

REFLEC BEAT 悠久のリフレシア
(리플렉비트 유구의 리플레시아)
사용설명서



UNIANA
(株)유니아나

■ REFLEC BEAT는 터치패널을 사용하는 대전형 음악게임입니다

- 장 르: 음악시뮬레이션 게임
- 기 종: 비디오게임
- 플레이인수 : 1~2인
- 대상연령 : 전체 이용 가
- e-AMUSEMENT : 대응
- e-AMUSEMENT PASS : 대응
- 1플레이 당 500원
- 이름과 전적 플레이스타일 등을 보존할 수가 있습니다.
- 베스트스코어를 보존할 수 있습니다.



■ 사양

크기	H1940 / W800 / D680
중량	약 130kg
전원	단상 AC220V(±10%) 60Hz
소비전력	210
코인선택트	500원 주화전용
금고용량	약 2500개/500원주화
디스플레이	21.5인치 와이드 LCD
사용조건	주위온도 5~35℃ 주위습도 30~80%

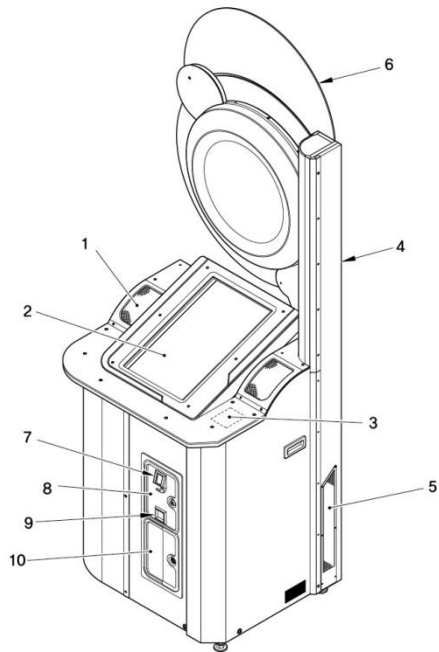
본 제품은, e-AMUSEMENT를 통하여 제공받는 음악에 맞춰 터치패널을 직접 터치하여 플레이하는 음악시뮬레이션 게임입니다. 화면의 판정 라인을 향해 날아오는 오브젝트를 판정라인과 겹치는 순간 타이밍 좋게 직접 손가락으로 터치합니다.

e-AMUSEMENT를 사용하여 전세계의 유저와 온라인 대전을 진행할 수 있습니다. 또한, 게임장 내에 연결되어 있는 본체 기기 2대를 사용하는 것으로 게임장내 대전을 진행할 수 있습니다.

※ 기존 REFLEC BEAT VOLZZA2에서 REFLEC BEAT 悠久のリフレシア로 타이틀명 변경 및 테마 컬러가 변경되었습니다.

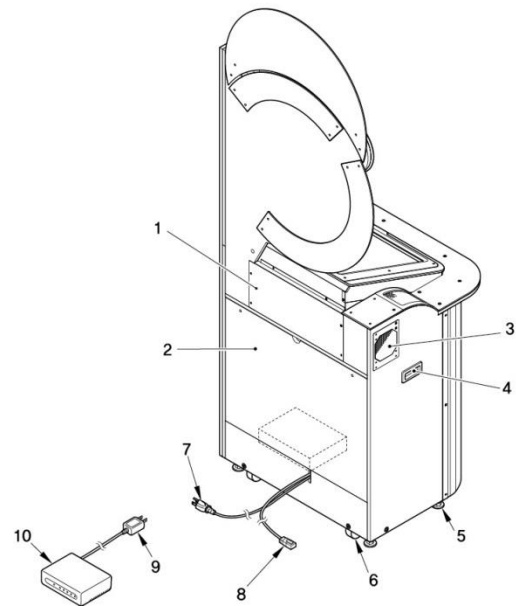
단, 본체 캐비닛은 전기안전인증을 획득 한 동일 기기에 반복 운영됩니다.

■ 각부의 명칭



1	스피커
2	터치패널
3	e-AMUSEMENT PASS 리더부
4	본체 기기
5	통풍구
6	타이틀 POP
7	코인투입구
8	서비스도어
9	코인반환구
10	코인도어

1	뒷문(상)
2	뒷문(하)
3	통풍구
4	손잡이
5	높이조절바
6	바퀴
7	AC전원코드
8	LAN케이블
9	HUB용 전원 코드
10	HUB



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

- 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

⚠ 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 유닛트는 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 읽는 부분에 올려놓습니다.

1플레이 분의 코인을 투입하면 자동적으로 게임이 시작됩니다.

e-AMUSEMENT PASS를 사용하지 않는 경우는 3번으로 넘어가 주십시오.

 **REFLEC BEAT는 리듬에 맞춰 상대와
오브젝트를 튕겨보내는 음악대전게임!!**

※ 본 설명서의 게임화면은 개발 중의 화면입니다. 정식 출시 시에는 한글화 되어 서비스
될 예정입니다.

2. 화면을 터치하여 비밀 번호를 입력합니다.

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



3. 코인을 넣습니다.

1. 플레이에 필요한 코인을 넣습니다.

2. 플레이 분의 코인이 투입되어 있는 상태로 타이틀 화면 밑에 있는 「PLEASE START TO TOUCH」를 터치하면 게임이 시작됩니다. e-AMUSEMENT PASS를 사용하지 않는 경우는 화면 밑에 있는 「게스트 시작」를 직접 터치하여 주십시오.

4. 게임모드를 선택합니다.

다음의 모드 중 좋아하는 모드를 직접 터치하여 선택합니다.

- 온라인으로 전국의 플레이어들과 플레이하기
- 점포내에서 함께 플레이하기



■ **온라인**으로 전국의 플레이어들과 플레이하기 (온라인 배틀)

e-AMUSEMENT에 접속된 1클라이언트를 사용하여 전국의 플레이어와 온라인 대전을 진행하는 모드입니다. (매칭이 되지 않은 경우는 CPU 대전이 됩니다.)

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

■ **점포내**에서 함께 플레이하기 (로컬 배틀)

게임장 내의 e-AMUSEMENT에 접속된 본체 기기 2대를 사용하여 게임장내 대전을 진행하는 모드입니다. 로컬 배틀을 선택하면 점포내 엔트리 화면에 이동하여, 시간내에 대전 상대가 나타나면 매칭을 합니다.

(게임장 내 매칭이 되지 않은 경우는 CPU대전이 됩니다.)

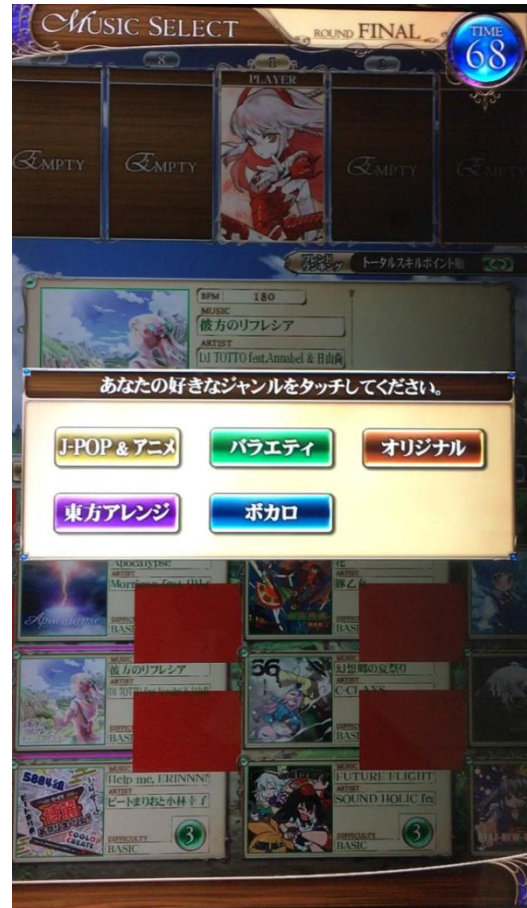
※ 설정 악곡수를 플레이 할 수 있어, 도중에 게임 오버는 되지 않습니다.



5. 플레이 하고 싶은 곡을 선택합니다.

「MUSIC SELECT」 화면에, 좌우의 뮤직 크레인부터 플레이하고 싶은 악곡의 자켓을 터치 후, 「이 곡으로 플레이」 버튼을 터치하여 곡을 결정합니다.

(뮤직 크레인은 터치한 채로 슬라이드 시킬 수 있습니다.)



게임의 난이도는, 자켓을 터치하여 변경합니다. 플레이 한 악곡이 선택되어 있는 상태로, 화면 밑의 「이 곡으로 플레이」를 터치하면 악곡결정이 되어 매칭 대기상태가 됩니다 대전 상태와 매칭하면 게임이 시작됩니다.

시간 내에 대전상대를 찾지 못한 경우는 CPU 대전이 됩니다.

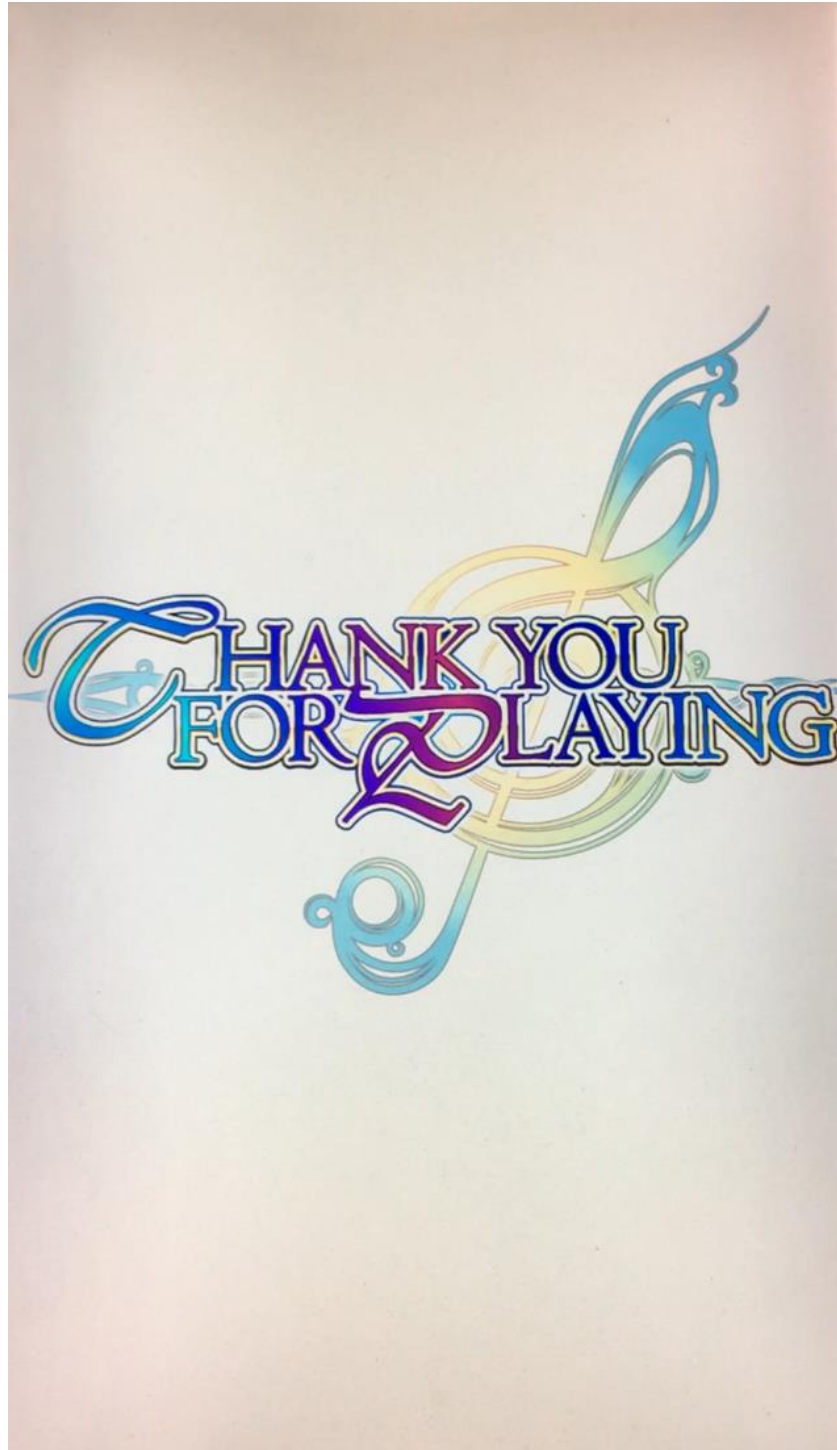
※ 「점포내에서 함께 플레이하기」에서는 본체 기기 2대에서 먼저 결정된 악곡으로 대전 플레이를 합니다.

■ 스코어에 관하여

날아오는 오브젝트를 타이밍 좋게 터치하면 스코어가 가산됩니다. 좋은 판정 일수록

많은 스코어가 가산되고, MISS판정이 나오면 감점이 됩니다.

악곡 종료시 스코어가 높은 플레이어가 승리합니다.



■ 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>

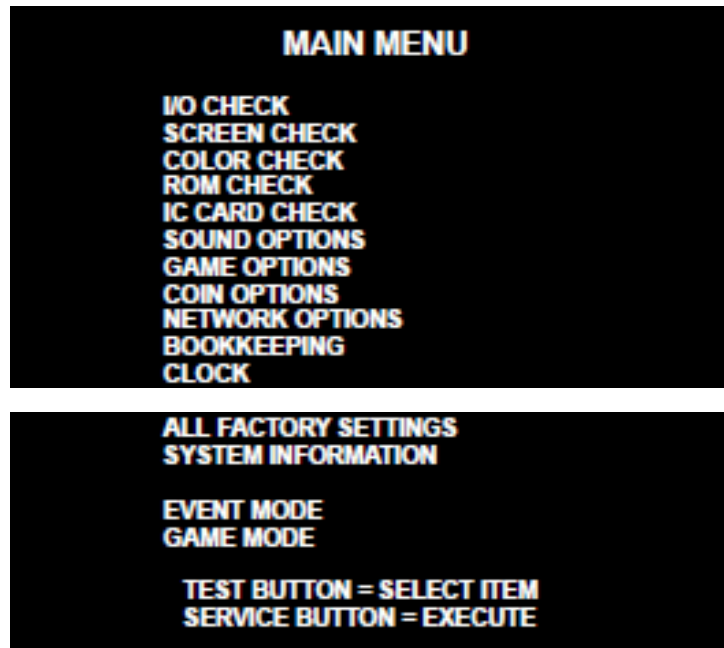
- ① 숫자가 표시되어 있는 패널을 터치하여 비밀번호를 등록합니다.
([5555]와 같이 같은 4자리 수의 번호는 등록 되지 않습니다)
- ② 스타트에 필요한 동전을 집어 넣고 START라고 표시된 패널을 터치 합니다.
- ③ 이름을 등록 합니다.

<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.)

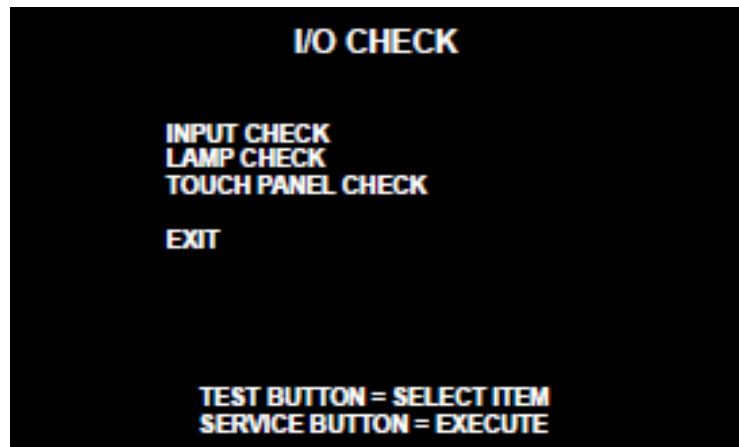
2. 게임 종료 시에는 결과가 e-AMUSEMENT PASS에 기록됩니다.

■ 메인 메뉴화면



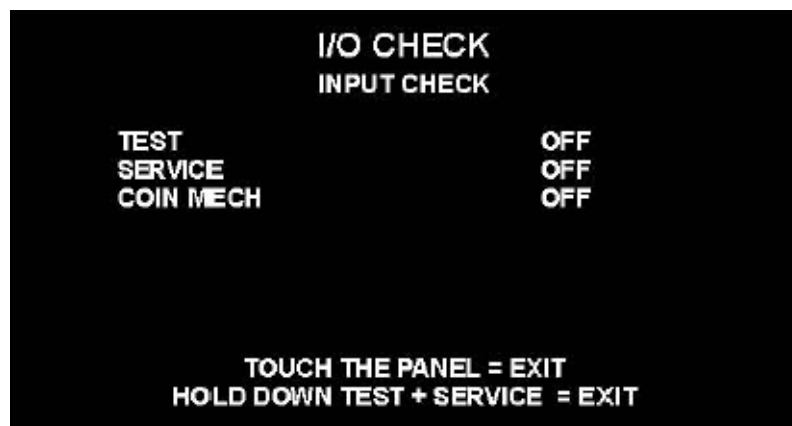
I/O CHECK	입출력 디바이스의 확인
SCREEN CHECK	화면의 크기 등의 확인
COLOR CHECK	화면의 컬러표시의 확인
ROM CHECK	하드 디스크 안의 데이터 내용의 확인
IC CARD CHECK	IC PASS 리더의 작동확인과 e-AMUSEMENT PASS의 상태 확인
SOUND OPTIONS	사운드에 관한 설정
GAME OPTIONS	게임에 관한 설정
COIN OPTIONS	코인에 관한 설정
NETWORK OPTIONS	네트워크에 관한 설정과 통신상태의 확인
BOOKKEEPING	코인에 관한 집계데이터의 표시
CLOCK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

■ I/O 체크



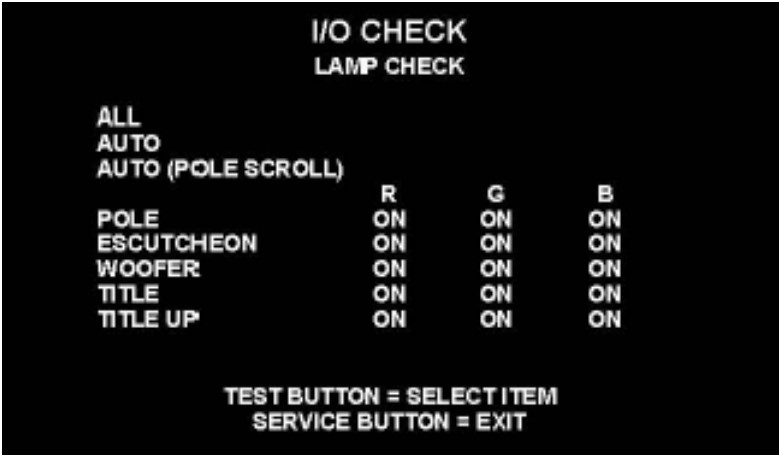
INPUT CHECK	각 버튼과 패널, 코인셀렉터의 입력확인
LAMP CHECK	각 LED의 점등확인
TOUCH PANEL CHECK	터치 패널의 작동확인

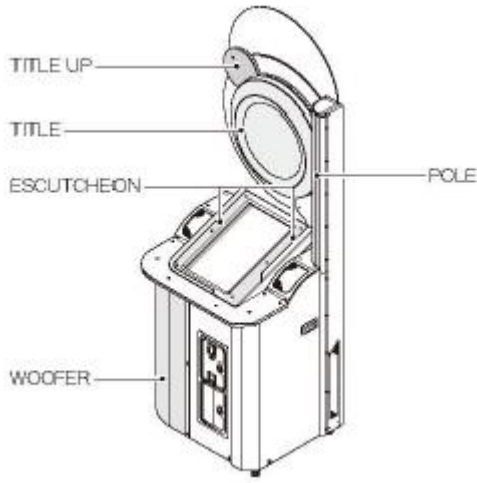
■ INPUT 체크



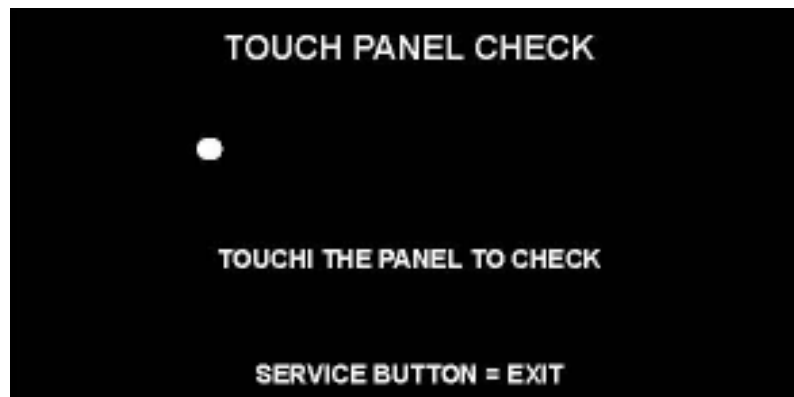
TEST SERVICE	각 버튼의 입력에 대응하여 [ON/OFF]를 표시합니다. -ON: 스위치가 켜진 상태입니다. -OFF: 스위치가 꺼진 상태입니다
COIN MECH	코인입력에 대응하여 [ON/OFF]으로 표시 합니다. -ON: 스위치가 켜진 상태입니다. -OFF: 스위치가 꺼진 상태입니다.

■ LAMP 체크



ALL	모든 램프를 동시에 점등
AUTO	POLE부터 차례로 점등, TITLE UP이 점등하면 POLE로 돌아와 반복
AUTO (POLE SCROLL)	POLE부의 램프가 위에서부터 차례로 점등, 아래까지 점등하면 위로 돌아가 반복
ROLE ESCUTCHEON WOOFER TITLE TITLE UP	체크하는 항목을 선택하면 해당하는 램프가 점등 ON : 점등 OFF : 점등하지 않음 

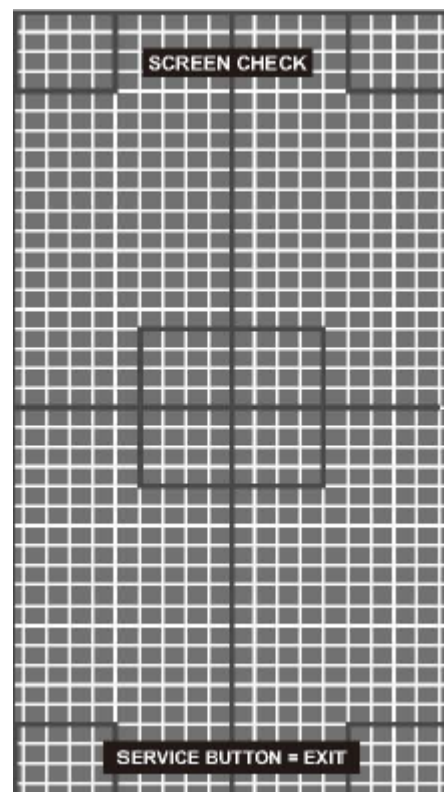
■ TOUCH PANEL 체크



커서	화면을 손가락으로 누르면 커서가 표시 됨
----	------------------------

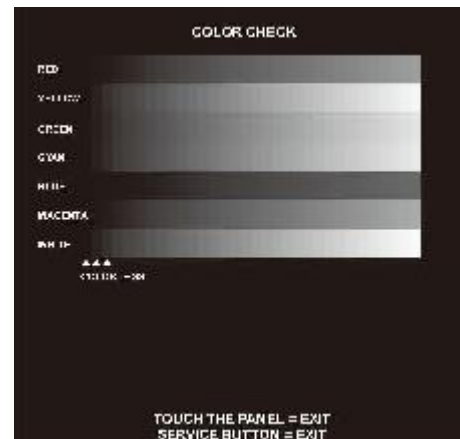
■ SCREEN 체크

격자 스크린을 보면서 화면의 크기,
상하 좌우의 뒤틀림 등을 확인.

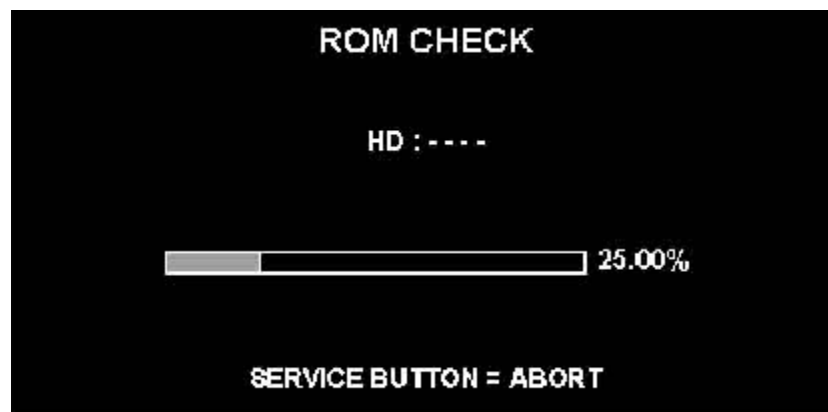


■ COLOR 체크

칼라 바의 색을 단계적으로 표시하는 동시에, 배경부분이 충분히 검게 되도록 모니터의 조정기판으로 조정함.
이때, 화면 좌우의 [COLORLESS]의 ▲의 부분의 그라데이션이 검게 되도록 조정.

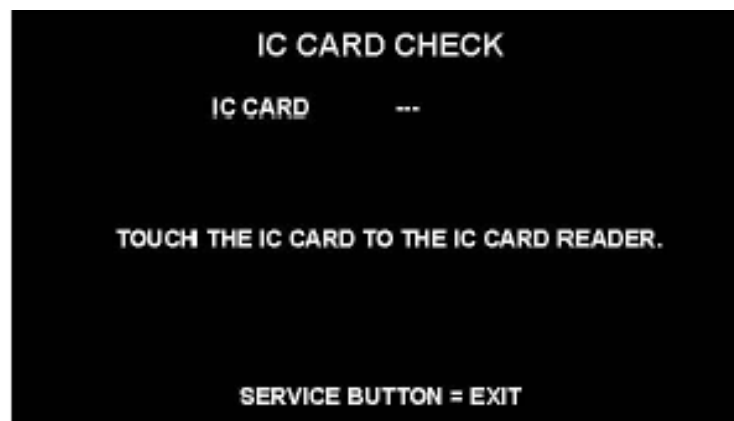


■ ROM 체크



퍼센트 바	0%부터 카운트하여, 100%가 되면 체크 완료 (그림은 체크 25%의 예)
-------	---

■ IC CARD 체크



FACTORY SETTINGS	서비스 버튼을 누르면, 그 모드의 모든 설정이 출하시 설정으로 돌아감
SAVE AND EXIT	설정의 변경이 있거나, [FACTORY SETTINGS]으로 출하시의 상태로 돌려도, 이 항목으로 결정하지 않으면 설정은 반영되지 않음

■ GAME OPTIONS



MAX ROUND(ONLINE) (출하시 설정: 3)	온라인 플레이의 스테이지 수를 설정 (1~5)
MAX ROUND(LOCAL) (출하시 설정: 3)	로컬모드 플레이의 스테이지 수를 설정 (1~5)
SHOP CLOSE SETTING (출하시 설정 : OFF)	게임장의 영업종료시간 표시의 설정 OFF : 영업종료시간을 게임 화면에 표시하지 않음 ON : 영업종료시간을 게임 화면에 표시함
SHOP CLOSE TIME (출하시 설정 : 23:00)	영업종료시간의 설정 시간을 변경할 때는, 서비스 버튼을 누름
FACTORY SETTINGS	서비스 버튼을 눌러, 그 모드의 모든 설정이 출하시의 상태로 돌아감
SAVE AND EXIT	설정의 변경을 하거나, [FACTORY SETTINGS]으로 출하시 상태로 돌려도, 이 항목으로 결정을 안하면 설정이 반영되지 않음

■ COIN OPTIONS



FREE PLAY (출하 시 설정:OFF)	프리 플레이를 설정 -ON: 무료로 플레이 -OFF: 유료로 플레이
COIN SLOT(출하 시 설정: 1COIN 1CREDIT)	코인에 대한 크레딧 수를 설정 (1COIN 1CREDIT~10COINS 1CREDIT)
START (출하 시 설정: 1CREDIT TO START)	게임시작에 필요한 크레딧 수를 설정 (1CREDIT TO START~10CREDIT TO START)
FACTORY SETTINGS	서비스 버튼을 누르면, 이 모드의 모든 설정이 공장 출하시의 상태로 돌아감
SAVE AND EXIT	설정의 변경을 하거나 [FACTORY SETTINGS]으로 출하 시의 설정으로 되돌려도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정은 반 영되지 않음

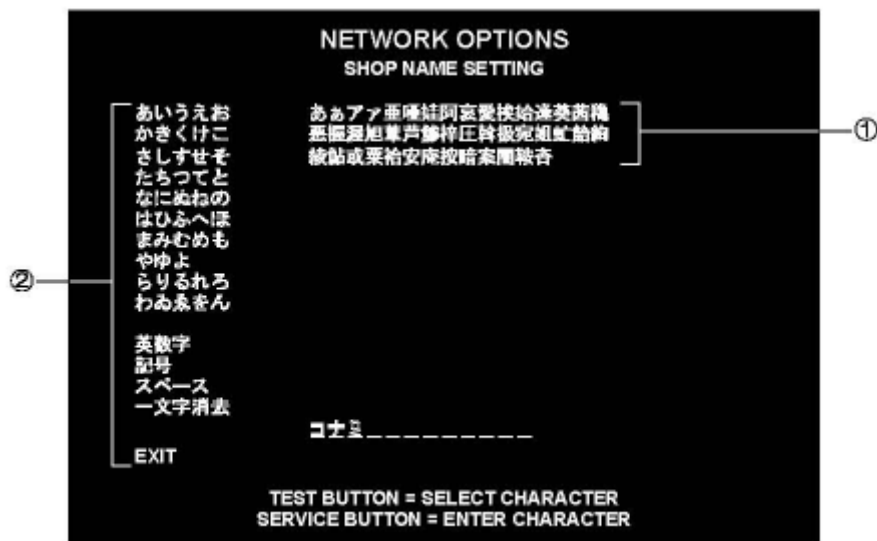
※ FREE PLAY가 ON의 경우에는, COIN SLOT, START의 항목이 표시되지 않습니다.

■ NETWORK OPTIONS



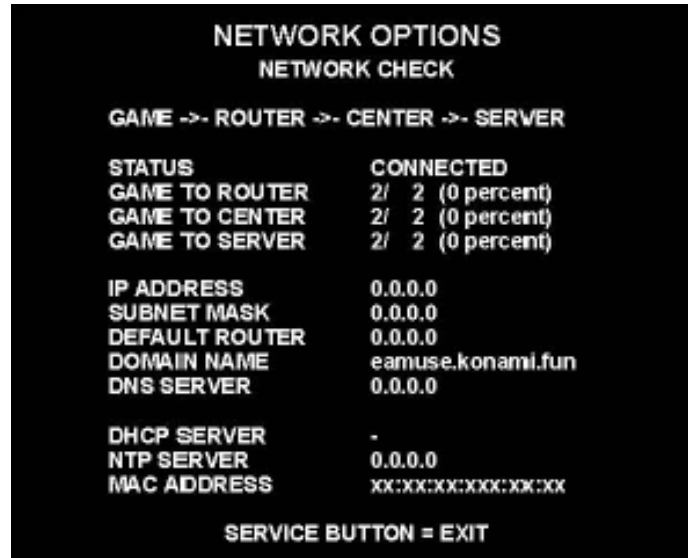
e-AMUSEMENT (출하시 설정: ON)	e-AMUSEMENT의 설정을 선택 -ON: e-AMUSEMENT서비스를 이용함 -OFF: e-AMUSEMENT서비스를 이용하지 않음
SHOP NAME SETTING (출하시 설정: 미설정)	게임장명을 입력. 게임장명이 입력되지 않으면 테스트 모드가 종료되지 않음
AREA	자동적으로 운용되는 지역이 설정됨(변경할 수 없음)
NETWORK CHECK	네트워크 통신상태의 확인 ([e-AMUSEMENT]가[ON]일 경우는 표시되는 항목 임
FACTORY SETTINGS	서비스 버튼을 누르면 이 모드의 모든 설정이 공장 출하시의 상태로 돌아감
SAVE AND EXIT	설정의 변경을 하거나 [FACTORY SETTINGS]으로 출하 시의 설정으로 되돌려도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정은 반영되지 않음

■ SHOP NAME SETTING



1. 입력, 조작 메뉴	입력하는 문자의 항목을 선택
2. 문자입력	문자를 선택, ENTER를 터치하여 결정

■ NETWORK CHECK



통신상태	e-AMUSEMENT의 본체에서 서버까지의 통신 상태가 표시 표시 예--- GAME->-ROUTER->-CENTER->-SERVER -GAME: 본체 -ROUTER: 점포 내 VPN 라우터 -CENTER: e-AMUSEMENT의 입구 -SERVER: 센터서버 정상적으로 통신이 되고 있는 경우 [>]마크가 왼쪽에서 오른쪽으로 일정속도로 움직임 통신에 이상이 있을 경우 통신이 안 되는 항목에 적색으로 표시 됨
SATUS	통신상태가 표시 -CONNECTED: 통신하고 있음 -NOT CONNETED: 통신이 안되고 있음 [CONNECTED]라고 표시되고 있으면 정상 통신상태를 확인 중에는 [-]으로 표시
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	클라이언트 유닛에서 각 구간까지의 대응을 체크 그림처럼 좌우의 숫자가 비슷하면 정상
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

■ BOOKKEEPING – 코인에 관한 집계 데이터의 표시



BOOKKEEPING (출하 시 설정:OFF)	코인집계의 ON/OFF를 설정 -ON: 코인의 집계를 함 -OFF: 코인의 집계를 하지 않음 (코인의 집계화면도 표시되지 않음)
CLEAR ALL DATA	코인의 집계데이터를 출하 시의 상태로 되돌림 서비스 버튼을 누르면 DO YOU WANT TP CLEAR ALL DATA? YES/NO 라고 표시되므로 테스트 버튼을 누르고, [YES/NO]를 선택 [YES]를 선택한 경우 [NOW ERASING]의 표시와 함께 코인 집계 데이터가 삭제 됨 [NO]를 선택한 경우 [NOT CLEARED]라고 표시되고 코인집계데이터는 삭제되지 않음
SAVE AND EXIT	[BOOKKEEPING]의 항목에서 [ON/OFF]의 설정을 하더라도 이 항목에서 결정하지 않으면 설정은 반영되지 않습니다.

■ CLOCK



SET TIME	현재의 시각을 24시간제로 바꿈 (시각이 설정되어 있는 때에는 [CLOCK NOT SET]으로 표시 됨)
SAVE AND EXIT	서비스 버튼을 누르면 [NOW SAVING]의 표시와 함께 시각설정 치가 저장되고, [MAIN MENU]으로 돌아감

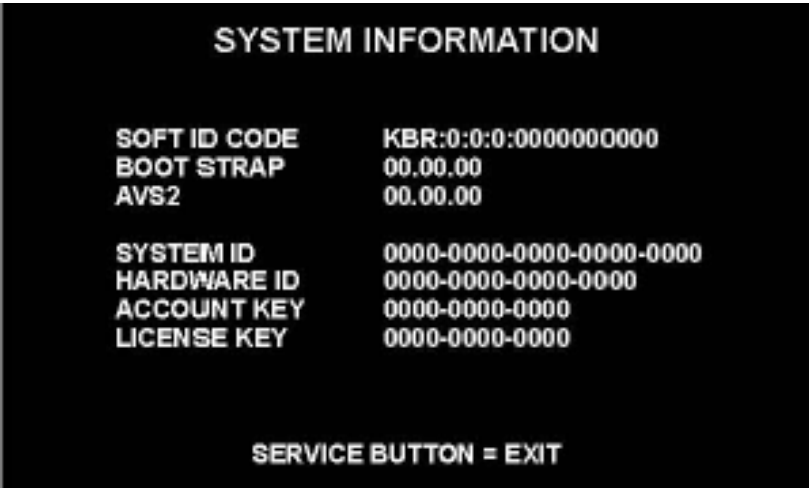
■ ALL FACTORY SETTINGS – 출하시의 설정으로 되돌리기

*테스트 모드 일부의 설정을 출하 시의 설정으로 되돌림



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

■ SYSTEM INFORMATION



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