

REFLEC BEAT colette

사용설명서



UNIANA
(株)유니아나

■ REFLEC BEAT colette는 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.



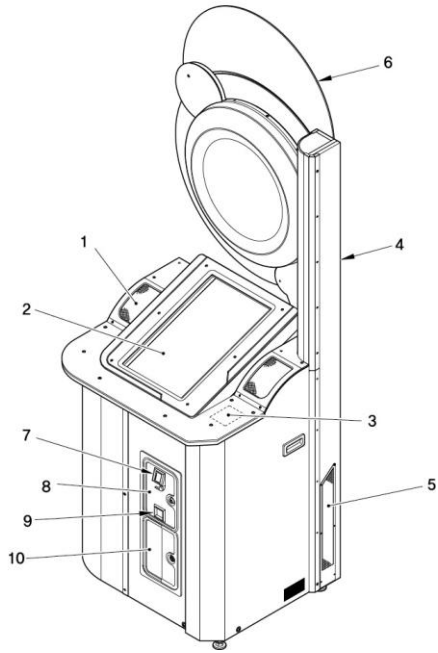
■ 사양

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

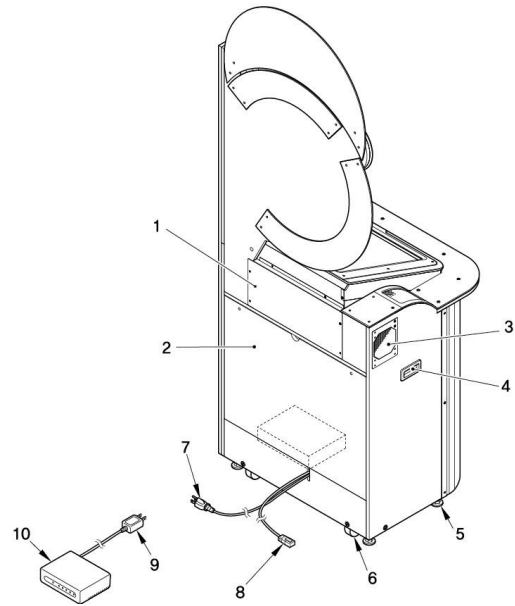
e-AMUSEMENT를 사용하여 전세계의 유저와 온라인 대전을 진행할 수 있습니다. 또한, 게임장 내에 연결되어 있는 본체 기기 2대를 사용하는 것으로 게임장내 대전을 진행할 수 있습니다.

■ 각부의 명칭

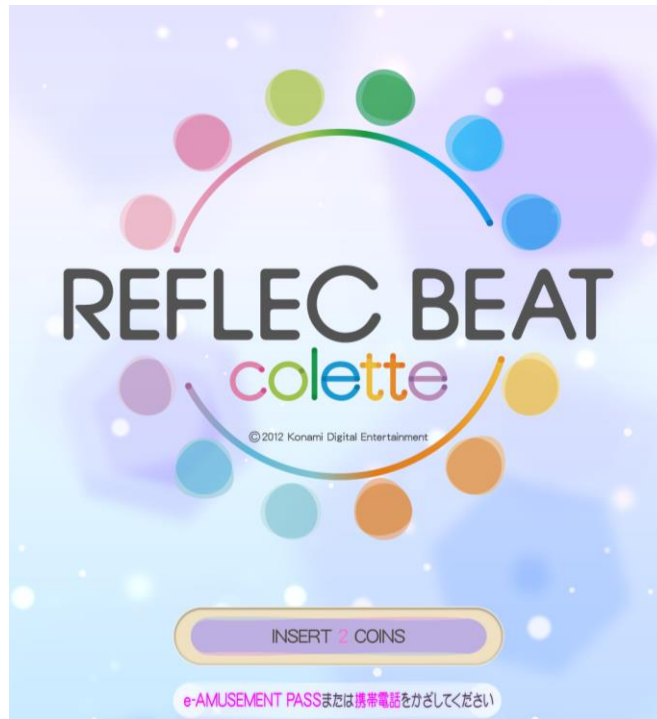


1	스피커
2	터치패널
3	e-AMUSEMENT PASS 리더부
4	본체 기기
5	통풍구
6	타이틀 POP
7	코인투입구
8	서비스도어
9	코인반환구
10	코인도어

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



■ 게임방법



※ 본 화면은 개발 중의 화면으로, 정식 출시 때는 한글화 되어 출시 됩니다.

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.



※ 본 화면은 개발 중의 화면으로, 정식 출시 때는 한글화 되어 출시 됩니다.

2. 화면을 터치하여 비밀 번호를 입력합니다.

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



<튜토리얼 선택 화면>

※ 본 화면은 개발 중의 화면으로, 정식 출시 때는 한글화 되어 출시 됩니다.

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



※ 본 화면은 개발 중의 화면으로, 정식 출시 때는 한글화 되어 출시 됩니다.

■ **온라인**으로 전국의 플레이어들과 플레이하기 (온라인 배틀)

e-AMUSEMENT에 접속 된 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-AMUSEMENT 에 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.)



※ 본 화면은 개발 중의 화면으로, 정식 출시 때는 한글화 되어 출시 됩니다.

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.



※ 본 화면은 개발 중의 화면으로, 정식 출시 때는 한글화 되어 출시 됩니다.

시간 내에 대전상대를 찾지 못한 경우는 CPU 대전이 됩니다.

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



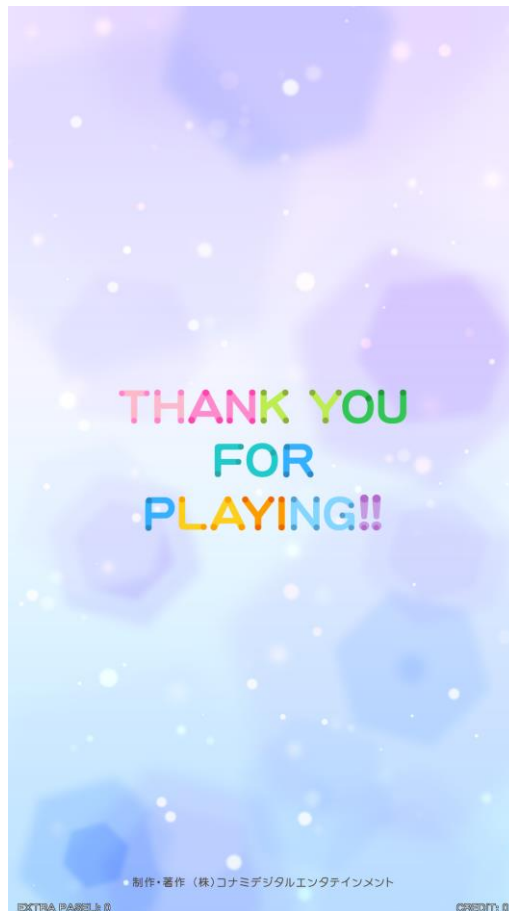
■ 스코어에 관하여

날아오는 오브젝트를 타이밍 좋게 터치하면 스코어가 가산됩니다. 좋은 판정 일수록 많은 스코어가 가산되고, MISS판정이 나오면 감점이 됩니다.

악곡 종료시 스코어가 높은 플레이어가 승리합니다.



※ 본 화면은 개발 중의 화면으로, 정식 출시 때는 한글화 되어 출시 됩니다.



■ 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 전용 기능입니다.)



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

1. e-AMUSEMENT PASS를 e-PASS 인식장소에 올려 놓습니다.

2. <신규의 e-AMUSEMENT PASS의 경우>

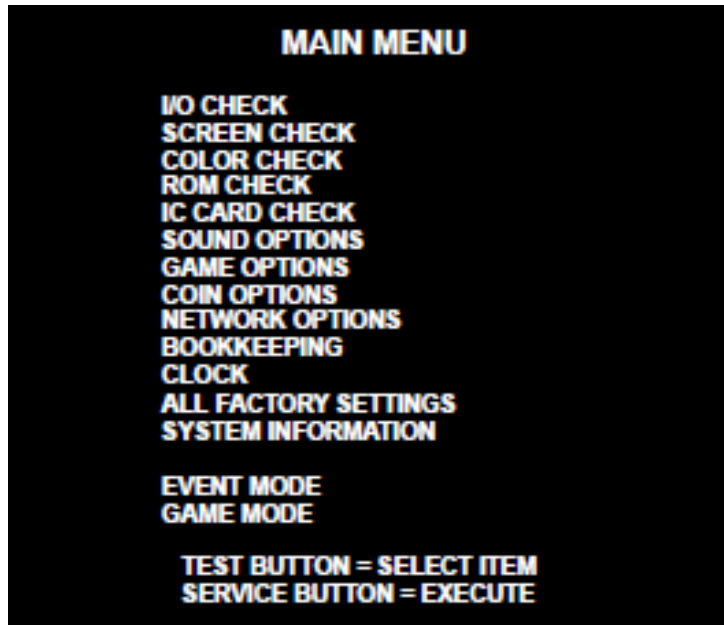
- ① 숫자가 표시되어 있는 패널을 터치하여 비밀번호를 등록합니다.
([5555]와 같이 같은 4자리 수의 번호는 등록 되지 않습니다)
- ② 스타트에 필요한 동전을 집어 넣고 START라고 표시된 패널을 터치 합니다.
- ③ 이름을 등록 합니다.

<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.)

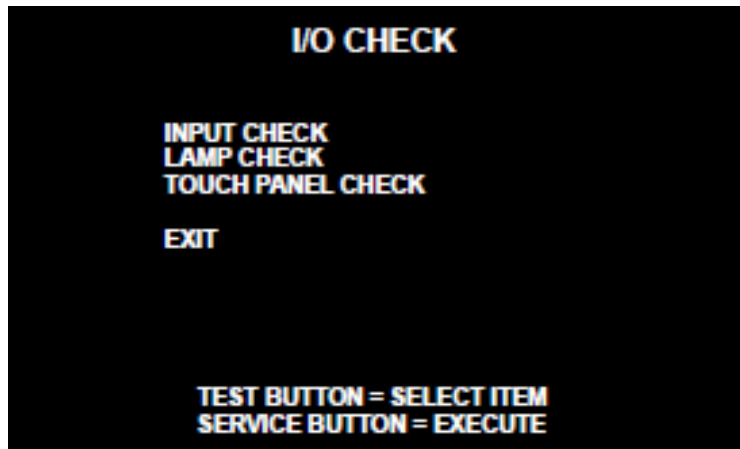
3. 게임 종료 시에는 결과가 e-AMUSEMENT PASS에 기록됩니다.

■ 메인 메뉴화면



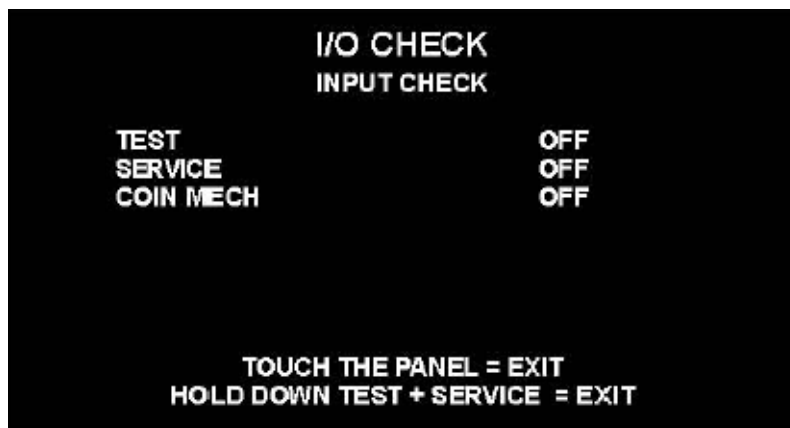
I/O CHECK	입출력 디바이스의 확인
SCREEN CHECK	화면의 크기 등의 확인
COLOR CHECK	화면의 컬러표시의 확인
ROM CHECK	하드 디스크 안의 데이터 내용의 확인
IC CARD CHECK	IC PASS 리더의 작동확인과 e-AMUSEMENT PASS의 상태확인
SOUND OPTIONS	사운드에 관한 설정
GAME OPTIONS	게임에 관한 설정
COIN OPTIONS	코인에 관한 설정
NETWORK OPTIONS	네트워크에 관한 설정과 통신상태의 확인
BOOKKEEPING	코인에 관한 집계데이터의 표시
CLOCK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

■ I/O 체크



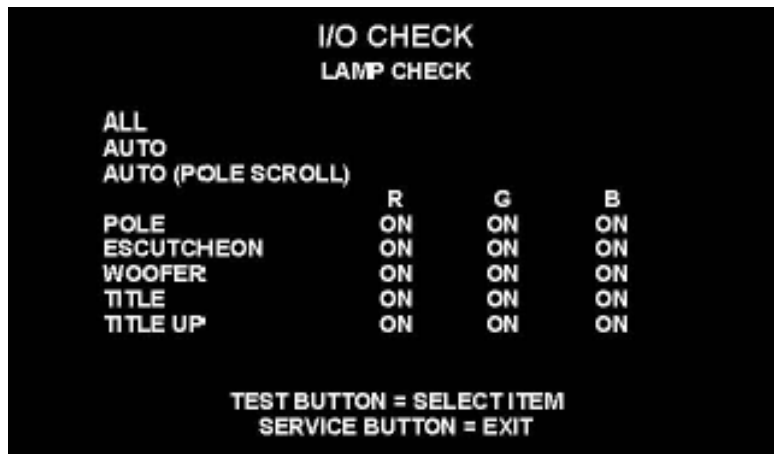
INPUT CHECK	각 버튼과 패널, 코인셀렉터의 입력확인
LAMP CHECK	각 LED의 점등확인
TOUCH PANEL CHECK	터치 패널의 작동확인

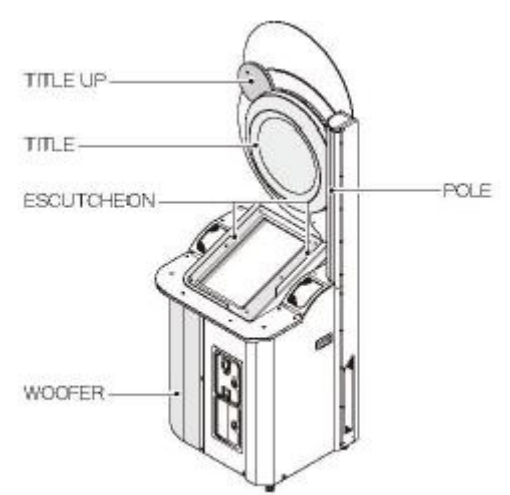
■ INPUT 체크



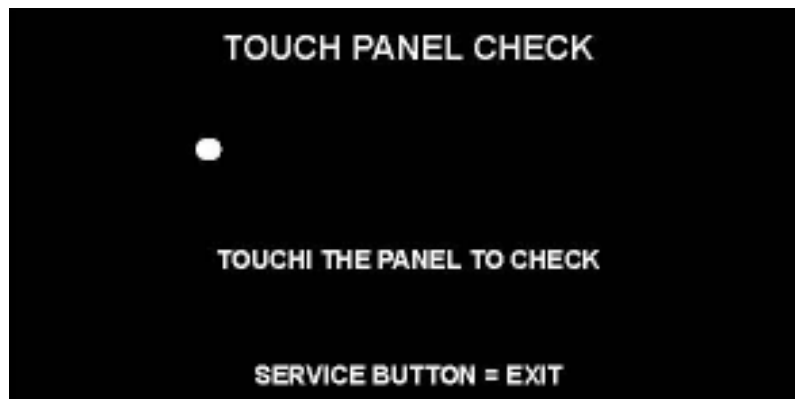
TEST SERVICE	각 버튼의 입력에 대응하여 [ON/OFF]를 표시합니다. -ON: 스위치가 켜진 상태입니다. -OFF: 스위치가 꺼진 상태입니다
COIN MECH	코인입력에 대응하여 [ON/OFF]으로 표시 합니다. -ON: 스위치가 켜진 상태입니다. -OFF: 스위치가 꺼진 상태입니다.

■ 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	<p>체크하는 항목을 선택하면 해당하는 램프가 점등</p> <p>ON : 점등</p> <p>OFF : 점등하지 않음</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>The diagram shows a vertical machine with a top lid. Labels with leader lines point to various components: 'TITLE UP' points to a small light on the top lid; 'TITLE' points to a larger light in the center of the lid; 'ESCUTCHEON' points to a light on the side of the lid; 'POLE' points to a light on the right side of the machine's main body; 'WOOFER' points to a speaker-like component at the bottom of the machine.</p> </div>

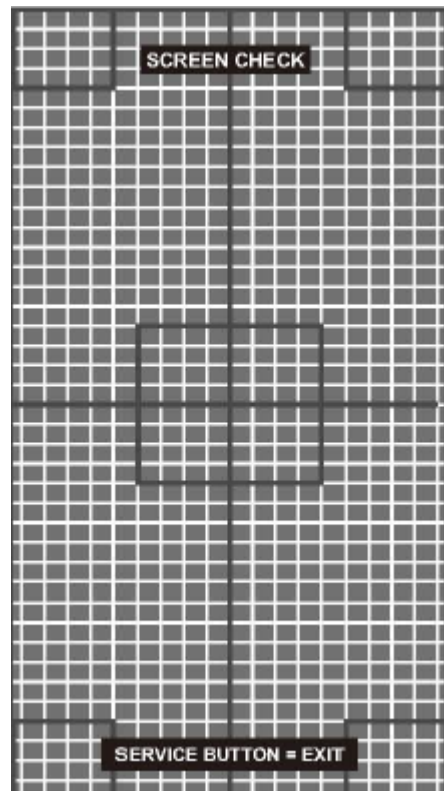
■ TOUCH PANEL 체크



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

■ SCREEN 체크

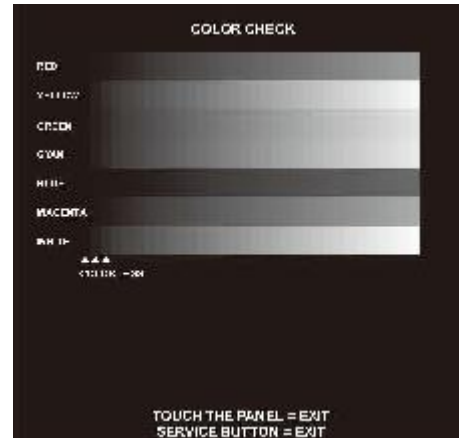
격자 스크린을 보면서 화면의 크기,
상하 좌우의 뒤틀림 등을 확인.



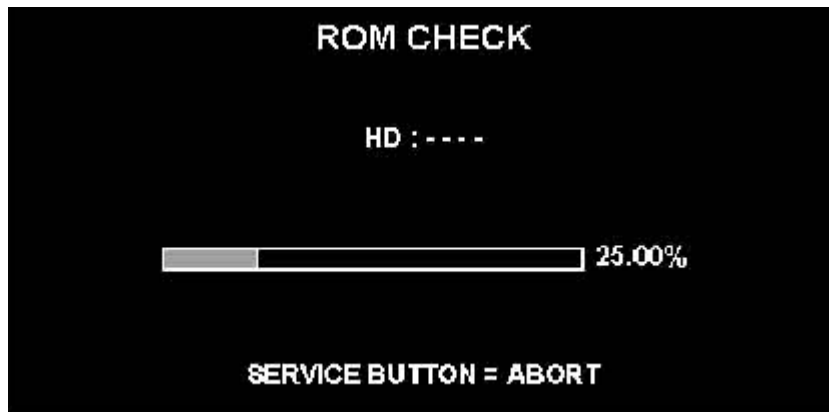
■ COLOR 체크

칼라 바의 색을 단계적으로 표시하는 동시에, 배경부분이 충분히 검게 되도록 모니터의 조정기판으로 조정함.

이때, 화면 좌우의 [COLORLESS]의 ▲의 부분의 그라데이션이 검게 되도록 조정.

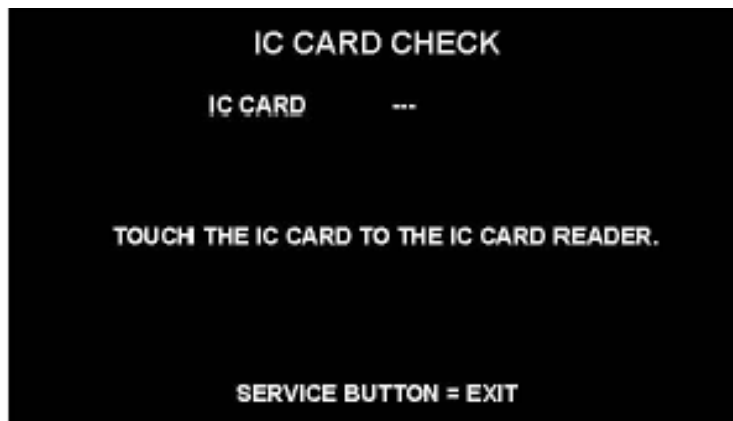


■ ROM 체크



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

■ IC CARD 체크



IC CARD	<p>확인하는 IC 카드 리더를 선택.</p> <p>OK[*] : e-AMUSEMENT PASS가 확인 됨. (확인한 e-AMUSEMENT PASS의 종류에 따라 [*]에는 번호가 표시 됨)</p> <p>--- : e-AMUSEMENT PASS가 확인되지 않음. e-AMUSEMENT PASS를 읽는 부분에 놓지 않은 경우도 [---]으로 표시됨</p>
---------	---

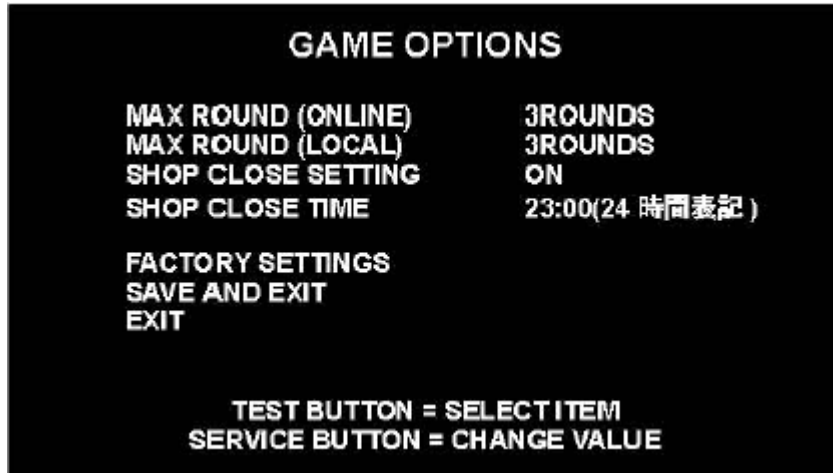
■ SOUND 옵션



SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE	게임 데모 중의 음량치를 게임 중의 사운드 볼륨의 설정에 대하여 0%(무음), 또는 100%(최대)로 조정 함
SOUND SCALE CHECK	BGM로 밸런스 음을 냄 [도,레,미...도]가 좌측 스피커, 우측 스피커로 번갈아 흐름 항목을 변경하는 것으로 음을 멈출 수 있음
SOUND PHASE CHECK	스피커의 극성체크를 합니다 모니터에서 2m정도 떨어져, 모니터를 향해 정면에서 확인 LOUD : 큰 소리가 나옴 SOFT : 작은 소리가 나옴 표시와 반대의 소리가 들릴 경우는, 스피커의 배선이 잘못 되었을 수 있음
SOUND VOLUME (출하시 : 20)	스피커의 내장음원의 음량치를 0(무음)~30(최대)의 단계로 조정
SOUND VOLUME (WOOFER) (출하시 : 20)	우퍼의 내장음원의 음량치를 0(무음)~30(최대)의 단계로 조정

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

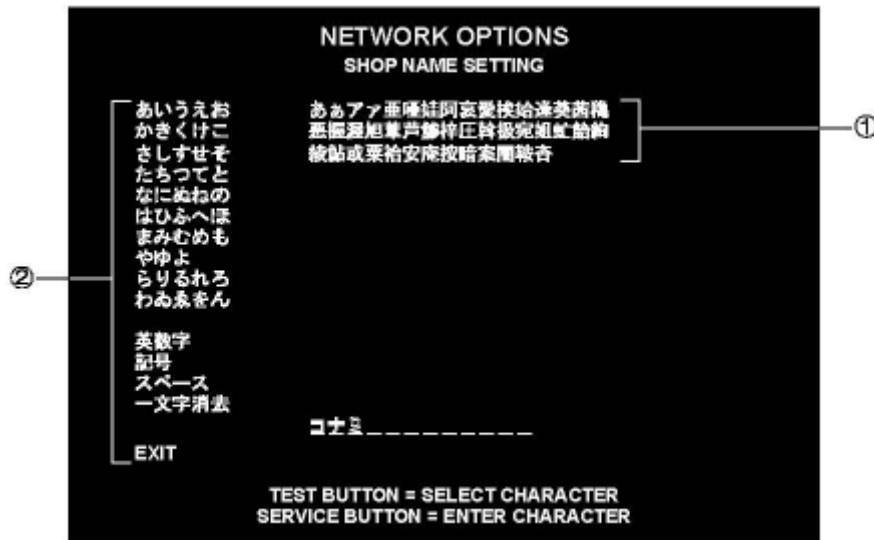
※ FREE PLAY가 ON의 경우에는, COIN SLOT, START의 항목이 표시되지 않습니다.

■ NETWORK OPTIONS



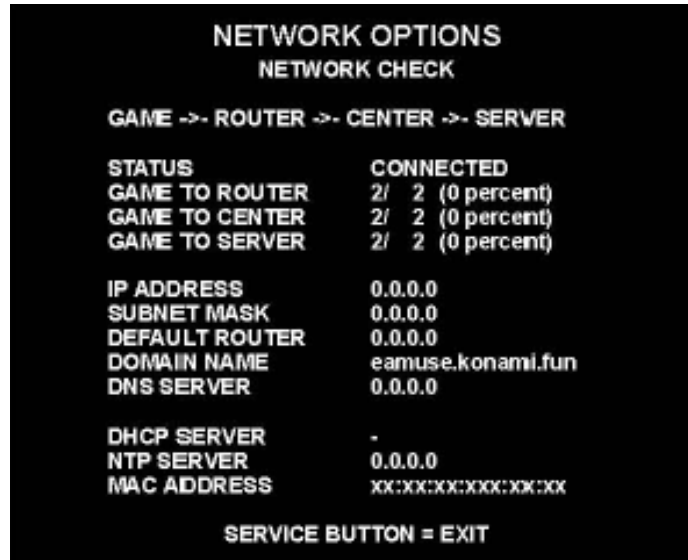
e-AMUSEMENT (출하시 설정: ON)	e-AMUSEMENT의 설정을 선택 -ON: e-AMUSEMENT서비스를 이용함 -OFF: e-AMUSEMENT서비스를 이용하지 않음
SHOP NAME SETTING (출하시 설정: 미설정)	게임장명을 입력. 게임장명이 입력되지 않으면 테스트 모드가 종료되지 않음
AREA	자동적으로 운용되는 지역이 설정됨(변경할 수 없음)
NETWORK CHECK	네트워크 통신상태의 확인 ([e-AMUSEMENT]가[ON]일 경우는 표시되는 항목 임
FACTORY SETTINGS	서비스 버튼을 누르면 이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

SYSTEM INFORMATION

SOFT ID CODE	KBR:0:0:0:0000000000
BOOT STRAP	00.00.00
AVS2	00.00.00
SYSTEM ID	0000-0000-0000-0000-0000
HARDWARE ID	0000-0000-0000-0000
ACCOUNT KEY	0000-0000-0000
LICENSE KEY	0000-0000-0000

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