

beatmania IIDX 23 COPULA

ビートマニア ツーディーエックス
トゥエンティースリー コピュラ



設置・運営・メンテナンス・部品図・配線図

取扱説明書

GQLDJ-JC



- 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

はじめにお読みください

本書は beatmania II DX 23 copula (GQLDJ-JC) 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・メンテナンス・トラブル対処などについて説明しています。

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。
- 機器が正常でも、回線障害などで利用できない場合があります。
利用中に、「接続できない」または「回線が遮断される」ときは、ご契約の回線事業者・プロバイダー側のトラブル・メンテナンスなどの影響も考えられますので、回線事業者・プロバイダーにお問い合わせいただくか、各事業者のウェブサイトでご確認ください。
- 本製品のe-AMUSEMENT サービスはブロードバンド専用です。
- 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利用するには、あらかじめ当社との契約が必要です。
*契約が完了していないとゲームを起動することができません。
- 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。

はじめに

■ 製品について	5
■ 安全上のご注意	6
・ 通常運営のとき	6
・ 点検・メンテナンスのとき	7
・ 設置・移動・運搬のとき	8
■ 警告ラベルの位置	10
■ 使用上のご注意	12
・ 本書・警告ラベルについて	12
・ 廃棄するとき	12
■ 各部の名前と電源	14
・ 各部の名前	14
・ 電源の入れかた	16
・ モニターのサービスコンセントについて	17

準備・確認

■ e-AMUSEMENT PASS	18
・ e-AMUSEMENT PASS とは	18
・ 特徴と取り扱い	19
・ 注文について	19
■ PASELI	20
・ 店舗が行うこと	20
・ プレーヤーが行うこと	20
・ PASELIチャージ機について	20
・ PASELIカードについて	21
・ お問い合わせ・詳しい情報について	21
■ 遊びかた	22
・ ゲームシステム	22
・ ゲームモードについて	23
・ エフェクト機能	24
・ ランキングイベント	24
・ オフィシャルウェブサイトについて	24
・ PC・スマートフォン向けサービスについて	24

設定

■ テストモードとゲーム設定	25
・ テストモードの起動と終了	25
・ テストモードの内容	25
・ 各項目と設定	28

メンテナンス

■ 日常の点検	67
・ 点検内容	67
■ 日常のお手入れ	68
・ お手入れのしかた	68

メンテナンス担当者・技術者向け

■ 部品の交換	72
・ コインセレクターの交換	72
・ ボタンの交換(キーボードユニット部)	73
・ ボタンの交換(エフェクトユニット部)	74
・ ターンテーブルセンサーの交換	76
・ 10キーユニットの交換	78
・ PCBユニットの交換	80

■ モニター調整	81
・ モニター調整	81
・ 調整メニュー一覧	82
・ サーキットプロテクターの復帰	83

設置

メンテナンス担当者・技術者向け

■ 設置の前に	84
・ 部材・付属品を確認する	84
・ 設置・搬入に必要なスペース	86
・ 本体の運搬について	86
■ 設置	88
・ 組み立て・設置エリアを設ける	88
・ 本体を設置する	89
・ タイトルパネルを取り付ける	90
・ フレームユニットを固定する	91
・ モニターユニットを取り付ける	95
・ サイドスピーカーを取り付ける	99
・ サイドパネルを取り付ける	103
・ 遊びかたシートを取り付ける	104
・ ステップ台ユニットを取り付ける	105
・ ケーブル類を接続する	107
・ コインカウンターの位置を変える	109
・ コイン集計機器などを接続する場合	111
・ ユニットの分割と移動のしかた	112
■ e-AMUSEMENTサービスの利用確認	113
・ 利用確認を行う	113

故障かな？

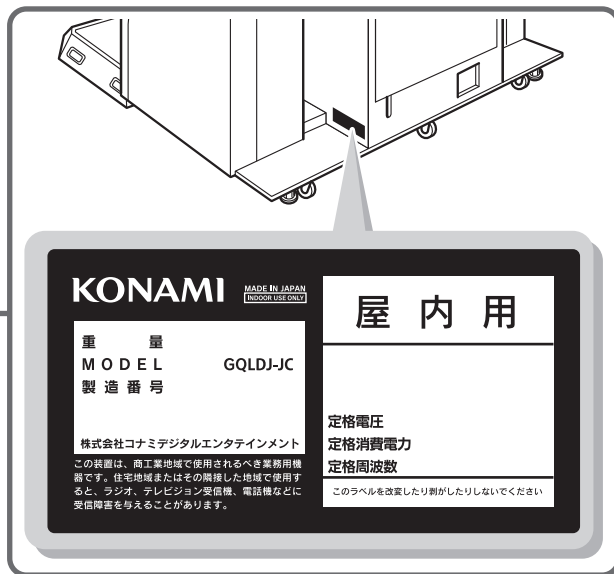
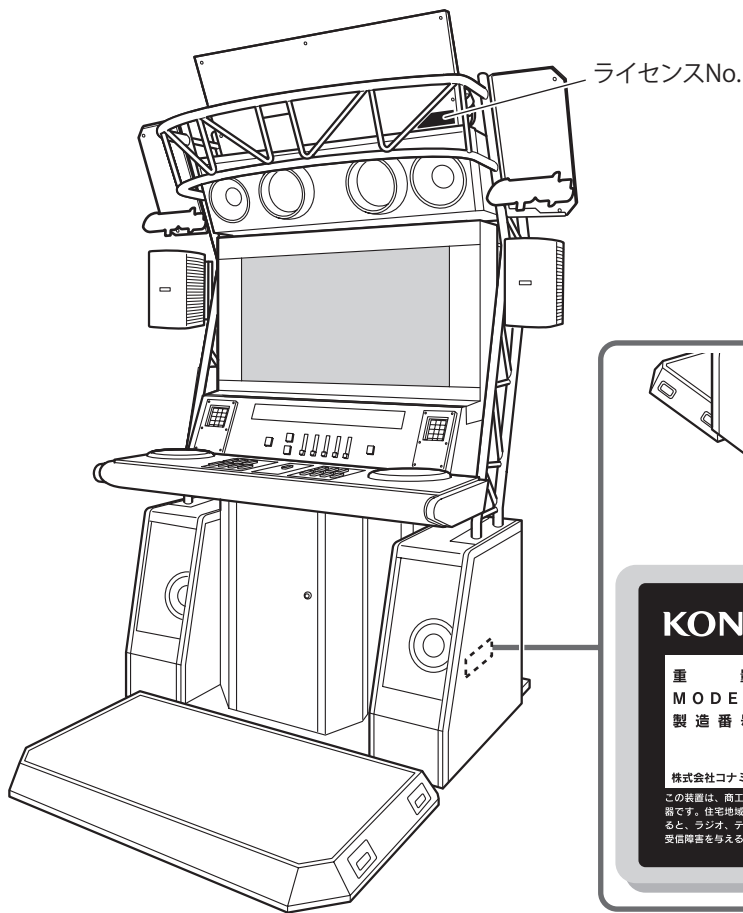
■ 正常に作動しないとき	114
■ ネットワークに関する確認ポイント	116
■ エラーコード・メッセージ一覧	117
■ e-AMUSEMENT Participationについて	119
・ サービスについてのエラー	119
・ ゲームソフトのバージョンが適合しない場合	119
・ ゲーム機が稼働できない場合	120
・ ネットワークに何らかの問題があった場合	120

付属資料

■ 装飾部材	121
■ 部品図	122
■ 配線図	150
■ 知的財産権	157
■ 仕様	158
・ 外形寸法	158
・ 仕様	158
■ 保証について	159
■ アフターサービスについて	裏表紙
・ アフターサービス窓口について	裏表紙
・ 補修用性能部品の保有期間について	裏表紙
・ 消耗部品	裏表紙

製品について

製品商標と型式の見かた

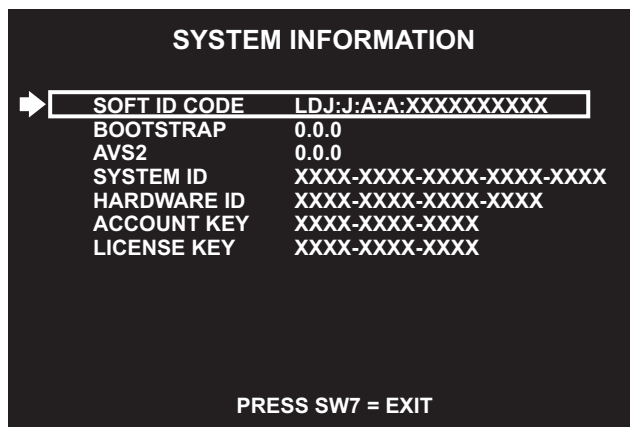


はじめに

製品について

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.66)







(画面は一例)

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。

安全上のご注意

本製品の設置・使用・メンテナンスなどをする人や他の人への危害、財産の損害を防止するため、必ずお守りください。

■ 誤った使いかたをしたときに生じる危険や損害の度合い

 警告 「死亡や重傷などのおそれがある」内容	 してはいけない「禁止」内容
 注意 「傷害や物的損害発生のおそれがある」内容	 必ず実行していただきたい「強制」内容

店舗メンテナンス担当者／技術者が行うよう指示のある作業は、知識や技術のある人が行う
(感電・故障・重大事故の原因)

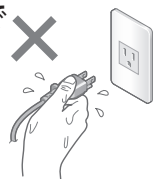
- 本製品の部品交換、保守点検、異常時の対処など。
- 特に危険なものは、技術者が行う作業として記載しています。
- *店舗メンテナンス担当者：アミューズメントマシンや両替機などのメンテナンス経験を有し、本製品の所有者・運営者の管理下で、日常的に機器の保守管理(機器の組み立て・設置・保守点検、ユニット・消耗部品の交換など)に携わる人。
- *技術者：アミューズメントマシン製造メーカーで機器の設計・製造・検査・メンテナンスサービスに携わる人、また工業高校卒業と同等以上の電気・電子・機械工学に関する専門的な技術知識を持ち、日常的にアミューズメントマシンの保守管理・修理に携わる人。

通常運営のとき

警告



■電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
(感電の原因)



■電源プラグは、コードを持って抜かない
(コード破損による漏電事故・火災の原因)



■万一異常があるときは、直ちに電源を切り、電源プラグを抜いて、使用を中止する

(そのまま使うと、火災・事故・感電の原因)

- 電源コード、電源プラグが損傷したとき。
- 煙が出る、異臭・異音がするなど。
- 使用中止後、アフターサービス窓口にご連絡ください。

■電源プラグは、月1回以上点検する
(感電・火災の原因)

- コンセントに正しく差し込まれているか、ほこりなどがたまっていないかを確認する。

注意



■本体に衝撃を与えない
(事故・けが・故障・破損の原因)

- 本製品には振動に弱い部品が内蔵されています。(PCBユニット・モニター・電子部品など)

■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
(正常にゲームができなくなったり、故障の原因)

■本体の開閉部を開けたときは、荷重や衝撃を加えない
(開閉部の変形・破損の原因)

■通気口をふさがない
(故障の原因)



■使用中は e-AMUSEMENT PASS 読み取り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、読み取り部から装着部位まで22cm以上離してください。

■モニターは適切な状態で運営する

- (ちらつき・ひずみがあるままプレーすると、プレーヤー・周囲の人の体調不良・めまい・頭痛などの原因)

■電源を入れ直すときは、切ってから10秒以上経過後に行う

- (PCBユニットの故障の原因)

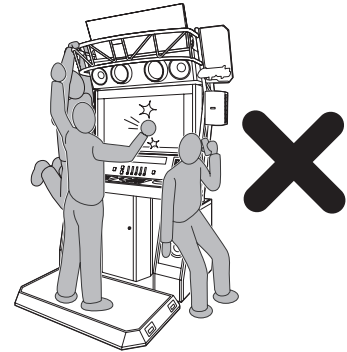
⚠ 注意



■プレーヤーには、次のことを周知する

(事故・病気の誘発・重症化の原因)

- ゲーム機に登る・たたく・よりかかる・ぶらさがる行為をさせない。
- 幼児を監視するよう保護者に呼びかける。
- 次の方はプレーしないでください。
 - ・飲酒している。
 - ・音・光・映像などの刺激で、筋肉のけいれん・意識の喪失などを経験した。またはそのおそれがある。
 - ・疲労・睡眠不足・病中病後・けが・体調不良である。
 - ・妊娠している、または妊娠の可能性がある。
 - ・医師から運動を制限されている。
 - ・手・手首に疾患がある、または治療中。



点検・メンテナンスのとき

⚠ 警告



■技術者以外は背面扉を開けない

(事故・感電の原因)

■メンテナンスドア・背面扉を開けたときは、本体内部を不用意に触らない

(事故・感電・やけど・けがの原因)

■本書に記載のない箇所の分解・修理・各種設定・改造はしない

(火災・作動不良・故障の原因)

- 修理などは、アフターサービス窓口にご依頼ください。
- 上記を守らないこと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。

■高圧洗浄機などで本体や床を洗浄しない

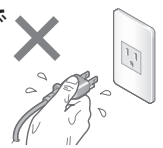
(本体内部に水が入ると、感電・故障の原因)



■電源プラグは、ぬれた手で

抜き差ししない

(感電の原因)

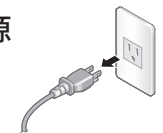


■点検・メンテナンスの内容によっては、電源を切り、電源プラグを抜いて行う

(感電の原因)

■背面扉を開けるときは電源を切り、電源プラグを抜く

(事故・感電の原因)



■部品や消耗部品を交換するときは、当社指定のものを使う

(火災・故障の原因)

⚠ 注意



■シンナー・ベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤・化学ぞうきんなどは使わない

(本体の変形・破損の原因)

- 本体内部に入ると、感電・故障の原因にもなります。



■長期間で使用するときは、運営前に各部を点検する

(経年劣化で部品が変形・破損し、プレーヤー・店舗メンテナンス担当のけがの原因)

- 部品が変形・破損したときは、直ちに電源を切って使用を中止し、アフターサービス窓口にご連絡ください。



■電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する

(電気部品の破損の原因)

- 電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに取り扱うと同時に、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。



設置・移動・運搬のとき

警告



■ 次のような場所に設置しない

(事故・故障の原因)

- 屋外や、雨漏り・結露する場所
- 直射日光が当たる場所
- 冷暖房器具などの熱が直接当たる場所
- 灯油やシンナーなど、引火性の危険物の近く
- 斜面、強度のない不安定な床、振動の激しい場所
- ほこりの多い場所
- 強い磁気・電波を発生する機器や消防設備の近く
- 高圧洗浄機を使う場所

■ 非常口の近くに設置しない

(災害時に避難できず、死傷の原因)

■ 本製品の上や近くに物を置かない

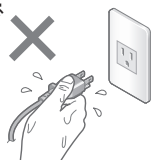
(水分や異物が内部に入り、感電・故障の原因)

■ 付属の電源ハーネス(コンセント)には、コイン集計機器・課金端末機器以外を接続しない

(規格を外れたり容量を超える接続は、火災・故障の原因)

■ 電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない

(感電の原因)



■ 電源プラグは、コードを持って抜かない

(コード破損による漏電事故・火災の原因)

■ 電源コードやLANケーブルには、次のことをしない

(漏電事故・火災・感電の原因)

- 傷つけない・加工しない・無理に曲げない・ねじらない・加熱しない・束ねない・引っ張らない・足で踏まない・挟まない・釘などを打たない

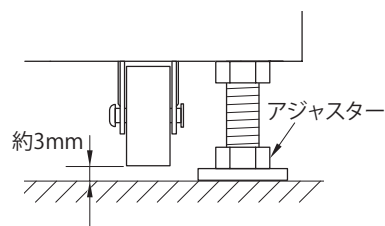
■ タコ足配線しない

(火災・感電の原因)



■ すべてのアジャスターを床に接地させ、ガタつきがなく水平であることを確認する

(本製品が揺れ、けが・事故の原因)



■ 日本国内で使用する

(電源電圧仕様の違いによる、火災・事故・故障の原因)

■ 電源を接続する前に、施設側の配線・コンセントの容量を確認する

(発熱・火災の原因)

■ 延長コードを使用するときは、定格15A以上の屋内配線を単独で使う

(火災・故障の原因)

■ AC電源コードは必ず付属のものを使用し、アース接地されたコンセントに差し込む

- 付属のものを使用しないと、火災や故障の原因になります。
- アースを接続しないと、感電や故障の原因になります。

■ 単相AC100V(90～110V)の電源、屋内配線(20A以上)を使う

(火災・故障の原因)

⚠ 注意



■住宅地域や、住宅地域の隣接地域には
設置しない
(テレビ・ラジオ・電話機などの受信障害の原因)

■ケーブル類は、通路に出さない
(踏んだり引っかけたりし、転倒・けが・ケーブル類などの破損の原因)

■横倒しにしない
(部品の変形・破損の原因)

■開閉部・可動部に無理な力を加えない
(けが・事故・破損の原因)

■3P-2P 変換プラグを使用しない
(接触が悪いと、感電や発熱・やけどの原因)

■本体に衝撃を与えない
(事故・けが・故障・破損の原因)
●本製品には、振動や衝撃に弱い部品が内蔵されています。(PCB ユニット、モニター、電子部品など)



■設置・移動・運搬は、店舗メンテナンス
担当者／技術者が行うかアフターサー
ビス窓口にご相談する
(けが・事故・破損の原因)

■手の届きにくいところは脚立を使用する
(無理な体勢はけがや事故の原因)

■十分なスペースを確保して設置する
(プレーヤーが壁や他製品にぶつかると、事故・けがの原因)

■移動時は、電源を切ってケーブル類を
抜く
(コードを踏んだり引っかけたりし、事故・破
損・故障の原因)

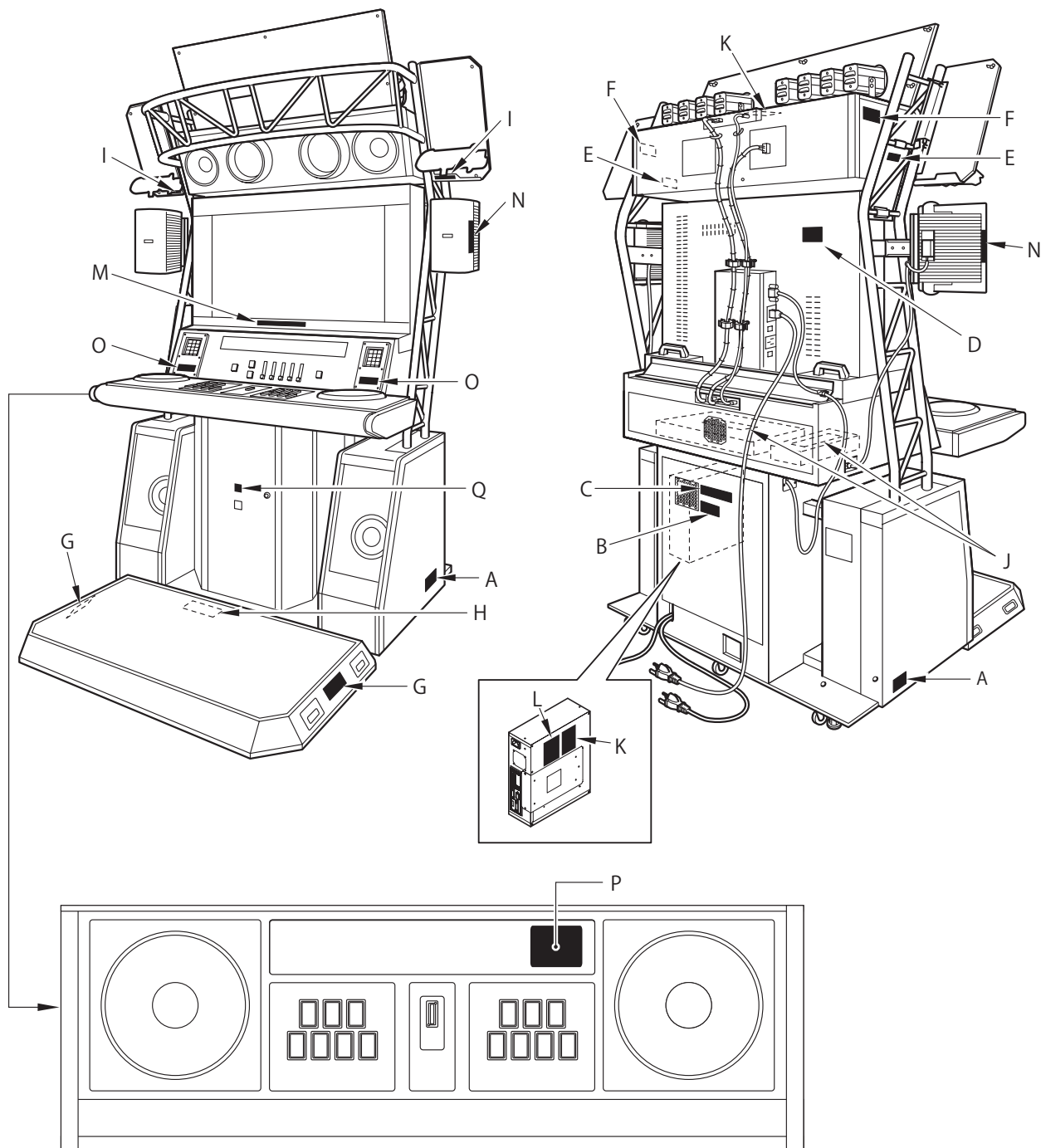
■移動時は、左右方向に押す
(転倒による事故・破損の原因)

■各ユニットを着脱するときは、必ず必
要人数以上で行う
(けが・事故・破損の原因)
●モニターユニット(約46kg) ……3人以上
●フレームユニット(約60kg) ……4人以上
●ステップ台ユニット(約36kg) ……2人以上

■移動するときや、段差を乗り越える
ときは、必ず各ユニットを分割して、必
要人数以上で行う
(事故・破損の原因)
●本体ユニット ……6人以上
●モニターユニット ……3人以上
●フレームユニット ……4人以上
●ステップ台ユニット ……2人以上

■設置後は、各部を点検する
(部品が変形・破損していると、けがの原因)
●変形・破損した部品は交換してください。

警告ラベルの位置



使用上のご注意

本書・警告ラベルについて

- 警告ラベルを剥がしたり、汚したり破損させないでください。
- 本製品の所有者が変わるときは、次の所有者に本書を渡してください。
また、e-AMUSEMENTサービス・PASELIサービスなどのご契約手続きが必要となりますので、当社営業担当に連絡してください。
- 本書を含む各説明書を紛失したときは、KONAMI ORDER PORTAL (P.159) 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。

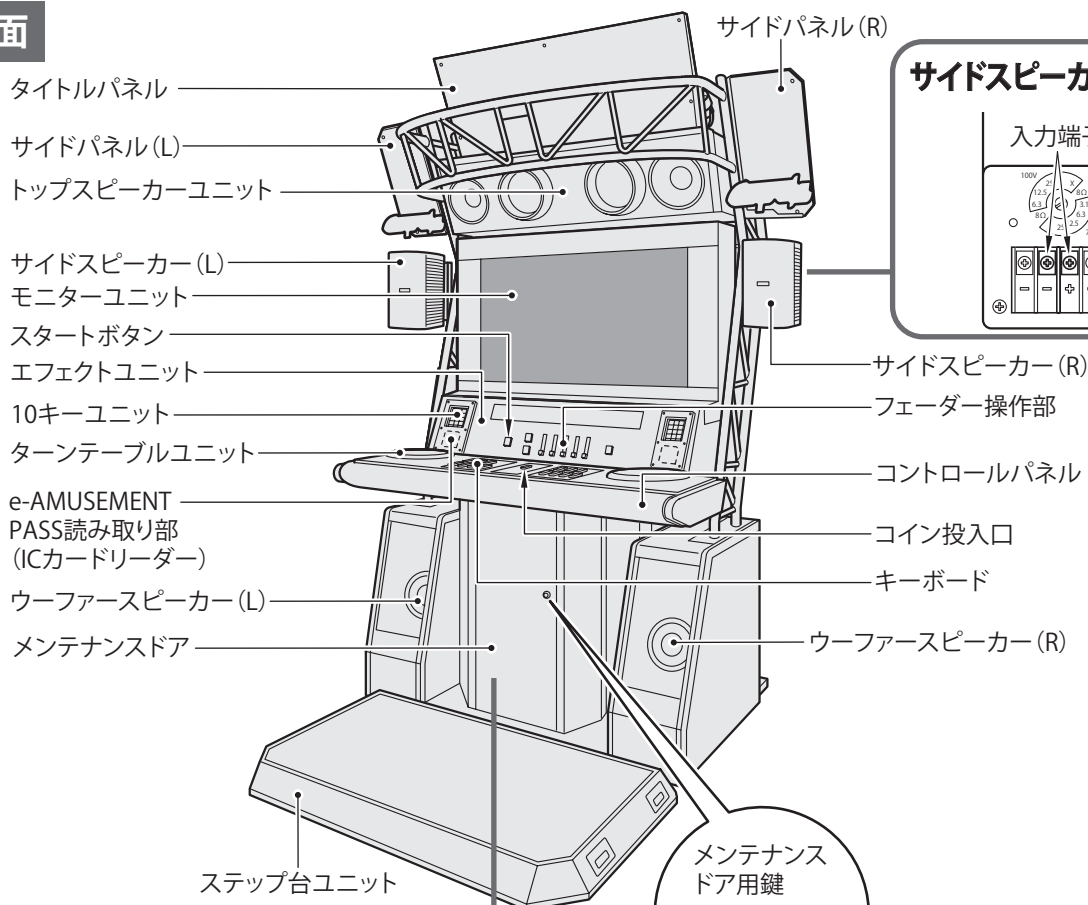
廃棄するとき

- 本体・部品は、本製品の所有者の責任で産業廃棄物として廃棄してください。
- 本体(付属品以外)の場合は、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。
(当社との契約によります。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て廃棄してください。

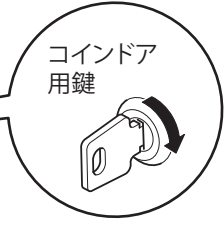
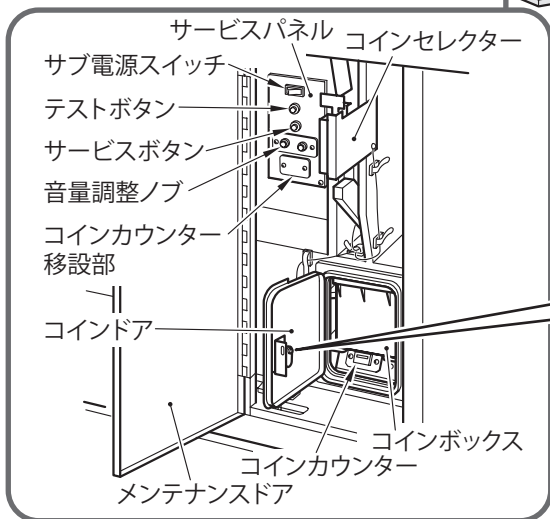
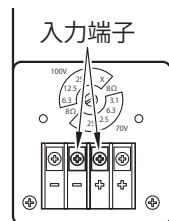
各部の名前と電源

各部の名前

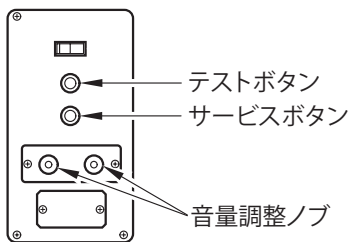
前面



サイドスピーカー背面側



サービスパネルのボタンの働き



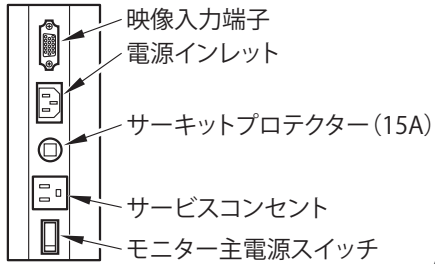
	ゲーム中	設定操作中
テストボタン (TEST)	テストモードに切り替える	設定項目や設定を選ぶ
サービスボタン (SERVICE)	コインを入れずに、テストプレーやサービスができる (コインカウンターには記録されない)	選んだ項目や値を決定する
音量調整ノブ	ゲーム音量の調整ができます。	

背面

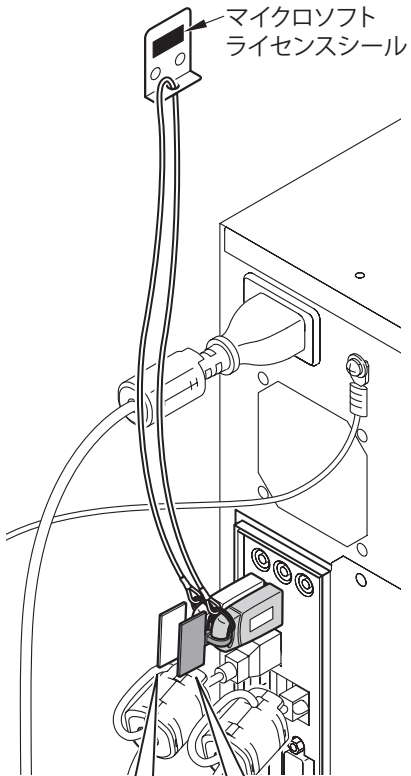
はじめに

各部の名前と電源

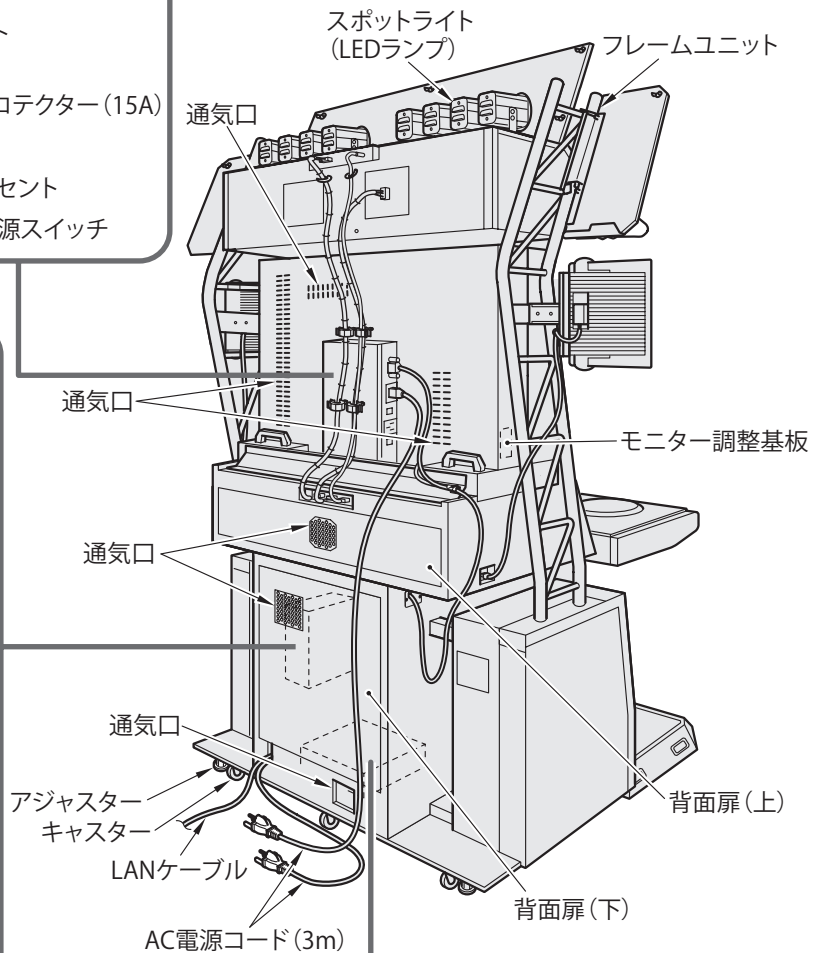
電源ユニット(モニター部)



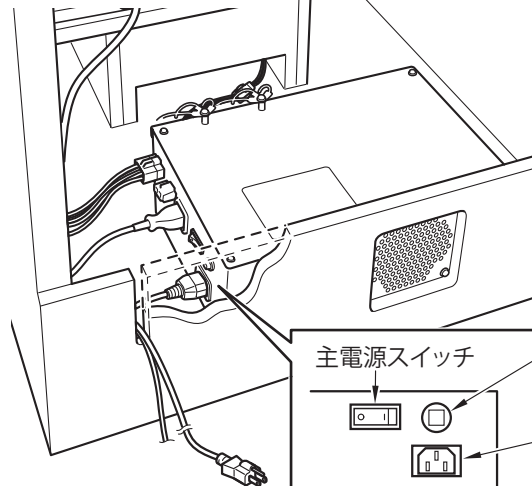
PCBユニット



アカウントキー、ライセンスキーは本製品専用です。本製品以外では使用しないでください。



電源ユニット(本体)

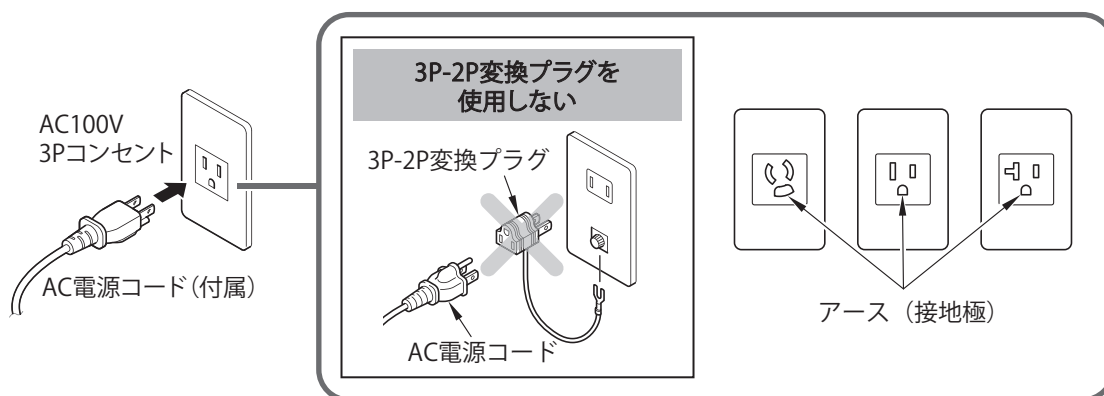


電源の入れかた

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・メンテナンスドア用鍵

1 本体ユニットとモニターユニットの電源プラグを接続する

- 電源3Pプラグによるアース接続ができないときは、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
- 電源コードが通路にはみ出す配置を行う場合は、人が引っかけて転倒したり、ケーブル類の破損を防止するのに有効なケーブル保護カバーを設置してください。

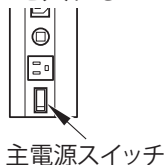


2 電源を入れる

- 本製品は本体の電源とモニターの電源が別になっています。
- 本体の電源を切っても、モニターの電源は切れませんのでご注意ください。

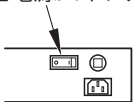
モニターユニット

- 1 主電源スイッチを入れる



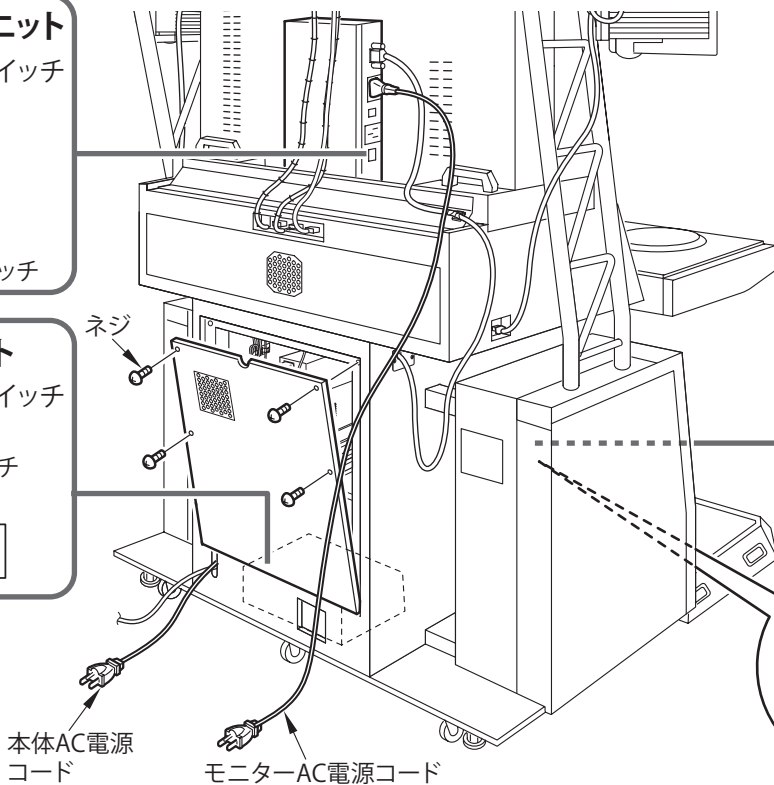
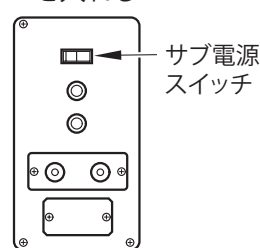
本体ユニット

- 2 主電源スイッチを入れる



サービスパネル

- 3 サブ電源スイッチを入れる

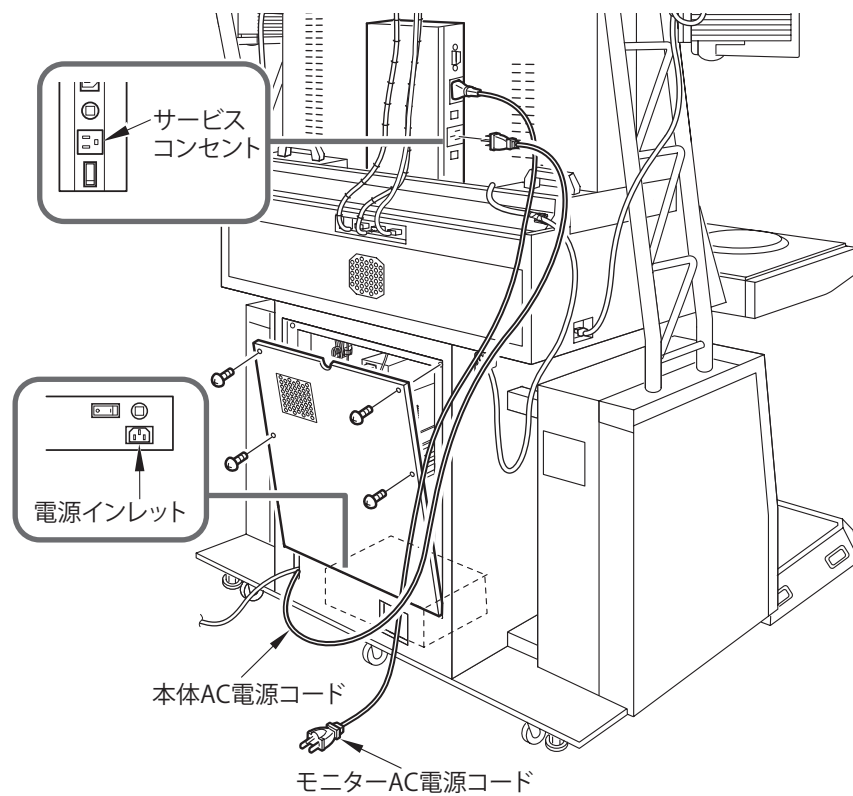


電源を入れた後は…

- 電源を入れると、自動的にセルフテスト(自己診断テスト)が行われ、結果が画面に表示されます。
- 正常な場合は自動的にゲーム画面になり、ゲームデモが始まります。
- 電源を入れた後は、ゲームデモが始まるまで、各ボタンに触らないでください。

モニターのサービスコンセントについて

- 本体とモニター 2つの電源が確保できないときは、モニターのサービスコンセントを使用してください。

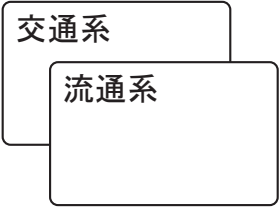


e-AMUSEMENT PASS

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。
- e-AMUSEMENT PASSカード、またはe-AMUSEMENT PASSとして登録済みの携帯端末や交通系ICカード・流通系ICカードを指し、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

e-AMUSEMENT PASSカード (当社製ICカード)	携帯端末	ICカード
 <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>	 <p>*図の絵柄はイメージです。</p>

* e-AMUSEMENT PASSカードに加え、携帯端末・交通系ICカード・流通系ICカードもe-AMUSEMENT PASSとして登録できます。

- すべての携帯端末やICカードには対応していません。
電子マネーに対応している携帯端末やICカードであれば、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端末やICカードに限られます。
(読み取れないときは、携帯端末のICカードロックなどを解除してみてください)
- 携帯端末やICカードをe-AMUSEMENT PASSとして登録する際には、携帯端末やICカードに内蔵されているICチップの固定IDのみを利用していますので、それら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、携帯端末やICカードに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のデータ引き継ぎに際して

- 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。
携帯端末の買い換えや携帯端末・e-AMUSEMENT PASS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)
 - ・ e-AMUSEMENT PASS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。
 - ・ 携帯端末やICカードの場合は、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。


下記のウェブサイト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。

<http://eagate.573.jp/>

注文について

e-AMUSEMENT PASS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

<p>e-AMUSEMENT PASSカード (当社製ICカード)</p>  <p>* 図の絵柄はイメージです。</p>	<p>GUF18-JA (汎用絵柄カード100枚入り)</p> <p>当社のe-AMUSEMENT PASS対応商品専用の共通ICカードです。</p>
--	--

PASELI

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。

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。(P.56)
- 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。(P.48)

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、または携帯端末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 に登録(無料)
- e-AMUSEMENT PASS のPASELI 利用設定(無料)
- KONAMI ID に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。

- プレー中は画面にPASELI 残高が表示されます。

PASELIチャージ機について

PASELI利用設定を有効にしているe-AMUSEMENT PASSをかざすことでチャージできます。
PASELIチャージ機に関する詳しい情報はPASELI公式ウェブサイトでご確認ください。



PASELIチャージ機

PASELI カードについて

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ー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・携帯端末から <http://paseli.konami.jp/> でご確認ください)
- 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>
---	---

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のウェブサイト以案内しています。

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

遊びかた

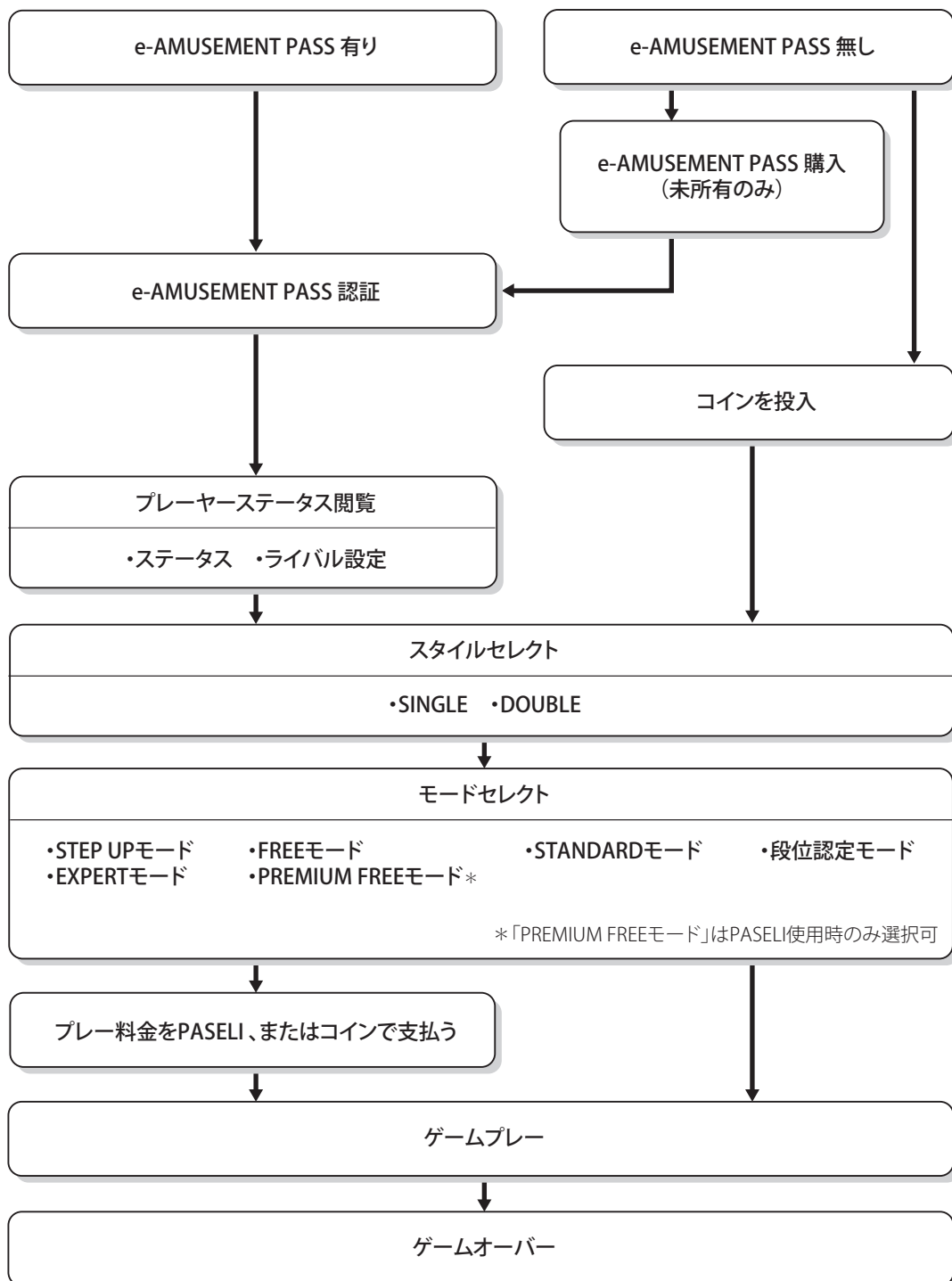
本製品は、曲に合わせて画面の指示どおりにキーボードをたたいたり、ターンテーブルを回したりすることによって、曲の演奏をシミュレートできる音楽ゲームです。

1人または2人の同時プレーが可能です。

e-AMUSEMENT PASS を使用することで、名前や各ステージで獲得した最高得点などの履歴が残り、ゲームの途中でゲームオーバーになっても、次回途中からプレーしたステージを選択して遊ぶことができます。また、インターネットランキングに参加することができます。

* e-AMUSEMENT PASSを使用しなくても通常の音楽ゲームと同じように遊べますが、上記サービスを受けることはできません。

ゲームシステム

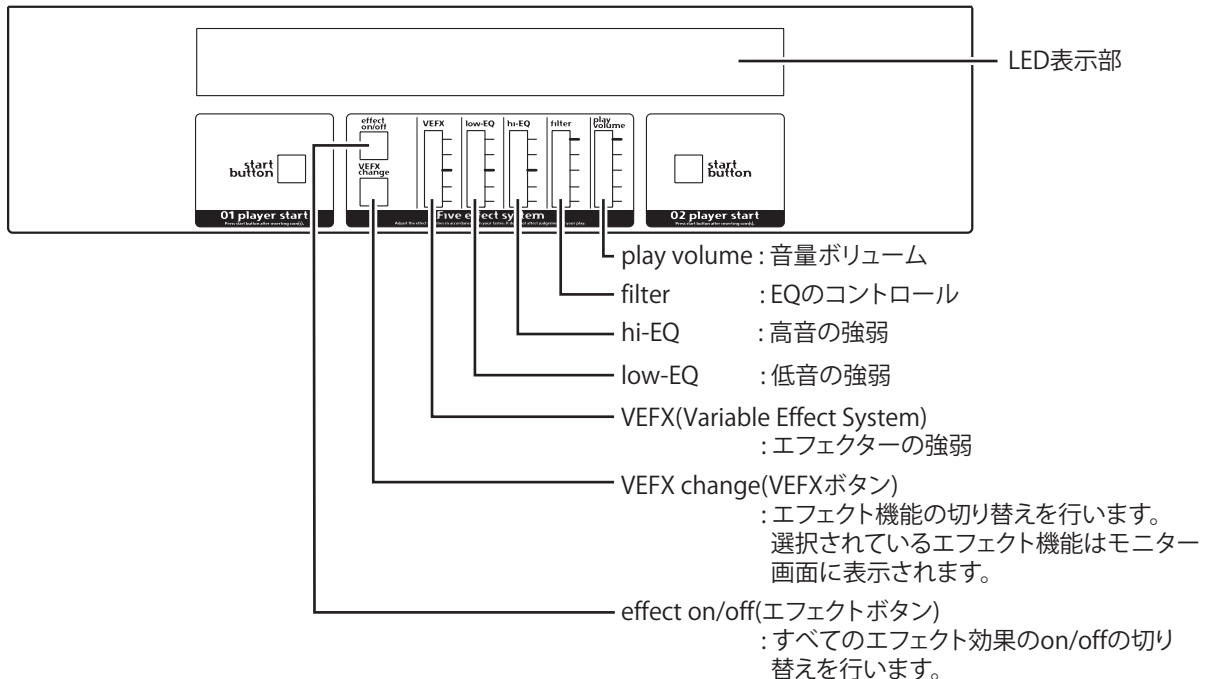


ゲームモードについて

- **STEP UP モード** ……全3ステージで構成されており、ステージクリアできなくても全3ステージプレイできます。このモードは、初心者から遊ぶことができます。
- **FREE モード** ……2曲を全曲選択で遊ぶモードです。途中でゲームオーバーにならないため練習に最適なモードです。
 - *「FREE モード」にカーソルを合わせて黒鍵盤をすべて押すと、1回のミスでステージ終了になる「HAZARD モード」になります。
 - *2人同時プレイ時には「FREE PLUS モード」となり、3曲保証でプレイすることができます
- **STANDARD モード** ……全3ステージで構成されており、曲を選択してプレイすることができます。
- **段位認定モード** ……全4ステージで構成されており、数種類のコースを選択してプレイすることができます。
 - *コースを決定した後は曲を選択することはできません。
- **EXPERT モード** ……全4ステージで構成されており、数種類のコースを選択してプレイすることができます。
 - *コースを決定した後は曲を選択することはできません。
- **PREMIUM FREE モード** ……PASELI 限定の時間貸しモードです。
 - プレイヤーは3パターンのプレイ時間を選ぶことができ、時間内であれば何回でもプレイすることができます。
 - プレイ時間はテストモードの「GAME OPTIONS」で設定することができます。(P.35)
- PASELI 利用時に「STANDARD モード」、「EXPERT モード」を選択すると、下記オプションを選択することができます。
 - **DJ VIP PASS GOLD**
 - 「STANDARD モード」を選択 ……3曲保障で遊ぶことができるようになります。
 - 「EXPERT モード」を選択 ……2曲保障, ゲージオプションを使用して遊ぶことができるようになります。
 - **DJ VIP PASS PLATINUM**
 - 「STANDARD モード」を選択 ……3曲保障, 難易度制限なしで遊ぶことができるようになります。
 - 「EXPERT モード」を選択 ……3曲保障, ゲージオプションを使用して遊ぶことができるようになります。
- 上記の各モードのステージ数は、出荷時の設定値です。
- ゲームモードは一例です。イベントなどの開催状況によって一部変化する場合があります。

エフェクト機能

ゲームプレイ中にエフェクト機能を使用することによって、音の調整をすることができます。



ランキングイベント

e-AMUSEMENT対応店舗にてe-AMUSEMENT PASSを使用してプレイした場合、自動的にランキングに登録されます。e-AMUSEMENT PASSが使用できない場合は、ランキングイベントに参加できません。

当社指定のホームページへのアクセスは、本製品以外の場所(プレイヤーのパソコンなど)から行い、また、アクセスのための費用はプレイヤーの負担となります。

ランキングイベントの開催や期間についてのお知らせは、別途ご案内させていただきます。
 (都合により開催しない場合もありますので、あらかじめご了承ください)

オフィシャルウェブサイトについて

アップデートなどでゲームシステムの一部が変更されたとき、本書に記載以外のプレイ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、定期的に下記のホームページで確認することをおすすめします。

オフィシャルウェブサイト : <http://eagate.573.jp/game/2dx/23/>

PC・スマートフォン向けサービスについて

当社では、コンテンツをいっそう盛り上げることを目的として、外出先からでも楽しめるeAMUSEMENTサイトを展開しています。

このウェブサイトを通して、ユーザー間の交流や利便性を高めることができる次の特徴を備えています。

- ユーザー間の交流を楽しめるコミュニティを展開しています。
- アミューズメントゲームのプレーデータの閲覧や、PASELIの利用設定などができます。
- e-AMUSEMENT PASSのデータ引き継ぎなどもスムーズに行えます。

<http://eagate.573.jp/>

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

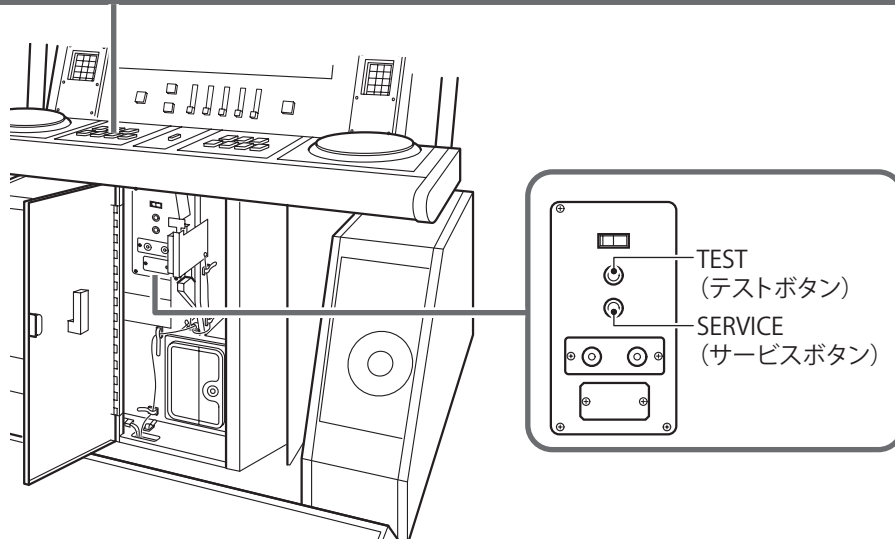
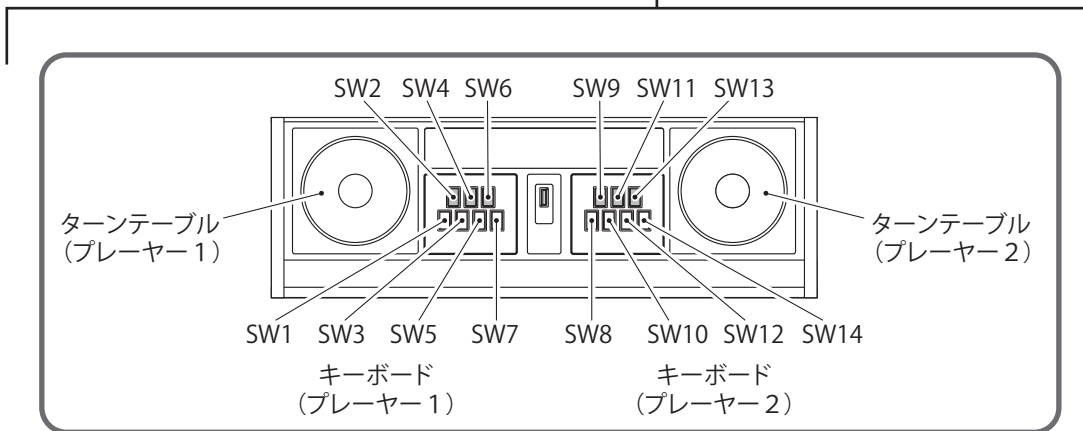
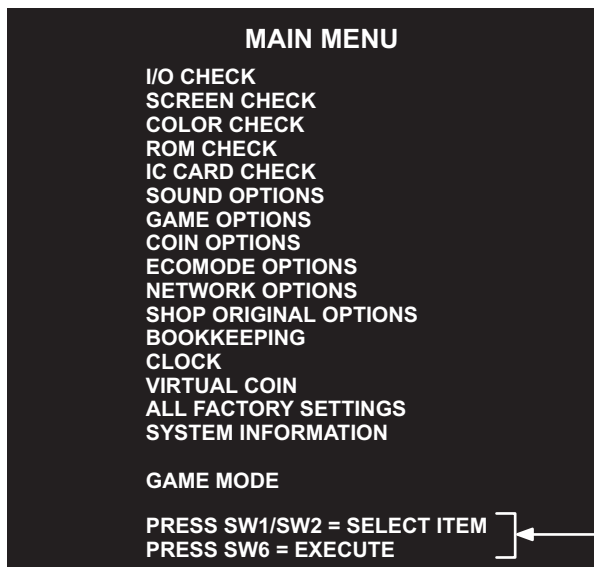
項目	説明ページ	内容
MAIN MENU		
I/O CHECK	28	コントロール系の入出力確認
└ INPUT CHECK	29	コントロール系の入力状態を確認
└ 10 KEY CHECK	30	10 キーユニットの入力状態を確認
└ LAMP CHECK	31	ランプの点灯を確認
SCREEN CHECK	32	モニター表示の大きさや位置ずれを確認
COLOR CHECK	32	モニター表示の色合いを確認
ROM CHECK	33	ゲームデータが正常か確認
IC CARD CHECK	33	e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認
SOUND OPTIONS	34	ゲームサウンドに関する設定と確認
GAME OPTIONS	35	ゲームに関する設定と確認
COIN OPTIONS	37	プレー料金に関する設定と確認
ECOMODE OPTIONS	38	エコモード運営(省電力運営)に関する設定と確認
NETWORK OPTIONS	39	ネットワークに関する設定と確認
└ SHOP NAME SETTING	40	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定
└ NETWORK CHECK	41	ネットワーク設定の確認と、通信状況を確認
SHOP ORIGINAL OPTIONS	42	店舗オリジナル大会での対象楽曲の設定
BOOKKEEPING	44	コインに関する集計の確認
CLOCK	47	現在時刻の設定
VIRTUAL COIN	48	PASELI に関する設定と集計の確認
└ OPERATION SETTINGS	49	PASELI でのプレー料金を設定
└ └ TAX RATE SETTING	50	消費税に関する設定
└ └ PATTERN 1 ~ 3	51	PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定
└ └ SCHEDULE	55	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
└ SUPPLY	56	プレーヤーにサービスする PASELI の設定(コインでのサービスボタン相当)
└ INCOME LOG	57	使用された PASELI に関する集計を確認
└ PLAYER'S LOG	62	プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認
ALL FACTORY SETTINGS	64	設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す
SYSTEM INFORMATION	66	ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認
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。

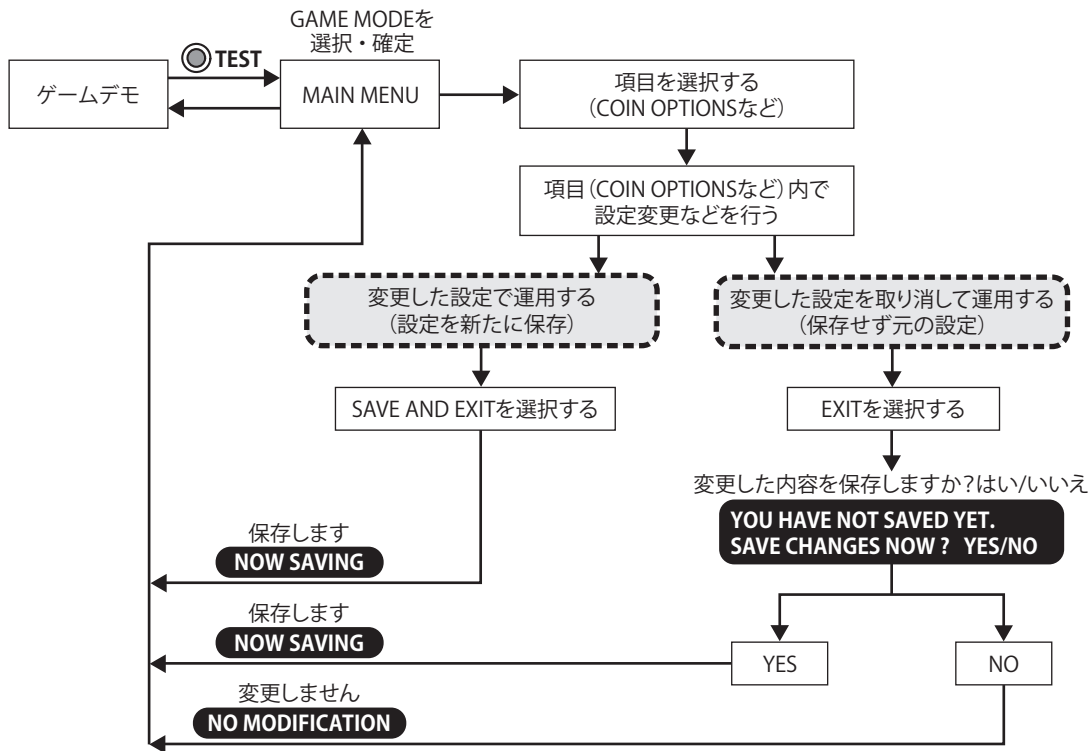
設定項目における操作方法

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。

画面上のボタン



設定項目における確認・設定・保存の流れ



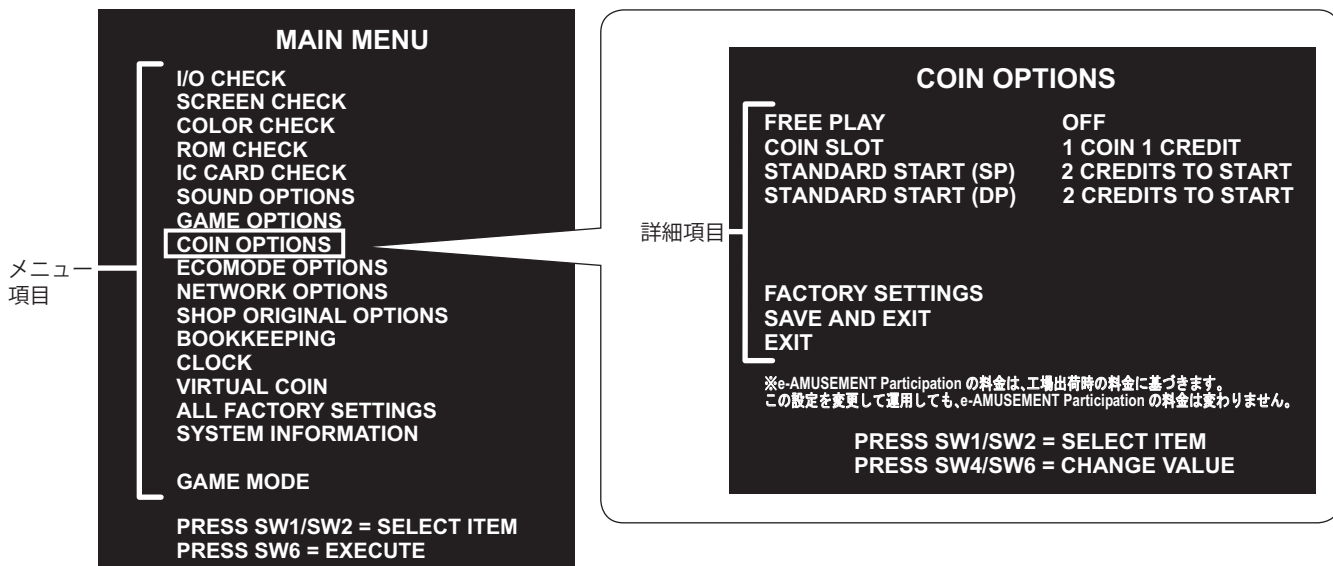
- 「設定項目における確認・設定・保存の流れ」は一例です。項目によっては操作の一部が異なる場合がありますので、各項目の画面下に表示されるメッセージにしたがってください。

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。(P.64)

各項目と設定

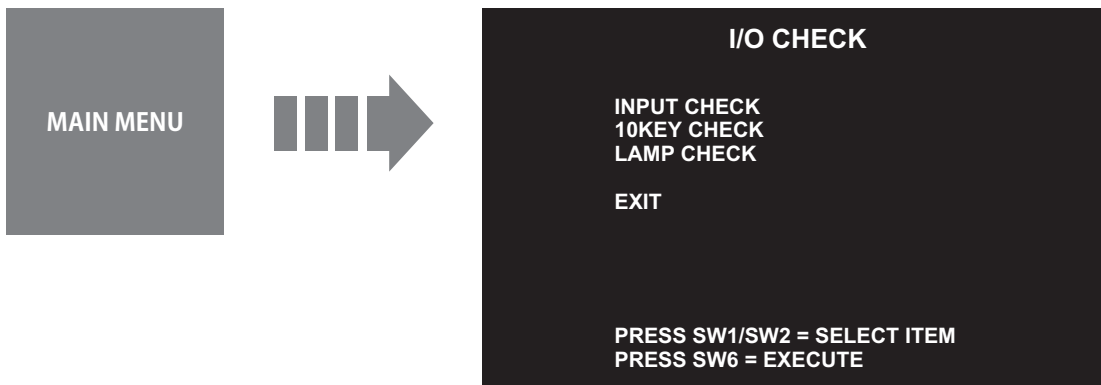
MAIN MENUにメニュー項目が表示されます。また、各メニュー項目を選択・確定すると、そのメニュー項目の詳細項目が表示されます。



I/O CHECK

コントロール系の入出力確認

各ボタンや、コインセレクター、入力機器、10キーユニットの作動確認、および各ランプの点灯確認を行います。

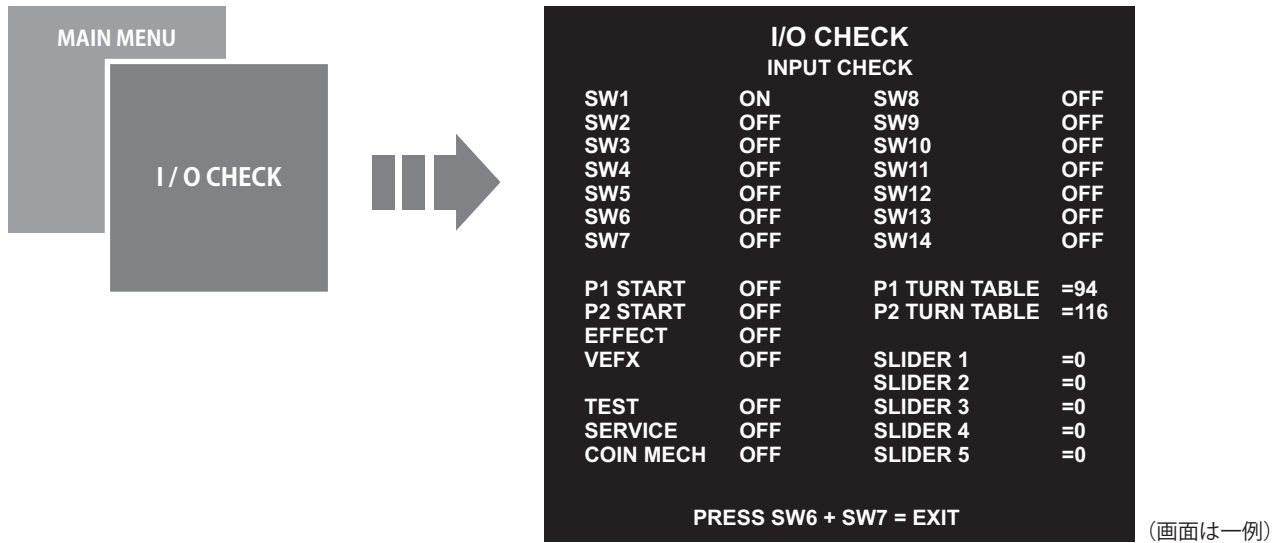


INPUT CHECK	コントロール系の入力状態を確認	▶ P.29
10KEY CHECK	10 キーユニットの入力状態を確認	▶ P.30
LAMP CHECK	ランプの点灯を確認	▶ P.31

項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定	項目の選択後に SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「EXIT」を選択して、SW6 を押す

INPUT CHECK

コントロール系の入力状態を確認

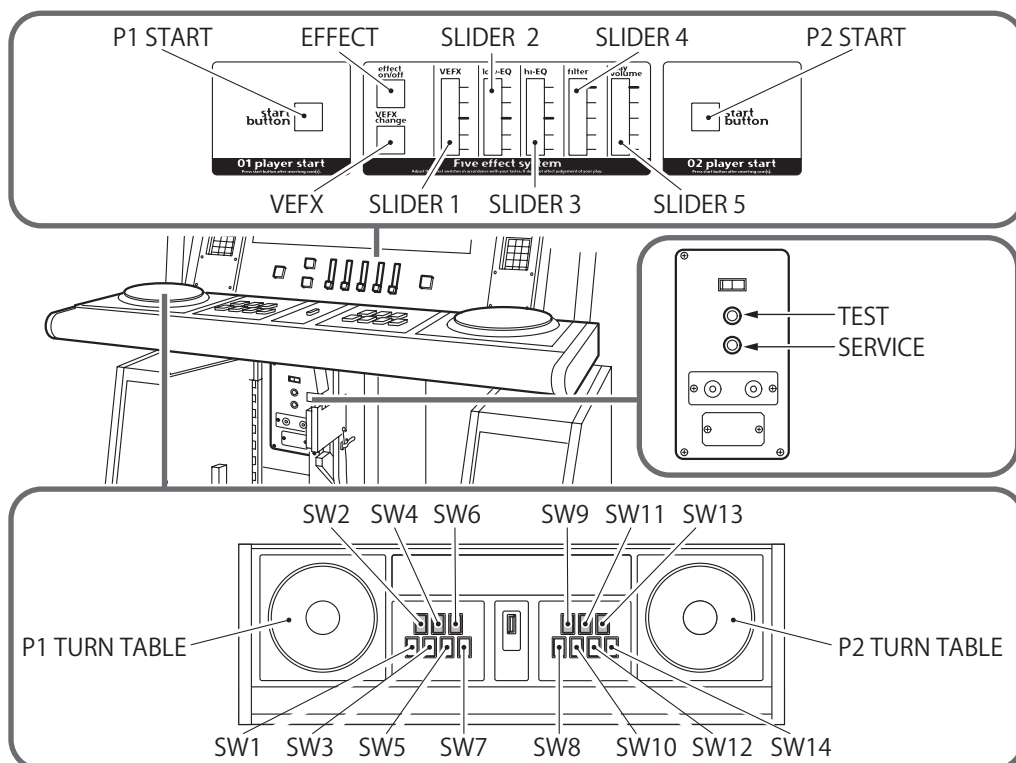


ON/OFF	それぞれのボタン入力に応じて「ON/OFF」を表示します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ON : スイッチが入っています。 ・ OFF : スイッチが入っていません。
P1 TURN TABLE P2 TURN TABLE	プレイヤー 1,2 のターンテーブルの入力に応じて 0 ~ 255 までの数値を表示します。
SLIDER 1~5	SLIDER 1 (一番左側のスライダーボリューム) から SLIDER 5 (一番右側のスライダーボリューム) まで、それぞれの入力に応じて 0 ~ 15 までの数値を表示します。

I/O CHECK に戻る

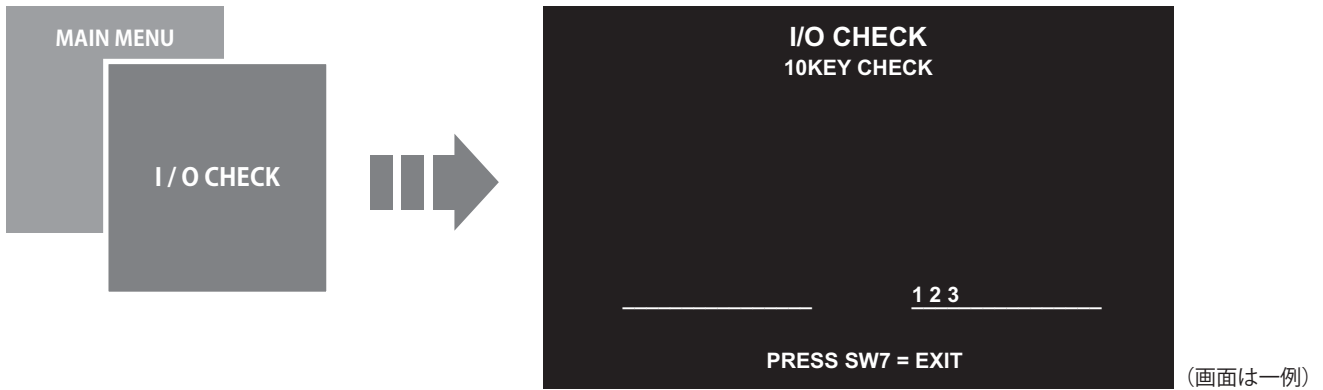
SW6 を押しながら SW7 を押す

- 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)



10KEY CHECK

10 キーユニットの入力状態を確認

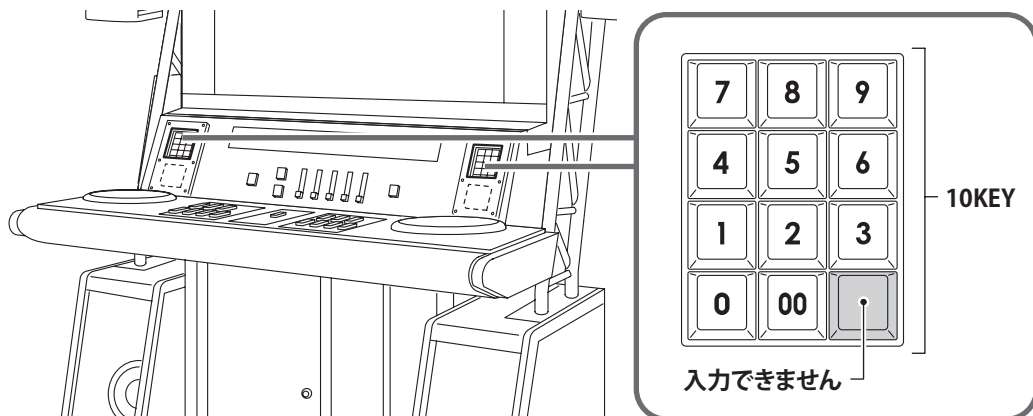


10KEY CHECK

画面の左側にプレイヤー1、右側にプレイヤー2の入力結果を表示します。

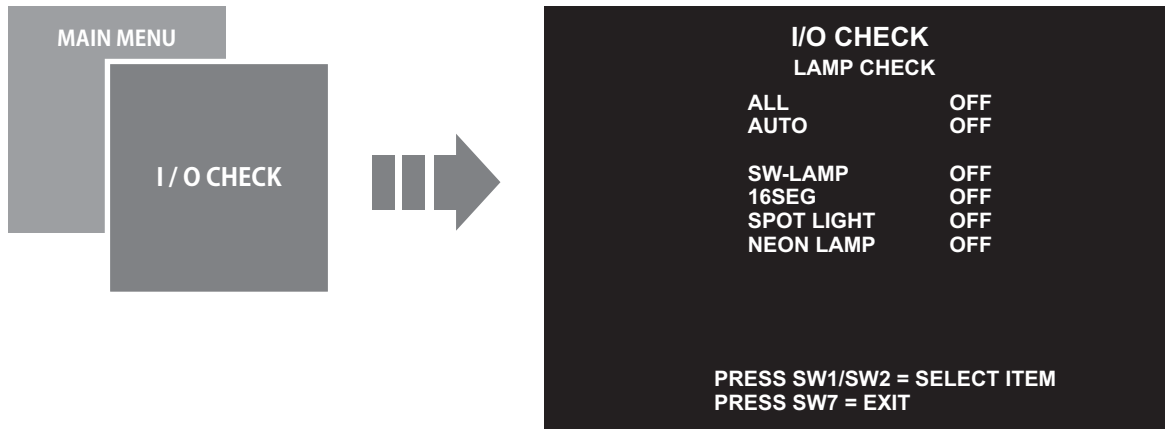
I/O CHECK に戻る

SW7 を押す



LAMP CHECK

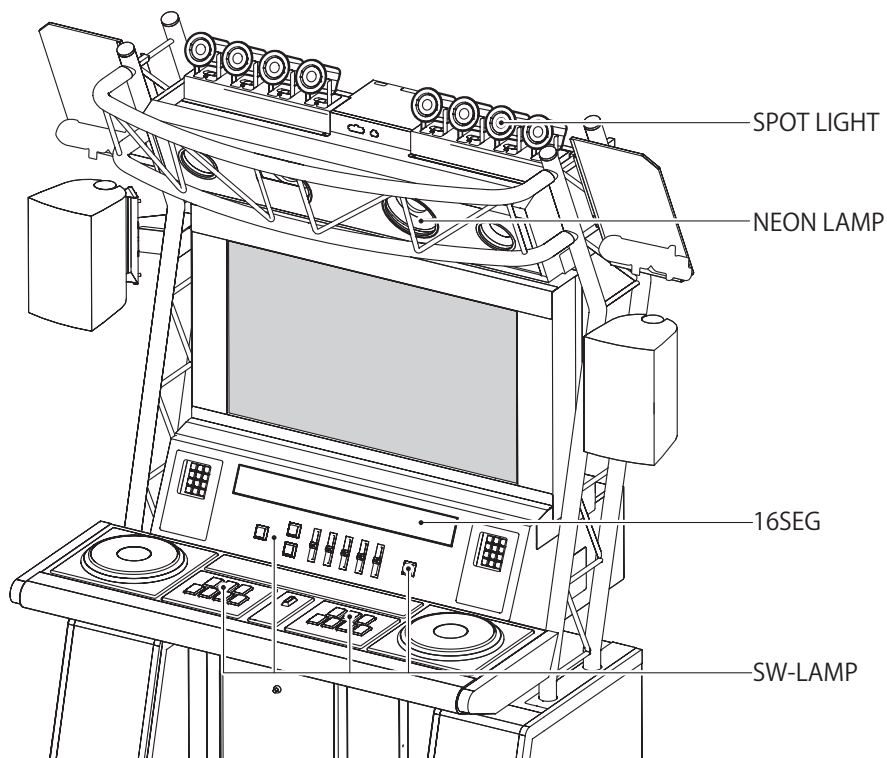
ランプの点灯を確認



(画面は一例)

ALL	すべてのランプが同時に点灯します。
AUTO	すべてのランプが順番に点灯します。
SW-LAMP	スイッチランプが同時に点灯します。
16SEG	16SEG ランプが同時に点灯します。
SPOT LIGHT	スポットライトが同時に点灯します。
NEON LAMP	ネオンランプが同時に点灯します。

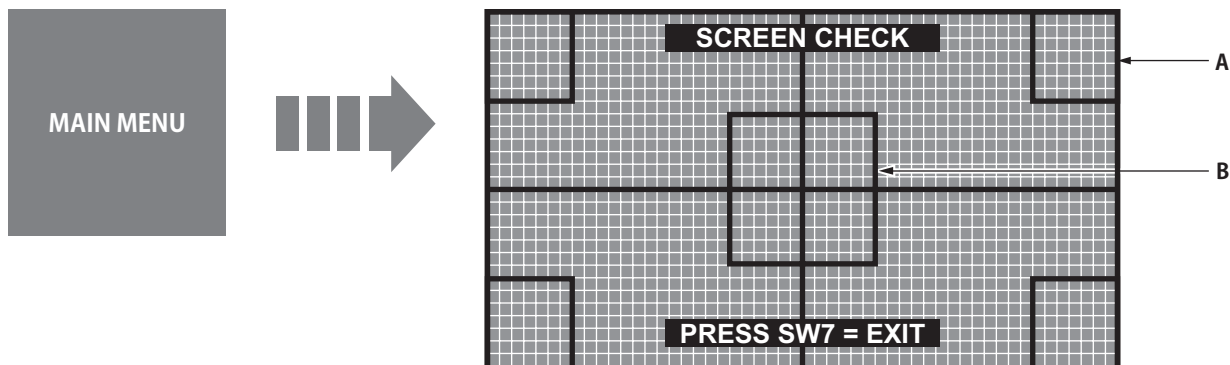
- 項目の選択 SW1、または SW2 を押す
- I/O CHECK に戻る SW7 を押す



SCREEN CHECK

モニター表示の大きさや位置ずれを確認

画面表示の確認を行います。



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。

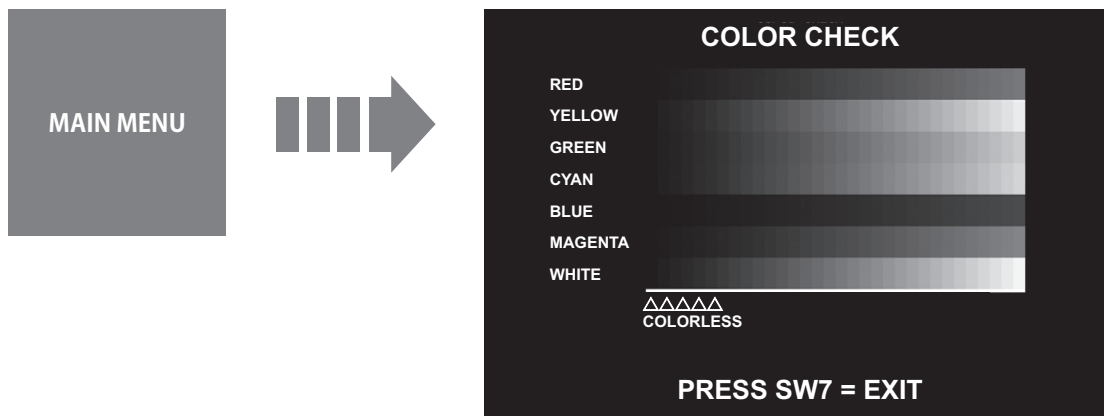
MAIN MENU に戻る

SW7 を押す

COLOR CHECK

モニター表示の色合いを確認

カラー表示の確認を行います。



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。(P.81)

合わせるポイント

カラーバーの色が段階的に表示されると同時に、背景部分が十分黒くなるように調整してください。

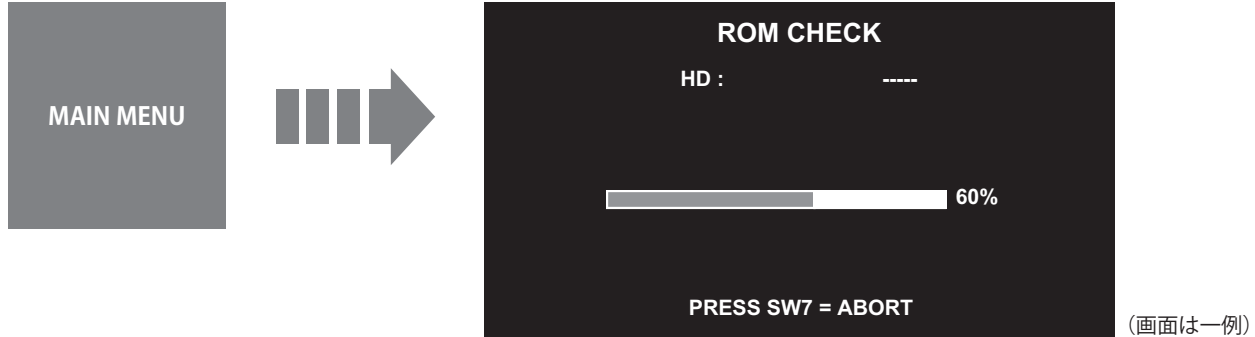
そのとき、画面左下の「COLORLESS」の△の範囲のグラデーションが黒くなるように調整してください。

MAIN MENU に戻る

SW7 を押す

ROM CHECK ゲームデータが正常か確認

ハードディスク内のデータ内容の確認を行います。



チェック後に OK と表示	正常です。
チェック後に BAD と表示	<p>チェックが完了しませんでした。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。

- チェックを中断する** SW7 を押す (「ABORTED」と表示されて MAIN MENU に戻ります)
- MAIN MENU に戻る** SW7 を押す

- このメニュー項目に入ると自動的にチェックが始まります。
- チェックには約60分要します。

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

ICカードリーダーの作動確認と e-AMUSEMENT PASS の状態チェックを行います。



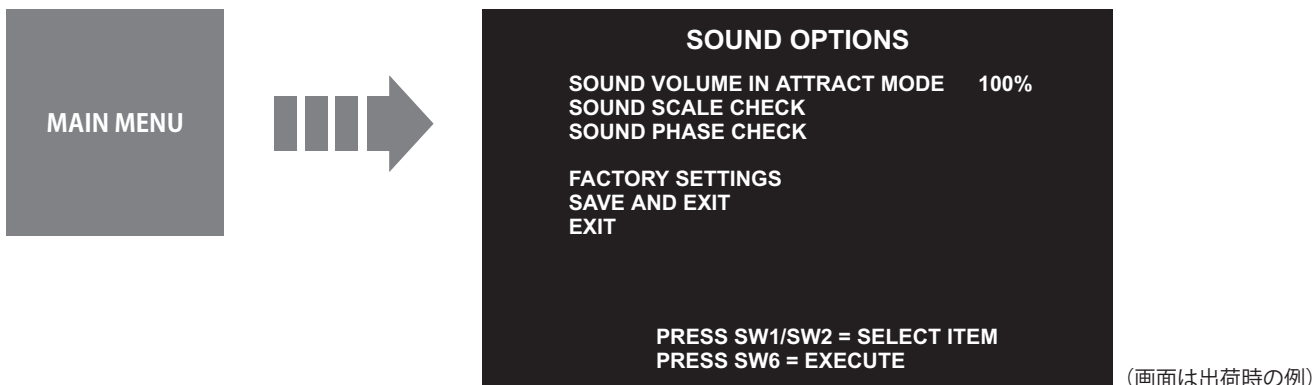
e-AMUSEMENT PASS を当てると OK[*] と表示	<p>OK[1]..... 当社製 IC カードを認識しました。</p> <p>OK[2]..... 携帯端末、または IC カードを認識しました。</p>
e-AMUSEMENT PASS を当てると --- と表示	e-AMUSEMENT PASS を認識できませんでした。

- チェックを中断する** SW7 を押す (「ABORTED」と表示されて MAIN MENU に戻ります)
- MAIN MENU に戻る** チェック完了後、SW7 を押す

SOUND OPTIONS

ゲームサウンドに関する設定と確認

サウンドに関する設定と確認を行います。



SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE (出荷時設定 : 100%)	ゲームデモ中の音量を調整した音量に対して 100% (最大)、または 0% (無音) で設定します。
SOUND SCALE CHECK	「ドレミ・・・ド」の音が左、右の順にスピーカーから流れ、これを繰り返します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ LEFT : 左のスピーカーから音が流れます。 ・ RIGHT : 右のスピーカーから音が流れます。
SOUND PHASE CHECK	スピーカーの極性チェックを行います。 スピーカーから 1.5m ほど離れて、モニターに向かい正面から確認します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ LOUD : 大きな音が鳴ります。 ・ SOFT : 小さな音が鳴ります。 *表示と逆の音が聞こえるときは、スピーカー配線の逆差しが考えられます。
FACTORY SETTINGS	この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。
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。

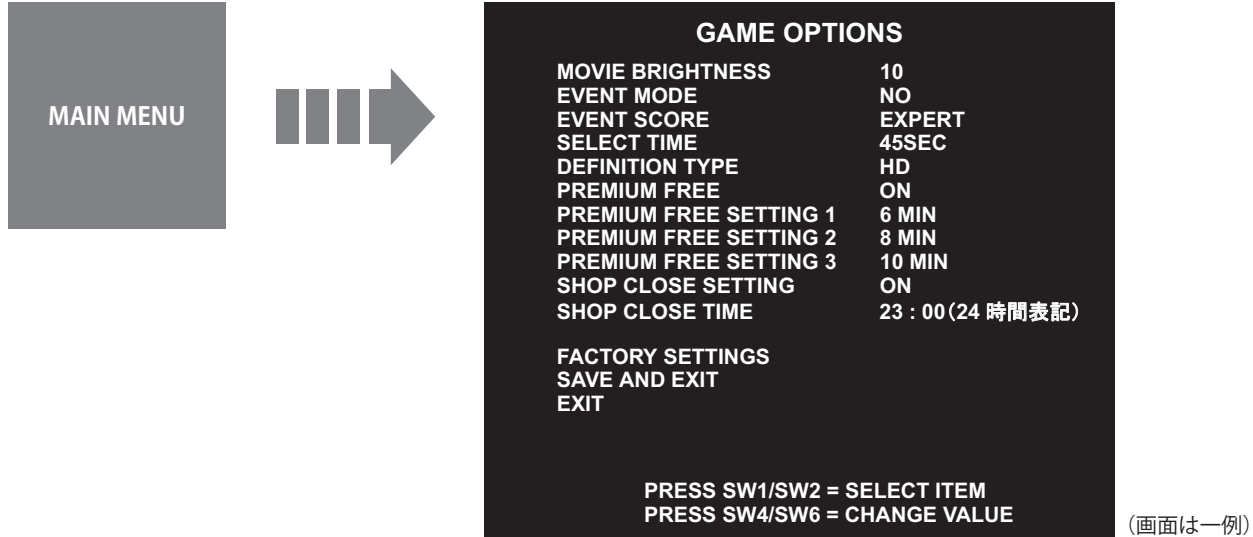
- 項目の選択** SW1、または SW2 を押す
- 項目の決定・設定の変更** 項目を選択した状態で SW4, または SW6 を押す
- MAIN MENU に戻る** 「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

● 音量の調整はサービスパネルの音量調整ノブで行ってください。

GAME OPTIONS

ゲームに関する設定と確認

難易度調整など、ゲームセッティングに関する設定と確認を行います。



MOVIE BRIGHTNESS (出荷時設定: 10)	ムービーの輝度を設定します。 1 (暗い) ~ 10 (明るい: 標準)
EVENT MODE (出荷時設定: NO)	イベントモードの設定を行います。 ・ NO: イベントを行わない通常運営モード ・ YES[1 STAGE] ~ YES[4 STAGE]: 1 ~ 4 ステージのイベントモード <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">・ YES に設定すると「COIN OPTIONS」の「FREE PLAY」の設定が ON になります。</div>
EVENT SCORE (出荷時設定: EXPERT)	イベントモード時のスコアの算出方法を設定します。 EXPERT : ランキングイベントなどで使われる計算方法です。 NORMAL : 一曲が最大 20 万点で計算される通常の計算方法です。
SELECT TIME (出荷時設定: 45SEC)	選曲時間 (20 ~ 60 秒) を設定します。 ・ 20SEC (20 秒) から 5 秒刻みで 60SEC (60 秒) の間で設定します。
DEFINITION TYPE (出荷時設定: HD)	モニターに適した解像度を設定します。ご使用のモニターを確認し、必ず設定してください。 ・ HD * : 本製品の液晶モニターをご使用の場合に設定します。 ・ HD : beatmania II DX 22 以前のモニターをご使用の場合に設定します。 ・ SD : ブラウン管モニター・プロジェクターをご使用の場合に設定します。 ・ NOT SET: 出荷時の設定に戻すと表示されます。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">・ 出荷時の設定に戻したときは、必ず「HD *」に設定してください。</div>
PREMIUM FREE (出荷時設定: ON)	PREMIUM FREE モードの有効 / 無効を設定します。 ON : プレミアムフリーモードを有効にします。 OFF : プレミアムフリーモードを無効にします。
PREMIUM FREE SETTING 1 (出荷時設定: 6MIN)	PREMIUM FREE (1) モードのプレー時間を設定します。 (6MIN ~ 30MIN)
PREMIUM FREE SETTING 2 (出荷時設定: 8MIN)	PREMIUM FREE (2) モードのプレー時間を設定します。 (6MIN ~ 30MIN)

設定

テストモードとゲーム設定

PREMIUM FREE SETTING 3 (出荷時設定:10MIN)	PREMIUM FREE (3) モードのプレー時間を設定します。 (6MIN ~ 30MIN)
SHOP CLOSE SETTING (出荷時設定:OFF)	店舗の営業終了時刻表示の設定を行います。 OFF : 営業終了時刻をゲーム画面に表示しません。 ON : 営業終了時刻をゲーム画面に表示します。
SHOP CLOSE TIME	営業終了時刻の設定を行います (「SHOP CLOSE SETTING」を「ON」にすることで表示されます) ・ 時間を進めるときは SW6 を押します。 ・ 時間を戻すときは SW4 を押します。
FACTORY SETTINGS	この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。
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。

項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定・設定の変更	項目を選択した状態で SW4、または SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

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：営業終了時刻が近いことを知らせるメッセージが表示される。
 - ・ 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 : 閉店メッセージが表示されます。
- * 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 にしようとするとき 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.47)

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を行います。



- e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。各 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 (出荷時設定：OFF)	フリープレーの設定を行います。 ・ ON ：無料でのプレーになります。 ・ OFF ：有料でのプレーになります。
COIN SLOT (出荷時設定：1 COIN 1 CREDIT)	コインに対するクレジット数の設定を行います。 (1 COIN 1 CREDIT ~ 10 COINS 1 CREDIT)
STANDARD START (SP) (出荷時設定：2 CREDITS TO START)	シングルプレーで1ゲームに必要なクレジット数を設定します。 (1 CREDIT TO START ~ 10 CREDITS TO START まで設定することができます)
STANDARD START (DP) (出荷時設定：2 CREDITS TO START)	ダブルプレーで1ゲームに必要なクレジットを設定します。STANDARD START (SP) の設定値をもとに自動で反映されます。
FACTORY SETTINGS	この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。
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。

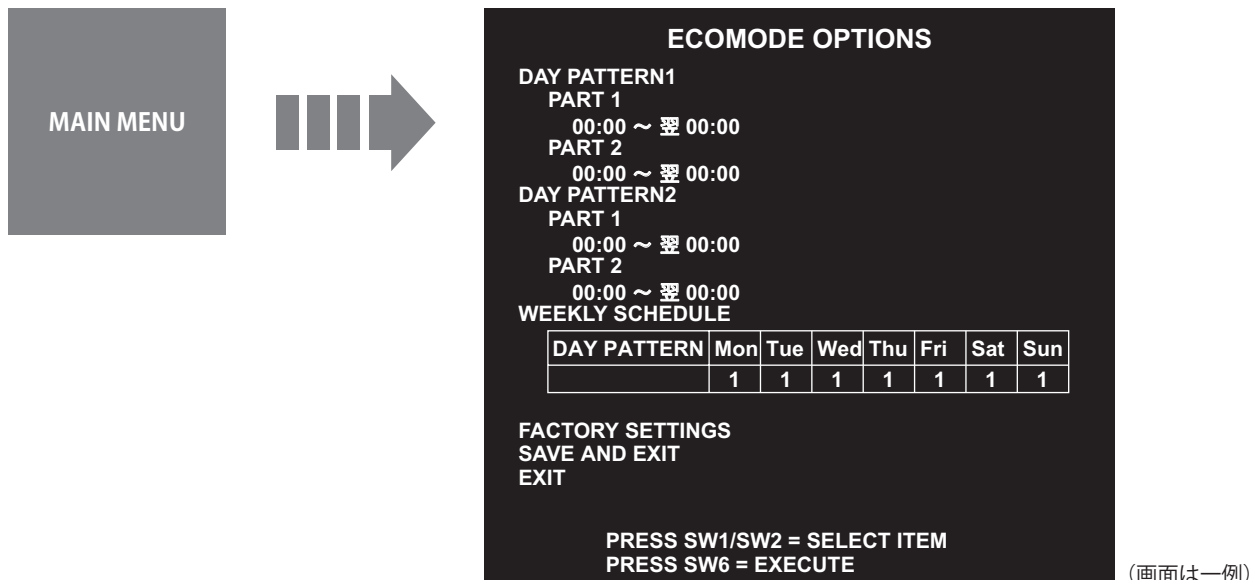
項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定・設定の変更	項目を選択した状態で SW4、または SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

- 「GAME OPTIONS」の「EVENT MODE」が「YES」に設定されていると、「FREE PLAY」の項目が常に「ON」の設定になります。
- 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。

ECOMODE OPTIONS

エコモード運営（省電力運営）に関する設定と確認

エコモード運営（省電力運営）に関する設定を行うモードです。待機中（デモループ時）にランプの消灯などを自動的にを行います。



DAY PATTERN1~2 (出荷時設定： 00:00 ~翌 00:00)	エコモードを運営する開始時刻、終了時刻を設定します。
WEEKLY SCHEDULE (出荷時設定：1)	各曜日ごとのエコモードを設定します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 1 : DAY PATTERN1 の時間帯でエコモードが運営されます。 ・ 2 : DAY PATTERN2 の時間帯でエコモードが運営されます。 ・ OFF : エコモードを無効にします。
FACTORY SETTINGS	この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。
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。

項目の選択・設定の変更	SW1、または SW2 を押す
項目の選択・決定 設定の変更	項目を選択した状態で SW4、または SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

- 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。
- 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せん。
 - ・ 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ます。その後 3 分間操作がなければ、再度省電力状態に戻ります。

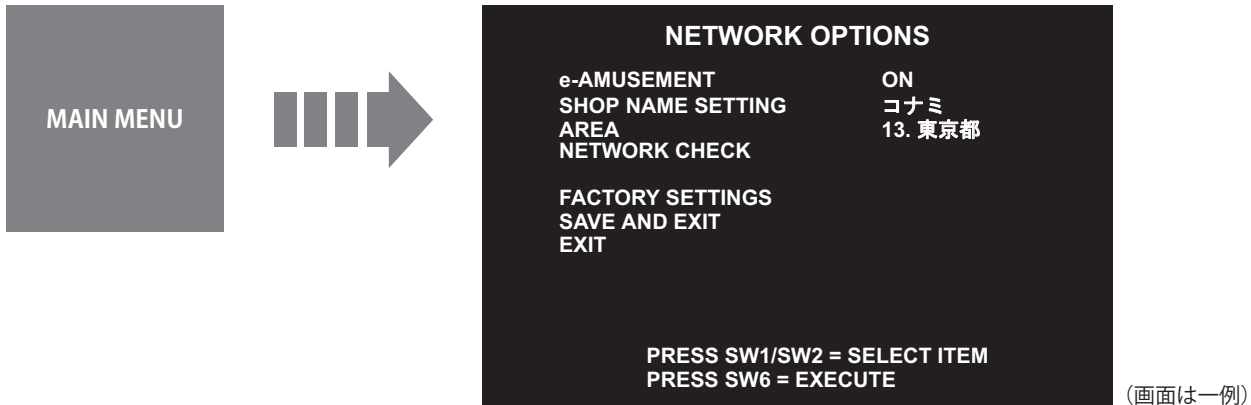
出荷時は、常時（どの曜日も終日）エコモード運営を実施する設定になっています。

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最大 1% 削減されます。

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インターネットを利用した「e-AMUSEMENT」など、すべての通信状況の確認を行います。



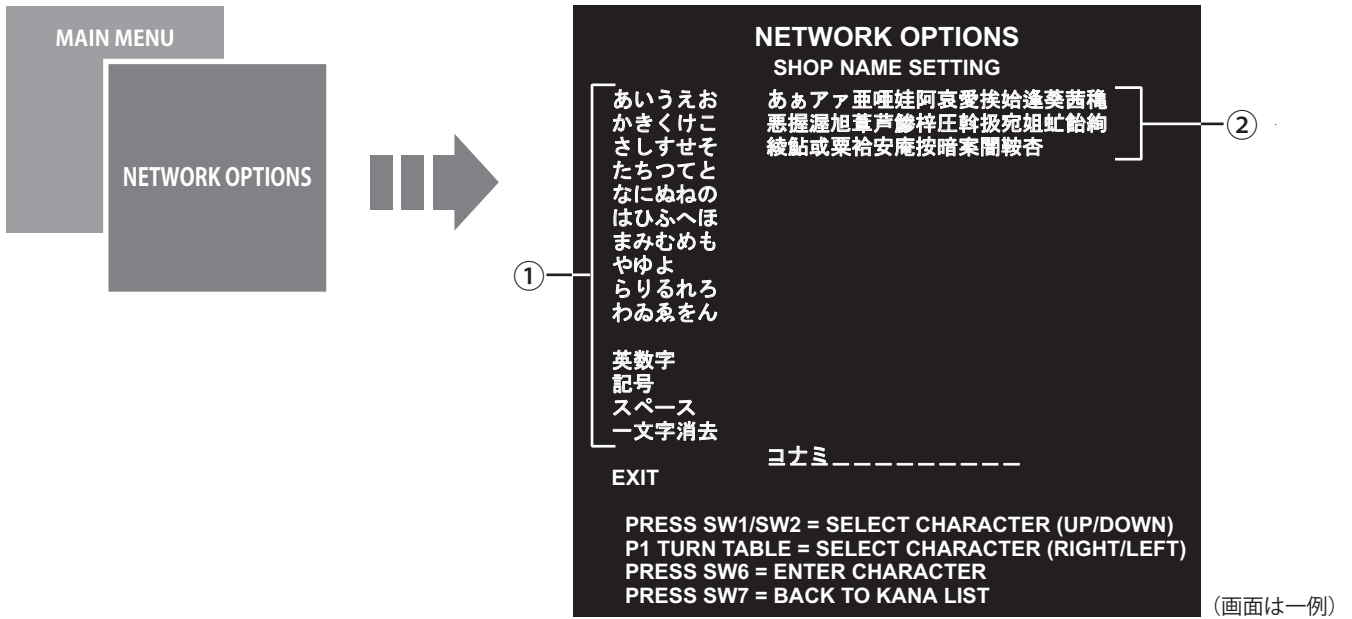
e-AMUSEMENT	常に ON の設定です。 * 設定内容の変更はできません。	
SHOP NAME SETTING (出荷時設定：未設定)	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定 店舗名の入力を行わないと、一部の機能が利用できません。	▶ P.40
AREA	自動的に運用される地域が設定されます (変更できません)	
NETWORK CHECK	ネットワーク設定の確認と通信状況を確認	▶ P.41
FACTORY SETTINGS	この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。	
SAVE AND EXIT	設定の変更を行ったり「FACTORY SETTINGS」で出荷時の設定に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。	

項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定	項目を選択した状態で SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「EXIT」を選択後、SW6 を押す

- e-AMUSEMENT が ON 設定であっても、当社と契約されていない場合はサービスを利用することができません。

SHOP NAME SETTING

ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定



● 店舗名の入力のしかた

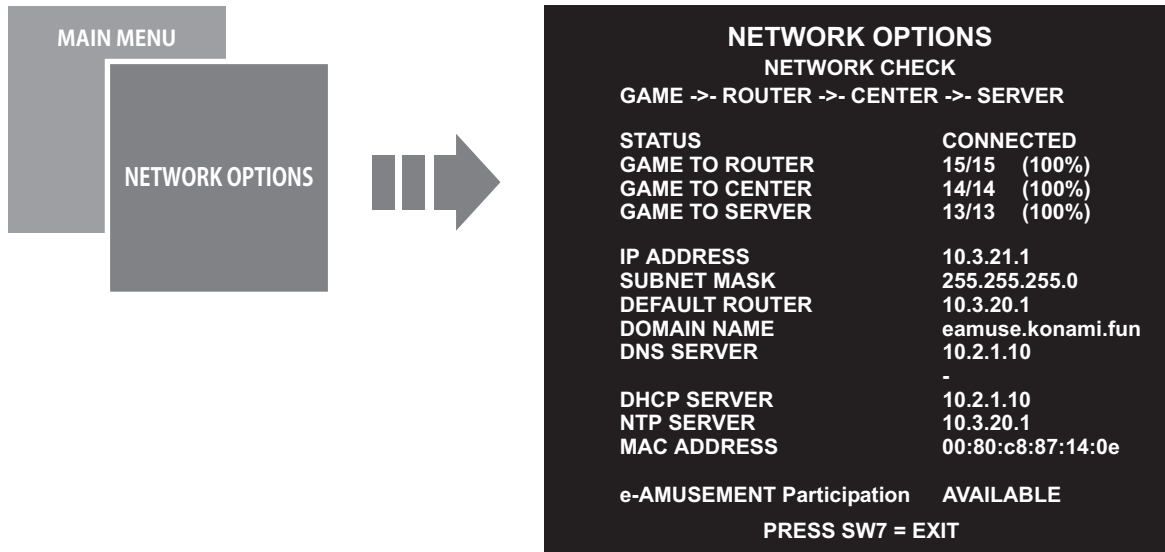
①文字や入力・操作の選択	<p>入力する文字の1文字目を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・英数字、記号、スペースを入力する場合は、それぞれの項目を選択してSW6を押します。 ・一文字消去を選択してSW6を押すと、入力した店舗名の最後の文字が消去されます。
②文字の決定	<p>表示された候補文字から入力する文字を選択し、SW6を押します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・SW1またはSW2で上下に、ターンテーブルで左右にカーソルを動かして、文字を選択します。
EXIT	<p>入力した店舗名が確定し、NETWORK OPTIONSに戻ります。</p>

NETWORK OPTIONSに戻る 「EXIT」を選択後、SW6を押す

- 店舗内に本製品が複数設置されている場合は、その中で最後に設定した店舗名が他の本体に自動的に設定されます。
- この項目で設定した店舗名はゲーム画面に表示されます。

NETWORK CHECK

ネットワーク設定の確認と、通信状況を確認



(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況が表示されます。</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。
STATUS	<p>通信状態が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONNECTED……………正常な通信ができています。 • NOT CONNECTED ……正常な通信ができていません。 <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が表示されます。</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アドレスが表示されます。
SUBNET MASK	本体に割り当てられたサブネットマスクが表示されます。
DEFAULT ROUTER	VPNルーターに割り当てられたアドレスが表示されます。
DOMAIN NAME	接続するセンターサーバーのドメイン名が表示されます。
DNS SERVER	DNSサーバーに割り当てられたIPアドレスが最大で2個表示されます。
DHCP SERVER	DHCPサーバーに割り当てられたIPアドレスが表示されます。
NTP SERVER	NTPサーバーに割り当てられたIPアドレスが表示されます。
MAC ADDRESS	本体に割り当てられた物理アドレスが表示されます。
e-AMUSEMENT Participation	<p>e-AMUSEMENT Participation サービスの状態が表示されます。</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」と表示されます。 サービスが利用できないときは「DISABLE」と表示されます。</p>

NETWORK OPTIONS に戻る

SW7 を押す

SHOP ORIGINAL OPTIONS

店舗オリジナル大会での対象楽曲の設定

店舗オリジナル大会(店舗ランキング)の対象楽曲の設定を行います。

MAIN MENU

➡

SHOP ORIGINAL OPTIONS

<p>〈MUSIC LIST STRUCTURE〉</p> <p>MUSIC NO : 1 MUSIC NAME : Ascalon PLAY LEVEL : SP 5: 8:10 DP 6: 9:11</p> <p>MUSIC NO : 2 MUSIC NAME : POINT ZERO PLAY LEVEL : SP 4: 7:10 DP 4: 7:10</p> <p>MUSIC NO : 3 MUSIC NAME : ReGENERATION PLAY LEVEL : SP 5: 8:10 DP 5: 8:11</p> <p>MUSIC NO : 4 MUSIC NAME : ZED PLAY LEVEL : SP 5: 8:11 DP 5: 8:11</p>	<p>〈MUSIC LIST : 001/711〉</p> <p>合体せよ！ストロングイェーガー！！ (Ryu☆remix) 電人イェーガーのテーマ (Theme of DENJIN J) キャッシュレスは愛情消すティッシュ</p> <p>翼 フルーツ第17番ト短調“大犬のフルーツ”</p> <p>翼 ユミル 夜のサングラス ヨシダさん 夕焼け ~FadingDay~ 零-ZERO-</p>
<p>〈ENABLE SHOP ORIGINAL RANKING〉</p> <p>SHOP RANKING DISABLE</p> <p style="text-align: center;">PRESS SW1/SW2 = SELECT MUSIC NO P1 TURNTABLE = SELECT MUSIC PRESS SW5 = CHANGE ENABLE SHOP RANKING PRESS SW6 = DECIDE MUSIC PRESS SW7 = EXIT</p>	<p>A</p> <p>A MINSTREL ~ver.short-scape</p> <p>AA ABSOLUTE abstract Abyss Abuss-The HeavensRemix- ACT Aegis AGEHA Air Bell</p>

(画面は一例)

MUSIC LIST STRUCTURE	店舗オリジナル大会の対象楽曲リストが表示されます。 また、右のリストから選択された曲のタイトルと難易度が表示されます。 青色表示されている部分が選択中の楽曲です。
MUSIC LIST	選択できる曲名のリストが表示されます。 プレイヤー 1 側のターンテーブルを回すとリストがスクロールします。 赤色表示されている部分が現在の選択曲です。
ENABLE SHOP ORIGINAL RANKING (出荷時設定 : DISABLE)	店舗オリジナル大会の開催状態が表示されます。 ・ 開催中 : ENABLE ・ 非開催中 : DISABLE

ステージの選択	SW1、または SW2 を押す
楽曲の選択	プレイヤー 1 側のターンテーブルを回す
開催状態の切り換え	SW5 を押す
楽曲の決定	項目を選択した状態で SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	SW7 を押す (楽曲、および開催状態を変更した場合、保存画面に進みます (P.43))

- 店舗オリジナル大会開催中は、モード選択画面に店舗オリジナル大会対象楽曲一覧が表示されます。
- 任意のモードで店舗オリジナル対象楽曲をプレーすることで、自動的に店舗オリジナル大会ランキングに反映されます。
- 店舗オリジナル大会ランキングは、タイトルデモの店舗オリジナル大会ランキング画面で確認することができます。
* 店舗オリジナル大会ランキングのデータ更新には時間を要する場合があります。

すべての楽曲選択、および開催状態の選択が終了すると、下記の画面が表示されます。



(画面は一例)

CHANGE BEFORE	前回までの設定が表示されます。
CHANGE AFTER	今回設定した内容が表示されます。

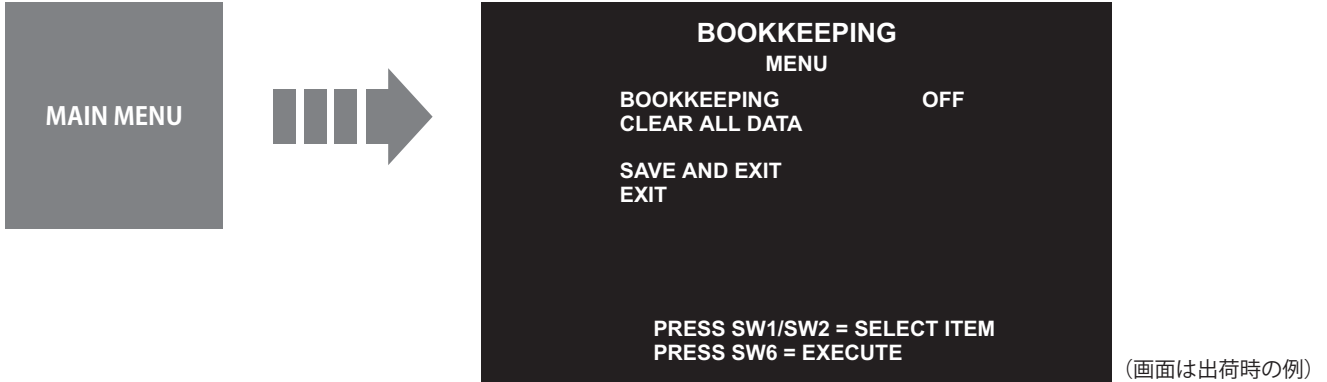
項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定	SW6 を押す

- 今回設定した内容を保存する場合は「YES」、保存しない場合は「NO」を選択します。
- 店舗オリジナル大会対象楽曲を変更するとランキング情報はリセットされます。

BOOKKEEPING

コインに関する集計の確認

投入されたコイン数に関する集計データを表示します。

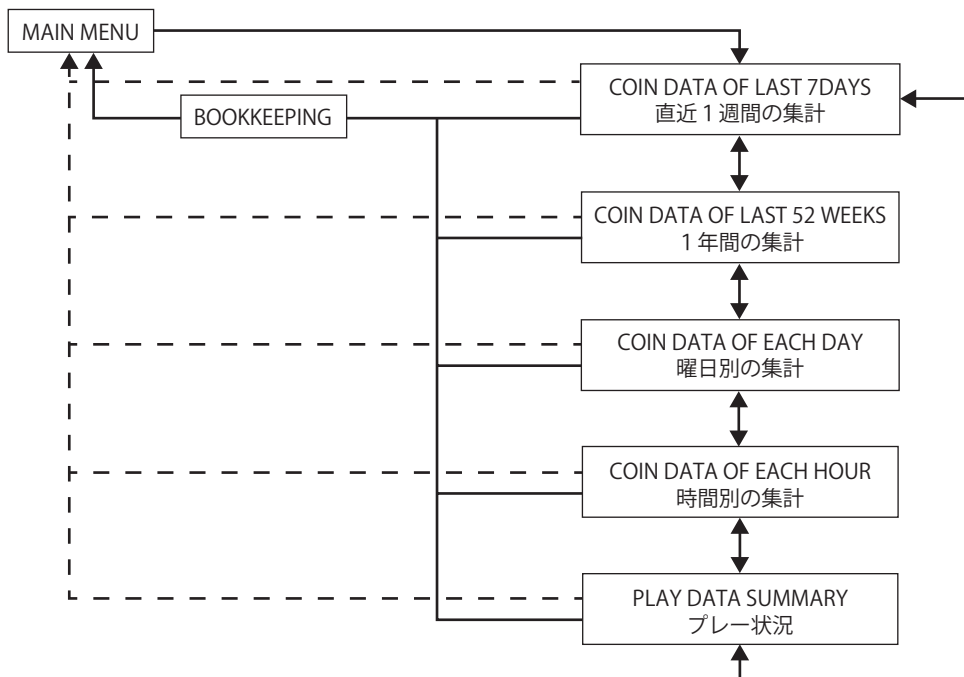


BOOKKEEPING	<p>コイン集計を行うかを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ OFF …… コイン集計は行われません。(集計画面も表示されません) ・ ON …… コイン集計を行います。 <p>* ON から OFF に変更すると集計データが消去されますのでご注意ください。</p>
CLEAR ALL DATA	<p>コイン集計のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 出荷時の状態に戻す：YES を選択し、SW6 を押します。

- 項目の選択** SW1、または SW2 を押す
- 項目の決定・設定の変更** SW6 を押す
- MAIN MENU に戻る** 「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

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.47)
- 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 で設定してください。

直近1週間の集計

BOOKKEEPING	
COIN DATA OF LAST 7 DAYS	
TODAY	100
LAST 7 DAYS AVERAGE	130
LAST 7 DAYS TOTAL	810
YESTERDAY	120
-2 DAY	130
-3 DAY	140
-4 DAY	110
-5 DAY	100
-6 DAY	210
-7 DAY	-
PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE	
PRESS P2 START = SUBMENU	
PRESS SW7 = EXIT	

(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 : 1100	-14 : - -27 : - -40 : -
-02 : 1220	-15 : - -28 : - -41 : -
-03 : 220	-16 : - -29 : - -42 : -
:	:
:	:
:	:
-11 : -	-24 : - -37 : - -50 : -
-12 : -	-25 : - -38 : - -51 : -
-13 : -	-26 : - -39 : - -52 : -
PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE	
PRESS P2 START = SUBMENU	
PRESS SW7 = EXIT	

(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	-
PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE	
PRESS P2 START = SUBMENU	
PRESS SW7 = EXIT	

(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

時間別の集計

BOOKKEEPING					
COIN DATA OF EACH HOUR					
TOTAL		TOTAL		TOTAL	
00:00	-	08:00	-	16:00	9
01:00	-	09:00	4	17:00	10
02:00	-	10:00	8	18:00	13
03:00	-	11:00	11	19:00	13
04:00	-	12:00	7	20:00	20
05:00	-	13:00	12	21:00	5
06:00	-	14:00	15	22:00	-
07:00	-	15:00	10	23:00	-

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS P2 START = SUBMENU
PRESS SW7 = EXIT

(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	234H56M00S
TOTAL PLAY TIME	123H45M00S
AVERAGE PLAY TIME	08M23S
LONGEST PLAY TIME	15M32S
SHORTEST PLAY TIME	00M52S
TOTAL PLAY COUNT	712
SOLO PLAY COUNT(SP)	510
SOLO PLAY COUNT(DP)	200
2-PERSON PLAY COUNT	2
	20:16:45
	2016-XX-XX(XXX)

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS P2 START = SUBMENU
PRESS SW7 = EXIT

(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
SOLD PLAY COUNT(SP)	シングルモードを1人でプレーした回数
SOLD PLAY COUNT(DP)	ダブルモードを1人でプレーした回数
2-PERSON PLAY COUNT	シングルモードを2人でプレーした回数
20:16:45	現在の時刻(24時間制)
2016-XX-XX(XXX)	今日の日付

次の集計画面を表示

SW1 を押す

前の集計画面を表示

SW2 を押す

BOOKKEEPING の
メニュー画面に戻る

2 プレーヤー側のスタートボタンを押す

MAIN MENU に戻る

SW7 を押す

- 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。(P.44)
- プレー状況に表示される時間は、CLOCK設定後からの集計となります。(P.47)

CLOCK

現在時刻の設定

現在の時刻を設定します。
 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	現在時刻を 0 : 00~23 : 59 で合わせます。 現在時刻が設定されていないときは「CLOCK NOT SET」と表示されます。
SAVE AND EXIT	時刻設定値を保存し「MAIN MENU」に戻ります。

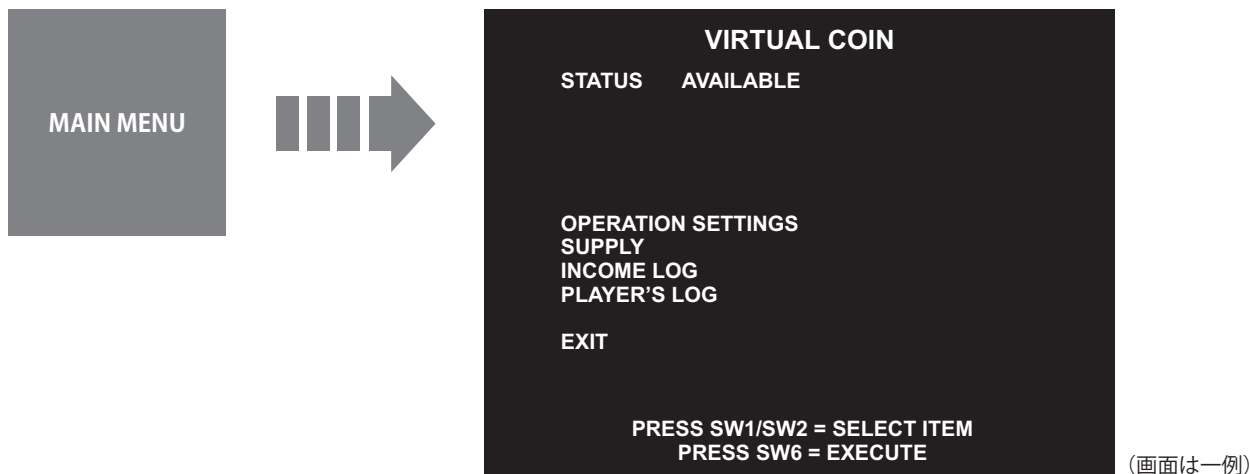
項目の選択	SW1、または SW2 を押す
時刻を合わせる	数字を選択し、SW6 を押した状態で SW1、または SW2 を押す
MAIN MENU に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

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

VIRTUAL COIN

PASELI に関する設定と集計の確認

PASELIに関する設定や集計データを確認できます。



STATUS	PASELI の設定状況が表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 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.49
SUPPLY*	プレイ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) ▶ P.56
INCOME LOG*	使用された PASELI に関する集計を確認 ▶ P.57
PLAYER'S LOG*	プレイヤーの PASELI 利用履歴を確認 ▶ P.62

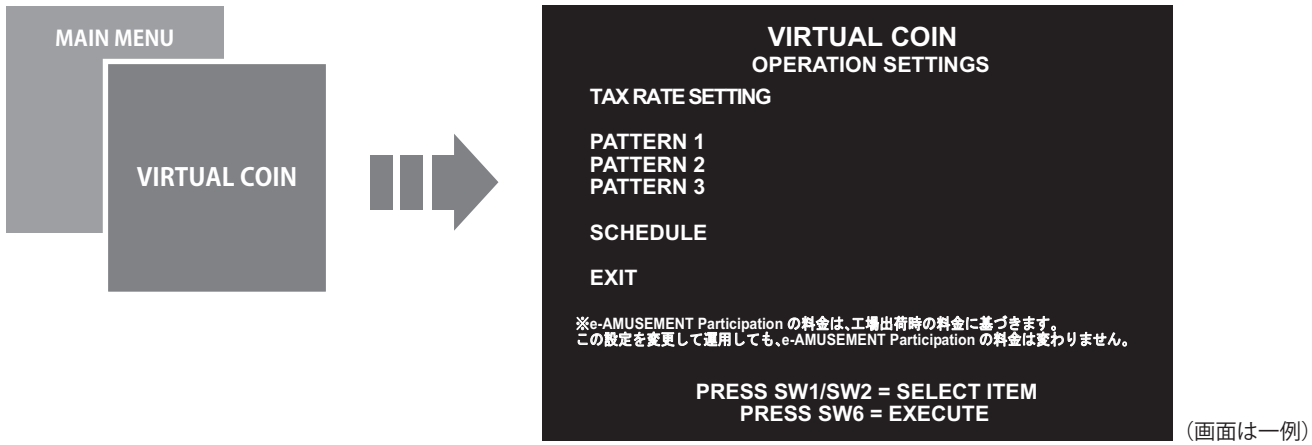
* STATUS が NOT AVAILABLE のときは灰色で表示され選択できません。

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.37)
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 に接続されていない	ネットワークエラーを参照してください。(P.116)
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。

項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定	項目を選択した状態で、SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「EXIT」を選択後、SW6 を押す

OPERATION SETTINGS

PASELI でのプレー料金を設定

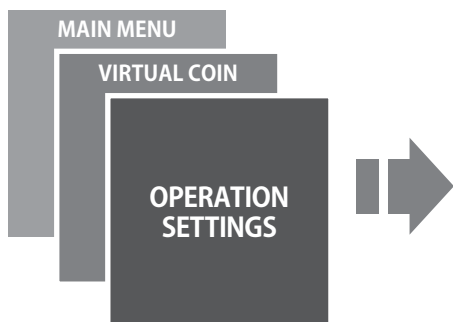


TAX RATE SETTING	消費税に関する設定	▶ P.50
PATTERN 1 PATTERN 2 PATTERN 3	PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定 3通りの料金パターンを設定することができます。それぞれの項目を選択することで、詳細な設定を行う画面が表示されます。	▶ P.51
SCHEDULE	料金パターンを各曜日ごとに設定して、週間スケジュールを設定	▶ P.55

項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定	項目を選択した状態で、SW6 を押す
VIRTUAL COIN に戻る	「EXIT」を選択後、SW6 を押す

TAX RATE SETTING

消費税に関する設定



TAX RATE SETTING

PASELIの税率設定を行います。
 注意! この設定を行うと即座にPASELIコンテンツの価格設定が変更されます

TAX RATE 108/105

SAVE AND EXIT
 EXIT

TAX RATEの各モードは、次のとおりに価格の計算をします。

- ・ NOT USE 従来の価格をそのまま使用する
- ・ 108/105 従来価格に108/105を乗算した、消費税8%価格を使用する

※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。

PRESS SW1/SW2 = SELECT ITEM
 PRESS SW6 = EXECUTE

(画面は出荷時の例)

● 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。

TAX RATE (出荷時設定：108/105)	消費税の算出方法を設定します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ NOT USE …… 従来の価格をそのまま使用します。 ・ 108/105 …… 従来価格に 108/105 を乗算した、消費税 8%価格を使用します。
------------------------------------	--

- ・ 変更しない場合は、「EXIT」で終了してください。
- ・ 「NOT USE → 108/105」、または「108/105 → NOT USE」に変更する場合は、次の手順で行います。
 - 1 TAX RATE NOT USE → 108/105 (または 108/105 → NOT USE) に変更する
 - 2 「SAVE AND EXIT」を選択する
 - 3 再確認を行う
「TAX RATE を変更しますが、本当によろしいですか? YES / NO」
 - 4 各パターン設定画面で確認する

108/105 とは

従来の税込み価格に 105% を割り戻した上で、改めて消費税率に準じた価格設定を行います。

【例】
 200 円 ÷ 1.05 = 190.47 円 ≒ 191 円 (価格)
 * 小数点以下の端数は切り上げられます。

▼

191 円 × 1.08 = 206.3 円 ≒ 206 円 (改訂価格)
 * 小数点以下の端数は切り捨てられます。

重要 ・ 「TAX RATE」を変更すると、各パターン設定が新しい設定価格で表示されます。
 内容を確認し、調整が必要な場合は必ず行ってください。

PATTERN 1~3

PASELI でのプレー料金の詳細をパターンごとに設定

MAIN MENU

VIRTUAL COIN

OPERATION SETTINGS

VIRTUAL COIN
OPERATION SETTINGS

PATTERN 1

BASIC RATE 100% ①

REFERENCE TO CREDIT STANDARD ②

TIME SERVICE ON ③

SERVICE VALUE 10P ④

SERVICE LIMIT 10 PLAY FOR EACH DAY ④

SERVICE REMAIN 10 PLAY ④

SERVICE TIME 07:00 ~ 11:00 ④

TAX RATE NOT USE ⑤

	BASIC	TIME SERVICE
STANDARD START(SP)	200P	190P
STANDARD START(DP)	200P	190P
PREMIUM START(SP)	240P	230P
PREMIUM START(DP)	240P	230P
PREMIUM FREE SETTING 1	290P	280P
PREMIUM FREE SETTING 2	349P	339P
PREMIUM FREE SETTING 3	408P	398P
DJ VIP PASS GOLD	60P	50P
DJ VIP PASS PLATINUM	80P	70P

⑥

COPY FROM PATTERN 2 ⑦

FACTORY SETTINGS
SAVE AND EXIT
EXIT

PRESS SW1/SW2 = SELECT ITEM
PRESS SW6 = CHANGE VALUE

(画面は一例)

PATTERN 1	①	料金パターンの種類が表示されます。 (図はパターン 1 の場合)													
BASIC RATE (出荷時設定：100%)	②	PASELI でのプレー料金の比率を設定します。 (20 ~ 120%)													
REFERENCE TO CREDIT (出荷時設定：STANDARD)	③	COIN OPTIONS で設定されている COIN SLOT 設定や必要クレジット数を参照し、PASELI でのプレー料金に反映させるレベルを選択します。 反映のレベルは LIMITED、STANDARD、ALWAYS、EXPANDED の 4 段階があります。 図のように、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="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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>EXPANDE</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	EXPANDE	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															
EXPANDE	自由度低い	崩れにくい													
TIME SERVICE (出荷時設定：OFF)	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。 ・ ON : サービスタイムを実施します。 ・ OFF : サービスタイムを実施しません。 (OFF の場合はタイムサービスに関する下記の 4 項目はグレー表示となります)													
SERVICE VALUE		タイムサービス時の割引料金を設定します (10 ~ 100P)													
SERVICE LIMIT		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 PLAY FOR EACH DAY) AM7:00 ~ 翌日 AM5:00 を 1 日としています。													

SERVICE REMAIN		タイムサービスのプレーが当日中に残り何回プレーできるかをカウント表示されます。 ・カウント表示は変更でき、上限は「SERVICE LIMIT」項目の値です。 ・この項目のカウント表示は保存されません。再起動、または翌日には「SERVICE LIMIT」項目の値に戻ります。
SERVICE TIME		タイムサービスを実施する時間帯を設定します。
TAX RATE	⑤	消費税の算出方法を設定します。
BASIC TIME SERVICE	⑥	設定によって反映された料金が表示されます。 ・BASIC : 設定によって反映された料金 ・TIME SERVICE : タイムサービス時の料金
STANDARD START(SP) (出荷時設定 : 200P)	⑧	スタンダードスタート (シングルプレー) で必要な料金が表示されます。
STANDARD START(DP) (出荷時設定 : 200P)	⑨	スタンダードスタート (ダブルプレー) で必要な料金が表示されます。
PREMIUM START(SP) (出荷時設定 : 240P)	⑩	プレミアムスタート (シングルプレー) で必要な料金が表示されます。
PREMIUM START(DP) (出荷時設定 : 240P)	⑪	プレミアムスタート (ダブルプレー) で必要な料金が表示されます。
PREMIUM FREE SETTING 1 (出荷時設定 : 290P)	⑫	PREMIUM FREE SETTING 1 で必要な料金が表示されます。
PREMIUM FREE SETTING 2 (出荷時設定 : 349P)	⑬	PREMIUM FREE SETTING 2 で必要な料金が表示されます。
PREMIUM FREE SETTING 3 (出荷時設定 : 408P)	⑭	PREMIUM FREE SETTING 3 で必要な料金が表示されます。
DJ VIP PASS GOLD (出荷時設定 : 60P)	⑮	DJ VIP PASS GOLD の価格が表示されます。
DJ VIP PASS PLATINUM (出荷時設定 : 80P)	⑯	DJ VIP PASS PLATINUM の価格が表示されます。
COPY FROM PATTERN	⑦	料金パターンの内容を設定済みの他のパターンからコピーできます。 (図の画面はパターン 2 からコピーする場合)
FACTORY SETTINGS		この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。
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。

項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の変更	項目を選択した状態で、SW4、または SW6 を押す
OPERATION SETTINGS に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

PASELIでのプレー料金設定のしかた

- 1 REFERENCE TO CREDIT ③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 参照)
- 2 BASIC RATE ②から、PASELI でのプレー料金全体の比率を設定します。(表 2 参照)
- 3 設定した内容で計算された PASELI でのプレー料金が⑧～⑯に表示されます。

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 ②にしたがって決定されます。
STANDARD	COIN OPTIONS の設定値を参照して、⑧⑨のプレー料金の上限を制限します。 ⑩～⑯は BASIC RATE ②にしたがって決定されます。 ・ BASIC RATE ②を上げても⑧⑨のプレー料金は上限までしか上がりません。 ・ 上限に達している場合は⑧⑨のプレー料金が黄色で表示されます。
ALWAYS	⑧⑨のプレー料金は、常に COIN OPTIONS の設定値を反映します。 ・ ⑩～⑯のプレー料金は、BASIC RATE ②にしたがって決定されます。
EXPANDED	すべてのプレー料金が COIN OPTIONS の設定値をもとに自動で設定されます。

表 2

PASELI 料金	LIMITED	STANDARD	ALWAYS	EXPANDED
STANDARD START(SP)	COIN OPTIONS の設定値× BASIC RATE	COIN OPTIONS の設定値× BASIC RATE ※ COIN OPTIONS の設定値より高くなりません。	COIN OPTIONS の設定値	COIN OPTIONS の設定値
STANDARD START(DP)				
PREMIUM START(SP)	出荷時設定× BASIC RATE			
PREMIUM START(DP)	出荷時設定× BASIC RATE			
PREMIUM FREE SETTING1	* GAME OPTIONS (P.35) で設定したプレー時間に応じた価格× BASIC RATE			
PREMIUM FREE SETTING2				
PREMIUM FREE SETTING3				
DJ VIP PASS GOLD	出荷時設定× BASIC RATE			
DJ VIP PASS PLATINUM	出荷時設定× BASIC RATE			

- 黄色で表示されている部分の料金を変更したい場合、この項目を EXPANDED → ALWAYS → STANDARD → LIMITED と変更するか COIN OPTIONS の設定を変更してください。

* 料金の下限(10P)を下回った場合も黄色で表示されます。

プレー料金設定例

COIN OPTION で設定した内容		
STANDARD START (SP)	1CREDIT TO START	2CREDITS TO START
TAX RATE SETTING で設定した内容		
TAX RATE	NOT USE	108 / 105
OPERATING SETTINGS で設定した内容		
BASIC RATE	100	120
REFERENCE TO CREDIT	STANDARD	STANDARD
表示（設定）される PASELI のプレー料金		
STANDARD START (SP)	100P	206P
DJ VIP PASS GOLD	60P	74P
DJ VIP PASS PLATINUM	80P	99P

* COIN OPTIONS の設定値より高くなりません。

- 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。

SCHEDULE

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

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 2016.XX.XX(XXX) 13:50:24

PATTERN 1

BASIC RATE 100%
 REFERENCE TO CREDIT STANDARD
 TIME SERVICE ON
 SERVICE VALUE 10P
 SERVICE LIMIT 10 PLAY FOR EACH DAY
 SERVICE TIME 07:00 ~ 11:00
 TAX RATE NOT USE

	BASIC	TIME SERVICE
STANDARD START(SP)	200P	190P
STANDARD START(DP)	200P	190P
PREMIUM START(SP)	240P	230P
PREMIUM START(DP)	240P	230P
PREMIUM FREE SETTING 1	290P	280P
PREMIUM FREE SETTING 2	349P	339P
PREMIUM FREE SETTING 3	408P	398P
DJ VIP PASS GOLD	60P	50P
DJ VIP PASS PLATINUM	80P	70P

FACTORY SETTINGS
 SAVE AND EXIT
 EXIT

P1 TURNTABLE = SCROLL
 PRESS SW1/SW2 = SELECT ITEM
 PRESS SW6 = CHANGE VALUE

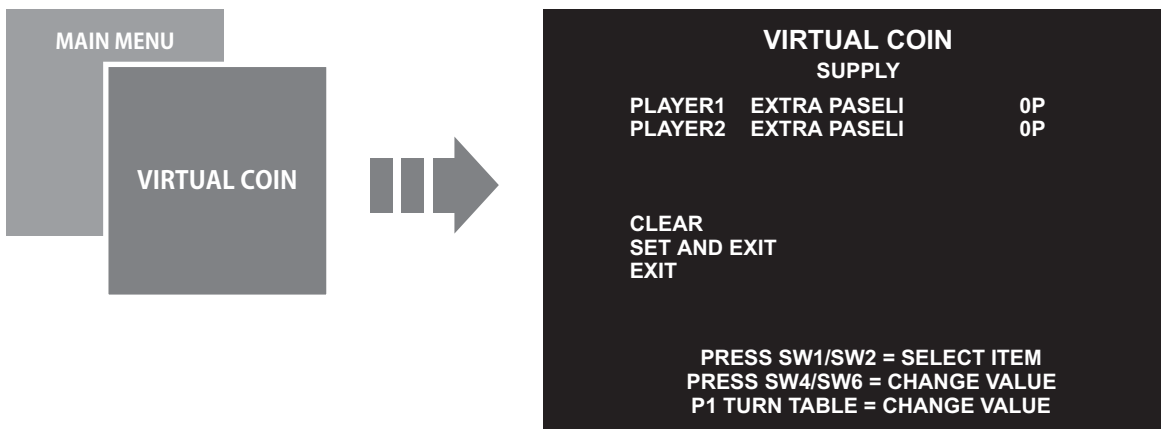
(画面は一例)

PATTERN (出荷時設定: 1)	①	各曜日に対するパターンを設定します (1 ~ 3) ・選択している曜日は黄色表示になります。 祝日用の設定は「祝日」の項目で設定してください。
現在/曜日	②	現在の日時、または選択している曜日が表示されます。 ・曜日の対象時間は 0:00~23:59 です。
PATTERN 1	③	選択しているパターンが表示されます。
BASIC RATE ・ ・ ・	④	選択しているパターンの設定内容が表示されます。 ・プレイヤー 1 側のターンテーブルを回すと表示がスクロールします。 ・パターンを変更するとその表示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変更できません。
FACTORY SETTINGS		この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。
SAVE AND EXIT		設定の変更を行っても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

設定内容の表示	プレイヤー 1 側のターンテーブルを回す
項目の選択	SW4、または SW6 を押す
設定の変更	項目を選択した状態で SW1、または SW2 を押す
OPERATION SETTINGS に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

SUPPLY

プレイヤーにサービスする PASELI の設定 (コインでのサービスボタン相当)



PLAYER1 EXTRA PASELI PLAYER2 EXTRA PASELI	プレイヤー 1 側、プレイヤー 2 側のプレイヤーにサービスする PASELI を設定します。
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「VIRTUAL COIN」に戻ります。
EXIT	セットせず「VIRTUAL COIN」に戻ります。

項目の選択	SW1、または SW2 を押す
設定の変更	項目を選択した状態、1 プレイヤー側のターンテーブルを回す
VIRTUAL COIN に戻る	「SET AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

「EXTRA PASELI」設定方法

- EXTRA PASELI を選択して、SW4、または SW6 を押して数値を変更します。(数値には上限があります)
 - SET AND EXIT を選択・決定することで「SET PLAYER* EXTRA PASELI ****P」と表示され、VIRTUAL COIN メニューに戻ります。
- 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。
 - ゲームモードに戻った後、EXTRA PASELI をリセットするには、再度テストボタンを押して「MAIN MENU」を表示してください。COIN CREDIT と同様に EXTRA PASELI も「0」になります。

INCOME LOG

使用された PASELI に関する集計を確認

使用された PASELI に関する集計データを表示します。
パスワードを入力して集計データ画面を表示させてください。

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桁）を入力します。

- すでに設定済みの PASELI 対応ゲーム機のパスワードを入力してください。

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。

VIRTUAL COIN に戻る SW7 を押す

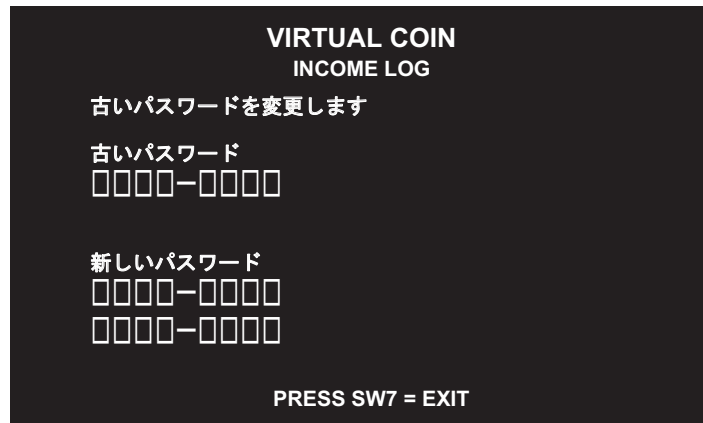
パスワードの変更について

INCOME LOG 画面を表示させた状態で、2 プレーヤー側のスタートボタンを押すと、パスワード変更画面に変わります。

パスワードを変更する 2 プレーヤー側のスタートボタンを押して、パスワード変更画面を表示します。(P.58)

- 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。
- パスワードはセンター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 対応ゲーム機で同じパスワードになります。

●パスワードを変更する



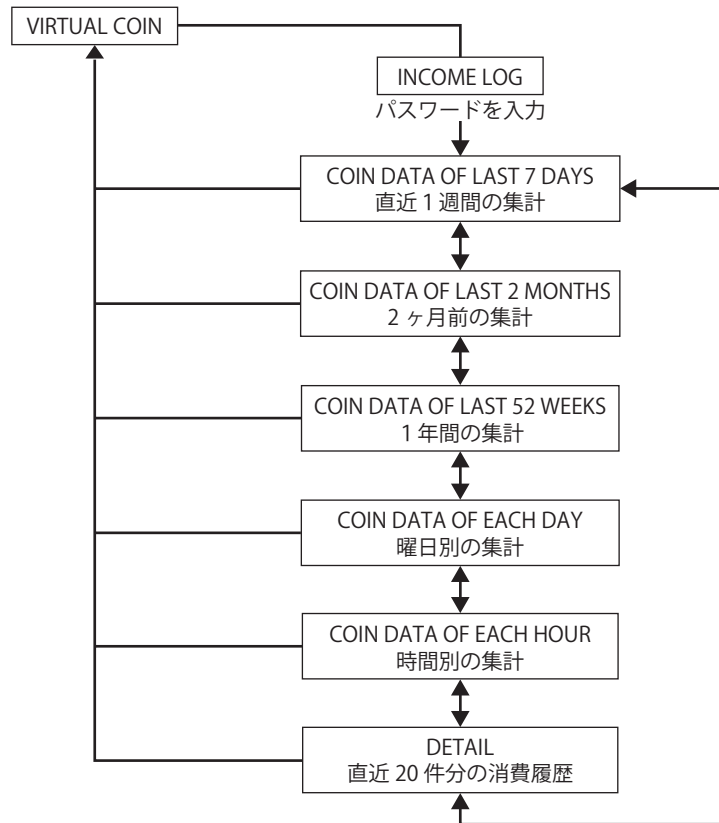
古いパスワード	10 キーを押して、今までのパスワード（8桁）を入力します。
新しいパスワード	10 キーを押して、新しいパスワード（8桁）を2回入力します。

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	新しいパスワードの1回目と2回目が違う	新しいパスワードは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新しいパスワードに入力した	古いパスワードと異なる新しいパスワードを入力してください。
パスワードが違います	古いパスワードが間違っている	古いパスワード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 再度 INCOME LOG にて、変更前のパスワードを入力してください。 (失敗したときは、新しいパスワードを入力してください) 3 再度パスワードを変更してください。

VIRTUAL COIN に戻る SW7 を押す

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。

次の集計画面を表示 SW1 を押す

前の集計画面を表示 SW2 を押す

MAIN MENU に戻る SW7 を押す

直近1週間の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG 集計期間
                2016-XX-XX~XXXX-XX-XX
COIN DATA OF LAST 7 DAYS

TODAY                100
LAST 7 DAYS AVERAGE 130
LAST 7 DAYS TOTAL    810

YESTERDAY            120
-2 DAY                130
-3 DAY                140
-4 DAY                110
-5 DAY                100
-6 DAY                210
-7 DAY                0

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS SW7 = 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
                2016-XX-XX~XXXX-XX-XX
COIN DATA OF LAST 2 MONTHS

2016-07          2016-08
1 :0 17 :0      1 :0 17 :0
2 :0 18 :0      2 :0 18 :0
3 :0 19 :0      3 :0 19 :0
      :
      :
      :
13 :0 29 :0     13 :0 29 :-
14 :0 30 :0     14 :0 30 :-
15 :0 31 :0     15 :0 31 :-
16 :0           16 :0

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS SW7 = EXIT
    
```

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間
2016-07 1 : 2 : . . .	2 カ月分の日付を表示し、各日ごとの PASELI 消費額を表示 (図は 2016 年 7 月と 8 月の例)

1年間の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG 集計期間
                2016-XX-XX~XXXX-XX-XX
COIN DATA OF LAST 52 WEEKS

-01 : 910  -14 : 0  -27 : 0  -40 : 0
-02 : 0    -15 : 0  -28 : 0  -41 : 0
-03 : 0    -16 : 0  -29 : 0  -42 : 0
      :
      :
      :
-11 : 0    -24 : 0  -37 : 0  -50 : 0
-12 : 0    -25 : 0  -38 : 0  -51 : 0
-13 : 0    -26 : 0  -39 : 0  -52 : 0

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS SW7 = 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 日間の総 PASELI 消費額
-02 :	2 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額
-03 :	3 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額

曜日別の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG 集計期間
                2016-XX-XX~XXXX-XX-XX
COIN DATA OF EACH DAY

                TOTAL
MONDAY          120
TUESDAY         130
WEDNESDAY       140
THURSDAY        110
FRIDAY          100
SATURDAY        210
SUNDAY           0

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS SW7 = 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	月曜日の総 PASELI 消費額
TUESDAY	火曜日の総 PASELI 消費額
WEDNESDAY	水曜日の総 PASELI 消費額
THURSDAY	木曜日の総 PASELI 消費額
FRIDAY	金曜日の総 PASELI 消費額
SATURDAY	土曜日の総 PASELI 消費額
SUNDAY	日曜日の総 PASELI 消費額

時間別の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG 集計期間
                2016-XX-XX~XXXX-XX-XX
COIN DATA OF EACH HOUR

TOTAL          TOTAL          TOTAL
00:00          0           08:00          0           16:00         130
01:00          0           09:00          0           17:00         130
02:00          0           10:00          0           18:00         130
03:00          0           11:00          88          19:00         130
04:00          0           12:00          12          20:00         130
05:00          0           13:00          12          21:00         130
06:00          0           14:00          12          22:00         130
07:00          0           15:00          12          23:00         130

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS SW7 = 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。
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

直近 20 件分の消費履歴

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG 集計日時
                2016-XX-XX~XXXX-XX-XX
DETAIL

DATE          TIME          CONSUME  SUPPLY  CARD
-1  2016.XX.XX  13:40:00  573     0  XXXX...
-2  2016.XX.XX  13:38:34  100     0  XXXX...
-3  2016.XX.XX  13:37:07  100     0  XXXX...
-4  2016.XX.XX  13:35:41   0     100 XXXX...
-5  2016.XX.XX  13:34:14  120     0  XXXX...
-6  2016.XX.XX  13:32:48  150     0  XXXX...
-7  2016.XX.XX  13:31:22  100     0  XXXX...
-8  2016.XX.XX  13:29:55  100     0  XXXX...
-9  2016.XX.XX  13:28:29  100     0  XXXX...
-10 2016.XX.XX  13:27:02  100     0  XXXX...
-11 2016.XX.XX  13:25:36  130     0  XXXX...
-12 2016.XX.XX  13:24:10  120     0  XXXX...
-13 2016.XX.XX  13:22:43  120     0  XXXX...
-14 2016.XX.XX  13:21:17  120     0  XXXX...
-15 2016.XX.XX  13:19:50  150     0  XXXX...
-16 2016.XX.XX  13:18:24   0     100 XXXX...
-17 2016.XX.XX  13:16:58  100     0  XXXX...
-18 2016.XX.XX  13:15:31  100     0  XXXX...
-19 2016.XX.XX  13:14:05  573     0  XXXX...
-20 2016.XX.XX  13:12:38   50     0  XXXX...

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE
PRESS SW7 = EXIT
    
```

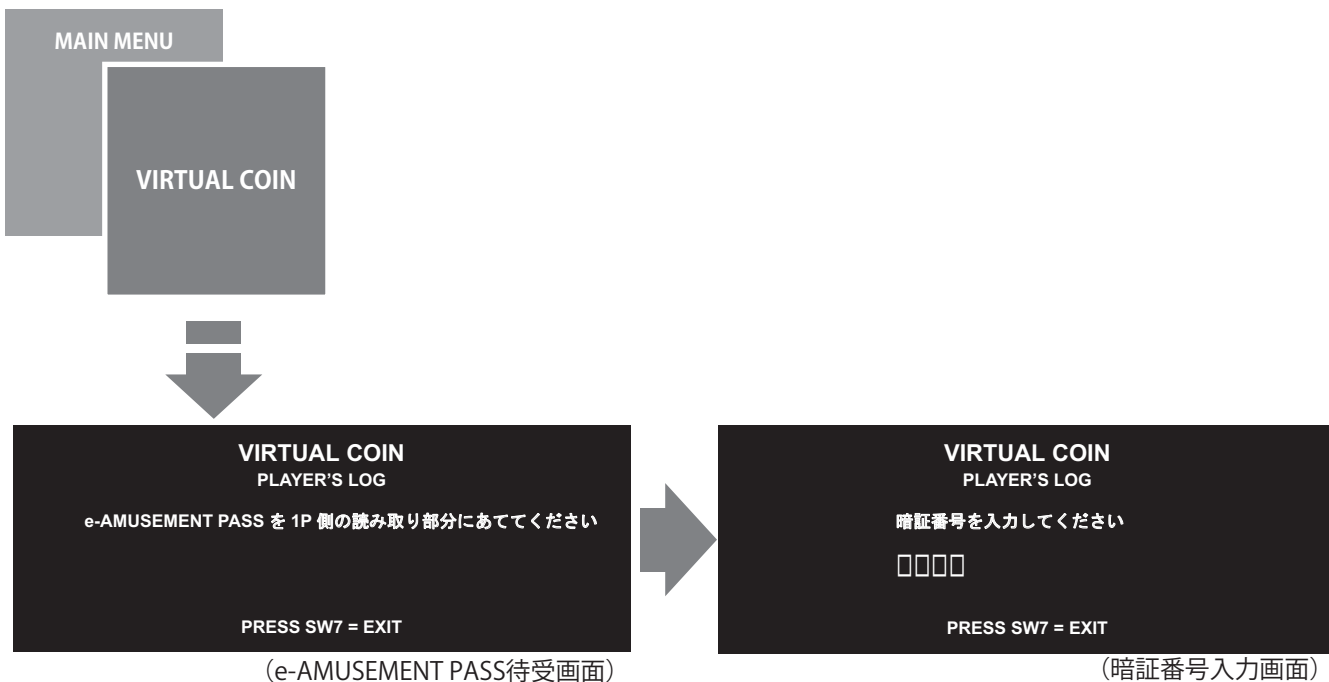
(画面は一例)

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 消費時刻
CONSUME	使用した通常の PASELI 消費額
SUPPLY	VIRTUAL COIN の 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 桁

- 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。
- 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。

PLAYER'S LOG

プレイヤーの PASELI 利用履歴を確認

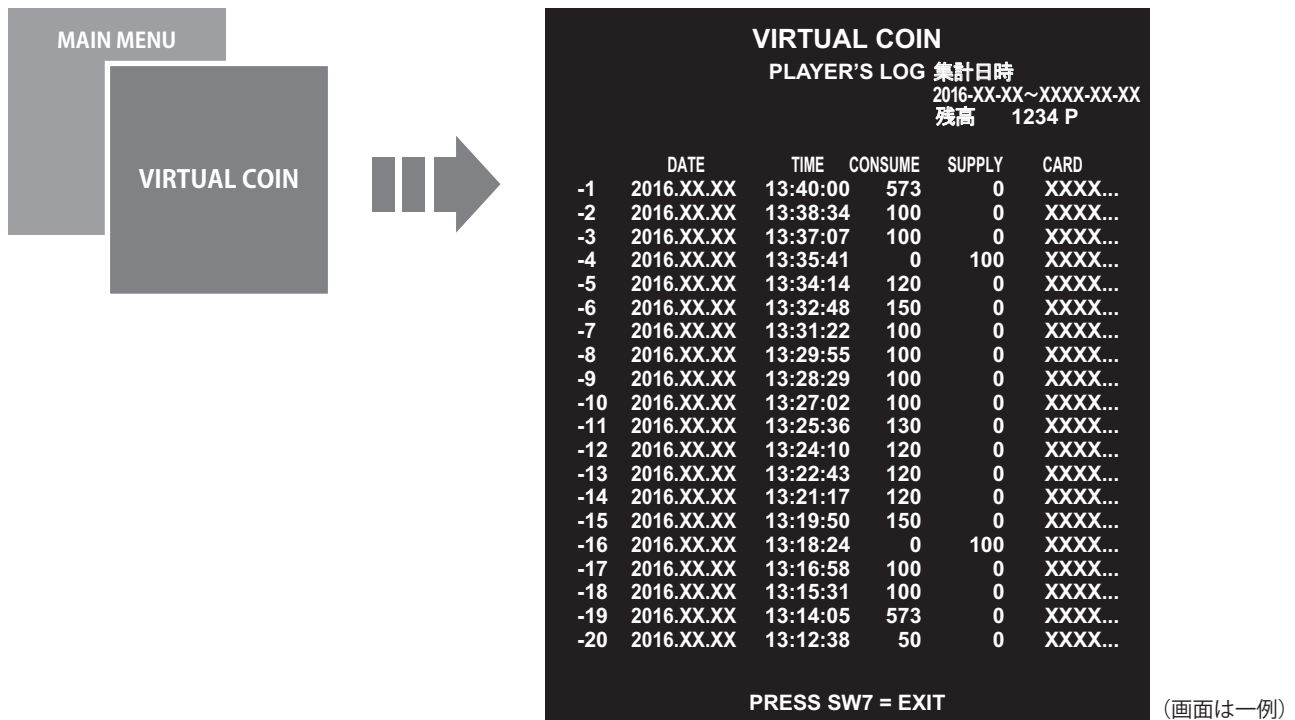


VIRTUAL COIN に戻る SW7 を押す

確認のしかた

- 1 e-AMUSEMENT PASS を 1P 側の読み取り部にかざしてください。
- 2 4桁の暗証番号を入力します。
- 3 確認画面が表示されるので、現在の PASELI 利用履歴、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 をかざし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。(P.116)
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試してください	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	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。



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

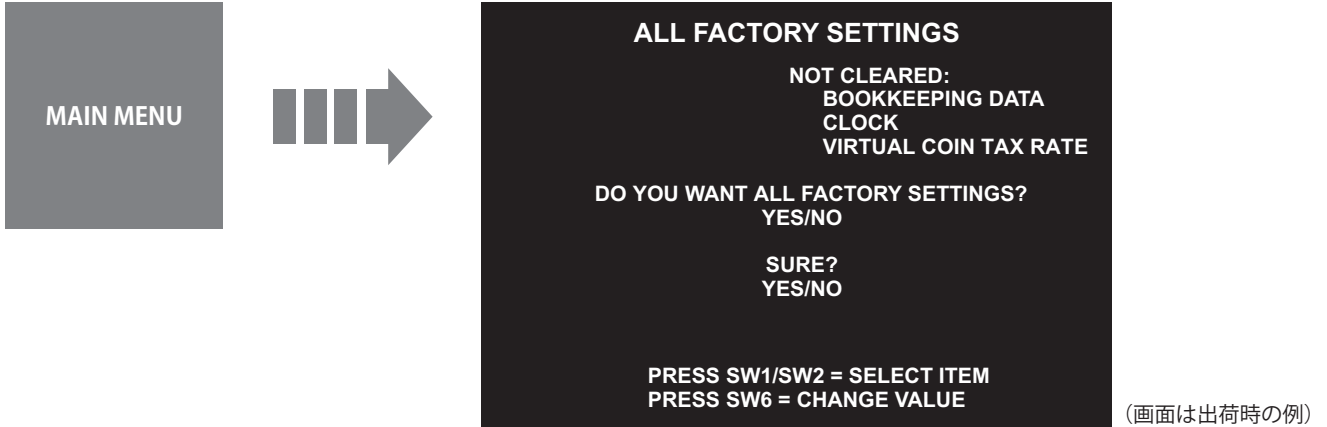
*このゲーム機での PASELI 利用履歴が表示されます。

VIRTUAL COIN に戻る SW7 を押す

ALL FACTORY SETTINGS

設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す

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。

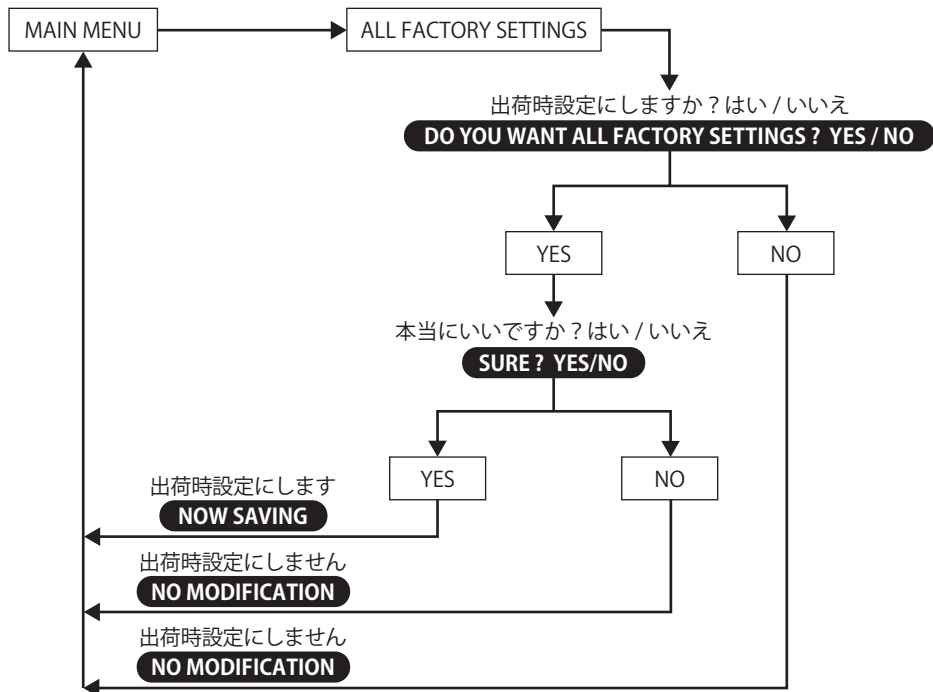


DO YOU WANT ALL FACTORY SETTINGS? テストモードで設定した内容を出荷時の設定に戻します。

項目の選択 SW1、または SW2 を押す

項目の決定 SW6 を押す

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*・CLOCK・VIRTUAL COINのTAX RATE SETTING・INCOME LOG・PLAYER'S LOGは出荷時の設定には戻りません。
* BOOKKEEPINGを出荷時の設定に戻りたいときは、BOOKKEEPING項目内でCLEAR ALL DATA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.65)

出荷時設定に戻った後は・・・

- 画面に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、SW7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てください。

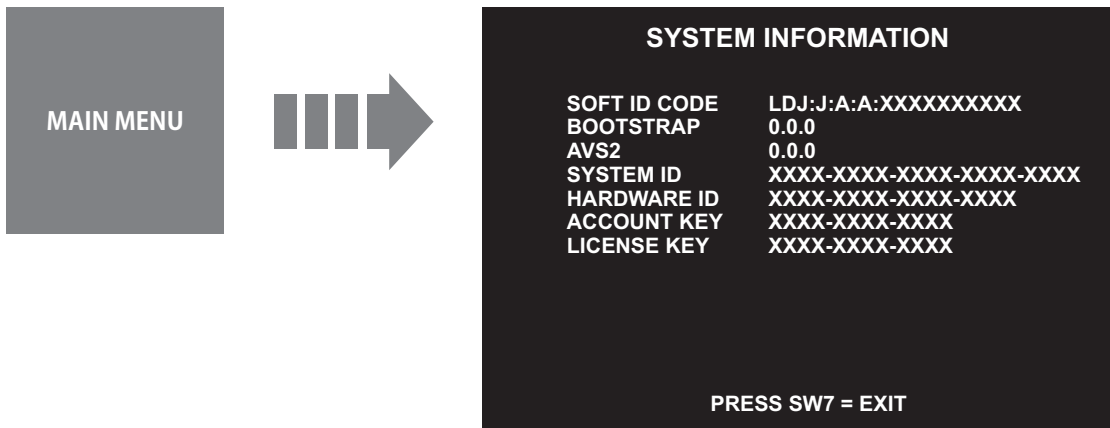
INITIALIZING THE BACKUP RAM COMPLETE.
バックアップデータを初期化しました

PLEASE RELEASE THE TEST BUTTON.
テストボタンを放してください

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表示します。



(画面は一例)

SOFT ID CODE	ゲームソフトのバージョンが表示されます。
BOOTSTRAP	起動ソフトウェアのバージョンが表示されます。
AVS2	システムライブラリのバージョンが表示されます。
SYSTEM ID	システム ID が表示されます。
HARDWARE ID	ハードウェア ID が表示されます。
ACCOUNT KEY	アカウントキーの情報が表示されます。
LICENSE KEY	ライセンスキーの情報が表示されます。

MAIN MENU に戻る SW7 を押す

日常の点検

点検内容

モニター

- ・モニターが汚れていないか。
- ・モニターにちらつきやひずみがないか。

電源を入れてから確認します。

10キーユニット

- ・10キーカバーが破れたり、キートップが外れたりしていないか。
- ・10キーが正常に機能しているか。

電源を入れてから確認します。

本体ユニット

- ・アジャスターが正しく固定され、本体がガタついていないか。
- ・可動部に緩みやガタつきがないか。

ステップ台ユニット

- ・ステップ台ユニットが正しく固定されているか。

- ・プレーエリアが確保されているか。

- ・正常にプレーできるか。

電源を入れてから確認します。

ラベル類

- ・警告ラベルが剥がれたり破損していないか。

e-AMUSEMENT PASS読み取り部 (ICカードリーダー)

- ・正常に機能しているか。

電源を入れてから確認します。

ターンテーブル

- ・回転時にガタつきなどがないか。
- ・正常に機能しているか。

電源を入れてから確認します。

設定

メンテナンス

テストモードとゲーム設定 / 日常の点検

日常のお手入れ

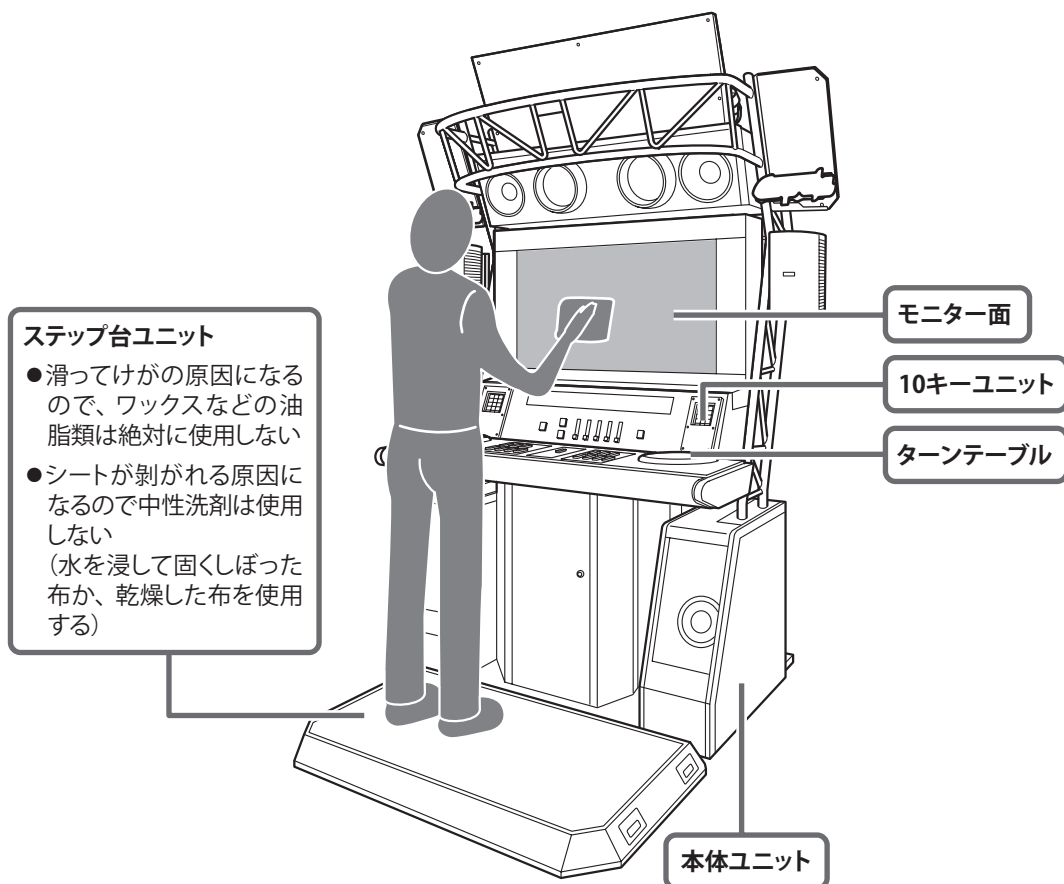
お手入れのしかた

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ(本体ユニット・モニターユニット)を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

本体・モニター

汚れていたら拭いてください

- 中性洗剤を浸した柔らかく汚れていない布を固く絞ってから、かるく拭く。
- モニター面は強く押さえつけない。



お願い

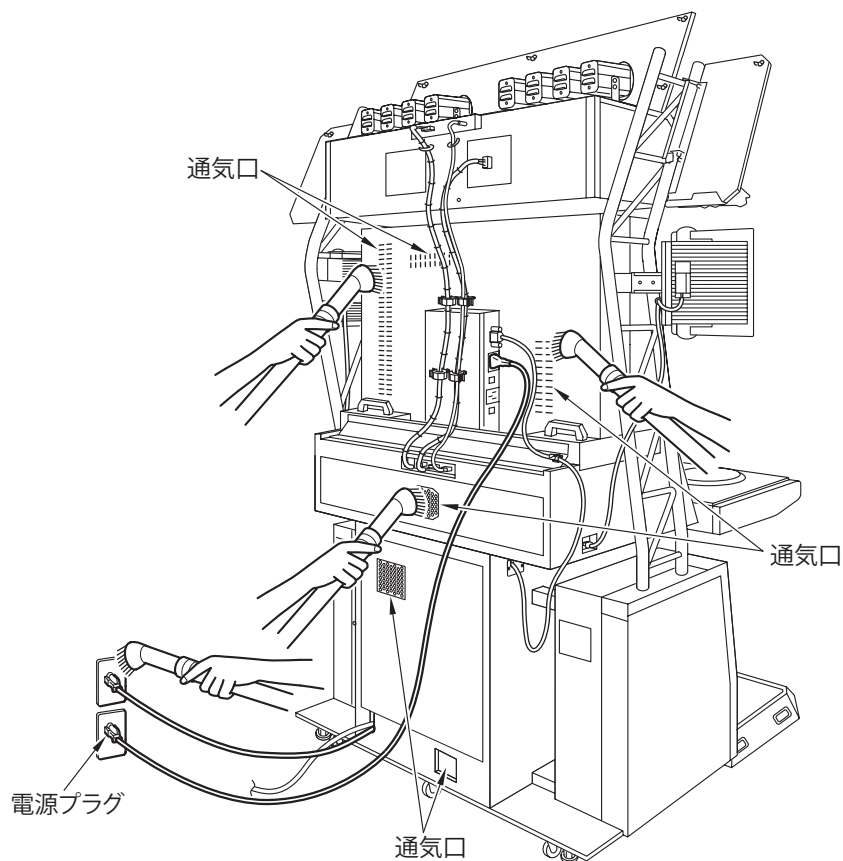
- 次のものは使わないでください。
 - 有機溶剤(シンナー・ベンジン・アルコールなど)
 - 研磨剤入りの洗剤や化学ぞうきん
 - 高圧洗浄機



通気口・電源プラグ

月に1回以上

掃除機などでほこりを取り除いてください



Maintenance Installation

メンテナンス担当者・技術者向け

部品の交換

コインセレクターの交換

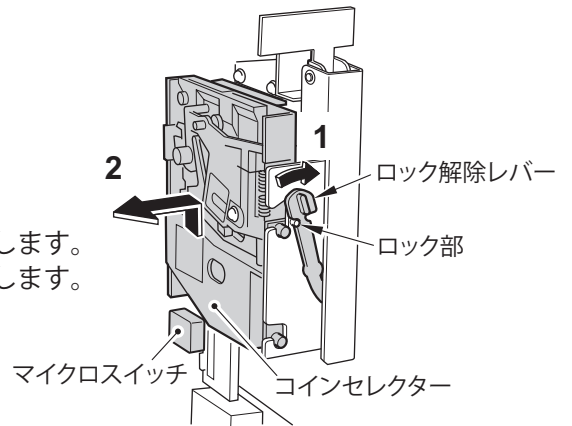
■用意するもの：メンテナンス用鍵

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ(本体ユニット・モニターユニット)を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

1 メンテナンスドアを開ける

2 コインセレクターを取り外す

- ロック解除レバーを矢印の方向に引き、ロック部で固定します。
- コインセレクターを上を持ち上げ、矢印の方向に取り外します。



3 コインセレクターを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で、新しいコインセレクターを取り付ける。

4 メンテナンスドアを閉める

5 作動を確認する

- テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」の「COIN MECH」でコインの入力確認を行ってください。(P.29)

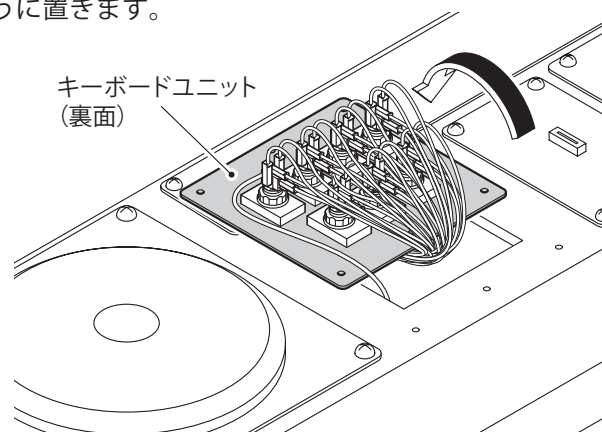
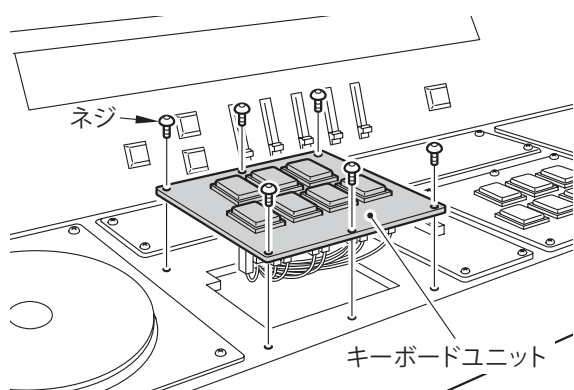
ボタンの交換 (キーボードユニット部)

■用意するもの：六角棒レンチ (2.5mm)

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ (本体ユニット・モニターユニット) を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

1 キーボードユニットを取り外す

- 図のネジ (6本) を、六角棒レンチ (2.5mm) を使用して外します。
- キーボードユニットをゆっくりと持ち上げ、図のように置きます。

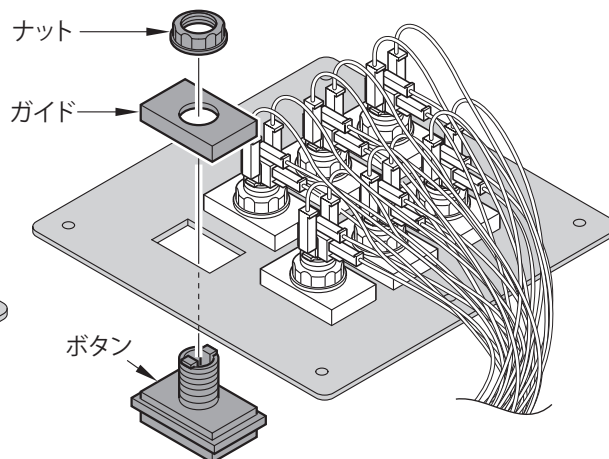
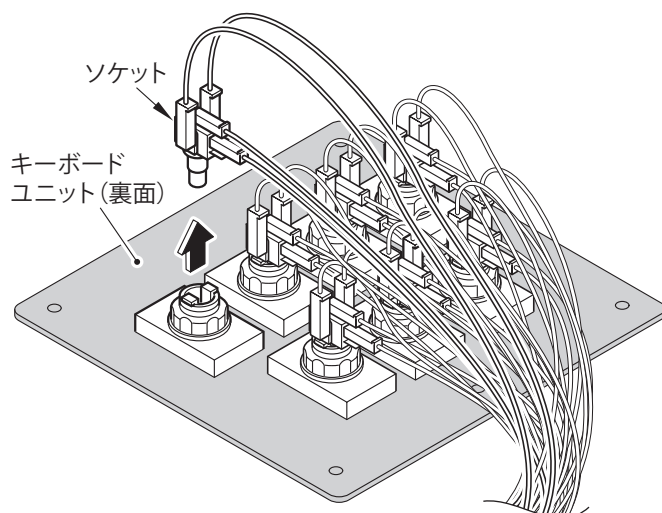


注意!

キーボードユニットを持ち上げるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

2 ボタンを交換する (SW1の例)

- 交換するボタンのソケットを引き抜きます。
- ナットを緩めてガイドとボタンを外します。
- 組み立てるときはソケットの向きに注意し、ワイヤハーネスを間違わないようにしてください。(P.75)



3 キーボードユニットを元通りに取り付ける

4 作動を確認する

- テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」、および「LAMP CHECK」でボタンが正常に機能しているか確認してください。(P.29, 31)

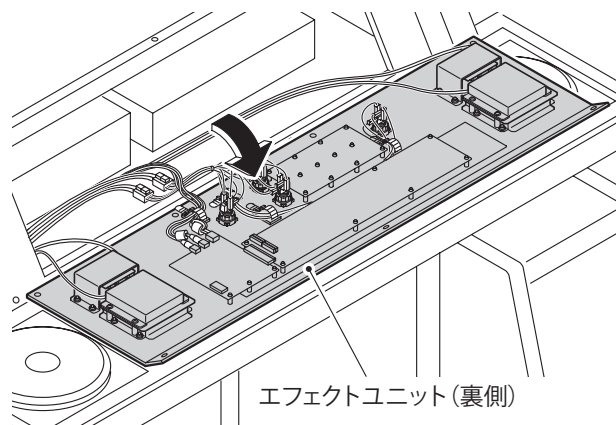
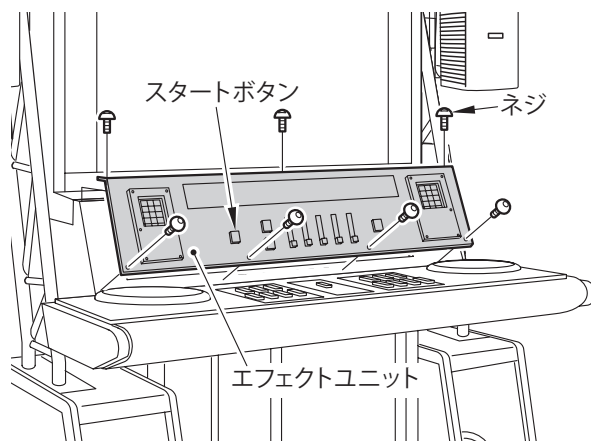
ボタンの交換 (エフェクトユニット部)

■用意するもの：六角棒レンチ (2.5mm)

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ (本体ユニット・モニターユニット) を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

1 エフェクトユニットを取り外す

- 図のネジ (7本) を、六角棒レンチ (2.5mm) を使用して外します。
- エフェクトユニットをゆっくり開け、図のように置きます。

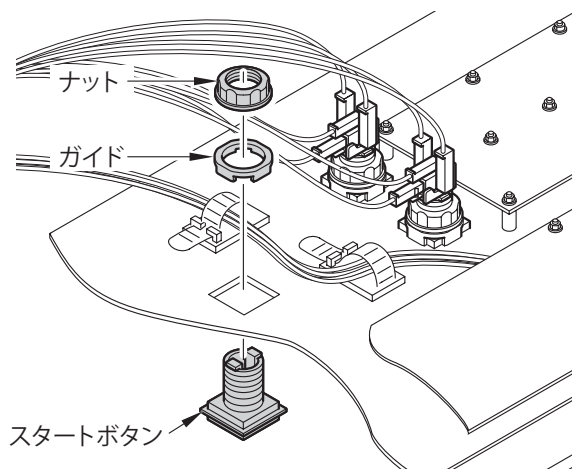
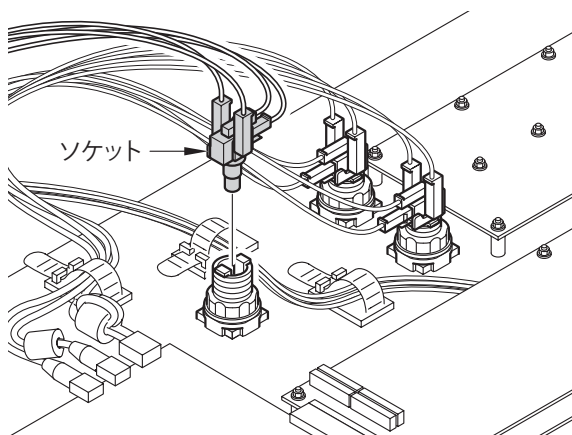


注意!

エフェクトユニットを開けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

2 ボタンを交換する (スタートボタンの例)

- 交換するボタンのソケットを引き抜きます。
- ナットを外してガイドとボタンを外します。
- 組み立てるときはソケットの向きに注意し、ワイヤハーネスを間違わないようにしてください。(P.75)



3 エフェクトユニットを元通りに取り付ける

4 作動を確認する

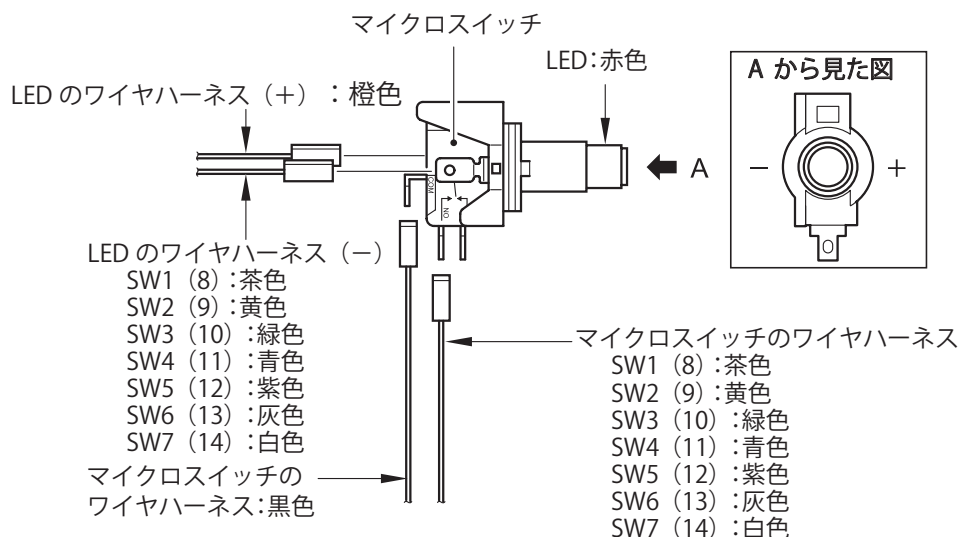
- テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」、および「LAMP CHECK」でボタンが正常に機能しているか確認してください。(P.29, 31)

ボタン、およびマイクロスイッチを交換したとき

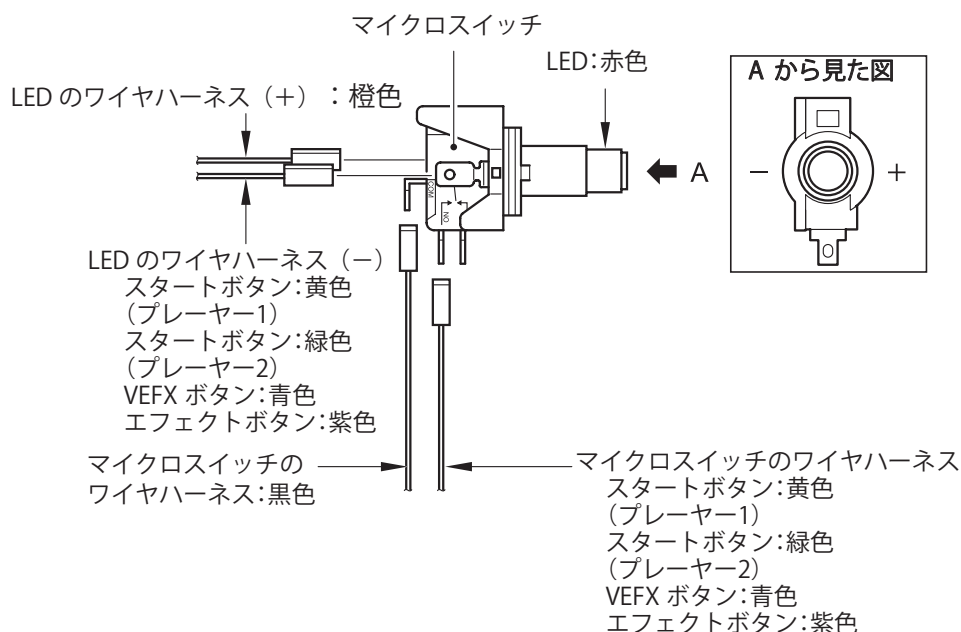
ボタン、およびマイクロスイッチを交換後は、図のようにワイヤハーネスを接続してください。

●キーボードユニットのボタン

・() 内はプレーヤー2側のキーボードユニットのボタン番号です。

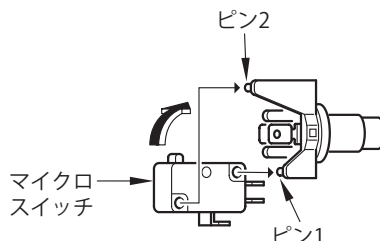


●エフェクトユニットのボタン



●マイクロスイッチの取り付け

- 1 ピン1に差し込む。
- 2 マイクロスイッチを90度起こし、ピン2で固定する。



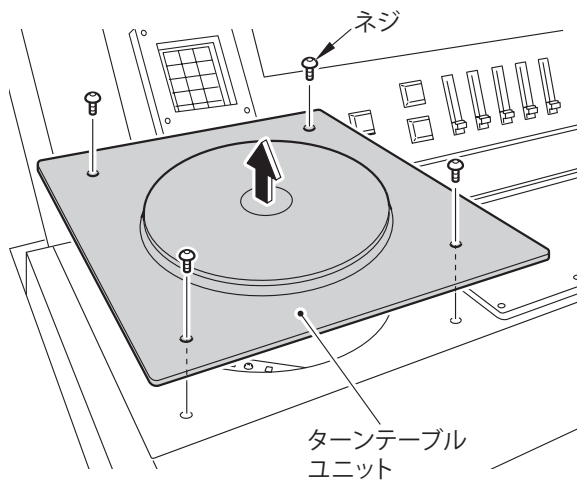
ターンテーブルセンサーの交換

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・六角棒レンチ(4mm)

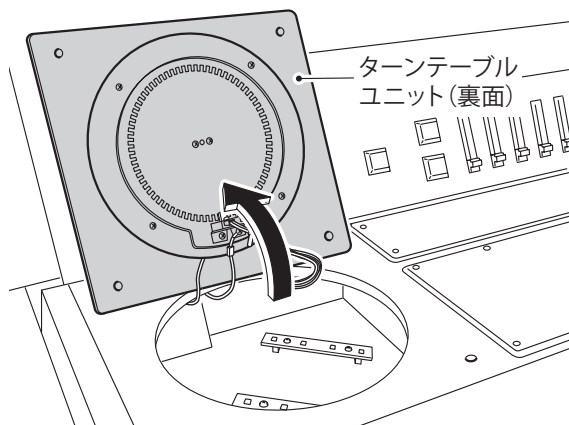
準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ(本体ユニット・モニターユニット)を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

1 ネジを外す

- ターンテーブルユニットの図のネジ(4本)を、六角棒レンチ(4mm)を使用して外します。



- ターンテーブルユニットをゆっくりと持ち上げ、図のように置きます。

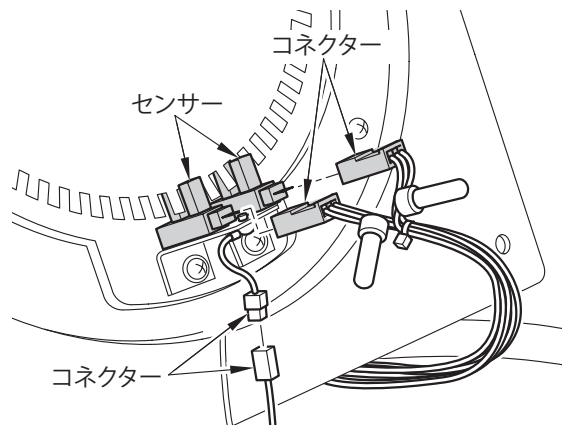


注意!

ターンテーブルユニットを持ち上げるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

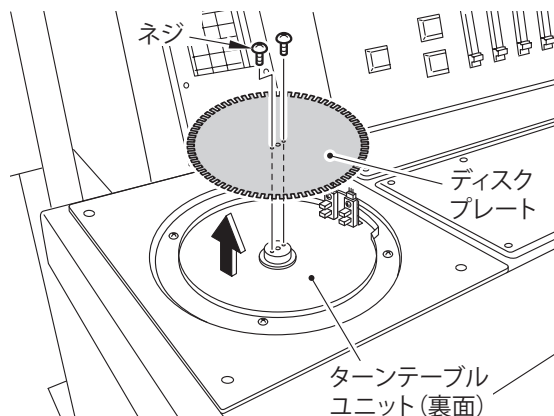
2 コネクターを抜く

- ターンテーブルユニット裏面の図のコネクターとセンサーのコネクターを抜きます。



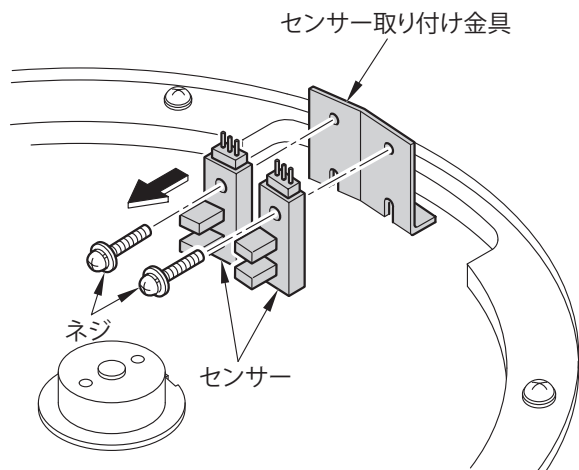
3 ディスクプレートを取り外す

- ターンテーブルユニットを図のように置きます。
- 図のネジ(2本)を外し、ディスクプレートを取り外します。



4 センサーを取り外す

- 図のネジ(2本)を外し、センサーをセンサー取り付け金具から取り外します。

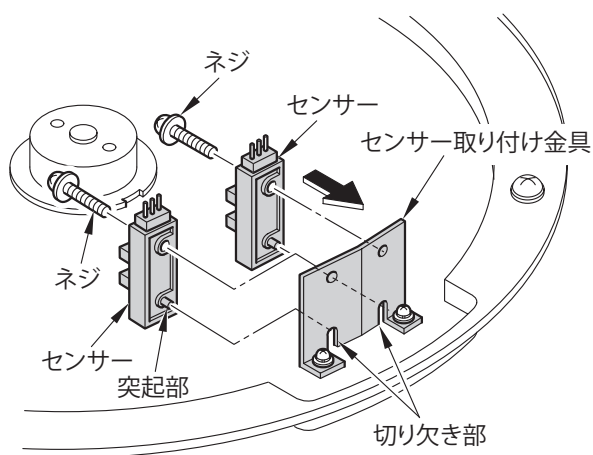


注意!

センサーは2個とも同時に交換してください。

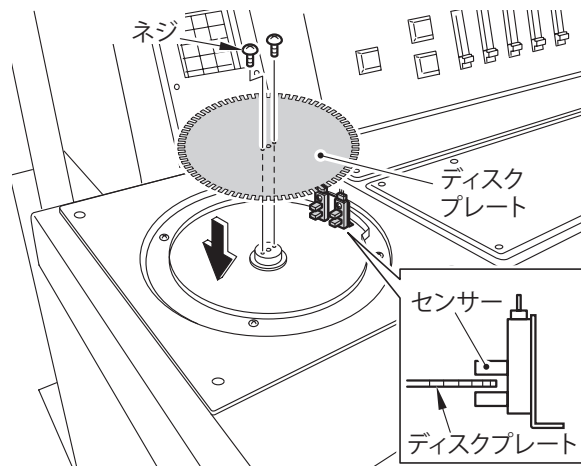
5 新品のセンサーを取り付ける

- センサーの突起部とセンサー取り付け金具の切り欠き部を合わせ、ネジでセンサーを取り付けます。



6 取り外したときと逆の手順でディスクプレート、コネクター、ターンテーブルユニットを取り付ける

- ディスクプレートをセンサーの図の位置にセットして元通りに取り付けます。



7 作動を確認する

- テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」で正常に作動するか確認してください。(P.29)

10キーユニットの交換

10キーユニットを交換するさいに、10キーカバーを同時に交換することをおすすめします。

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ(本体ユニット・モニターユニット)を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

1 エフェクトユニットを取り外す

・P.74参照

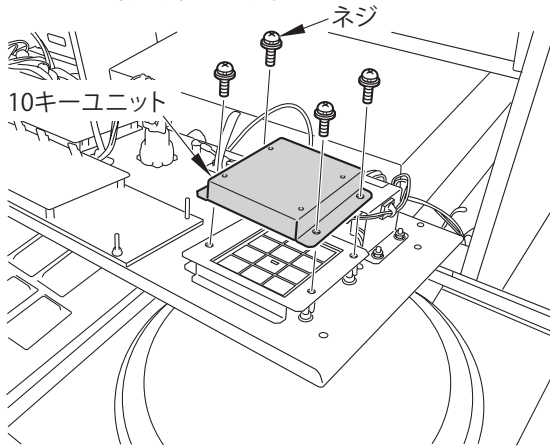
注意!

エフェクトユニットを開けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

10キーの交換

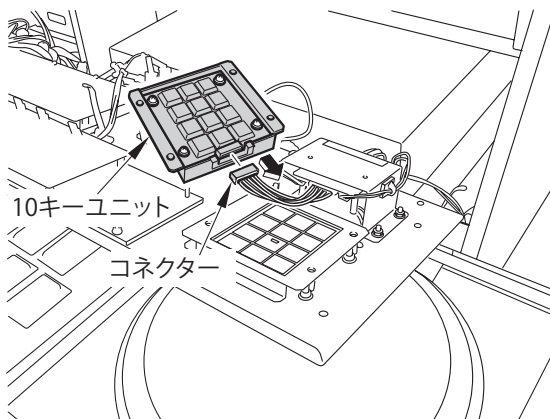
2 10キーユニットを取り外す

・図のネジ(4本)を外して、10キーユニットを取り外します。



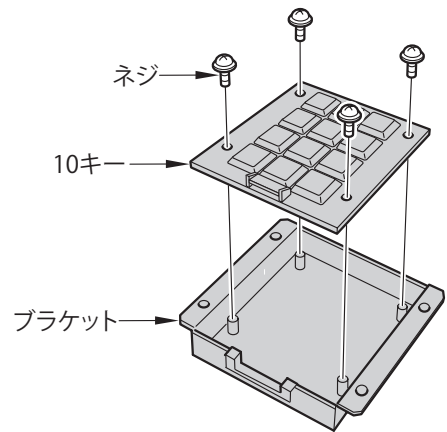
3 コネクタを抜く

・10キーユニットに接続されているコネクタを抜きます。



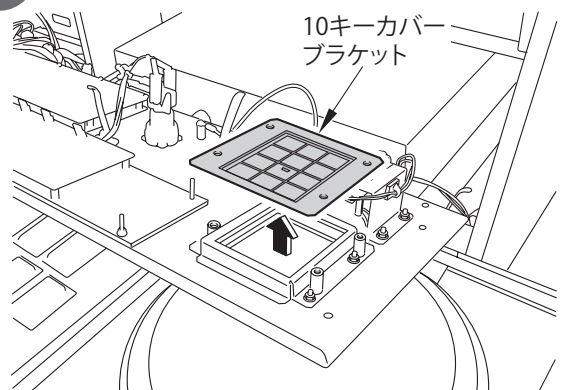
4 10キーを交換する

・図のネジ(4本)を外してブラケットから10キーを取り外し、新品の10キーと交換します。



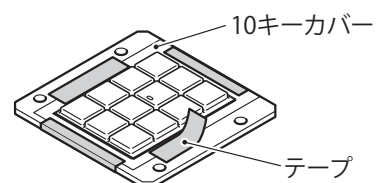
10キーカバーの交換

5 10キーカバーブラケットを取り外す



6 10キーカバーを取り外す

・10キーカバーを固定しているテープをていねいに剥がしてから、10キーカバーを取り外します。

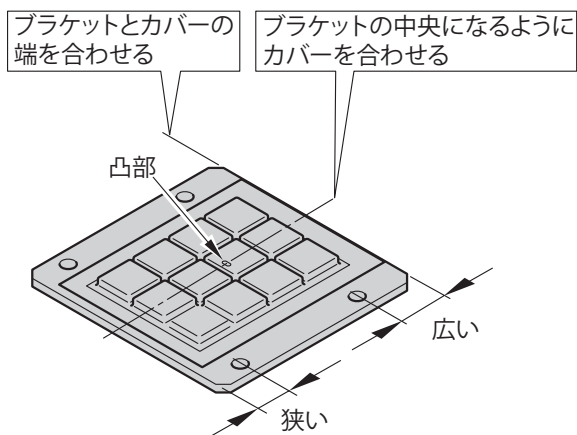
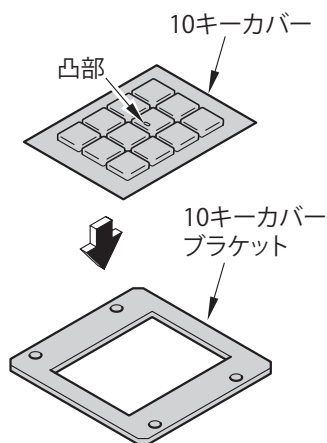


・10キーカバーを固定しているテープを剥がしたときに、のりが残っていた場合はきれいに取り除いてください。

7 10キーカバーを交換する

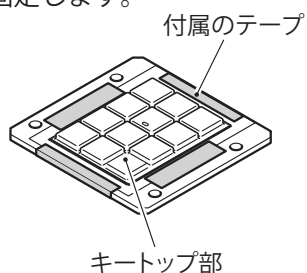
• 新品の10キーカバーを、10キーカバーブラケットに図の向きでセットします。

* 凸部がある面を上にします。



8 10キーカバーを固定する

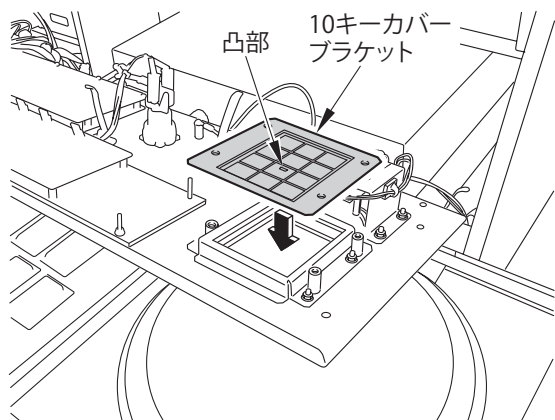
• たるみがないように付属のテープで4カ所を固定します。



- キートップ部にテープがはみ出さないようにしてください。
- 10キーカバーと10キーカバーブラケットの間を密着させながらテープで固定してください。

9 10キーカバーを取り付ける

• 10キーカバーブラケットを元通りに取り付けます。



10 取り外したときと逆の手順で10キーユニット、エフェクトユニットを取り付ける

11 作動を確認する

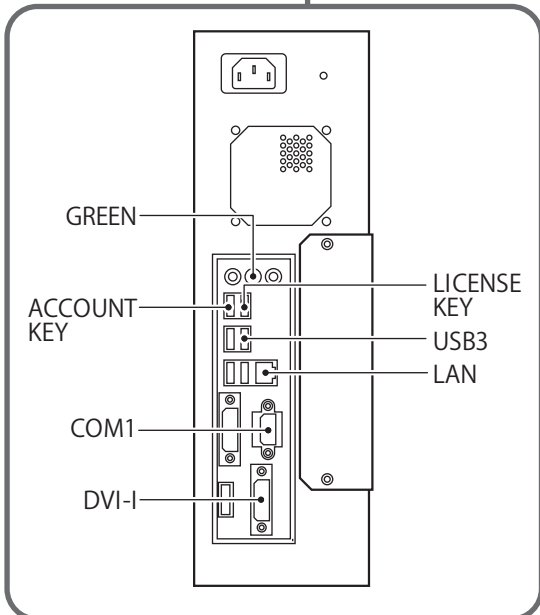
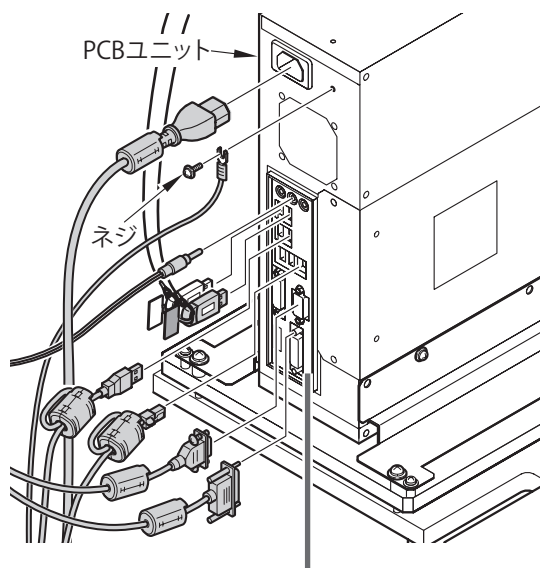
- テストモードの「I/O CHECK」内の「10KEY CHECK」で正常に作動するか確認してください。(P.30)

PCBユニットの交換

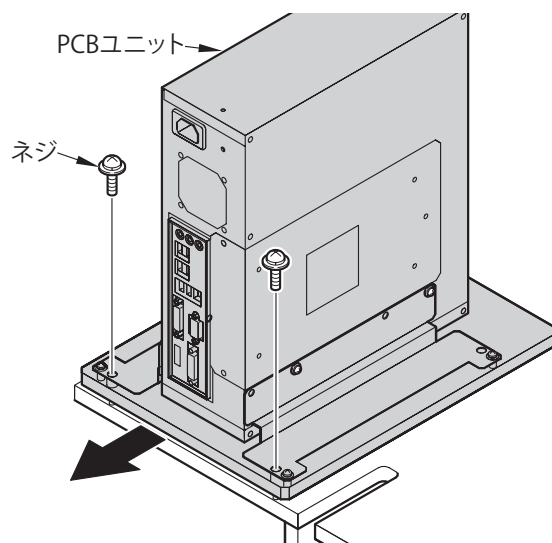
■用意するもの：⊕ドライバー(#0、2)

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ(本体ユニット・モニターユニット)を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

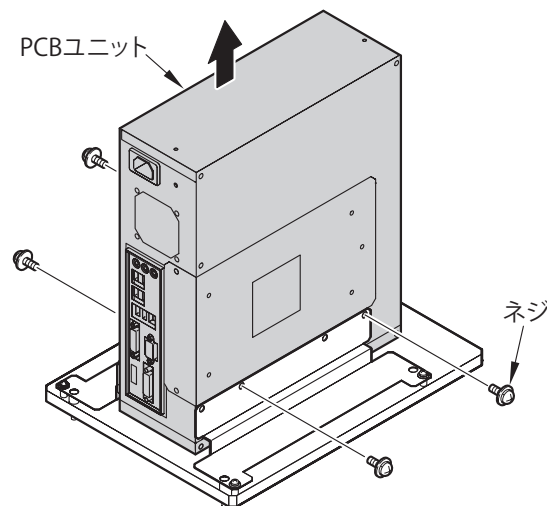
1 全てのコネクター類を抜く



2 ネジを外す



3 PCBユニットを取り外す



4 逆の手順で新品のPCBユニットを取り付けて、全てのコネクター類を元通りに接続する

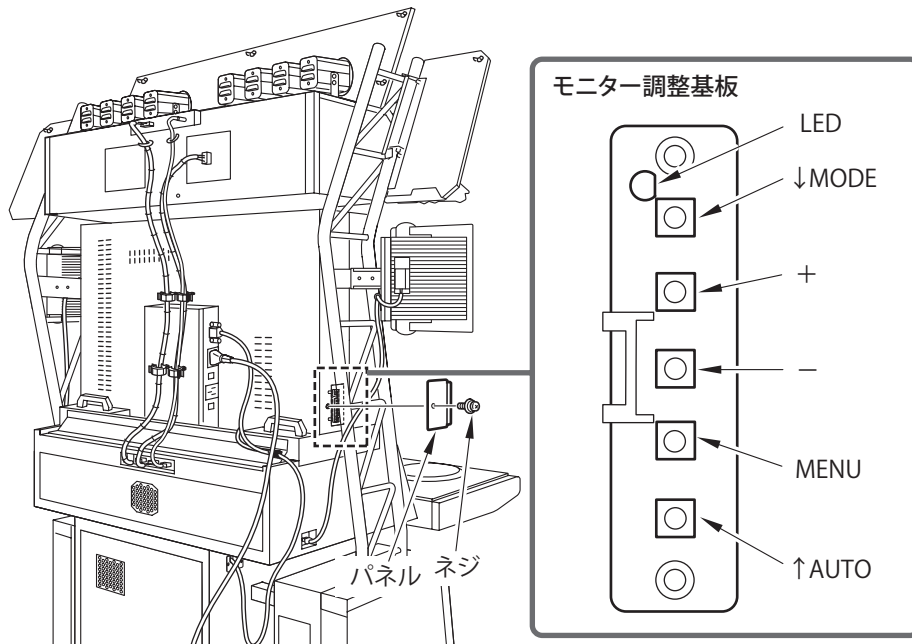
モニター調整

モニター調整

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

モニターはあらかじめ出荷時に調整されていますが、任意に調整することができます。
調整を行うときには「SCREEN CHECK」(P.32)、および「COLOR CHECK」(P.32)の各モード画面を用いて調整してください。

モニター調整基板は図の位置にあります。
調整を行うときには、パネルを取り外してください。



LED	緑：正常 赤：異常
↓ MODE	項目の選択/下移動
+	項目内の設定値調整
-	
MENU	OSDメニュー画面表示 項目決定/項目終了
↑ AUTO	自動調整/上移動

- 不適切な調整を行うと画質が低下しますので、必要のない調整は行わないでください。

調整メニュー一覧

不適切な調整を行うと画質が低下することがありますのでお客様での調整は行わないでください。
誤って変更したときは、下記を参照して設定内容を出荷時設定に戻してください。

DVI 入力時 MENU

- Picture
 - Contrast (コントラストの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 60)
 - Brightness (輝度の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 48)
 - Hue (色合いの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Saturation (彩度の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Sharpness (シャープネスの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Color Tone (色温度の調整) Normal • Warm • Cool (出荷時: Normal)
 - Scale (スケールの調整) Full • Zoom1 • Subtitle • Regular • (出荷時: Full)
Panorama
 - Picture Mode (色合いの調整) User • Standard • Movie • Vivid (出荷時: User)
- System
 - Sleep Timer (モニター自動電源 OFF の調整) OFF • 15 • 30 • 45 • 60
 - Language Selections (言語表示の選択) English • 繁體中文 (出荷時: OFF)
 - OSD H-Position (OSD 表示の水平方向位置の調整) 0 ~ 100 (出荷時: English)
 - OSD V-Position (OSD 表示の垂直方向位置の調整) 0 ~ 100
 - OSD Duration (OSD 表示の表示時間の調整) 0 ~ 100
 - OSD Halftone (OSD 表示の透明度の調整) 0 ~ 100
 - Information (解像度の表示) 0 ~ 100
 - Memory Recall (設定値を初期値に戻す) ご注意: 当社の出荷時設定には戻りません。(選択不可)
- Advance
 - 3D NR 設定できません。
 - MPEG NR 設定できません。
 - DLC 設定できません。

VGA 入力時 MENU

- PC
 - Contrast (コントラストの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Brightness (輝度の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 100)
 - Color Mode (色温度の調整) User • Normal • Warm • Cool (出荷時: User)
 - User - R (赤色の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - User - G (緑色の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - User - B (青色の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Scale (スケールの調整) Normal • Center (出荷時: Normal)
 - X-Position (画面の水平方向位置の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Y-Position (画面の垂直方向位置の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - X-Size (画面の水平方向サイズの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Y-Size (画面の垂直方向サイズの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Auto (自動調整)
- System
 - Sleep Timer (モニター自動電源 OFF の調整) OFF • 15 • 30 • 45 • 60 (出荷時: OFF)
 - OSD Language (言語表示の選択) English • 繁體中文 (出荷時: English)
 - OSD H-Position (OSD 表示の水平方向位置の調整) 0 ~ 100
 - OSD V-Position (OSD 表示の垂直方向位置の調整) 0 ~ 100
 - OSD Duration (OSD 表示の表示時間の調整) 0 ~ 100
 - OSD Halftone (OSD 表示の透明度の調整) 0 ~ 100
 - Information (解像度の表示)
 - Memory Recall (設定値を初期値に戻す) ご注意: 当社の出荷時設定には戻りません。(選択不可)
- Geometry
 - H-Size (画面の水平方向サイズの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - V-Size (画面の垂直方向サイズの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - H-Position (画面の水平方向位置の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - V-Position (画面の垂直方向位置の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Clock (クロックの調整) 0 ~ 100 (出荷時: 50)
 - Phase (位相の調整) 0 ~ 100 (出荷時: 100)

サーキットプロテクターの復帰

過電流や短絡(ショート)が発生したとき、サーキットプロテクターが自動的に作動して電気回路を保護します。

注意!

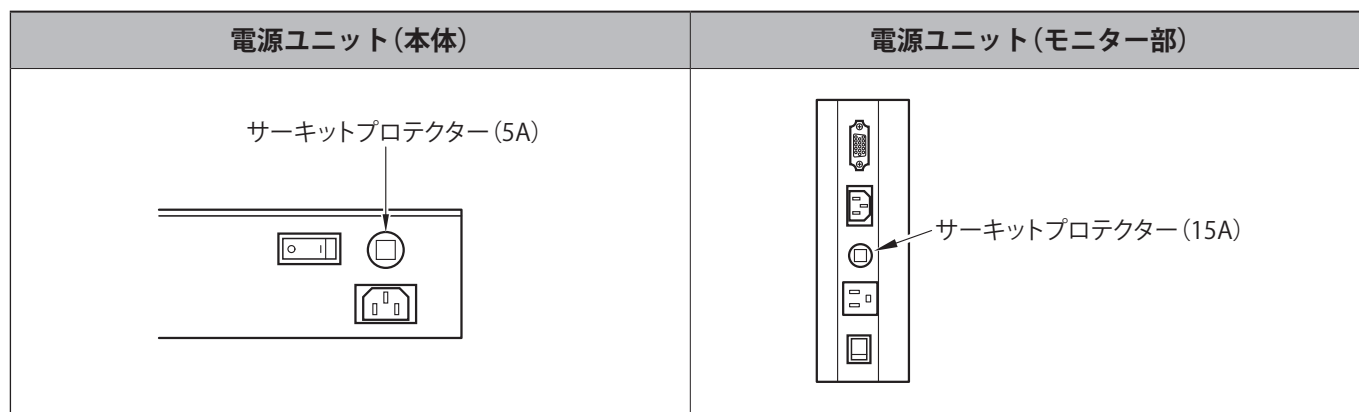
- 異常な状態が続いたり、正常に作動しないときは、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口にご連絡する
- サーキットプロテクターの復帰は、必ず「店舗メンテナンス担当者」または「技術者」が行う
原因を取り除かない復帰や誤った判断での復帰は、故障や破損の原因になります。
- 復帰させてもすぐに切れるときは、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いた後、アフターサービス窓口にご連絡する
誤った判断での復帰は、故障や破損の原因になります。
- 対処のしかたが分からないときは無理に行わず、アフターサービス窓口にご連絡する
誤った判断での復帰は、故障や破損の原因になります。

復帰のしかた

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ(本体ユニット・モニターユニット)を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

サーキットプロテクターのボタンを押す

- 原因を取り除き、電源ユニットのサーキットプロテクターのボタンを押してください。

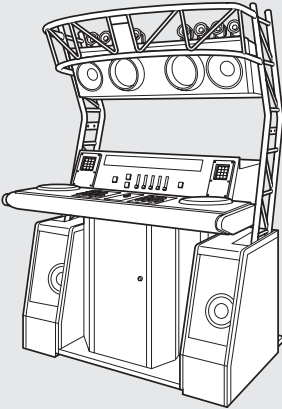
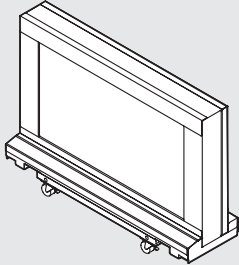
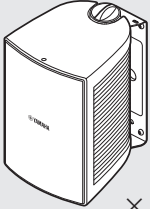
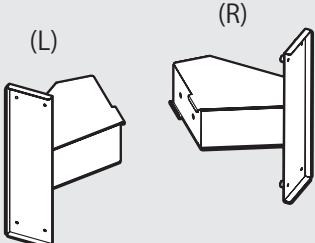
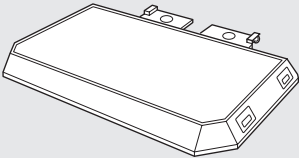

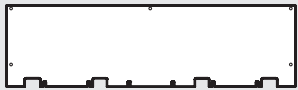
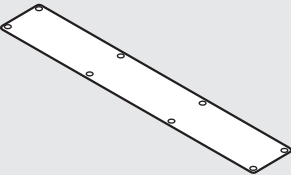
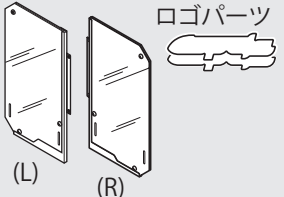
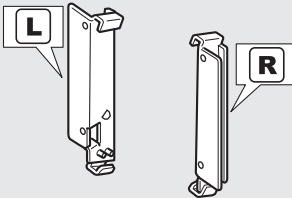
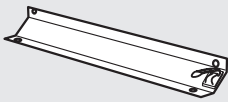
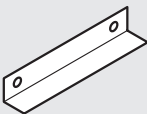

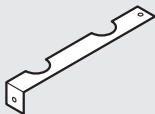
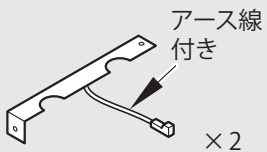


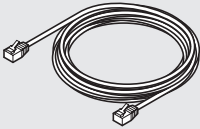



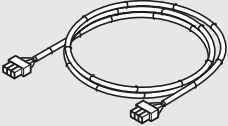
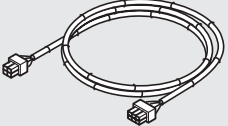
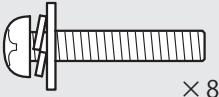


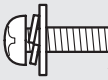
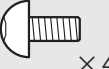
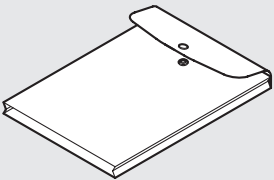
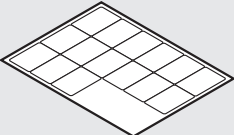
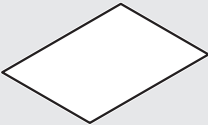
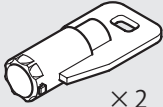

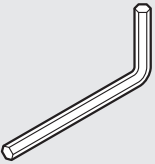
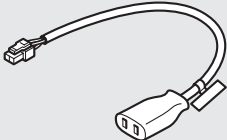
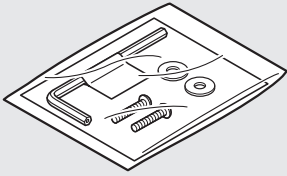
設置の前に

部材・付属品を確認する

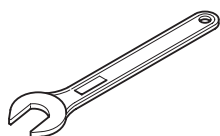
- 万一、不足品や不良品があったときは、本体の「製造番号」*「ライセンスNo.」*「シリアルNo.」*をご確認のうえ、アフターサービス窓口にご連絡ください。

* 本体固有の番号です。複数台ご購入の場合は、混在しないようにしてください。

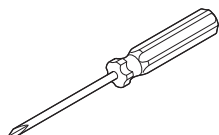
 <p>本体ユニット</p>	 <p>モニターユニット</p>	 <p>×2 サイドスピーカー</p>	 <p>(L) (R) サイドスピーカー用 ブラケット</p>
	 <p>ステップ台ユニット</p>	 <p>タイトルシート</p>	 <p>タイトルパネル</p>
 <p>遊びかたシート</p>	 <p>サイドポップ ロゴパーツ (L) (R) サイドパネルセット (取付説明書付属)</p>	 <p>(L) (R) サイドパネル用ブラケット</p>	 <p>モニター押え</p>
 <p>×2 L字金具</p>	 <p>×4 クランプ</p>	 <p>×2 フレームユニットカバー A</p>	 <p>アース線 付き ×2 フレームユニットカバー B</p>
 <p>LANケーブル(10m) (本体内に取り付け済み)</p>	 <p>AC電源コード(3P:3m) (1本は本体内に取り付け済み)</p>	 <p>通信ケーブルA</p>	 <p>スピーカー用ケーブル</p>

 <p>トップスピーカーユニット AC電源ケーブル</p>	 <p>スピーカー用ケーブル (6P/4P)</p>	 <p>A 座金組込み十字穴付き なべ小ネジ(M6×20L)</p>	 <p>B 十字穴付きトラス小ネジ (M4×15L)</p>
 <p>C 十字穴付きトラス小ネジ (M4×10L)</p>	 <p>D 座金組込み十字穴付き なべ小ネジ(M4×10L)</p>	 <p>E 六角穴付きボタンボルト (M5×8L)</p>	 <p>取扱説明書保管袋 ・マイクロソフトソフトウェア ライセンス条項のご案内 ・取扱説明書(本書)</p>
 <p>コインラベル</p>	 <p>PASELI利用可能ラベル</p>	 <p>メンテナンスドア用鍵</p>	<p>取扱説明書保管袋 ・マイクロソフトソフトウェア ライセンス条項のご案内 ・取扱説明書(本書)</p>
 <p>コインドア用鍵</p>	 <p>六角棒レンチ (対辺2.5mm、3mm、4mm)</p>	 <p>電源ハーネス(コンセント) (コイン集計機器や課金端末機器 を接続する際に使用します)</p>	 <p>防犯ネジ一式</p>

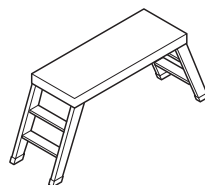
工具などを準備する



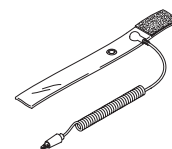
スパナ(対辺24mm)
アジャスターを固定する
のに必要です。



⊕ドライバー(#0、2、3)

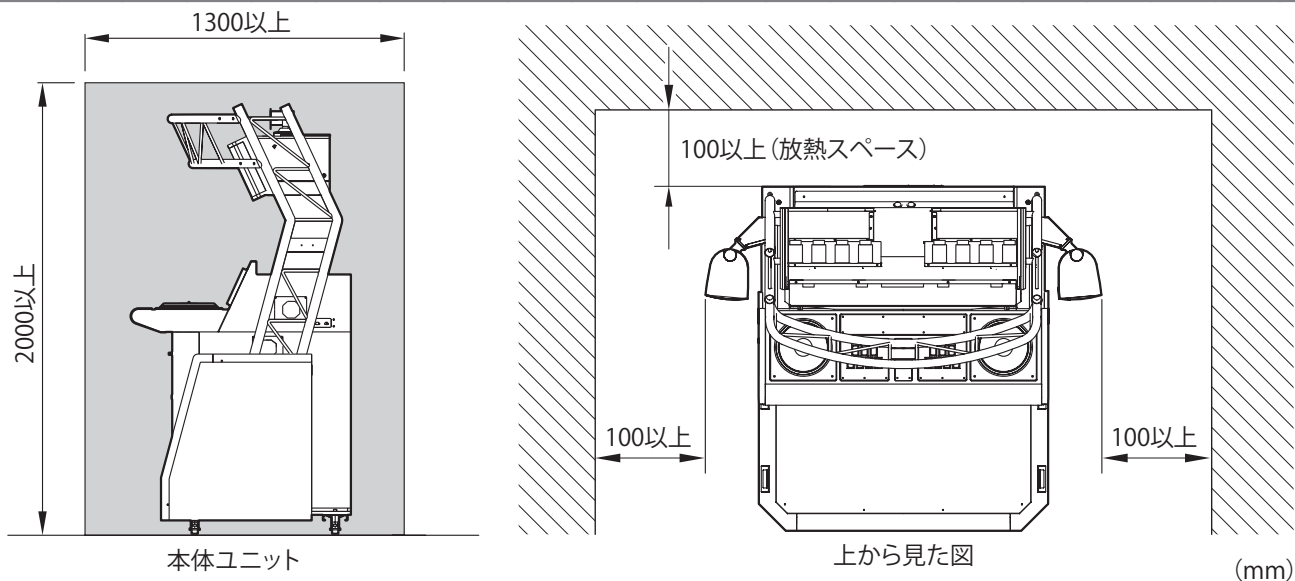


脚立



アースバンド
機器の取り扱いや部材の
セット時に静電気による
事故を防止するのに必要
です。

設置・搬入に必要なスペース

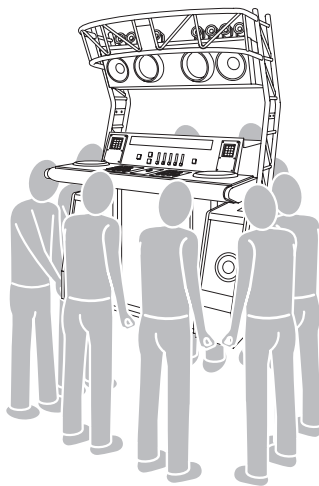


上図はモニターユニットがセットされていない出荷時の状態です。

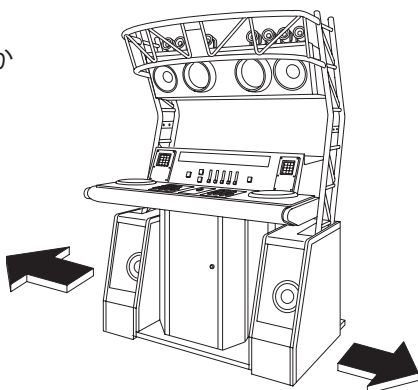
本体の運搬について

本体の運搬は、必ず図の位置を持って行うようにしてください。

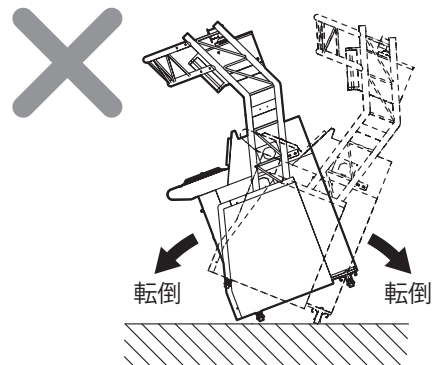
- 本体ユニットを持ち上げるとき
 - ・ 8人以上で、必ず本体底部を持ってください。(約 285kg)



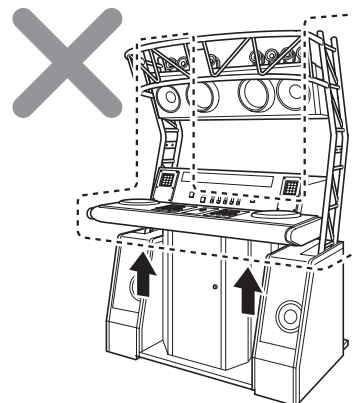
- キャスターで移動するとき
 - ・ 必ず2人以上で図の方向に動かしてください。



絶対にしないでください

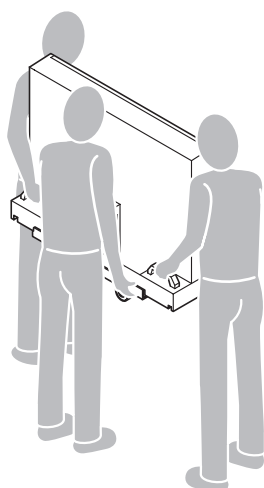


前面、または背面に傾けての運搬は特に危険ですので絶対にしないでください。

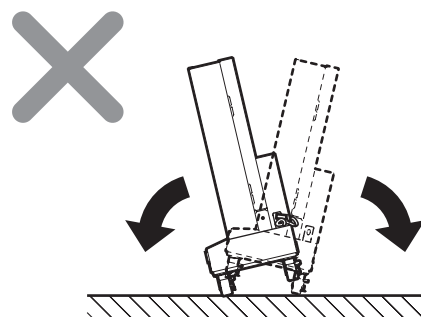


図の位置を持って移動したり、持ち上げないでください。

- モニターユニットを持ち上げるとき
 - ・3人以上で、必ず本体取っ手や底部を持ってください。(約 50kg)

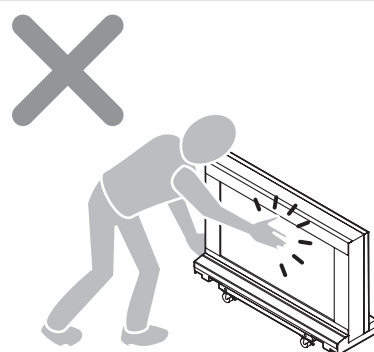
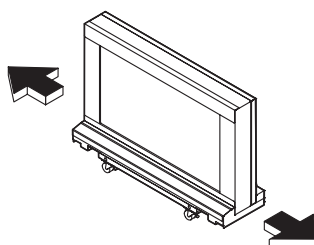


絶対にしないでください



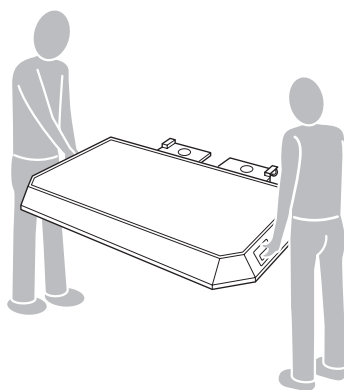
モニターユニットを傾けての運搬は、絶対にしないでください。

- キャスターで移動するとき
 - ・必ず図の方向に動かしてください。



モニター面を押して移動したりしないでください。

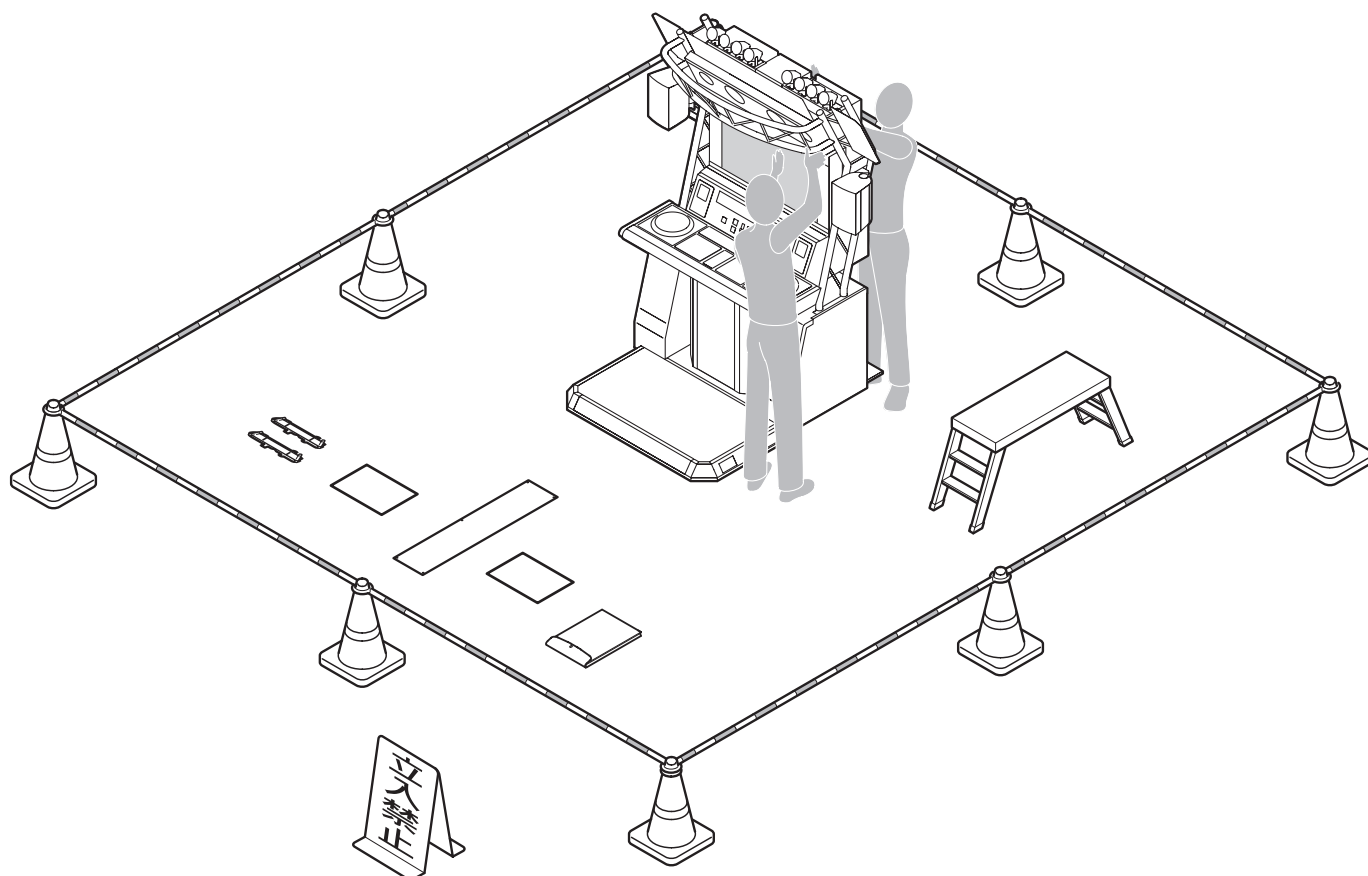
- ステップ台ユニットを持ち上げるとき
 - ・2人以上で、必ず取っ手部分を持ってください。(約 36kg)



設置

組み立て・設置エリアを設ける

組み立て・設置中に、周囲の人が立ち入らないよう安全なエリアを設けてください。



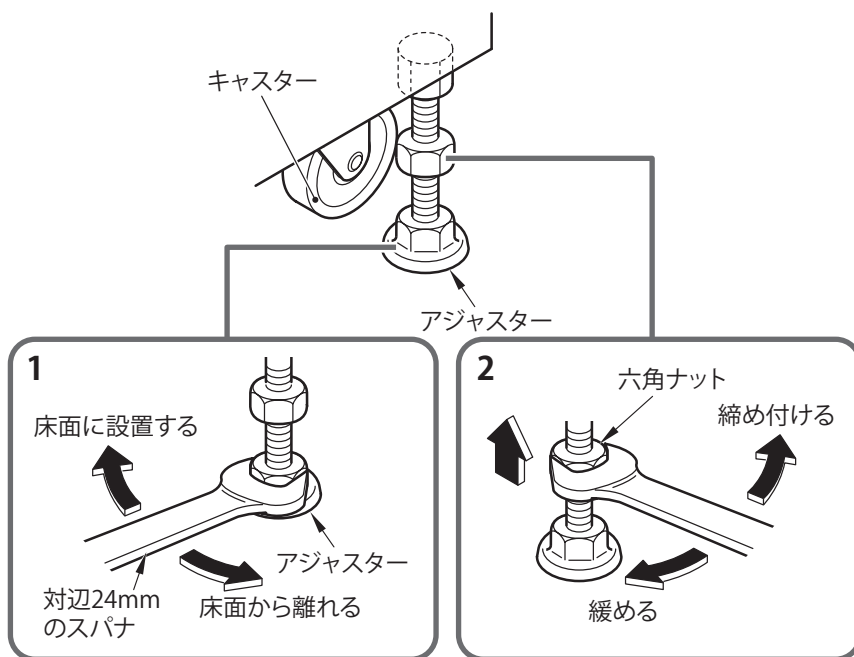
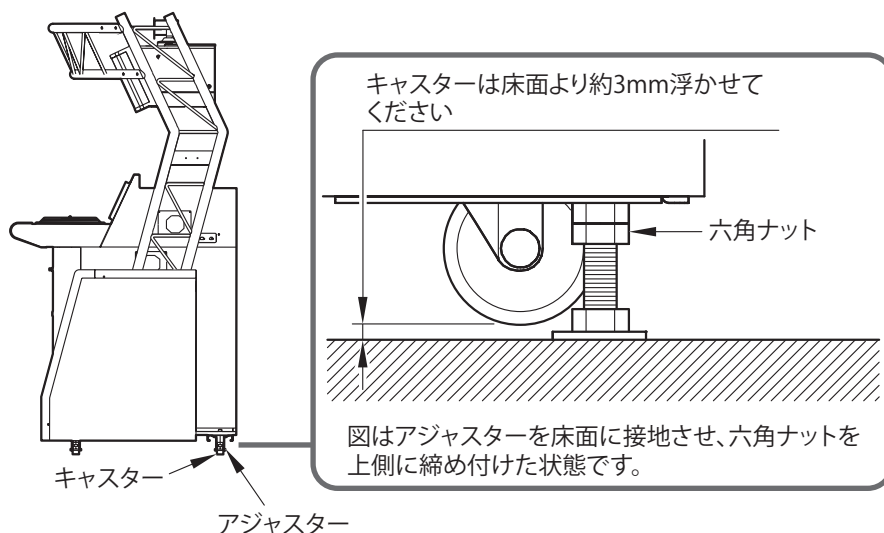
本体を設置する

■用意するもの：スパナ (24mm)

1 本体を設置場所に移動させる

2 アジャスターを固定する (4カ所)

- キャスターを床から約3mm浮かせる
 - 本体がガタつかず、水平になるように調節する
- 1カ所のアジャスターを一度に調節せず、4カ所を均等に少しずつ行ってください。

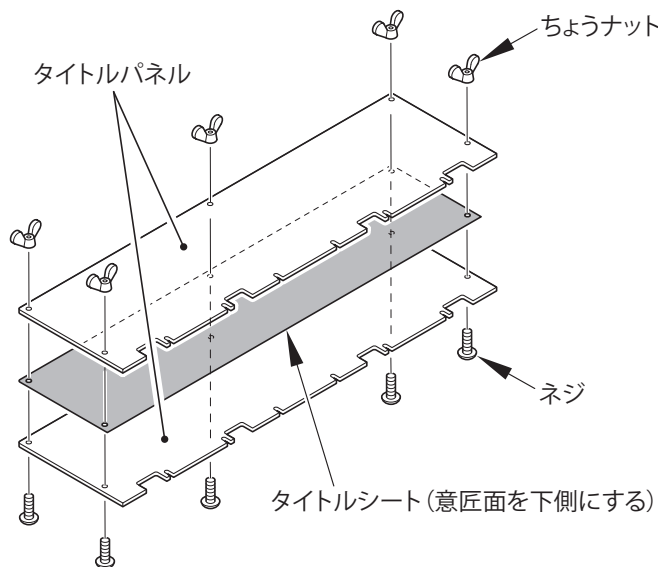


タイトルパネルを取り付ける

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・脚立

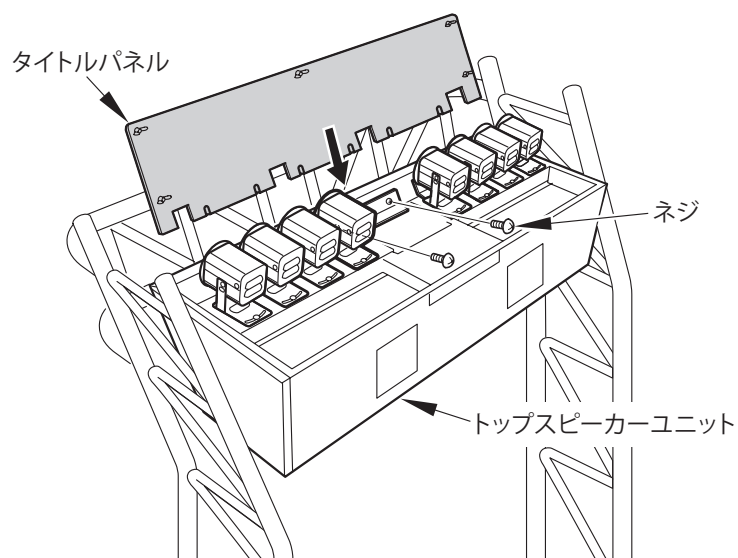
1 タイトルパネルにタイトルシートをセットする

- ネジとちょうナット(5カ所)を外し、タイトルパネルを分解します。
- タイトルシートをセットして、再度ネジとちょうナット(5カ所)で確実に締め付けます。



2 タイトルパネルを取り付ける

- 図のネジ(2本)を外して、タイトルパネルをセットします。
- 外したネジ(2本)を元の位置に取り付け、タイトルパネルを固定します。

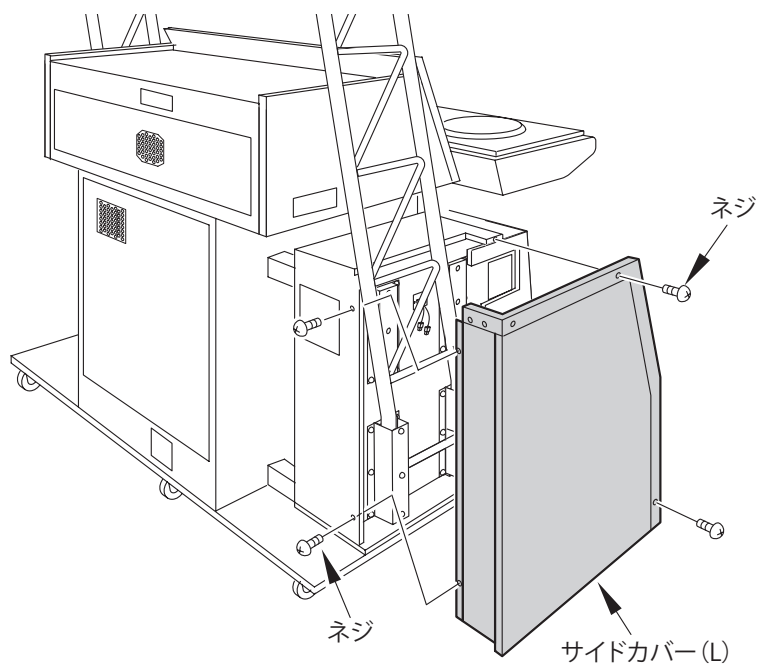


フレームユニットを固定する

■用意するもの：⊕ドライバー(#2、3)・六角棒レンチ(対辺4mm)

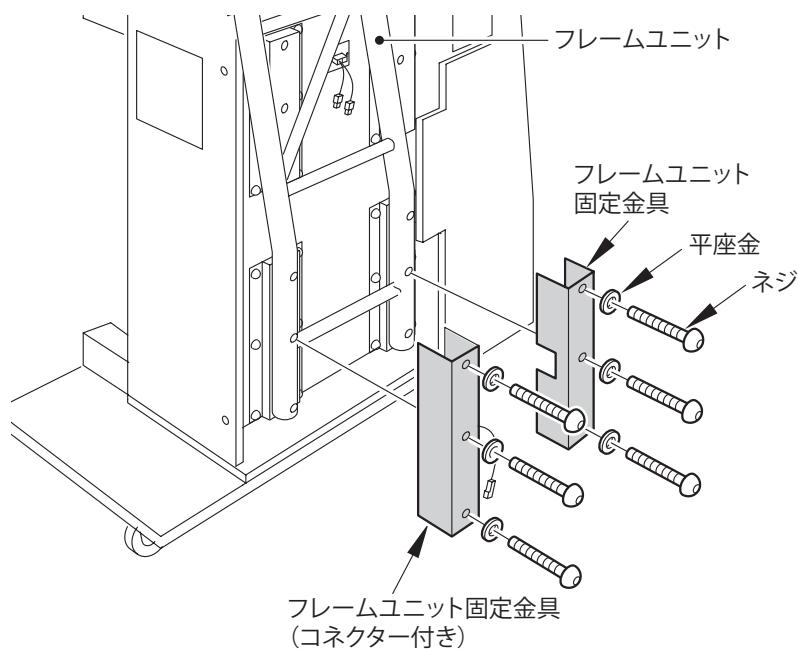
1 サイドカバーを取り外す

- ネジ(4本)とサイドカバー(L)(R)を取り外します。



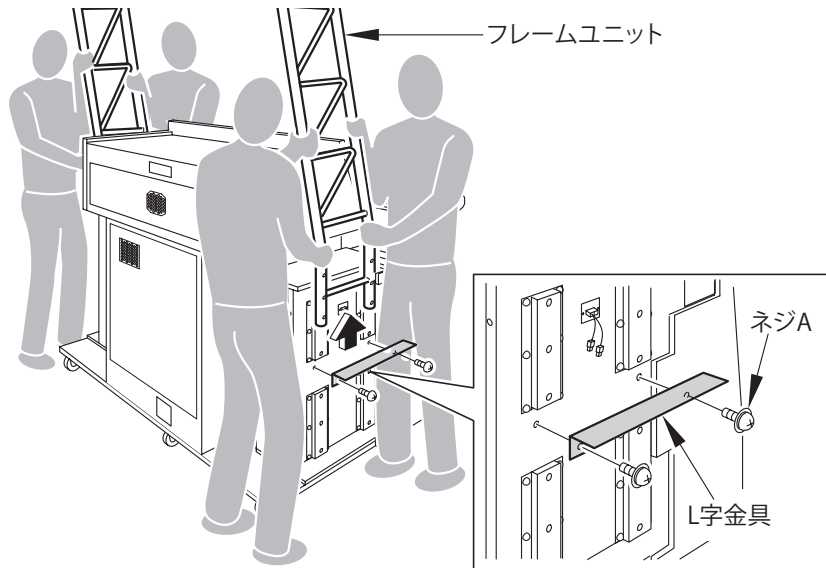
2 フレームユニット固定金具を取り外す

- 付属の六角棒レンチ(対辺4mm)を使用して、フレームユニット固定金具を取り外します。



3 フレームユニットを持ち上げ、L字金具を取り付ける

- フレームユニットを持ち上げた状態で図の位置にL字金具を取り付けます。

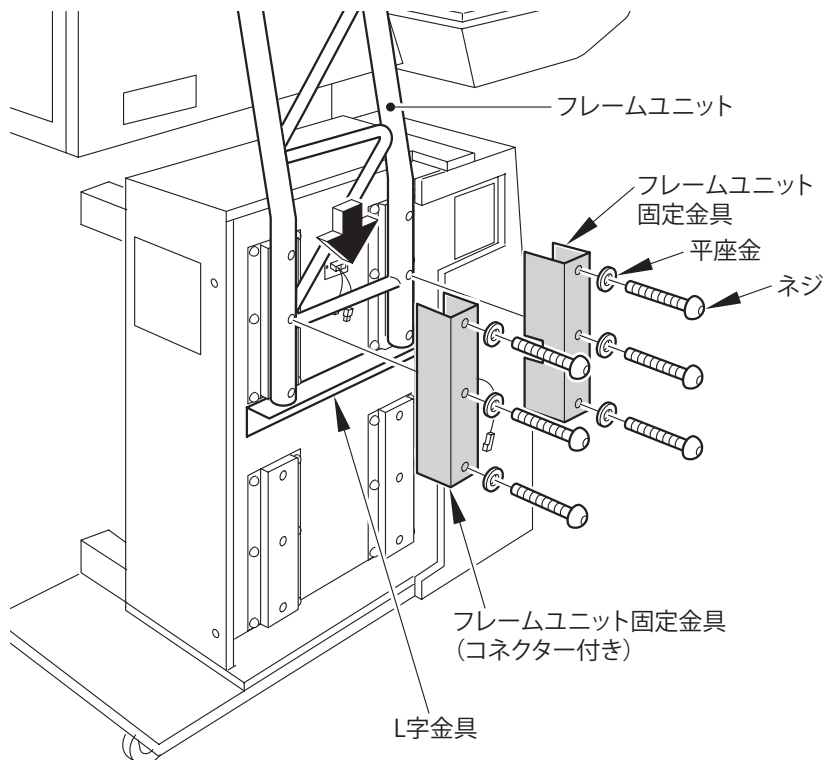


注意!

- フレームユニットは約60kgあるので、必ず4人以上で持ち上げる
- フレームユニットが前後に倒れないように十分注意する
- 確実にフレームユニットが固定されるまで支える

4 フレームユニットを固定する

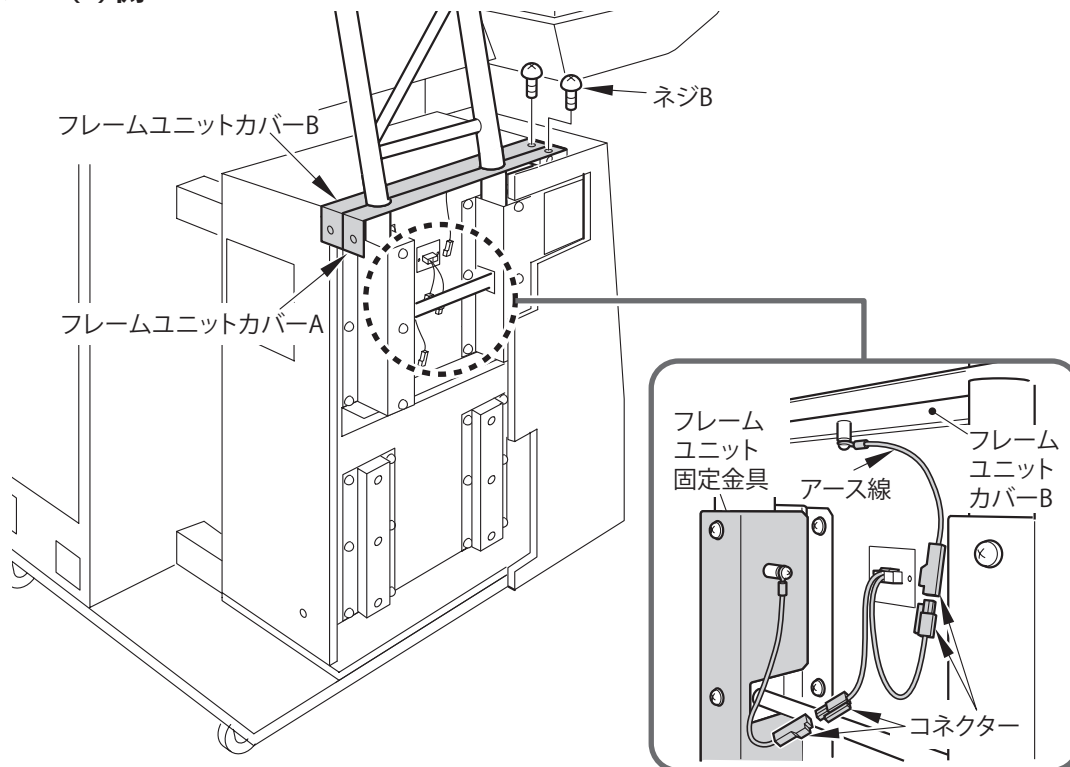
- L字金具にフレームユニットを載せます。高さを調節しながら位置決めし、手順2で外したフレームユニット固定金具で固定します。



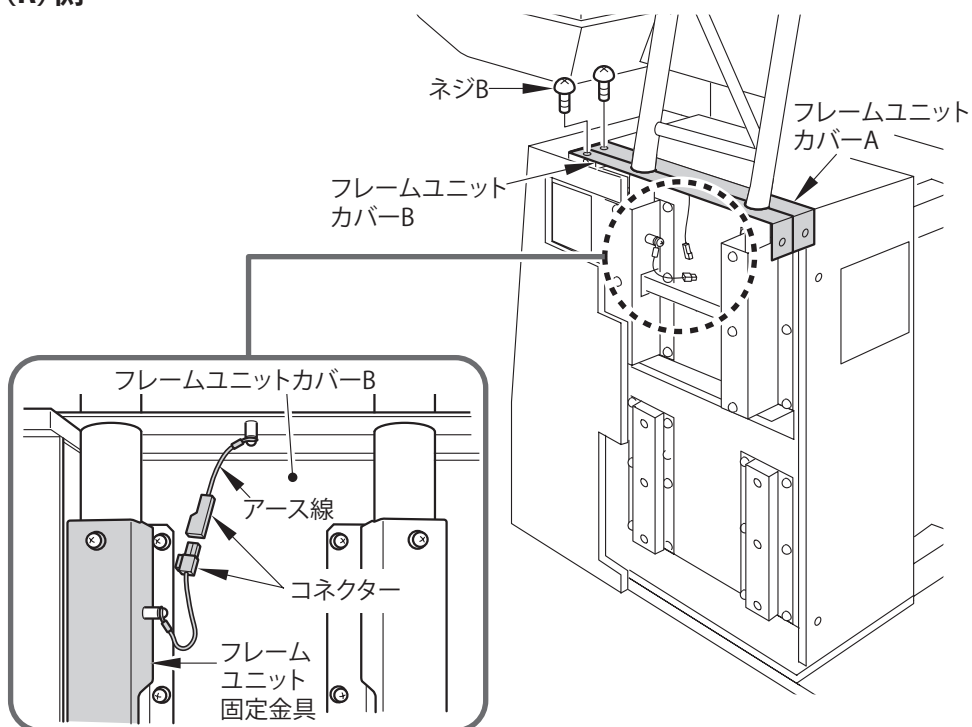
5 フレームユニットカバーを取り付ける

- フレームユニットカバー AとBを図のように取り付け、アース線を接続します。

サイドカバー(L)側

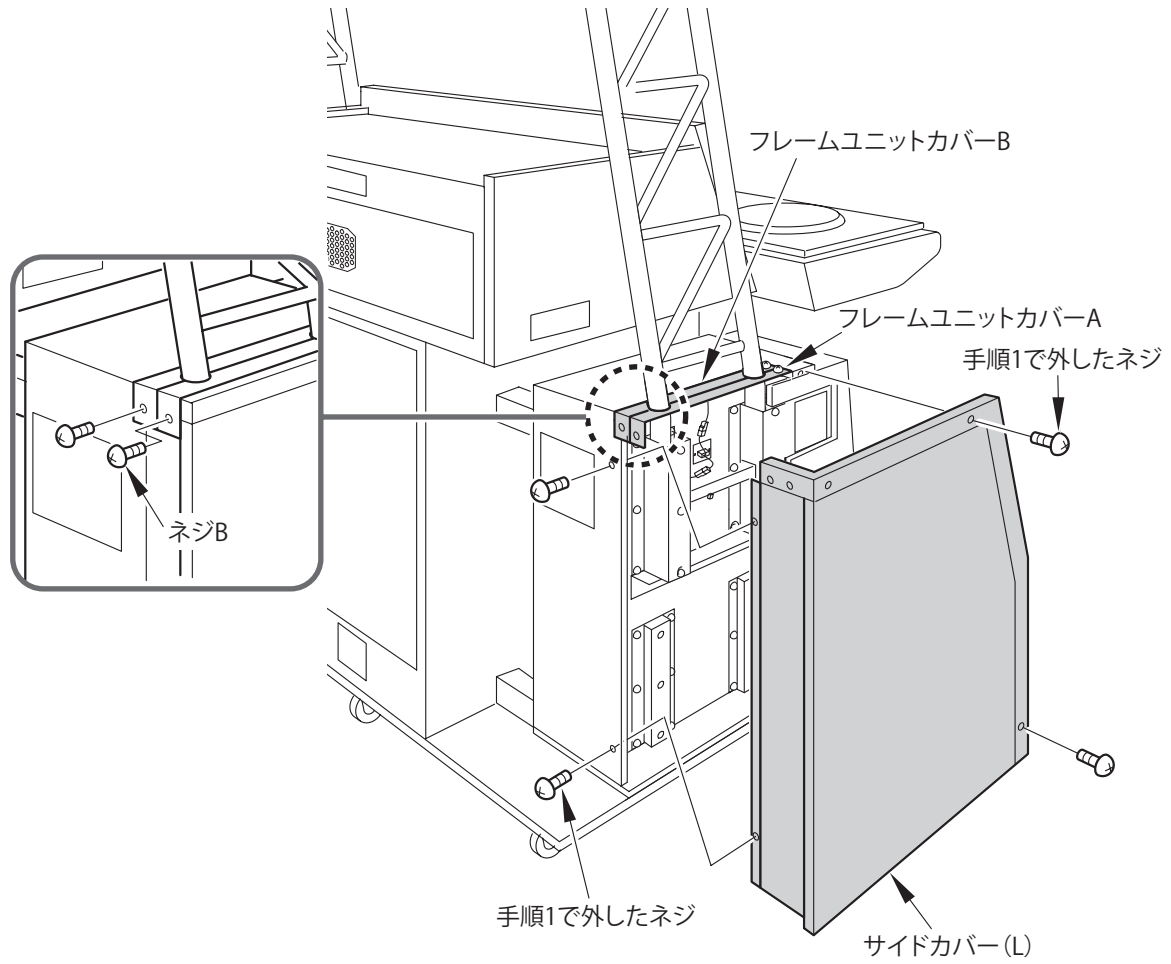


サイドカバー(R)側



6 サイドカバーを取り付ける

- サイドカバー (L) (R) を元通りに取り付け、その後フレームユニットカバー A と B で固定してください。

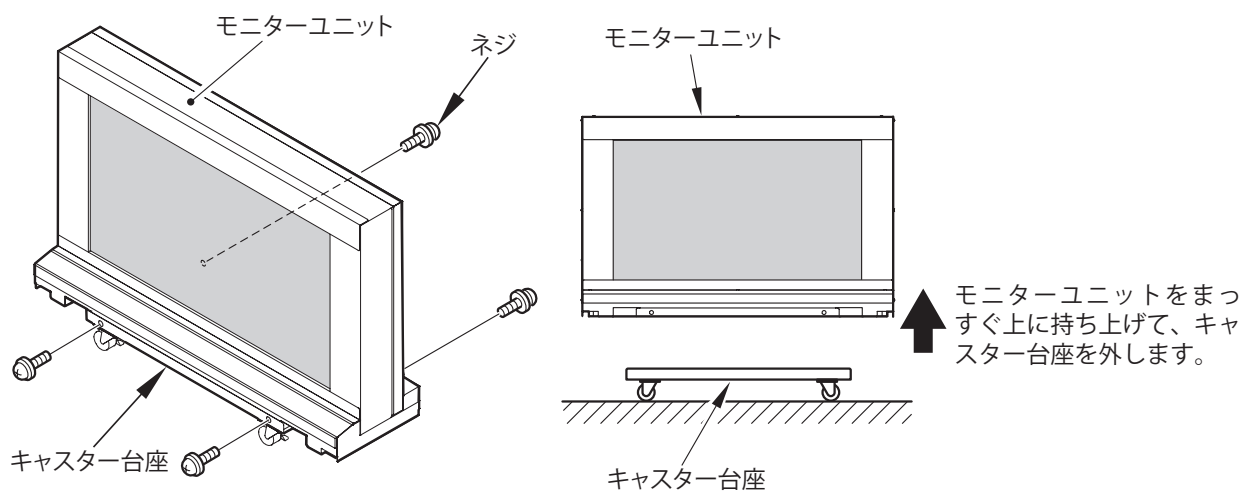


モニターユニットを取り付ける

■用意するもの：⊕ドライバー(#2、3)

1 キャスター台座を取り外す

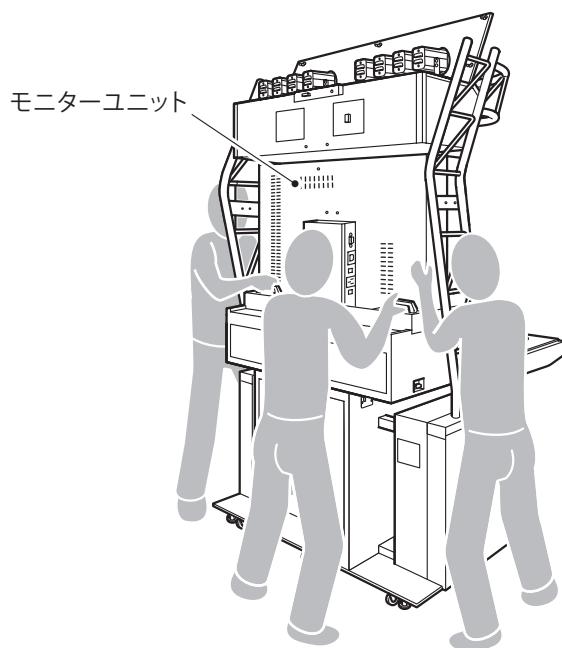
- 図のネジを外し、キャスター台座からモニターユニットを取り外します。



注意！ モニターユニットは約46kgあるので、必ず3人以上で行う

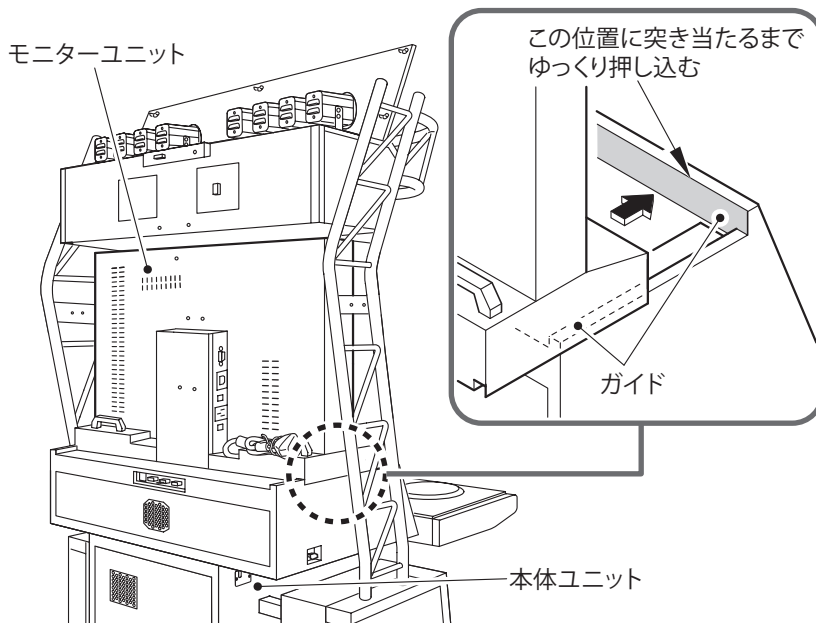
2 モニターユニットを本体ユニットに載せる

- モニターユニットを3人以上でまっすぐに持ち上げ、本体ユニットの背面から上に載せます。



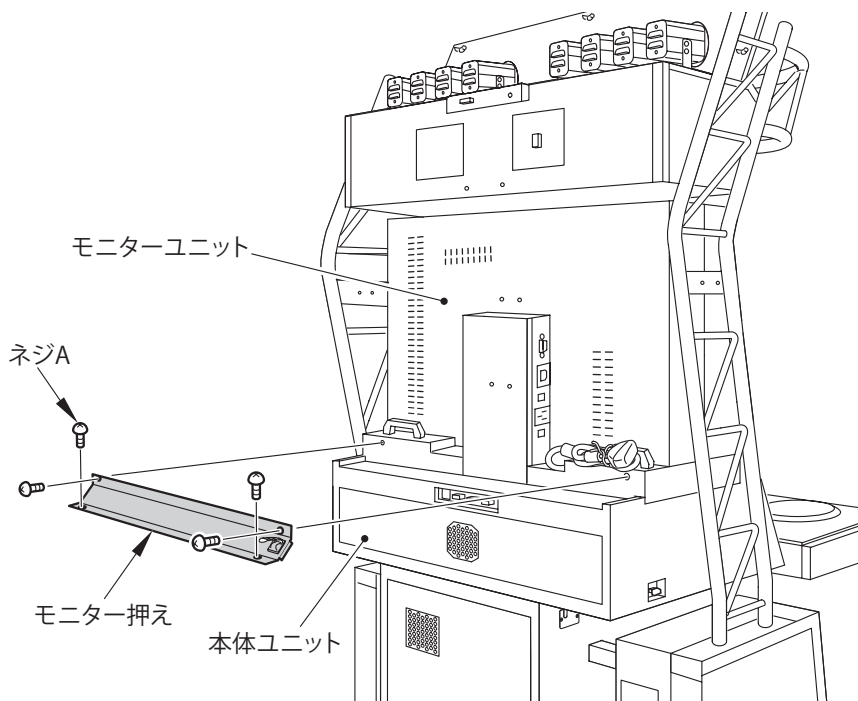
3 モニターユニットを押し込む

- 本体前側に突き当たるまでゆっくり押し込みます。押し込む際に、2人は前側に移動し、モニターユニットが倒れないように支えてください。



4 モニターユニットを固定する

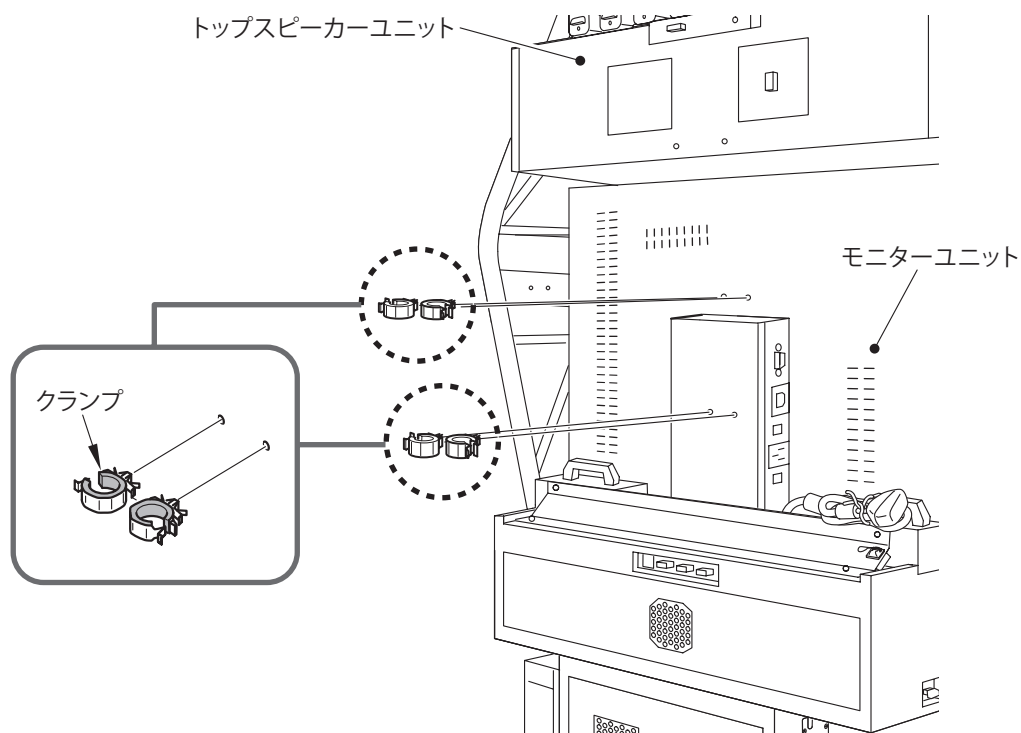
- モニター押えをネジA(4本)で取り付け、モニターユニットと本体ユニットを固定します。



5

クランプを取り付ける

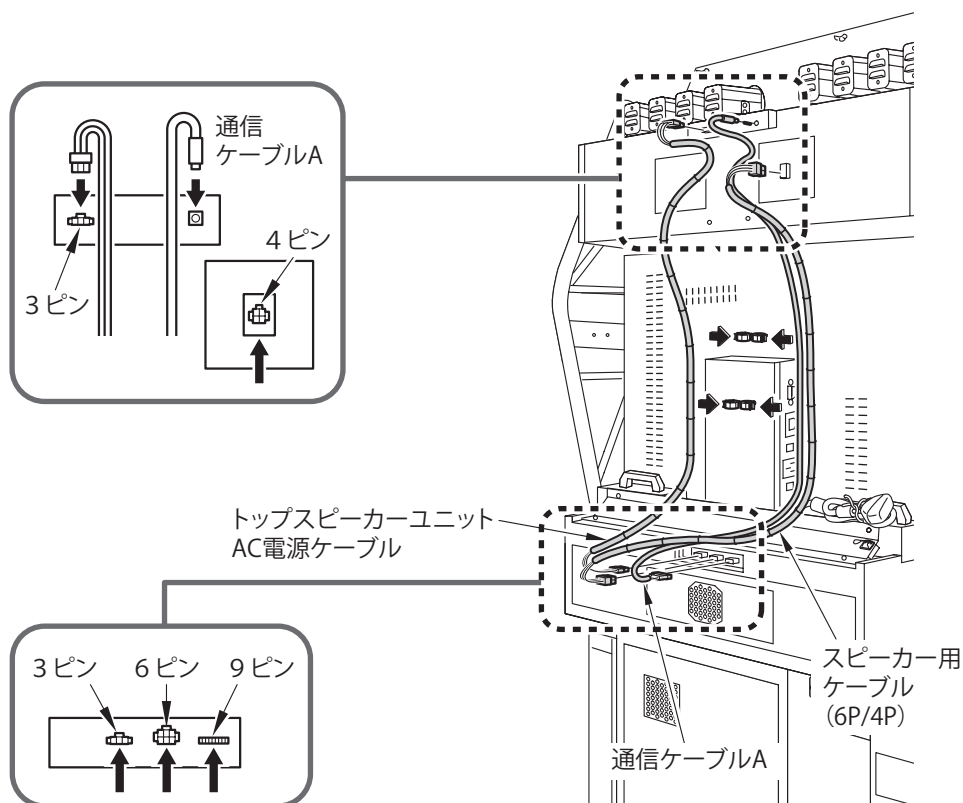
- クランプ(4カ所)を図の位置に取り付けます。



6

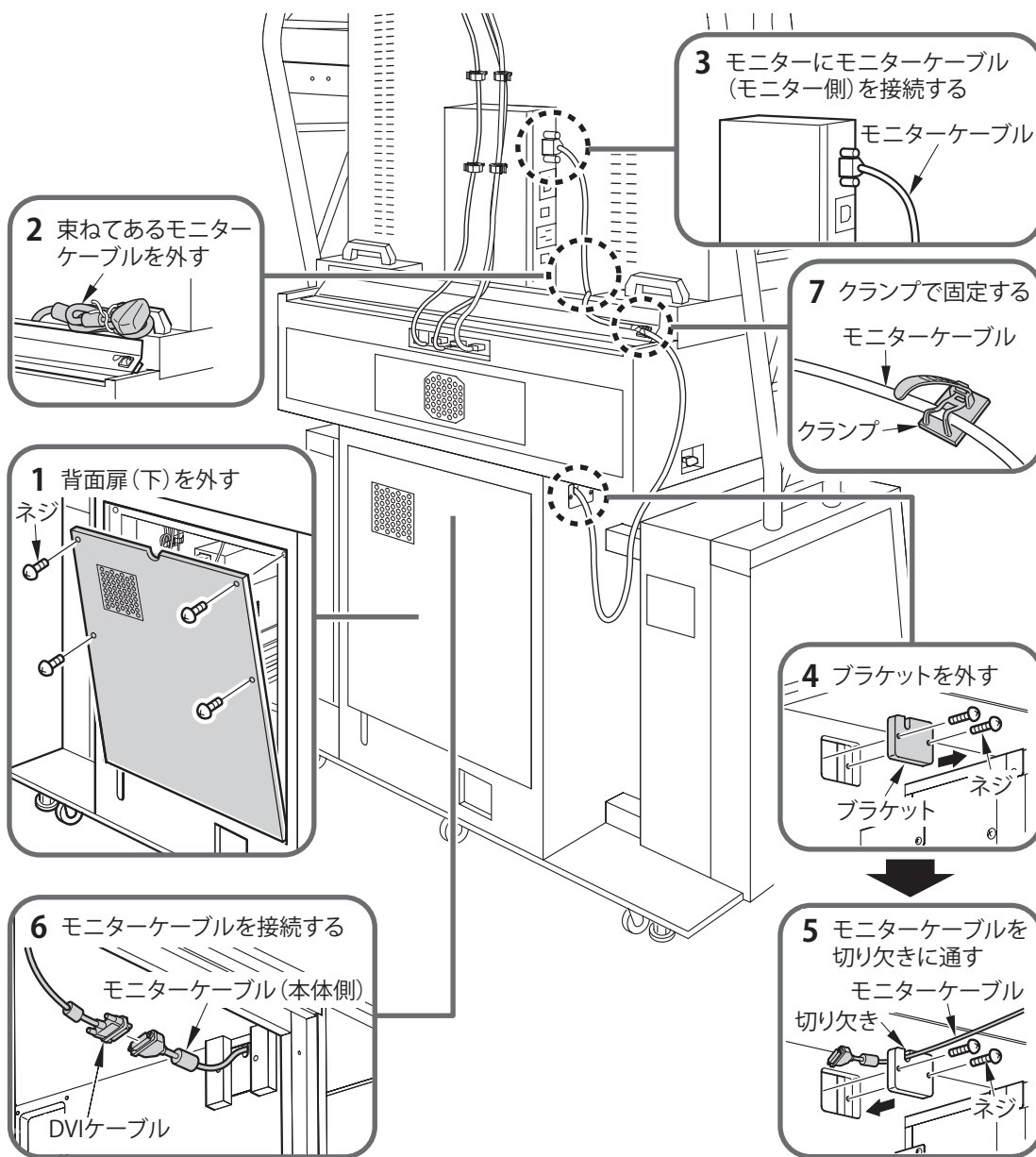
ワイヤハーネスを接続する

- トップスピーカーユニットAC電源ケーブル、スピーカー用ケーブル(6P/4P)、および通信ケーブルAのコネクターを図のように、トップスピーカーユニットと本体ユニットに接続します。手順5で取り付けたクランプでワイヤハーネスを固定します。



➡次ページに続く

7 モニターケーブルを接続する



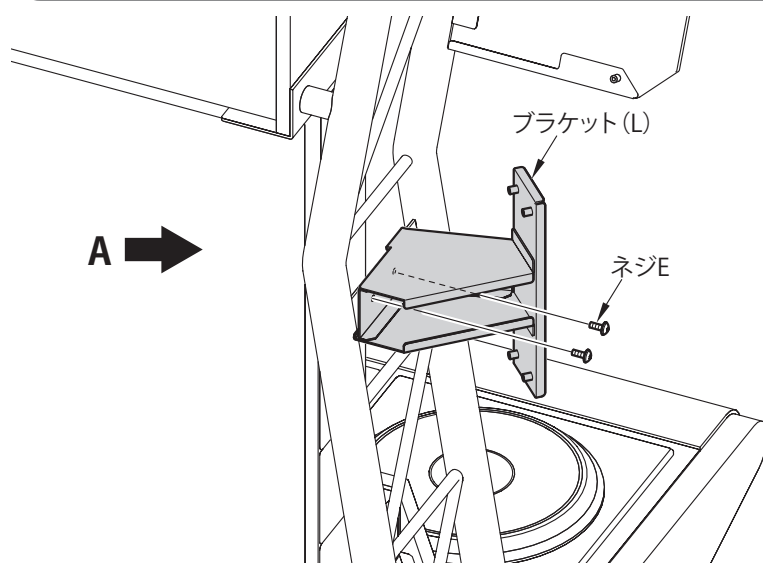
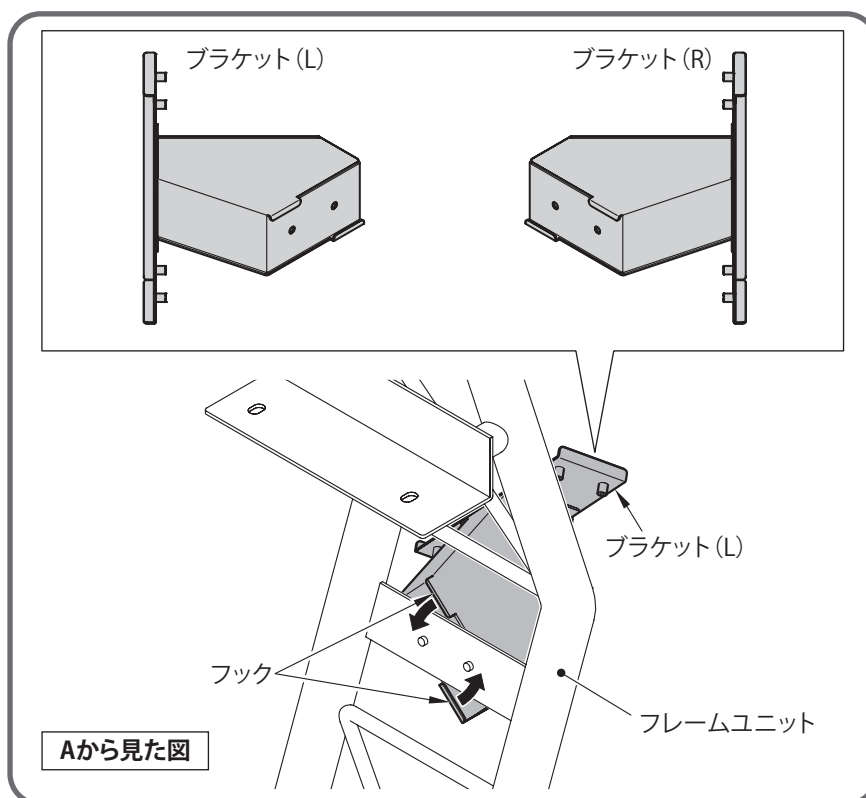
サイドスピーカーを取り付ける

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・六角棒レンチ(対辺3mm)

図は本体左側へのサイドスピーカーの取り付けを説明しています。
右側への取り付けも同じ要領で行ってください。

1 ブラケットを取り付ける

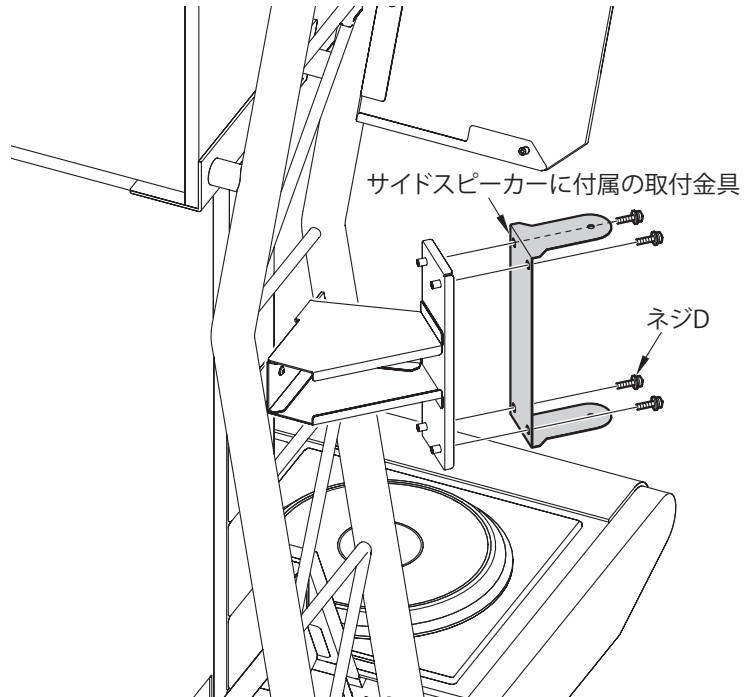
- フレームユニットにブラケット(L)のフックを引っ掛け、付属の六角棒レンチ(対辺3mm)を使用してネジE(2本)で固定します。



➡次ページに続く

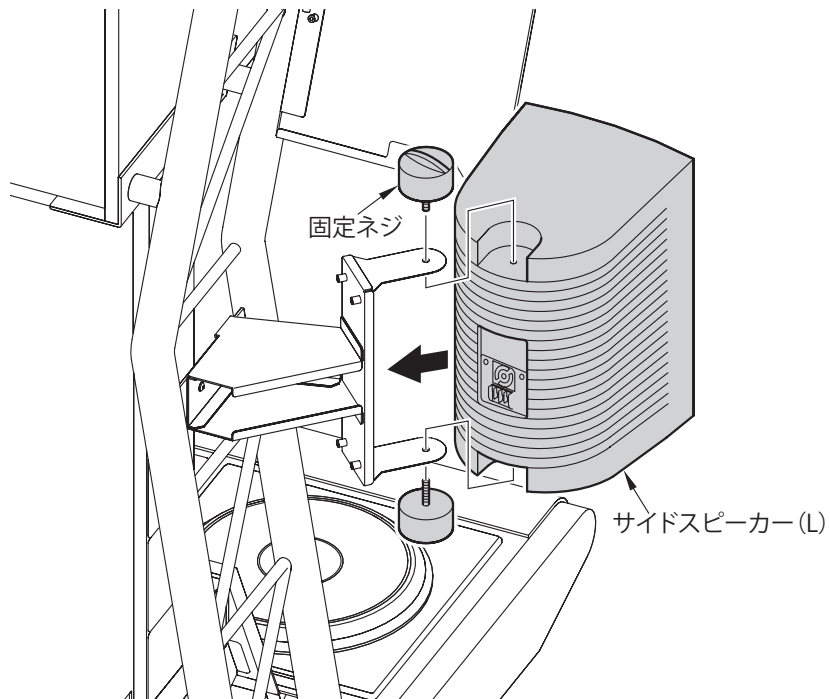
2 サイドスピーカーの取付金具を取り付ける

- サイドスピーカーに付属の取付金具をブラケット(L)にネジD(4本)で取り付けます。



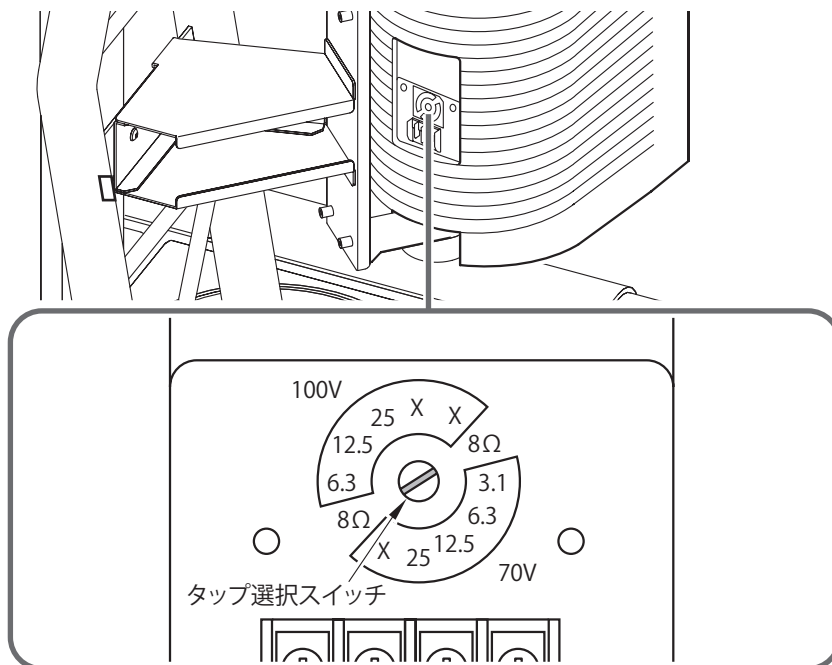
3 サイドスピーカーを取り付ける

- サイドスピーカー(L)を付属の固定ネジ(2本)で、図のように上下から取付金具に仮止めします。



4 タップ選択スイッチを確認する

- タップ選択スイッチが8Ωを指しているか確認します。

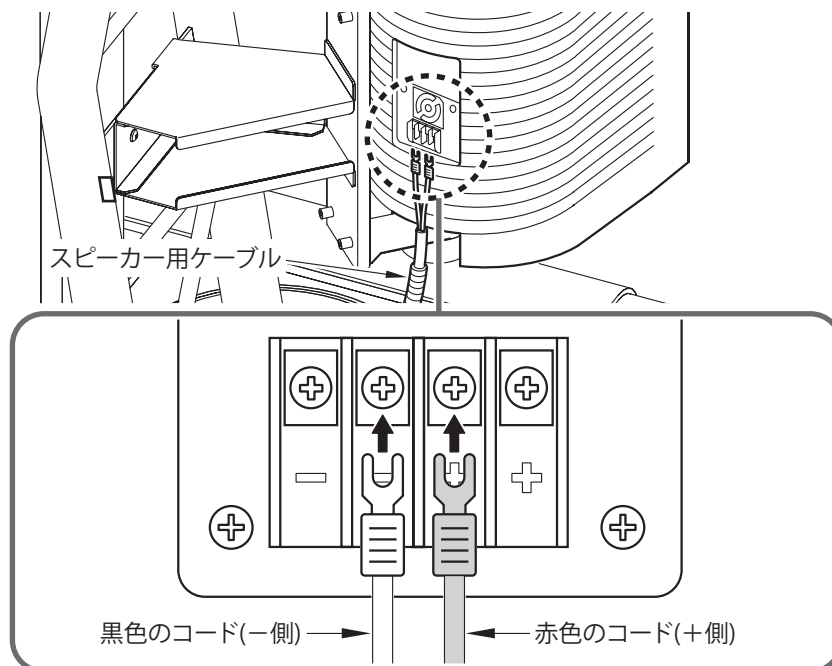


注意!

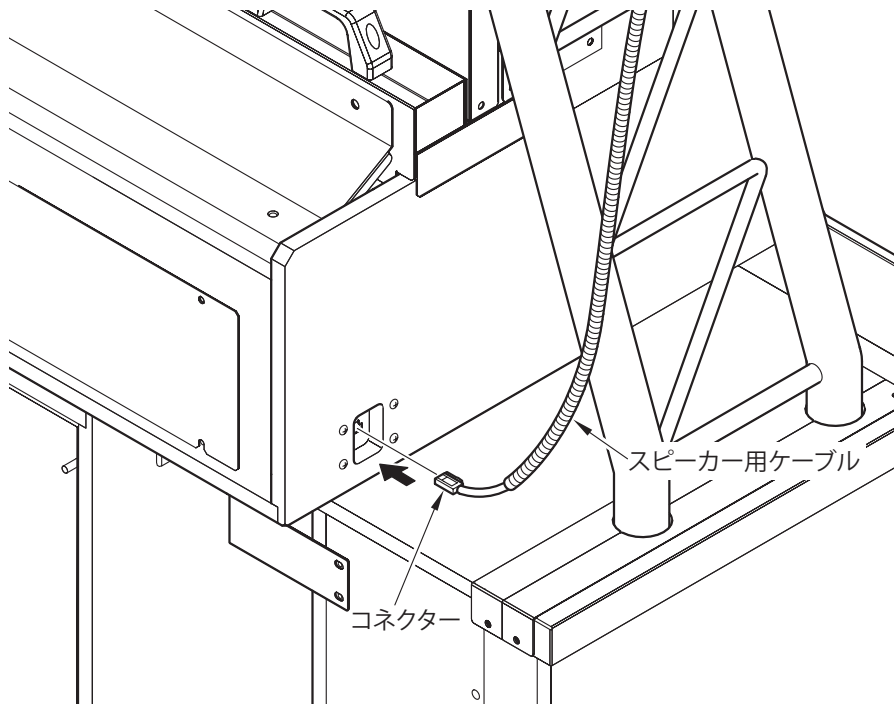
タップ選択スイッチが8Ωを指していない状態で使用すると、スピーカークの故障、および事故のおそれがあるので、必ず確認してください。

5 スピーカー用ケーブルを接続する

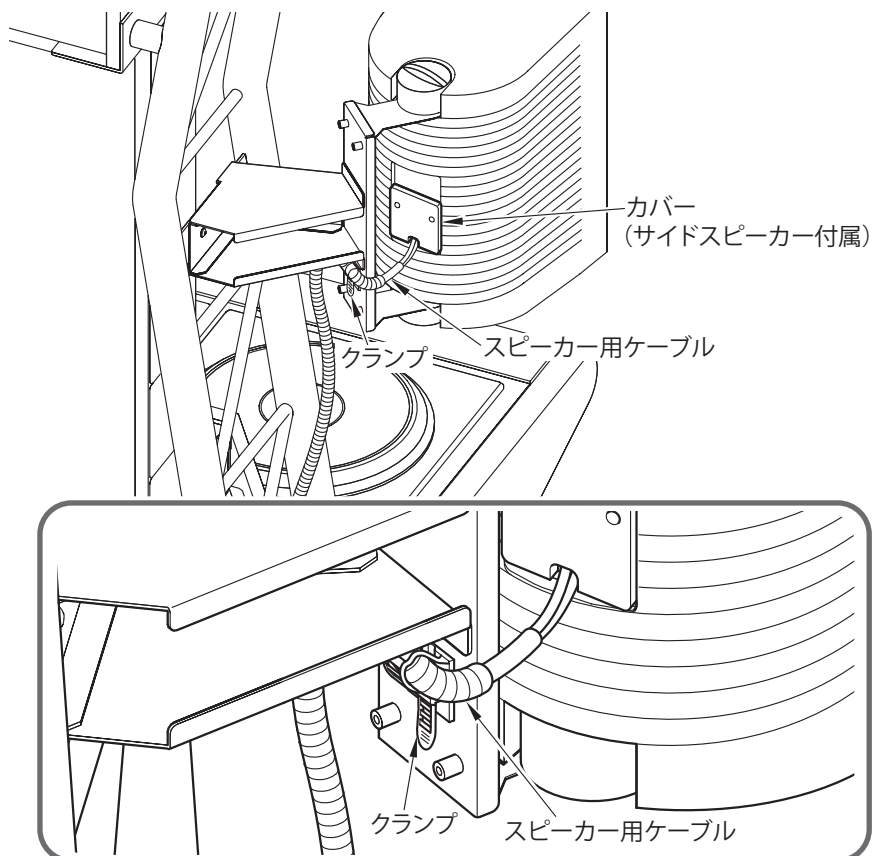
- スピーカー用ケーブルを、図の位置に接続します。



6 スピーカー用ケーブルを本体に接続する



7 スピーカー用ケーブルをクランプで固定する



8 スピーカーの向きを調整し、上下の固定ネジを本締めする

サイドパネルを取り付ける

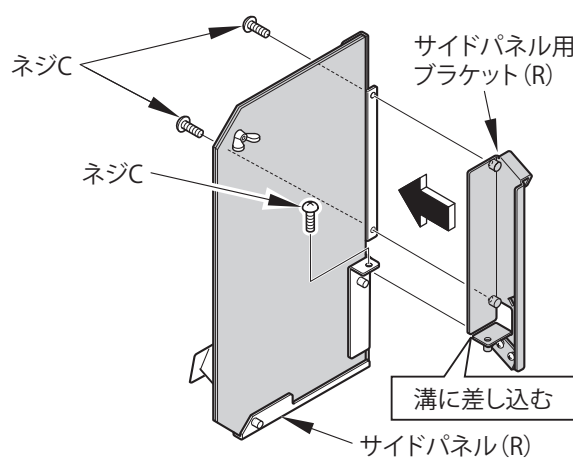
■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

図は本体右側へのサイドパネルの取り付けを説明しています。
左側への取り付けも同じ要領で行ってください。

サイドパネルセットの組み立ては付属の説明書を参照してください。

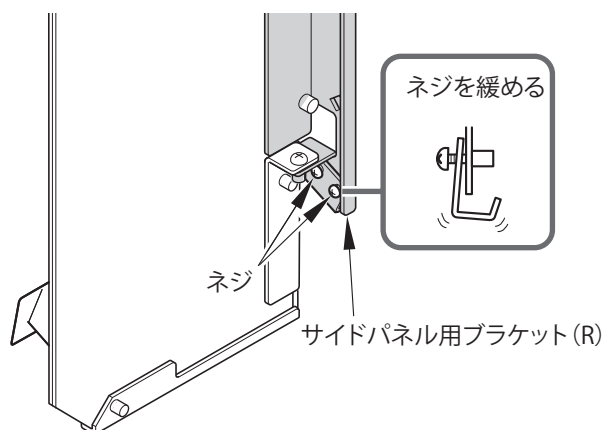
1 ブラケットを取り付ける

- 組み立てたサイドパネルセット (R) にサイドパネル用ブラケット (R) をネジC (3本) で固定します。



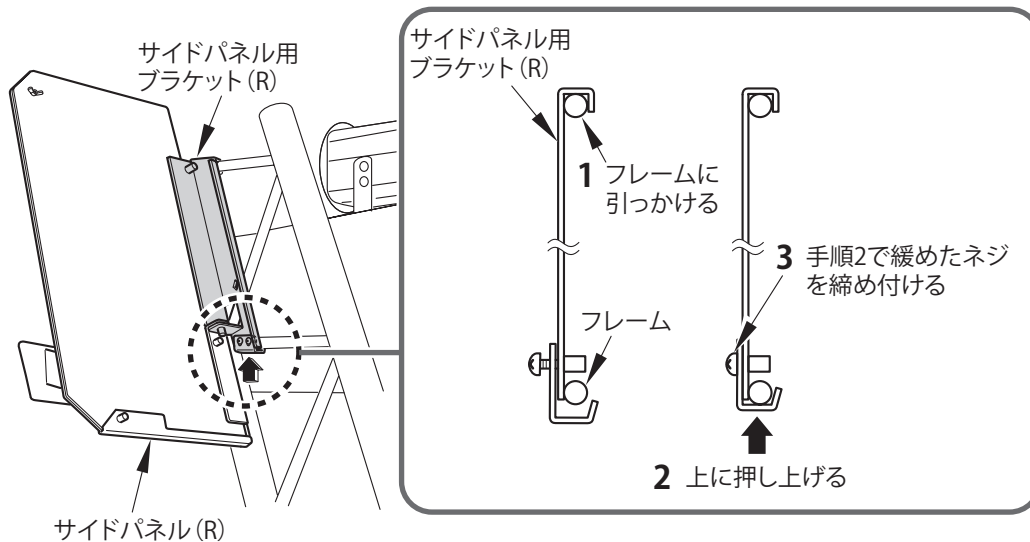
2 ネジを緩める

- サイドパネル用ブラケット (R) の図のネジ (2本) を緩めます。



3 サイドパネルを取り付ける

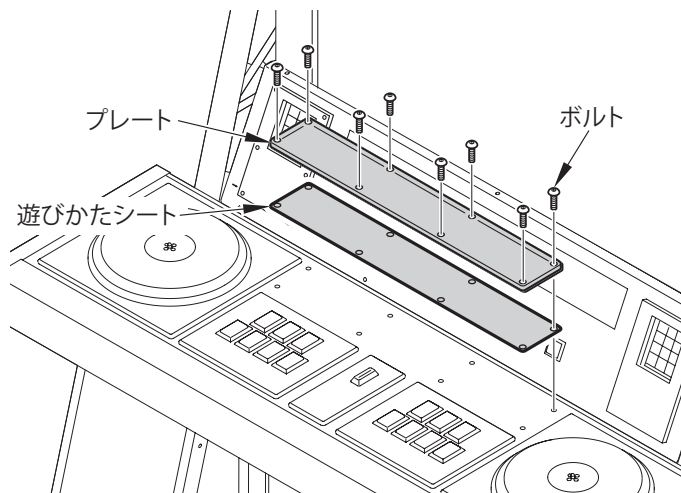
- サイドパネル(R)のブラケットを本体のフレームに引っかけて取り付けます。
- ブラケットを上押ししながら、手順2で緩めたネジ(2本)を締め付けて固定します。



遊びかたシートを取り付ける

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・六角棒レンチ(対辺2.5mm)

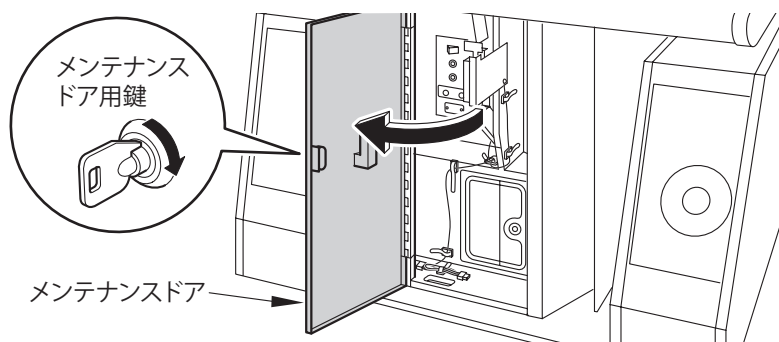
- ボルト(8本)を付属の六角棒レンチ(対辺2.5mm)で外し、プレートの下に遊びかたシートをセットして取り外したボルト(8本)で固定します。



ステップ台ユニットを取り付ける

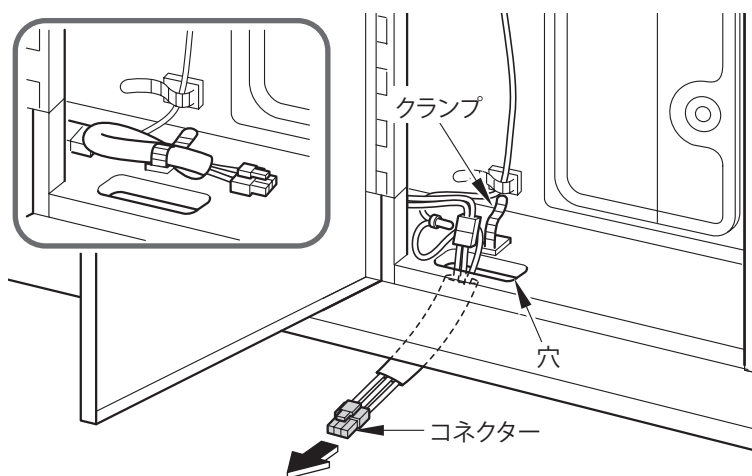
■用意するもの：メンテナンスドア用鍵・スパナ(対辺24mm)

1 メンテナンスドアを開ける



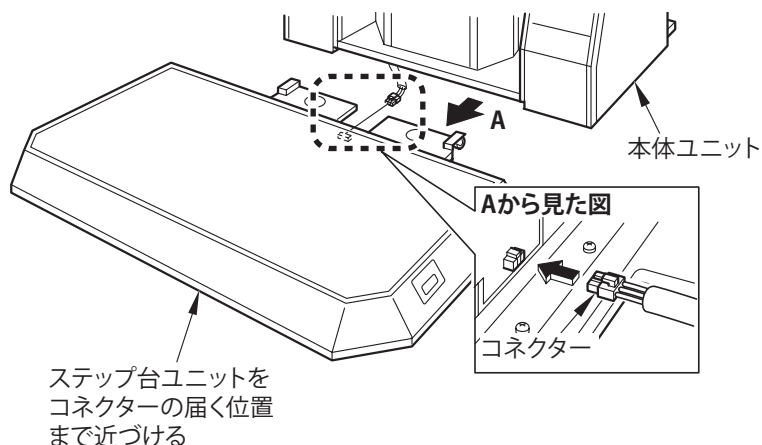
2 コネクターを引き出す

- 図のクランプを緩め、コネクターを穴に通して引き出します。
- その後、メンテナンスドアを閉めます。



3 コネクターを接続する

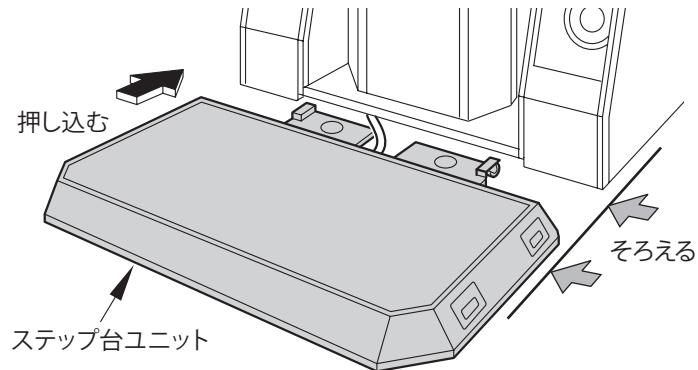
- ステップ台ユニットを本体ユニットに近づけ、手順2で引き出したコネクターをステップ台ユニットに接続します。



➡次ページに続く

4 ステップ台ユニットを押し込む

- ステップ台ユニットを本体ユニットの下に、ゆっくりと押し込みます。

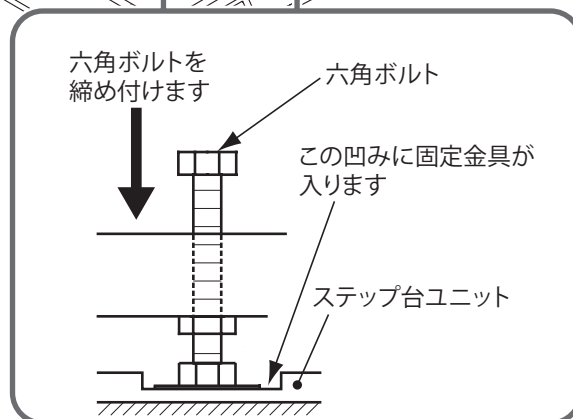
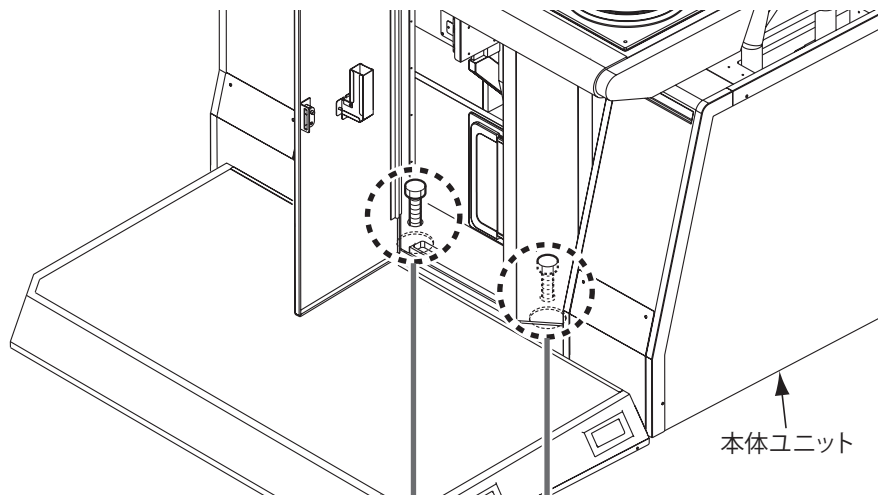


注意!

- 押し込む際に、手やケーブル類を挟まないように十分注意してください。
- 本体ユニットのアジャスターが確実に固定されているか確認してください。

5 ステップ台ユニットを固定する

- 再度メンテナンスドアを開け、図の位置の六角ボルトを、手で回しながらステップ台ユニットの図の部分にあたるまで締めます。その後、スパナで一回転程度締め付けてください。

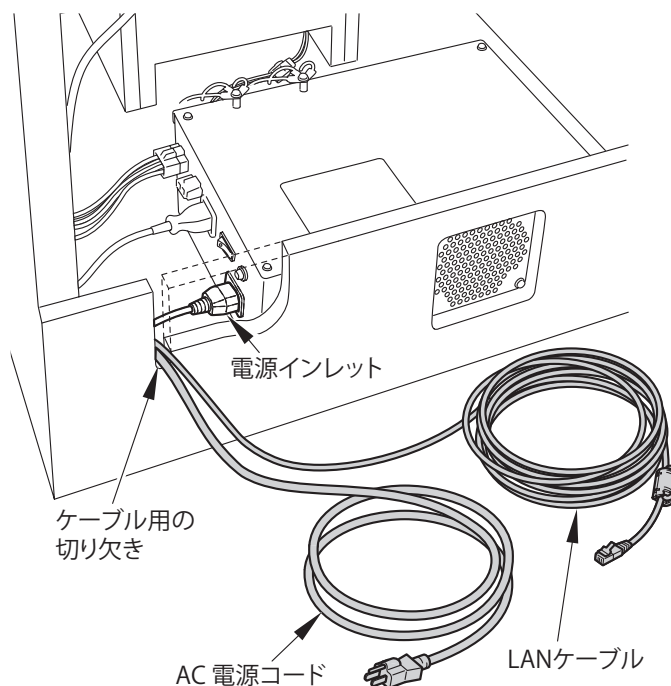


ケーブル類を接続する

■用意するもの：⊕ドライバー(#2、3)

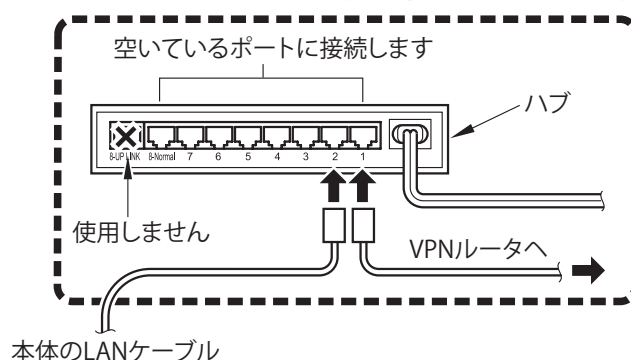
1 LANケーブル・AC電源コードを引き出す

- LANケーブル・AC電源コードを図の切り欠きに通し、本体の外側に引き出します。
- AC電源プラグが確実に電源インレットに接続されていることを確認します。



2 LANケーブルを店舗内のe-AMUSEMENT側ハブに接続する

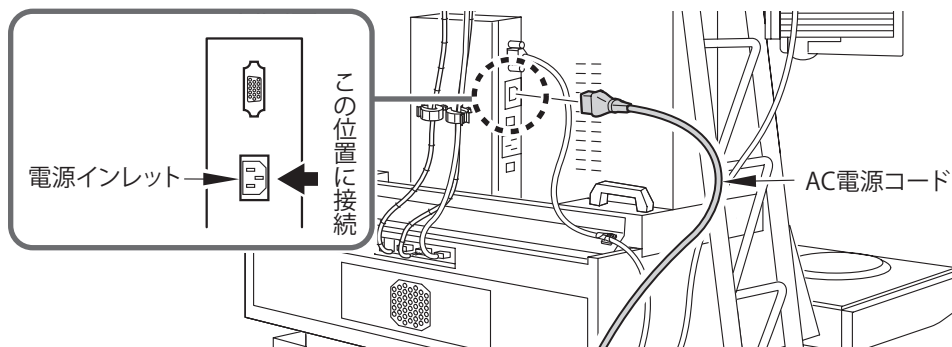
店舗内のe-AMUSEMENT側ハブ
(お客様で用意してください)



- ネットワーク通信と電源ノイズが干渉し、ネットワーク通信エラーの原因となる場合がありますので、店舗内にケーブル類を取り回すときには、LANケーブルとAC電源コードを離してください。

3 AC電源コードをモニターユニットに接続する

- 付属のAC電源コード(3m)をモニターユニットの図の位置に接続します。



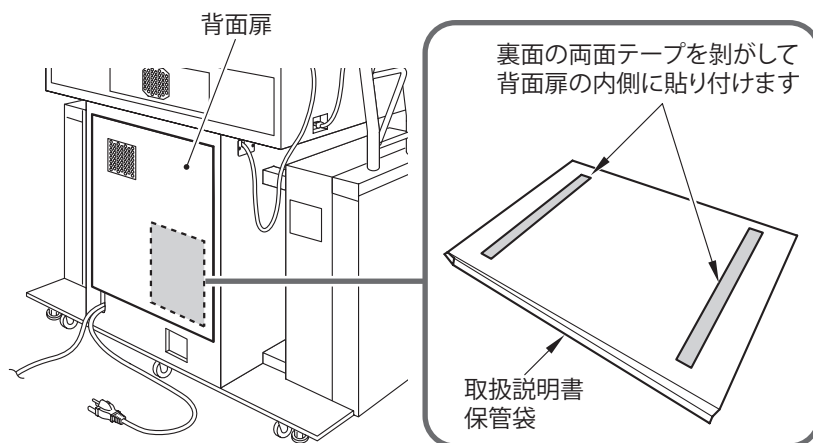
4 電源コードを接続し、電源を入れる

- P.16参照

5 背面扉を元通りに取り付ける

以上で設置が完了です。

- 設置後は作動確認を行ってください。
- この取扱説明書を右図の場所に保管することができます。



コインカウンターの位置を変える

コインカウンターは、出荷時にはコインドアを開けて見るようになっていますが、これをサービスパネルに移設することができます。

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・メンテナンスドア用鍵

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチ(本体ユニット・モニターユニット)を切る
②コンセントから電源プラグを抜く

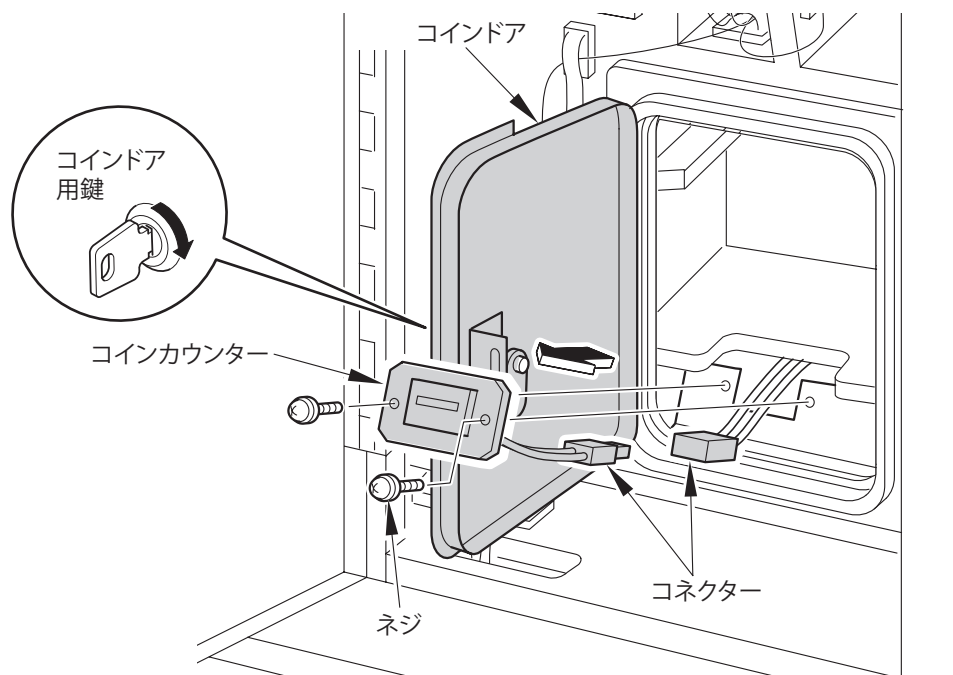
1 メンテナンスドアを開ける

・P.105参照

2 コインカウンターを取り外す

- ・コインドアを開け、コインボックスを取り出します。
- ・図のネジ(2本)を外し、コインカウンターを引き出しながらコネクタを抜きます。

*外したネジは、移設用カバーを取り付けるときに使用します。

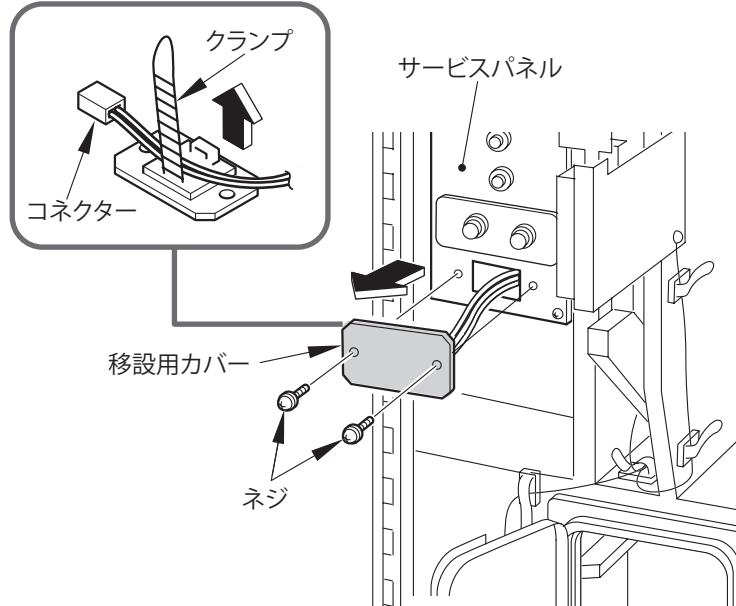


注意!

- コインカウンターを取り外すときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

3 移設用カバーを取り外す

- サービスパネルの図のネジ(2本)を外し、移設用カバーを取り外します。
- 移設用カバー裏のクランプを緩め、コネクターを外します。

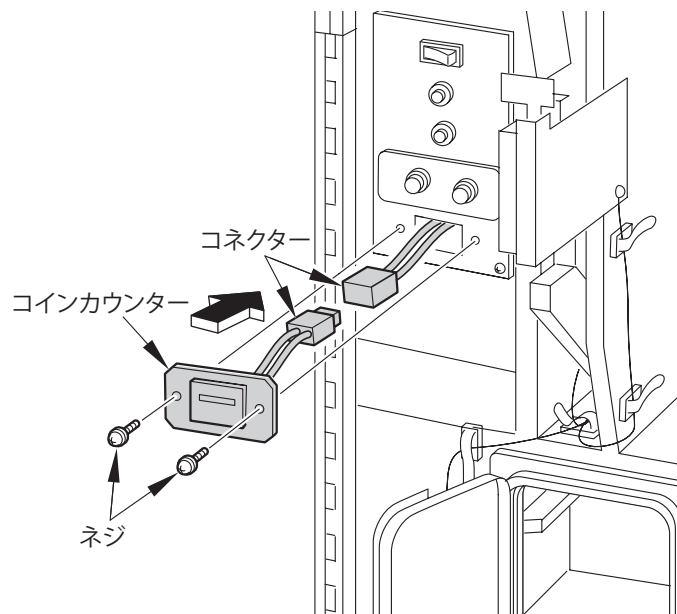


注意!

● 移設用カバーを取り外すときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

4 コインカウンターを移設する

- 手順2で取り外したコインカウンターにコネクターを接続し、手順3で外したネジ(2本)で取り付けます。



■ 移設が終わったら…

- ① コインドア側に、カバーを取り付ける。
- ② コインボックスを戻し、コインドアを閉める。
- ③ メンテナンスドアを閉める。

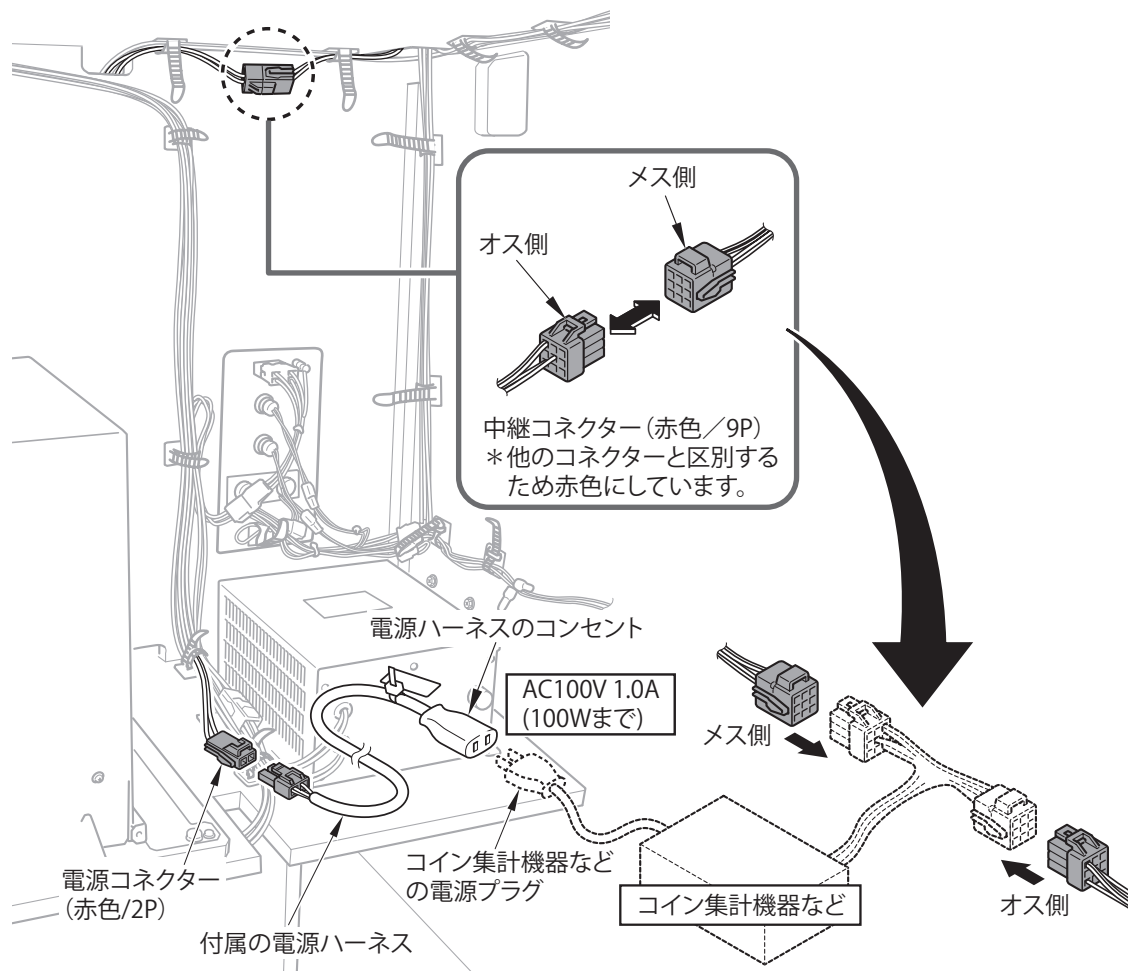
コイン集計機器などを接続する場合

本製品に市販のコイン集計機器や課金端末機器を接続することができます

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

本体の中継コネクタを抜き、コイン集計器などを接続する

- 中継コネクタ(赤色/9P)のオス側とメス側を分割します

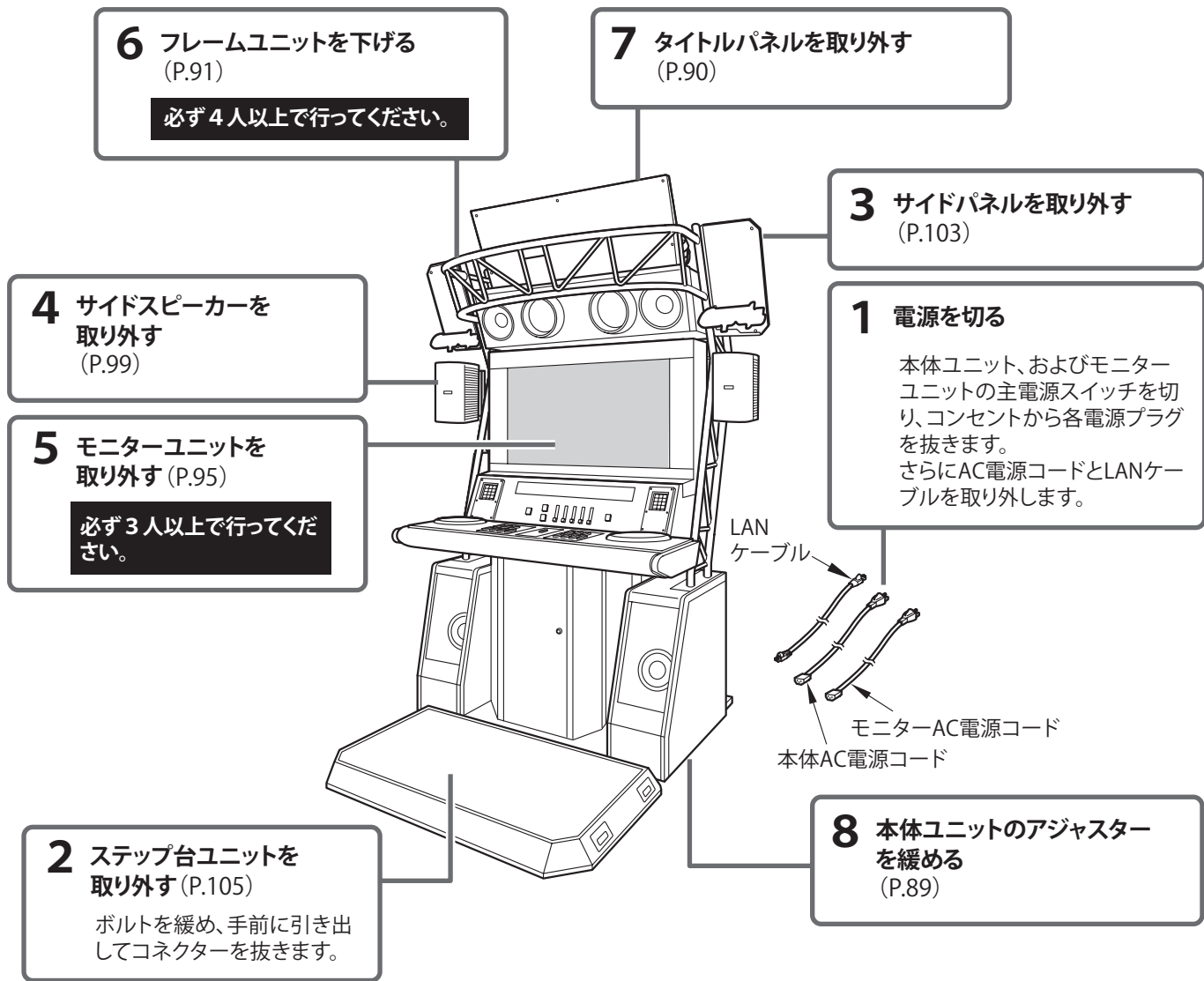


- 中継コネクタには、(社)日本アミューズメントマシン工業協会が定める基準を満たしたコイン集計機器や課金端末機器のみ接続することができます。
- 機器の接続はお客様の責任で行ってください。
また、接続についての適合詳細や、機器の運用・管理・メンテナンス・トラブルなどは、それらの機器メーカーにお問い合わせください。

ユニットの分割と移動のしかた

本製品を移動するときや段差を乗り越えるときは、必ず分割してから移動してください。

注意！ ●各ユニットを分割するとき勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。



e-AMUSEMENTサービスの利用確認

- e-AMUSEMENT サービスを利用しないとゲームは起動しませんので、必ず設定してください。

利用確認を行う

- 1 初めて電源を入れると、起動途中に利用確認画面が表示されるので、サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

e-AMUSEMENT サービス利用確認

e-AMUSEMENT サービスに接続しようとしています。
このサービスは有料となります。

- 同意の上サービスを利用する

▶ サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

詳しくは取扱説明書をお読みください。

- 2 再確認画面が表示されるので、再度サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

e-AMUSEMENT サービス利用確認

再確認

本当によろしいですか？

- はい、サービスを利用します

▶ サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

詳しくは取扱説明書をお読みください。

以上で、e-AMUSEMENT サービスを「利用する」に設定されました。

- e-AMUSEMENT サービス利用確認画面は、設置後に一度行くと次からは表示されません。(他の店舗に移設した場合は、再度「e-AMUSEMENT サービス利用確認」が表示されます)
- e-AMUSEMENT サービス利用確認画面は、VPNルーターとネットワーク接続されていない場合は表示されません。

正常に作動しないとき

お問い合わせの前に、下記の表をご確認ください。

●対処法が分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口にお問い合わせください。

対処を行っても改善されないときや本書にない症状のときは、直ちに電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

	症 状	原因・対処
画面	何も映らない (ランプ類も点灯しない)	電源は入っていますか？ → 次の4点を確認する。 ・各ユニットの電源プラグ (P.16) ・各ユニットの電源スイッチ (P.16) ・電源ユニットのサーキットプロテクター (P.83) ・店舗のブレーカー
		各ユニットの電源コードは、正しく接続されていますか？ (P.16)
		各ユニット間のコネクタは、正しく接続されていますか？
	何も映らない (ランプ類は点灯している)	ケーブル類の接続や、PCB ユニット・モニターに不具合があります。 → 直ちに電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にご連絡ください。
	暗すぎる / 明るすぎる	調整が適切でない可能性があります。 → 「COLOR CHECK」(P.32) で確認し、モニター調整をする。(P.81)
コイン	コインを入れても画面のクレジットカウントが増えない	コインセレクターは正常に作動していますか？ → 「COIN MECH」で作動を確認する。(P.29) ・異常のとき→ マイクロスイッチを交換する。(P.72) ・正常のとき→ コインセレクターを交換する。(P.72)
	コインを入れても返却口に戻る	本体が傾いていませんか？ → アジャスターを適切な高さに調整してください。(P.89) 大きく傾くと不正防止機構によりコインを受け付けません。
ランプ	ランプが点灯しない	ランプの故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。 → LAMP CHECK で確認する (P.31)

	症 状	原因・対処
音	音が出ない / 大きすぎる / 小さすぎる	音量を調整してください。 →「SOUND OPTIONS」(P.34)
		スピーカーのケーブルは、正しく接続されていますか？(P.101)
操作系	各種入力デバイスが機能しない	コネクタが抜けていませんか？ →コネクタがきちんと接続されているか確認する。
		部品の故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。 →「I/O CHECK」で作動を確認する。(P.28)
カード	e-AMUSEMENT PASS を認識しない	他の e-AMUSEMENT PASS は反応しますか？ →「IC CARD CHECK」で確認する (P.33) ・反応するときは e-AMUSEMENT PASS が破損している可能性があります。 データを新規の e-AMUSEMENT PASS に引き継いでください。
ネットワーク	ネットワークに接続できない	ネットワーク接続機器の電源は入っていますか？ ・ハブ・VPN ルーター・モデム・光回線終端装置など。(P.116)
		LAN ケーブルなどの接続に異常はありませんか？ ・ゲーム機～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。(P.116)
		インターネット回線に障害が発生していませんか？ →回線事業者・プロバイダーに確認する。
		ネットワーク接続機器の電源を ON/OFF してみてください。
		本体を再起動してみてください。
		本体の電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡ください。

正常に作動しないとき

故障かな？

ネットワークに関する確認ポイント

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。

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

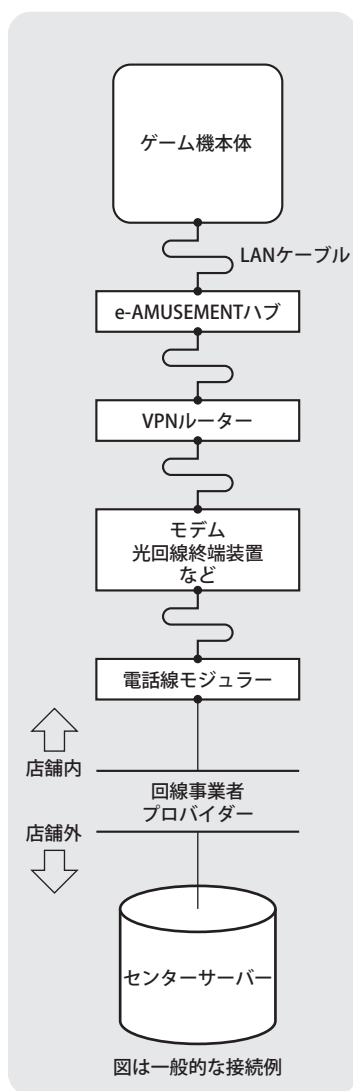
ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。

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・メッセージ一覧

●対処法が分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口にお問い合わせください。

対処を行っても改善されないときや、本書にないエラーコードやメッセージが表示されたときは、エラーコードとメッセージを書き留めてから電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

1-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
1-1602-0002	CHKDSK ERROR	●ハードディスクに異常がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
1-1602-0003	APPLICATION INSTALL ERROR		
1-1602-0007	CHECK DRIVE ERROR		
1-1602-0008	CREATE DRIVE ERROR		
1-1602-0009	FORMAT DRIVE ERROR		
1-1602-0010	CHECK OS DRIVE ERROR		
1-1603-0003	HARDWARE ERROR	●ハードディスクに異常がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
1-1603-0004			
1-1603-0005			
1-1603-0006			

2-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
2-1000-0001	セキュリティエラー	●ライセンスキー(黒色)、またはアカウントキー(白色)が正しく接続されていない。 ●ハードディスク、PCBユニットに異常がある。	○ライセンスキー(黒色)および、アカウントキー(白色)が正しく接続されているか確認してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1000-****	アプリケーションの起動に失敗しました	●アプリケーションの起動に失敗した。 ●ハードディスク、またはPCBユニットに異常がある。	○主電源スイッチを切り10秒以上経過してから再起動してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1001-0007	セキュリティエラー	●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)が正しく接続されているか確認してください。
2-1001-0017	セキュリティモジュールの初期化に失敗しました	●PCBユニットに異常がある。	○主電源スイッチを切り10秒以上経過してから再起動してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1002-1000	セキュリティエラー	●セキュリティエラー	○ライセンスキー(黒色)が正しく接続されているか確認してください。
2-1002-1001	ファイルアクセスエラー	●ファイルの読み込みに失敗しました。	○ライセンスキー(黒色)が正しく接続されているか確認してください。

5-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1500-****	SOUND DATA CREATE ERROR BOOT ERROR(SD)	●PCBユニットに異常がある ●ハードディスクに異常がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1500-****	HDD DATA ERROR(SOUND) HDD DATA ERROR(S) HDD DATA ERROR(SOUND : 0)	●ハードディスクに異常がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1501-****	HDD DATA ERROR(MOVIE)	●ハードディスクに異常がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1502-****	HDD DATA ERROR (GRAPHIC)		
5-1505-****	HDD DATA ERROR HDD DATA ERROR(MUSIC DATA) HDD DATA ERROR(BPM NOTES) HDD DATA ERROR(COURSE DATA)		

5-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法	
5-1503-****	USB I/O ERROR(USB KEY)	●アカウントキー(白色)が正しく接続されていない。 ●ライセンスキー(黒色)が正しく接続されていない。	○アカウントキー(白色)を正しく接続してください。 ○ライセンスキー(黒色)を正しく接続してください。	
	USB I/O ERROR(FM…)	●PCBユニットなどのコネクタが正しく接続されていない。	○コネクタ類が正しく接続されているか確認してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。	
	USB I/O ERROR(SQ-INIT…)	●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)を正しく接続してください。	
	H8 DEVICE ERROR CARD DEVICE ERROR CARD DEVICE ERROR(IC CARD ERROR) CARD DEVICE ERROR(RS232C ERROR) 10KEY ERROR	●ICカードリーダーに異常がある。または正常に接続されていない。	○ICカードリーダーの接続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。	
	EEPROM ERROR	●PCBユニットなどのコネクタが正しく接続されていない。	○コネクタ類が正しく接続されているか確認してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。	
	HDD DATA ERROR(SID) COIN ERROR	●ハードディスクに異常がある。 ●コイン詰まりの可能性がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。 ○コインセレクタが詰まっていないかを確認してください。	
	LICENSE KEY NOT FOUND.	●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)を正しく接続してください。	
	ACCOUNT KEY NOT FOUND.	●アカウントキー(白色)が正しく接続されていない。	○アカウントキー(白色)を正しく接続してください。	
	USB KEY UNKNOWN ERROR.	●アカウントキー(白色)が正しく接続されていない。 ●ライセンスキー(黒色)が正しく接続されていない。	○アカウントキー(白色)を正しく接続してください。 ○ライセンスキー(黒色)を正しく接続してください。	
	USB I/O ERROR(NO ANSWER…)	●I/O ボードの故障、または正しく接続されていない。	○USBケーブルなどの接続を確かめてください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。	
	5-1504-****	BOOT ERROR(SD-THREAD) BOOT ERROR(THREAD) SD-LOAD TIMEOUT	●PCBユニットに異常がある。 ●ハードディスクに異常がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
		5-1506-****	BACKUP DATA ERROR	●BACKUPデータに異常がある。
5-1506-****	CLOCK ERROR	●現在の時刻が設定されていない。	○テストモードの「CLOCK」にて時刻を設定してください。(P.47)	
	SHOP NAME ERROR	●本製品を運用する店舗の店舗名が設定されていない。	○テストモードの「NETWORK OPTIONS」→「SHOP NAME SETTINGS」で店舗名の入力を行ってください。(P.40)	
	DEFINITION TYPE ERROR	●解像度タイプが設定されていない。	○「GAME OPTION」の「DEFINITION TYPE」にて解像度タイプを設定してください。(P.35)	
5-1507-****	RTC ERROR	●内部時計に異常がある。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。	
5-2000-0000	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)	○P.116を参照して対処してください。	
5-2002-**** 5-2003-****	センターサーバーと通信できません。	●センターサーバーが応答しない。 (VPNルーターを含む店舗内もしくは店舗外のネットワークに問題があります) ●回線が非常に混雑している。	○P.116を参照して対処してください。 ○回線の状況が回復するまでお待ちください。	
5-2004-**** 5-2005-****	このゲーム機は登録されていません	●e-AMUSEMENTサービスの登録が行われていない。	○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サービス期間が終了した。	○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。	
5-2014-****	このバージョンのソフトは稼働できません	●ゲームソフトのバージョンが古い。	○P.119を参照して対処してください。	
5-2015-****	このゲーム機は稼働できません	●何らかの原因でゲーム機が稼働できない。	○P.119を参照して対処してください。	

● エラーコード内の「*」マークは、状態により表示される数値が異なります。

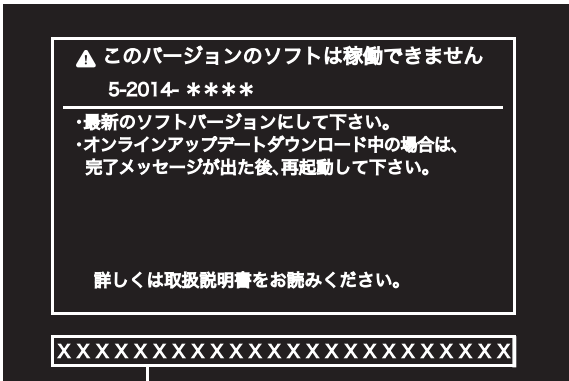
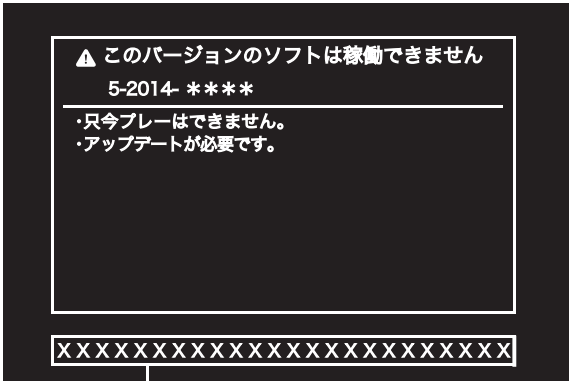
e-AMUSEMENT Participationについて

サービスについてのエラー

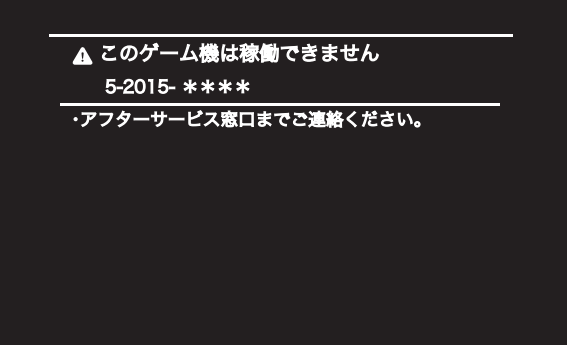
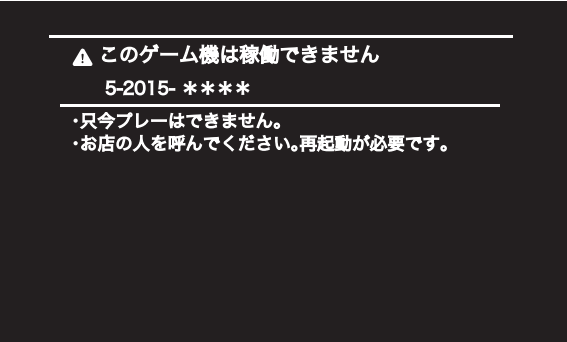
- 最新のオンラインアップデートが必要な場合や、e-AMUSEMENT Participation サービスに何らかの問題が発生した場合に表示されるエラーです。
- 表示された場合は、下記を参照して対処を行ってください。
また、e-AMUSEMENT Participation サービスの状態は、テストモードの NETWORK CHECK 画面で確認してください。(P.41)

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く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。

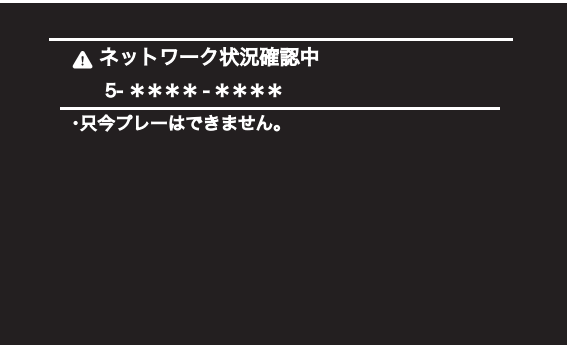
ゲームソフトのバージョンが適合しない場合

症 状	原因と対処
次の画面が表示された。  アップデート情報表示部	▶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 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。
 アップデート情報表示部	ダウンロードが完了し再起動待ちの場合 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 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

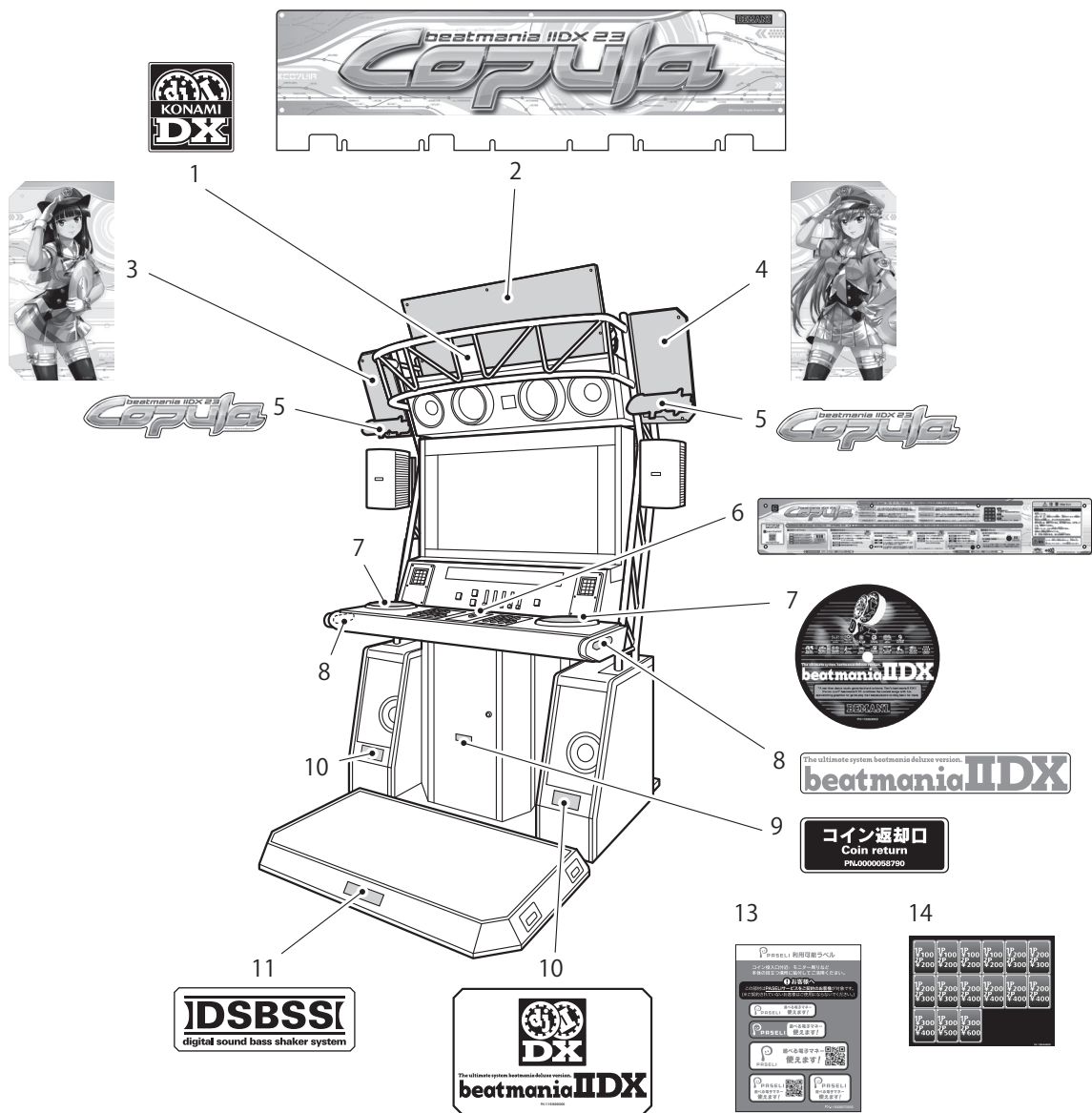
症 状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p>  	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 何らかの原因でゲーム機が稼働できないときは、図の画面が表示されます。 <p>エラーコードを確認して、アフターサービス窓口にご連絡してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 再起動してください。 <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡してください。</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> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。 <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。</p>

装飾部材

出荷時期により内容が異なる場合があります。

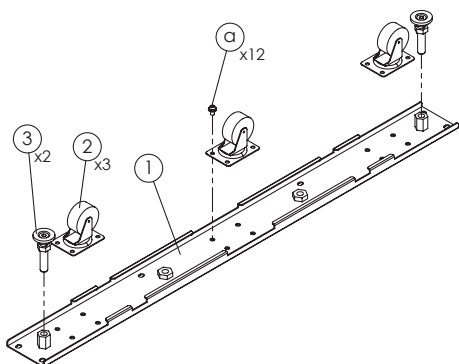


No.	部品番号	品名	個数	備考
1	115737990000	LABEL, EMBLEM	1	
2	116482850000	SHEET, TITLE	1	
3	116482880000	SHEET, SIDE L	1	
4	116482890000	SHEET, SIDE R	1	
5	116482910000	POP, LOGO	2	
6	116482870000	SHEET, POP	1	
7	111938240000	PLATE, DISK	2	
8	115046100000	LABEL, LOGOTYPE	2	
9	000587900000	LABEL, RETURN	1	
10	111938260000	LABEL, SYMBOL	2	
11	000588010000	LABEL, DSBS	1	
12	115008270000	LABEL, PASELI	1	
13	112004640000	LABEL, COIN	1	コインラベル

部品図

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

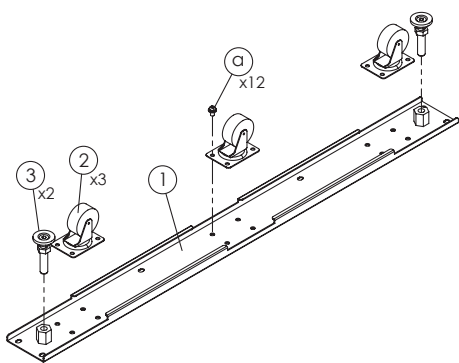
■ FIG.1 ASS'Y,CASTER(FR)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996320000	PLATE,CASTER(FR)		1	
2	000635270000	CASTER		3	
3	116596770000	AJUSTER		2	

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	M8x15 SW,PW (2号+みぎき丸)	12	クロメート

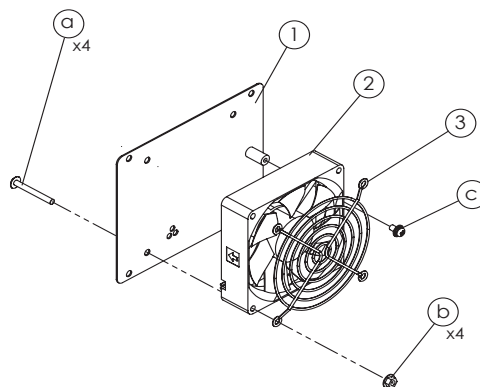
■ FIG.2 ASS'Y,CASTER(RR)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996330000	PLATE,CASTER(RR)		1	
2	000635270000	CASTER		3	
3	116596770000	AJUSTER		2	

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	M8x15 SW,PW (2号+みぎき丸)	12	クロメート

■ FIG.3 ASS'Y,FAN

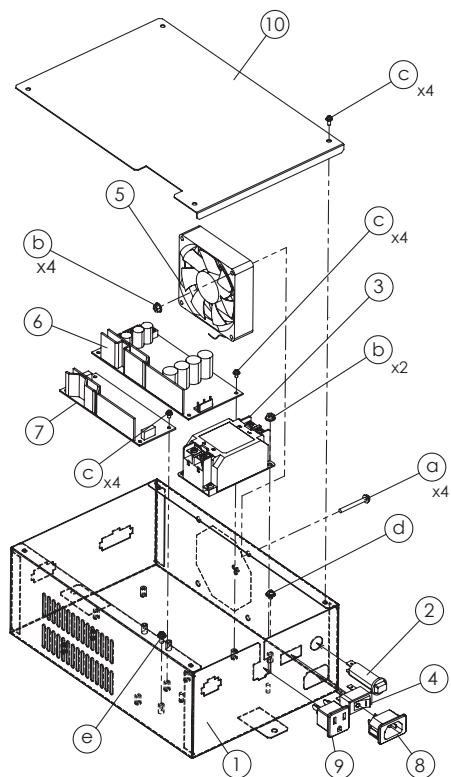


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996270000	BRACKET,FAN(M)		1	
2	113205320000	MOTOR,FAN		1	
3	111466850000	GUARD,FAN		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x35	4	黒クロメート
b	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメートセレート付
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みぎき丸)	1	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。

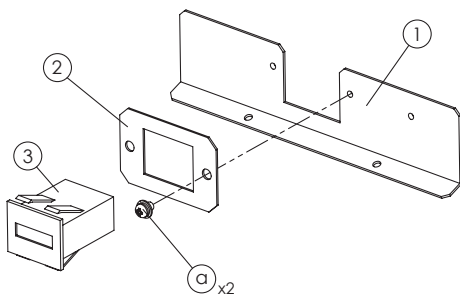
■ FIG.4 ASS'Y,POWER BOX



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	115048100000	BOX,POWER		1	
2	112965790000	PROTECTOR,CIRCUIT		1	
3	113101930000	FILTER,NOISE		1	
4	110794730000	SWITCH,ROCKER		1	
5	113205320000	MOTOR,FAN		1	
6	113101920000	SUPPLY,POWER		1	
7	114944500000	SUPPLY,POWER		1	
8	114985470000	WIRING HARNESS		1	
9	114985480000	WIRING HARNESS		1	
10	114996260000	COVER,BOX POWER		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	M4x35 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
b	フランジ付き六角ナット	M4	6	クロメートセラート付
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	12	クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

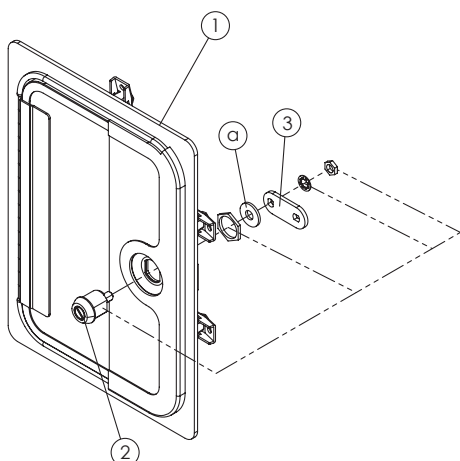
■ FIG.5 ASS'Y,COUNTER



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114544450000	BASE,COUNTER		1	
2	113705360000	BRACKET,COUNTER		1	
3	116493230000	COUNTER		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	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

■ FIG.6 ASS'Y,COIN DOOR

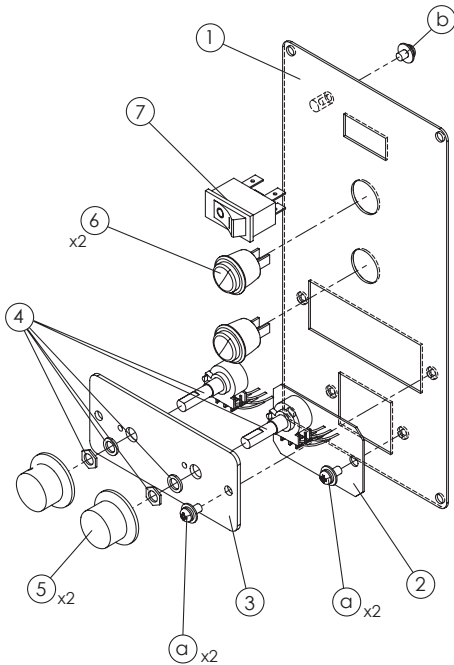


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111688680000	DOOR,CASHBOX		1	
2	002652030000	LOCK		1	キー 2個+シリンダー
3	002544330000	PLATE,LOCK		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	平座金	呼8(D20 T2)	1	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。

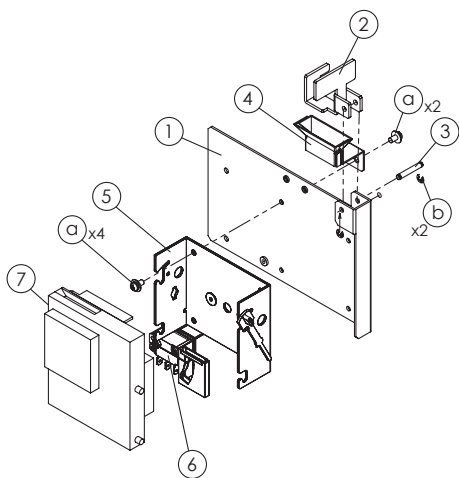
■ FIG.7 ASS'Y,SERVICE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996180000	PLATE,SERVICE		1	
2	113705390000	COVER,COUNTER		1	
3	113633140000	PLATE,VOLUME		1	
4	114985960000	WIRING HARNESS		1	
5	000314360000	KNOB		2	
6	113655510000	WIRING HARNESS		2	
7	110794730000	SWITCH,ROCKER		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	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.8 ASS'Y,COIN

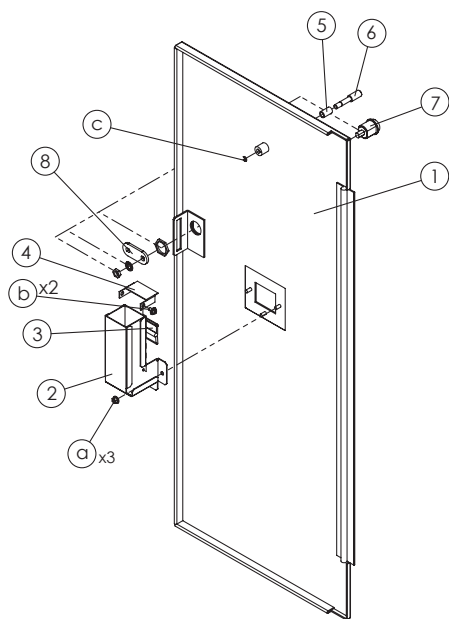


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	115123300000	BASE,SELECTOR		1	
2	114996220000	LEVER,SHOOT		1	
3	113658070000	SHAFT,LEVER		1	
4	000497670000	COLLECTOR		1	
5	111764230000	BRACKET,CHANNEL		1	No.6を含む
6	111718820000	MICRO SWITCH	V4-5210M-A	1	消耗品
7	111718780000	SELECTOR,COIN		1	

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	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	6	クロメート
b	E型止め輪	呼3	2	三価クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

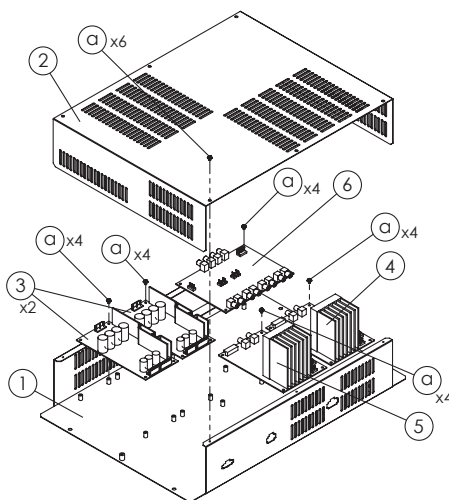
■ FIG.9 ASS'Y,DOOR FRONT



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	113637360000	DOOR,FRONT		1	
2	114996240000	COIN,RETURN		1	
3	113636650000	COVER,COIN CANCEL		1	
4	113637390000	PLATE,STOPPER		1	
5	111747650000	SPRING		1	
6	000315270000	SHAFT,PUSH		1	
7	000974240000	LOCK		1	キー 2個+シリンダー
8	002544330000	PLATE,LOCK		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	3	クロメートセレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
c	E型止め輪	呼4	1	三価クロメート

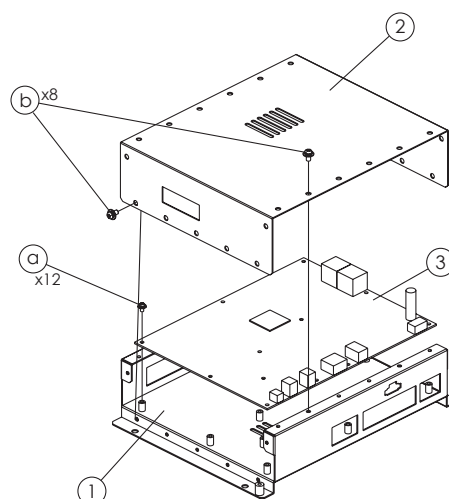
■ FIG.10 ASS'Y,BOX PCB(AMP)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	113682940000	BASE,AMP		1	
2	113632190000	COVER,AMP		1	
3	115300440000	SUPPLY,POWER		2	
4	113186940000	SOUND AMP		1	
5	113186950000	SOUND AMP		1	
6	116607180000	UNIT,PCB(M)		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	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	26	クロメート

■ FIG.11 ASS'Y,BOX PCB(IO)

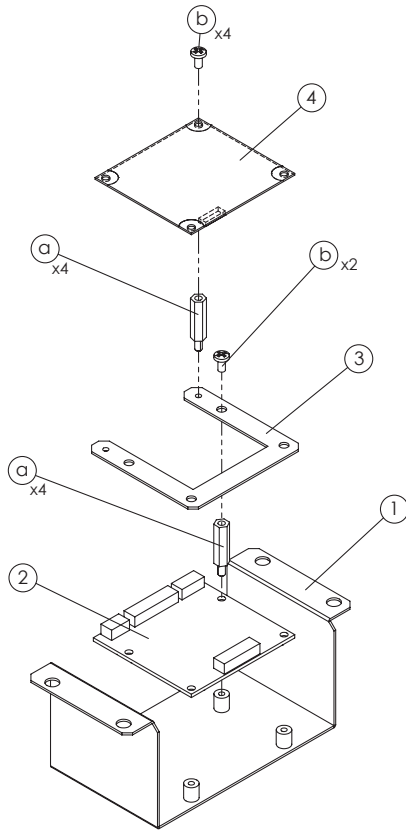


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111387760000	BOX,PCB		1	
2	111442680000	COVER,BOX PCB		1	
3	116606460000	UNIT,PCB(A)		1	

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	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	12	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	8	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。

■ FIG.12 ASS'Y,CARD

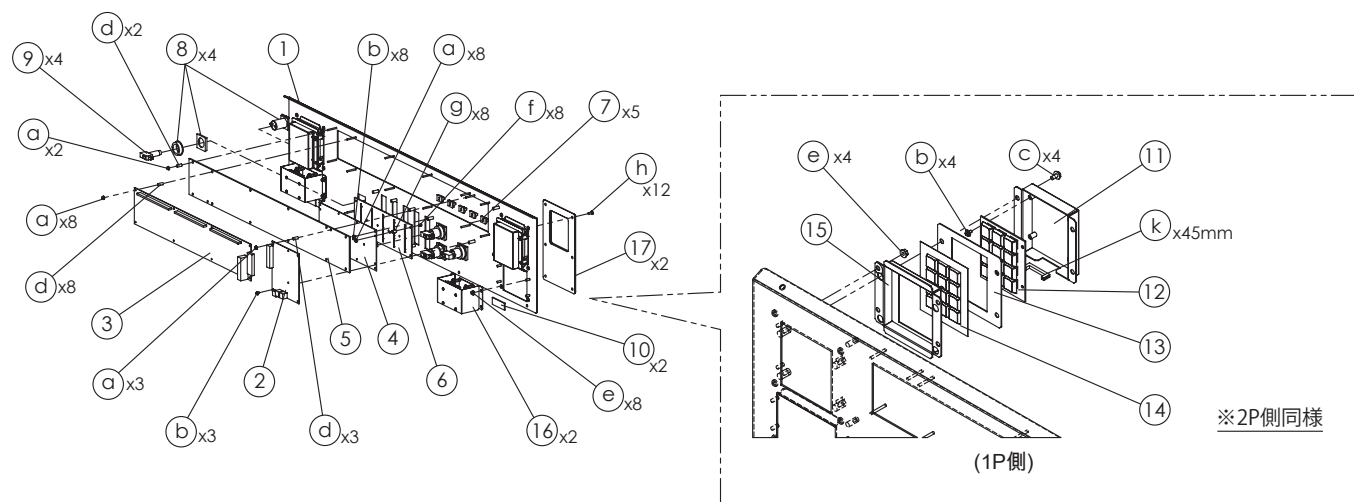


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996210000	BRACKET,CARD RW		1	
2	116493250000	#PCB UNIT		1	
3	115099280000	BRACKET,IC		1	
4	114945550000	#PCB UNIT		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角 POM スペーサー	BS-319WE	8	
b	十字穴付きバインド小ねじ	M3x6	6	ユニクロ

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.13 ASS'Y,FADER

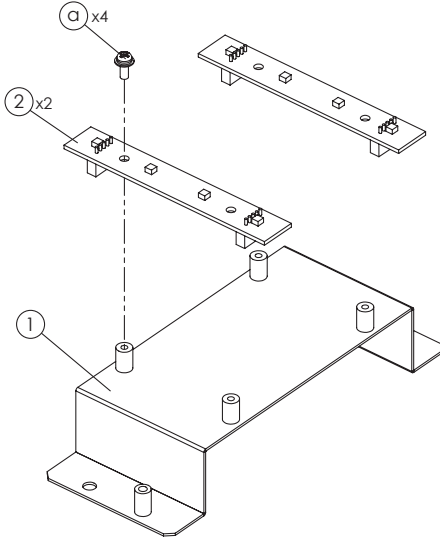


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996190000	PLATE,FADER		1	
2	116606540000	UNIT,PCB(K)		1	
3	116623680000	UNIT,PCB(C)		1	LED基板
4	003044070000	UNIT,PCB(D)		1	フェーダー基板
5	113658150000	PANEL,SEGMENT		1	
6	000581240000	SHADE,FADER		1	
7	115752860000	KEYTOP		5	
8	115752870000	PUSH,SWITCH	TL-80-APKNSE-00BW00303A	4	消耗品/No.9を含む
9	115834570000	HOLDER,LAMP	TL-80-APKNSE-MICROSWITCH 10WBR	4	消耗品
10	114996740000	TAPE,SPONGE(CARD)		2	
11	110592010000	BOX,KEYBOARD		2	
12	112048390000	KEYBOARD		2	
13	110592040000	BRACKET,COVER		2	
14	112068150000	COVER,KEYBOARD		2	
15	115105170000	HOUSING,KEYBOARD		2	
16	116622040000	ASS'Y,CARD		2	FIG.12 参照
17	114996720000	PANEL,CARD RW		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M3	21	クロメートセレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW(2号+みがき丸)	19	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x10 SW,PW(2号+みがき丸)	8	クロメート
d	POMスペーサー	C-313	13	
e	フランジ付き六角ナット	M4	16	クロメートセレート付
f	十字穴付きバインド小ねじ	M3x6	8	ユニクロ
g	六角POMスペーサー	BS-310WE	8	
h	六角穴付き極低頭ボルト	M4x10	12	黒クロメート
k	自在ブッシュ	KG-012-2/T1.2用	90mm	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

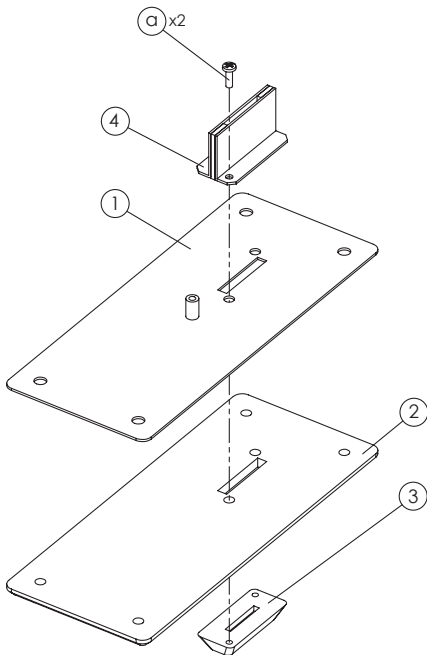
■ FIG.14 ASS'Y,LED(S)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	115098800000	BRACKET,LED(S)		1	
2	114559250000	PCB LED		2	

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	M3x6 SW,PW (2号+小形丸)	4	クロメート

■ FIG.15 ASS'Y,COIN ENTRY

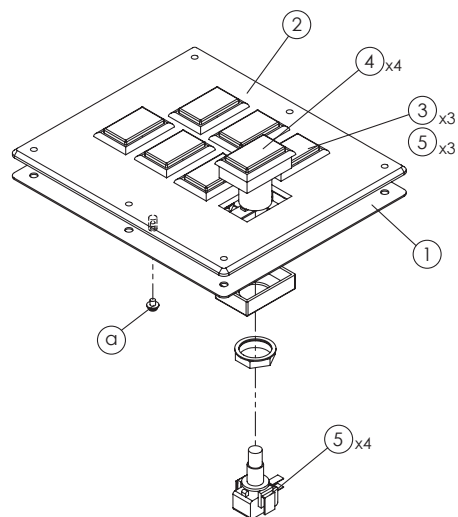


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996300000	PLATE,CENTER		1	
2	114996770000	PANEL,CENTER		1	
3	111764210000	ENTRY,COIN		1	
4	111749960000	SHOOT,COIN		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きパインド小ねじ	M3x10	2	ユニクロ

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

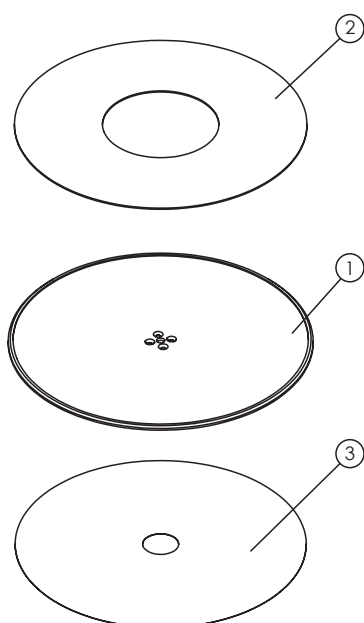
■ FIG.16 ASS'Y,BUTTON



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996280000	PLATE,KEY		1	
2	114996750000	PANEL,KEY		1	
3	003045420000	BUTTON,PUSH	OBSA-45UK-K/WLED	3	消耗品/No.5含む
4	000488360000	PUSH SWITCH	OBSA-45UK-KN77	4	消耗品/No.5含む
5	000577980000	MICRO SWITCH	V-10-1A4	7	消耗品

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	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

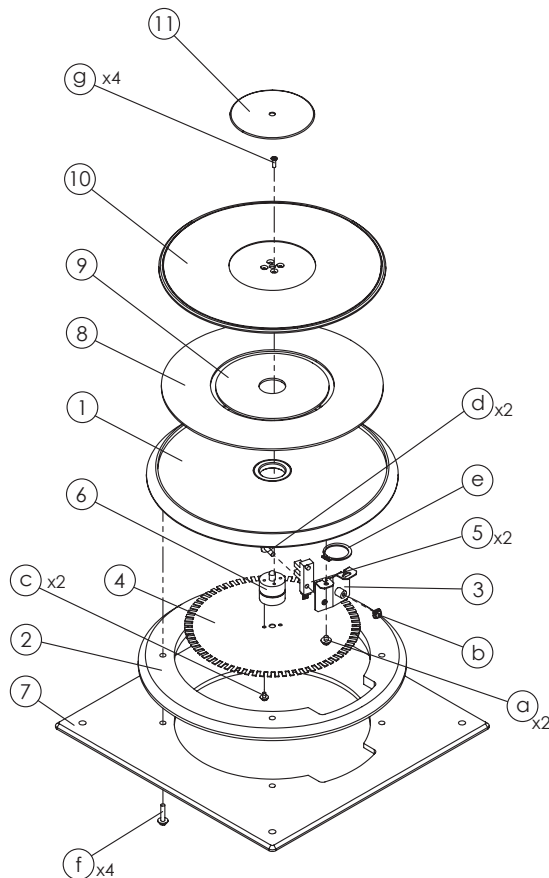
■ FIG.17 ASS'Y, DISK



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	113057260000	DISK, TOP		1	
2	113057270000	SHEET, DISK TOP		1	
3	000581320000	FILM, DISK		1	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.18 ASS'Y,TURN TABLE

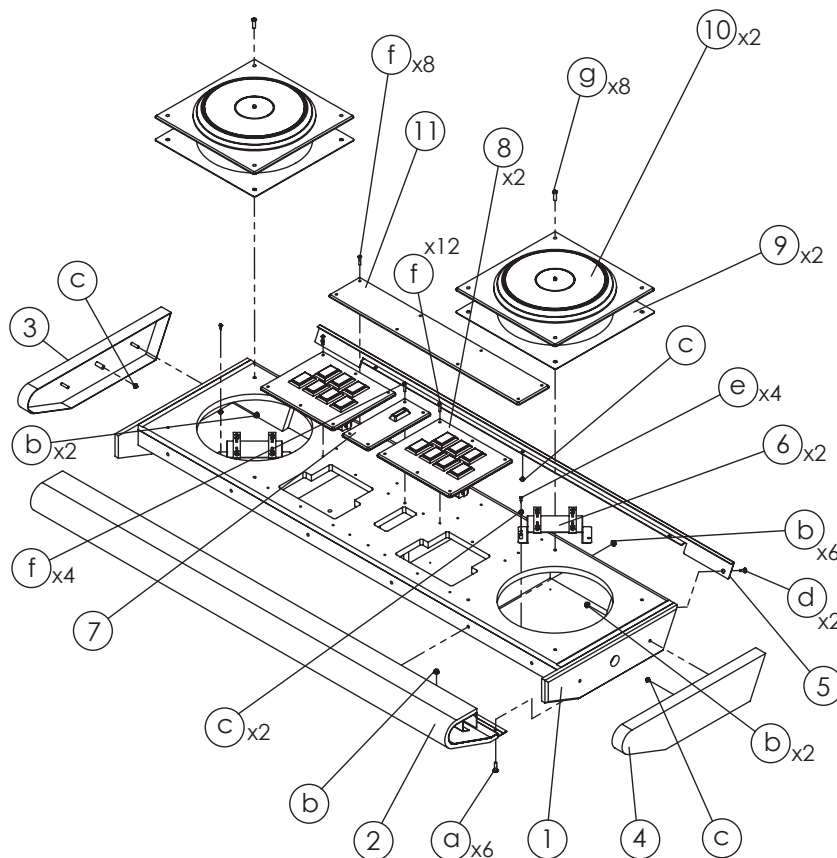


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116583670000	ASS'Y,DISK TABLE		1	
2	000581340000	DISK,LAMP		1	
3	115738710000	PLATE,SENSOR		1	
4	003172380000	DISK,SLIT		1	
5	116524910000	PHOTO SENSOR		2	
6	000620990000	SHAFT,TABLE		1	
7	114996780000	PANEL,DISK		1	
8	000581330000	SPACER,DISK 2		1	
9	000508130000	FELT(2)		1	
10	113079590000	ASS'Y,DISK		1	FIG.17 参照
11	111938240000	PLATE,DISK		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	M4x6 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x5 SW,PW(2号+みがき丸)	1	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x10 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW(2号+小形丸)	2	クロメート
e	C型止め輪	呼 25/ 軸用	1	
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x20 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
g	十字穴付き皿小ねじ	M3x10	4	ユニクロ

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.19 ASS'Y,CONTROL

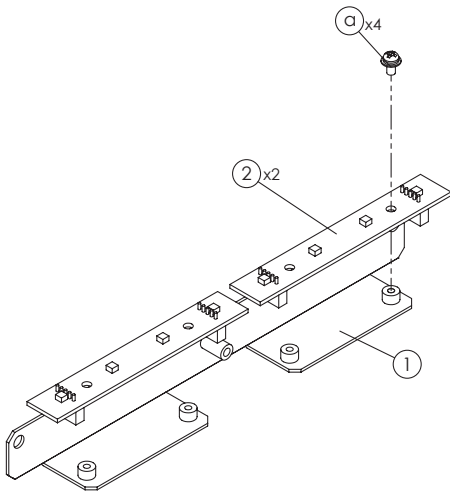


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996900000	BASE,COMP		1	
2	003098340000	REST,ARM		1	
3	000580700000	SIDE,COMP(L)		1	
4	000580710000	SIDE,COMP(R)		1	
5	000580720000	GUARD,COMP		1	
6	115099430000	ASS'Y,LED(S)		2	FIG.14 参照
7	115748250000	ASS'Y,COIN ENTRY		1	FIG.15 参照
8	114999940000	ASS'Y,BUTTON		2	FIG.16 参照
9	114998100000	BASE,DISK		2	
10	116622010000	ASS'Y,TURN TABLE		2	FIG.18 参照
11	000581300000	PLATE,LONG 1		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M5x20	6	黒クロメート
b	フランジ付き六角ナット	M5	11	クロメート セレート付
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW(2号+みぎき丸)	5	クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	2	クロム
e	十字穴付き丸木ねじ	呼3.5x13	4	クロメート
f	六角穴付きボタボルツ	M4x20	24	クロム
g	六角穴付きボタボルツ	M6x20	8	クロム

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

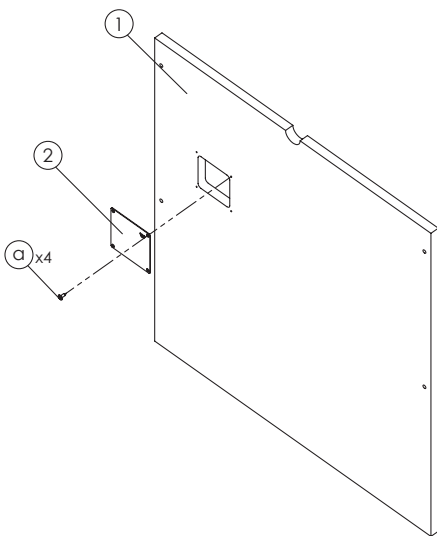
■ FIG.20 ASS'Y,LED(W)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996370000	BRACKET,LED(W)		1	
2	114559250000	PCB LED		2	

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	M3x6 SW,PW (2号+小形丸)	4	クロメート

■ FIG.21 ASS'Y,DOOR CAB(BT)

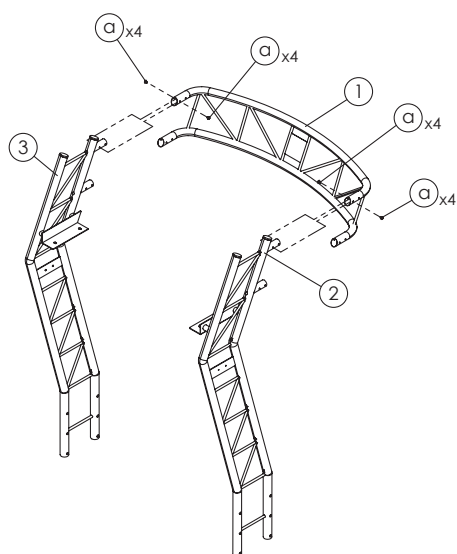


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996890000	DOOR,CABINET(BT)		1	
2	003079350000	PLATE,SIDE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12(1種)	4	クロム

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

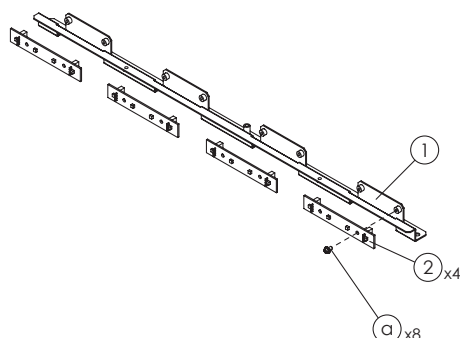
■ FIG.22 ASS'Y,TRUSS



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116583610000	TRAS MAIN 1		1	
2	116583620000	PIPE(L)		1	
3	116583630000	PIPE(R)		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M6x10	16	クロム

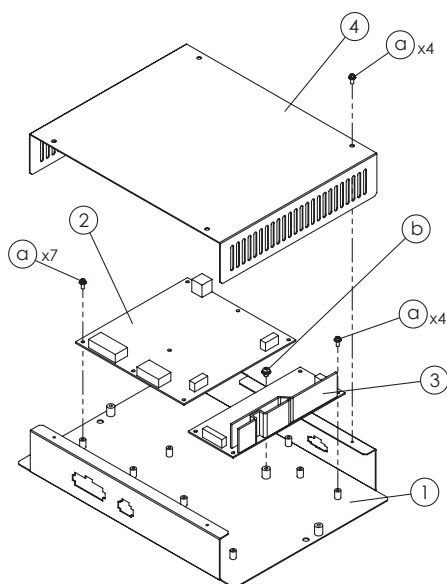
■ FIG.23 ASS'Y,LED TOP



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996460000	BRACKET,LED(T)		1	
2	114559250000	PCB LED		4	

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	M3x6 SW,PW (2号+小形丸)	8	クロメート

■ FIG.24 ASS'Y,BOX PCB(LAM)

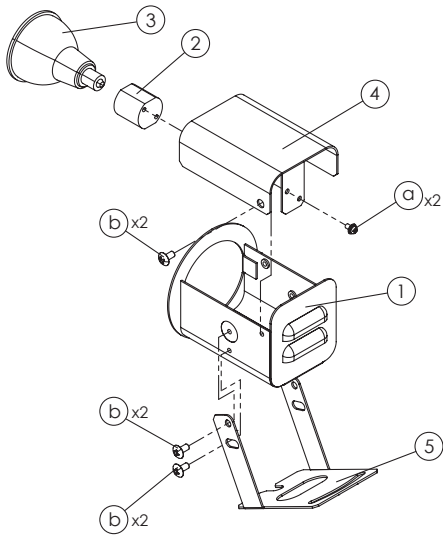


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996390000	BOX,PCB LAMP		1	
2	116606610000	UNIT,PCB(L)		1	
3	113033050000	SUPPLY,POWER		1	
4	114996380000	COVER,BOX LAMP		1	

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	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	15	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	1	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。

■ FIG.25 ASS'Y,LAMP

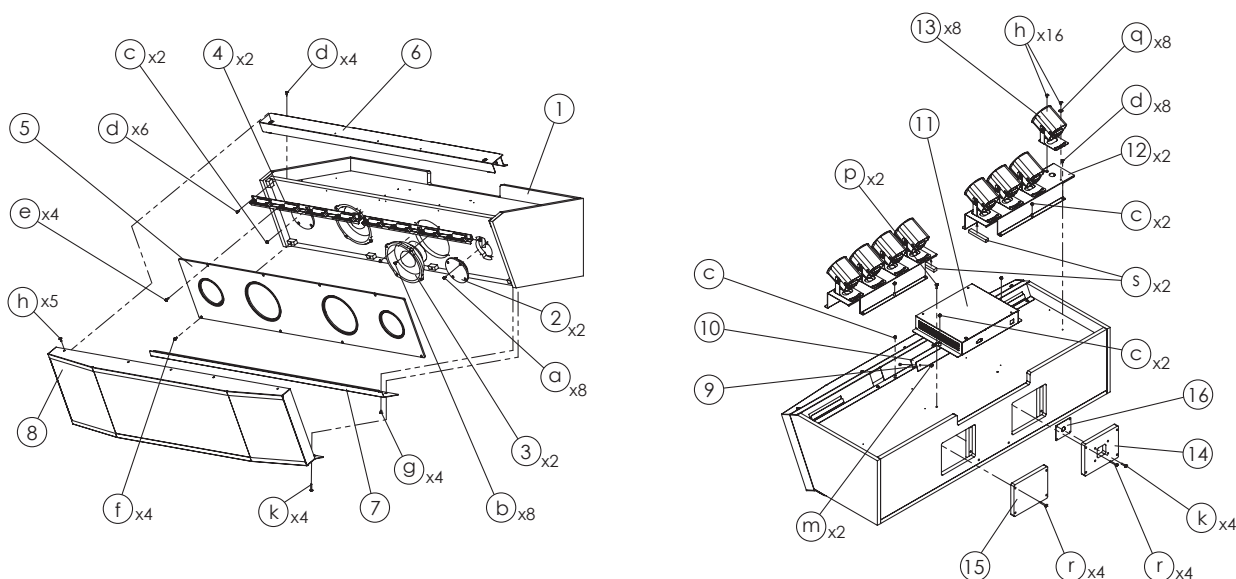


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	115065130000	BASE,SPOT		1	
2	116647650000	SOCKET		1	
3	116621500000	LED,HIGH LUMINANCE		1	
4	114996410000	COVER,SPOT		1	
5	114996420000	JOINT,SPOT		1	

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	M3x6 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x8	6	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.26 ASS'Y, TOP

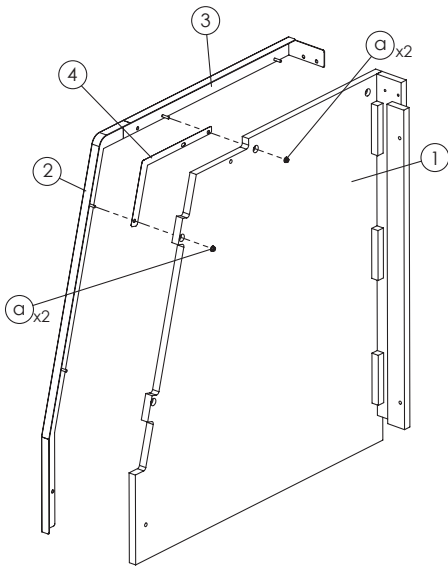


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996910000	MAIN, TOP		1	
2	114986040000	ASS'Y, LDJ TWEETER		2	
3	116596210000	SPEAKER(F)		2	
4	115000000000	ASS'Y, LED TOP		2	FIG.23 参照
5	114996710000	PANEL, LED		1	
6	115058820000	HOLDER, POP		1	
7	114996470000	COVER, LED(B)		1	
8	115058810000	NET, TOP		1	
9	000580760000	HOLDER, POP 2		1	
10	000581370000	HOLDER, POP 3		1	
11	116621980000	ASS'Y, BOX PCB(LAM)		1	FIG.24 参照
12	114996450000	BASE, LAMP		2	
13	116621960000	ASS'Y, LAMP		8	FIG.25 参照
14	114997900000	DOOR, TOP(L)		1	
15	114997910000	DOOR, TOP(R)		1	
16	003089530000	PLATE, CONNECTOR		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きなべタッピンねじ	呼 3.5x12	8	黒クロメート
b	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼 3.5x12(1種)	8	黒クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW(2号+みがき丸)	7	クロメート
d	十字穴付き丸木ねじ	呼 3.5x13	18	クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x12 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x40 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
g	十字穴付き皿木ねじ	呼 4.1x13	4	ユニクロ
h	十字穴付きトラス小ねじ	M4x8	21	黒クロメート
k	十字穴付きトラス小ねじ	M4x20	8	黒クロメート
m	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	2	黒クロメート
p	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート
q	平座金	呼 4(D14 T0.8)	8	黒クロメート
r	十字穴付きトラス小ねじ	M4x30	8	黒クロメート
s	ガスケット	E02S130100RT-80	2	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

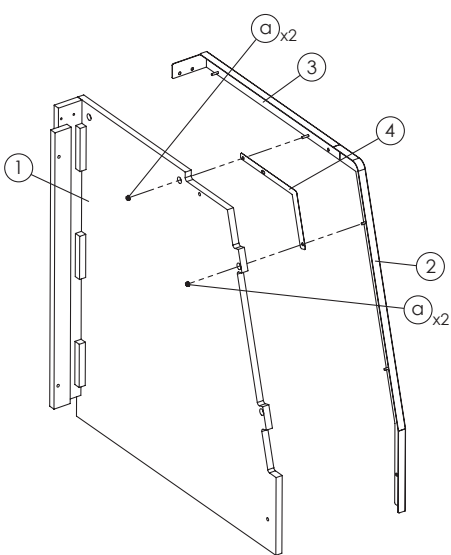
■ FIG.27 ASSY,DOOR SP(L)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111387330000	DOOR,SPEAKER(L)		1	
2	003078950000	COVER,SPEAKER(L)		1	
3	111387870000	COVER,SPEAKER(L)		1	
4	003097610000	PLATE,COVER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメートセレート付

■ FIG.28 ASSY,DOOR SP(R)

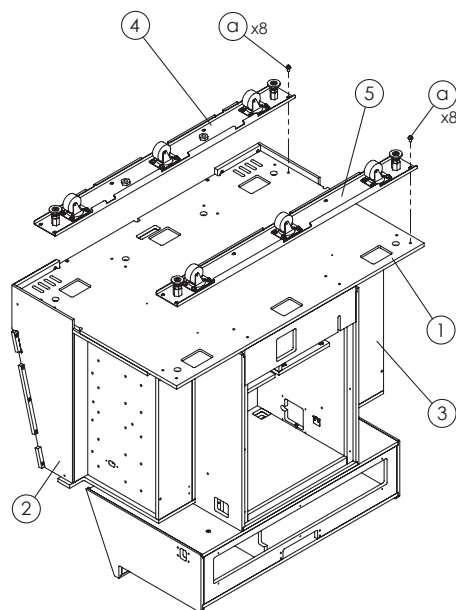


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111387340000	DOOR,SPEAKER(R)		1	
2	112030610000	COVER,SPEAKER(R)		1	
3	111387860000	COVER,SPEAKER(R)		1	
4	003097610000	PLATE,COVER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメートセレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

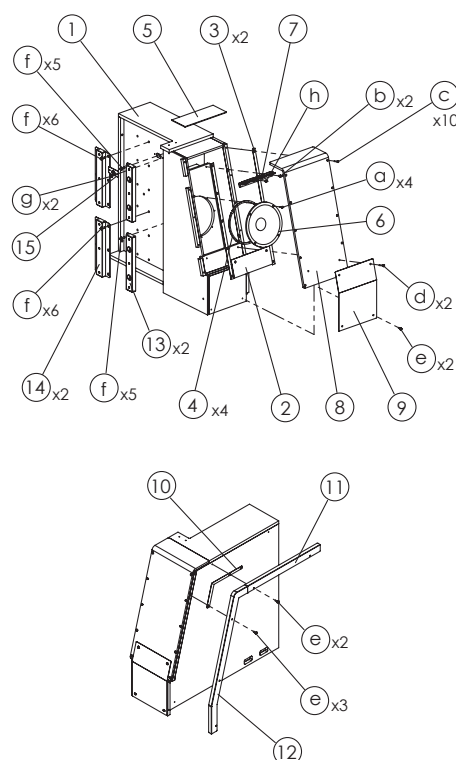
■ FIG.29 ASS'Y,CABINET BASE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		BASE,CABINET		1	
2	115048080000	BASE,SPEAKER(L)		1	
3	115048090000	BASE,SPEAKER(R)		1	
4	116622110000	ASS'Y,CASTER(FR)		1	FIG.1 参照
5	116622100000	ASS'Y,CASTER(RR)		1	FIG.2 参照

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	M8x18 SW,PW (2号+みがき丸)	16	クロメート

■ FIG.30 UNIT,CABINET(1/5)

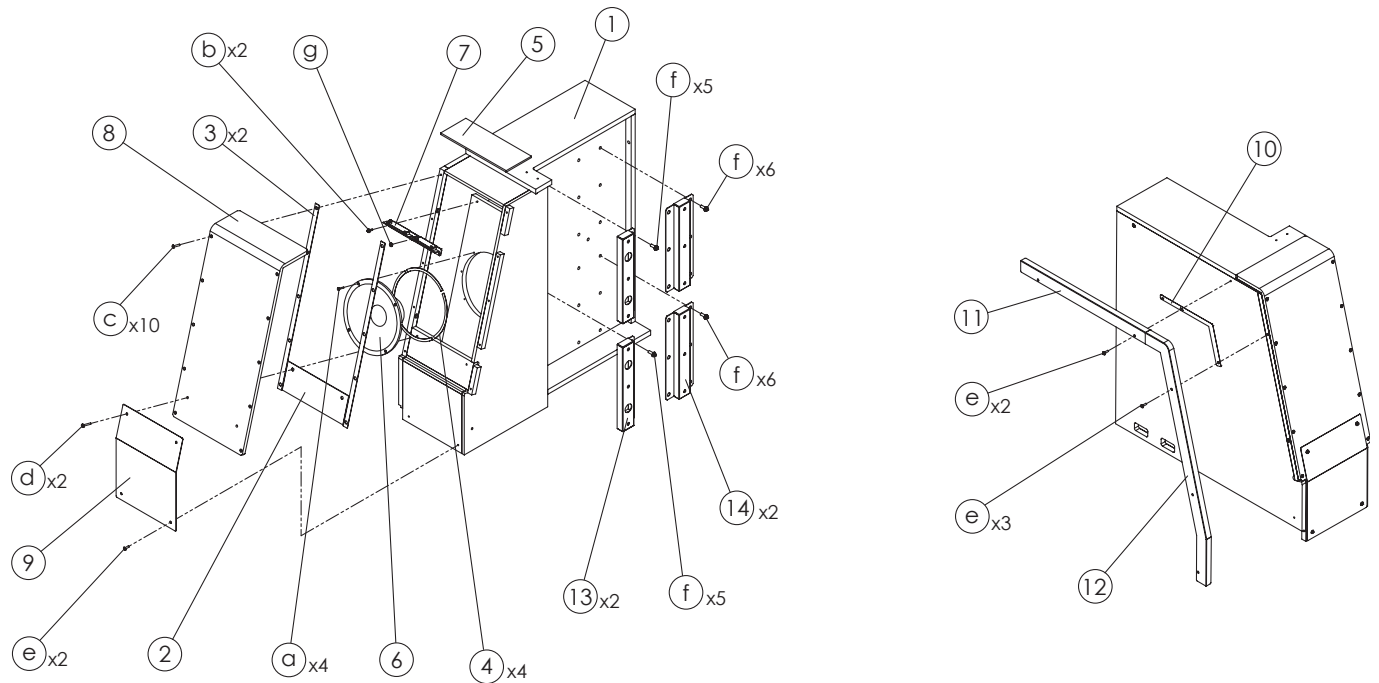


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		ASS'Y,CABINET BASE		1	FIG.29 参照
2	000590910000	MAT,SPEAKER(B)		1	
3	000590920000	MAT,SPEAKER(C)		2	
4	000590960000	MAT,SPEAKER(D)		4	
5	114996690000	MAT,SPEAKER(TOP)		1	
6	114942060000	SPEAKER		1	
7	114999960000	ASS'Y,LED(W)		1	FIG.20 参照
8	114996700000	COVER,PMMA		1	
9	003246750000	PLATE,SHIELD		1	
10	003097610000	PLATE,COVER		1	
11	111387890000	COVER,SPEAKER(L)		1	
12	003078970000	COVER,SPEAKER(L)		1	
13	114998120000	BRACKET,PIPE(FR)		2	
14	114998110000	BRACKET,PIPE(RR)		2	
15	003097600000	PLATE,SPEAKER		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	M3x20 SW,PW (2号+みがき丸)	4	黒クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
c	十字穴付き皿小ねじ	M4x25	10	ユニクロ
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x30	2	クロム
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	7	クロム
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW (2号+みがき丸)	22	クロメート
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x20 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
h	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	1	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。

■ FIG.31 UNIT,CABINET(2/5)

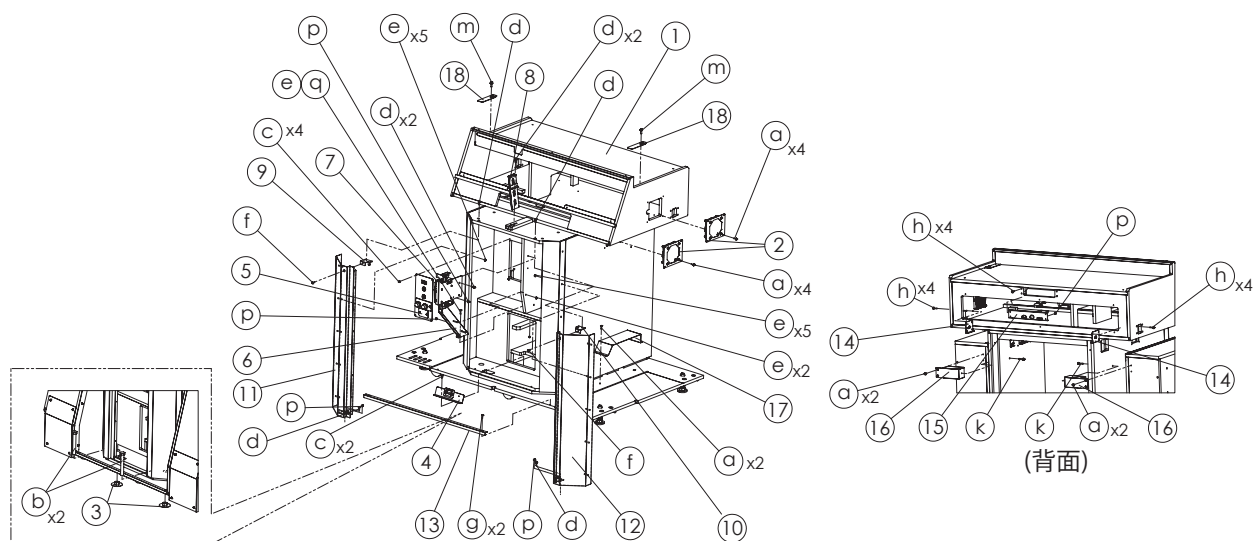


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET(1/5)		1	FIG.30参照
2	000590910000	MAT,SPEAKER(B)		1	
3	000590920000	MAT,SPEAKER(C)		2	
4	000590960000	MAT,SPEAKER(D)		4	
5	114996690000	MAT,SPEAKER(TOP)		1	
6	114942060000	SPEAKER		1	
7	114999960000	ASS'Y,LED(W)		1	FIG.20参照
8	114996700000	COVER,PMMA		1	
9	003246750000	PLATE,SHIELD		1	
10	003097610000	PLATE,COVER		1	
11	111387880000	COVER,SPEAKER(R)		1	
12	003079000000	COVER,SPEAKER(R)		1	
13	114998120000	BRACKET,PIPE(FR)		2	
14	114998110000	BRACKET,PIPE(RR)		2	

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	M3x20 SW,PW(2号+みがき丸)	4	黒クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート
c	十字穴付き皿小ねじ	M4x25	10	ユニクロ
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x30	2	クロム
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	7	クロム
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW(2号+みがき丸)	22	クロメート
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW(2号+みがき丸)	1	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。

■ FIG.32 UNIT,CABINET(3/5)

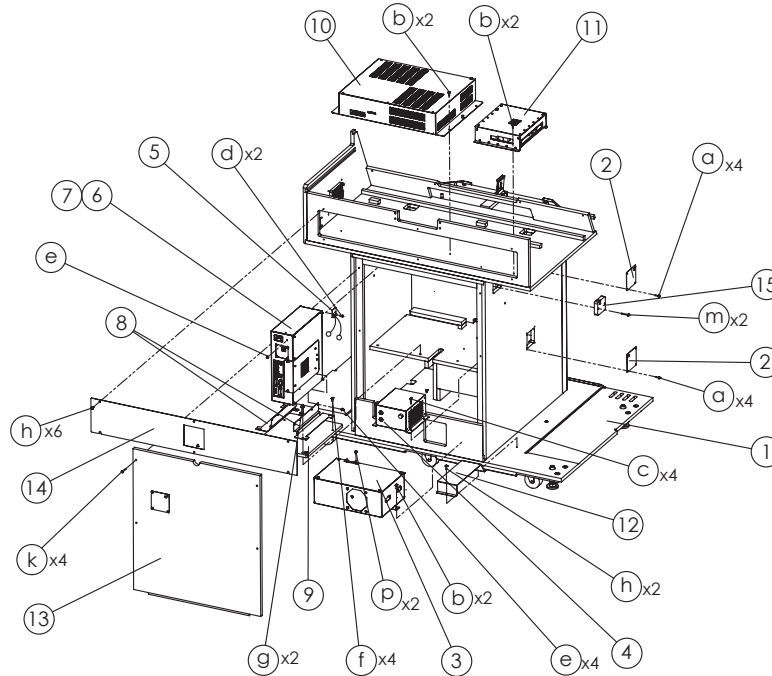


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET(2/5)		1	FIG.31 参照
2	114999740000	ASS'Y,FAN		2	FIG.3 参照
3	111837930000	BASE,BOLT		2	
4	116624100000	ASS'Y,COUNTER		1	FIG.5 参照
5	114999790000	ASS'Y,SERVICE		1	FIG.7 参照
6	115748120000	GUIDE,COIN		1	
7	115123310000	ASS'Y,COIN		1	FIG.8 参照
8	003172370000	SHOOT,B		1	
9	000580570000	PLATE,CORNER(L)		1	
10	000580590000	PLATE,CORNER(R)		1	
11	112494200000	CORNER(L)		1	
12	112494210000	CORNER(R)		1	
13	003153070000	GUARD,EDGE		1	
14	115106490000	CONNECTOR,SPEAKER		2	
15	114996350000	BRACKET,REAR		1	
16	000589640000	LINK,SPEAKER		2	
17	112070250000	COVER,HERNES		1	
18	111983990000	FIXTURE,MONITOR		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	14	黒クロメート
b	六角ボルト	M16x120	2	クロメート
c	十字穴付き丸木ねじ	呼3.5x13	6	クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW(2号+みがき丸)	8	クロメート
e	フランジ付き六角ナット	M4	13	クロメートセレート付
f	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	2	クロム
g	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	2	ユニクロ
h	十字穴付きトラス小ねじ	M4x20	12	黒クロメート
k	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5x25 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート
m	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW(2号+みがき丸)	2	黒クロメート
p	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW(2号+みがき丸)	5	クロメート
q	角根丸頭ボルト	M4x25(A型1種)	1	ニッケル

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.33 UNIT,CABINET(4/5)

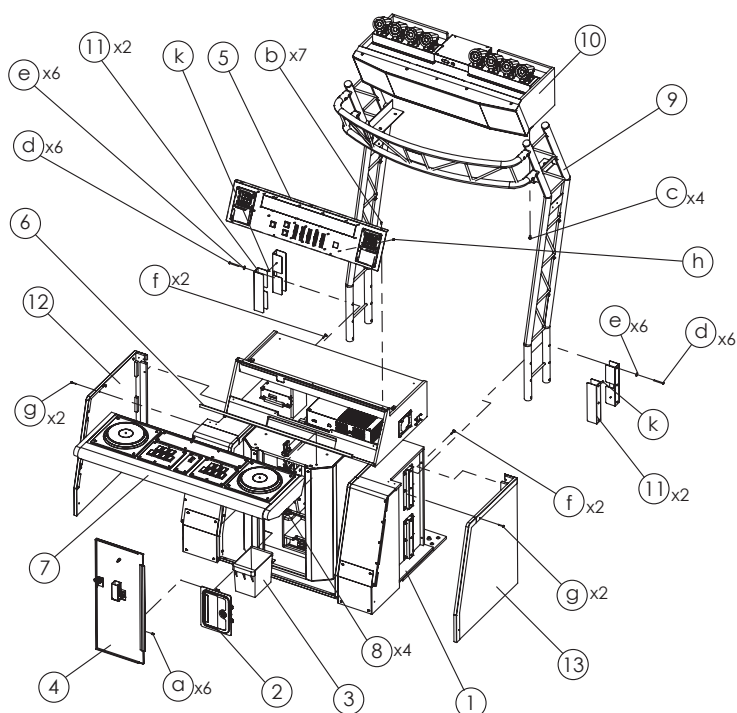


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET(3/5)		1	FIG.32 参照
2	003079350000	PLATE,SIDE		2	
3	116622090000	ASS'Y POWER BOX		1	FIG.4 参照
4	112965770000	TRANSFORMER		1	
5		WIRE,SECURITY		1	
6	116622230000	UNIT,MAIN PCB		1	
7		UNIT,HDD		1	
8	114996640000	BRACKET,MAIN PCB		2	
9	114996880000	BOARD,PCB		1	
10	116622080000	ASS'Y,BOX PCB(AMP)		1	FIG.10 参照
11	116622070000	ASS'Y,BOX PCB(IO)		1	FIG.11 参照
12	112070250000	COVER,HERNES		1	
13	114999970000	ASS'Y,DOOR CAB(BT)		1	FIG.21 参照
14	114996480000	PLATE,DOOR(TOP)		1	
15	114996870000	COVER,CABLE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	8	クロム
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW(2号+みがき丸)	6	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x20 SW,PW(2号+小形丸)	4	クロメート
d	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12(1種)	2	黒クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW(2号+みがき丸)	5	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x12 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x30 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート
h	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	8	黒クロメート
k	十字穴付きトラス小ねじ	M4x30	4	黒クロメート
m	十字穴付きトラス小ねじ	M4x30	2	クロム
p	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+みがき丸)	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。

■ FIG.34 UNIT,CABINET(5/5)



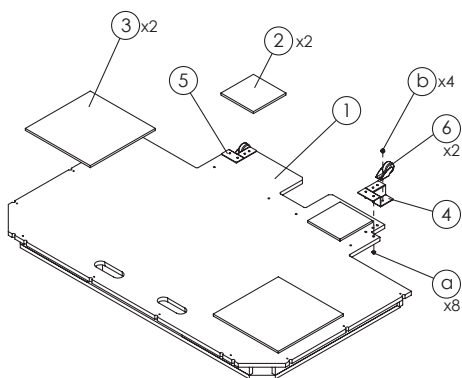
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET(4/5)		1	FIG.33 参照
2	114999780000	ASS'Y,COIN DOOR		1	FIG.6 参照
3	002396790000	BOX,COIN		1	
4	114999810000	ASS'Y,DOOR FRONT		1	FIG.9 参照
5	116622050000	ASS'Y,FADER		1	FIG.13 参照
6	114996730000	TAPE,SPONGE(CONP)		1	
7	116622030000	ASS'Y,CONTROL		1	FIG.19 参照
8	003046680000	KNOB,BOLT		4	
9	116622000000	ASS'Y,TRUSS		1	FIG.22 参照
10	116621990000	ASS'Y,TOP		1	FIG.26 参照
11	115748810000	COVER,PIPE		4	
12	113682820000	ASS'Y,DOOR SP(L)		1	FIG.27 参照
13	113682830000	ASS'Y,DOOR SP(R)		1	FIG.28 参照

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	M4x8 SW,PW(2号+みぎき丸)	6	クロメート
b	六角穴付きボタンボルト	M4x12	7	クロム
c	十字穴付きトラス小ねじ	M8x20	4	黒クロメート
d	六角穴付きボタンボルト	M6x60	12	クロメート
e	平座金	呼6(D20 T1.6)	12	クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M6x30	4	黒クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M4x30	4	クロム
h	フランジ付き六角ナット	M3	1	クロメートセレート付
k	フランジ付き六角ナット	M4	2	クロメートセレート付

部品図

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

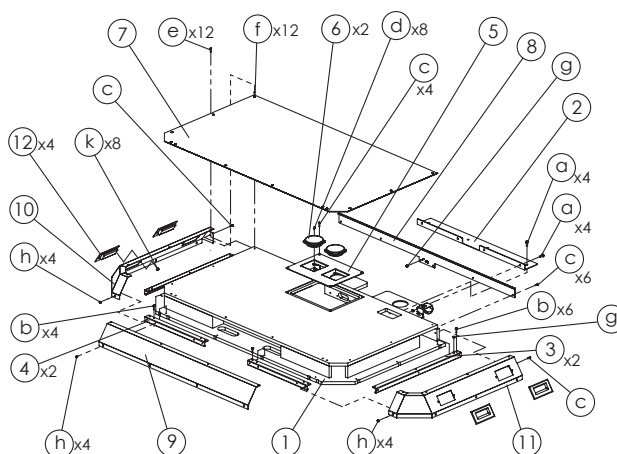
■ FIG.35 ASS'Y,STAGE BASE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996920000	BASE,STAGE		1	
2	113658130000	MAT,STAGE(A)		2	
3	113658140000	MAT,STAGE(B)		2	
4	114996500000	PLATE,CASTER(L)		1	
5	114996490000	PLATE,CASTER(R)		1	
6	000576720000	CASTER		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M5	8	クロメートセレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x8 SW,PW (2号+小形丸)	4	クロメート

■ FIG.36 UNIT,STAGE

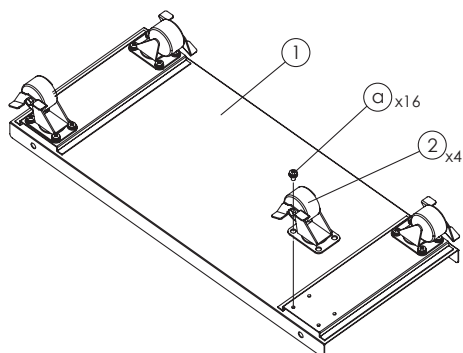


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	115000120000	ASS'Y,STAGE BASE		1	FIG.35参照
2	003079140000	PLATE,STAGE		1	
3	114996560000	BRACKET,SIDE		2	
4	115065120000	BRACKET,FRONT		2	
5	114996510000	COVER,STAGE(TOP)		1	
6	114942070000	SPEAKER		2	
7	115049150000	ASS'Y,PLATE TOP		1	
8	114996520000	COVER,STAGE(RR)		1	
9	114996530000	COVER,STAGE(F)		1	
10	114996540000	COVER,STAGE(L)		1	
11	114996550000	COVER,STAGE(R)		1	
12	003057830000	PULL		4	

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	M6x20 SW,PW(2号+みがき丸)	8	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x20 SW,PW(2号+みがき丸)	10	クロメート
c	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	12	ユニクロ
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x10 SW,PW(2号+みがき丸)	8	クロメート
e	六角穴付きボタンボルト	M4x15	12	クロム
f	平座金	呼4(D8 T0.5)	12	クロム
g	フランジ付き六角ナット	M4	2	クロメートセレート付
h	十字穴付きトラス小ねじ	M4x6	12	クロム
k	フランジ付き六角ナット	M5	8	クロメートセレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

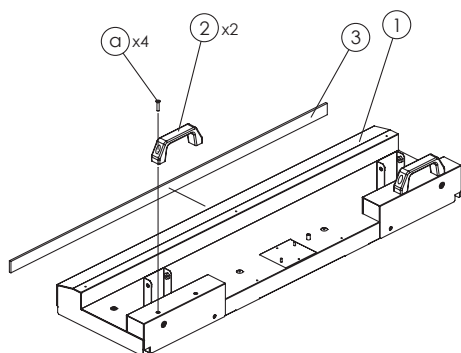
■ FIG.37 ASS'Y,CASTER(MON)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116294610000	BOARD,CASTER		1	
2	111511260000	CASTER		4	

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	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	16	黒クロメート

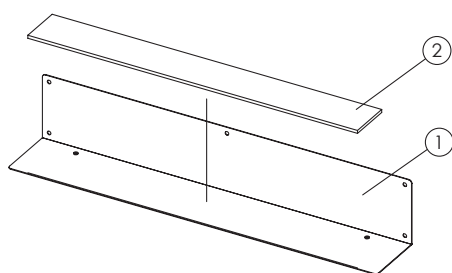
■ FIG.38 ASS'Y,BASE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116327940000	BASE,MONITOR		1	
2	111924100000	HANDLE		2	
3	111984000000	TAPE,SPONGE(B)		1	

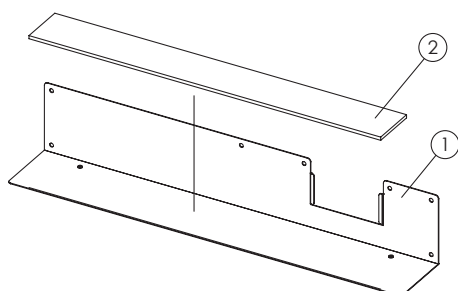
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き皿小ねじ	M5x25	4	クロメート

■ FIG.39 ASS'Y,COVER PAN(R)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116294540000	COVER,PANEL(SR)		1	
2	116294470000	TAPE,SPONGE(S)		1	

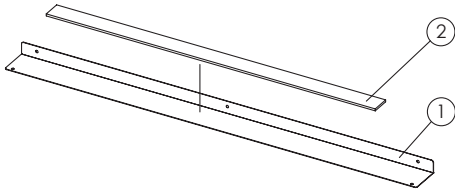
■ FIG.40 ASS'Y,COVER PAN(L)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116294550000	COVER,PANEL(SL)		1	
2	116294470000	TAPE,SPONGE(S)		1	

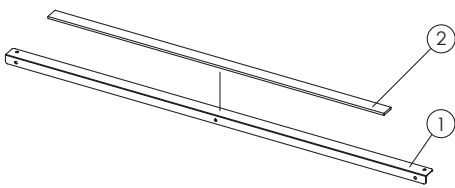
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.41 ASS'Y,COVER PAN(U)



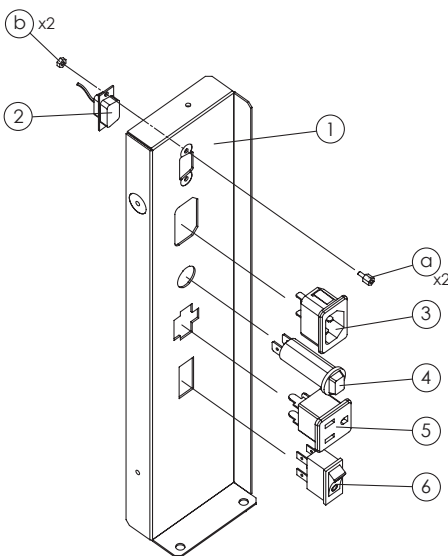
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116294560000	COVER,PANEL(U)		1	
2	116294490000	TAPE,SPONGE(LU)		1	

■ FIG.42 ASS'Y,COVER PAN(B)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116294570000	COVER,PANEL(B)		1	
2	116294480000	TAPE,SPONGE(LB)		1	

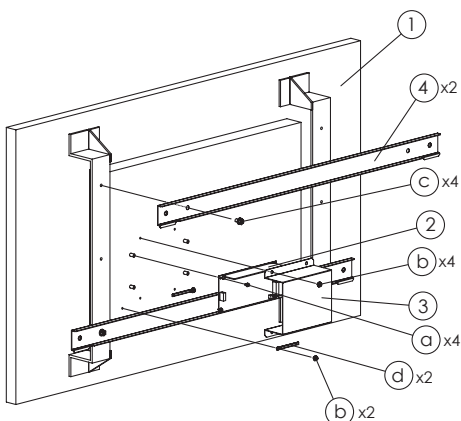
■ FIG.43 ASS'Y,CONNECTOR



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116294590000	BASE,CONNECTOR		1	
2	116295370000	WIRING HARNESS		1	
3	116295360000	WIRING HARNESS		1	
4	114944490000	PROTECTOR,CIRCUIT5		1	
5	115950890000	WIRING HARNESS		1	
6	110794730000	SWITCH,ROCKER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	スペーサー	DSB-5852G	2	ニッケル
b	六角ナット	BNT-440	2	ニッケル

■ FIG.44 ASS'Y,LCD(1/5)

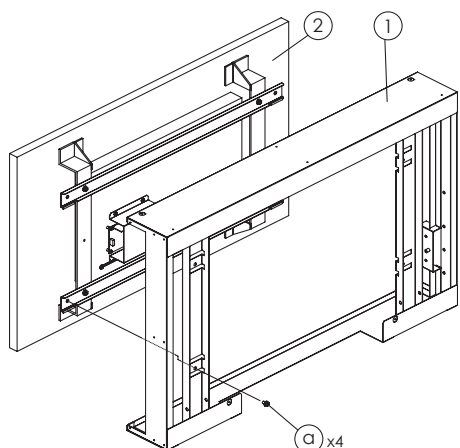


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116381880000	ASS'Y,LCD SET		1	
2	116237540000	SUPPLY,POWER		1	
3	116294530000	COVER,POWER		1	
4	116294520000	BRACKET,LCD(B)		2	

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	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	6	クロメート
c	座金組込み十字穴付き六角アップセットねじ	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
d	コーティングクリップ	CS-7(φ 4.4 L76)	2	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

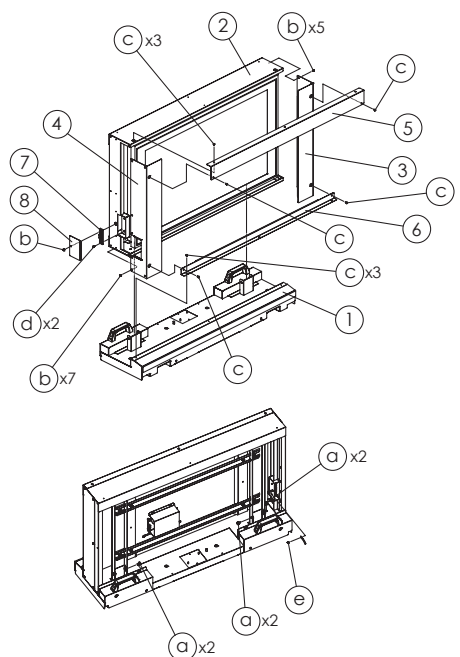
■ FIG.45 ASS'Y,LCD(2/5)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116294510000	COVER,MONITOR		1	
2		ASS'Y,LCD(1/5)		1	FIG.44参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付き六角ア ブセットねじ	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート

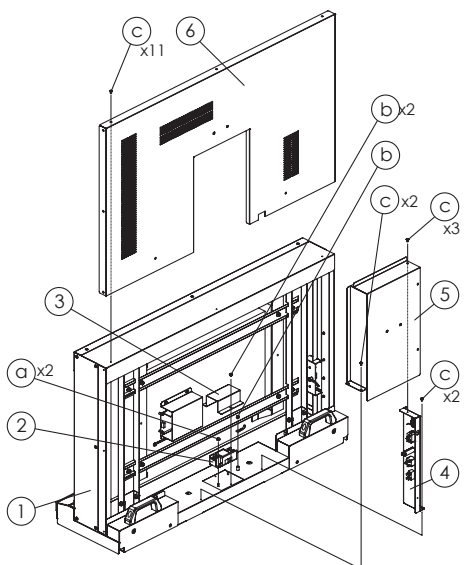
■ FIG.46 ASS'Y,LCD(3/5)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116332620000	ASS'Y,BASE		1	FIG.38参照
2		ASS'Y,LCD(2/5)		1	FIG.45参照
3	116305770000	ASS'Y,COVER PAN(R)		1	FIG.39参照
4	116305780000	ASS'Y,COVER PAN(L)		1	FIG.40参照
5	116305760000	ASS'Y,COVER PAN(U)		1	FIG.41参照
6	116305750000	ASS'Y,COVER PAN(B)		1	FIG.42参照
7		LCD SWITCH BOARD		1	LCD付属品
8	116294630000	COVER,PCB		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付き六角ア ブセットねじ	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	6	クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x8	13	黒クロメート
c	六角穴付き極低頭ボルト	M4x8	10	ニッケル
d	座金組込み十字穴付きなべ小 ねじ	M3x12 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小 ねじ	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.47 ASS'Y,LCD(4/5)

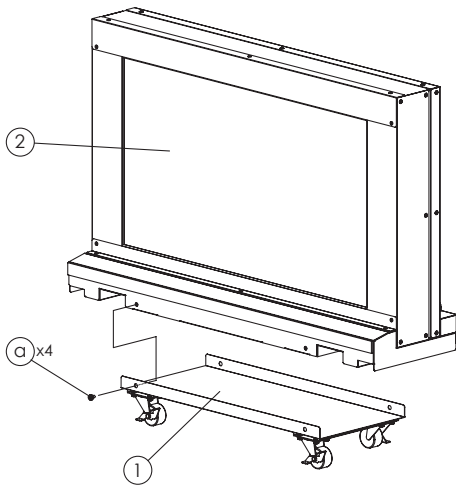


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		ASS'Y,LCD(3/5)		1	FIG,46参照
2	113705540000	FILTER,NOISE		1	
3	116294620000	COVER,FILTER		1	
4	116305740000	ASS'Y,CONNECTOR		1	FIG.43参照
5	116294580000	COVER,CONNECTOR		1	
6	116294600000	COVER,BACK		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	2	クロメートセレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小 ねじ	M4x6 SW,PW (2号+みがき丸)	3	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x8	18	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

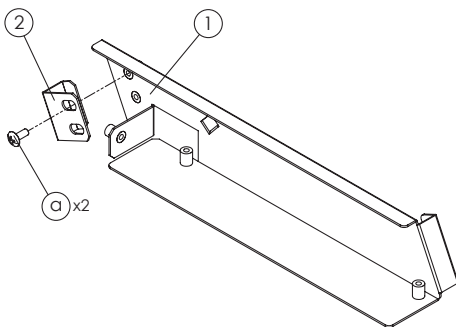
■ FIG.48 ASS'Y,LCD(5/5)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116305720000	ASS'Y,CASTER(MON)		1	FIG.37参照
2		ASS'Y,LCD(4/5)		1	FIG.47参照

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	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	4	黒クロメート

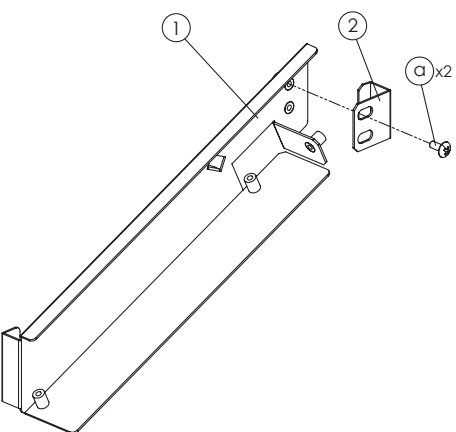
■ FIG.49 ASS'Y,SIDE BKT(L)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996610000	BRACKET,SIDE(L)		1	
2	114996630000	STOPPER,SIDE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	2	黒クロメート

■ FIG.50 ASS'Y,SIDE BKT(R)

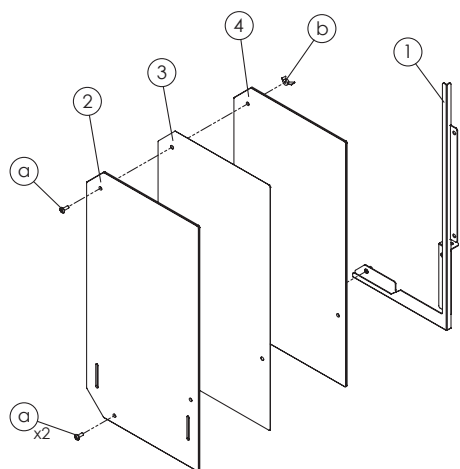


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996620000	BRACKET,SIDE(R)		1	
2	114996630000	STOPPER,SIDE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	2	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

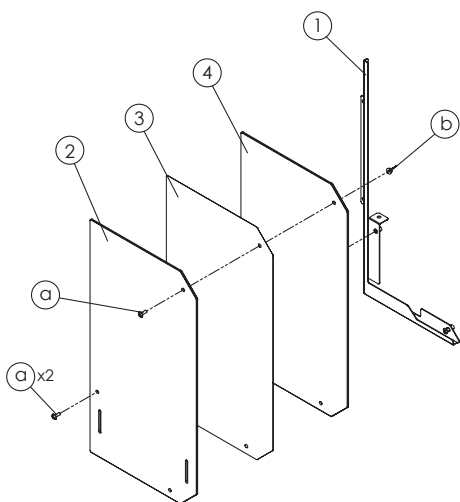
■ FIG.51 ASS'Y, SIDE BASE(L)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996590000	BASE,SIDE(L)		1	
2	114996820000	PANEL,SIDE(A)		1	
3	116482880000	SHEET,SIDE,L		1	
4	114996830000	PANEL,SIDE(B)		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	3	黒クロメート
b	ちょうナット	M4(2種)	1	黒クロメート

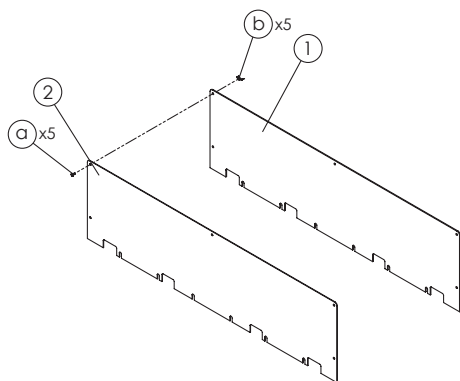
■ FIG.52 ASS'Y, SIDE BASE(R)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996600000	BASE,SIDE(R)		1	
2	114996820000	PANEL,SIDE(A)		1	
3	116482890000	SHEET,SIDE,R		1	
4	114996830000	PANEL,SIDE(B)		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	3	黒クロメート
b	ちょうナット	M4(2種)	1	黒クロメート

■ FIG.53 ASS'Y, MAIN POP

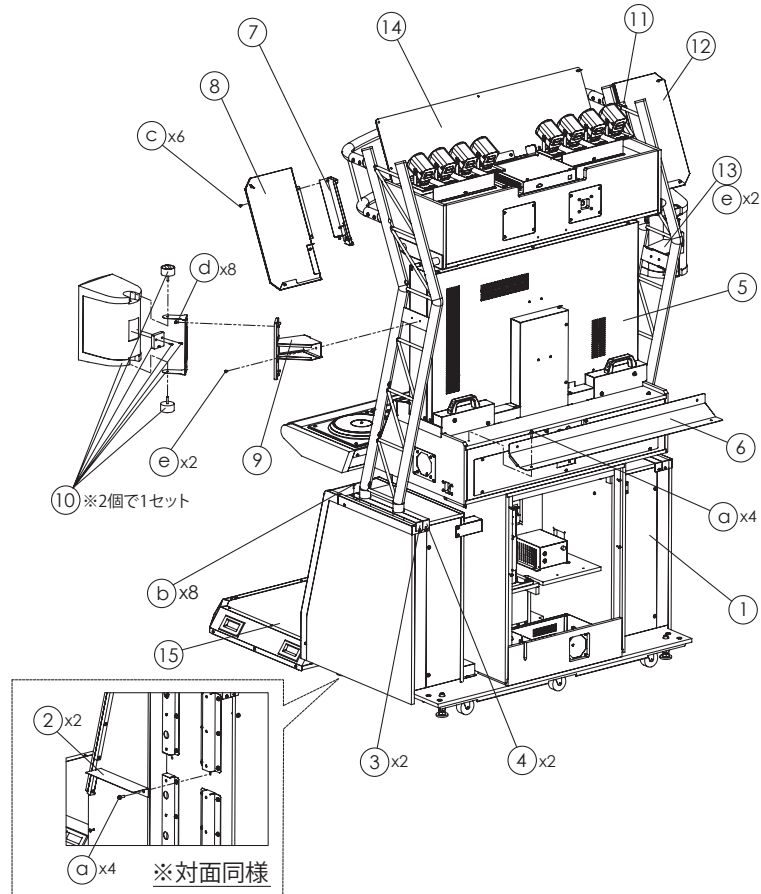


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	114996800000	POP,MAIN(A)		1	
2	114996810000	POP,MAIN(B)		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	5	黒クロメート
b	ちょうナット	M4(2種)	5	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.54 UNIT,CABINET(ATTA)

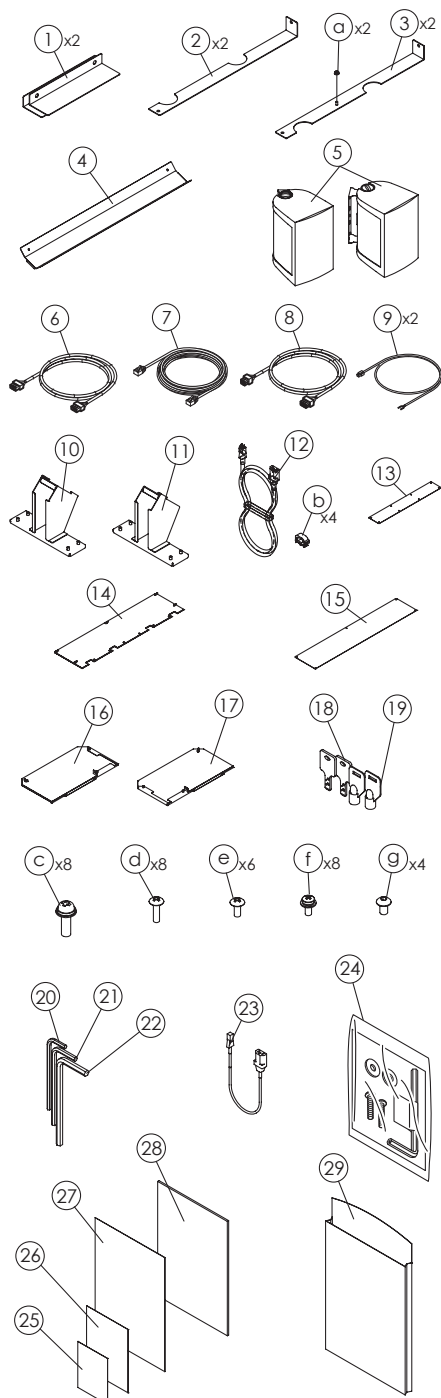


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET(5/5)		1	FIG.34参照
2	003079080000	BASE,PIPE		2	
3	111387840000	COVER,SPEAKER(R)		2	
4	111387850000	COVER,SPEAKER(L)		2	
5		ASS'Y,LCD(4/5)		1	FIG.47参照
6	111983950000	FIXTURE,BASE		1	
7	115000160000	ASS'Y,SIDE BKT(R)		1	FIG.50参照
8	116623580000	ASS'Y,SIDE BASE(R)		1	FIG.52参照
9	116610410000	JOINT,SPEAKER(CR)		1	
10	116621910000	ASS'Y,SIDE SPEAKER		1	2個で1セット
11	115000150000	ASS'Y,SIDE BKT(L)		1	FIG.49参照
12	116623590000	ASS'Y,SIDE BASE(L)		1	FIG.51参照
13	116610400000	JOINT,SPEAKER(CL)		1	
14	115079410000	ASS'Y,MAIN POP		1	FIG.53参照
15	116621870000	UNIT,STAGE		1	FIG.36参照

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	M6x20 SW,PW(2号+みがき丸)	8	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	8	クロム
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	6	黒クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x10 SW,PW(2号+みがき丸)	8	黒クロメート
e	六角穴付きボタンプルト	M5x8	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.55 UNIT,ATTACHMENT



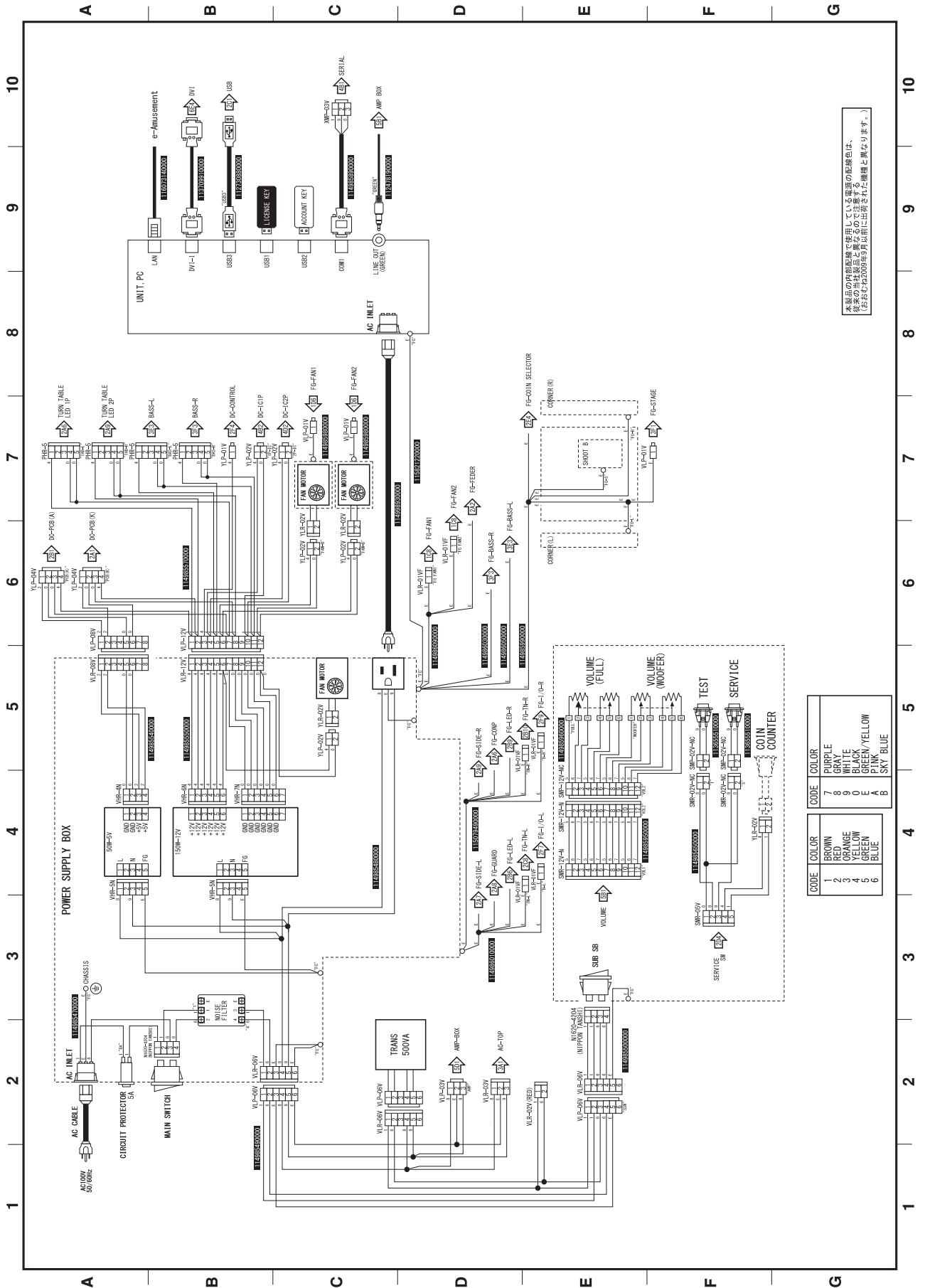
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	003079080000	BASE,PIPE		2	
2	111387850000	COVER,SPEAKER(L)		2	
3	111387840000	COVER,SPEAKER(R)		2	
4	111983950000	FIXTURE,BASE		1	
5	116621910000	ASS'Y,SIDE SPEAKER		1	2個で1セット
6	114985520000	WIRING HARNESS		1	トップスピー カーユニット AC電源ケー ブル
7	114985750000	WIRING HARNESS		1	通信ケーブルA
8	114985800000	WIRING HARNESS		1	スピーカー 用ケーブル (6P/4P)
9	116621510000	WIRING HARNESS		2	スピーカー用 ケーブル
10	116610400000	JOINT,SPEAKER(CL)		1	
11	116610410000	JOINT,SPEAKER(CR)		1	
12	001267400000	CORD,POWER		1	
13	116482870000	SHEET,POP		1	
14	115079410000	ASS'Y,MAIN POP		1	FIG.53参照
15	116482850000	SHEET,TITLE		1	
16	116623590000	ASS'Y,SIDE BASE(L)		1	FIG.51参照
17	116623580000	ASS'Y,SIDE BASE(R)		1	FIG.52参照
18	002652030000	LOCK		1	キー2個+シリ ンダー
19	000974240000	LOCK		1	キー2個+シリ ンダー
20	116596760000	WRENCH,HEX KEY		1	B2.5
21	116596800000	WRENCH,HEX KEY		1	B3
22	116596790000	WRENCH,HEX KEY		1	B4
23	113135590000	WIRE		1	コイン集計機・ 課金端未用
24	115048180000	UNIT,SECURITY		1	
25	115008270000	LABEL,PASELI		1	
26	112004640000	LABEL,COIN		1	
27		INFO,LICENSE		1	
28	116606270000	BOOK,MANUAL		1	取扱説明書
29	116232220000	ENVELOPE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	2	クロメートセレート付
b	ロッキングクランプ	RWC-20SB-SP	4	
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW (2号+みがき丸)	8	黒クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	8	クロム
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	6	黒クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x10 SW,PW (2号+みがき丸)	8	黒クロメート
g	六角穴付きボタンボルト	M5x8	4	黒クロメート

配線図

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQLDJ-JC (1/6)

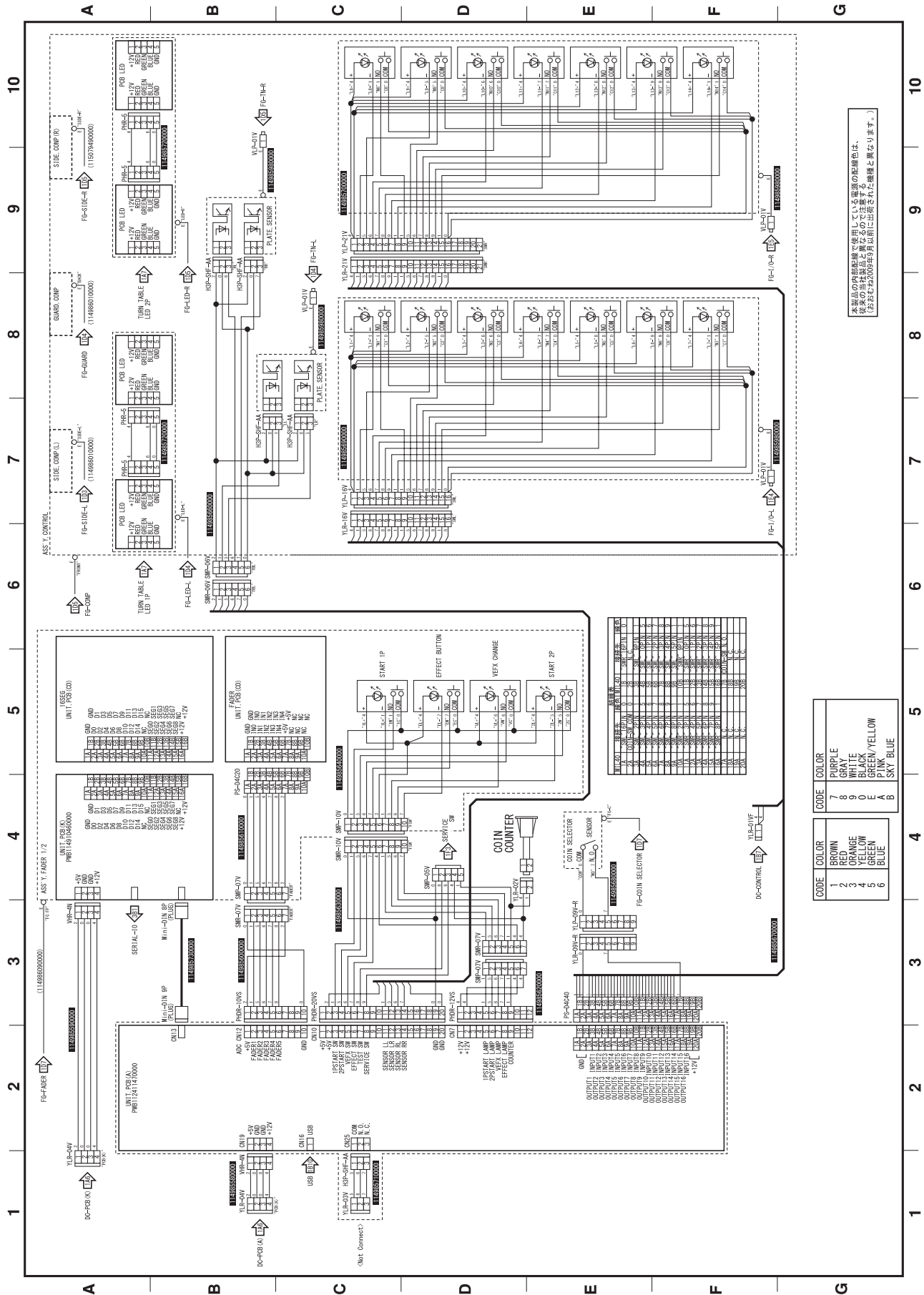


本製品の内部構造を修正して使用する場合は、
本製品の内部構造を修正して使用する場合は、
（なお、これは2009年9月以前に出産された機種と異なります。）

CODE	COLOR	CODE	COLOR
1	BROWN	7	PURPLE
2	RED	8	GRAY
3	YELLOW	0	BLACK
4	GREEN	E	GREEN/YELLOW
5	BLUE	A	PINK
6		B	SKY BLUE

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQLDJ-JC (2/6)

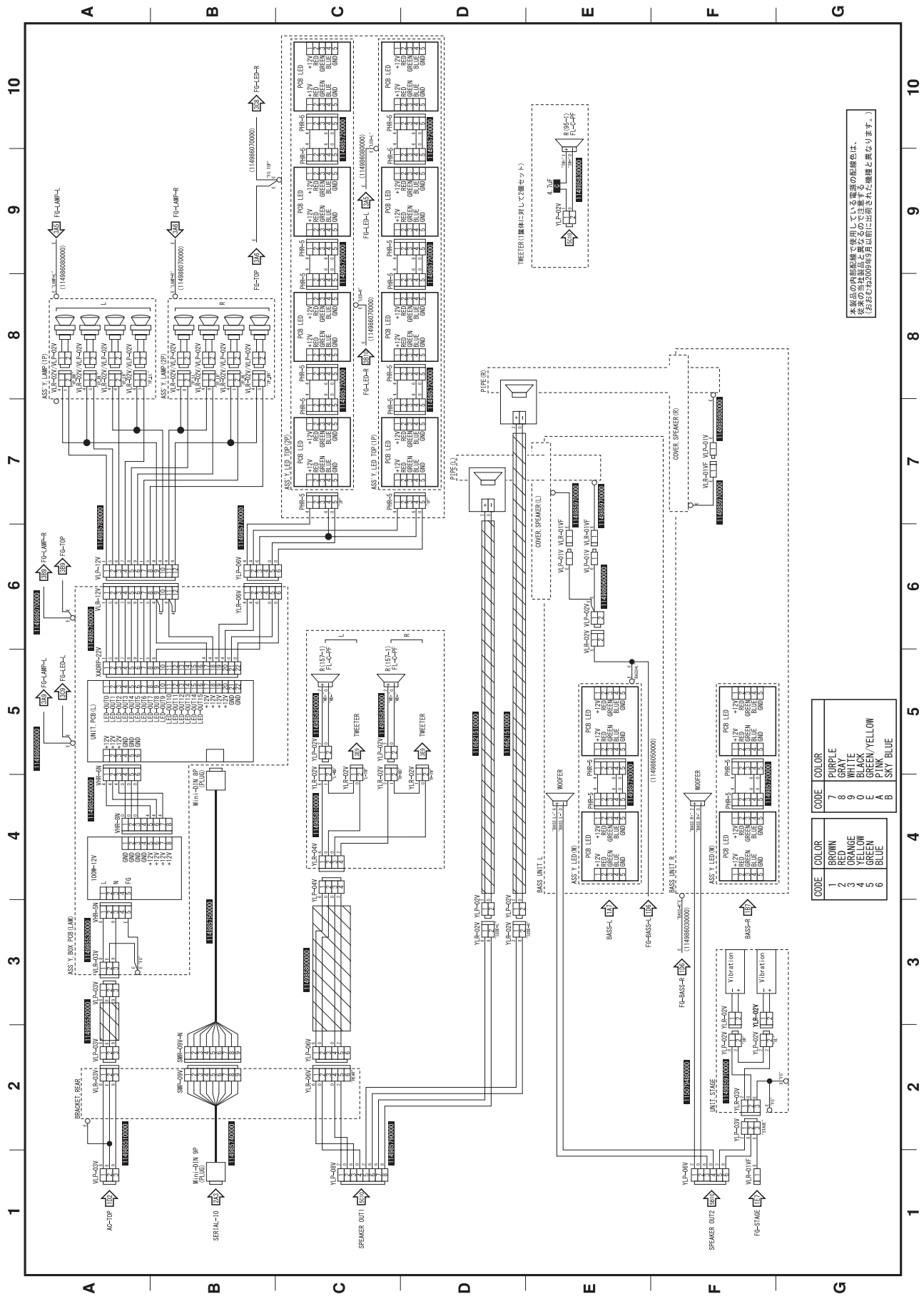


本製品の内部回路で使用している標準の配線色は、
色名は2023年10月以前に出荷された機種と異なります。)

CODE	COLOR
1	BROWN
2	ORANGE
3	BROWN
4	GREEN
5	BLUE
6	SKY BLUE
7	PURPLE
8	GRAY
9	WHITE
0	YELLOW
A	PINK
B	SKY BLUE

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQLDJ-JC (3/6)

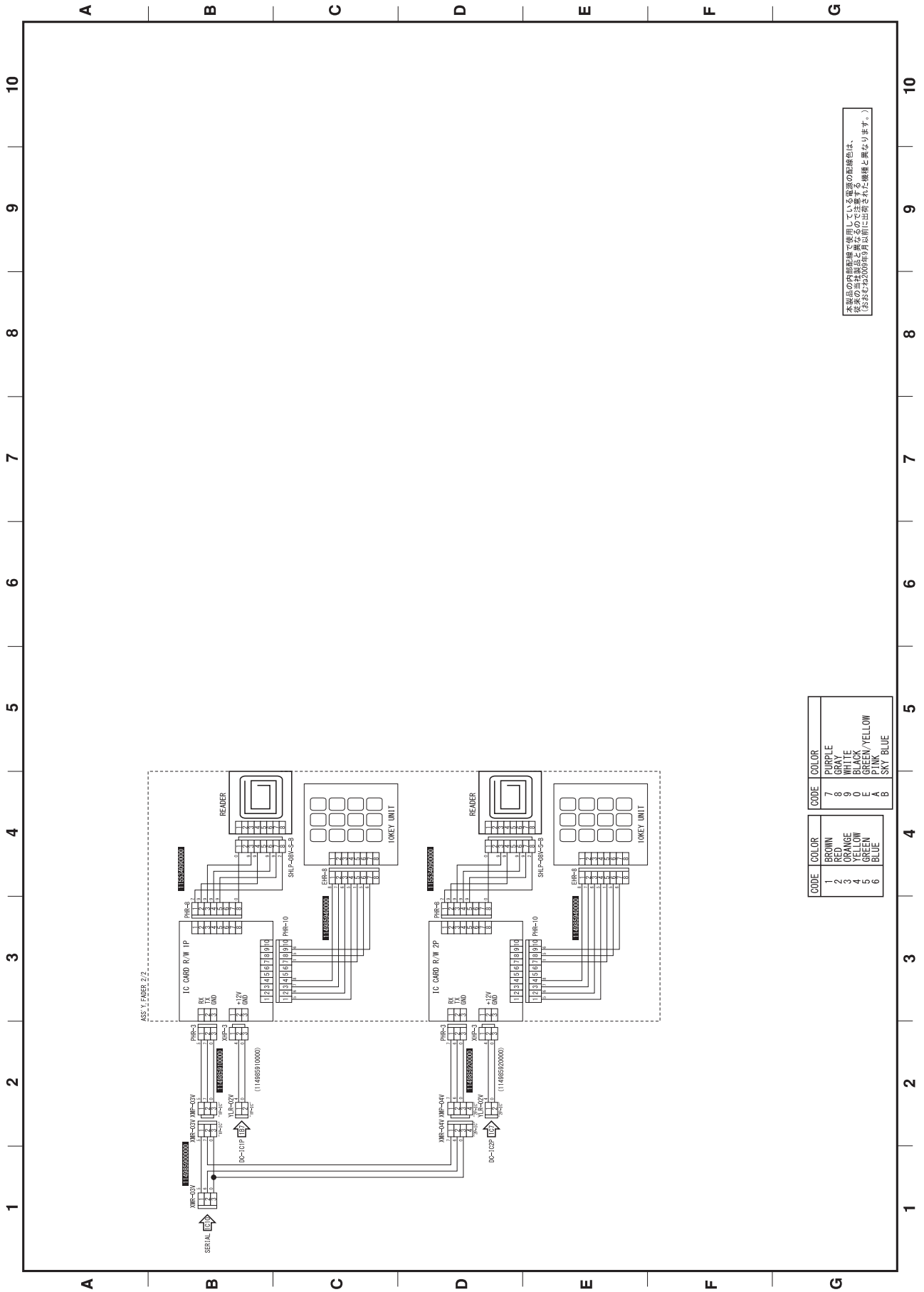


本製品の内部構造で変更している電装の配線色は、
本製品の内部構造で変更している電装の配線色は、
(なお、2009年5月以前に出荷された機種と異なります。)

CODE	COLOR
1	BROWN
2	RED
3	PURPLE
4	YELLOW
5	GREEN
6	BLUE
7	GRAY
8	PINK
9	BLACK
0	GREEN
1	YELLOW
2	PINK
3	SKY
4	BLUE

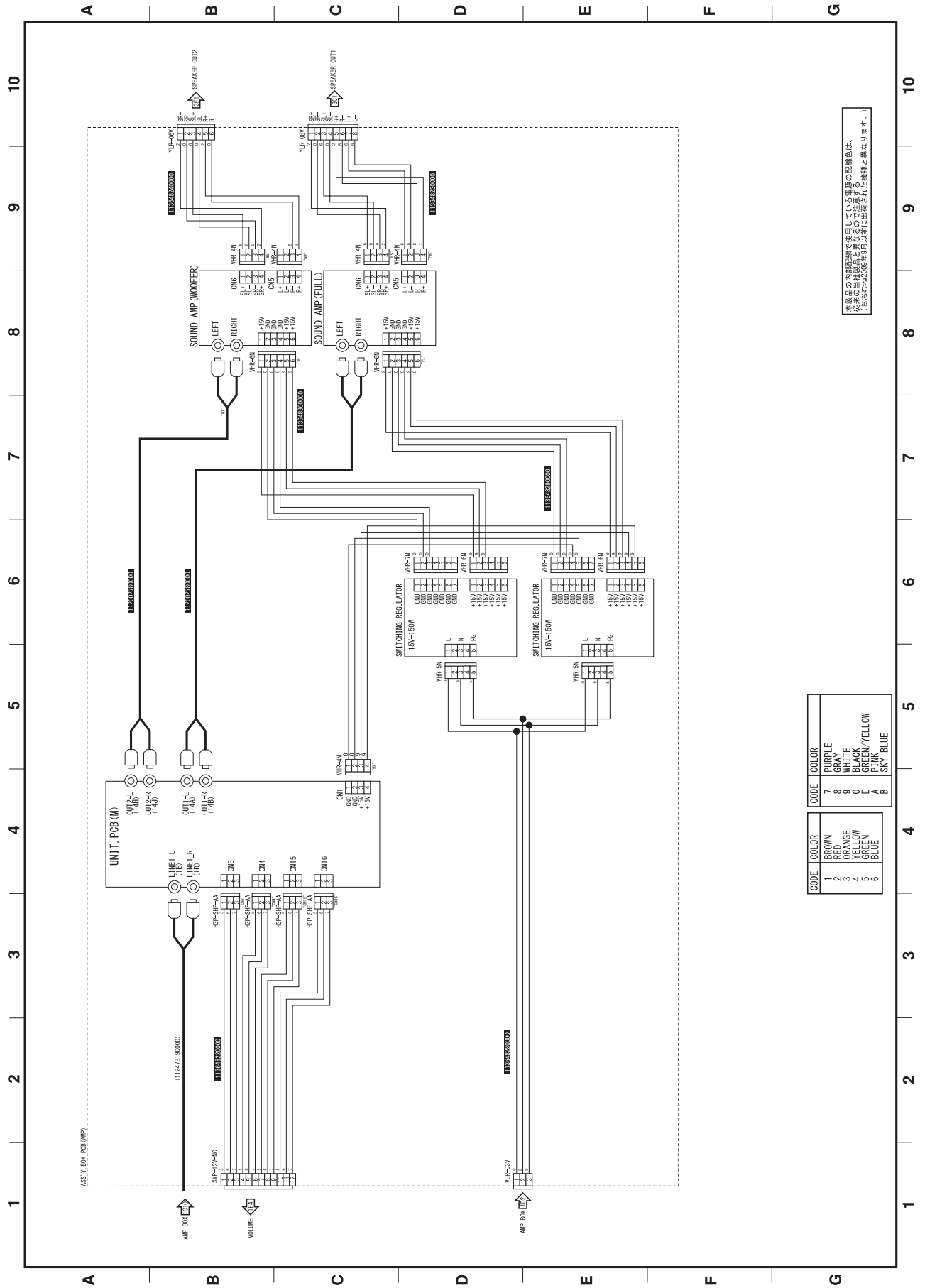
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQLDJ-JC (4/6)



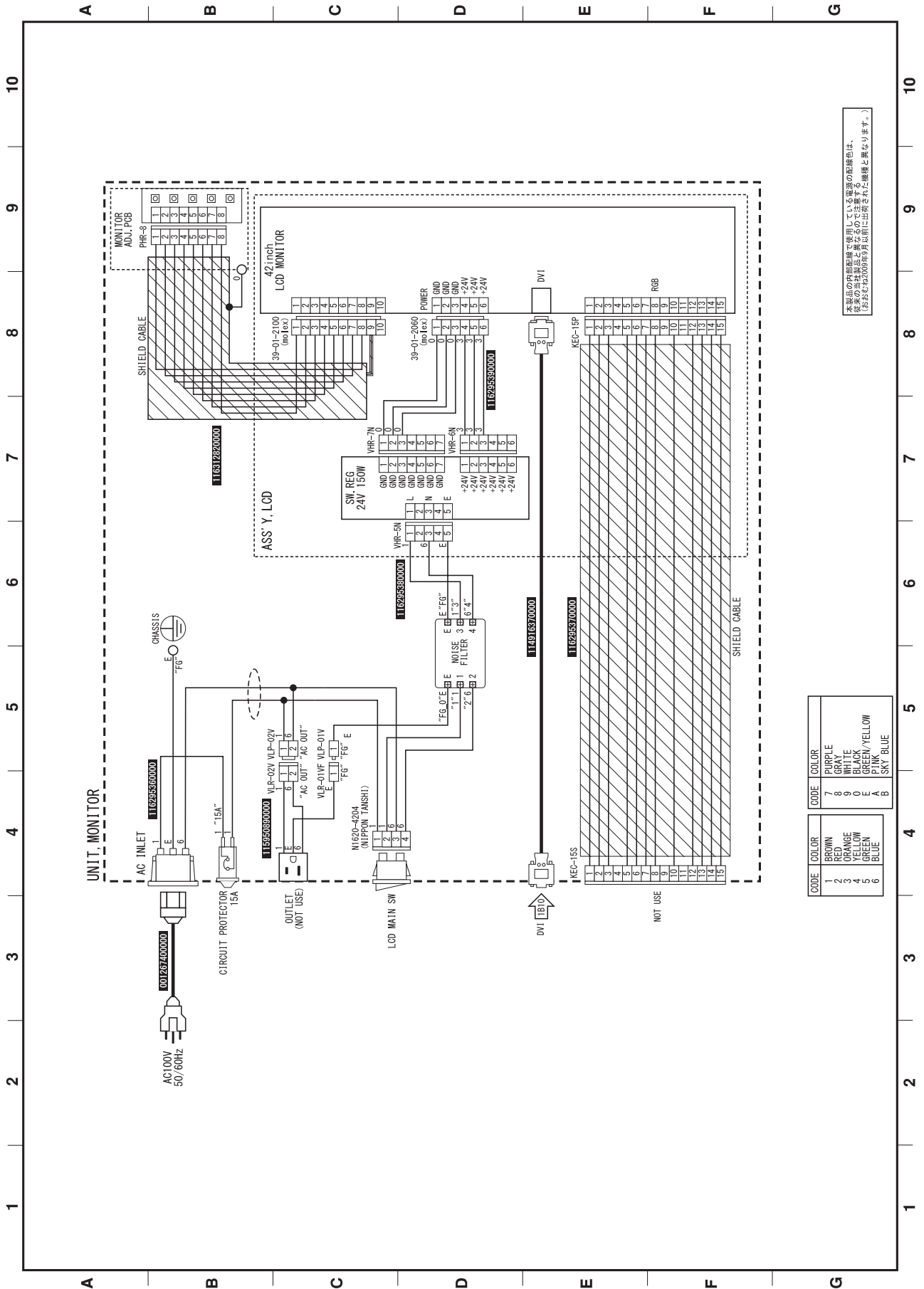
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GQLDJ-JC (5/6)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。


GQLDJ-JC (6/6)



本製品の内部回路で使用している標準の配線色は、
仕様が2009年10月以前に出発された機種と異なります。)

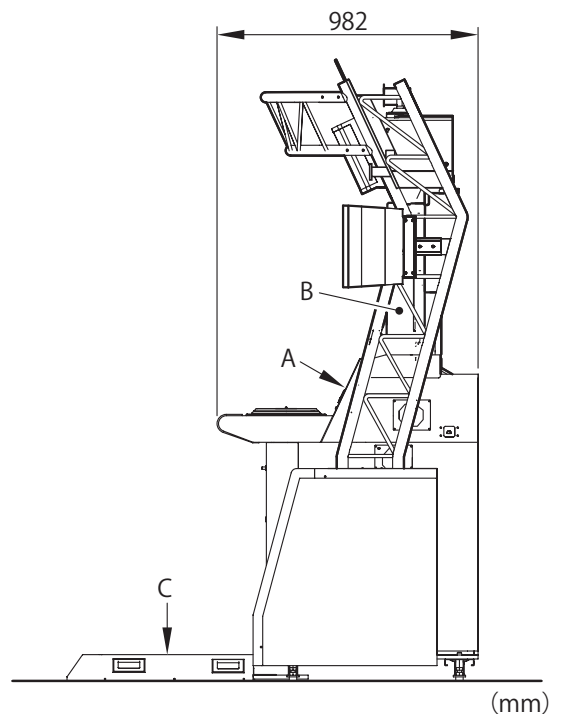
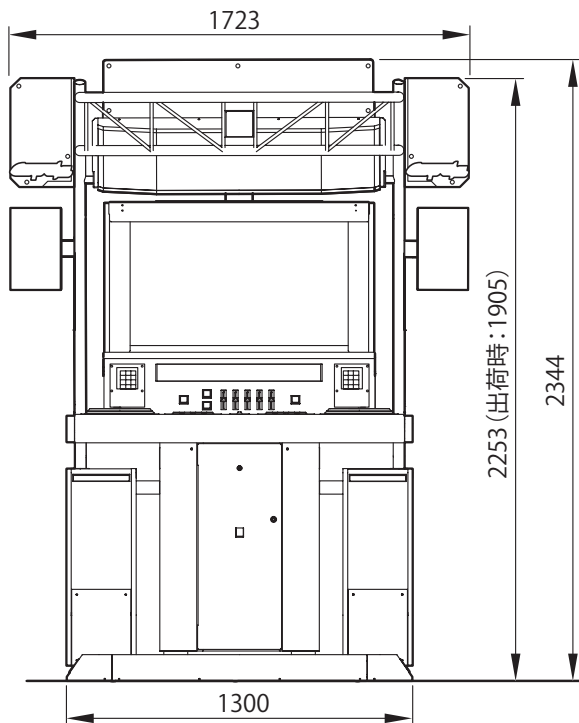
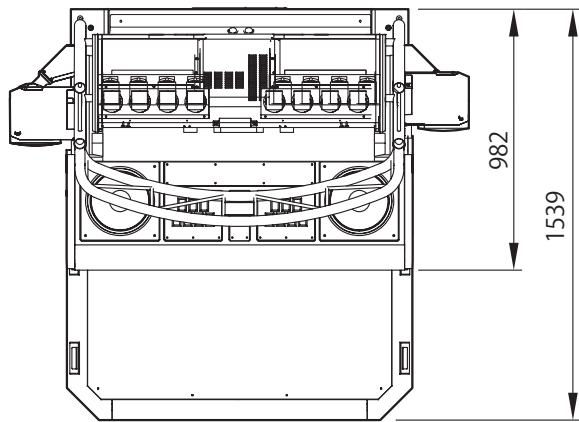
CODE	COLOR
1	BROWN
2	RED
3	ORANGE
4	BROWN
5	GREEN
6	BLUE
7	PURPLE
8	GRAY
9	WHITE
0	GREEN/YELLOW
A	PINK
B	SKY BLUE

知的財産権

- 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。

仕様

外形寸法



仕様

外形寸法	外形寸法図参照(mm)
総重量	約370kg
単体重量	A.本体ユニット：約285kg B.モニターユニット：約46kg (キャスター台座除く) C.ステップ台ユニット：約36kg
電源	単相AC100V(±10%) 50Hz/60Hz
定格消費電力	305W (本体：195W + 液晶モニター：110W)
コインセレクター	100円硬貨専用
金庫容量	約3000枚/100円硬貨
ディスプレイ	液晶ディスプレイ
使用条件	温度5～35℃ 湿度30～70% (結露しないこと)

本製品の仕様は、性能の向上その他の理由により、予告なく変更することがあります。

保証について

● 製品の保証情報については、出荷情報をもとに当社で管理しています

保証書は付属されていませんので、ご購入製品の保証期間の確認や修理を依頼するときは、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

本製品の保証期間：出荷日より6カ月

● 修理を依頼する前に

付属の説明書をお読みにになり、正しく設置・使用されているかご確認ください。

● 保証規定

- 保証期間内で正常な使用状態において、故障、および損害が発生した場合は無償修理いたします。
- 消耗部品と、本体以外の付属品などは保証の対象外となります。
- 保証期間終了後、および保証期間内であっても、以下の場合は有償修理になります。
 1. 誤った設置・組み立て・取り付け・いたずらなどによる故障、および損傷
 2. ご使用上の不注意、過失による故障、および損傷
 3. 日常の点検、お手入れの不備による故障、および損傷
 4. 異物や指定外の部品の挿入、取り付けによる故障、および損傷
 5. お客様の店舗以外（家庭や船舶、車両などへの設置）で使用したことによる故障、および損傷
 6. ゲーム使用以外の目的で使用したことによる故障、および損傷
 7. 指定外の電源（電圧・周波数）による故障、および損傷
 8. 海外で使用したことによる故障、および損傷
 9. 納品（引き渡し）後に、お客様での設置・搬送・移設・保管などで、取り扱いが不適切なために生じた故障、および損傷
 10. 火災・地震・水害・公害・落雷・塩害など、その他天災地変による故障、および損傷
 11. 説明書に記載以外の分解や、お客様での修理や改造による故障、および損傷
 12. 故障や損傷の原因が、本製品以外に起因することが判明したとき
 13. 当社、および当社が指定する修理・サービス機関以外で修理・調整・部品などを交換された場合
- 故障、および損傷に起因する休業補償などの二次損失の補償はいたしません。
- 修理の際に代替部品を用いて修理する場合があります。また、交換した部品は当社の所有になります。
- 保証期間後は、修理により性能が維持できる場合は有償にて修理いたします。その際に代替部品を用いて修理する場合があります。

下記ウェブサイトをご活用ください

コナミ発注ポータル

● KONAMI ORDER PORTAL

<https://www.orderportal.konami.jp/>

消耗品・部品の発注をはじめ、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掲載しております。

*当社が発行するユーザー ID とパスワードが必要です。
(当社営業担当にお問い合わせください)

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ウェブサイトです。

● 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ウェブサイトです。

アフターサービスについて

アフターサービス窓口について

当社では万一お買い上げの製品が故障した場合、お客様にお役立ていただけるためのアフターサービス窓口を開設しています。異常な状態が続いたり、正常に作動しない場合は、直ちに電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、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

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・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。

- 貴社名・貴店舗名・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No・シリアルNo
- 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。

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。保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能な場合がありますので、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

消耗部品 (ご注文はアフターサービス窓口まで)

No.	部品名	品番
A	コインセレクターのマイクロスイッチ	111718820000
B	キーボードユニットのボタン (黒色)	003045420000
C	キーボードユニットのボタン (白色)	000488360000
D	エフェクトユニットのボタン	115752870000
E	マイクロスイッチ	000577980000

*消耗部品は当社純正品をご購入ください。