

KONAMI

GITADORA

DrumMania

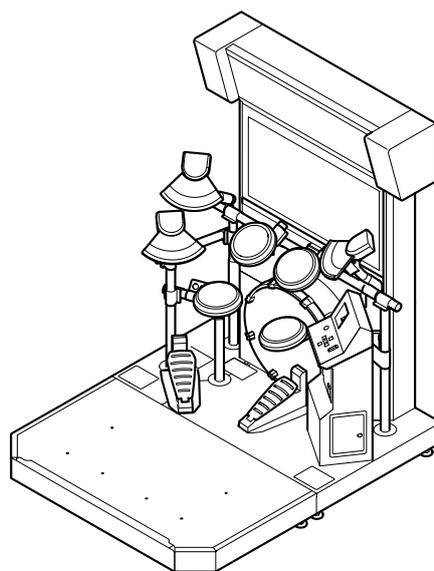
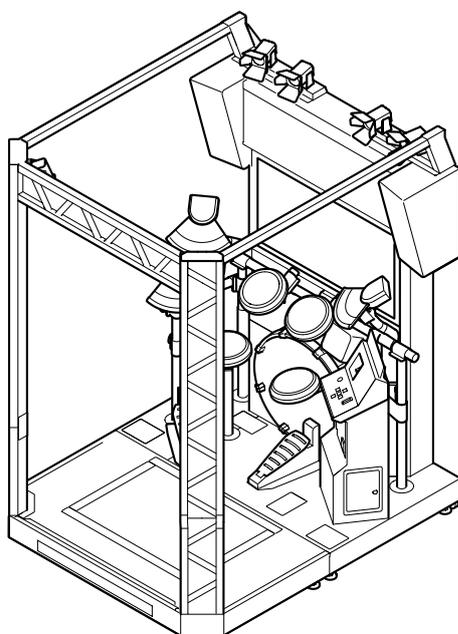
ギタドラ ドラムマニア



コンバージョン後の運営・ゲーム設定

取扱説明書

GEM32-JB



- 取り扱いを誤ると故障や事故の原因となるので、本書をよく読み、十分に理解した上で使用する。また、本書の記載内容を守る
- 本書が必要になったとき、すぐに利用できるよう保管しておく

2 はじめにお読みください

本製品はギタドラ ドラムマニア コンバージョンキット (GEM32-JB) です。

本書は製品を安全に使用するための注意事項や製品情報・運営時のゲーム設定・トラブル対処などについて説明しています。

製品の内容物一覧・コンバージョン手順・安全に関する注意事項や、運営までの手順については「コンバージョン説明書」をお読みください。

対応機種について

本製品は次の機種に対応しています。それ以外の機種には絶対に使用しないでください。

ドラムマニアXG3 が搭載された本体

本体タイプは次ページ参照

説明書の種類と内容

本製品には次の説明書が付属されています。

●取扱説明書 (本書)

製品を安全に使用するための注意事項や製品情報・運営時のゲーム設定・トラブル対処などについて説明しています。

●コンバージョン説明書

製品の内容物一覧・コンバージョン手順・安全に関する注意事項や、運営までの手順について説明しています。

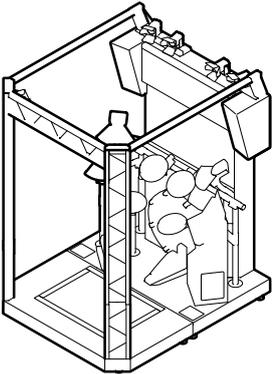
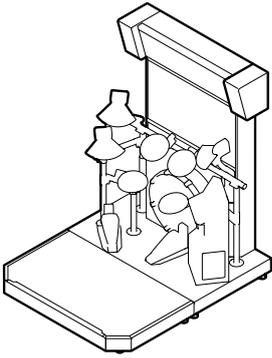
- 当社より説明書に関する訂正事項などの案内があった際は、その内容を各説明書にまとめておいてください。

製品情報など

- 本製品は e-AMUSEMENT サービス対応ゲーム機です。このサービスを利用して運営するには、当社との契約が必要です。
- 本製品は「e-AMUSEMENT Participation」専用ゲームソフトです。
「e-AMUSEMENT Participation (イーアミューズメント パーティシペーション)」とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。
料金につきましては、ご契約時の内容に基づき、運用実績から算出いたします。
このオンラインサービスをご利用になるには、あらかじめ当社との契約が必要です。
- 本製品の e-AMUSEMENT サービスは FTTH (光ファイバー)・CATV などのブロードバンド専用です。
- 本製品は PASELI 対応ゲームソフトです。
「PASELI (パセリ)」とは、当社が運営する電子マネーです。PASELI は e-AMUSEMENT 対応店舗の PASELI 対応製品で利用することができます。
PASELI サービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。
- 本製品 (付属品を含む)、およびソフトウェアは、米国および日本国の輸出に関する規制 (外国為替及び外国貿易法、およびその関連法令) の対象となります。
- 本製品は日本国内専用ですので、日本国外には持ち出さないでください。
- 日本国外に持ち出したことによるトラブル、故障、および損害などについては、当社は一切の責任を負いません。
- 本製品に搭載されているシステムソフトウェアは、マイクロソフト ソフトウェアライセンス条項の制約を受けます。詳しくはマイクロソフト ソフトウェアライセンス条項をご覧ください。
(www.konami.jp/am/ac_ope)
- 本書に記載されている取り扱い説明や操作説明、および掲載図や画面内容は、出荷時期やソフトウェアのバージョンによって異なる場合があります。

本体タイプについて

本体タイプにより一部の作業が異なります。お手持ちの本体タイプをご確認いただき、以降の作業を行ってください。

A 本体	B 本体
 <p>(型式：GQJ32-JA)</p>	 <p>(型式：GQK32-JC/GQL32-JC)</p>

エコモードについて

- 本製品には、省電力運営を行うためのエコモード機能が搭載されています。

出荷時は、常時(どの曜日も終日)エコモード運営を実施する設定となっています。

エコモード運営が実施された状態を未実施の場合と比較すると、
待機中(デモループ時)において消費電力が削減されています。

- ・ A 本体：7% 削減
- ・ B 本体：4% 削減

- 設定方法は、テストモードの「ECOMODE OPTIONS」をご確認ください。 **P44**▶
運営状況に合わせて設定内容を変更してご活用ください。
- エコモード運営を実施すると、待機中(デモループ時)に下記の省電力状態となります。
 - ・ 「LAMP CHECK」で確認できる各ランプが消灯します。
(タイトル部は消灯しません)
- エコモード運営での画面には、エコモード運営の実施を示すメッセージが表示されます。
 - ・ ボタンを押す、e-AMUSEMENT PASS を当てる、コインを投入する、などの操作を行うことで、省電力状態が解除され、通常の状態が3分続きます。
その後、操作がなければ、再度省電力状態に戻ります。

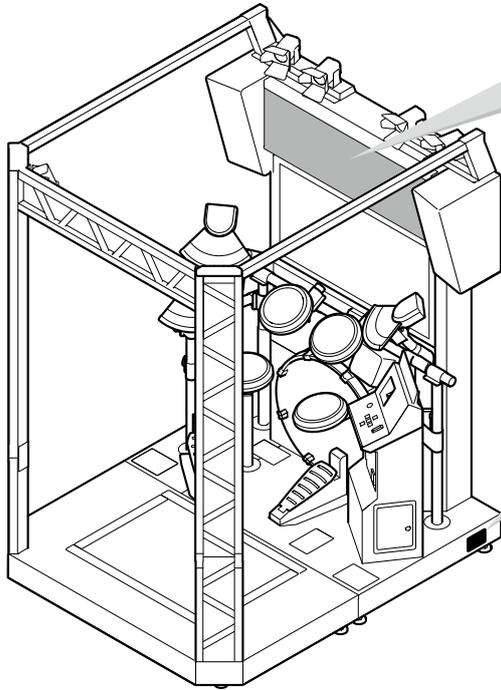


エコモード運営が実施された状態であっても、定格消費電力を守ってください。定格消費電力については、本体の仕様をご確認ください。

はじめにお読みください

製品商標と型式の見かた

A 本体



ライセンス番号



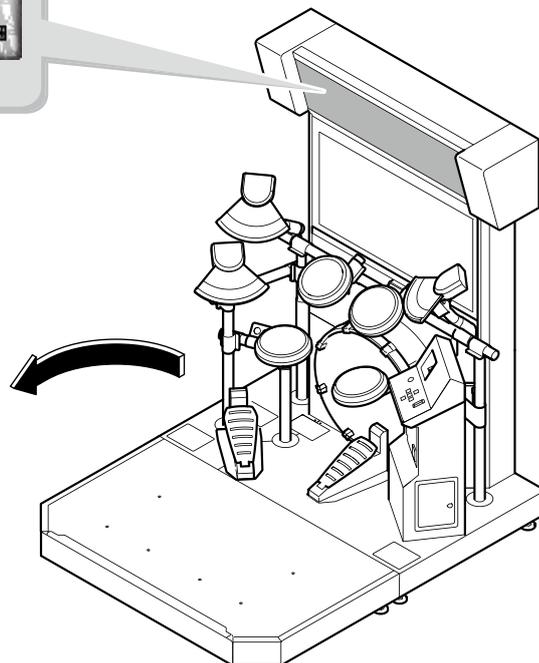
B 本体



ライセンス番号

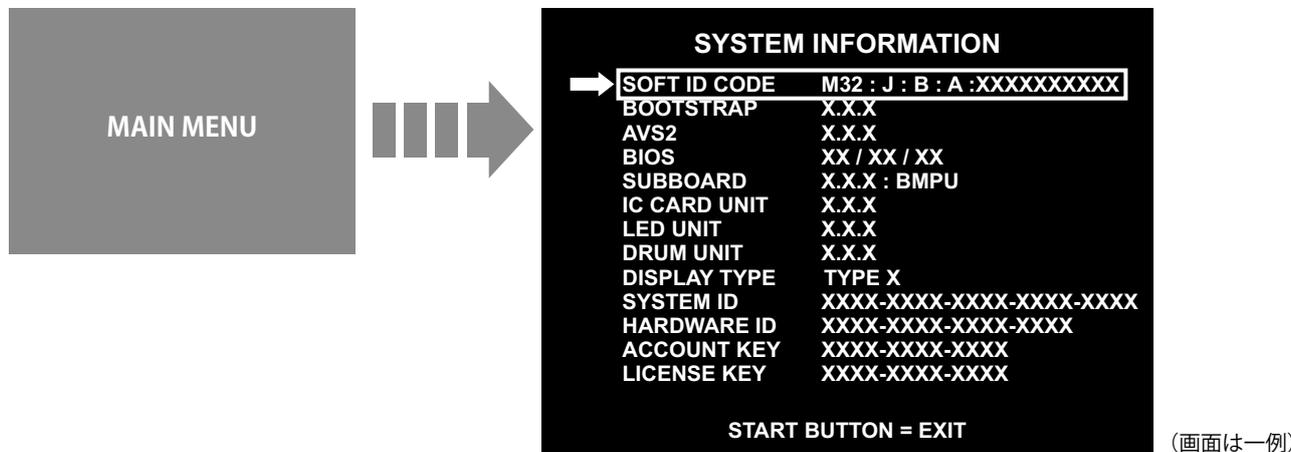


背面



ソフトウェアバージョンの見かた

ソフトウェアバージョンはテストモードの SYSTEM INFORMATION 画面に表示されます。 **P 73** ▶



ソフトウェアバージョンは出荷時期やアップデートなどで変わる場合があります。

はじめにお読みください 2

安全のために

安全上の注意	9
● 使用するとき	10
● 廃棄について	12
● おねがい	12
追加された警告表示	13

遊びかた

プレイヤーの遊びかた	16
● ゲームシステム	16
● ゲームモード	17
● プレーデータの継承	17
● e-AMUSEMENT GATE について	17
e-AMUSEMENT PASS	19
● e-AMUSEMENT PASS とは	19
● 特徴と取り扱い	20
● 注文について	20
PASELI	21
● 店舗が行うこと	21
● プレイヤーが行うこと	21
● お問い合わせ・詳しい情報について	21
● PASELI カードについて	22

ゲーム設定

テストモードとゲーム設定	24
● テストモードの起動と終了	24
● テストモードの内容	24
● 各項目と設定	26

メンテナンス

メンテナンスを行う前に	76
● メンテナンスエリアを確保する	76
ハードディスクの交換と設定	77
● ハードディスクを交換する前に	77
● ハードディスクの交換	77
● 交換後の設定	80

トラブル対処

故障と思う前に	82
ネットワーク接続に関する確認ポイント	87
エラーコード表	88
● e-AMUSEMENT Participation サービスについてのエラー	91

付属資料

知的財産権	94
部品図	95
配線図	97
アフターサービス	101
● 補修用性能部品の保有期間について	101
● 消耗部品について	101

使う人や他の人への危害、財産への損害を未然に防ぐため、必ず守っていただきたいことを説明しています。

- 誤った取り扱いをした場合に生じる危険とその程度を、次の区分で説明しています。

 警告	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡、または重傷を負う可能性が想定される内容です。
 注意	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が軽傷を負ったり、物的損害の発生が想定される内容です。

- 本書や本体に使われている図記号の種類は次の通りです。

 一般注意	 指示を守る
 禁止	 電源プラグを抜く
 分解禁止	 アースを接続する

- 本製品の取扱者は次の通りです。

店舗運営者

アミューズメント機器の所有者の管理のもとで、アミューズメント機器、並びに施設、または店舗を運営管理する人をいう。

行動：組み立てをとまなわない機器の設置・保管・店内移設・プレーヤーや周囲に対する注意指示・機器の設定・集金・清掃・メダルや景品の補充

店舗メンテナンス担当者

アミューズメント機器のメンテナンス経験を有し、本製品の所有者、および運営者の管理のもとで、アミューズメント施設内、または店舗内で日常的にアミューズメント機器の組み立て・設置・保守点検・調整・ユニットおよび消耗部品の交換などを通じて保守管理に携わる人をいう。

行動：アミューズメント機器の組み立て・設置・保守点検・調整・ユニットおよび消耗部品の交換

技術者

アミューズメント機器の製造メーカーで機器の設計・製造・検査・メンテナンスサービスに携わり、工業高等学校卒業と同等の電気・電子・機械工学に関する専門的知識を持ち、日常的にアミューズメント機器の保守管理・修理に携わる人をいう。

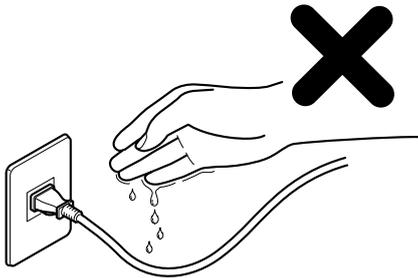
行動：アミューズメント機器の組み立て・設置・電気・電子部品、および機構部品の修理・調整

使用するとき


警告

ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない

ぬれた手で触ると、感電するおそれがあります。


電源プラグが正しく差し込まれてなかったり、ほこりなどが蓄積された状態で放置しない

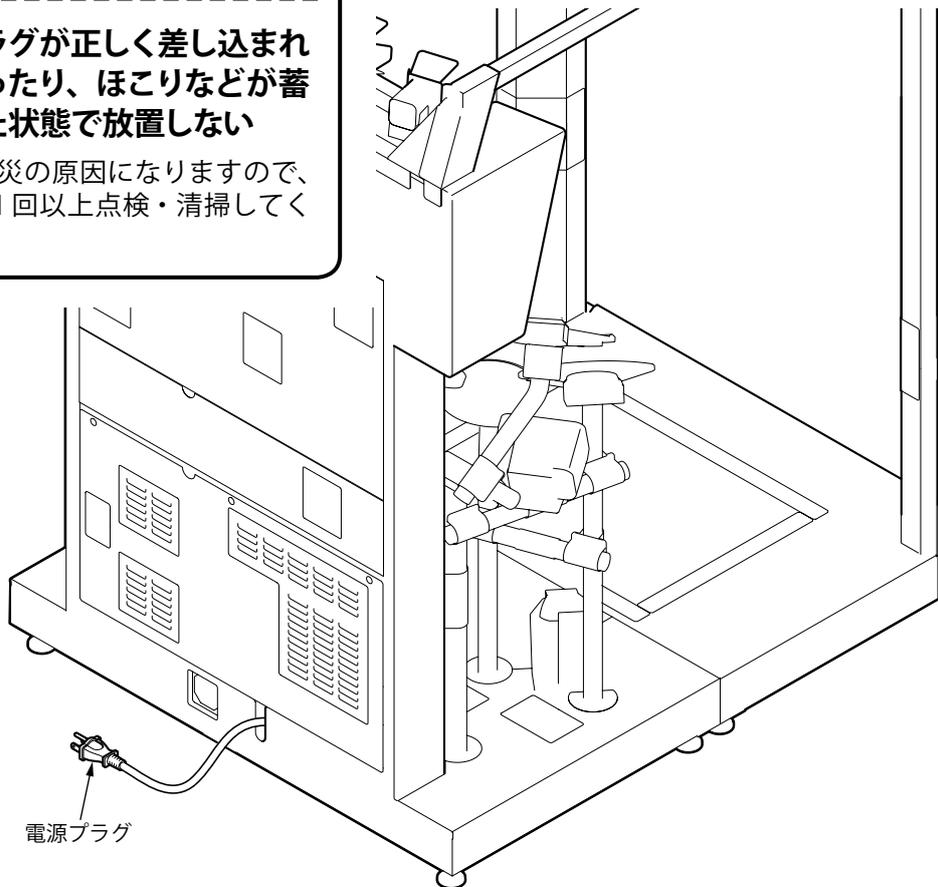
感電や火災の原因になりますので、1カ月に1回以上点検・清掃してください。


万一煙が出ていたり、異臭や異音がするときは、直ちに使用を中止する

異常な状態で使用すると、火災や事故の原因になります。

異常と判断したときは

- 1 電源を切る
- 2 電源プラグを抜く
- 3 アフターサービス窓口に連絡する



⚠ 注意



モニターをたたいたり、衝撃を与えない

事故やけが、破損の原因になります。

モニター表面や周囲に塗装をしたり、指定以外のシールなどを貼らない

正常なゲームができなくなります。また、故障の原因になる場合があります。

本体上に水などの液体が入った容器を置かない

内部に水が入ると、漏電や故障の原因になります。



使用中は e-AMUSEMENT PASS 読取部から電波が出ています

心臓ペースメーカーや除細動器・電子医療機器に影響を与えるおそれがありますので、それらの機器をご使用のかたは、読取部から装着部位まで 22 cm 以上離してください。

モニターは適切な調整で運営する

画面にちらつきやひずみが生じた状態では、プレイヤーや周囲の人がめまいや頭痛を起すなど体調不良の原因になる場合があります。

電源コードや電源プラグが損傷しているときは、直ちに使用を中止する

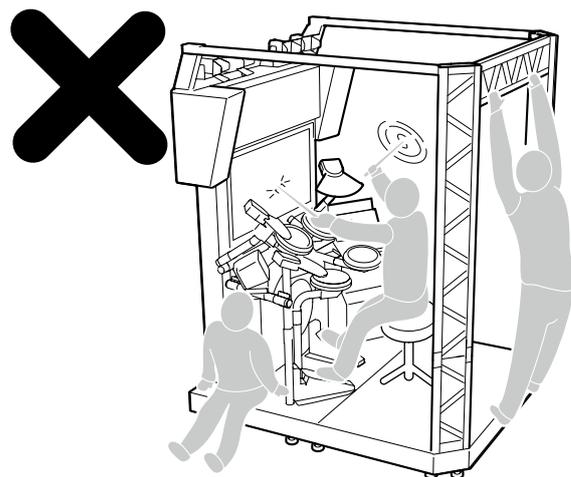
損傷した状態で使用すると、火災や感電の原因になります。



プレイヤーや周囲の人に注意をはらう

誤ったプレーや、事故・けがを誘発する行為などが定期的に見回るようにしてください。

- ゲーム機に登る・ぶら下がる・たたく・寄りかかる行為をさせない
- スティックを振り回したり、パッドの中心部以外をたたくプレーをさせない
- 本体のスティック以外でプレーさせない。ヒビ・割れ・折れが発生すると、プレイヤーや周囲の人がけがをするおそれがあります
- 幼児を監視するよう保護者に呼びかける
- 次の人にはプレーさせない
事故や病気を誘発したり、症状が重くなる原因になります。
 - ・ 飲酒している、または酔っている。
 - ・ 疲労、睡眠不足、病中病後、けが、体調不良をきたしている。
 - ・ 妊娠している、または妊娠の可能性がある。
 - ・ 音、光、映像などの刺激で、筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験した。またはそのおそれがある。
 - ・ 医師から激しい運動を制限されている。

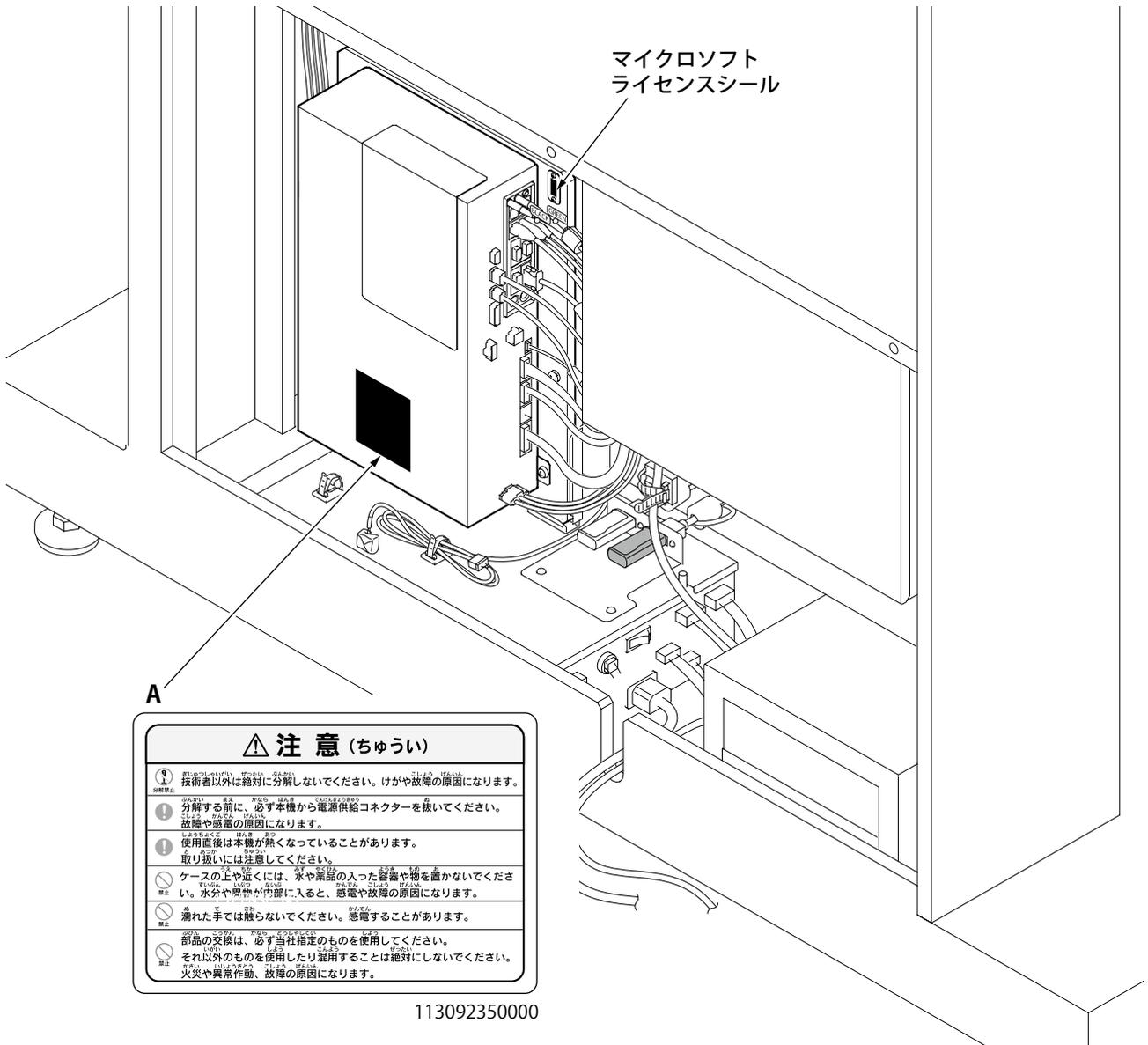


廃棄について

- 本体や部品を廃棄するときは、産業廃棄物として処理してください。
- 本体（付属品を除く）を廃棄する際には、コナミリサイクルサービスをご利用になれる場合があります。詳しくは当社営業担当にお問い合わせください。
- 梱包材などは、ご使用地域の規則にしたがった方法で処理してください。

おねがい

- 警告ラベルや注意ラベルを剥がしたり、故意に汚したり破損させないでください。
- 本書を含む付属の説明書に記載の「警告」「注意」に相当する取り扱いやお手入れ・点検・移動・運搬をしないでください。
- 本書を含む各説明書を紛失したときは、巻末に記載の e-AMUSEMENT 情報サービスサイトよりダウンロードするか、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
- 本製品の所有者が変わるときは、本書を含む各説明書一式を次の所有者にお渡しください。また、e-AMUSEMENT サービスをご契約の場合は、当社営業担当に連絡してください。



- 警告ラベルが読みにくくなったり破損したときは新品に交換してください。
- 警告ラベルを注文する際は、図の部品番号をアフターサービス窓口にお伝えください。

遊びかた

プレイヤーの遊びかた	16
ゲームシステム	16
ゲームモード	17
プレーデータの継承	17
e-AMUSEMENT GATE について	17
e-AMUSEMENT PASS	19
e-AMUSEMENT PASS とは	19
特徴と取り扱い	20
注文について	20
PASELI	21
店舗が行うこと	21
プレイヤーが行うこと	21
お問い合わせ・詳しい情報について	21
PASELI カードについて	22



モニターをたたいたり、衝撃を与えない

事故やけが、破損の原因になります。

本体上に水などの液体が入った容器を置かない

内部に水が入ると、漏電や故障の原因になります。



使用中は e-AMUSEMENT PASS 読取部から電波が出ています

心臓ペースメーカーや除細動器・電子医療機器に影響を与えるおそれがありますので、それらの機器をご使用のかたは、読取部から装着部位まで 22 cm 以上離してください。



プレイヤーや周囲の人に注意をはらう

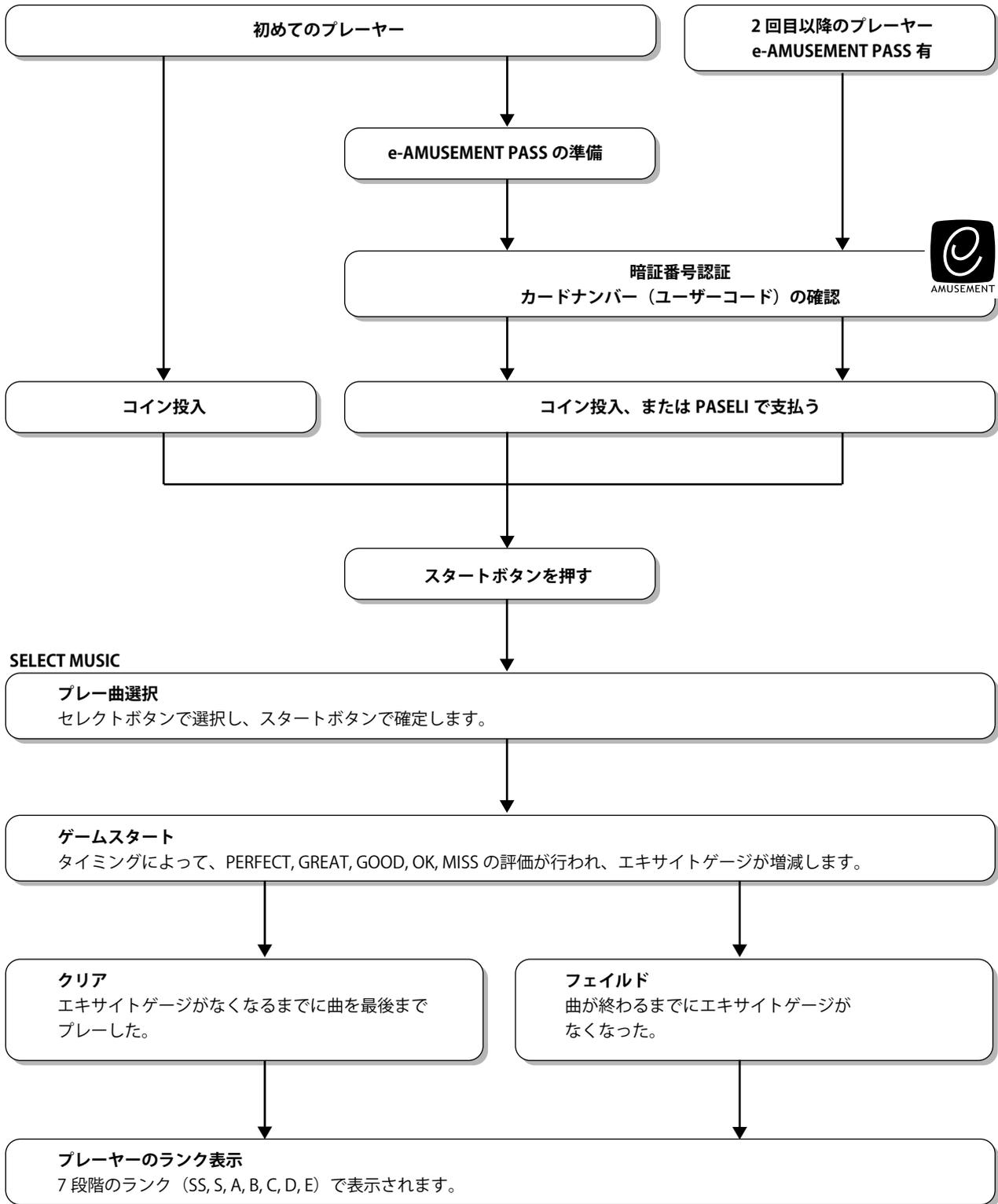
誤ったプレーや、事故・けがを誘発する行為などがないか定期的に見回るようにしてください。

- ゲーム機に登る・ぶら下がる・たたく・寄りかかる行為をさせない
- スティックを振り回したり、パッドの中心部以外をたたくプレーをさせない
- 付属のスティック以外でプレーさせない。ひび・割れ・折れが発生すると、プレイヤーや周囲の人がけがをするおそれがあります
- 幼児を監視するよう保護者に呼びかける
- 次の人にはプレーさせない
事故や病気を誘発したり、症状が重くなる原因になります。
 - ・ 飲酒している、または酔っている。
 - ・ 疲労、睡眠不足、病中病後、けが、体調不良をきたしている。
 - ・ 妊娠している、または妊娠の可能性がある。
 - ・ 音、光、映像などの刺激で、筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験した。またはそのおそれがある。
 - ・ 医師から激しい運動を制限されている。

プレイヤーの遊びかた

本製品は画面上から流れ落ちるノーツが判定ラインに重なったタイミングで、ノーツに対応するパッドをたたいたり、ペダルを踏んで高得点を目指すゲームです。

ゲームシステム



ゲームモード

- 1プレーで3曲をプレーすることができます。(曲数は変更できません)
 - プレー中にエキサイトゲージがなくなった場合は、途中フェイルドになり自動的に次のステージに進みます。
 - PASELI でプレーする場合は、途中フェイルドなしのプレーを選択できます。
- 料金設定は VIRTUAL COIN の OPERATION SETTINGS を確認してください。 **P 56**▶

プレーデータの継承

- 「クリアマーク・FULLCOMBO マーク・EXCELLENT マーク」などが継承されます。
- ドラムマニア XG3 →ギタドラ ドラムマニア
- * V シリーズ、および XG・XG2 からは継承されません。

e-AMUSEMENT GATE について

e-AMUSEMENT GATE とは、アミューズメントゲームをさらに楽しくする e-AMUSEMENT のコミュニティサイトです。SNS 機能を搭載しており、携帯電話、PC、スマートフォンなどの端末を利用して、他のユーザーとグループ掲示板などでコミュニケーションをとることができます。その他、e-AMUSEMENT PASS に関する情報などを案内しています。

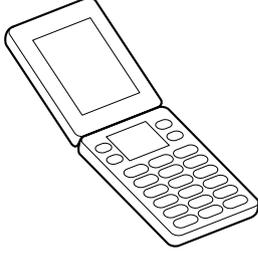
e-AMUSEMENT GATE <http://eagate.573.jp/>

アップデートなどにより、ゲームシステムの一部が変更される場合があります。また、本書に記載以外のプレースタイルやイベント・大会が開催される場合がありますので、定期的にも上記のホームページで確認することをおすすめします。

e-AMUSEMENT PASS とは

- e-AMUSEMENT PASS とは、当社が発行するアミューズメント機器専用の共通パスです。
- 当社製 IC カード、または e-AMUSEMENT PASS として登録済みの携帯電話を指し、それらを総称して e-AMUSEMENT PASS としています。

e-AMUSEMENT PASS として使用できるもの

当社製 IC カード	携帯電話
 <p>KONAMI e-AMUSEMENT PASS</p> <p>*図の絵柄はイメージです。</p>	 <p>*図の絵柄はイメージです。</p>

- * 従来の e-AMUSEMENT PASS (当社製 IC カード) に加え、携帯電話を e-AMUSEMENT PASS として登録できます。
- すべての携帯電話に対応はしていません。
電子マネーに対応している携帯電話であれば、e-AMUSEMENT PASS として登録できます。
e-AMUSEMENT PASS として登録できるのは、当社製ゲーム機に搭載している IC カードリーダーで読み取ることができる携帯電話に限られます。
(読み取れないときは、携帯電話の IC カードロックなどを解除してみてください)
- 携帯電話を e-AMUSEMENT PASS として登録する際には、携帯電話に内蔵されている IC チップの固定 ID のみ利用しています。
携帯電話に書き込まれている記録内容や、電子決済に影響を与えることはありません。

特徴と取り扱い

プレー情報を保存できます

- e-AMUSEMENT 対応ゲーム機でプレーした場合、そのプレーデータを保存することができます。
- e-AMUSEMENT PASS 1 つで複数の対応ゲーム機のプレーデータを保存することができます。
(当社製ゲーム機であっても、携帯電話では対応していない場合があります)
- e-AMUSEMENT PASS を用いて、大会やイベントを行う場合があります。

新規の e-AMUSEMENT PASS に引き継ぎができます

e-AMUSEMENT PASS の引き継ぎに際して

- カードナンバー (ユーザーコード) は、必ず記録しておいてください。
携帯電話の買い換えや携帯電話・当社製 IC カードが破損した場合など、カードナンバー (ユーザーコード) を記録 (メモなど) しておくことで、データを新規の e-AMUSEMENT PASS に引き継ぐことができます。
カードナンバー (ユーザーコード) とは？
 - ・アルファベットと数字 16 文字で構成された文字列で、e-AMUSEMENT PASS を特定するために使用します。(暗証番号登録や暗証番号認証を行う画面に表示されます)
 - ・当社製 IC カードではゲーム機で表示される文字列と同じ文字列がカードの裏面に刻印されています。
 - ・携帯電話では、ゲーム機の画面で確認してください。
- *データが読み出せなくなったときは、そのデータは復帰できません。

e-AMUSEMENT GATE を活用してください

e-AMUSEMENT PASS に関するサービス内容や、ゲームコンテンツごとの詳しい情報を掲載しています。

注文について

e-AMUSEMENT PASS (当社製 IC カード) は下記の型式で当社営業担当に注文してください



本製品は PASELI 対応ゲームソフトです。PASELI を利用するには次のことを行ってください。

店舗が行うこと

PASELI サービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。
 (すでに PASELI サービスを利用されている場合は、本製品での新たな申し込みは不要です)
 申し込み後、PASELI サービスの利用開始日などについては別途当社より案内いたします。
 利用開始日以降は、e-AMUSEMENT に接続されている PASELI 対応ゲーム機で利用できます。

- 利用開始日以降であっても、下記の場合は PASELI を利用できません。
 - ・ ネットワーク障害などで e-AMUSEMENT サービスが利用できないとき。
 - ・ e-AMUSEMENT サービス・PASELI サービスがメンテナンス中のとき。

PASELI でのプレー料金については、テストモードで設定してください。 **P54**▶

PASELI を使用したプレー中に停電などで中断されたときは、プレーヤーに対してサービス対応ができます。

- ・ サービスパネルのサービスボタンでは PASELI に対応できませんので、テストモードの VIRTUAL COIN → SUPPLY を実行してください。 **P54**▶

※ PASELI に関する設定は、テストモードの VIRTUAL COIN に集約しています。 **P54**▶

プレーヤーが行うこと

プレーヤーは事前に下記を済ませておく必要があります。(パソコン、または携帯電話より行ってください)

※ 新規(購入直後)の e-AMUSEMENT PASS の場合は e-AMUSEMENT 対応ゲーム機で暗証番号登録を先に行ってから下記を行ってください。

- ・ KONAMI ID の取得 (無料)
- ・ e-AMUSEMENT PASS を KONAMI ID へ登録 (無料)
- ・ e-AMUSEMENT PASS の PASELI 利用設定 (無料)
- ・ KONAMI ID へ PASELI をチャージ (有料)

上記を行った上で、e-AMUSEMENT PASS を用いてプレーしてください。

- ・ プレー中は画面下部に PASELI 残高が表示されます。

お問い合わせ・詳しい情報について

PASELI の契約・運営に関する質問などは、当社営業担当までお問い合わせください。
 PASELI に関する詳しい情報は下記サイトで案内しています。

KONAMI の電子マネー PASELI (パセリ)
 パソコン・携帯電話から
<http://paseli.konami.jp/>

PASELI カードについて

PASELI カードとは

- ・ PASELI カードとは、PASELI のチャージに使用できるプリペイドカードです。
- ・ カード裏面のスクラッチ部を削ると、18文字のチャージコードが現れます。
- ・ このコードを用いて KONAMI ID にチャージできます。

特徴と取り扱い

- ・ PASELI カードは PASELI のチャージにのみ利用できます。
- ・ PASELI カードで直接 PASELI 対応ゲーム機をプレイすることはできません。
KONAMI ID へのチャージに加え、e-AMUSEMENT PASS に PASELI の利用設定を行う必要があります。
(詳しくはパソコン・携帯電話から <http://paseli.konami.jp/>)
- ・ PASELI カードに記載されている「****P」が一度にチャージされます。
- ・ PASELI カードの再発行・払い戻し・交換などはできません。
- ・ プレーヤーへの販売目的以外では使用しないでください。

有効期限について

- ・ チャージ前(未使用)の PASELI カードに有効期限はありません。
- ・ チャージした PASELI の有効期間は、最後に使用、またはチャージした日から1年間です。

注文について

- ・ 本製品に PASELI カードは付属していません。下記の型式で当社営業担当に注文してください。

<p>PASELI カード / 1000P</p>  <p>・ 図の絵柄はイメージです。</p>	<p>GUKA9-JA (PASELI カード 50 枚入り)</p> <p>1 枚の PASELI カードで、1000P の PASELI をチャージすることができます。</p>
--	---

ゲーム設定

- テストモードとゲーム設定.....24
 - テストモードの起動と終了.....24
 - テストモードの内容.....24
 - 設定項目における操作方法.....25
 - 設定項目における確認・設定・保存の流れ....25
 - 出荷時の設定に戻すには.....25
- 各項目と設定26
 - I / O CHECK26
 - SCREEN CHECK34
 - COLOR CHECK34
 - ROM CHECK.....35
 - IC CARD CHECK35
 - SOUND OPTIONS.....36
 - GAME OPTIONS37
 - COIN OPTIONS.....43
 - ECOMODE OPTIONS 44
 - NETWORK OPTIONS45
 - HIT CHART 48
 - PLAYING DATA 49
 - BOOKKEEPING.....50
 - CLOCK53
 - VIRTUAL COIN54
 - ALL FACTORY SETTINGS.....71
 - SYSTEM INFORMATION73
 - EVENT MODE.....74

テストモードとゲーム設定

テストモードの起動と終了

テストモードを起動させる

ゲームデモのときにサービスパネルのテストボタンを押すことで、テストモードに変わります。テストモードに変わると MAIN MENU が表示され、ゲーム設定を行うことができます。

ゲームモードに戻る

MAIN MENU 内の GAME MODE を選択して確定することでゲームモードに戻ります。ゲームモードに戻るとゲームデモが始まり、通常の運営状態となります。

テストモードの内容

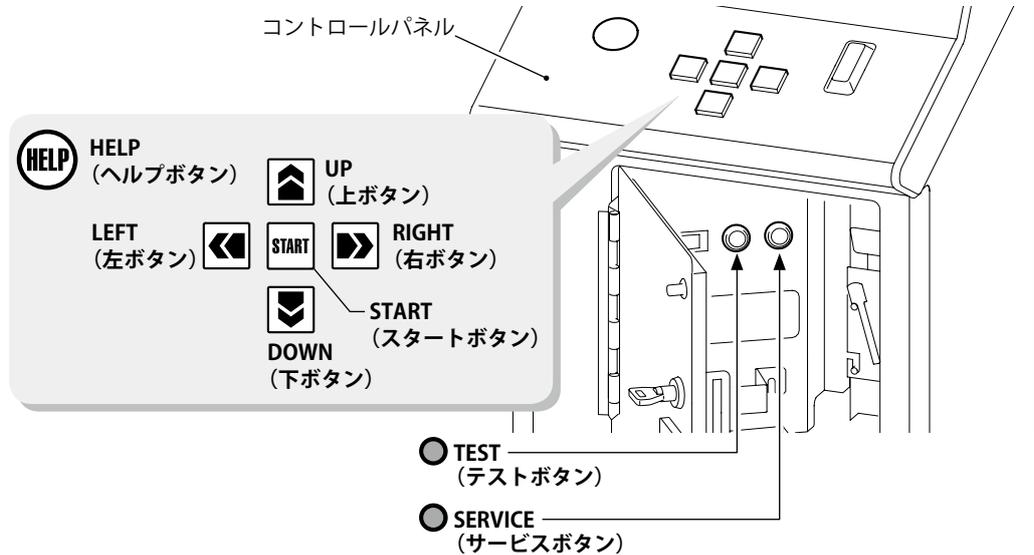
設定項目一覧

項目	説明ページ	内容
MAIN MENU		
I/O CHECK	26	コントロール系の入力確認
└ INPUT CHECK	27	コントロール系の入力状態を確認
└ LAMP CHECK	28, 30	ランプ類の点灯を確認
└ 10 KEY CHECK	31	10 キーの反応を確認
└ MECHANISM CHECK	32	コインロッカーの作動を確認
└ DM PAD CALIBRATION	32	ドラムパッドの入力感度を補正
SCREEN CHECK	34	モニター表示の大きさや位置ずれを確認
COLOR CHECK	34	モニター表示の色合いを確認
ROM CHECK	35	ゲームデータが正常か確認
IC CARD CHECK	35	e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認
SOUND OPTIONS	36	ゲームサウンドに関する設定と確認
GAME OPTIONS	37	ゲームに関する設定と確認
└ STAND-ALONE PLAY SETTINGS	38	単独運営時の設定と確認
└ SESSION PLAY SETTINGS	39	セッション運営時の設定と確認
└ SHOP SETTINGS	40	店舗所在地やゲーム画面に表示される店舗名の設定
└ └ SHOP NAME SETTINGS	40	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定
└ GAME SETTINGS	41	閉店表示の設定と確認
└ DISPLAY TYPE SETTINGS	42	モニタータイプの確認
COIN OPTIONS	43	プレー料金に関する設定と確認
ECOMODE OPTIONS	44	エコモード運営(省電力運営)に関する設定と確認
NETWORK OPTIONS	45	ネットワークに関する設定と確認
└ NETWORK CHECK	46	ネットワーク設定の確認と、通信状態を確認
└ SHOP NETWORK CHECK	47	店舗内の通信状態を確認
HIT CHART	48	選曲率の高い曲の確認
PLAYING DATA	49	楽曲ごとのプレー情報の確認
BOOKKEEPING	50	コインに関する集計データを確認
CLOCK	53	現在時刻の設定
VIRTUAL COIN	54	PASELI に関する設定と集計データを確認
└ OPERATION SETTINGS	55	PASELI でのプレー料金を設定
└ SUPPLY	63	プレーヤーにサービスする PASELI を設定
└ INCOME LOG	64	使用された PASELI に関する集計データを確認
└ PLAYER'S LOG	69	プレーヤーの PASELI 使用履歴を確認
ALL FACTORY SETTINGS	71	設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す
SYSTEM INFORMATION	73	ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認
EVENT MODE	74	イベントモードで運営
GAME MODE	—	ゲームモードに戻る

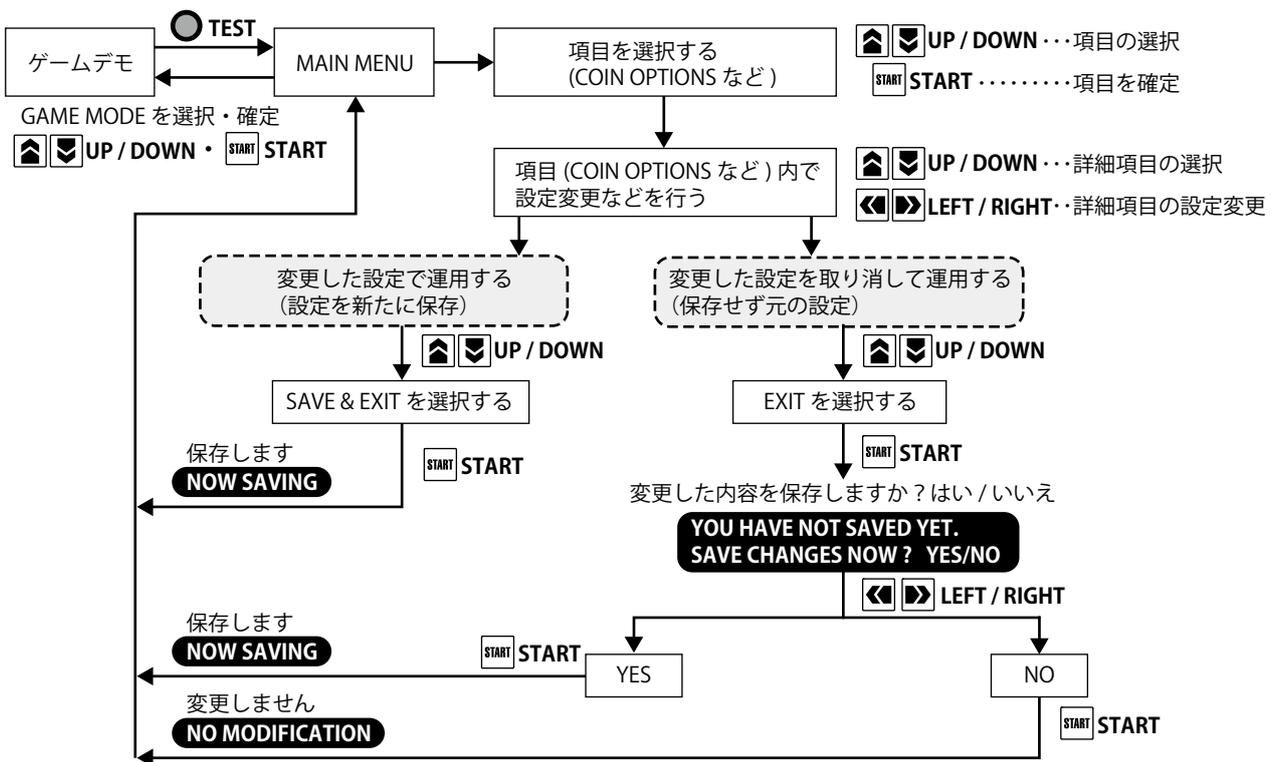
- 上記はすべての設定項目を説明していますが、設定によって連動する項目などは表示されません。(例として、CLOCK を設定しないと BOOKKEEPING を ON にすることができず、コイン集計画面も表示されません) 詳しくは各項目の説明ページをお読みください。

設定項目における操作方法

メニュー項目・各項目の選択・確定操作は、図のボタンで行ってください。



設定項目における確認・設定・保存の流れ



出荷時の設定に戻すには

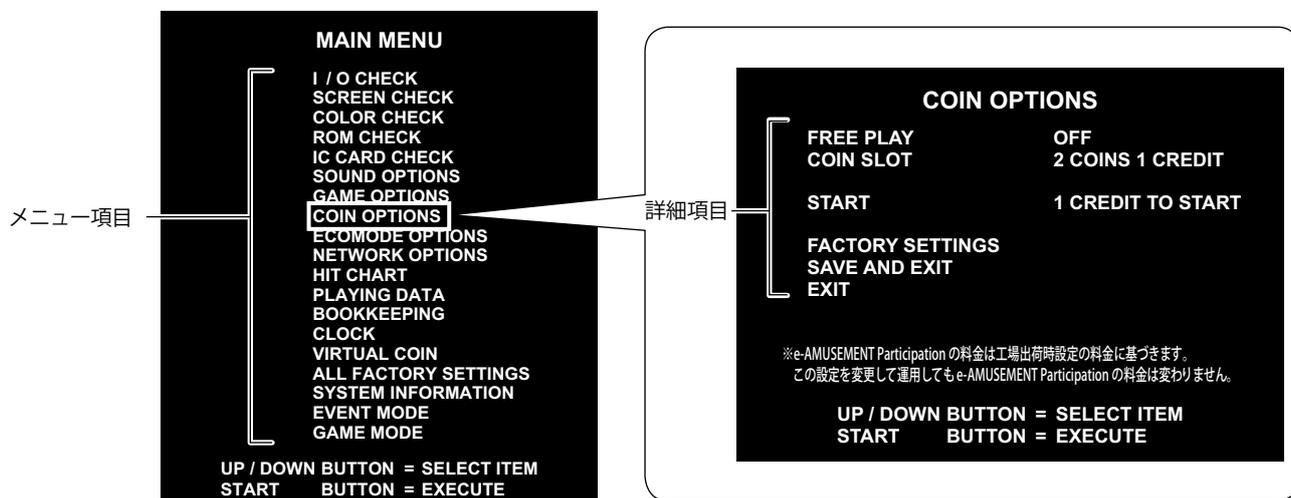
- 項目内の設定を出荷時の設定に戻すには、項目内にある FACTORY SETTINGS を実行してください。
- MAIN MENU 内項目の設定をまとめて出荷時の設定に戻すには、MAIN MENU 内の ALL FACTORY SETTINGS を実行してください。 **P71**

● 上記の「設定項目における操作方法」は基本操作を説明しています。また「設定項目における確認・設定・保存の流れ」は一例です。項目によっては操作の一部が異なる場合がありますので、各項目の画面下に表示されるメッセージにたがってください。

安全のために
遊びかた
ゲーム設定
メンテナンス
トラブル対処
付属資料

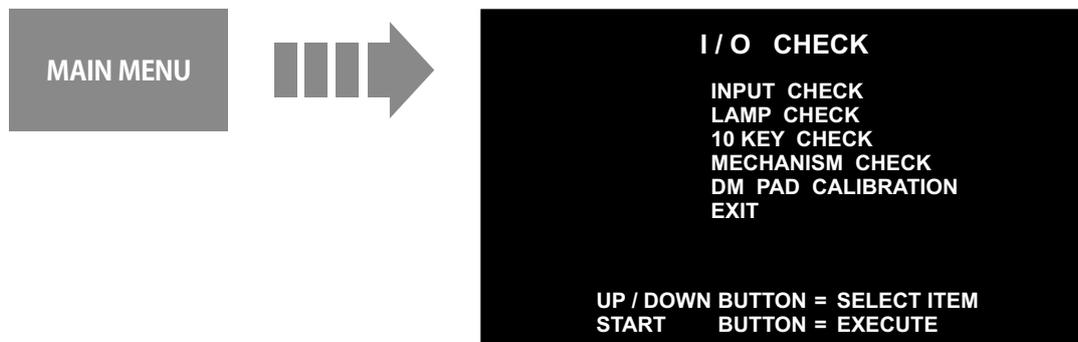
各項目と設定

MAIN MENU にメニュー項目が表示されます。また、各メニュー項目を選択・確定すると、そのメニュー項目の詳細項目が表示されます。



I / O CHECK コントロール系の入力確認

コントロール系の入力確認や、ランプ類の点灯などを確認することができます。



INPUT CHECK	コントロール系の入力状態を確認	P 27 ▶
LAMP CHECK	ランプ類の点灯を確認	P 28・30 ▶
10 KEY CHECK	10 キーの反応を確認	P 31 ▶
MECHANISM CHECK	コインロッカーの作動を確認	P 32 ▶
DM PAD CALIBRATION	ドラムパッドの入力感度を補正	P 32 ▶

スタートボタンを押すことで、各項目にジャンプします。

INPUT CHECK

コントロール系の入力状態を確認

MAIN MENU

I/O CHECK

➡

INPUT CHECK

LEFT CYMBAL	ON	01
HI-HAT	OFF	00
HIGH TOM	OFF	00
SNARE	OFF	00
LOW TOM	OFF	00
FLOOR TOM	OFF	00
RIGHT CYMBAL	OFF	00
LEFT PEDAL	OFF	00
BASS PEDAL	OFF	00
UP	OFF	00
DOWN	OFF	00
LEFT	OFF	00
RIGHT	OFF	00
HELP	OFF	00
START	OFF	00
COIN MECH	OFF	00
TEST	OFF	00
SERVICE	OFF	00

LEFT + RIGHT BUTTON = EXIT

(画面は一例)

I/O CHECKに戻るには、左ボタンと右ボタンを同時に押してください。

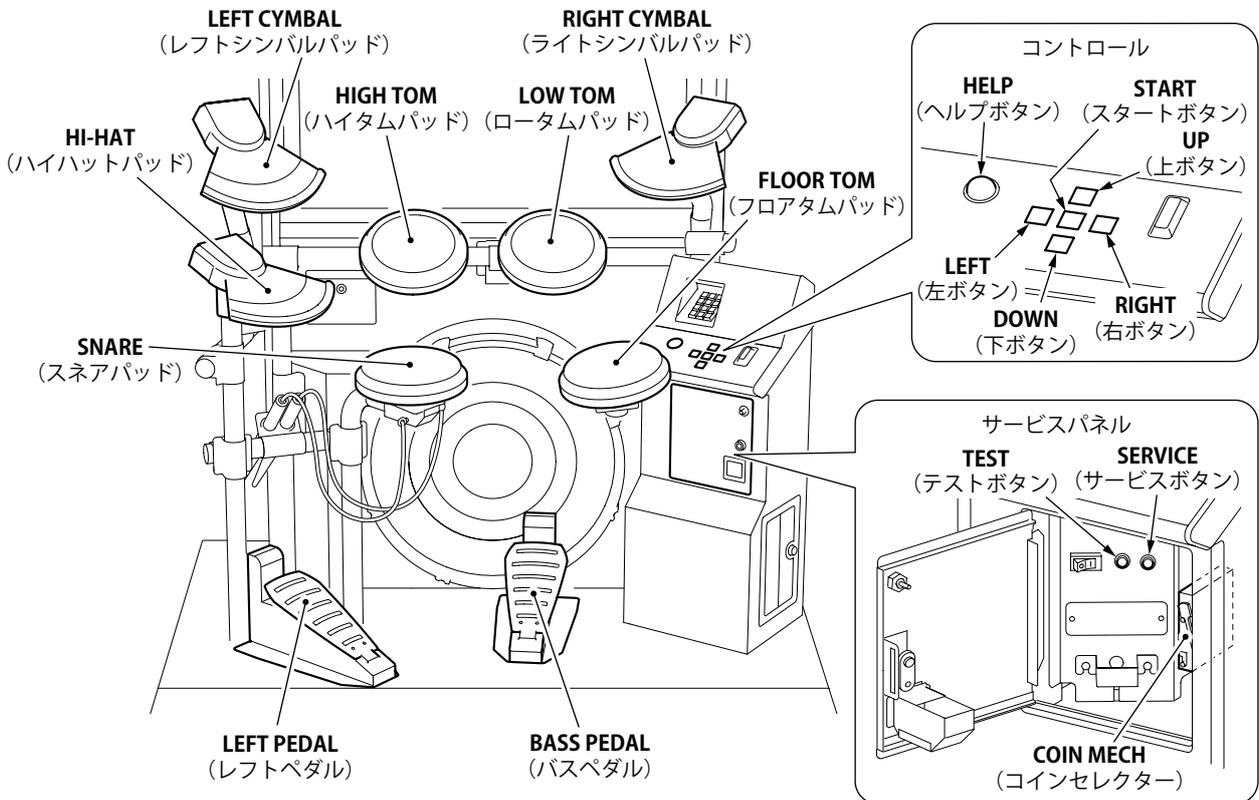
パッド

ペダル

コントロール

サービスパネル

ON / OFF	<p>コントロール系の入力に応じて ON / OFF 表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ON…… 入力があります。 ・OFF…… 入力がありません。
00 ~ 99	<p>連続入力カウント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・連続した入力を行うと、その入力回数をカウントします。 ・入力継続中は赤色で表示され、入力が終わると白色に変わります。



● COIN MECHは実際のコインを用いて確認してください。(コインがコインセレクターを通過するときにONになります)

安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対処

付属資料

LAMP CHECK (A 本体) ランプ類の点灯を確認



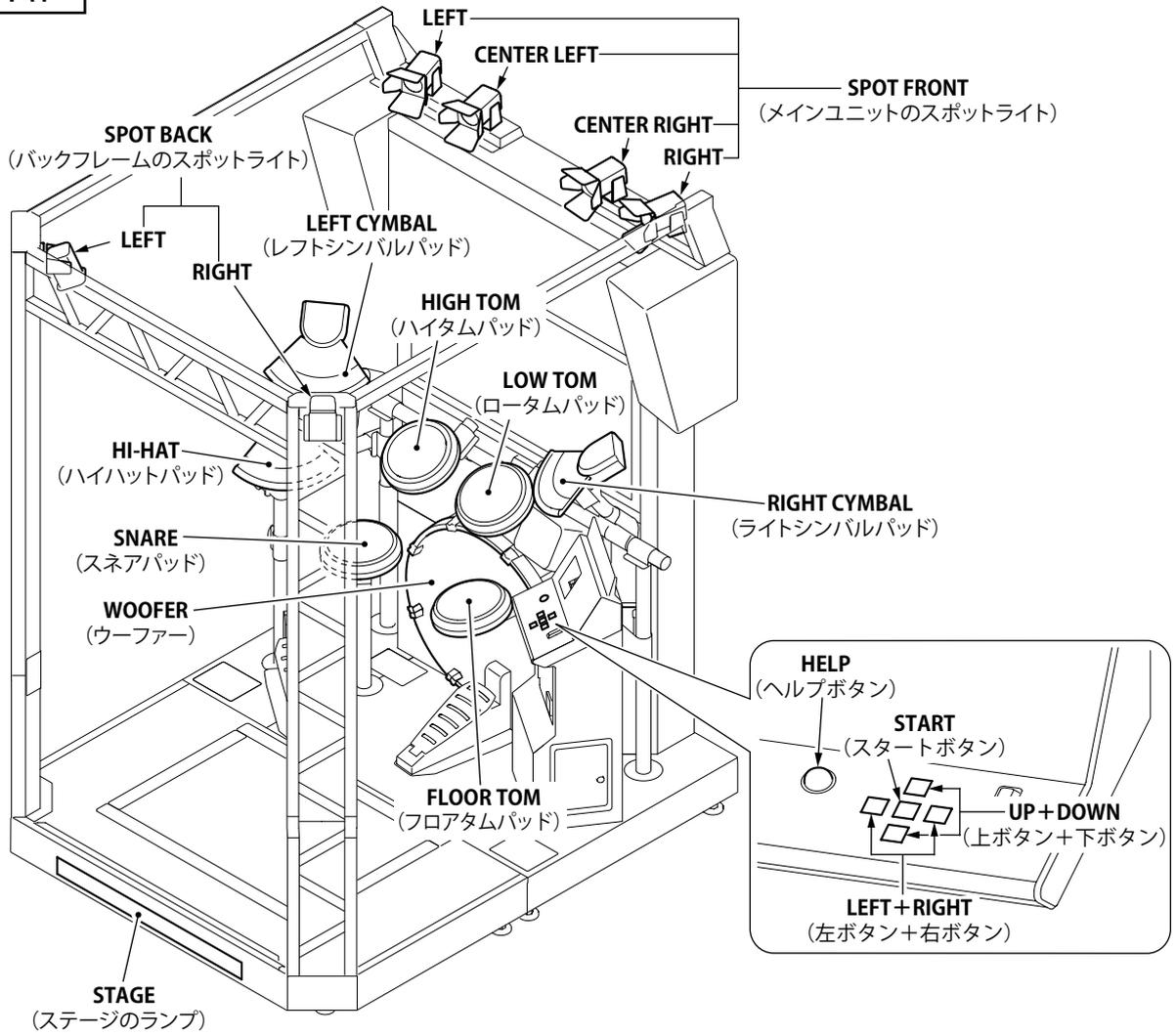
I/O CHECK に戻るには、スタートボタンを押してください。

LAMP CHECK			
ALL	OFF		
AUTO	ON		
[SPOT FRONT]			
LEFT	ON		
CENTER LEFT	OFF		
CENTER RIGHT	OFF		
RIGHT	OFF		
[SPOT BACK]			
LEFT	OFF		
RIGHT	OFF		
[PAD]			
LEFT CYMBAL	OFF		
HI-HAT	OFF		
HIGH TOM	ON		
SNARE	OFF		
LOW TOM	OFF		
FLOOR TOM	OFF		
RIGHT CYMBAL	OFF		
	RED	GREEN	BLUE
WOOFER	OFF	OFF	OFF
STAGE	OFF	OFF	OFF
START	OFF		
UP + DOWN	OFF		
LEFT + RIGHT	OFF		
HELP	OFF		
UP / DOWN BUTTON = SELECT ITEM			
START BUTTON = EXIT			

(画面は一例)

ALL	<p>選択すると ON になり、すべてのランプが点灯します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上ボタン・下ボタンを押して選択します。
AUTO	<p>選択すると ON になり、SPOT FRONT の LEFT から順に自動点灯します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上ボタン・下ボタンを押して選択します。 ・HELP 点灯後はすべてのランプが点灯して SPOT FRONT の LEFT に戻り、再度自動点灯を繰り返します。
ON / OFF	<p>点灯時は ON が表示され、消灯時には OFF を表示します。</p>
RED GREEN BLUE	<p>三原色で点灯します。</p> <p>確認するアイテムを選択し、左ボタン・右ボタンを押して切り替えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・RED……赤色が点灯します。 ・GREEN……緑色が点灯します。 ・BLUE……青色が点灯します。 <p>*プレー中、またはデモ中の点灯は三原色の組み合わせとなりますので、多色点灯となります。</p> <p>RED・GREEN・BLUE が同時に点灯すると白色になります。</p>

A 本体

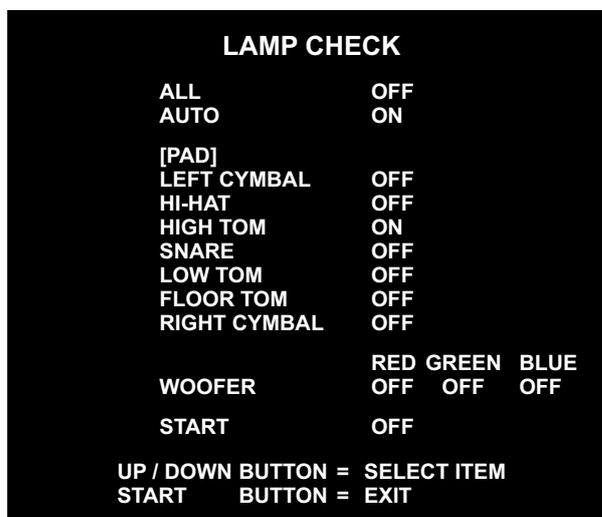


安全のために
遊びかた
ゲーム設定
メンテナンス
トラブル対処
付属資料

LAMP CHECK (B 本体) ランプ類の点灯を確認



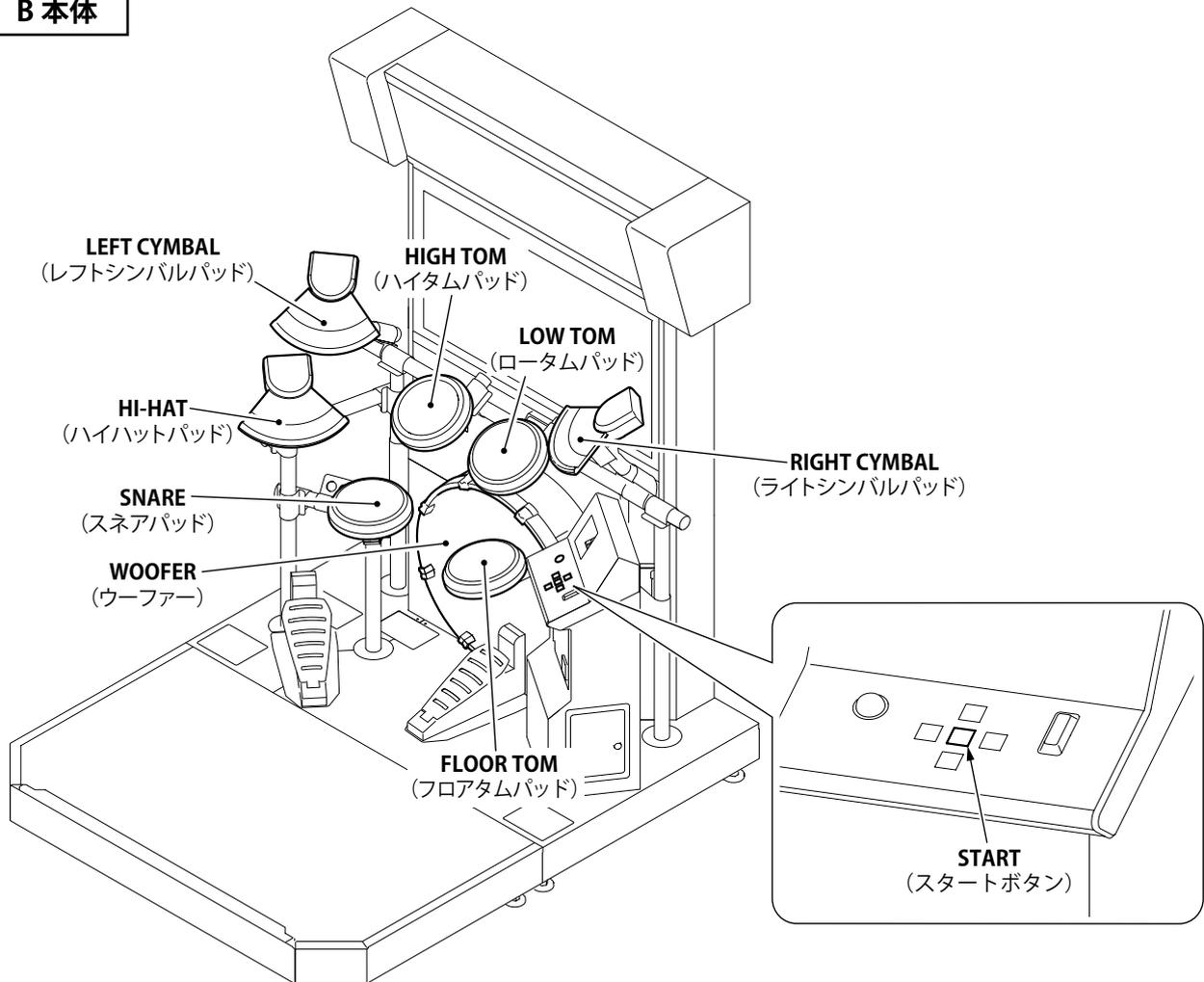
I/O CHECK に戻るには、スタートボタンを押してください。



(画面は一例)

ALL	<p>選択すると ON になり、すべてのランプが点灯します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上ボタン・下ボタンを押して選択します。
AUTO	<p>選択すると ON になり、LEFT CYMBAL から順に自動点灯します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上ボタン・下ボタンを押して選択します。 ・START点灯後はすべてのランプが点灯して LEFT CYMBAL に戻り、再度自動点灯を繰り返します。
ON / OFF	<p>点灯時は ON が表示され、消灯時には OFF を表示します。</p>
RED GREEN BLUE	<p>三原色で点灯します。</p> <p>確認する項目を選択し、左ボタン・右ボタンを押して切り替えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・RED……赤色が点灯します。 ・GREEN……緑色が点灯します。 ・BLUE……青色が点灯します。 <p>* プレー中、またはデモ中の点灯は三原色の組み合わせとなりますので、多色点灯となります。</p> <p>RED・GREEN・BLUE が同時に点灯すると白色になります。</p>

B 本体



安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対処

付属資料

10 KEY CHECK 10 キーの反応を確認



I/O CHECK に戻るには、スタートボタンを押してください。



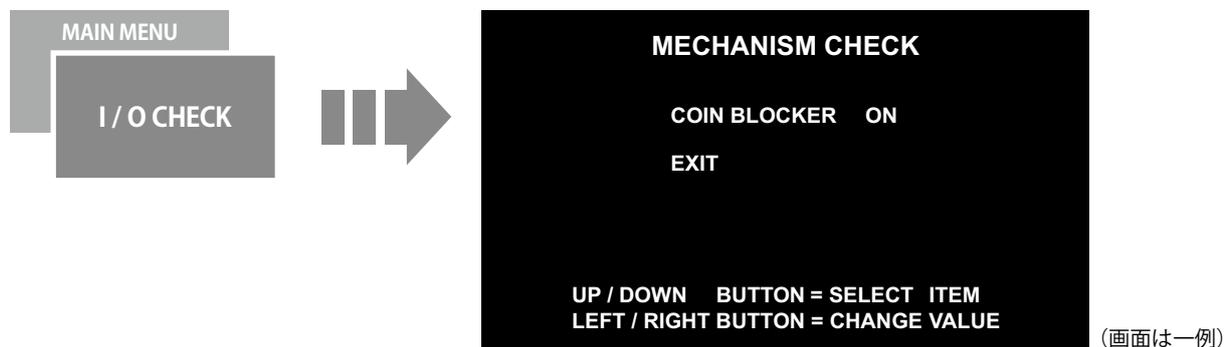
(画面は一例)

10 キーの 1 ~ 9, 0, 00 を押す

押したキー (数字) に対応して左から表示します。

- ・表示されるのは 10 文字までです。10 文字を超えると左から削除されます。
- ・押した瞬間は赤色表示になります。
- ・数字以外のキー入力はできません。

MECHANISM CHECK コインロッカーの作動を確認

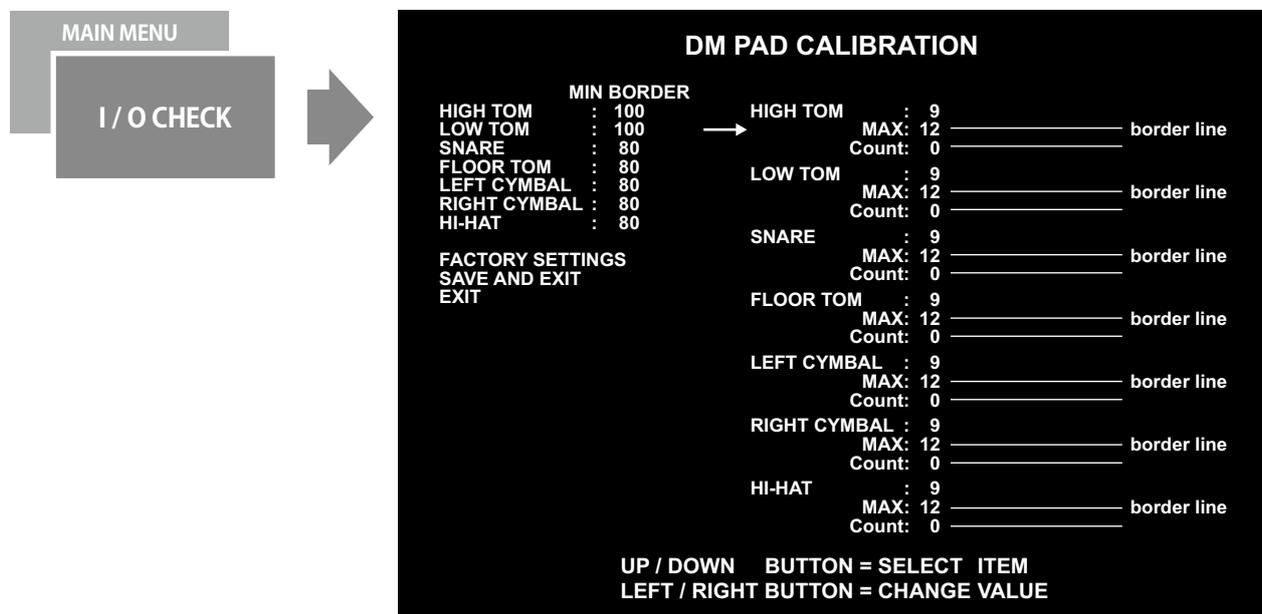


COIN BLOCKER

左ボタン・右ボタンを押して ON / OFF を切り替えて確認します。(ON / OFF を設定することはできません)

- ・ ON : コインロッカーが作動しています。
(コインが返却口に戻ります)
- ・ OFF : 作動していません。
(コインを受け付けます)

DM PAD CALIBRATION ドラムパッドの入力感度を補正



入力感度の補正について

- ・ 出荷時に適切に調整されていますが、任意に調整することもできます。
また、不適切な調整を行うとゲームプレイに影響がありますので注意してください。

DM PAD CALIBRATION

HIGH TOM : 100
 LOW TOM : 100
 SNARE : 80
 FLOOR TOM : 80
 LEFT CYMBAL : 80
 RIGHT CYMBAL : 80
 HI-HAT : 80

出荷時の判定値

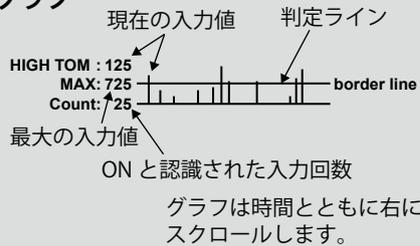
各パッドをたたいたときに ON と認識されるための判定値を設定してください。(0 ~ 200)

- ・判定値を上げる：各パッドをより強くたたかないと ON と認識されない方向
- ・判定値を下げる：各パッドをより弱くたたいても ON と認識される方向

設定時のポイント

- ・選択したパッドのグラフは矢印が表示されます。
- ・各パッドをスティックでたたき、グラフを確認して設定してください。
- ・ひとつのパッドをたたいた際に、他のパッドが反応しないように判定値を調整・設定してください。

グラフ



パッドをたたいたときの入力値と、上記で設定した判定値をグラフで表示しています。

- ・判定ラインは設定した判定値により位置が変わります。(出荷時設定の判定ラインは緑色で、変更した場合は赤色に変わります)
- ・パッドを強くたたくと入力値が大きくなり、弱くたたくと小さくなります。
- ・入力値のグラフが判定ラインを越えると ON と認識されます。グラフ左側の文字が赤色に変わり、Count に入力回数が反映されます。

●入力感度の補正が必要なケース

ケースA：通常プレーの強さでたたいても反応の悪いパッドがある

対 処 反応をよくするため、判定ラインを下げる方向に補正してください。

- (補正手順)
- 1 反応の悪いパッドを通常プレーの強さでたたきながら、そのパッドの判定値を少しずつ下げます。
 ・判定値を下げる：左ボタンを押す。
 - 2 通常の高さでたたいたとき、常に判定ラインを超えて ON になる値で固定します。
 - 3 補正したパッドを通常プレーの高さでたたき、他のパッドが判定ラインを超えて ON になっていないか確認します。
 - 4 補正したパッド以外のすべてのパッドを通常プレーの高さでたたき、補正したパッドが判定ラインを超えて ON になっていないか確認してください。

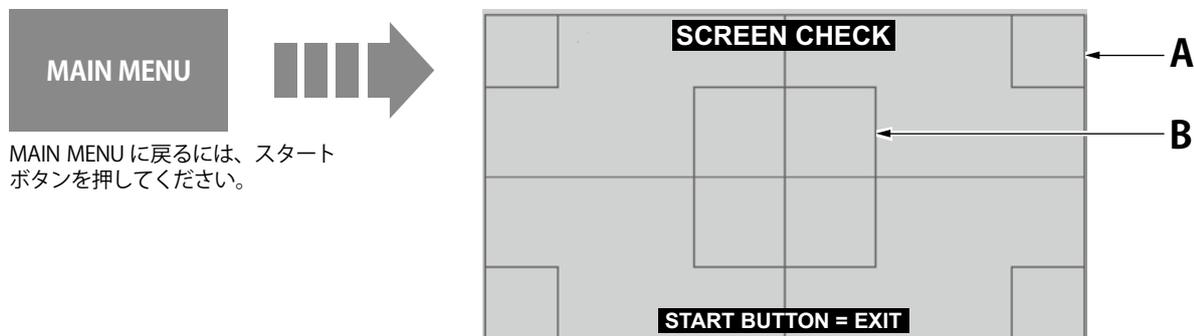
ケースB：たたいていないのに反応するパッドがある

対 処 反応を抑えるため、判定ラインを上げる方向に補正してください。

- (補正手順)
- 1 周辺のパッドを通常プレーの高さでたたきながら、たたいていないのに反応してしまうパッドの判定値を少しずつ上げます。
 ・判定値を上げる：右ボタンを押す。
 - 2 周辺のパッドを通常の高さでたたいたとき、常に判定ラインを下回って OFF になる値で固定します。
 - 3 補正したパッド以外のすべてのパッドを通常プレーの高さでたたき、補正したパッドが判定ラインを超えて ON になっていないか確認します。
 - 4 補正したパッドを通常プレーの高さでたたき、他のパッドが判定ラインを超えて ON になっていないか確認してください。

SCREEN CHECK モニター表示の大きさや位置ずれを確認

モニター表示の大きさや位置ずれを確認することができます。



確認するポイント

- A:** 外枠の赤色線が、モニターの枠に合っていれば正常です。
B: 中央の赤色線四角形が、正方形になっていれば正常です。

COLOR CHECK モニター表示の色合いを確認

モニターの色合いが適切か確認できます。



調整のしかた

調整するときはこの画面を表示させた状態で「モニター調整」を行ってください。

合わせるポイント

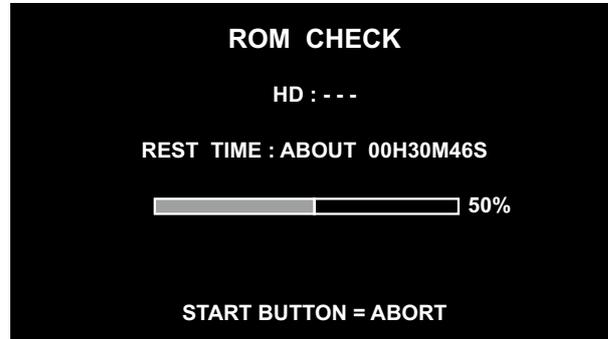
COLOR LESS の▲▲▲の範囲が黒くなるように調整すると同時に、カラーバーの色が段階的に表示され、さらに背景が黒くなるように調整してください。

ROM CHECK ゲームデータが正常か確認

ゲームデータが正常かを確認できます。



チェックを中断したいときや MAIN MENU に戻るには、スタートボタンを押してください。



(画面は一例)

この項目を選択すると自動的にチェックがはじまり、チェック完了までに約 30 分要します。

チェック中に --- と表示	ゲームデータをチェック中です。
チェック後に OK と表示	正常です。
チェック後に BAD と表示	チェックが完了しませんでした。 ・一度再起動してみてください。再度 BAD と表示されたときはアフターサービス窓口にお問い合わせください。

IC CARD CHECK e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認

e-AMUSEMENT PASS を正しく認識できるか確認できます。



チェックを中断したいときや MAIN MENU に戻るには、スタートボタンを押してください。



(画面は一例)

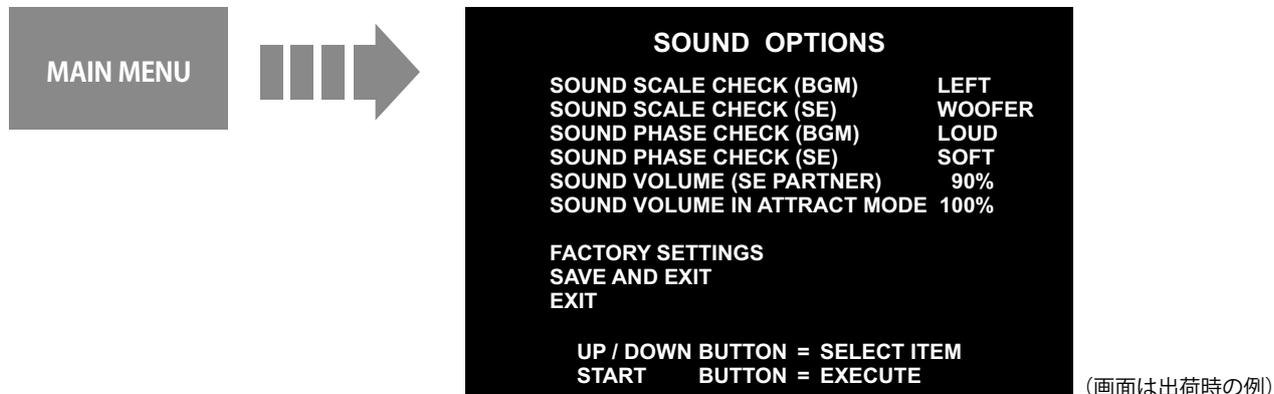
e-AMUSEMENT PASS を当てると OK[*] と表示	e-AMUSEMENT PASS を認識しました。 ・ e-AMUSEMENT PASS の種別に応じて*には番号が表示されます。
e-AMUSEMENT PASS を当てても --- と表示	認識できませんでした。 ・何度当てても --- と表示されるときは他の e-AMUSEMENT PASS を当ててください。 ・読取部に当てていない場合も --- と表示されます。

- ROM CHECK において、ハードディスクの状態によっては上記より時間を要する場合があります。

SOUND OPTIONS

ゲームサウンドに関する設定と確認

ゲームサウンドに関する設定と確認ができます。



SOUND SCALE CHECK (BGM) SOUND SCALE CHECK (SE)	スピーカーから音が出ているか確認してください。 <ul style="list-style-type: none"> ・LEFT : 左側のスピーカーからドレミ … ド音が出ています。 ・RIGHT : 右側のスピーカーからドレミ … ド音が出ています。 ・WOOFER: ウーファーから低音が出ています。 (A 本体はステージユニット内の振動ユニットからも音が出ています)
SOUND PHASE CHECK (BGM) SOUND PHASE CHECK (SE)	プレー位置に座った状態で、表示通りの音が出ているか確認してください。 <ul style="list-style-type: none"> ・LOUD: 大きな音が出ています。 ・SOFT: 小さな音が出ています。
SOUND VOLUME (SE PARTNER)	セッション相手の演奏音を、セッション側本体の音量との割合で設定してください。 設定は 10%刻みで、0 ~ 100 の範囲です。 <ul style="list-style-type: none"> ・音量を上げる: 右ボタンを押します。 ・音量を下げる: 左ボタンを押します。
SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE	ゲームデモの音量を、本体の音量との割合で設定してください。 設定は 10%刻みで、0 ~ 100 の範囲です。 <ul style="list-style-type: none"> ・音量を上げる: 右ボタンを押します。 ・音量を下げる: 左ボタンを押します。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 <ul style="list-style-type: none"> ・出荷時の設定値に戻す: スタートボタンを押します。

- この項目で設定を行う前に、先に調整パネルの各調整ノブで調整してください。

GAME OPTIONS

ゲームに関する設定と確認

ゲームに関する設定や、店舗情報の設定と確認ができます。



STAND-ALONE PLAY SETTINGS	単独運営時の設定と確認	P 38 ▶
SESSION PLAY SETTINGS	セッション運営時の設定と確認	P 39 ▶
SHOP SETTINGS	店舗所在地やゲーム画面に表示される店舗名の設定	P 40 ▶
GAME SETTINGS	閉店表示の設定と確認	P 41 ▶
DISPLAY TYPE SETTINGS	モニタータイプの確認	P 42 ▶

スタートボタンを押すことで、各項目にジャンプします。

STAND-ALONE PLAY SETTINGS

単独運営時の設定と確認



DIFFICULTY	<p>難易レベルの設定を行ってください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1 : EASIEST…………… 初心者向け ・ 2 : VERY EASY ・ 3 : EASY ・ 4 : MEDIUM…………… 標準 ・ 5 : MEDIUM HARD ・ 6 : HARD ・ 7 : VERY HARD ・ 8 : HARDEST…………… 上級者向け
EVENTMODE PLAY STAGE	<p>イベントモード時のセッションプレイ曲数を 1～3 の範囲で設定してください。 *通常プレイ時の曲数設定ではありません。</p>
FACTORY SETTINGS	<p>この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。

SESSION PLAY SETTINGS

セッション運営時の設定と確認



DIFFICULTY	<p>セッションプレイの難易レベルの設定を行ってください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1 : EASIEST…………… 初心者向け ・ 2 : VERY EASY ・ 3 : EASY ・ 4 : MEDIUM…………… 標準 ・ 5 : MEDIUM HARD ・ 6 : HARD ・ 7 : VERY HARD ・ 8 : HARDEST…………… 上級者向け
EVENTMODE PLAY STAGE	<p>イベントモード時のセッションプレイ曲数を 1～3 の範囲で設定してください。 *通常プレイ時の曲数設定ではありません。</p>
GAME JOINING PERIOD	<p>セッションを呼びかける画面表示時間を設定をしてください。 設定は 5 秒刻みで、5～30 秒の範囲です。</p>
FACTORY SETTINGS	<p>この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 ・ 出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。</p>

安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対応

付属資料

SHOP SETTINGS

店舗所在地やゲーム画面に表示される店舗名の設定



SHOP NAME SETTINGS	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定 ・スタートボタンを押すことで項目にジャンプします。
PREFECTURE	店舗が所在する都道府県を設定してください。 ・都道府県の選択：左ボタン・右ボタンを押して選択します。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 ・出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。

SHOP NAME SETTINGS

ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定



文字の入力 (最大 12 文字)	文字の選択：上・下・右・左ボタンを押して文字を選択します。 文字の確定：スタートボタンを押して文字を確定します。 ・店舗内で複数のドラムマニアを運営する場合は店舗名を同じ設定にしてください。
一文字戻る (一文字削除)	ヘルプボタンを 1 回押してください。

GAME SETTINGS

閉店表示の設定と確認



閉店設定	閉店設定を行うか選択してください。 <ul style="list-style-type: none"> ON …… 閉店設定を行います。 OFF …… 行いません。
営業終了時刻	店舗の営業終了時刻を設定してください。 <ul style="list-style-type: none"> 進めるとき：右ボタンを押します。 戻すとき：左ボタンを押します。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 <ul style="list-style-type: none"> 出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。

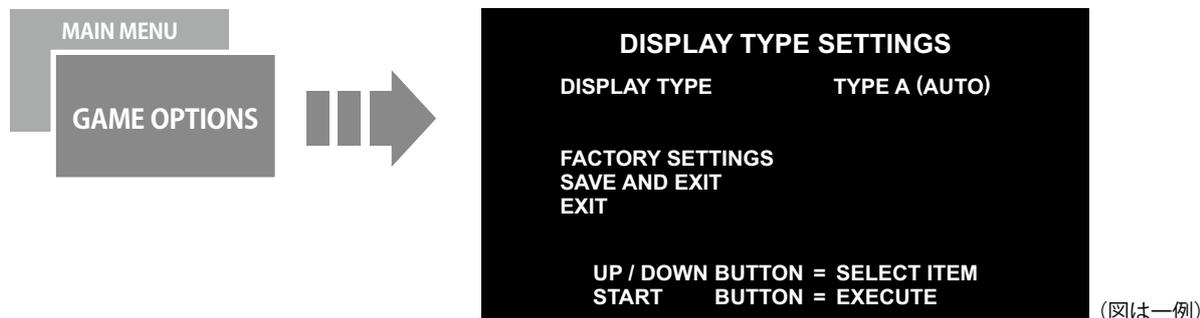
閉店設定を行ったときの画面表示について

- 設定した時刻の 30 分前：ゲーム画面に営業終了の予告メッセージが表示されます。
(メッセージ内容を変更することはできません)
 - 設定した時刻の 10 分前：新規プレーを受け付けなくなります。
(プレー中の場合はプレーが終わるまで継続されます)
- * 設定した時刻後にプレーするときは再起動してください。
(再起動後は翌日の営業終了時刻までプレー可能になります)

- 営業終了時刻項目は、閉店設定が ON のときに表示されます。
- 時刻設定が行われていない状態で閉店設定を OFF から ON にしようとすると FIRST, SET THE CLOCK と表示されます。そのときは MAIN MENU に戻り、CLOCK で現在時刻を設定してください。 **P.53** ▶

DISPLAY TYPE SETTINGS

モニタータイプの確認



DISPLAY TYPE

選択されているモニターのタイプが表示されます。

- ・ TYPE A (AUTO)モニターは「タイプ A」と認識されて、自動的に選択されています。
- ・ TYPE B (AUTO)モニターは「タイプ B」と認識されて、自動的に選択されています。
- ・ TYPE C (AUTO)モニターは「タイプ C」と認識されて、自動的に選択されています。
- ・ TYPE A (UNKNOWN)認識されなかったが「タイプ A」が選択されています。(通常は表示されません)
- ・ TYPE B (UNKNOWN)認識されなかった場合に、手動で「タイプ B」に変更することができます。(通常は使用しません)
- ・ TYPE C (UNKNOWN)認識されなかった場合に、手動で「タイプ C」に変更することができます。(通常は使用しません)

* (UNKNOWN) の場合は手動でタイプを変更することができますが、当社からの指示がない限り、出荷時の状態から変更しないでください。

FACTORY SETTINGS

この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。

- ・ 出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。

モニタータイプについて

- ・ 当社からの指示がない限り、出荷時の状態から変更しないでください。出荷時は通常、「TYPE A (AUTO)」・「TYPE B (AUTO)」・「TYPE C (AUTO)」のように自動的に選択されます。

COIN OPTIONS プレー料金に関する設定と確認

プレー料金に関する設定と確認ができます。



● e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。COIN OPTIONS 画面で設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

FREE PLAY	フリープレー設定にするか選択してください。 ・ ON …… フリープレー（無料プレー）になります。 ・ OFF …… 通常の有料プレーになります。
COIN SLOT	下表を参照してコイン数に対するクレジット数を設定してください。
START	1プレー（3曲固定）をゲームスタートするために必要なクレジット数を設定してください。 ・ 設定は、1CREDIT ~ 10CREDITS の範囲です。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 ・ 出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。

●コイン数に対するクレジット対応表

パターン	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
コイン数	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
クレジット	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1

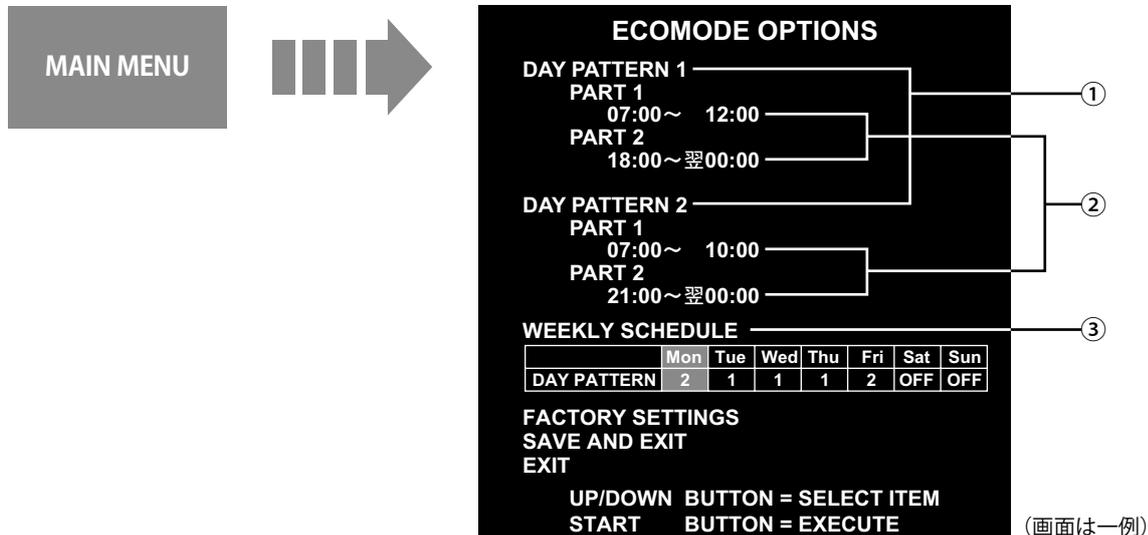
● FREE PLAY を ON に設定した場合、PASELI サービスを利用したプレーはできません。

安全のために
遊びかた
ゲーム設定
メンテナンス
トラブル対応
付属資料

ECOMODE OPTIONS

エコモード運営（省電力運営）に関する設定と確認

待機中（デモループ時）にランプの消灯などを自動的に行います。



出荷時は、常時（どの曜日も終日）エコモード運営を実施する設定となっています。

エコモード運営が実施された状態を未実施の場合と比較すると、待機中（デモループ時）において消費電力が削減されています。

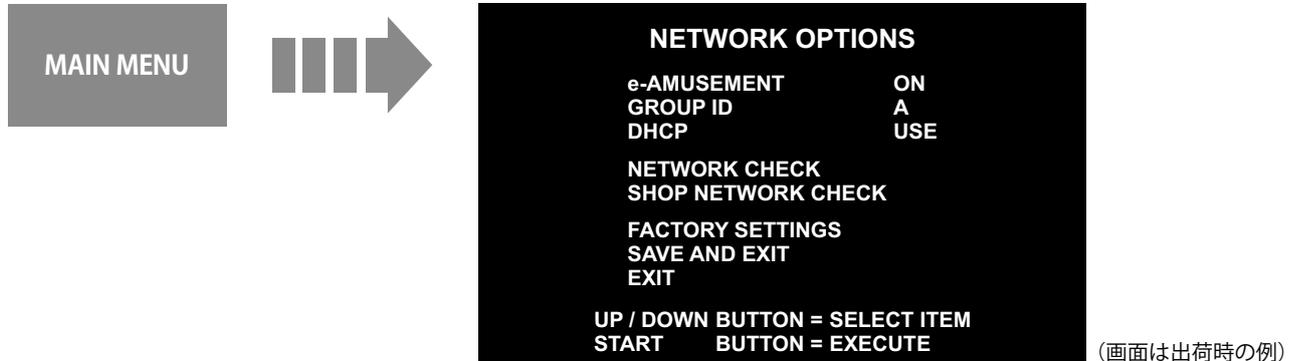
- ・ A 本体：7% 削減
- ・ B 本体：4% 削減

DAY PATTERN 1 ① DAY PATTERN 2	エコモード運営を実施するパターンを2通り設定することができます。 (例：平日用の設定と休日用の設定など)
PART 1 ② PART 2	1日の中でエコモード運営を実施する時間帯を2ブロックに分けて設定することができます。 (例：開店直後の時間帯と閉店直前の時間帯など) ・ 上下ボタンを押して、「時」、「分」を選択し、左右ボタンを押して変更します。 時：1時間単位、分：15分単位で変更できます。(出荷時設定：00:00～翌00:00)
WEEKLY SCHEDULE ③	エコモード運営を実施する週間のスケジュールを設定します。 ・ 選択/決定することで曜日ごとのパターンを変更できます。 ・ 選択している曜日項目は黄色表示になります。 ・ 上下ボタンを押して曜日を選択します。 各曜日に応じたパターンを、DAY PATTERN 1・DAY PATTERN 2・OFFから選択します。(出荷時設定：1) ・ 左右ボタンを押して変更します。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 ・ 出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。

- エコモード運営を実施すると、待機中（デモループ時）に下記の省電力状態となります。
 - ・ 「LAMP CHECK」で確認できる各ランプが消灯します。(タイトル部は消灯しません)
- エコモード運営での画面には、エコモード運営の実施を示すメッセージが表示されます。
 - ・ ボタンを押す、e-AMUSEMENT PASSを当てる、コインを投入する、などの操作を行うことで、省電力状態が解除され、通常の状態が3分間続きます。その後、操作がなければ、再度省電力状態に戻ります。

NETWORK OPTIONS ネットワークに関する設定と確認

ネットワークに関する設定と確認ができます。



e-AMUSEMENT	常に ON の設定です。 ※設定内容の変更はできません。
GROUP ID	店舗内のグループ ID を A ～ P より選択してください。 <ul style="list-style-type: none"> グループ ID を設定する：左ボタン・右ボタンを押して選択します。 店舗内で複数のドラムマニアを運営する場合は、異なるグループ ID を設定してください。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> A グループ ・ドラムマニア ・ギターフリークス </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> B グループ ・ドラムマニア </div> <div style="font-size: 2em;">⋯</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> P グループ ・ドラムマニア ・ギターフリークス </div> </div>
DHCP	常に USE の設定です。 ※設定内容の変更はできません。
NETWORK CHECK	ネットワーク設定の確認と、通信状態を確認 <ul style="list-style-type: none"> スタートボタンを押すことで、詳細項目にジャンプします。 <div style="text-align: right;">P 46 ▶</div>
SHOP NETWORK CHECK	店舗内の通信状態を確認 <ul style="list-style-type: none"> スタートボタンを押すことで、詳細項目にジャンプします。 <div style="text-align: right;">P 47 ▶</div>
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 <ul style="list-style-type: none"> 出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。

安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対応

付属資料

- GROUP ID を設定、または変更したときは SAVE AND EXIT を選択後に再起動してください。
(再起動しないと設定が反映されません)
- 当社と契約されていない場合は e-AMUSEMENT サービスを利用することはできません。

NETWORK CHECK

ネットワーク設定の確認と、通信状態を確認



NETWORK OPTIONS に戻るには、スタートボタンを押してください。

NETWORK CHECK	
GAME ->- ROUTER ->- CENTER ->- SERVER	
STATUS	CONNECTED
GAME TO ROUTER	15/15 (100%)
GAME TO CENTER	14/14 (100%)
GAME TO SERVER	14/14 (100%)
IP ADDRESS	172.21.5.10
SUBNET MASK	255.255.252.0
DEFAULT ROUTER	172.21.4.1
DOMAIN NAME	eamuse.konami.fun
DNS SERVER	172.21.1.10
	-
DHCP SERVER	172.21.4.1
NTP SERVER	172.21.1.10
MAC ADDRESS	00:06:79:00:00:40
e-AMUSEMENT Participation	AVAILABLE
START BUTTON = EXIT	

(画面は一例)

GAME ->- ROUTER ->- CENTER ->- SERVER	<p>本体からセンターサーバーまでの通信状態を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • GAME…… 自本体です。 • ROUTER…… 店舗内の VPN ルーターです。 • CENTER…… e-AMUSEMENT の入り口です。 • SERVER…… センターサーバーです。 <p>*通信状態のとき :> が左から右に一定に動きます。 *非通信状態のとき :GAME を除く文字が赤色になります。</p>
STATUS	<p>通信状態を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 正常な通信ができているとき : CONNECTED と表示 • 通信できないとき : NOT CONNECTED と表示 <p>*通信状態を確認中のときは「-」表示になります。</p>
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	<p>本体～各機器までの応答状態を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 左右の数値がほぼ同じで、100%、または 100%に近い値であれば正常です。
IP ADDRESS	本体に割り当てられた IP アドレスを表示します。
SUBNET MASK	本体に割り当てられたサブネットマスクを表示します。
DEFAULT ROUTER	VPN ルーターに割り当てられたアドレスを表示します。
DOMAIN NAME	接続するセンターサーバーのドメイン名を表示します。
DNS SERVER	DNS サーバーに割り当てられた IP アドレスを最大で 2 個表示します。
DHCP SERVER	DHCP サーバーに割り当てられた IP アドレスを表示します。
NTP SERVER	NTP サーバーに割り当てられた IP アドレスを表示します。
MAC ADDRESS	本体に割り当てられた物理アドレスを表示します。
e-AMUSEMENT Participation	<p>e-AMUSEMENT Participation サービスの状態を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • AVAILABLE: サービスが利用可能です。 • NOT AVAILABLE: サービスが利用できません。(確認中) • DISABLE: サービスが利用できません。 • -: サービスが利用できません。(確認中) <p>「AVAILABLE」と表示されていれば正常です。 通信状態を確認中の場合は、「-」または「NOT AVAILABLE」と表示します。 サービスが利用できないときは「DISABLE」と表示します。</p>

SHOP NETWORK CHECK 店舗内の通信状態を確認



NETWORK OPTIONS に戻るには、スタートボタンを押してください。

SHOP NETWORK CHECK				
SESSION				OK
No. : PRODUCT	GROUP	IP-ADDRESS	SUCCESS / TRY	
MYSELF : DM	L	172.21.5.142	- / -	
1 : DM	M	172.21.5.158	5 / 5	
2 : GF	B	172.21.5.132	5 / 5	
3 : DM	B	172.21.5.133	5 / 5	
4 : DM	E	172.21.5.134	5 / 5	
5 : GF	M	172.21.5.166	5 / 5	
6 : GF	P	172.21.5.156	5 / 5	
7 : GF	E	172.21.5.141	5 / 5	
8 : GF	K	172.21.5.145	5 / 5	
9 : GF	P	172.21.5.159	4 / 4	

START BUTTON = EXIT

(画面は一例)

SESSION	<p>セッション接続されたギターフリークスとの通信状態を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • OK…… セッション接続された本体を認識しています。(セッション可能) • —…… セッション接続されたギターフリークスはありません。 <p>*セッション接続されていてもグループIDが重複していると認識されません。</p>
No. PRODUCT GROUP IP-ADDRESS SUCCESS / TRY	<p>店舗内で同じネットワーク上に存在するドラムマニア・ギターフリークスの情報を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • No. …………… 各本体の識別符号です。(MYSELF は自本体です) • PRODUCT …………… 各本体のタイトル名です。 DM (ドラムマニア) GF (ギターフリークス) • GROUP …………… 各本体で設定されたグループ ID です。 • IP-ADDRESS …………… 各本体に割り当てられた IP アドレスです。 • SUCCESS / TRY …………… 自本体～他本体までの応答状態です。 <p>*セッション可能な他本体は緑色で表示されます。</p>

HIT CHART 選曲率の高い曲の確認

選曲率の高い曲の確認と削除ができます。



1ST, 2ND, 3RD.....	選曲率の高い順に表示します。
PAGE	表示画面を切り替えることができます。(図は 40 ページ中の 1 ページ目) ・次ページ：右ボタンを押します。 ・前ページ：左ボタンを押します。
FACTORY SETTINGS	ヒットチャートのデータを削除して、出荷時の状態に戻します。 ・出荷時の状態に戻す：スタートボタンを押します。

PLAYING DATA 楽曲ごとのプレー情報の確認

楽曲ごとのプレー情報の確認と削除ができます。



曲名タイトル	曲名を表示します。
BASIC ADVANCED EXTREME MASTER	<p>難易レベルを表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • BASIC 基本レベル • ADVANCED BASIC よりも高いレベル • EXTREME ADVANCED よりも高いレベル • MASTER 難易レベルが最高 <p>難易レベルごとに下記の情報を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • AVG 平均達成率 • TOP 最高達成率とそのプレーヤー名 (図では GUEST)
PAGE	<p>表示画面を切り替えることができます。(図は 128 ページ中の 1 ページ目)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 次ページ：右ボタンを押します。 • 前ページ：左ボタンを押します。
FACTORY SETTINGS	<p>プレー情報のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 出荷時の状態に戻す：スタートボタンを押します。

● e-AMUSEMENT PASS を使用していない、またはプレーヤー名を非公開にしているプレーヤーは、GUEST と表示されます。

安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対処

付属資料

BOOKKEEPING

コインに関する集計データを確認

コインに関するさまざまな集計データを確認できます。

**BOOKKEEPING**

コイン集計を行うかを設定します。

- ・ ON …… コイン集計を行います。
- ・ OFF …… 行いません。(集計画面も表示されません)
- * BOOKKEEPING を ON → OFF にすると集計データが消去されますのでご注意ください。

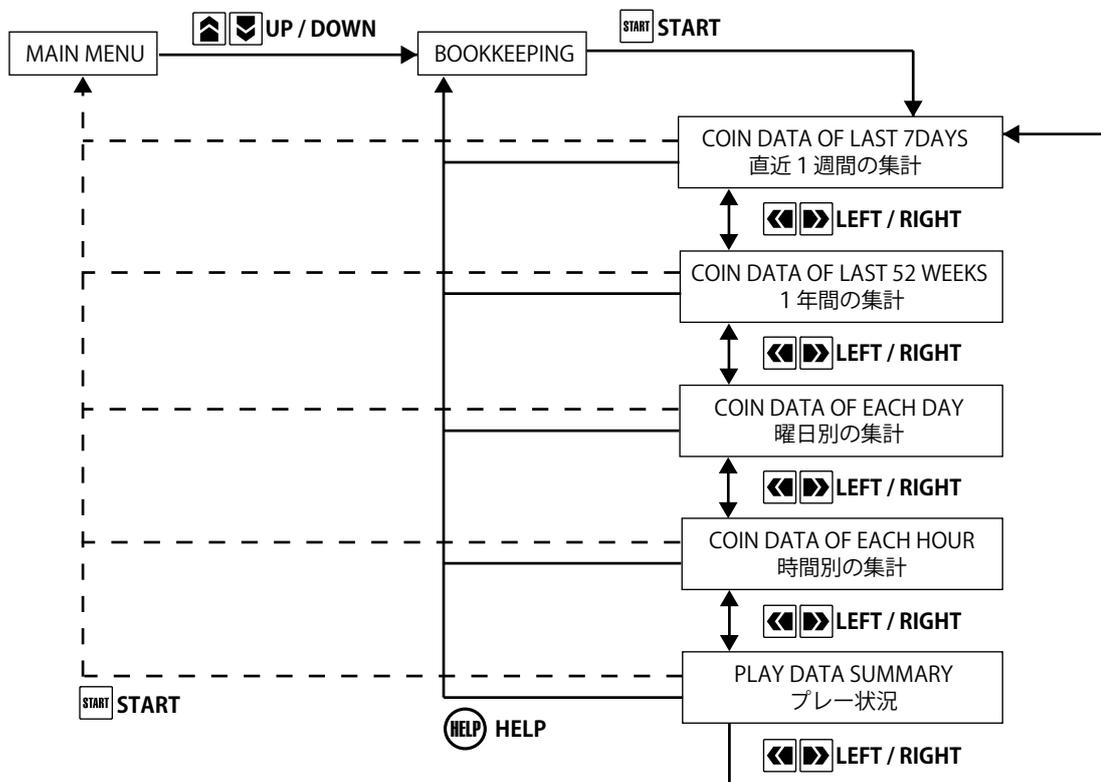
CLEAR ALL DATA

コイン集計のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。

- ・ 出荷時の状態に戻す：スタートボタンを押し、表示される画面の指示にしたがってください。

コイン集計メニューの見かた

BOOKKEEPING が ON のときは、コインに関するさまざまな集計データを見ることができます。



- BOOKKEEPING 画面を表示させるには、あらかじめ CLOCK で現在時刻を設定してください。 **P 53**
- 時刻設定が行われていない状態で BOOKKEEPING を OFF から ON にしようとすると FIRST, SET THE CLOCK と表示されます。そのときは MAIN MENU 戻り、続いて CLOCK を選択してください。

直近1週間の集計

BOOKKEEPING	
COIN DATA OF LAST 7 DAYS	
TODAY	100
LAST 7 DAYS AVERAGE	135
LAST 7 DAYS TOTAL	810
YESTERDAY	120
- 2 DAYS	130
- 3 DAYS	140
- 4 DAYS	110
- 5 DAYS	100
- 6 DAYS	210
- 7 DAYS	-

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
 START BUTTON = EXIT
 HELP BUTTON = SUBMENU

(画面は一例)

TODAY	今日のコイン数
LAST 7 DAYS AVERAGE	今日を除く直近1週間の平均コイン数
LAST 7 DAYS TOTAL	今日を除く直近1週間の総コイン数
YESTERDAY	昨日の総コイン数
- 2 DAYS.....	2日前の総コイン数

1年間の集計

BOOKKEEPING	
COIN DATA OF LAST 52 WEEKS	
- 01: 910	- 14: - - 27: - - 40: -
:	:
:	:
:	:
:	:
:	:
- 13: -	- 26: - - 39: - - 52: -

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
 START BUTTON = EXIT
 HELP BUTTON = SUBMENU

(画面は一例)

- 01 :	1週間前7日間の総コイン数
- 02 :	2週間前7日間の総コイン数
- 03 :	3週間前7日間の総コイン数

曜日別の集計

BOOKKEEPING	
COIN DATA OF EACH DAY	
	TOTAL
MONDAY	120
TUESDAY	130
WEDNESDAY	140
THURSDAY	110
FRIDAY	100
SATURDAY	210
SUNDAY	-

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
 START BUTTON = EXIT
 HELP BUTTON = SUBMENU

(画面は一例)

MONDAY	月曜日の総コイン数
TUESDAY	火曜日の総コイン数
WEDNESDAY	水曜日の総コイン数
THURSDAY	木曜日の総コイン数
FRIDAY	金曜日の総コイン数
SATURDAY	土曜日の総コイン数
SUNDAY	日曜日の総コイン数

[➡次ページに続く](#)

- 各画面において、集計が行われていない場合は「-」と表示され、コインが入っていない場合は「0」と表示されます。
- 各画面の集計値は、BOOKKEEPING を ON にした後からの集計となります。 **P50** ▶

時間別の集計

BOOKKEEPING					
COIN DATA OF EACH HOUR					
	TOTAL		TOTAL		TOTAL
00:00	0	08:00	0	16:00	3771
01:00	0	09:00	0	17:00	5416
02:00	0	10:00	882	18:00	5723
03:00	0	11:00	1327	19:00	5110
04:00	0	12:00	1449	20:00	6513
05:00	0	13:00	1666	21:00	4546
06:00	0	14:00	2293	22:00	3828
07:00	0	15:00	3137	23:00	1988

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
 START BUTTON = EXIT
 HELP BUTTON = SUBMENU

(画面は一例)

00 : 00	0時～0時59分の総コイン数
01 : 00	1時～1時59分の総コイン数
02 : 00	2時～2時59分の総コイン数

プレー状況

BOOKKEEPING	
PLAY DATA SUMMARY	
TOTAL ACTIVE TIME	180H 09M 56S
TOTAL PLAY TIME	14H 43M 48S
AVERAGE PLAY TIME	5M 27S
LONGEST PLAY TIME	6M 31S
SHORTEST PLAY TIME	2M 05S
TOTAL PLAY COUNT	164
STAND - ALONE PLAY COUNT	119
SESSION PLAY COUNT	45
	XXXX-XX-XX (Xxx)
	12 : 34 : 56

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
 START BUTTON = EXIT
 HELP BUTTON = SUBMENU

(画面は一例)

TOTAL ACTIVE TIME	総稼働時間
TOTAL PLAY TIME	総プレー時間
AVERAGE PLAY TIME	1プレー時の平均プレー時間
LONGEST PLAY TIME	1プレー時の最長プレー時間
SHORTEST PLAY TIME	1プレー時の最短プレー時間
TOTAL PLAY COUNT	総プレー回数
STAND-ALONE PLAY COUNT	単独プレー回数
SESSION PLAY COUNT	セッションプレー回数
XXXX-XX-XX (Xxx)	今日の日付
12:34:56	現在の時刻 (24時間制)

CLOCK 現在時刻の設定

現在時刻を設定します。
ここで設定した時刻をもとに、BOOKKEEPING の集計が行われます。

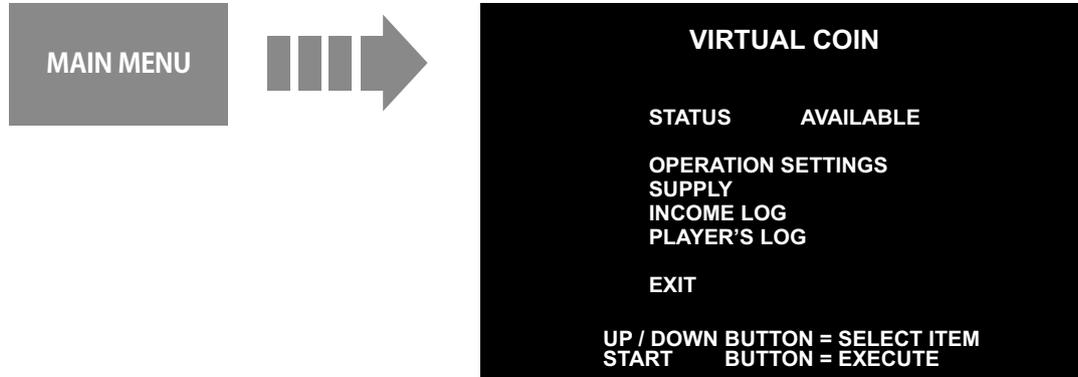


SET TIME	<p>現在の時刻(時・分・秒)を設定してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時・分・秒の選択: 上ボタン・下ボタンを押します。 ・進めるとき : 右ボタンを押します。 ・戻すとき : 左ボタンを押します。 <p>*時刻が設定されていないときは CLOCK NOT SET と表示されます。</p>
XXXX-XX-XX (Xxx)	<p>今日の日付と曜日を表示します。</p> <p>*日付は出荷時に設定されています。</p>

- 時刻設定が行われていないと、GAME SETTINGS で閉店設定を行うことはできません。 P 41 ▶
- 時刻設定が行われていないと、BOOKKEEPING でコイン集計を行うことはできません。 P 50 ▶

VIRTUAL COIN PASELI に関する設定と集計データを確認

PASELI に関する設定や集計データを確認できます。



(バーチャルコイン項目選択画面)

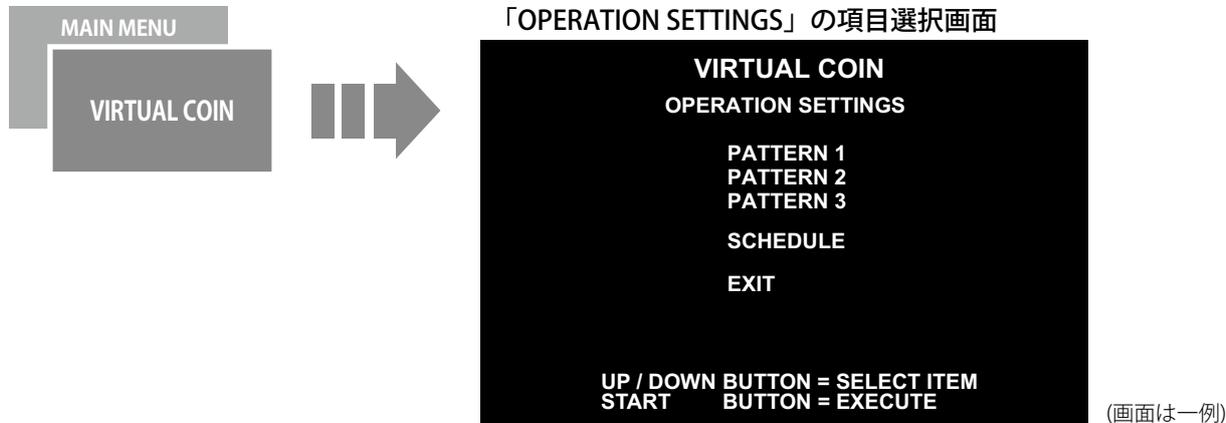
STATUS	設定状況を表示します。 ・ AVAILABLE : PASELI が使用できます。 ・ NOT AVAILABLE : PASELI が使用できません。	
OPERATION SETTINGS	PASELI でのプレー料金を設定	P 55 ▶
SUPPLY*	プレイヤーにサービスする PASELI を設定	P 63 ▶
INCOME LOG*	使用された PASELI に関する集計データを確認	P 64 ▶
PLAYER'S LOG*	プレイヤーの PASELI 使用履歴を確認	P 69 ▶

* STATUS が NOT AVAILABLE のときは灰色で表示され選択できません。

NOT AVAILABLE となる原因	対処方法
COIN OPTIONS で FREE PLAY が ON に設定されている	FREE PLAY を OFF に設定してください。 P 43 ▶
メンテナンス時間中である	メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。
ネットワークトラブルなどで e-AMUSEMENT 接続されていない	ネットワークエラーを参照してください。 P 87 ▶
PASELI のサービス利用登録が完了していない	当社営業担当にお問い合わせください。

OPERATION SETTINGS PASELI でのプレー料金の設定

PASELI でのプレー料金のパターンとスケジュールを設定します。



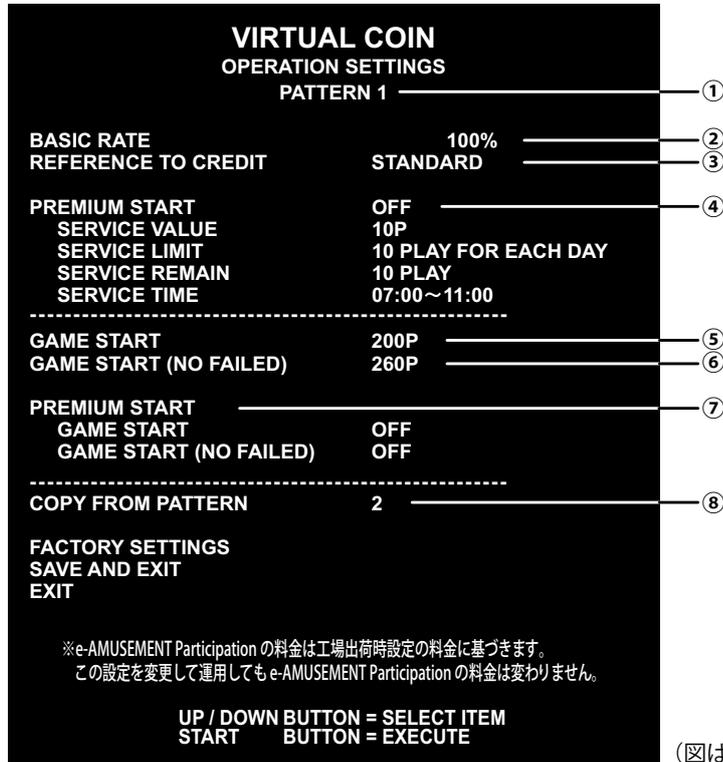
● e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。各 OPERATION SETTINGS 画面で設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

PATTERN 1 PATTERN 2 PATTERN 3	PASELI でのプレー料金のパターンを設定します。 3通りの料金パターンを設定することができます。 P 56 ▶ ・それぞれの項目を選択することで詳細な設定を行う画面が表示されます。
SCHEDULE	上記の料金パターンを各曜日ごとに設定して、 週間スケジュールを設定します。 P 60 ▶

安全のために
遊びかた
ゲーム設定
メンテナンス
トラブル対処
付属資料

PASELI でのプレー料金の詳細をパターンごとに設定します。(PATTERN 1 ~ 3)
3通りの料金パターンを設定することができます。

設定例1 (基本的な設定内容の例)



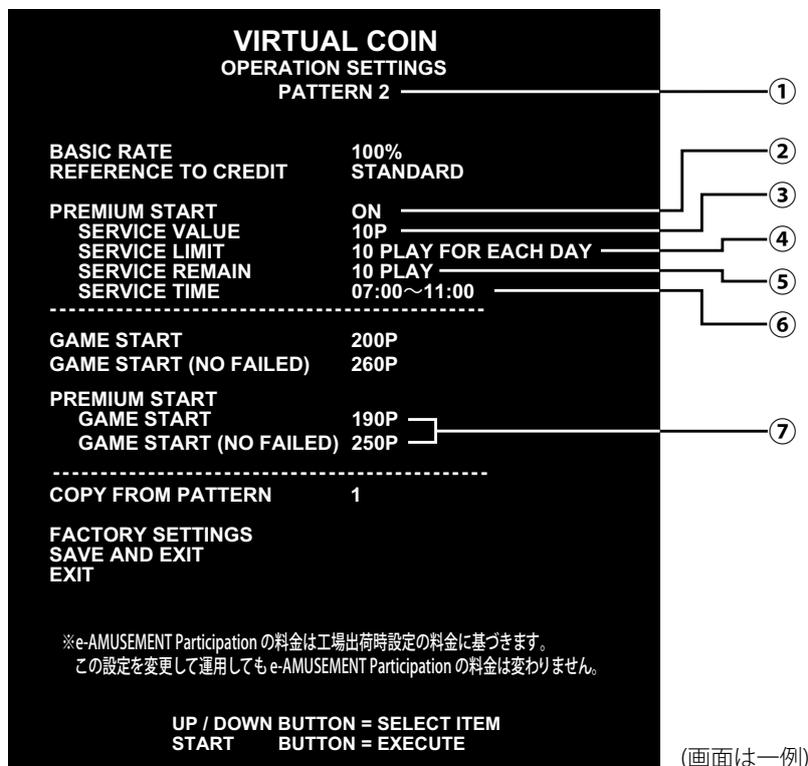
(図は出荷時の例)

PATTERN1 ①	料金パターンの種類が表示されます。 (この画面ではパターン1を設定した場合の例)													
BASIC RATE ②	PASELI でのプレー料金全体の比率を設定します。 (30%~120%の1%単位)													
REFERENCE TO CREDIT ③	COIN OPTIONS で設定されている COIN SLOT 設定や必要クレジット数と GAME OPTIONS の PLAY STAGE の設定を参照し、PASELI でのプレー料金に反映させるレベルを選択します。 P.62 ▶ <ul style="list-style-type: none"> 反映のレベルは LIMITED、STANDARD、ALWAYS、EXPANDED の4段階があります。 下表のように、上に行くほど自由度が高くなりますがコインクレジット設定とのバランスに注意が必要です。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th></th> <th>設定の自由度</th> <th>クレジット設定とのバランス</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LIMITED</td> <td>自由度高い</td> <td>崩れやすい</td> </tr> <tr> <td>STANDARD</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">↑↓</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">↑↓</td> </tr> <tr> <td>ALWAYS</td> </tr> <tr> <td>EXPANDED</td> <td>自由度低い</td> <td>崩れにくい</td> </tr> </tbody> </table>		設定の自由度	クレジット設定とのバランス	LIMITED	自由度高い	崩れやすい	STANDARD	↑↓	↑↓	ALWAYS	EXPANDED	自由度低い	崩れにくい
	設定の自由度	クレジット設定とのバランス												
LIMITED	自由度高い	崩れやすい												
STANDARD	↑↓	↑↓												
ALWAYS														
EXPANDED	自由度低い	崩れにくい												
PREMIUM START ④	一定の時間帯に限り料金の割引を行うタイムサービスを実施するかを設定します。 (OFF の場合はタイムサービスに関する以下の4項目はグレー表示となります)													

- 出荷時の設定は COIN OPTIONS の設定値とのバランスが崩れにくい設定となっていますので、それぞれを希望の通りに設定すれば、PASELI でのプレー料金を特に設定しなくても同水準のプレー料金設定になります。

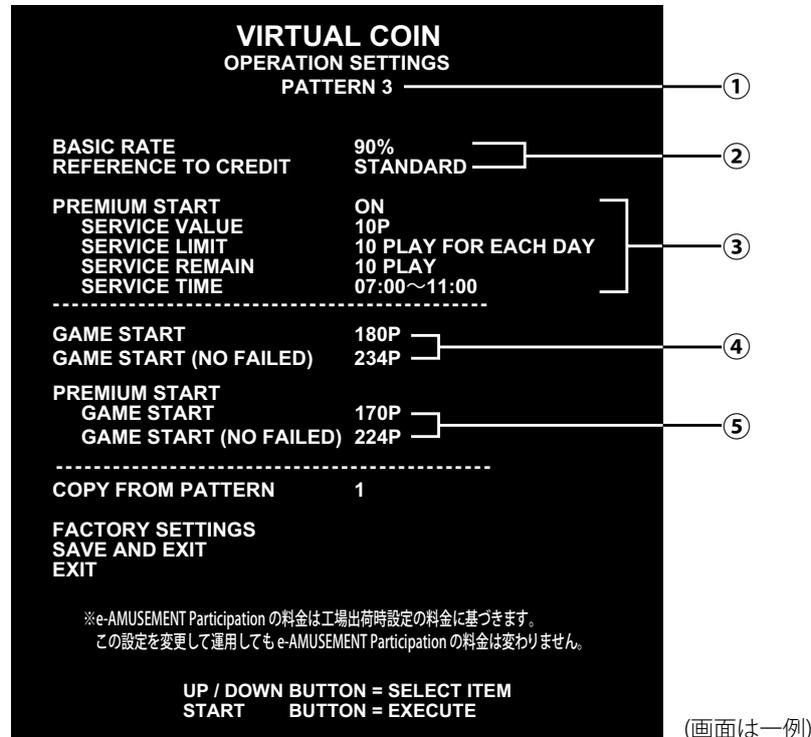
GAME START ⑤	コインプレーと同じ条件（途中フェイルドあり）を PASELI でプレーする場合の料金を表示します。 P 43 ▶
GAME START (NO FAILED) ⑥	途中フェイルドなしのプレーを PASELI でプレーする場合の料金を表示します。
PREMIUM START ⑦ GAME START	タイムサービスで割引後の料金が表示されます。 P 58 ▶ ・タイムサービスを実施しない場合は OFF と表示されます
COPY FROM PATTERN ⑧	料金パターンの内容を設定済の他のパターンからコピーできます。 ・パターンの数字を選択し、決定することで同じ設定内容になります。 (図では、パターン 2 からコピーする場合の例)
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 ・出荷時の設定値に戻す：スタートボタンを押します。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行ったり、「FACTORY SETTINGS」で出荷時の設定に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

設定例 2 (タイムサービスを実施する例)



PATTERN 2 ①	料金パターンの種類が表示されます。 (この画面ではパターン2を設定した場合の例)
PREMIUM START ②	タイムサービスを実施するかを設定します。 (出荷時設定：OFF)
SERVICE VALUE ③	タイムサービス時の割引料金を設定します。 (10P ~ 100P/ 出荷時設定：10P)
SERVICE LIMIT ④	タイムサービスのプレーを1日に何回までを制限とするかを設定します。 (1 ~ 100/ 出荷時設定：10) ・AM7:00 ~ 翌日のAM5:00を1日としています。
SERVICE REMAIN ⑤	タイムサービスのプレーが本日中にあと何回プレーできるかをカウント表示します。 ・カウント表示は変更することができます。上限は「SERVICE LIMIT」項目の値です。起動後は「SERVICE LIMIT」項目で設定された値が表示され、タイムサービスのプレーが行われるごとにカウント表示が1ずつ下がります。0になったときはタイムサービスのプレーを行うことはできません。 ・この項目のカウント表示は保存されません。再起動を行う、または、1日が経過した時には「SERVICE LIMIT」項目の値に戻りますので、カウント表示を確認してください。
SERVICE TIME ⑥	タイムサービスを実施する時間帯を設定します。 (出荷時設定：07:00 ~ 11:00)
PREMIUM START ⑦ GAME START GAME START (NO FAILED)	通常の料金からタイムサービスの割引を反映した料金が表示されます。

設定例 3 (レートの変更とタイムサービスを実施する例)



PATTERN 3 ①	料金パターンの種類が表示されます。 (この画面ではパターン 3 を設定した場合の例)
BASIC RATE ② REFERENCE TO CREDIT	レートの変更した場合の例です。P 63 ▶
PREMIUM START ③	タイムサービスの設定内容の例です。
GAME START ④ GAME START (NO FAILED)	レートの変更が反映された料金が表示されます。
PREMIUM START ⑤ GAME START GAME START (NO FAILED)	レートの変更が反映された料金に対して、さらにタイムサービスの割引を反映した料金が表示されます。

週間スケジュール設定画面

VIRTUAL COIN
OPERATION SETTINGS
SCHEDULE

	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	祝日
PATTERN	1	1	1	1	1	1	1	1

現在 XXXX.XX.XX (Xxx) 12:34:56
(祝日)
PATTERN 1

BASIC RATE 100%
REFERENCE TO CREDIT STANDARD

PREMIUM START OFF
SERVICE VALUE 10P
SERVICE LIMIT 10 PLAY FOR EACH DAY
SERVICE TIME 07:00~11:00

GAME START 200P
GAME START (NO FAILED) 260P

PREMIUM START
GAME START OFF
GAME START (NO FAILED) OFF

FACTORY SETTINGS
SAVE AND EXIT
EXIT

※e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
この設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

UP / DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE

(画面は一例)

PATTERN ①

各曜日に対するパターンを設定します。

(1 ~ 3/ 出荷時設定 : 1)

- ・選択している曜日は黄色表示になります。P61▶
- ・祝日用の設定は「祝日」の項目で設定してください。

現在 ②

現在の日付、時間が表示されます。

(祝日) ③

本日が祝日の場合のみ表示されます。

PATTERN 1 ④

本日採用されているパターンが表示されます。

BASIC RATE ⑤

本日採用されているパターンの設定内容が表示されます。

⋮

GAME START
(NO FAILED)

曜日選択時の状態

**VIRTUAL COIN
OPERATION SETTINGS
SCHEDULE**

	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	祝日
PATTERN	2	3	3	3	2	1	1	1

Mon

PATTERN 2

BASIC RATE	100%
REFERENCE TO CREDIT	STANDARD
PREMIUM START	ON
SERVICE VALUE	10P
SERVICE LIMIT	10 PLAY FOR EACH DAY
SERVICE TIME	07:00~11:00

GAME START	200P
GAME START (NO FAILED)	260P
PREMIUM START	
GAME START	190P
GAME START (NO FAILED)	250P

FACTORY SETTINGS	
SAVE AND EXIT	
EXIT	

※e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
この設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

UP / DOWN BUTTON = SELECT ITEM
START BUTTON = EXECUTE

(画面は一例)

黄色の表示部①

選択している曜日項目は黄色表示になります。
 ・この状態でパターンを変更することができます。
 下部に表示される設定内容を確認しながら変更してください。

曜日②

選択している曜日が表示されます。

PATTERN 2 ③

⋮

**GAME START
(NO FAILED)**

選択しているパターンとその設定内容が表示されます。
 ・パターンを変更することで、表示される設定内容も連動して変わります。
 ※この部分は表示されるだけで設定内容は変更できません。

PASELI でのプレー料金設定のしかた

- 1 REFERENCE TO CREDIT から、COIN OPTIONS の設定値を反映して PASELI でのプレー料金に反映させるレベルを選択します。(表 1・表 2 参考)
- 2 BASIC RATE から、PASELI でのプレー料金全体の比率を設定します。(表 2 参考)
- 3 設定された内容で計算された PASELI でのプレー料金が表示されます。(個別の設定はできません)

表 1

LIMITED	COIN OPTIONS の設定値を反映しません。 ・ PASELI でのプレー料金は BASIC RATE にしたがって決定されます。
STANDARD	COIN OPTIONS の設定値を参照して、必要なプレー料金の上限を制限します。 ・ BASIC RATE を上げてもプレー料金は COIN OPTIONS の設定値を参照した値までしか上がりません。 (上限に達している場合は、プレー料金が黄色で表示されます)
ALWAYS	プレー料金は、常に COIN OPTIONS の設定値を反映します。 (上限に達している場合は、プレー料金が黄色で表示されます)
EXPANDED	すべてのプレー料金が COIN OPTIONS の設定を元に自動で設定されます。 (上限に達している場合は、プレー料金が黄色で表示されます)

表 2

PASELI 料金	REFERENCE TO CREDIT			
	LIMITED	STANDARD	ALWAYS	EXPANDED
GAME START	出荷時設定 × BASIC RATE	出荷時設定 × BASIC RATE (COIN OPTION の設定値を参照した値より高くなりません)	COIN OPTIONS を参照した値を反映させる	COIN OPTIONS を参照した値を反映させる
GAME START (NO FAILED)	出荷時設定 × BASIC RATE	出荷時設定 × BASIC RATE (COIN OPTION の設定値を参照した値より高くなりません)	COIN OPTIONS を参照した値を反映させる	COIN OPTIONS の設定値を元に自動で計算されている

- 黄色で表示されているプレー料金は COIN OPTIONS の設定から計算されています。変更する場合は COIN OPTIONS の設定を変更するか、REFERENCE TO CREDIT で変更してください。

プレー料金設定例

COIN OPTIONS は出荷時設定（PREMIUM START は OFF）の状態から、BASIC RATE と REFERENCE TO CREDIT を変更した場合の設定例です。

各項目	設定例							
	110%				90%			
BASIC RATE								
REFERENCE TO CREDIT	LIMITED	STANDARD	ALWAYS	EXPANDED	LIMITED	STANDARD	ALWAYS	EXPANDED
GAME START	220P	200P ^{※1}	200P ^{※2}	200P ^{※2}	180P	180P	200P ^{※2}	200P ^{※2}
GAME START (NO FAILED)	286P	260P ^{※1}	260P ^{※2}	260P ^{※3}	234P	234P	260P ^{※2}	260P ^{※3}
COIN OPTIONS の COIN SLOT (出荷時設定)	2COINS 1CREDIT				2COINS 1CREDIT			
COIN OPTIONS の START (出荷時設定)	1CREDIT TO START				1CREDIT TO START			

灰色で表示されている枠内の表示は、COIN OPTIONS の設定値を元に算出されるため、OPERATION SETTINGS 内では変更できません。

※1 BASIC RATE との計算は 220P/286P であっても、COIN OPTIONS の設定値により上限が 200P/260P となります。

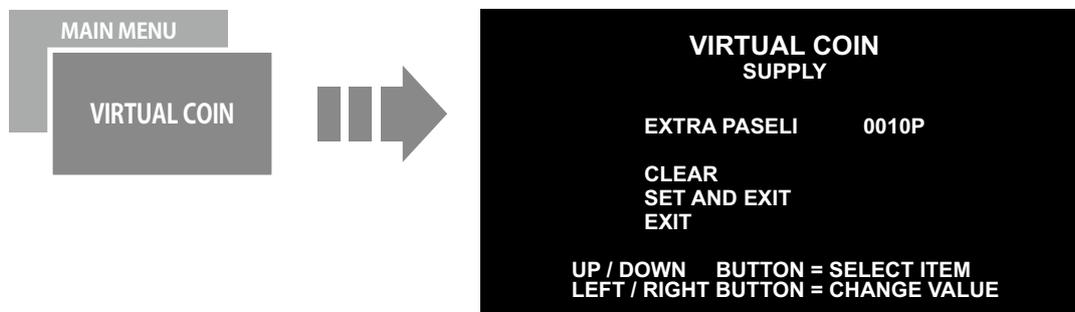
※2 COIN OPTIONS の設定値のみを参照しているため、BASIC RATE を変更しても数値は変わりません。

※3 COIN OPTIONS の設定値のみを参照して、自動で計算されます。

EXPANDED 時には BASIC RATE の設定を変更しても数値は変わりません。

- ALL FACTORY SETTINGS を行った場合は、出荷時の設定に戻りますので、必ず設定を確認してください。COIN OPTIONS に準じて計算されている項目は、この項目内が出荷時の設定で運営されていても、COIN OPTIONS で変更していると数値が変わる場合があります。

SUPPLY プレーヤーにサービスする PASELI を設定 (コインでのサービスボタン相当)



EXTRA PASELI	プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。 * 設定方法は下記を参照してください。
CLEAR	設定した額を 0 に戻します。
SET AND EXIT	設定した額をセットして項目を抜けます。
EXIT	セットせず項目を抜けます。

「EXTRA PASELI」設定方法

- 1 上ボタン・下ボタンを押して EXTRA PASELI のケタ数を選択します。(選択した部分は赤色で表示されます)
- 2 右ボタン・左ボタンを押して数値を入力します。(数値には上限があります)
- 3 SET AND EXIT を選択・決定することで「SET EXTRA PASELI ****P」と表示され、VIRTUAL COIN 項目選択画面に戻ります。

- セットした EXTRA PASELI は、ゲームモードでモニター画面の下部に表示されます。
- セットした EXTRA PASELI をリセットするには、再度テストモードに入ってください。COIN CREDIT と同様に EXTRA PASELI も 0 になります。
- EXTRA PASELI はセーブされないのでゲームを再起動すると、EXTRA PASELI は 0 に戻ります。

INCOME LOG

使用された PASELI に関する集計データを確認



VIRTUAL COIN に戻るには、スタートボタンを押してください。



(パスワード認証画面)

集計データ画面を表示する	10 キーを押して、パスワード (8 ケタ) を入力します。 ・未入力時の表示：# ・入力時の表示：*
パスワードを変更する	HELP ボタンを押して、パスワード変更画面を表示します。P65 ▶

初期パスワードは「0000-0000」です。

売り上げ情報漏えい防止のため、初期パスワードは必ず変更し、変更後のパスワードを漏らさないようにしてください。

パスワードはサーバーに保存され、変更したパスワードは本製品に限らず、店舗内のすべての PASELI 対応ゲーム機で利用可能です。

エラー表示された場合は、再度正しくパスワードを入力してください。

エラー表示	対処方法
パスワードが違います	正しいパスワードを入力してください。
PASELI の情報を取得できませんでした	ネットワーク機器の接続を確認し、再度パスワードを入力してください。



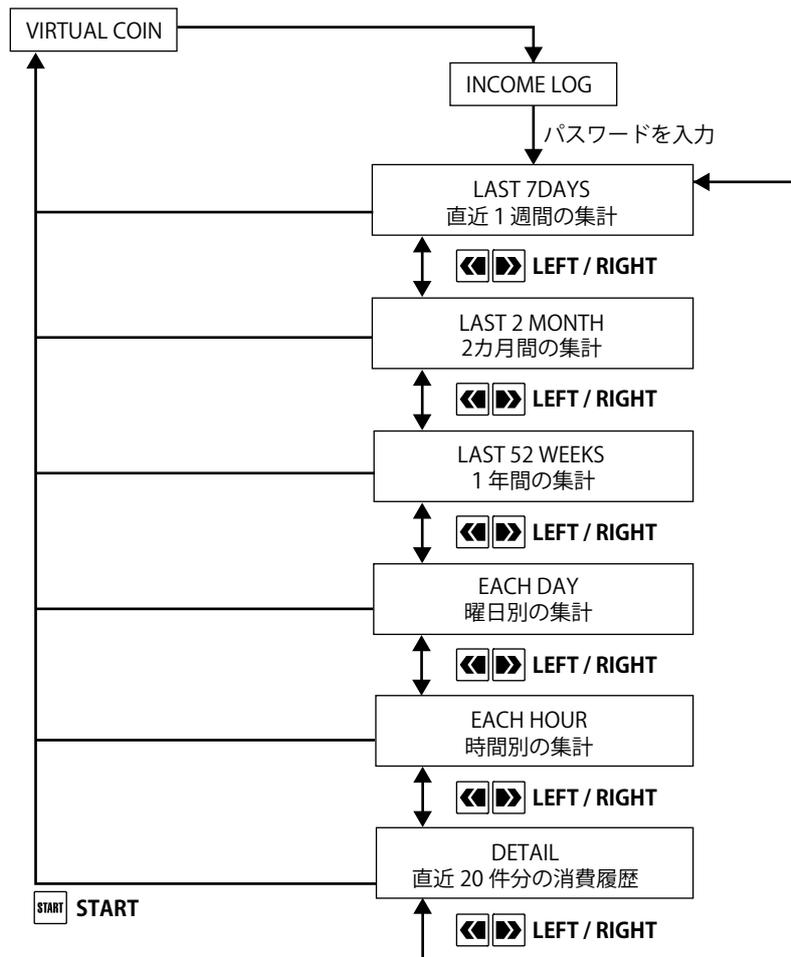
(パスワード変更画面)

OLD PASSWORD	<p>10 キーを押して、今までのパスワード (8 ケタ) を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 未入力時の表示：# 入力時の表示：*
NEW PASSWORD	<p>10 キーを押して、新しいパスワード (8 ケタ) を 2 回入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 未入力時の表示：# 入力時の表示：*

エラー表示	原因	対処方法
パスワードの確認入力が正しくありません	NEW PASSWORD の 1 回目と 2 回目が違う	NEW PASSWORD は 2 回とも同じパスワードを入力してください。
パスワードを変更しません	変更前のパスワードを NEW PASSWORD に入力した	OLD PASSWORD と異なる NEW PASSWORD を入力してください。
パスワードが違います	OLD PASSWORD が間違っている	OLD PASSWORD に変更前のパスワードを正しく入力してください。
パスワードの変更に失敗した可能性があります	ネットワークエラー	<ol style="list-style-type: none"> 1 ネットワーク機器の接続を確認してください。 2 次にもう一度 INCOME LOG に入り、変更前のパスワードを入力してください。 (失敗した場合は新しいパスワードを入力してください) 3 パスワードを再度変更してください。

PASELI 集計メニューの見かた

パスワードを入力することで、PASELI に関するさまざまな集計データを見ることができます。



集計中で情報が取得できない場合は下記のメッセージが表示されます。

只今集計中のため情報を取得できません。
しばらくたってから再度実行してください。

直近1週間の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG

集計期間
XXXX-XX-XX~XXXX-XX-XX

LAST 7 DAYS

TODAY XXXX
LAST 7 DAYS AVERAGE XXXX
LAST 7 DAYS TOTAL XXXX

YESTERDAY XXXX
- 2 DAYS XXXX
- 3 DAYS XXXX
- 4 DAYS XXXX
- 5 DAYS XXXX
- 6 DAYS XXXX
- 7 DAYS XXXX

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT

```

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
TODAY	今日の PASELI 消費額
LAST 7 DAYS AVERAGE	今日を除く直近1週間の平均 PASELI 消費額
LAST 7 DAYS TOTAL	今日を除く直近1週間の総 PASELI 消費額
YESTERDAY	昨日の総 PASELI 消費額
- 2 DAYS ……	2 日前の総 PASELI 消費額

2カ月間の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG

集計期間
XXXX-XX-XX~XXXX-XX-XX

LAST 2 MONTH

XXXX-XX XXXX-XX
1 : XXXXXX 17 : XXXXXX 1 : XXXXXX 17 : XXXXXX
2 : XXXXXX 18 : XXXXXX 2 : XXXXXX 18 : XXXXXX
3 : XXXXXX 19 : XXXXXX 3 : XXXXXX 19 : XXXXXX
: : : : : : : : : :
14 : XXXXXX 30 : XXXXXX 14 : XXXXXX 30 : XXXXXX
15 : XXXXXX 15 : XXXXXX 31 : XXXXXX
16 : XXXXXX 16 : XXXXXX

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT

```

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した時刻期間
(左側の表示)	先月の1日ごとの PASELI 消費額
(右側の表示)	今月の1日ごとの PASELI 消費額

1年間の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG

集計期間
XXXX-XX-XX~XXXX-XX-XX

LAST 52 WEEKS

- 01 : XXXX - 14 : XXXX - 27 : XXXX - 40 : XXXX
- 02 : XXXX - 15 : XXXX - 28 : XXXX - 41 : XXXX
- 03 : XXXX - 16 : XXXX - 29 : XXXX - 42 : XXXX
: : : : : : : : : :
- 11 : XXXX - 24 : XXXX - 37 : XXXX - 50 : XXXX
- 12 : XXXX - 25 : XXXX - 38 : XXXX - 51 : XXXX
- 13 : XXXX - 26 : XXXX - 39 : XXXX - 52 : XXXX

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
START BUTTON = EXIT

```

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
- 01 :	1週間前7日間の PASELI 消費額
- 02 :	2週間前7日間の PASELI 消費額
- 03 : ……	3週間前7日間の PASELI 消費額

➡次ページに続く

- 各画面において、PASELI が消費されていない場合は「0」と表示されます。

曜日別の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG

集計期間
XXXX-XX-XX~XXXX-XX-XX

EACH DAY

MONDAY          TOTAL
TUESDAY         XXXX
WEDNESDAY       XXXX
THURSDAY        XXXX
FRIDAY          XXXX
SATURDAY        XXXX
SUNDAY          XXXX

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
START          BUTTON = EXIT

```

(画面は一例)

時間別の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG

集計期間
XXXX-XX-XX~XXXX-XX-XX

EACH HOUR

TOTAL          TOTAL          TOTAL
00:00 XXXX 08:00 XXXX 16:00 XXXX
01:00 XXXX 09:00 XXXX 17:00 XXXX
02:00 XXXX 10:00 XXXX 18:00 XXXX
03:00 XXXX 11:00 XXXX 19:00 XXXX
04:00 XXXX 12:00 XXXX 20:00 XXXX
05:00 XXXX 13:00 XXXX 21:00 XXXX
06:00 XXXX 14:00 XXXX 22:00 XXXX
07:00 XXXX 15:00 XXXX 23:00 XXXX

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
START          BUTTON = EXIT

```

(画面は一例)

直近 20 件分の消費履歴

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG

集計日時
XXXX-XX-XX XX:XX:XX

DETAIL

DATE TIMECONSUME SUPPLY CARD
-1 XXXX.XX.XX 13:40:00 XX 0 XXXX...
-2 XXXX.XX.XX 13:38:34 XX 0 XXXX...
-3 XXXX.XX.XX 13:37:07 XX 0 XXXX...
-4 XXXX.XX.XX 13:35:41 0 66 XXXX...
-5 XXXX.XX.XX 13:34:14 XX 0 XXXX...
...
-16 XXXX.XX.XX 13:18:24 0 66 XXXX...
-17 XXXX.XX.XX 13:16:58 XX 0 XXXX...
-18 XXXX.XX.XX 13:15:31 XX 0 XXXX...
-19 XXXX.XX.XX 13:14:05 XX 0 XXXX...
-20 XXXX.XX.XX 13:12:38 XX 0 XXXX...

LEFT / RIGHT BUTTON = PREVIOUS / NEXT PAGE
START          BUTTON = EXIT

```

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
MONDAY	月曜日の PASELI 消費額
TUESDAY	火曜日の PASELI 消費額
WEDNESDAY	水曜日の PASELI 消費額
THURSDAY	木曜日の PASELI 消費額
FRIDAY	金曜日の PASELI 消費額
SATURDAY	土曜日の PASELI 消費額
SUNDAY	日曜日の PASELI 消費額

- 集計期間ごとの累計ですので、BOOKKEEPING とは集計方式が異なります。

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
00:00	0時~0時59分の PASELI 消費額
01:00	1時~1時59分の PASELI 消費額
02:00	2時~2時59分の PASELI 消費額

- 集計期間ごとの累計ですので、BOOKKEEPING とは集計方式が異なります。

集計日時	サーバー側で集計した日時 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
DATE	PASELI 消費日
TIME	PASELI 消費時間
CONSUME	使用した通常の PASELI 消費額
SUPPLY	VIRTUAL COIN SUPPLY で投入された EXTRA PASELI を用いた PASELI 消費額
CARD	e-AMUSEMENT PASS のカード ナンバー (ユーザーコード) の 前 4 ケタ

PLAYER'S LOG

プレイヤーの PASELI 使用履歴を確認



VIRTUAL COIN に戻るには、スタートボタンを押してください。



(e-AMUSEMENT PASS待受画面)



(暗証番号入力画面)

確認のしかた

- 1 e-AMUSEMENT PASS を読取部に当ててください。
- 2 10 キーを押して e-AMUSEMENT PASS の4ケタの暗証番号を入力します。
- 3 確認画面が表示されますので、現在の PASELI 使用履歴、および残高を確認します。

エラー表示	対処方法
PASELI を利用できません	PASELI が有効でない e-AMUSEMENT PASS を当てられたことが考えられますので、この e-AMUSEMENT PASS で PASELI は使用されていないことをプレイヤーに伝えてください。
暗証番号が違います	正しい暗証番号を入力してください。
PASELI の情報を取得できませんでした	ネットワーク機器の接続を確認してください。 コンバージョン説明書 ▶
ただいま、PASELI の情報を取得できません しばらくたってから再度お試しください	しばらくたってから再度確認してください。
PASELI を利用できません ただいまサーバーメンテナンス中です	しばらくたってから再度確認してください。

▶次ページに続く

VIRTUAL COIN PLAYER'S LOG				
集計日時 XXXX-XX-XX XX:XX:XX 残高 1234P				
DETAIL				
	DATE	TIME	CONSUME	SUPPLY CARD
-1	XXXX.XX.XX	13:40:00	XX	0 XXXX...
-2	XXXX.XX.XX	13:38:34	XX	0 XXXX...
-3	XXXX.XX.XX	13:37:07	XX	0 XXXX...
-4	XXXX.XX.XX	13:35:41	0	66 XXXX...
-5	XXXX.XX.XX	13:34:14	XX	0 XXXX...
-6	XXXX.XX.XX	13:32:48	XX	0 XXXX...
-7	XXXX.XX.XX	13:31:22	XX	0 XXXX...
-8	XXXX.XX.XX	13:29:55	XX	0 XXXX...
-9	XXXX.XX.XX	13:28:29	XX	0 XXXX...
-10	XXXX.XX.XX	13:27:02	XX	0 XXXX...
-11	XXXX.XX.XX	13:25:36	XX	0 XXXX...
-12	XXXX.XX.XX	13:24:10	XX	0 XXXX...
-13	XXXX.XX.XX	13:22:43	XX	0 XXXX...
-14	XXXX.XX.XX	13:21:17	XX	0 XXXX...
-15	XXXX.XX.XX	13:19:50	XX	0 XXXX...
-16	XXXX.XX.XX	13:18:24	0	66 XXXX...
-17	XXXX.XX.XX	13:16:58	XX	0 XXXX...
-18	XXXX.XX.XX	13:15:31	XX	0 XXXX...
-19	XXXX.XX.XX	13:14:05	XX	0 XXXX...
-20	XXXX.XX.XX	13:12:38	XX	0 XXXX...
START BUTTON = EXIT				

(画面は一例)

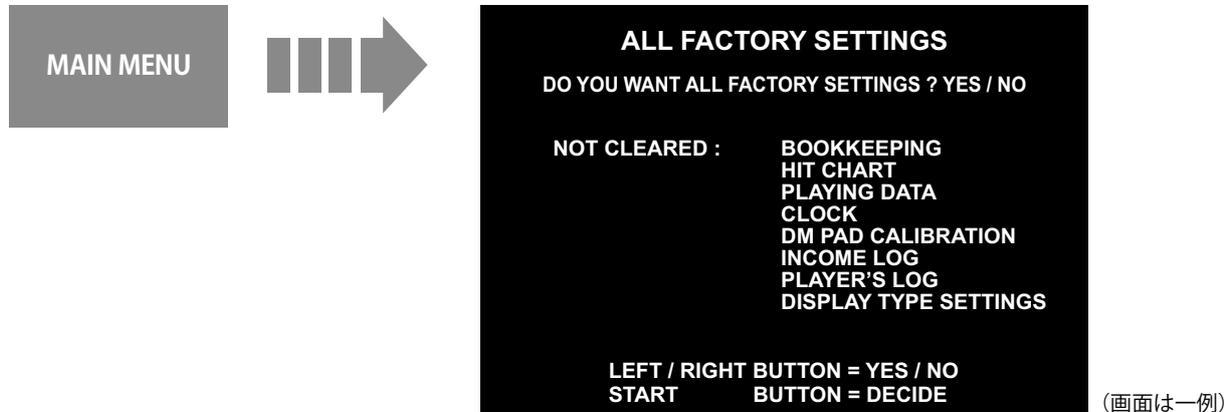
集計日時	サーバー側で集計した日時
残高	現在の PASELI 残高を表示します。
DATE*	PASELI を消費した日付
TIME*	PASELI を消費した時間
CONSUME*	使用した通常の消費額
SUPPLY*	VIRTUAL COIN SUPPLY で投入された EXTRA PASELI を用いた額
CARD*	e-AMUSEMENT PASS のカードナンバー (ユーザーコード) の前 4 ケタ

* このゲーム機での PASELI の使用履歴を表示します。

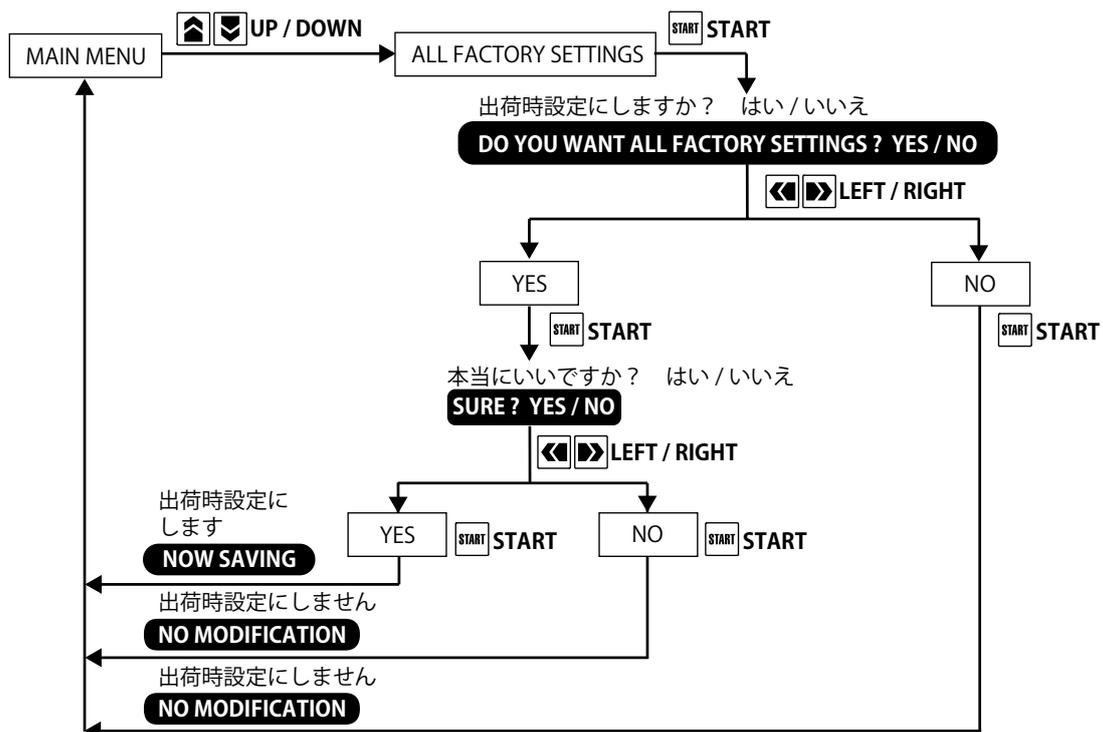
ALL FACTORY SETTINGS

設定内容を破棄し、出荷時設定に戻す

MAIN MENU 内の設定を破棄し、出荷時の設定に戻すことができます。



出荷時設定への戻しかた



出荷時設定に戻らない項目

- ALL FACTORY SETTINGS を行っても、BOOKKEEPING・HIT CHART・PLAYING DATA・CLOCK・DM PAD CALIBRATION・VIRTUAL COIN の INCOME LOG と PLAYER'S LOG・DISPLAY TYPE SETTINGS は出荷時の設定には戻りません。
- BOOKKEEPING・HIT CHART・PLAYING DATA・DM PAD CALIBRATION を出荷時の設定に戻りたいときは、各項目内で FACTORY SETTINGS を選択して出荷時の設定に戻してください。
- すべての項目を完全に出荷時の設定に戻す場合 **P 72** ▶

▶次ページに続く

出荷時設定に戻った後

- 画面下に CHECK ALL ITEMS BEFORE OPERATION. と表示されますが、これは各項目の再設定を促すメッセージです。再設定を行うには、スタートボタンを押してください (MAIN MENU に変わります)。
- 画面に PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT. と表示されたときは再起動してください。再起動後は MAIN MENU を表示させて、各項目を再設定してください。

すべての設定を完全に出荷時設定に戻す場合

- 1 電源スイッチを切ります。
- 2 テストボタンを押した状態で電源スイッチを入れます (テストボタンを押し続けてください)。
- 3 設定内容の消去が完了すると図の画面が表示されますので、テストボタンを離します。

INITIALIZING THE BACKUP RAM COMPLETE.
PLEASE RELEASE THE TEST BUTTON.

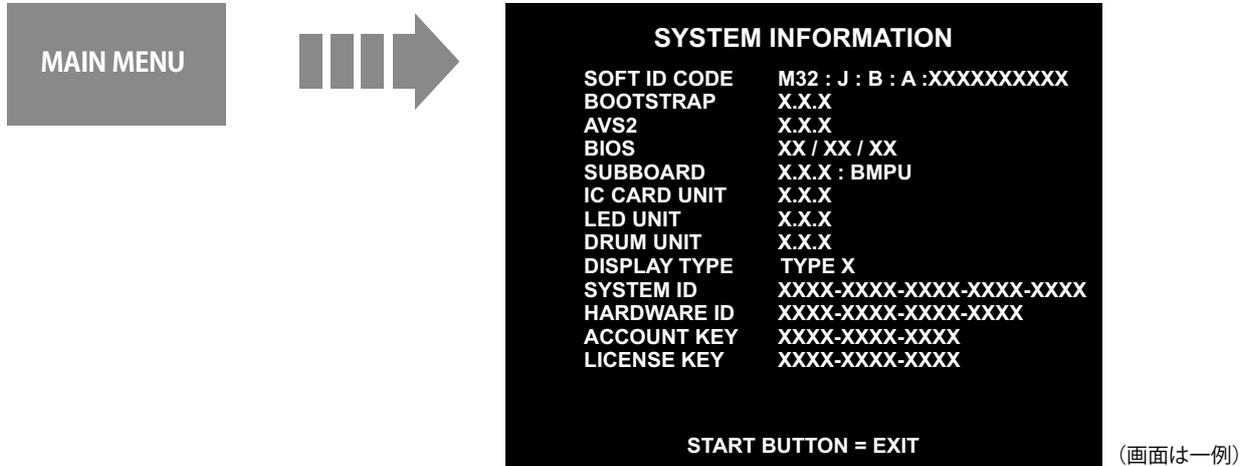
- 4 図の画面が表示されますので、再起動を行ってください。
- 5 再起動後はテストモードの各項目を設定してください。

INITIALIZING THE BACKUP RAM COMPLETE.
PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT.

SYSTEM INFORMATION

ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認

ソフトウェアのバージョンやシステムに関する情報を確認できます。



SOFT ID CODE	ゲームソフトのバージョンを表示します。
BOOTSTRAP	起動ソフトのバージョンを表示します。
AVS2	ライブラリーのバージョンを表示します。
BIOS	バイオスのバージョンを表示します。
SUB BOARD	サブボードのバージョンを表示します。
IC CARD UNIT	IC カードユニットのファームウェアバージョンを表示します。
LED UNIT	LED 制御基板のファームウェアバージョンを表示します。
DRUM UNIT	ドラム I/O 基板のファームウェアバージョンを表示します。
DISPLAY TYPE	モニタータイプを表示します。
SYSTEM ID	システムの ID を表示します。
HARDWARE ID	ハードウェアの ID を表示します。
ACCOUNT KEY	アカウントキーの ID を表示します。
LICENSE KEY	ライセンスキーの ID を表示します。

EVENT MODE イベントモードで運営

イベントモードで運営します。(表示画面はありません)

ゲーム大会やイベントを行う場合

- 1 MAIN MENU から COIN OPTIONS を選択し、FREE PLAY を ON に設定します。 **P 43**▶
(無料プレーとなります)
- 2 MAIN MENU から EVENT MODE を選択します。

イベントモード運営時のゲームモード特徴

- ・画面下には常に EVENT MODE と表示されます。
- ・イベントモード時のプレー曲数を設定できます。 **P 38・39**▶
- ・プレー曲選択において、タイムアウトにはなりません。
- ・リザルト画面において、タイムアウトはありません。
*次に進むときはスタートボタンを押してください。
- ・e-AMUSEMENT PASS にプレーデータは保存されません。

- e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。COIN OPTIONS 画面で設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

ゲーム大会やイベントが終わったとき

- 1 MAIN MENU より COIN OPTIONS を選択します。
- 2 COIN OPTIONS の FREE PLAY を OFF に設定します。 **P 43**▶
- 3 MAIN MENU に戻って GAME MODE 選択し、スタートボタンを押してください。
(通常の有料プレー運営となります)
*セッションプレーを行っていた場合は、相手本体も同じ手順で元の設定に戻してください。

メンテナンス



ここから先は店舗メンテナンス担当者、または技術者が読んで行う

- メンテナンスを行う前に.....76
 - メンテナンスエリアを確保する.....76
- ハードディスクの交換と設定.....77
 - ハードディスクを交換する前に.....77
 - ハードディスクの交換.....77
 - 交換後の設定.....80

安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対処

付属資料



店舗メンテナンス担当者、または技術者以外は背面扉を開けない

内部には電圧が高い部分があります。

ハードディスクを取り扱うときは衝撃を与えない

ハードディスクは振動や静電気・圧力に弱い部品です。取り扱いには注意してください。



背面扉を開ける前に、必ず電源を切って電源プラグを抜く

電源を切ったのみでは本体内に通電している部位があります。



本書で指示のない分解や修理・設定・改造は絶対にしない

火災や作動不良・故障の原因になります。

指示のない分解や修理・設定・改造によって発生した損害については、当社は一切責任を負いません。



部品交換を行う前に、電源を切って電源プラグを抜く

通電した状態だと、感電するおそれがあります。



部品や消耗部品を交換するときは、必ず当社指定のものを使用する

指定外の部品使用や混用は、火災や故障の原因になります。

電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する

電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに取り扱いと同時に、静電気による破損を防いでください。また、カーペットなどの上では作業をしないでください。

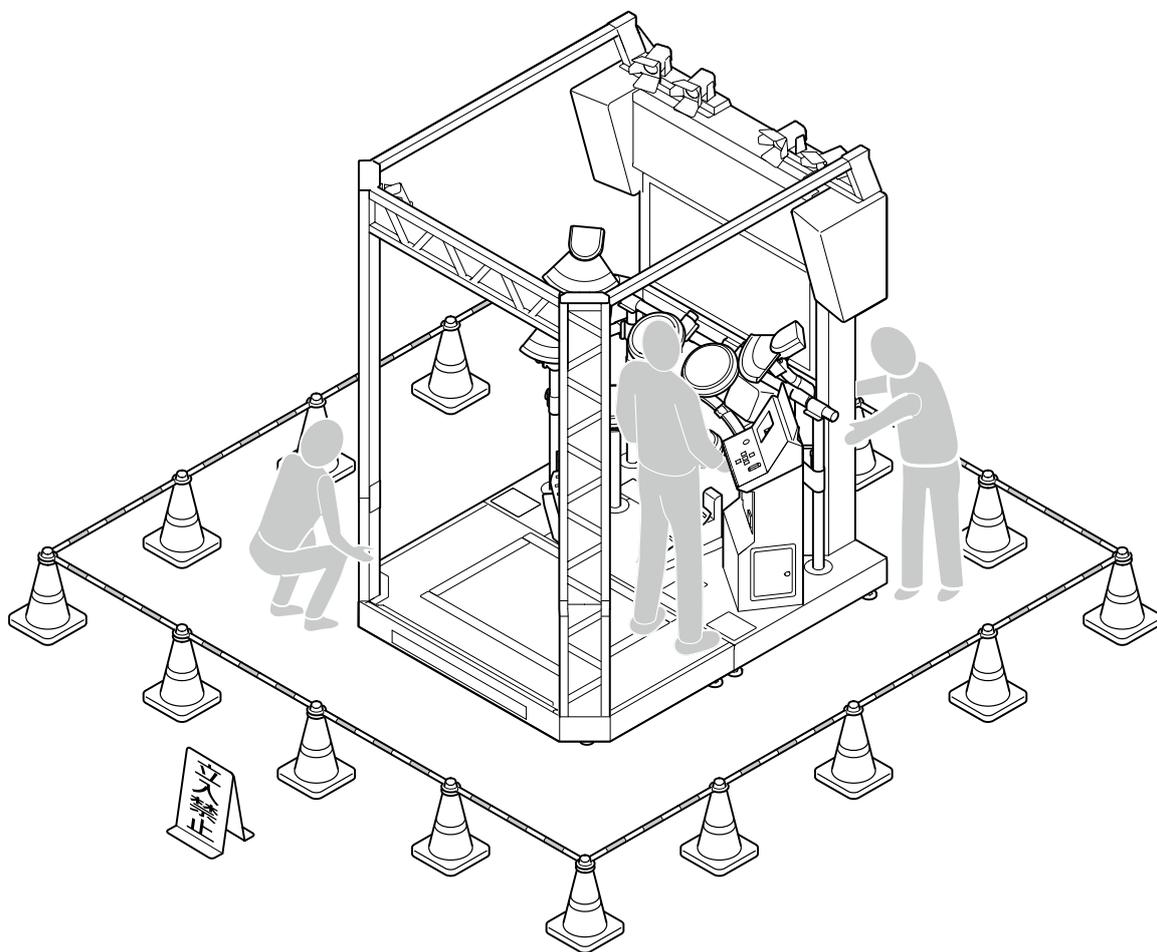


自本体以外のアースされている金属に挟んでください。

メンテナンスを行う前に

メンテナンスエリアを確保する

メンテナンス時の事故を未然に防ぐため、メンテナンスを行う前に安全なエリアを確保してください。



ハードディスクを交換する前に

- ハードディスク交換を行う必要があるか確認してください。 **P 88**
- ハードディスク交換を行った後は、それまでご使用の MAIN MENU 各項目の設定内容を復帰させることはできません。今までと同じ設定で運営する場合は、あらかじめ各項目の設定内容を書き留めておいてください。

ハードディスクの交換

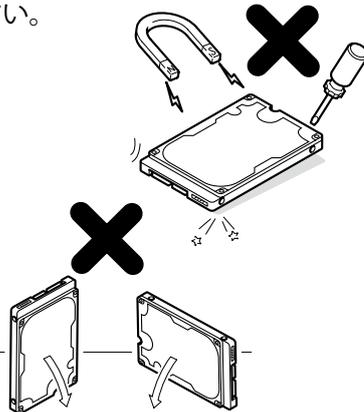


● 静電気を帯びやすいカーペットなどの上では作業をしない

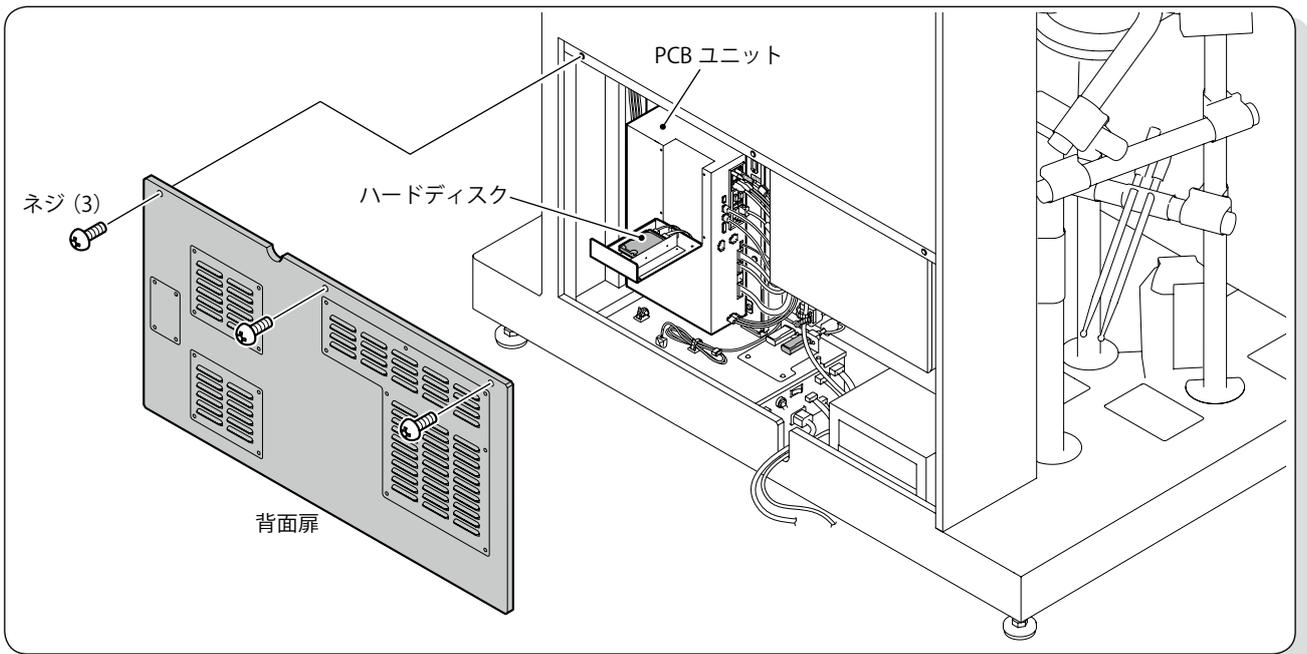
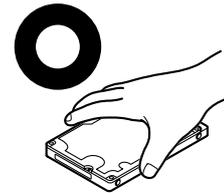
● ハードディスクを取り扱うときは 衝撃を与えない

ハードディスクは振動や静電気・圧力に弱い部品です。取り扱いには注意してください。

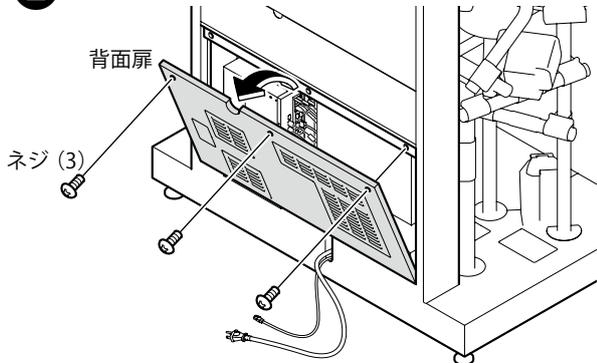
- 側面を下にして置かない
- 本体に力を加えない
- 静電気、磁化したものを近づけない
- 端子部を触らない
- 分解、改造をしない
- ラベルを剥がさない
- 衝撃や振動を与えない
- 落下させない



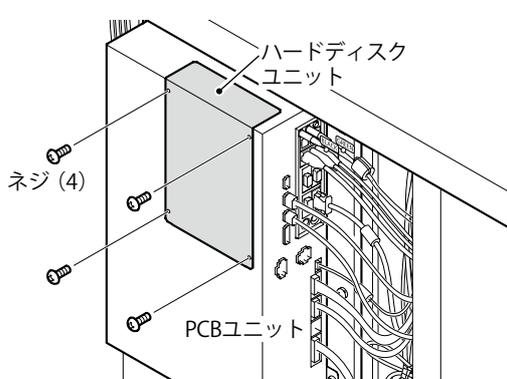
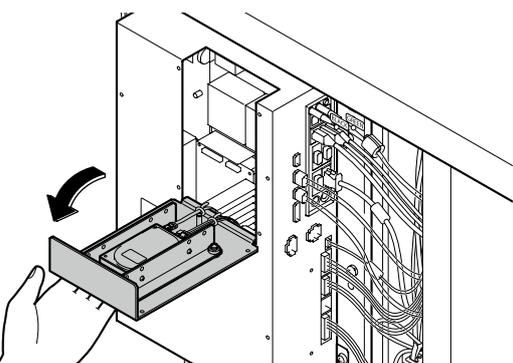
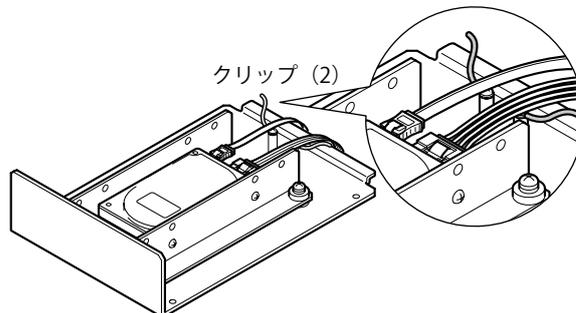
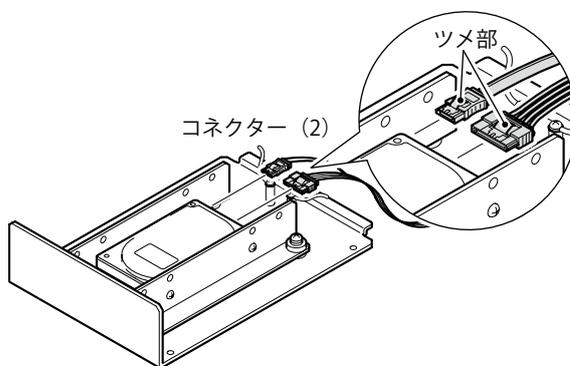
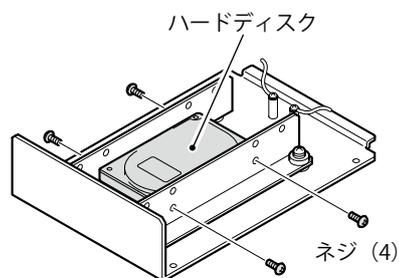
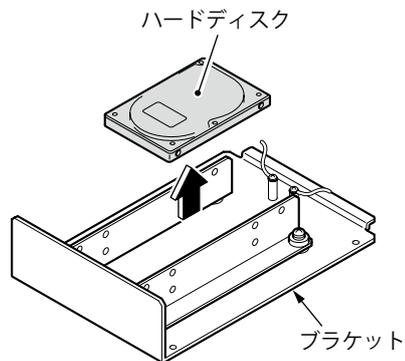
● 必ず図のように持つ



- 本書に掲載されているハードディスク図は一例です。
- ハードディスクは、当社、またはアフターサービス窓口より支給されたものをご使用ください。

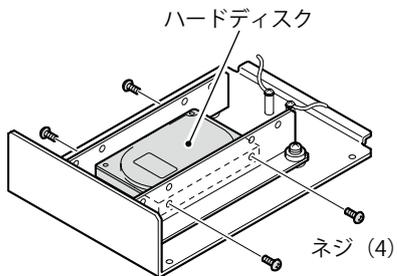
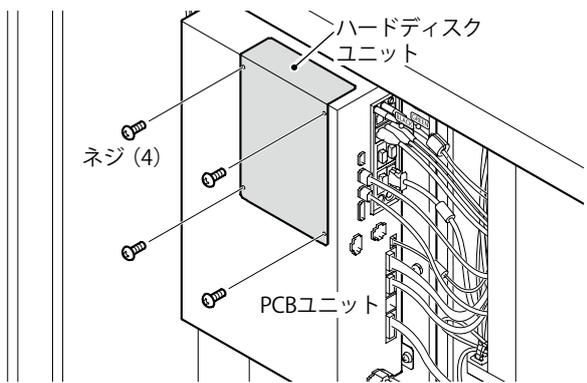
1 電源を切って電源プラグを抜く**2** 背面扉を取り外す**3** アースバンドを装着する

自本体以外のアースされている金属に挟んでください。

**4** ハードディスクユニットのネジを外す**5** ハードディスクユニットを開く**6** クリップ (2カ所) を外す**7** コネクタのツメを押しながら抜く**8** ハードディスクを固定しているネジを外す**9** ハードディスクを取り外す

10 新しいハードディスクを逆の手順で取り付ける

- ・ブラケットに取り付ける際は、必ず図のネジ穴（イラスト内では下側）を使用してハードディスクを固定してください。

**11** ハードディスクユニットをPCBユニットに取り付け、ネジで固定する**12** 背面扉を取り付ける

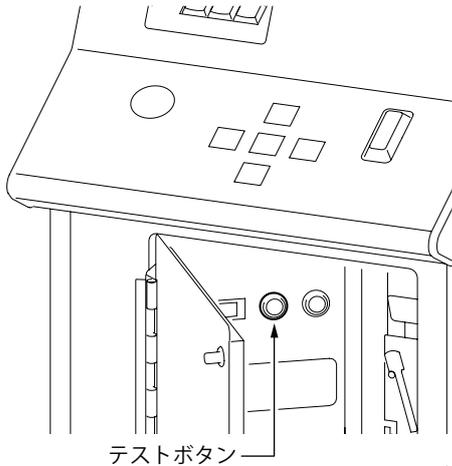
交換後の設定

運営形態に合わせて、各項目の設定確認を行ってください。

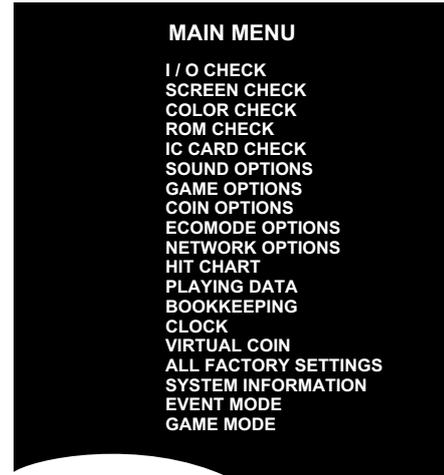
テストモード各項目の設定と確認

1 電源を入れる

2 起動後 (ゲームデモ中) にテストボタンを押す



3 MAIN MENU が表示されたら下記の設定と確認を行う



設定項目一覧

項目	説明ページ	内容
I/O CHECK	26	コントロール系の入力確認
└ DM PAD CALIBRATION	32	ドラムパッドの入力感度を補正
GAME OPTIONS	37	ゲームに関する設定と確認
└ STAND-ALONE PLAY SETTINGS	38	単独運営時の設定と確認
└ SESSION PLAY SETTINGS	39	セッション運営時の設定と確認
└ SHOP SETTINGS	40	店舗所在地やゲーム画面に表示される店舗名の設定
└ └ SHOP NAME SETTINGS	40	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定
└ GAME SETTINGS	41	閉店表示の設定と確認
└ DISPLAY TYPE SETTINGS	42	モニタータイプの確認
ECOMODE OPTIONS	44	エコモードによる設定と確認 出荷時は、常時(どの曜日も終日)エコモード運営を実施する設定となっています。
NETWORK OPTIONS	45	ネットワークに関する設定と確認
└ NETWORK CHECK	46	ネットワーク設定の確認と、通信状態を確認
└ SHOP NETWORK CHECK	47	店舗内の通信状態を確認
CLOCK	53	現在時刻の設定

※運営形態に合わせ、上記以外の項目についても設定・確認を行ってください。 **P 24**

トラブル対処

- 故障と思う前に.....82
- ネットワーク接続に関する確認ポイント...87
- エラーコード表88

安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対処

付属資料

故障と思う前に

トラブルや故障と判断される前に、一度下記を確認してみてください。

本体の起動

● 起動しない

確認してください

- 電源スイッチ・主電源スイッチが OFF になっていませんか？
- 電源プラグが抜けていませんか？
- サーキットプロテクターが作動していませんか？
- 店舗のブレーカーが落ちていませんか？
- PCB ユニットのコネクタが抜けていませんか？

コンバージョン説明書 ▶

▼ 解消されない場合

考えられる原因

- ハードディスクに異常がある
- PCB ユニットに異常がある

対処

- アフターサービス窓口にお問い合わせください。

- 対処のしかたがわからないときは無理に行わず、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
- 故障と判断されたとき、または本書に記載のない部品交換が必要なときは、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

<ul style="list-style-type: none"> ● 移動中(デモループ時)において、ランプ類が点灯しなくなった 	<p>確認してください</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ECOMODE OPTIONS で設定を確認してください。 P 44▶ <p>▼ 解消されない場合</p>
<p>考えられる原因</p> <ul style="list-style-type: none"> ● エコモード運営が実施されていると、省電力状態になります 	<p>対処</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 設定を変更する場合は、テストモードの「ECOMODE OPTIONS」の項目をお読みください。
<ul style="list-style-type: none"> ● タイトルパネルが点灯しない 	<p>確認してください</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 電源スイッチ・主電源スイッチが OFF になっていませんか？ ○ 電源プラグが抜けていませんか？ ○ サーキットプロテクターが作動していませんか？ ○ 店舗のブレーカーが落ちていませんか？ <p>▼ 解消されない場合</p>
<p>考えられる原因</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 蛍光ランプまたはグローランプが切れている (A 本体) 	<p>対処</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 蛍光ランプまたはグローランプを交換してください。
<ul style="list-style-type: none"> ● 起動後、LED ランプ類が点灯しない ● 起動後、ボタン類が点灯しない 	<p>確認してください</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ LAMP CHECK で確認してください。 P 28・30▶ ○ ワイヤハーネスのコネクターが抜けていませんか？ <p>▼ 解消されない場合</p>
<p>考えられる原因</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ボタンの故障 ● LED ランプの故障 ● ワイヤハーネスが断線している 	<p>対処</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 故障しているボタンを交換してください。 ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。 ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

● 起動後、音が出ない (または音量が小さすぎる・大きすぎる)	確認してください
	○ 音量調整ノブ・低音調整ノブで調整してください。 ○ SOUND OPTIONS で確認してください。 P 36 ▶
	▼ 解消されない場合
考えられる原因	対処
● ワイヤハーネスが断線している	○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

● 振動ユニットが反応しない (A 本体)	確認してください
	○ SOUND OPTIONS で確認してください。 ○ ステージユニットのコネクターが抜けていませんか? P 36 ▶
	▼ 解消されない場合
考えられる原因	対処
● ワイヤハーネスが断線している	○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

● ゲーム画面の色合いがおかしい ● ゲーム画面が暗すぎる (明るすぎる)	確認してください
	○ COLOR CHECK で確認してください。 P 34 ▶
	▼ 解消されない場合
考えられる原因	対処
● 調整が適切でない	○ モニター調整を行ってください。

● ゲーム画面がずれている	確認してください
	○ SCREEN CHECK で確認してください。 P 34 ▶
	▼ 解消されない場合
考えられる原因	対処
● モニターが故障している	○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

<ul style="list-style-type: none"> ● パッド類が正常に反応しない <ul style="list-style-type: none"> ・レフトシンバルパッド ・ハイハットパッド ・ハイタムパッド ・スネアパッド ・ロータムパッド ・フロアタムパッド ・ライトシンバルパッド ・レフトペダル ・バスペダル ● コントロールパネルのボタンが正常に反応しない <ul style="list-style-type: none"> ・上・下・左・右ボタン ・ヘルプボタン ・スタートボタン ● 10キーユニットが正常に反応しない 	<p>確認してください</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ INPUT CHECK で確認してください。 P27▶ ○ 各パッド類のコネクターが抜けていませんか？
	<ul style="list-style-type: none"> ○ INPUT CHECK で確認してください。 P27▶ ○ ボタンのコネクターが抜けていませんか？
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 10KEY CHECK で確認してください。 P31▶ ○ 10キーユニットのコネクターが抜けていませんか？
▼ 解消されない場合	

考えられる原因	対処
<ul style="list-style-type: none"> ● 各機器の故障 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 故障している機器を交換してください。 <ul style="list-style-type: none"> ・各パッド ・各ペダル ・コントロールパネルのボタン ・10キーユニット
<ul style="list-style-type: none"> ● ワイヤハーネスが断線している 	<ul style="list-style-type: none"> ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

<ul style="list-style-type: none"> ● コインを投入してもゲーム画面のクレジット表示が反映されない ● コインを投入しても硬貨を受け付けない 	<p>確認してください</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ INPUT CHECK の COIN MECH で確認してください。 P27▶ ○ GAME SETTINGS の閉店設定が実行されていますか？ P41▶
	▼ 解消されない場合

考えられる原因	対処
<ul style="list-style-type: none"> ● コインセレクターのマイクロスイッチ故障 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 故障しているマイクロスイッチを交換してください。
<ul style="list-style-type: none"> ● コインセレクターの故障 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 故障しているコインセレクターを交換してください。
<ul style="list-style-type: none"> ● ワイヤハーネスが断線している 	<ul style="list-style-type: none"> ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

● e-AMUSEMENT PASS を認識しない	確認してください
	○ IC CARD CHECK で確認してください。 P 35 ▶ ○ 他の e-AMUSEMENT PASS は反応しますか？
	▼ 解消されない場合
考えられる原因	対処
● e-AMUSEMENT PASS に問題がある ● IC カードリーダーが故障している	○ データを新規の e-AMUSEMENT PASS に引き継いでください。 P 19 ▶ ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

● GAME SETTINGS の閉店設定が設定できない	対処 ○ CLOCK で現在時刻を設定してください。 P 53 ▶
● BOOKKEEPING が表示されない	対処 ○ CLOCK で現在時刻を設定してください。 P 53 ▶
● サービスボタンを押してテストプレーしたが、BOOKKEEPING とコインカウンターに反映されていない	対処 ○ サービスボタンを押してテストプレーした情報は反映されません。
● ALL FACTORY SETTINGS を実行しても、一部の項目が出荷時の設定に戻らない	対処 ○ 一部の項目は出荷時の設定に戻りません。完全に出荷時の設定に戻す場合は「すべての設定を完全に出荷時設定に戻す場合」を実行してください。 P 72 ▶

トラブルや故障と判断される前に、一度下記を確認してみてください。機器類が正常であってもインターネット回線障害などで利用できない場合があります。e-AMUSEMENT サービスが利用できないときは、エラー画面が表示されますので「エラーコード表」を参照してください。

ネットワーク接続機器の電源が入っているか

ハブ・VPN ルーター・モデム・光回線終端装置など

LAN ケーブルなどの接続に異常がないか

ゲーム機本体～ハブ～VPN ルーター～モデム・光回線終端装置～(電話線モジュラー) など

電源や LAN ケーブルに異常がないときは

インターネット回線に障害が発生していないか、回線事業者、またはインターネットサービスプロバイダーに確認してください。

回線障害が発生していないときは

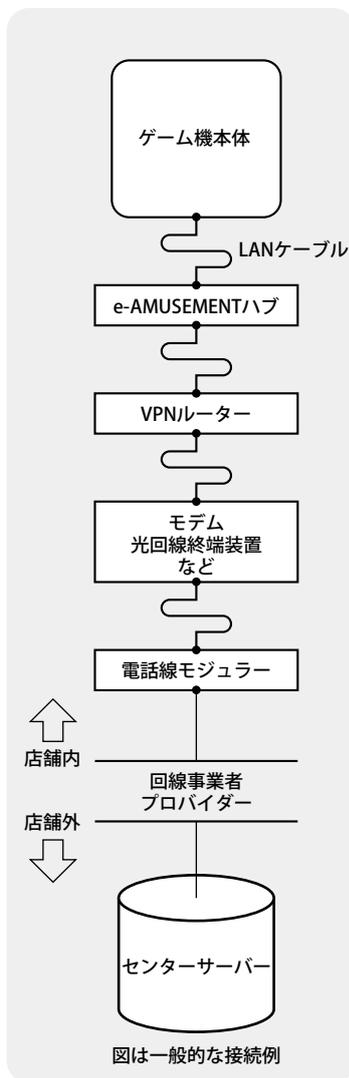
ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。

ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体を再起動してみてください。

ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体の電源を切り、アフターサービス窓口にお問い合わせください。



エラーコード表

1-****-****

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
1-1601-02** 1-1601-03** 1-1601-04** 1-1601-05**	ディスクエラー	●ハードディスクに異常がある。	○ハードディスクのコネクターが正しく接続されているかを確認して、再起動してください。 P 77 ▶ ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
1-1601-06** 1-1601-08** 1-1601-09**	アップデートを中断します	●ハードディスクに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
1-1602-****	I/O BOARD ERROR	●I/O ボードが正しく初期化できなかった。	
1-1603-****	SYSTEM DRIVE ERROR	●ハードディスクに異常がある。	
1-1604-****	SYSTEM FILE ERROR		
1-1605-****	CHKDSK ERROR		
1-1606-****	CLOCK ERROR	●システムクロックに異常がある。	

2-****-****

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
2-1000-00**	アプリケーションの起動に失敗しました	●アプリケーションが起動できなかった。 ●起動プログラムに異常がある。 ●PCBユニットに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1001-0007	セキュリティーエラー	●ライセンスキー（黒色）が正しく接続されていない。 ●ライセンスキー（黒色）に異常がある。 ●本製品以外のライセンスキー（黒色）が接続されている。 ●ギターフリークス用とドラムマニア用のライセンスキー（黒色）が入れ替わっている。	○電源を切り、本製品のライセンスキー（黒色）が正しく接続されているかを確認して、再起動してください。 コンバージョン説明書 ▶ ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1001-0017	セキュリティーモジュールの初期化に失敗した	●セキュリティーモジュールの初期化に失敗した。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1003-****	アプリケーションエラー	●システムに予期せぬエラーが発生した。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

- 表示されたエラーコードによっては、それまでのプレーを継続できない場合があります。
- エラーコードの「*」マーク部は、状態によって表示される数字が異なります。
- この表にないエラーコードが表示されたときは、その内容を書き留めてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

5-****-**** (1)

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1501-****	I/O BOARD ERROR	●I/O ボードが正しく初期化できなかった。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1502-0001	HDD ERROR	●ハードディスクに異常がある。	○ROM CHECK を行ってください。 P.35 ▶ 「BAD」と表示されたときは、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1502-0002	HDD READ ERROR	●ハードディスクに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1503-0001 5-1503-0003	SECURITY ERROR	●ライセンスキー (黒色) が正しく接続されていない。 ●本製品用以外のライセンスキー (黒色) が取り付けられている。 ●ライセンスキー (黒色) に異常がある。 ●ギターフリークス用とドラムマニア用の PCB ユニット (またはハードディスク) が入れ替わっている。	○本製品のライセンスキー (黒色) を正しくセットしてください。 コンバージョン説明書 ▶ ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。 ○本製品に合った PCB ユニット (またはハードディスク) を取り付けてください。 コンバージョン説明書 ▶
5-1503-0002	SECURITY ERROR	●アカウントキー (白色) が正しく取り付けられていない。 ●アカウントキー (白色) に異常がある。	○アカウントキー (白色) を正しくセットしてください。 コンバージョン説明書 ▶ ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1504-****	COMMUNICATION ERROR	●LAN ケーブルに異常がある。 ●セッションプレー中に LAN ケーブルが抜けた。 ●セッション運営している相手側ゲーム機のテストボタンが押された。	○LAN ケーブルを交換してみてください。 コンバージョン説明書 ▶
5-1506-****	IP アドレスが変更されました	●IP アドレスが変更された。VPN ルーターが応答しない。(VPN ルーターを含む店舗内のネットワークに原因があります)	○LAN ケーブルの接続状態を確認してください。 コンバージョン説明書 ▶ ○ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。
5-1507-****	I/O UNIT ERROR	●DRUM I/O UNIT に異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

エラーコード表

5-****-**** (2)

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1698-**** 5-1699-****	アプリケーションエラー	●システムに予期せぬエラーが発生した。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2000-****	ルーターと通信できません	●VPN ルーターが応答しない。 (VPN ルーターを含む店舗内のネットワークに原因があります)	○LAN ケーブルの接続状態を確認してください。 コンバージョン説明書 ▶ ○ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。
5-2002-**** 5-2003-**** 5-2007-**** 5-2008-****	センターサーバーと通信できません	●センターサーバーと正しく通信できない。 (VPN ルーターを含む店舗外のネットワークに原因があります)	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2004-**** 5-2005-****	このゲーム機は登録されていません	●e-AMUSEMENT サービスの利用手続きが行われていない。	○e-AMUSEMENT サービスの利用手続きを行ってください。
5-2006-****	オンラインサービス期間は終了しました	●本製品の e-AMUSEMENT サービスが終了した。	○本製品の e-AMUSEMENT サービス期間を確認してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2009-****	センターサーバーと通信できません	●e-AMUSEMENT サービスを利用できない回線です。	○店舗登録情報、または回線登録情報が誤っている可能性がありますので、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2014-****	このバージョンのソフトは稼働できません	●ソフトのバージョンが古い。	○最新のソフトのバージョンに更新するため、オンラインアップデートを完了させてください。 P91 ▶
5-2015-****	このゲーム機は稼働できません	●e-AMUSEMENT Participation のサービスが利用できない。	○アフターサービス窓口までご連絡ください。
5-2500-****	BACKUP DATA ERROR	●現在の設定内容に異常がある。	○現在の設定内容を消去して、完全に出荷時の状態に戻してください。 P72 ▶
5-2501-****	GROUP ID ERROR	●一店舗内で同じ「GROUP ID」のドラムマニアが運用されている。	○GROUP ID が重複しないよう設定し直してください。 P45 ▶
5-2502-****	IC CARD UNIT ERROR	●IC カードリーダーに異常がある。	○再起動してください。
5-2503-****	IC CARD UNIT NOT FOUND	●IC カードリーダーが認識できません。	○再起動を行っても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2504-****	LED UNIT ERROR	●LED UNIT に異常がある。	○ケーブル類が正しく接続されているか確認してください。
5-2505-****	LED UNIT NOT FOUND	●LED UNIT が認識できません。	○再起動してください。
5-9***-****	ランタイムエラー	●システムに予期せぬエラーが発生した。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

e-AMUSEMENT Participation サービスについてのエラー

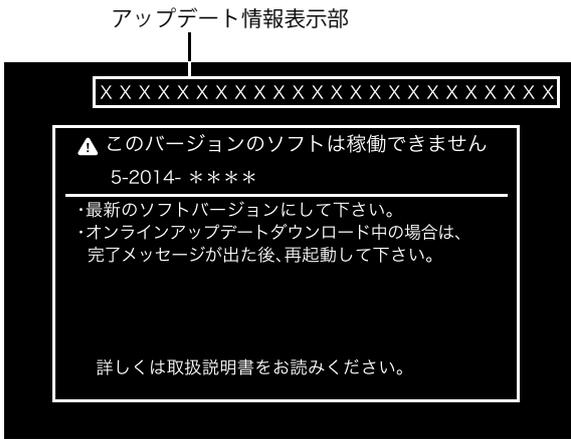
- 最新のオンラインアップデートが必要な場合や、e-AMUSEMENT Participation サービスに何らかの問題が発生した場合に表示されるエラーです。
- 表示された場合は、下記を参照して対処を行ってください。
また、e-AMUSEMENT Participation サービスの状態は、テストモードの NETWORKCHECK 画面で確認してください。 **P.46**▶

e-AMUSEMENT Participation とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただき、オンラインサービスです。
このオンラインサービスをご利用になるには、あらかじめ当社との契約が必要です。

ゲームソフトのバージョンが適合しない場合

症状	原因と対処
----	-------

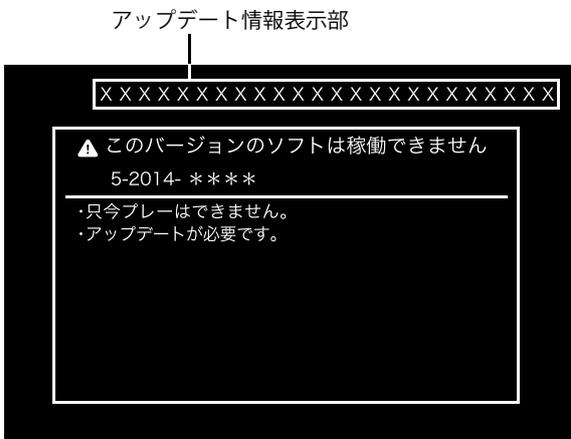
次の画面が表示された。



- ▶ ゲームソフトが古いバージョンのために表示される画面です。
- オンラインアップデートを行って、ゲームソフトを最新のバージョンに更新してください。

新しいバージョンが配信中の場合
右上のアップデート情報表示部に
オンラインアップデート情報の確認中です。
または
オンラインアップデートダウンロード中です。

- と表示されます。
- ダウンロード後は下記のメッセージが表示されます。

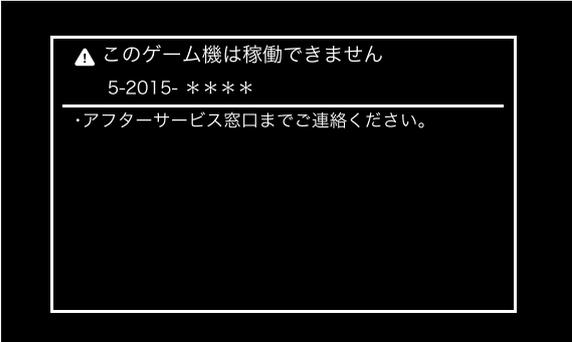
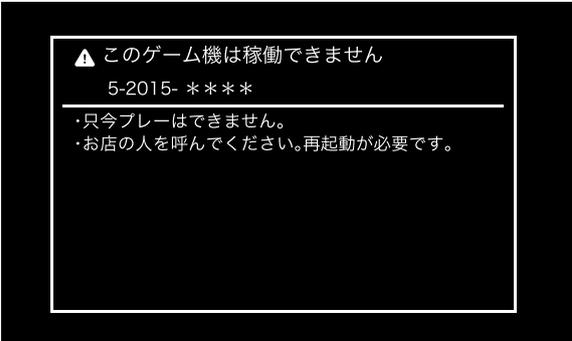


ダウンロードが完了し再起動待ちの場合
右上のアップデート情報表示部に
オンラインアップデートの準備ができました。再起動して下さい。

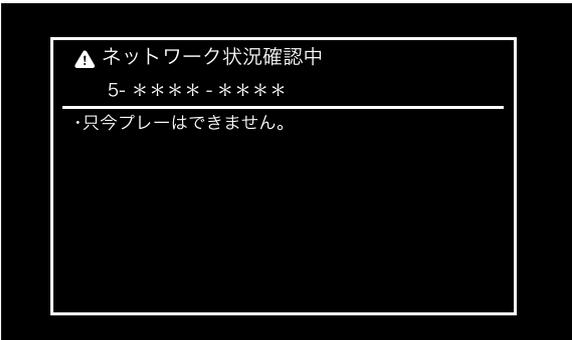
- と表示されます。
- このメッセージを確認してから、再起動を行ってください。

※ テストモードの MAIN MENU 画面にも、このアップデート情報のメッセージが表示されます。

ゲーム機が稼働できない場合

症状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p> 	<p>▶何らかの原因でゲーム機が稼働できない場合、図の画面が表示されます。</p> <p>エラーコードを確認して、アフターサービス窓口にご連絡ください。</p>
	<p>▶再起動してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡してください。</p>

ネットワークに何らかの問題があった場合

症状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p> 	<p>▶復帰するまでしばらくお待ちください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでの LAN ケーブルと、すべての接続機器が正しく接続されているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡してください。してください。</p>

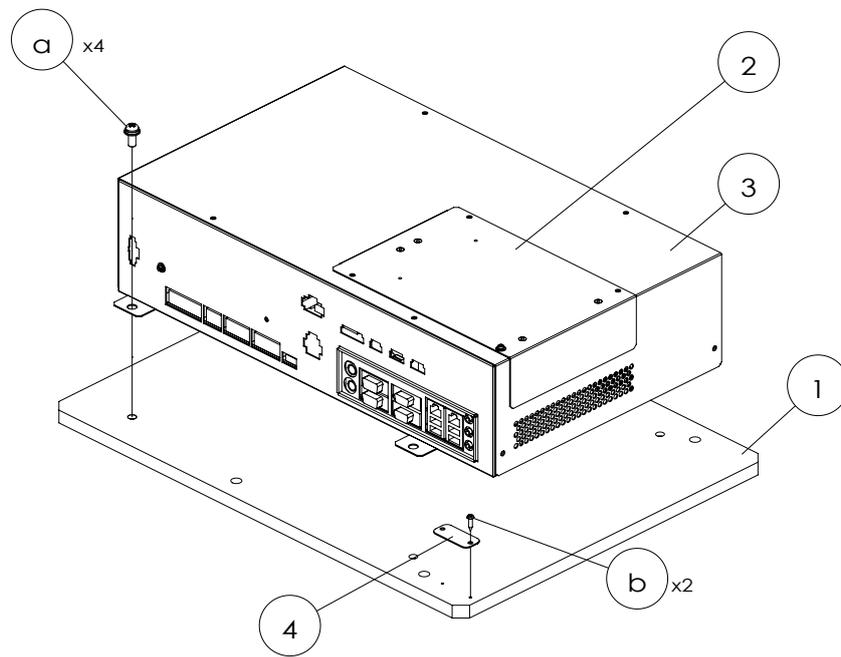
付属資料

- 知的財産権.....94
- 部品図.....95
- 配線図.....97
- アフターサービス..... 101
 - 補修用性能部品の保有期間について 101
 - 消耗部品について 101

知的財産権

- “ AMUSEMENT” and  are registered trademarks of Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
- Microsoft およびマイクロソフトは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- フリーダイヤルサービス名称とフリーダイヤルロゴマークは NTT コミュニケーションズ株式会社の登録商標です。
-  本製品は、米国 EMC コーポレーションの RSA BSAFE® ソフトウェアを搭載しています。
- RSA および BSAFE は米国 EMC コーポレーションの米国およびその他の国における商標、または登録商標です。
- その他の名称・ロゴ・製品名・会社名などは、各社の登録商標または商標です。
- 本製品のゲーム内容、主要な機構、およびデザインなどは、特許法、著作権法、並びにその他の知的財産に関する法律で保護されています。
- 本書の記載内容の一部、または全部を、無断転載することはかたくお断りします。
- 本製品のソフトウェアの一部、または全部を、複製することを禁止します。
- 内部のプログラムなどに対して、リバースエンジニアリングなどの手法によって内部を解析したり、利用することを禁止します。また、第三者に対してリバースエンジニアリングの指示、強要、依頼などを行わないでください。
- リバースエンジニアリングには逆アセンブル、逆コンパイル、その他ソースコードの抽出が含まれます。

Fig. 1 UNIT, MAIN PCB/KIT



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	115352570000	BOARD,PCB		1	
2		ASS'Y,HDD		1	
3	115289390000	ASS'Y,MAIN PCB		1	
4	115294310000	PLATE,SERIAL		1	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x15 SW,PW(2号 + みがき丸)	4	クロメート
b	十字穴付き丸木ねじ	呼 3.1x10	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

安全のために

遊びかた

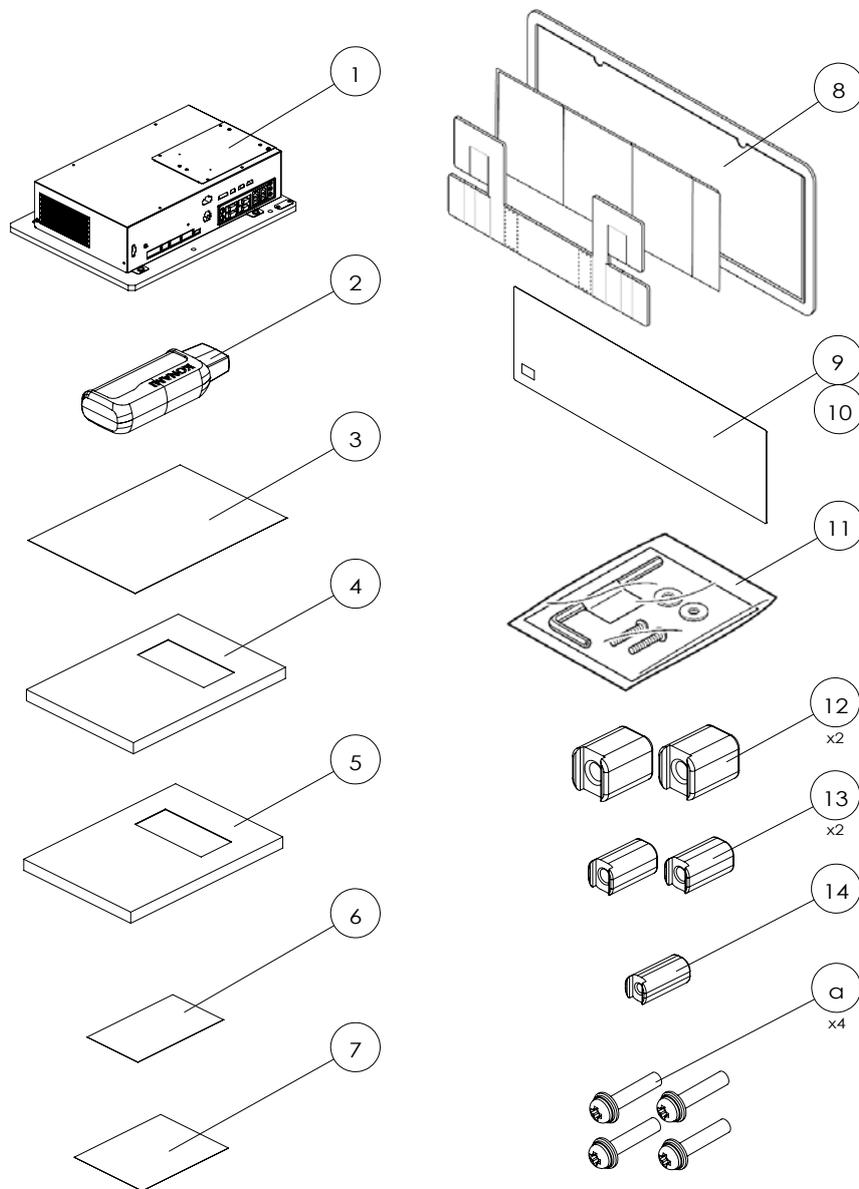
ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対処

付属資料

Fig. 2 ATTACHMENT



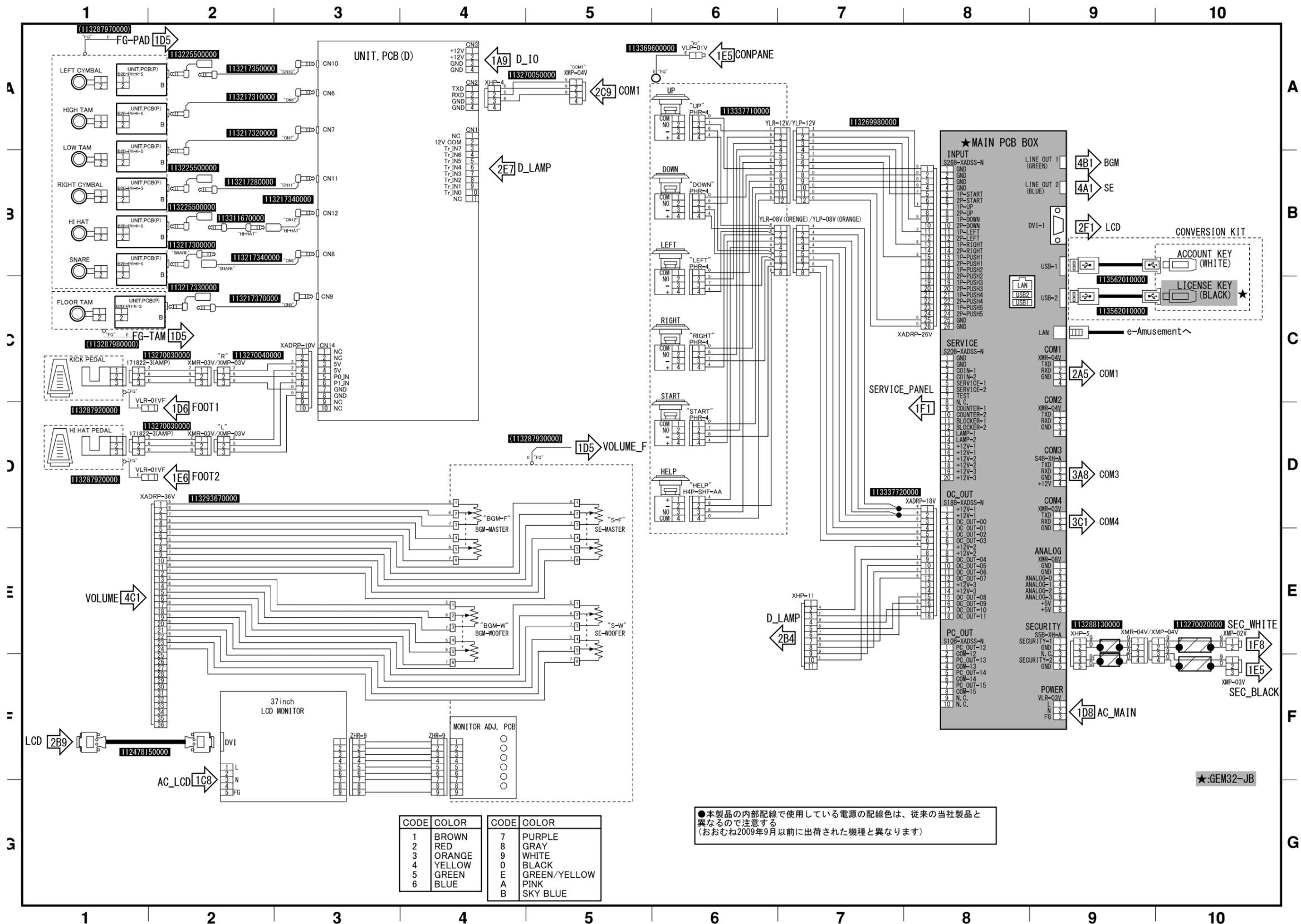
No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1		UNIT,MAIN PCB/KIT		1	
2		UNIT,SECU.USB(BK)		1	ライセンスキー (黒色)
3		INFO,LICENSE		1	
4	115223050000	BOOK,MANUAL		1	コンバージョン説明書
5	115446190000	BOOK,MANUAL		1	取扱説明書
6	115008270000	LABEL,PASELI		1	
7	113226730000	LABEL,COIN		1	
8	115304150000	ASS'Y,POP,O,D		1	
9	115490390000	SHEET,TITLE		1	
10		SEAL,LICENSE		1	
11	115048250000	UNIT,SECURITY		1	防犯ネジ一式
12	113106140000	FILTER,CLAMP		2	
13	113106150000	FILTER,CLAMP		2	
14	113658190000	FILTER,CLAMP		1	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x30 SW,PW (2号 + みがき丸)	4	クロメート

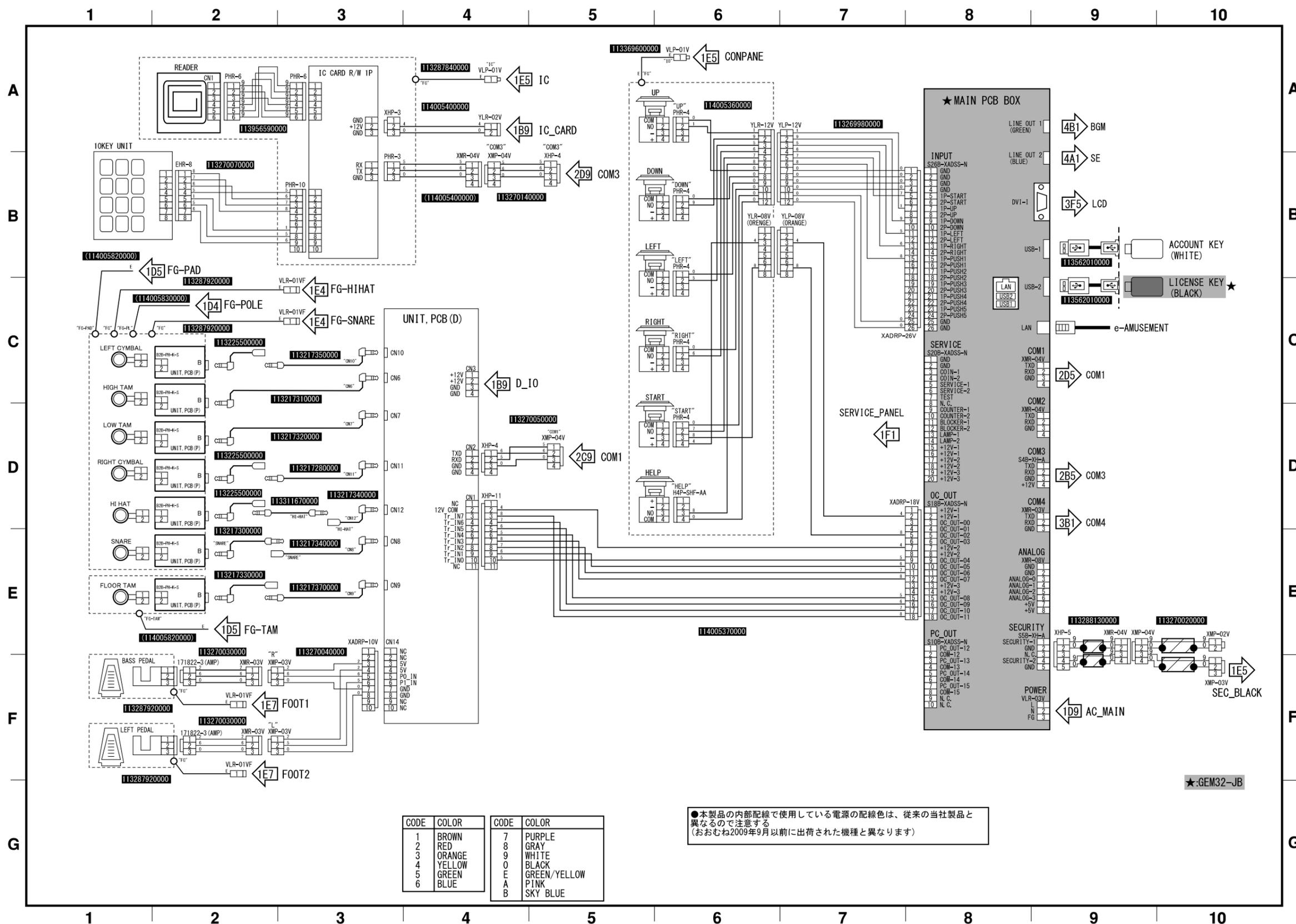
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

- 本書では今回変更となった配線図のみ記載しています。お手持ちの本体の配線図を合わせて参照してください。

ドラムマニアシリーズ A 本体 (GQJ32-JA) : 該当ページ 2/4



ドラムマニアシリーズ B 本体 (GQK32-JC・GQL32-JC) : 該当ページ 2/4



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

安全のために
遊びかた
ゲーム設定
メンテナンス
トラブル対処
付属資料

安全のために

遊びかた

ゲーム設定

メンテナンス

トラブル対処

付属資料

補修用性能部品の保有期間について

- **補修用性能部品**

補修用性能部品とは製品の機能を維持するために必要な部品で、下記の通り保有しています。

製造打ち切り後5年

- **修理可能期間**

上記の保有期間が修理可能期間となります。

保有期間経過後であっても、故障個所によっては修理可能な場合もありますので、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

消耗部品について

消耗部品については、本書 / お手持ちの本体の部品図・配線図をご確認ください。

アフターサービス窓口

アフターサービス窓口では、製品についてのお問い合わせにお役立ていただけるよう年中無休で受け付けています。



0120-170-573

® 携帯電話・自動車電話・PHSからも
ご利用になれます。

営業時間 09:00 ~ 20:00

FAX. 046-256-3418

お問い合わせの際には、あらかじめ次の情報をご用意ください。

- 御社名・ご店舗様名・ご担当者様名・ご連絡先電話番号
- 製品商標名・型式
- 製造番号・ライセンス番号・シリアル番号
- お問い合わせ内容

お問い合わせ内容によっては、お時間を要する場合があります。

下記サイトをご活用ください

e-AMUSEMENT

- e-AMUSEMENT 情報サービス

www.eamuse.konami.fun

e-AMUSEMENT サービスをご契約いただいた店舗様に向けて情報を提供するサイトです。
取扱説明書・本体 1/100 図面・ポップ・リーフレットなど、店舗運営に役立つ情報を提供しています。

(お手持ちのパソコンを VPN ルーターに接続することで閲覧できます)

アミューズメント情報

- デジタルエンタテインメント：アーケードゲーム

www.konami.jp/am

アーケードゲームの商品情報を提供するサイトです。

- デジタルエンタテインメント：オペレーター様へのご案内

www.konami.jp/am/ac_ope

オペレーター様向けの情報を提供するサイトです。