

*beatmania IIDX 25*  
**CANNONBALLERS**  
*The ultimate system beatmania deluxe version.*

ビートマニア ツーディーエックス  
トゥエンティーファイブ  
キャノンボーラーズ



コンバージョン・ゲーム設定・部品図・配線図

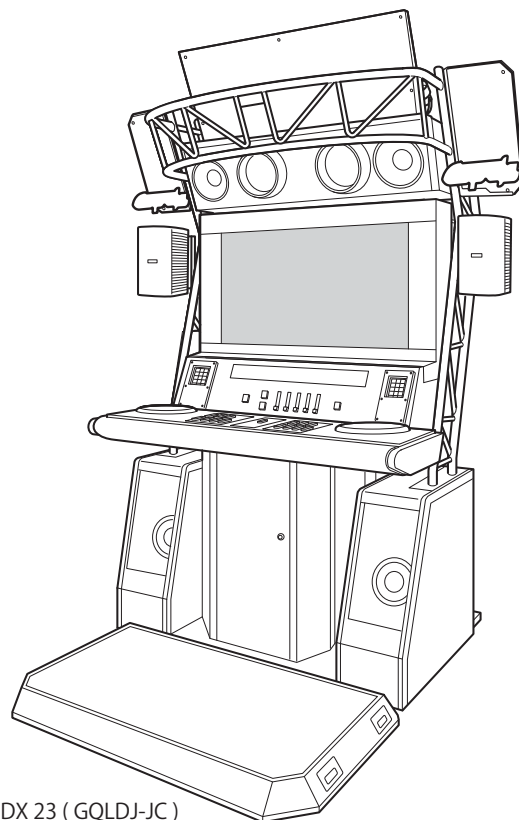
## 取扱説明書

**GELDJ-JM**

**GELDJ-JO**

**GULDJ-JN**

コンバージョンキット



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (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

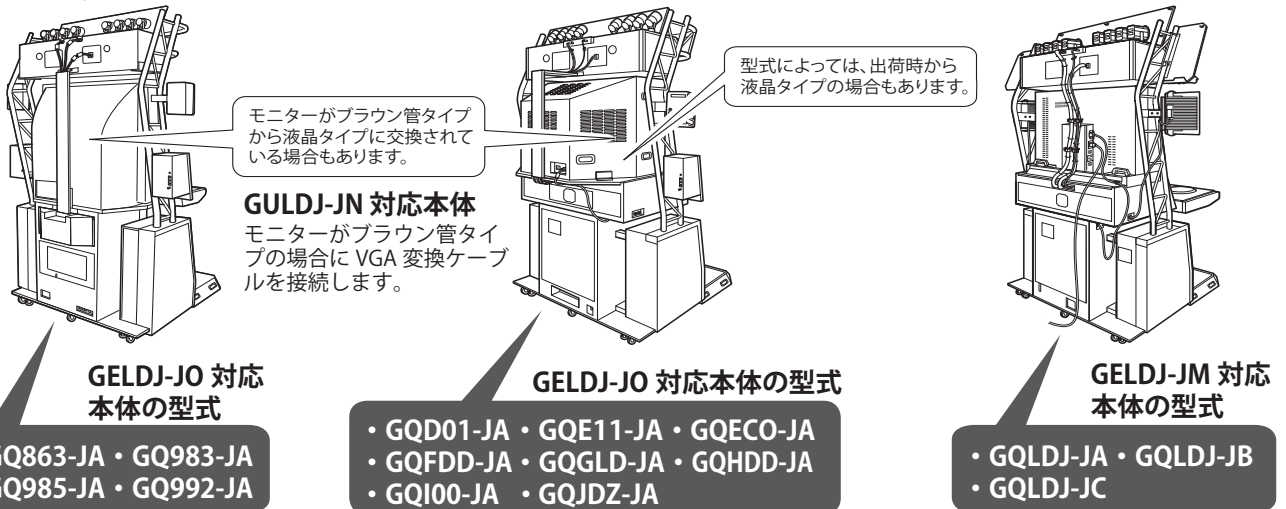
本書は beatmania IIDX 25 CANNON BALLERS (GELDJ-JM, GELDJ-JO, GULDJ-JN) のコンバージョンを安全に行い、また、使用するための注意事項や製品情報・運営時のゲーム設定・トラブル対処などについて説明しています。

## 本書に記載のない項目について

本書は I/O 基板と PCB ユニットの交換をはじめ、カメラユニットの取り付け、ソフトウェアについて説明しています。それ以外については、お手持ちの beatmania IIDX シリーズの取扱説明書をお読みください。

## 製品情報など

- 本製品は次の beatmania IIDX 本体に対するコンバージョンキットです。それ以外の本体には絶対に使用しないでください。



- 本製品は e-AMUSEMENT サービス専用ゲーム機です。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。

# もくじ

## はじめに

- 対応本体について ..... 5
- 安全上のご注意 ..... 6
  - ・ コンバージョン作業・移動・運搬のとき ..... 6

## 準備・確認

- e-AMUSEMENT PASS ..... 8
  - ・ e-AMUSEMENT PASS とは ..... 8
  - ・ 特徴と取り扱い ..... 9
  - ・ 注文について ..... 9
- PASELI ..... 10
  - ・ 店舗が行うこと ..... 10
  - ・ プレーヤーが行うこと ..... 10
  - ・ PASELIチャージ機について ..... 10
  - ・ PASELIカードについて ..... 11
  - ・ お問い合わせ・詳しい情報について ..... 11
- 遊びかた ..... 12
  - ・ ゲームシステム ..... 12
  - ・ ゲームモードについて ..... 13
  - ・ エフェクト機能 ..... 14
  - ・ カメラ機能について ..... 14
  - ・ ランキングイベント ..... 15
  - ・ オフィシャルウェブサイトについて ..... 15
  - ・ パソコン・スマートフォン向けサービスについて ..... 15

## 設定

- テストモードとゲーム設定 ..... 16
  - ・ テストモードの起動と終了 ..... 16
  - ・ テストモードの内容 ..... 16
  - ・ 各項目と設定 ..... 19

## コンバージョン

### メンテナンス担当者・技術者向け

- コンバージョン作業の前に ..... 62
  - ・ 部材・付属品を確認する ..... 62
  - ・ 作業エリアを設ける ..... 63
  - ・ テストモードの設定値をメモする ..... 63
  - ・ 各本体の電源の切りかた ..... 64
  - ・ 本体ユニットを移動させる場合 ..... 66
- コンバージョン作業 ..... 68
  - ・ I/O基板・PCBユニットの交換 (GQ863-JA・GQ983-JA・GQ985-JA・GQ992-JA) ..... 68
  - ・ I/O基板・PCBユニットの交換 (GQD01-JA・GQE11-JA・GQECO-JA・GQFDD-JA・GQGLD-JA・GQHDD-JA・GQI00-JA・GQJDZ-JA) ..... 74
  - ・ I/O基板・PCBユニットの交換 (GQLDJ-JA・GQLDJ-JB・GQLDJ-JC) ..... 80

- ・ カメラA(手元撮影用)の取り付け ..... 86
- ・ カメラB(顔撮影用)の取り付け ..... 87
- ・ カメラケーブルの接続 (GQ863-JA・GQ983-JA・GQ985-JA・GQ992-JA) ..... 88
- ・ カメラケーブルの接続 (GQD01-JA・GQE11-JA・GQECO-JA・GQFDD-JA・GQGLD-JA・GQHDD-JA・GQI00-JA・GQJDZ-JA・GQLDJ-JA・GQLDJ-JB・GQLDJ-JC) ..... 89
- ・ タイトルシートの交換 ..... 90
- ・ 遊びかたシートの交換 ..... 91
- ・ サイドシートとロゴポップの交換 ..... 91
- ・ ステージマットの交換 ..... 91
- ・ VGA変換ケーブルの接続(ブラウン管タイプのみ) ..... 92
- ・ 本体別 I/O基板接続図 ..... 92
- ・ コンバージョン作業完了後は ..... 93
- e-AMUSEMENTサービスの利用確認 ..... 94
  - ・ 利用確認を行う ..... 94

## 故障かな？

- 正常に作動しないとき ..... 95
- ネットワークに関する確認ポイント ..... 97
- エラーコード・メッセージ一覧 ..... 98
- e-AMUSEMENT Participationについて ..... 100
  - ・ サービスについてのエラー ..... 100
  - ・ ソフトウェアのバージョンが適合しない場合 ..... 100
  - ・ ゲーム機が稼働できない場合 ..... 101
  - ・ ネットワークに何らかの問題があった場合 ..... 101

## 付属資料

- 装飾部材 ..... 102
- 部品図 ..... 103
- 配線図 ..... 106
- 知的財産権 ..... 146
- 保証について ..... 147
- 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

はじめに

準備・確認

設定

コンバージョン

故障かな？

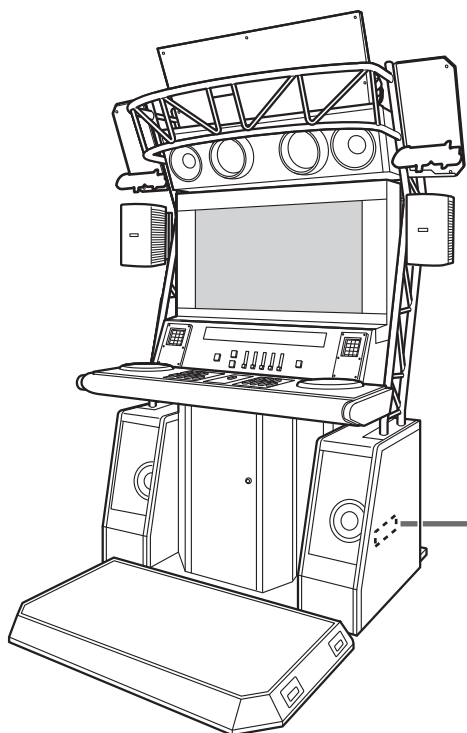
付属資料



# 対応本体について

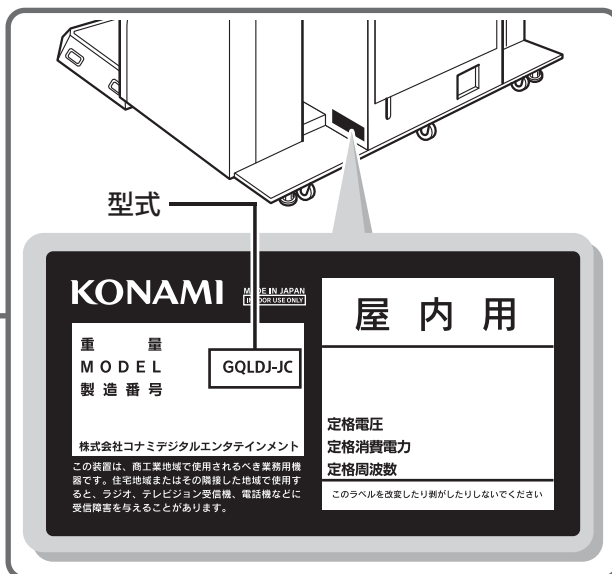
## 対応本体の型式の見かた

対応本体については、「製品情報など」をお読みください。(P.2)



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (GQLDJ-JC)

型式については各本体の図のラベルをご確認ください。  
(本体によっては貼付位置が異なる場合があります)

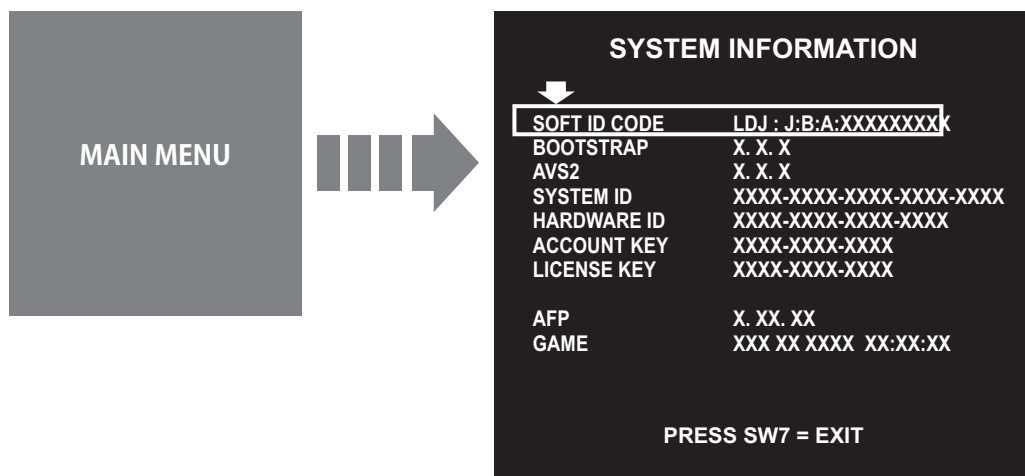


はじめに

対応本体について

## 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」に表示されます。(P.59)



(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

 <b>警告</b> 「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
 <b>注意</b> 「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

## コンバージョン作業・移動・運搬のとき

### 警告



■本書で指示のない分解や修理・各種設定・改造をしない  
(事故・破損・故障の原因)

■技術者以外は背面扉を開けない  
(事故・感電の原因)

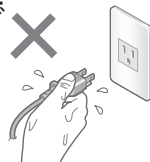
■次のような場所に設置しない  
(事故・故障の原因)

- 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)

■本体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)

■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)

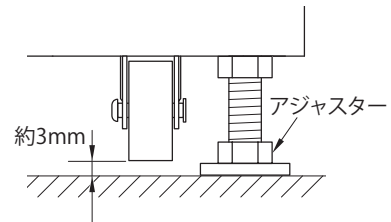
■電源コードやLANケーブルには、次のことをしない  
(漏電事故・火災・感電の原因)

- 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  
(本体が揺れ、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電源コードは必ず本体に付属されていたものを使用し、アース接地されたコンセントに差し込む

- 本体に付属されていた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)

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。

## ⚠ 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)

●本体には、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)

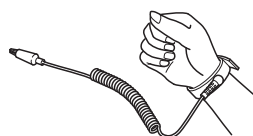


■電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する

(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。



■コンバージョン作業・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)

■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、本体ユニットとステップ台ユニットを分割する

(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)

下記は beatmania IIDX 23(GQLDJ-JC) の例

●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、各ユニットを分割した上で、必要人数以上で行う

(けが・事故・破損の原因)

下記は beatmania IIDX 23(GQLDJ-JC) の例

●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

■コンバージョン後や設置後は、各部を点検する

(部品が変形・破損していると、けがの原因)


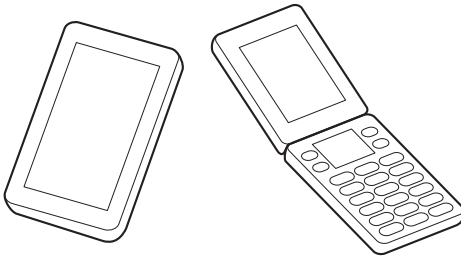
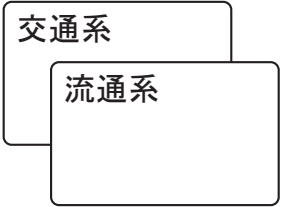
●変形・破損した部品は交換してください。

# 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>KONAMI e-AMUSEMENT PASS</p> <p>*図の絵柄はイメージです。</p>	 <p>*図の絵柄はイメージです。</p>	 <p>交通系 流通系</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、eAMUSEMENTサイト(<http://eagate.573.jp/>)にて新規のe-AMUSEMENT PASSにデータを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><b>e-AMUSEMENT PASSカード</b> (当社製ICカード)</p>  <p>* 図の絵柄はイメージです。</p>	<p><b>GUF18-JA</b> (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.49)
- 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.41)

## 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)

\* PASELIチャージ機をお持ちの場合は、PASELIチャージ機の「PASELI 事前準備」メニューで手続きを行うことで、KONAMI ID に登録されていなくてもPASELI をチャージできます。

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 [www.konami.com/amusement/paseli/](http://www.konami.com/amusement/paseli/) でご確認ください)
- PASELI カードに記載されている金額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><b>PASELI カード</b></p>  <p>*図の絵柄はイメージです。</p>	<p><b>GUKA9-JA</b> (PASELI カード 50 枚入り)</p> <p>1 枚の PASELI カードで、1000 円の 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で案内しています。

### KONAMI の電子マネー PASELI(パセリ)

パソコン・携帯端末から  
[www.konami.com/amusement/paseli/](http://www.konami.com/amusement/paseli/)

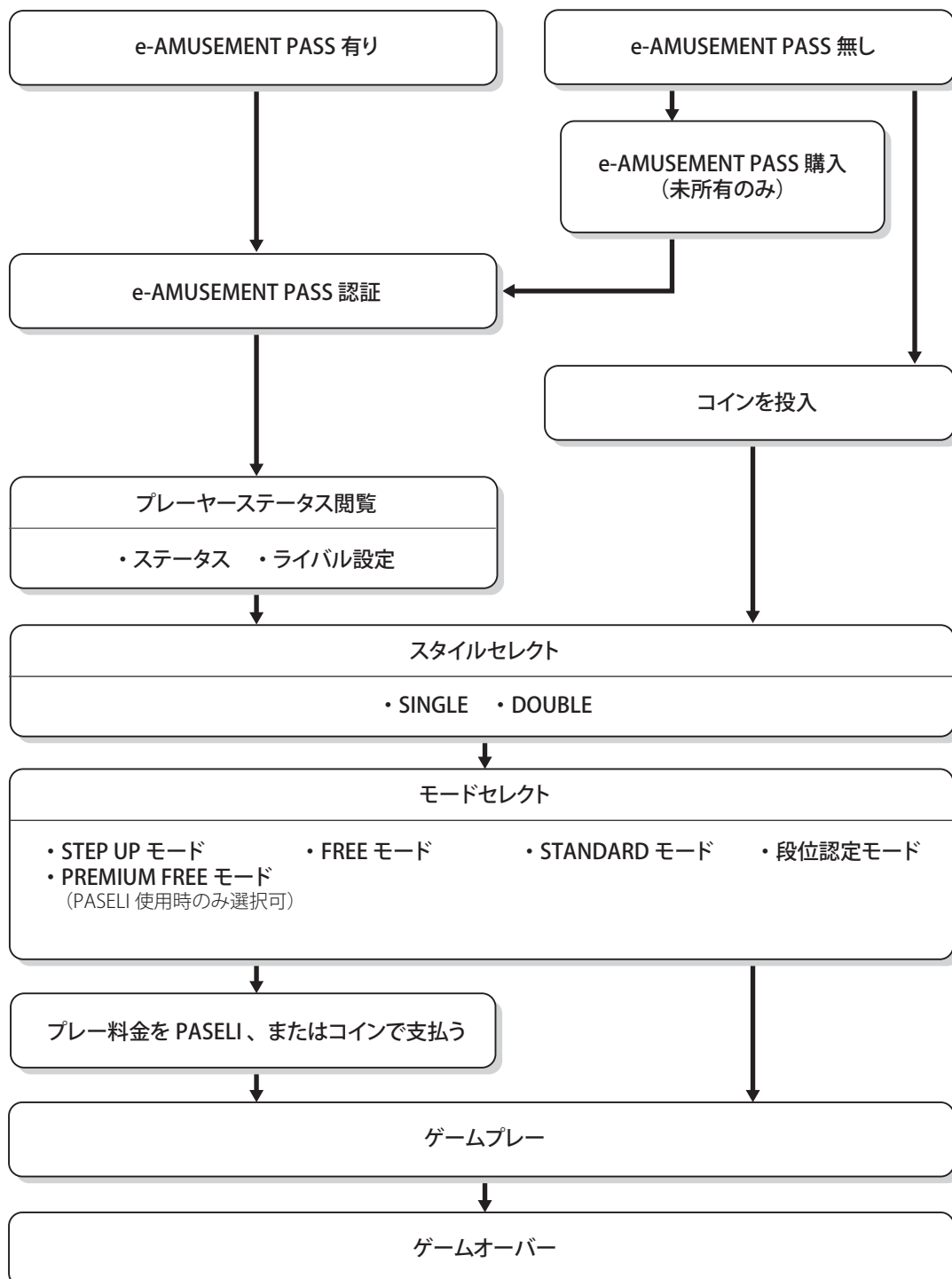
# 遊びかた

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、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ます。また、インターネットランキングに参加することもできます。

\* 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

### ●ゲームモードについて

ゲームモードは5モードより選択できます。

■ **STEP UPモード**……………初心者に最適なモードです。  
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ステージプレーでき、プレー結果に応じてその後の難易度が変わります。

■ **FREEモード**……………練習に最適なモードです。  
2曲を選択してプレーでき、ゲームオーバーにはなりません。  
\*「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上級者向けの「HAZARDモード」になり、4曲をプレーできます。  
\*2人同時プレー時には「FREE PLUSモード」となり、3曲保証でプレーできます。

■ **STANDARDモード**……………標準モードです。  
ステージごとに曲を選択し、プレー結果に応じて1～4ステージプレーできます。

■ **段位認定モード**……………自身の実力を見極めるモードです。  
難易度の異なるコースを選択して、1～4ステージプレーできます。  
\*コースを決定した後は曲を選択することはできません。  
\*e-AMUSEMENT PASSを使用することで、段位認定の登録ができます。

■ **PREMIUM FREEモード** ……PASELI利用時専用の時間貸しモードです。  
プレー時間を3パターンより選ぶことができ、時間内であれば何回でもプレーできます。  
\*プレー時間はテストモードの「GAME OPTIONS」で変更できます。(P.28)

### ●PASELIプレーについて

PASELI利用時に「STANDARDモード」を選択することで、下記のオプションを選択できます。

#### DJ VIP PASS GOLD

・STANDARDモード……………3曲をプレーできます。

#### DJ VIP PASS PLATINUM

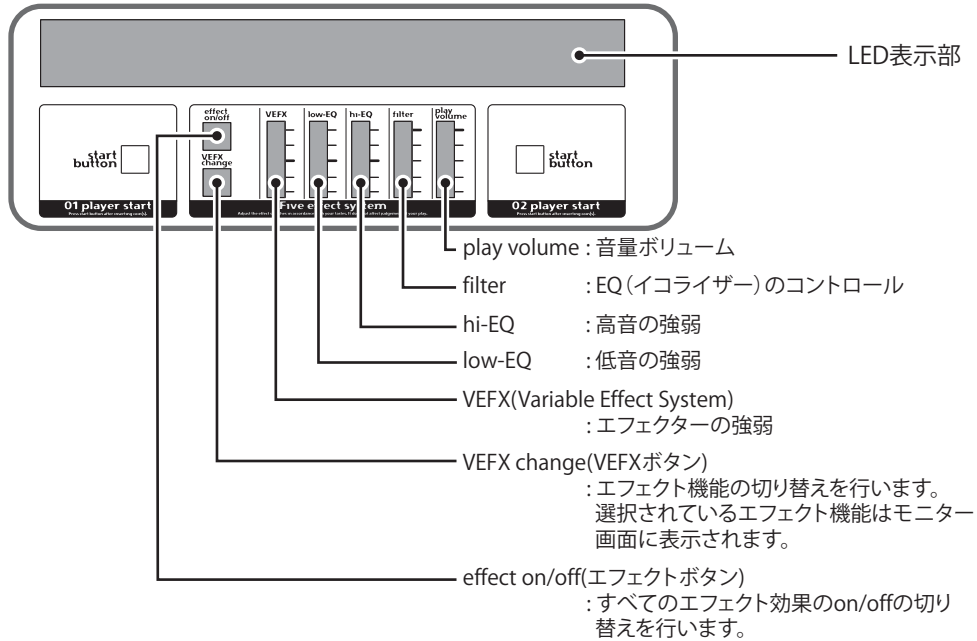
・STANDARDモード……………難易度制限なしで3曲をプレーできます。

\*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、イベントなどの開催によって変更になる場合があります。

## エフェクト機能

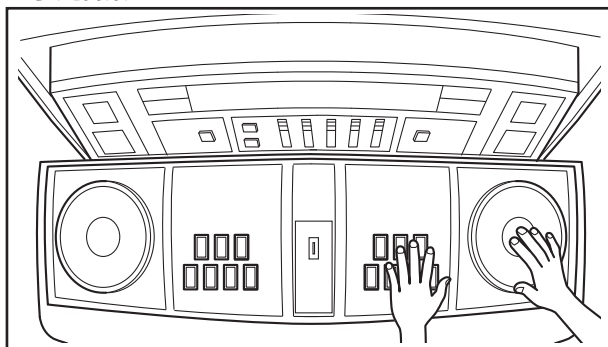
ゲームプレー中にエフェクト機能を使用することで、プレーヤー好みのサウンドに調節できます。



## カメラ機能について

カメラには、プレーヤーの手元を撮影するカメラと、プレーヤーの顔を撮影する2種類があります。

### ●手元撮影のイメージ

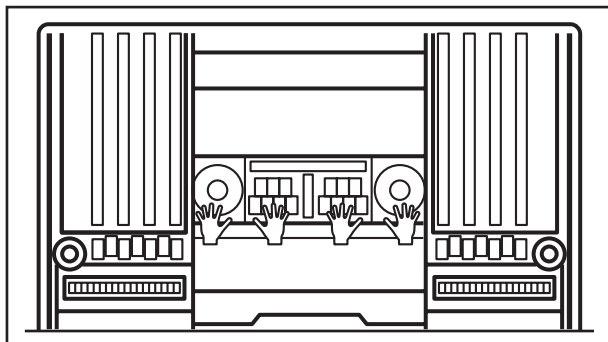


### ●顔撮影のイメージ

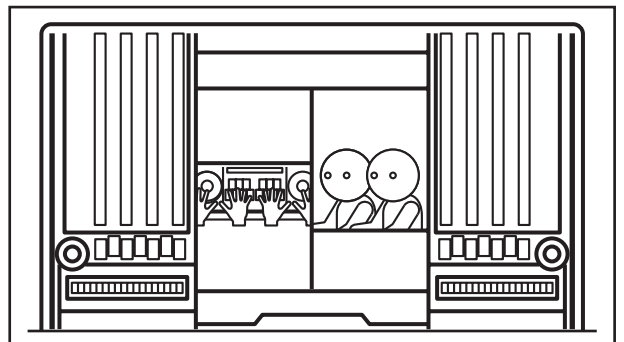


プレーオプションにて、ゲーム画面上の表示レイアウトが選択できると同時に、プレー時には撮影している映像が写し出されます。

### ●レイアウトイメージ(1)



### ●レイアウトイメージ(2)



## ランキングイベント

e-AMUSEMENT対応店舗にてe-AMUSEMENT PASSを使用してプレーした場合、自動的にランキングに登録されません。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(プレーヤーのパソコンや携帯端末)から行い、また、アクセスのための費用はプレー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、別途ご案内いたします。  
(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、定期的に応じたウェブサイトで確認してください。

オフィシャルウェブサイト：<http://eagate.573.jp/game/2dx/25/>

## パソコン・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ーを展開しています。
- 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

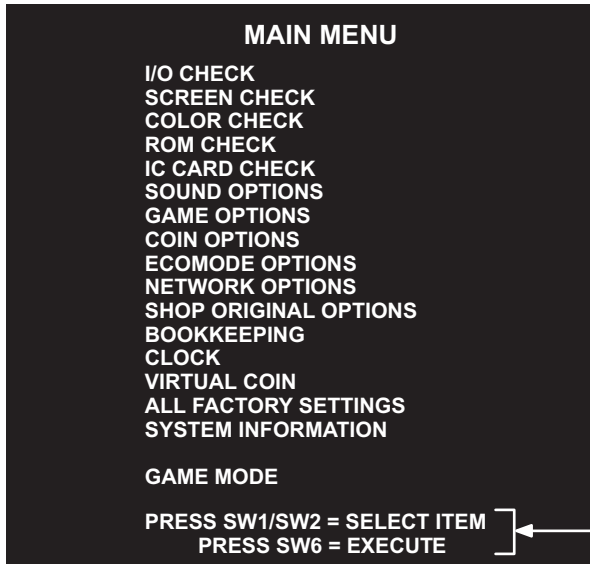
項目	説明ページ	内容
<b>MAIN MENU</b>		
I/O CHECK	19	コントロール系の入出力確認
├ INPUT CHECK	20	コントロール系の入力状態を確認
├ 10KEY CHECK	21	10 キーユニットの入力状態を確認
├ LAMP CHECK	22	ランプの点灯を確認
└ CAMERA CHECK	23	カメラの状態確認と設定
SCREEN CHECK	24	モニター表示の大きさや位置ずれを確認
COLOR CHECK	25	モニター表示の色合いを確認
ROM CHECK	25	ゲームデータが正常か確認
IC CARD CHECK	26	e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認
SOUND OPTIONS	27	ゲームサウンドに関する設定と確認
GAME OPTIONS	28	ゲームに関する設定と確認
COIN OPTIONS	30	プレー料金に関する設定と確認
ECOMODE OPTIONS	31	エコモード運営に関する設定と確認
NETWORK OPTIONS	32	ネットワークに関する設定と確認
├ SHOP NAME SETTING	33	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定
└ NETWORK CHECK	34	ネットワーク設定の確認と、通信状態を確認
SHOP ORIGINAL OPTIONS	35	店舗オリジナル大会での対象楽曲の設定
BOOKKEEPING	37	コインに関する集計の確認
CLOCK	40	現在時刻の設定
VIRTUAL COIN	41	PASELI に関する設定と集計の確認
├ OPERATION SETTINGS	42	PASELI でのプレー料金を設定
├ └ TAX RATE SETTING	43	消費税に関する設定
├ └ PATTERN 1 ~ 3	44	PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定
├ └ SCHEDULE	48	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	49	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	50	使用された PASELI に関する集計を確認
└ PLAYER'S LOG	55	プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認
ALL FACTORY SETTINGS	57	設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す
SYSTEM INFORMATION	59	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。



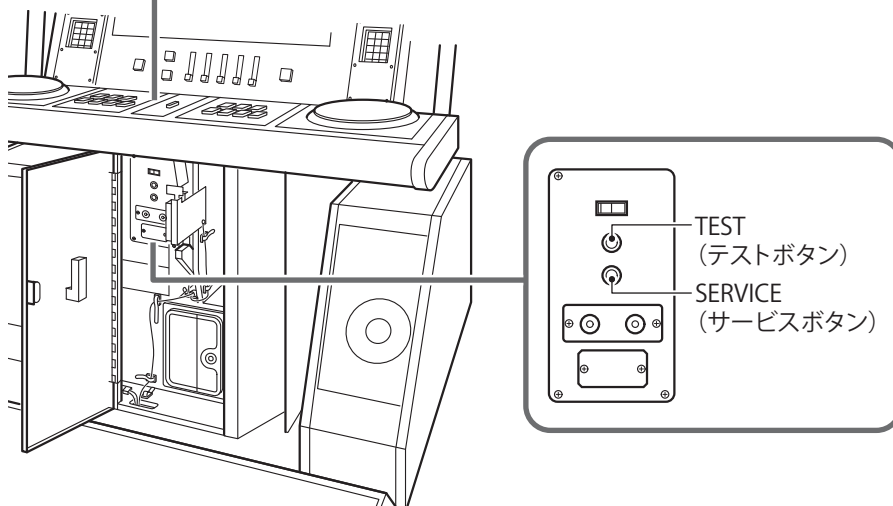
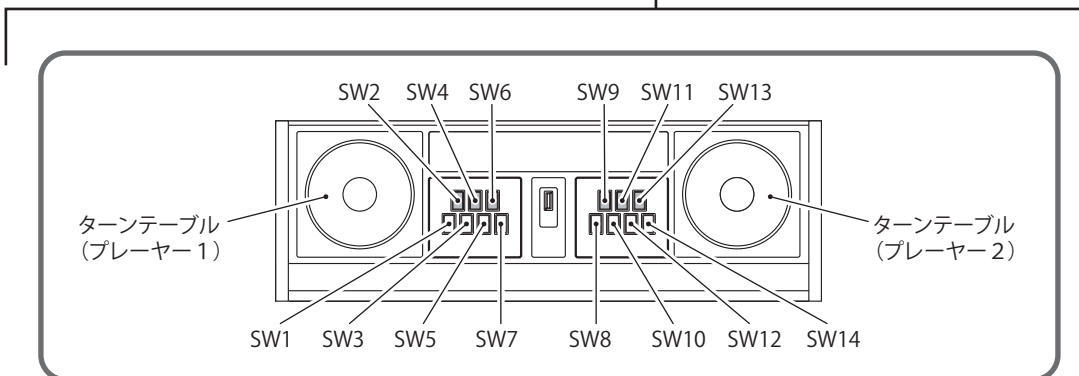
## 設定項目における操作方法

メニュー項目・各項目の選択・確定操作は、図のボタンなどで行ってください。



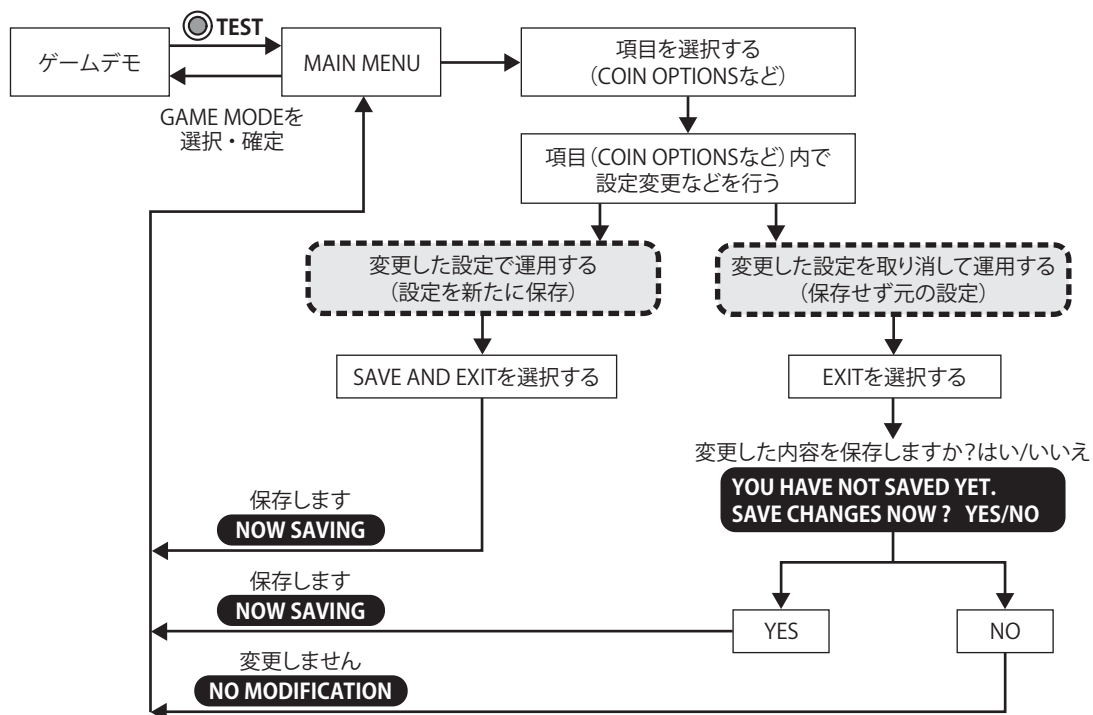
左図の場合

- ・項目の選択 = SW1、または SW2 を押す。
- ・項目の実行 = SW6 を押す。



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (QLDJ-JC)

## 設定項目における確認・設定・保存の流れ



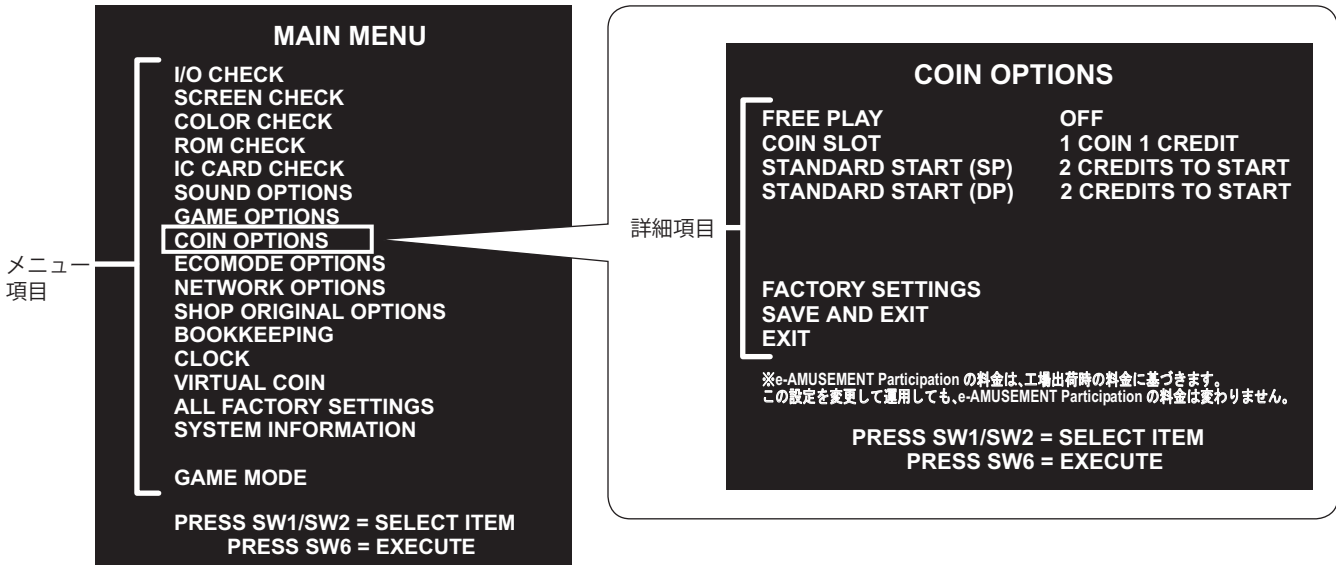
- 「設定項目における確認・設定・保存の流れ」は一例です。項目によっては操作の一部が異なる場合がありますので、各項目の画面下に表示されるメッセージにしたがってください。

## 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.57)

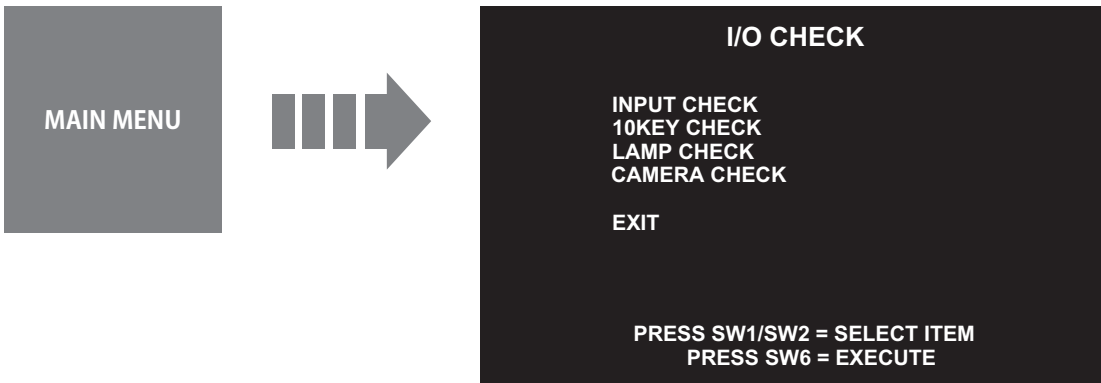
## 各項目と設定

「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

コントロール系の入力確認や、ランプの点灯などを確認することができます。



INPUT CHECK	コントロール系の入力状態を確認	▶ P.20
10KEY CHECK	10 キーユニットの入力状態を確認	▶ P.21
LAMP CHECK	ランプの点灯を確認	▶ P.22
CAMERA CHECK	カメラの状態確認と設定	▶ P.23

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

MAIN MENU

I/O CHECK

➡

**I/O CHECK**

**INPUT CHECK**

SW1	ON	SW8	OFF
SW2	OFF	SW9	OFF
SW3	OFF	SW10	OFF
SW4	OFF	SW11	OFF
SW5	OFF	SW12	OFF
SW6	OFF	SW13	OFF
SW7	OFF	SW14	OFF
P1 START		P1 TURN TABLE	=94
P2 START		P2 TURN TABLE	=116
EFFECT			
VEFX		SLIDER 1	=0
		SLIDER 2	=0
		SLIDER 3	=0
TEST		SLIDER 4	=0
SERVICE		SLIDER 5	=0
COIN MECH			

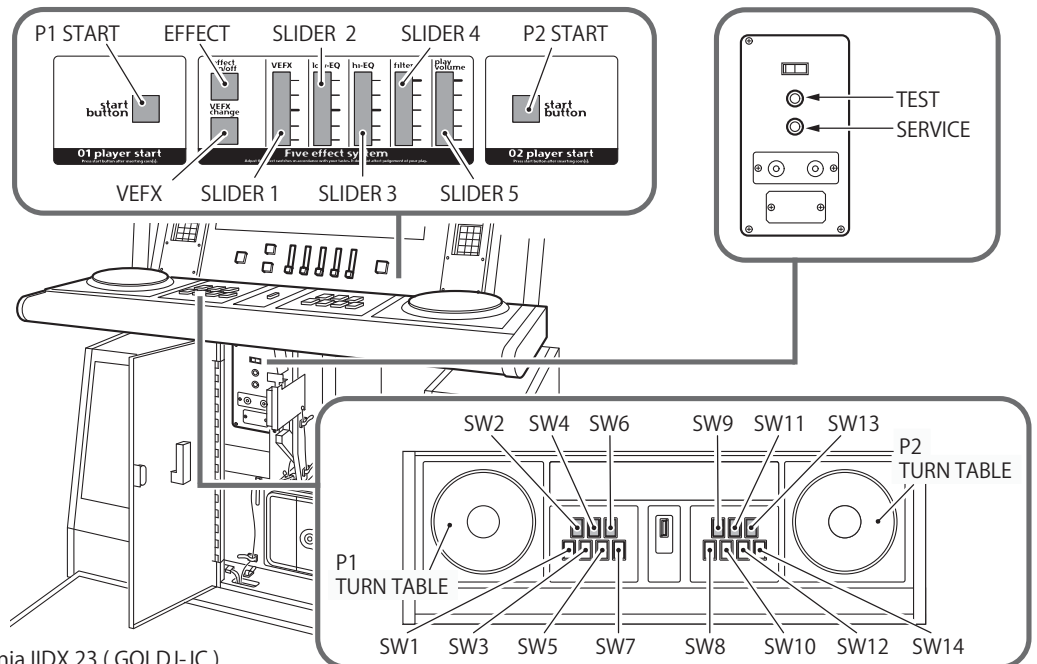
PRESS SW1 + P1 START BUTTON = EXIT

(画面は一例)

<b>ON / OFF</b>	それぞれのボタン入力に応じて「ON / OFF」が表示されます。 ・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。
<b>P1 TURN TABLE P2 TURN TABLE</b>	プレイヤー 1、およびプレイヤー 2 のターンテーブルの入力に応じて 0 ~ 255 までの数値が表示されます。
<b>SLIDER 1~5</b>	各スライダーの入力に応じて 0 ~ 15 までの数値が表示されます。

**I/O CHECK に戻る**      SW1 を押しながら P1 START 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)



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (GQLDJ-JC)

# 10KEY CHECK

10 キーユニットの入力状態を確認

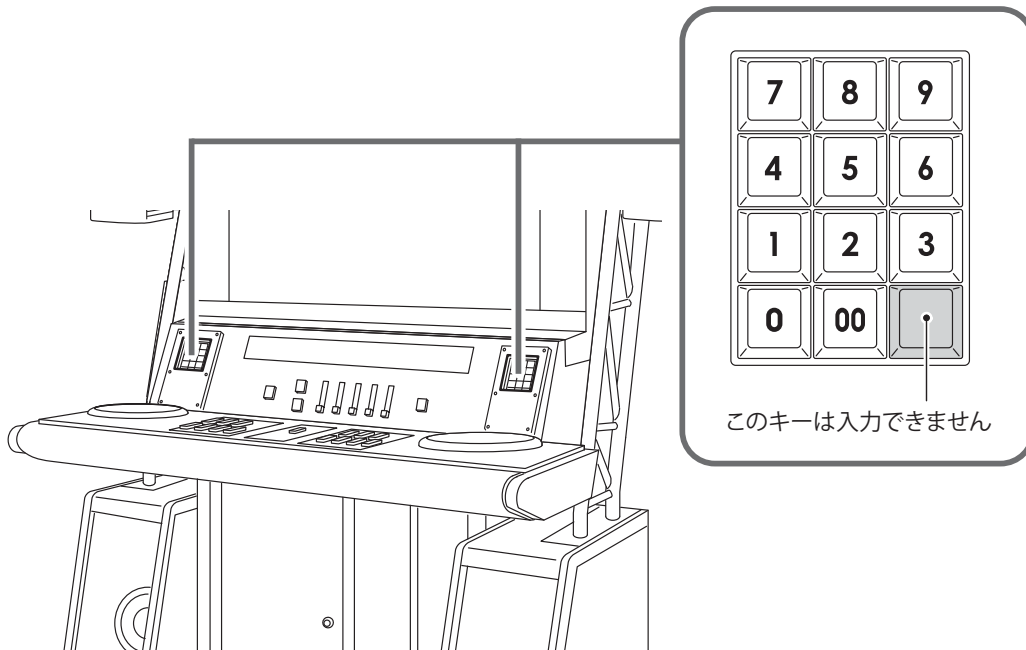


## 10KEY CHECK

画面の左側にプレイヤー 1、右側にプレイヤー 2 の入力結果が表示されます。

### I/O CHECK に戻る

SW7 を押す



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (QLDJ-JC)

# LAMP CHECK ランプの点灯を確認

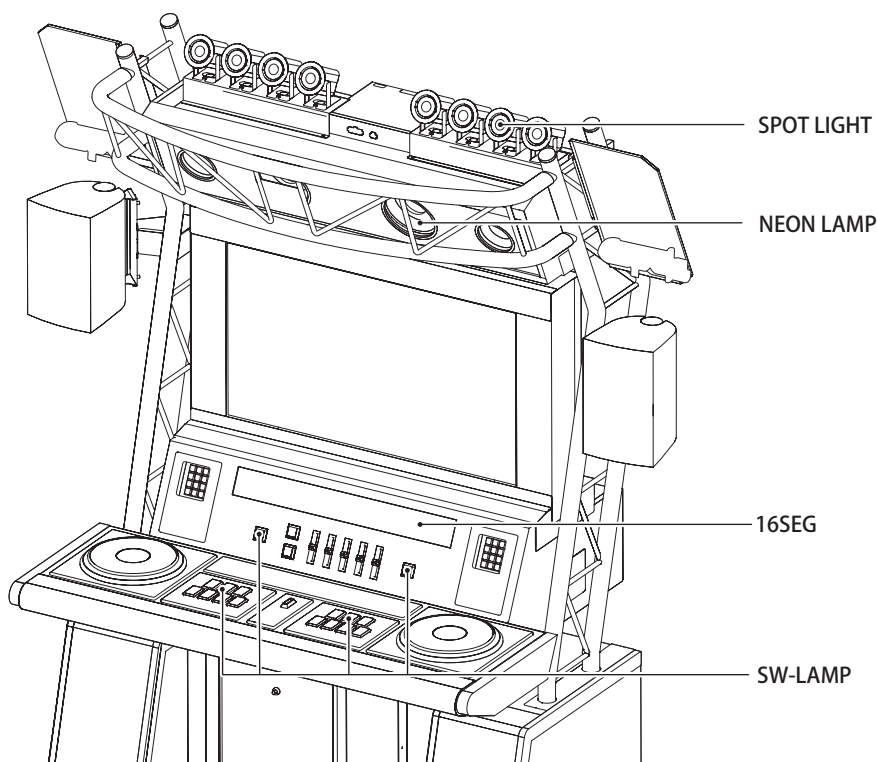


ALL	すべてのランプが同時に点灯します。
AUTO	すべてのランプが順番に点灯します。
SW-LAMP	スイッチランプが同時に点灯します。
16SEG	16SEG ランプが同時に点灯します。
SPOT LIGHT	スポットライトが同時に点灯します。
NEON LAMP	ネオンランプが同時に点灯します。

- |       |
|-------|
| 項目の選択 |
|-------|

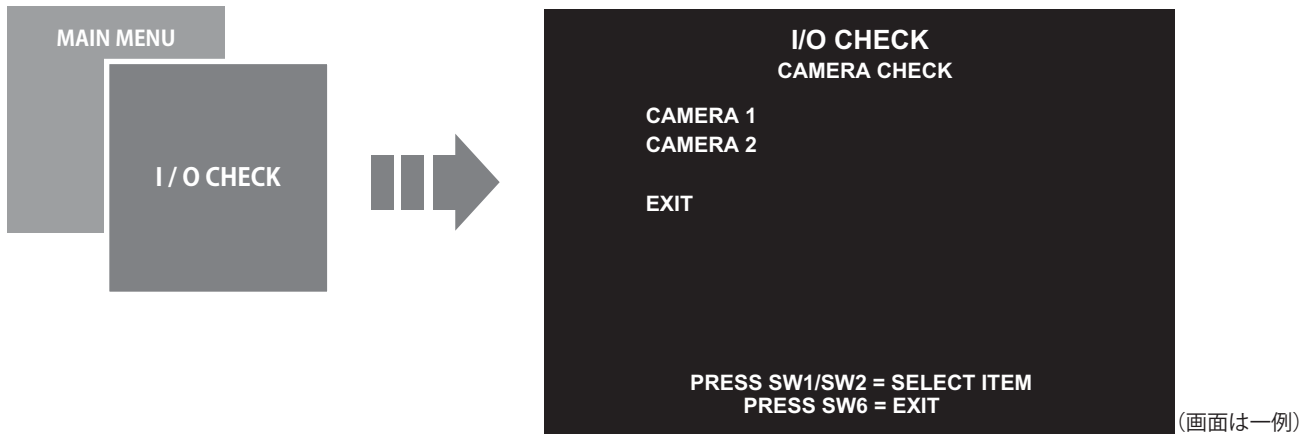
 SW1、または SW2 を押す
- |               |
|---------------|
| I/O CHECK に戻る |
|---------------|

 SW7 を押す



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (GQLDJ-JC)

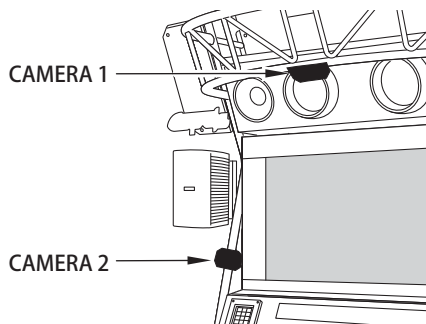
# CAMERA CHECK カメラの状態確認と設定



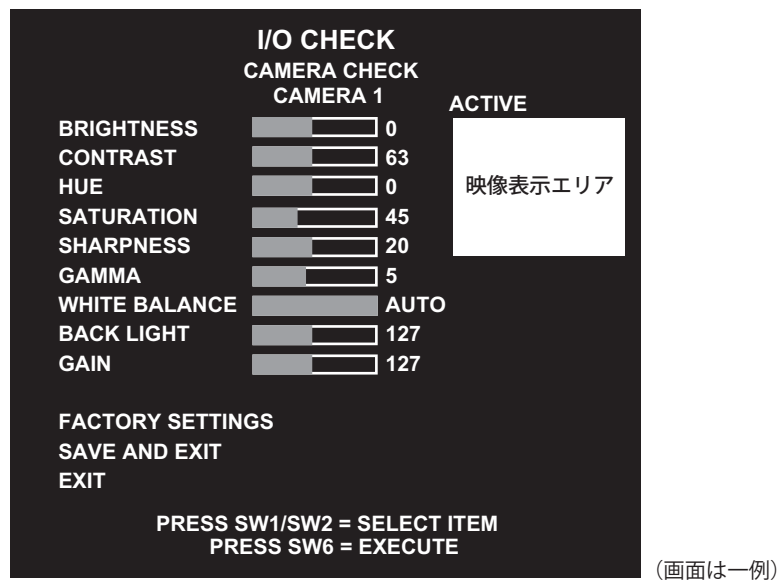
CAMERA 1	手元撮影用カメラの状態確認と設定をします。
CAMERA 2	顔撮影用カメラの状態確認と設定をします。

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
I/O CHECK に戻る	「EXIT」を選択後、SW6 を押す

## ●カメラチェック画面 (CAMERA 1 の例)



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (GQLDJ-JC)



映像表示エリア	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTIVE………… カメラを認識できています。(撮影中の映像が表示)</li> <li>• NOT FOUND… カメラを認識できていません。(何も表示されません)</li> </ul>
BRIGHTNESS (出荷時設定：0)	明るさの値を設定します。
CONTRAST (出荷時設定：63)	コントラストの値を設定します。
HUE (出荷時設定：0)	色合いの値を設定します。
SATURATION (出荷時設定：45)	鮮やかさの値を設定します。

➡次ページに続く

設定

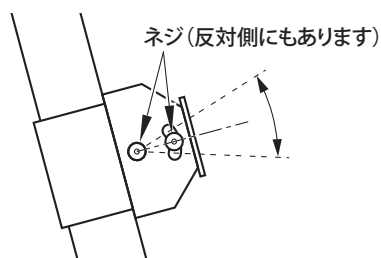
テストモードとゲーム設定

SHARPNESS (出荷時設定：20)	鮮明度の値を設定します。
GAMMA (出荷時設定：5)	ガンマ補正値を設定します。
WHITE BALANCE (出荷時設定：AUTO)	ホワイトバランスの値を設定します。
BACK LIGHT (出荷時設定：127)	逆行補正の値を設定します。
GAIN (出荷時設定：127)	ゲインの値を設定します。
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 (P1 TURNTABLE を回しても可)
項目の決定	項目を選択後に SW6 を押す
CAMERA CHECK に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

●カメラ B (顔撮影用) の角度調節のしかた

図のネジを緩めて調節し、調節後はネジを締め付けてください。



きれいに撮影するポイント

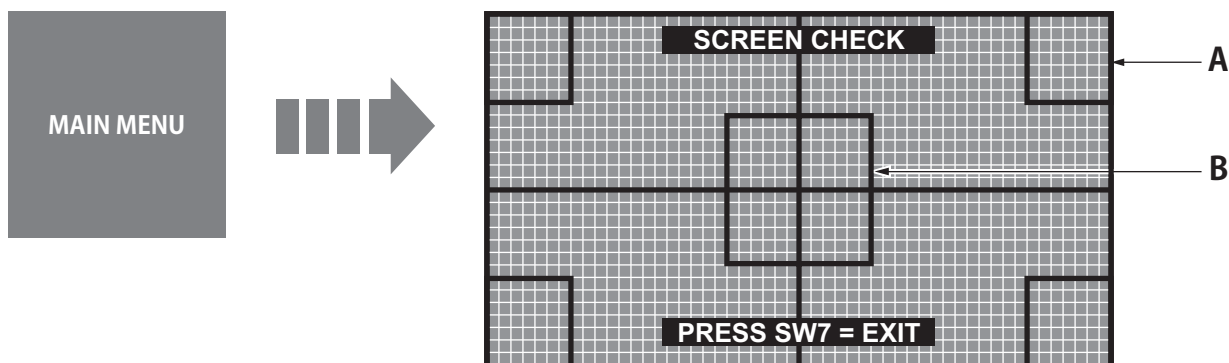
- ・手元の位置がずれている : 手元撮影カメラの位置調節を行ってください。
- ・顔の位置がずれている : 顔撮影用カメラの位置や角度調節を行ってください。(左図参照)
- ・手元が明るすぎる : コントロールパネルに強い光が当たっている。
- ・顔が暗い : レンズに強い光が当たり、逆光現象がおきている。

\*コントロールパネルや顔撮影カメラのレンズには強い光が当たらないようにしてください。それらが避けられない場合は、ゲーム機の設置場所を変えるなどしてください。

SCREEN CHECK

モニター表示の大きさや位置ずれを確認

モニター表示の大きさや位置ずれを確認することができます。



確認するポイント

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

MAIN MENU に戻る

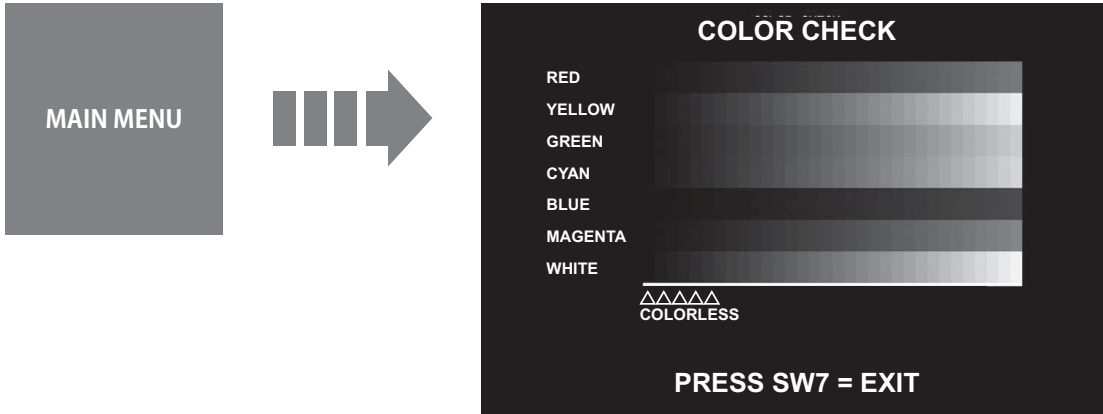
SW7 を押す



## COLOR CHECK

モニター表示の色合いを確認

モニターの色合いが適切か確認できます。



調整のしかた	調整するときは、この画面を表示させた状態でモニター調整を行ってください。 ・モニター調整を行う際は、本体の取扱説明書をお読みください。
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。

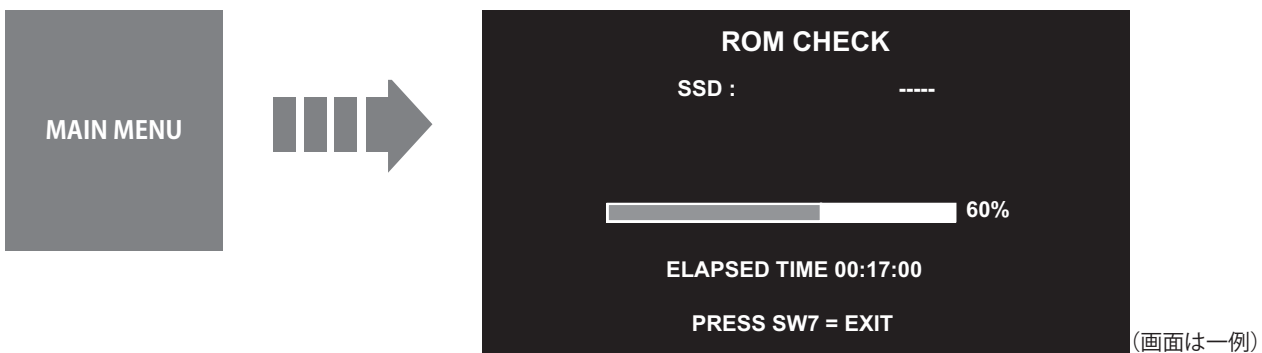
MAIN MENU に戻る

SW7 を押す

## ROM CHECK

ゲームデータが正常か確認

ゲームデータが正常かを確認できます。  
この項目を選択すると自動的にチェックが始まり、チェック完了まで約30分要します。



ELAPSED TIME	チェックの経過時間が表示されます。
チェック後に OK と表示	正常です。
チェック後に BAD と表示	チェックが完了しませんでした。 ・一度再起動してみてください。再度 BAD と表示されたときはアフターサービス窓口にお問い合わせください。

チェックを中断する

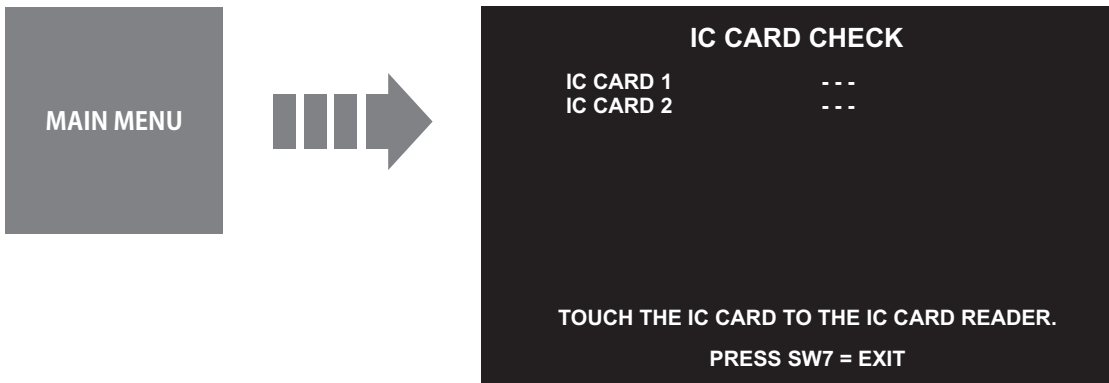
SW7 を押す (「ABORTED」と表示されて「MAIN MENU」に戻ります)

MAIN MENU に戻る

SW7 を押す

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

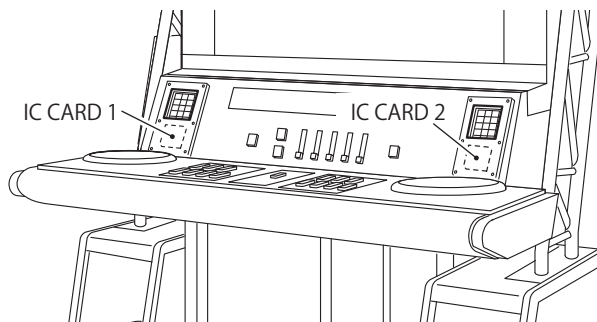
e-AMUSEMENT PASS を正しく認識できるか確認できます。



(画面は一例)

e-AMUSEMENT PASS を当てると OK[ * ] と表示	OK[1]…………… 当社製 IC カードを認識しました。 OK[2]…………… 携帯端末、または IC カードを認識しました。
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

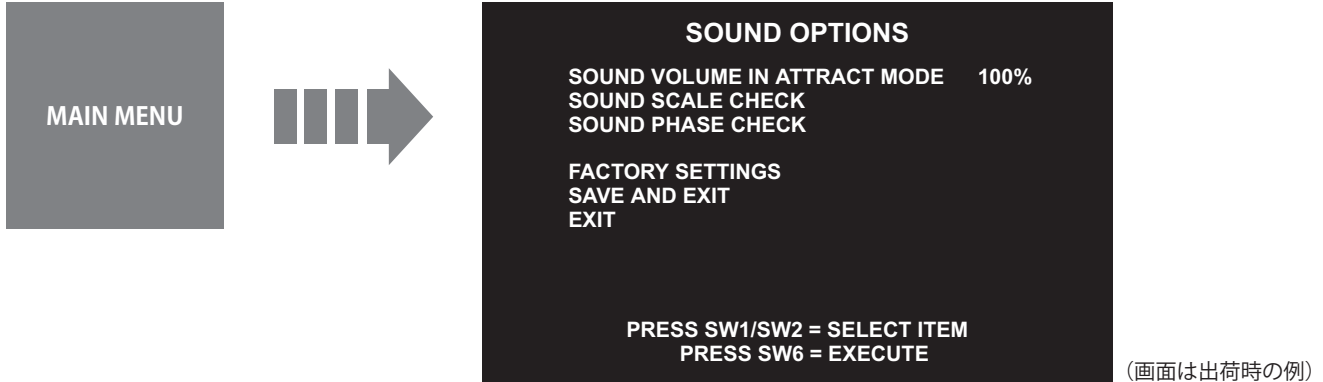


図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (QLDJ-JC)

# SOUND OPTIONS

## ゲームサウンドに関する設定と確認

ゲームサウンドに関する設定と確認ができます。



SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE	ゲームデモ時の音量を、ゲーム時の音量に対して 100% (最大)、または 0% (無音) で設定します。
SOUND SCALE CHECK	左右のスピーカーより、交互にドレミ … ド音が出ているか確認します。 ・ LEFT : 左側のスピーカーから音が出ます。 ・ RIGHT : 右側のスピーカーから音が出ます。
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、モニター正面に向かって確認します。 ・ LOUD : 大きな音が出ています。 ・ SOFT : 小さな音が出ています。 *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。

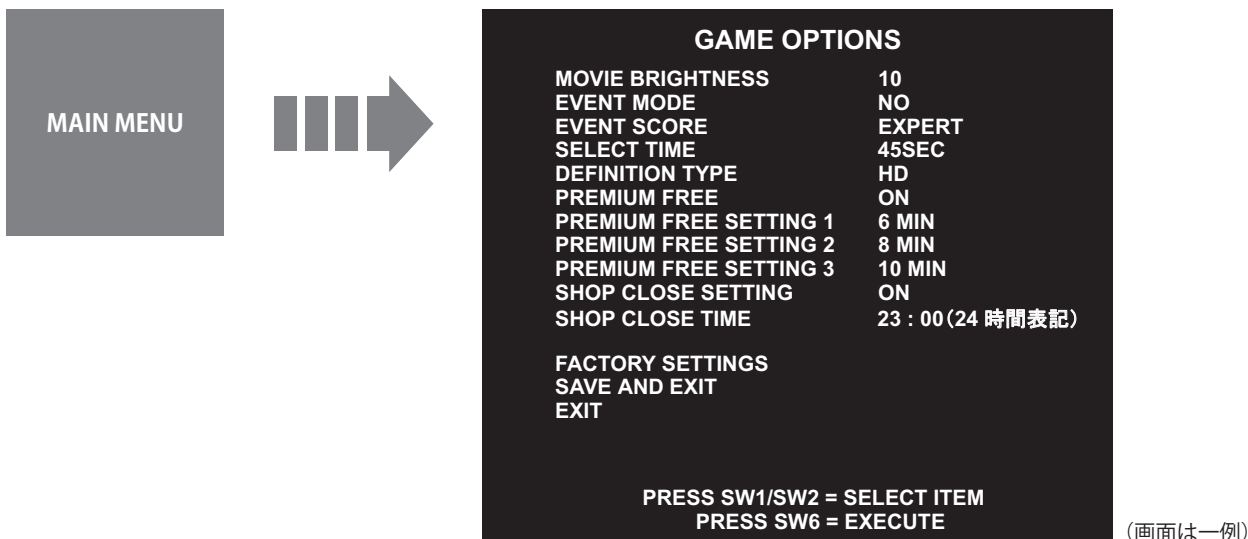
項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定・設定の変更	項目を選択した状態で SW4、または SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

- 音量の調節はサービスパネルの音量調節ノブで行ってください。

# GAME OPTIONS

## ゲームに関する設定と確認

ゲームに関する設定や、閉店設定と確認ができます。



<b>MOVIE BRIGHTNESS</b> (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)
<b>EVENT MODE</b> (出荷時設定:NO)	イベントモードの設定を行います。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・NO : イベントを行わない通常運営モード</li> <li>・YES[1 STAGE] ~ YES[4 STAGE]: 1 ~ 4 ステージのイベントモード</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ YES に設定すると「COIN OPTIONS」の「FREE PLAY」の設定が ON になります。</li> </ul> </div>
<b>EVENT SCORE</b> (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。
<b>SELECT TIME</b> (出荷時設定:45SEC)	選曲時間を設定します。 (20 秒 ~ 60 秒までの 5 秒間隔)
<b>DEFINITION TYPE</b> (出荷時設定:NOT SET)	モニターに適した解像度を設定します。 <b>ご使用のモニターを確認し、必ず設定してください。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ HD * : beatmania II DX 22 ~ 24 時期に出荷された液晶モニターをご使用の場合に設定します。</li> <li>・ HD : 上記以外の液晶モニターをご使用の場合に設定します。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ NOT SET : 出荷時の設定に戻すと表示されます。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出荷時の設定に戻したときは、必ず本体のモニターを確認した上で設定し直してください。</li> </ul> </div>
<b>PREMIUM FREE</b> (出荷時設定:ON)	<b>PREMIUM FREE モードの有効 / 無効を設定します。</b> 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。
<b>PREMIUM FREE SETTING 1</b> (出荷時設定:6 MIN)	<b>PREMIUM FREE (1) モードのプレー時間を設定します。</b> (6 分 ~ 30 分までの 1 分間隔)

<b>PREMIUM FREE SETTING 2</b> (出荷時設定 : 8 MIN)	<b>PREMIUM FREE (2) モードのプレー時間を設定します。</b> (6分～30分までの1分間隔)
<b>PREMIUM FREE SETTING 3</b> (出荷時設定 : 10 MIN)	<b>PREMIUM FREE (3) モードのプレー時間を設定します。</b> (6分～30分までの1分間隔)
<b>SHOP CLOSE SETTING</b> (出荷時設定 : OFF)	<b>店舗の営業終了時刻表示の設定を行います。</b> OFF : 営業終了時刻がゲーム画面に表示されません。 ON : 営業終了時刻がゲーム画面に表示されます。
<b>SHOP CLOSE TIME</b>	<b>営業終了時刻の設定を行います。</b> (「SHOP CLOSE SETTING」を ON にすることで表示されます) ・時刻を進めるときは SW6 を押します。 ・時刻を戻すときは SW4 を押します。
<b>FACTORY SETTINGS</b>	<b>この項目のすべての設定を出荷時の状態に戻します。</b>
<b>SAVE AND EXIT</b>	<b>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。</b>

<b>項目の選択</b>	SW1、または SW2 を押す
<b>項目の決定・設定の変更</b>	項目を選択した状態で SW4、または SW6 を押す
<b>MAIN MENU に戻る</b>	「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お知らせするメッセージが表示されます。
  - ・ 設定した時刻の 10 分前 : まもなく 営業終了時刻になることをお知らせするメッセージが表示されます。(新規プレーを受け付けなくなります)
  - ・ 設定した時刻 : 閉店をお知らせする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。翌日の営業終了時刻までプレーすることができます。

- 時刻設定が行われていない状態で「SHOP CLOSE SETTING」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.40)

## COIN OPTIONS

### プレー料金に関する設定と確認

コインを使用した、プレー料金の設定と確認ができます。



- e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。  
 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	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	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 まで設定することができます)
STANDARD START (SP)	シングルプレーの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)	ダブルプレーの1ゲームに必要なクレジット数を設定します。 「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。

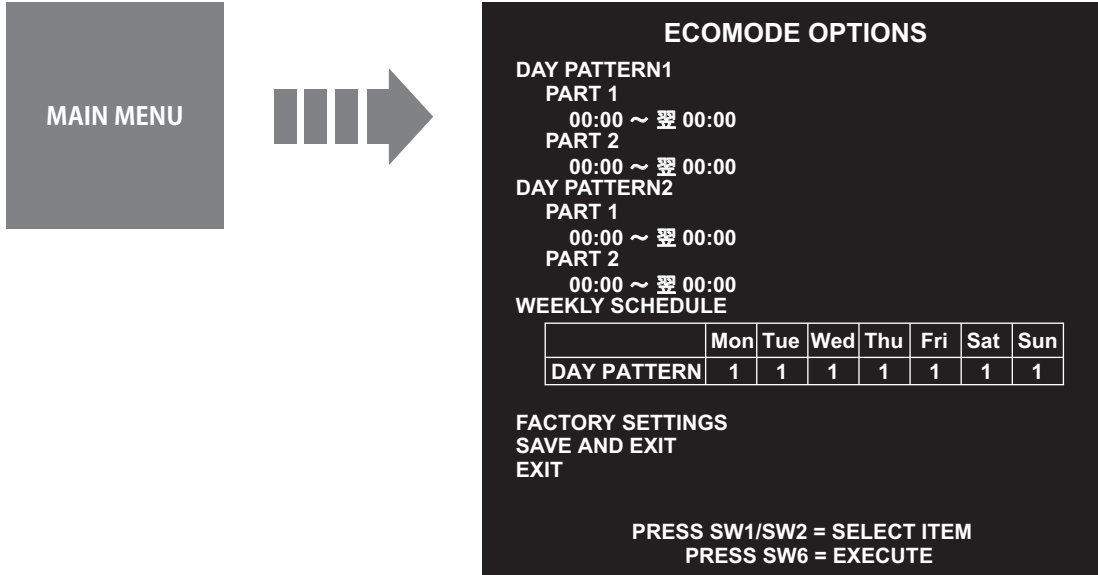
項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定・設定の変更	項目を選択した状態で SW4、または SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、SW6 を押す

- 「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 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)に関する設定と確認ができます。



(画面は出荷時の例)

DAY PATTERN1, 2	エコモードを運営する開始時刻、終了時刻を設定します。 時刻にカーソルを合わせ、SW1、または SW2 を押して設定してください。
WEEKLY SCHEDULE	各曜日ごとのエコモードを設定します。 ・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

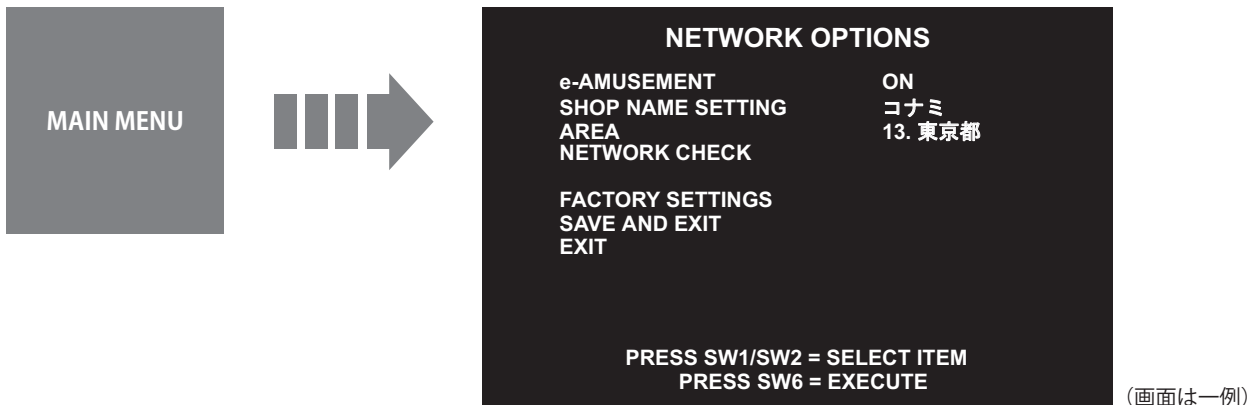
- エコモード運営を実施すると、待機中(デモループ時)に下記の状態になります。  
・「LAMP CHECK」で確認できる各ランプが消灯します。
- エコモード運営時には、画面にエコモード運営実施メッセージが表示されます。  
・エコモードを解除するには、ボタンを押す・e-AMUSEMENT PASS を当てる・コインを投入するなどしてください。  
(その後3分間何も操作がなければ、再度エコモードになります)

出荷時には、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。  
エコモード運営を行った場合、待機中(デモループ時)の消費電力の削減が、最大で約1%見込めます。

# NETWORK OPTIONS

## ネットワークに関する設定と確認

ネットワークに関する設定と確認ができます。



e-AMUSEMENT	常に ON の設定です。 設定内容の変更はできません。	
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をします。 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.33
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、通信状態を確認します。	▶ P.34
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。	

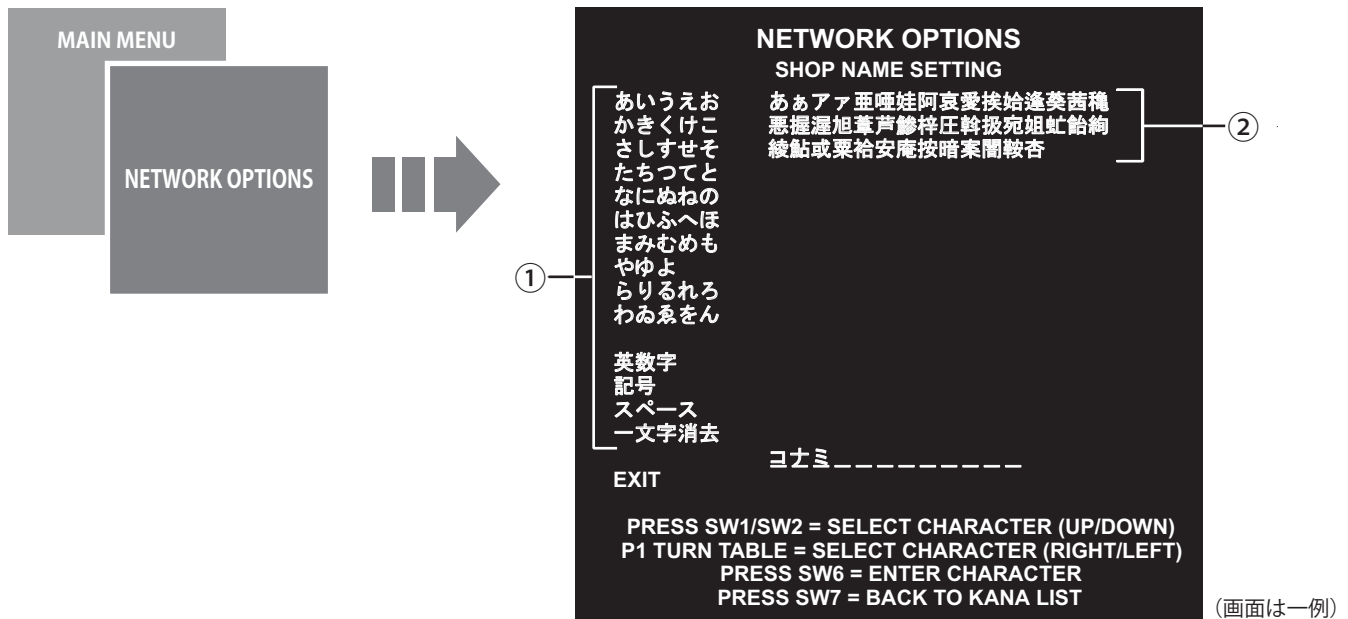
項目の選択	SW1、または SW2 を押す
項目の決定	項目を選択した状態で SW6 を押す
MAIN MENU に戻る	「EXIT」を選択後、SW6 を押す

- 「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 e-AMUSEMENT サービスを利用することはできません。



# 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

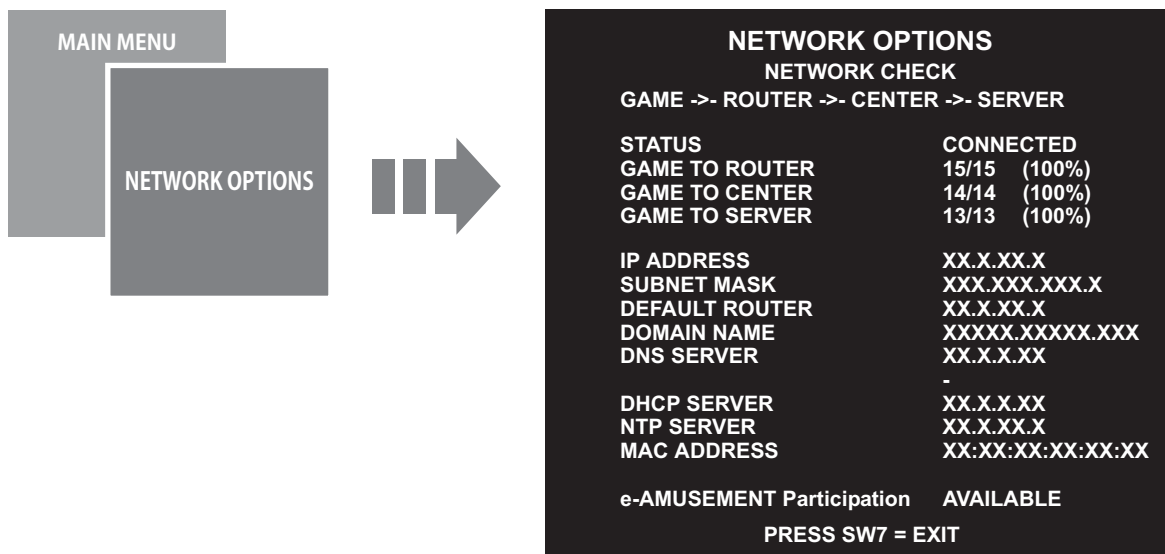
文字入力・操作の選択 ①	<p>入力する文字の1文字目を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英数字、記号、スペースを入力する場合は、それぞれの項目を選択してSW6を押します。</li> <li>・「一文字消去」を選択してSW6を押すと、入力した最後の1文字が消去されます。</li> </ul>
文字の決定 ②	<p>表示された候補文字から入力する文字を選択し、SW6を押します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・SW1、またはSW2でカーソルを上下に、プレイヤー1側のターンテーブルでカーソルを左右に動かして、文字を選択します。</li> </ul>
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、通信状態を確認



(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態が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• GAME…………… 自本体です。</li> <li>• ROUTER…………… 店舗内の VPN ルーターです。</li> <li>• CENTER…………… e-AMUSEMENT の入り口です。</li> <li>• SERVER…………… センターサーバーです。</li> </ul>
STATUS	<p>通信状態が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CONNECTED…………… 正常な通信ができています。</li> <li>• NOT CONNECTED …… 正常な通信ができていません。</li> </ul> <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"> <li>• 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。</li> </ul>
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"> <li>• AVAILABLE …………… サービスが利用可能です。</li> <li>• NOT AVAILABLE …… サービスが利用できません。(確認中)</li> <li>• DISABLE …………… サービスが利用できません。</li> <li>• - …………… サービスが利用できません。(確認中)</li> </ul> <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)の対象楽曲の設定と確認ができます。



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。 プレーヤー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	プレーヤー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 楽曲や開催状態を変更した場合、保存画面に進みます (P.36)

- 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。

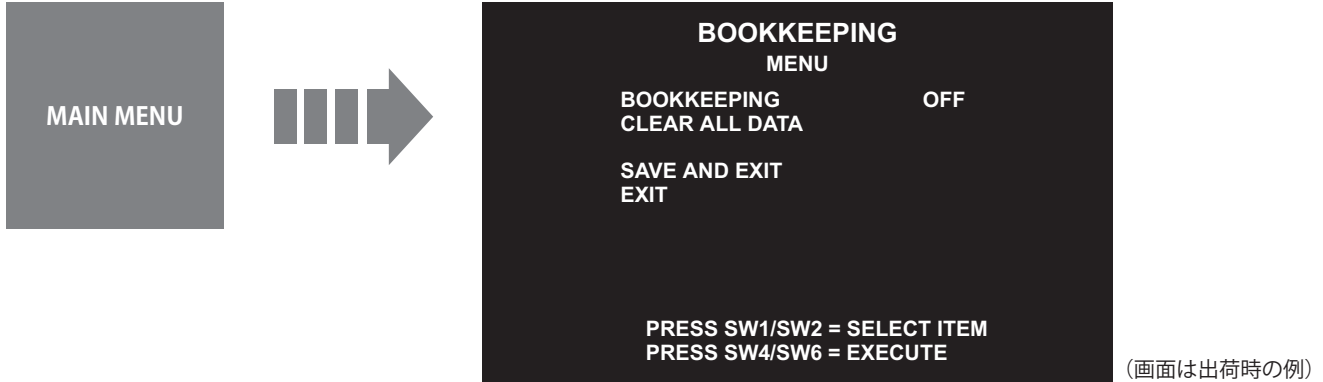
項目の選択 SW1、または SW2 を押す

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」を、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、ランキング情報がリセットされます。

## BOOKKEEPING コインに関する集計の確認

コインに関するさまざまな集計を確認できます。

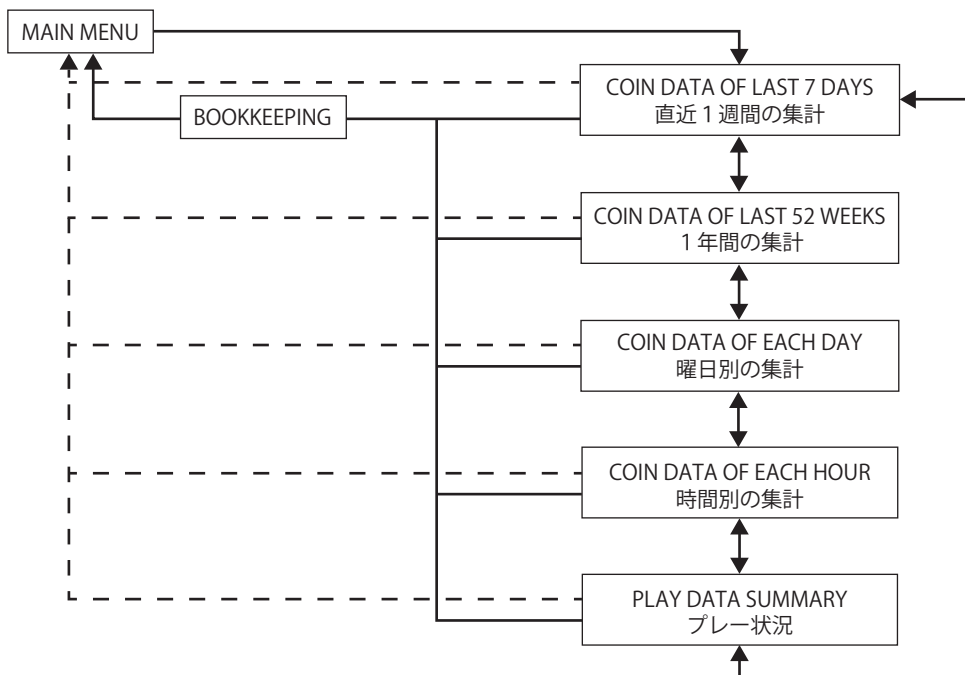


<b>BOOKKEEPING</b>	<p>コイン集計を行うかを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・OFF……コイン集計は行われません。(集計画面も表示されません)</li> <li>・ON……コイン集計を行います。</li> </ul> <p>* ON から OFF に変更すると、それまでの集計が消去されますのでご注意ください。</p>
<b>CLEAR ALL DATA</b>	<p>コイン集計のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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

<b>項目の選択</b>	SW1、または SW2 を押す
<b>項目の決定・設定の変更</b>	SW6 を押す
<b>MAIN MENU に戻る</b>	「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を見ることができます。



- コイン集計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.40)
- 時刻設定が行われていない状態で「BOOKKEEPING」をOFFからONにしようとするとき「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 BUTTON = 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 BUTTON = 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 BUTTON = 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 BUTTON = 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
	20XX-XX-XX (XXX)

PRESS SW1/SW2 = NEXT/PREV PAGE  
PRESS P2 START BUTTON = 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
SOLO PLAY COUNT(SP)	シングルモードを1人でプレーした回数
SOLO 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)
20XX-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

プレーヤー 2 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.37)
- 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.40)

## 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」で集計が行われます。



SET TIME	現在時刻を 0 : 00 ~ 23 : 59 で合わせます。 現在時刻が未設定のときは「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

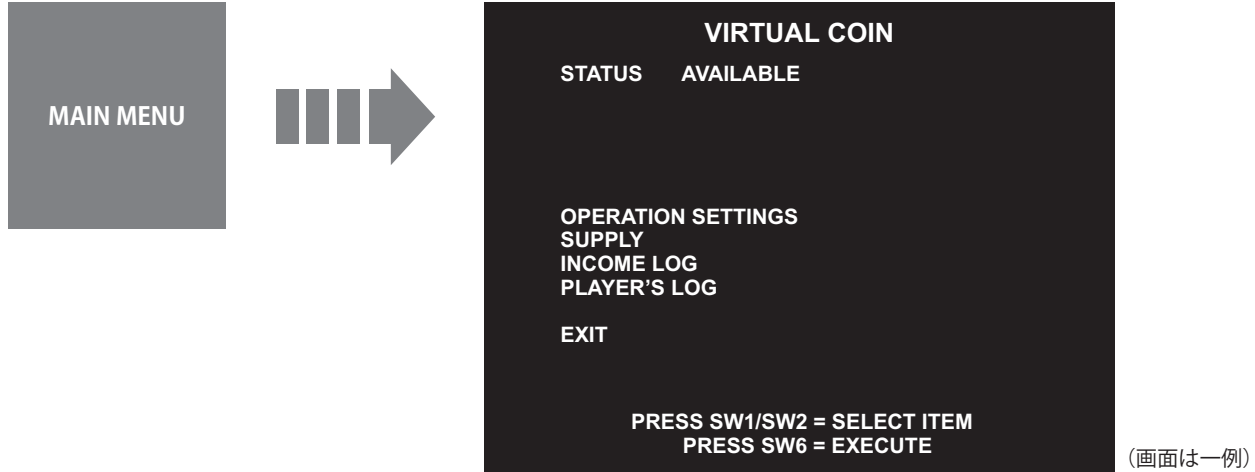
- 時刻設定をしないと、「GAME OPTIONS」で閉店設定を行うことはできません。
- 時刻設定をしないと、「BOOKKEEPING」でコイン集計を行うことはできません。



# 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を確認できます。



<b>STATUS</b>	PASELI の設定状態が表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ AVAILABLE : PASELI が利用できます。</li> <li>・ NOT AVAILABLE : PASELI が利用できません。</li> </ul>
<b>OPERATION SETTINGS</b>	PASELI でのプレー料金を設定します。 ▶ P.42
<b>SUPPLY*</b>	プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。 (コインでのサービスボタン相当) ▶ P.49
<b>INCOME LOG*</b>	使用された PASELI に関する集計を確認します。 ▶ P.50
<b>PLAYER'S LOG*</b>	プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認します。 ▶ P.55

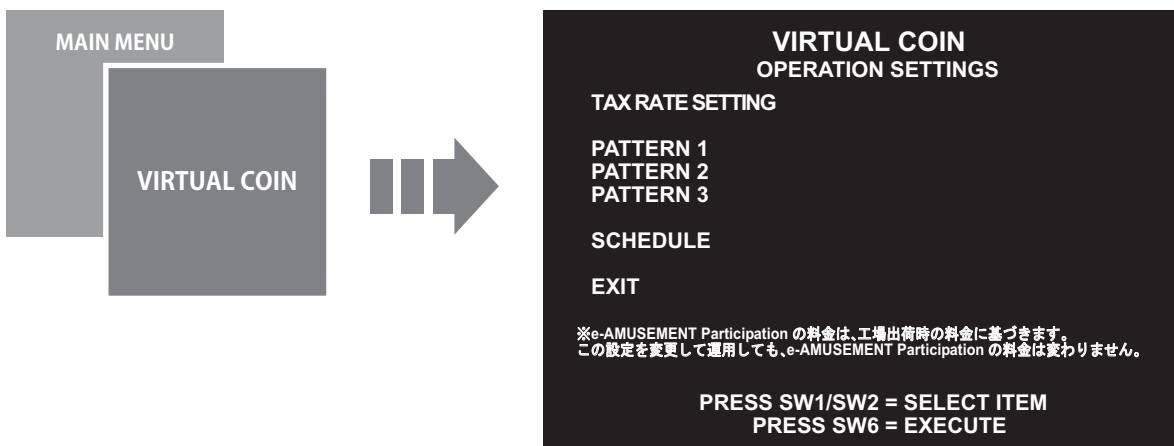
\*「STATUS」が「NOT AVAILABLE」のときは灰色で表示され選択できません。

NOT AVAILABLE となる原因	対処方法
「COIN OPTIONS」の「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.30)
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.97)
PASELI サービスの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。

<b>項目の選択</b>	SW1、または SW2 を押す
<b>項目の決定</b>	項目を選択した状態で、SW6 を押す
<b>MAIN MENU に戻る</b>	「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をします。	▶ P.43
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します。 3通りの料金パターンを設定することができます。	▶ P.44
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します。	▶ P.48

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

**VIRTUAL COIN  
OPERATION SETTINGS  
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 MODE 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

消費税の算出方法を設定します。

- ・ 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」の NOT USE →108/105 に変更する (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)

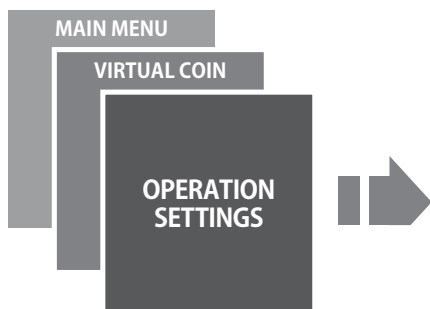
\* 小数点以下の端数は切り捨てられます。

## 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。  
各パターン設定画面を確認し、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各パターンごとに設定



**VIRTUAL COIN**  
OPERATION SETTINGS  
PATTERN 1

**BASIC RATE** 100% ①

**REFERENCE TO CREDIT** STANDARD ②

**TIME SERVICE** ON ③

**SERVICE VALUE** 10 ④  
**SERVICE LIMIT** 10 PLAY FOR EACH DAY  
**SERVICE REMAIN** 10 PLAY  
**SERVICE TIME** 07:00 ~ 11:00

**TAX RATE** NOT USE ⑤

---

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

⑥  
⑧~⑬

---

**COPY FROM PATTERN** 2 ⑦

**FACTORY SETTINGS**  
SAVE AND EXIT  
EXIT

PRESS SW1/SW2 = SELECT ITEM  
PRESS SW6 = EXECUTE

(画面は一例)

<b>PATTERN 1</b>	①	<b>料金パターンの種類が表示されます。</b> (図はパターン 1 の場合)															
<b>BASIC RATE</b> (出荷時設定：100%)	②	<b>PASELI でのプレー料金の比率を設定します。</b> (20 ~ 120%)															
<b>REFERENCE TO CREDIT</b> (出荷時設定：STANDARD)	③	<p>「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。</p> <p>反映のレベルは「LIMITED」「STANDARD」「ALWAYS」「EXPANDED」の 4 段階があり、左図のようなレベル感になります。</p> <p style="font-size: small;">*自由度が高くなるにつれてコインクレジット設定とのバランスが崩れやすくなりますのでご注意ください。</p>															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: x-small;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">設定の自由度</th> <th style="text-align: center;">クレジット設定とのバランス</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LIMITED</td> <td style="text-align: center;">高い</td> <td style="text-align: center;">崩れやすい</td> </tr> <tr> <td>STANDARD</td> <td style="text-align: center;">↕</td> <td style="text-align: center;">↕</td> </tr> <tr> <td>ALWAYS</td> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">↓</td> </tr> <tr> <td>EXPANDED</td> <td style="text-align: center;">低い</td> <td style="text-align: center;">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	高い	崩れやすい	STANDARD	↕	↕	ALWAYS	↓	↓	EXPANDED	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	高い	崩れやすい															
STANDARD	↕	↕															
ALWAYS	↓	↓															
EXPANDED	低い	崩れにくい															
<b>TIME SERVICE</b> (出荷時設定：OFF)	④	<p><b>料金の割り引きを行う「タイムサービス」を実施するかを設定します。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ON : タイムサービスを実施します。</li> <li>・ OFF : タイムサービスを実施しません。 (OFF の場合は下記(*)の 4 項目はグレー表示となります)</li> </ul>															
<b>SERVICE VALUE(*)</b>		<b>タイムサービス時の割り引き料金を設定します。</b> (10 ~ 100)															
<b>SERVICE LIMIT(*)</b>		<b>タイムサービスを 1 日に何回するかを設定します。</b> (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	消費税の算出方法が表示されます。
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) ⑧ (出荷時設定 : 206)	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) ⑨ (出荷時設定 : 206)	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) ⑩ (出荷時設定 : 247)	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) ⑪ (出荷時設定 : 247)	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 ⑫ (出荷時設定 : 299)	「PREMIUM FREE SETTING 1」で必要な料金が表示されます。
PREMIUM FREE SETTING 2 ⑬ (出荷時設定 : 359)	「PREMIUM FREE SETTING 2」で必要な料金が表示されます。
PREMIUM FREE SETTING 3 ⑭ (出荷時設定 : 420)	「PREMIUM FREE SETTING 3」で必要な料金が表示されます。
DJ VIP PASS GOLD ⑮ (出荷時設定 : 62)	「DJ VIP PASS GOLD」の価格が表示されます。
DJ VIP PASS PLATINUM ⑯ (出荷時設定 : 83)	「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。 (前ページの画面はパターン 2 からコピーする場合の例です)
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。(下記の表 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 はなりません。	「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 SETTING 1				
PREMIUM FREE SETTING 2	* 「GAME OPTIONS」(P.28) で設定したプレー時間に 応じた価格×「BASIC RATE」			
PREMIUM FREE SETTING 3				
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「10」を下回った場合は黄色で表示されます。

## プレー料金設定例

「COIN OPTIONS」で設定した内容		
STANDARD START (SP)	1 CREDIT TO START	2 CREDITS 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)	100	206
DJ VIP PASS GOLD	60	74
DJ VIP PASS PLATINUM	80	99

\* 「COIN OPTIONS」の設定値より高くはなりません。

- 「ALL FACTORY SETTINGS」を行った場合は出荷時の設定に戻りますので、その際には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

① PATTERN 1 (Holiday: 1)

② 現在 20XX.XX.XX(XXX) 13:50:24

③ PATTERN 1

④ BASIC RATE 100%, REFERENCE TO CREDIT STANDARD, TIME SERVICE ON, SERVICE VALUE 10, SERVICE LIMIT 10 PLAY FOR EACH DAY, SERVICE TIME 07:00 ~ 11:00, TAX RATE NOT USE

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

FACTORY SETTINGS  
SAVE AND EXIT  
EXIT

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

(画面は一例)

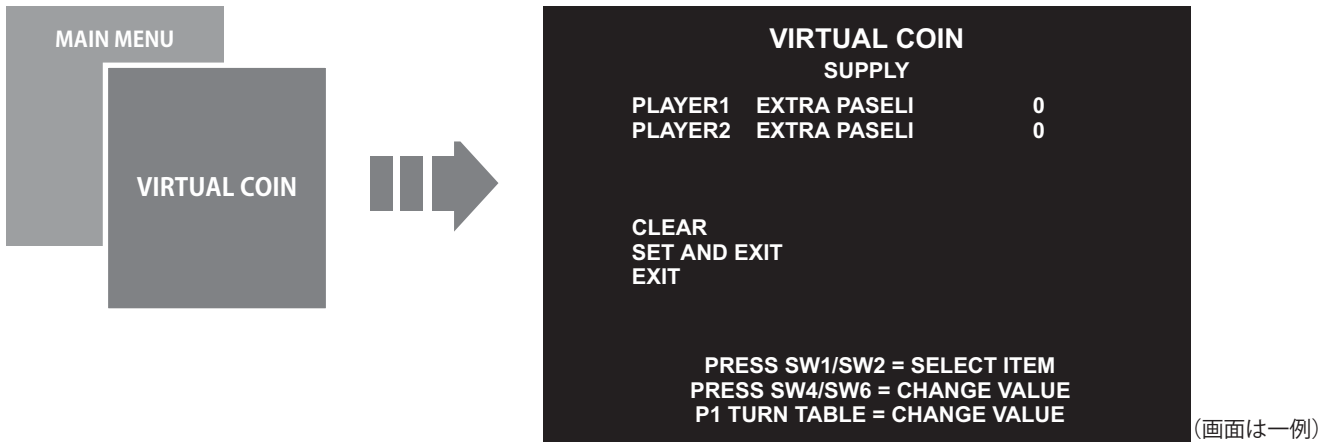
<b>PATTERN</b> (出荷時設定：1)	① 各曜日に対するパターンを設定します。(1～3) ・選択している曜日は黄色表示になります。 祝日用の設定は「祝日」の項目で設定してください。
<b>現在 (日時)</b>	② 現在の日時、または選択している曜日が表示されます。 ・曜日の対象時間は0：00～23：59です。
<b>PATTERN 1</b>	③ 選択しているパターンが表示されます。
<b>BASIC RATE</b> ・ ・ ・	④ 選択しているパターンの設定内容が表示されます。 ・プレイヤー1側のターンテーブルを回すと表示がスクロールします。 ・パターンを変更するとその表示内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

<b>設定内容の表示</b>	プレイヤー1側のターンテーブルを回す
<b>項目の選択</b>	SW4、またはSW6を押す
<b>設定の変更</b>	項目を選択した状態でSW1、またはSW2を押す
<b>OPERATION SETTINGSに戻る</b>	「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 側のそれぞれにサービスする 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で、プレイヤー 1 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 の設定方法

- 「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 \*\*\*\*」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」を表示させてください。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

### パスワード認証画面



**集計画面を表示する** 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

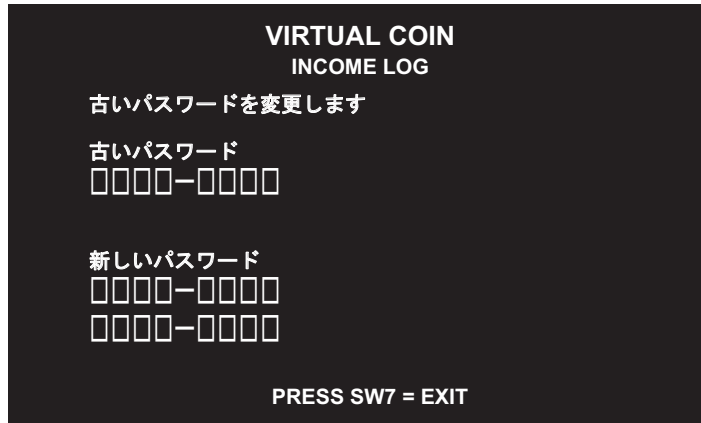
### パスワードの変更について

「INCOME LOG」画面を表示させた状態で、プレイヤー 2 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** プレイヤー 2 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.51)

- 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。

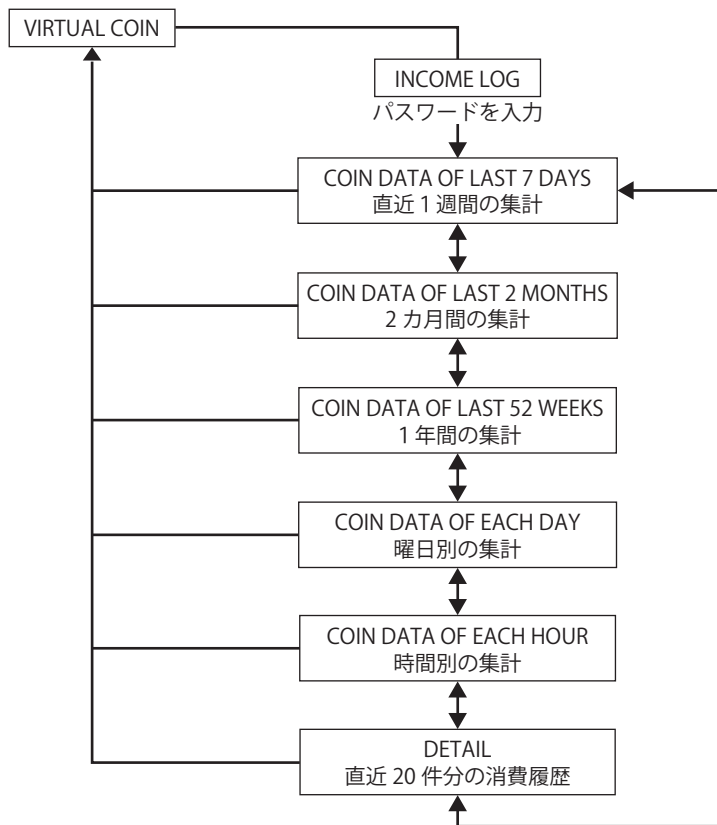
エラー表示	原因	対処方法
パスワードの確認入力が正しくありません	新しいパスワードの 1 回目と 2 回目が違う	新しいパスワードは 2 回とも同じパスワードを入力してください。
パスワードを変更しません	変更前のパスワードを新しいパスワードに入力した	古いパスワードと異なる新しいパスワードを入力してください。
パスワードが違います	古いパスワードが間違っている	「古いパスワード」に変更前のパスワードを正しく入力してください。
パスワードの変更に失敗した可能性があります	ネットワークエラー	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ネットワーク機器の接続を確認してください。</li> <li>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)</li> <li>3 再度パスワードを変更してください。</li> </ol>

**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
                20XX-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
                20XX-XX-XX~XXXX-XX-XX
COIN DATA OF LAST 2 MONTHS

2017-11          2017-12
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 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
2017-11 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 2017 年 11 月と 12 月の例)

### 1 年間の集計

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG 集計期間
                20XX-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
                20XX-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
                20XX-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
                20XX-XX-XX~XXXX-XX-XX
DETAIL

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

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

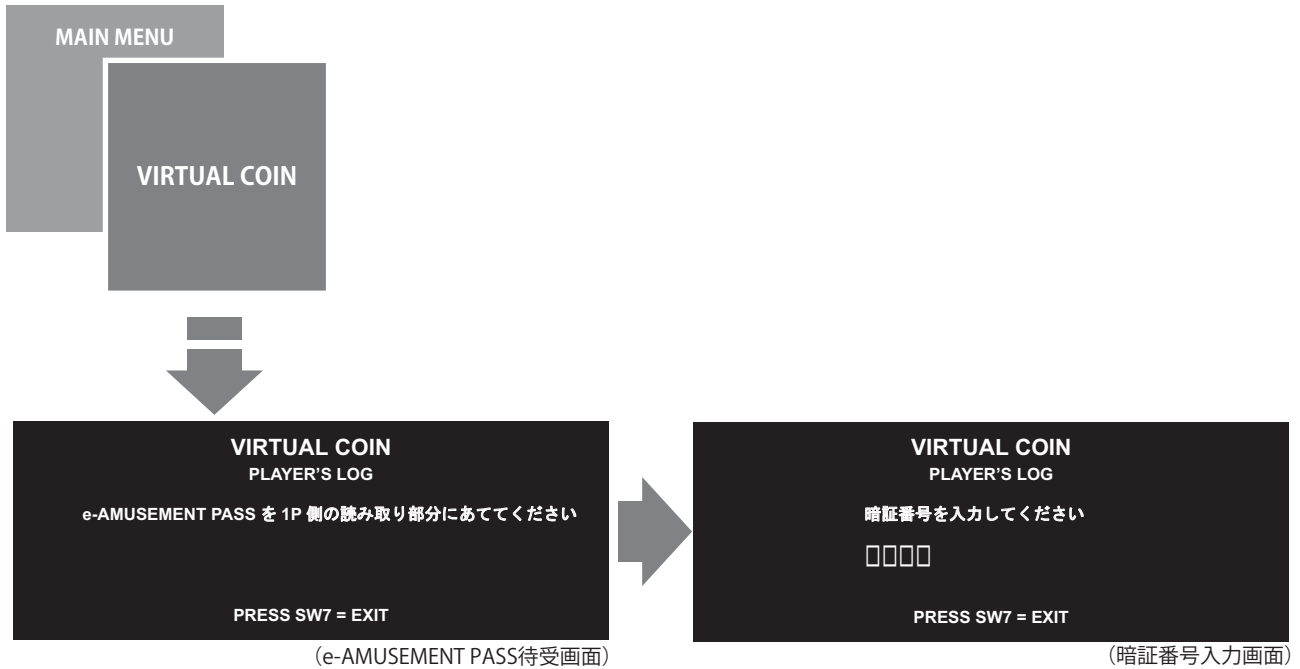
(画面は一例)

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

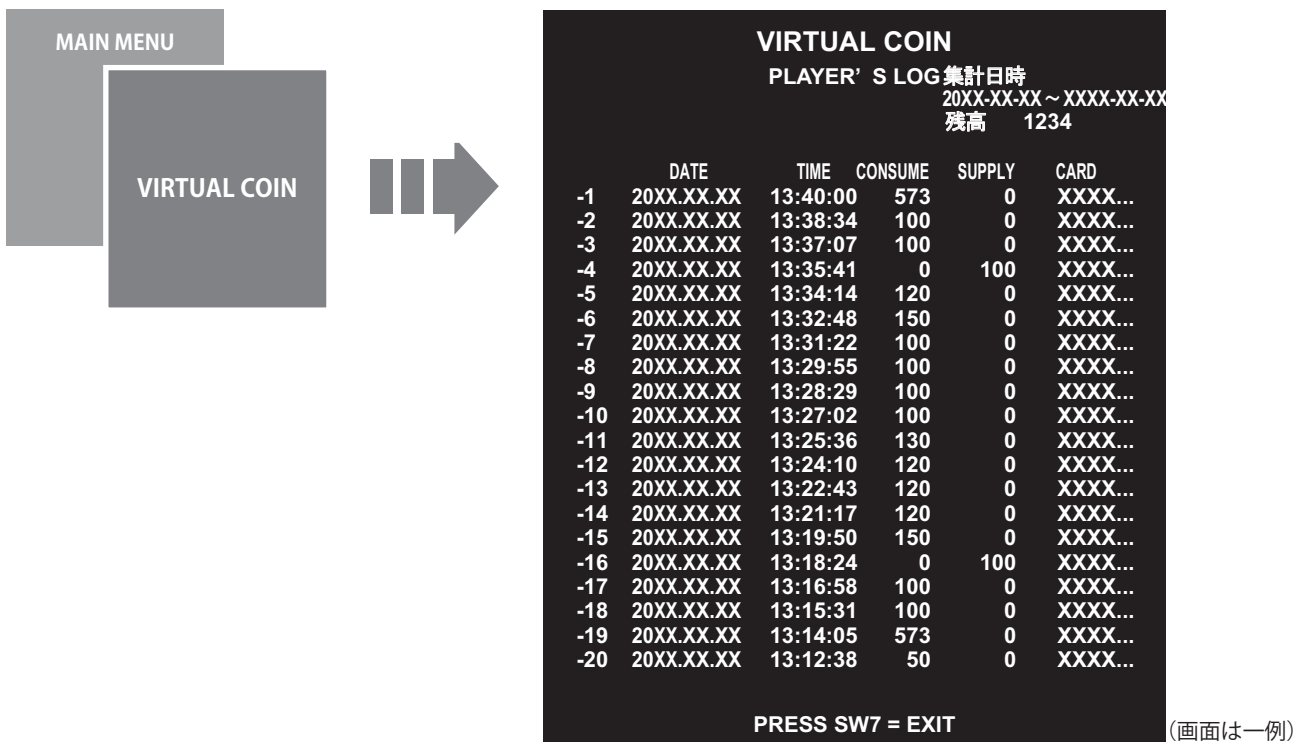
## 確認のしかた

- 1 e-AMUSEMENT PASS を プレーヤー 1 側の読み取り部にタッチしてください。
- 2 4 桁の暗証番号を入力します。
- 3 確認画面が表示されますので、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 をタッチ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ー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.97)
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。

設定

テストモードとゲーム設定



(画面は一例)

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

\*表示されるのは、このゲーム機でのPASELI利用履歴となります。

**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

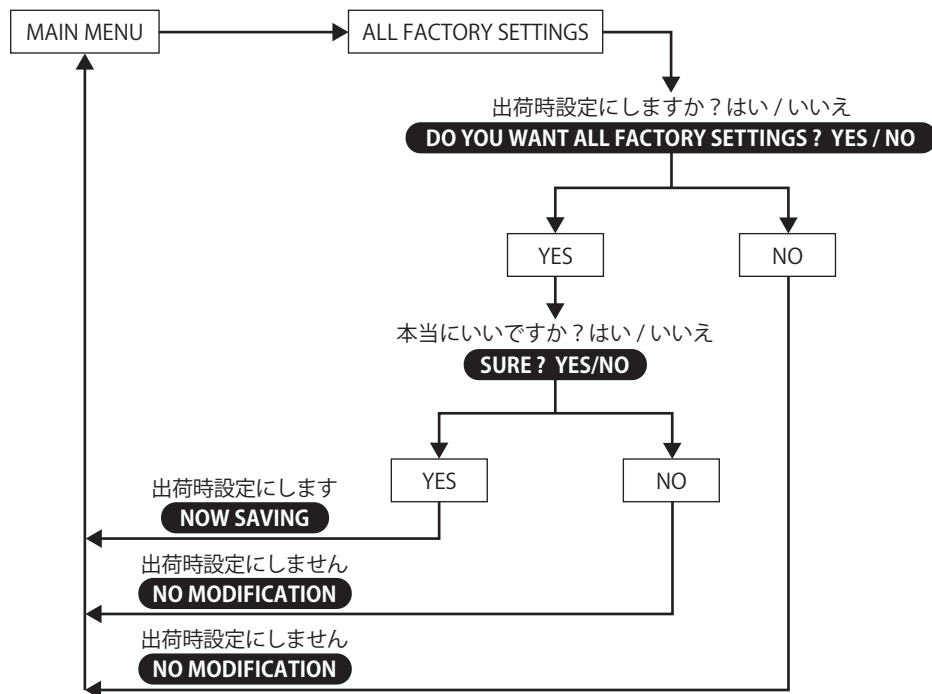
「MAIN MENU」内の設定を破棄し、出荷時の設定に戻すことができます。



**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、「CAMERA CALIBRATION」「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したいときは、「BOOKKEEPING」項目内で「CLEAR ALL DATA」を選択してください。
- すべての項目を完全に出荷時の設定に戻す場合 (P.58)

➡次ページに続く

設定


テストモードとゲーム設定

## 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。

## 全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（テストボタンは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。



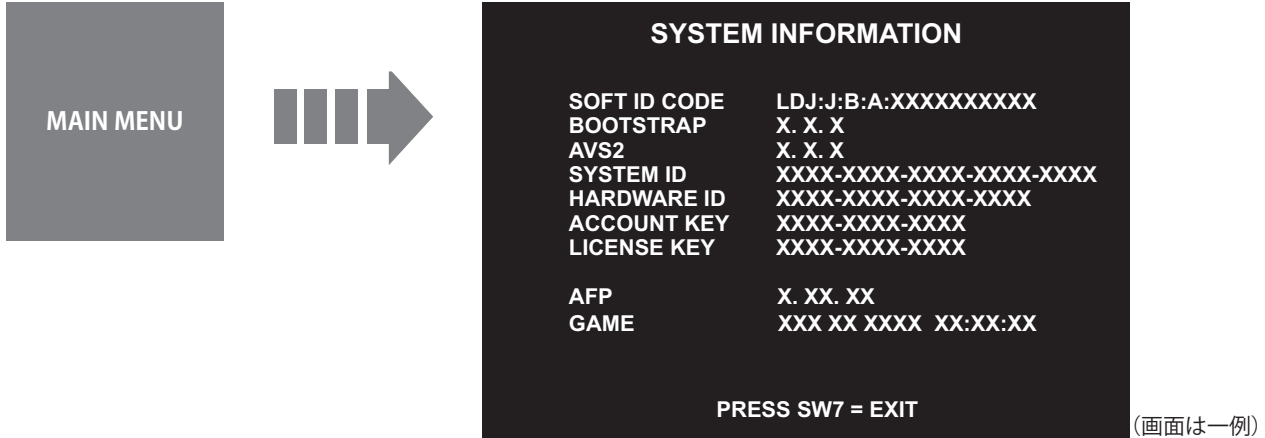
INITIALIZING THE BACKUP RAM COMPLETE.  
バックアップデータを初期化しました

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

# 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確認できます。



SOFT ID CODE	ゲームソフトウェア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ー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。
AFP	システムライブラリーのバージョンが表示されます。
GAME	ゲームソフトウェアのビルド日時が表示されます。

MAIN MENU に戻る

SW7 を押す



# Setup

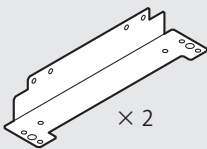
メンテナンス担当者・技術者向け

# コンバージョン作業の前に

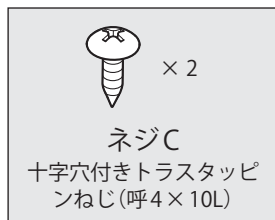
## 部材・付属品を確認する

●万一、不足品や不良品があったときは、アフターサービス窓口にご連絡ください。

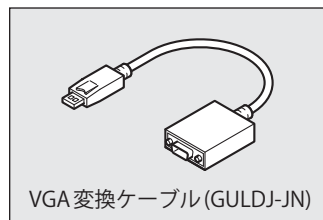
### GELDJ-JM, GELDJ-JO 用共通部材・付属品

 PCBユニット	 PCBブラケット × 2	 I/O基板	 調節ゴム 厚み=2mm 厚み=6mm 出荷時にカメラ本体に貼られている場合があります カメラA(手元撮影用)	
 カメラB(顔撮影用)	 LICENSE NO. タイトルシート	 遊びかたシート	 サイドシート(L/R) (取付手順書付属)	 ロゴポップ (取付手順書付属) × 2
 ライセンスキー	 ワイヤハーネス	 カメラ中継ケーブル × 2	 ビニールタイ × 5	 六角棒レンチ(2.5mm)
 ネジA 座金組込み十字穴付き なべ小ねじ(M3×8L)	 ネジB 座金組込み六角穴付き ボタンボルト(M4×10L)	 ・コインラベル ・PASELI利用可能ラベル		 ・取扱説明書(本書) ・マイクロソフトソフトウェア ライセンス条項のご案内
<b>GELDJ-JM 専用</b>  ステージマット(設置手順書・ネジ付属)		<b>GELDJ-JO 専用</b>  ステージマット(設置手順書・ネジ付属)		

### GELDJ-JO 専用部材

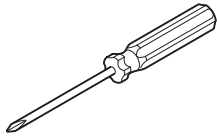


### ブラウン管用部材

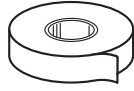


モニターがブラウン管タイプの場合に使用します。

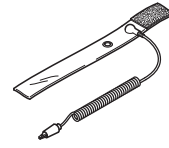
## 工具などを準備する



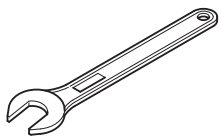
⊕ドライバー  
(#1・2・3)



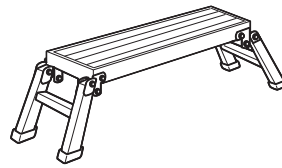
絶縁テープ  
接続しない(使用しない)コネクタ  
類の端子部を保護するのに必要です。



アースバンド  
機器の取り扱いや部材の取り付け時に、  
静電気による事故を防止するのに必要です。



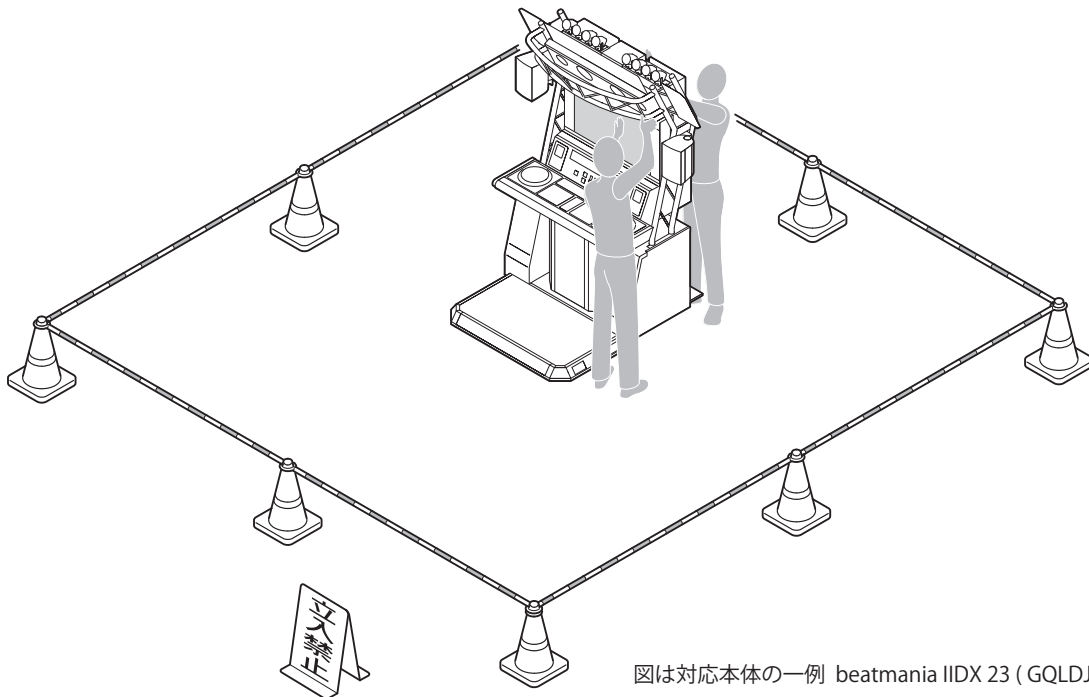
スパナ(24mm)  
本体を移動させるときに必要です。



脚立  
カメラA(手元撮影用)の取り付け、およびタ  
イトルシートなどを交換するとき必要です。

## 作業エリアを設ける

作業中に、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。



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (QLDJ-JC)

## テストモードの設定値をメモする

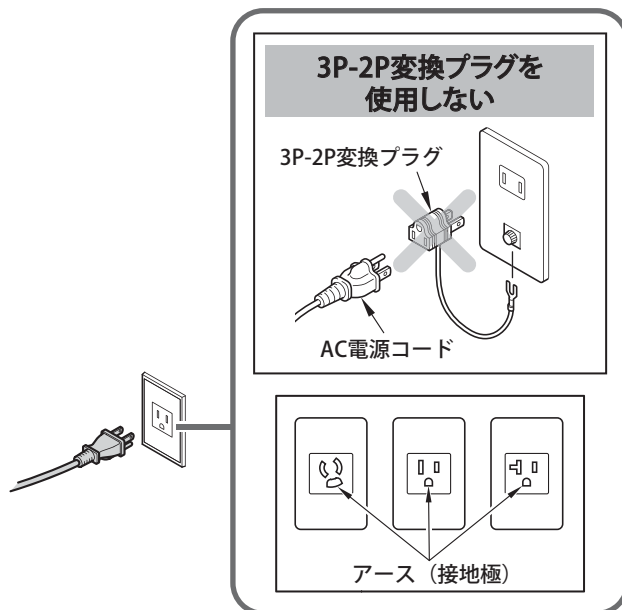
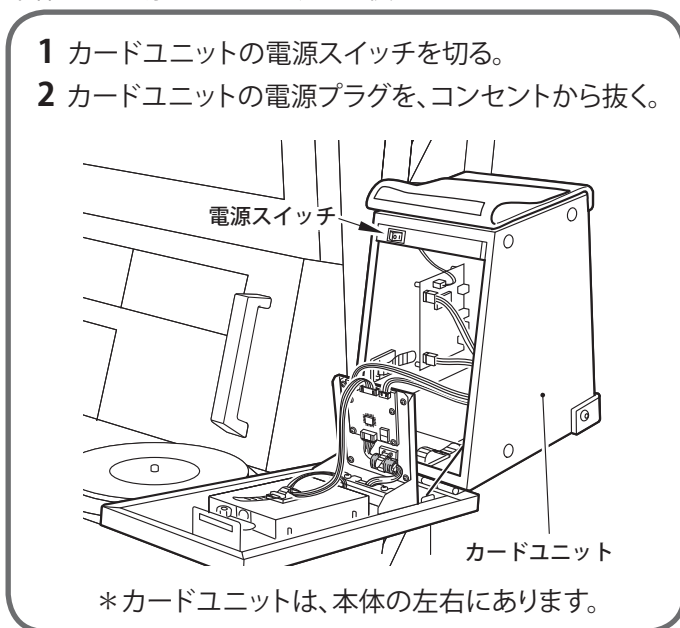
PCBユニットを交換すると、それまでの各種設定値が出荷時の状態に戻ります(初期化されます)。  
PCBユニット交換後も、それまでと同じ設定で運用する場合は、交換前に現在の設定値を控えておき、コンバージョン後に再度設定してください。

## 各本体の電源の切りかた

- 各本体とも主電源スイッチ（サブ電源スイッチ）を切り、コンセントから電源プラグを抜いてください。
- モニター電源を別にとっている場合は、モニターの電源を切ると同時に、電源プラグも抜いてください。
- カードユニットが取り付けられている場合は、カードユニットの電源を切ると同時に電源プラグも抜いてください。
- 電源プラグを接続するときは、3P-2P 変換プラグを使用しないでください。

本体の主電源スイッチを切った後に

- 1 カードユニットの電源スイッチを切る。
- 2 カードユニットの電源プラグを、コンセントから抜く。

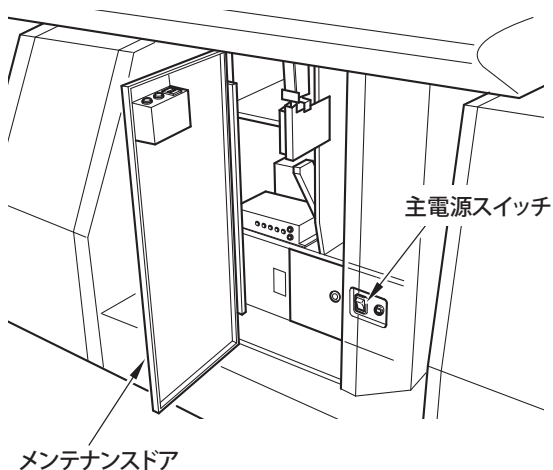


- GQ863-JA ・ GQ983-JA
- GQ985-JA ・ GQ992-JA

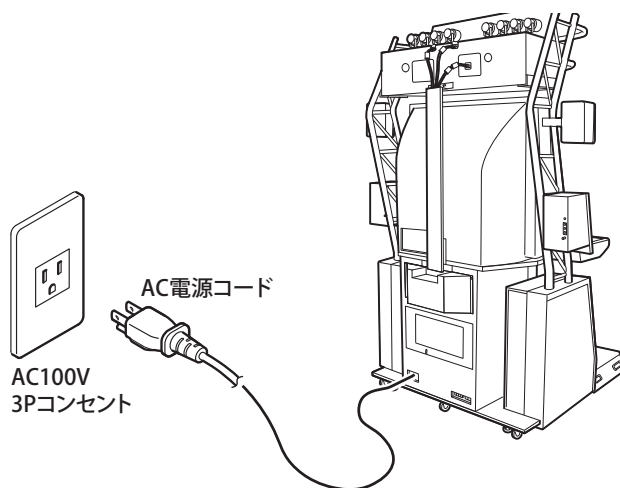
コンバージョン作業

68 ページ

- 1 メンテナンスドアを開ける
- 2 本体ユニットの主電源スイッチを切る



- 3 コンセントから電源プラグを抜く



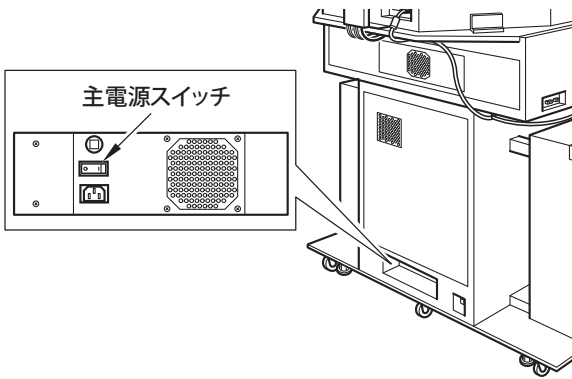


- GQD01-JA ・ GQE11-JA ・ GQECO-JA
- GQFDD-JA ・ GQGLD-JA ・ GQHDD-JA
- GQI00-JA ・ GQJDZ-JA

コンバージョン作業

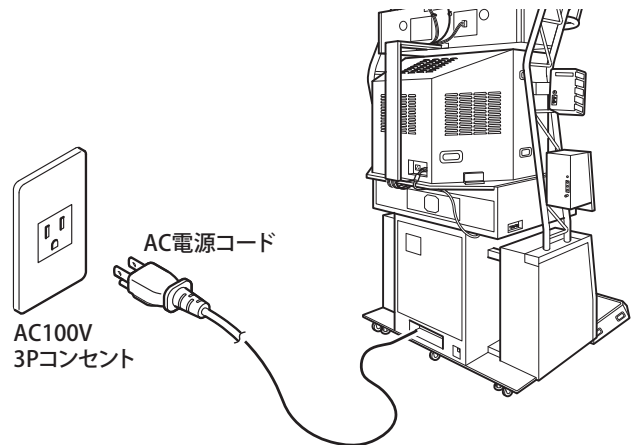
74 ページ

- 1 本体ユニットの主電源スイッチとサブ電源スイッチを切る



●サブ電源スイッチはサービスパネルにあります。

- 2 コンセントから電源プラグを抜く



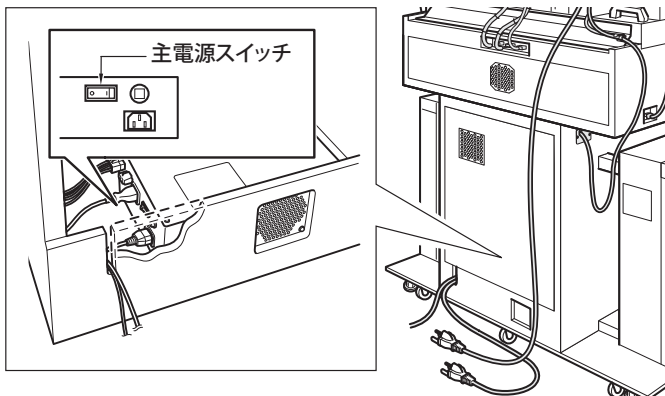
- GQLDJ-JA ・ GQLDJ-JB
- GQLDJ-JC

コンバージョン作業

80 ページ

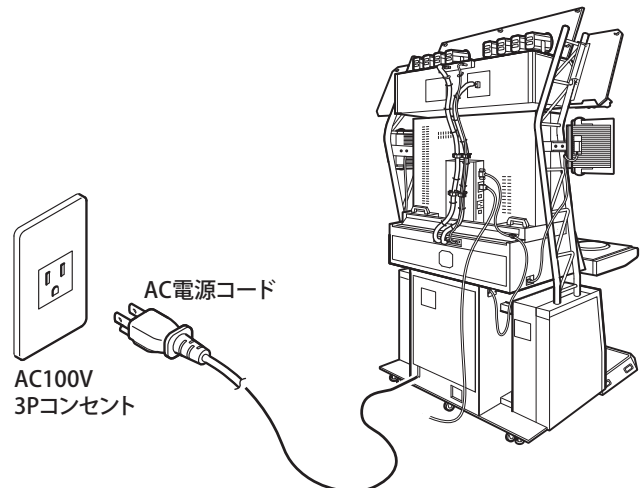
- 1 背面扉(下)を取り外す

- 2 本体ユニットの主電源スイッチとサブ電源スイッチを切る



●サブ電源スイッチはサービスパネルにあります。

- 3 コンセントから電源プラグを抜く



## 本体ユニットを移動させる場合

本体ユニットを移動させる場合は、必ず本体ユニットからステップ台ユニットを取り外してから行ってください。

■用意するもの：スパナ(24mm)・メンテナンスドア用鍵

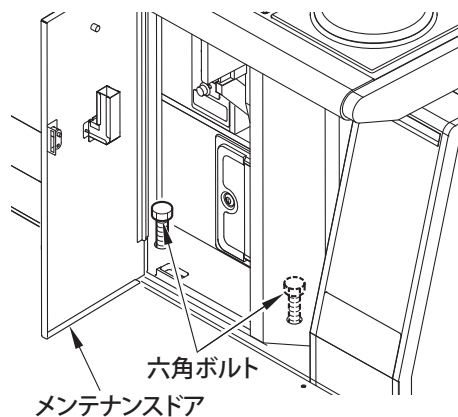
準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチを切る

②コンセントから電源プラグを抜く

(モニター電源を別にとっている場合も、モニターの電源を切ると同時に、電源プラグも抜いてください)

### ステップ台ユニットの取り外し

#### 1 六角ボルトを緩める



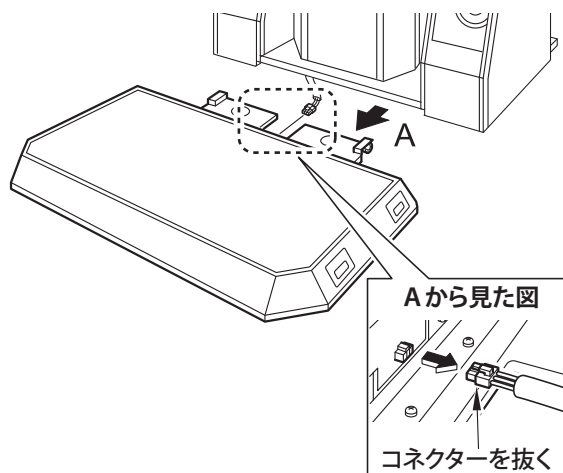
#### 2 ステップ台ユニットを少し引き出す

**注意!**

勢いよく引き出すと、ワイヤハーネスが内部断線する場合があります。

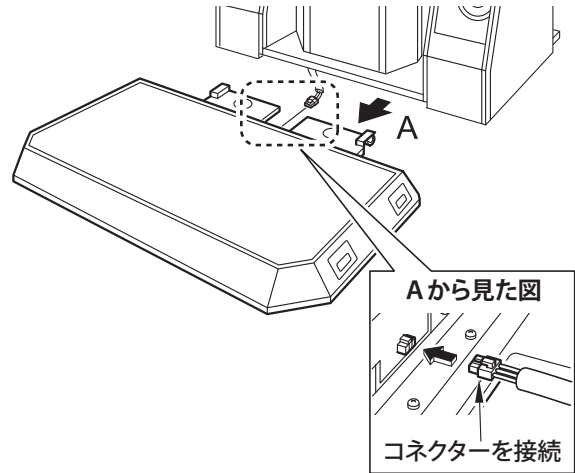


#### 3 コネクターを抜き、ステップ台ユニットを更に引き出す

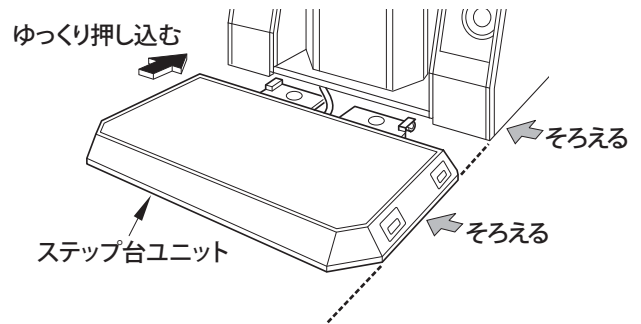


ステップ台ユニットの取り付け

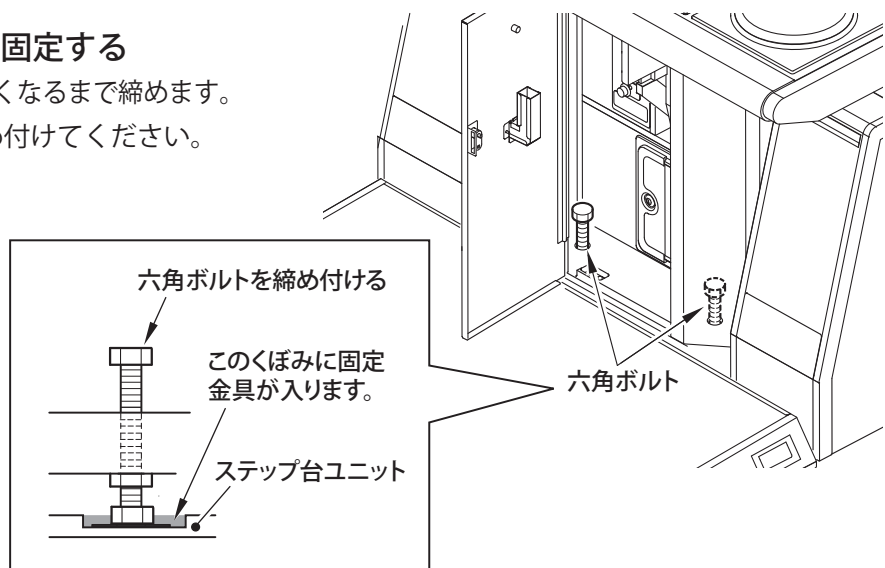
- 1** コネクターを接続する
- ステップ台ユニットを本体に近づけてコネクターを接続します。



- 2** ステップ台ユニットを押し込む
- 左右方向を本体ユニットにそろえながらゆっくりと押し込みます。



- 3** ステップ台ユニットを固定する
- 1 六角ボルトを手で回らなくなるまで締めます。
  - 2 スパナで1回転程度締め付けてください。



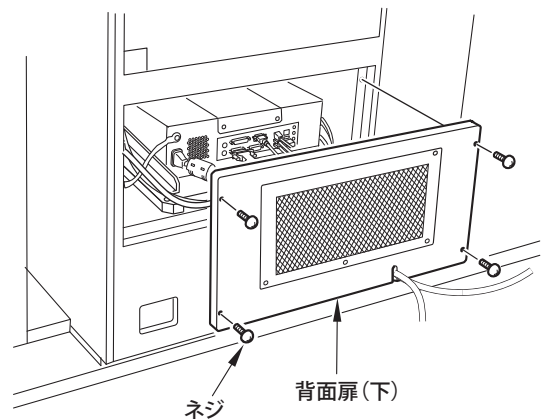
# コンバージョン作業

## I/O基板・PCBユニットの交換 (GQ863-JA・GQ983-JA・GQ985-JA)

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・メンテナンズドア用鍵・アースバンド

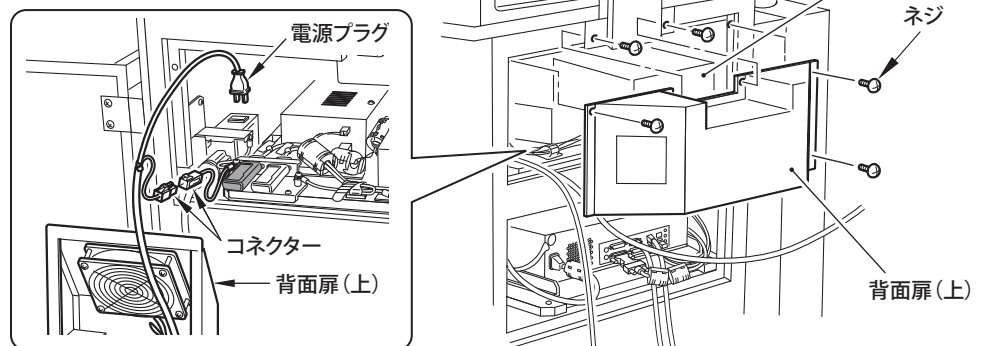
準備：①主電源スイッチを切る  
②コンセントから電源プラグを抜く  
(モニター電源を別にとっている場合も、モニターの電源を切ると同時に、電源プラグも抜いてください)

### 1 背面扉(下)を外す



### 2 背面扉(上)を外す

\*外す際に、図の電源プラグとコネクタを抜いてください。



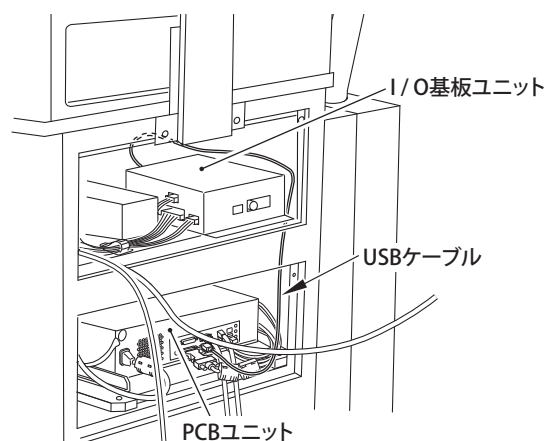
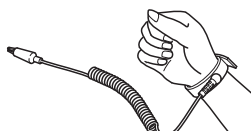
**注意!**

勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが内部断線する場合があります。

### 3 USBケーブルを取り外す

- 1 アースバンドを装着します。
- 2 PCBユニットとI/O基板ユニットに接続されているUSBケーブルを抜いて取り除きます。  
\*取り除いたUSBケーブルは今後使用しません。

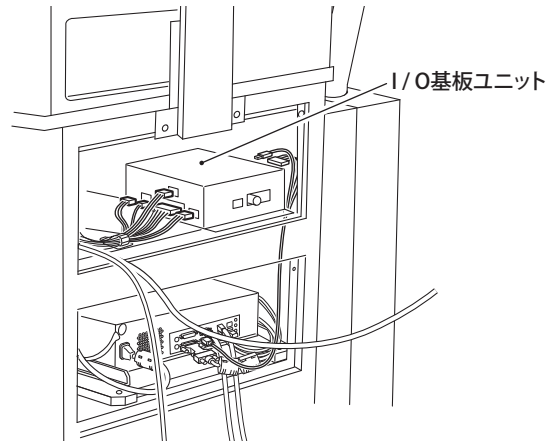
自本体以外のアースされている金属に挟んでください。



GQ992-JA)

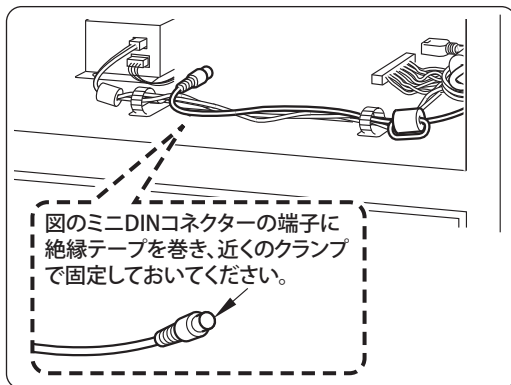
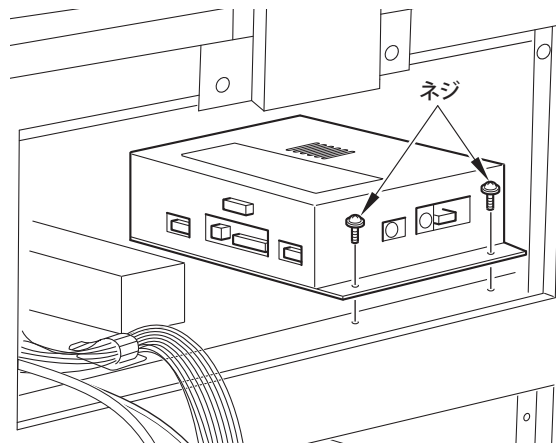
**4** I/O基板ユニットのコネクターを抜く

- 1 I/O基板ユニットに接続されているすべてのコネクターを抜きます。  
\* I/O基板ユニット背面にコネクターがある場合は、**5**で取り外す際に抜いてください。
- 2 I/O基板ユニットに取り付けられているアース線を外します。  
\* 本体型式によっては、奥側に取り付けられている場合があります。



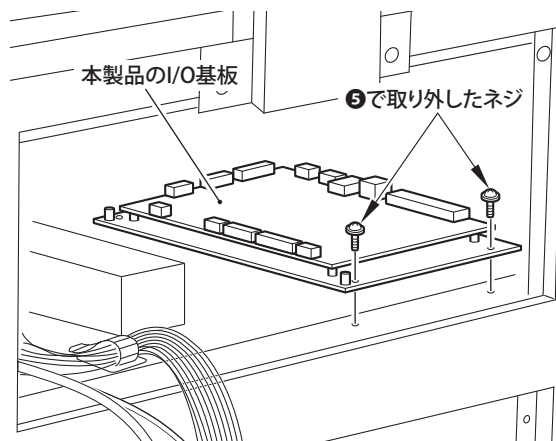
**5** I/O基板ユニットを取り外す

- 1 I/O基板ユニットを固定しているネジを外します。  
\* 取り外したネジは再使用します。
- 2 I/O基板ユニットを取り外します。  
\* 取り外しながら、背面に接続されているコネクターを抜いてください。  
\* 取り外したI/O基板ユニットは今後使用しません。



**6** 本製品のI/O基板を取り付ける

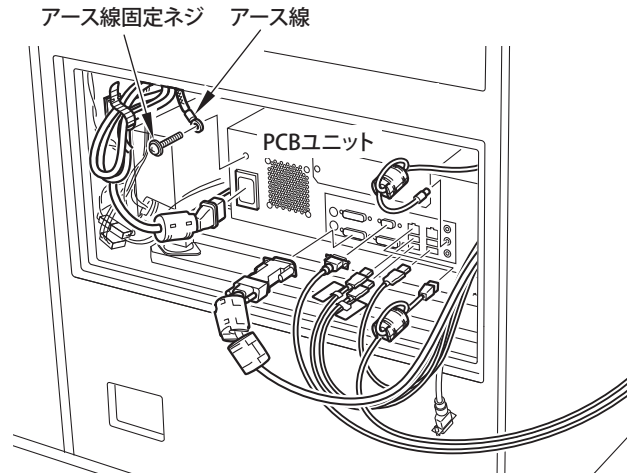
- 本製品のI/O基板をセットし、ネジで固定します。



●続いて、次ページの手順で PCB ユニットの交換してください。

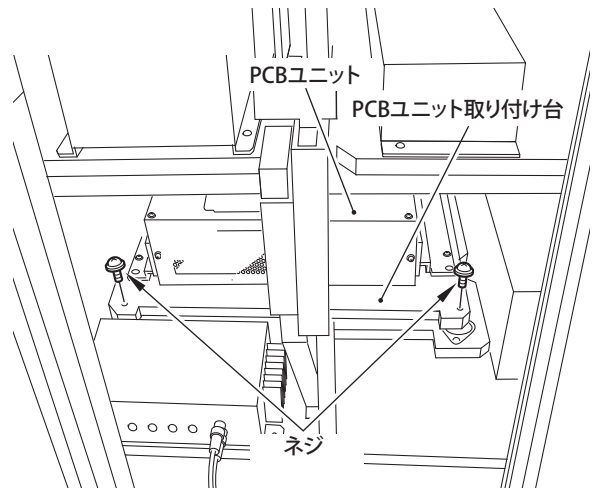
## 7 PCBユニットのコネクターを抜く

- 1 PCBユニットに接続されているすべてのコネクター類を抜きます。
- 2 アース線を取り外します。



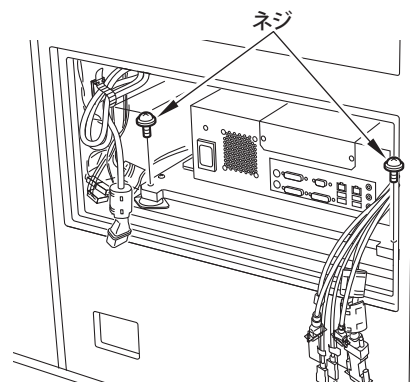
## 8 前面側のネジを外す

- メンテナンスドア側より、PCBユニット取り付け台のネジを外します。  
\*取り外したネジは再使用します。



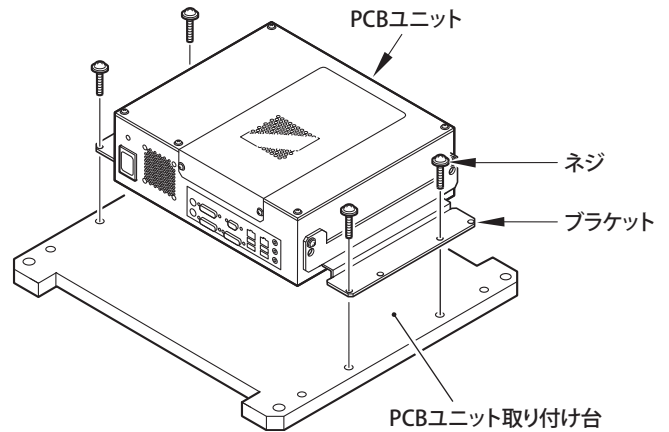
## 9 背面よりPCBユニットを取り出す

- 1 PCBユニット取り付け台のネジを外します。  
\*取り外したネジは再使用します。
- 2 PCBユニットを、取り付け台ごと取り出します。



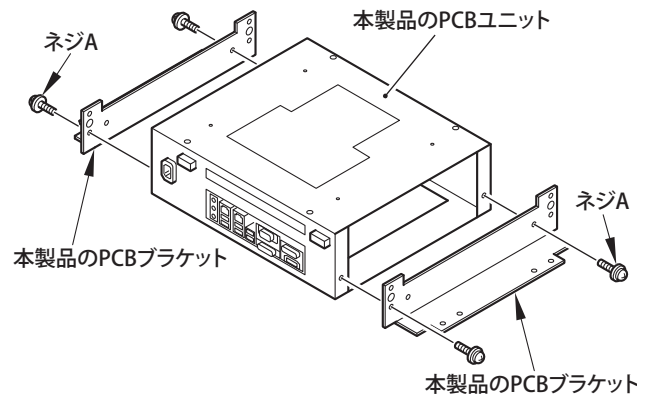
## 10 PCBユニットを取り外す

- PCBユニットを、ブラケットごと取り外します。
- \*取り外したPCBユニットとブラケットは今後使用しません。
- \*PCBユニット取り付け台と、図のネジのうち2本を再使用します。



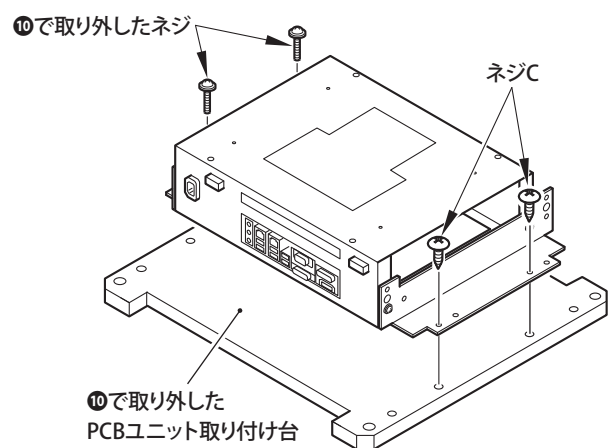
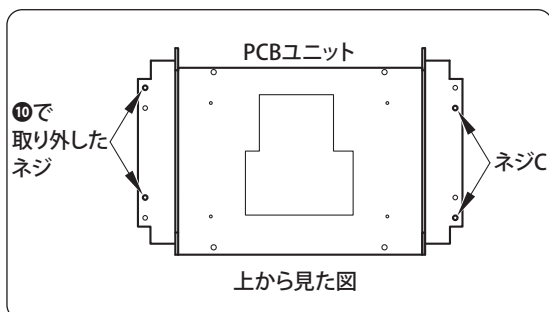
## 11 PCBブラケットを取り付ける

- 本製品のPCBユニットに、本製品のPCBブラケットをネジAで取り付けます。
- \*PCBブラケットには向きがあります。
- 必ず右図に合わせてください。



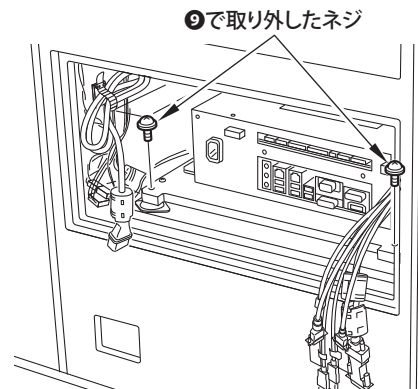
## 12 PCBユニットを取り付け台に固定する

- PCBユニットを、PCBユニット取り付け台に固定します。
- \*ネジの使い分けと位置にご注意ください。



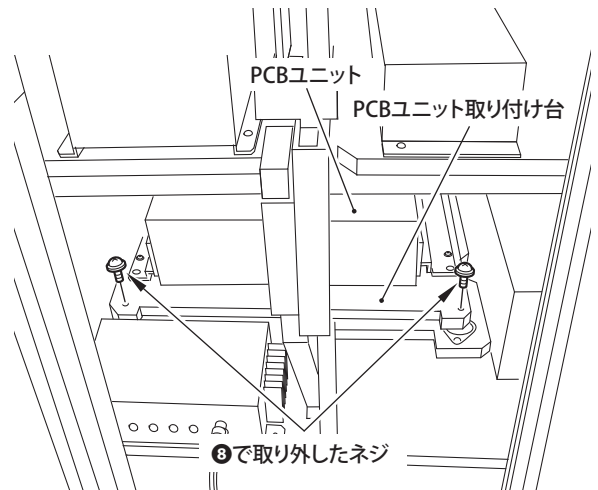
### 13 PCBユニットをセットする

- 1 PCBユニットを、取り付け台ごとセットします。
- 2 PCBユニット取り付け台をネジで固定します。



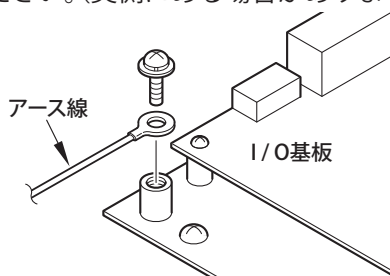
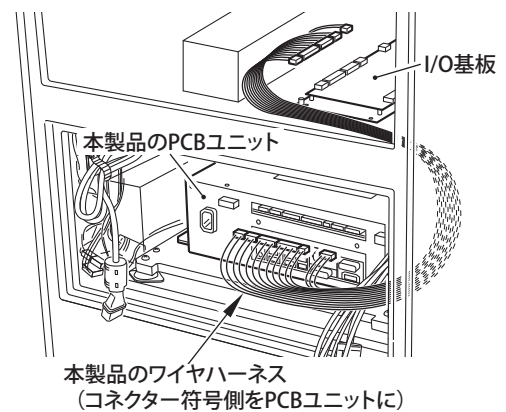
### 14 前面側を固定する

- メンテナンスドア側より、PCBユニット取り付け台をネジで固定します。



### 15 I/O基板にワイヤハーネスを接続する

- 1 本製品のワイヤハーネスを、コネクタ符号をPCBユニット側にしてゲーム機内に取り回します。
- 2 ワイヤハーネスのコネクタを、I/O基板とPCBユニットに接続します。(P.73参照)  
 \* PCBユニット側は、コネクタ符号を合わせて接続してください。  
 \* 今までご使用のI/O基板ユニットに取り付けられていたアース線を、確実に取り付けてください。(奥側にある場合があります)

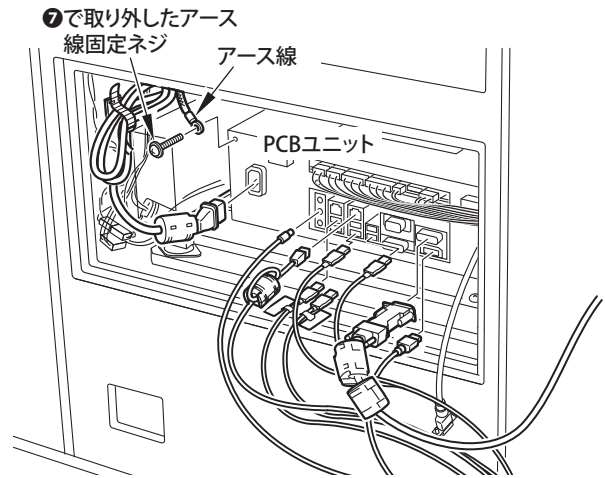


- 3 取り回したワイヤハーネスを、ゲーム機内のクランプで固定します。



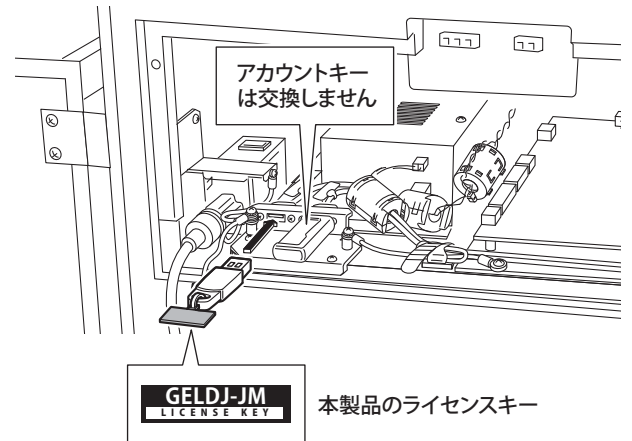
## 16 PCBユニットにコネクタを接続する

- 1 コネクタ類をPCBユニットに接続します。  
\*コネクタ符号を合わせて接続してください。  
\*USBケーブルにコネクタ符号がない場合はUSB2またはUSB3に接続してください。  
\*DVIケーブルは、PCBユニットの青色の端子に接続してください。
- 2 アース線を確実に取り付けます。
- 3 モニターがブラウン管タイプの場合は、VGA変換ケーブルを接続してください。(P.92)



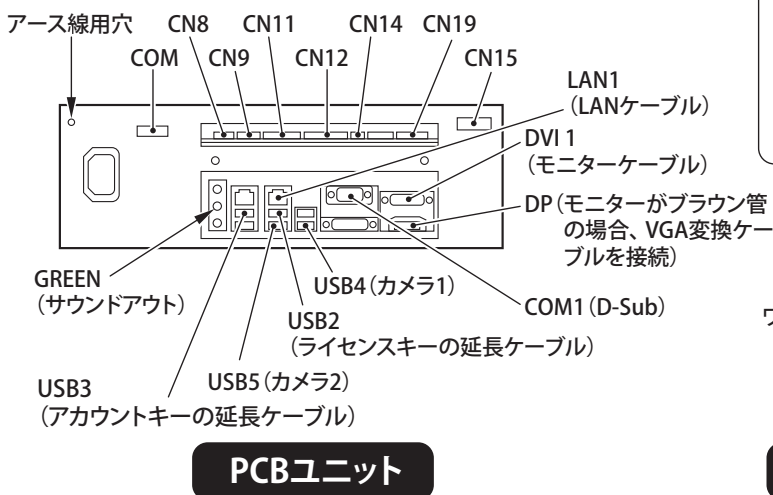
## 17 ライセンスキーを交換する

- 本製品のライセンスキーを接続します。
- \* 交換前のライセンスキーは今後使用しません。



コンバージョン作業  
コンバージョン

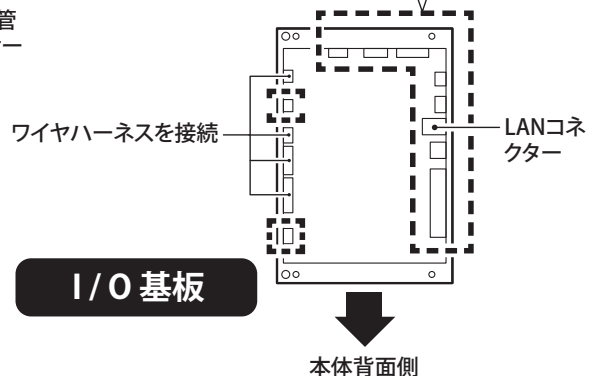
## コネクタ接続図 (GQ863-JA・GQ983-JA・GQ985-JA・GQ992-JA)



図の範囲のコネクタには、既存のコネクタを接続してください。

・機種や出荷時期によっては、既存のコネクタとI/O基板のコネクタが存在しない場合があります。接続しないことによる影響はありません。

●接続位置の詳細は (P.92)



●続いて、カメラユニットを取り付けてください。(P.86)

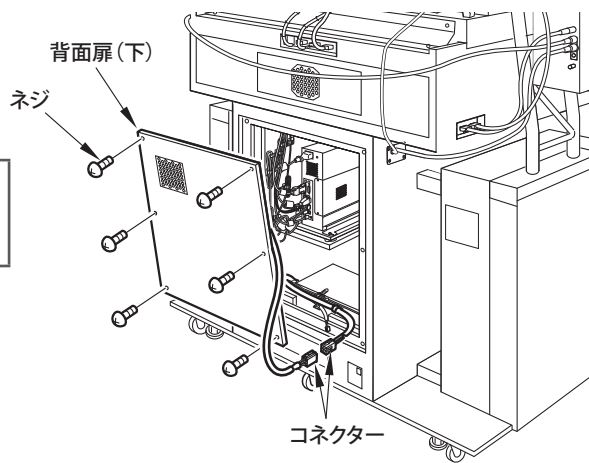
# I/O基板・PCBユニットの交換 (GQD01-JA・GQE11-JA・GQECO-JA)

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・メンテナンسدア用鍵・アースバンド

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチを切る  
②コンセントから電源プラグを抜く  
(モニター電源を別にとっている場合も、モニターの電源を切ると同時に、電源プラグも抜いてください)

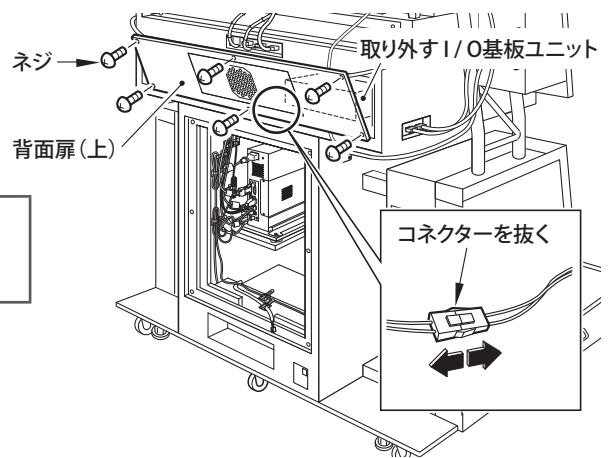
**1** 背面扉(下)を外す  
\*外す際に、図のコネクターを抜いてください。

**注意!** 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが内部断線する場合があります。

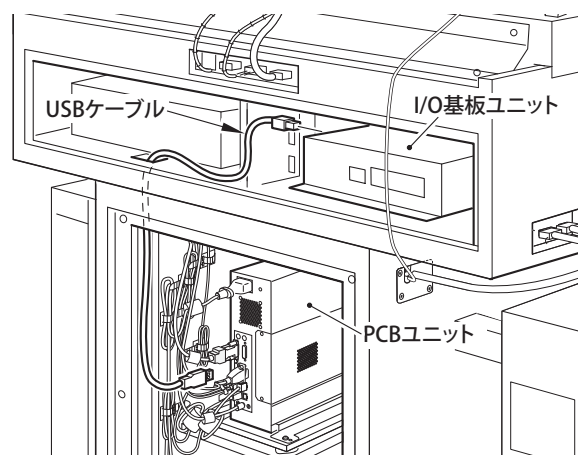


**2** 背面扉(上)を外す  
\*外す際に、図のコネクターを抜いてください。

**注意!** 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが内部断線する場合があります。



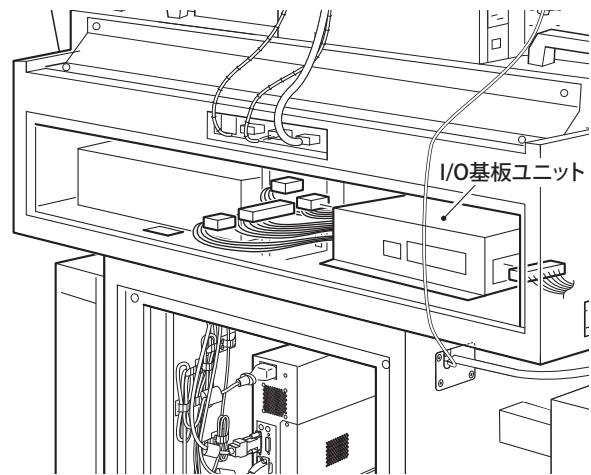
**3** USBケーブルを取り外す  
1 アースバンドを装着します。  
2 PCBユニットとI/O基板ユニットに接続されているUSBケーブルを抜いて取り除きます。  
\*取り除いたUSBケーブルは今後使用しません。



GQFDD-JA・GQGLD-JA GQHDD-JA・GQI00-JA・GQJDZ-JA)

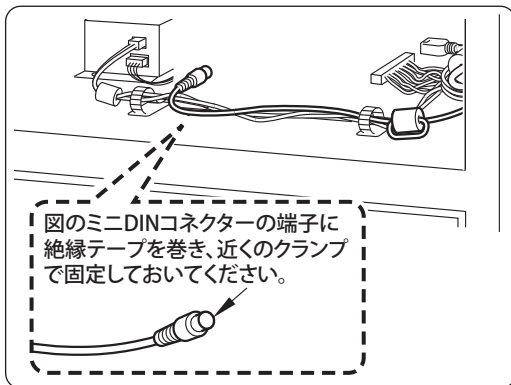
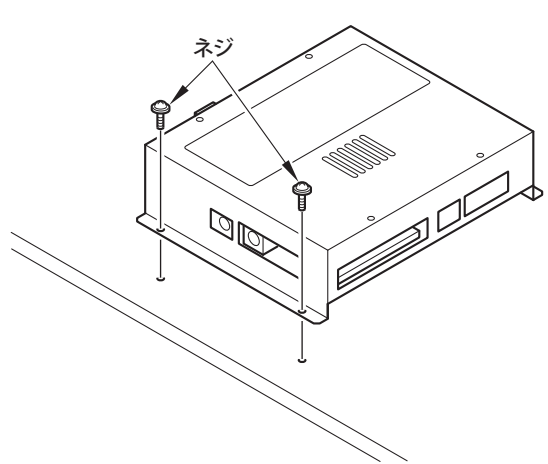
**4** I/O基板ユニットのコネクターを抜く

- 1 I/O基板ユニットに接続されているすべてのコネクターを抜きます。  
\* I/O基板ユニット背面のコネクターは、**5**で取り外す際に抜いてください。
- 2 I/O基板ユニットに取り付けられているアース線を外します。  
\* 本体型式によっては、奥側に取り付けられている場合があります。



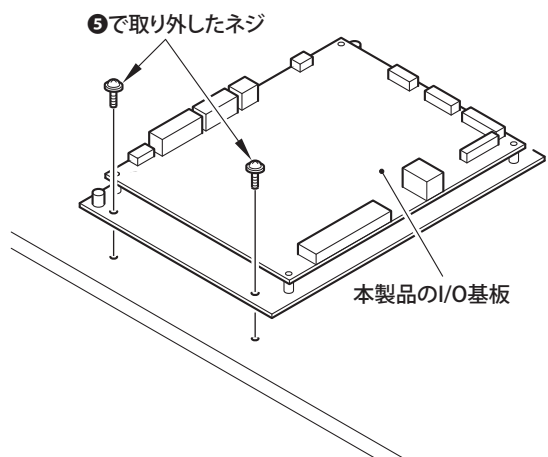
**5** I/O基板ユニットを取り外す

- 1 I/O基板ユニットを固定しているネジを外します。  
\* 取り外したネジは再使用します。
- 2 I/O基板ユニットを取り外します。  
\* 取り外しながら、背面に接続されているコネクターを抜いてください。  
\* 取り外したI/O基板ユニットは今後使用しません。



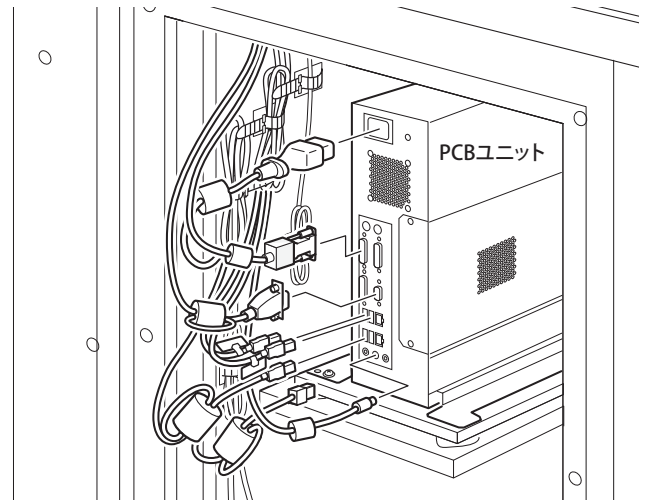
**6** 本製品のI/O基板を取り付ける

- 本製品のI/O基板をセットし、ネジで固定します。

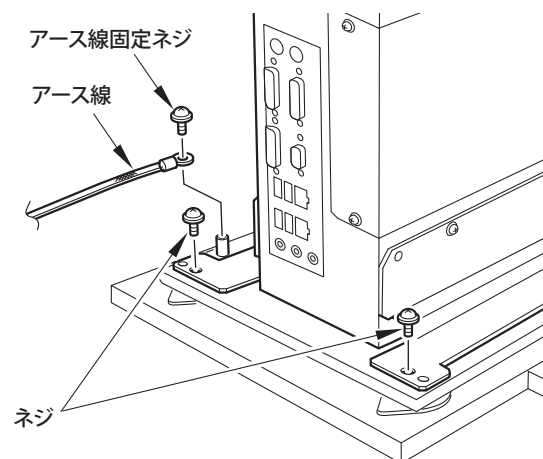


●続いて、次ページの手順でPCBユニットを交換してください。

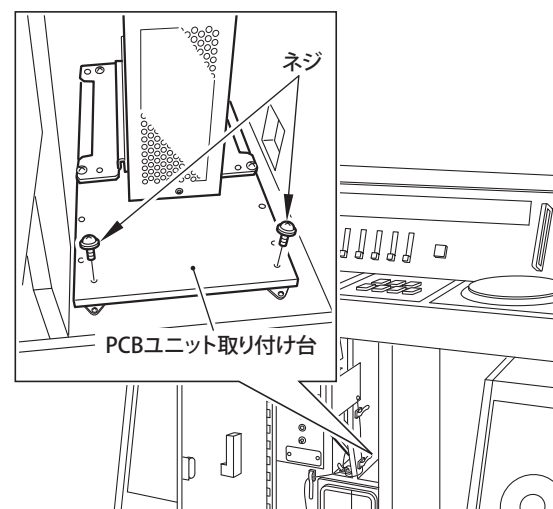
- 7** PCBユニットのコネクターを抜く
- PCBユニットに接続されているすべてのコネクター類を抜きます。



- 8** アース線を取り外す
- 1 アース線を外します。
  - 2 PCBユニット取り付け台のネジを外します。  
\*取り外したネジは再使用します。

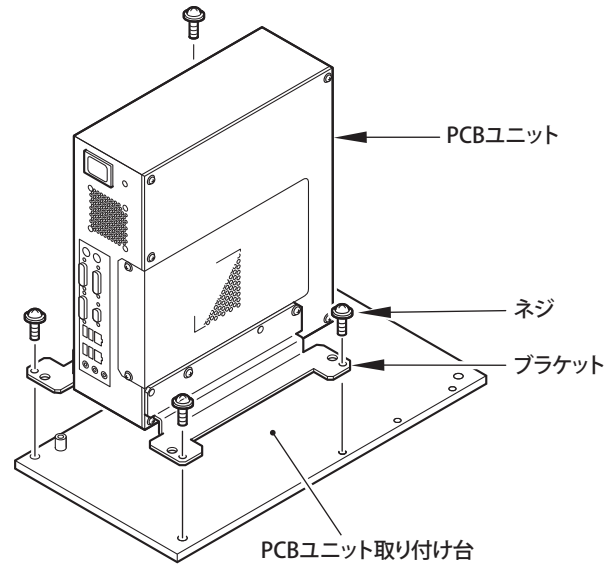


- 9** 前面側のネジを外す
- メンテナンスドア側より、PCBユニット取り付け台のネジを外します。  
\*取り外したネジは再使用します。



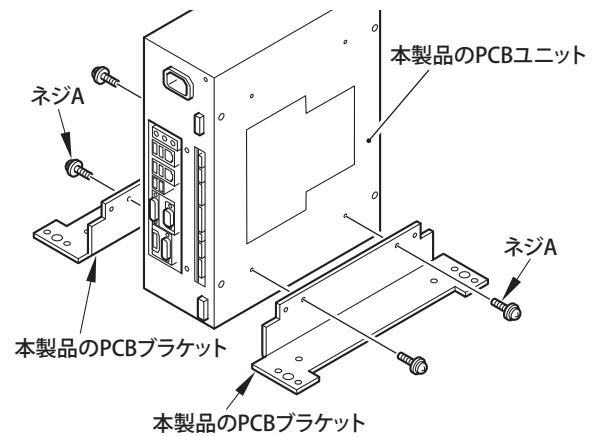
## 10 背面よりPCBユニットを取り出す

- 1 PCBユニットを、取り付け台ごと取り出します。
- 2 PCBユニットを、ブラケットごと取り外します。  
 \*取り外したPCBユニットとブラケットは今後使用しません。  
 \*PCBユニット取り付け台と図のネジは再使用します。



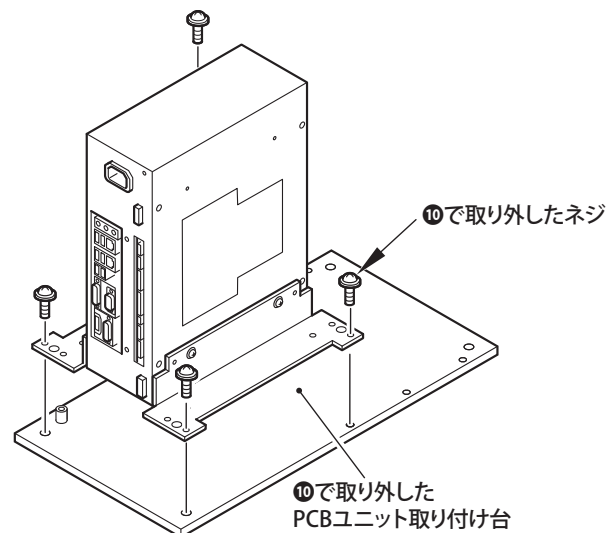
## 11 PCBブラケットを取り付ける

- 本製品のPCBユニットに、本製品のPCBブラケットをネジAで取り付けます。  
 \*PCBブラケットには向きがあります。  
 必ず右図に合わせてください。



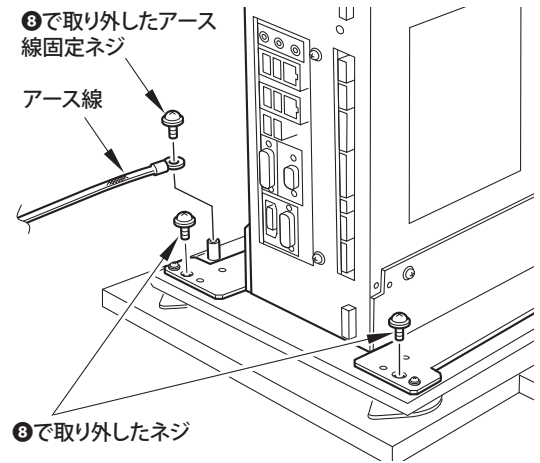
## 12 PCBユニット取り付け台に固定する

- PCBユニットを、PCBユニット取り付け台に固定します。



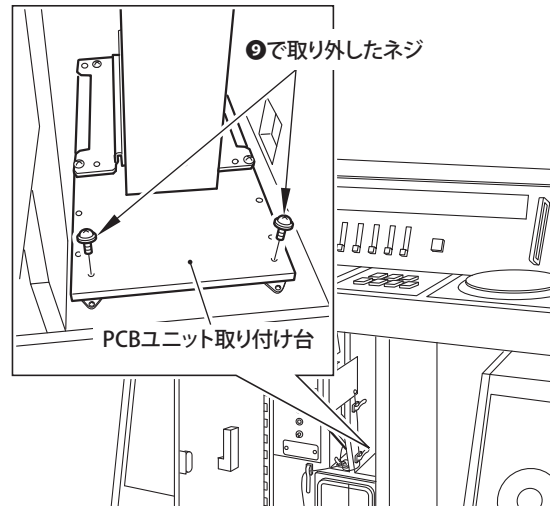
### 13 PCBユニットをセットする

- 1 PCBユニットを、取り付け台ごとセットします。
- 2 PCBユニット取り付け台をネジで固定します。
- 3 アース線を接続します。



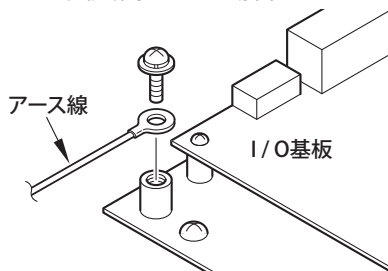
### 14 前面側を固定する

- メンテナンスドア側より、PCBユニット取り付け台をネジで固定します。

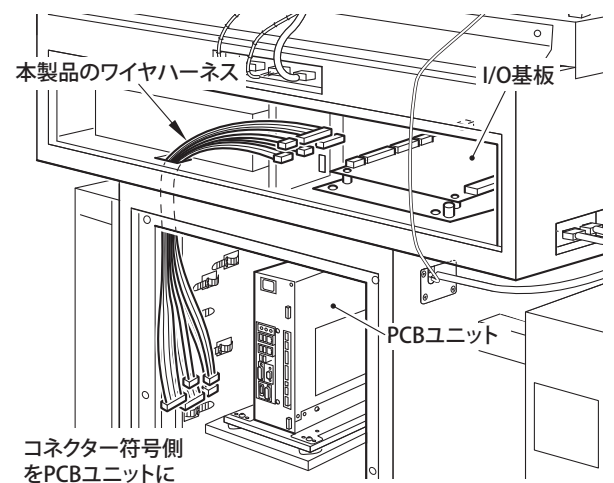


### 15 I/O基板にワイヤハーネスを接続する

- 1 本製品のワイヤハーネスを、コネクタ符号をPCBユニット側にしてゲーム機内に取り回します。
- 2 ワイヤハーネスのコネクタ符号が無い側を、I/O基板に接続します。(P.79参照)  
\*今までご使用のI/O基板ユニットに取り付けられていたアース線を、確実に取り付けてください。(奥側にある場合があります)

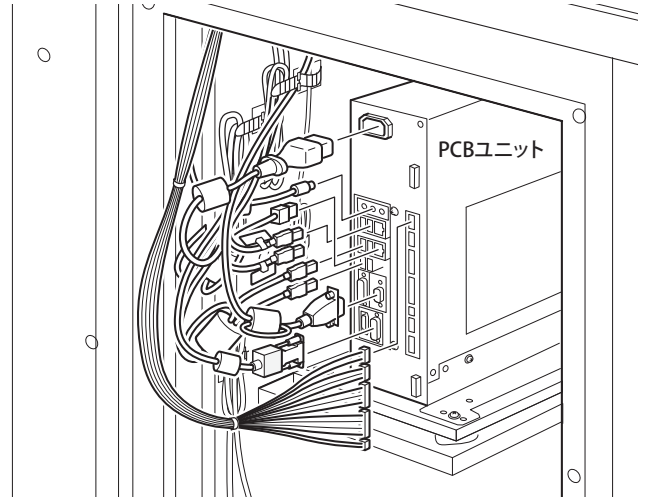


- 3 取り回したワイヤハーネスを、ゲーム機内のクランプで固定します。



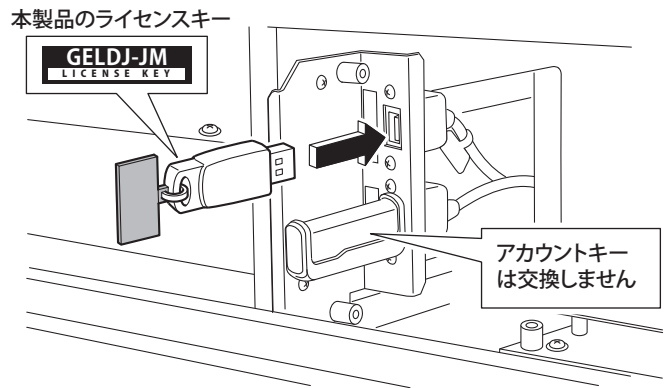
## 16 コネクタを接続する

- 1 コネクタ類をPCBユニットに接続します。  
 \*コネクタ符号を合わせて接続してください。  
 \*USBケーブルにコネクタ符号がない場合はUSB2またはUSB3に接続してください。  
 \*DVIケーブルは、PCBユニットの青色の端子に接続してください。
- 2 ワイヤハーネスのコネクタを、PCBユニットに接続します。  
 \*コネクタ符号を合わせて接続してください。
- 3 モニターがブラウン管タイプの場合は、VGA変換ケーブルを接続してください。(P.92)

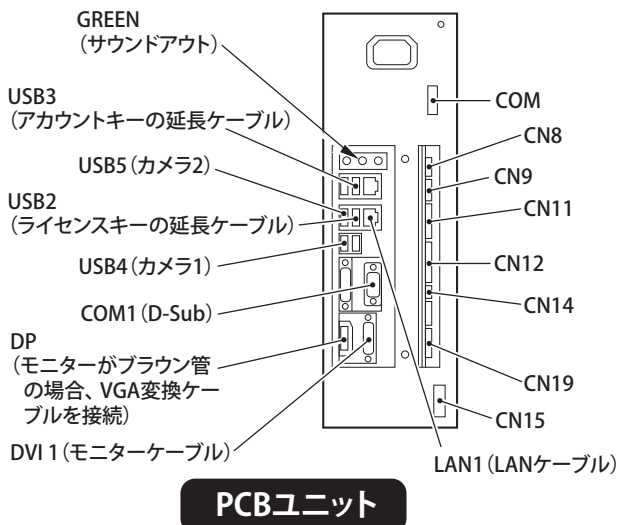


## 17 ライセンスキーを交換する

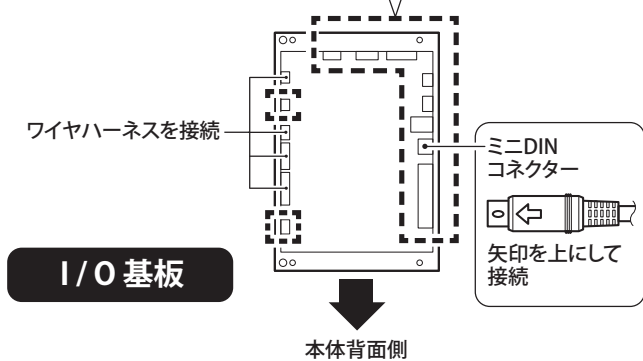
- 本製品のライセンスキーを接続します。  
 \*交換前のライセンスキーは今後使用しません。



## コネクタ接続図 ( GQD01-JA ・ GQE11-JA ・ GQECO-JA ・ GQFDD-JA ・ GQGLD-JA ・ GQHDD-JA ・ GQI00-JA ・ GQJDZ-JA )



図の範囲のコネクタには、既存のコネクタを接続してください。  
 ・機種や出荷時期によっては、既存のコネクタとI/O基板のコネクタが存在しない場合があります。接続しないことによる影響はありません。  
**●接続位置の詳細は (P.92)**



●続いて、カメラユニットを取り付けてください。(P.86)

コンバージョン作業  
コンバージョン

## I/O基板・PCBユニットの交換 (GQLDJ-JA・GQLDJ-JB・GQLDJ-JC)

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・メンテナンスドア用鍵・アースバンド

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチを切る

②コンセントから電源プラグを抜く

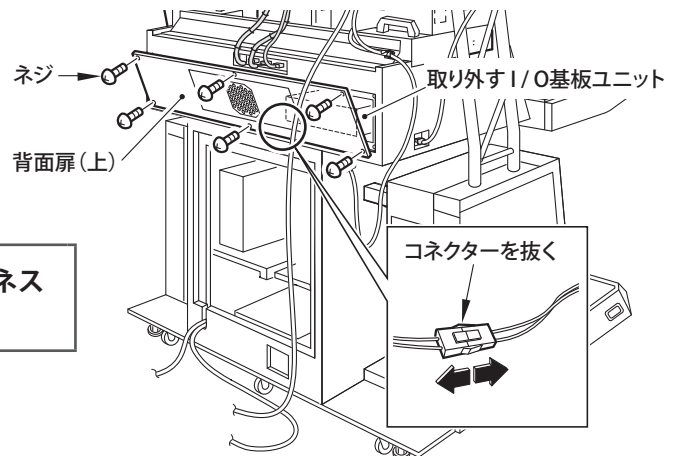
(モニター電源を別にとっている場合も、モニターの電源を切ると同時に、電源プラグも抜いてください)

### 1 背面扉(上)を外す

- \*外す際に、図のコネクターを抜いてください。
- \*本体型式によっては、コネクターが無い場合があります。

**注意！**

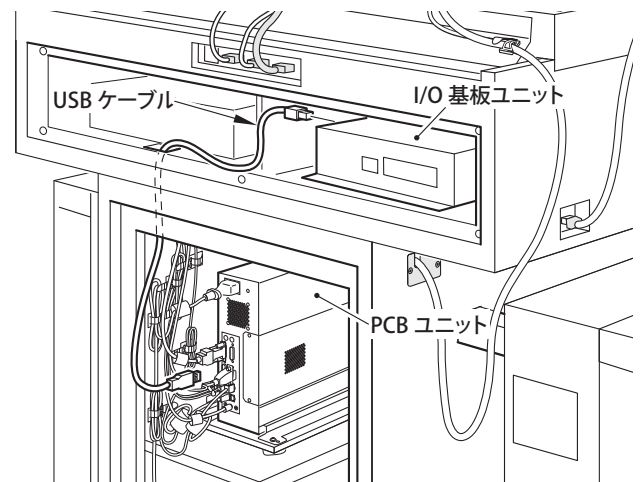
勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが内部断線する場合があります。



### 2 USBケーブルを取り外す

- 1 アースバンドを装着します。
- 2 PCBユニットとI/O基板ユニットに接続されているUSBケーブルを抜いて取り除きます。  
\*取り除いたUSBケーブルは今後使用しません。

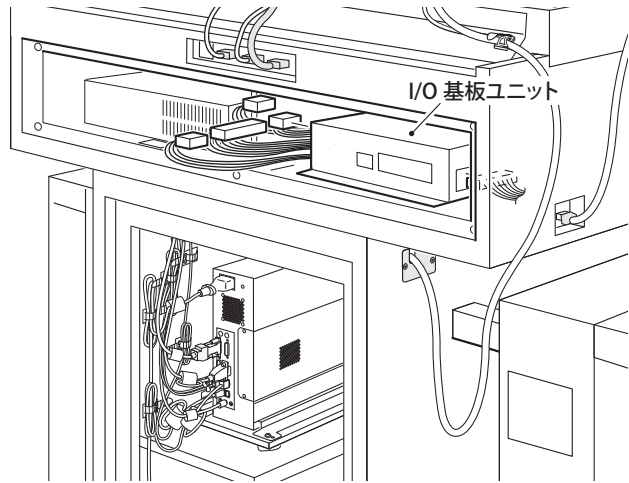
自本体以外のアースされている金属に挟んでください。





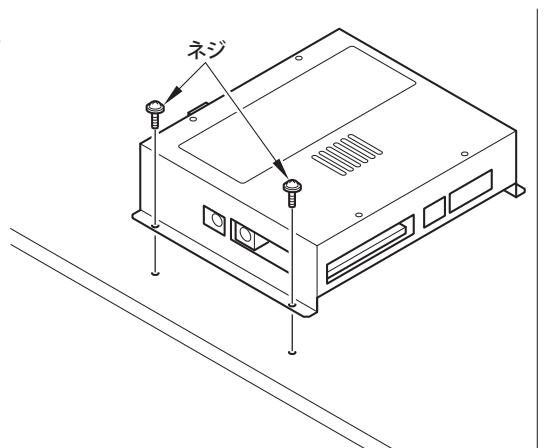
### 3 I/O基板ユニットのコネクターを抜く

- 1 I/O基板ユニットに接続されているすべてのコネクターを抜きます。
- 2 I/O基板ユニットに取り付けられているアース線を外します。  
\*本体型式によっては、アース線が無い場合があります。



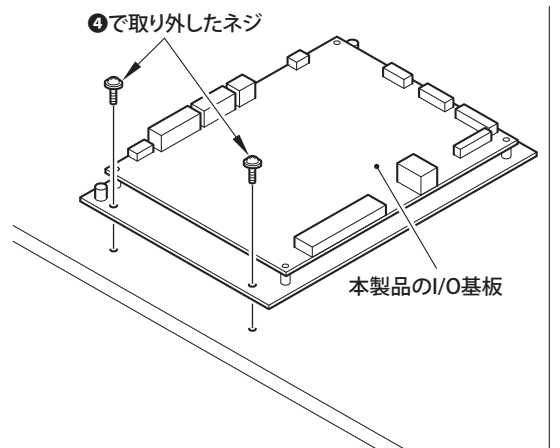
### 4 I/O基板ユニットを取り外す

- 1 I/O基板ユニットを固定しているネジを外します。  
\*取り外したネジは再使用します。
- 2 I/O基板ユニットを取り外します。  
\*取り外したI/O基板ユニットは今後使用しません。



### 5 本製品のI/O基板を取り付ける

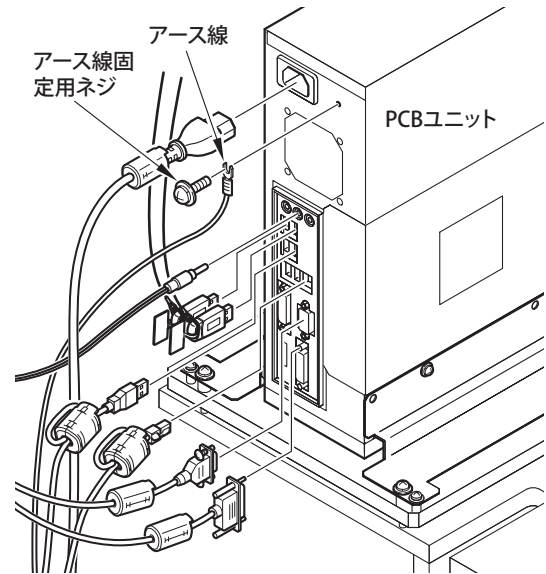
- 本製品のI/O基板をセットし、ネジで固定します。



●続いて、次ページの手順で PCB ユニットを交換してください。

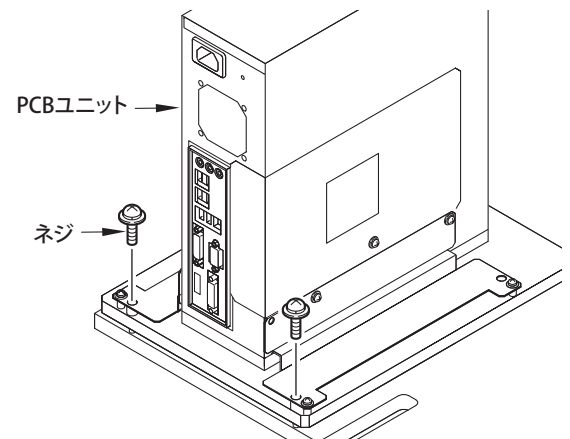
## 6 PCBユニットのコネクター類を抜く

- 1 PCBユニットに接続されているすべてのコネクター類を抜きます。
- 2 アース線を取り外します。  
\*取り外したアース線固定用ネジは再使用します。



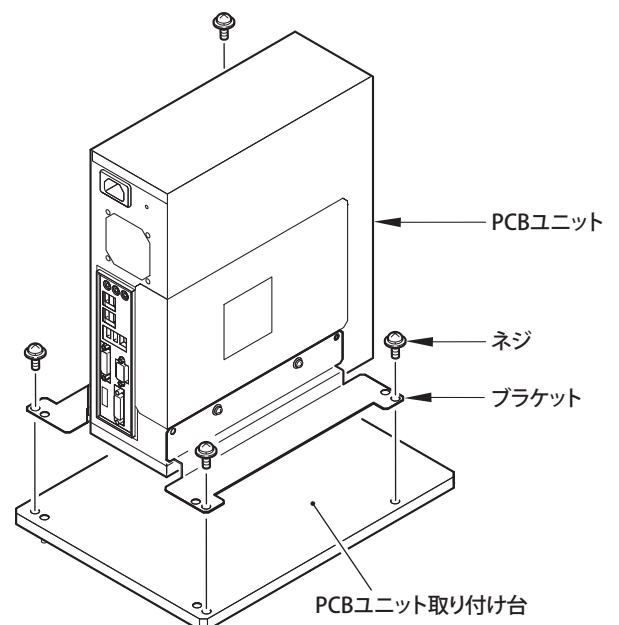
## 7 PCBユニットを取り出す

- 1 PCBユニット取り付け台のネジを外します。  
\*取り外したネジは再使用します。
- 2 PCBユニットを、取り付け台ごと取り出します。



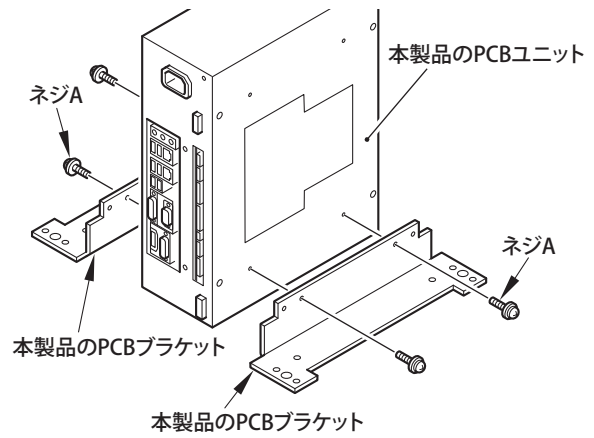
## 8 PCBユニットを取り外す

- PCBユニットを、ブラケットごと取り外します。
- \*取り外したPCBユニットとブラケットは今後は使用しません。
- \* PCBユニット取り付け台と図のネジは再使用します。



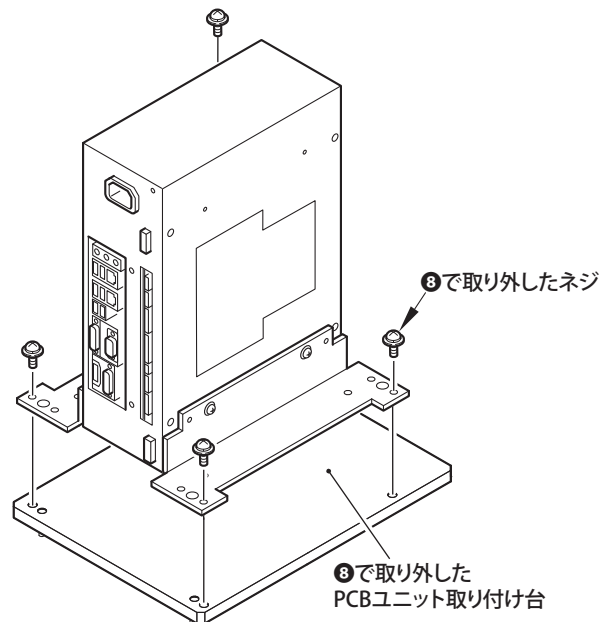
## 9 PCBブラケットを取り付ける

- 本製品のPCBユニットに、本製品のPCBブラケットをネジAで取り付けます。
- \* PCBブラケットには向きがあります。必ず右図に合わせてください。



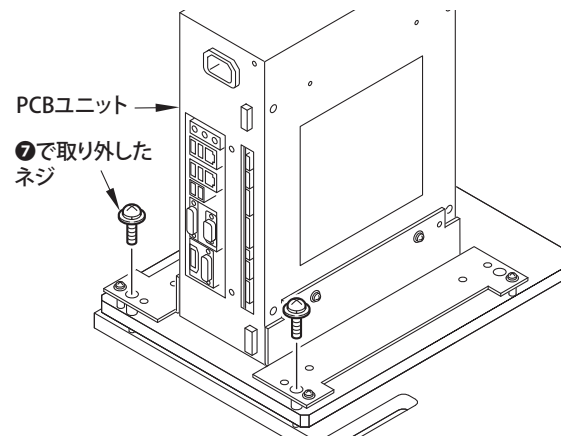
## 10 PCBユニット取り付け台に固定する

- PCBユニットを、PCBユニット取り付け台に固定します。



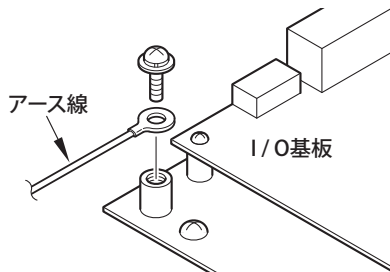
## 11 PCBユニットをセットする

- 1 PCBユニットを、取り付け台ごとセットします。
- 2 PCBユニット取り付け台をネジで固定します。

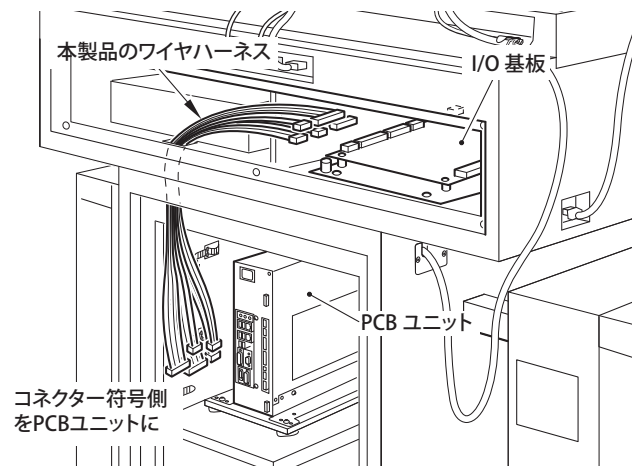


## 12 I/O基板にワイヤハーネスを接続する

- 1 本製品のワイヤハーネスを、コネクター符号をPCBユニット側にしてゲーム機内に取り回します。
- 2 ワイヤハーネスのコネクター符号が無い側を、I/O基板に接続します。(P.85参照)  
\*今までご使用のI/O基板ユニットに取り付けられていたアース線を、確実に取り付けてください。  
(本体型式によってはありません)

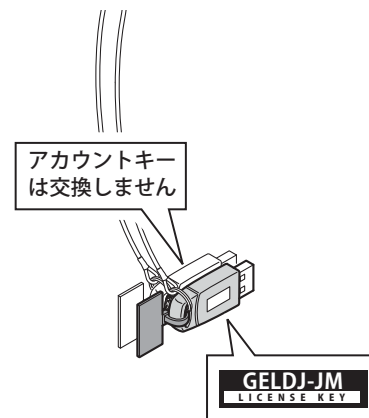


- 3 取り回したワイヤハーネスを、ゲーム機内のクランプで固定します。



## 13 ライセンスキーを交換する

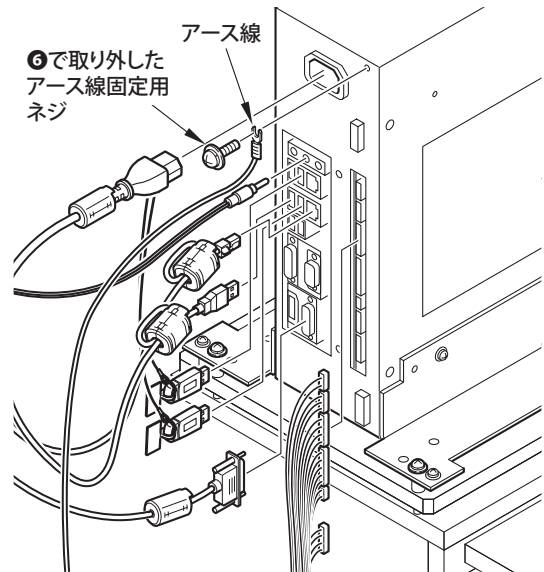
- 本製品のライセンスキーに交換します。
- \*ライセンスキーはひものリングで固定してください。
- \*交換前のライセンスキーは今後使用しません。



図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (QLDJ-JC)

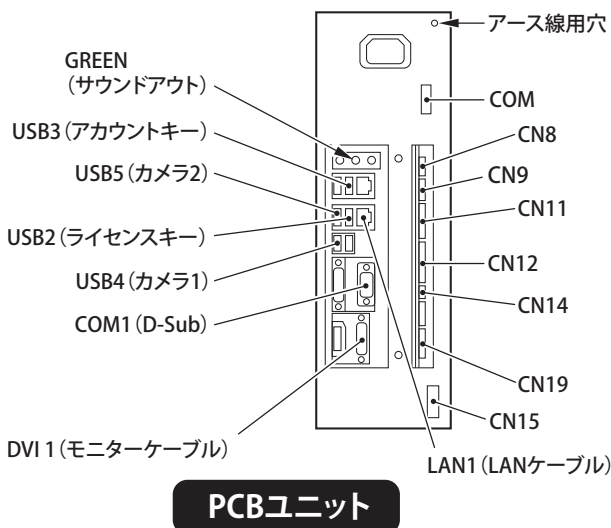
## 14 コネクタを接続する

- 1 コネクタ類をPCBユニットに接続します。  
 \*コネクタ符号を合わせて接続してください。  
 \*USBケーブルにコネクタ符号がない場合はUSB2またはUSB3に接続してください。  
 \*DVIケーブルは、PCBユニットの青色の端子に接続してください。
- 2 アース線を接続します。
- 3 ワイヤハーネスのコネクタを、PCBユニットに接続します。  
 \*コネクタ符号を合わせて接続してください。



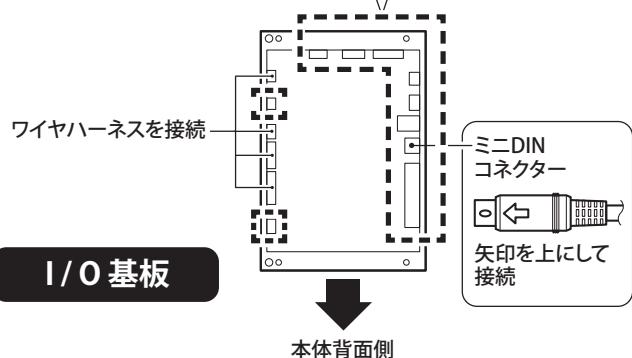
図は対応本体の一例 beatmania IIDX 23 (GQLDJ-JC)

## コネクタ接続図 (GQLDJ-JA・GQLDJ-JB・GQLDJ-JC)



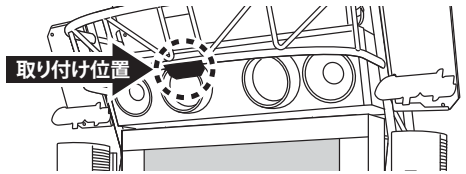
図の範囲のコネクタには、既存のコネクタを接続してください。  
 ・機種や出荷時期によっては、既存のコネクタとI/O基板のコネクタが存在しない場合があります。接続しないことによる影響はありません。

●接続位置の詳細は (P.92)



●続いて、カメラユニットを取り付けてください。(P.86)

## カメラA(手元撮影用)の取り付け



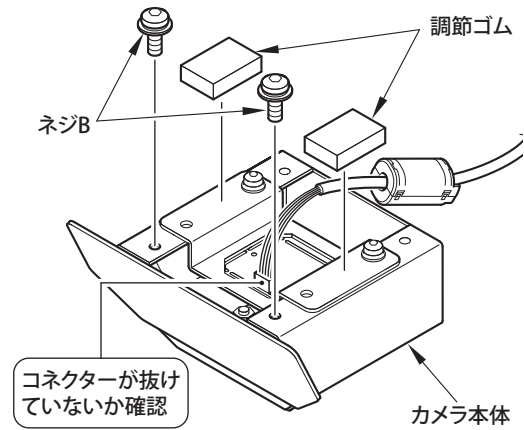
■用意するもの：六角棒レンチ(2.5mm)・脚立・アースバンド

### 1 カメラ本体にネジを仮締めする

1 カメラ本体の図の位置に調節ゴムを貼ります。

調節ゴムは出荷時に貼られている場合があります。  
また、厚みの異なる2種類の調節ゴムが同梱されている場合は、ゲーム機のメインフレームのパイプ径に合わせてどちらかをご使用ください。

2 カメラ本体の手前側2カ所にネジBを仮締めします。



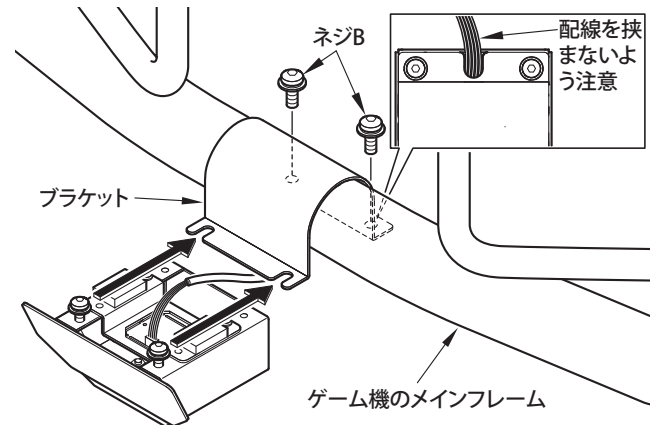
### 2 カメラ本体を取り付ける

1 カメラブラケットを、ゲーム機のメインフレームの中央部にセットします。

2 ①で仮締めしたネジBを、ブラケットのスリットに合わせて差し込みます。

3 カメラ本体の背面側2カ所にネジBを仮締めします。このとき、配線を挟まないように注意してください。

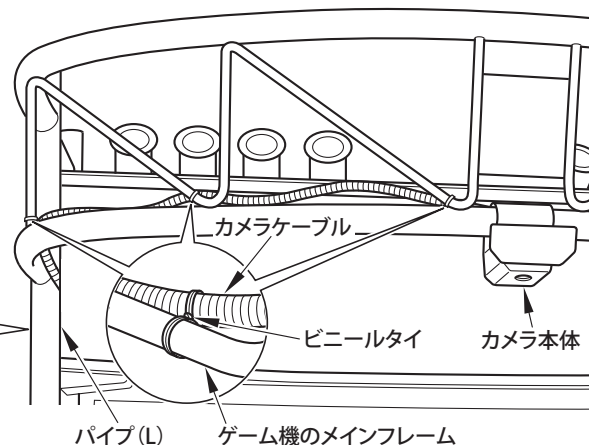
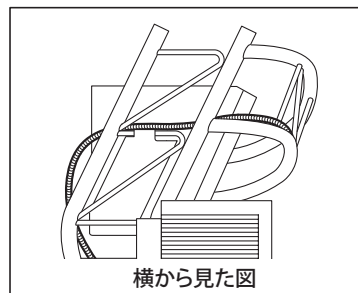
\*ネジは強く締め付けずに、カメラ本体が手で動く程度にしてください。コンバージョン完了後、テストモードの「CAMERA CHECK」を行った後に締め付けます。



### 3 ケーブルを固定する

1 カメラケーブルを、ゲーム機のメインフレームとパイプ(L)に沿わせます。

2 カメラケーブルを、適当な位置にビニールタイで固定します。



●続いて、カメラB(顔撮影用)を取り付けてください。(P.87)

## カメラB(顔撮影用)の取り付け

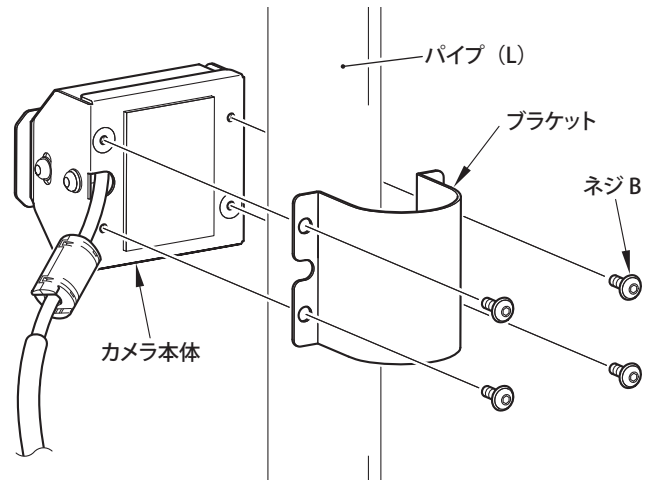
取り付け位置



■用意するもの：六角棒レンチ(2.5mm)・アースバンド

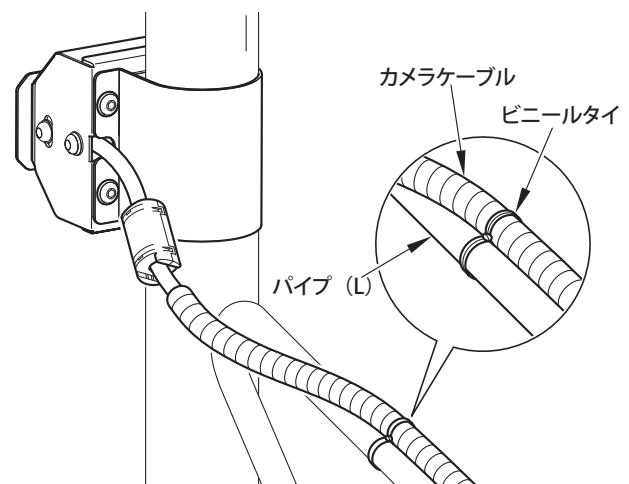
### 1 カメラ本体を取り付ける

- パイプ(L)の図の位置にブラケットを挟み、ネジBでカメラ本体を仮締めします。
- \*ブラケットとカメラ本体には向きがあります。必ず図の向きで取り付けてください。
- \*ネジは強く締め付けずに、カメラ本体が手で動く程度にしてください。コンバージョン完了後、テストモードの「CAMERA CHECK」を行った後に締め付けます。

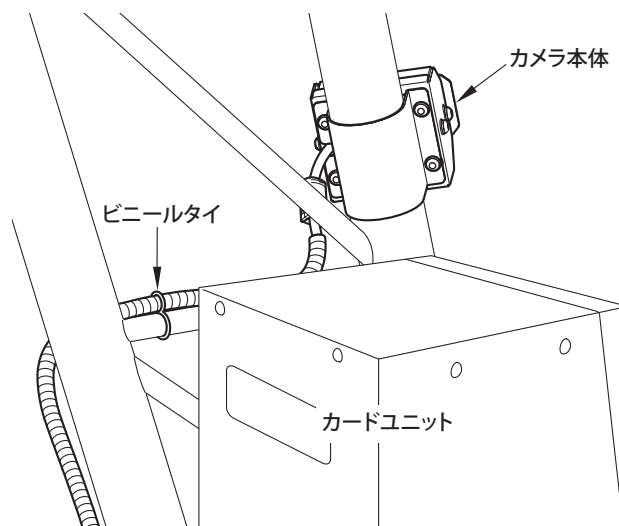


### 2 ケーブルを固定する

- 1 カメラケーブルをパイプ(L)に沿わせます。
- 2 カメラケーブルを、適当な位置にビニールタイで固定します。



- カードユニットが取り付けられている場合は、図の位置に取り付けてください。

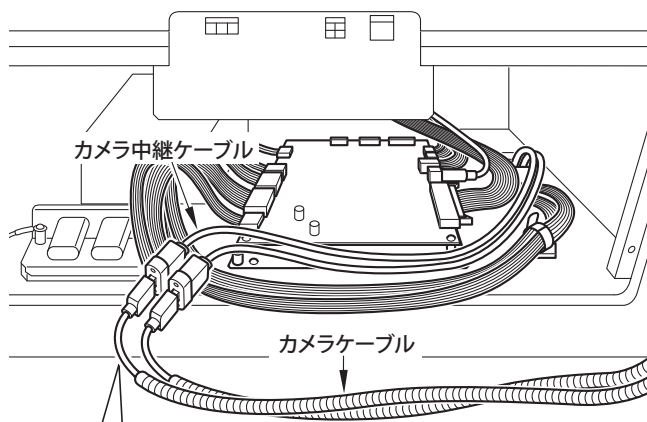


●続いて、カメラケーブルをPCBユニットに接続してください。(P.88 または P.89)

## カメラケーブルの接続 ( GQ863JA ・ GQ983-JA ・ GQ985-JA ・ GQ992-JA )

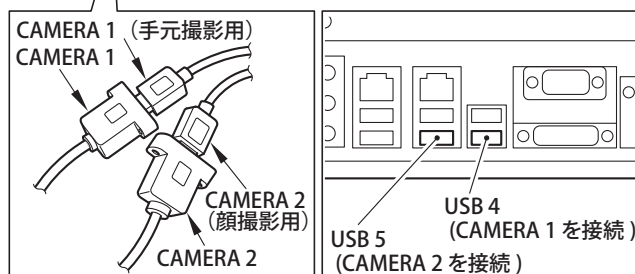
### 1 カメラ中継ケーブルを取り回す

- 1 本製品のカメラ中継ケーブルを、ゲーム機内に取り回します。
- 2 取り回したカメラ中継ケーブルを、ゲーム機内のクランプで固定します。



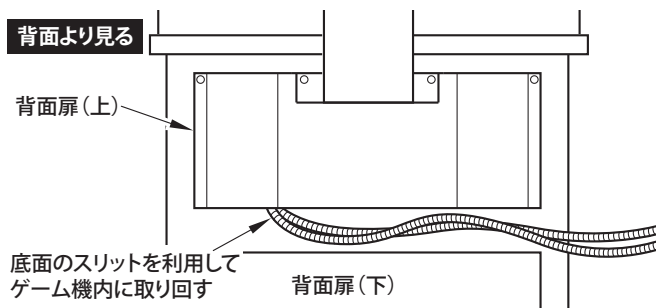
### 2 カメラ中継ケーブルを接続する

- 1 各カメラケーブルに、カメラ中継ケーブルの符号を合わせて接続します。
- 2 カメラ中継ケーブルの反対側を、PCBユニットのUSB4・USB5に接続します。



### 3 背面扉(上・下)を取り付ける。

- \* 扉を取り外す際に電源プラグやコネクターを抜いた本体の場合は、それらを忘れずに接続してください。



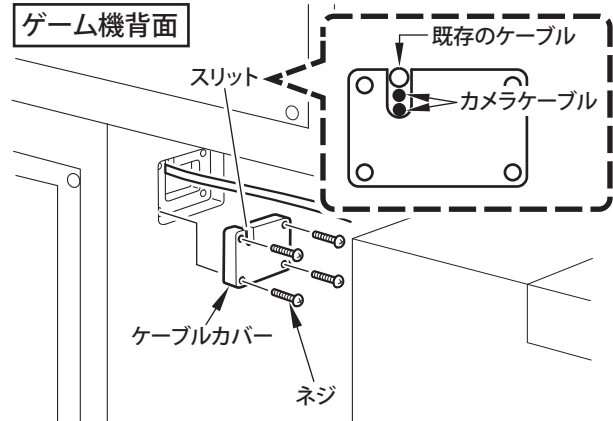
### 4 メンテナンスドアを閉める

● 続いて、タイトルシートなどの装飾部材を交換してください。(P.90)



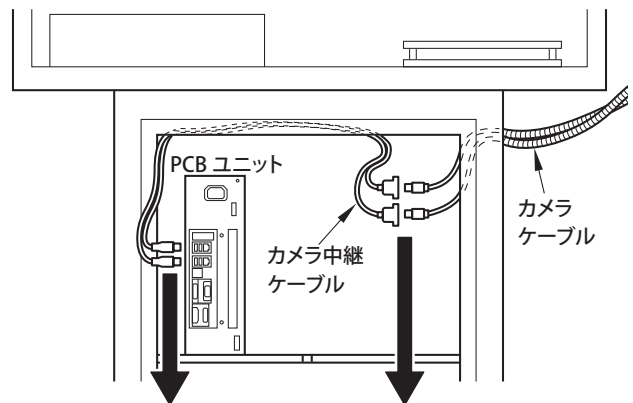
## カメラケーブルの接続 ( GQD01-JA ・ GQE11-JA ・ GQECO-JA ・ GQFDD-JA ・ GQGLD-JA ・ GQHDD-JA ・ GQI00-JA ・ GQJDZ-JA ・ GQLDJ-JA ・ GQLDJ-JB ・ GQLDJ-JC )

- 1** ケーブルをゲーム機内に取り回す
- 1 図のケーブルカバーを取り外します。
  - 2 カバーのスリットに、各カメラケーブルの細くなった部位をセットします。
  - 3 再度、ケーブルカバーを取り付けます。

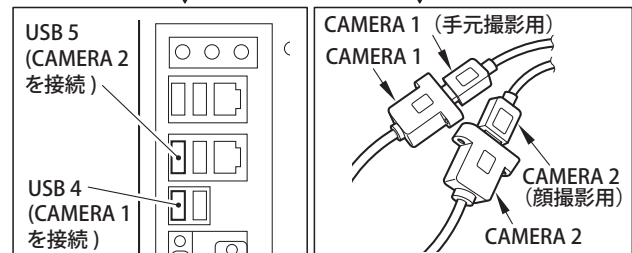


ケーブルカバーの形状やネジの本数は一例です。

- 2** カメラ中継ケーブルを取り回す
- 1 本製品のカメラ中継ケーブルを、ゲーム機内に取り回します。
  - 2 取り回したカメラ中継ケーブルを、ゲーム機内のクランプで固定します。



- 3** カメラ中継ケーブルを接続する
- 1 各カメラケーブルに、カメラ中継ケーブルの符号を合わせて接続します。
  - 2 カメラ中継ケーブルの反対側を、PCBユニットのUSB4・USB5に接続します。



- 4** 背面扉(上・下)を取り付ける。
- \*扉を取り外す際に電源プラグやコネクターを抜いた本体の場合は、それらを忘れずに接続してください。

- 5** メンテナンスドアを閉める

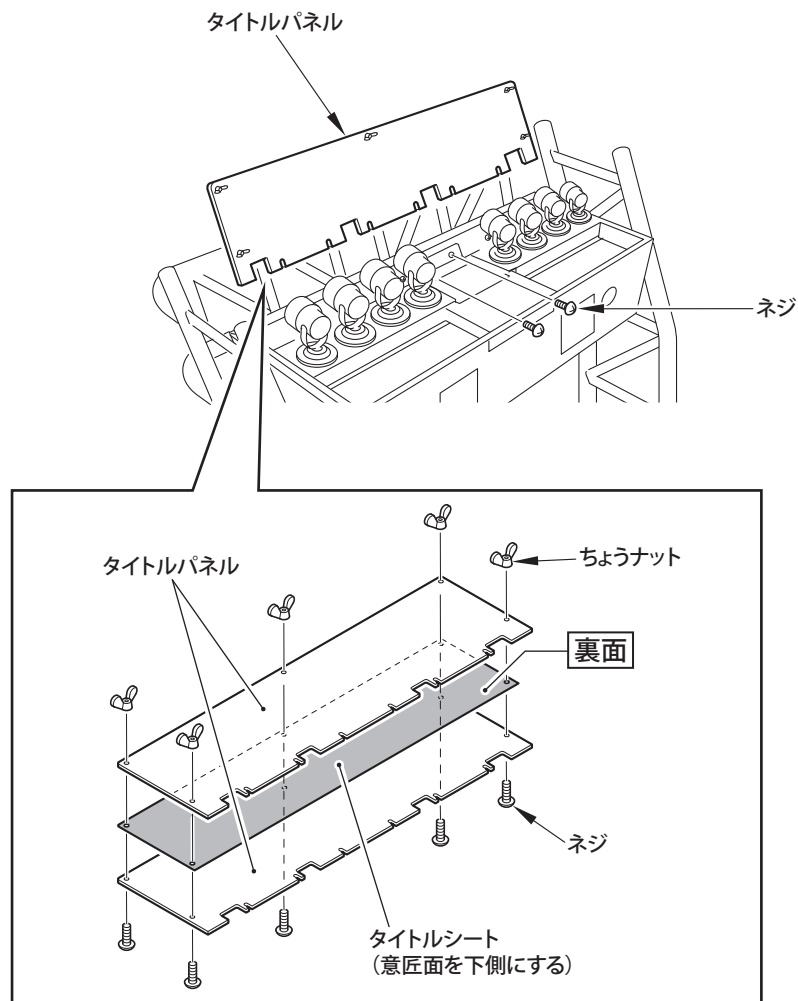
●続いて、タイトルシートなどの装飾部材を交換してください。(P.90)

## タイトルシートの交換

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・脚立

### 1 タイトルパネルを取り外してタイトルシートを交換する

- 1 ネジを外して、タイトルパネルを取り外します。
- 2 ネジとちょうナットを外し、タイトルパネルを分割します。
- 3 本製品のタイトルシートと交換します。



### 2 タイトルパネルを取り付ける

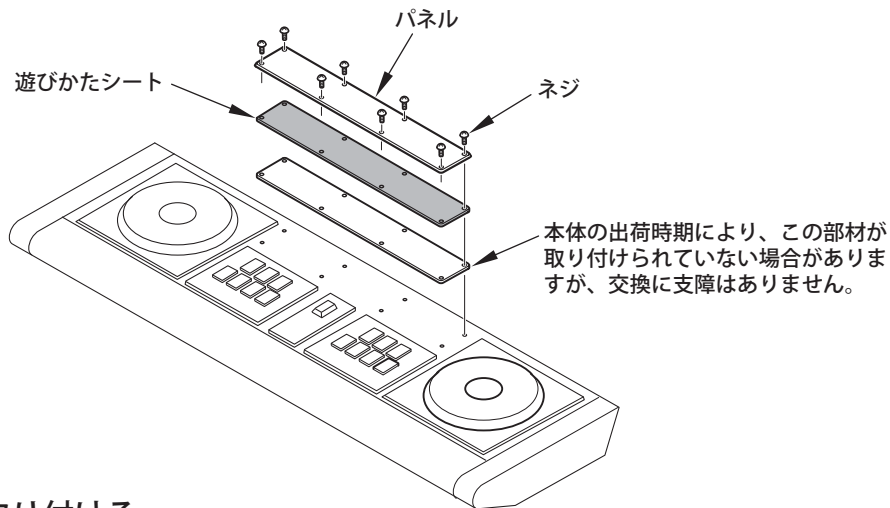
- 1 分割したタイトルパネルを組み立て、ゲーム機にセットします。
- 2 外したネジを用いて、タイトルパネルを固定してください。

## 遊びかたシートの交換

■用意するもの：六角棒レンチ(対辺2.5mm)

### 1 パネルを取り外して遊びかたシートを交換する

- 1 ネジを外して、パネルを取り外します。
- 2 本製品の遊びかたシートと交換します。

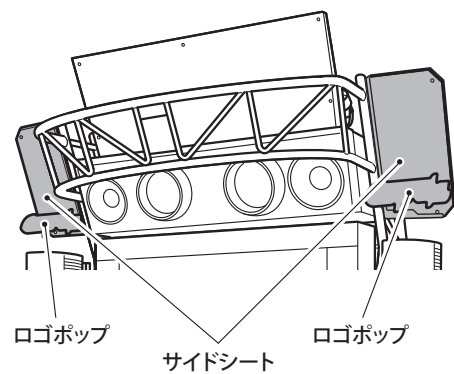


### 2 パネルを取り付ける

- 外したネジを用いて、パネルを固定してください。

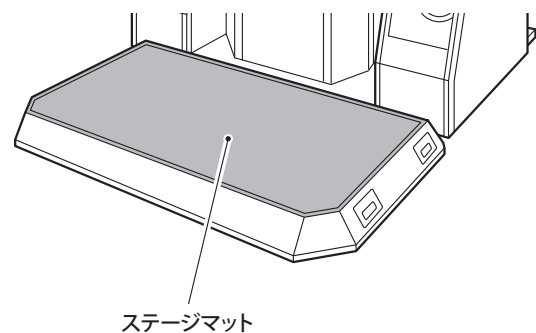
## サイドシートとロゴポップの交換

サイドシートとロゴポップに付属の手順書を参照して交換してください。



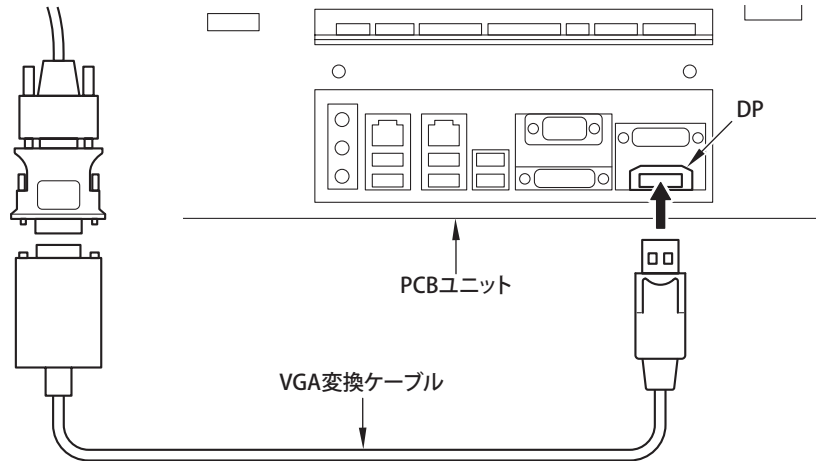
## ステージマットの交換

ステージマットに付属の手順書を参照して交換してください。



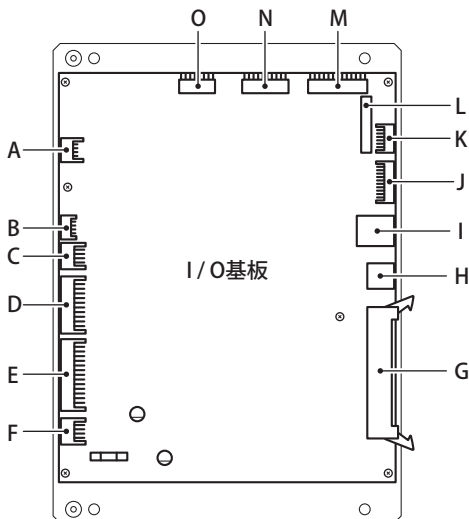
## VGA変換ケーブルの接続(ブラウン管タイプのみ)

モニターがブラウン管仕様の場合、本製品のPCBユニットではモニター出力できませんので、VGA変換ケーブル(GULDJ-JN)を接続して対応してください。



## 本体別 I/O基板接続図

I/O基板へのコネクタ接続は本体型式ごとに異なりますので、下図を参照して接続してください。



●接続されないコネクタ類があれば、端子部に絶縁テープを巻いてください。

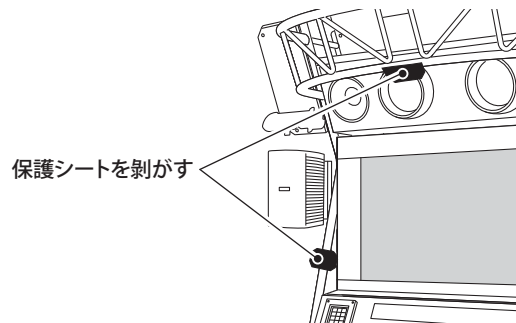
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
GQ863-JA	●	-	●	●	●	●	●	-	●	-	-	-	-	-	-
GQ983-JA	●	-	●	●	●	●	●	-	●	-	-	-	-	-	-
GQ985-JA	●	-	●	●	●	●	●	-	●	-	-	-	-	-	-
GQ992-JA	●	-	●	●	●	●	●	-	●	-	-	-	-	-	-
GQD01-JA	●	-	●	●	●	●	●	●	-	-	-	●	●	●	●
GQE11-JA	●	-	●	●	●	●	●	●	-	-	-	●	●	●	●
GQECO-JA	●	-	●	●	●	●	●	●	-	-	-	●	●	●	●
GQFDD-JA	●	-	●	●	●	●	●	●	-	-	-	●	●	●	●
GQGLD-JA	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	-	-	-	-
GQHDD-JA	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	-	-	-	-
GQI00-JA	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	-	-	-	-
GQJDZ-JA	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	-	-	-	-
GQLDJ-JA	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	-	-	-	-
GQLDJ-JB	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	-	-	-	-
GQLDJ-JC	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	-	-	-	-

●：接続します  
-：接続しません

## コンバージョン作業完了後は

ゲームの起動確認や、各種の調節・設定を行ってください。

- 1 ゲーム機の電源を入れて起動させます。
- 2 起動途中で e-AMUSEMENT サービスの利用確認を行います。(P.94)
- 3 ゲームが起動したことを確認します。
- 4 テストモードの「CAMERA CHECK」を行います。(P.23)
- 5 カメラの調節後、仮締めしていたカメラユニットのネジを締め付けます。(P.86, P.87)
- 6 カメラ本体の保護シートを剥がします。



- 7 テストモードにて、モニターに適した解像度を設定してください。(P.28)
- 8 必要に応じて、テストモードの各種設定を行ってください。

# 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

以上で、e-AMUSEMENT サービスの利用確認が完了です。

- 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)	<b>電源は入っていますか？</b> → 次の4点を確認する。 ・各ユニットの電源プラグ (本体の取扱説明書を参照) ・各ユニットの電源スイッチ (本体の取扱説明書を参照) ・電源ユニットのサーキットプロテクター (本体の取扱説明書を参照) ・店舗のブレーカー
	何も映らない (ランプ類は点灯している)	<b>各ユニットの電源コードは、正しく接続されていますか？</b> <b>各ユニット間のコネクターは、正しく接続されていますか？</b> <b>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。</b> → 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	<b>調整が適切でない可能性があります。</b> → 「COLOR CHECK」(P.25) で確認し、モニター調整をする。
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	<b>コインセレクターは正常に作動していますか？</b> → 「COIN MECH」で作動を確認する。(P.20) ・異常のとき→マイクロスイッチを交換する。(本体の取扱説明書を参照) ・正常のとき→コインセレクターを交換する。(本体の取扱説明書を参照)
	コインを入れても返却口に戻る	<b>本体が傾いていませんか？</b> → アジャスターを適切な高さに調節してください。 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	<b>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。</b> → 「LAMP CHECK」で確認する (P.22)

	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.27)
		スピーカーのケーブルは、正しく接続されていますか？
操作系	各種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.19)
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.26) ・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.97)
		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.97)
		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。



# 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

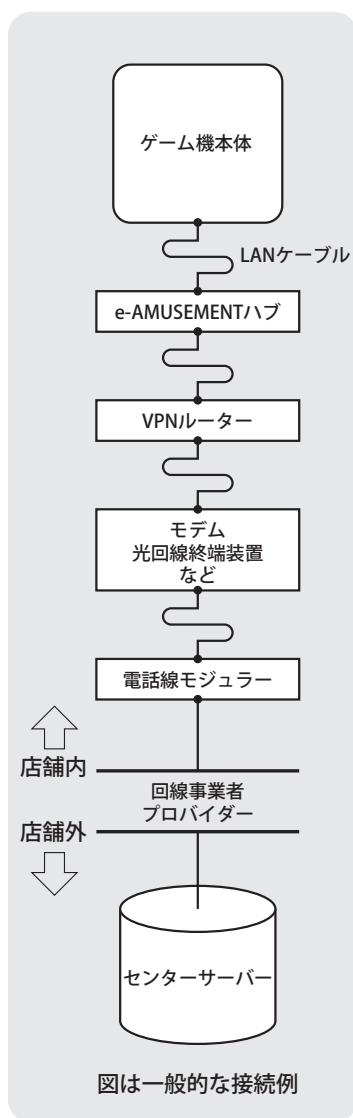
ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。

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。



正常に作動しないとき／ネットワークに関する確認ポイント

故障かな？

# 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	●SSD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	●SSD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、またはアカウントキーが正しく接続されていない。	○ライセンスキー、およびアカウントキーが正しく接続されているか確認してください。
2-1000-****	アプリケーションの起動に失敗しました	●SSD、PCBユニットに異常がある。 ●アプリケーションの起動に失敗した。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。 ○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。
2-1001-0007	セキュリティエラー	●SSD、またはPCBユニットに異常がある。 ●ライセンスキーが正しく接続されていない	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。 ○ライセンスキー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。
2-1002-1000	セキュリティエラー	●セキュリティエラー	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。 ○ライセンスキー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	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1500-****	SSD DATA ERROR(SOUND) SSD DATA ERROR(S) SSD DATA ERROR(SOUND : 0)	●SSDに異常がある。 ●SSD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-****	SSD DATA ERROR(MOVIE)	●SSD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-****	SSD DATA ERROR (GRAPHIC)		
5-1505-****	SSD DATA ERROR SSD DATA ERROR(MUSIC DATA) SSD DATA ERROR(BPM NOTES) SSD DATA ERROR(COURSE DATA)		

● 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。

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)	●アカウントキーが正しく接続されていない。 ●ライセンスキーが正しく接続されていない。	○アカウントキーを正しく接続してください。 ○ライセンスキー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…)	●ライセンスキーが正しく接続されていない。	○ライセンスキー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)	●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。	
	10KEY ERROR	●10キーユニットのコネクタが抜けている。またはケーブルが断線している	○10キーと基板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。	
	SSD DATA ERROR(SID) COIN ERROR	●SSD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。 ○コインセレクターが詰まっていないかを確認してください。	
	LICENSE KEY NOT FOUND. ACCOUNT KEY NOT FOUND.	●ライセンスキーが正しく接続されていない。 ●アカウントキーが正しく接続されていない。	○ライセンスキーを正しく接続してください。 ○アカウントキーを正しく接続してください。	
	USB KEY UNKNOWN ERROR. USB I/O ERROR(NO ANSWER…)	●アカウントキー、またはライセンスキーが正しく接続されていない。 ●I/O基板の故障、または正しく接続されていない。	○アカウントキー、またはライセンスキーを正しく接続してください。 ○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。	
	CAMERA DEVICE ERROR	●カメラに異常がある。または正常に接続されていない。	○カメラの接続を確認してください。(P.88/P.89) ○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。 ●SSD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.40)
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 SETTING」で店舗名の入力を行ってください。(P.33)	
DEFINITION TYPE ERROR		●解像度タイプが設定されていない。	○「GAME OPTIONS」の「DEFINITION TYPE」にて解像度タイプを設定してください。(P.28)	
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.97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.97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	●ソフトウェアのバージョンが古い。	○P.100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.100を参照して対処してください。	

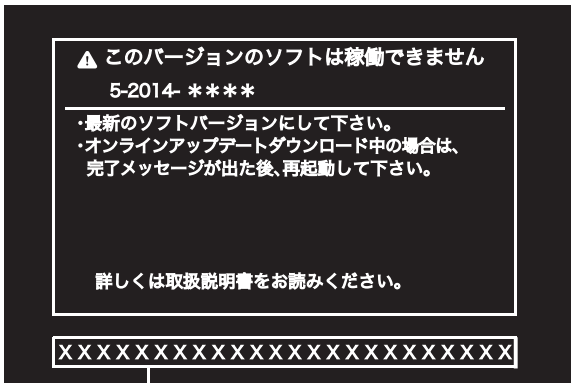
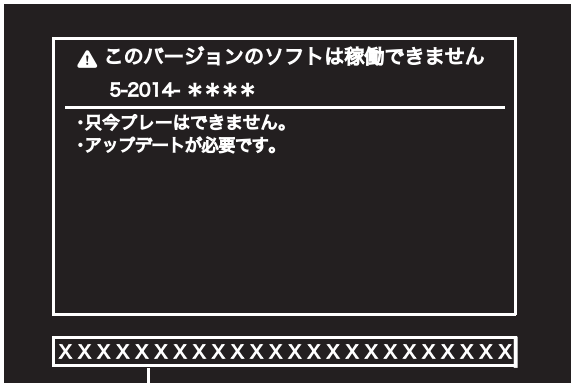
# e-AMUSEMENT Participationについて

## サービスについてのエラー

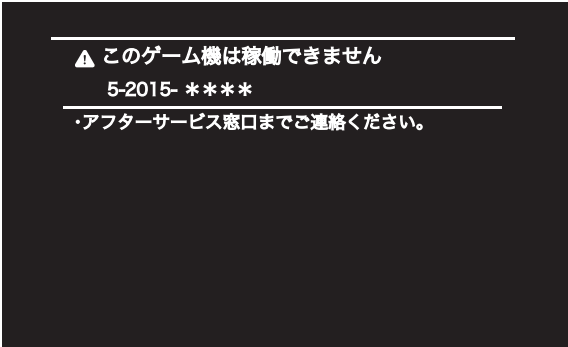
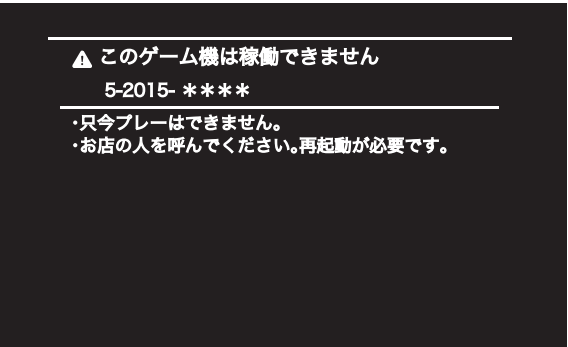
- 最新のオンラインアップデートが必要な場合や、e-AMUSEMENT Participation サービスに何らかの問題が発生した場合に表示されるエラーです。
- 表示された場合は、下記を参照して対処を行ってください。  
また、e-AMUSEMENT Participation サービスの状態は、テストモードの「NETWORK CHECK」で確認してください。(P.34)

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。

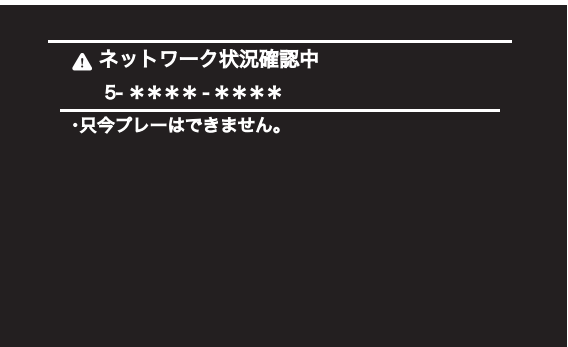
## ソフトウェアのバージョンが適合しない場合

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	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ ソフトウェア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、ソフトウェアを最新のバージョンに更新してください。</li></ul> <p><b>新しいバージョンが配信中の場合</b> アップデート情報表示部に <b>オンラインアップデート情報の確認中</b>です。 または <b>オンラインアップデートダウンロード中</b>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。</p> <p><b>ダウンロードが完了し再起動待ちの場合</b> アップデート情報表示部に <b>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。</b> 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。</p> <p>* 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。</p>
 アップデート情報表示部	

## 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"> <li>▶ 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。</li> </ul> <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"> <li>▶ 再起動してください。</li> </ul> <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"> <li>▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。</li> </ul> <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。

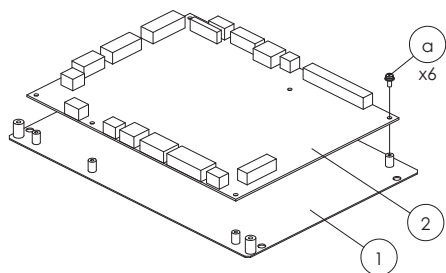


No.	部品番号	品名	個数	備考
1	116817800000	SHEET,TITLE	1	
2	116817830000	SHEET,SIDE L	1	
3	116817840000	SHEET,SIDE R	1	
4	116817860000	POP,LOGO	2	
5	116817820000	SHEET,POP	1	
6	116817730000	SHEET,STAGE(JM)	1	
7	116817770000	SHEET,STAGE(JO)	1	
8	116817990000	LA,CAMERA(U)	1	
9	116835910000	LA,CAMERA(L)	1	
10	116779580000	LA,PASELI KAM	1	
11	116823900000	LA,COIN	1	

# 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。

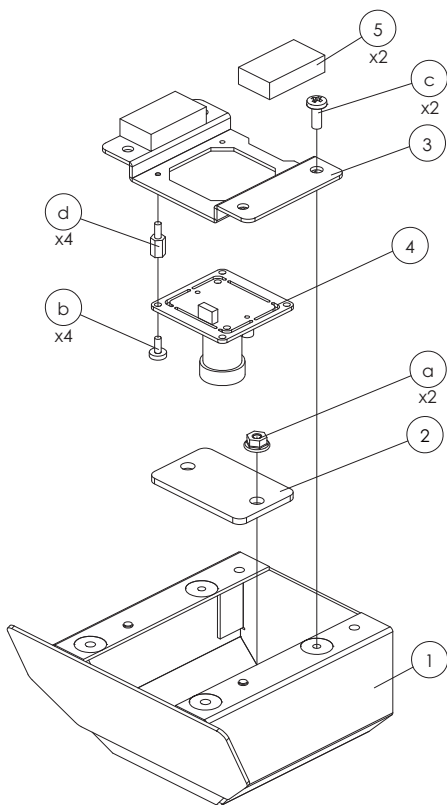
■ FIG.1 ASS'Y,RELAY



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116805600000	BASE,RELAY		1	
2	116788600000	PCB UNIT		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)	6	クロメート

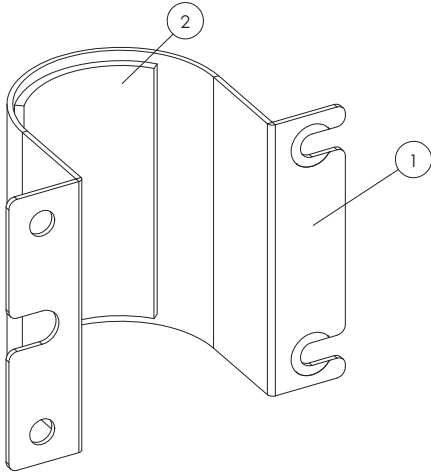
■ FIG.2 ASS'Y,CAMERA(U)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116835320000	BOX,CAMERA(U)		1	
2	116805680000	COVER,CAMERA		1	
3	116841280000	BRACKET,CAMERA(U)		1	
4	116805410000	CAMERA		1	
5	116835400000	RUBBER,PIPE(LJ)		2	GELDJ-JM/JO用

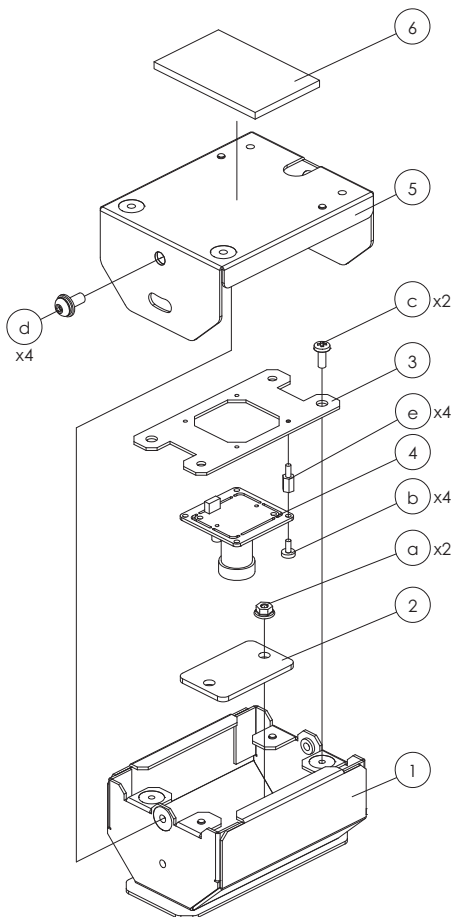
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M3	2	クロメート セレート付
b	十字穴付きなべ小ねじ	M2x4	4	レニー
c	十字穴付きバインド小ねじ	M3x8	2	黒クロメート
d	六角POMスペーサー	BS-2006E	4	

■ FIG.3 ASS'Y,PIPE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116835340000	BRACKET,PIPE		1	
2	116835820000	RUBBER,PIPE(U)		1	

■ FIG.4 ASS'Y,CAMERA(L)

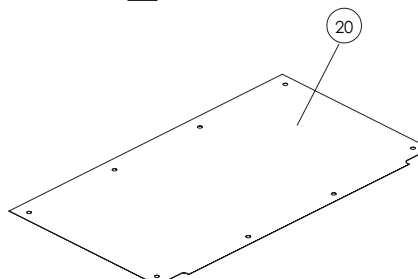
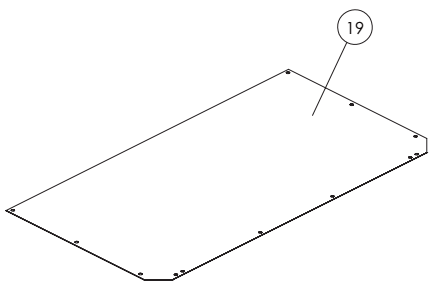
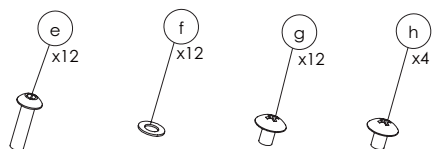
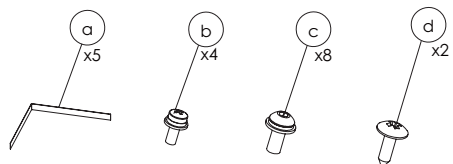
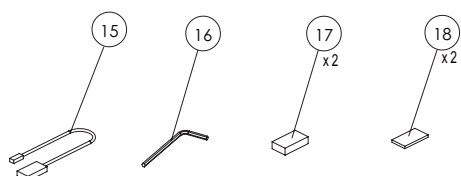
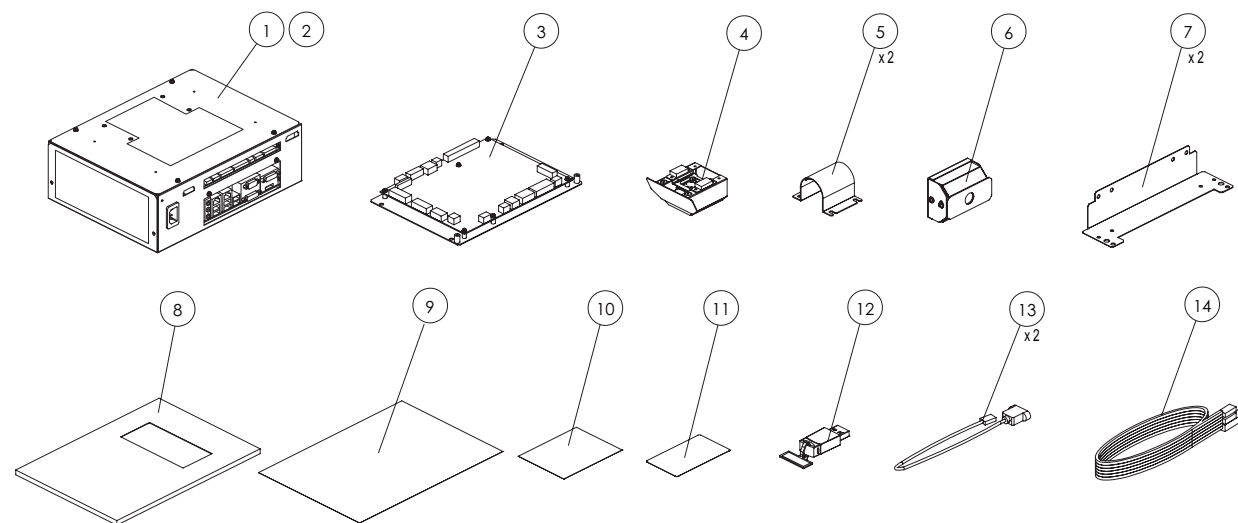


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116835350000	BOX,CAMERA(L)		1	
2	116805680000	COVER,CAMERA		1	
3	116841290000	BRACKET,CAMERA(L)		1	
4	116805410000	CAMERA		1	
5	116835370000	BRACKET,BOX(L)		1	
6	116835830000	RUBBER,PIPE(LL)		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M3	2	クロメート セレート付
b	十字穴付きなべ小ねじ	M2x4	4	レニー
c	十字穴付きバインド小ねじ	M3x8	2	黒クロメート
d	座金組込み六角穴付きなべ小ねじ	M4x10 SW,PW(2号+みがき丸)	4	黒クロメート
e	六角POMスペーサー	BS-2006E	4	



■ FIG.5 UNIT,ATTACHMENT



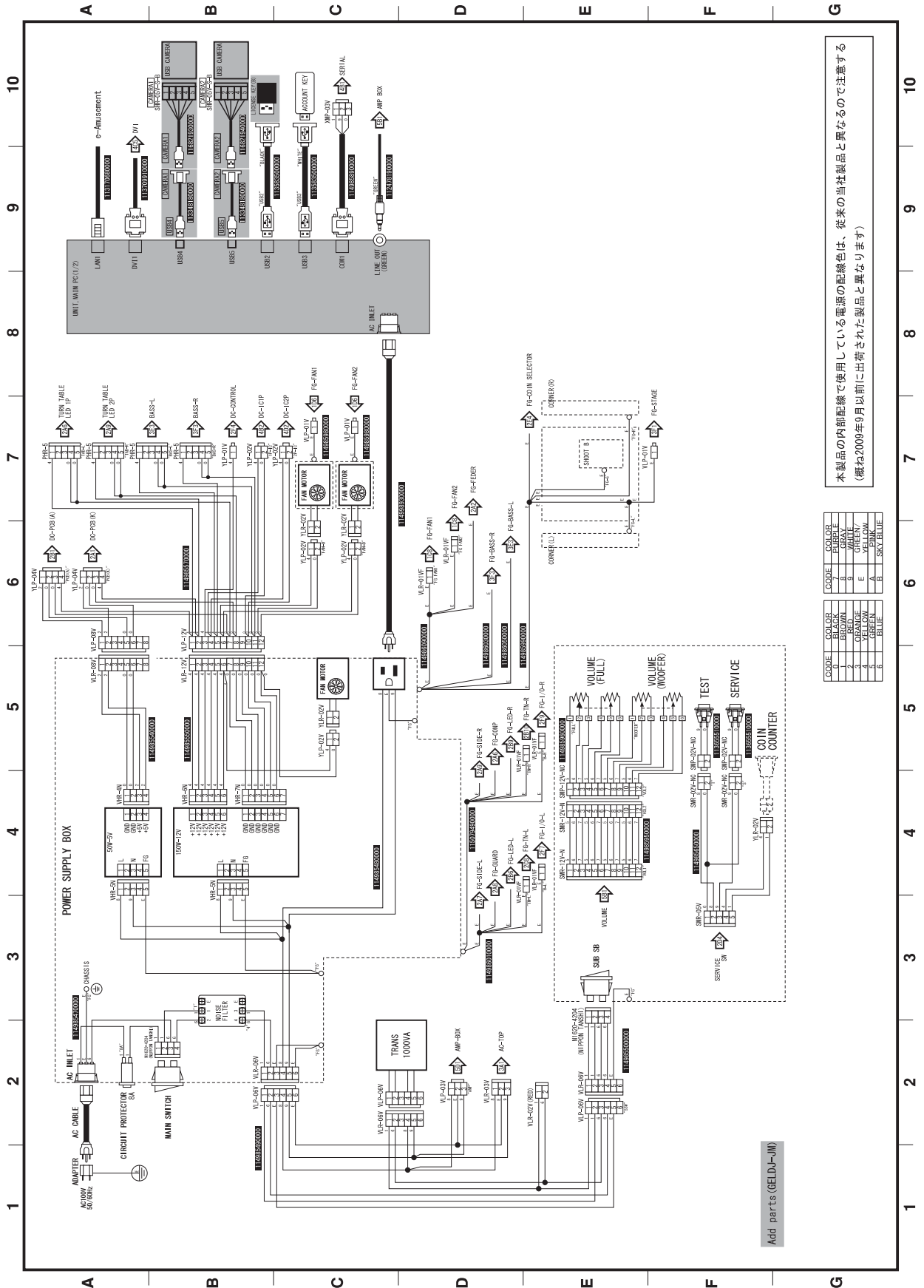
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116836430000	UNIT,MAIN PCB		1	No.2含む
2		ASS'Y,HDD		1	
3	116823540000	ASS'Y,RELAY		1	FIG.1 参照
4	116842630000	ASS'Y,CAMERA(U)		1	FIG.2 参照
5	116836380000	ASS'Y,PIPE		2	FIG.3 参照
6	116842680000	ASS'Y,CAMERA(L)		1	FIG.4 参照
7	116805590000	BRACKET,PCB		2	
8	116818010000	BOOK,MANUAL		1	
9	116694000000	INFO,LICENSE		1	
10	116823900000	LA,COIN		1	
11	116779580000	LA,PASELI KAM		1	
12		UNIT,SECU.USB(BK)		1	ライセンスキー(黒色)
13	113348180000	CABLE,USB		2	
14	116821920000	WIRING HARNESS		1	
15	116694210000	CONVERSION ADAPTER		1	GULDJ-JN用
16	114323670000	WRENCH,HEX KEY	B2.5	1	
17	116835400000	RUBBER,PIPE(LJ)		2	GELDJ-AM用
18	116835920000	RUBBER,PIPE(LA)		2	GELDJ-AM用
19	116823170000	ASS'Y,STAGE		1	GELDJ-JM用
20	116823180000	ASS'Y,STAGE		1	GELDJ-JO用

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	ビニタイ	QH120-12TG D4 L120	5	
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)	4	クロメート
c	座金組込み六角穴付きなべ小ねじ	M4x10 SW,PW (2号+みがき丸)	8	黒クロメート
d	十字穴付トラスタッピンねじ	呼4 x 10(1種)	2	クロメート GELDJ-JO用
e	六角穴付ボタンボルト	M4x15	12	クロム GELDJ-JM用
f	平座金	呼4(D8 T0.5)	12	クロム GELDJ-JM用
g	十字穴付トラス小ねじ	M4x6	12	クロム GELDJ-JM用
h	十字穴付トラス小ねじ	M4x6	4	クロム GELDJ-JO用

# 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。

## GELDJ-JM (GQLDJ-JA)



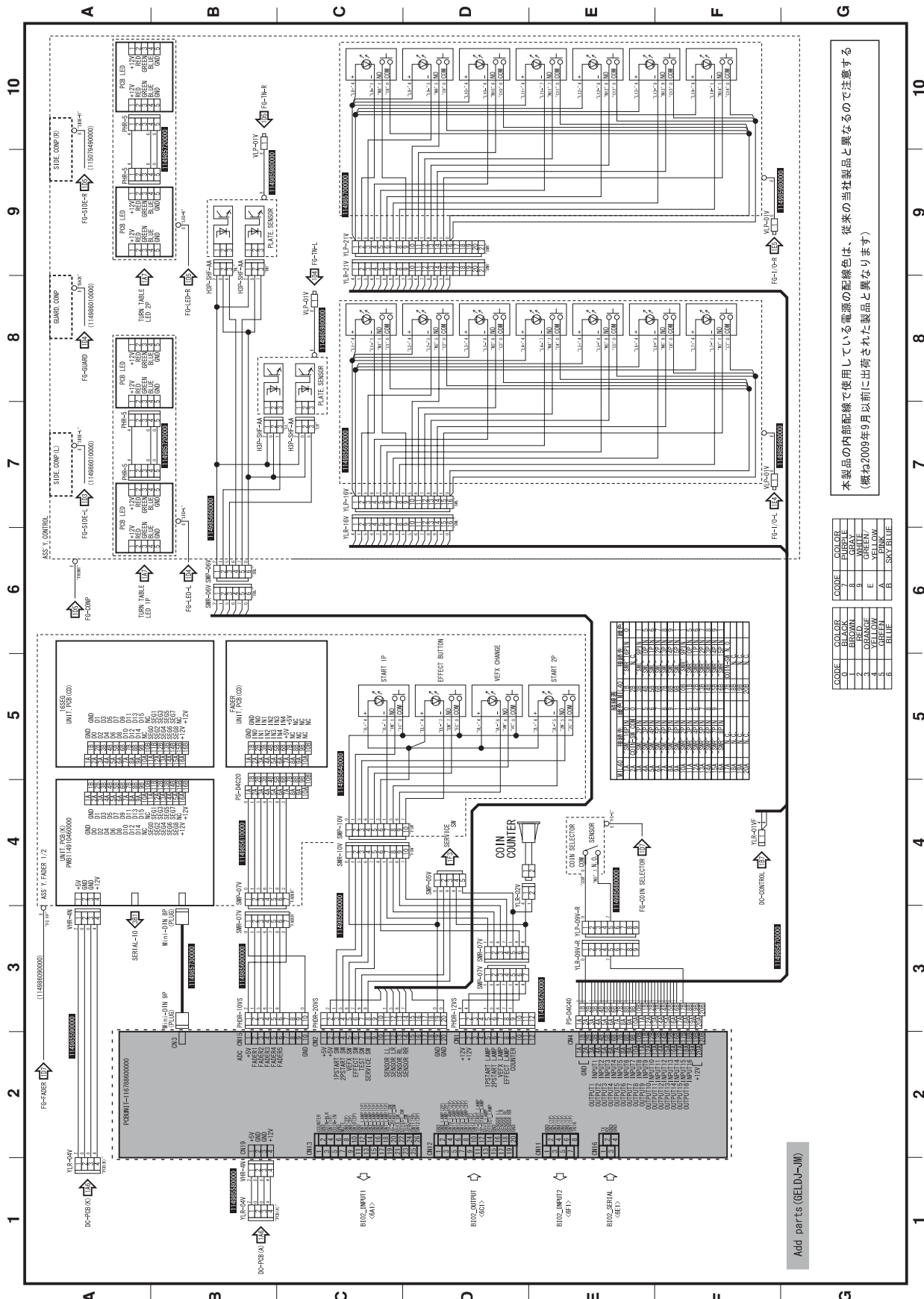
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR	COLOR
0	BLACK	PURPLE
1	BROWN	GRAY
2	BROWN	GRAY
3	ORANGE	GREEN
4	GREEN	YELLOW
5	GREEN	YELLOW
6	BLUE	SKY BLUE

Add parts (GELD-JM)

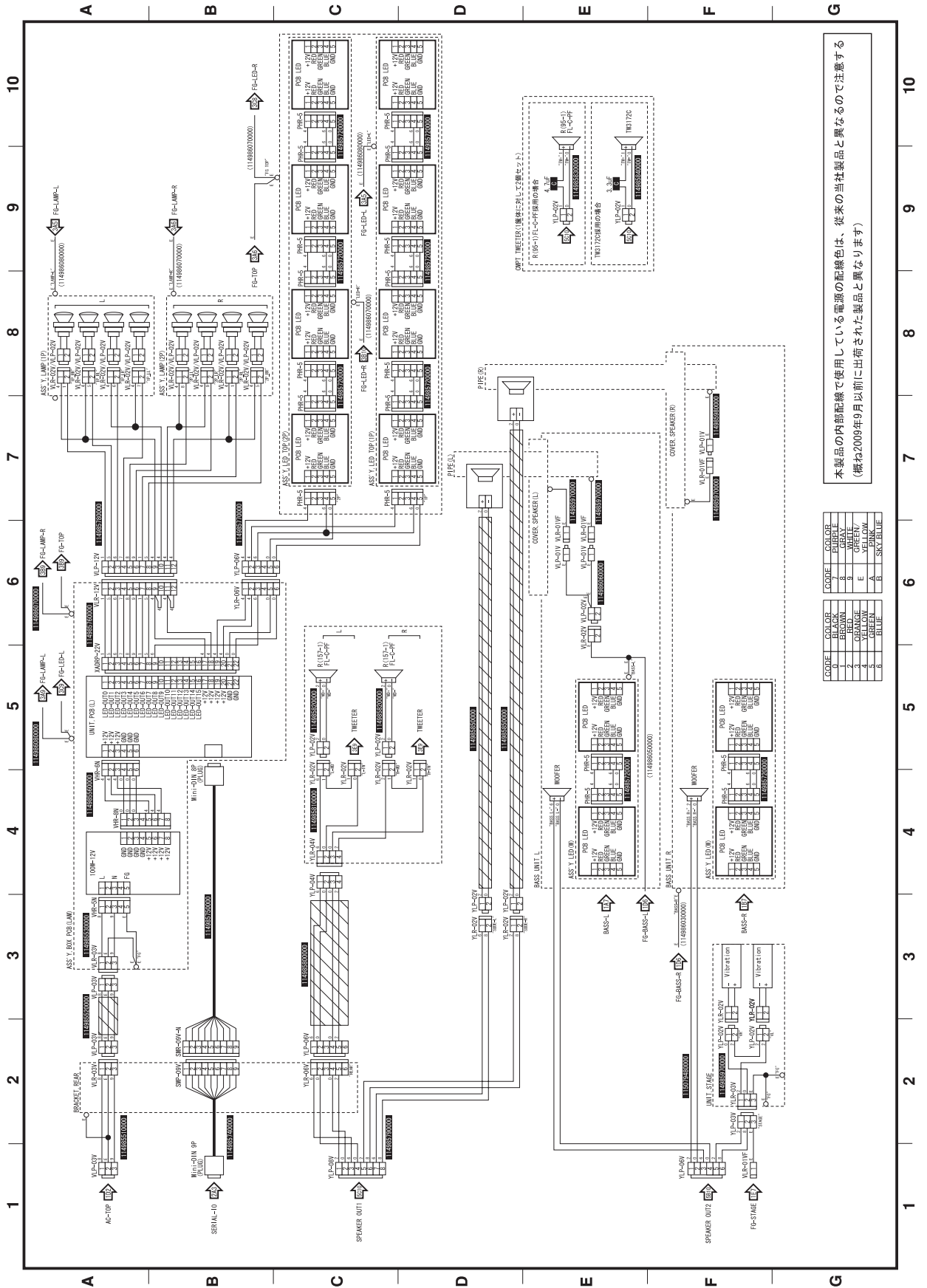
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JA)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (QLDJ-JA)



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

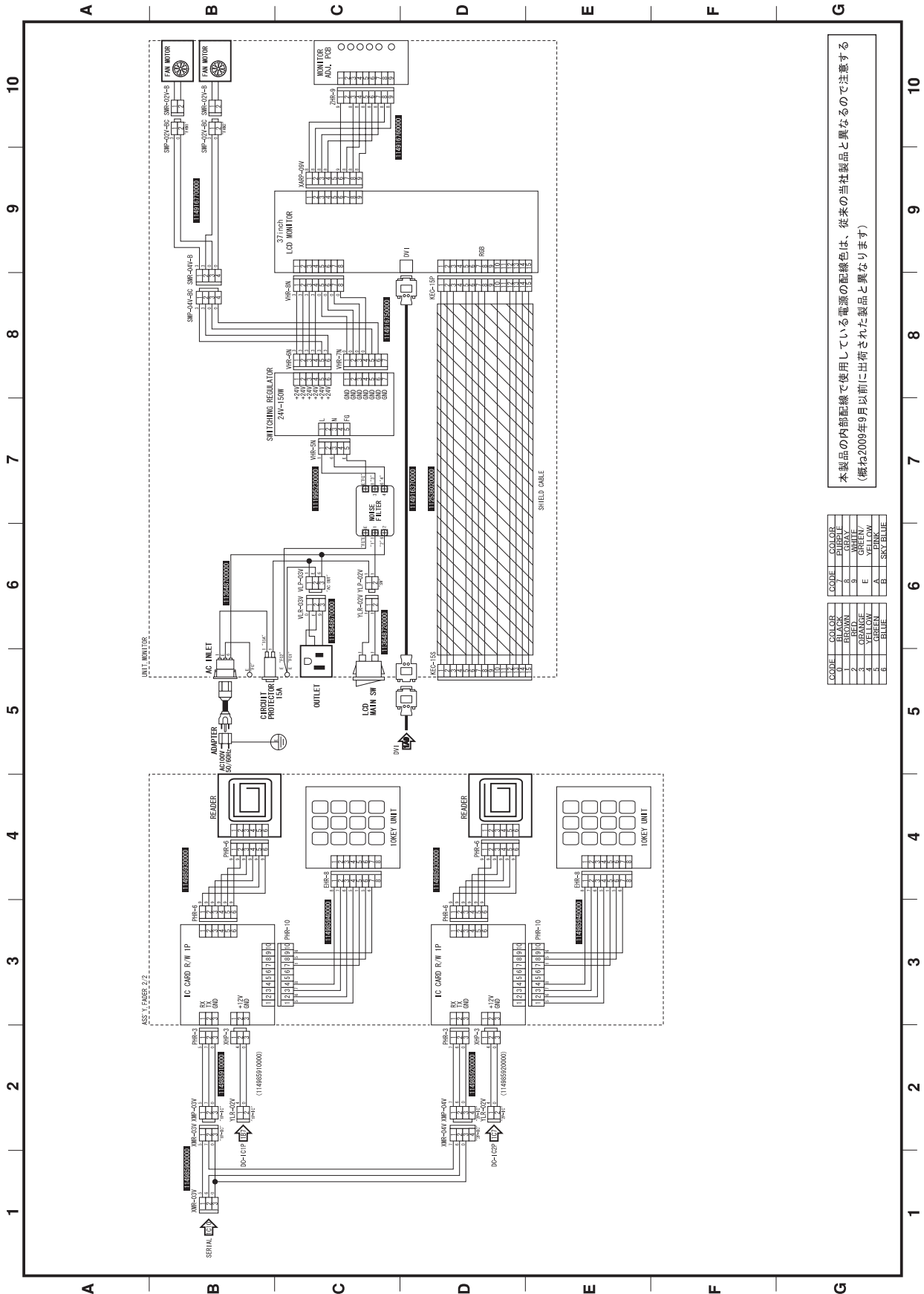
CODE	COLOR
0	BLACK
1	BROWN
2	GRAY
3	GREEN
4	ORANGE
5	YELLOW
6	BLUE

CODE	COLOR
1	PURPLE
2	GRAY
3	GREEN
4	YELLOW
5	SKY BLUE
6	BLUE

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

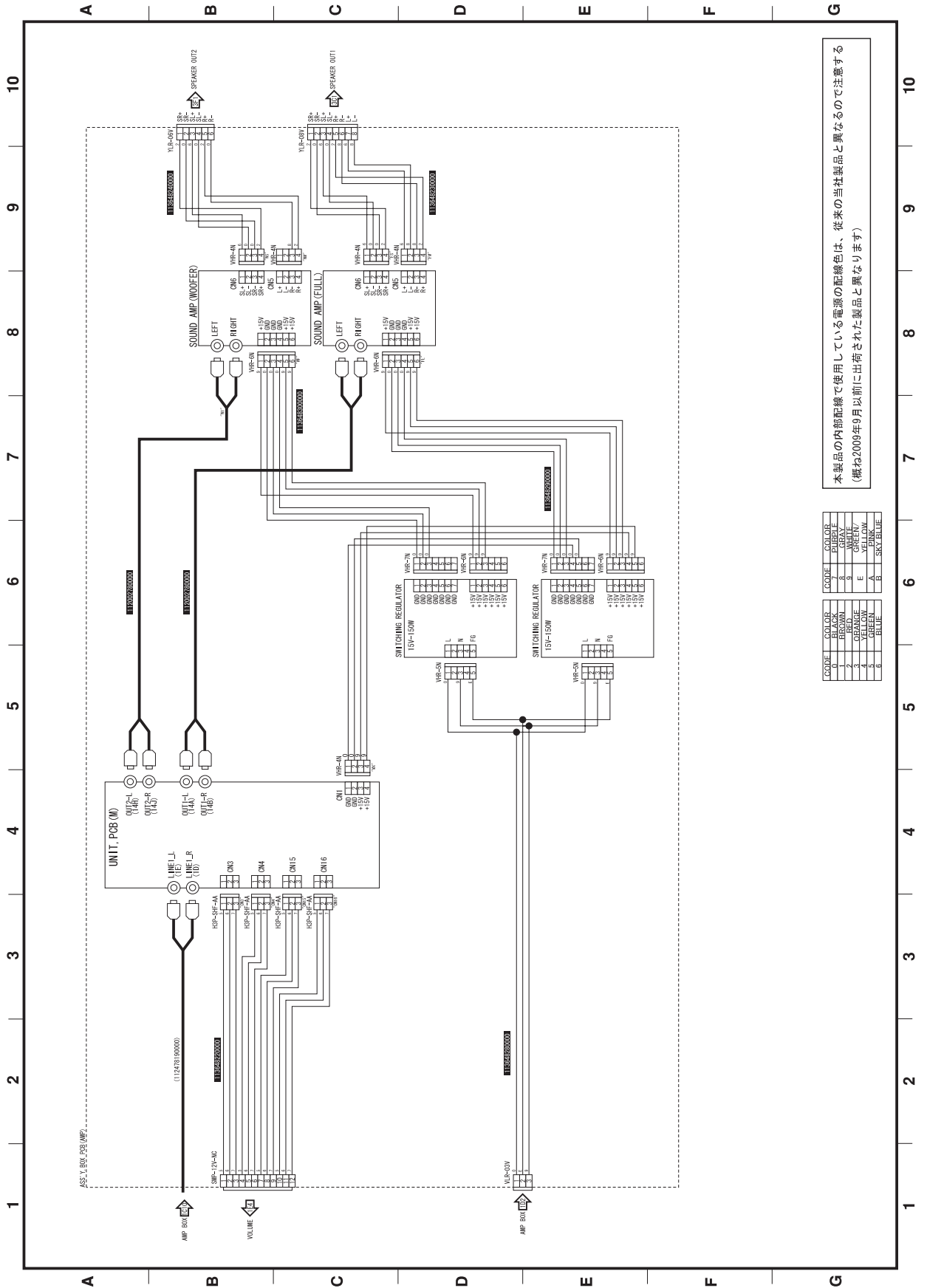
# GELDJ-JM (QLDJ-JA)

4/6



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JA)



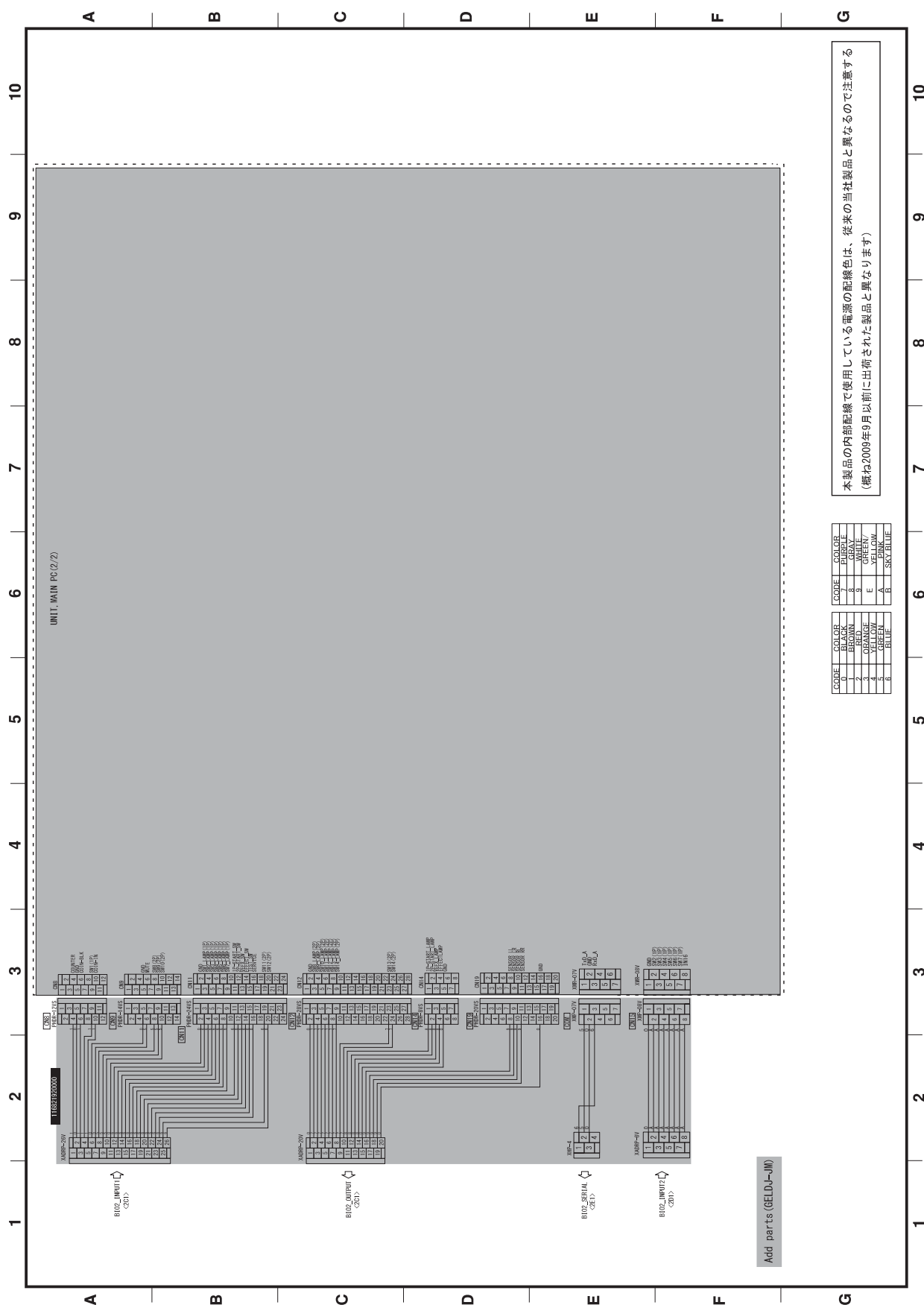
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

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

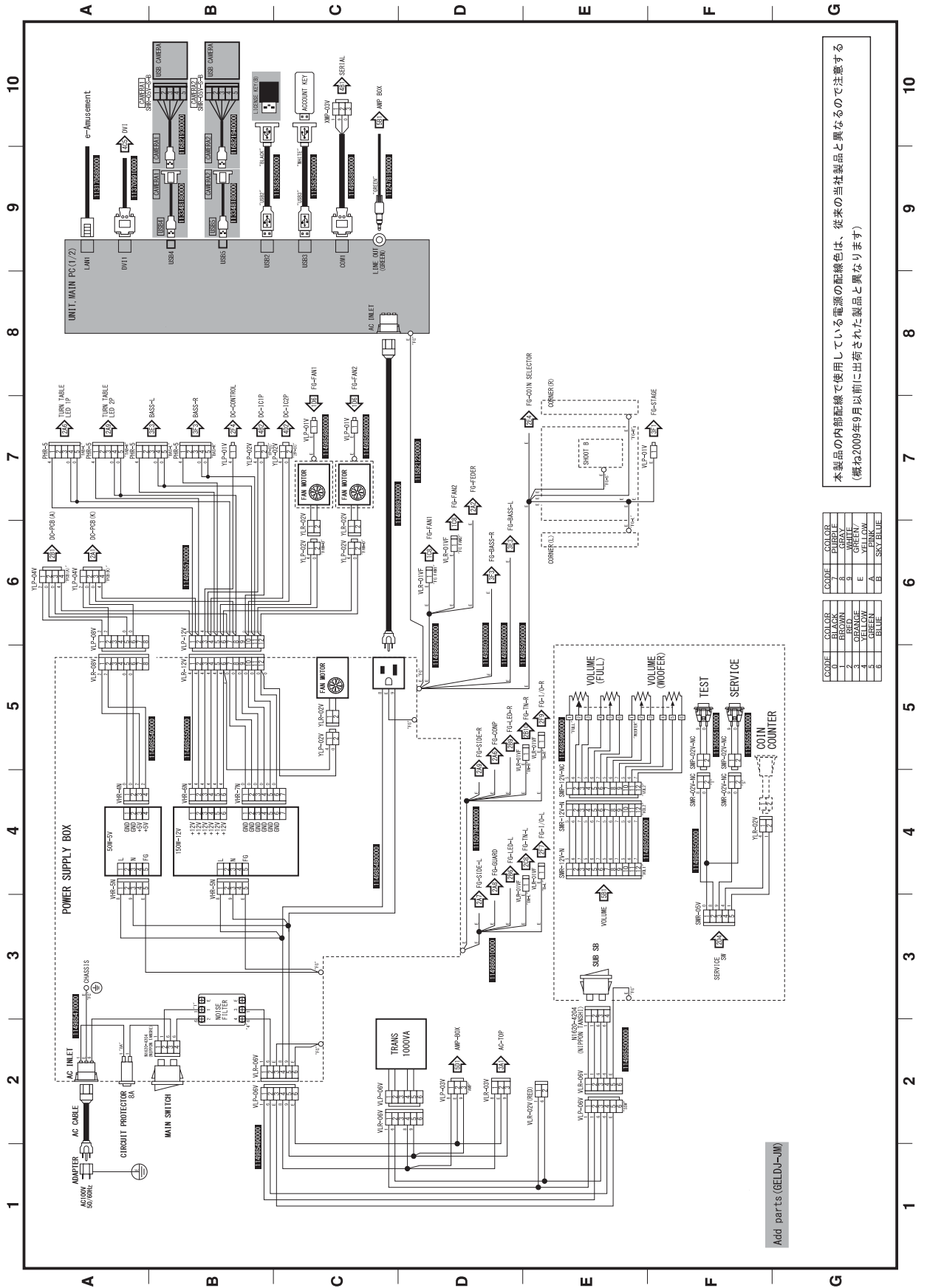
# GELDJ-JM (GQLDJ-JA)

6/6



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JB)



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

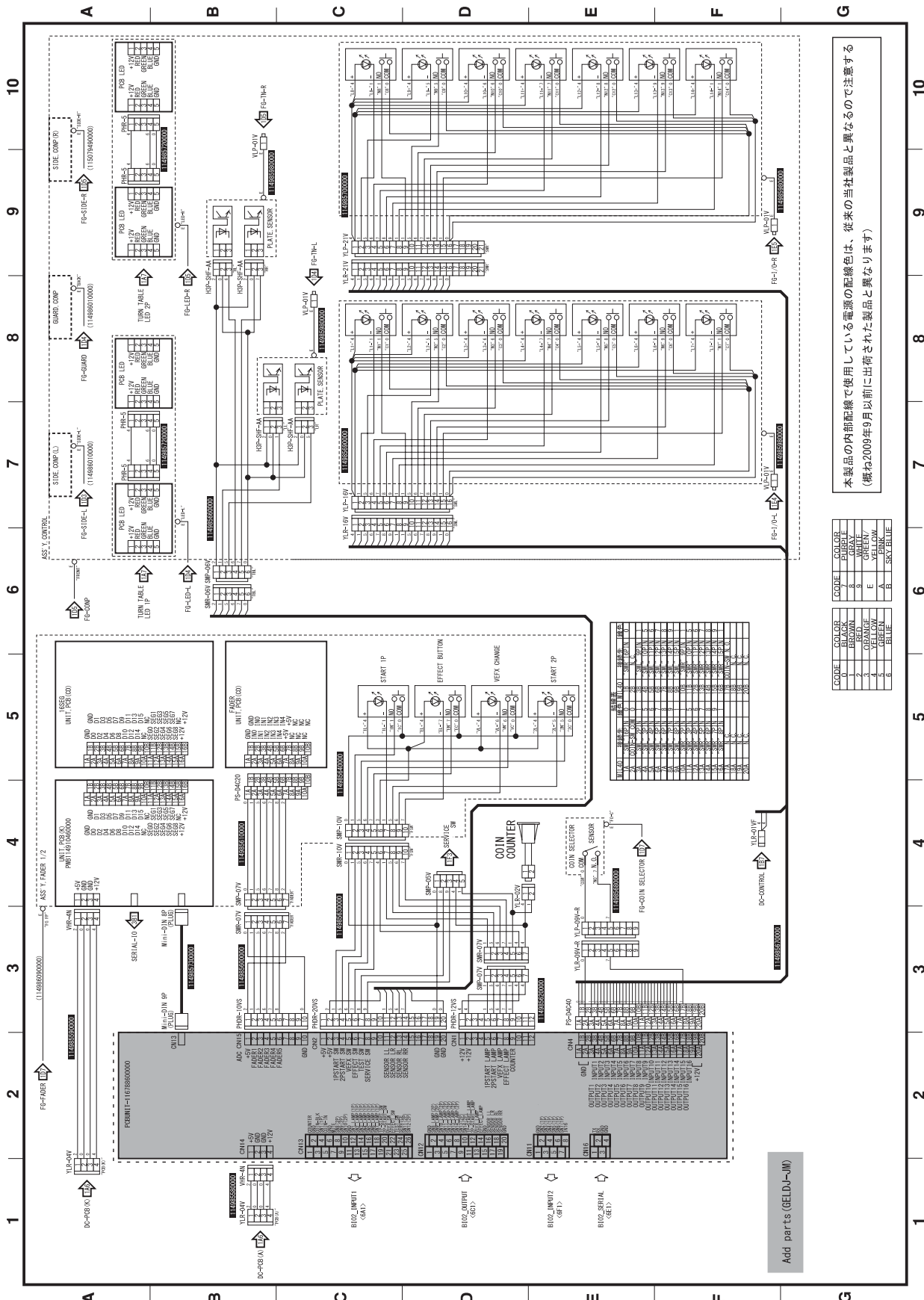
CODE	COLOR	CODE	COLOR
0	BLACK	4	ORANGE
1	BROWN	5	GREEN
2	RED	6	SKY BLUE
3	ORANGE	A	SKY BLUE
4	GREEN	B	SKY BLUE
5	GREEN		
6	BLUE		

Add parts (GELDJ-M)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JB)



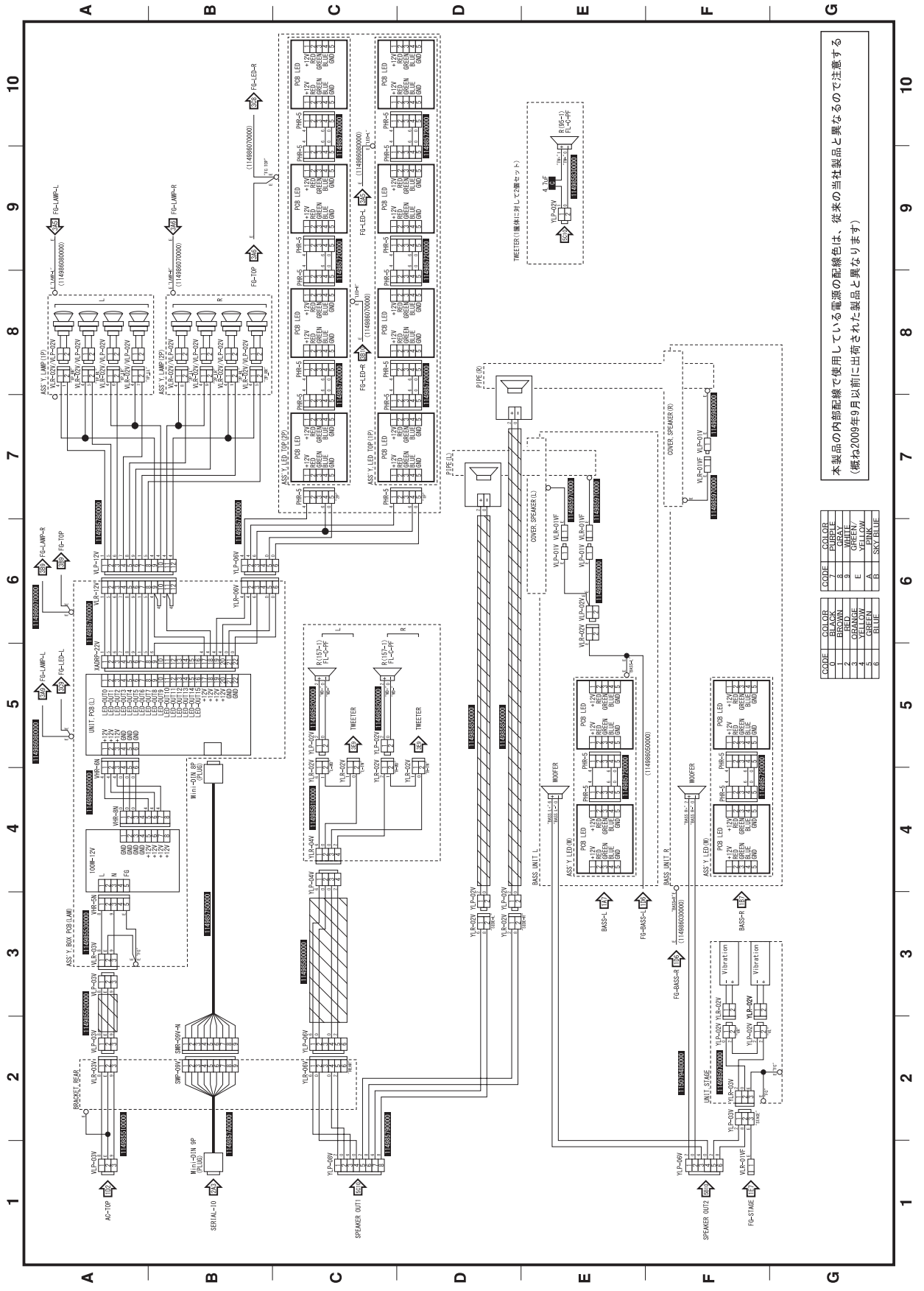
本製品の内部配線で使用している電線の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月に以前に出荷された製品と異なります)

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

Add parts (GELD-JM)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (QLDJ-JB)



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なり)

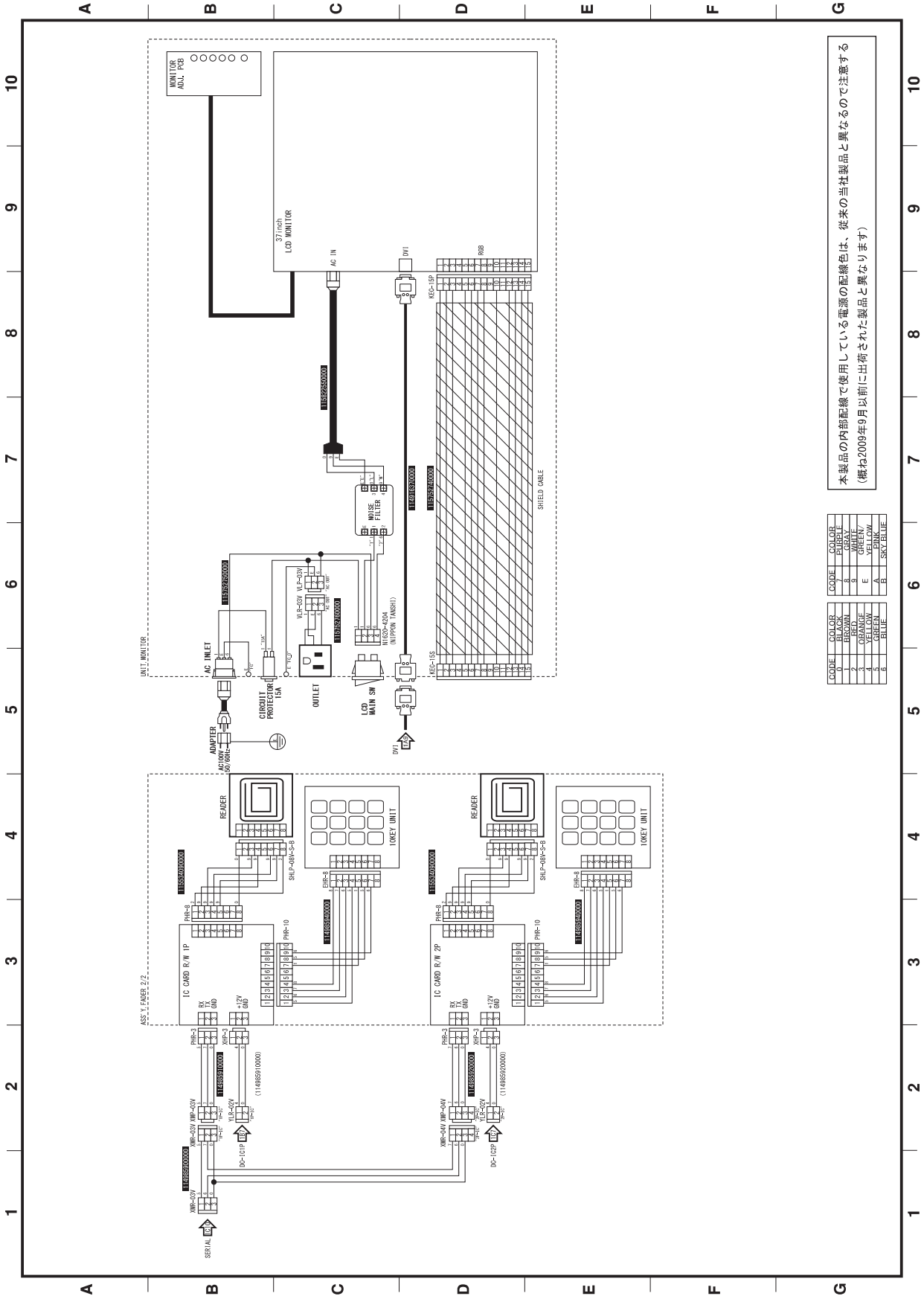
CODE	COLOR
0	BLACK
1	BROWN
2	GRAY
3	ORANGE
4	YELLOW
5	GREEN
6	BLUE

CODE	COLOR
0	BLACK
1	BROWN
2	GRAY
3	ORANGE
4	YELLOW
5	GREEN
6	BLUE

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JB)

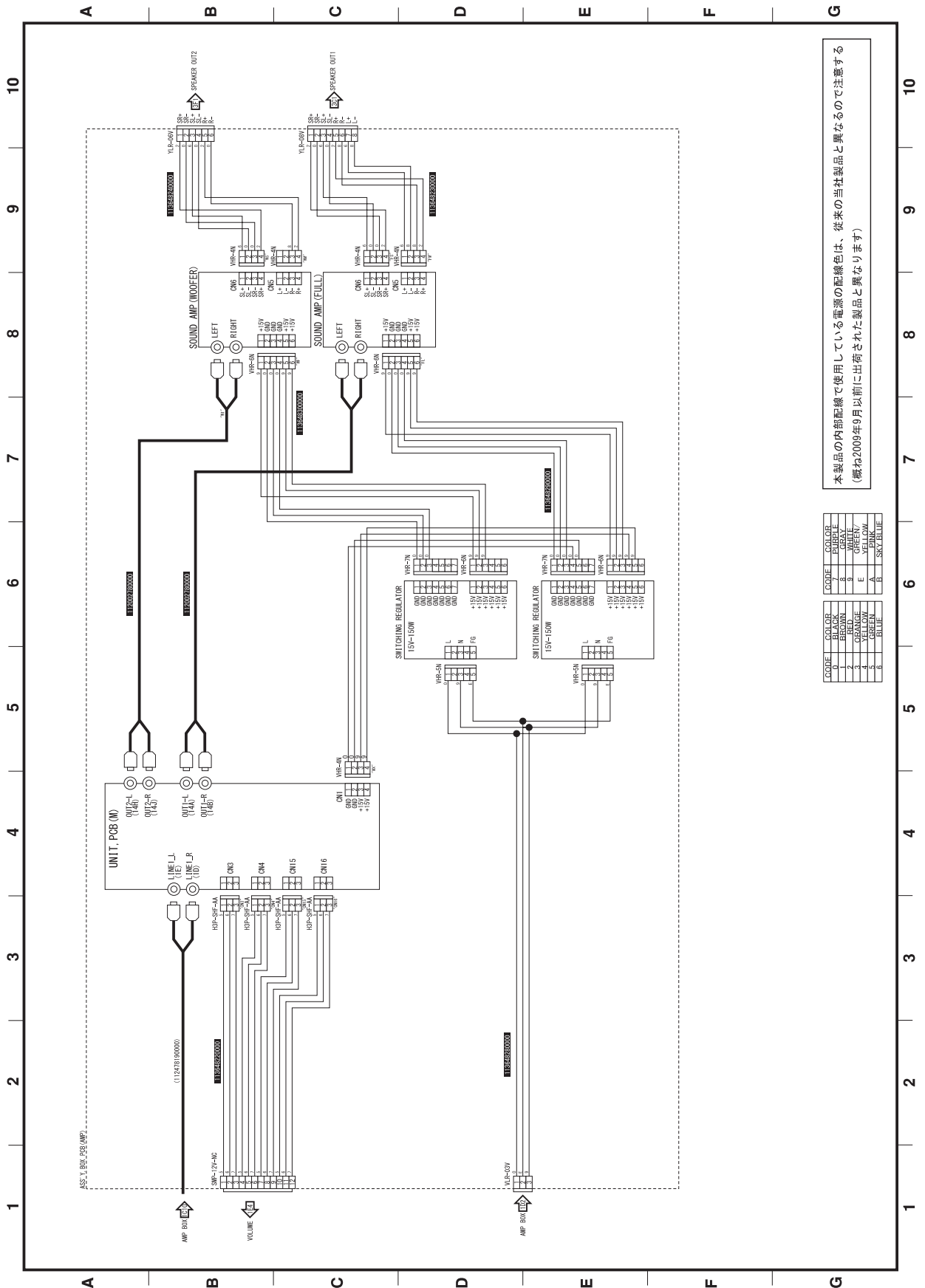
4/6



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JB)

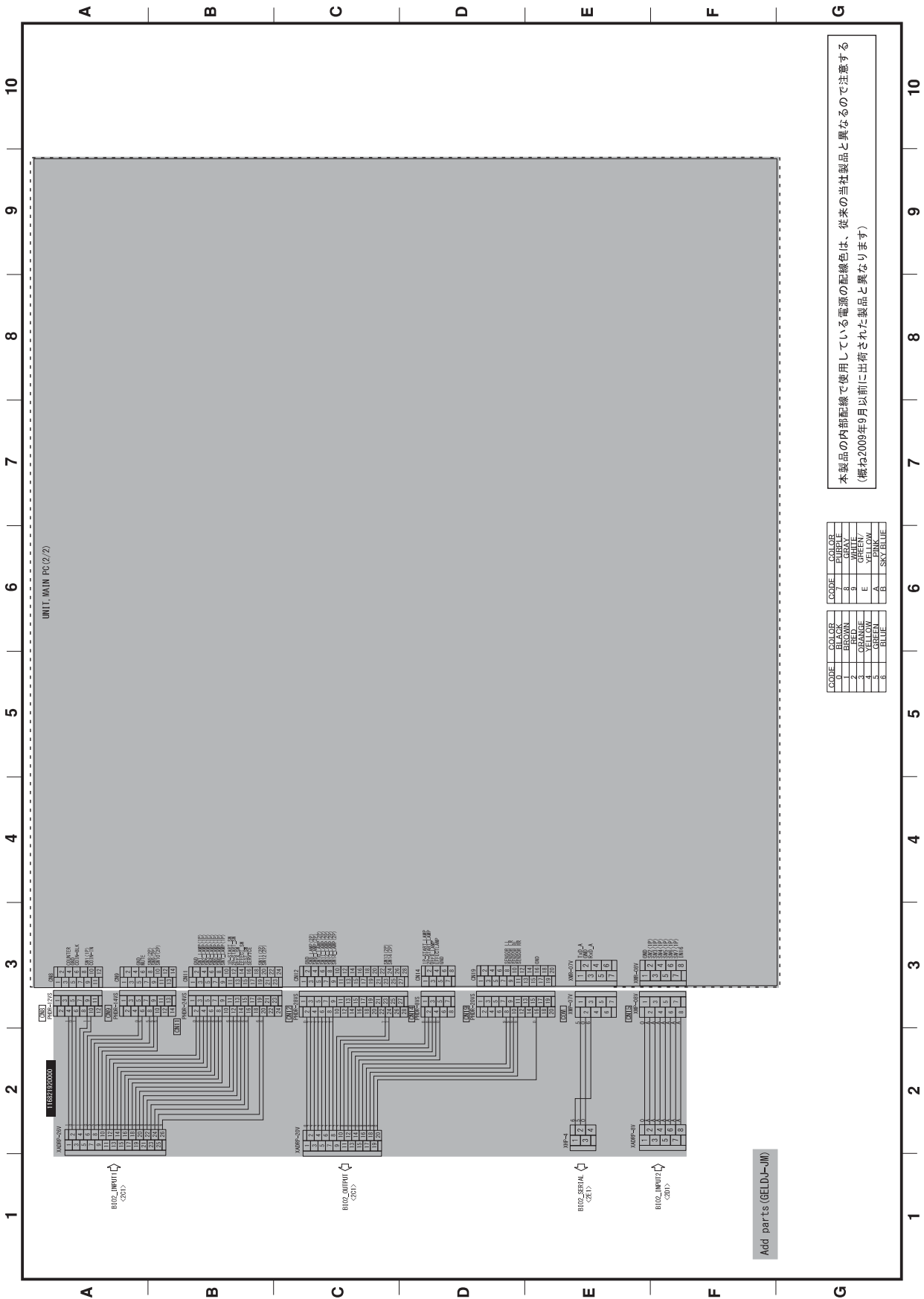


本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR	COLOR
0	BLACK	PURPLE
1	BROWN	GRAY
2	ORANGE	GREEN
3	ORANGE	YELLOW
4	GREEN	PINK
5	GREEN	SKY BLUE
6	BLUE	

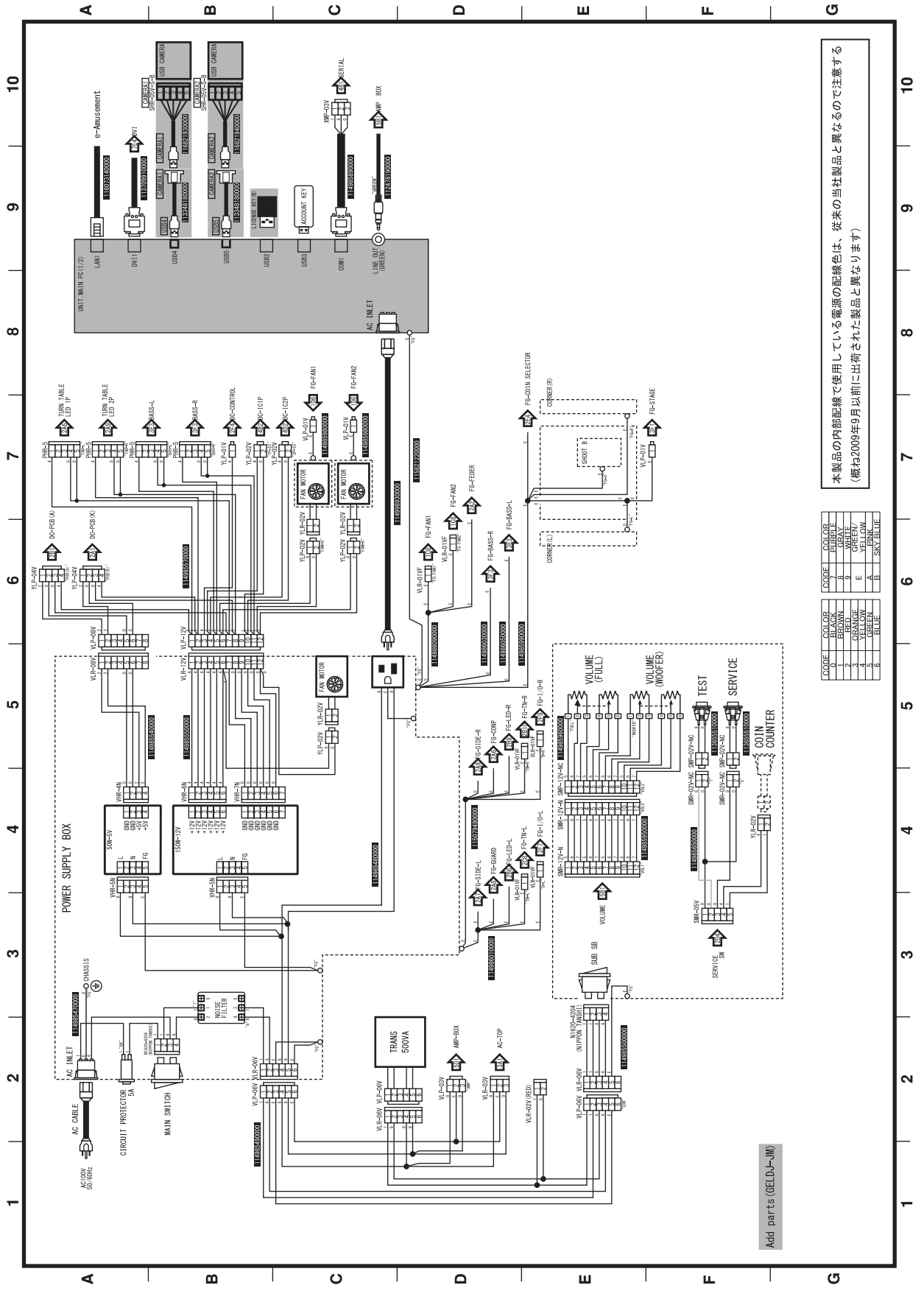
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JB)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JC)



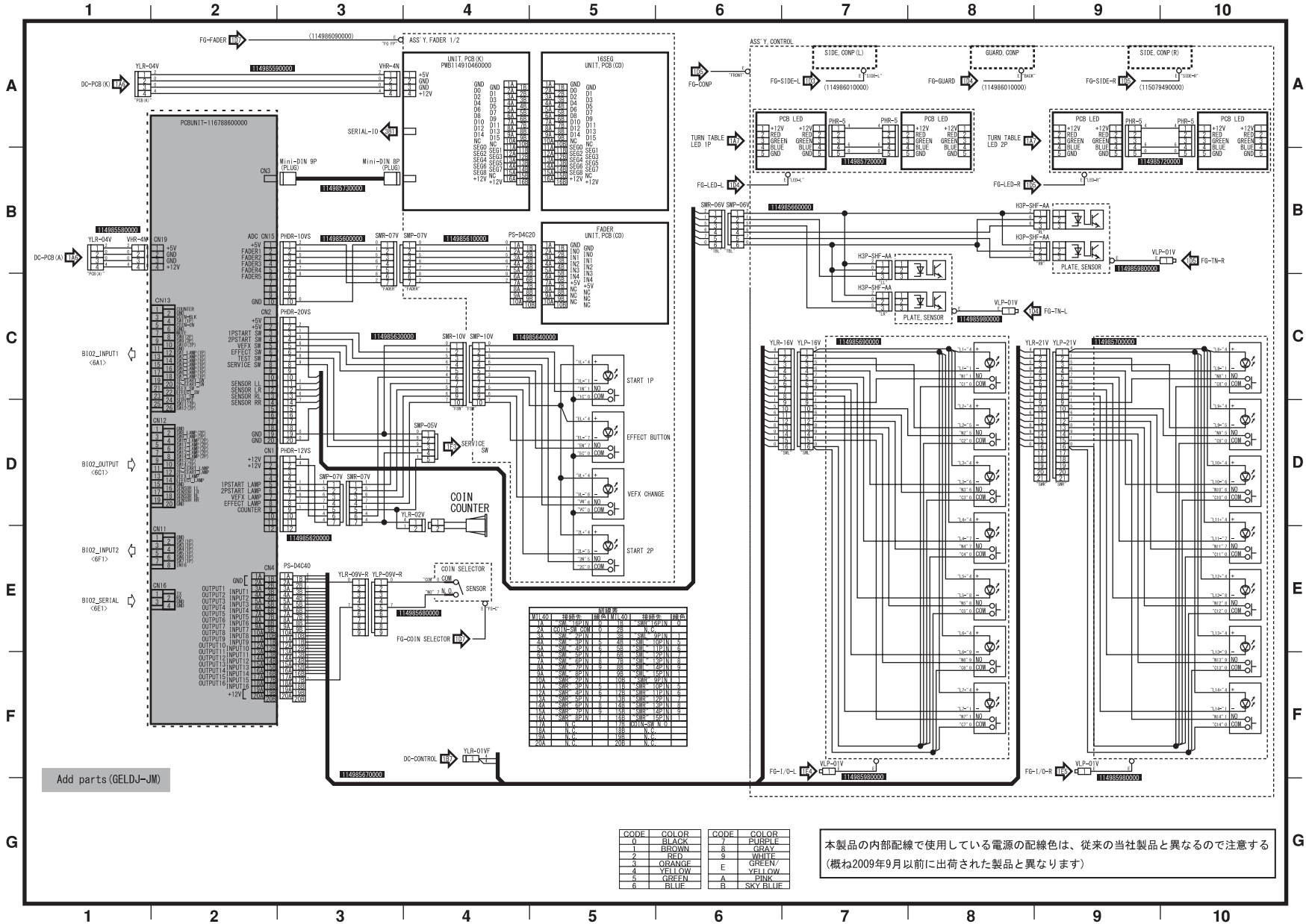
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR	COLOR
0	BLACK	BLACK
1	BROWN	BROWN
2	ORANGE	ORANGE
3	YELLOW	YELLOW
4	GREEN	GREEN
5	RED	RED
6	BLUE	BLUE

Add parts (GELDJ-JM)

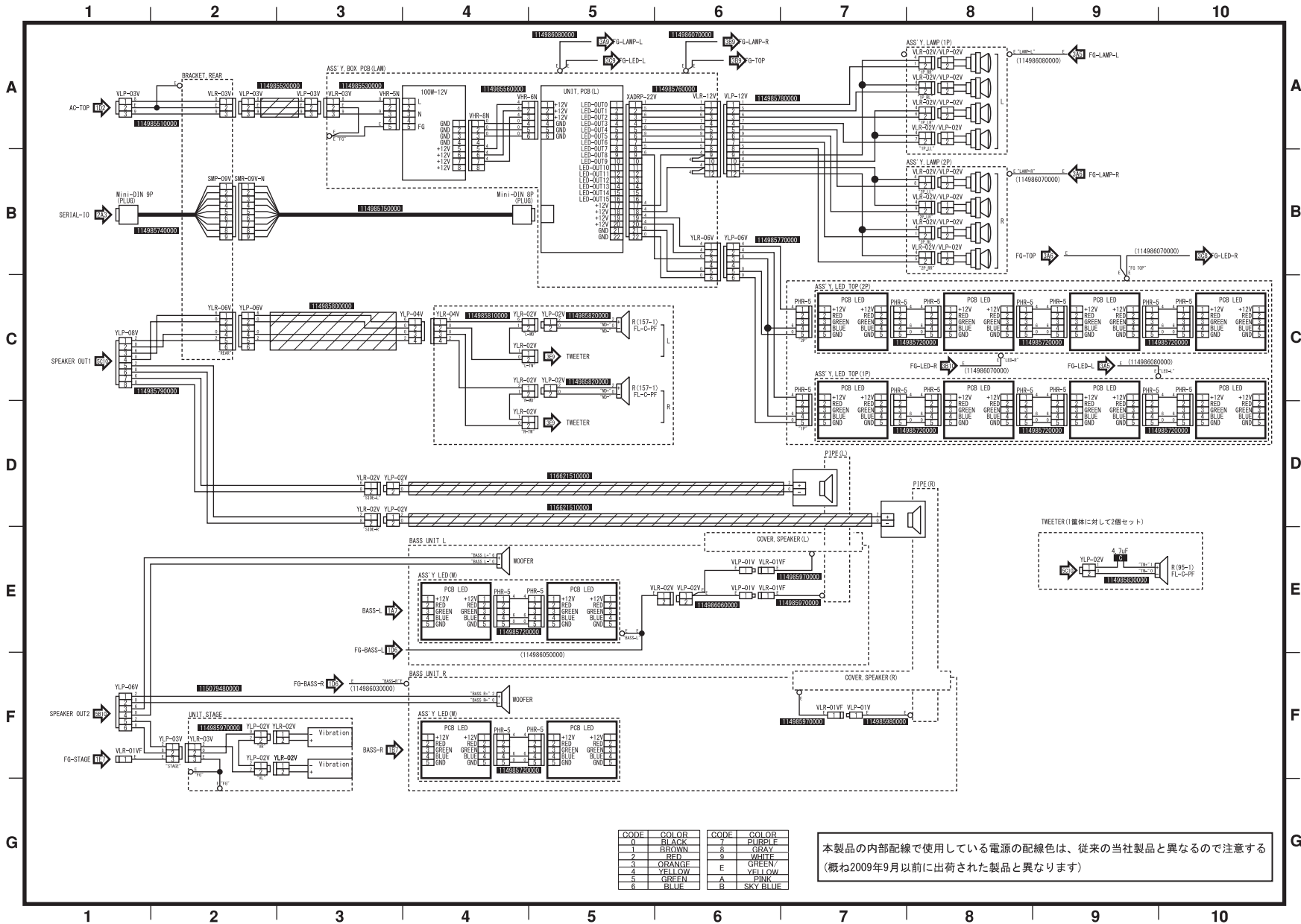
# GELDJ-JM (GOLDJ-JC)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



GELDJ-JM (GOLDJ-JC)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



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

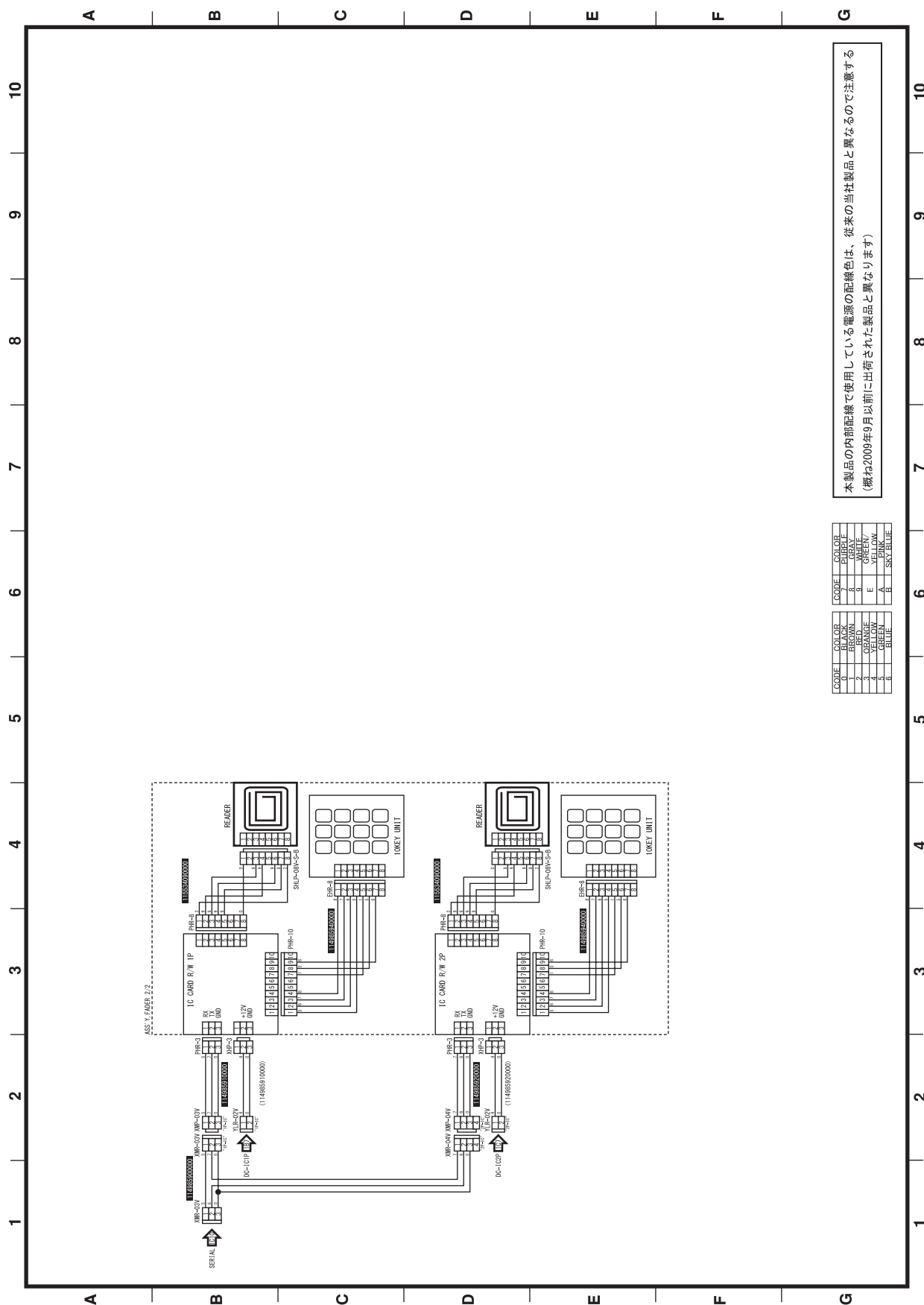
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する (概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JC)

4/7

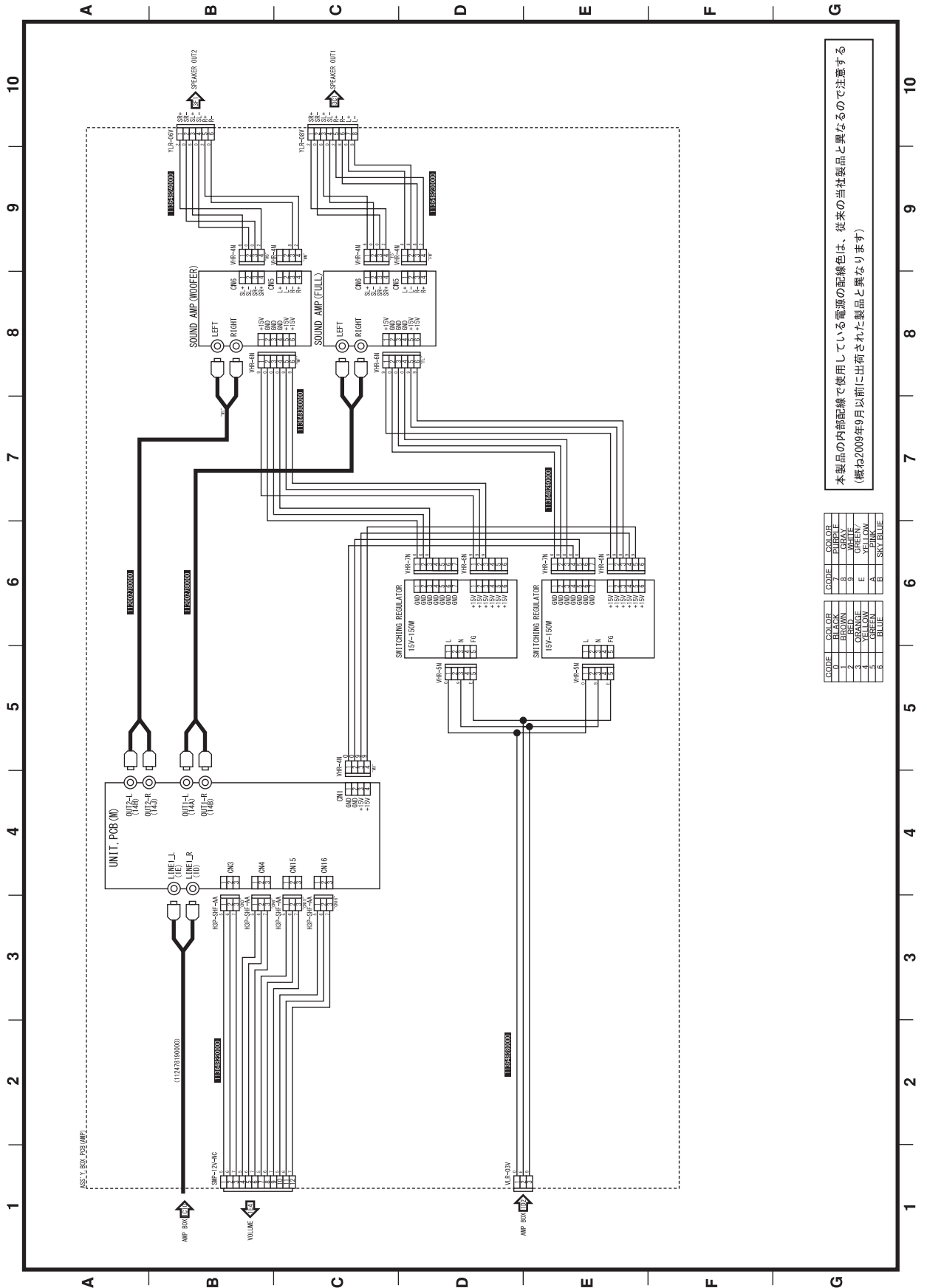


本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

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

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

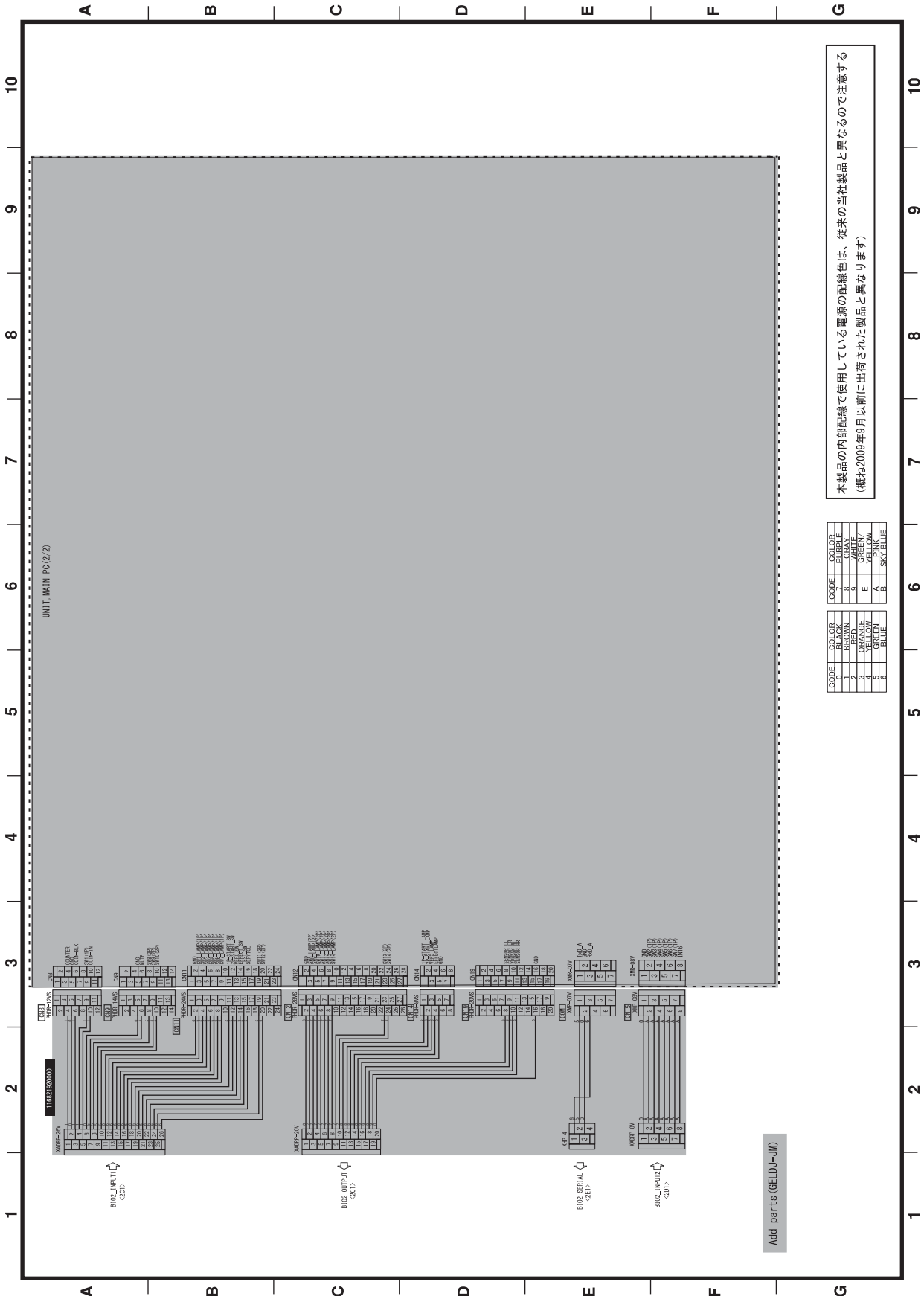
# GELDJ-JM (GQLDJ-JC)



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JC)



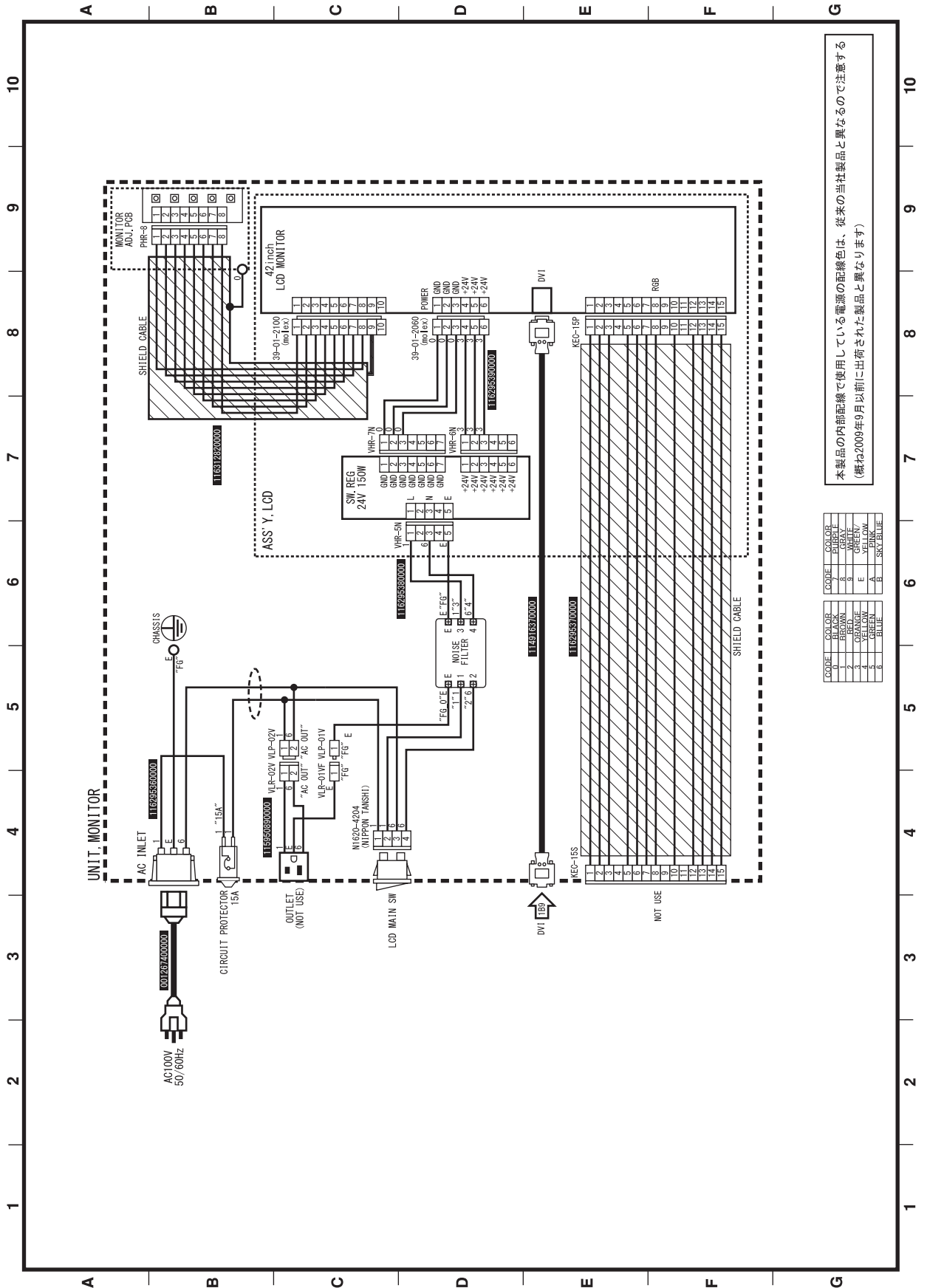
Add parts (GELDJ-JM)

本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR	CODE	COLOR
1	BLACK	8	PURPLE
2	BROWN	9	GRAY
3	ORANGE	E	GREEN
4	YELLOW	A	YELLOW
5	RED	B	SKY BLUE
6	BLUE		

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JM (GQLDJ-JC)



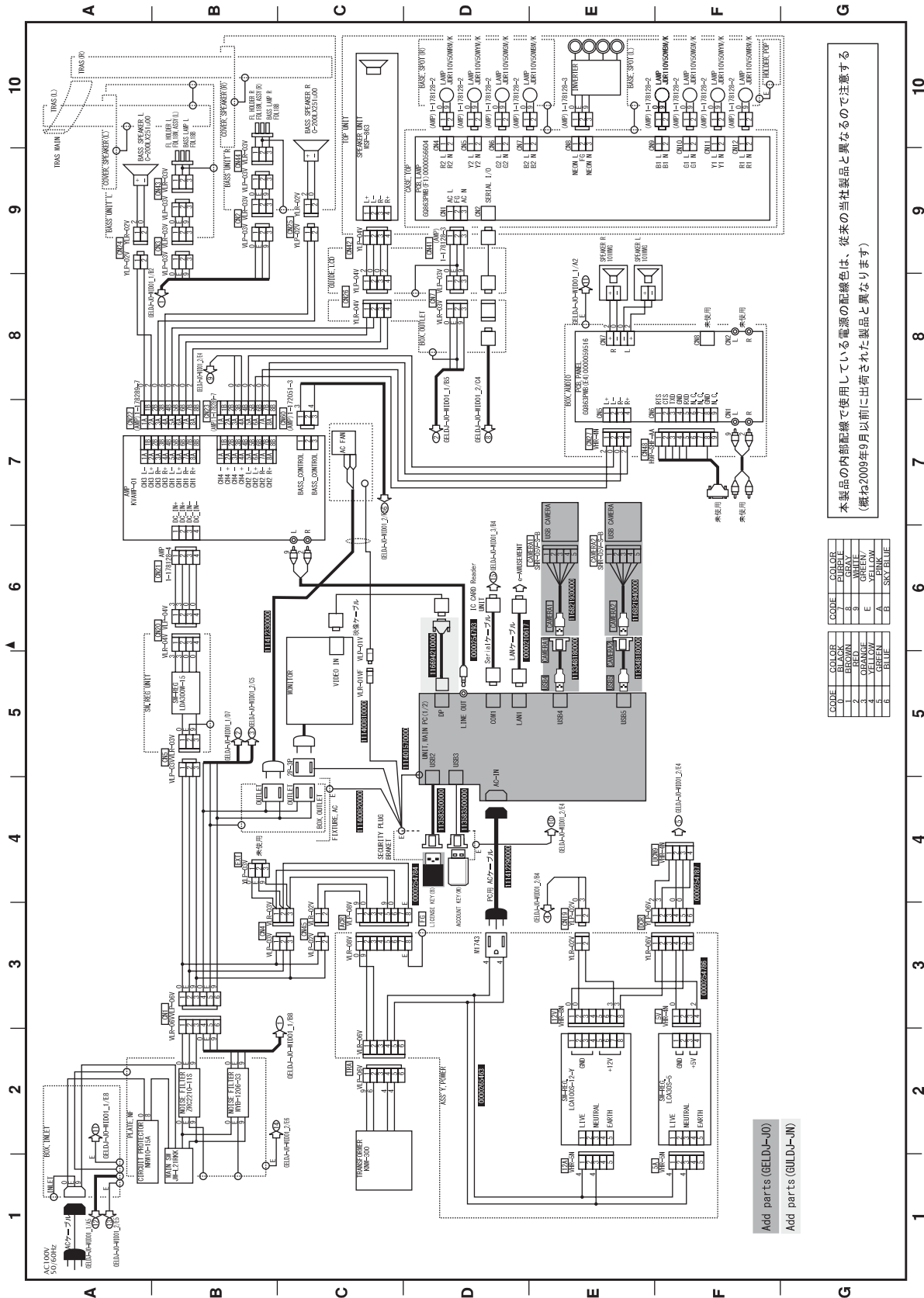
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR	CODE	COLOR
0	BLACK	7	GRAY
1	BROWN	8	GREEN
2	ORANGE	9	YELLOW
3	GREEN	10	PINK
4	RED	11	SKY BLUE
5	BLUE		
6			

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GELD-JO (GQ863-JA • GQ983-JA • GQ985-JA • GQ992-JA)

1/4



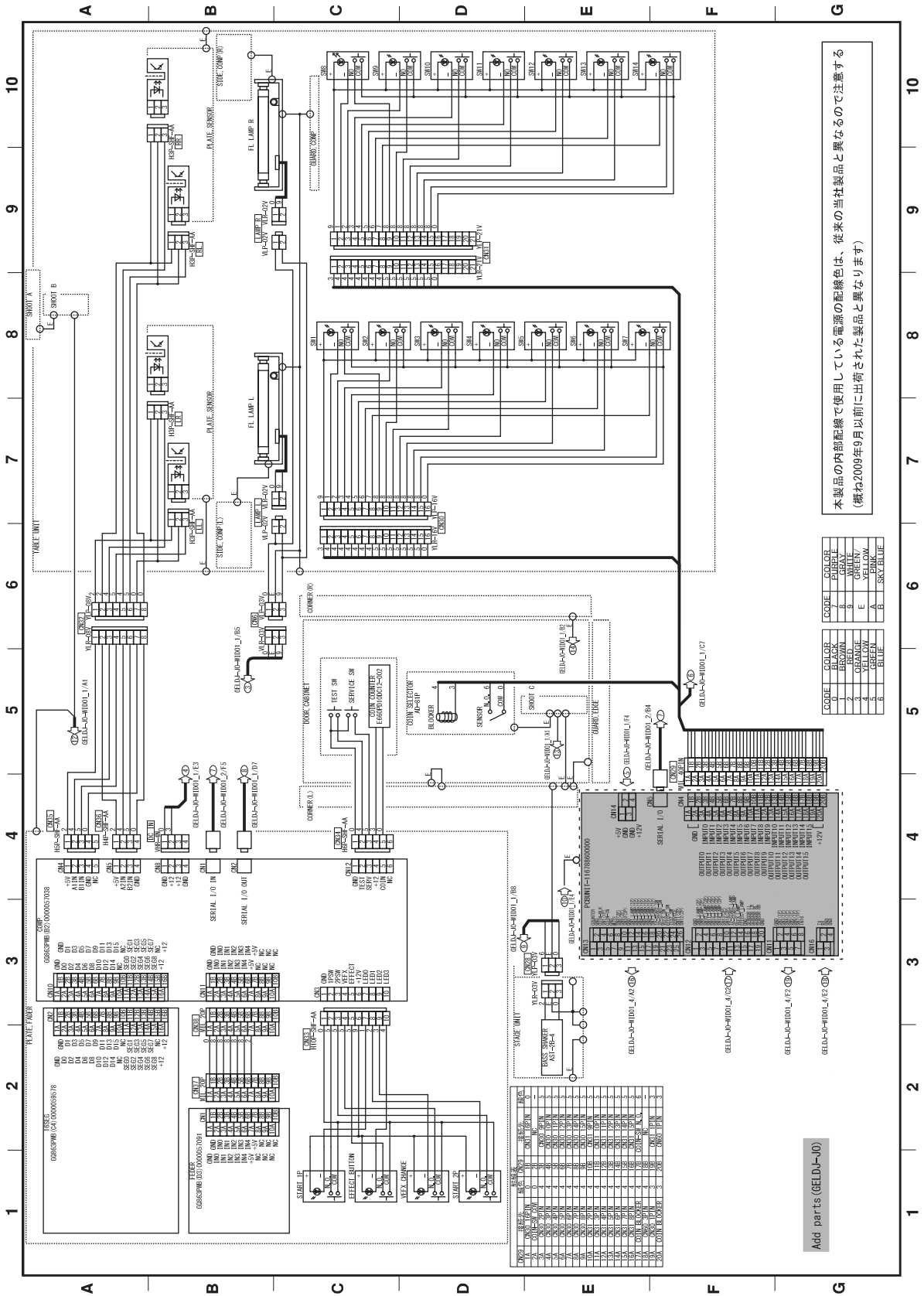
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当該製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR	CODE	COLOR
0	BLACK	7	EUROPE
1	BROWN	8	WHITE
2	RED	9	GREEN
3	ORANGE	E	GREEN
4	YELLOW	A	PINK
5	BLUE	B	SKY BLUE

Add parts (GELD-JO)  
Add parts (GELD-JN)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELD-JO (GQ863-JA • GQ983-JA • GQ985-JA • GQ992-JA)

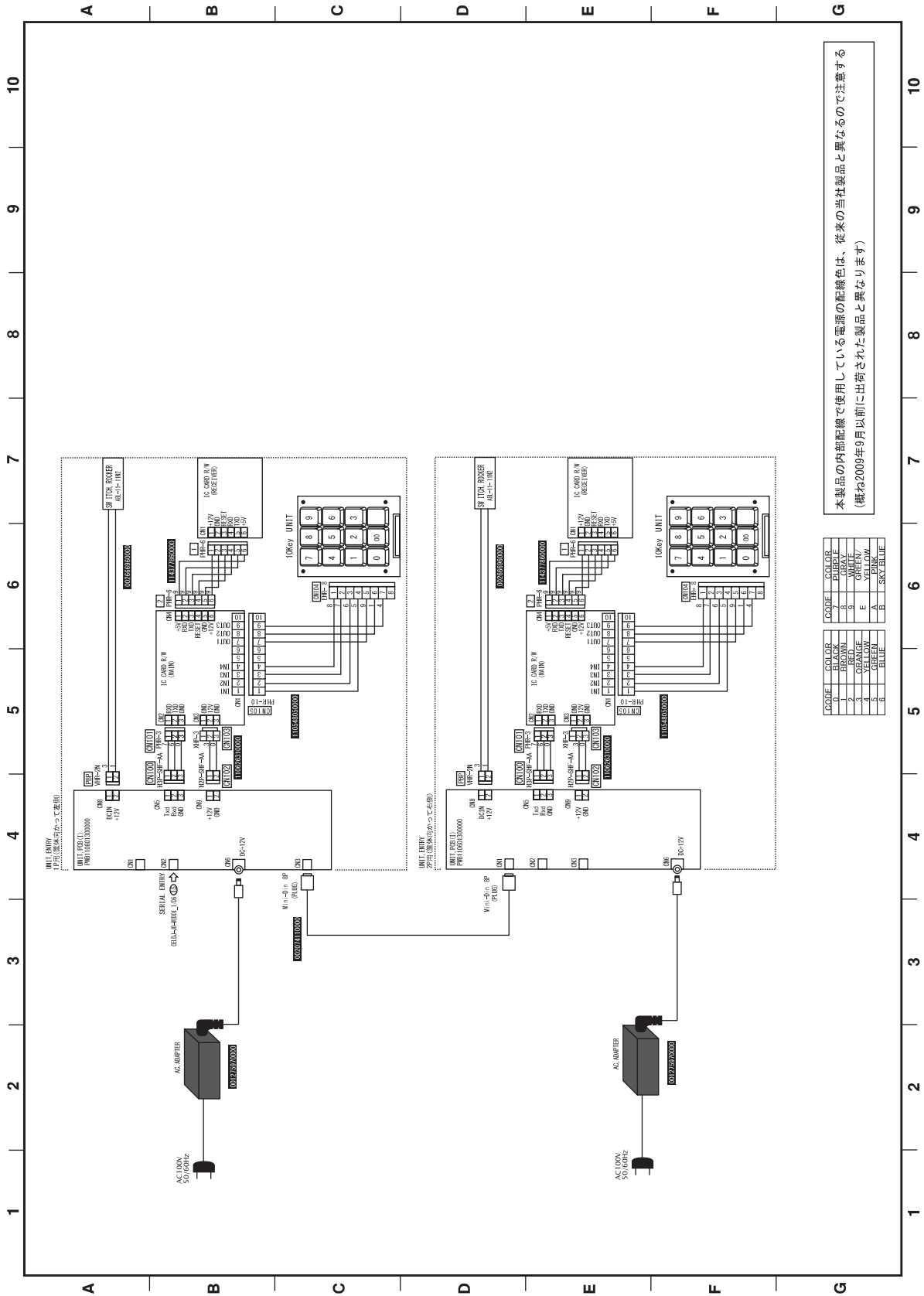


本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

Add parts (GELD-JO)

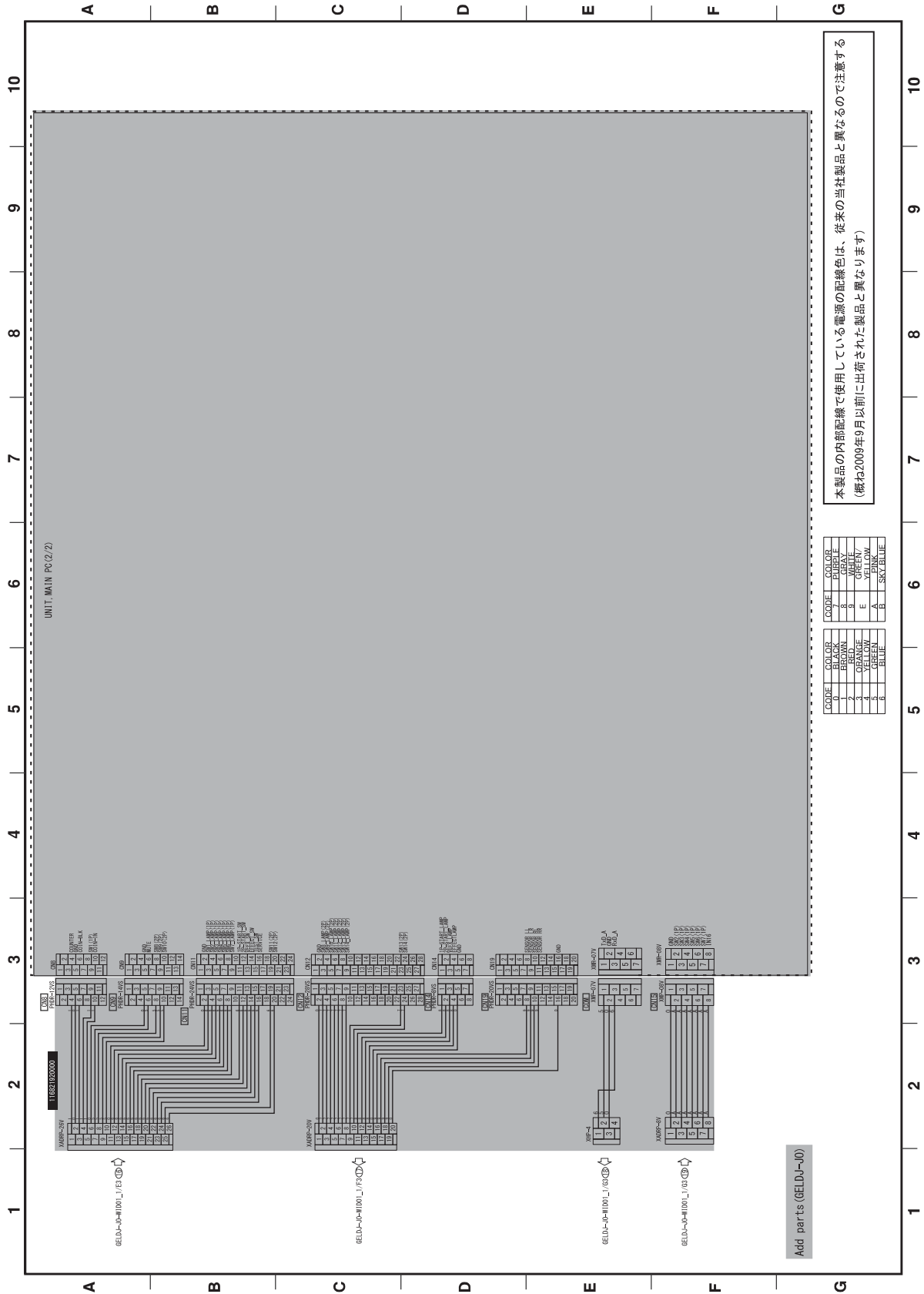
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GELDJ-JO (GQ863-JA・GQ983-JA・GQ985-JA・GQ992-JA)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELD-JO (GQ863-JA・GQ983-JA・GQ985-JA・GQ992-JA)



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR
0	BLACK
1	RED
2	GREEN
3	YELLOW
4	YELLOW
5	GREEN
6	BLUE

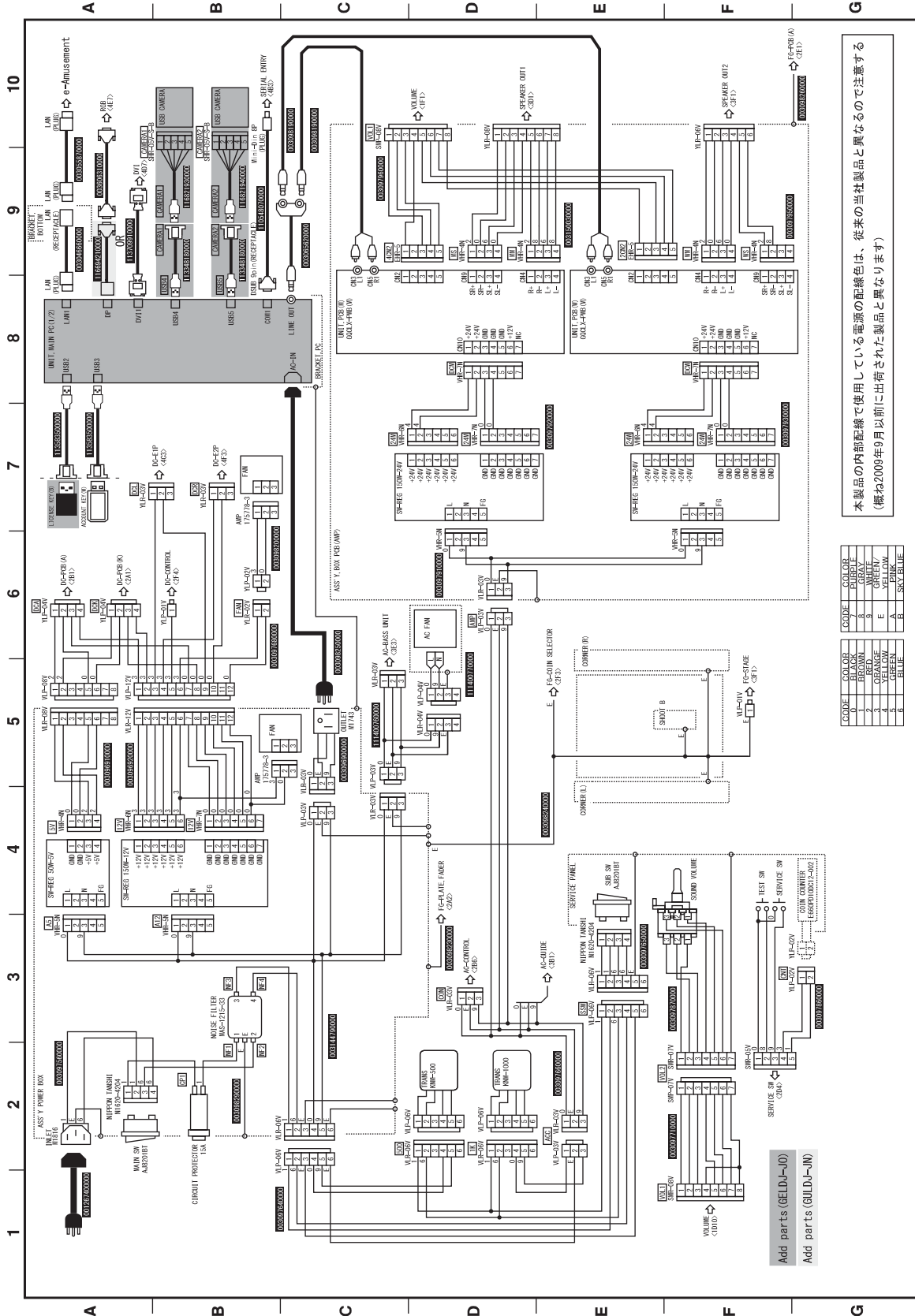
CODE	COLOR
7	PURPLE
8	WHITE
9	WHITE
A	YELLOW
B	PINK
C	SKT BLUE

Add parts (GELD-JO)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELD-JO (GQD01-JA • GQE11-JA • GQECO-JA • GQFDD-JA • GQGLD-JA) 1/5

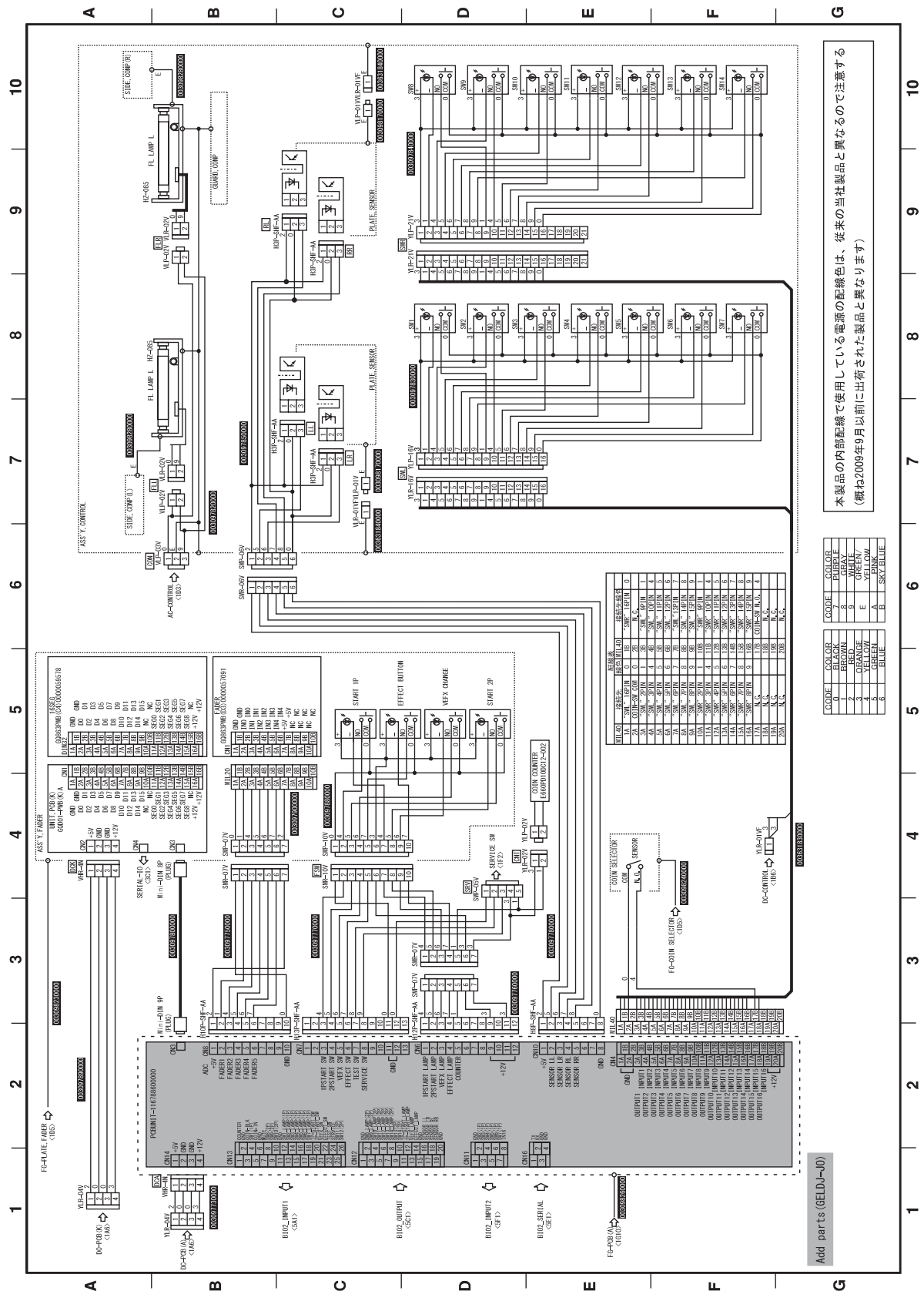


本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

Add parts (GELD-J-10)  
Add parts (GULD-J-IN)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GELDJ-JO (GQD01-JA・GQE11-JA・GQECO-JA・GQFDD-JA・GQGLD-JA) 2/5

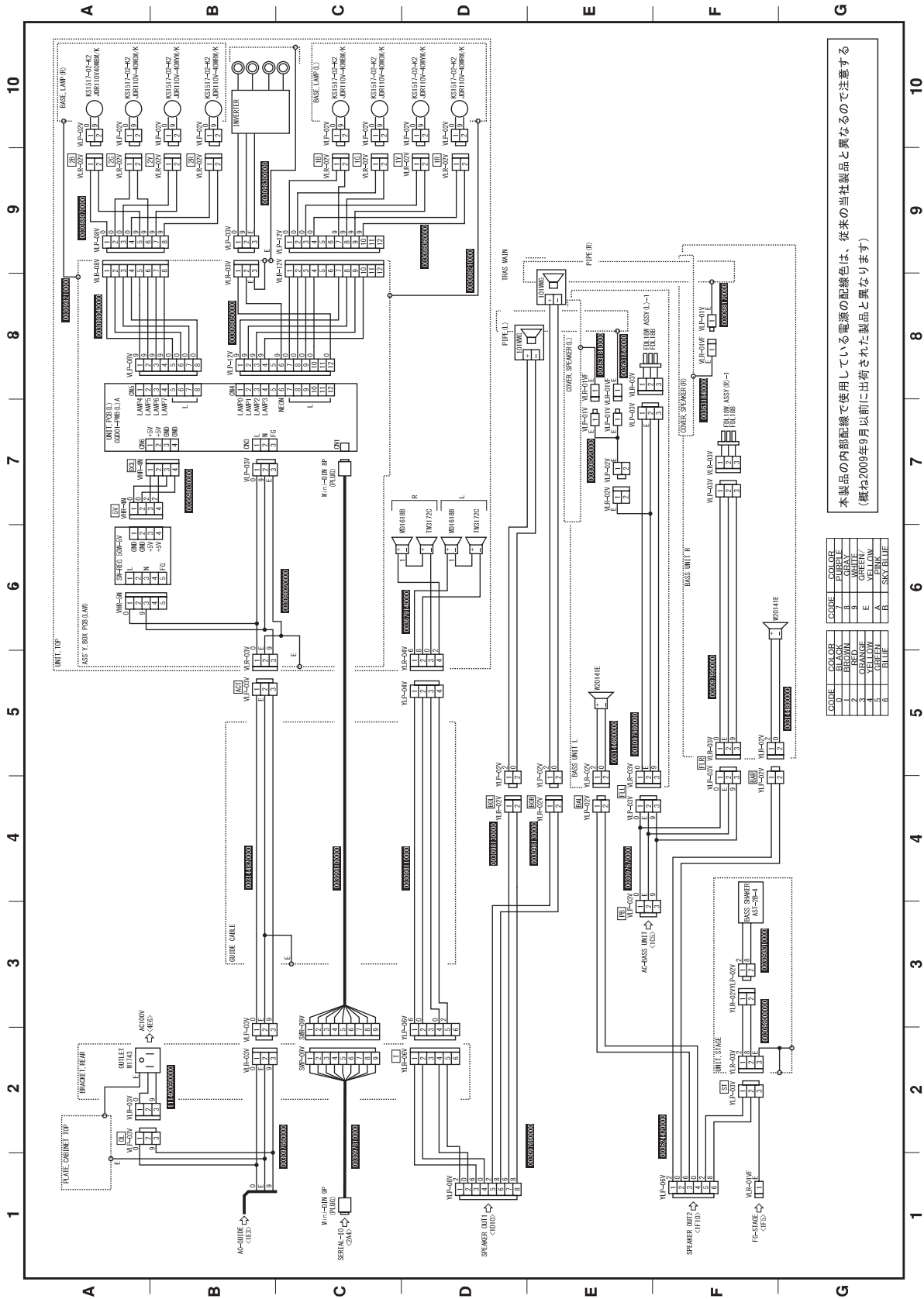


本製品の内部配線で使用している電源の色線は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

Add parts (GELDJ-00)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

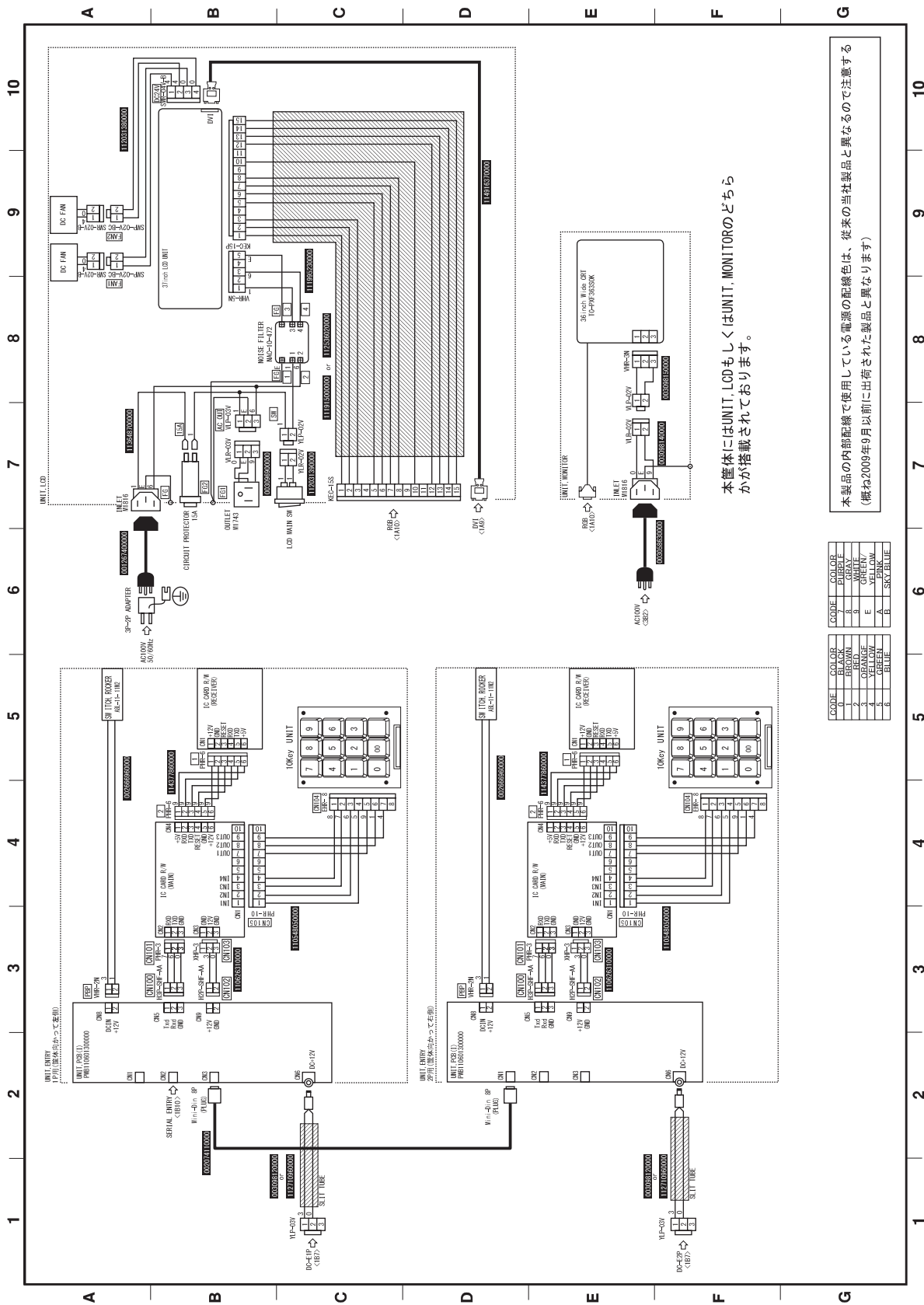
GELD-JO (GQD01-JA • GQE11-JA • GQECO-JA • GQFDD-JA • GQGLD-JA) 3/5



本製品の内部配線で使用している電源の色線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

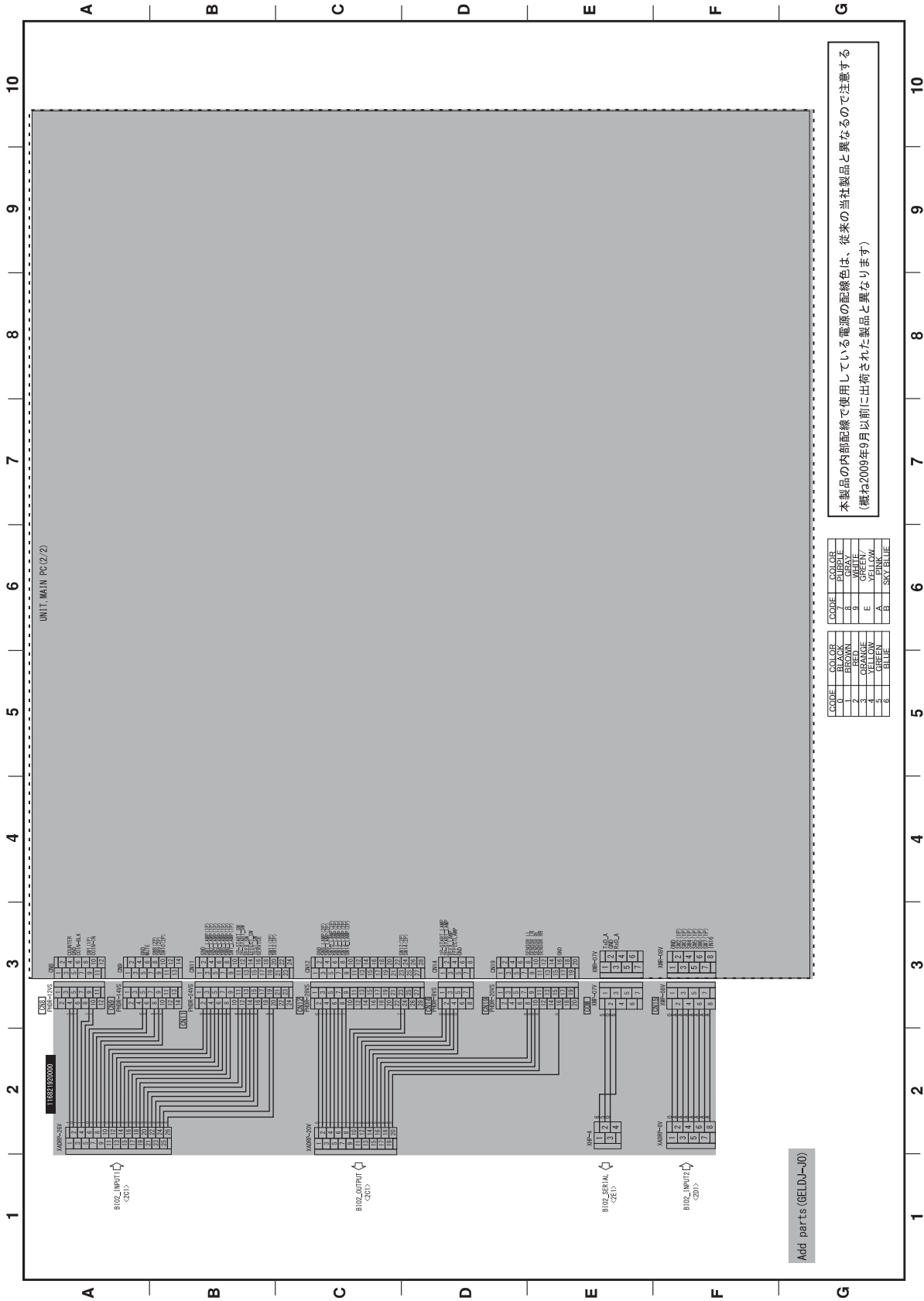
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JO (GQD01-JA • GQE11-JA • GQECO-JA • GQFDD-JA • GQGLD-JA) 4/5



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JO (GQD01-JA • GQE11-JA • GQECO-JA • GQFDD-JA • GQGLD-JA) 5/5



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR
0	BLACK
1	BROWN
2	ORANGE
3	ORANGE
4	GREEN
5	GREEN
6	BLUE

CODE	COLOR
7	RED
8	GRAY
9	GREEN
A	PINK
B	SKY BLUE

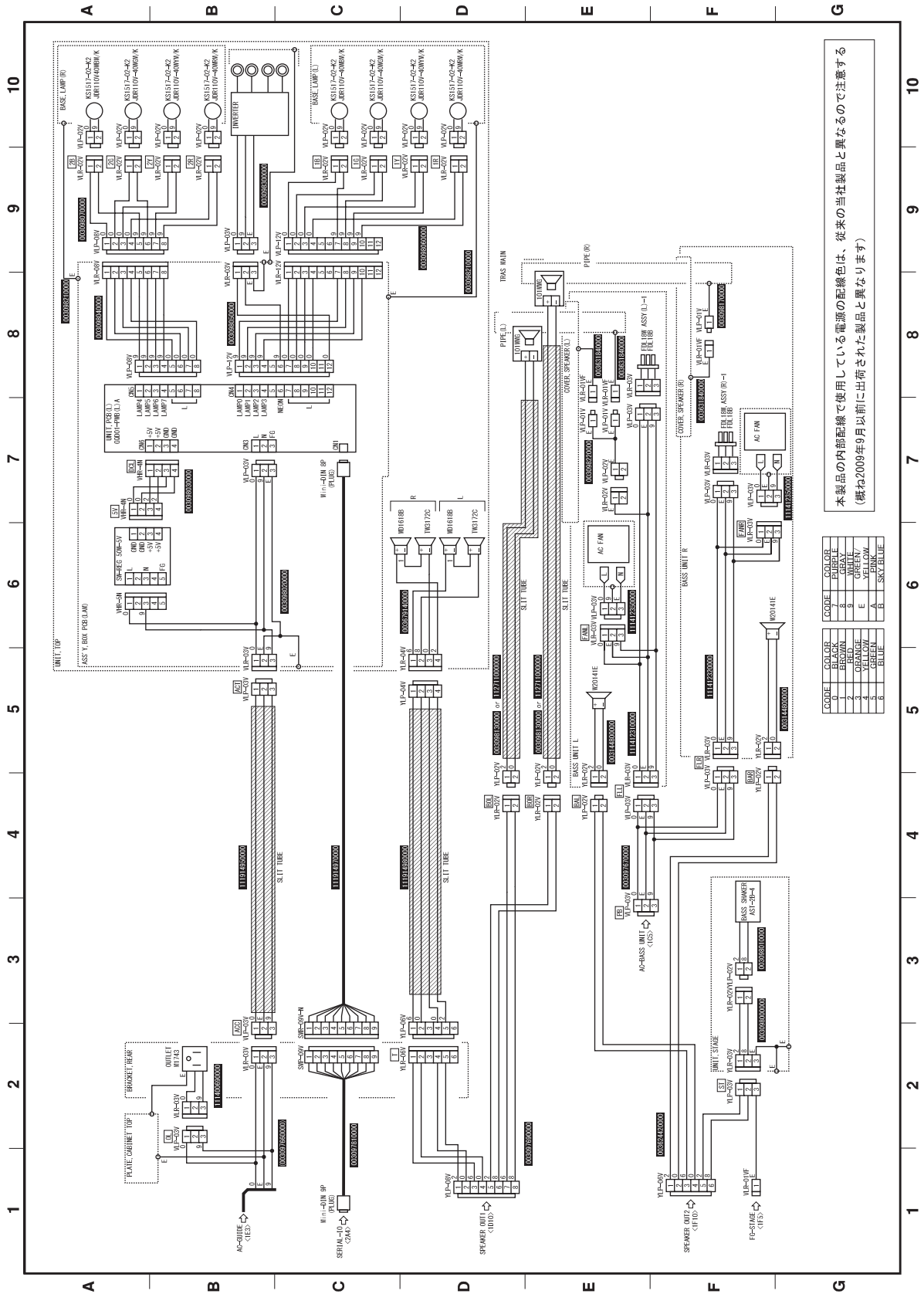
Add parts (GELDJ-JO)





出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JO (GQHDD-JA・GQI00-JA)



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

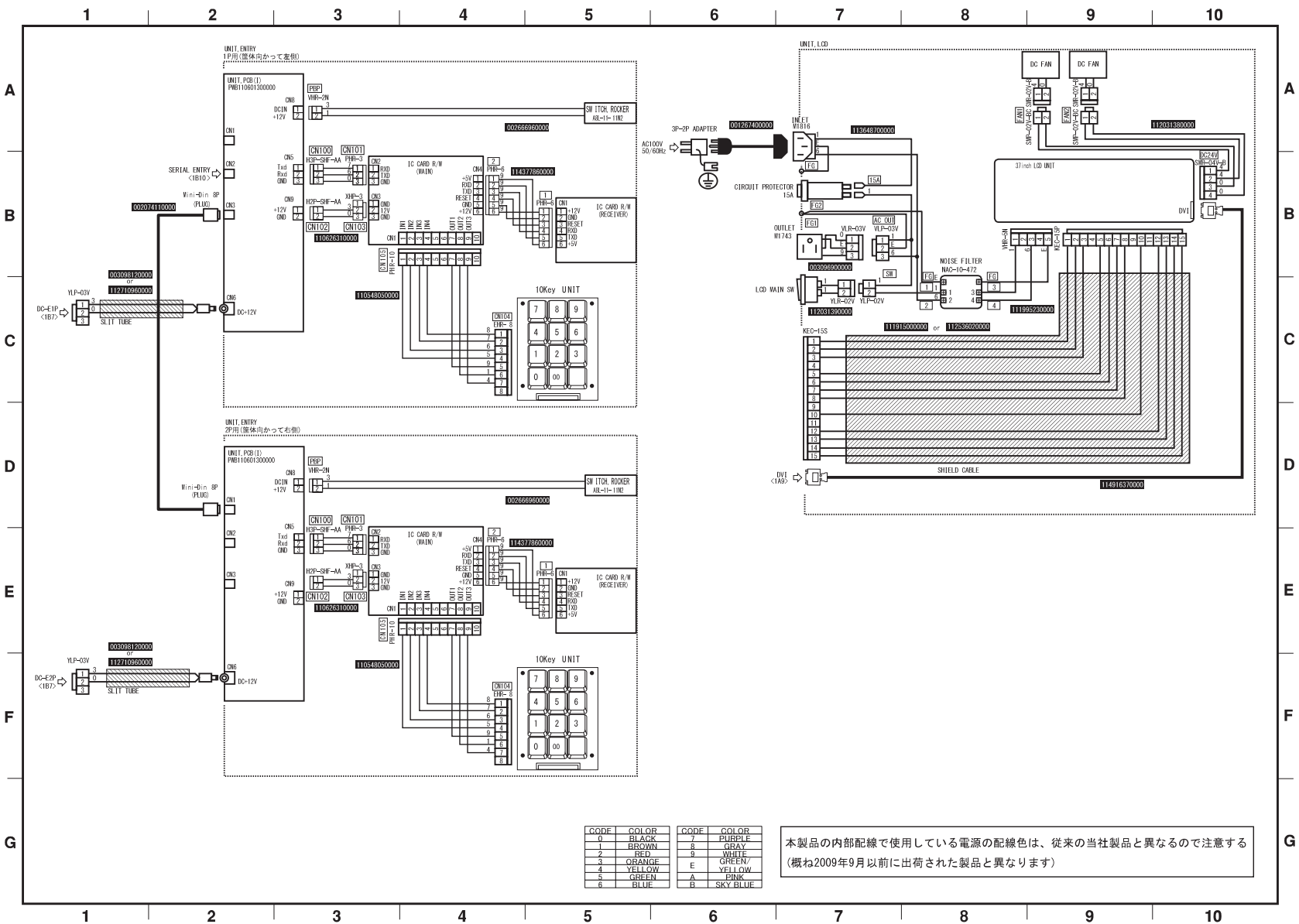
CODE	COLOR
0	BROWN
1	BLACK
2	RED
3	WHITE
4	YELLOW
5	GREEN
6	PINK
7	SKY-BLUE



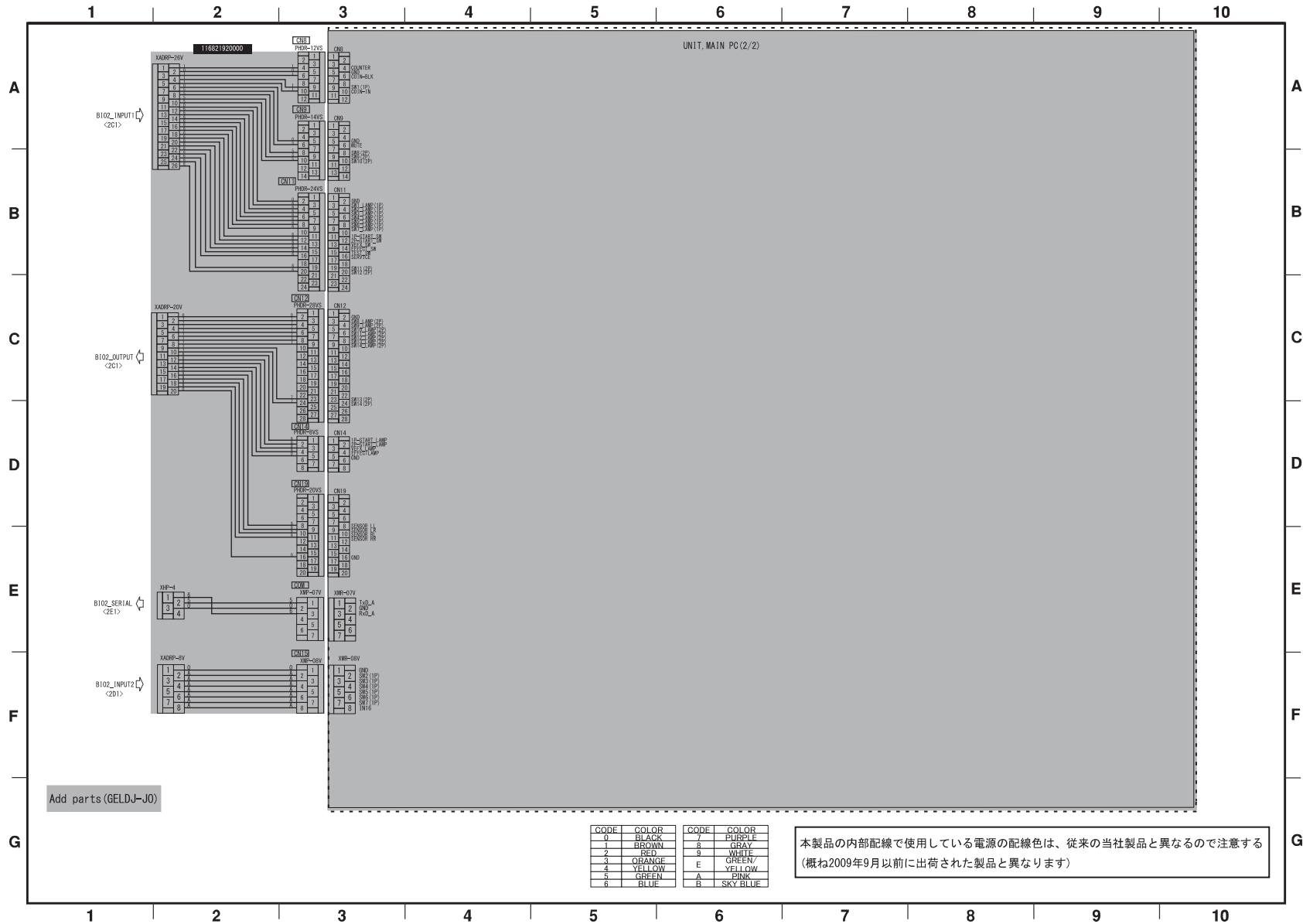
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GELDJ-JO (GQHDD-JA・GQ100-JA)

4/5

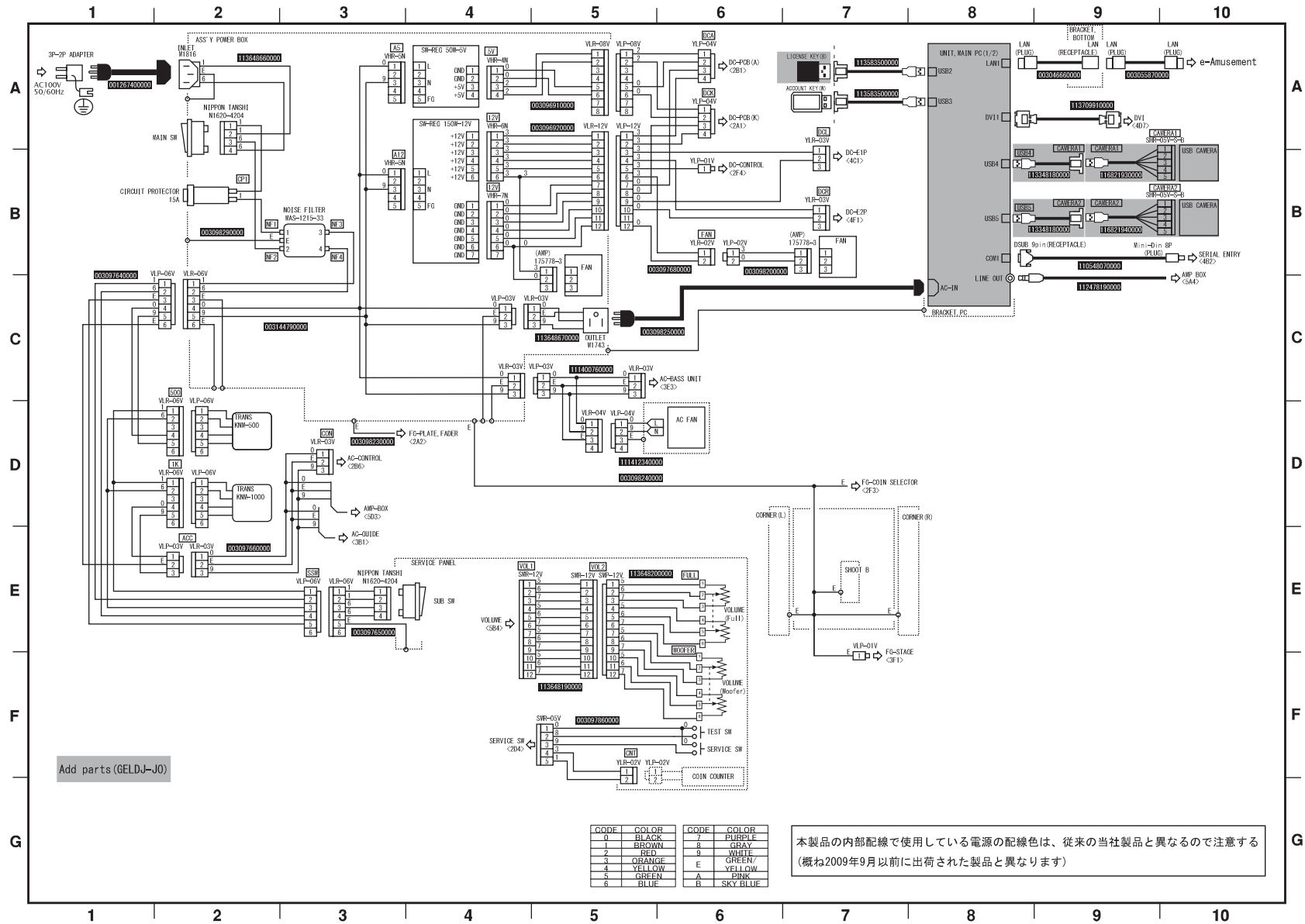


出荷時期により部品内容が異なる場合があります。  
**GELDJ-J0 (GQHDD-JA・GQ100-JA)**



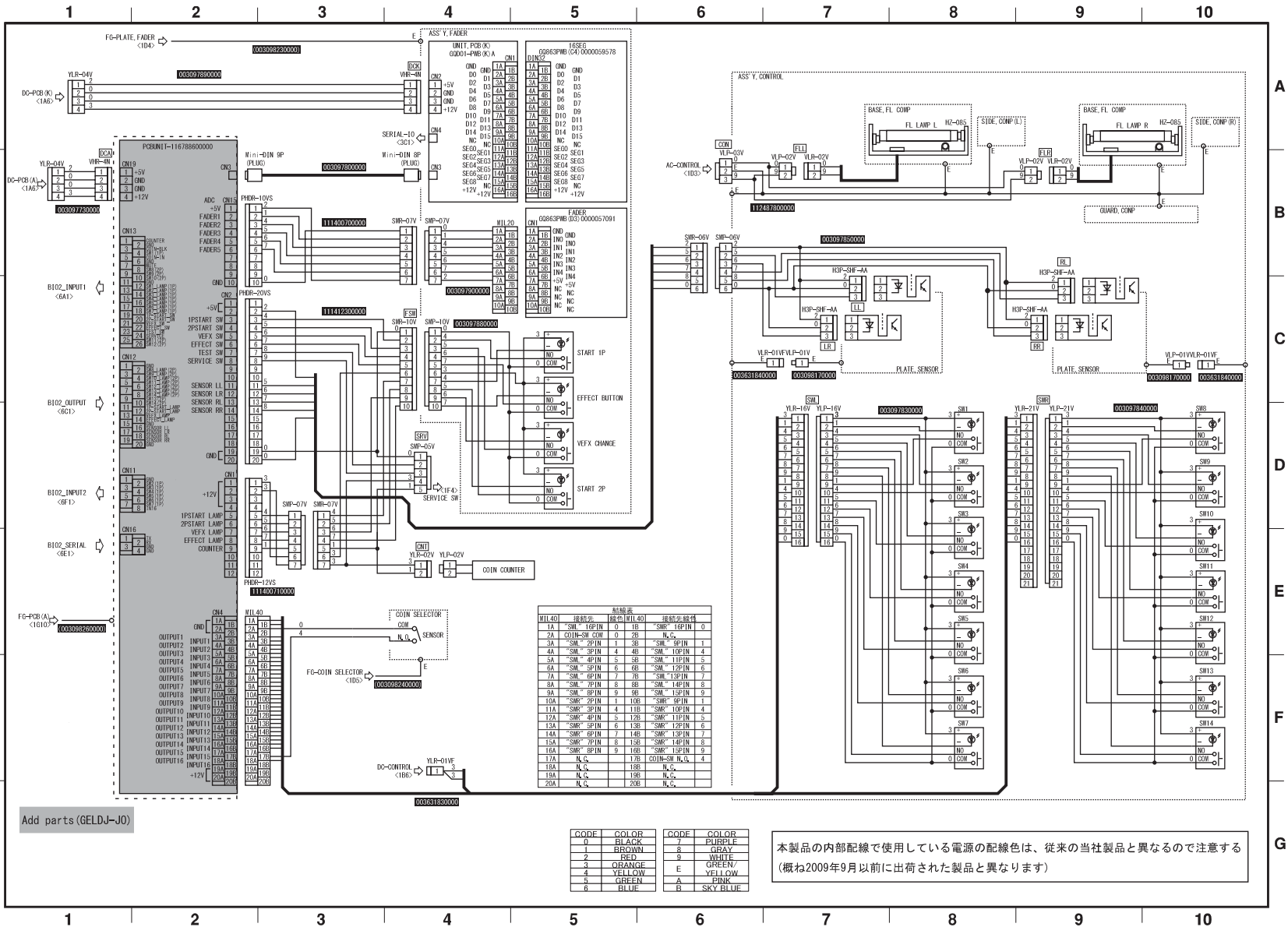
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。  
**GELDJ-J0 (GQJ2Z-JA)**

1/6



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GELDJ-J0 (GQJZJ-1A)



軸表

軸番号	接点	接点色	軸番号	接点	接点色
1A	"SIL" 1SPIN	0 1B	"SMP" 1SPIN	0	
2A	"SIL-SW" COM	0 2B	N.C.		
3A	"SIL" 2PIN	1 3B	"SIL" 3PIN	1	
4A	"SIL" 3PIN	4 4B	"SIL" 1SPIN	4	
5A	"SIL" 4PIN	5 5B	"SIL" 11PIN	5	
6A	"SIL" 5PIN	6 6B	"SIL" 12PIN	6	
7A	"SIL" 6PIN	7 7B	"SIL" 13PIN	7	
8A	"SIL" 7PIN	8 8B	"SIL" 14PIN	8	
9A	"SIL" 8PIN	9 9B	"SIL" 15PIN	9	
10A	"SMP" 2PIN	1 10B	"SMP" 3PIN	1	
11A	"SMP" 3PIN	4 11B	"SMP" 10PIN	4	
12A	"SMP" 4PIN	5 12B	"SMP" 11PIN	5	
13A	"SMP" 5PIN	6 13B	"SMP" 12PIN	6	
14A	"SMP" 6PIN	7 14B	"SMP" 13PIN	7	
15A	"SMP" 7PIN	8 15B	"SMP" 14PIN	8	
16A	"SMP" 8PIN	9 16B	"SMP" 15PIN	9	
17A	N.C.	17B	COM-SW N.C.	4	
18A	N.C.	18B	N.C.		
19A	N.C.	19B	N.C.		
20A	N.C.	20B	N.C.		

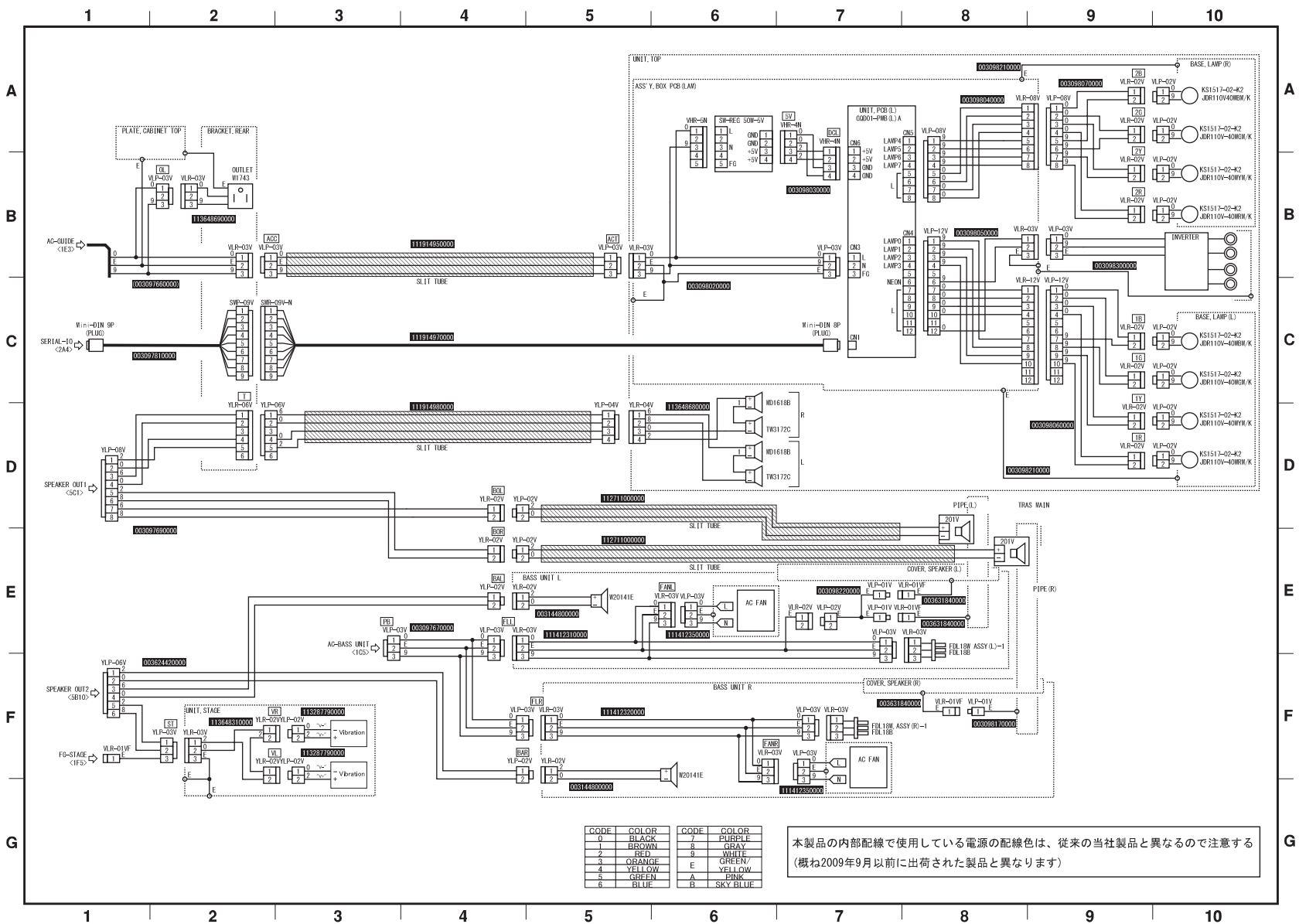
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

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

Add parts (GELDJ-J0)

# GELDJ-J0 (GQJZDZ-JA)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

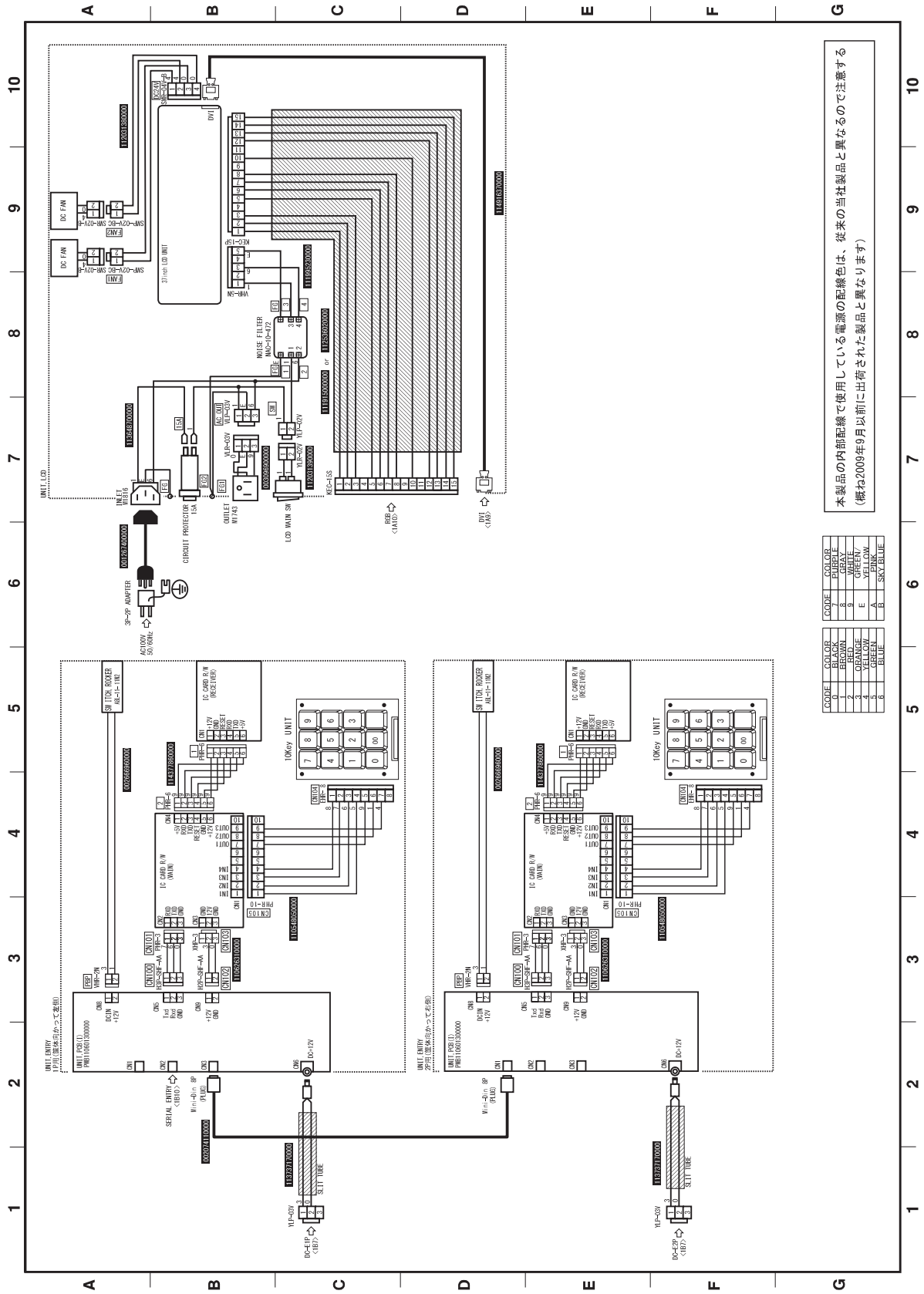


CODE	COLOR	CODE	COLOR
0	BLACK	7	PURPLE
1	BROWN	8	GRAY
2	RED	9	WHITE
3	ORANGE	E	GREEN/YELLOW
4	YELLOW	A	PINK
5	GREEN	B	SKY BLUE
6	BLUE		

本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JO (GQJZ-JA)



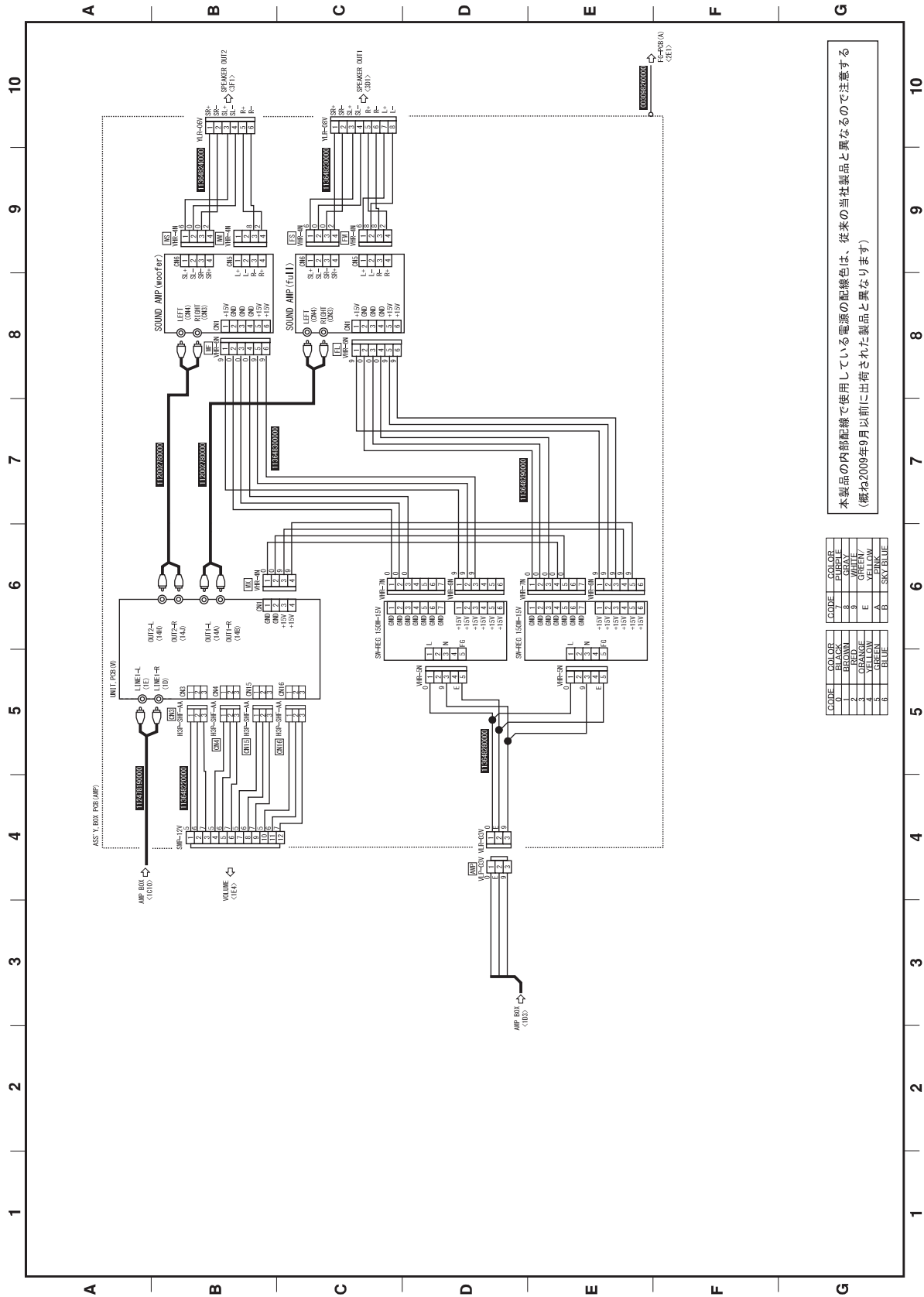
本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なります)

CODE	COLOR
0	BROWN
1	RED
2	ORANGE
3	YELLOW
4	GREEN
5	BLUE
6	WHITE
7	BLACK
8	PINK
9	SKT-BLUE

CODE	COLOR
0	BROWN
1	RED
2	ORANGE
3	YELLOW
4	GREEN
5	BLUE
6	WHITE
7	BLACK
8	PINK
9	SKT-BLUE

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

# GELDJ-JO (GQJDZ-JA)



本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する  
(概ね2009年9月以前に出荷された製品と異なり)

CODE	COLOR
0	BLACK
1	BROWN
2	RED
3	ORANGE
4	GREEN
5	BLUE


CODE	COLOR
7	PURPLE
8	WHITE
E	GREEN
A	PINK
B	SKYBLUE







# 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。
- ナビダイヤルのサービス名称とロゴマークは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。

# 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1カ月

## ● 修理を依頼する前に

付属の説明書をお読みになり、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・調節・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。

## 下記の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/am/shop/>

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

#### ● アーケードゲーム

[www.konami.com/amusement/](http://www.konami.com/amusement/)

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。

#### ● オペレーター様へのご案内

[www.konami.jp/am/ac\\_ope/](http://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ご連絡してください。

### 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。



**0570-008-573**

※ 携帯電話からもご利用になれます。

ナビダイヤル®

FAX. 046-256-3418

営業時間 月～金 09:00～18:00  
土・日・祝 09:00～17:00

上記時間帯はチャットサポートもご利用になれます。  
(利用に際しては「コナミ発注ポータル」にログインしてください)

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。