

게임물 등급분류 신청서

신청 업체 (주)팻스원	제명 무무	게임 장르 아케이드 게임
-----------------	----------	------------------

시나리오

1. 소 모양의 캐릭터가 줄넘기를 하는 아케이드 게임
2. 주화나 지폐를 투입하고 게임 시작 시 캐릭터가 줄을 넘을 때 타이밍에 맞게 버튼을 클릭하여 캐릭터를 점프시켜 줄에 걸리지 않게 줄넘기를 함
(타이밍에 버튼을 클릭하지 못하여 줄에 걸렸을시 약 3초간 줄을 재정비함- 실제 줄넘기를 할때 줄에 걸려서 다시 줄넘기를 하려는 행동과 같음)
3. 게임당 경품 배출 개수 (1개)
4. 경품 종류
게임 산업 진흥에 관한 법률 제28조(게임물 관련사업자의 준수사항)와 게임 산업 진흥에 관한 법률 시행령 16조 2항을 준수하며 취급 경품은 문구, 완구, 캐릭터, 인형으로 청소년 보호법에서 규정하는 청소년 유해매체 물 및 유해약물 물건 등은 제외합니다.

게임조작방법

- 1.1회 게임이용 요금 - 100원부터 가능
ex)500원 (1회) 1000원 (3회) 등
2. 경품배출 - 있음
3. 게임내용정보 초기화 유무 - 있음 (점수판의 최고 점수 리셋 등)
4. 게임기기의 네트워크 기능 - 없음

점수획득 방법

주화나 지폐를 투입하고 게임 시작시 캐릭터가 줄을 넘을때 타이밍에 맞게 버튼을 클릭 타이밍에 버튼을 클릭하지 못하여 소(캐릭터)가 줄을 넘지 못하면 약 3초가량 줄을 넘지 못하고 줄을 재정비함(실제 줄넘기처럼 줄에 걸렸을시 다시 줄넘기하는 행동을 취하는 것과 같음)
일정량의 점수 득점시 소(캐릭터)가 2단뛰기를 하며 점수를 더 득점하면 3단뛰기를 함 (마찬가지로 타이밍에 버튼을 클릭하여 점수를 획득)

제원



630 (가로)× 750 (폭)× 1950 (높이)

기기 사진

<정면>



<정면 캐릭터 , 백보드>



<게임 캐릭터(정면)>



<카운터 LED(정면 백보드)>



<메인 PCB(하) , 드라이브 PCB(상) (안쪽 가운데)>



<SMPS(안쪽 우)>



<메카니즘, 솔레노이드 (안쪽 상단)>



<스위치박스 (안쪽 우)>



<동전 투입구 지폐 투입구 (좌 사진-안쪽 우 사진-정면)>



<스피커 (정면, 후방)>



<게임 버튼>

