

# 하노이의 탑(Tower of Hanoi)

장르 : 프라이즈 게임



# 목

# 차

1. 하드웨어사양
2. 게임흐름
3. 게임방법
4. 게임설정
  - 1) BOOKKEEPING
  - 2) GAME SETTING
    - 2-1) GAME COST - 게임비용 (코인설정)
    - ~
    - 2-6) DROP TIME - 게임시간.
  - 3) TEST MODE
  - 4) INIT MODE
  - 5) MANAGER INCOME CLEAR
  - 6) EXIT
5. 경품운용
6. 기기사진

## 1.하드웨어 사양

	상 세
높이	1870
너비	980
두께	Controller 부위까지 870
Monitor	기본23인치, (기타 26인치 변동가능)
Controller	3버튼
Prize 배출기	메이저 6종, ( 소비자의 필요에 따라 1~6종으로 조정이 가능함) 마이너 6종 ( 조정 불가함)
기기 Color	Blue, Yellow (2종)

## 2.게임 흐름

1. 평상시에는 데모 및 타이틀 연출



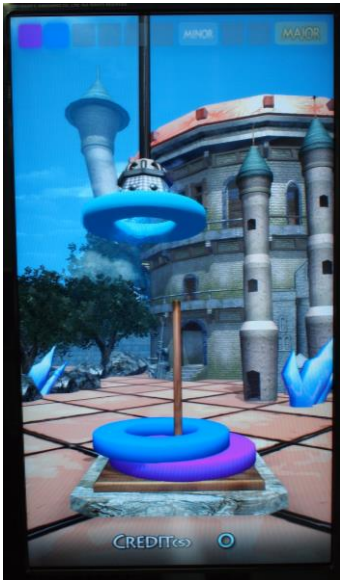
2. 동전을 넣을 시 대기 모드에 돌입, 유저의 입력이 있을 때까지 대기 -자동진행안됨.



3. 가운데 버튼을 누르면 게임으로 진행



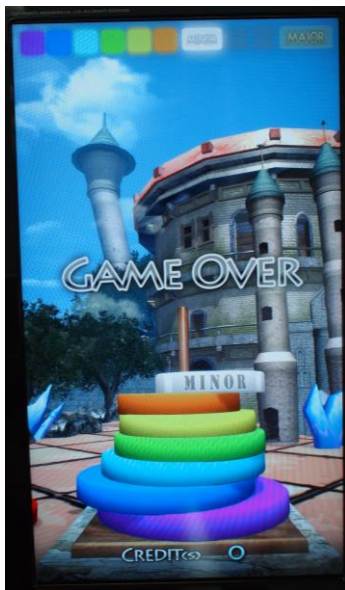
4. 점점 작아지는 링을 가운데 봉에 맞춰 게임 진행, 성공하면 다음 단계



5. 총 단계는 10단계



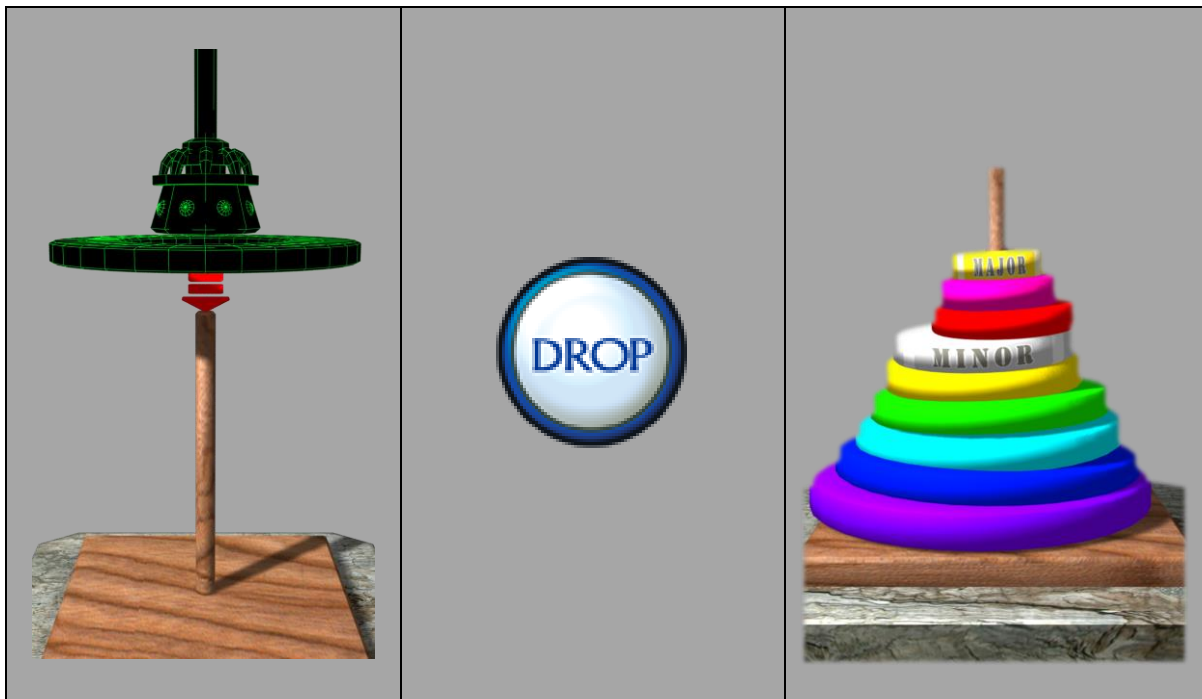
6. 7단계는 마이너 단계로 7단계를 성공하면 마이너 프라이즈를 선택하거나, 메이저 프라이즈를 도전할 수 있음
7. 마이너 프라이즈를 선택하면 하단 배출기 중 원하는 프라이즈를 선택할 수 있음.
8. 메이저까지 성공하면 상단 배출기 중 원하는 프라이즈를 선택할 수 있음.
9. 실패하면 게임 오버됨, 동전이 있다면 대기모드에서 대기, 없으면 데모로 진행됨.



### 3.게임 방법

- 
 • DROP 버튼을 누르면 링이 아래로 떨어집니다.
 
- 
 • MINOR 링을 성공하면 MINOR 상품을 선택하거나 MAJOR 링에 도전할 수 있습니다.
- 
 • MAJOR 링을 성공하면 대망의 MAJOR 상품을 획득합니다. 😊

<케이스에 부착된 Howtoplay문구>



누구나 쉽게 알 수 있을 정도로 하노이의 탑은 매우 단순합니다.

좌우로 왔다 갔다 하는 신성한 자력봉이 첨탑의 가운데 올 때 **Drop** 버튼을 눌러주면 됩니다. 다만 탑을 쌓아갈수록 탑의 지름이 줄어 조금씩 어려워질 것입니다.

신성한 탑의 은색 탑까지 쌓으면 마이너 프라이즈를 선택하던가, 메이저 프라이즈에 도전할 수 있습니다.

메이저 프라이즈까지 성공한다면 유저는 메이저 프라이즈를 획득하실 수 있습니다.



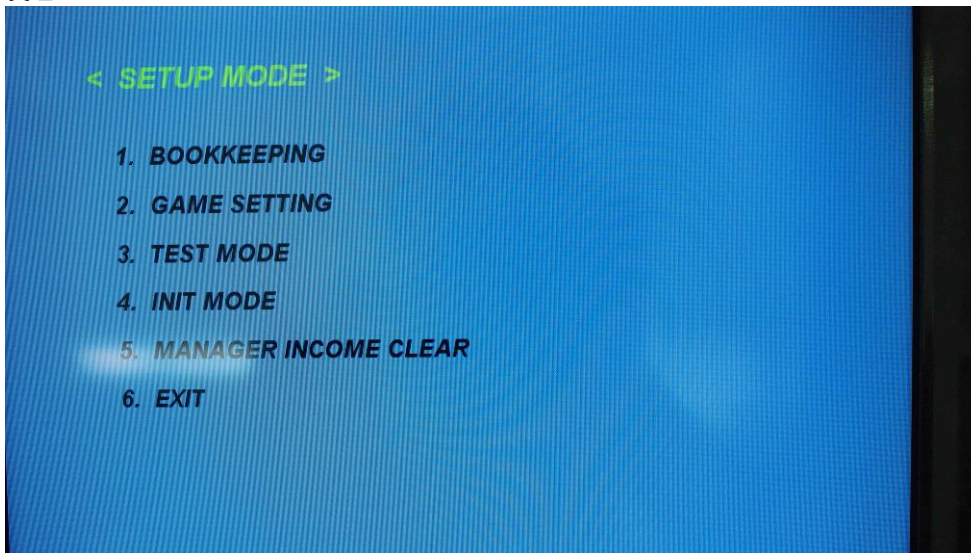
## 4.게임 설정

모니터의 셋업 모드와 두 개의 버튼으로 기기 조작함.



- SW1 : 설정 시작 / 이동(위)
- SW2 : 이동(아래)
- SERVICE : 서비스 버튼 , 선택

셋업모드



< SETUP MODE >

1. BOOKKEEPING
2. GAME SETTING
3. TEST MODE
4. INIT MODE
5. MANAGER INCOME CLEAR
6. EXIT

## < SHORTCUT VIEW >

### 1. MANAGER INCOME

Coin In \_\_\_\_\_0  
Prize Out (Major)\_\_\_\_\_0  
Prize Out (Minor)\_\_\_\_\_0

### 2. TOTAL INCOME

Total Coin In \_\_\_\_\_0  
Total Prize Out (Major)\_\_\_\_\_0  
Total Prize Out (Minor)\_\_\_\_\_0

[ Next : Setup Button ] [ Select : Service Button ]

<SETUP MODE> 는 기기의 인컴 상황, 게임 설정, 초기화 및 기기 테스트를 할 수 있습니다.

<SHORTCUT VIEW> 는 IN, OUT 사항을 심플하게 표시 합니다.

1. MANAGER INCOME은 종합 정보 외에 일정 기간 동안 인컴정보를 누적해서 볼 수 있습니다.
2. TOTAL INCOME은 현재까지 운영된 종합 인컴 입니다.

## 1)BookKeeping

### 1. BOOKKEEPING

#### 1-1) MANAGER INCOME

Coins In \_\_\_\_\_0  
Service In \_\_\_\_\_0  
Prize Out (Major)\_\_\_\_\_0  
Prize Out (Minor)\_\_\_\_\_0

#### 1-2) TOTAL INCOME

Total Coins In \_\_\_\_\_0  
Total Service In \_\_\_\_\_0  
Total Prize Out (Major)\_\_\_\_\_0  
Total Prize Out (Minor)\_\_\_\_\_0

#### 1-3) GAMES PLAYED

Games Played \_\_\_\_\_0  
Total Games Played \_\_\_\_\_0

#### 1-4) GAME HISTORY



Last Game Played (1st~ 10th)										
1 <sup>st</sup>	2 <sup>nd</sup>	3 <sup>rd</sup>	4 <sup>th</sup>	5 <sup>th</sup>	6 <sup>th</sup>	7 <sup>th</sup>	8 <sup>th</sup>	9 <sup>th</sup>	10 <sup>th</sup>	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total Result (1 level~ 10 level)										
Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[ Exit : Service Button ]										

**BOOKKEEPING** 은 관리자가 초기화한 시점부터 누적된 인컴과 종합 인컴 정보를 확인 할 수 있습니다

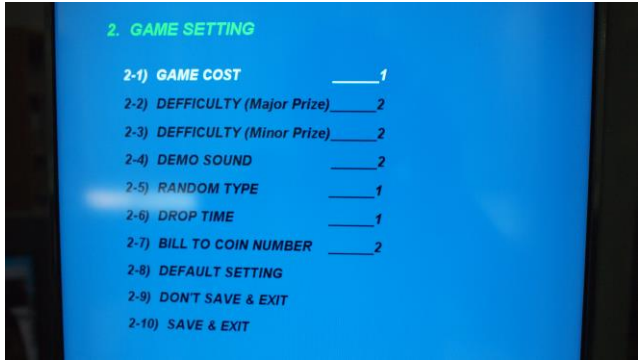
1-1)과 1-2)에서는 입력된 코인 개수(지폐 포함)와 서비스 코인 개수 및 경품이 배출된 개수를 표시 합니다

1-3)은 관리자가 초기화한 시점부터 누적된 플레이 횟수와 종합 플레이 횟수를 표시 합니다.

1-4)은 셋업 모드에 들어 오기 전 마지막으로 플레이 된 결과를 기준으로 총 10회에 해당하는 HISTORY를 표시 합니다. 1<sup>st</sup>가 가장 최근에 플레이 된 결과 이며 수치는 성공한 튜브의 총 수를 표시합니다. (예, 7은 마이너 성공 후 경품을 받고 게임을 종료 했거나 8번째 튜브에서 실패한 경우를 뜻함, 10은 메이저에 성공한 상태를 뜻함)

Acc Result는 총 플레이 된 결과를 누적해서 표시 합니다. 운영중인 매장에서 플레이어의 평균 실력을 체크 해 볼 수 있습니다.

## 2)GameSetting



2. GAME SETTING	
2-1) GAME COST	(코인설정)
2-2) DIFFICULTY (Major Prize)	
2-3) DIFFICULTY (Minor Prize)	
2-4) DEMO SOUND	
2-5) RANDOM TYPE	
2-6) DROP TIME	(게임시간)
2-7) BILL TO COIN NUMBER	(지폐인식설정)

2-8) DEFAULT SETTING (운영자초기화)  
 2-9) DON' T SAVE & EXIT  
 2-10) SAVE & EXIT

[ Next : Setup Button ] [ Select : Service Button ]

**GAME SETTING** 은 게임 관련 설정 값을 조절 할 수 있습니다.

설정을 변경 하고자 하는 위치로 Test Button을 이용해서 이동 합니다. Service Button을 선택 시 해당 설정에 대한 참고 리스트 창이 열립니다. 리스트 창을 참고 하면서 값을 변경 합니다.

2-1) GAME COST (코인설정)

; 코인당 플레이 수를 설정 할 수 있습니다.

; 한국1COIN은 100원 OR 500원으로 설정할수 있다.(기본은 500원에 1회)

해외는 4COIN(25센트\*4) 1PLAY가 기본

(예) 7 = 2 Coin(s) 1 Play ~ 3 Coin(s) 2 Play(s)

List 상세

1	=	1 Coin	1 Play
2	=	1 Coin	1 Play ~ 2 Coin(s) 3 Play(s)
3	=	1 Coin	1 Play ~ 3 Coin(s) 4 Play(s)
4	=	1 Coin	1 Play ~ 4 Coin(s) 5 Play(s)
5	=	1 Coin	1 Play ~ 5 Coin(s) 6 Play(s)
6	=	2 Coin(s)	1 Play
7	=	2 Coin(s)	1 Play ~ 3 Coin(s) 2 Play(s)
8	=	2 Coin(s)	1 Play ~ 4 Coin(s) 3 Play(s)
9	=	2 Coin(s)	1 Play ~ 5 Coin(s) 3 Play(s)
10	=	2 Coin(s)	1 Play ~ 6 Coin(s) 4 Play(s)
11	=	3 Coin(s)	1 Play
12	=	3 Coin(s)	1 Play ~ 4 Coin(s) 2 Play(s)
13	=	3 Coin(s)	1 Play ~ 5 Coin(s) 2 Play(s)
14	=	3 Coin(s)	1 Play ~ 6 Coin(s) 3 Play(s)
15	=	3 Coin(s)	1 Play ~ 7 Coin(s) 3 Play(s)
16	=	3 Coin(s)	1 Play ~ 8 Coin(s) 3 Play(s)
17	=	3 Coin(s)	1 Play ~ 9 Coin(s) 4 Play(s)
18	=	4 Coin(s)	1 Play
19	=	5 Coin(s)	1 Play
20	=	6 Coin(s)	1 Play
21	=	7 Coin(s)	1 Play
22	=	8 Coin(s)	1 Play
23	=	9 Coin(s)	1 Play
24	=	10 Coin(s)	1 Play
25	=	FREE GAME	

GAME COST의 수치를 7로 설정 했을 경우, 2코인 당 1플레이가 가능하며, 지폐를 3코인으로 설정할 경우 지폐 당 2 플레이가 가능함을 뜻함

2-2)와 2-3)의 경우 메이저 경품과 마이너 경품의 난이도를 설정 할 수 있습니다.



(예)

2-2) 1 = Easiest

메이저 경품이 대략 20플레이 중 한 개 꼴로 배출될 수 있는 난이도를 뜻함, 유저 실력에 좌우되는 것으로 대략적인 수치.

List 상세

DEFFICULTY (Major Prize)

- 1 = Easiest (1 Win in 20 Games)
- 2 = Very Easy (1 Win in 30 Games)
- 3 = Easy (1 Win in 40 Games)
- 4 = Easy to Medium (1 Win in 50 Games)
- 5 = Medium (1 Win in 100 Games)
- 6 = Medium to Hard (1 Win in 200 Games)
- 7 = Hard (1 Win in 300 Games)
- 8 = Very Hard (1 Win in 400 Games)
- 9 = Very, Very Hard (1 Win in 600 Games)
- 10 = Hardest (1 Win in 800 Games)

마이너 경품이 대략 2플레이 중 한 개 꼴로 배출될 수 있는 난이도를 뜻함, 유저 실력에 좌우되는 것으로 대략적인 수치.

List 상세

- 1 = 1 Minor Prize in Every Game
- 2 = 1 Minor Prize in 2 Games
- 3 = 1 Minor Prize in 3 Games
- 4 = 1 Minor Prize in 4 Games
- 5 = 1 Minor Prize in 5 Games

2-4) DEMO SOUND는 데모 중 출력되는 사운드를 끄거나 2~5회전 당 한번씩 출력될 수 있도록 조절 할 수 있습니다.

List 상세

- 1 = OFF
- 2 = ANY TIME
- 3 = 2 CYCLE
- 4 = 3 CYCLE
- 5 = 4 CYCLE
- 6 = 5 CYCLE

2-5) RANDOM TYPE

게임의 난이도 랜덤 값을 조정하는 값입니다.

A타입과 B타입이 있으며, A타입은 다이내믹한 난이도, B타입은 A타입에 비해 평이한 난이도를 가집니다. 표준값은 A타입이며, 유저들이 좀 더 재미있게 게임을 즐길 수 있습니다.

2-6) DROP TIME(게임시간) - 기본 90초(1개의 튜브는 10초\*9개튜브)

은 튜브당 떨어뜨릴 시간을 설정 할 수 있습니다. 시간이 길어지면 플레이어에게 여유를 주는 것이지만 플레이당 시간이 길어지며, 긴장감이 다소 떨어집니다.



List 상세

1	=	10 SEC
2	=	15 SEC
3	=	20 SEC
4	=	25 SEC
5	=	30 SEC
6	=	FREE

2-7) BILL TO COIN NUMBER는 코인과 현재 설정된 지폐의 비율을 맞춰 줍니다. 위 설정은 2-1)의 **GAME COST** 설정에 꼭 필요한 설정 입니다.

(예)

BILL TO COIN NUMBER가 2일 경우 코인:지폐 = 1:2 를 뜻함

1~15까지의 값을 가집니다.

2-8) 은 2-1)부터 2-7)까지 설정 값을 기기에서 정해둔 기본 설정 값으로 변경 합니다.

2-9) 2-10)은 저장하거나 또는 저장 없이 현 화면에서 종료 됩니다.

### 3) Test mode

#### 1. TEST MODE

3-1) MACHINE TEST  
3-2) SOUND TEST  
3-3) DISPLAY TEST  
3-4) EXIT

[ Next : Setup Button ] [ Select : Service Button ]

#### 테스트 모드

**각 기기의 상태, 사운드 점검, 모니터 점검을 할 수가 있음.**

3-1) MACHINE TEST에서는 램프나 돼지꼬리, 버튼, 카운터, 센서, 코인기나 지폐인식기가 정상적으로 작동하는지 체크 할 수 있습니다.

돼지꼬리의 동작 및 램프 => 체크 할 리스트로 이동 한 후에 Service Button을 선택합니다.

플레이버튼 램프 => 체크 할 리스트로 이동 한 후에 Service Button을 선택합니다.

카운터 1, 2 => 체크 할 리스트로 이동 한 후에 Service Button을 선택하면 1씩 증가 합니다.

센서 상태 => 경품이 나가는 센서위치에 손이나 기타 물체를 움직여 봅니다.

플레이버튼 => 플레이 버튼을 눌러봅니다.

코인기나 지폐인식기 => 코인 또는 지폐를 투입해 봅니다.

3-2) SOUND TEST는 BGM이나 코인, 경품 당첨 시의 사운드를 플레이 합니다.

3-3) DISPLAY TEST는 모니터의 상태를 체크 합니다. (색 번짐)

## Prize Arm 위치도 메이저 6개, 마이너 6개



각 Prize Arm과 램프를 테스트 가능

### 2. INIT MODE

- 4-1) COIN CLEAR
- 4-2) EXIT

[ Next : Setup Button ] [ Select : Service Button ]

4) INIT MODE 는 현재 남아 있는 크레디트를 삭제하기 위한 메뉴

5) **MANAGER INCOME CLEAR** 는 **MANAGER INCOME**정보를 초기화 합니다.

(TODAY 인컴의 개념) **TOTAL INCOM**은 삭제되지 않으며 관리자의 매출관리를 위한 초기화 메뉴임. 관리자가 초기화 한 시점부터 다음 초기화를 하기 전까지 **Coin in, Prize Out**정보를 누적합니다.

6)EXIT

### 4. 경품운용

사용되는 경품은 게임산업진흥에 관한 법률 제 28조 3호에 의거된 완구, 문구류, 문화상품류 및 스포츠용품류로 5천원 이내의 것으로 한다.

### 5. 기기내외부사진



전



후

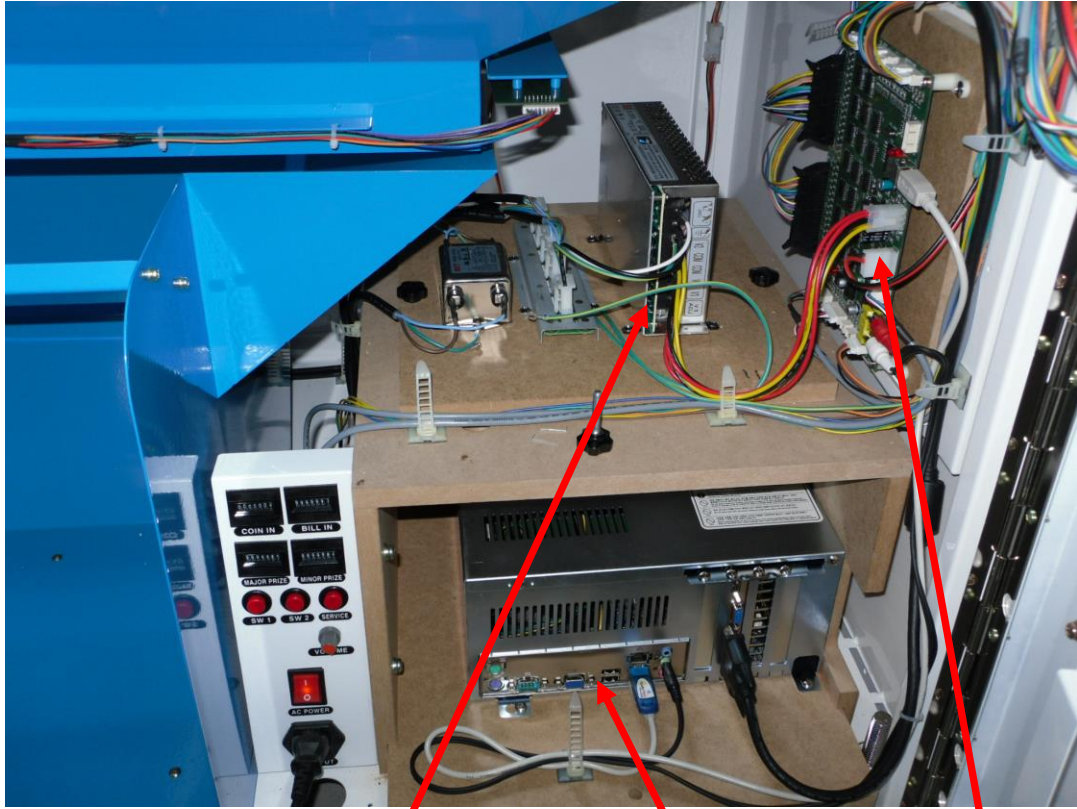


좌



우





▶ Smps

메인 박스

I/O PCB

▶