

<b>Adrenaline Amusements</b>	<b>SCHEDA ESPLICATIVA</b>	<b>SE. xx</b>
	<i>Candy Crush Saga</i>	<b>Rev. 00</b>

# **SCHEDA ESPLICATIVA**

## **Candy Crush Saga**

### **APPARECCHIO ELETTRONICO DA TRATTENIMENTO**

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



## **NOME COMMERCIALE DEL MODELLO**

Nome commerciale dell'apparecchio: **Candy crush Saga**

Nome del gioco installato: **Candy crush Saga**

## **DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI**

L'apparecchio è costituito da un mobile verticale, con un monitor touch screen, uno sportello con gettoniera ed una ruota in alto a destra.

All'inserimento del credito il gioco si aziona ed a schermo compare una griglia con varie effigi di caramelle o dolci separate in ogni casella della griglia. Tramite il touch screen il giocatore può muovere ogni effige in una delle caselle di fianco ad essa in una delle 4 direzioni cardinali. Se nel muovere le effigi il giocatore riesce a comporre 3 caramelle uguali consecutive allora queste scompariranno e verrà assegnato un punteggio (delineato nella parte alta dello schermo). Il giocatore ha un numero esatto di mosse da compiere. Al termine delle mosse disponibili il gioco termina e verranno assegnati i ticket vinti in base al punteggio ottenuto. Se nel comporre le combinazioni si portano a termine tutti gli obiettivi posti dal gioco ed indicati a schermo, oltre ad ottenere dei punti si passerà ad una schermata diversa e si azionerà la ruota in alto a destra che darà diritto ad una ulteriore vincita di ticket.

Aperto lo sportello centrale, la cui chiave è a disposizione esclusiva del proprietario della macchina, si accede al menu operatore con il quale sarà possibile impostare il costo della partita.

Nello stesso menu operatore è possibile impostare il valore dei punti in base ai quali verrà calcolato il rilascio di un ticket ed il numero di tiri disponibili.

L'apparecchio è monopostazione.