

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	<i>Scooby Doo hammer</i>	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

SCOOBY DOO HAMMER

APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO

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



Rev.	Data redazione	Causale	Redazione/Verifica	Approvazione	Data approvazione
00	28/01/2022	Prima emissione	GIORGIO MORINI	LUCA FAVERO	28/01/2022

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 commerciale dell'apparecchio: **SCOOBY DOO HAMMER**

Nome del gioco installato: **SCOOBY DOO HAMMER**

B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Misura 60x50xH96 cm mobiletto con ruote, con installati dei bersagli da colpire.

B.2



gomme police

B.3



giurassic-mesozoic hammer

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

C1. L'Apparecchio è composto da un mobiletto con ruote, sul piano superiore sono alloggiati dei soggetti bersagli con forme di fantasia, che in modo casuale fuoriescono.

L'apparecchio è dotato di gettoniera installata sulla parete frontale, raggiungibile dall'utente e di scheda elettronica di gestione alloggiata in un vano tecnico protetto da serratura.

C2. Il sistema funziona attraverso l'attività specifica di colpire il maggior numero possibile di bersagli nel periodo di gioco, sul display frontale è sono indicati quanti bersagli sono stati colpiti, al termine della corsa il display si azzerà, senza tenere memoria del punteggio.

C3. Attraverso l'inserimento di una moneta o di un gettone o tramite card elettronica l'utente attiva il sistema che fa fuoriuscire i bersagli. La corsa ha durata regolabile da 1 a 3 minuti.

C4. La partita può costare da 0,50 a 1 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'uso di un gettone specifico. L'apparecchio può anche essere attivato tramite una card elettronica opportunamente configurata o con una app.

Le regolazioni relative alla

- a) durata della singola partita/corsa
- b) costo delle corsa (numero di monete, gettoni)
- c) volume dei segnali audio e della musica

possono essere effettuate accedendo alla scheda elettronica di controllo utilizzando una tastiera ed un mouse, seguendo le istruzioni riportate sul manuale di uso e manutenzione.