

DanceDanceRevolution

사용설명서



UNIANA
(株)유니아나

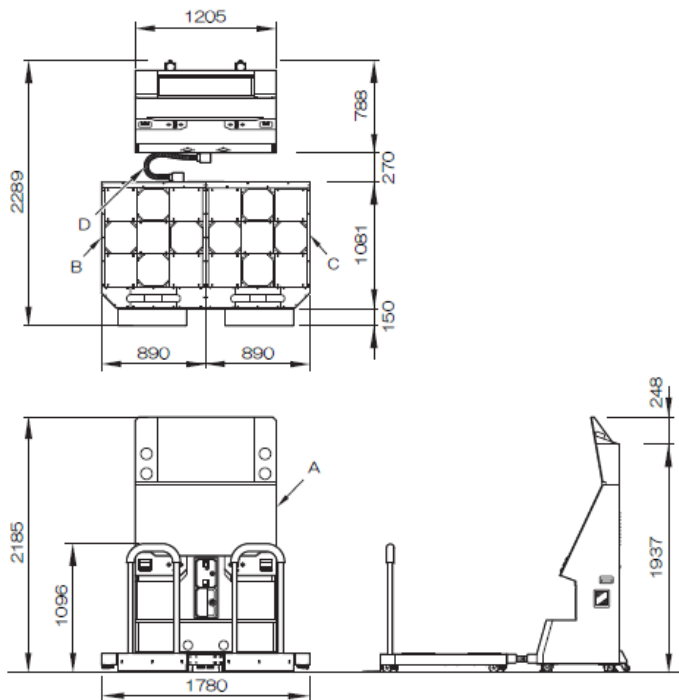
■ 지금부터 당신도 DANCE MACHINE!

DanceDanceRevolution (댄스 댄스 레볼루션)

- 장 르: 음악 시뮬레이션
 - 기 종: 비디오게임
 - 플레이인수 : 1~2 인
 - 대상연령 : 전체 이용가
 - e-AMUSEMENT : 대응
 - e-AMUSEMENT PASS : 대응
- ※ 이름과 플레이스타일 데이터 등을 보존할 수가 있습니다.



■ 사양

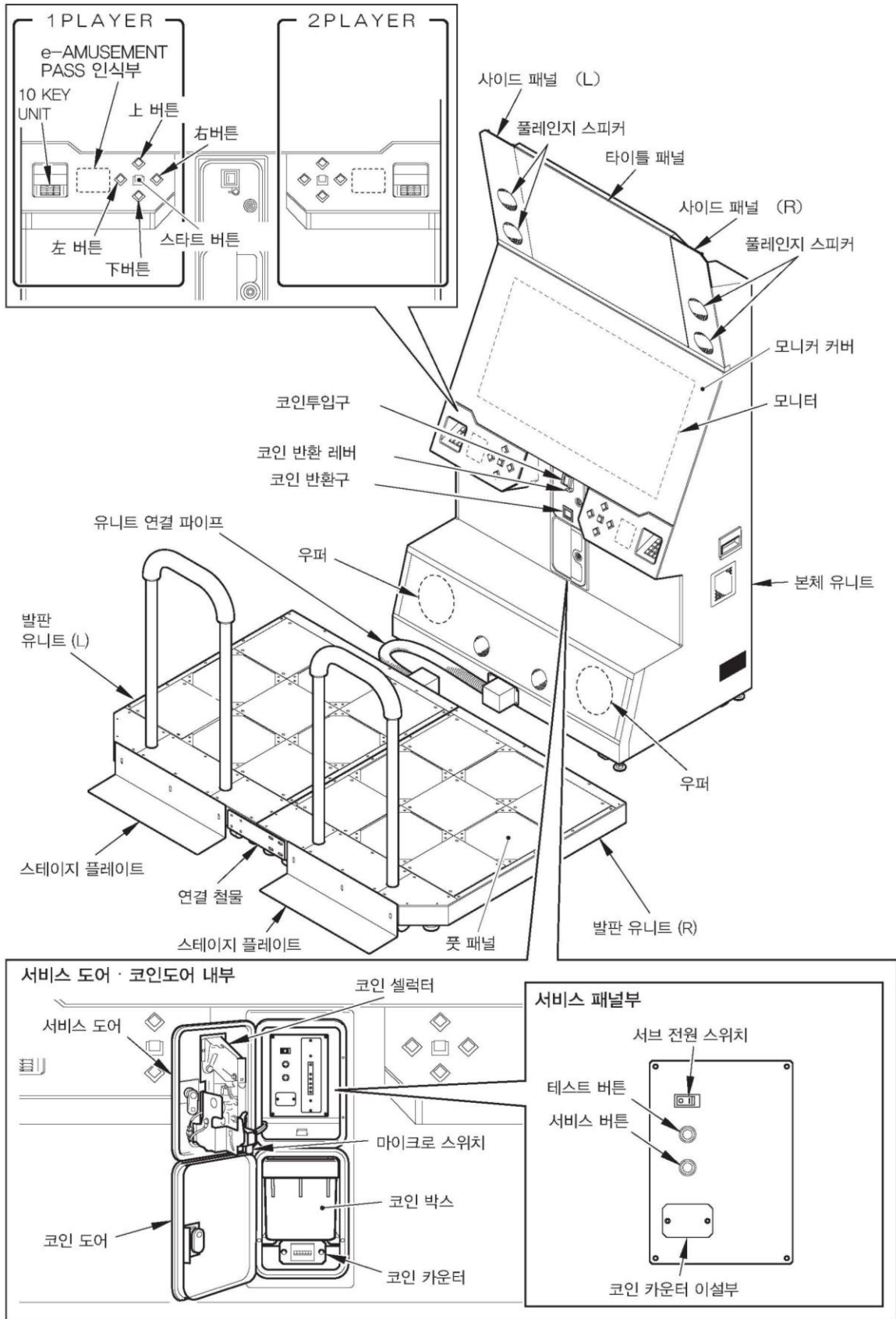


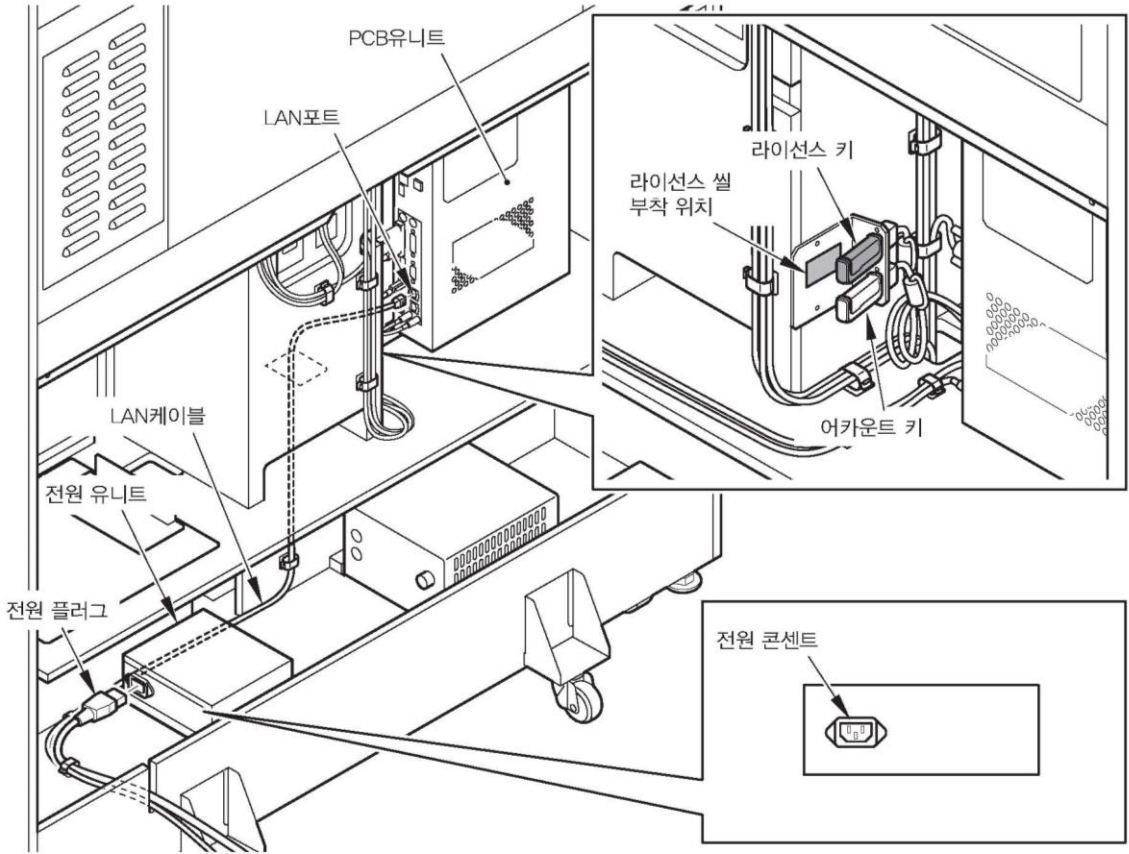
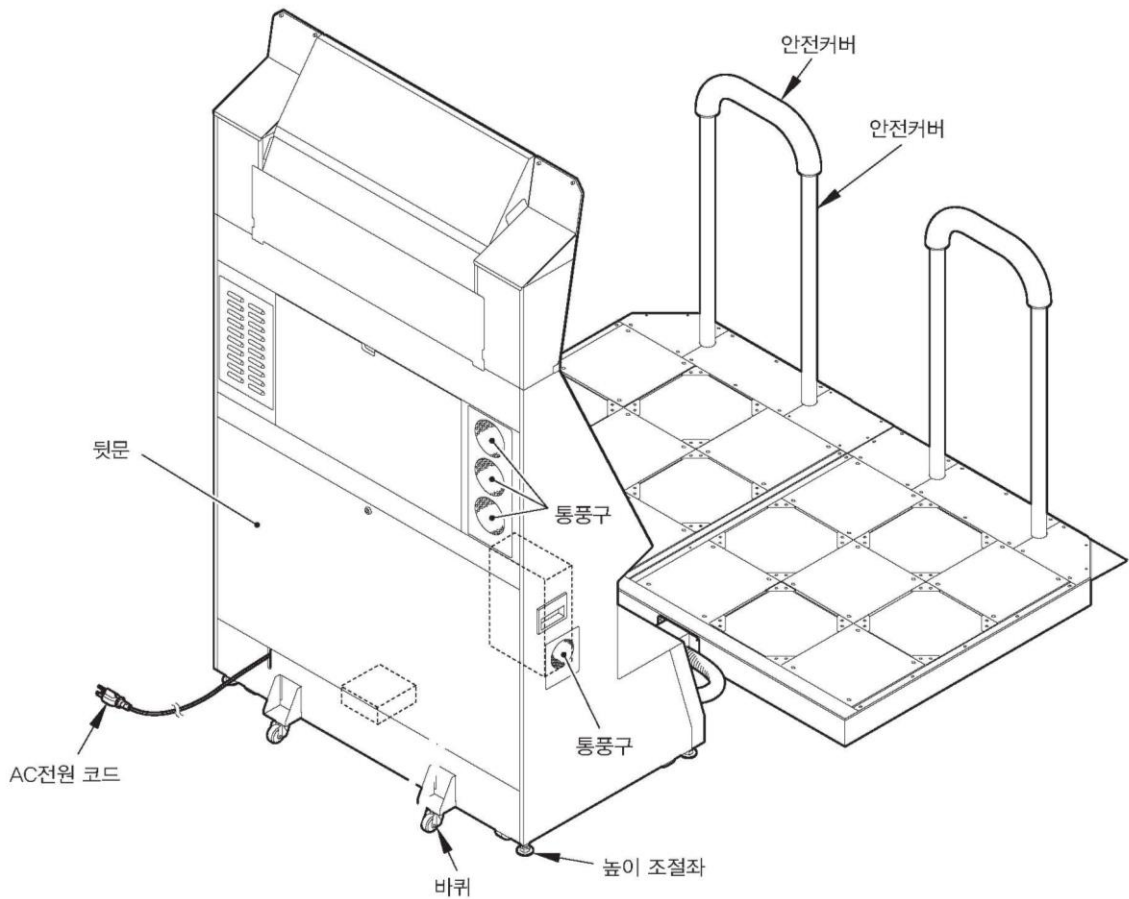
크기	외형치수 그림 참조
중량	약 362kg
전원	단상 AC220V(±10%) 50Hz/60Hz
소비전력	446W
디스플레이	42인치 와이드 LCD
사용전력	주위온도 5~35°C / 주위습도 30~80%

본 제품은, e-AMUSEMENT를 이용하여 제공받은 음악에 맞춰 화면 밑에서 나타나는 화살표에 맞춰, 대응하는 풋패널을 타이밍에 맞춰 누르는 음악 시뮬레이션 게임입니다.

1인, 또는 2인 동시 플레이가 가능합니다.

■ 각부의 명칭







안전상의 주의




취급설명서에는 제품을 설치 및 사용, 유지 보수하는데 있어서 본인과 타인에게 발생할 수 있는 부상 위험 및 재산상의 피해를 방지하기 위해 반드시 지켜야 할 것에 대하여 설명 하고 있습니다.

반드시 읽어주십시오

- 다음 표시는 표시내용을 무시하고 바르지 못한 사용으로 인해 발생할 수 있는 위험과 장애의 정도를 구분하여 알려줍니다.

 경고	이 표시는 사망 또는 중상등을 입을 가능성이 있는 상황을 알려 주는 내용입니다.
 주의	이 표시는 부상 또는 물질적 손해가 발생할 가능성이 있는 상황을 알려 주는 내용입니다.

- 다음 표시는 반드시 지켜야 할 내용을 설명합니다.

	[주의]를 나타내며, 조심하여야 할 내용입니다.
	[금지]를 나타내며, 해서는 안 되는 내용입니다.
	[강제]를 나타내며, 반드시 실행하여야 할 내용입니다.

- 본 제품을 취급하는 [점포관리자] 및 [기술자]의 정의

<ul style="list-style-type: none">● 설명서에 기재되어 있는 설명 중에 [점포관리자] 또는 [기술자]가 실행하도록 지시하고 있는 작업이나, 설명서에 기재되어 있지 않은 작업은 반드시 관련 지식이나 기술이 있는 분이 실행하여 주십시오.<ul style="list-style-type: none">· 감전이나 제품의 고장은 중대한 사고의 원인이 됩니다.· 본 제품의 부품교환, 유지 보수 및 이상시의 대처는 [점포 관리자] 또는 [기술자]가 실행해 주십시오. 설명서에 특히 위험한 작업은 기술자가 하도록 지시하고 있습니다.[점포 관리자] 및 [기술자]의 정의는 다음과 같습니다. <p>점포 관리자</p> <ul style="list-style-type: none">· 설치되어 있는 어뮤즈먼트 기기나 동전 교환기 등의 운영 경험을 가지고 있는 사람.· 점포의 주인이나 대리인의 승인을 받아 어뮤즈먼트 기기의 일상적인 조립, 설치, 관리, 보수 및 부품 교환에 대한 업무를 수행하는 사람. <p>점포관리자의 업무내용</p> <ul style="list-style-type: none">· 설치되어 있는 어뮤즈먼트 기기나 동전 교환기 등의 일상적인 조립, 설치, 관리, 부품교환. <p>기술자</p> <ul style="list-style-type: none">· 어뮤즈먼트 기기의 제조 메이커에서 기기의 설계, 제조, 검사, 유지보수 업무에 종사하는 사람 또는 전기, 전자, 기계공학에 관한 전문적인 교육을 이수하고, 어뮤즈먼트 기기 유지, 보수 업무에 종사하는 사람. <p>기술자의 업무내용</p> <ul style="list-style-type: none">· 어뮤즈먼트 기기나 동전 교환기 등의 조립, 설치, 전기, 전자 부품 및 기계 부품의 수리 및 조정.

 경고

- 만일 본 제품에서 연기가 나거나 이상한 냄새 또는 비정상적인 소리 등 이상이 있을 때에는 즉시 기계의 전원 스위치를 끄고 콘센트로부터 전원 플러그를 분리하여 사용을 중지하여 주십시오.



전원 플러그 분리

· 비정상적인 상태에서 사용하게 되면 화재 및 사고의 원인이 됩니다.

이상이 발생하였을 경우

- 1 전원 스위치를 끈다.
- 2 모니터 전원 스위치를 끈다.
- 3 콘센트에서 전원 플러그를 분리한다.
- 4 모니터 전원 플러그를 분리한다.
- 5 대리점에 연락한다.

- 젖은 손으로 전원 플러그를 분리하거나 연결하지 마십시오.
· 감전의 원인이 됩니다.
- 전원 플러그가 콘센트에 바르게 연결되어 있지 않거나 먼지 등이 쌓인 채로 방치하여 두면 화재의 원인이 됩니다.
· 감전 및 화재의 원인이 되므로 1개월에 1회 이상 점검하여 주십시오.



금 지



금 지

 주의

- 상공업 지역 이외에서는 사용하지 마십시오.
 - 주거지역 및 그 주변에서 사용하면 TV, 라디오, 전화기 등에 수신장애를 일으킬 수 있습니다.
- 플레이어에게 다음 사항을 숙지시켜 주십시오.
 - 사고나 부상의 위험이 있습니다.



금 지

다음에 해당하는 분은 사용하지 마십시오.

- 음주후.
- 과거에 소리 빛 영상으로 인한 자극으로 근육경련이나 의식을 잃은 경험이 있는 경우.
- 부상이나 수면 부족 등으로 피로를 느끼는 경우.
- 임신, 또는 임신의 가능성이 있는 경우.
- 의사에게 운동 제한을 받은 경우.
- 손, 또는 손목에 질환이 있어서 치료중인 경우.

- 액정디스플레이와 보호 패널에 충격을 주지 마십시오.
 - 사고와 부상의 원인이 됩니다.
- 액정디스플레이는 화면을 올바르게 유지하여 주십시오.
 - 계속해서 왜곡되거나 흔들리는 화면을 주시하게 되면 플레이어 및 그 주변의 사람들이 현기증과 두통을 유발 할 수 있습니다.
- AC전원코드를 취급하는데 있어서 반드시 다음 사항을 유의하여 주십시오.
 - 누전 사고나 화재, 감전의 원인이 됩니다.



금 지

· 손상을 가하지 마십시오. · 개조하지 마십시오. · 무리하게 구부리지 마십시오. · 비틀지 마십시오. · 열을 가하지 마십시오.
 · 당기지 마십시오. · 묶지 마십시오. · 밟지 마십시오. · 못 등으로 치거나 기계 사이에 끼우지 마십시오.

- 만일 AC전원 코드나 전원 플러그가 파손되었을 경우, 바로 사용을 멈추고 대리점으로 연락하여 부품을 의뢰하여 주십시오.
 - 파손한 상태에서 사용하면 화재, 감전 등의 원인이 됩니다.
- 통신용 단자에는, 본사 지시가 없는 통신 기기등을 절대로 접속하지 마십시오.
 - 정상적으로 게임을 할 수 없거나 고장의 원인이 됩니다.
- 본체 유닛의 개폐부가 열렸을때는, 개폐부에 하중이나 충격을 가하지 마십시오.
 - 기체의 변형이나 파손의 원인이 됩니다.
- IC패스 유닛은 사용중 전자파를 발생합니다
 - 전자 의료장비들은 전자파에 영향을 줄 수가 있으므로, 패스 리더부에서 22cm이상의 거리를 유지해 주십시오.



금 지



금 지

점검과 청소

경고

- 기계를 점검하거나 청소하기 전에는 반드시 전원 스위치를 끄고, AC전원 코드를 분리하여 주십시오.
 - 감전의 원인이 됩니다.



- 부품 및 소모품을 교체할 때에는 반드시 당사 지정된 부품 이외의 다른 부품을 사용하지 마십시오.
 - 부적절한 부품을 사용한 경우, 화재와 고장의 원인이 됩니다.



- 제품의 내부에는 고압전류가 흐르고 있습니다. 기술자 이외에는 절대로 뒷문을 열지 마십시오.
 - 뒷문을 열 경우에는 본체내부를 불필요하게 만지지 않도록 충분히 주의하여 주십시오.
 - 사고와 감전의 원인이 됩니다.



- 뒷문을 열어야 할 경우에는 반드시 전원 스위치를 끄고, AC 전원 코드를 분리한 뒤에 작업 하십시오.
 - 전원 유니트의 전원스위치를 끄고 AC전원 코드를 분리하지 않을 경우, 본체에 전기가 흐르고 있는 곳이 있으므로 사고와 감전의 원인이 됩니다.



- 설명서에 지시가 없는 곳의 분해, 수리 및 각종 설정, 개조는 절대로 하지 마십시오.
 - 화재와 작동불량, 고장의 원인이 됩니다.
 - 수리 등은 대리점에 의뢰하여 주시기 바랍니다.
 - 지시가 없는 곳의 분해, 수리 및 각종 설정, 개조에 의해 발생한 손해에 대해서 코나미 및 제조사는 어떠한 책임도 지지 않습니다.



점검과 청소

주의

- 제품을 청소할 때에는 중성 세제를 부드러운 천에 묻혀서 닦아 주십시오.
- 신나, 벤젠, 알코올 등의 유기용제나 연마제가 들어간 제품은 사용할 수 없습니다.
 - 사용시 본체가 변형되거나 파손의 원인이 됩니다.
특히 아크릴부에는 사용하지 않게 주의해 주십시오.
 - 본체 내부에 세제나 물이 들어가면, 감전이나 고장의 원인이 됩니다.
- 액정 디스플레이와 패널에 도장을 하거나 스티커등을 붙이지 마십시오.
 - 정상적인 플레이를 할 수 없게 되거나 고장의 원인이 됩니다.
- 고압 청소기 등을 사용하여 본 제품을 청소하지 마십시오.
 - 본체 내부에 물이 스며들면 감전과 고장의 원인이 됩니다.
- 본체를 장기간 사용으로 인해 부품이 변형되거나 파손되는 경우가 있으므로 운용 전에 반드시 점검하여 주십시오.
 - 부품의 변형과 파손이 원인이 되어 플레이어와 관리자가 부상할 우려가 있습니다.
 - 부품의 변형과 파손된 경우에는 즉시 전원을 끄고 사용을 중지한 후 대리점에 연락하여 주십시오.



금 지



금 지



금 지

폐기에 대해

- 본 제품의 기계 및 부품들은 산업 폐기물로 분류됩니다.
 - 제품의 소유주는 제품을 폐기처분 할 때 관련 법규에 따라 제품을 폐기할 책임이 있습니다.
 - 제품의 포장재 및 기타 물품들은 해당 지역의 관련 규정에 따라 폐기되어야 합니다.

사전 주의 사항

- 설치, 취급, 점검과 청소, 이동과 운반방법 등은 설명서의 순서 및 기재 내용에 따라서 안전하게 실행하여 주십시오.
- [경고] 및 [주의] 등의 스티커는 제품에서 제거하지 마십시오.
- 경고 또는 주의에 해당하는 설치, 취급, 점검과 청소, 이동과 운반 등은 하지 마십시오.
- 본 제품의 소유권 이전 등으로 소유자 및 관리자가 바뀌게 되는 경우 반드시 이 설명서를 함께 넘겨 주십시오.
- 설명서를 분실 또는 파손되었을 때에는 대리점으로 연락하여 주십시오.

■ 게임방법



1. e-AMUSEMENT PASS를 접속시킵니다.

e-AMUSEMENT PASS를 리더기 부분에 터치 합니다.

코인을 투입하면 자동적으로 게임이 시작됩니다.

e-AMUSEMENT PASS를 사용하지 않는 경우는 3번으로 넘어가십시오.



2. 패스워드를 입력합니다.

화면을 터치하여 패스워드를 입력합니다.

※ 지금까지 e-AMUSEMENT 대응상품의 패스워드를 등록하지 않은 e-AMUSEMENT PASS의 경우는 패스워드를 등록합니다.

3. 코인을 넣습니다.

1. 플레이에 필요한 코인을 넣습니다.
2. 코인이 투입되어 있는 상태로 기기의 START 버튼을 누르면 게임이 시작됩니다.

4. 게임 모드를 선택합니다.

다음의 게임 모드 중, 플레이 하려는 모드를 선택합니다.

- 싱글 플레이 : 1인 플레이 (풋패널을 4개 사용합니다)
- 더블 플레이 : 2인 플레이 (풋패널을 8개 사용합니다)
- 버서스 플레이 : 2인 대결 플레이 (2인이 함께 하이 스코어를 노려 승부를 가립니다)



5. 플레이 하고 싶은 곡을 선택합니다.

「MUSIC SELECT」화면에서 플레이하고 싶은 악곡을 고르고, 난이도를 결정합니다.



6. 게임 스타트

화면 하단에 나타나는 화살표에 맞춰 대응하는 풋패널을 밟습니다.

타이밍 좋게 풋패널을 밟으면 화면 상단의 '댄스 게이지'가 증가합니다.



게임 종료 시 댄스 게이지가 전부 사라지지 않는다면 스테이지 클리어입니다.

스테이지를 클리어하면 다음 곡을 선택하여 플레이 할 수 있습니다.



게임 종료 시 댄스 게이지가 남아있지 않았다면 게임 오버입니다.

■ e-AMUSEMENT PASS 를 사용하여 게임 하는 방법

본 게임기는 e-AMUSEMENT에 연결되어 있어야만 플레이가 가능합니다.

[e-AMUSEMENT PASS]를 사용하여 플레이 함으로서 계속해서 자신의 플레이 데이터를 확인 할 수 있습니다. (e-AMUSEMENT 전용 기능입니다.)



*e-AMUSEMENT PASS를 사용하지 않더라도 플레이 할 수 있지만 플레이 데이터를 확인할 수 없습니다.

1. e-AMUSEMENT PASS를 e- AMUSEMENT PASS 인식부에 터치합니다.

2. <신규의 e-AMUSEMENT PASS의 경우>

- ① 숫자가 표시되어 있는 패널을 터치하여 패스워드를 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.

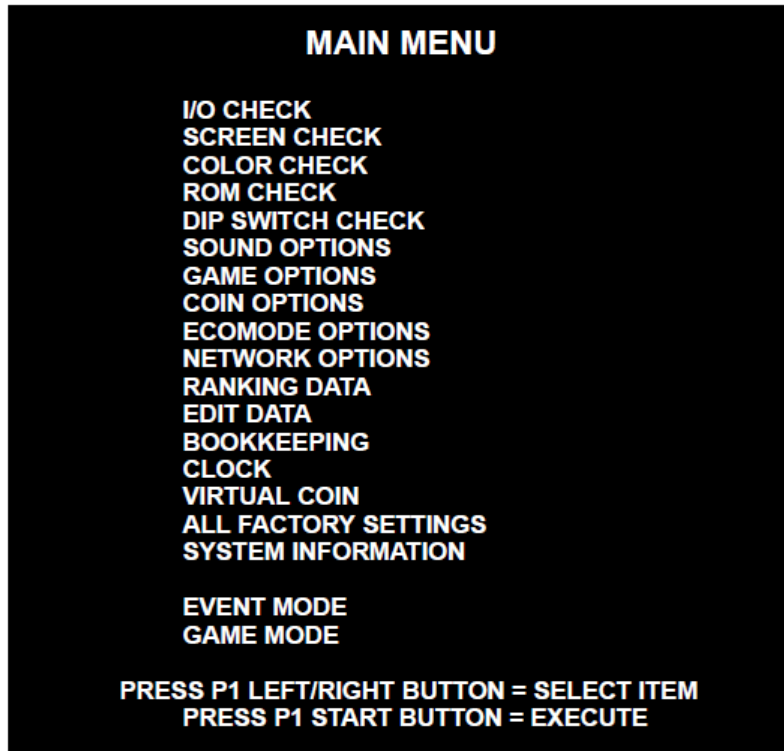
<등록된 e-AMUSEMENT PASS의 경우>

- ① 숫자가 표시되어 있는 패널을 터치하여 패스워드를 입력합니다.
- ② 스타트에 필요한 동전을 집어 넣고 [START]라고 표시되어 있는 패널을 터치합니다. (이 때 등록된 이름이 화면에 표시됩니다.)

3. 게임 종료 후, 결과를 e-AMUSEMENT PASS를 이용하여 확인 할 수 있습니다.

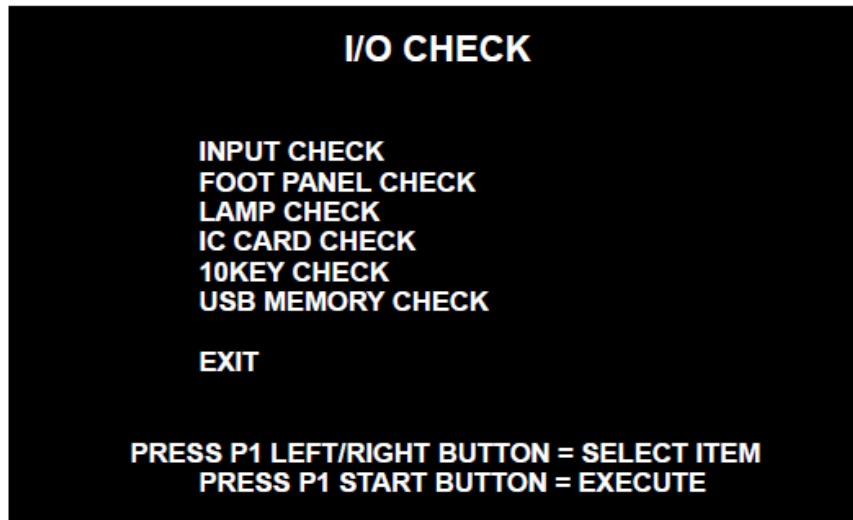


■ 메인 메뉴화면



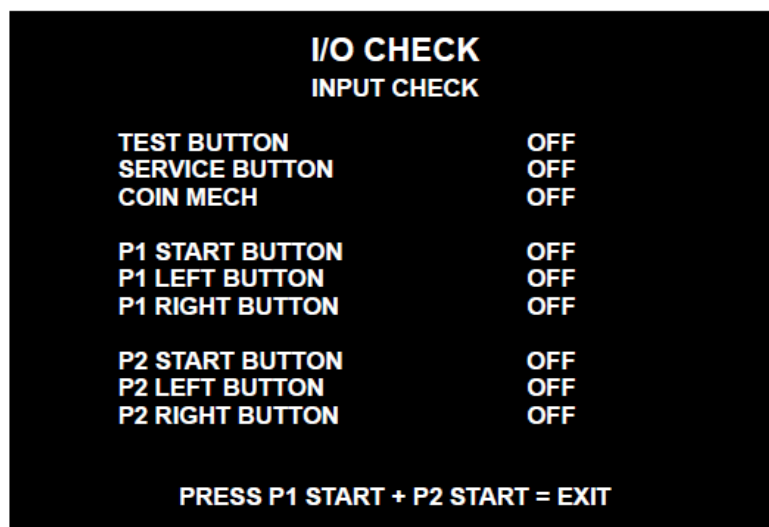
I/O CHECK	각각의 작동 상태를 확인합니다.
SCREEN CHECK	화면의 크기 등을 조정합니다.
COLOR CHECK	화면의 색상을 조정합니다.
ROM CHECK	하드 디스크 내의 데이터 내용을 확인합니다.
DIP SWITCH CHECK	딥 스위치의 설정을 확인합니다.
SOUND OPTIONS	사운드에 관한 설정을 합니다.
GAME OPTIONS	게임에 관한 설정을 합니다.
COIN OPTIONS	플레이 요금에 관한 설정을 합니다.
ECOMODE OPTIONS	국내 미대응 모드
NETWORK OPTIONS	네트워크에 관한 설정과 통신상태의 확인을 합니다.
RANKING DATA	국내 미대응 모드
EDIT DATA	에디트 데이터에 관한 설정을 진행합니다.
BOOKKEEPING	코인에 관한 집계데이터의 표시합니다.
CLOCK	현재의 시간을 확인합니다.
VIRTUAL COIN	국내 미대응 모드
ALL FACTORY SETTINGS	출하 시의 설정으로 되돌아 갑니다.
SYSTEM INFORMATION	시스템에 관한 정보의 표시
EVENT MODE	이벤트 모드의 설정을 진행합니다.
GAME MODE	게임모드로 돌아갑니다.

■ I/O 체크



INPUT CHECK	각각의 버튼, 코인셀렉터의 작동상태를 확인합니다.
FOOT PANEL CHECK	풋패널(스위치)의 입력 [ON/OFF]를 확인합니다.
LAMP CHECK	각각의 램프 점등 [ON/OFF]를 확인합니다.
IC CARD CHECK	e-AMUSEMENT PASS와 IC PASS 리더기의 작동을 확인 합니다.
10KEY CHECK	10KEY (IC PASS 리더기)의 작동을 확인합니다.
USB MEMORY CHECK	국내 미대응

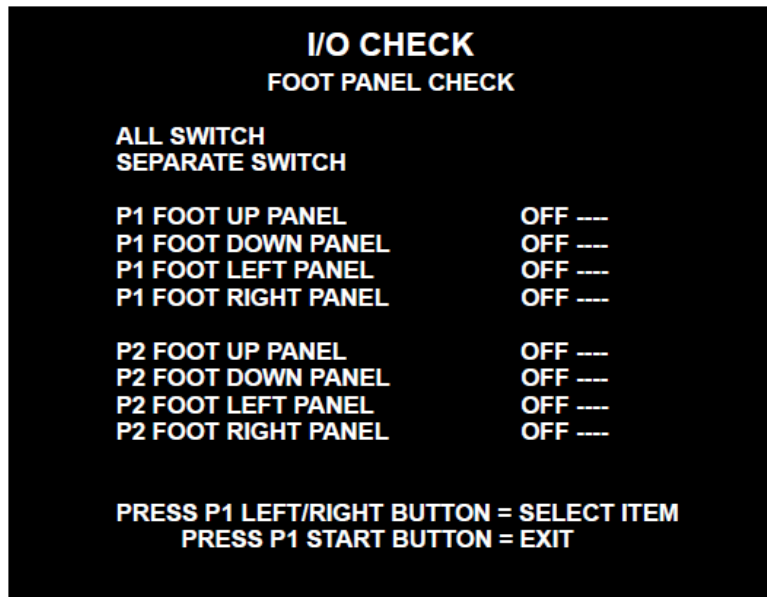
■ I/O 체크 → INPUT 체크



TEST BUTTON	서비스 패널의 테스트 버튼, 서비스 버튼의 입력에 대응하여 「ON/OFF」를 표시합니다.
SERVICE BUTTON	

	<ul style="list-style-type: none"> · ON : 스위치가 들어가 있습니다. · OFF : 스위치가 들어가 있지 않습니다.
COIN MECH	<p>코인의 입력에 대응하여 「ON/OFF」를 표시합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · ON : 스위치가 들어가 있습니다. · OFF : 스위치가 들어가 있지 않습니다.
P1 START BUTTON P1 LEFT BUTTON P1 RIGHT BUTTON P1 UP BUTTON P1 DOWN BUTTON	<p>1플레이어의 각 버튼의 입력에 대응하여 「ON/OFF」를 표시합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · ON : 스위치가 들어가 있습니다. · OFF : 스위치가 들어가 있지 않습니다.
P2 START BUTTON P2 LEFT BUTTON P2 RIGHT BUTTON P2 UP BUTTON P2 DOWN BUTTON	<p>2플레이어의 각 버튼의 입력에 대응하여 「ON/OFF」를 표시합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · ON : 스위치가 들어가 있습니다. · OFF : 스위치가 들어가 있지 않습니다.
COIN BLOCKER	<p>코인 브로커의 작동을 확인합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · ON : 스위치가 들어가 있습니다. · OFF : 스위치가 들어가 있지 않습니다.

■ I/O 체크 → FOOT PANEL 체크



ALL SWITCH	<p>풋패널의 4개소 (전, 후, 좌, 우)의 풋스위치의 어느 곳인가 반응하면 「ON」으로 표시됩니다.</p>
------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> · ON : 4개소(전, 후, 좌, 우)의 풋스위치의 어느 곳인가 반응하고 있습니다. · OFF : 4개소(전, 후, 좌, 우)의 풋스위치의 어느 곳인가 반응하고 있지 않습니다..
SEPARATE SWITCH	4개소 (전, 후, 좌, 우)의 풋스위치의 반응을 개별로 체크합니다.
P1 FOOT UP PANEL P1 FOOT DOWN PANEL P1 FOOT LEFT PANEL P1 FOOT RIGHT PANEL P2 FOOT UP PANEL P2 FOOT DOWN PANEL P2 FOOT LEFT PANEL P2 FOOT RIGHT PANEL	<p>각 풋패널이 밝힌 것을 감지하면 「ON」, 감지 못하는 경우는 「OFF」로 표시됩니다. 「ON」이 표시된 경우, 감지한 풋스위치는 아래와 같이 표시됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · U : 풋패널의 앞 풋스위치가 반응하고 있습니다. · D : 풋패널의 뒤 풋스위치가 반응하고 있습니다. · L : 풋패널의 왼쪽 풋스위치가 반응하고 있습니다. · R : 풋패널의 오른쪽 풋스위치가 반응하고 있습니다. · - : 풋스위치가 반응하고 있지 않습니다.

■ I/O 체크 → LAMP 체크

I/O CHECK
LAMP CHECK

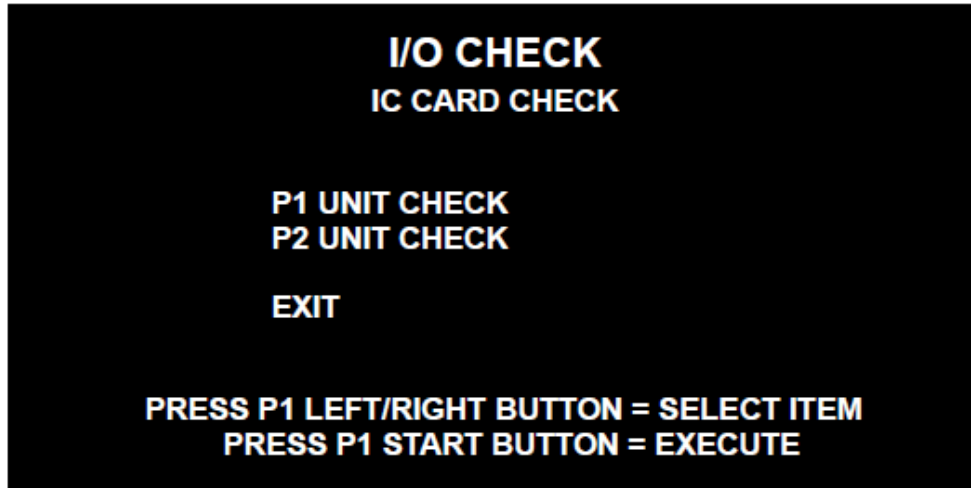
ALL
AUTO

P1 START	ON	P2 START	ON
P1 SELECT LR	ON	P2 SELECT LR	ON
P1 SELECT UD	ON	P2 SELECT UD	ON
P1 SPEAKER TOP	WHITE	P2 SPEAKER TOP	WHITE
P1 SPEAKER BOTTOM	WHITE	P2 SPEAKER BOTTOM	WHITE
P1 WOOFER	WHITE	P2 WOOFER	WHITE

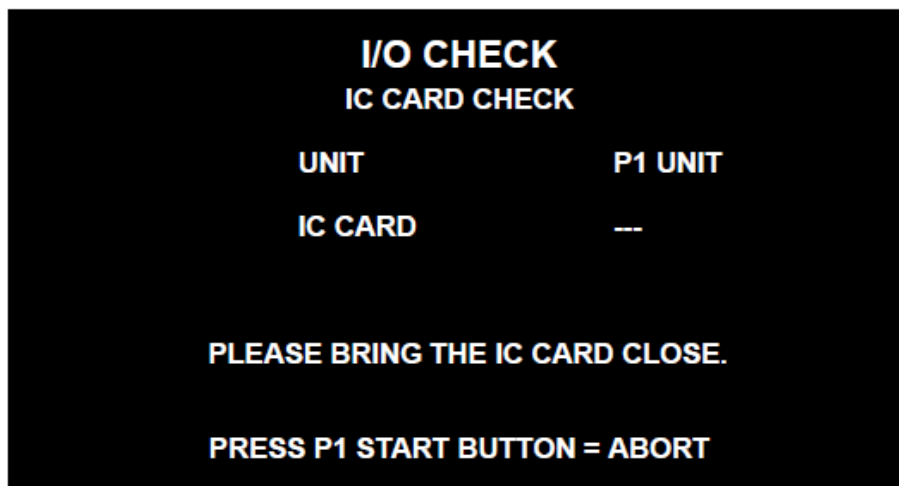
PRESS P1 LEFT/RIGHT BUTTON = SELECT ITEM
PRESS P1 START BUTTON = EXIT

ALL	모든 램프가 동시에 점등합니다.
AUTO	P1 스타트 순으로 점등하여, P2 WOOFER가 점등하면 P1 START에 돌아가 반복합니다.
P1 START P1 SELECT LR P1 SELECT UD	P2 START P2 SELECT LR P2 SELECT UD <p>체크하는 항목을 선택하면 해당하는 램프가 점등합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · ON : 점등합니다. · OFF : 점등하지 않습니다.
P1 SPEAKER TOP P1 SPEAKER BOTTOM P1 WOOFER	P2 SPEAKER TOP P2 SPEAKER BOTTOM P2 WOOFER <p>체크하는 항목을 선택하면, RED → GREEN → BLUE → WHITE 순으로 램프가 점등합니다.</p>

■ I/O 체크 → IC CARD 체크








P1 UNIT CHECK P2 UNIT CHECK	<p>확인할 IC 카드 리더를 선택합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · P1 UNIT CHECK : 플레이어 1 측의 IC 카드 리더 · P2 UNIT CHECK : 플레이어 2 측의 IC 카드 리더
--------------------------------	--



UNIT	<p>앞의 화면에서 결정한 IC 카드 리더기가 표시됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · P1 UNIT : 플레이어 1 측 · P2 UNIT : 플레이어 2 측
IC CARD	<p>e-AMUSEMENT PASS의 상태를 확인합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · OK [*] : e-AMUSEMENT PASS가 확인되었습니다. (확인 된 e-AMUSEMENT PASS의 종류에 따라 [*]에 숫자가 표시됩니다) · --- : e-AMUSEMENT PASS가 확인되지 않습니다. e-AMUSEMENT PASS를 인식부에 터치하지 않은 경우도 [---]로 표시됩니다.

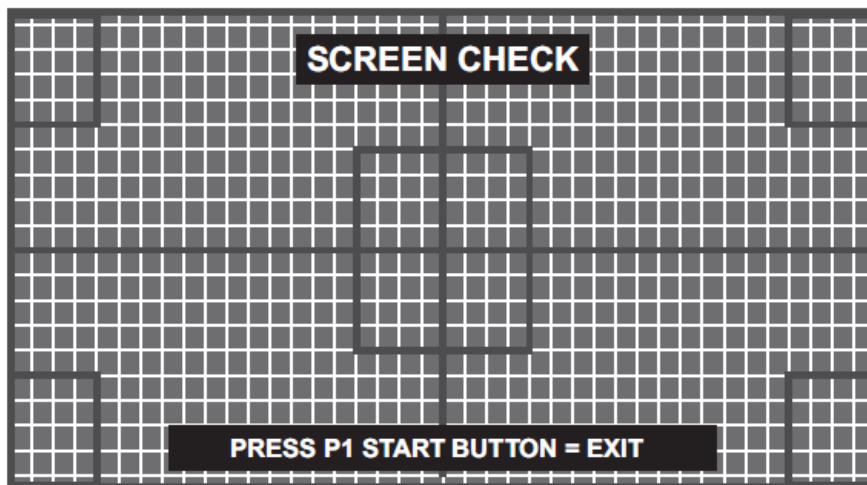
■ I/O 체크 → MECHANISM 체크



<p>P1 INPUT KEY</p> <p>P2 INPUT KEY</p>	<p>플레이어 1측, 또한 플레이어 2측의 10KEY에서 입력된 숫자가 표시됩니다. 다음 KEY는 특수 KEY입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ·  KEY : 이 KEY는 입력되지 않습니다 (기능이 없습니다) ·  KEY : 0가 2개 입력됩니다. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>0</td><td>00</td><td></td></tr> </table> </div>	7	8	9	4	5	6	1	2	3	0	00	
7	8	9											
4	5	6											
1	2	3											
0	00												

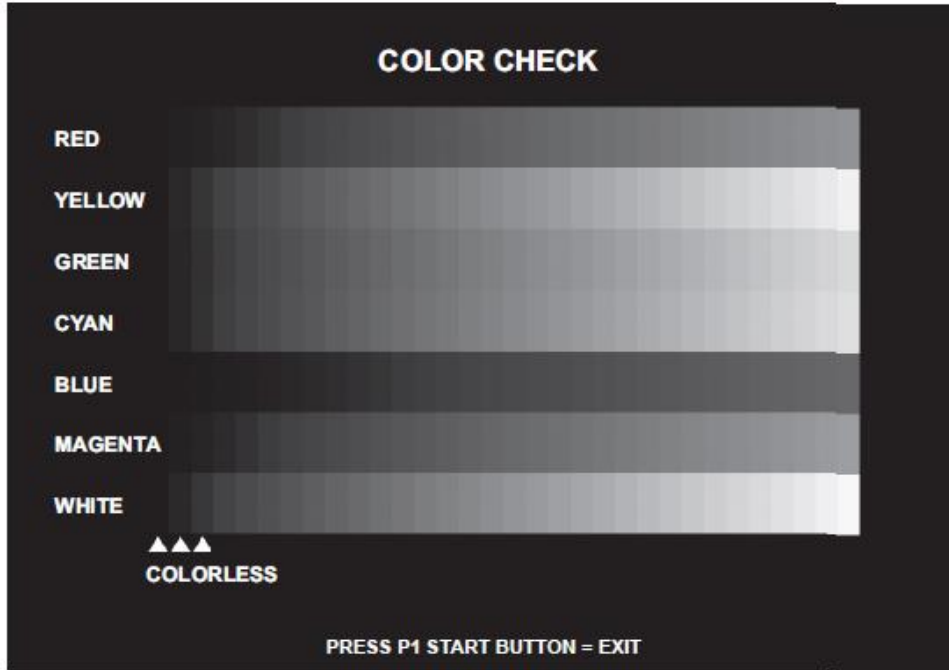
■ SCREEN 체크

테스트 패턴(격자 스크린)을 보면서 화면의 크기, 상하 좌우의 차이 등을 조정해 주십시오.

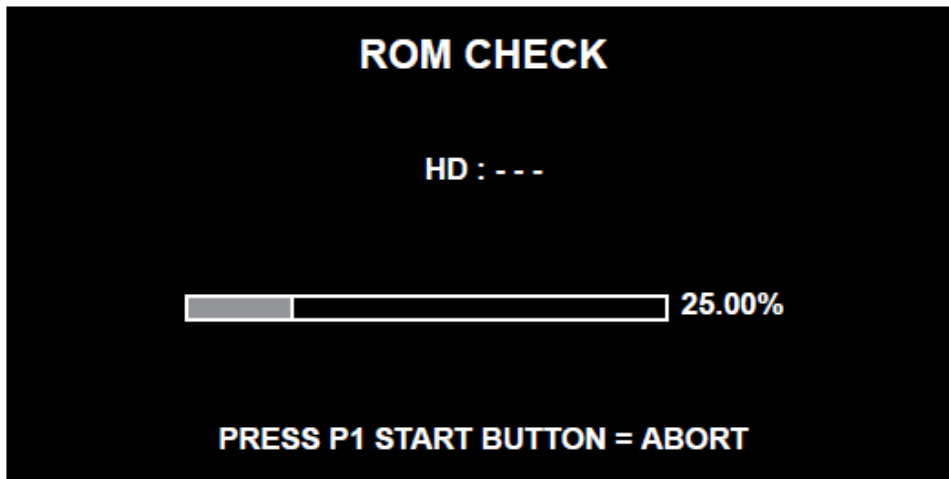


■ COLOR 체크

컬러바의 색이 단계적으로 표시될 때, 배경 부분이 충분히 검게 되도록 조정해 주십시오.
 그때, 화면 왼쪽 하단의 [COLORLESS]부분에 △범위의 그라데이션이 검게 되도록 조정해 주십시오.

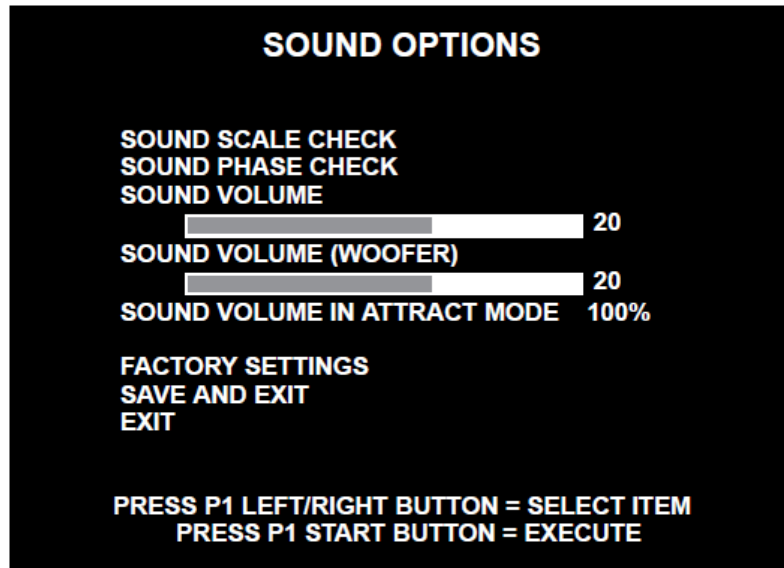


■ ROM 체크



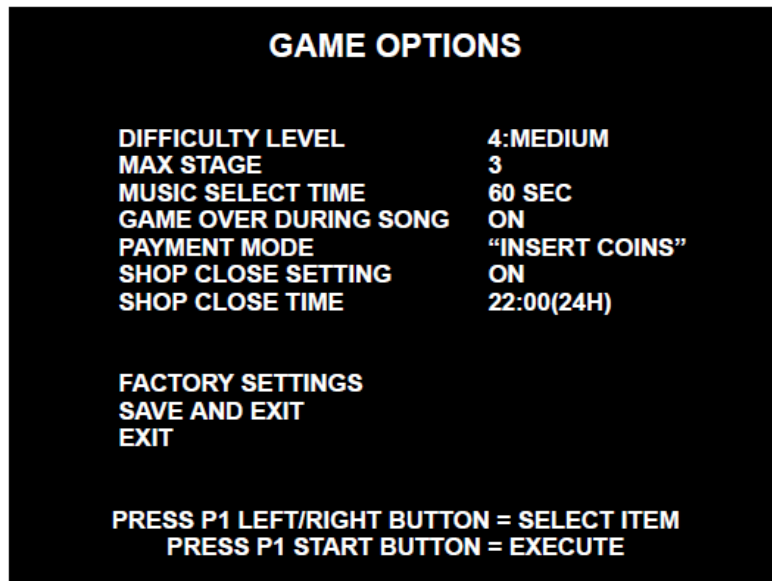
<p>퍼센트(%) 바</p>	<p>0%에서 시작되며 100%가 되면 검사가 완료됩니다. (그림은 검사 60%의 예) 검사 결과 정상인 경우 HD : OK 검사 결과 비정상인 경우 HD : BAD</p>
-----------------	---

■ SOUND 옵션



SOUND SCALE CHECK	BGM에서 밸런스 소리가 울립니다 [도레미....도]가 좌우의 스피커에서 교대로 흐릅니다. 항목을 변경하면 소리가 멈춥니다. · LEFT : 좌측 상단 · 우측 하단의 스피커가 울립니다. · RIGHT : 좌측 하단 · 우측 상단의 스피커가 울립니다.
SOUND PHASE CHECK	스피커의 극성을 체크합니다. 모니터에서 2m 정도 떨어져, 모니터를 향하여 정면에서 확인하여 주십시오. · LOUD : 큰 소리가 울립니다. · SOFT : 작은 소리가 울립니다. 표시와 반대로 소리가 울릴 때는, 스피커 배선이 잘못되어 있을 수 있습니다.
SOUND VOLUME (출하 시 설정 : 20)	스피커 내장 음원, 우퍼 내장 음원의 음량치를 0 (무음) ~ 30 (최대)로 조정합니다.
SOUND VOLUME (WOOFER) (출하 시 설정 : 20)	
SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE (출하 시 설정 : 100)	게임 대모 중의 음량치를 게임 중 사운드 볼륨에 비하여 0% (무음), 10%, 20%, ..., 90%, 100% (최대) 단계로 조정합니다.
FACTORY SETTINGS	플레이어 1의 스타트 버튼을 누르는 것으로, 이 모드의 모든 설정이 출하 시 상태가 됩니다.
SAVE AND EXIT	설정 변경이 있거나, [FACTORY SETTINGS]로 출하 시 상태로 돌려도, 이 항목으로 결정하지 않으면 설정이 반영되지 않습니다.

■ GAME OPTIONS



<p>DIFFICULTY LEVEL (출하 시 설정 4:MEDIUM)</p>	<p>난이도를 설정합니다.</p> <p>1 : EASIEST (매우 쉬움)</p> <p>2 : VERY EASY .</p> <p>3 : EASY .</p> <p>4 : MEDIUM (표준)</p> <p>5 : MEDIUM HARD .</p> <p>6 : HARD .</p> <p>7 : VERY HARD .</p> <p>8 : HARDEST (매우 어려움)</p>
<p>MAX STAGE (출하 시 설정 : 3)</p>	<p>플레이 시의 스테이지 수 설정을 합니다. (1 ~ 4)</p>
<p>MUSIC SELECT TIME (출하 시 설정 : 60)</p>	<p>곡 선택 시의 제한 시간을 설정합니다. (10 ~ 90초)</p>
<p>GAME OVER DURING SONG (출하 시 설정 : ON)</p>	<p>댄스 게이지가 [0]이 되었을 때 끝나는 설정을 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · ON : 게임 오버 화면이 표시됩니다. · OFF : 곡의 끝까지 플레이 한 후 게임오버 화면이 표시됩니다.
<p>PAYMENT MODE (출하 시 설정 : "INSERT COINS")</p>	<p>게임을 플레이하기 위한 지불 방법을 설정합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · "INSERT COINS" : 코인(돈)을 넣어 주십시오. · "INSERT TOKENS" : 국내 미대응 · "SWIPE CARD" : 국내 미대응 · "INSERT CARD" : 국내 미대응 · "INSERT KEY" : 국내 미대응

SHOP CLOSE SETTING (출하시 설정 : OFF)	점포의 영업 종료시각 표시를 설정합니다. · ON : 영업종료 시각을 게임 화면에 표시합니다. · OFF : 영업종료 시각을 게임 화면에 표시하지 않습니다. (「CLOCK」에서 시각 설정을 하지 않으면 「ON」을 설정할 수 없습니다.)
SHOP CLOSE TIME 22:00 (24H)	영업 종료시각을 설정합니다. (「SHOP CLOSE SETTING」를 「ON」으로 설정 시 표시되는 항목) · 시각을 변경할 때는, 플레이어 2의 우측 버튼, 또는 좌측 버튼을 눌러 주십시오
FACTORY SETTINGS	플레이어 1의 스타트 버튼을 누르면, 이 메뉴의 항목 모두 설정이 출하시 상태로 돌아갑니다.
SAVE AND EXIT	설정 변경을 하거나, 「FACTORY SETTINGS」로 출하시 상태로 돌려도, 이 항목으로 결정하지 않으면 설정이 반영되지 않습니다.

MEMO	<ul style="list-style-type: none"> ● [SHOP CLOSE SETTING]를 [ON]으로 하는 경우 [SHOP CLOSE TIME]에 설정된 시간 30분 전부터 게임 화면에 메시지가 표시되고 10분 전부터 신규 플레이어를 할 수 없습니다. (설정된 폐점 시간 후에 게임을 플레이하려면 기기를 재가동해 주십시오.) ● 점포 내에 제품이 여러 대 설치되어있는 경우, 마지막에 설정한 [SHOP CLOSE SETTING], [SHOP CLOSE TIME]이 다른 기기에도 자동으로 설정됩니다. ● 제품 설치 후 또는 초기화 등으로 시간 설정이 되어있지 않으면, 위의 화면에서 시간 설정해 달라는 아래의 메시지가 표시됩니다. <p style="text-align: center;">FIRST SET THE CLOCK. "CLOCK" ITEM IS IN MAIN MENU.</p>
-------------	---

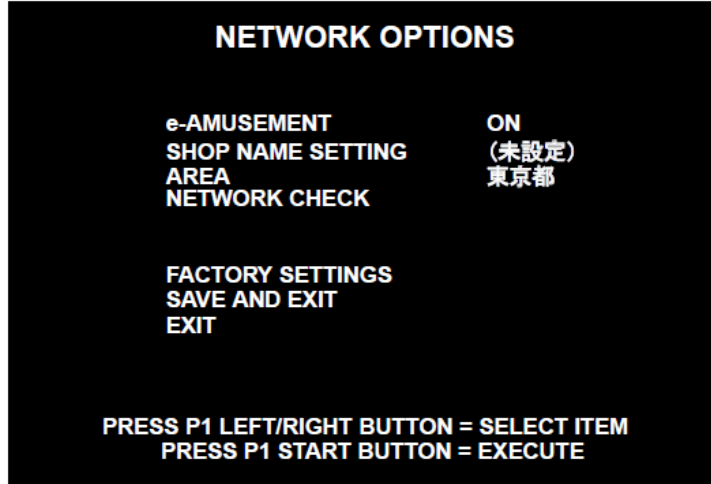
■ COIN OPTIONS



FREE PLAY (출하 시 설정 : OFF)	프리 플레이를 설정합니다. · ON : 무료 플레이가 됩니다. · OFF : 유료 플레이가 됩니다.
COIN SLOT (출하 시 설정 : 2 COIN 1CREDIT)	코인에 따른 크레딧 수를 설정합니다. (1 COINS 1 CREDIT ~ 16 COIN 1 CREDITS)
START (출하 시 설정 : 1 CREDITS TO START)	게임 개시에 필요한 크레딧 수를 설정합니다. (1 CREDIT ~ 16 CREDITS TO START)
JOINT DOUBLE PREMIUM (출하 시 설정 : OFF)	싱글 플레이 권리가 발생할 때, 더블 플레이 때 (버서스 플레이는 포함되지 않습니다) 크레딧을 요구할지 설정합니다. · ON : 추가 크레딧 불필요 · OFF : 추가 크레딧 필요
FACTORY SETTINGS	플레이어 1의 스타트 버튼을 누르는 것으로, 이 모드의 모든 설정이 출하 시 설정이 됩니다.
SAVE AND EXIT	설정 변경을 하거나, 「FACTORY SETTINGS」로 출하시 상태로 돌려도, 이 항목으로 결정하지 않으면 설정이 반영되지 않습니다.

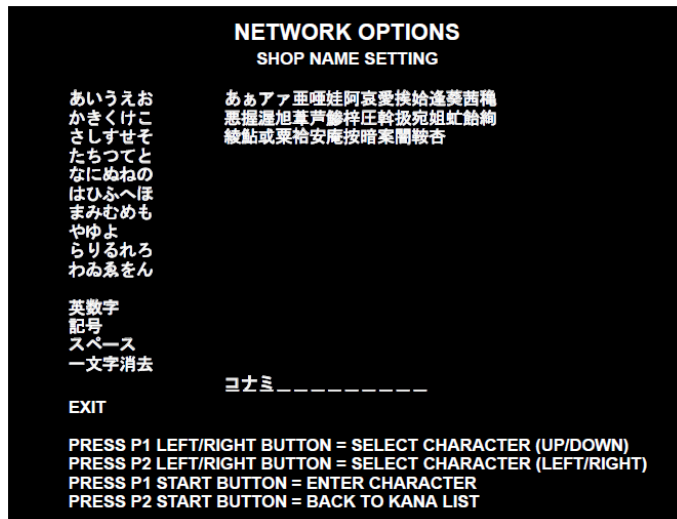
※ [FREE PLAY]가 [ON]의 경우는, 이곳의 항목이 표시되지 않습니다.

■ NETWORK OPTIONS



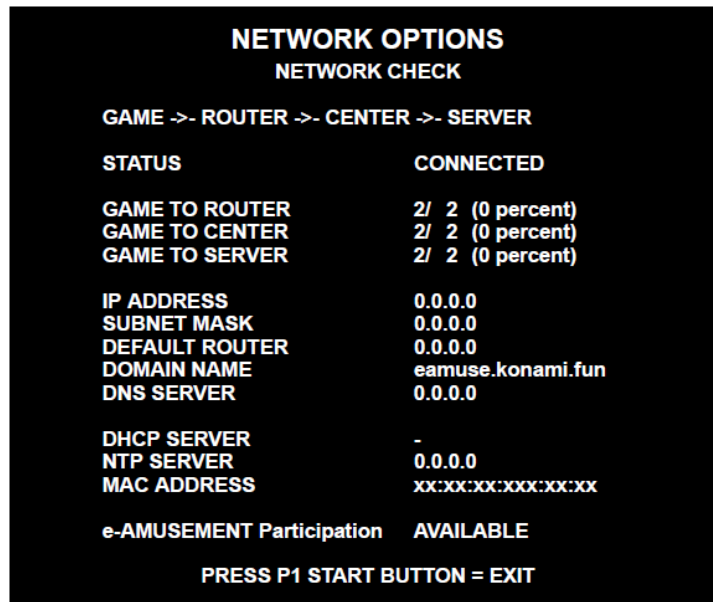
e-AMUSEMENT (출하 시 설정 : ON)	항상 ON의 설정입니다. ※ 설정 내용의 변경은 불가능합니다.
SHOP NAME SETTING (출하 시 설정 : 미설정)	점포명을 입력합니다. 점포명을 입력하지 않으면, 테스트 모드를 종료 할 수 없습니다.
AREA	자동적으로 운영되는 지역이 설정됩니다. (변경 불가능)
NETWORK CHECK	네트워크 통신상태를 확인합니다.
FACTORY SETTINGS	플레이어 1의 스타트 버튼을 누르는 것으로, 이 모드의 모든 설정이 출하 시 설정이 됩니다.
SAVE AND EXIT	설정 변경을 하거나, 「FACTORY SETTINGS」로 출하시 상태로 돌려도, 이 항목으로 결정하지 않으면 설정이 반영되지 않습니다.

■ NETWORK OPTIONS → SHOP NAME



문자 및 입력·조작의 선택	<p>입력할 문자의 1문자째를 선택합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 영문자, 기호, 스페이스를 입력할 경우는, 각각의 항목을 선택하여 플레이어 1의 스타트 버튼을 누릅니다. · 1문자 삭제를 선택하고 플레이어 1의 스타트 버튼을 누르면, 입력한 점포명의 마지막 1문자가 삭제됩니다.
문자 및 입력·조작의 결정	<p>표시된 복수 문자에서 입력한 문자를 선택하여, 플레이어 1의 스타트 버튼을 누릅니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 플레이어 1의 좌우 버튼으로 상하에, 플레이어 2의 좌우 버튼으로 좌우로 커서를 이동하여, 문자를 선택합니다.
점포명 확정	<p>「EXIT」를 선택한 상태에서 플레이어 1의 스타트 버튼을 누르면, 점포명 입력란에 입력했던 점포명을 확정하여, e-AMUSEMENT SETTINGS로 돌아갑니다.</p>

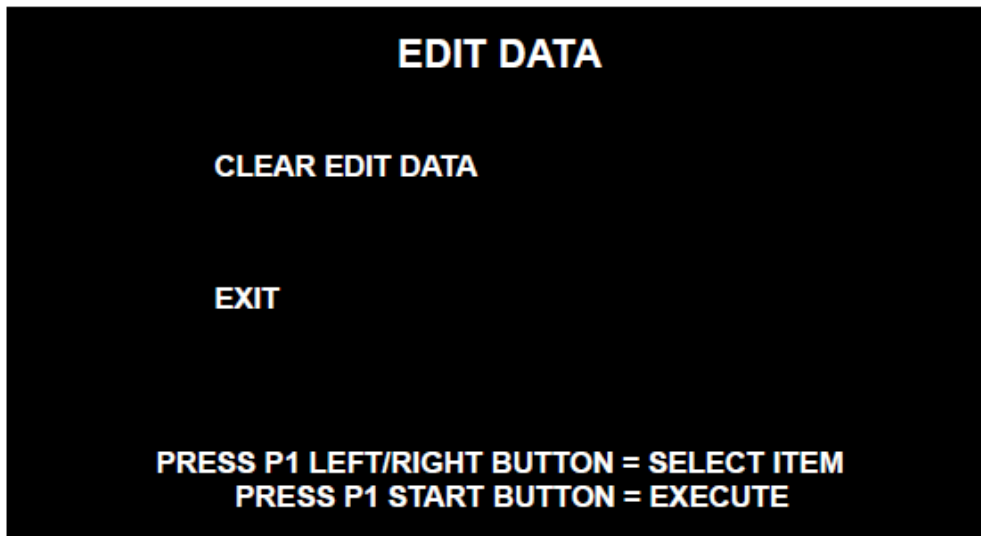
■ NETWORK OPTIONS → NETWORK CHECK



통신 상태	<p>통신 상태를 표시합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · CONNECTED : 통신중입니다. · NOT CONNECTED : 통신할 수 없습니다. <p>[CONNECTED]라고 표시되어 있으면 정상입니다. ← 항목확인</p> <p>통신 상태를 확인중인 경우에는 [-]가 표시됩니다.</p>
GAME TO ROUTER / GAME TO CENTER / GAME TO SERVER	<p>본체에서 각 구간까지 응답을 확인합니다.</p> <p>그림과 같이 좌우의 숫자가 거의 동일하면 정상입니다. ← 항목확인</p>

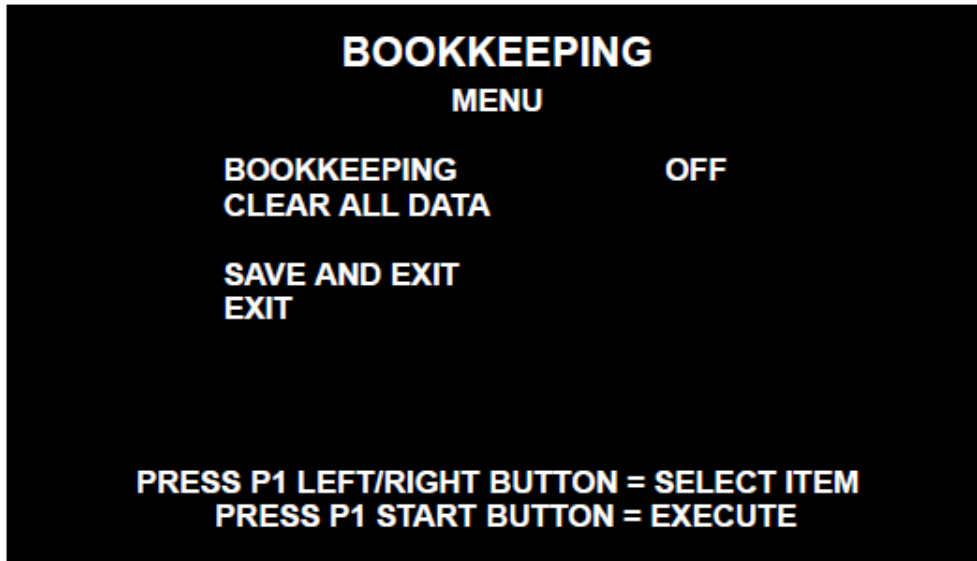
IP ADDRESS *	IP 주소가 표시됩니다.
SUBNET MASK *	서브넷 마스크가 표시됩니다.
DEFAULT ROUTER *	기본 라우터의 IP 주소가 표시됩니다.
DOMAIN NAME *	센터 서버의 도메인 이름이 표시됩니다.
DNS SERVER *	DNS 서버의 IP 주소를 최대 2 개까지 표시됩니다.
DHCP SERVER *	DHCP 서버의 IP 주소가 표시됩니다.
NTP SERVER *	NTP 서버의 IP 주소가 표시됩니다.
MAC ADDRESS *	MAC 주소가 표시됩니다.
e-AMUSEMENT Participation *	<p>e-AMUSEMENT Participation 서비스의 상태를 표시합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · AVAILABLE : 서비스가 이용 가능합니다. · NOT AVAILABLE : 서비스를 이용할 수 없습니다. (확인 중) · DISABLE : 서비스를 이용할 수 없습니다. · - : 서비스를 이용할 수 없습니다. (확인 중) <p>[AVAILABLE]이라고 표시되어 있으면 정상입니다. 통신 상태를 확인중인 경우, [-]또는 [NOT AVAILABLE]라고 표시됩니다. 서비스를 이용할 수 없는 때에는 "DISABLE"로 표시됩니다.</p>

■ EDIT DATA

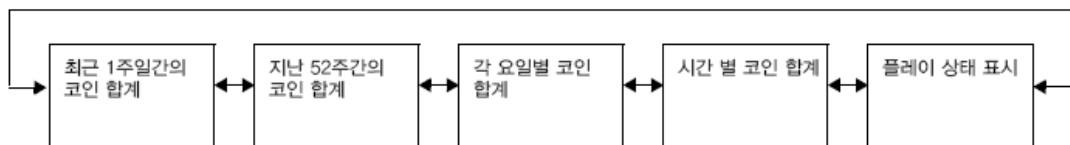


CLEAR EDIT DATA	저장되어 있는 플레이어 에디트 데이터를 삭제합니다.
-----------------	------------------------------

■ BOOKKEEPING



<p>BOOKKEEPING (출하시 설정 : OFF)</p>	<p>집계의 ON/OFF를 설정합니다. (「CLOCK」로 시각설정을 하지 않으면 「ON」을 선택할 수 없습니다) ·ON : 집계를 진행합니다. ·OFF : 집계를 하지 않습니다 (코인의 집계화면도 표시되지 않습니다) ※ BOOKKEEPING를 ON → OFF로 하면 집계 데이터가 삭제되므로 주의하여 주십시오.</p>
<p>CLEAR ALL DATA</p>	<p>코인의 집계 데이터를 출하시 상태로 합니다. 선택, 결정을 하면 DO YOU WANT TO CLEAR ALL DATA? YES/NO 라고 표시되므로 플레이어 1의 좌, 혹은 우측 버튼을 누르고 「YES/NO」를 선택하고, 적색 버튼을 눌러 주십시오. 「YES」를 선택한 경우에는 재차 확인을 합니다. 다시 「YES」를 선택할 경우는 「NOW ERASING」가 표시되며 코인 집계 데이터가 삭제됩니다. 「NO」를 선택한 경우에는 「NOT CLEARED」로 표시되며, 코인 집계 데이터를 삭제하지 않습니다.</p>
<p>SAVE AND EXIT</p>	<p>설정 변경을 하거나, 「FACTORY SETTINGS」로 출하시 상태로 돌려도, 이 항목으로 결정하지 않으면 설정이 반영되지 않습니다.</p>



■ CLOCK



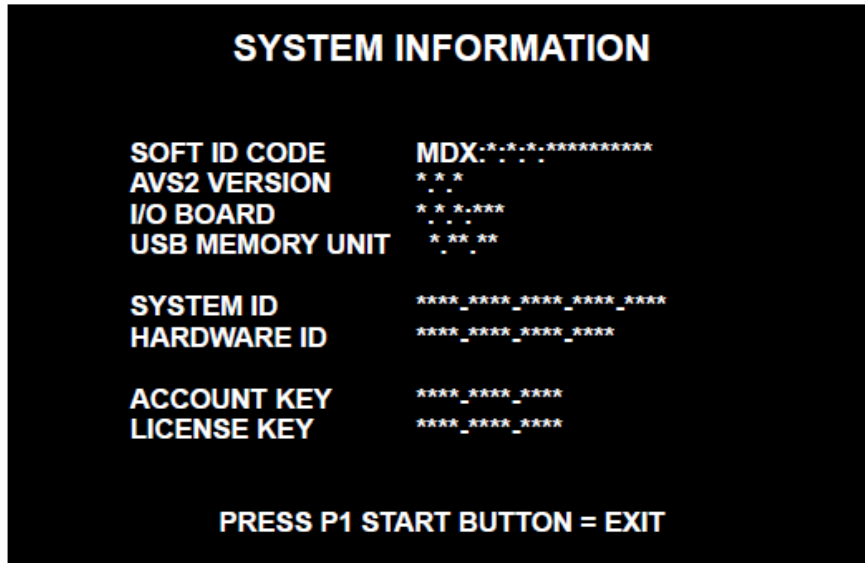
SET TIME	현재 시각을 24시간제로 조정합니다. (현재 시각이 설정되어 있지 않을 때는 [CLOCK NOT SET]라고 표시됩니다)
SAVE AND EXIT	설정을 진행해도, 이 항목에서 결정하지 않으면 반영되지 않습니다.

■ ALL FACTORY SETTINGS



DO YOU WANT ALL FACTORY SETTING?	테스트 모드에서 설정한 내용을 출하시 설정으로 되돌립니다.
----------------------------------	----------------------------------

■ SYSTEM INFORMATION



SOFT ID CODE	소프트 기종별 코드가 표시됩니다.
AVS2 VERSION	프로그램의 버전을 표시합니다.
I/O BOARD	메인 I/O 기판의 펌웨어 버전을 표시합니다.
USB MEMORY UNIT	국내 미대응
SYSTEM ID	시스템 ID를 표시합니다.
HARDWARE ID	하드웨어 ID를 표시합니다.
ACCOUNT KEY	어카운트 키 정보를 표시합니다.
LICENSE KEY	라이선스 키 정보를 표시합니다.