



메탈카드봇 : 듀얼아레나 게임설명서

www.오락기글.com

010-5053-2508

2024 JANUARY

(주)에스에이엠지 엔터테인먼트

서울시 강남구 테헤란로 325, 어반벤처빌딩 8층 (우)06151

TEL. 02-535-6773

[목 차]

1. 게임 소개

- [1-1] 게임의 개요
- [1-2] 게임의 목적
- [1-3] 게임의 특징

2. 조작 방식

- [2-1] 게임의 버튼 설명

3. 게임 진행

- [3-1] 타이틀 화면
- [3-2] 모드 선택 화면
- [3-3] 카드 배출 화면
- [3-4] 스테이지 선택 화면
- [3-5] 적 출현
- [3-6] 배틀 준비(카드 스캔) 화면
- [3-7] 배틀 시작 - 공방대결
- [3-8] 배틀 화면
- [3-9] 배틀 - 턴 표시
- [3-10] 배틀 조작 - 스킬 카드 선택
- [3-11] 배틀 조작 - 공격 조작
- [3-12] 배틀 조작 - 방어 조작
- [3-13] 배틀 조작 - 필살기
- [3-14] 배틀 조작 - 그로기
- [3-15] 배틀 종료
- [3-16] 배틀 결과 화면
- [3-17] 랭킹 화면
- [3-18] 히든 보스 배틀
- [3-19] 게임 종료

4. 카드 설명

- [4-1] 카드 디자인
- [4-2] 카드 정보
- [4-3] 카드 정보 게임 적용 내역
- [4-4] 카드 지급

스타전자
www.오락기술.com
010-5053-2508

5. 제품 사양

[5-1] 제원

[5-2] 크기

6. 각 부분의 명칭

[6-1] 전면부 외형 및 내부(앞)

[6-2] 배면부 외형 및 내부(뒤)

[6-3] 조작부

7. 기기 설정

[7-1] 코인기, 지폐기 설정

8. 게임의 설정

[8-1] 테스트 모드 동작 방법

별첨

1.로봇 리스트

스타전자
www.오락기술.com
010-5053-2508

1. 게임 소개

▷ [1-1] 게임 개요

구분	내용
제목	메탈카드봇 : 듀얼 아레나
대상층	초등학교 초, 중 저학년 남아
플랫폼	아케이드 게임
장르	턴제카드배틀
요청 등급	전체 이용가
언어	한국어
플레이 금액	1회 1,000원 (500원 X 2개)

▷ [1-2] 게임의 목적 : 카드를 사용한 로봇 배틀 게임

- ① 카드를 스캔하고, 스캔한 카드를 바탕으로 전략적인 카드 사용하기
- ② 카드를 선택한 후 조작을 통해서 더 큰 효과를 주어 배틀에서 승리하기
- ③ 다양한 캐릭터의 스킬 카드를 수집하고, 수집한 스킬 카드를 사용하는 게임 플레이

▷ [1-3] 게임의 특징 : 동명의 애니메이션을 바탕으로 하는 전체이용가 턴제 카드 배틀 게임

- ① 가지고 있는 스킬 카드의 QR을 스캔하여 총 3종의 카드 편성하기
- ② 편성된 스킬 카드에 따라 해당 로봇이 배틀에 등장
- ③ 카드의 능력치를 확인하여 상황마다 전략적인 사용
- ④ 카드의 타입에 따라 다양한 조작
- ⑤ 아케이드 조작에 결과를 게임 내에 수치로 반영
- ⑥ 초반에 획득한 카드를 게임에 바로 활용 가능

※ 본 게임은 ' 메탈카드봇 ' 이라는 애니메이션을 원작으로 개발한 유아용 아케이드 게임이며, 게임 내에 현금화 또는 경품 교환 등의 기능이 없는 비사행성 게임기입니다.

2. 조작 방식

▷ [2-1] 게임의 버튼 설명

구분	시점	설명
 빨간 버튼	메뉴	왼쪽, 위쪽 이동, 왼쪽 선택
	타이틀 화면	코인이 충분할 때 누르면 게임 시작
	카드 추가 받기	버튼을 누르면, 왼쪽 카드 선택
	정보 표시	버튼을 누르면, 정보창이 닫히고 다음으로 진행
	카드 스캔	버튼을 누르면, 무작위로 스킬 카드가 편성
	배틀 조작	활성화된 버튼을 누르면, 조작에 따른 배틀 수치가 적용
	결과 표시	버튼을 누르면, 다음으로 진행
	히든 보스 배틀	버튼을 누르면, 히든 보스 배틀 진행하지 않고, 다음으로 진행
	랭킹 결과 화면	버튼을 누르면, 게임 종료 화면 이동
	게임 종료 화면	버튼을 누르면, 타이틀 화면 이동
 노란 버튼	메뉴	결정, 확인, 건너뛰기, 중앙 선택
	타이틀 화면	코인이 충분할 때 누르면 게임 시작
	카드 추가 받기	버튼을 누르면, 다음으로 건너뛰기
	정보 표시	버튼을 누르면, 정보창이 닫히고 다음으로 진행
	카드 스캔	버튼을 누르면, 무작위로 스킬 카드가 편성
	배틀 조작	활성화된 버튼을 누르면, 조작에 따른 배틀 수치가 적용
	결과 화면	버튼을 누르면, 결과 바로 표시
	결과 표시	결과 표시 이후 버튼을 누르면, 다음으로 진행
	히든 보스 배틀	코인이 충분할 때 누르면 히든 보스 배틀 시작
	랭킹 결과 화면	버튼을 누르면, 게임 종료 화면 이동
	게임 종료 화면	버튼을 누르면, 타이틀 화면 이동
 파란 버튼	메뉴	오른쪽, 아래쪽 이동, 오른쪽 선택
	타이틀 화면	코인이 충분할 때 누르면 게임 시작
	카드 추가 받기	버튼을 누르면, 오른쪽 카드 선택
	정보 표시	버튼을 누르면, 정보창이 닫히고 다음으로 진행
	카드 스캔	버튼을 누르면, 무작위로 스킬 카드가 편성
	배틀 조작	활성화된 버튼을 누르면, 조작에 따른 배틀 수치가 적용
	결과 표시	버튼을 누르면, 다음으로 진행
	히든 보스 배틀	버튼을 누르면, 히든 보스 배틀 진행하지 않고, 다음으로 진행
	랭킹 결과 화면	버튼을 누르면, 게임 종료 화면 이동
	게임 종료 화면	버튼을 누르면, 타이틀 화면 이동

3. 게임 진행

▷ [3-1] 타이틀 화면



- ① 지폐 혹은 코인을 넣으면 Credit, Coin의 숫자가 올라간다.
- ② 1게임 플레이에 1,000원이다.
- ③ 1 Credit이 되면 자동으로 게임이 시작된다.
- ④ 500원 주화를 넣으면, Coin의 개수가 1개씩 올라간다.
- ⑤ 지폐를 넣으면, 1,000원으로 Coin의 개수가 2개가 올라간다.
- ⑥ Coin 2개당 Credit 1개가 올라간다.
- ⑦ 타이틀 화면의 무비는 현재 사용할 수 있는 메탈카드봇 로봇의 모습이 표시된다.

▷ [3-2] 모드 선택 화면



- ① 게임에서 선택할 수 있는 모드가 표시된다.
- ② 혼자놀이 모드가 기본 선택되어 있다.
- ③ 아무 버튼이나 누르면 모드가 선택되고 카드 배출 과정으로 넘어간다.
- ④ 혼자놀이 모드의 플레이 시간은 약 5분 가량이며, 히든 보스 배틀까지 진행하면 10분 정도 걸린다.

▷ [3-3] 카드 배출 화면



- ① 메탈카드봇 스킬 카드 1장을 플레이어에게 제공한다.
- ② 아케이드 기기의 배출구에서 카드가 1장이 나온다.
- ③ 나온 카드는 바로 게임에서 사용할 수 있다.



- ① 카드 배출이 완료되면, 추가로 카드를 선택할 수 있다.
- ② 카드 배출기에 있는 실제 카드가 표시되고, 사용자가 보고 선택할 수 있도록 정보가 하단에 표시된다.
- ③ 사용자는 가지고 싶은 카드를 2개중 하나를 선택한다.
- ④ 카드를 선택하려면, 1 Credit의 추가 지출이 필요하다.
- ⑤ 코인 투입이나 결제한 후 1 Credit 이상이 되면 사용자가 선택한 카드가 배출된다.

▷ [3-4] 스테이지 선택 화면



- ① 게임에서 선택할 수 있는 스테이지가 표시된다.
- ② 기본 선택된 스테이지는 쉬움 난이도이다.
- ③ 스테이지에 실제로 등장하는 적의 이미지가 표시된다.
- ④ 스테이지는 쉬움 ↔ 보통 ↔ 어려움 ↔ 쉬움 순으로 조작된다
- ⑤ 버튼을 조작하여, 왼쪽 오른쪽으로 이동하면 스테이지가 순서대로 선택된다.
- ⑥ 스테이지를 선택한 후 선택(중앙) 버튼을 누르면, 선택한 스테이지를 플레이할 수 있다.

▷ [3-5] 적 출현



- ① 스테이지를 선택하면, 해당 스테이지의 적이 출현하는 연출이 표시된다.
- ② 적 출현 문구와 함께 적 이미지가 표시되고, 표시된 이후에 해당 적의 이름과 정보가 표시된다.

- ③ 적 정보 표시 이후에 자동으로 배틀 준비 과정으로 넘어간다.

▷ [3-6] 배틀 준비(카드 스캔) 화면



- ① 배틀 준비가 표시되고, 스캔 요청이 표시된다.
- ② 메탈카드봇 스킬 카드 3종을 스캔할 수 있다.
- ③ 카드가 없거나 부족한 경우, 아무 버튼을 누르면 스킬 카드 3종이 무작위로 편성되어 게임을 진행할 수 있다.



- ① 스킬 카드를 스캔하면, 스캔한 스킬 카드 정보가 표시된다.
- ② 상단에 스킬 카드 타입과 등급, 이름이 표시되고, 중앙에 해당 스킬 카드의 로봇 이미지가 표시된다.
- ③ 하단에는 체력, 카드의 타입에 따른 능력의 수치, 필살기 수치, 그로기 수치가 표시된다.
- ④ 버튼을 누르면, 카드 편성 화면으로 이동한다.

www.오락기술.com
010-5053-2508



- ① 스킬 카드를 순서대로 스캔하면, 순서대로 카드 정보가 표시된 후에 카드 편성 화면에서 카드 슬롯 왼쪽부터 오른쪽 그리고 하단 순서대로 카드가 총 3 종이 장착된다.
- ② 카드가 장착될 때마다, 상단의 체력 게이지 정보가 갱신된다.
- ③ 카드가 모두 장착되면, 장착한 카드 정보를 바탕으로 적의 정보와 매칭하여 약점 공략 여부가 표시된다.
- ④ 모든 카드가 장착된 상태에서 아무 버튼이나 누르면, 배틀이 시작된다.

▷ [3-7] 배틀 시작 - 공방대결



- ① 배틀 시작이 표시된다.
- ② 배틀 시작 표시 후 공방대결 단계의 버튼 조작 가이드가 표시된다.



- ① 사용자가 편성한 스킬 카드의 로봇과 적 로봇이 공방대결 상태가 되고, 카운트 다운을 한다.
- ② 상단에는 조작 타이머가 표시되고, 조작 타이머가 0이 될 때까지 버튼을 연타하여 조작할 수 있다.
- ③ 일정 시간 안에 연속해서 연타한 경우에는 콤보로 쌓이며, 연출로 표시된다.
- ④ 로봇을 중앙에서부터 시작하고, 연타할 때마다 사용자의 로봇이 오른쪽으로 이동한다.



- ① 조작 타이머가 끝나면, 연타하여 쌓은 콤보 수와 결과를 표시한다.
- ② 타이머의 시간이 모두 지나고, 중앙을 기준으로 오른쪽에 내 로봇이 있으면 먼저 공격하는 상태로, 왼쪽에 있으면 적의 공격을 방어하는 상태로 배틀 스테이지로 이동한다.

▷ [3-8] 배틀 화면

※ 공방대결 후에 스테이지 연출과 함께 해당 화면이 표시된다.

▷ 아군 정보



① 배틀 타이머 : 게임을 진행하는 제한 시간으로 약 2분 정도이다. 해당 시간이 지나면 시간 종료로 배틀이 종료된다.

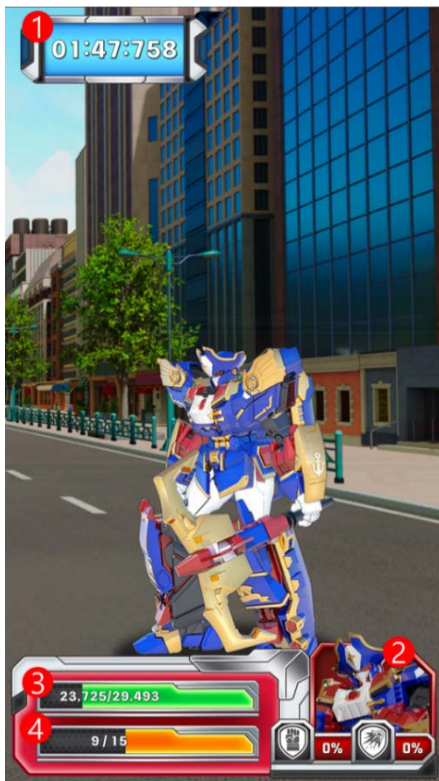
② 로봇 : 사용자가 스캔한 카드 정보를 표시한다. 카드의 로봇, 타입, 등급을 표시하며, 현재 선택된 메인 로봇이 크게 표현된다.

③ 체력 게이지 : 3종의 편성한 카드 정보에 따른 체력 게이지를 표시한다.

④ 필살기 게이지 : 고정으로 10칸이 있으며, 스킬 카드를 사용하면 스킬 카드의 능력치에 따라 채워진다.

스타전자
www.오락기술.com
010-5053-2508

▷ 적 정보



① 배틀 타이머 : 게임을 진행하는 제한 시간을 표시한다.

② 로봇 : 적 로봇의 이미지와 정보를 표시한다.

③ 체력 게이지 : 적의 체력 게이지를 표시한다.

④ 그로기 게이지 : 적이 가지고 있는 그로기 게이지를 표시한다.

⑤

▷ [3-9] 배틀 – 턴 표시



- ① 공방대결의 결과에 따라 배틀 시작 시 선공이 결정된다.
- ② 게임은 턴제로 진행되며, 각 캐릭터의 턴마다 턴 표시를 한다.

▷ [3-10] 배틀 조작 – 스킬 카드 선택

※ 사용자(플레이어)의 턴일 때 해당 화면이 표시된다.



- ① 적 정보 표시
- ② 적의 공격 : 적의 공격까지 얼마나 턴이 남았는지 표시한다.
- ③ 적의 약점 : 적이 가지고 있는 약점의 정보를 표시한다.
- ④ 적의 체력 게이지 : 현재 적의 체력 게이지 정보를 표시한다.
- ⑤ 적의 그로기 게이지 : 현재 적의 그로기 게이지 정보를 표시한다.
- ⑥ 스킬 카드 : 배틀 준비에서 편성한 총 3장의 카드가 표시된다. 카드의 등급, 로봇 이미지, 카드 타입 아이콘, 능력 수치, 필살기, 그로기 능력치가 표시된다.
- ⑦ 사용자가 사용 버튼을 누르면, 해당 스킬 카드가 사용된다.
- ⑧ 스킬 카드를 사용하면, 스킬 카드의 수치가 반영된다.

▷ [3-11] 배틀 조작 – 공격 조작



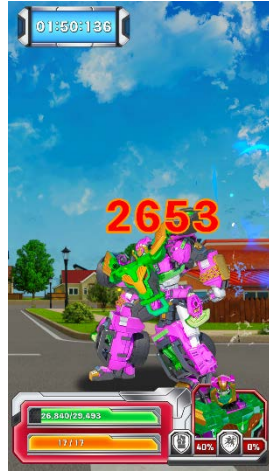
- ① 스킬 카드 중 공격 타입을 선택한 경우, 로봇이 공격 모션을 한다.
- ② 로봇의 공격 모션 후에 공격 조작 화면으로 넘어간다.
- ③ 공격 조작 화면 게임 내 최초로 진입 시에 조작 가이드가 표시된다.
- ④ 카드격에 따라 버튼 2개, 3개를 사용하여 활성화된 버튼을 조작한다.
- ⑤ 활성화된 버튼이외의 버튼을 누른 경우 Miss가 표시되고 입력되지 않는다.

- ⑥ 조작해서 입력이 성공한 경우 % 게이지가 차오른다.
- ⑦ 5 초 타이머 제한 시간 내에 입력한 % 게이지만큼 스킬 카드의 능력치에 더해 적 로봇을 공격하여 데미지를 준다.

▷ [3-12] 배틀 조작 – 방어 조작



- ① 적의 턴이 되었을 때, 적이 공격하면 방어 조작 화면으로 넘어간다.
- ② 방어 조작 화면 게임 내 최초로 진입 시에 조작 가이드가 표시된다.
- ③ 양 옆에서 쉴드 이미지가 다가오고, 중앙에 올 때 버튼을 누르면 쉴드 이미지가 멈춘다.
- ④ 쉴드 이미지가 틀에 얼마나 맞는냐에 따라 % 게이지가 결정된다.
- ⑤ % 게이지가 결정되면, 해당 % 게이지만큼 보정하여 적의 공격을 방어한다.



- ① 스킬 카드 중 방어 타입을 선택한 경우 로봇이 방어 모션을 한다.
- ② 방어 모션을 했을 때 적이 공격하면 방어 조작을 한다.
- ③ 방어 조작 이후에 방어 스킬 카드의 조작이 발동된다.
- ④ 방어 스킬 카드는 노란색 버튼을 누르면, 게이지가 찬다.
- ⑤ 적의 턴이 되었을 때, 적이 공격하면 방어 조작 화면으로 넘어간다.
- ⑥ % 게이지가 결정되면 해당 % 게이지만큼 스

킬 카드의 능력치에 더해 적 로봇을 공격하거나 회복한다.

▷ [3-13] 배틀 조작 - 필살기



- ① 스킬 카드를 사용하면, 스킬 카드의 필살기 능력치만큼 필살기 게이지가 찬다.
- ② 필살기 게이지가 모두 차면, 필살기가 발동된다.
- ③ 필살기가 발동되면 필살기 조작화면으로 넘어간다.

www.오락기술.com
010-5053-2508



- ① 필살기 조작 화면에서는 적 정면 이미지가 다가온다.
- ② 상단에는 조작 타이머가 표시되고, 조작 타이머가 0이 될 때까지 버튼을 연타하여 조작할 수 있다.
- ③ 일정 시간 안에 연속해서 연타한 경우에는 콤보로 쌓이며, 텍스트로 표시된다.
- ④ 연타한 수 만큼 편성한 카드 3종의 능력치를 반영하여 로봇이 스테이지에서 필살기 공격을 하며 데미지를 준다.

▷ [3-14] 배틀 조작 - 그로기

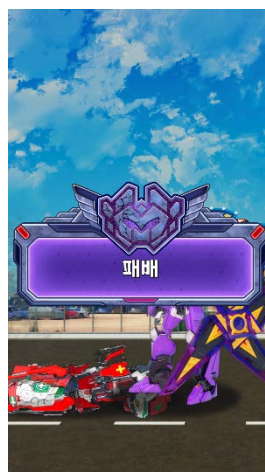


- ① 스킬 카드를 사용하여 공격하면 스킬 카드의 그로기 게이지만큼 적 로봇의 그로기 게이지를 감소시킨다.
- ② 그로기 게이지가 0이 되면, 적 로봇은 1턴간 행동 불능에 걸린다.
- ③ 1턴이 지나면 다시 복귀한다.

▷ [3-15] 배틀 종료



- ① 적 로봇의 체력 게이지를 0으로 만들면, 파이널 어택이 시작된다.
- ② 파이널 어택은 배틀을 마무리하는 연출이다.
- ③ 버튼을 연타하면, 버튼의 콤보 수가 올라간다.
- ④ 5초의 타이머 제한 시간이 지나면, 파이널 어택 연출과 함께 적이 쓰러진다.
- ⑤ 적이 쓰러지고, 승리가 표시된 후 결과 화면으로 이동한다.



- ① 제한 시간이 지나면, 시간 종료가 표시된 후, 결과 화면으로 이동한다.
- ② 내 체력 게이지가 0이 되면, 패배로 표시된 후 결과 화면으로 이동한다.

▷ [3-16] 배틀 결과 화면



- ① 배틀이 끝나면, 결과 화면으로 이동한다.
- ② 결과 화면에서는 콤보, 데미지, 남은 시간, 남은 체력이 표시되고, 일정 수준에 따라 등급을 S ~ C등급으로 표시한다.
- ③ 총 점수는 콤보, 데미지, 남은 시간, 남은 체력을 점수로 환산한 후 모두 더하여 표시한다.
- ④ 어떤 난이도에 무엇을 클리어했는지 표시하고, 총 점수에 해당하는 등급을 표시한다.
- ⑤ 확인(버튼 3개)를 누르면, 다음 화면으로 이동한다.

▷ [3-17] 랭킹 화면

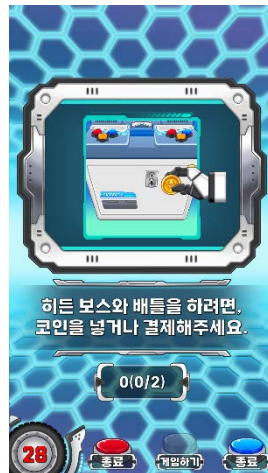


- ① 기기에 저장된 랭킹의 점수보다 높은 경우에 랭킹 입력 화면이 표시된다.
- ② 3개의 버튼을 조작하여, 이름을 입력한다.
- ③ 영문 5자까지 입력할 수 있다.
- ④ 입력이 끝나면, 입력한 닉네임을 저장한 후 랭킹 정보로 이동한다.
- ⑤ 제한 시간이 지나면, 닉네임이 랜덤으로 지정되어 저장된 후 랭킹 정보로 이동한다.



- ① 랭킹 정보에는 순위와 닉네임, 획득한 점수가 표시된다.
- ② 하단에는 몇 위를 갱신했는지 표시된다.
- ③ 아무 버튼이나 누르면, 게임 종료 화면으로 이동한다.

▷ [3-18] 히든 보스 배틀



- ① 결과 화면에서 A등급 이상을 받은 경우 히든 보스가 출현한다.
- ② 히든 보스와 배틀을 하려면 추가 결제가 필요하다.
- ③ 추가 결제를 하면, 게임하기 버튼이 활성화된다.
- ④ 추가 결제하여 활성화된 게임하기 버튼을 누르면, 히든 보스 배틀을 진행할 수 있다.



- ① 히든 보스 배틀을 진행하기 전 카드 배출기에 있는 실제 카드가 표시되고, 사용자가 보고 선택할 수 있도록 정보가 하단에 표시된다.
- ② 사용자는 가지고 싶은 카드 2개 중 하나를 선택한다.
- ③ 이미 히든 보스 배틀을 하기 위해 추가 지출했기 때문에 카드를 선택하면, 바로 사용자가 선택한 카드가 배출된다.
- ④ 히든 보스는 기존 적보다 강한 적이 등장하고, 추가로 배틀을 진행한다.

▷ [3-19] 게임 종료



- ① 인사 문구가 있는 최종 종료 화면이 표시된다.
- ② 표시되는 이미지는 사용자가 스킬 카드로 스캔한 로봇이 표시된다.
- ③ 아무 버튼이나 누르면 타이틀 화면으로 돌아간다.

4. 카드 설명

▷ [4-1] 카드 디자인



★ 본 카드의 디자인은 출시 후 카드 출시 계획에 따라 변경될 수 있습니다.

▷ [4-2] 메탈카드봇 스킬 카드 정보

[카드 전면]

- ① 숫자 : 해당 카드의 강함 정도를 숫자로 표현한다.
- ② 로봇 이름 : 해당 스킬 카드를 스캔했을 때 나오는 로봇의 이름을 표시한다.
- ③ 스킬 카드 타입 : 공격/방어로 해당 스킬 카드의 타입을 표시한다.
- ④ 스킬 이름 및 설명 : 스킬 카드의 스킬 이름과 설명을 표시한다.
- ⑥ 문양 : 문양은 게임에서는 사용하지 않는 부분이다.



★ 본 디자인은 출시 후 카드 출시 계획에 따라 변경될 수 있습니다.

[카드 후면]

- ① QR 코드 : 캐릭터 코드가 담긴 QR 코드.
기기에 스캔하여 캐릭터 정보를 불러온다.

▷ [4-3] 카드 정보 게임 적용 내역

[게임에서 사용하는 정보]

- ① 숫자 : 게임에서 사용하는 능력치 강함의 기준으로 사용한다..
- ② 타입 : 스킬 카드의 타입을 표현하며, 해당 타입에 따라 공격/방어 타입으로 나뉜다.
- ④ 이름 : 스킬 이름을 나타낸다.
- ⑤ 캐릭터 : 게임에서 소환되는 캐릭터가 달라진다.

[게임에서 사용하지 않는 정보]

- ① 카드 이미지 정보 : 카드의 이미지는 게임에서 등장하지 않는다.
- ② 문양 : 해당 정보는 게임에서 사용하지 않는다.

▷ [4-4] 카드 지급

[카드 지급 방법]

- ① 기기 안에 있는 카드를 배출기를 통해서 순서대로 배출하여 지급한다.
- ② 추가 지출한 경우에는 배출기에 있는 실제 카드 2개의 정보를 표시하고, 사용자가 그 중 하나를 선택하도록 한다.

스타전자
www.오락기술.com
010-5053-2508

5. 제품 사양

▷ [5-1] 제원

구분	상세 자원
정격 전원	AC220V ± 10% (60Hz)
정격 소비전력	200W
모니터	32인치 LCD DISPLAY
크기	660(W) x 575(D) x 1720(H)
무게	120Kg

※ 국가별 정격 입력전원은 해당 국가 전원사양에 맞춰 출고됨.

해당 게임은 이용자간 네트워크 플레이 및 통신 기능은 없습니다.

▷ [5-2] 크기



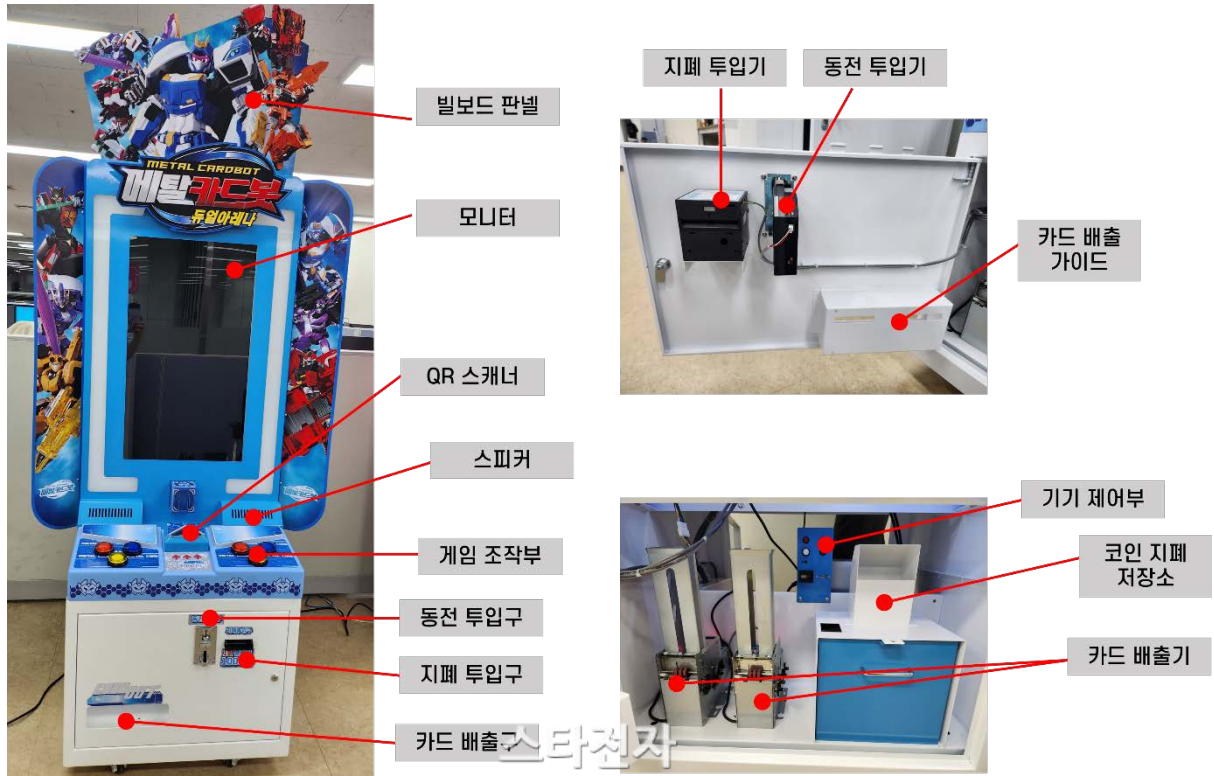
▷ [5-3] 측면



스타전자
www.오락기술.com
010-5053-2508

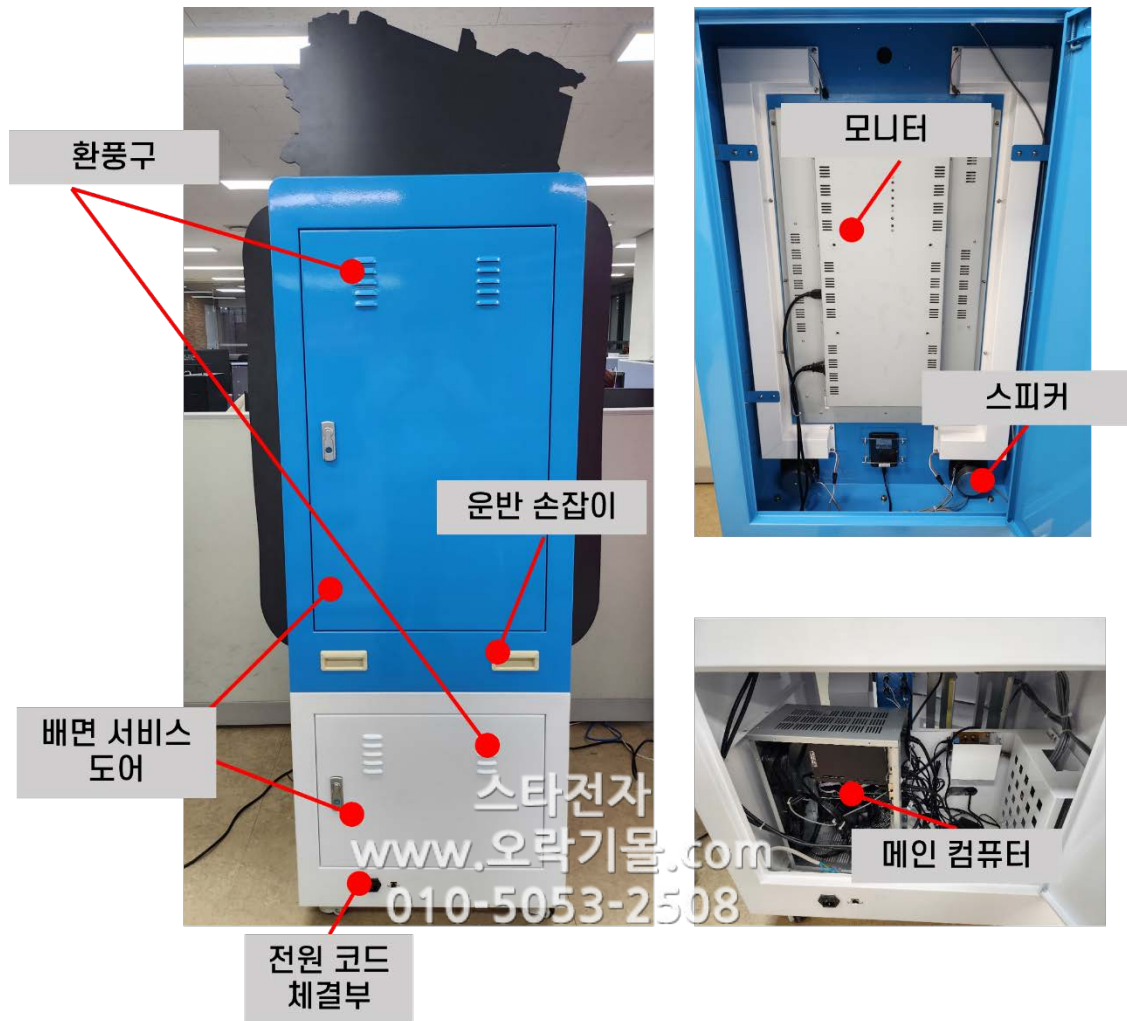
6. 각 부분의 명칭

▷ [6-1] 전면부 외형 및 내부(앞)

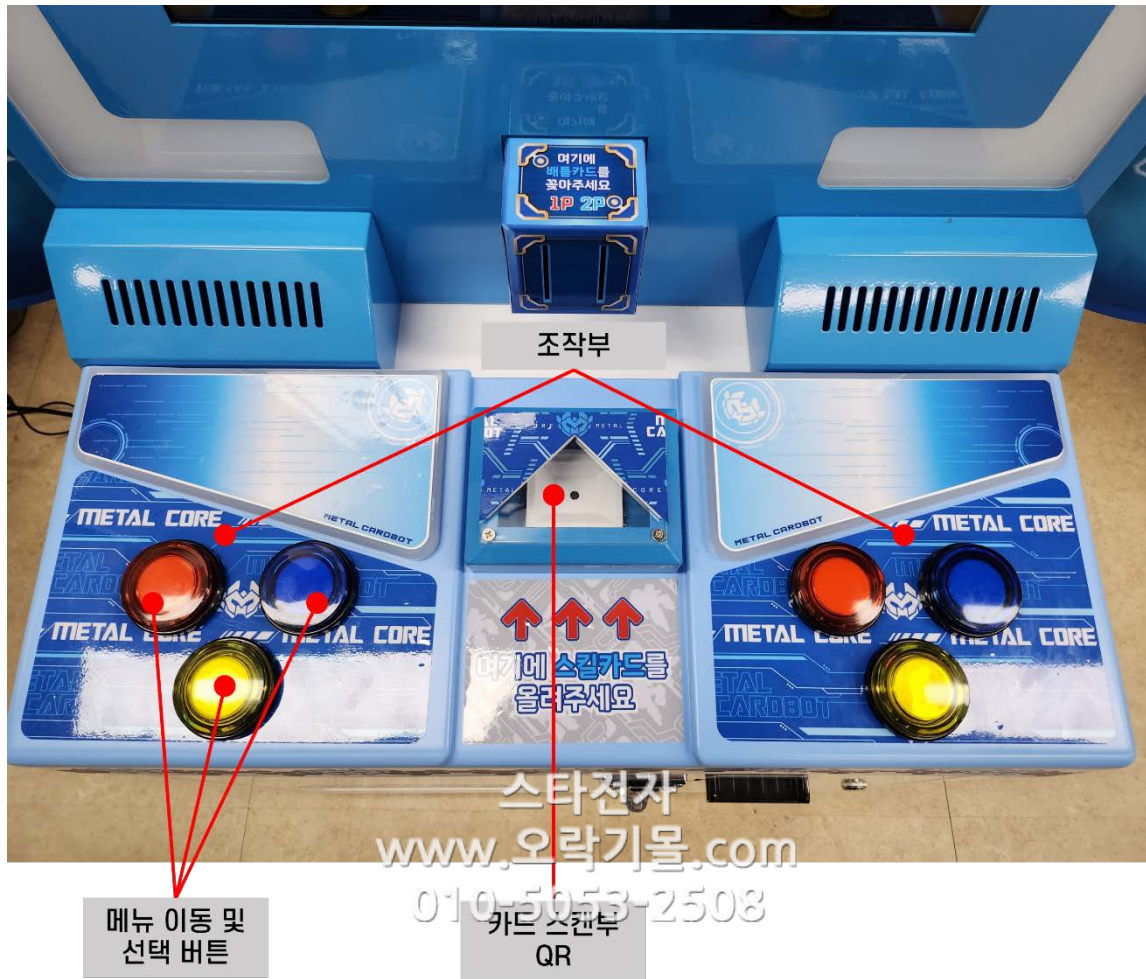


★ 추가 지출한 경우 카드 배출기에서 카드 QR을 체크하여, 게임에서 정보를 표시한다. 사용자는 해당 정보를 바탕으로 카드를 선택한다.

▷ [6-2] 배면부 외형 및 내부(뒤)



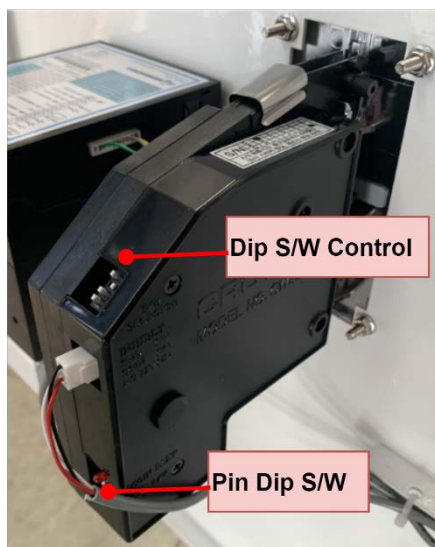
▷ [6-3] 조작부



7. 기기 설정

▷ [7-1] 코인기, 지폐기 설정

♣ 코인기 설정을 변경하려면 코인기 DIP S/W를 아래와 같이 변경하면 된다.



1. Dip S/W Control

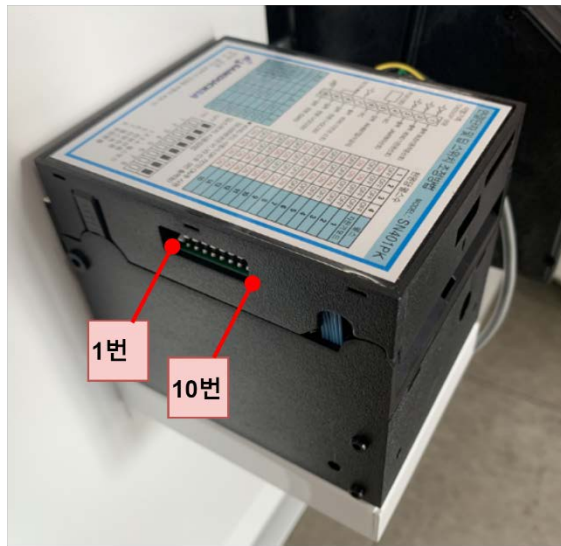
SW1	SW2	SW3	SW4	COIN선택	투입	출력(PLUS)
OFF	OFF	OFF	OFF	100원 전용	1개	1개
ON	OFF	OFF	OFF	100원 전용	2개	1개
OFF	ON	OFF	OFF	100원 전용	3개	1개
ON	ON	OFF	OFF	500원 전용	1개	5개
ON	ON	ON	ON	500원 전용	1개	3개
OFF	ON	ON	ON	500원 전용	1개	2개
OFF	OFF	ON	OFF	500원 전용	1개	1개
ON	OFF	ON	OFF	500원 전용	2개	1개
OFF	ON	ON	OFF	500원 전용	3개	1개

ON	ON	ON	OFF	100원 겸용	5개	1개
				500원 겸용	1개	1개
OFF	OFF	OFF	ON	100원 겸용	1개	1개
				500원 겸용	1개	5개
ON	OFF	OFF	ON	100원 겸용	1개	1개
				500원 겸용	1개	6개(100원 서비스)
OFF	ON	OFF	ON	100원 겸용	2개	1개
				500원 겸용	1개	2개(100원 기억)
ON	ON	OFF	ON	100원 겸용	3개	1개
				500원 겸용	1개	1개(200원 기억)
OFF	OFF	ON	ON	100원 겸용	2개	1개
				500원 겸용	1개	3개(100원 서비스)
ON	OFF	ON	ON	100원 겸용	3개	1개
				500원 겸용	1개	2개(100원 서비스)

2. Pin Dip S/W (Setting 방법)

SW1	SW2	기능	사용방법
OFF	OFF	코인출력(느리게)	출력 펄스 실이 125ms
ON	OFF	100원 seting	100원 동전을 8회 투입 후 Sw1. Sw2를 모두 ON 또는 OFF
OFF	ON	500원 seting	500원 동전을 8회 투입 후 Sw1. Sw2를 모두 ON 또는 OFF
ON	ON	코인출력(빠르게)	출력 펄스 실이 109ms

♣ 지폐기 설정을 변경하려면 지폐기기 DIP S/W를 아래와 같이 변경하면 된다.



연결단자 및 DIP 스위치 조정방법 MODEL: SN401PK

식별기측
TD62503P 상당

PC817상당

DC12V

10

출력 BUSY(동작중신호)
출력 VEND 1(진권신호)
출력 JAM(오더신호)
NC
입력 INHIBIT(입수금지)
NC
출력 VEND 2(진권 신호)
입력 전원 (+DC12V)
입력 전원 (+DC12V)
입력 전원 (GND)

천원당 펄스수

1	2	3	4	펄스
OFF	OFF	OFF	OFF	자판기모드
ON	OFF	OFF	OFF	1
ON	ON	OFF	OFF	2
ON	ON	ON	OFF	3
ON	ON	ON	ON	4
ON	OFF	ON	OFF	5
OFF	ON	ON	OFF	6
ON	ON	ON	OFF	7
OFF	OFF	OFF	ON	8
ON	OFF	OFF	ON	9
OFF	ON	OFF	ON	10
ON	ON	OFF	ON	11
OFF	OFF	ON	ON	12
ON	OFF	ON	ON	13
OFF	ON	ON	ON	14
ON	ON	ON	ON	15

용도

	5	6	7	8
100mS	-	-	OFF	OFF
50mS	-	-	ON	OFF
천원전용	ON	OFF	-	OFF
천/오천원	ON	OFF	-	ON
만원전용	OFF	ON	-	OFF
만/오천원	ON	ON	-	ON
전부사용	OFF	OFF	-	OFF

■ VEND 모드 사용시 DIP 7번만 ON후 사용
(50,000원권은 V1, V2 신호 5번 출력됨)

DIP 스위치 사용방법

OFF

ON

1 2 3 4 5 6 7 8

1.2.3.4: 펄스모드
5: 천원전용
6: 만원전용
7: 펄스폭
8: 오만원용

SAMDUCKSA

제조원: 삼 환
주 소: 경기도 남양주시 진접읍 부평리 456-15

8. 게임의 설정

▷ [8-1] 관리자 모드 동작 방법

- ♣ 뒷면에 위치한 전원 스위치로 제품의 전원을 가동한다.
- ♣ 부속 열쇠를 이용하여 전면 서비스 도어를 연다.
- ♣ 게임 화면 중에 [관리자 버튼] 을 3번 누르면 화면에 관리자 모드가 나타나게 된다.

★ 관리자 모드는 테스트하거나 에러를 처리하기 위한 용도 및 정산 확인용으로만 사용한다.



별첨

등장 로봇 리스트

메탈카드봇에 등장하는 로봇 리스트입니다.

① 블루캡

경찰차 형태의 메탈카드봇.

마키나 행성에서는 경찰관이었다.

그러나 마키나 행성은 평화로운 별이었으므로 마을을 순찰하는 순경 같은 존재였다.

정의를 중시하며 평화를 바라는 성실한 청년.

무기 : 대형 건틀렛



스타전자

www.오락기물.com

010-5053-2508

② 메가 앰블러

구급차 형태의 메탈카드봇.

동료의 치유 및 강화를 도맡는 마술사적인 포지션.

무기 : 대형 집게



③ 메가 트러커

덤프트럭 형태의 메탈카드봇. 성격은 상냥하며 힘이 세다.

다만 지식이 부족하며 어려운 생각을 하는 일은 취약. 기분파이며 밝은 성격이다.

무기 : 방패



④웨도우X

군용 헬리콥터 형태의 메탈카드봇. 별명은 닌자.

신출귀몰이며 소리도 없이 등장한다.

무기 : 대형 수리검



⑤피닉스 파이어

소방차 형태의 메탈카드봇.

블루캡보다 먼저 지구에 도착하여 소방차로서 활약해 왔다.

무기 : 망치



⑥플레타Z

프라이빗 제트기 형태의 메탈카드봇.

누구에게도 얹매이지 않고, 자유롭게 하늘을 나는 것이 취미이다.

무기 : 활

스타전자
www.오락기물.com
010-5053-2508



⑦헤비 아이언

트레일러트럭 형태의 메탈카드봇.

냉정 침착. 데이터를 분석해서 싸움에 임한다.

농담이 전혀 통하지 않는 타입.

무기 : 손등 검, 흉갑



스타전자
www.오락기물.com
010-5053-2508

⑧덱스터

포크레인 형태의 메탈카드봇.

광학 미채 (Optical Camouflage)를 탑재하고 있어 카멜레온처럼 외형을 바꿀 수 있다.

무기 : 드릴



⑨버스티 갤런

불도저 타입의 메탈카드봇.

「길은 내가 지나가야 생긴다」가 좌우명인 파워풀한 추적자

무기 : 개틀링



⑩와일드 가디

고급 스포츠카 타입의 메탈카드봇.

정의의 길을 고수하는 명예로운 기사. 블루캡을 라이벌로 여긴다.

무기 : 대검, 방패



스타전자

www.오락기물.com

010-5053-2508

⑪블랙 후크

해적선 타입의 메탈카드봇.

신출귀몰. 적이든 아군이든 상관없이 그저 제멋대로 날뛴다.

무기 : 닳



⑫버팔로 크러쉬.

몬스터 트럭 타입의 메탈카드봇.

프랑켄슈타인의 괴물처럼 힘은 있지만 지혜가 없다. 그만큼 순진해서 속기 쉽다.

무기 : 손도끼



메탈카드봇 : 듀얼 아레나 추가 문답

- 간략한 게임 개요[게임 방법 및 목적, 1회 최단 게임시간, 1회 이용 금액, 경품(아이템 카드 포함) 제공 여부 등, 또한 아이템카드를 배출하는 게임의 경우, 아이템카드의 범용성 여부(해당 게임기가 설치된 모든 곳에서 사용가능한지)를 기술해 주십시오.

▶ 게임 방법 및 목적 : 수집한 3개의 카드를 스캔한 후 배틀에서 스캔한 3개의 카드 중 하나를 선택합니다. 선택한 스킬 카드를 기반으로 3색의 버튼을 조작합니다. 조작을 통해서 획득한 결과가 배틀에 반영됩니다. 스킬 카드를 전략적으로 선택하고, 조작을 통해 효과를 증가시켜 배틀에서 적을 물리치고, 승리하는 것이 목적입니다.

▶ 1회 최단 게임 시간은 5분에서 ~ 5분 30초 정도입니다.

▶ 1회 이용 금액은 1,000 원 입니다.

▶ 1회 이용 금액을 투입하면, 1장의 카드를 획득할 수 있습니다. 배출 후에 추가로 1,000원을 결제하면 화면에 표시된 카드 중 하나를 선택하여 추가로 1장 더 받을 수 있습니다. 배틀 진행 후에 일정 이상의 점수를 획득한 경우 히든 보스 배틀을 진행할 수 있으며, 히든 보스 배틀을 진행하려면 추가 결제 1,000원을 결제해야 합니다. 추가 결제 후 과정 진행 시에 화면에 표시된 카드 중 하나를 선택하여 추가로 1장 더 받을 수 있습니다.

▶ 메탈카드봇 카드는 해당 게임기에서 사용할 수 있으며, 동일한 기기라면 어느 곳에 설치되어있든지 사용할 수 있습니다.

- 아이템 카드는 1회 게임을 기준으로 몇 장을 배출할 수 있습니까?

▶ 1회 게임을 기준으로 1장을 배출합니다. 추가로 결제할 경우 확정된 카드 중 선택하여 최소 1~2장을 더 획득할 수 있습니다.

- 본 게임물에 대한 저작권 또는 유통권과 본 게임물에 사용된 콘텐츠(이미지 및 동영상, 캐릭터 등)에 대한 사용 권원을 보유하고 있습니까? 있다면 관련 권원 자료를 제출해 주시기 바랍니다. (애니메이션 원작사와의 IP 사용허락 및 사용계약으로 인해 권원을 갖추을 확인할 수 있는 자료를 제출 요망)

▶ 첨부한 '[SAMG] 메탈카드봇 아케이드 게임 라이선스 계약서_엔터리얼(스캔본).pdf' 문서를 확인하시면, 메탈카드봇 IP에 대한 개발 및 유통권을 보유하고 있음을 확인하실 수 있습니다.

- 연출 배경화면 및 동영상, 애니메이션, 이미지, 음향 등의 효과가 게임 진행 또는 결과에 영향을 미치거나, 별도의 당첨으로 사용되는 등의 어떤 연관관계가 있는지 기술해 주십시오.

▶ 게임에서 사용된 연출 배경화면 및 동영상, 애니메이션, 이미지, 음향 등의 효과는 게임 진행 또는 결과에 영향을 미치지 않습니다. 오직 사용자의 조작만이 게임의 진행 또는 결과에 영향을 줍니다. 별도의 당첨 등의 사용은 하지 않습니다.

- 버튼(시작 또는 발사 등)을 누르지 않거나, 혹은 버튼(시작 또는 발사)을 누르고만 있어도 자동으로 게임이 진행됩니까?

▶ 게임기에 충분한 동전이나 지폐를 투입 시에 게임이 시작됩니다. 게임이 시작된 후에 진행 시간을 초과하면 다음 과정으로 진행됩니다. 게임 플레이가 진행되는 경우에 버튼을 조작하지 않으면, 다음으로 진행되지 않습니다. 조작하지 않는 시간이 길어지면 플레이 시간이 지나고, 타임 오버라는 결과로 이어집니다. 결과 표시 이후에 게임은 종료하게 됩니다.

- 게임이 자동으로 진행되거나 외부기기 등에 의해 게임의 목적이 달성됩니까?(이용자의 능력에 의해 1회 게임의 목적(경품, 점수 등)을 달성할 수 있어야 함)

▶ 아니요. 게임은 1 Credit 이상을 지불한 후에 게임이 시작됩니다. 게임 플레이가 진행될 때 사용자의 조작이 있어야 실질적인 게임의 목적을 달성할 수 있습니다.

- 이용자가 아무리 노력해도 게임의 목적을 달성할 수 없는 경우가 있습니까?

▶ 없습니다. 난이도에 따라 강한 카드가 필요하고, 이용자가 조작을 통해서 노력하면, 노력한

만큼의 결과 점수를 획득할 수 있습니다.

- **이용자 능력과 무관하게 게임의 목적을 달성할 수 있는 경우가 있습니까?**

▶ 없습니다. 이용자가 조작을 통해서 노력하면, 노력한 만큼의 결과 점수를 획득할 수 있습니다.

- **제출하신 동영상과 실제 게임물의 내용이 동일합니까?(설명서나 이미지의 설명을 보완하기 위한 용도의 영상인 경우 관련된 내용을 기술해 주십시오.)**

▶ 제출한 동영상과 실제 게임물의 내용이 동일하며, 실제 게임과 다른 부분은 없습니다.

- **I/O보드 및 지폐인식기 내부를 포함하여, 게임기 하드웨어에 기술되지 않은 별도의 유·무선 송신 기능 또는 통신장치가 있습니까?**

▶ 아니오. 유·무선 송신 기능 또는 통신장치가 없습니다.

www.오락기술.com

010-5053-2508

- **게임화면 또는 정산창에 기술되지 않은 별도의 점수체계 또는 정산내용이 존재합니까?**

▶ 아니오. 게임화면에 표시되는 결과 점수 외에 다른 점수 체계나 정산 내용이 존재하지 않습니다.

- **기술되지 않은 별도의 점수체계(배경 이미지 및 영상 등과 연관된 별도 보상)가 존재합니까?**

▶ 아니오. 기술되지 않은 별도의 점수 체계나 별도의 보상이 존재하지 않습니다. 모든 내용은 설명서 및 보완 내용, 문답, 비공개 자료에 포함하여 기술되어 있습니다.

- **게임 설명서에 기술된 게임 이용방식이나 결과물 획득 방식 이외에 별도의 게임 내용 변경하는 특정 방법 등이 존재합니까?**

▶ 아니오. 기술되지 않은 게임 이용방식이나 결과물 획득 방식 등 게임 내용을 변경하는 특정

방법은 존재하지 않습니다.

- 게임진행 횟수 및 게임내용 등을 저장하여 게임의 진행이나 결과에 영향을 주는 내용이 존재합니까?

▶ 아니오. 게임진행 횟수 및 게임내용 등을 저장하여 게임의 진행이나 결과에 영향을 주는 내용은 없습니다.

- 외부 저장장치나 네트워크 등을 이용하여 게임의 내용이 임의 변경가능합니까?

▶ 아니오. 게임의 내용을 임의 변경할 수 없습니다. 심의한 버전의 게임 업데이트를 위해 유통 및 관리 차원에서 외부 저장 장치를 사용하지만, 심의를 준수한 해제할 수 없는 빌드 파일을 통째로 교체하는 형태이기 때문에 임의 변경할 수 없습니다.

- 게임물내용설명서에 기술되지 않은 별도의 파일을 호출하는 내용이 존재합니까?

▶ 아니오. 기술되지 않은 별도의 파일을 호출하는 내용은 존재하지 않습니다.

- 게임에 별도의 모드가 존재하는 내용이 존재합니까?(테스트, 업장용 등)

▶ 아니오. 게임에 기술되지 않은 별도의 모드는 존재하지 않습니다.

- 게임에 영향을 주는 조작키 등(프로그램, 추가기판, 리모컨 수신기 등)이 존재합니까?

▶ 아니오. 게임에 영향을 주는 조작키 등은 존재하지 않습니다.

- 게임에서 획득한 점수의 초기화 없이 다음 게임을 진행하거나, 코인의 투입 없이 획득한 점수의 차감으로 다음게임을 진행할 수 있는 내용이 존재합니까?

▶ 아니오. 존재하지 않습니다. 무조건 1 Credit 이상의 코인이나 지폐를 투입한 후 게임을 시작할 수 있습니다. 게임이 시작될 때는 항상 점수가 초기화됩니다.

- 게임을 진행할 때마다 1회 게임의 조건이 달라져 모든 이용자로 하여금 동일한 조건

을 제공하지 못하는 경우가 존재합니까? (게임 내 설정 값 등의 변화에 따라 달라지는
경우 포함)

▶ 아니오. 모든 이용자로 하여금 동일한 조건을 제공합니다.

스타전자
www.오락기술.com
010-5053-2508