beatmaniaⅡDX 23 Copula

사용설명서

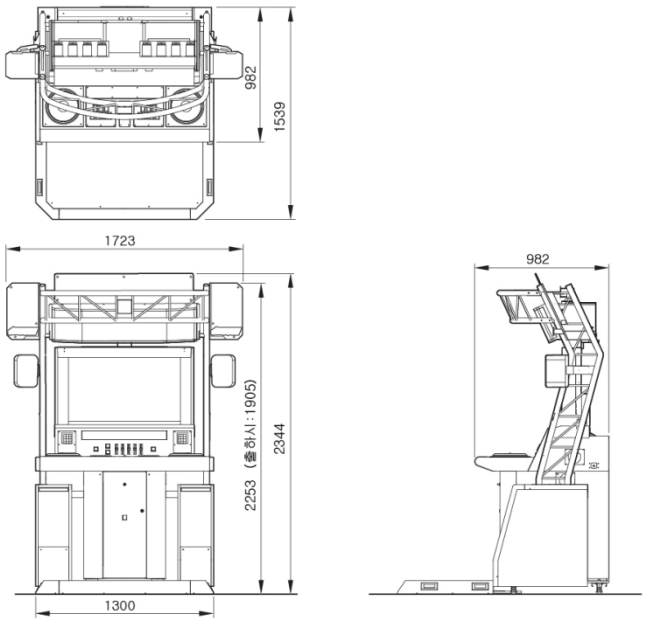
UNIANA
(株)유니아나

■ 음악 시뮬레이션 게임의 최강자!
beatmaniaⅡDX

- 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



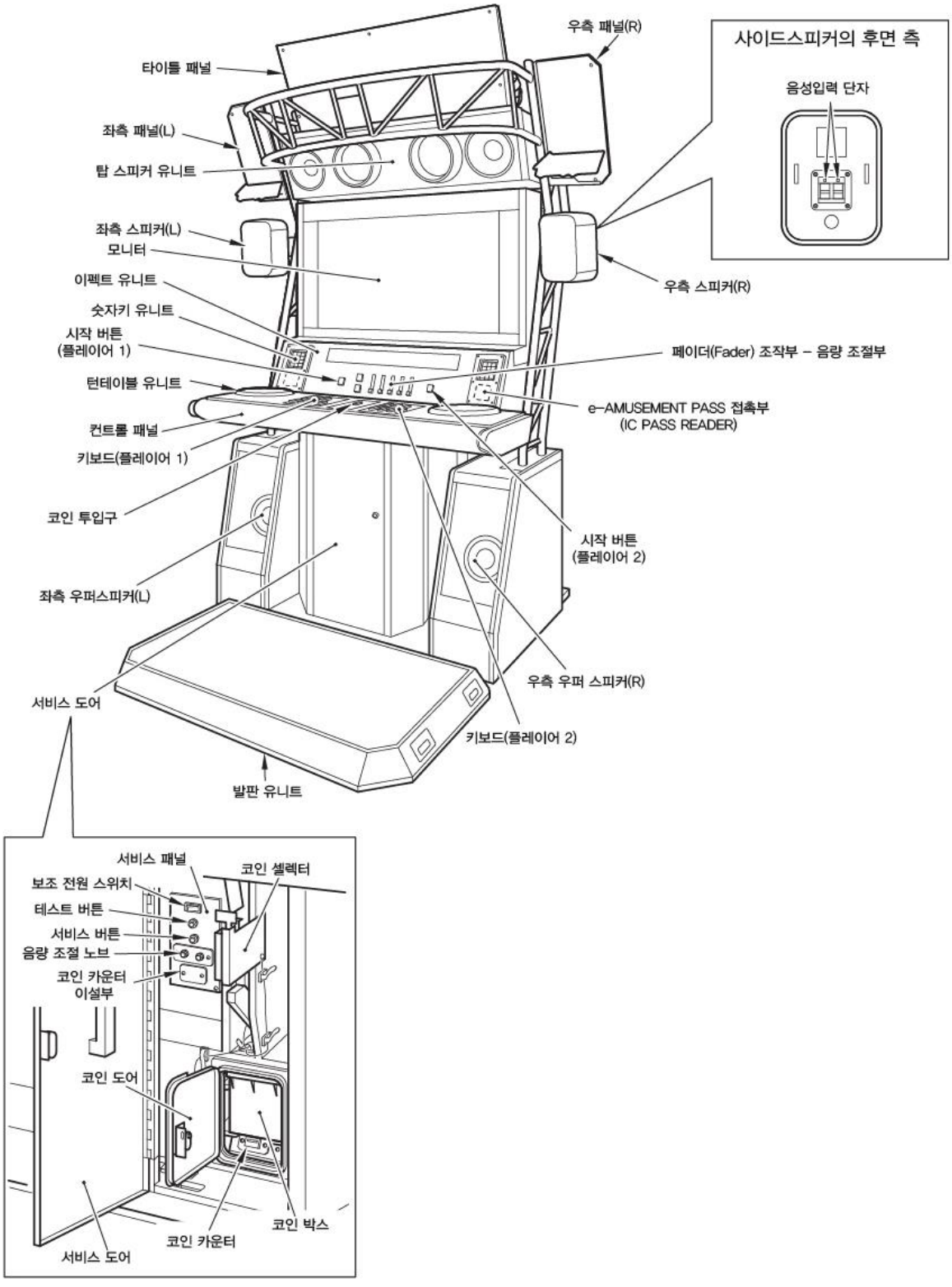
크기	외형치수 그림 참조
중량	약 370kg
전원	단상 AC220V(±10%) 50Hz/60Hz
소비전력	420W
디스플레이	42인치 와이드 LCD
사용전력	주위온도 5~35℃ / 주위습도 30~80%

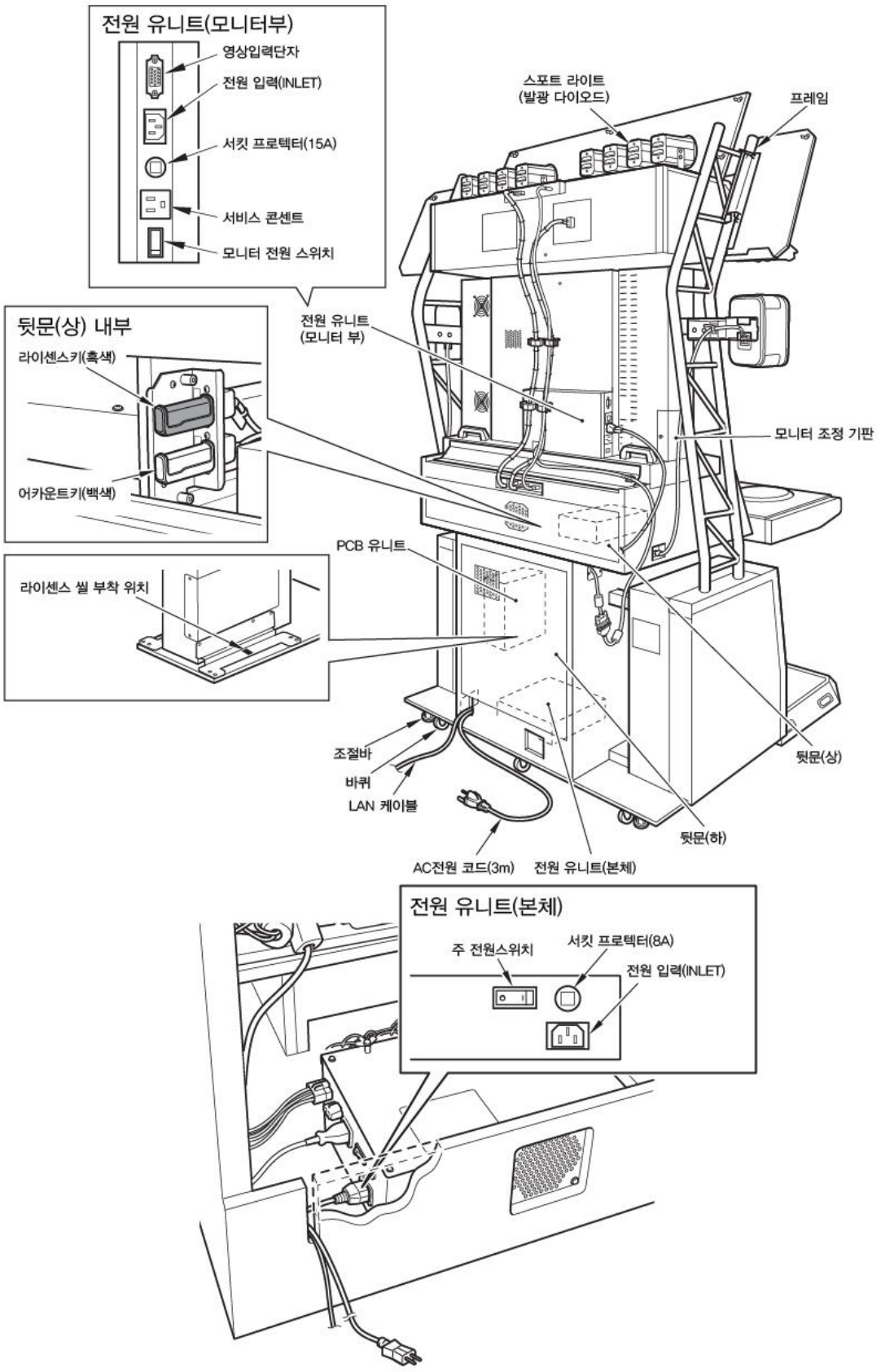
본 제품은 e-AMUSEMENT를 이용하여 제공받은 음악에 맞혀 패널을 조작하거나, 이펙트를 거는 음악 시뮬레이션 게임입니다. 화면의 위에서 날아오는 노트를 판정라인과 겹치는 순간 타이밍에 맞게 버튼이나 턴테이블(스크레치)를 조작합니다.

또한 다양한 게임 모드를 이용하여, 단위 인정, 랭킹 도전 등의 게임을 즐길 수 있습니다.

※ 기존 beatmania IIDX 22 PENDUAL에서 23 Copula로 UI변경, 수록곡이 추가되었습니다.
단, 본체 케비넷은 전기안전인증을 획득 한 동일 기기에 반복 운영됩니다.

■ 각부의 명칭


우측 패널(R)
사이드스피커의 후면 측
음성입력 단자
타이틀 패널
좌측 패널(L)
탑 스피커 유니트
좌측 스피커(L)
모니터
우측 스피커(R)
이펙트 유니트
숫자키 유니트
시작 버튼
(플레이어 1)
페이더(Fader) 조작부 – 음량 조절부
턴테이블 유니트
e-AMUSEMENT PASS 접촉부
(IC PASS READER)
컨트롤 패널
키보드(플레이어 1)
코인 투입구
시작 버튼
(플레이어 2)
좌측 우퍼스피커(L)
우측 우퍼 스피커(R)
서비스 도어
키보드(플레이어 2)
발판 유니트
서비스 패널
코인 셀렉터
보조 전원 스위치
테스트 버튼
서비스 버튼
음량 조절 노브
코인 카운터
이설부
코인 도어
코인 박스
코인 카운터
서비스 도어


전원 유니트(모니터부)
영상입력단자
전원 입력(INLET)
서킷 프로텍터(15A)
서비스 콘센트
모니터 전원 스위치
뒷문(상) 내부
라이센스키(흑색)
어카운트키(백색)
라이센스 씰 부착 위치
스포트 라이트
(발광 다이오드)
프레임
전원 유니트
(모니터 부)
모니터 조정 기판
PCB 유니트
조절바
바퀴
LAN 케이블
AC전원 코드(3m)
전원 유니트(본체)
뒷문(상)
뒷문(하)
전원 유니트(본체)
주 전원스위치
서킷 프로텍터(8A)
전원 입력(INLET)

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 장해의 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**

● **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.**

· 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.

점포 관리자

· 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.

점포관리자의 업무내용

· 설치되어 있는 어뮤즈먼트 기기나 동전 교환기 등의 일상적인 조립, 설치, 관리, 부품교환.

기술자

· 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.

기술자의 업무내용

· 어뮤즈먼트 기기나 동전 교환기 등의 조립, 설치, 전기, 전자 부품 및 기계 부품의 수리 및 조정.

사용

⚠ 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.

금 지

- **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

사용

⚠ 주의

● **상공업 지역 이외에서는 사용하지 마십시오.**
· 주거지역 및 그 주변에서 사용하면 TV, 라디오, 전화기 등에 수신장애를 일으킬 수 있습니다.

금 지

● **플레이어에게 다음 사항을 숙지시켜 주십시오.**
· 사고나 부상의 위험이 있습니다.

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.

금 지

● **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.

· 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.

금 지

● **본체 유닛의 개폐부가 열렸을때는, 개폐부에 하중이나 충격을 가하지 마십시오.**
· 기체의 변형이나 파손의 원인이 됩니다.

금 지

● **IC패스 유니트는 사용중 전자파를 발생합니다**
· 전자 의료장비들은 전자파에 영향을 줄 수가 있으므로, 패스 리더부에서 22cm이상의 거리를 유지해 주십시오.

점검과 청소

⚠ 경고

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

전원 플러그 분리

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

금 지

● **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.

금 지

● **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.

전원 플러그 분리

● **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.

분해금지

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.

폐기에 대해

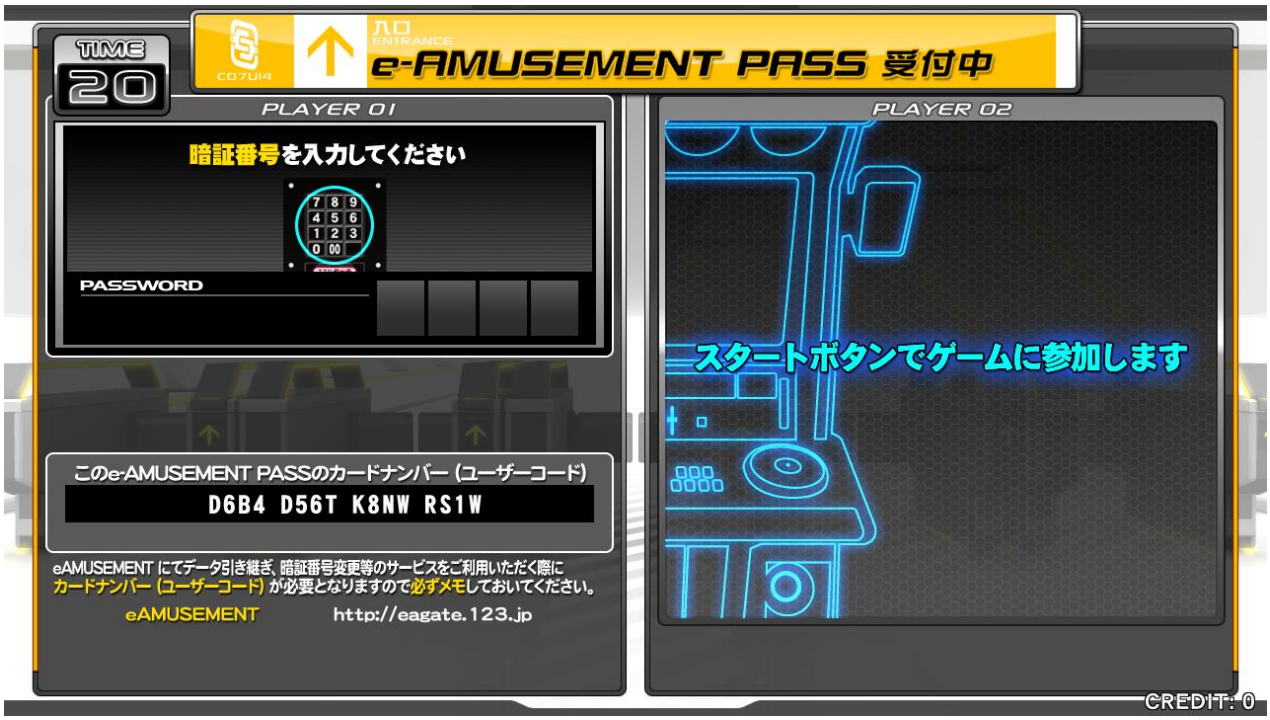
- **본 제품의 기계 및 부품들은 산업 폐기물로 분류됩니다.**
  - 제품의 소유주는 제품을 폐기처분 할 때 관련 법규에 따라 제품을 폐기할 책임이 있습니다.
  - 제품의 포장재 및 기타 물품들은 해당 지역의 관련 규정에 따라 폐기되어야 합니다.

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 (UI 변경)

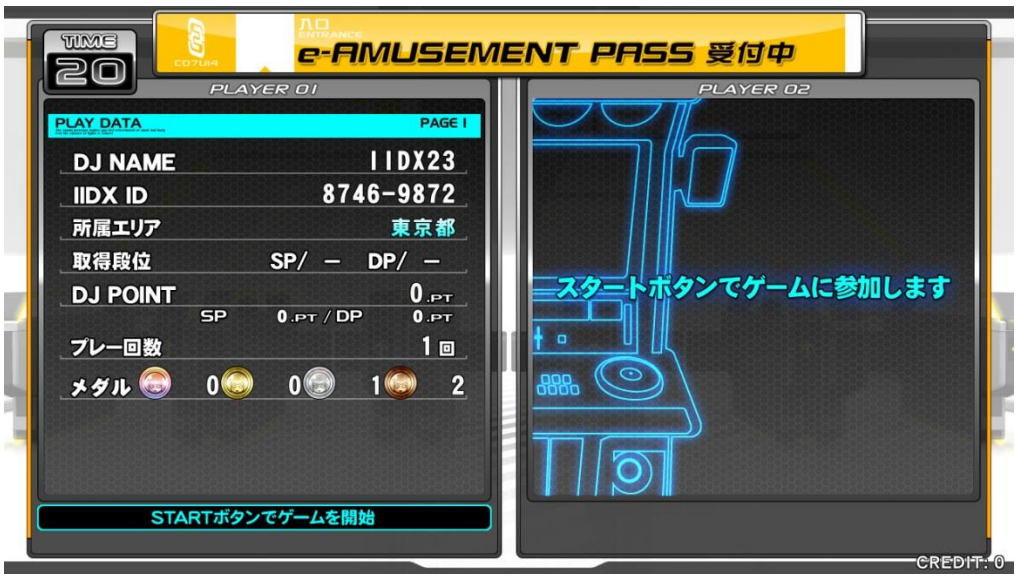
1. e-AMUSEMENT PASS를 접속시킵니다.
   e-AMUSEMENT PASS를 리더기 부분에 터치 합니다.
   코인을 투입하면 자동적으로 게임이 시작됩니다.
   e-AMUSEMENT PASS를 사용하지 않는 경우는 3번으로 넘어가십시오.



※ 이미지는 개발 중의 화면으로, 한글화 될 예정입니다.

2. 패스워드를 입력합니다.
   화면을 터치하여 패스워드를 입력합니다.

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



※ 이미지는 개발 중의 화면으로, 한글화 될 예정입니다.

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

4. 플레이 스타일을 선택합니다.
   다음의 스타일 중 좋아하는 스타일을 선택합니다.
   ・싱글 플레이 플레이
   ・더블 플레이 플레이

※ 이미지는 개발 중의 화면입니다.

5. 게임 모드를 선택합니다.

다음의 게임 모드 중, 플레이 하려는 모드를 선택합니다.

STEP UP 모드	총 3 스테이지로 구성되어 있으며, 스테이지를 클리어하지 못해도 3스테이지까지 플레이 할 수 있습니다. 이 모드는 초보자에게 추천합니다.
FREE 모드	2곡을 전곡 선택에서 즐기는 모드입니다. 도중에 게임오버가 되지 않기 위해 연습에 최적화된 모드입니다. [FREE 모드]에 커서를 놓고 검은 건반을 누르면 한 번 실수로 스테이지가 종료되는 [HAZARD 모드]가 됩니다.
STANDARD 모드	총 3 스테이지로 구성되어 있으며, 곡을 선택하여 플레이 할 수 있습니다.
단위 인정 모드	총 4 스테이지 (더블 플레이 시 총 3 스테이지)로 구성되어 있으며, 여러가지 코스를 선택하여 플레이 할 수 있습니다.

※ 코스를 결정한 후 곡을 선택할 수 없습니다.

※ 위의 각 모드의 스테이지 수는 기본 설정 값입니다.

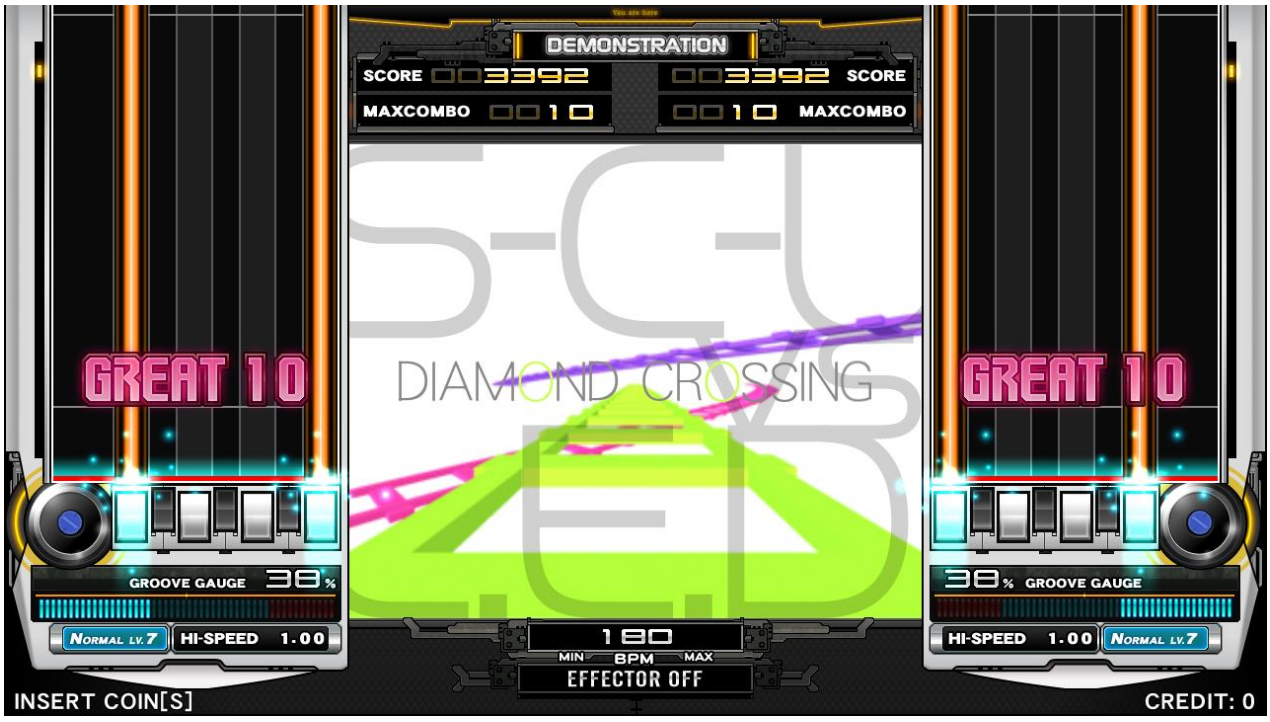
※ 게임 모드는 예시입니다. 이벤트 등의 개최 상황에 따라 일부 변경 될 수 있습니다.

6. 플레이 하고 싶은 곡을 선택합니다.

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

6. 게임 스타트

화면 가장자리에 플레이 용 게이지가 표시됩니다. 게이지는 키보드와 턴테이블에 대응하여 배치되어 있습니다. 게이지 위에서 떨어지는 오브젝트(음표)가 하단에 접촉하는 순간에 지정된 건반과 텐테이블을 조작하면 곡을 구성하는 음성이 나오고, 타이밍이 맞으면 그루브 게이지가 상승, 점수가 증가합니다.



게임 종료 시 그루브 게이지가 레드 존에 들어가 있으면 스테이지 클리어입니다.
스테이지를 클리어하면 다음 곡을 선택하여 플레이 할 수 있습니다.

※ 단위 인정 모드에서는 곡을 선택할 수 없습니다.
게임 종료 시 그루브 게이지가 레드 존에 들어 있지 않으면 게임 오버입니다.

■ e-AMUSEMENT PASS를 사용하여 게임 하는 방법

※ e-AMUSEMENT PASS를 사용하지 않더라도 플레이 가능합니다. 다만 PASS 사용 시에는 닉네임, 플레이 이력, 랭킹 조회 등의 서비스를 이용할 수 있습니다.

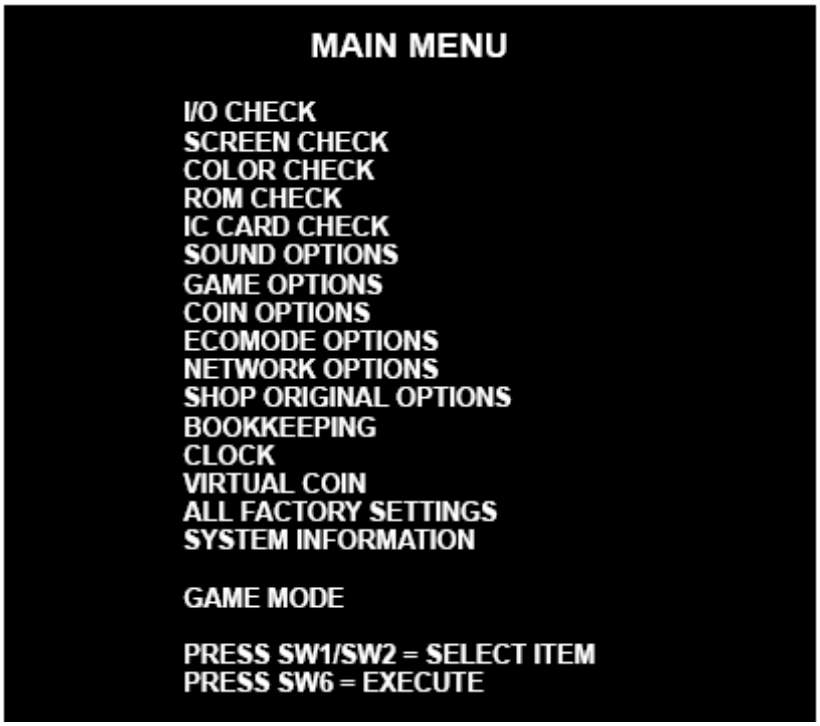
※ e-AMUSEMENT PASS는 현금 결제, 포인트 충전 등의 사용이 불가능합니다.

e-AMUSEMENT PASS를 e-PASS 인식장소에 올려 놓습니다.

1. <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.)

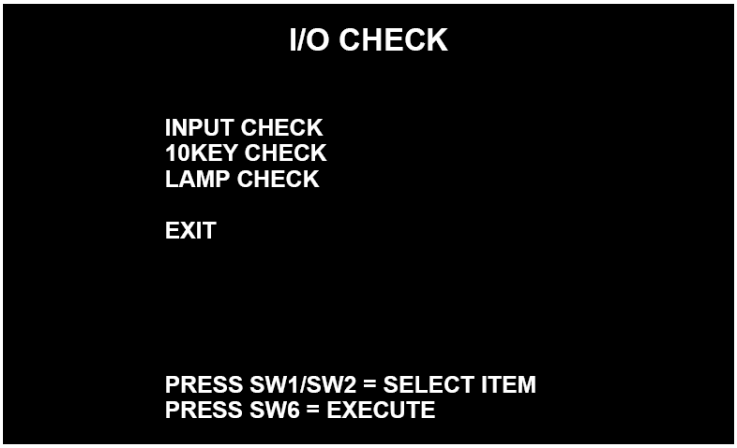
2. 게임 종료 시에는 결과가 e-AMUSEMENT PASS에 기록됩니다.

■ 메인 메뉴화면



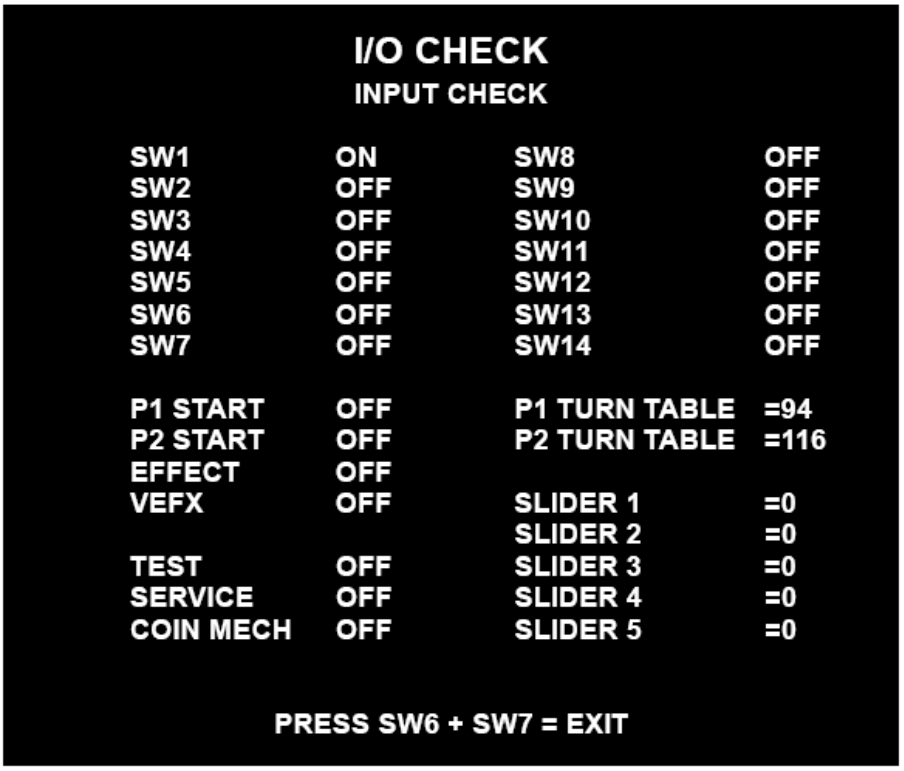
I/O CHECK	각각의 작동 상태를 확인합니다.
SCREEN CHECK	화면의 크기 등을 조정합니다.
COLOR CHECK	화면의 색상을 조정합니다.
ROM CHECK	하드 디스크 내의 데이터 내용을 확인합니다.
IC CARD CHECK	IC PASS 리더의 작동확인과 e-AMUSEMENT PASS의 상태를 확인 합니다.
SOUND OPTIONS	사운드에 관한 설정을 합니다.
GAME OPTIONS	게임에 관한 설정을 합니다.
COIN OPTIONS	플레이 요금에 관한 설정을 합니다.
ECOMODE OPTIONS	에코모드의 설정을 합니다.
NETWORK OPTIONS	네트워크에 관한 설정과 통신상태의 확인을 합니다.
SHOP ORIGINAL OPTIONS	점포 오리지널 대회에서 순위 대상 음악을 설정합니다.
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
GAME MODE	게임모드로 돌아갑니다.

■ I/O 체크



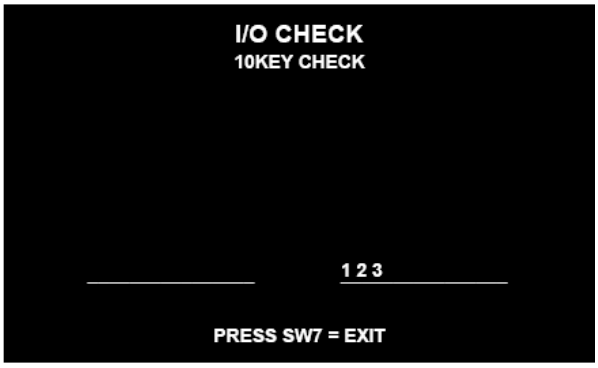
INPUT CHECK	각각의 버튼의 입력상태를 확인합니다.
10KEY CHECK	숫자키 작동여부를 확인합니다.
LAMP CHECK	각각의 램프 점등 [ON/OFF]를 확인합니다.

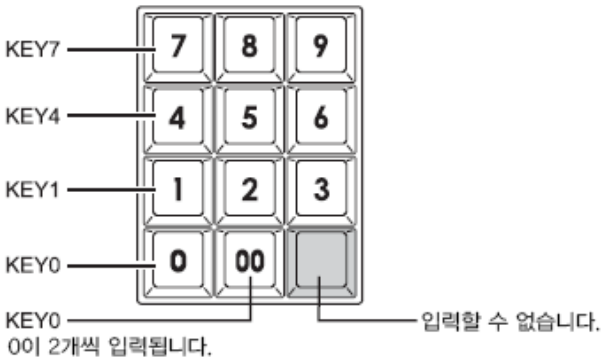
■ I/O 체크 → INPUT 체크



SW1 · · · SW14	SW1에서 SW14까지 각각의 입력에 따라 [ON/OFF]가 표시됩니다. · ON : 스위치가 켜져 있습니다. · OFF : 스위치가 켜져 있지 않습니다.
P1 START P2 START	플레이어 1, 플레이어 2 시작 버튼의 입력에 따라 [ON/OFF]가 표시됩니다. · ON : 스위치가 켜져 있습니다. · OFF : 스위치가 켜져 있지 않습니다.
EFFECT VEFX	이펙트 버튼, VEFX 버튼의 입력에 따라 [ON/OFF]가 표시됩니다. · ON : 스위치가 켜져 있습니다. · OFF : 스위치가 켜져 있지 않습니다.
TEST SERVICE	서비스 패널의 테스트 버튼, 서비스 버튼의 입력에 따라 [ON/OFF]가 표시됩니다. · ON : 스위치가 켜져 있습니다. · OFF : 스위치가 켜져 있지 않습니다.
COIN MECH	코인의 입력에 따라 [ON/OFF]가 표시됩니다. · ON : 스위치가 켜져 있습니다. · OFF : 스위치가 켜져 있지 않습니다.
P1 TURNTABLE P2 TURNTABLE	플레이어 1의 턴테이블과 플레이어 2의 턴테이블의 입력에 따라 0 ~ 255까지의 숫자가 표시됩니다.
SLIDER 1 SLIDER 2 SLIDER 3 SLIDER 4 SLIDER 5	SLIDER 1 (가장 왼쪽의 슬라이더 볼륨)에서 SLIDER 5(가장 오른쪽 슬라이더 볼륨)까지 각각의 입력에 따라 숫자 0~15까지의 숫자가 표시됩니다.

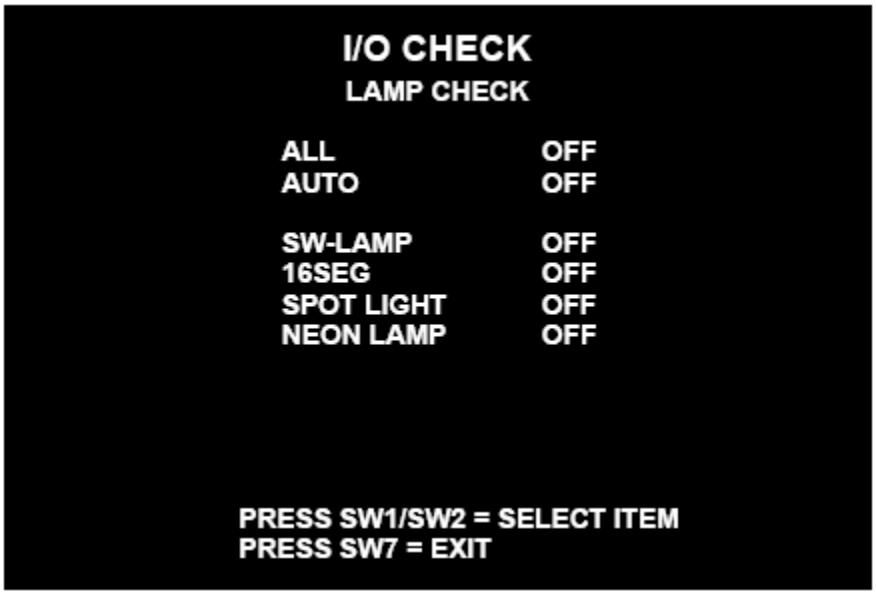
■ I/O 체크 → 10KEY 체크





10KEY CHECK	화면의 좌측이 플레이어 1, 오른쪽에 플레이어 2의 입력 결과가 표시됩니다.

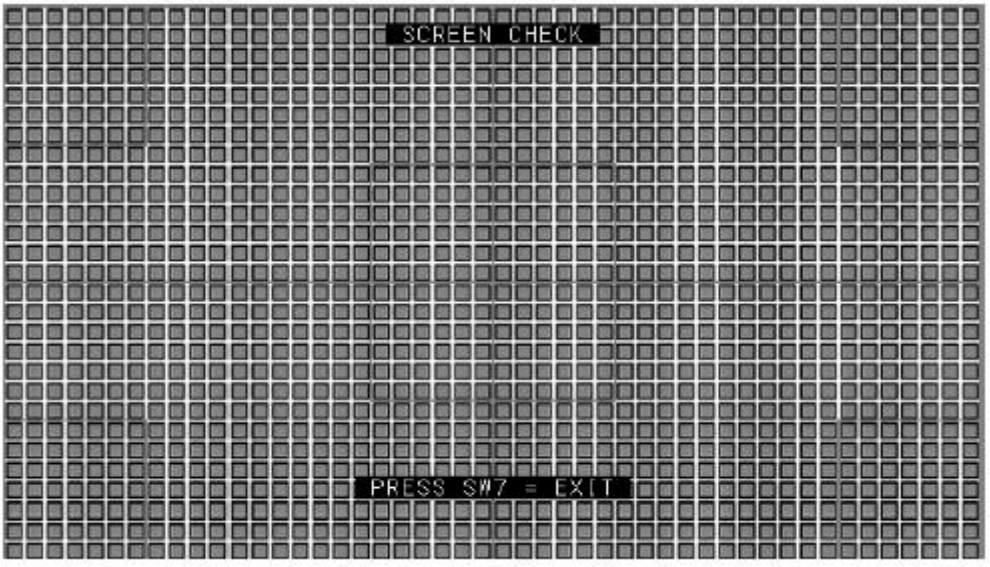
■ I/O 체크 → 10KEY 체크



ALL	모든 램프를 동시에 점등시킵니다.
AUTO	모든 램프를 순서대로 켭니다.
SW-LAMP	스위치 램프를 동시에 점등합니다.
16SEG	16SEG를 동시에 점등합니다.
SPOT LIGHT	LIGHT 스포트라이트 조명을 동시에 점등합니다.
NEON LAMP	네온 램프를 동시에 점등합니다.

■ SCREEN 체크

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

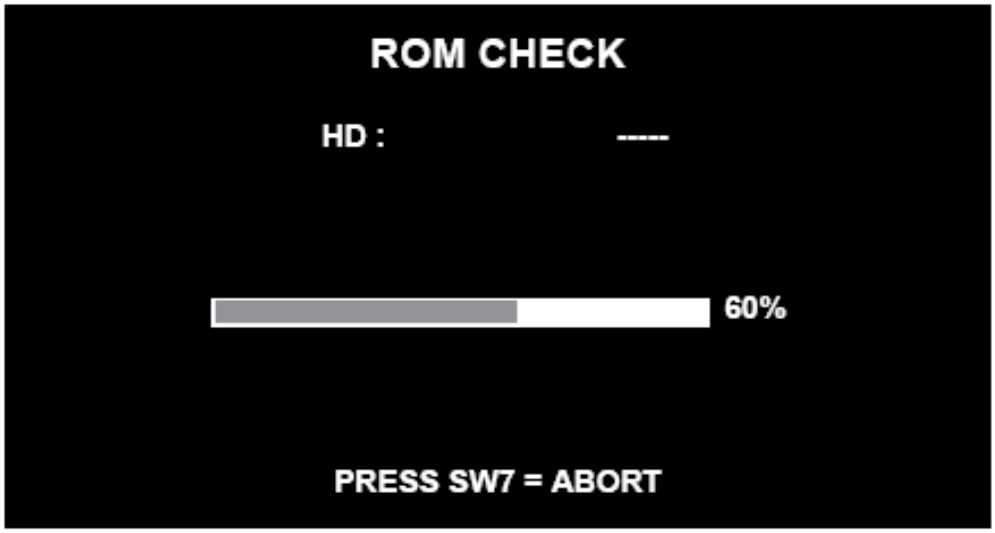


■ COLOR 체크

컬러바의 색이 단계적으로 표시될 때, 배경 부분이 충분히 검게 되도록 조정해 주십시오.

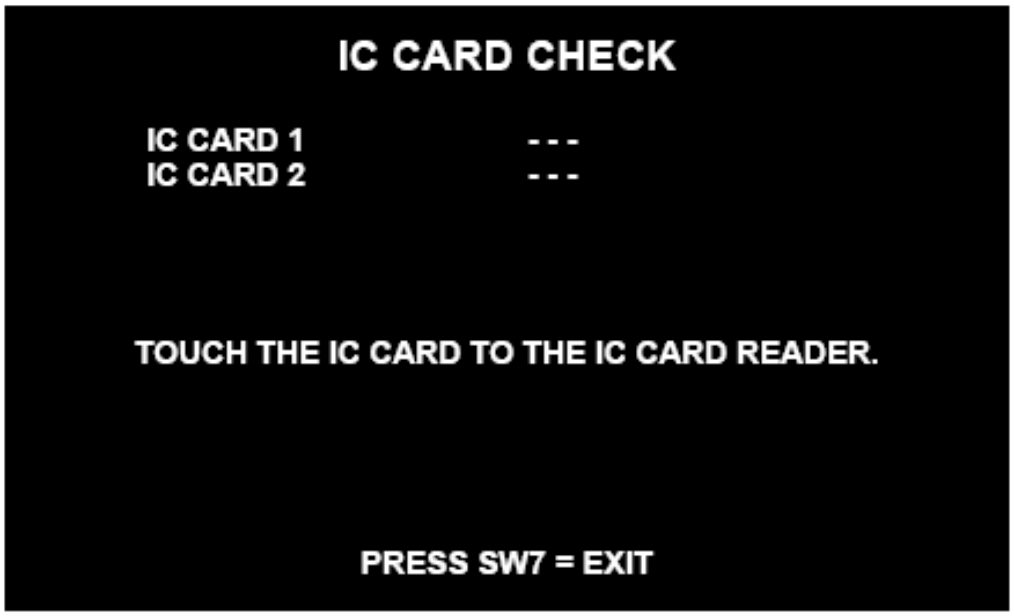
그때, 화면 왼쪽 하단의 [COLORLESS]부분에 △범위의 그라데이션이 검게 되도록 조정해 주십시오.

■ ROM 체크



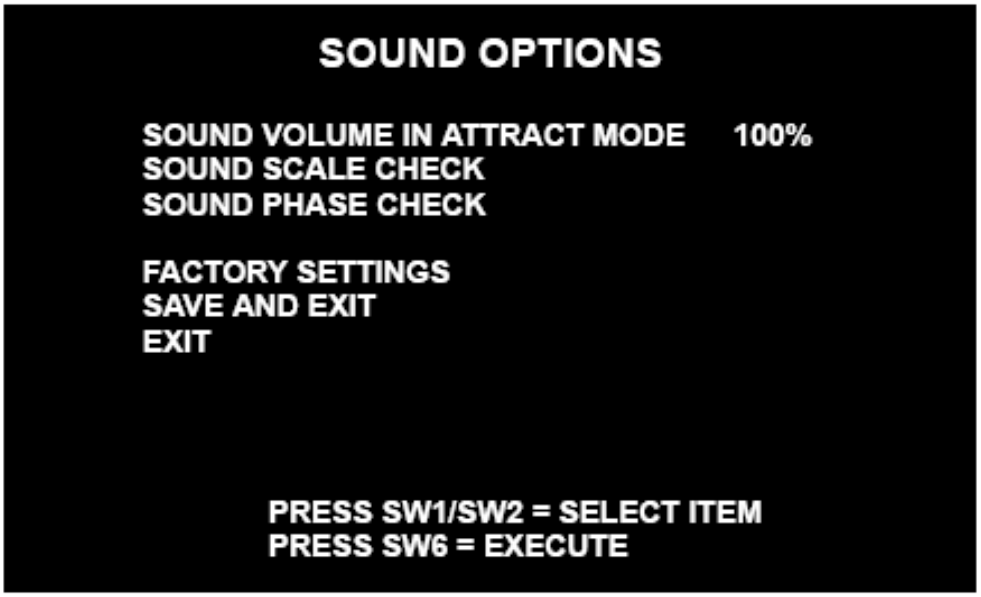
퍼센트(%) 바	0%에서 시작되며 10%가 되면 검사가 완료됩니다. (그림은 검사 60%의 예) 검사 결과 정상인 경우 HD : OK 검사 결과 비정상인 경우 HD : BAD

■ IC CARD 체크



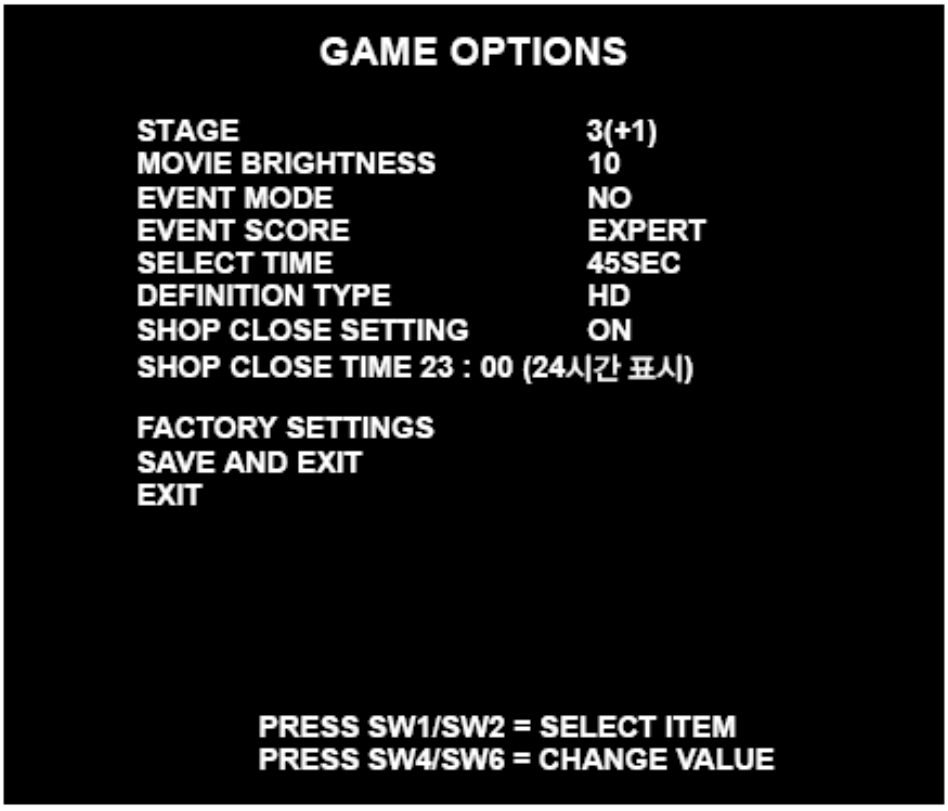
IC CARD 1 IC CARD 2	e-AMUSEMENT PASS의 상태를 표시합니다. · OK [*] : e-AMUSEMENT PASS를 인식할 수 있습니다. (인식 한 e-AMUSEMENT PASS의 종류에 따라 [*]에 번호가 표시됩니다) · --- : e-AMUSEMENT PASS가 인식할 수 없습니다. e-AMUSEMENT PASS를 리더기에 맞추지 않는 경우에도 "---"로 표시됩니다.

■ SOUND 옵션



SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE (기본값 : 100 %)	게임 데모의 볼륨을 플레이 중 볼륨에 대해 100% (최대) 또는 0 % (무음)으로 설정합니다.
SOUND SCALE CHECK	"도레미 · · 도"의 소리가 좌, 우 스피커에서 번갈아 나오며 지속적으로 반복합니다. · LEFT : 왼쪽 스피커에서 소리가 나옵니다. · RIGHT : 오른쪽 스피커에서 소리가 나옵니다.
SOUND PHASE CHECK	스피커의 극성을 검사합니다. 스피커에서 1.5m 정도 떨어져 모니터를 향하여 정면에서 확인합니다. · LOUD : 큰 소리가 납니다. · SOFT : 작은 소리가 납니다. 표시와 반대의 소리가 들릴때에는 스피커 배선을 반대로 바꾸어 주십시오.
FACTORY SETTINGS	SW6를 누르면, 이 모드의 모든 설정이 기본값으로 돌아갑니다.
SAVE AND EXIT	설정을 변경하거나 [FACTORY SETTINGS]에서 출하 설정으로 되돌리려면 이 항목에서 결정해야 설정이 적용됩니다.

■ GAME OPTIONS



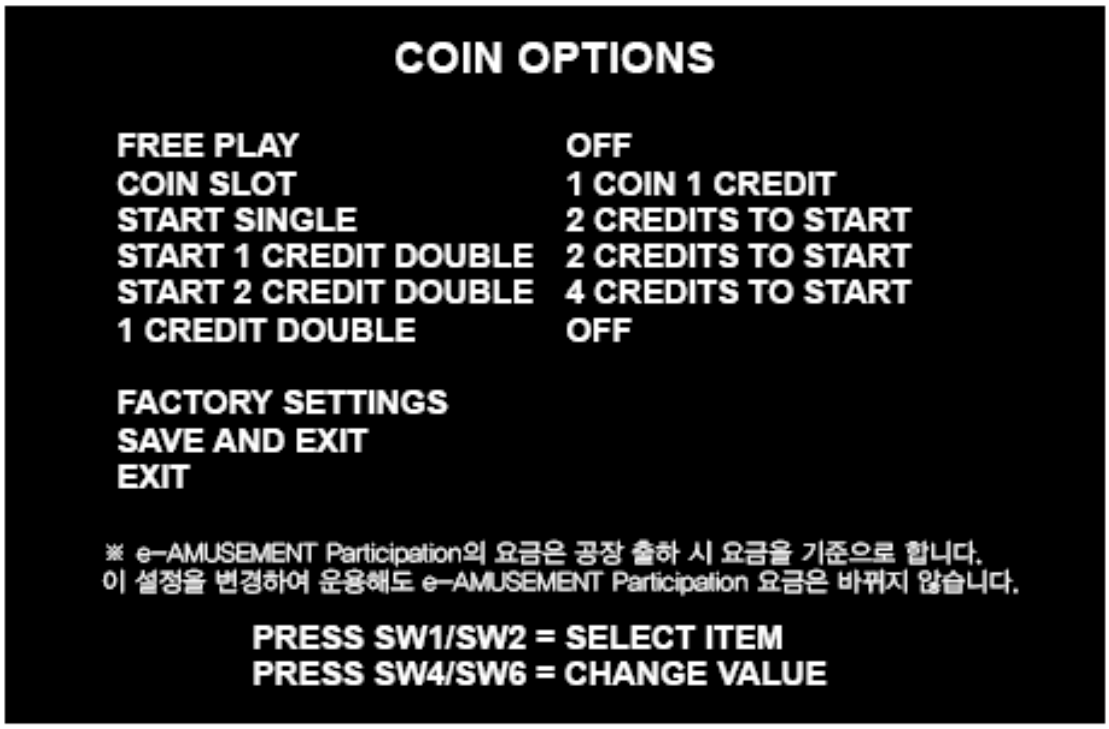
STAGE(기본값 : 3 (+1))	스테이지 수를 설정합니다. 3 : 최대 3 스테이지까지 플레이할 수 있습니다. 3 (+1) : 3 스테이지까지 특정 조건을 충족하면 4스테이지를 플레이 합니다. 4 : 최대 4 스테이지까지 플레이 할 수 있습니다.
EVENT MODE (기본값 : NO)	이벤트 모드를 설정합니다. · NO : 이벤트를 하지 않는 보통 운영 모드 · YES [1 STAGE] ~ YES [4 STAGE : 1~4 스테이지의 이이벤트 모드 ● YES로 설정하면 [COIN OPTION]의 [FREE PLAY]의 설정도 [ON]이 됩니다.
EVENT SCORE (기본값 : EXPERT)	이벤트 모드의 점수 계산 방법을 설정합니다. EXPERT : 랭킹 이벤트 등에 사용되는 계산 방법입니다. NORMAL : 한 곡이 최대 20만점으로 계산되는 일반적인 계산 방법입니다.
SELECT TIME (기본값 : 45SEC)	선곡 시간(20~60초)을 설정합니다. · 20SEC(20초)에서 5초 단위로 60SEC(60초)사이에서 설정합니다.
DEFINITION TYPE (기본값 : HD)	모니터에 적절한 해상도를 설정합니다. 사용하는 모니터를 확인하고 반드시 설정해 주십시오. · HD :이 제품의 액정 모니터를 사용하는 경우에 설정합니다. · SD : 브라운관 모니터나 프로젝터를 사용하는 경우에 설정합니다. · NOT SET : 공장 출하시 설정으로 되돌릴 때 표시됩니다. ● 공장 출하시의 설정으로 되돌릴 경우에는 반드시 [HD]로 설정을 변경해 주십시오.
SHOP CLOSE SETTING (기본값 : OFF)	점포의 영업 종료시간의 표시여부를 설정합니다. OFF : 영업 종료시간을 게임 화면에 표시하지 않습니다. ON : 영업 종료시간을 게임 화면에 표시합니다.
SHOP CLOSE TIME	영업 종료 시간을 설정할 수 있습니다. ([SHOP CLOSE SETTING]을 [ON]으로 하면 표시됩니다.) · 시간값을 증가하려면 SW6를 누릅니다. · 시간값을 감소하려면 SW4를 누릅니다.
FACTORY SETTINGS	S W6를 누르면 이 모드의 모든 설정이 기본값으로 돌아갑니다.
SAVE AND EXIT	설정을 변경하거나 [FACTORY SETTINGS]에서 출하 설정으로 되돌리려면 이 항목에서 결정해야 설정이 적용됩니다.

MEMO

- [SHOP CLOSE SETTING]를 [ON]으로 하는 경우 [SHOP CLOSE TIME]에 설정된 시간 30분 전부터 게임 화면에 메시지가 표시되고 10분 전부터 신규 플레이를 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.

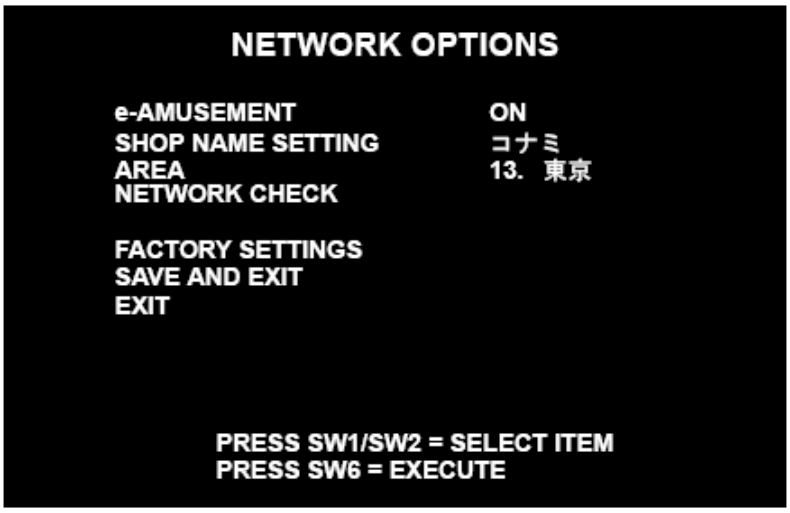
FIRST SET THE CLOCK.
"CLOCK" ITEM IS IN MAIN MENU.

■ COIN OPTIONS



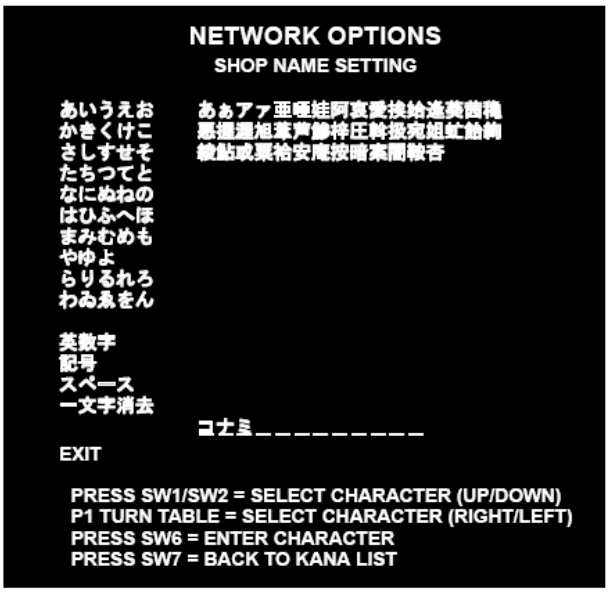
FREE PLAY(기본값 : OFF)	무료 플레이를 합니다. · ON : 무료로 플레이합니다. · OFF : 유료로 플레이합니다.
COIN SLOT (기본값 : 1 COIN 1 CREDIT)	코인과 크레디트 수를 설정합니다. (1 COIN 1 CREDIT ~ 10 COINS 1 CREDIT)
START SINGLE (기본값 : 2 CREDITS TO START)	싱글 플레이에서 1게임에 필요한 크레디트 수를 설정합니다. (1 CREDIT TO START ~ 10 CREDITS TO START 까지 설정할 수 있습니다)
START 1 CREDIT DOUBLE (기본값 :2 CREDITS TO START)	1 크레디트로 선택할 수 있는 더블 플레이에 필요한 코인 갯수를 확인합니다. START SINGLE 설정을 바탕으로 자동으로 반영됩니다.
START 2 CREDIT DOUBLE (기본값 :4 CREDITS TO START)	2 크레디트로 선택할 수 있는 더블 플레이에 필요한 코인 갯수를 확인합니다. START SINGLE 설정을 바탕으로 자동으로 반영됩니다.
1 CREDIT DOUBLE(기본값 : OFF)	이 항목을 [ON]하면 더블 플레이 선택 시 투입 크레디트수의 제한을 해제할 수 있습니다.
FACTORY SETTINGS	S W6를 누르면 이 모드의 모든 설정이 기본값으로 돌아갑니다.
SAVE AND EXIT	설정을 변경하거나 [FACTORY SETTINGS]에서 출하 설정으로 되돌리려면 이 항목에서 결정해야 설정이 적용됩니다.

■ NETWORK OPTIONS



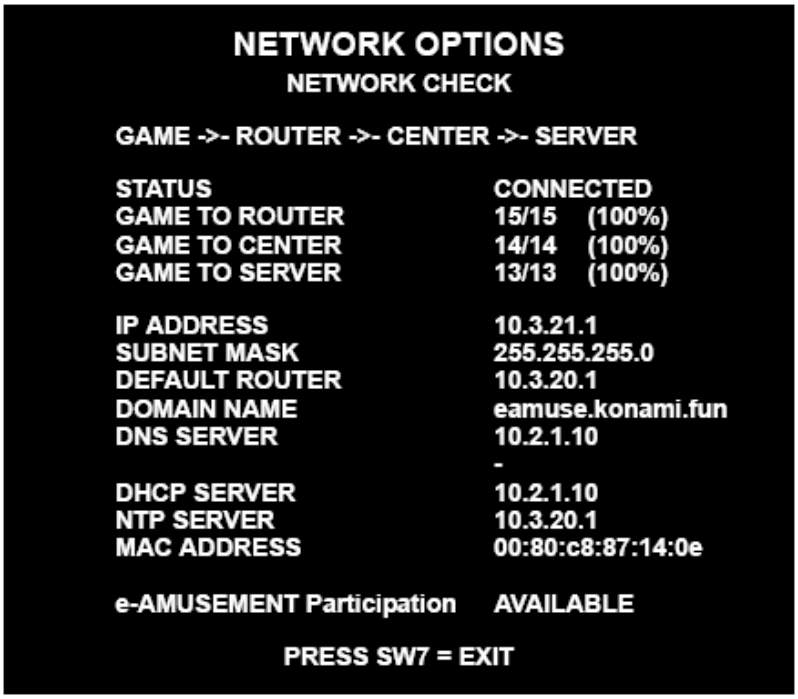
e-AMUSEMENT	항상 ON 설정입니다. ※ 설정내용을 변경할 수 없습니다.
SHOP NAME SETTING (기본값 : 미설정)	점포 명을 입력합니다. 점포 명을 입력하지 않으면 일부 기능을 사용할 수 없습니다.
AREA	자동으로 운영되는 지역이 설정됩니다. (변경할 수 없습니다)
NETWORK CHECK	네트워크 통신 상태를 확인합니다.
FACTORY SETTINGS	SW6를 누르면 이 모드의 모든 설정이 기본값 설정상태로 돌아갑니다.
SAVE AND EXIT	설정을 변경하거나 [FACTORY SETTING]의 기본값 설정으로 되돌리려면 이 항목에서 결정하지 않으면 설정값이 저장되지 않습니다.

■ NETWORK OPTIONS → SHOP NAME



문자나 입력 · 조작 및 선택	입력하려는 문자의 첫 글자를 선택합니다. · 영문자,기호 숫자, 기호, 빈 공간을 입력하는 경우, 각각의 항목을 선택하고 SW6을 누릅니다. · 한 글자 삭제를 선택 SW6를 누르면 입력한 점포명의 마지막 글자가 지워집니다.
문자 나 입력 · 조작의 결정	표시된 후보 문자에서 입력할 문자를 선택하고 SW6를 누른다. · SW1 또는 SW2로 상하로, 턴테이블로 좌우로 커서를 이동하여 문자를 선택합니다
점포명 확정	[EXIT]를 선택한 후 SW6을 누르면 점포명 입력란에 입력한 점포명이 확정되고 NETWORK OPTIONS로 돌아갑니다.

■ NETWORK OPTIONS → NETWORK CHECK



통신 상태	본체에서 센터 서버까지의 통신 상태가 표시됩니다. 표시 예 GAME –〉 – ROUTER –〉 – CENTER –〉 – SERVER · GAME : 게임기기 본체 · ROUTER : 점포 내 VPN 라우터 · CENTER : e–AMUSEMENT 입구 · SERVER : 센터 내 서버 정상적으로 통신할 수 있는 경우 [〉] 표시가 왼쪽에서 오른쪽으로 거의 일정한 속도로 움직이고 있습니다. ← 항목확인 통신에 이상이 있는 경우, STATUS 항목이 빨간색으로 표시됩니다.

통신 상태	통신 상태를 표시합니다. · CONNECTED : 통신중입니다. · NOT CONNECTED : 통신할 수 없습니다. [CONNECTED]라고 표시되어 있으면 정상입니다. ← **항목확인** 통신 상태를 확인중인 경우에는 [–"]가 표시됩니다.
GAME TO ROUTER / GAME TO CENTER / GAME TO SERVER	본체에서 각 구간까지 응답을 확인합니다. 그림과 같이 좌우의 숫자가 거의 동일하면 정상입니다. ← **항목확인**
IP ADDRESS *	IP 주소가 표시됩니다.
SUBNET MASK *	서 브넷 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 *	e–AMUSEMENT Participation 서비스의 상태를 표시합니다. · AVAILABLE : 서비스가 이용 가능합니다. · NOT AVAILABLE : 서비스를 이용할 수 없습니다. (확인 중) · DISABLE : 서비스를 이용할 수 없습니다. · – : 서비스를 이용할 수 없습니다. (확인 중) [AVAILABLE]이라고 표시되어 있으면 정상입니다. 통신 상태를 확인중인 경우, [–]또는 [NOT AVAILABLE]라고 표시됩니다. 서비스를 이용할 수 없는 때에는 "DISABLE"로 표시됩니다.

■ SHOP ORIGINAL OPTIONS

· 예시화면 입니다.

MUSIC LIST STRUCTURE	점포 오리지널 대회 대상 곡 목록이 표시됩니다. 또한, 오른쪽의 목록에서 선택한 노래의 제목과 난이도가 표시됩니다. 파란색으로 표시되어있는 부분이 선택중의 악곡입니다.
MUSIC LIST	선택할 수 있는 곡명 리스트가 표시됩니다. 플레이어 1 측의 턴테이블을 돌리면 목록을 변경할 수 있습니다. 빨간색으로 표시되어있는 부분이 현재 선택 곡입니다. ※ 예시화면입니다. 이벤트 등의 개최 상황에 따라 일부변경 될 수 있습니다.
ENABLE SHOP ORIGINAL RANKING	점포 오리지널 대회의 개최 상태가 표시됩니다. SW5를 누르면 개최 상태가 전환됩니다. ・개최중 : ENABLE ・비개최중 : DISABLE

MEMO

- 점포 오리지널 대회 개최중은 모드 선택 화면에 점포 오리지널 대회 대상 곡 목록이 표시됩니다.
- 임의의 모드에서 점포 오리지널 대상 악곡을 플레이하면 자동으로 점포 오리지널 대회 순위에 반영됩니다.
- 점포 오리지널 대회 순위는 악곡 데모화면의 점포 오리지널 대회순위 화면에서 확인할 수 있습니다.
  ※ 점포 오리지널 대회 순위 데이터 업데이트에는 시간이 걸릴 수도 있습니다.

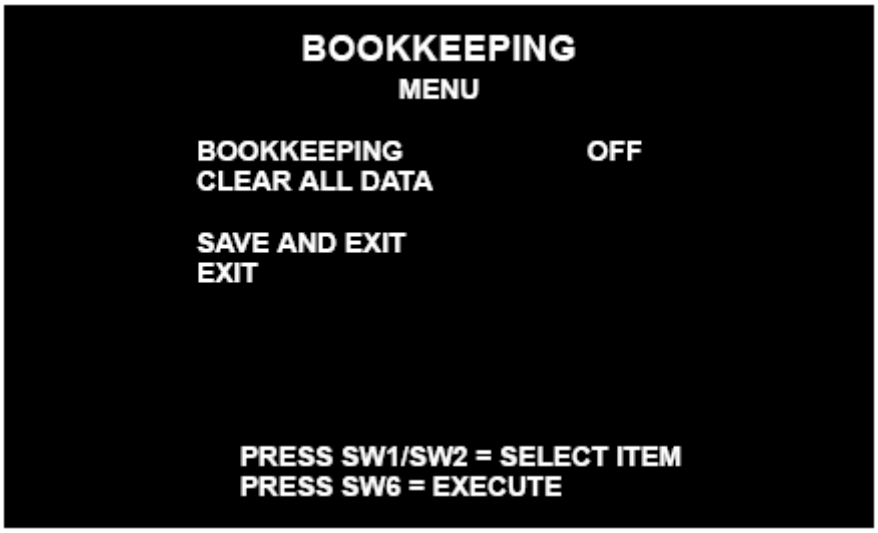
모든 곡 선택 및 개최 상태의 선택을 완료하면 아래의 화면이 나타납니다.

CHANGE BEFORE	설정 전의 내용이 표시됩니다.
CHANGE AFTER	새롭게 설정한 내용이 표시됩니다.

MEMO

- 점포 오리지널 대회 대상 곡을 변경하면 랭킹 정보는 초기화됩니다.

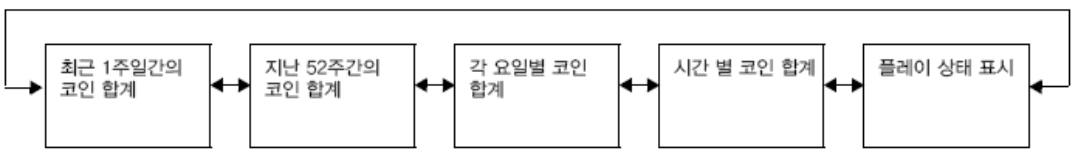
■ BOOKKEEPING



BOOKKEEPING (기본값 : OFF)	코인 집계 ON / OFF를 설정합니다. ([CLOCK]에서 시간 설정을 하지 않으면 [ON]을 선택 할 수 없습니다) · ON : 코인을 집계합니다. · OFF : 코인 집계를 하지 않습니다. [OFF]로 설정되어있는 동안은 코인의 합계가 되지 않고 코인집계 화면도 표시되지 않습니다. CLEAR ALL DATA 동전 집계 데이터를 초기화 합니다.
CLEAR ALL DATA	동전 집계 데이터를 초기화 합니다. SW6을 누르면 **DO YOU WANT TO CLEAR ALL DATA? YES / NO** 가표시되므로, SW1 또는 SW2으로 선택하고 SW6으로 결정합니다. "YES"를 선택한 경우 재확인 메시지가 나타납니다. 다시 "YES"를 선택한 경우 "NOW ERASING"의 표시가 나타나도 코인 합계 데이터가 지워집니다. "NO"를 선택하면 **"NO MODIFICATION"**라고 표시되고 코인 합계 데이터는 삭제되지 않습니다.
SAVE AND EXIT	설정값을 변경해도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정이 저장되지 않습니다.

MEMO

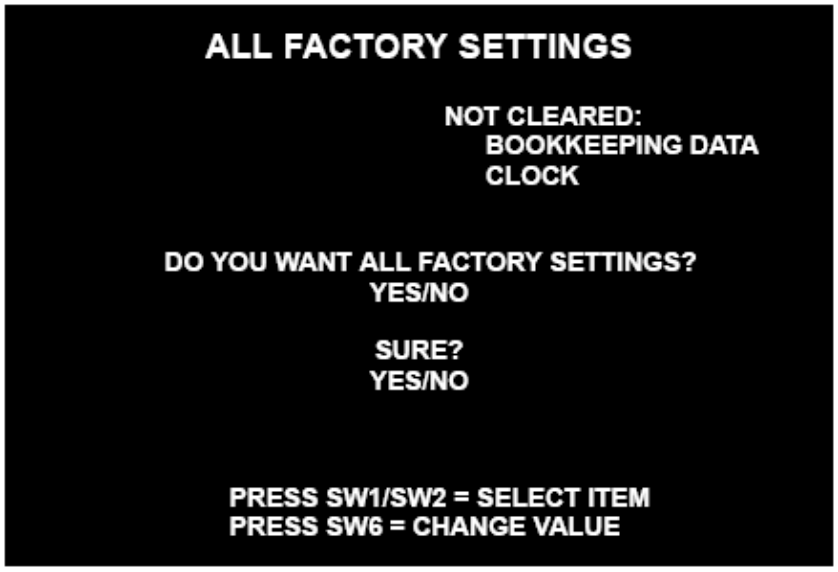
- 제품 설치 후 또는 초기화를 실행 한 후 시간이 설정되어 있지 않으면, [BOOKKEEPING]를 [ON]으로 설정하려고 해도 시간 설정 확인을 위한 메시지가 표시되고, [ON]으로 설정할 수 없습니다.
  FIRST SET THE CLOCK."CLOCK"ITEM IS IN MAIN MENU.
  이 경우, SW6를 눌러 표시를 해제하고 "CLOCK"에서 시간을 설정해 주십시오.



■ CLOCK

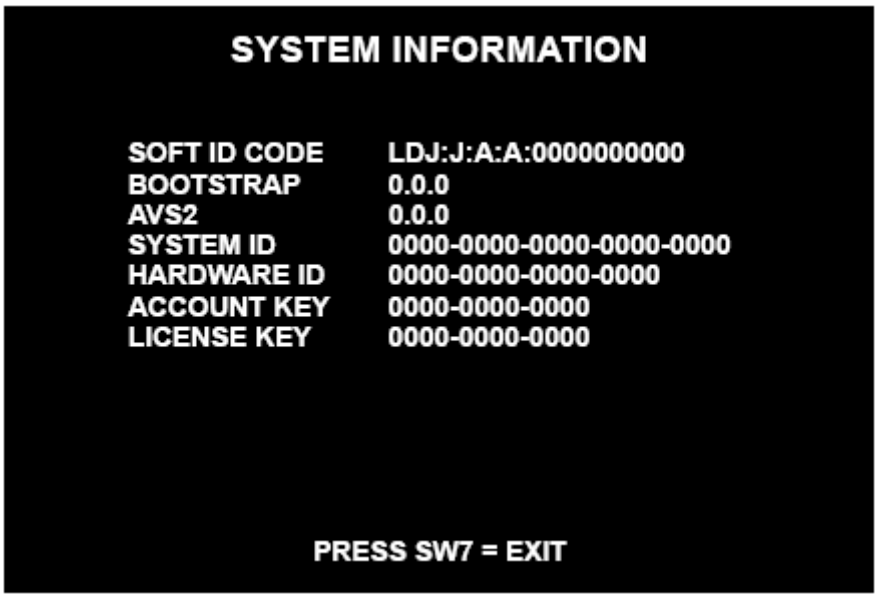
SET TIME	현재 시간을 24시간제로 설정합니다 현재 시간이 설정되어 있지 않은 경우 "CLOCK NOT SET"라고 표시됩니다.
SAVE AND EXIT	SW6을 누르면 [NOW SAVING]의 표시와 함께 시간이 저장되고 [MAIN MENU]로 돌아갑니다.

■ ALL FACTORY SETTINGS



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

■ SYSTEM INFORMATION



SOFT ID CODE	게임 소프트웨어의 버전을 표시합니다.
BOOTSTRAP	시작 소프트웨어 버전을 표시합니다.
AVS2	시스템 라이브러리의 버전을 표시합니다.
SYSTEM ID	시스템 ID를 표시합니다.
HARDWARE ID	하드웨어 ID를 표시합니다.
ACCOUNT KEY	어카운트 키 정보를 표시합니다.
LICENSE KEY	라이센스 키 정보를 표시합니다.