

게임물 내용 설명서

신청업체 명	(주) 에이원글로벌
게 임 물 명	락포커 (홀덤)
대표이사 성명	라 성 일

<게 임 설 명 서>

게임명 : 락포커(홀덤)[樂POKER HOLD'EM]

○ 게임개요

본 게임은 **터치스크린 방식**의 일반적인 텍사스 홀덤 방식의 포커 게임을 성인들이 즐길 수 있게 만든 아케이드 게임 입니다.

본 게임기는 게임의 결과에 따른 보상이 없는 비 경품 게임물로 게임의 매출과 게임 내부 주요 진행 결과가 운영정보 표시장치에 의해 모두 표시되어 과도한 사행성을 방지한 성인용 게임이며 성인 누구나 쉽게 간단한 조작으로 게임을 즐길 수 있습니다.

현존하는 릴 방식의 드로우 포커게임과는 전혀 다른 온라인에서 누구나 즐기는 게임물과 동일합니다.

- a. 본 게임물은 운영정보표시장치가 부착된 **청소년이용불가** 게임물로 게임물 등급위원회의 게임 제공업용 게임물 등급분류기준과 게임산업진흥에 관한 법률을 준수합니다.
- B. 본 게임물은 게임시상에 대한 경품배출을 하지 않는 비경품 게임물 입니다.
- c. 본 게임물은 네트워크 기능이 없는 1인용 게임물 입니다.
- d. 본 게임물은 시간당 10,000원 기준을 초과하지 아니합니다.
- e. 본 게임물은 예시, 연타, 자동진행 기능은 없습니다.
- f. 본 게임물은 매회 이용자의 선택에 따라 게임이 진행되는 능력게임입니다.

1. 게임설명

- A. 투입금액은 지폐를 사용해 CREDIT점수는 투입된 금액의 1:1로 동일하게 환산되어 표시됩니다.
지폐인식기에 투입되는 금액은 1천원권, 5천원권, 1만원권 입니다.
- B. CREDIT은 한 시간에 1만원을 초과하지 않으며 1회 게임당 최소 7초 이상입니다.
- C. **터치스크린 방식의 게임이며** 게임을 실행하면 본인의 캐릭터(총12명중선택)를 선택하고 게임을 함께할 플레이어의 수를선택하게 됩니다. (본인 포함 2~6명이며 보여지는것뿐 아무 의미 없음)
- D. 캐릭터 선택후 판돈 및 배팅금액을 선택합니다. (1/2, 2/4, 3/6, 4/8, 5/10) 이는 처음 시작시 가장 낮은 배팅액과 높은 배팅액을 나타냅니다. (기존 홀덤방식의 스몰블라인드 빅블라인드)
- E. 판돈 선택 후 입장하면 소지하고 있던 CREDIT중 선택한 판돈이 BALANCE창으로 이동합니다.
- F. 게임에서 획득한 점수는 WIN창에 표시되어진 후 BANK 창으로 기록되고 게임 진행 시 투입금액 (CREDIT)보다 BANK 창이 금액이 먼저 사용되며, 만약 게임 방에서 퇴장하게 되면 남아있던 BALANCE창의 모든 금액은 CREDIT 창으로 이동합니다.
- G. 방에 재 입장하여 게임을 시작하면 BANK창에 있던 금액이 먼저 사용됩니다.
다만 BANK 금액이 입장할 당시 선택한 금액 미만인 경우는 CREDIT 의 금액중 부족한 금액만큼 BALANCE창으로 이동하여 사용하게 됩니다.

<게 임 설 명 서>

게임명 : 락포커(홀덤)[樂POKER HOLD'EM]

2. 게임방법

“락포커(홀덤)” 최소2명 최대6명 까지 플레이가 가능하며 기본적인 텍사스 홀덤의 룰을 따릅니다.

게임방에 입장하면 자동으로 스몰블라인드, 빅블라인드가 정해지며 게임시작에 앞서 이 2명은 기본 배팅 금액 즉 블라인드를 지불하게 됩니다.(기본 판돈지불)

이때 해당플레이어는 자신의 카드를 보지도 않고 일정금액(처음 방 선택 시 선택했던 금액 1/2, 2/4, 3/6, 4/8, 5/10)을 지불하게됩니다. 금액 중 작은 금액은 스몰블라인드가 큰 금액은 빅블라인드가 지불하게 되며 모든 플레이어가 각각 2장의 카드를 받음과 동시에 첫번째 배팅을 하게되며 비로서 게임이 시작됩니다.

텍사스 홀덤은 총4번의 배팅으로 나눠 지게 됩니다.

그 첫번째가 프리플롭(Preflop) 부르며 위 상황과 같이 시작과 동시에 카드 2장을 받습니다.

빅블라인드의 왼쪽에 자리한 플레이어가 게임을 시작하게 되며 첫번째 플레이어부터 시계방향으로 플레이를 하게 되며 3가지 옵션중 한가지를 선택한다 (다이, 레이스, 체크) 빅블라인드의 금액이 최고 금액(판돈)이 되며 이 금액에 따른 배팅을 해야 합니다.

빅블라인드의 금액은 처음에 들어올때 선택하였던 방 옵션에서 선택되어 집니다.

예를들어 5/10원 방을 선택했다면 빅블라인드의 금액은 10원이 될 것이며 스몰블라인드 의 금액은 5원이 될 것입니다. 빅블라인드 왼쪽의 첫번째 플레이어는 이 금액을 기준으로 배팅을 하며 레이스를 한다면 10원보다 큰 금액을 배팅하게 됩니다.

그렇지 않는다면 다이(포기), 콜(전플레이어의 10원에 동의), 체크(선 플레이어가 체크시에만가능) 옵션이 주어지며 가지고 있는 패에 따라서 그에 맞는 형태의 플레이를 하면 됩니다.

이렇게 하여 첫번째 2장에 대한 모든 배팅이 끝난 후 두번째 라운드가 시작됩니다.

그 두번째가 플롭(Flop)이라 부르며 3장의 커뮤니티 카드가 테이블중앙에 펼쳐지게 됩니다.

이때부터는 스몰블라인드가 첫번째 플레이어가 되며 위와 마찬가지로 3가지 옵션이 주어지게 됩니다.

(다이, 레이스, 체크) 이때 깔려진 3장의 카드는 모든 플레이어의 공용의 카드가 되며 3장의 카드는 자신의 테이블 앞으로 가져올수는 없지만 자신이 가지고 있는 2장의 카드와 합쳐서 족보를 만들 수 있습니다.

각각의 플레이어는 상황에 맞춰 체크, 다이, 레이스, 콜 의 옵션이 주어지게되며 플레이의 순서는 시계방향으로 진행 하게되며 모든 플레이어의 배팅이 끝났다면 세번째 라운드가 시작됩니다.

그 세번째가 턴(Turn)이라 부르며 1장의 커뮤니티 카드가 테이블 중앙에 펼쳐지게 됩니다.

턴카드 역시 자신의 핸드를 만들기 위한 공용의 카드로 사용되며 두번째 라운드와 같은 방법으로 스몰블라인드 부터 배팅을 하게 됩니다. 이렇게 하여 세번의 라운드가 끝난 후 마지막 라운드가 진행되게 됩니다.

그 네번째가 리버(River)라 부르며 마지막 1장의 커뮤니티 카드가 테이블 중앙에 펼쳐지게 되며 스몰블라인드 부터 배팅을 하여 시계방향으로 모든 플레이어의 배팅을 끝냅니다.

모든 배팅이 끝난 후 다이를 하 지않고 살아남은 플레이어의 카드를 펼쳐 족보에 따라 승패를 결정하게 됩니다.

● 배팅용어 및 족보는 아래와 같습니다.

배팅용어	설 명
콜	앞 사람이 배팅한 금액만큼을 배팅합니다.
다이	포기, 그 판을 기권합니다.
레이스	앞선 배팅에 추가하는 배팅입니다.
올인	가진 돈 전부 배팅입니다.
체크	자신의 배팅 순서에 배팅을 하지 않고 게임에는 계속 남아 있겠다는 의미로, 현재 라운드에서 아직 아무도 배팅을 하지 않았을 경우만 사용 가능합니다. 체크를 한 사람은 뒷사람이 배팅을 할 경우, 자신의 순서에 "콜이나 다이"를 선택하여야 합니다.

족 보	설 명
Royal Flush	5장의 무늬가 같고 10,J,Q,K,A의 조합
Straight Flush	5장의 무늬가 같고 연속된 숫자의 조합
Four of a Kind (Four Card)	같은 숫자 4장의 조합
Full House	같은 숫자 3장과 또 다른 같은 숫자 2장의 조합
Flush	같은 무늬 5장의 조합
Straight	연속된 숫자 5장의 조합
Three of a Kind(Trip le)	같은 숫자 3장의 조합
Two Pair	같은 숫자 2장과 또 다른 같은 숫자 2장의 조합
One Pair	같은 숫자 2장의 조합
High Card	최소 One Pair도 없을경우 카드의 숫자 크기로 승부결정 A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

4. 게임 정보

- 1회 게임 진행 시간 : 최소 7초 이상
- 1회 게임 최대 당첨점수 : 15,000점
- 최대 누적 점수 : 9,999,999점
- 1시간 최대 사용가능 금액 : 1만원

5. 게임기 구성

*** 조작 버튼 :** 기본적으로 터치스크린 방식이며 게임진행에 사용되는 버튼으로 3개가 있습니다.

- 좌우 선택버튼 2개
- 선택한 버튼을 결정하는 버튼 1개

*** 관리 버튼 :** 관리자용 버튼으로 게임기 내부에 관리버튼이 2개와 전원스위치1개가 있습니다.

게임기 사진설명 참조

- 노란색(원형) : pc부팅버튼
- 적색(원형) : 게임난이도 조절
- 적색스위치 식(사각형) : 게임기 전체전원

*** 각 버튼의 사용방법 설명**

※ 노란색버튼(원형) : pc부팅버튼입니다. (pc 부팅시 크레딧 및 बैं크 점수가 초기화 됩니다.)

※ 적색버튼(원형) : 게임난이도를 조절하는 그래픽화면이 모니터에 출력됩니다.

(28페이지 12번 목차에서 상세설명)

※ 스위치 식 적색버튼(사각형) : 아케이드게임기 전체의 모든 전원을 on/off 하는데 사용됩니다.

-안전하게 종료되지 않고 비정상적인 종료로 되었을 때에는 점수가 삭제되지 않습니다.

6. 게임 장면 및 상세설명



<Insert Coin 화면 및 시작화면> 게임 머니를 투입하고 스타트 버튼을 누른다



<캐릭터선택 화면> 캐릭터를 선택한 후 게임시작을 누른다



<게임할 나라선택> 자신이 게임 할 국가 선택.
모든 플레이어를 올인 시키면 다른 나라로 이동하면서 게임 할 수 있음.



<입장 전 기본 배팅금액 및 게임인원수 선택화면>

최초 스몰블라이트 와 빅블라인드가 배팅할 판돈 및 소지할수 있는 금액을 선택 합니다.

○ 최초 배팅금액1/2원 소지금액 500원 방.

게임이 시작되면서 자동으로 스몰블라인드는 1원 빅블라인드는2원의 판돈을 걸고 시작하게 되며 500원을 다 소진 하게되면 자동으로 방에서 나가 전 화면으로 이동됨.

○ 최초 배팅금액2/4원 소지금액 1000원 방.

게임이 시작되면서 자동으로 스몰블라인드는 2원 빅블라인드는4원의 판돈을 걸고 시작하게 되며 1,000원을 다 소진 하게되면 자동으로 방에서 나가 전 화면으로 이동됨.

○ 최초 배팅금액3/6원 소지금액 1500원방.

게임이 시작되면서 자동으로 스몰블라인드는 3원 빅블라인드는6원의 판돈을 걸고 시작하게 되며 1,500원을 다 소진 하게되면 자동으로 방에서 나가 전 화면으로 이동됨.

○ 최초 배팅금액4/8원 소지금액 2000원방.

게임이 시작되면서 자동으로 스몰블라인드는 4원 빅블라인드는8원의 판돈을 걸고 시작하게 되며 2,000원을 다 소진 하게되면 자동으로 방에서 나가 전 화면으로 이동됨.

○ 최초 배팅금액5/10원 소지금액 2500원방.

게임이 시작되면서 자동으로 스몰블라인드는 5원 빅블라인드는10원의 판돈을 걸고 시작하게 되며 2,500원을 다 소진 하게되면 자동으로 방에서 나가 전 화면으로 이동됨.

함께 플레이 할 인원을 선택합니다. (본인제외 1명, 2명, 3명, 4명, 5명)

▲ 배경

일반적인 포커테이블

※ 배경에는 아무런 그림이 존재하지 않으며 예시 및 연타 또한 없습니다.

게임진행 (터치스크린 방식의 게임진행)

A. 초기화면에서 어떤 플레이어로 게임을 진행할 것인지 고릅니다.

B. 플레이어의 수는 2~6명으로 선택 가능 합니다.

(소유 머니는 투입한 금액의 1대1 등가교환으로 환산되며 시간당 만원의 금액이 들어가게 되어 있으므로 총 1만점의 게임 머니를 소지하게 되며 입장 할 시에는 선택한 방의 금액만큼을 소지하고 입장하게 됩니다. 방마다 기본배팅금액은 차이가 있습니다.

(7페이지 자세히 설명)

C. 게임 시작하면 첫 라운드(프리플럽)가 시작되며 스몰블라인드, 빅블라인드가 정해지며 방 입장전 선택하였던 배팅금액 만큼 자동으로 배팅하게 되며 (5/10원방 스몰블라인드는 5원배팅 빅블라인드는 10원배팅) 카드 2장씩을 받게 되며 빅블라인드의 왼쪽사람부터 배팅을 하게됩니다.

이때는 3가지 옵션이 주어지게 되는데 체크 (현 상황을 관망하며 다음사람에게 진행됨), 다이 (게임 포기함), 레이스(빅블라인드 금액의 2배만큼 배팅을 함)

D. 이렇게 하여 시계방향으로 배팅이 끝났다면 두번 째 라운드가 시작이 되며

이때는 테이블가운데 3장의 카드가 펼쳐집니다.

이는 본인이 소유할수는 없지만 각각의 플레이어의 공용의 카드로 사용됩니다.

3장의 카드가 펼쳐진 후 부터는 스몰블라인드 부터 배팅을 하게 됩니다.

이때부터의 레이스 금액은 올인 까지 할 수 있으며 그 금액은 처음에 방에 가지고 들어온 판돈 이 되며 본인이 게임 중 판돈에서 땀 금액까지 배팅 할 수 있습니다.

이렇게 하여 두번째 라운드가 끝나며 세번째 라운드 네번째 까지 게임을 진행하게 되며 세번째 네번째 라운드는 각각의 공용카드 한장만이 테이블에 깔리게 되며 배팅진행방법은 두번째 와 동일하게 진행합니다. 이렇게 하여 한 게임이 끝나고 다이를 하지 않고 살아남은 플레이어의 족보를 가지고 승패를 결정하게 됩니다.



< 프리플랍(Preflop) >

1번째 라운드 입장 전 기본 배팅금액 선택 후 게임시작을 누르면 방에 입장하는 순간 딜러, 스몰블라인드 및 빅블라인드가 자동으로 정해지며 방 입장 시 선택하였던 금액만큼 스몰블라인드와 빅블라인드는 자동으로 판돈을 지불하게 되며 모든 플레이어가 카드 2장씩을 받게 됩니다. 시작은 빅블라인드 왼쪽부터 시작하며 하단 중앙 캐릭터가 이용자 캐릭터입니다. 딜러, 스몰블라인드, 빅블라인드는 매판마다 시계방향으로 바뀌게 됩니다.



< 플랍(Flop) >

2번째 라운드 3장의 커뮤니티(공용의카드)가 테이블 중앙에 깔림 스몰블라인드 부터 시계방향으로 배팅을 시작하게 됩니다.



< 턴(Turn) >

3번째 라운드 1장의 커뮤니티(공용)의 카드가 테이블 중앙에 깔립니다.

시계방향으로 스몰블라인드 부터 배팅을 할 수 있습니다.



< 리버(River) >

4번째 라운드 1장의 커뮤니티(공용)의 마지막 카드가 테이블 중앙에 깔립니다.

시계방향으로 스몰블라인드 부터 배팅을 할 수 있으며 모든 배팅이 끝난 후 다이스를 하지 않고 살아남은 플레이어의 카드를 펼쳐 족보에 따라 승패를 결정하게 됩니다.



<배팅화면-콜>

배팅 중 사용자가 콜을 했을 때의 상황입니다.
(콜의 의미는 5페이지 배팅 용어 표 참조)



<배팅화면-다이>

배팅 중 사용자가 다이를 클릭 했을 때의 화면입니다.
(다이의 의미는 5페이지 배팅 용어 표 참조)



<배팅화면-레이스>

배팅 중 사용자가 레이스를 클릭 했을 때의 화면입니다.
(레이스의 의미는 5페이지 배팅 용어 표 참조)



<배팅화면-체크>

카드를 받은 후 빅블라인드의 좌측의 보스는 체크를 할 수 있으며 보스를 따라 나머지 플레이어들 또한 체크를 할 수 있습니다. (체크의 의미는 5페이지 배팅 용어 표 참조)



<배팅화면-올인>

올인 했을 때의 화면입니다. 배팅 중 모든 금액을 다 걸었을 시 올인 표시가 뜨며 올인 할 때부터는 한 게임이 끝날 때까지 모든 배팅은 할 수 없다. (올인 의미는 5페이지 배팅 용어 표 참조)



<WIN화면>

게임에서 승리하게 되면 그림과 같이 이용자의 캐릭터위로 WIN이라는 글자가 출력.



<게임플레이어의 퇴장>

게임플레이어는 보유하고 있는 금액을 모두 소진 하였을 경우 방에서 퇴장하게 됩니다. 그림에서 2시 방향과 9시 방향의 플레이어는 모든 금액을 소진하여 퇴장된 상황 입니다. 사용자가 모두 올인 시켜 승리하였을 경우 그 방에서 퇴장하여 다른 나라로 이동하여 게임을 하게 됩니다.



<족보버튼 창>

족보버튼을 클릭하면 상기 이미지와 같이 가장 높은 족보부터 하위족보까지 표시해준다



<방나가기>

게임 내에서 다이를 하거나, 게임이 끝나고 결과가 나올 시 상기 그림과 같이 방 나가기 버튼이 활성화되며 클릭하면 방을 나갈 수 있다.



<배경음악버튼>

배경음악버튼(좌측하단 파란색버튼)을 클릭하면 상기 이미지와같이 배경음악을 변경할 수 있다

7. 게임 이벤트신

격투신 출현

하기의 이미지와 같은 격투 신은 홀덤에서 마지막 라운드가 끝난 후 모든 배팅이 끝나 결과를 보여주기 직전 등장하며 카드에 그려져 있는 캐릭터가 출현하여 화면 중앙에서 다른 캐릭터들과 칼을 들고 격투를 벌이게 됩니다.

격투도중 상대방이 쓰러지지 않고 반격하는 경우와 그대로 게임 이용자의 캐릭터에게 타격을 받고 쓰러지는 두 가지의 경우가 존재하며 격투 신이 등장하기 전 히든카드 배팅 후 최후까지 남아있는 플레이어들은 정해진 결과에 따라 격투 신에서 승리하거나 패배하게 됩니다.

승리 신이 나오면 당첨된 족보와 함께 세레모니가 나오면서 획득한 칩을 가져옵니다.

그에 따라 돈을 모두 잃은 플레이어가 생기면 방에서 퇴장 당하고 나머지 인원들로 구성된 플레이어와 함께 게임을 진행합니다.

패배 신이 나오면 아무런 획득금액이나 세레모니는 없습니다.

※모든 격투 신은 이미 나온 결과에 따라 표시 되어지는 이벤트적인 요소일 뿐 실제로 게임의 결과를 바꿔주는 기능은 아님을 알려드립니다.

※격투 신은 이벤트적인 요소이기 때문에 매번 출현하지는 않습니다. 랜덤으로 나올 수도 있고 나오지 않을 수도 있으며 설명서 상에는 모든 격투신의 이미지를 첨부하지는 않겠습니다.



<격투신1>



<격투신2>



<격투신3>



<격투신4>



<격투신5>

8. 게임 정지기능

※ 게임 정지기능

운영정보표시장치(OIDD)와 게임기 PC와의 시간 오차를 감안하여 1시간당 10,000원을 초과 이용하게 되면 아래와 같은 메시지의 시간초과 경고 창이 화면에 표시되며, 게임기가 작동을 멈추게 됩니다.

- 8-1.사용자들에게 금액이 초과되었음을 알려주기 위해 게임 화면에 남은 사용시간 및 이용가능금액에 대해 표시를 하고 있습니다..
- 8-2.남은 사용시간은 59분59초부터 0분0초까지 카운트가 내려가며, 이용가능금액은 처음 10,000원부터 크레딧의 금액이 아닌 방에 입장 시 소지하고 들어간 금액 만큼 줄어들게 됩니다.
- 8-3.OIDD 기준 매 정각마다 초기화가 되어, 남은 사용시간은 59분59초, 이용가능금액은 10,000원으로 바뀝니다.
- 8-4.남은 사용시간 및 이용가능금액이 초기화가 되면 시간초과 경고 창은 사라지게 되며, 시간초과 경고 창이 사라진 후 다시 게임기 이용이 가능하게 됩니다.
- 8-5.시간정지기능은 전원을 ON/OFF 하여도 유지가 됩니다.



9. 게임 내 메시지 창

9-1 오류 메시지 창

게임기 오류

**투입기 신호오류 또는
JAM 발생**

지폐 투입 기에 투입 된 금액과 게임기가 인식한 금액의 차이가 있을 때 에러발생

게임기 오류

**게임기 투입금액
처리 오류**

지폐 투입 기에 JAM 현상 시 에러발생

게임기 오류

게임기 링크 오류

게임기와 통신 이상 시 에러발생

게임기 오류

SAM 카드 인식 오류

SAM카드 인식이 잘못되었을 때 에러발생

게임기 오류

판독 장치 인증 오류

사후단속요원이 판독장치로 OIDD에 접속 시 인증 에러발생

게임기 오류

케이스 오픈 오류

OIDD케이스가 열렸을 때 에러발생

게임기 오류

게임 메시지 PDU포맷 오류

정해진 게임 메시지 PDU포맷이 아니거나,
CRC 오류 시 발생

9. 게임 내 메시지 창

9-2 청소년 이용불가 메시지 창

9-2 청소년 이용불가 등급 및 사행성 아이콘 및 경고문구



※ 데모모드에서 상기 그림과 같이 상단에 청소년 이용불가 문구가 깜빡이며 계속 표시되어집니다.

데모모드란 INSERT COIN이 점멸되는 상태(아무도 게임을 하지 않는 상태)에서 중간 중간 게임이 플레이되어지는 영상을 송출하는 모드를 말합니다.

9-3 데모화면에서 기능설명



※ 데모모드는 9-2번에서 시간이 지나면 9-3번 모드로 바뀌어 집니다.
9-3번 데모모드 에서는 각 버튼의 기능을 설명합니다.



<게임화면>

1	속보	게임중 족보를 화면에 띄움 (14페이지 참조)
2	배경음악	게임중 배경음악 선택기능 무음으로 게임을 진행할 수 있음. (15페이지 참조)
3	방나가기	다이 버튼을 누르면 활성화됨. 그 방에서 퇴장함 (15페이지 참조)
4	크레딧창	지폐를 투입후 게임방으로 들어가기 전 보유한 금액.
5	원창	게임에서 승리한 금액을 표시해주는 창
6	뱅크창	게임에서 승리시 금액이 쌓이는 창 (우선적으로 먼저 소비됨)
7	발란스창	게임방에서의 크레딧. 최대 2500원을 초과할수 없음.
8	절대시간	1시간을 분과 초 단위로 표기함
9	이용가능금액	절대 시간 기준으로 현재 사용할수 있는 금액을 표시함
10	다이	게임에서 기권이나 포기를 의미하며, Drop 또는 Fold라고도 합니다. (4페이지 참조)
11	체크	자신의 배팅 순서에 배팅을 하지 않고 게임에는 계속 남아 있겠다는 뜻. (4페이지 참조)
12	콜	앞 사람이 배팅한 금액만큼을 배팅합니다. (4페이지 참조)
13	체크	자신의 배팅 순서에 배팅을 하지 않고 게임에는 계속 남아 있겠다는 의미. (4페이지 참조)
14	판돈	모든 플레이어 들의 배팅총액

10. 게임기 사진



<정면 전체 사진>

<가로 : 740mm 높이 : 1660mm>



<측면 전체 사진>

<깊이 : 660mm>

10. 게임기 사진



<후면 전체 사진>

<가로 : 740mm 높이 : 1660mm>

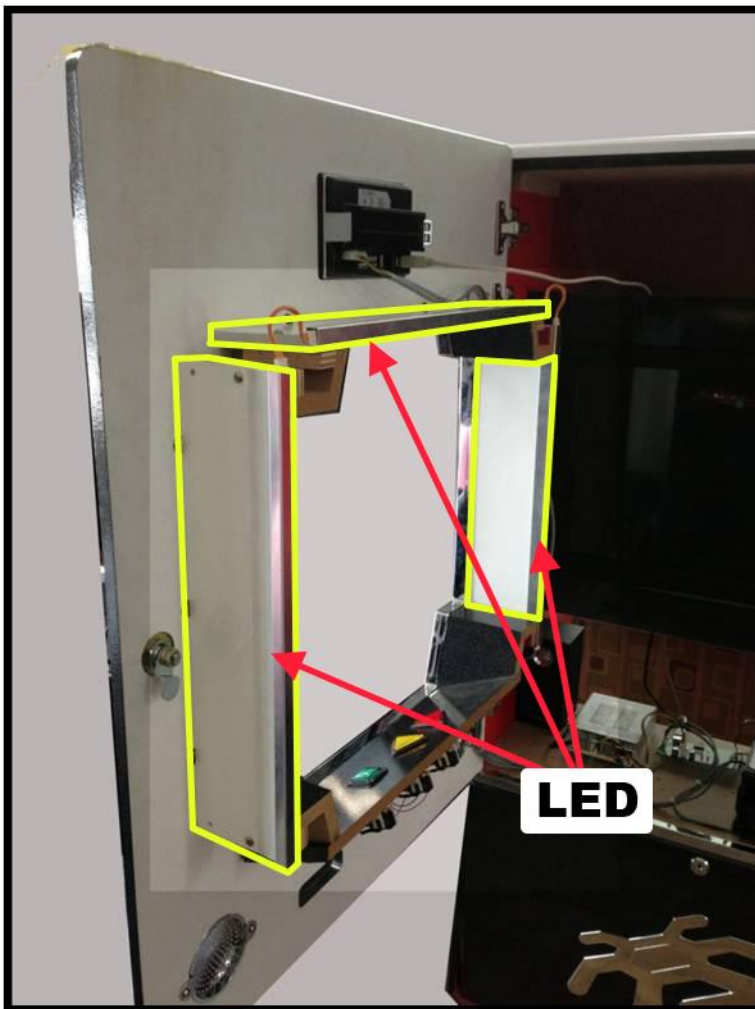


<측면 전체 사진>

<깊이 : 660mm>

10. 게임기 사진

※ 게임기 모니터 좌,우측 상단의 LED등은 게임에서 승리하였을 때만 점등되며 게임 내용과는 아무런 관련이 없습니다. (게임 시에는 점멸되어있고 게임에서 승리하였을 때만 점등됩니다.)
데모게임 진행 중일 경우에 LED가 계속 켜져 있습니다.
즉보 당첨에 맞게 즉보 별로 다르게 점등 됩니다.



High Card

One Pair or Two Pair.

Three of a Kind

Straight

Flush

Full House

Four of a Kind

Straight Flush

Royal Flush

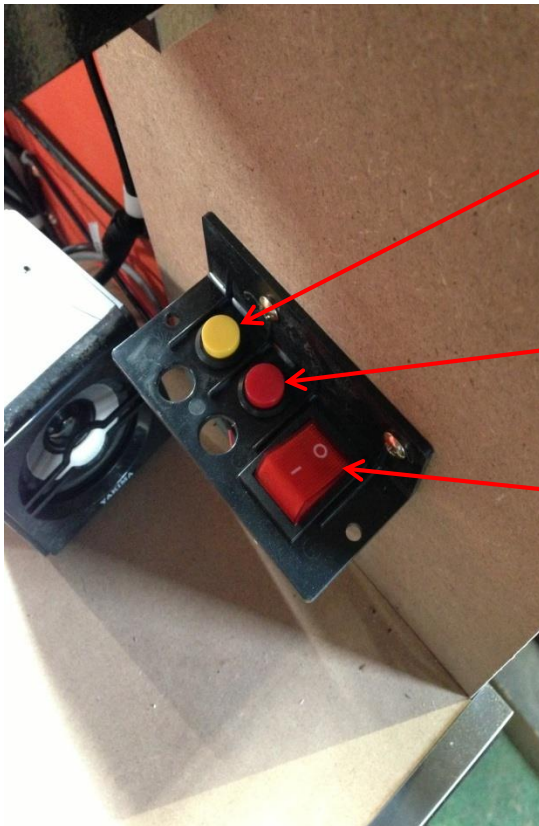
각 상황에 따라LED가 점등됩니다

<LED 조명장치 사진>

10. 게임기 사진



<후면 하단부 장치 사진>

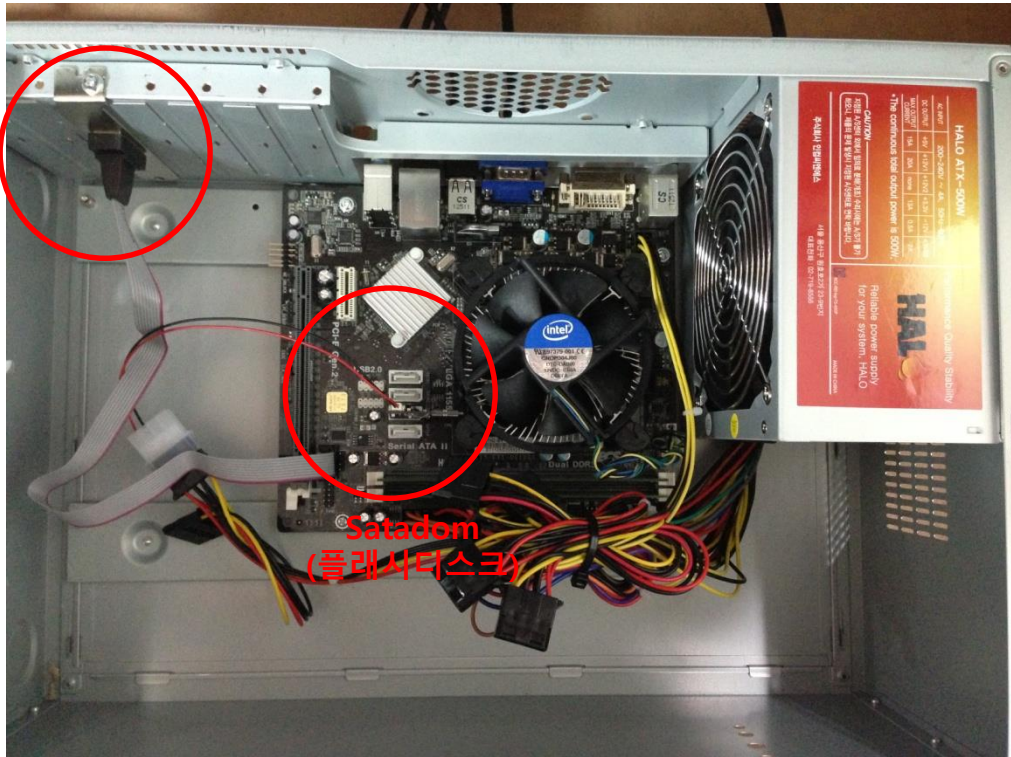


< 스위치 사진 >

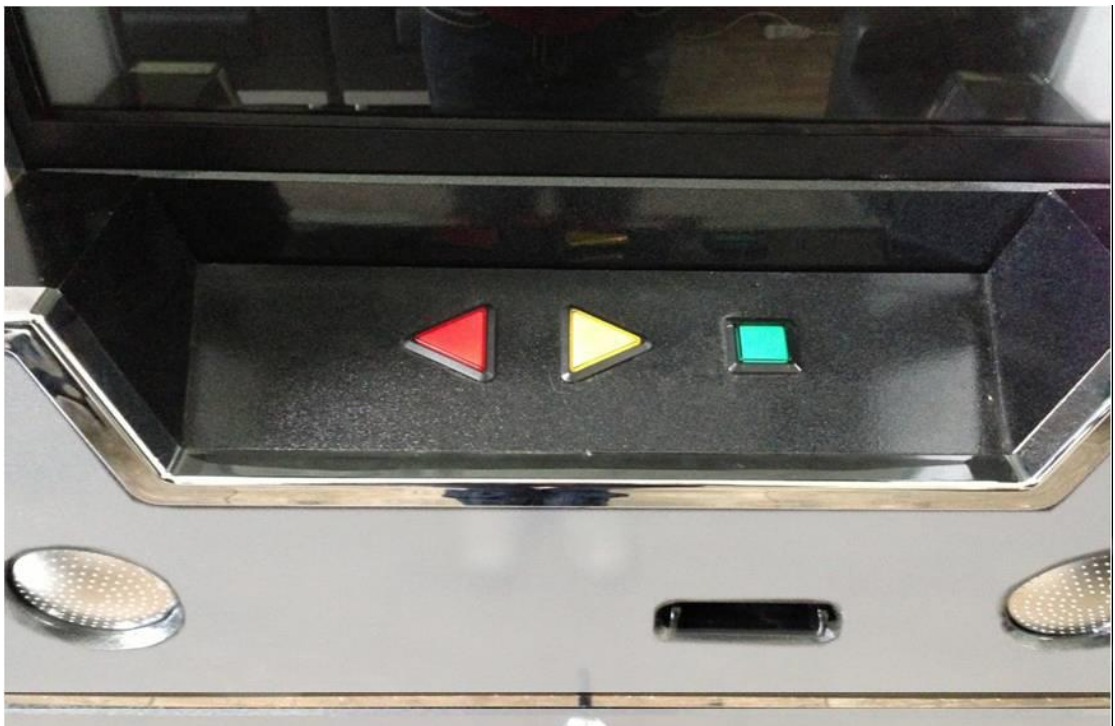
- 노란색(원형)버튼
>pc부팅 버튼
(크레딧 및 뱅크점수 초기화)
- 적색(원형)버튼
>게임난이도 조절버튼
- 스위치 식 적색버튼(사각형)
>게임기 전체전원
(pc부팅을 안하고 이 전원 사용시
크레딧 및 뱅크점수는 그대로 있습니다.)

10. 게임기 사진

시리얼통신용
케이블

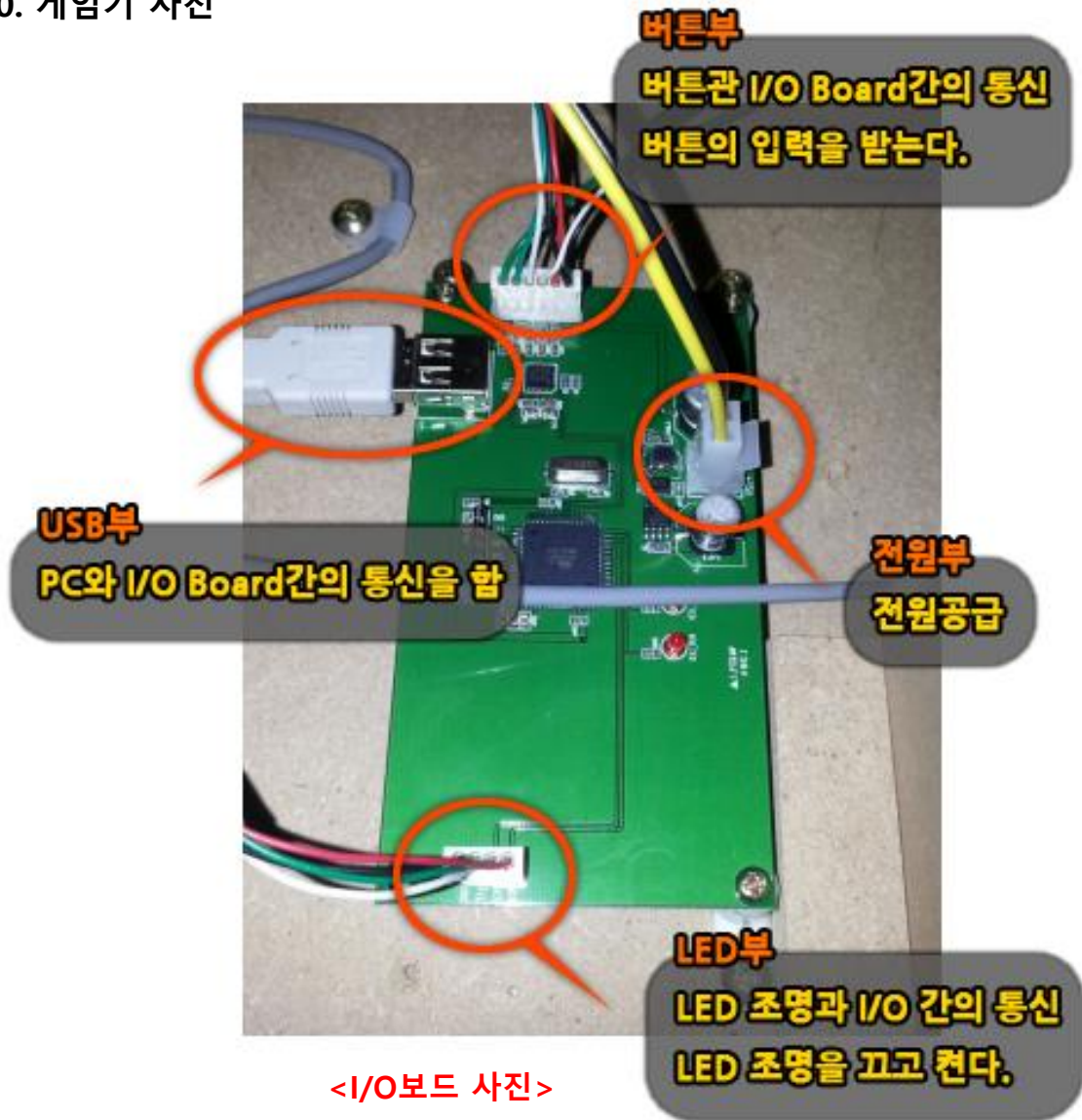


<PC 사진>
PC부품 단종 시 부품이 바뀔 수 있습니다.



<버튼 조작 부 사진>

10. 게임기 사진



11. 게임기 내 PC의 외부단자 및 DIP S/W 사용유무PC외부의 외부단자
(USB, S-ata, Serial port, LAN, IEEE1394)등의 사용유무 >> USB : 두 개사용
OIDD용-OIDD와의 게임 정보 및 금액정보 통신
I/O보드용-버튼작동 및 LED조명 컨트롤
S-ata : 사용 안 함
Serial port : 사용 안 함
IEEE1394 : 사용 안 함
LAN : 사용 안 함
DIP S/W 사용 안 함.

12. 기기의 설정 값 변경, 게임진행기록 확인 기능의 작동방법, 설정

12-1 게임 난이도 설정 기능



※게임기 안의 적색버튼을 누르게 되면 위 그림과 같은 난이도 설정 창이 나타나게 됩니다.

Very easy : 3:7 즉 30%의 난이도로 패턴이 발동되어 COM측이 승리합니다.

->반대로 말하면 70%는 유저가 승리할 수 있습니다.Easy : 40%의 난이도로 패턴이 발동되어 COM측이 승리합니다.Normal : 50%의 난이도로 패턴이 발동되어 COM측이 승리합니다.Hard : 60%의 난이도로 패턴이 발동되어 COM측이 승리합니다.Very hard : 70%의 난이도로 패턴이 발동되어 COM측이 승리합니다.

※기본 난이도는 Very Easy로 설정되어 있습니다.

12-2 게임진행기록 확인 기능

게임시작에서부터 게임이 끝날때 까지 의 모든 과정을 OIDD로 전송하며, OIDD는 보내진 데이터를 형식에 맞게 저장합니다. DB에 게임결과에 대한 내용을 저장합니다. DB는 게임내에서는 확인 할 수 없으며, 별도로 컴퓨터 내에 저장됩니다.



13. 승리 할 수 있는 가능성에 따른 별 표시

상기 그림과 같이 이용자의 게임캐릭터 우측에 존재하는 별표는 족보 및 남은 카드장수에 따른 승리 가능성을 별로 형상화 시킨 것입니다. 별이 많을수록 좋은 패를 가졌다는 의미입니다.

※ 처음 프리플롭시 2장 받을을 경우

{첫번째카드, 두번째카드, 카드무늬의 종류}

카드 무늬의 종류 정의

(0 : 무늬에 관계 없음, 1 : 같은 무늬, 2 : 같지 않은 무늬)

별 5개

(A,A,0) ,(K,K,0) ,(Q,Q,0) ,(A,K,1) ,(A,K,2)

별 4개

(J,J,0) ,(10,10,0) ,(9, 9,0) ,(A,Q,1) ,(A,Q,2) ,(A,J,1)

별 3개

(A,J,2) ,(A,10,1) ,(A,10,2) ,(K,Q,1) ,(K,Q,2)

별 2개

(K,J,1) ,(K,10,1) ,(Q,J,1) ,(Q,10,1) ,(J,10,1) ,(8, 8,0) ,(7, 7,0) ,(6, 6,0) ,(5, 5,0) ,(4, 4,0) ,(3, 3,0) ,(2, 2,0)

별 1개

(K,J,2) ,(K,10,2) ,(Q,J,2) ,(Q,10,2) ,(J,10,2) ,(A, 9,0) ,(A, 8,0) ,(A, 7,0) ,(A, 6,0) ,(A, 5,0) ,(A, 4,0) ,(A, 3,0) ,(A, 2,0)

(K, 9,1) ,(9, 8,1) ,(8, 7,1)

별 0.5개

위에 속하지 아니한 패

카 드	5장	6장	7장
스트레이트이상	별5개	별5개	별5개
트리플	별4개	별3.5개	별3개
투페어	별2.5/3개	별2/2.5개	별1.5/2개
원페어	별1.5/2개	별1/1.5개	별1/1.5개
하이카드	별0.5개	별0.5개	별0.5개

14.폴더 설명

* 메인 파일 및 폴더

1. AoneHoldem.exe : 실행 파일
2. AoneHoldem_Data : 데이터 폴더
3. OiddInfo.ini: OIDD 정보 파일
4. InitKey.DEY : OIDD 키 저장 파일

* 게임 세팅

1. IOBOARDPORT.TXT : I/O 보드 포트 번호 파일 (I/O 보드 포트)
2. OiddInfo.ini : OIDD 정보 파일 (OIDD 포트, 게임 아이디)
3. InitKey.DEY : OIDD 키 저장 파일 (OIDD 키 정보)

* 확률 파일

없음

* AoneHoldem_Data

폴더

1. Resources :

Unity 엔진 프로젝트의 Resources 폴더 안의 모든 Resource들의 정보를 저장하는 폴더.

1) unity default resources : 게임에 사용되는 모든 리소스들의 정보를 저장하는 파일입니다.

2. Managed :

Unity 엔진이 필요에 의해 추가한 라이브러리 파일들이 들어 있는 폴더.

2-1)Managed (Unity가 필요에 의해 임의로 추가한 라이브러리 파일)

Plugins에 포함한 라이브러리 파일을 Unity엔진이 Managed 폴더에 같이 추가함
OIDDConnect.dll : OIDD와 Unity Project 간의 통신을 위한 라이브러리 파일. (C++)로 제작됨

MySQL.Data.dll : DB(mysql)와 Unity Project 간의 통신을 위한 라이브러리 파일.
(mysql에서 제공)

System.Data.dll, System.Drawing.dll : mysql을 사용하기 위해서 필요한 라이브러리 파일. (unity에서 제공)

I18N.CJK.dll, I18N.dll, I18N.West.dll : 서로 다른 문자열을 변환하기 위한 라이브러리 파일. (Unity에서 제공)

UnityEngine.dll : C#/자바스크립트 호출들을 C++ 엔진에 연결합니다.

Assembly-CSharp.dll : C#을 Assembly와 연결합니다.

Mono.Data.Tds.dll : TDS 프로토콜을 구현하는 어셈블리(Mono와 DB간의 통신을 위한 어셈블리)

Mono.Posix.dll, Mono.Security.dll, mscorlib.dll,
System.dll, System.Configuration.dll, System.Configuration.Install.dll
Mono의 내부의 호출들을 관리합니다.

system.core.dll, system.xml.dll, System.Transactions.dll : 추가적인 어셈블리도 응용 프로그램에서 사용할 것을 염두 해 두어 참조되어 있습니다

..

System.Security.dll : C#에서는 System. Security.dll을 참조하여 암호화 프로그램을 만들 수 있습니다.

System.EnterpriseServices.dll : 윈도우 시스템의 구성 요소
Microsoft .NET Services Support Infrastructure 대한 책임 DLL 파일입니다.

3. Mono :

Unity에서 DLL의 형태로 제공되는 타사의 모노(Mono) 코드로 작업해야 할 경우가 있을 수 있습니다. 자신의 코드를 개발할 때도, Unity가 지원하지 않는 컴파일러(예: F#)을 사용할 경우, 그 코드를 DLL로 컴파일 하여 사용자의 Unity 프로젝트에 추가 함으로써 사용 수 도 있을 것입니다.

Mono 개발 툴을 사용하였기 때문에 Unity 엔진에서 자동으로 추가 됩니다.

3-1)Mono (Unity가 임의로 넣은 라이브러리 파일)

프로젝트의 개발 툴을 Mono Develop을 사용하여 스크립트를 제작해서 Unity 엔진 이 필요에 의해서 라이브러리 파일을 폴더에 추가합니다.

4. Plugins :

개발자가 필요에 의해 추가한 라이브러리 파일들이 들어 있는 폴더.

Unity 엔진 프로젝트의 Plugins폴더에 있는 파일들이 그대로 들어 온다.

4-1)Plugins (개발자가 필요에 의해 추가한 라이브러리 파일)

OIDDConnect.dll : OIDD와 Unity Project 간의 통신을 위한 라이브러리 파일. (C++로 제작됨)

MySql.Data.dll : DB(mysql)와 Unity Project 간의 통신을 위한 라이브러리 파일. (mysql에서 제공)

System.Data.dll, System.Drawing.dll : mysql을 사용하기 위해서 필요한 라이브러리 파일. (unity에서 제공)

I18N.CJK.dll, I18N.dll, I18N.West.dll : 서로 다른 언어를 변환하기 위한 라이브러리 파일. (Unity에서 제공)

* 파일

mainData : Unity 엔진의 기본 설정 값과 Resource 사용의 모든 정보, 빌드 설정 정보를 저장한 파일.

기본화면(게임 타이틀 화면)의 설정 정보를 포함한다.

level0 : 캐릭터 선택 화면에 대한 화면 구성 정보 및 Object의 설정 정보를 포함한다.

level1 : 테이블 선택 화면에 대한 화면 구성 정보 및 Object의 설정 정보를 포함한다.

level2 : 국가 선택 화면에 대한 화면 구성 정보 및 Object의 설정 정보를 포함한다.

level3 : 게임 화면에 대한 화면 구성 정보 및 Object의 설정 정보를 포함한다.

level4 : 난이도 선택 화면에 대한 화면 구성 정보 및 Object의 설정 정보를 포함한다.

resources.assets :

Unity3D 프로젝트의 Resources 폴더에서 발견되는 모든 에셋과 그들의 의존성은 resources.assets이라고 불리는 파일에 저장됩니다. 에셋이 벌써 다른 레벨에 의해 사용된다면 그것은 그 레벨을 위해 .sharedAssets에 저장됩니다.

sharedassets0.assets :0 번째 레벨에 저장된 Resource 파일들의 정보를 저장됩니다. (게임 파일틀 화면)

sharedassets1.assets :1 번째 레벨에 저장된 Resource 파일들의 정보를 저장됩니다. (캐릭터 선택 화면)

sharedassets2.assets :2 번째 레벨에 저장된 Resource 파일들의 정보를 저장됩니다. (테이블 선택 화면)

sharedassets3.assets :3 번째 레벨에 저장된 Resource 파일들의 정보를 저장됩니다. (국가 선택 화면)

sharedassets4.assets :4 번째 레벨에 저장된 Resource 파일들의 정보를 저장됩니다. (게임 화면)

sharedassets5.assets :5 번째 레벨에 저장된 Resource 파일들의 정보를 저장됩니다. (난이도 선택 화면)

*Unity 엔진의 Resources 폴더의 구조에 맞춰서 Unity 엔진에 의해서 자동으로 생성 됩니다.

PlayerConnectionConfigFile : Unity 엔진에서 유저가 설정 한 모든 값을 저장하는 파일

output_log.txt : 유니티 게임 로그 저장 파일. 게임에서 나오는 로그를 파일로 저장합니다. (Unity 기본 기능)

< 문 답 서 >

01) 이 게임물에 대한 저작권 또는 유통권의 보유여부를 기술해 주십시오.

보유하고 있습니다.

02) 게임 콘텐츠에 포함된 초상권, 저작권 보유여부를 기술해 주십시오.

보유하고 있습니다.

03) 배경화면(사운드나 기타효과 등 포함)이 게임의 이용이나 결과에 어떤 연관관계가 있는지 기술해 주십시오.

배경화면(사운드나 기타효과 등 포함)은 게임의 이용이나 결과에 아무런 연관관계가 없습니다.

04) 배경화면의 출현규칙에 대해 상세히 기술해 주십시오.

배경화면은 일반적인 포커테이블과 같으며 다만 마지막 히든 후 결과가 표시되기 전 캐릭터들이 나와서 격투하는 신이 나오게 됩니다. 그 장면은 모든 패 중 가장 높을 때만 격투장면에서 승리 하는 모습으로 표현됩니다. 그 후 당첨축보 세레모니와 칩이 이동합니다.

05) 배경화면을 구현하기 위해 외부의 다른 파일을 이용할 수 있는지 기술해 주십시오.

외부 파일을 이용하지 않습니다.

06) 게임 프로그램에 포함된 모든 폴더명과 각 폴더에 포함된 파일 목록을 기술하고, 각 파일의 용도를 자세히 기술해 주십시오.

(모든 하위 폴더 포함/파일 별로 기능과 설명/데이터가 저장되는 파일은 저장되는 항목, 자료형, 항목별 크기, 저장하는 이유 등)

별도 설명

07) 확률 등 게임의 세팅에 사용되는 파일의 경우 파일에 포함된 내용과 이와 관련된 소스 (상세한 주석 포함)를 게임물 내용설명서에 기술해 주십시오.

별도 설명

08) 제출한 게임 프로그램이나, 설명서에 포함되지 않은 게임에 관련된 또 다른 내용(파일 등)이 있는지 기술해 주십시오.

없습니다.

09) 제출하신 동영상과 실제 게임물의 내용이 동일한지 여부를 기술해 주십시오.

(편집 혹은 캡처된 영상인지 여부 포함)

동일합니다.

< 문 답 서 >

10) 1회 게임 흐름도를 작성해 주십시오.

(각 이벤트 및 이용 요금이 소진되는 곳은 명확히 표시)

지폐투입(1만원, 5천원, 1천원) 가능	
<p>스타트 버튼 모니터 터치 혹은 버튼 클릭 → 캐릭터선택 → 플레이할장소 국가선택 → 기본 배팅금 및 판돈선택, 플레이할 인원수선택→ 게임시작 (선택한 판돈만큼 BALANCE 창으로 이동)</p>	
<p>첫번째 라운드 기본배팅 금액만큼 빅블라인드, 스몰블라인드는(판돈을 냄) 카드2장씩 받아 빅블라인드 좌측부터 시계방향으로 배팅 (콜, 레이스, 다이, 올인, 체크)를 할수 있음</p>	
<p>두번째 라운드 카드 3장이 테이블중앙에 깔림 자신이 소유 할 수는 없지만 자신의 2장의 패와 합쳐 족보를 만들 수 있음. 스몰블라인드 부터 배팅을 시작하여 시계방향으로 배팅함</p>	
<p>세번째 라운드 카드1장이 테이블중앙에 깔림 자신이 소유 할 수는 없지만 자신의 2장의 패와 합쳐 족보를 만들 수 있음. 스몰블라인드 부터 배팅을 시작하여 시계방향으로 배팅함</p>	
<p>네번째 라운드 카드1장이 테이블중앙에 깔림 자신이 소유 할 수는 없지만 자신의 2장의 패와 합쳐 족보를 만들 수 있음. 스몰블라인드 부터 배팅을 시작하여 시계방향으로 배팅함</p>	
배팅 순서대로 배팅 (콜, 레이스, 다이, 올인, 체크)	
격투영상 플레이	<p>게임에서 이기는 패라면 격투영상 승리</p> <p>게임에서 지는 패라면 격투영상 패배</p>
당첨족보 세레모니 및 당첨 점수 표시	
BANK창에 당첨 점수 누적	
1회 게임 종료	

< 문 답 서 >

11) 운영정보표시장치에 관한 사항(해당되는 란 에 'V'표시)

확인사항	O	X
게임기와 운영정보표시장치의 통신 인터페이스는 USB를 통한 RS-232C이며, 통신규약은 ASN.1기준으로 처리하며, encoding/decoding은 BER임	O	
운영정보표시장치는 하나의 게임기와 인증(등록절차) 이후 다른 게임기에 장착하여 사용하지 아니함	O	
REQUEST 전송 시 RESPONSE/ACK 응답을 받기 전에 다른 REQUEST를 발생시키지 아니함	O	
부팅 시 운영정보표시장치와 반드시 연결하고, 연결 후 게임기가 종료되기 전까지 운영정보표시장치와 연결상태를 유지하며 통신함	O	
REQUEST 수신시 반드시 RESPONSE/ACK 응답을 해야 하고, 응답수신 TIMEOUT은 최대 2초 이내임	O	
FAIL응답 또는 TIMEOUT 시에는 3회 재전송을 수행해야 하며, 3회 재전송 후에도 실패 시에는 모든 동작을 멈추고 에러 메세지 창을 표시함	O	
에러메세지 창은 화면의 가로, 세로 1/3이상으로 게임화면의 중앙에 표시함	O	
gameid와 gameinitkey를 이용해서 OIDD에 접속함	O	
운영정보표시장치와 연결상태를 확인하기 위해 180초마다 LINK메세지를 전송함	O	
장치 에러메시지를 수신하면 에러메세지를 표시하고 에러가 해결될 때까지 작동을 중지해야 함	O	
당첨점수, 배팅점수, 사용점수, 누적점수 등을 OIDD로 전송함	O	

12) 운영정보표시장치와 기기간의 통신 규격을 준수하는지 기술해 주십시오.

준수하고 있습니다.

13) 특정 배당을 가지고 있는 이미지가 있는지 기술해 주십시오.

없습니다.

14) 설명서나 본 질의에 기술한 내용 이외에 신청한 게임물의 내용에 대하여 설명되지 않은 부분이 있는지 기술해 주십시오.

없습니다.

- - 끝 - -