

UNIS Technology Ltd. Cina	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	HAMMERHEAD	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

HAMMERHEAD

APPARECCHIO Elettromeccanico DA INTRATTENIMENTO

Conforme all'art. 110, comma 7 C-bis, del Testo Unico delle leggi di Pubblica
Sicurezza



INDICE

A.NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

C.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

A. NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

Nome del gioco: **HAMMERHEAD**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 106 x 78 x 160 cm, è formato da un mobile in MDF su ruote con particolari in plexiglass.

B.2



C. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

C.1 L'apparecchio è composto da un mobile con delle teste di squalo giocattolo dotate di sistema di discesa e risalita le quali risiedono dentro dei fori, mentre all'estero della macchina si trova un martello giocattolo. L'apparecchio è dotato di gettoniera installata nella parte frontale e scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serrature e di un erogatore di ticket. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 L'apparecchio funziona facendo scendere e salire le teste di squalo una volta colpendole con il martello giocattolo. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menù operatore, situato in vano protetto da serrature

C.3 L'utente, dopo avere inserito i crediti necessari, avvia la partita nella quale dovrà riuscire a colpire più teste di squalo giocattolo possibili mediante l'utilizzo del martello giocattolo. Al termine della partita vengono conteggiati i punti accumulati.

C.4 La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'utilizzo di gettone specifico o card elettronica precedentemente configurata.

C.5 Il premio viene erogato sotto forma di ticket cartacei, in quantità direttamente proporzionale ai punti accumulati durante la partita.