

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	<i>rocking ride helemet</i>	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

ROCKING RIDE HELMET

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	27/01/2022	Prima emissione	GIORGIO MORINI	LUCA FAVERO	27/01/2022

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: **ROCKING RIDE HELMET COD.K0360**

Nome del gioco installato: **ROCKING RIDE HELMET COD.K0360**

B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Misura cm 107x149xH140 l'apparecchio è composto da un casco in resina montato su una base oscillante azionata da due attuatori lineari;

B.2



rocking ride helmet - rosso
B.3



rocking ride helmet - giallo



rocking ride helmet - bianco



rocking ride helmet - blu



rocking ride helmet - endurance



rocking ride helmet - Scooby Doo

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

C1. L'Apparecchio è composto da un casco in resina montato su una base oscillante azionata da due attuatori lineari; il bambino si siede all'interno del casco sull'apposito seggiolino. Sul monitor all'interno del casco scorre un filmato (è possibile scegliere tra più filmati, fino ad un massimo di 4); il computer a bordo elabora gli input ricevuti dal filmato e li restituisce come output di pilotaggio degli attuatori sotto forma di velocità ed accelerazioni, tutte quelle sensazioni di movimento che vengono visivamente percepite guardando il filmato.

L'apparecchio è dotato di gettoniera installata internamente alla scocca raggiungibile dall'utente e di scheda elettronica di gestione alloggiata in un vano tecnico sotto la seduta protetto da serratura.

C2. Il sistema funziona attraverso due specifiche attività, dondolamento (continuo durante il ciclo) e riproduzione di una traccia audio e video per intrattenimento.

C3. Attraverso l'inserimento di una moneta o di un gettone o tramite card elettronica l'utente attiva il sistema che inizia a dondolare lievemente. Durata della corsa regolabile da 1 a 3 minuti l'utente può agire sui pulsanti luminosi scegliendo la traccia audio video da visualizzare.

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.