

SOUND VOLTEX BOOTH

사용설명서



UNIANA
(株)유니아나

■ 질주감 200% 최상의 이펙트 디바이스를 즐겨라!
SOUND VOLTEX BOOTH!!

- 장 르: 음악 시뮬레이션 게임
- 기 종: 비디오게임
- 플레이인수 : 1인
- 대상연령 : 전체 이용가
- e-AMUSEMENT : 대응
- e-AMUSEMENT PASS : 대응
- 이름, 전적, 플레이 스타일, 베스트스코어 등을
확인 할 수 있습니다.



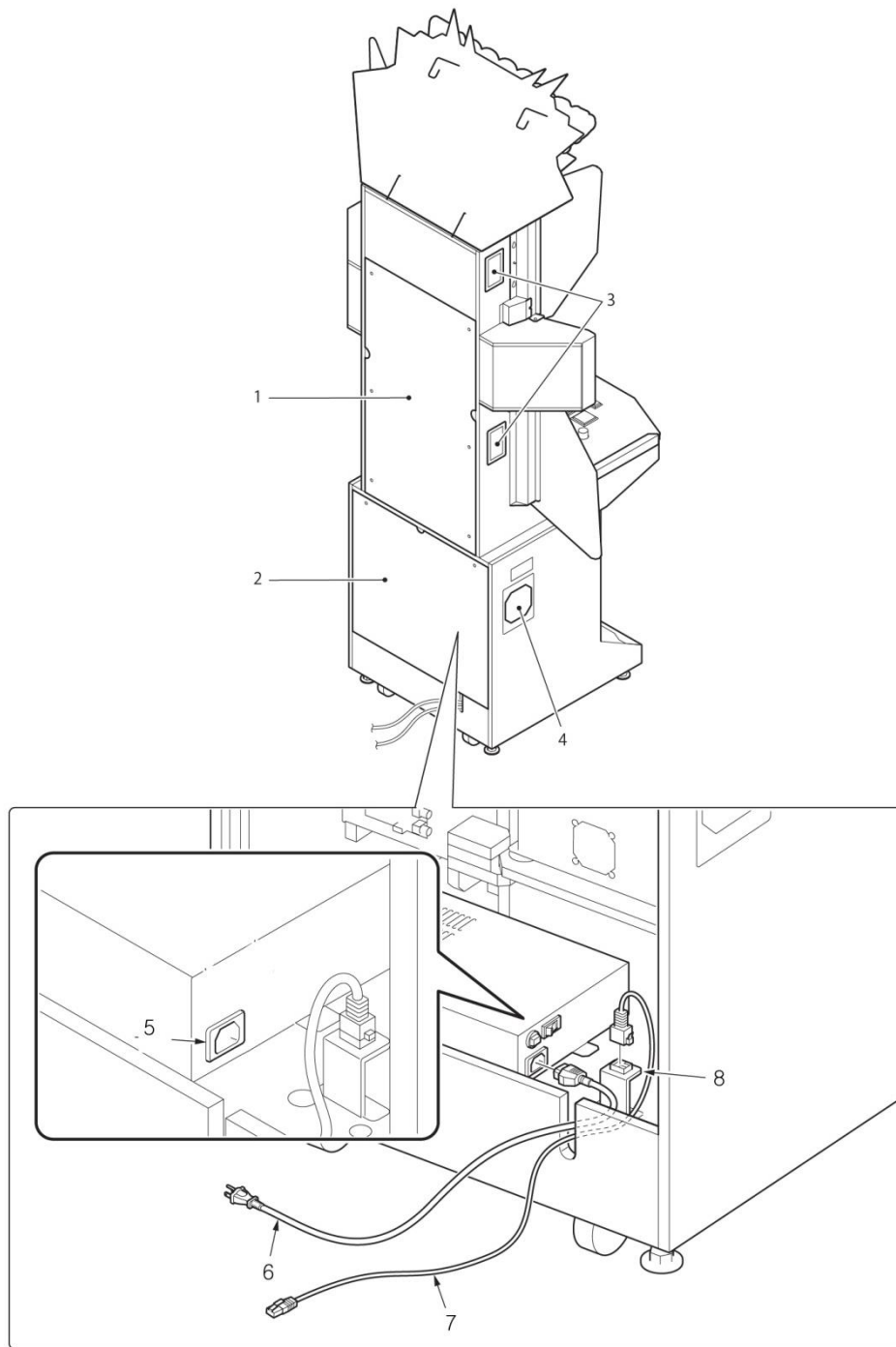
■ 사양

크기	H2416 / W1032 / D798
중량	약 135kg
전원	단상 AC220V(±10%) 60Hz
소비전력	180W
디스플레이	32인치 와이드 LCD
사용조건	주위온도 5~35°C 주위습도 30~80%

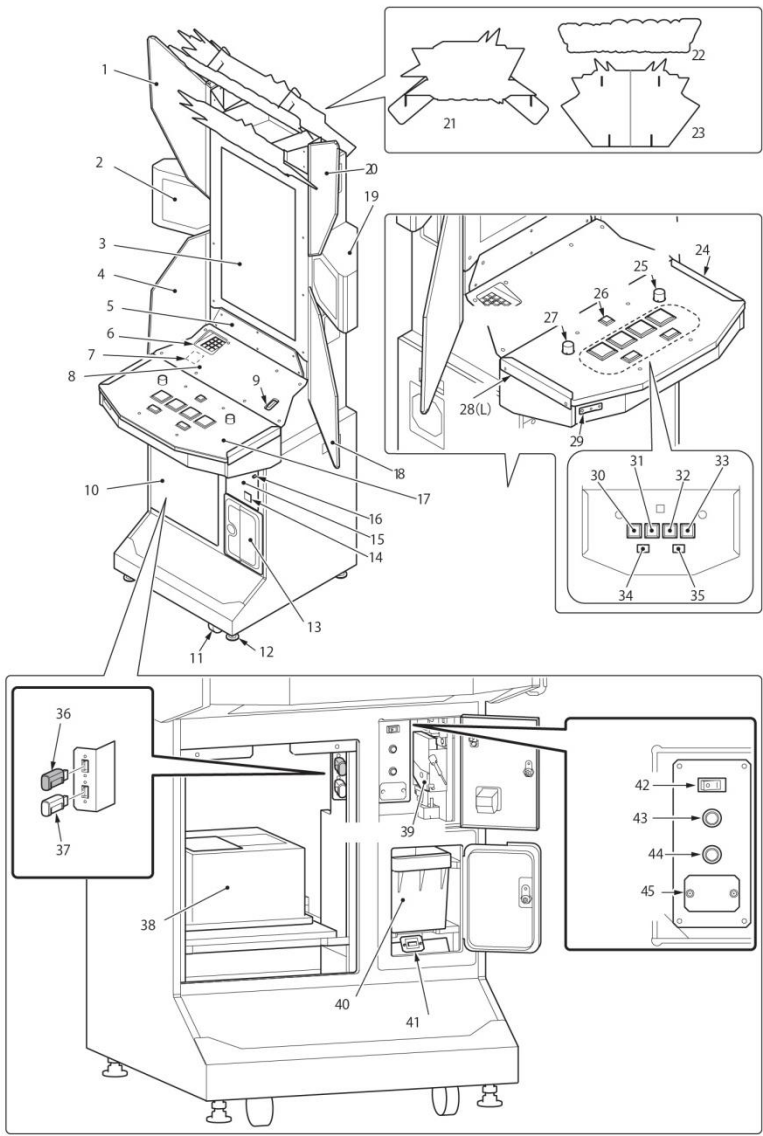
본 제품은 e-AMUSEMENT를 이용하여 제공받은 음악에 맞춰 디바이스를 조작하거나, 이펙트를 거는 음악 시뮬레이션 게임입니다. 화면의 위에서 날아오는 오브젝트를 크리티컬 라인 (판정라인)과 겹치는 순간 타이밍에 맞게 버튼이나 아날로그 디바이스를 조작합니다.

또한 게임 기기를 이용하여 유저와 온라인 대전, 게임장내 대전을 진행 할 수도 있습니다.

■ 각부의 명칭



1	뒷문(상)	5	전원 콘센트
2	뒷문(하)	6	전원 코드
3	통풍구	7	LAN 케이블
4	통풍구	8	LAN 케이블 커넥터



1	윙상 (L)
2	스피커(L)
3	모니터 패널
4	윙下 (L)
5	타이틀 패널
6	10KEY
7	IC PASS 리더기
8	우퍼 패널
9	코인 투입구
10	앞문
11	바퀴
12	높이 조절바
13	코인 도어
14	코인 배출구
15	서비스 도어
16	코인 배출 버튼
17	컨트롤 패널
18	윙下 (R)
19	스피커 (R)
20	윙上 (R)
21	POP A
22	POP B

23	POP C	35	FX-R버튼
24	컨트롤 패널 스테이 (R)	36	라이선스키 (흑색)
25	볼륨 노브 (R)	37	어카운트키 (백색)
26	스타트 버튼	38	MAIN PCB 유니트
27	볼륨 노브 (L)	39	코인셀렉터
28	컨트롤 패널 스테이 (L)	40	코인 박스
29	헤드폰 잭	41	코인 카운터
30	A버튼	42	전원스위치
31	B버튼	43	테스트 버튼
32	C버튼	44	서비스 버튼
33	D버튼	45	코인카운터 이식부
34	FX-L버튼		

■ 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. 게임모드를 선택합니다.

다음의 모드 중 좋아하는 모드를 선택합니다.

- 점포내** 프랜드 플레이
- 전세계** 온라인 플레이

■ **점포내**에서 함께 플레이하기 (로컬 배틀)

게임장내의 e-AMUSEMENT 에 접속된 게임기 2대 이상(최대 4대까지)을 사용하여 게임장내 대전을 진행하는 모드입니다. 로컬 배틀을 선택하면 게임장내 엔트리 화면에 이동하며, 시간 내에 대전 상대가 나타나면 로컬 배틀이 시작됩니다.
(게임장 내 대전 상대가 나타나지 않는 경우에는 온라인 플레이가 됩니다.)

■ **온라인**으로 유저들과 플레이하기 (온라인 배틀)

e-AMUSEMENT에 접속 된 게임기를 사용하여 유저들과 온라인 대전을 진행하는 모드입니다. (대전 상대가 나타나지 않는 경우는 CPU 대전이 됩니다.)

- ※ 최대설정 곡 수를 플레이하기 위해서는, 대전에서 승리하거나 악곡 플레이 종료 시에 표시되는 악곡 달성률이 일정치를 넘을 필요가 있습니다.

5. 플레이 하고 싶은 곡을 선택합니다.

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

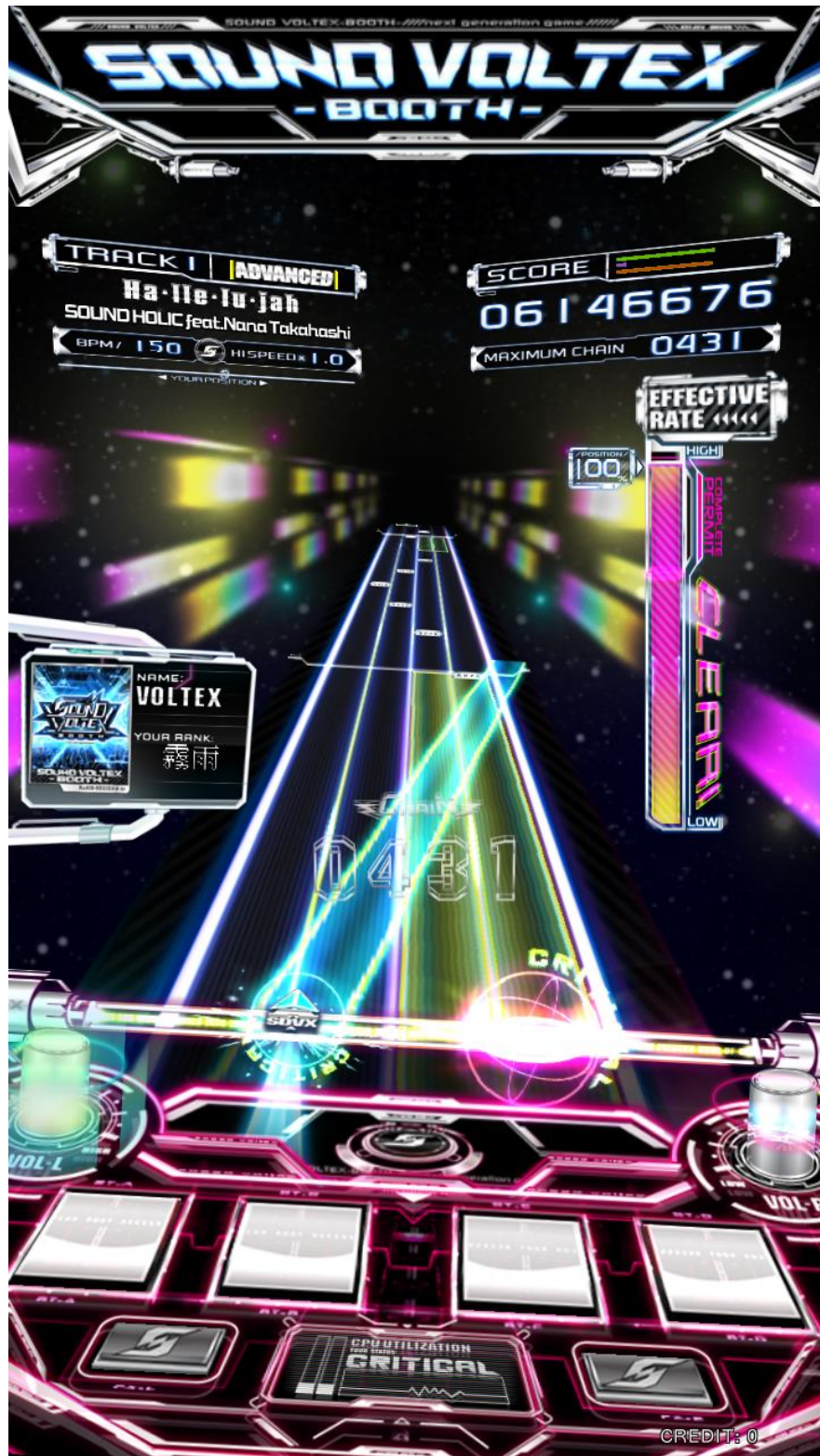
※ 게임장내 프랜드 플레이로 대전 상대가 4인이 되지 않았을 경우, 온라인 플레이로 다른 유저가 대전 상대가 됩니다.



6. 게임 스타트

음악에 따라 타이밍에 맞춰 디바이스를 조작합니다.

타이밍에 따라 평가가 변하고, 이펙티브 레이트(게이지)가 증감합니다.



■ 스코어에 관하여

날아오는 오브젝트를 타이밍 맞춰 디바이스를 조작하면 스코어가 가산됩니다.

판정 결과에 따라 이펙티브 레이트(게이지)가 증감하며, 이펙티브 레이트가 70% 이상이면 다음 곡으로 진행하실 수 있습니다.



7. 게임 종료

곡의 종료 시, 이펙티브 레이트가 70% 미만이거나, 3곡을 플레이하면 게임이 종료됩니다.



■ 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>

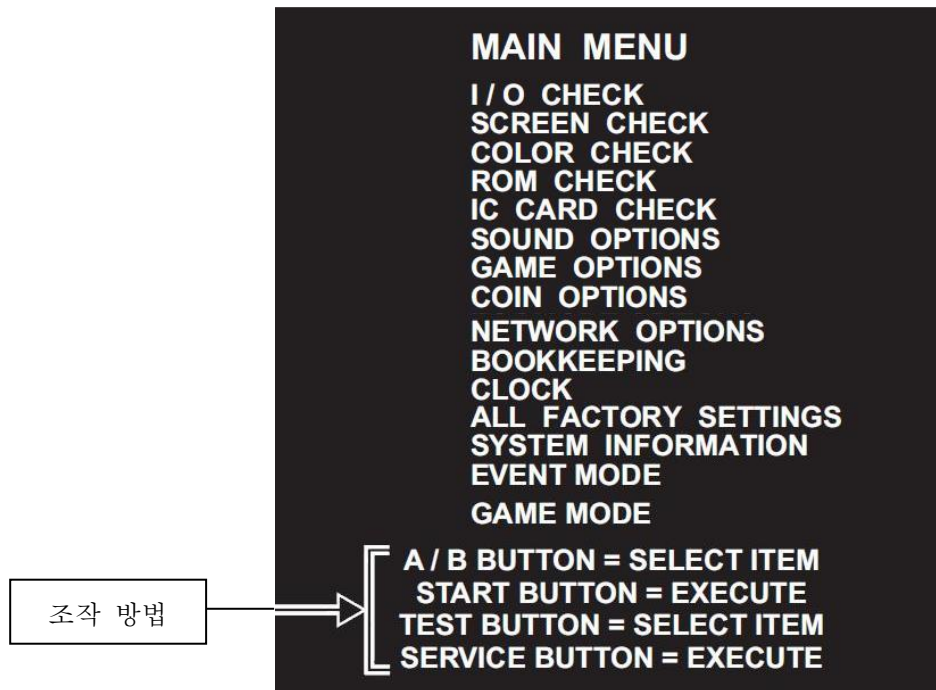
- ① 숫자가 표시되어 있는 패널을 터치하여 패스워드를 등록합니다.
([5555]와 같이 같은 4자리 수의 번호는 등록 되지 않습니다)
- ② 스타트에 필요한 동전을 집어 넣고 START라고 표시된 패널을 터치 합니다.
- ③ 이름을 등록 합니다.

<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.)

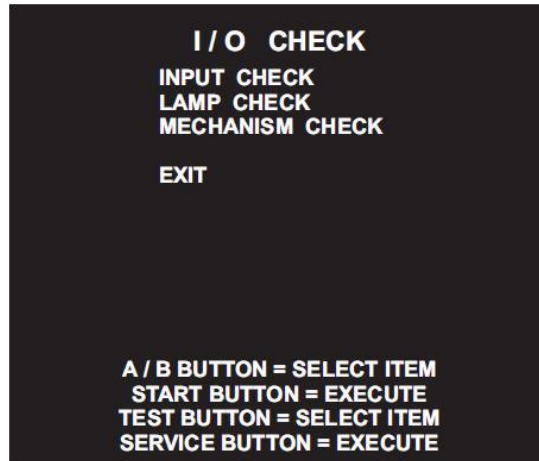
3. 게임 종료 후, 결과를 e-AMUSEMENT PASS를 이용하여 확인 할 수 있습니다.

■ 메인 메뉴화면



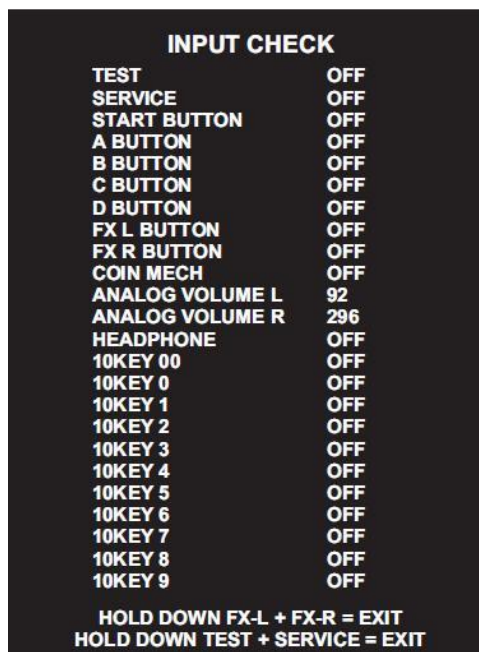
I/O CHECK	입출력 디바이스의 확인
SCREEN CHECK	화면의 크기 등의 확인
COLOR CHECK	화면의 컬러표시의 확인
ROM CHECK	SSD 안의 데이터 내용의 확인
IC CARD CHECK	IC PASS 리더의 작동확인과 e-AMUSEMENT PASS의 상태확인
SOUND OPTIONS	사운드에 관한 설정
GAME OPTIONS	게임에 관한 설정
COIN OPTIONS	플레이 요금에 관한 설정
NETWORK OPTIONS	네트워크에 관한 설정과 통신상태의 확인
BOOKKEEPING	코인에 관한 집계데이터의 표시
CLOCK	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.

■ I/O 체크



INPUT CHECK	컨트롤계의 입력 상태 확인
LAMP CHECK	램프의 점등 확인
MECHANISM CHECK	코인 브록커의 작동을 확인

■ I/O 체크 → INPUT 체크



ON / OFF	컨트롤계의 입력에 반응하여 ON / OFF를 표시 · ON ----- 입력되었습니다. · OFF ----- 입력되지 않았습니다.
----------	---

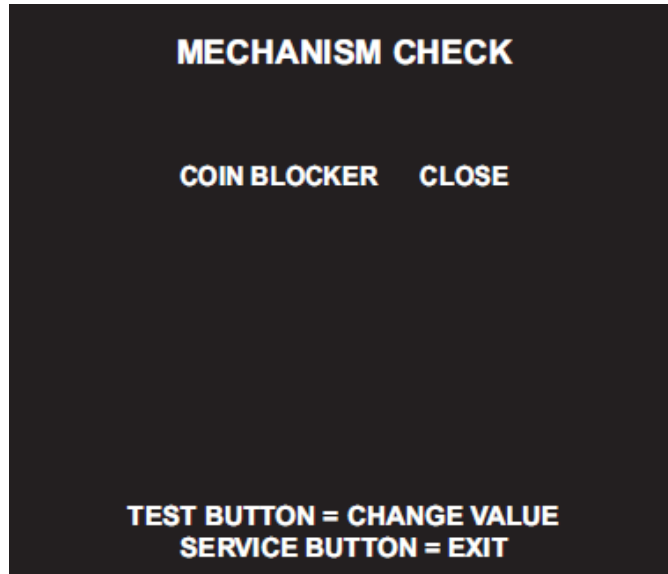
■ I/O 체크 → LAMP 체크

LAMP CHECK			
ALL	R	G	B
AUTO			
WING LEFT UP	OFF	OFF	OFF
WING RIGHT UP	OFF	OFF	OFF
WING LEFT LOW	OFF	OFF	OFF
WING RIGHT LOW	OFF	OFF	OFF
WOOFER	OFF	OFF	OFF
CONTROLLER	OFF	OFF	OFF
START BUTTON	OFF		
A BUTTON	OFF		
B BUTTON	OFF		
C BUTTON	OFF		
D BUTTON	OFF		
FX L BUTTON	OFF		
FX R BUTTON	OFF		

A / B BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE
TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXECUTE

ALL	선택하면 ON으로 표시되고, 모든 램프를 동시에 점등
AUTO	선택하면 ON으로 표시되고, LED의 RED부터 순서대로 자동 점등 · 점등이 일순하면 모든 램프가 점등합니다. 그 뒤, 다시 자동 점등을 반복합니다.
ON / OFF	점등 시는 ON으로 표시, 소등 시는 OFF로 표시
WING LEFT UP WING RIGHT UP WING LEFT LOW WING RIGHT LOW WOOFER CONTROLLER	장식 램프의 점등을 체크 · RED ----- 적색이 점등합니다. · GREEN ---- 녹색이 점등합니다. · BLUE ----- 청색이 점등합니다. ※ 플레이 중, 또는 데모 플레이 중 점등은 삼원색의 조합이 되므로, 다양한 색으로 표현됩니다. 적 · 녹 · 청색이 동시에 점등하면 백색이 됩니다.
START BUTTON A BUTTON B BUTTON C BUTTON D BUTTON FX L BUTTON FX R BUTTON	보턴의 점등 체크

■ I/O 체크 → MECHANISM 체크

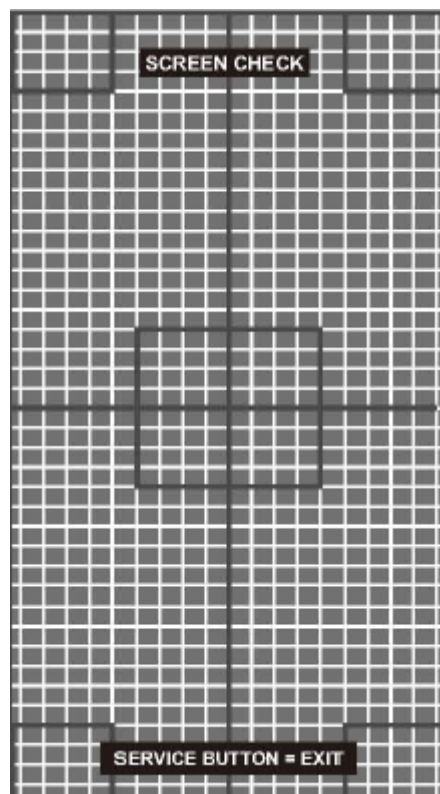


COIN BLOCKER	테스트 버튼을 눌러 CLOSE / OPEN으로 변경되는지 확인. (CLOSE / OPEN을 설정하는 것은 불가능) · CLOSE : 코인 블록어가 작동하고 있습니다. (코인이 배출됩니다) · OPEN : 작동하고 있지 않습니다. (코인이 들어갑니다)
--------------	--

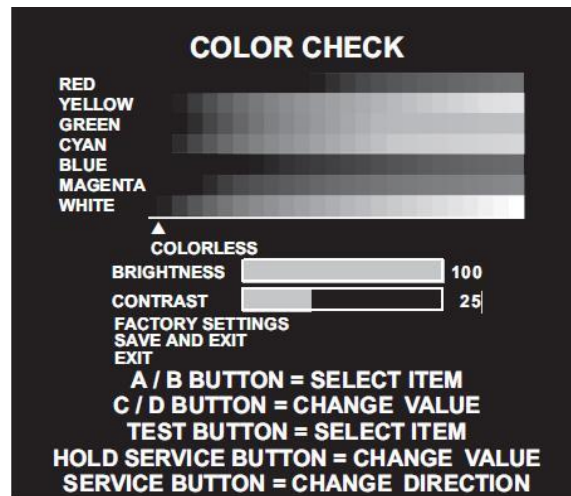
■ SCREEN 체크

격자 스크린을 보면서 화면의 크기,
상하 좌우의 뒤틀림 등을 확인.

확인 포인트
A : 테두리의 붉은 선이, 모니터의 테두리와 일치하면 정상 B : 중앙의 붉은 사각형이, 정방형으로 되어 있으면 정상

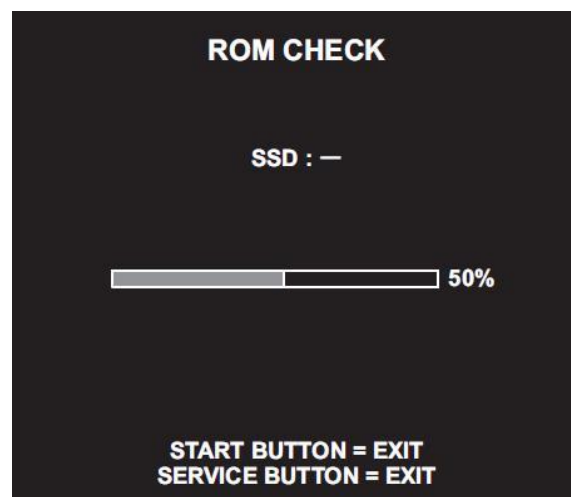


■ COLOR 체크



BRIGHTNESS	<p>화면의 밝기를 조정</p> <ul style="list-style-type: none"> · 화면을 밝게 조정 : D버튼을 누름 · 화면을 어둡게 조정 : C버튼을 누름
CONTRAST	<p>화면의 채도를 조정</p> <ul style="list-style-type: none"> · 채도를 높임 : D버튼을 누름 · 채도를 낮춤 : C버튼을 누름
조정 포인트	<p>COLORLESS의 ▲의 범위가 검게 되도록 조정하는 동시에, 컬러바의 색이 단계적으로 표시되어, 배경이 더욱 검게 되도록 조정</p>

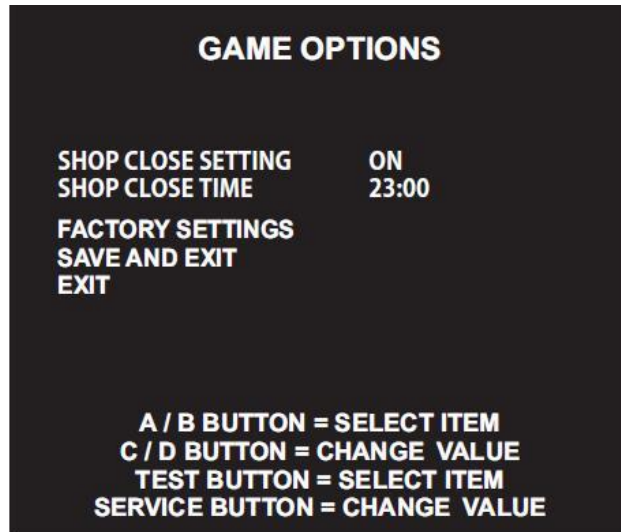
■ ROM 체크



체크 후 OK로 표시	정상
체크 후 BAD로 표시	<p>체크가 완료되지 않음</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우선 재기동하여 주십시오. 재차 BAD로 표시될 시에는 고객센터로 연락을 주십시오.

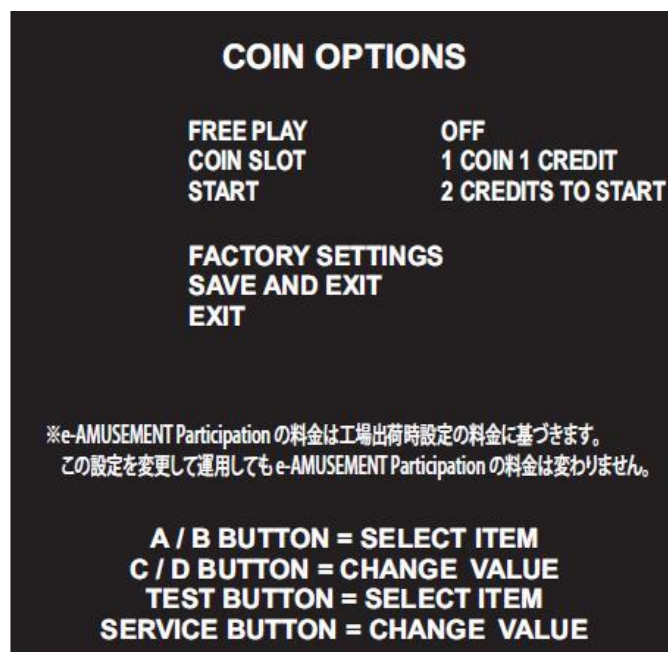
SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE	<p>게임 데모 플레이 중의 소리를 [ON / OFF]로 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> · 100% : 항상 ON · 0% : 항상 OFF
SOUND SCALE CHECK	<p>좌우의 스피커에서 교대로 도레미...도 소리가 나오는지 확인</p> <p>※ 왼쪽 스피커부터 [도]로 시작, 오른쪽 스피커에서 [레]</p> <p>→ 왼쪽 스피커에서 [미] ..로 교대로 소리가 나오는지 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> · LEFT : 왼쪽 스피커에서 소리가 나옵니다. · RIGHT : 오른쪽 스피커에서 소리가 나옵니다.
SOUND PHASE CHECK	<p>플레이 위치에 선 상태에, 좌우의 스피커에서 교대로 표시대로 소리가 나오는지 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> · LOUD : 큰 소리가 나옴 · SOFT : 작은 소리가 나옴
SOUND VOLUME	<p>본체 스피커의 음량을 설정</p> <p>설정은 1단위로, 0(무음)~30(최대)의 범위</p> <ul style="list-style-type: none"> · 음량을 높임 : D버튼을 누릅니다. · 음량을 낮춤 : C버튼을 누릅니다.
SOUND VOLUME (WOOFER)	<p>본체 우퍼의 음량을 설정</p>
HEADPHONE SCALE CHECK	<p>좌우의 헤드폰에서 교대로 도레미...도 소리가 나오는지 확인</p> <p>※ 왼쪽 헤드폰부터 [도]로 시작, 오른쪽 헤드폰에서 [레]</p> <p>→ 왼쪽 헤드폰에서 [미] ..로 교대로 소리가 나오는지 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> · LEFT : 왼쪽 헤드폰에서 소리가 나옵니다. · RIGHT : 오른쪽 헤드폰에서 소리가 나옵니다.
HEADPHONE VOLUME CHECK	<p>본체 스피커의 음량을 확인</p> <p>설정은 1단위로, 0(무음)~30(최대)의 범위</p> <ul style="list-style-type: none"> · 음량을 높임 : D버튼을 누릅니다. · 음량을 낮춤 : C버튼을 누릅니다.
FACTORY SETTINGS	<p>이 항목의 설정치를 출하시 설정으로 돌림</p> <ul style="list-style-type: none"> · 출하시의 설정치로 돌림 : 스타트 버튼, 혹은 서비스 버튼을 누릅니다.

■ GAME OPTIONS



SHOP CLOSE SETTING	폐점시간을 설정할지 선택 · 無效 ----- 폐점설정을 설정하지 않습니다. · 有効 ----- 설정합니다.
SHOP CLOSE TIME	점포의 영업종료 시각 설정. (5분 단위) · 설정 진행시 - 서비스 버튼, 또는 D버튼을 누릅니다. · 돌릴 시 ----- C버튼을 누릅니다.
FACTORY SETTINGS	이 항목의 설정치를 출하시 설정으로 돌림 · 출하시의 설정치로 돌림 : 스타트 버튼, 혹은 서비스 버튼을 누릅니다.

■ COIN OPTIONS

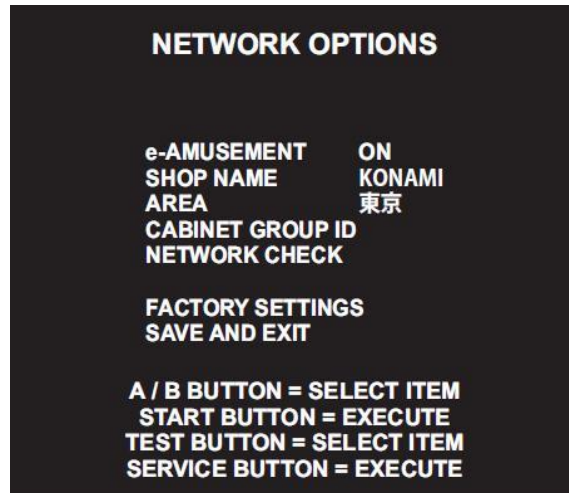


FREE PLAY	프리 플레이를 설정 · ON: 무료로 플레이 · OFF: 유료로 플레이
COIN SLOT	아래의 표를 참조하여 코인에 대한 크레딧 수를 설정 1 COIN 1CREDIT~10 COINS 1CREDIT
START	게임시작에 필요한 크레딧 수를 설정 1 CREDIT TO START~10 CREDIT TO START
FACTORY SETTINGS	이 항목의 설정치를 출하시 설정으로 돌림 · 출하시의 설정치로 돌림 : 스타트 버튼, 혹은 서비스 버튼을 누릅니다.

※ 코인에 대한 크레딧 도표

패턴	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
코인 수	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
크레딧	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1

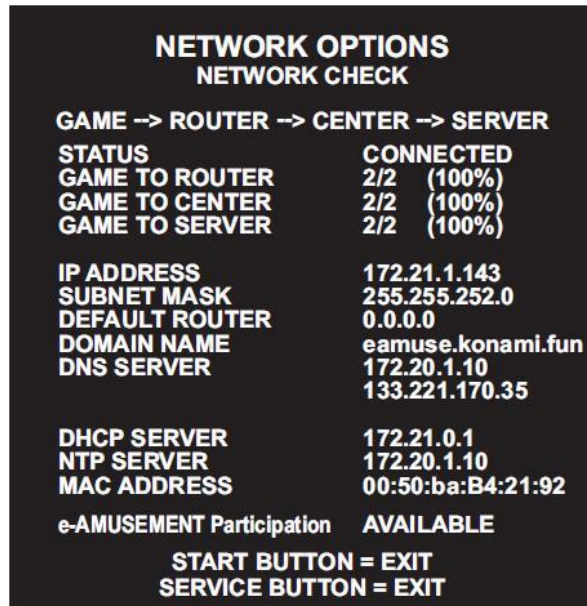
■ NETWORK OPTIONS



e-AMUSEMENT	항상 ON으로 설정 ※ 설정 변경 불가
SHOP NAME	화면에 표시된 점포명 입력 설정 · 서비스 버튼을 누르면, 상세 항목으로 이동합니다.
AREA	자동적으로 운용되는 지역이 설정됨 ※ 설정 변경 불가
CABINET GROUP ID	복수의 기기를 설치한 경우, 같은 ID의 기기 간의 프렌드 플레이 가능 (1~16)
NETWORK CHECK	네트워크 설정 및 통신상태의 확인 · 서비스 버튼을 누르면, 상세 항목으로 이동합니다.
FACTORY SETTINGS	이 항목의 설정치를 출하시 설정으로 돌림

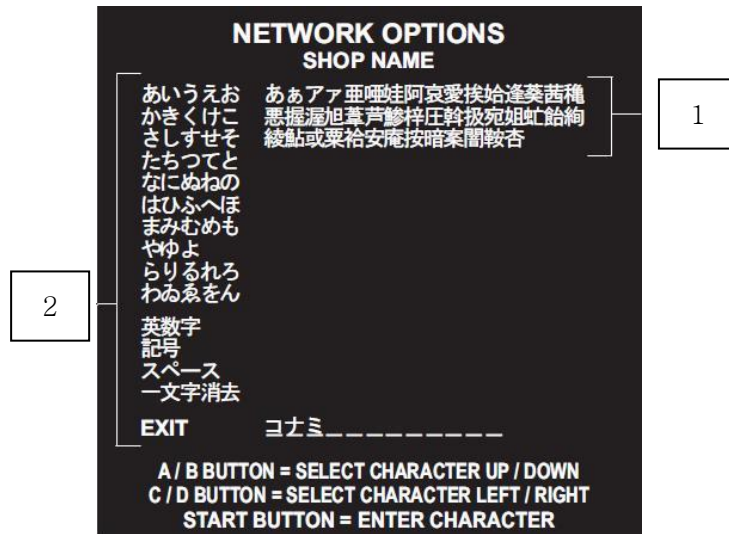
· 출하시의 설정치로 돌림 : 스타트 버튼, 혹은 서비스 버튼을 누릅니다.

■ NETWORK OPTIONS → NETWORK CHECK



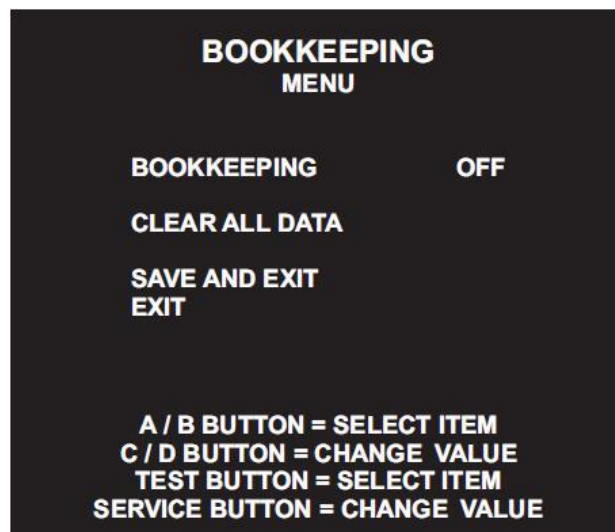
GAME → ROUTER → CENTER → SERVER	e-AMUSEMENT의 본체에서 서버까지의 통신 상태가 표시 · GAME : 본체 · ROUTER : 점포 내 VPN 라우터 · CENTER : e-AMUSEMENT의 입구 · SERVER : 센터 서버
SATUS	통신상태가 표시 · CONNECTED: 통신하고 있음 · NOT CONNETED: 통신이 안되고 있음 ※ 통신상태를 확인 중에는 [-]으로 표시
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	본체~각 기기까지의 대응 상태를 표시 · 좌우의 수치가 거의 같고, 100%, 또는 100%에 가까운 수치라면 정상입니다.
IP ADDRESS	IP주소가 표시
SUBNET MASK	서브 넷 마스크가 표시
DEFAULT ROUTER	디폴트 IP주소가 표시
DOMAIN NAME	센터서버 도메인 이름이 표시
DNS SERVER	DNS서버 IP주소가 최대 2개까지 표시
DHCP SERVER	DHCP서버 IP주소가 표시
NTP SERVER	NTP서버 IP주소가 표시
MAC ADDRESS	MAC주소가 표시

■ NETWORK OPTIONS → SHOP NAME



1. 입력, 조작 메뉴	입력하는 문자의 항목을 선택
2. 문자입력	문자를 선택, START 버튼을 눌러 결정

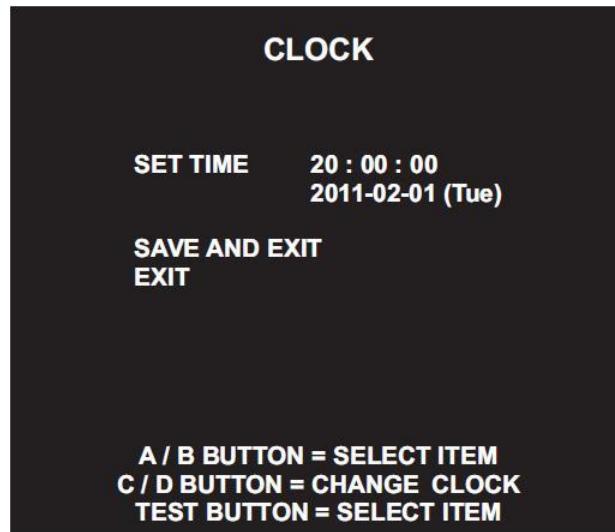
■ BOOKKEEPING



BOOKKEEPING	<p>코인집계의 ON/OFF를 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> · ON ----- 코인의 집계를 함 · OFF --- 집계를 하지 않음 (코인의 집계화면도 표시되지 않음) <p>※ BOOKKEEPING를 ON → OFF로 하면 집계 데이터가 삭제되므로 주의하여 주십시오.</p>
CLEAR ALL DATA	<p>코인의 집계 데이터를 삭제하여, 출하 시의 상태로 되돌림</p> <ul style="list-style-type: none"> · 출하시 상태로 돌림 : YES를 선택하여, 스타트 버튼,

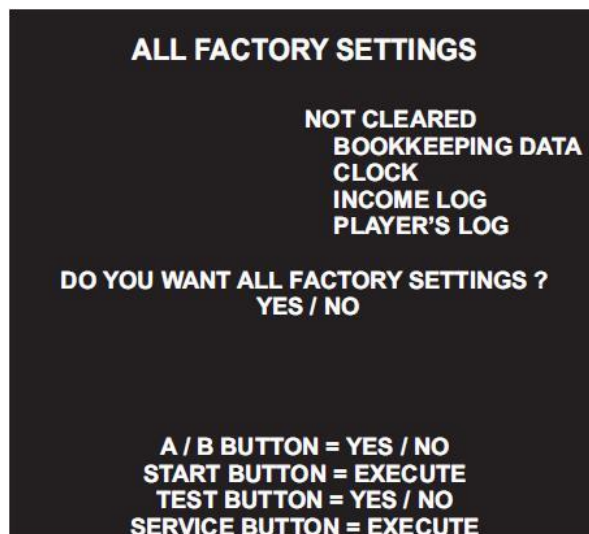
	혹은 서비스 버튼을 누릅니다.
--	------------------

■ CLOCK



SET TIME	<p>현재 시각(시, 분, 초)를 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> · 시, 분, 초의 선택 : C/D 버튼, 혹은 테스트 버튼을 누릅니다. · 진행 시 : A버튼, 혹은 서비스 버튼을 누릅니다. · 돌릴 시 : B버튼을 누릅니다. <p>※ 시각이 설정되어 있지 않을 때는 CLOCK NOT SET라 표시됩니다.</p>
2011-02-01(Tue)	<p>오늘의 일시를 표시</p> <p>※ 일시는 출하시에 설정되어 있습니다.</p>

■ ALL FACTORY SETTINGS



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

■ SYSTEM INFORMATION

SYSTEM INFORMATION

SOFT ID CODE KFC : J : A : A :20*****
BOOTSTRAP ** ** **
AVS2 ** ** **

SYSTEM ID **** - **** - **** - **** - ****
HARDWARE ID **** - **** - **** - ****
ACCOUNT KEY **** - **** - ****
LICENSE KEY **** - **** - ****

START BUTTON = EXIT
SERVICE BUTTON = EXIT

SOFT ID CODE	게임소프트 버전을 표시
BOOTSTRAP	기동 소프트웨어의 버전을 표시
AVS2	시스템 라이브러리의 버전을 표시
SYSTEM ID	시스템ID를 표시
HARDWARE ID	하드웨어 ID를 표시
ACCOUNT KEY	어카운트 키를 표시
LICENSE KEY	라이선스 키를 표시