

jubeat(유비트) 사용설명서



UNIANA
(株)유니아나

■ 리듬에 맞춰서 패널을 터치 ! 신 감각 • 음악게임

-장 르 : 음악 시뮬레이션 게임

-기 종 : 비디오게임

-플레이인수 : 1~4인

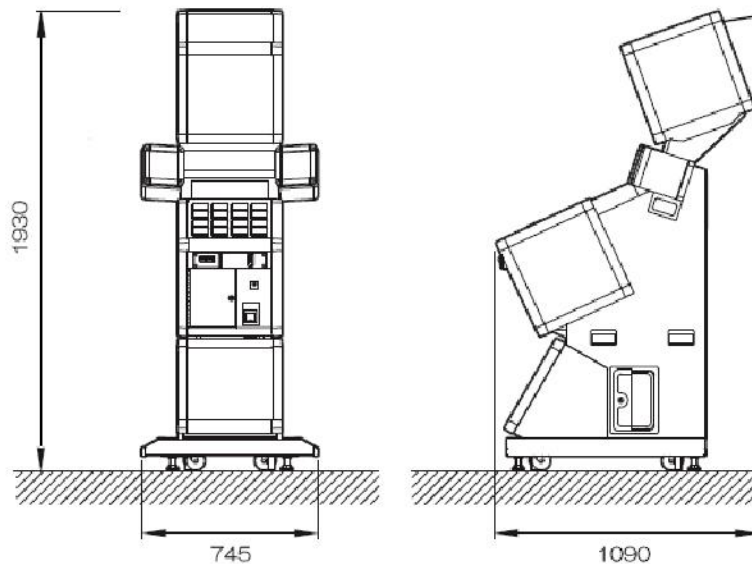
-대상연령 : 전체 이용 가

-e-AMUSEMENT : 대응

-e-AMUSEMENT PASS : 대응

-1플레이 당 500원

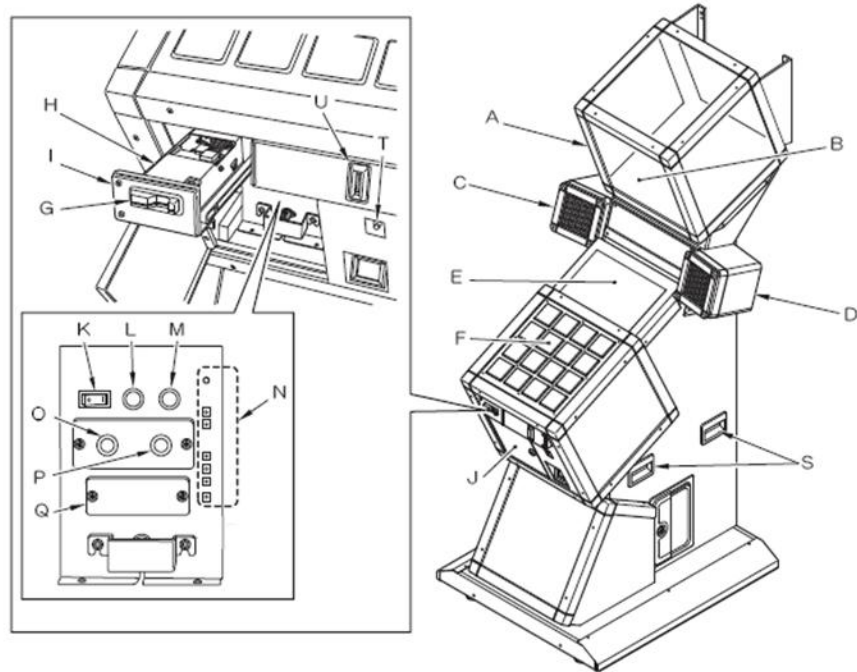
- 이름과 전적 플레이스타일 등을 보존할 수가 있습니다.
- 베스트스코어를 보존할 수 가 있습니다.
- 각 곡을 클리어 하다 보면 새로운 곡과 마크를 선택할 수 있게 됩니다.



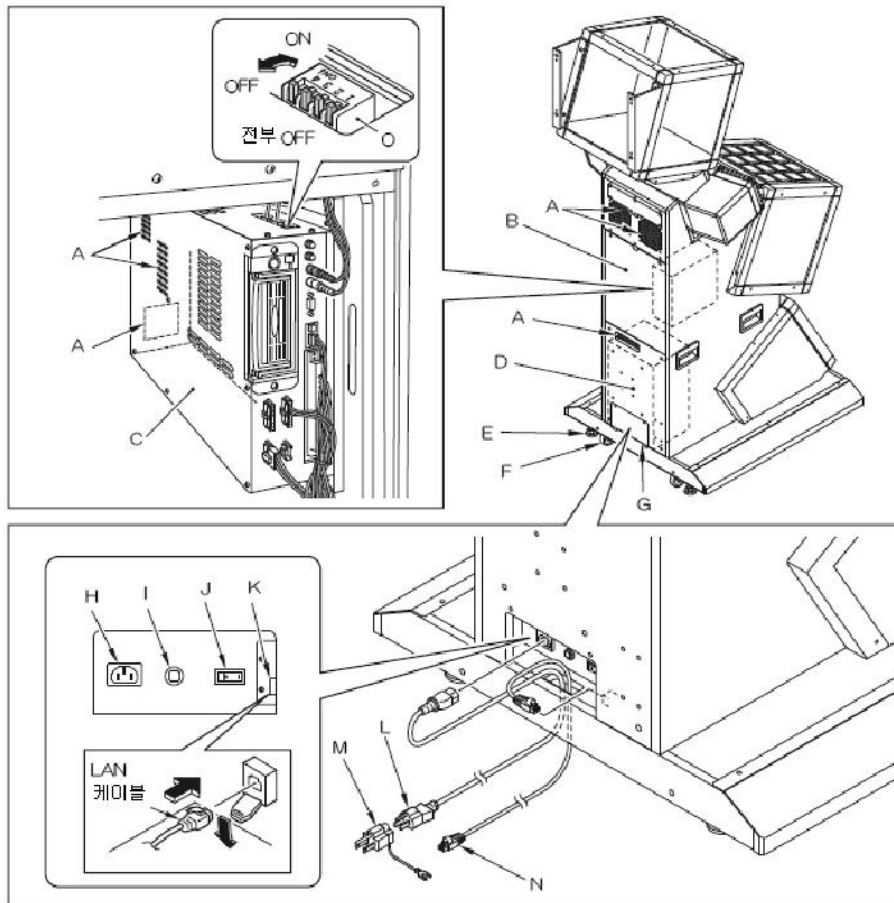
■ 사양

크기	상기 그림 참조(mm)
중량	약 146kg
전원	단상 AC220V(±10%) 60Hz
소비전력	345W
코인선택트	100원 주화전용
금고용량	약 3000개/100원 주화
디스플레이	26인치 와이드 LCD
사용조건	주위온도 5~35℃ 주위습도 20~80%

■ 각부의 명칭



A	타이틀 유니트	K	서브전원스위치
B	타이틀패널	L	테스트버튼
C	왼쪽스피커	M	서비스버튼
D	오른쪽스피커	N	액정디스플레이조정기판
E	액정디스플레이	O	스피커 음량조절손잡이
F	패널(16개)	P	우퍼 음량조절손잡이
G	e-AMUSEMENT PASS 투입구	Q	코인카운터 이설부
H	e-PASS리더기	S	손잡이
I	e-PASS리더기 유니트	T	코인반환버튼
J	서비스도어	U	코인투입구



A	통풍구
B	뒷문
C	PCB유니트
D	전원유니트
E	높이 조절바
F	바퀴
G	전원유니트커버
H	전원 인 입구
I	퓨즈
J	주 전원 스위치
K	LAN포트
L	AC전원코드
M	3P-2P전환 플러그
N	LAN케이블
O	덮 스위치

본 제품은 음악에 맞춰서 나타나는 마크를 터치하여 고득점을 목표로 하는 음악 시뮬레이션 게임입니다.

■ 게임방법

1. 스타트에 필요한 코인을 넣고 패널을 터치 합니다.



2. [MODE SELECT]화면에서 플레이 한다는 표시가 되어있는 패널을 터치 합니다.
3. [TUTORIAL]화면에서 플레이 연습을 할 수 있습니다.
터치한 타이밍에 따라 [PERFECT][좋은느낌][빠름][느림]의 평가가 표시 됩니다.
좋은 평가가 이어지던지 음악이 끝나면 튜토리얼은 종료됩니다.
4. [MUSIC SELECT]화면에서 플레이 할 악곡이 표시되어 있는 패널을 터치하여[결정]
이라고 표시되어 있는 패널을 터치하여 결정 합니다.



5. 게임이 시작 됩니다.

악곡에 맞춰서 나타나는 마크가 제일 커지는 타이밍에 패널을 터치하여 주십시오.
터치된 타이밍에 의해 평가되며 점수가 증가 합니다.

6. 플레이 종료 후에 득점이 목표점수에 도달하지 못하게 되면 게임오버가 됩니다.

■ ONLINE PLAY(온라인 플레이)

-전국의 플레이어와 플레이 할 수 있습니다.

-[MUSIC SELECT]화면에서 악곡을 선택한 후에 자동매칭이 됩니다.

-같은 곡을 선택한 전국의 플레이어와 플레이를 하게 됩니다.

-목표점수는 70만점입니다. (변경할 수 없습니다)

-최대 4인 까지 플레이 할 수 있습니다.



■ LOCAL PLAY (로컬플레이)

-점포내의 플레이어와 플레이 할 수 있습니다.

-[MODE SELECT]화면에서 [LOCAL PLAY]를 선택한 후에 매칭을 시도를 합니다.

매칭 중에 [OO명 플레이]라고 표시되어 있는 패널을 터치하여 매칭 인원 수를 확정 지어 플레이를 시작할 수 있습니다.

-[MUSIC SELECT]화면에서 먼저 결정한 측의 게임기에서 선택한 곡을 플레이 하게 됩니다.

-출하시의 설정은 목표점수가 70만점입니다.

([GAME OPTION]→[PLAY SETTING]→[DIFFICULTY(LOCAL)]으로 설정 가능 합니다.)



■ e-AMUSEMENT PASS를 사용하여 게임 하는 방법

본 제품은 [e-AMUSEMENT PASS]를 사용하여 플레이 함으로서 계속해서 자신의 플레이 데이터를 기록 할 수 있습니다. (e-AMUSEMENT 전용의 기능입니다.)



*e-AMUSEMENT PASS를 사용하지 않더라도 플레이 할 수 있지만 플레이데이터는 기록 되지 않습니다.

1. e-AMUSEMENT PASS를 e-PASS 유니트의 삽입구에 삽입합니다.

2. <신규의 e-AMUSEMENT PASS의 경우>

- ① 숫자가 표시되어 있는 패널을 터치하여 비밀번호를 등록합니다.
([5555]와 같이 같은 4자리 수의 번호는 등록 되지 않습니다)
- ② 스타트에 필요한 동전을 집어 넣고 START라고 표시된 패널을 터치 합니다.
- ③ 이름을 등록 합니다.

<등록된 e-AMUSEMENT PASS의 경우>

- ① 숫자가 표시되어 있는 패널을 터치하여 비밀번호를 입력합니다.

- ② 스타트에 필요한 동전을 집어 넣고 [START]라고 표시되어 있는 패널을 터치합니다. (이 때 등록된 이름이 화면에 표시됩니다.)

3. 좋아하는 모드를 선택하여 플레이 합니다.

*싱글모드

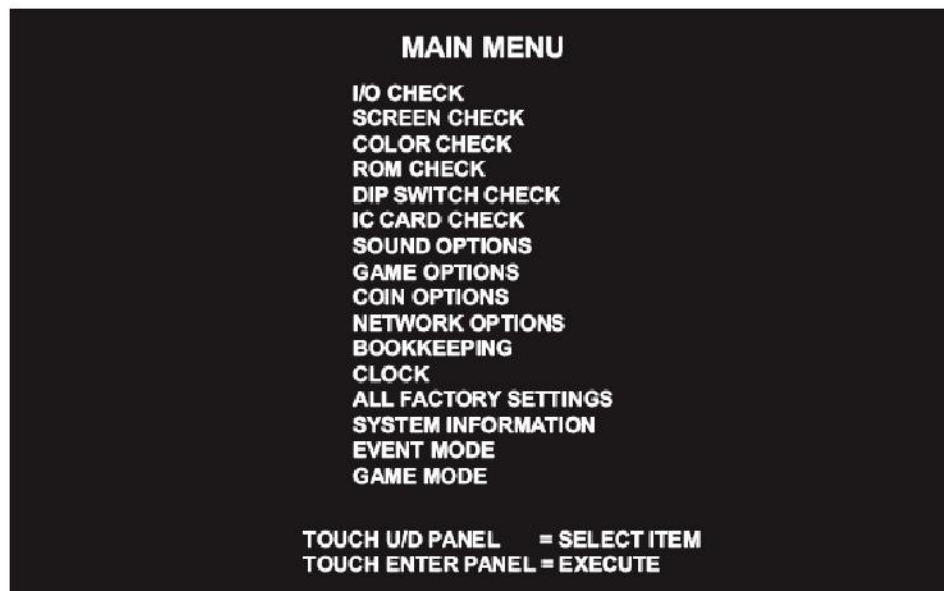
*대전모드 - 점내대전 과 온라인대전

4. 게임 종료 시에는 결과가 e-AMUSEMENT PASS에 기록됩니다.

■ 수록곡

A Perfect Sky	Y.M.C.A. / VILLAGE PEOPLE
BELIEVE IN LOVE	YELL ~エール~
BLOOD on FIRE / AAA	風になりたい / THE BOOM
BLUE BIRD	キスしてほしい
endscape	気分上々↑↑ / mihimaru GT
FREE FREE / 鈴木亜美 joins 中田ヤスタカ (capsule)	キューティーハニー
Good bye little girl / M i	粉雪
Happy Happy / ki☆ki	こんなに近くで...
I my me mine	魁!ミッドナイト / RIKI
I'M IN THE MOOD FOR DANCING	シャナナ☆ / MINMI
Kiss Kiss / Chris Brown featuring T-Pain	全力少年
Love so sweet	抱いてセニョリータ
My Love / 川嶋あい	太陽の地図
PEACH	ちっぽけな勇氣 / Funky Monkey Babys
PLAY THE GAME / ロードオブメジャー	天国と地獄 / Mutsuhiko Izumi
Polaris / Mutsuhiko Izumi	天体観測
POP STAR	光のロック
Real voice	一色
rose / ANNA inspi' NANA(BLACK STONES)	ふがいないや
Scatman (Ski-Ba-Bop-Ba-Dop-Bop) /	冒険者たち / Do As Infinity
Scatman John	
Snow Goose / Mutsuhiko Izumi	負けないで
SPEED KING	

■ 메인 메뉴화면

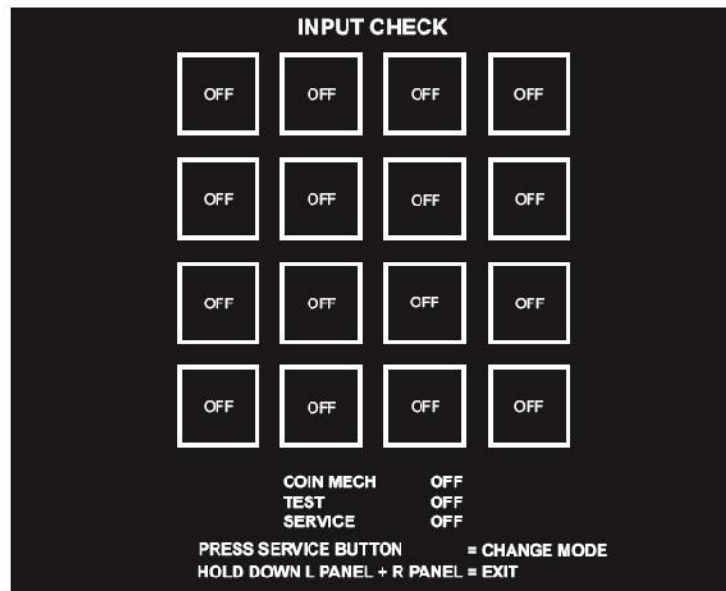


I/O CHECK	입출력 디바이스의 확인
SCREEN CHECK	화면의 크기 등의 확인
COLOR CHECK	화면의 컬러표시의 확인
ROM CHECK	하드 디스크 안의 데이터 내용의 확인
DIP SWITCH CHECK	딥 스위치의 설정 상태의 확인
IC CARD CHECK	IC카드리더의 작동확인 e-AMUSEMENT PASS의 상태확인
SOUND OPTIONS	사운드에 관한 설정
GAME OPTIONS	게임에 관한 설정
COIN OPTIONS	코인에 관한 설정
NETWORK OPTIONS	네트워크에 관한 설정과 통신상태의 확인
BOOKKEEPING	코인에 관한 집계데이터의 표시
CLOCK	현재의 시간 설정
ALL FACTORY SETTINGS	출하 시의 설정으로 되돌아 갑니다.
SYSTEM INFORMATION	시스템에 관한 정보의 표시
EVENT MODE	이벤트 모드에서의 운용을 개시
GAME MODE	게임모드로 돌아갑니다.

■ IN PUT 체크

각 버튼과 패널, 코인셀렉터의 입력 확인

*각 버튼과 16개의 패널의 작동확인을 할 수 있습니다.

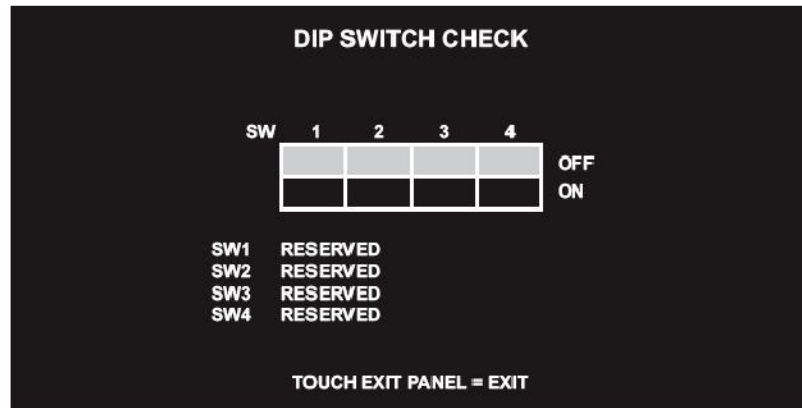


■ (패널은 16개 있습니다)	각 패널의 입력에 대응하여 [ON/OFF]를 표시 합니다. -ON: 스위치가 켜진 상태입니다. -OFF: 스위치가 꺼진 상태입니다. 각 패널에는 좌상, 우상, 좌하, 우하의 의 4곳에 라버 스위치가 있고 그 중 어느 한쪽의 스위치가 켜지면 [ON]이 됩니다. 서비스 버튼을 누르면 4곳의 라버 스위치가 입력을 확인할 수 있는 화면으로 바뀝니다.
COIN MECH	코인입력에 대응하여 [ON/OFF]로 표시 합니다. -ON: 스위치가 켜진 상태입니다. -OFF: 스위치가 꺼진 상태입니다.
TEST SERVICE	각 버튼의 입력에 대응하여 [ON/OFF]를 표시합니다. -ON: 스위치가 켜진 상태입니다. -OFF: 스위치가 꺼진 상태입니다.

■ DIP SWITCH CHECK

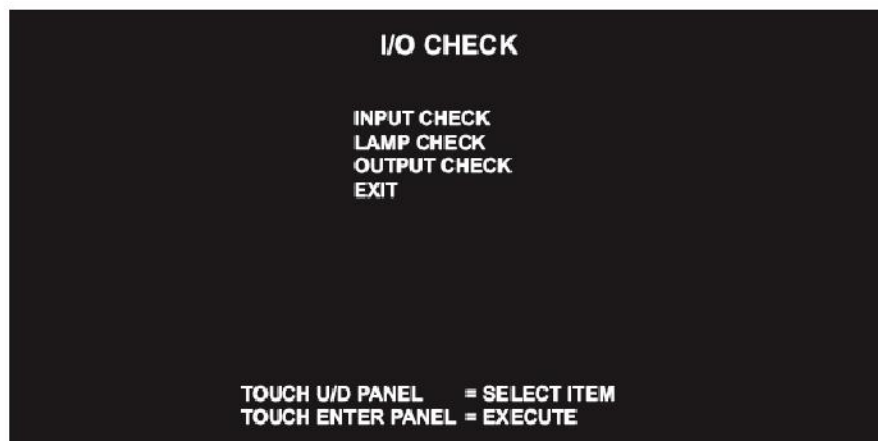
딤스위치의 설정상태의 확인

*딤스위치의 설정상태를 확인합니다.



SW1	딤스위치의 [ON/OFF]를 표시합니다.
SW2	-ON: 스위치가 켜져 있습니다.
SW3	-OFF: 스위치가 꺼져 있습니다.
SW4	

■ I/O 체크



INPUT CHECK	각 버튼과 패널, 코인셀렉터의 입력확인
LAMP CHECK	각 LED의 점등확인
OUTPUT CHECK	코인브로커의 작동확인

■ 플레이에 관한 설정

*플레이에 관한 설정을 합니다.

[PLAY SETTINGS]의 항목 선택화면

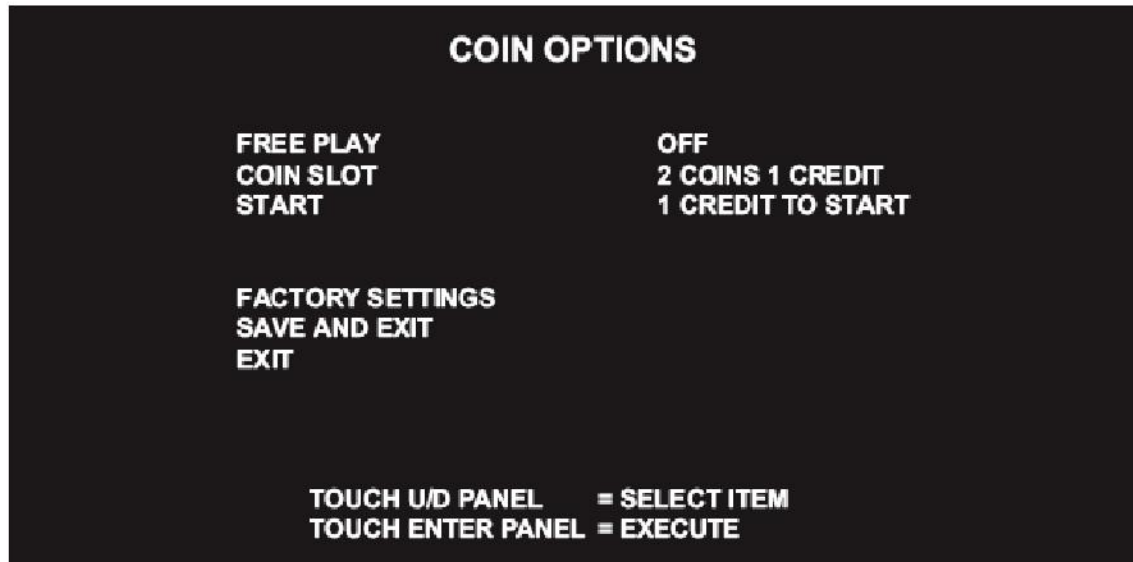


DIFFICULTY(LOCAL) (출하 시 설정: 4)	난이도를 설정합니다. 1:EASIEST (대단히 쉽다) 2:VERY EASY * 3:EASY * 4:MEDIUM (표준) 5: MEDIUM HARD * 6:HARD * 7:VERY HARD * 8:HARDEST (대단히 어렵다)	목표점 400,000 500,000 600,000 700,000 725,000 750,000 775,000 800,000
MAX TUNE(ONLINE) (출하 시 설정: 3)	온라인 플레이 시에 플레이 할 수 있는 곡 수를 설정합니다. (1TUNE~5TUNES 의 5단계)	
MAX TUNE(LOCAL) (출하 시 설정: 3)	로컬 플레이 시에 플레이 할 수 있는 곡 수를 설정합니다. (1TUNE~5TUNES 의 5단계)	
MAX MEMBER (LOCAL) (출하 시 설정: 2)	로컬 플레이 시에 최대 몇 대 통신 가능한가를 설정 합니다. (1MEMBER~4MEMBERS의 4단계)	
FACTORY SETTINGS	ENTER 패널을 터치하면 이 메뉴항목의 모든 설정이 공장 출하 시의 상태로 돌아 갑니다.	
SAVE AND EXIT	설정의 변경을 하거나 [FACTORY SETTINGS]으로 출하 시의 설정으로 되돌아 가는 것이라도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정은 반영되지 않습니다.	

■ 코인 옵션에 관한 설정

*코인 옵션에 관한 설정을 합니다.

[COIN OPTIONS]의 항목 선택화면



FREE PLAY (출하 시 설정:OFF)	프리 플레이를 설정 합니다. -ON: 무료로 플레이 됩니다. -OFF: 유료로 플레이 됩니다.
COIN SLOT(출하 시 설정: 2COIN 1CREDIT)	코인에 대한 크레딧 수를 설정합니다. (1COIN 1CREDIT~16COINS 1CREDIT)
START (출하 시 설정: 1CREDIT TO START)	게임시작에 필요한 크레딧 수를 설정합니다. (1CREDIT TO START~16CREDIT TO START)
FACTORY SETTINGS	ENTER패널을 터치하면 이 메뉴항목의 모든 설정이 공장 출하시의 상태로 돌아 갑니다.
SAVE AND EXIT	설정의 변경을 하거나 [FACTORY SETTINGS]으로 출하 시의 설정으로 되돌아 가는 것이라도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정은 반영되지 않습니다.

■ NETWORK OPTIONS

네트워크에 관한 설정과 네트워크에 접속되어있는 센터 스테이션 유니트와의 통신상태를 확인합니다.

네트워크 접속 후에는 반드시 이 항목에서 접속된 클라이언트 유니트의 ID의 설정과 통신상태를 확인하여주십시오.

[NETWORK OPTIONS]의 항목 선택화면

NETWORK OPTIONS

e-AMUSEMENT	ON
DHCP	USE
CABINET ID	1

NETWORK CHECK
SHOP NETWORK CHECK

FACTORY SETTINGS
SAVE AND EXIT
EXIT

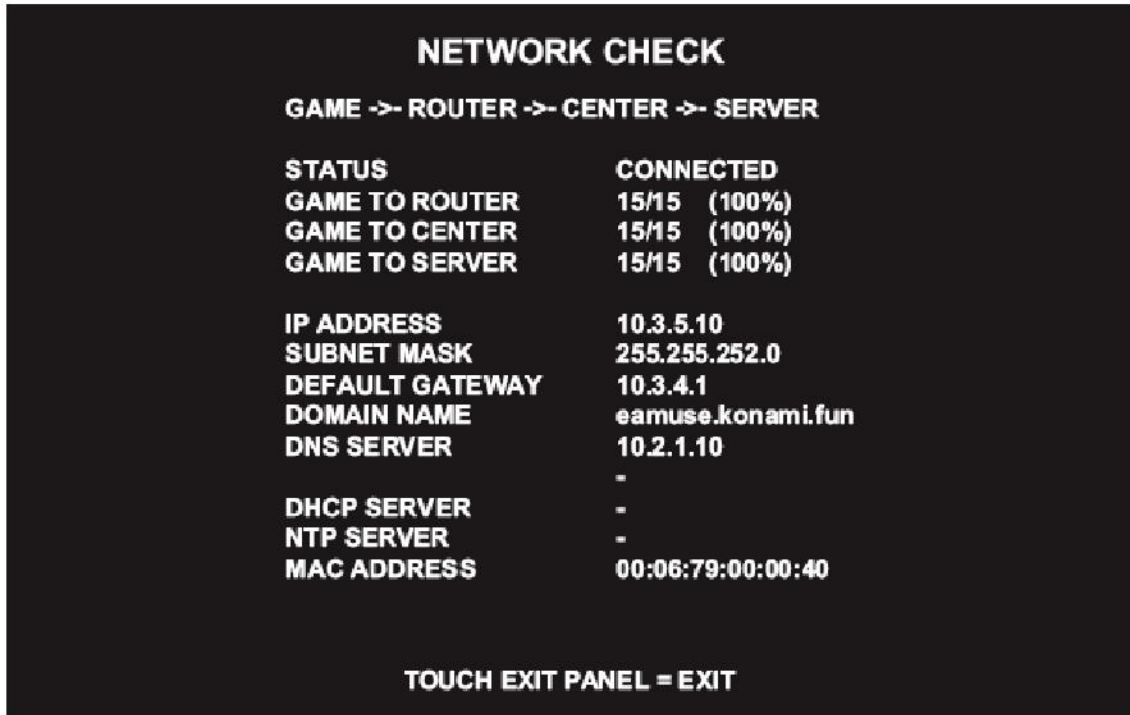
TOUCH U/D PANEL = SELECT ITEM
TOUCH ENTER PANEL = EXECUTE

e-AMUSEMENT (출하 시 설정:ON)	e-AMUSEMENT의 설정을 선택합니다. -ON: e-AMUSEMENT서비스를 이용합니다. -OFF: e-AMUSEMENT서비스를 이용하지 않습니다.
DHCP (출하 시 설정:USE)	DHCP기능을 사용한다 사용하지 않는 다를 설정합니다. -USE: 사용합니다. -NOT USE: 사용하지 않습니다. [e-AMUSEMENT]가[ON]설정의 경우 [NOT USE]를 선택할 수 없습니다.
CABINET ID	CABINET ID를 설정합니다. 여러 대를 설치한 경우 각 기계를 구별하기 위하여 [CABINET ID]를 다른 값으로 설정하여 주십시오.
NETWORK CHECK	네트워크 통신상태의 확인 ([e-AMUSEMENT]가[OFF]일 경우는 선택할 수 없습니다.
SHOP NETWORK CHEK	점포 내 네트워크의 통신상태의 확인
FACTORY SETTINGS	ENTER패널을 터치하면 이 메뉴항목의 모든 설정이 공장 출하 시의 상태로 돌아 갑니다.
SAVE AND EXIT	설정의 변경을 하거나 [FACTORY SETTINGS]으로 출하 시의 설정으로 되돌아 가는 것이라도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정은 반영되지 않습니다.

■ 네트워크 통신상태의 확인

*AMUSEMENT 기능을 이용한 경우의 네트워크의 통신상태를 확인 합니다.

[NETWORK OPTIONS]의 항목 선택화면에서 [e-AMUSEMENT]항목이 [ON]설정의 경우에
만 표시 됩니다.



통신상태	e-AMUSEMENT의 센터서버까지의 통신 상태가 표시된다. 표시 예--- GAME->-ROUTER->-CENTER->-SERVER -GAME: 본체 -ROUTER: 점포 내 VPN 라우터 -CENTER: e-AMUSEMENT의 입구 -SERVER: 센터서버 정상적으로 통신이 되고 경우 [>]마크가 왼쪽에서 오른쪽으로 일정속도로 움직입니다. 통신에 이상이 있을 경우 통신이 안 되는 항목에 적색으로 표시 됩니다.
SATUS	통신상태가 표시됩니다. -CONNECTED: 통신하고 있습니다 -NOT CONNETED: 통신이 안되고 있습니다. [CONNECTED]라고 표시되고 있으면 정상입니다. 통신상태를 확인 중에는 [-]로 표시됩니다.
GAME TO ROUTER	클라이언트 유닛에서 각 구간까지의 대응을 체크합니다.

GAME TO CENTER GAME TO SERVER	그림처럼 좌우의 숫자가 비슷하면 정상입니다.
IP ADDRESS*	IP주소가 표시됩니다.
SUBNET MASK*	서브 넷 마스크가 표시됩니다.
DEFAULT ROUTER*	디폴트의 IP주소가 표시됩니다.
DOMAIN NAME*	센터서버의 도메인 이름이 표시 됩니다.
DNS SERVER*	DNS서버의 IP주소가 최대 2개까지 표시됩니다.
DHCP SERVER*	DHCP서버의 IP주소가 표시됩니다.
NTP SERVER*	NTP서버의 IP주소가 표시됩니다.
MAC ADDRESS*	MAC주소가 표시됩니다.

■ GAME OPTIONS

*게임에 관한 설정과 점포의 정보를 입력을 합니다



■ BOOKKEEPING

코인에 관한 집계 데이터의 표시

*투입된 코인의 수에 관한 집계데이터를 표시합니다.

84항의 [CLOCK]에서 시간을 설정하여 두면 투입된 코인 수에 관한 집계데이터를 볼 수가 있습니다.

■ [BOOKKEEPING]의 메뉴화면

*[BOOKKEEPING]을 [ON]으로 설정하면 그 화면은 서브화면(SUBMENU)이 됩니다.



BOOKKEEPING (출하 시 설정:OFF)	코인집계의 ON/OFF를 설정합니다. -ON: 코인의 집계를 합니다. -OFF: 코인의 집계를 하지 않습니다 (코인의 집계화면도 표시되지 않습니다)
CLEAR ALL DATA	코인의 집계데이터를 출하 시의 상태로 되돌립니다. ENTER패널을 터치하면 DO YOU WANT TP CLEAR ALL DATA? YES/NO라고 표시되므로 L 또는 R 패널을 터치하여 선택하여주십시오. [YES]를 선택한 경우 다시 재확인을 합니다. 다시 [YES]를 선택한 경우 [NOW ERASING]의 표시와 함께 코인 집계의 데이터가 삭제됩니다. [NO]를 선택한 경우 [NOT CLEARED]라고 표시되고 코인집계데이터의 삭제는 하지 않습니다.
SAVE AND EXIT	[BOOKKEEPING]의 항목에서 [ON/OFF]의 설정을 하더라도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정은 반영되지 않습니다.

■ ALL FACTORY SETTINGS

출하시의 설정으로 되돌리기

*테스트 모드 일부의 설정을 출하 시의 설정으로 되돌립니다.



-출하시의 설정으로 되돌리기: [YES]를 선택

-출하시의 설정으로 하지 않기: [NO]를 선택 →[NO MODIFICATION]라고 표시되며 출하시의 설정으로 돌아가지 않고 MAIN MENU화면으로 돌아갑니다.

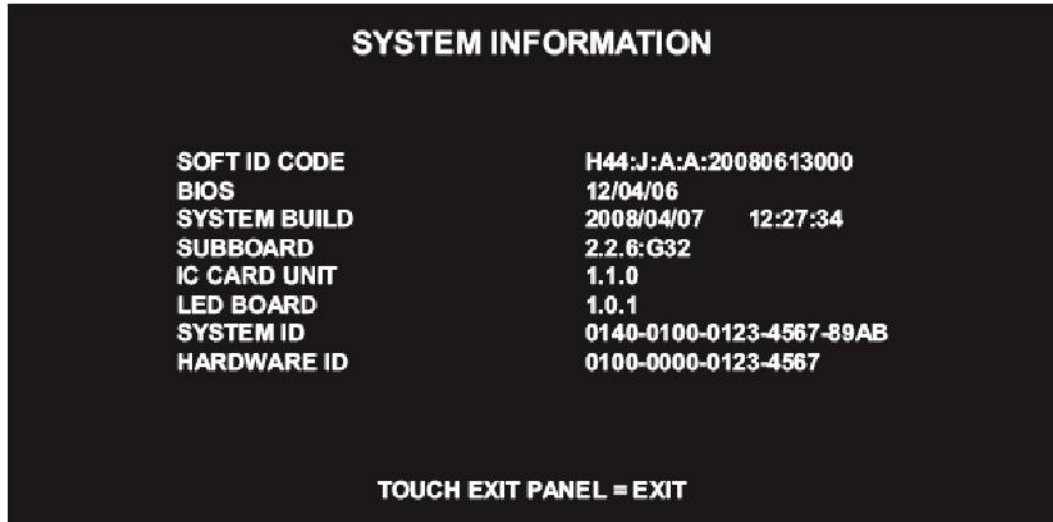
-출하시의 설정으로 되돌리기: [YES]를 선택→[NOW SAVING]이라고 표시되며 설정이 출하시의 상태로 되돌아 갑니다. ([PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT.]라고 표시 되는 경우가 있습니다만 이 경우 전원을 끄고 10초 이상 경과 후에 재 부팅을 하여주십시오.)

-출하시의 설정으로 하지 않기: [NO]를 선택→[NOW MODIFICATION]이라고 표시되며, 출하시의 설정으로 돌아가지 않고 MAIN MENU화면으로 돌아갑니다.

■ SYSTEM INFORMATION

시스템에 관한 정보의 표시

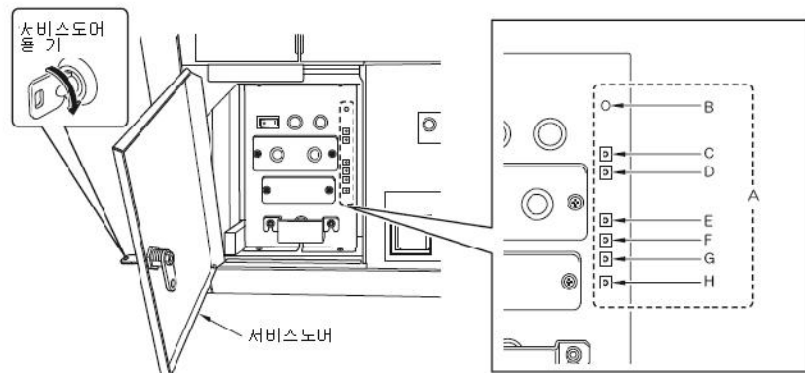
*시스템에 관한 정보를 표시합니다.



SOFT ID CODE	게임소프트 버전을 표시합니다.
BIOS	PCB유니트의 BIOS 일시를 표시합니다.
SYSTEM BUILD	시스템의 작성 일시를 표시합니다.
SUBBOARD	서브보드의 버전을 표시합니다.
IC CARD UNIT	IC카드리더의 I/O기반의 펌웨어 버전을 표시합니다.
LED BOARD	LED제어기반의 펌웨어 버전을 표시합니다.
SYSTEM ID	시스템ID를 표시합니다.
HARDWARE ID	하드웨어ID를 표시합니다.

■ 액정 디스플레이 조정

액정 디스플레이 조정 기판은 서비스 도어 내 서비스 패널에 있습니다.



A	액정 디스플레이 조정 기판	
B	액정 디스플레이 전원 LED	
C	OSD OFF	OSD 메뉴의 어떤 항목에서도 이 버튼을 누르면 종료됩니다. ▪ 설정수치를 변경한 경우에는 자동적으로 저장된 후 종료합니다.
D	AUTO SETUP	화면의 자동 조정을 실행합니다. 테스트 모드의 [SCREEN CHECK]화면을 표시하고 실시해 주십시오. ▪ 위치, 크기, 동기의 자동 조정을 실행합니다. ▪ 테스트 모드의 [SCREEN CHECK]화면 이외에서는 실행하지 말아 주십시오. 다른 화면에서의 실행은 얼룩, 위치 에러, 크기 에러의 원인이 될 수 있습니다.
E	UP	위로 이동 / 수치 증가 ▪ 항목 선택 시 위로 이동할 경우에 누릅니다. ▪ 수치 설정 바의 수치를 증가시킬 경우에 누릅니다.
F	DOWN	아래로 이동 / 수치 감소 ▪ 항목 선택 시 아래로 이동할 경우에 누릅니다. ▪ 수치 설정 바의 수치를 감소시킬 경우에 누릅니다.