

코코짱 플러스 (COCO ZZANG +)

<본 게임 설명서 및 사진일체를 공개함>

상 호 : 월드와이드게임R&D

게임 설명서

제 명 : 코코짱 플러스(COCO ZZANG+)

게임 종류 : 본 게임은 케이스 내부에 있는 경품을 게임기 내부에 부착된 집게발로 집어내는 크레인 방식의 1인용 게임기입니다.

게임 방법

1. 지폐(또는 동전)투입구에 지폐(또는 동전)를 투입하면 횃수 표시 창에 사용 횃수가 표시되며, **500원 투입 시 1회 / 1,000원 투입 시 2회 / 5,000원 투입 시 12회, 10,000원 투입 시 24회**가 표시됩니다.
(※기본 이용 요금은 변경하실 수 있습니다. 맨 뒷장 참조)
2. **조이스틱(JOY STICK)**으로 방향을 **상, 하, 좌, 우**로 조종하여 원하는 위치에 집게를 멈춘 뒤 하강버튼을 누르면 집게발이 경품을 향하여 하강합니다.
3. 집게발이 경품을 집어 올려서 게임기 내부 좌측 경품 배출통로로 이동하여 경품을 떨어뜨립니다.
4. 경품배출통로에 떨어뜨리면, 경품이 상품출구로 나옵니다. 획득한 경품을 상품출구에서 꺼냅니다.
5. 게임진행법에 의거하여 청소년에 유해한 물품은 사용하지 않으며 전체이용 가능한 범위 내에서 취급 경품으로는 주로 완구류, 문구류 (열쇠고리, 인형), 스포츠용품류, 문화상품류 등이 있습니다. 소매가 5,000원 미만의 물품을 사용합니다.

6. 게임기 사진



그림 1) 정면사진



그림 2) 우측사진



그림 3) 좌측사진



그림 4) 제명사진



그림 5) 제명사진2



그림 6) 버튼부사진



그림 7) 집게발 사진



그림 8) 내부사진 (사용 경품 예시)

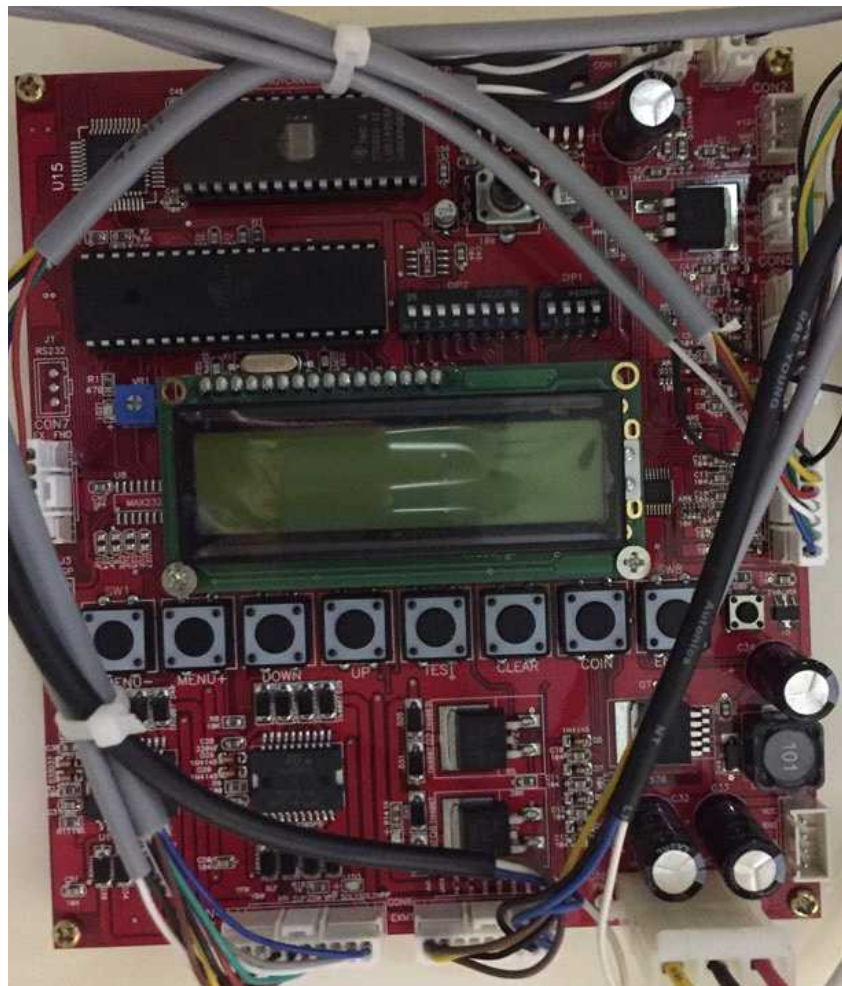


그림 9) PCB사진

● PCB 버튼 설명

1. Setup

- MENU- or MENU+ 버튼을 누르면 Setup Mode로 진입
- MENU-, MENU+ 버튼 : Setup 항목 변경
- DOWN, UP 버튼 : 항목 값 변경
- ENTER 버튼 : 저장하고 나오기

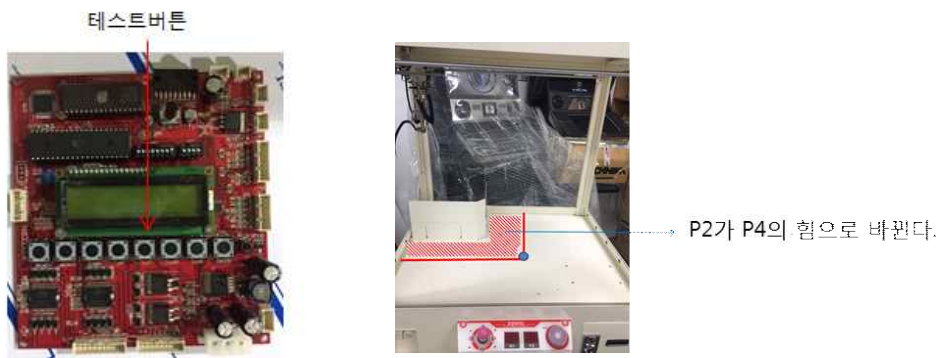
FND	범위	내용
P1	0 ~ 255	집게발이 잡고 올라가는 힘 (기본값 : 250)
P2	0 ~ 255	집게발이 옆으로 가는 힘 (기본값 : 150)
P3	0 ~ 255	뒤로 복귀시 힘 (기본값 : 120)
P4	0 ~ 255	설정구역으로 집입시 변환되는 P2 힘 (기본값 : 30)
P5	0 ~ 255	설정구역으로 집입시 변환되는 P3 힘 (기본값 : 30)
DT	0 ~ 255	밀대위에서 집게 하강시간 (기본값 : 0)
T1	10 ~ 255	1게임 시간 (기본값 : 20 sec)
T2	0 ~ 255	하강 후 집게발 잡는 시간 설정 1/100 sec
T3	5 ~ 25	집게발이 잡고 언제 올라오는 시간 설정 sec
T6	20 ~ 100	Dip 2번 설정 후 하강센서 감지 시간 설정
T7	0 ~ 255	P4, P5로 변환된 힘을 몇 초간 유지하는가(1/400초 기준) (기본값25)
CN	0 ~ 100	경고 작동 Clear 횟수

2. 구역 설정 세팅 방법

코인이 0인 상태에서 기판에 test버튼을 누르면 구역 설정 화면이 기판의 LCD에 나타납니다. 조이스틱을 이용하여 원하는 지점으로 옮기면 좌표 값이 기판 LCD에 표시됩니다. 원하는 지점으로 이동 후 버튼을 누르면 구역이 선택이 됩니다.

선택된 지점을 기준으로 직각 안쪽으로 집게발 뭉치가 들어오면 힘 조절이 한 번 더 발생합니다. 집게발 뭉치가 영역 안으로 들어오면 P2힘이 P4의 힘으로 P3힘은 P5의 힘으로 변경됩니다.

영역 설정을 따로 하지 않으면 P4, P5의 값은 적용되지 않습니다.



3. FND상에 남아 있는 잔여 코인 수 지우기

- UP, DOWN 버튼을 동시에 누른 상태에서 리셋 버튼을 누른다. 다시 초기화 될 때까지 UP, DOWN버튼은 계속 누르고 있고 리셋버튼에서는 손을 땀다.

<정산>

1. 누적 코인 보기
 - UP 버튼을 누르면 내부 FND에 누적코인 표시
 - 누적코인이 표시될 때 Dot(.)가 같이 표시된다.
2. 누적 코인 지우기
 - 누적코인은 삭제되지 않습니다.
3. 일일 코인 지우기
 - 평상시 내부 FND에 표시되는 내용이 일일 코인이라면 CLEAR 버튼을 누르면 지워진다.
4. 서비스 코인
 - COIN 버튼을 누를 때 마다 Credit이 올라 간다.
5. 테스트 모드
 - TEST 버튼을 누른 상태에서 전원을 ON 시키면 테스트 모드가 실행된다.

DIP1 - 4개짜리

		1	2	3	4
미사용		OFF			
		ON			
미사용			OFF		
			ON		
미사용				OFF	
				ON	
미사용					OFF
					ON

DIP2 - 8개짜리

		1	2	3	4	5	6	7	8
미사용		OFF							
		ON							
미사용			OFF						
			ON						
Demo Sound	OFF			OFF					
	3분 마다 Play			ON					
미사용					OFF				
					ON				
이용요금에 따른 서비스 게임 제공	서비스 플레이 제공					OFF			
	서비스 플레이 제공없음					ON			
미사용							OFF		
							ON		
이용요금	300원							OFF	OFF
	500원							ON	OFF
	1,000원							OFF	ON
	300원							ON	ON

이용요금에 따른 Play 횟수

1회 금액	300원	500원	1,000원
300원	1회	-	-
500원	2회	1회	-
1,000원	4회	2회	1회
5,000원	20회	12회	6회
10,000원	40회	24회	12회

크레인 게임물 등급분류 세부 검토 기준

크레인 게임물 류를 등급분류 신청하는 자는 다음 사항을 준수해야 한다.

1. 난이도에 대하여 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

가. 경품을 획득할 수 없는 난이도가 존재하지 않아야 한다.

답변 : 존재하지 않습니다.

나. 경품 획득 조건 변화 등 게임물 난이도를 설정할 수 있는 경우, 그 정보를 게임물 내용설명서에 명확히 기재하여야 하며, 각 난이도에 따라 모든 이용자에게 동일한 기회와 조건을 부여하여야 한다.

답변 : 모든 이용자에게 동일한 조건을 부여합니다. 또한, 난이도(힘 조절) 설정 기능은 게임설명서에 명시 하였습니다.

다. 게임 이용과 관련한 기기 설정 기능(난이도 조절 등)에 대해 명확하게 기술하여야 한다.

답변 : 힘 설정은 0~255 설정이 가능합니다. (기본값 : 250)

집게발힘 0~129 일때 인형무게 150그램 미만일 때

집게발힘 130~200 일때 인형무게 300그램 미만일 때

집게발힘 201~255 일때 인형무게 300그램 이상일 때

라. 이용자가 게임 이용 시 난이도 및 게임 이용방법에 대해 충분히 숙지할 수 있도록 아래 내용을 기기 전면부에 표시하여야 한다.

※ 난이도 및 게임 이용방법 관련 표시 사항에 포함될 내용

- 난이도 설정 기능은 경품 획득의 어려움 정도만을 변경하는 것임을 명시
- 난이도는 이용자의 경품 획득이 불가능하도록 임의로 변경되지 않음을 명시
- 기타 게임 이용자를 보호하기 위해 필요한 사항

2. 이용형태에 대하여 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

가. 보너스, 이벤트 게임(특정 사운드, 조명 등의 시청각 효과 포함) 등 특정 이용 조건에서만 경품 획득이 가능하지 않도록 하여야 한다.

답변 : 없습니다.

나. 경품 획득 조건, 배출 형태 및 방식 등을 게임물 내용설명서에 자세히 기술하여야 한다.

답변 : 게임설명서 2 페이지에 설명하였습니다.

3. 게임물 제원에 대하여 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

가. 게임물 내용설명서에 게임물 크기, 높이, 넓이, 집게발 및 밀대 등의 크기와 길이, 위치 등 그 제원을 명확히 기재하여야 한다.

답변 : 기기 - 높이 : 2040mm, 폭 : 900mm, 넓이 : 1000mm

집게발 오므렸을 때 - 가로 : 220mm * 세로 : 200mm

집게발 폈을 때 - 가로 : 290mm * 세로 : 170mm

나. 경품을 제공하는 별도의 박스 등이 존재하는 경우, 게임물 내용설명서에 그 역할과 용도, 크기 등을 세부적으로 기술하여야 한다.

답변 : 기능 없습니다.

다. 게임 설정 기능에 관한 사항을 게임물 내용설명서에 모두 기술하여야 한다.

답변 : 설명하였습니다.

4. 경품과 관련하여 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

가. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제28조 제3호, 같은 법 시행령 제16조의2에 따라 경품을 제공하여야 한다.

답변 : 게임진흥법에 의거하여 청소년에 유해한 물품은 사용하지 않으며 전체이용 가능한 범위 내에서 취급 경품으로는 주로 완구류, 문구류 (열쇠고리, 작은 인형), 스포츠용품 류, 문화상품류 등이 있습니다.

소매가 5,000원 미만의 물품을 사용합니다.

나. 기기에 부착된 경품함 등을 이용하여 별도의 경품을 지급하는 경우에도 가목의 기준을 적용한다.

답변 : 네

다. 획득 경품을 환전 또는 환전 알선하거나 다른 물품으로 교환하는 등의 사행성 조장 행위를 해서는 아니된다.

답변 : 사행성 조작행위를 하지 않겠습니다.