

KONAMI

DanceDance Revolution

20th anniversary model

ダンスダンスレボリューション
トゥエンティースアニバーサリーモデル



設置・運営・メンテナンス・部品図・配線図

取扱説明書

GQMDX-JG



- 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DanceDanceRevolution 20th anniversary model (GQMDX-JG)を安全に使用するための注意事項や製品情報・運営時のゲーム設定・メンテナンス・トラブル対処などについて説明しています。

製品情報など

- 本製品はe-amusementサービス対応ゲーム機です。このサービスを利用して運営するには、当社との契約が必要です。
- 機器が正常でも、回線障害などで利用できない場合があります。
利用中に、「接続できない」または「回線が遮断される」ときは、ご契約の回線事業者・プロバイダー側のトラブル・メンテナンスなどの影響も考えられますので、回線事業者・プロバイダーにお問い合わせいただくか、各事業者のウェブサイトでご確認ください。
- 本製品のe-amusementサービスはブロードバンド専用です。
- 本製品は「e-amusement participation」専用ゲームソフトです。
「e-amusement participation (イーアミューズメント パーティシペーション)」とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。
料金につきましては、ご契約時の内容に基づき、運用実績から算出いたします。
このオンラインサービスを利用するには、あらかじめ当社との契約が必要です。
*契約が完了していないとゲームを起動することができません。
- 本製品はPASELI 対応ゲームソフトです。
「PASELI (パセリ)」とは、当社が運営する電子マネーです。PASELIはe-amusement対応店舗のPASELI対応製品で利用することができます。
PASELI サービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。
- 本製品(付属品を含む)、およびソフトウェアは、米国および日本国の輸出に関する規制(外国為替及び外国貿易法、およびその関連法令)の対象となります。
- 本製品は日本国内専用ですので、日本国外には持ち出さないでください。
- 日本国外に持ち出したことによるトラブル、故障、および損害などについては、当社は一切の責任を負いません。
- 本製品に搭載されているシステムソフトウェアは、マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項の制約を受けます。詳しくはマイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項をご覧ください。
(www.konami.com/amusement/ac_ope/)
- 本書に記載されている取り扱い説明や操作説明、および掲載図や画面内容は、出荷時期やソフトウェアのバージョンによって異なる場合があります。

はじめに

■ 製品について	4
■ 安全上のご注意	5
・ 通常運営のとき	6
・ 点検・メンテナンスのとき	7
・ 設置・移動・運搬のとき	8
■ 警告表示の位置	10
■ 使用上のご注意	11
・ 本書・警告ラベルについて	11
・ 廃棄するとき	11
■ 各部の名前	12
■ 電源の入れかた	14

準備・確認

■ 遊びかた	15
・ ゲームシステム	15
・ プレースタイルの選択について	16
・ プレー楽曲の選択について	16
・ プレー評価について	16
・ オフィシャルウェブサイトについて	17
・ パソコン・スマートフォン向けサービスについて	17

設定

■ テストモードとゲーム設定	18
・ テストモードの起動と終了	18
・ テストモードの内容	18
・ 各項目と設定	21

設置

メンテナンス担当者・技術者向け	
■ 設置の前に	60
・ 部材・付属品を確認する	60
・ 設置に必要なスペース	61
■ 設置	62
・ 本体の運搬について	62
・ 組み立て・設置エリアを設ける	63
・ 本体を固定する	63
・ タイトルユニットを取り付ける	64
・ スピーカーボックスを取り付ける	65
・ トップユニットを取り付ける	66
・ ステップユニット(L・R)を接続する	68
・ 本体ユニットとステップユニットを接続する	69
・ ステップユニットを固定する	70
・ ケーブル類を接続する	72
■ e-amusementサービスの利用確認	73
・ 利用確認を行う	73

メンテナンス

メンテナンス担当者・技術者向け	
■ 日常の点検	74
・ 点検内容	74
■ 日常のお手入れ	75
・ お手入れのしかた	75
■ 部品の交換	78
・ ボタンスイッチの交換	78
・ ケーブルスイッチの交換	79
・ 10キー・10キーカバーの交換	81
・ PCBユニットの交換	82
・ コインセレクターの交換	84
・ ヒューズの交換	85
■ コイン集計機器の接続	86
■ モニター調整	87
・ モニター調整のしかた	87
・ 調整メニュー一覧	88

故障かな？

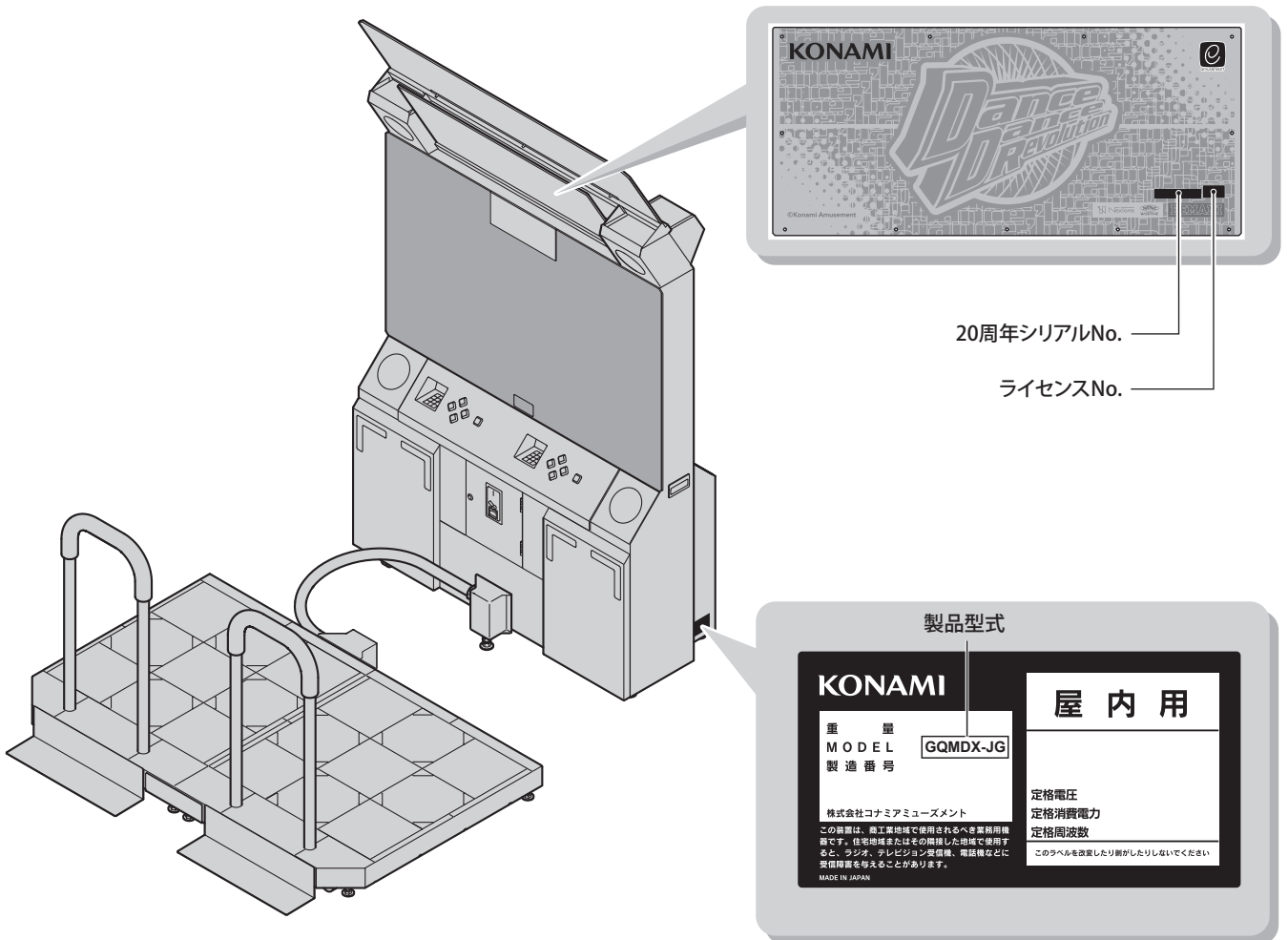
■ 正常に作動しないとき	89
■ ネットワークに関する確認ポイント	91
■ エラーコード・メッセージ一覧	92
■ e-amusement participationについて	94
・ サービスについてのエラー	94
・ ソフトウェアのバージョンが適合しない場合	94
・ ゲーム機が稼働できない場合	95
・ ネットワークに何らかの問題があった場合	95

付属資料

■ 装飾部材	96
■ 部品図	97
■ 配線図	123
・ ハーネス番号対応表	131
■ e-amusement pass	132
・ e-amusement pass とは	132
・ 特徴と取り扱い	133
・ e-amusement pass カードについて	133
■ PASELI	134
・ 店舗が行うこと	134
・ プレーヤーが行うこと	134
・ PASELI チャージ機について	134
・ PASELI カードについて	135
■ 知的財産権	136
■ 仕様	138
・ 外形寸法	138
・ 仕様	138
■ 保証について	139
■ アフターサービスについて	裏表紙
・ アフターサービス窓口について	裏表紙
・ 補修用性能部品の保有期間について	裏表紙
・ 消耗部品	裏表紙

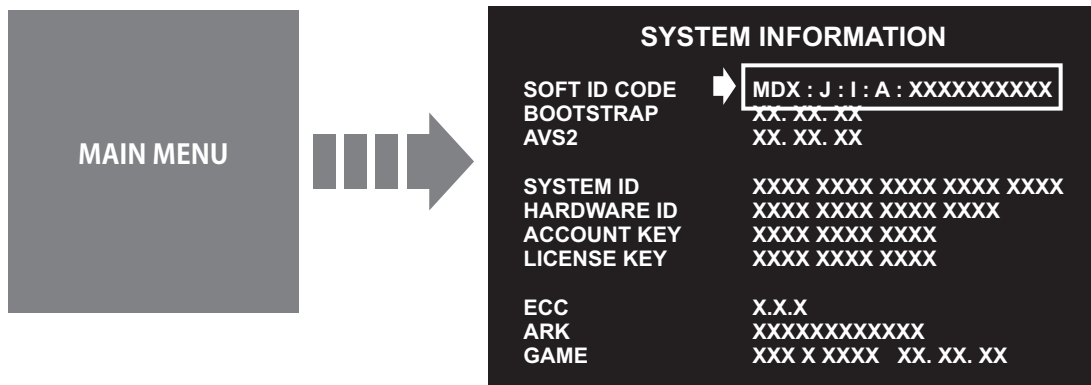
製品について

製品商標と型式の見かた



ソフトウェアバージョンの見かた

ソフトウェアバージョンはテストモードの「SYSTEM INFORMATION」画面に表示されます。(P.57)





(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。

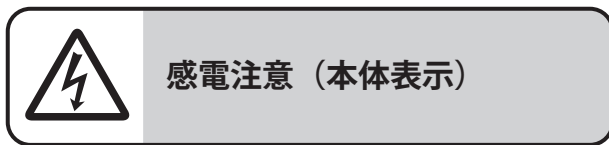
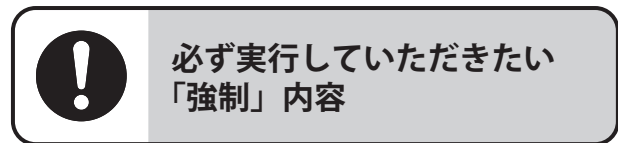
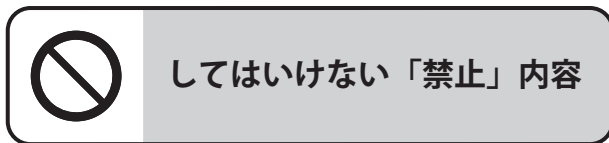
安全上のご注意

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

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

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

- 本書や本体に使われている図記号の種類は次の通りです。



- 本製品の取扱者は次の通りです。

店舗運営者

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

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

店舗メンテナンス担当者

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

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

技術者

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

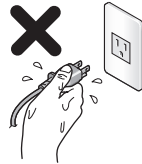
行動：アミューズメント機器の組み立て・設置・電気・電子部品、および機構部品の修理・調整

通常運営のとき

警告



- 電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
(感電の原因)



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

(そのまま使うと、火災・事故・感電の原因)

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

- 電源プラグは、月1回以上点検する

(感電・火災の原因)

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

- 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)

注意



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

- モニターパネルの表面や周囲に塗装をしたり、指定以外のシールなどを貼らない
(正常にゲームができなくなったり、故障の原因)

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

- 通気口をふさがない
(故障の原因)



- 使用中はe-amusement pass読み取り部から電波が出ています

- 心臓ペースメーカーや除細動器・電子医療機器に影響を与えるおそれがありますので、それらの機器をご使用のかたは、読み取り部から装着部位まで12cm以上離してください。

- モニターは適切な状態で運営する
(ちらつき・ひずみがあるままプレーすると、プレーヤー・周囲の人の体調不良・めまい・頭痛などの原因)

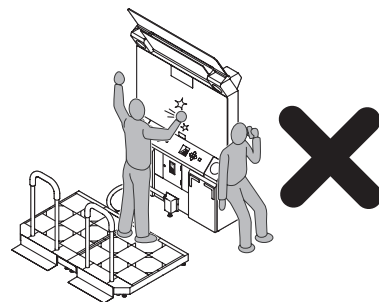
- 電源を入れ直すときは、切ってから10秒以上経過後に行う
(PCBユニットの故障の原因)

- ステージがぬれているときは、きれいに拭き取る
(滑って転ぶなどしてけがの原因)




- プレーヤーには、次のことを周知する
(事故・病気の誘発・重症化の原因)


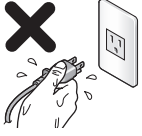

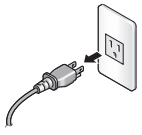
- ゲーム機に登る・たたく・よりかかる行為をさせない。
- 幼児を監視するよう保護者に呼びかける。
- 次の方はプレーしないでください。
 - 音・光・映像などの刺激で、筋肉のけいれん・意識の喪失などを経験した。またはそのおそれがある。
 - サンダルやハイヒールなど、靴底が滑りやすい靴や突起のある靴を履いている。





点検・メンテナンスのとき


警告

- 
■技術者以外は背面扉を開けない
 (事故・感電の原因)
- 背面扉を開けたときは、本体内部を不用意に触らない**
 (事故・感電・やけど・けがの原因)
- 本書に記載のない箇所の分解・修理・各種設定・改造はしない**
 (火災・作動不良・故障の原因)
 - 修理などは、アフターサービス窓口にご依頼ください。
 - 上記を守らないことによって発生した損害については、当社は一切責任を負いません。
- 高圧洗浄機などで本体や床を洗浄しない**
 (本体内部に水が入ると、感電・故障の原因)

- 
■電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
 (感電の原因)
 
- 
■点検・メンテナンスの内容によっては、電源を切り、電源プラグを抜いて行う
 (感電の原因)
- 背面扉を開けるときは電源を切り、電源プラグを抜く**
 (事故・感電の原因)
 
- 部品や消耗部品を交換するときは、当社指定のものを使う**
 (火災・故障の原因)

注意

- 
■シンナー・ベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤・化学ぞうきんなどは使わない
 (本体の変形・破損の原因)
 - 本体内部に入ると、感電・故障の原因にもなります。
- ステージにはワックスなどの油脂類を塗布しない**
 (滑って転ぶなどしてけがの原因)
- 
■ステップユニットはこまめに清掃する
 (故障・けがの原因)
 - 砂や異物が隙間に入っていたり、蓄積していると、故障やけがの原因になるので、1日に一度は点検し、ブラシや掃除機で清掃してください。

- 
■電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する
 (電気部品の破損の原因)
 - 電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに取り扱いと同時に、静電気による破損を防いでください。また、カーペットなどの上では作業をしないでください。



- 長期間ご使用のときは、運営前に各部を点検する**
 (経年劣化で部品が変形・破損し、プレーヤー・店舗メンテナンス担当者のけがの原因)
 - 部品が変形・破損したときは、直ちに電源を切って使用を中止し、アフターサービス窓口にご連絡ください。

設置・移動・運搬のとき

警告



■ 次のような場所に設置しない

(事故・故障の原因)

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

■ 非常口の近くに設置しない

(災害時に避難できず、死傷の原因)

■ 本体の上や近くに物を置かない

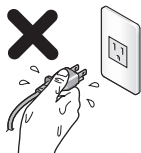
(水分や異物が内部に入り、感電・故障の原因)

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

(規格を外れたり容量を超える接続は、火災・故障の原因)

■ 電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない

(感電の原因)



■ 電源プラグは、コードを持って抜かない

(コード破損による漏電事故・火災の原因)

■ 電源コードやLANケーブルには、次のことをしない

(漏電事故・火災・感電の原因)

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

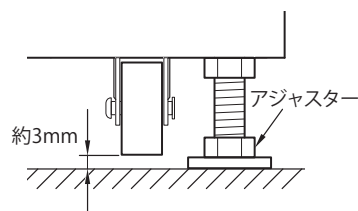
■ タコ足配線しない

(火災・感電の原因)



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

(本製品が揺れ、けが・事故の原因)



■ 日本国内で使用する

(電源電圧仕様の違いによる、火災・事故・故障の原因)

■ 電源を接続する前に、施設側の配線・コンセントの容量を確認する

(発熱・火災の原因)

■ 延長コードを使用するときは、定格15A以上の屋内配線を単独で使う

(火災・故障の原因)

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

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

■ 単相AC100V(90～110V)の電源、屋内配線(20A以上)を使う

(火災・故障の原因)

⚠ 注意



■住宅地域や、住宅地域の隣接地域には設置しない

(テレビ・ラジオ・電話機などの受信障害の原因)

■ケーブル類は、通路に出さない

(踏んだり引っかけたりし、転倒・けが・ケーブル類などの破損の原因)

■本体ユニットを横倒しにしない

(部品の変形・破損の原因)

■開閉部・可動部に無理な力を加えない

(けが・事故・破損の原因)

■3P-2P 変換プラグを使用しない

(接触が悪いと、感電や発熱・やけどの原因)

■本体に衝撃を与えない

(事故・けが・故障・破損の原因)

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



■設置・移動・運搬は、店舗メンテナンス担当者／技術者が行うかアフターサービス窓口にご相談する

(けが・事故・破損の原因)

■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。

■手の届きにくいところは脚立を使用する

(無理な体勢はけがや事故の原因)

■十分なスペースを確保して設置する

(プレーヤーが壁や他製品にぶつかると、事故・けがの原因)

■移動時は、電源を切ってケーブル類を抜く

(コードを踏んだり引っかけたりし、事故・破損・故障の原因)

■本体ユニットの移動時は、左右方向に押す

(転倒による事故・破損の原因)

■本体ユニットの移動時は、アジャスターをいっぱいまで上げ、キャスターを使う

(事故・破損・故障の原因)

■移動するときや、段差を乗り越えるときは、必ず各ユニットを分割して、必要人数以上で行う

(事故・破損の原因)

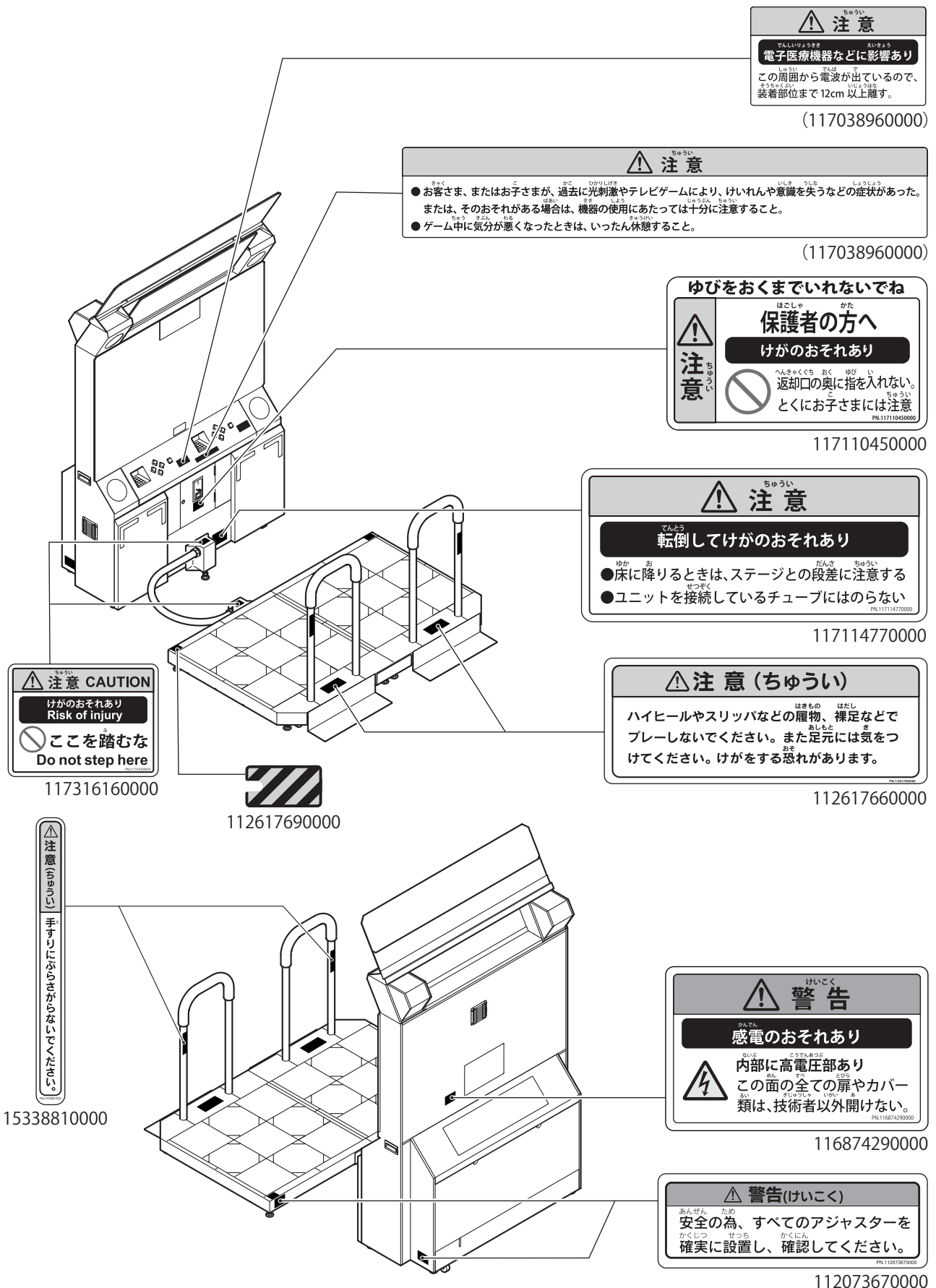
- 本体ユニット(約167kg) ……6人以上
- ステップユニット(約93kg) ……4人以上

■設置後は、各部を点検する

(部品が変形・破損していると、けがの原因)

- 変形・破損した部品は交換してください。

警告表示の位置



- 警告表示の内容は、出荷時期により異なることがあります。
- 品番が()内にある警告表示は、部材に印刷されています。

使用上のご注意

本書・警告ラベルについて

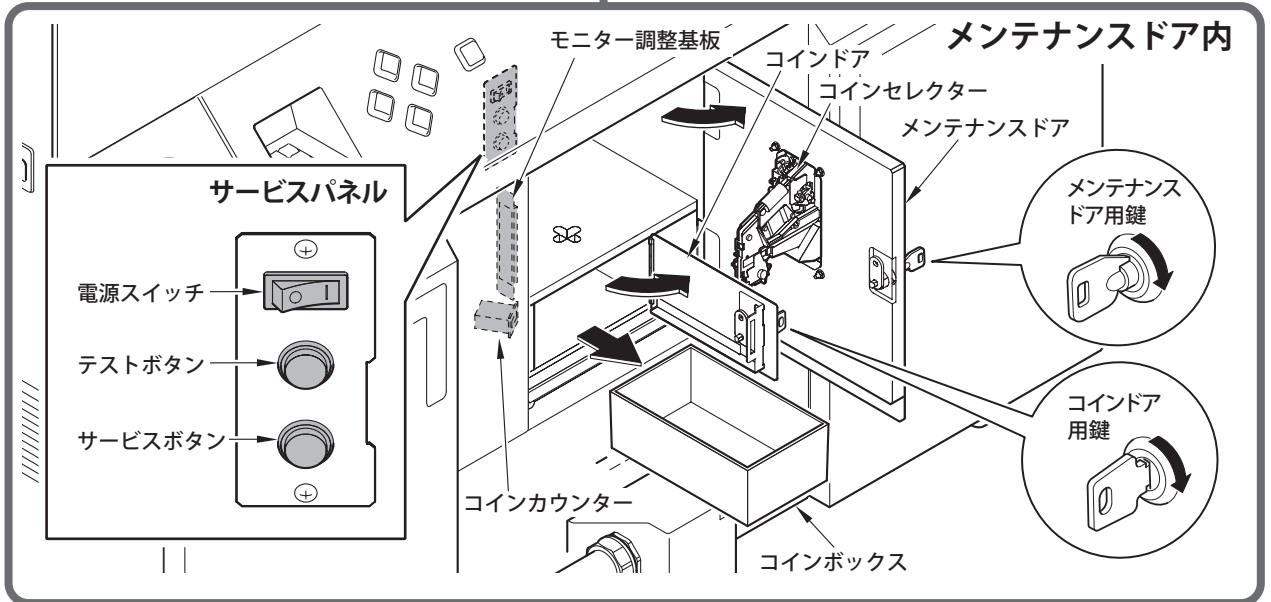
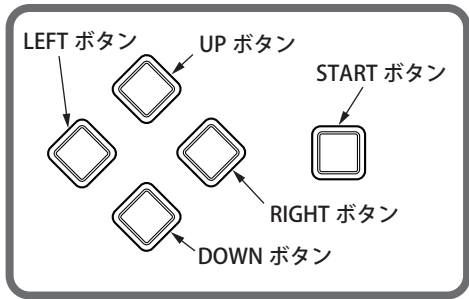
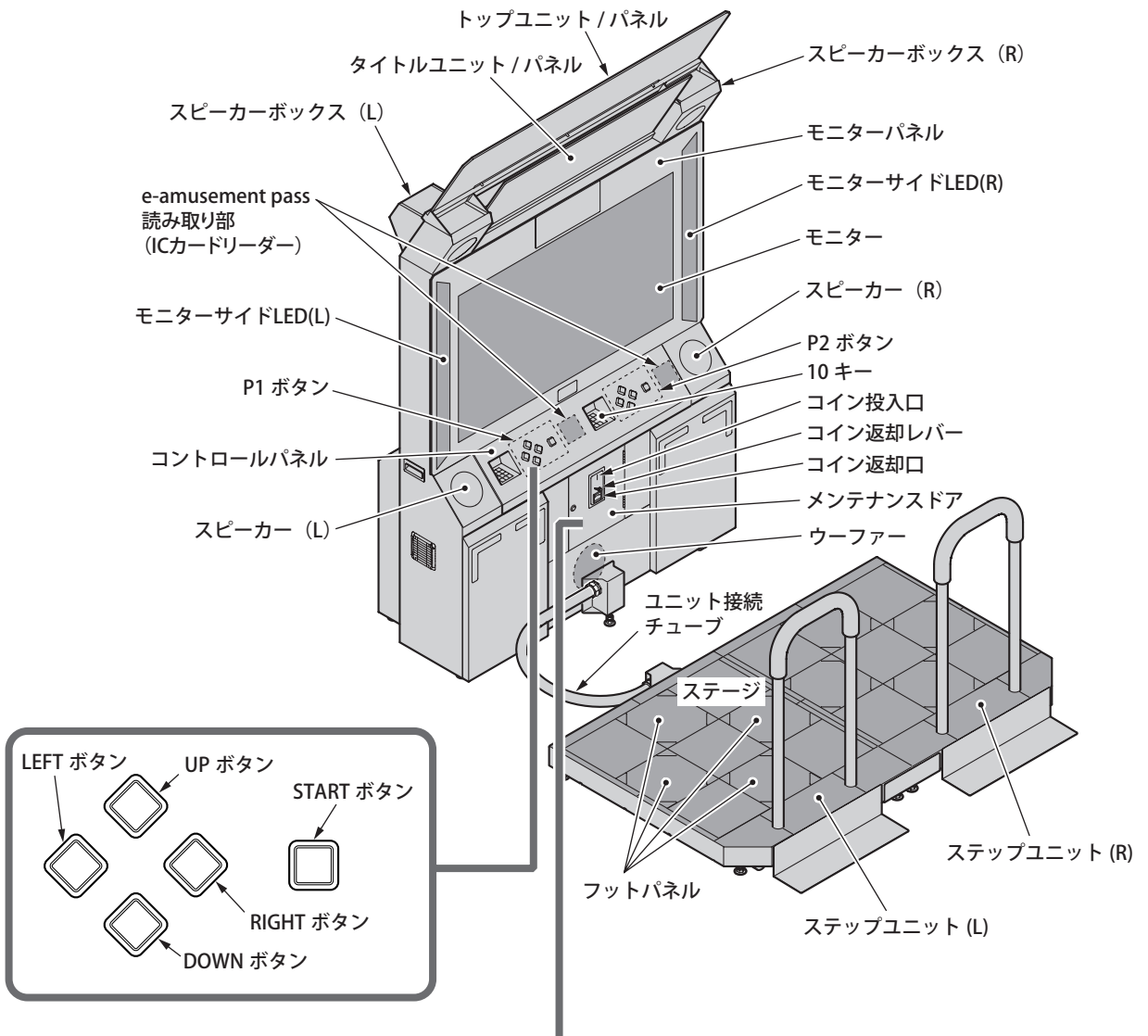
- 警告ラベルを剥がしたり、汚したり破損させないでください。
- 本製品の所有者が変わるときは、次の所有者に本書を渡してください。
また、e-amusement サービス・PASELI サービスなどのご契約手続きが必要となりますので、当社販売担当に連絡してください。
- 本書を含む各説明書を紛失したときは、コナミ発注ポータル(P.139)よりダウンロードするか、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

廃棄するとき

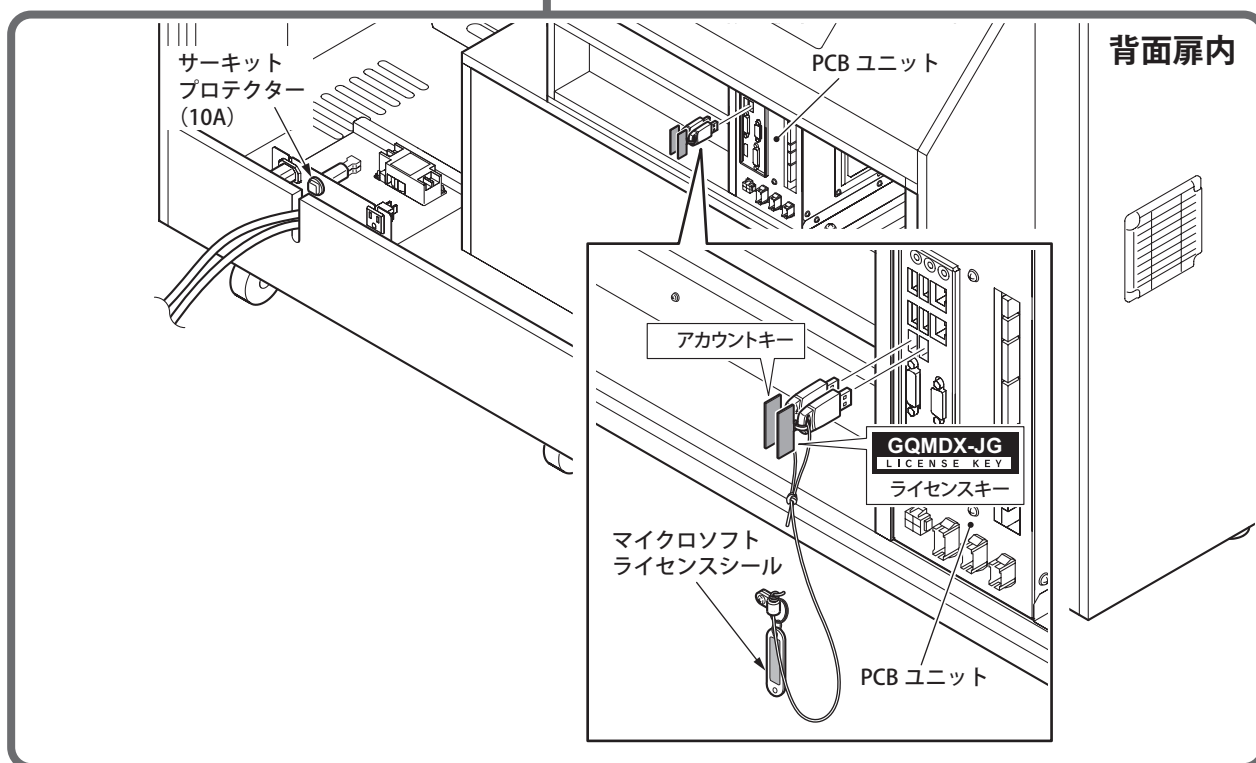
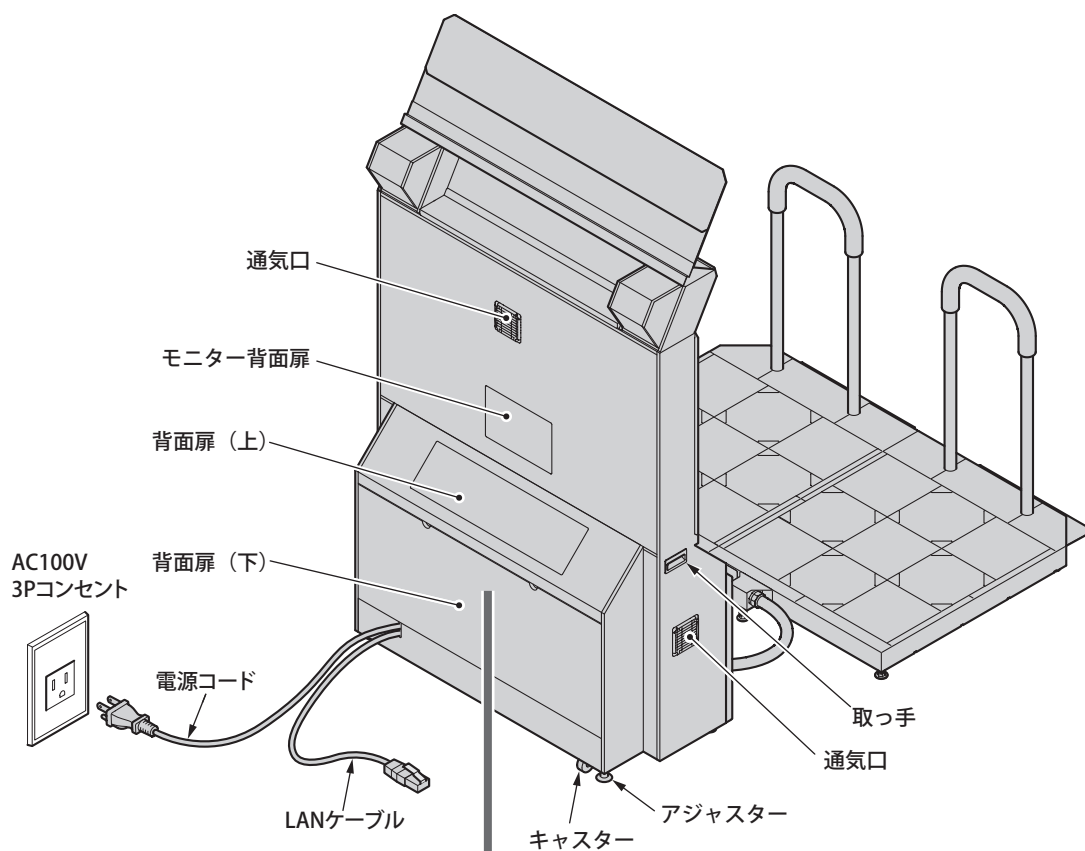
- 本体・部品は、本製品の所有者の責任で産業廃棄物として廃棄してください。
- 本体(付属品以外)の場合は、コナミリサイクルサービスをご利用になれる場合があります。
(当社との契約によります。詳しくは、当社販売担当にお問い合わせください)
- 梱包材などは、ご使用地域の規則にしたがって廃棄してください。

各部の名前

正面



背面



はじめに

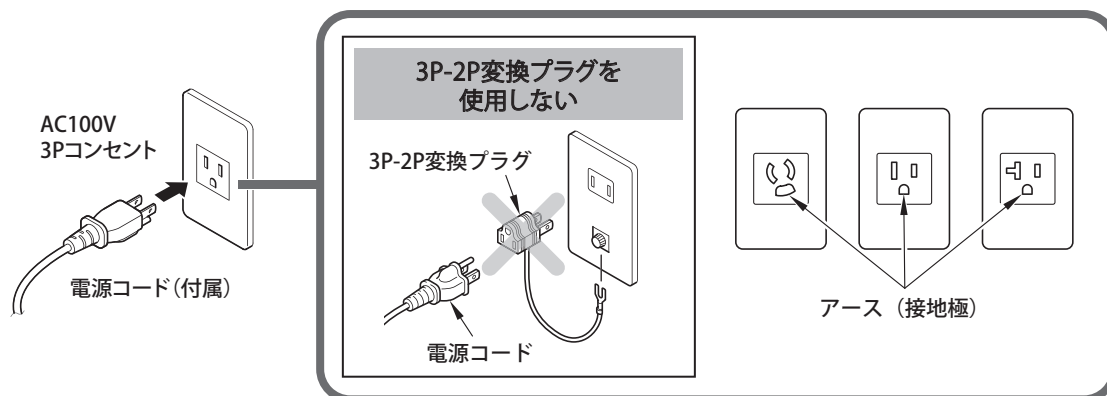
各部の名前

電源の入れかた

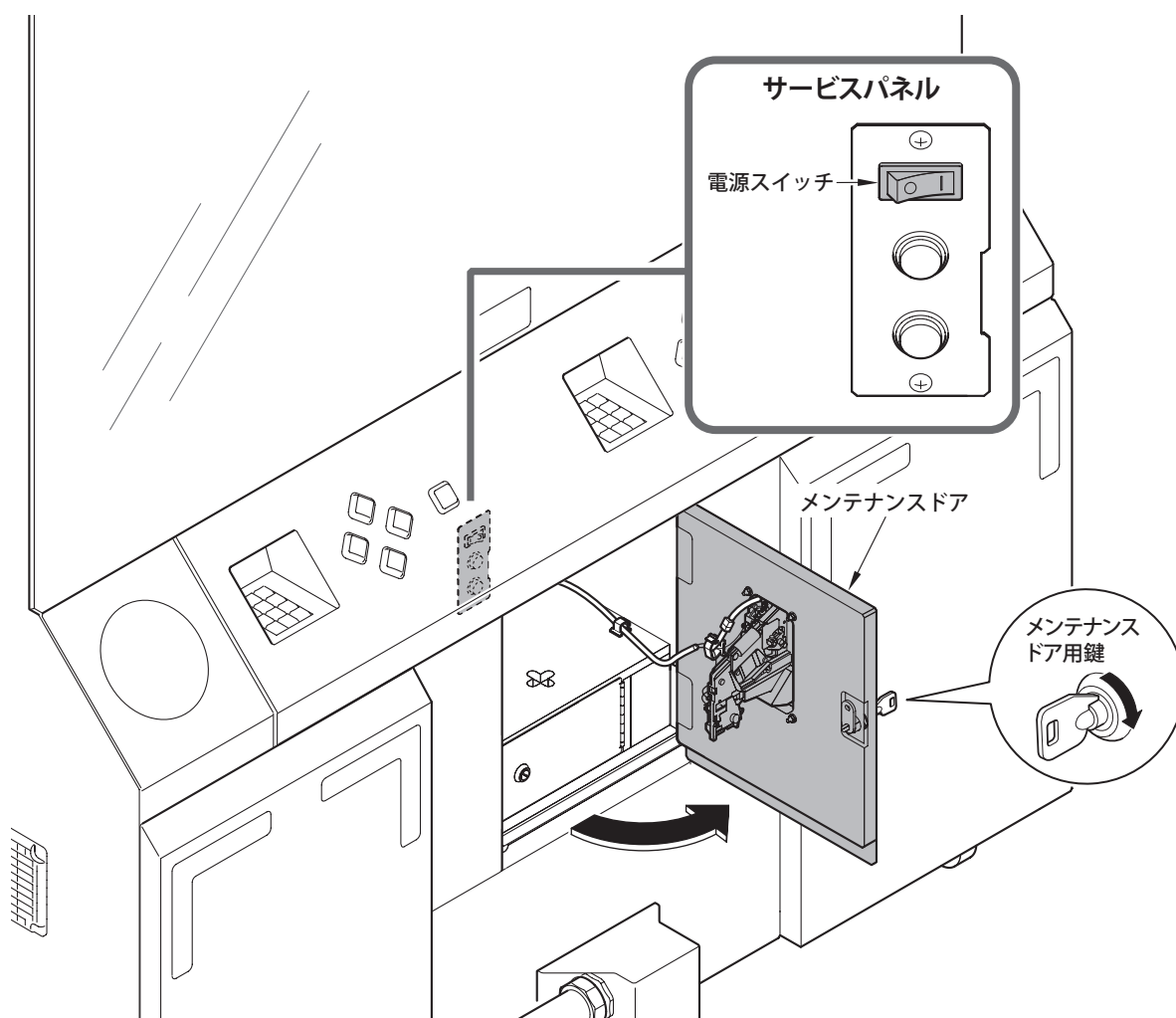
■用意するもの：メンテナンズドア用鍵

1 電源プラグを接続する

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



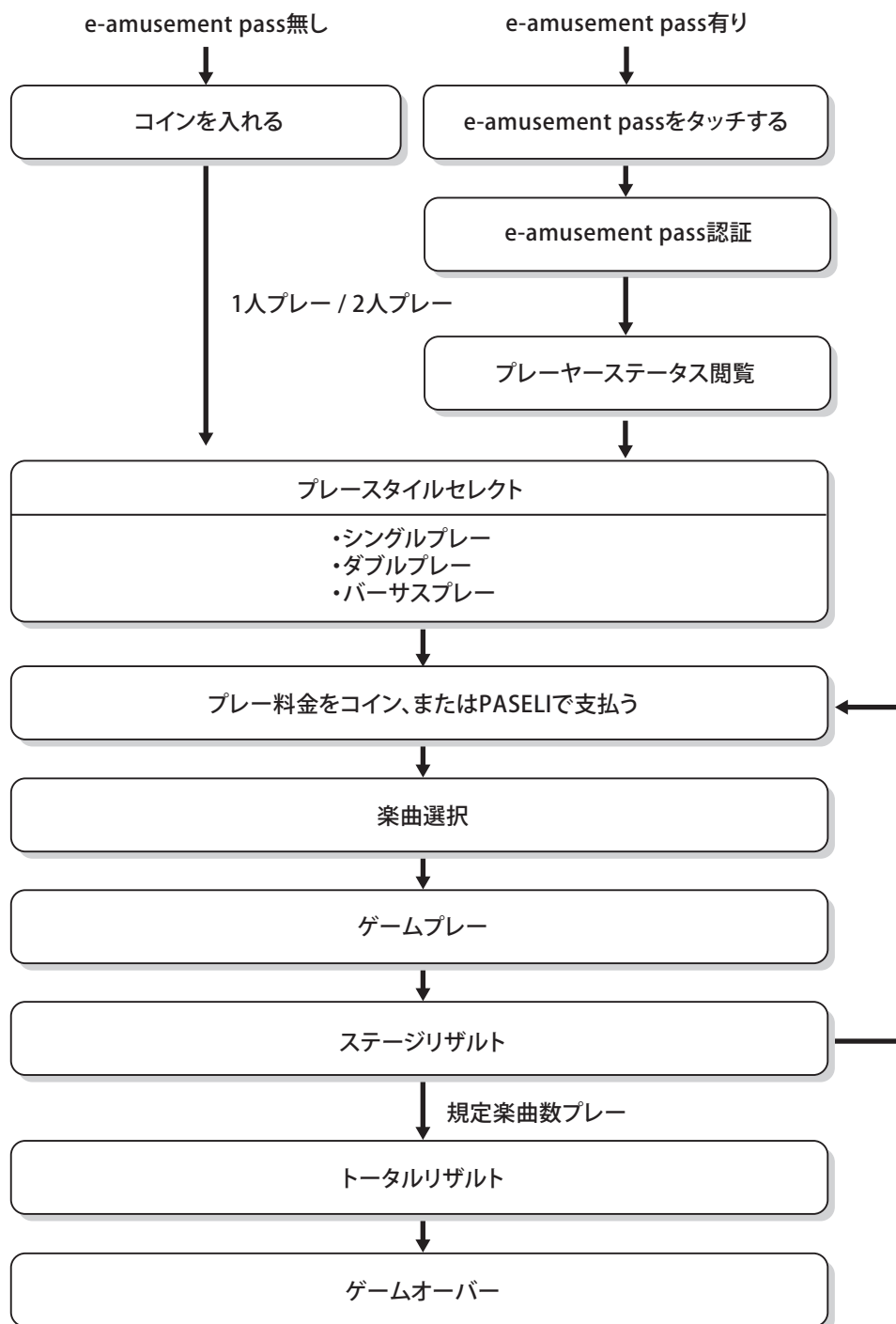
2 メンテナンズドアを開けて電源を入れる



遊びかた

DanceDanceRevolutionは、音楽に合わせて画面下から現れる4方向の矢印に合わせて、対応するフットパネルをタイミングよく踏むゲームです。1台の本体で1人、または2人同時プレーができ、店舗内の他の本体とマッチングさせることで最大4人までプレーできます。

ゲームシステム



はじめに

準備・確認

電源の入れかた／遊びかた

プレイスタイルの選択について

プレイスタイルは下記から選択できます。また、プレイスタイルによってプレイ料金は異なります。

シングルプレイ	1人プレイモードで、4枚のフットパネルを使ってプレイします。
ダブルプレイ	1人プレイモードで、8枚のフットパネルを使ってプレイする上級者モードです。
バーサスプレイ	2人プレイモードで、それぞれ4枚のフットパネルを使ってプレイします。

プレイ楽曲の選択について

- ・最初の1曲目はダンスゲージが無くなっても最後までプレイできます。
- ・1曲目終了時点でダンスゲージが無くなった場合はゲームオーバーになります。
- ・2曲目以降は、曲の途中であってもダンスゲージが無くなるとゲームオーバーになります。

詳しくはオフィシャルウェブサイトよりご確認ください。(P.17)

プレイ評価について

フットパネルを踏むタイミングによって、下記の評価が表示されると同時に、評価に応じてダンスゲージが増減します。

MARVELOUS	ダンスゲージが増加します。
PERFECT	ダンスゲージが増加します。
GREAT	ダンスゲージが増加します。
GOOD	ダンスゲージの増減はありません。
MISS	ダンスゲージが減少します。
O.K.	ダンスゲージが減少します。
N.G.	ダンスゲージが減少します。

詳しくはオフィシャルウェブサイトよりご確認ください。(P.17)

オフィシャルウェブサイトについて

アップデートなどでゲームシステムの一部が変更されたとき、本書に記載以外のプレイスタイルやイベント・大会が開催される場合がありますので、定期的に下記のホームページで確認することを推奨します。

オフィシャルウェブサイト：<https://eagate.573.jp/game/ddr/>

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e-amusement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

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

ゲームモードに戻る

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

テストモードの内容

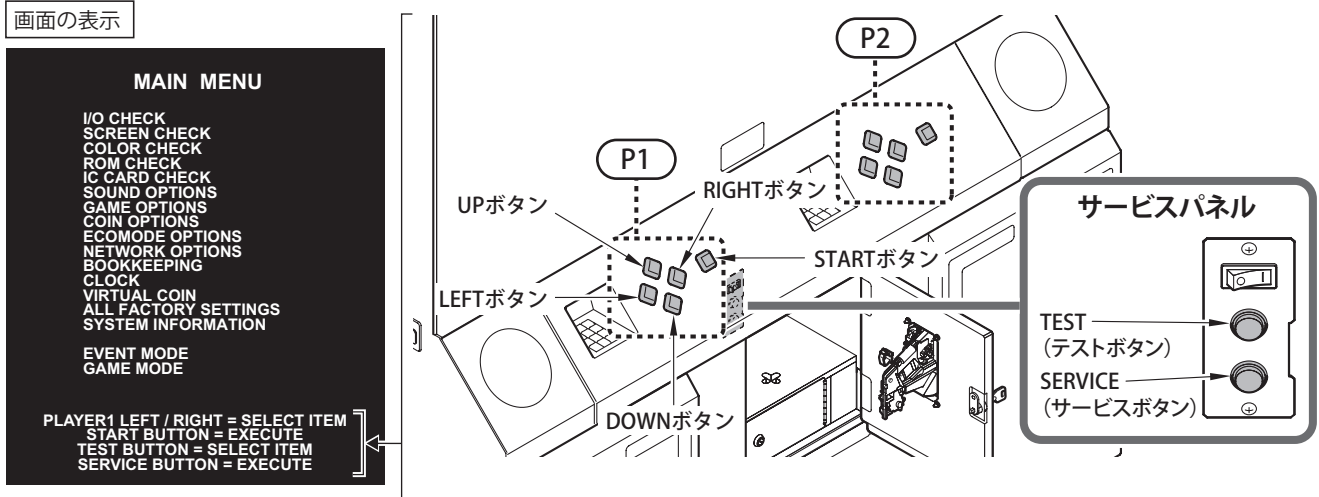
設定項目一覧

項目	説明ページ	内容
MAIN MENU		
I/O CHECK	21	コントロール系の入出力確認
├ INPUT CHECK	22	コントロール系の入力状態を確認
├ FOOT PANEL CHECK	23	ケーブルスイッチの入力状態を確認
├ LAMP CHECK	24	ランプに関する設定と確認
└ MECHANISM CHECK	24	コインロッカーの作動を確認
SCREEN CHECK	26	モニター表示の大きさや位置ずれを確認
COLOR CHECK	26	モニター表示の色合いを確認
ROM CHECK	27	ゲームデータが正常か確認
IC CARD CHECK	27	e-amusement pass の認識状態を確認
SOUND OPTIONS	28	ゲームサウンドに関する設定と確認
GAME OPTIONS	29	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(省電力運営)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
├ NETWORK CHECK	33	ネットワーク設定と通信状態を確認
└ SHOP NAME	34	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定
BOOKKEEPING	35	コインに関する集計を確認
CLOCK	38	現在時刻の設定
VIRTUAL COIN	39	PASELI に関する設定と集計を確認
├ OPERATION SETTINGS	40	PASELI でのプレー料金を設定
├ └ TAX RATE SETTING	41	消費税に関する設定
├ └ PRICE SETTINGS PATTERN 1~3	42	PASELI でのプレー料金を各パターンごとに設定
├ └ SCHEDULE	46	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	47	プレーヤーにサービスする PASELI を設定(コインでのサービスボタン相当)
├ INCOME LOG	48	使用された PASELI に関する集計を確認
└ PLAYER'S LOG	53	プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認
ALL FACTORY SETTINGS	55	設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す
SYSTEM INFORMATION	57	ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認
EVENT MODE	58	イベントモードの設定
GAME MODE	-	ゲームモードに戻る

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

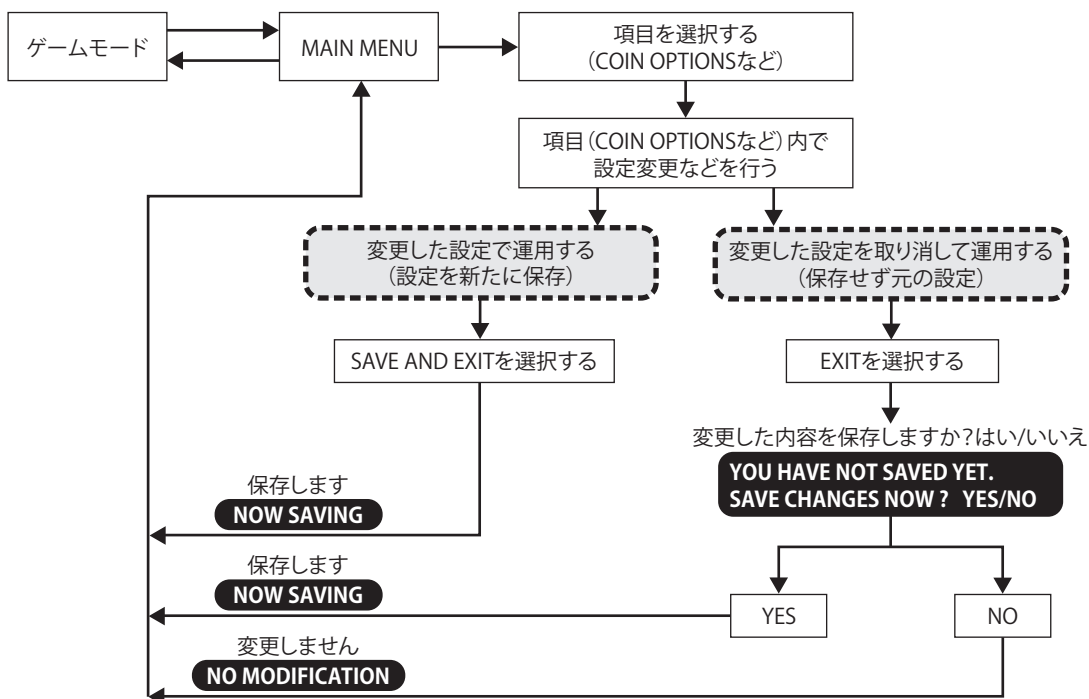
設定項目における操作方法

メニュー項目・各項目の選択・確定操作は、図のボタンで行ってください。



選択	テストボタン、または UP / DOWN ボタン	メニュー項目・各詳細項目の選択を行います。
変更	サービスボタン、または P2 LEFT / RIGHT ボタン	設定値のある項目において設定値の変更を行います。
確定	サービスボタン、または START ボタン	メニュー項目、各詳細項目の実行と設定値の確定を行います。

設定項目における確認・設定・保存の流れ



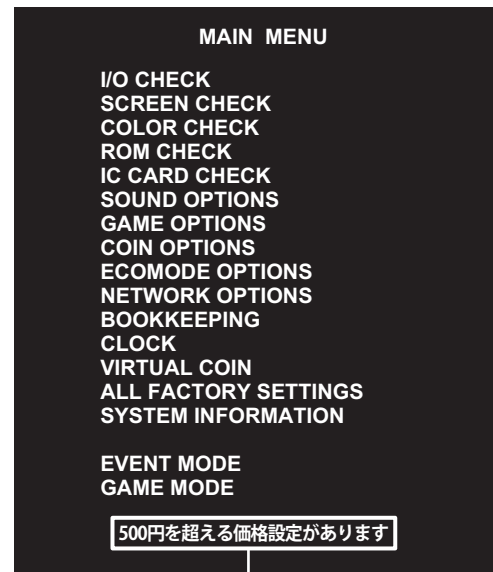
- 上記の「設定項目における操作方法」は基本操作を説明しています。また、「設定項目における確認・設定・保存の流れ」は一例です。項目によっては操作の一部が異なる場合がありますので、各項目の画面下に表示されるメッセージにしたがってください。

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.55)

プレー料金の設定について

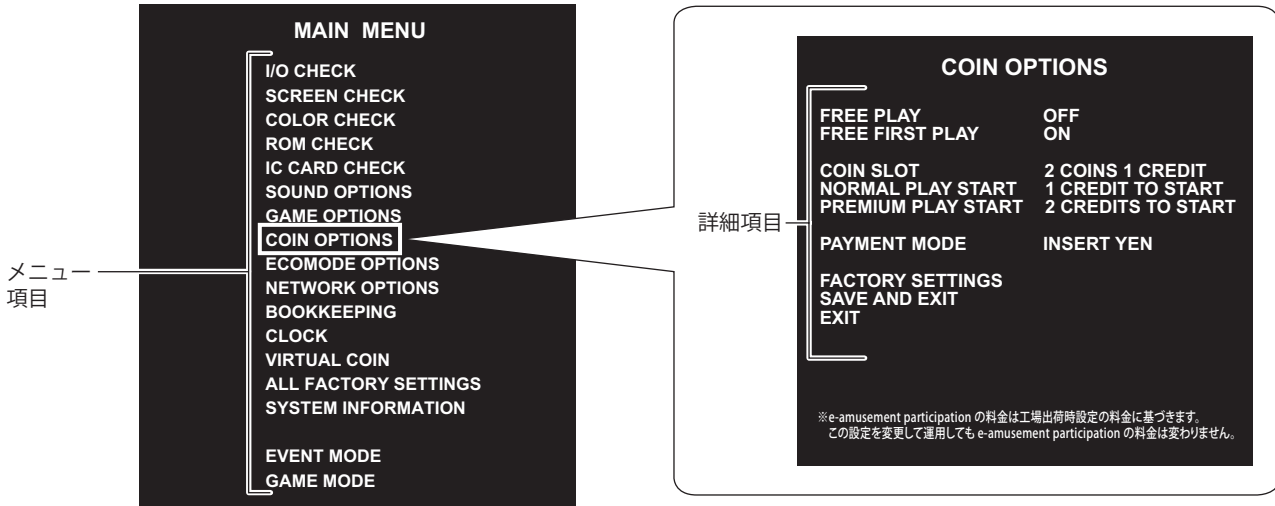
- 「COIN OPTIONS」にて5コイン、および「VIRTUAL COIN」にて500を超える設定がある場合、「MAIN MENU」、「COIN OPTIONS」画面と「VIRTUAL COIN」の各項目画面において、右記のようなメッセージが表示されます。
- メッセージが表示されていても、そのままの料金設定で運用できます。



メッセージ

各項目と設定

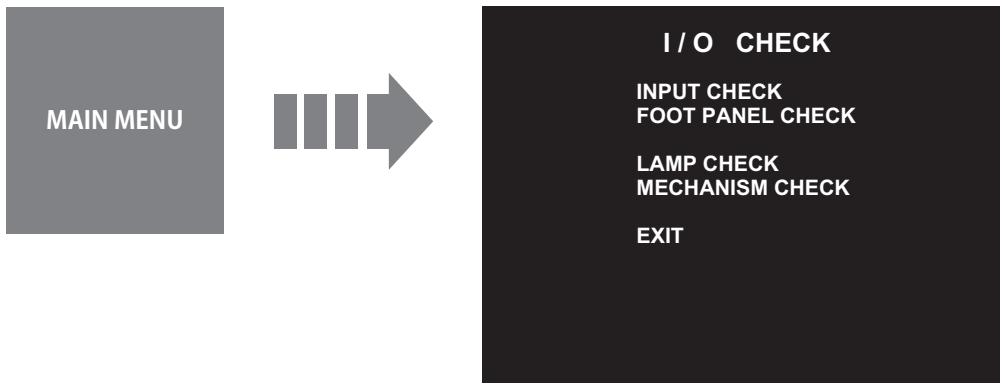
「MAIN MENU」にメニュー項目が表示されます。また、各メニュー項目を選択・確定すると、そのメニュー項目の詳細項目が表示されます。



設定

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.22
FOOT PANEL CHECK	ケーブルスイッチの入力状態を確認	▶ P.23
LAMP CHECK	ランプに関する設定と確認	▶ P.24
MECHANISM CHECK	コインロッカーの作動を確認	▶ P.24

テストモードとゲーム設定

INPUT CHECK コントロール系の入力状態を確認

MAIN MENU

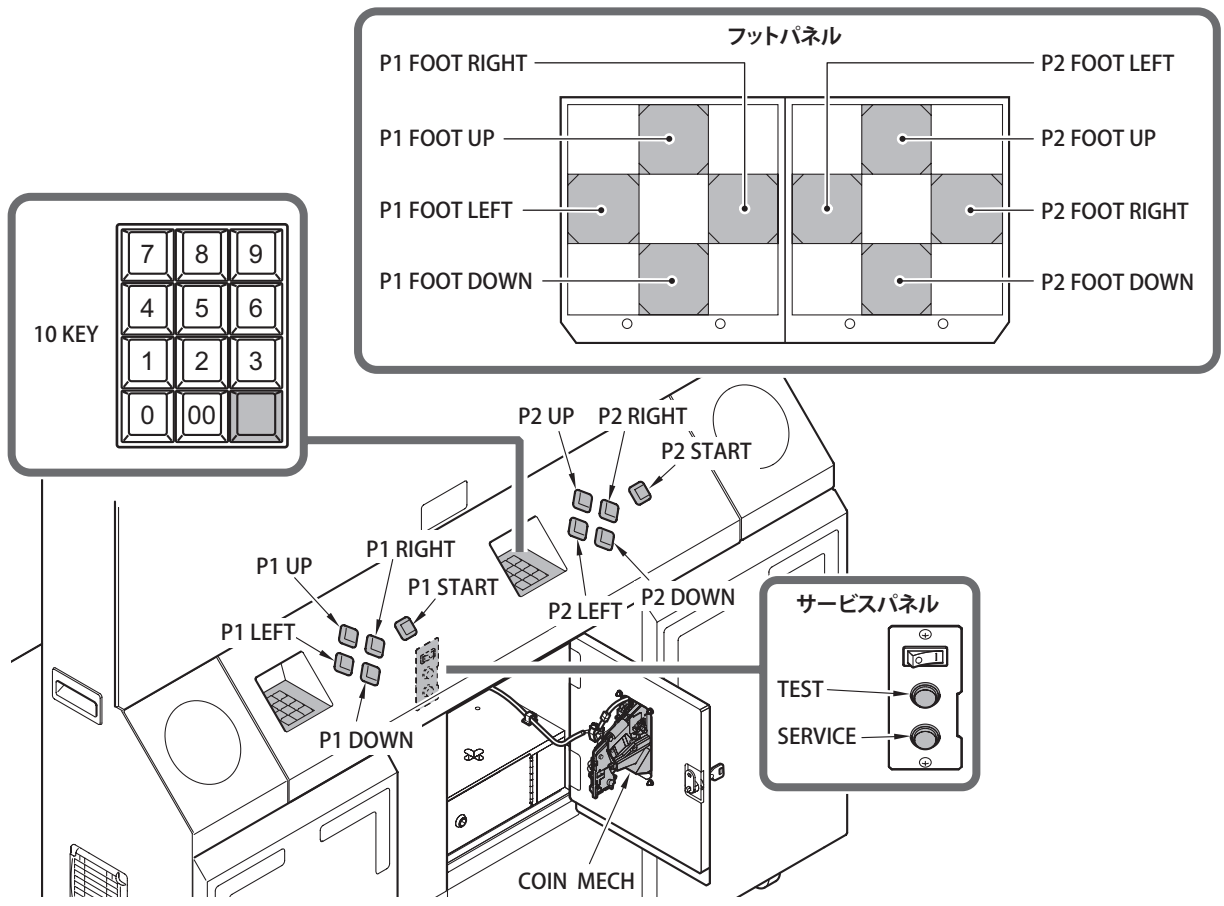
I/O CHECK

INPUT CHECK

TEST BUTTON	OFF		
SERVICE BUTTON	OFF		
COIN MECH	OFF		
P1 START	ON	P2 START	OFF
P1 LEFT	OFF	P2 LEFT	OFF
P1 RIGHT	OFF	P2 RIGHT	OFF
P1 UP	OFF	P2 UP	OFF
P1 DOWN	OFF	P2 DOWN	OFF
P1 FOOT LEFT	OFF	P2 FOOT LEFT	OFF
P1 FOOT RIGHT	OFF	P2 FOOT RIGHT	OFF
P1 FOOT UP	OFF	P2 FOOT UP	OFF
P1 FOOT DOWN	OFF	P2 FOOT DOWN	OFF
[7][8][9]		[7][8][9]	
[4][5][6]		[4][5][6]	
[1][2][3]	10 KEY	[1][2][3]	
[0][00]		[0][00]	

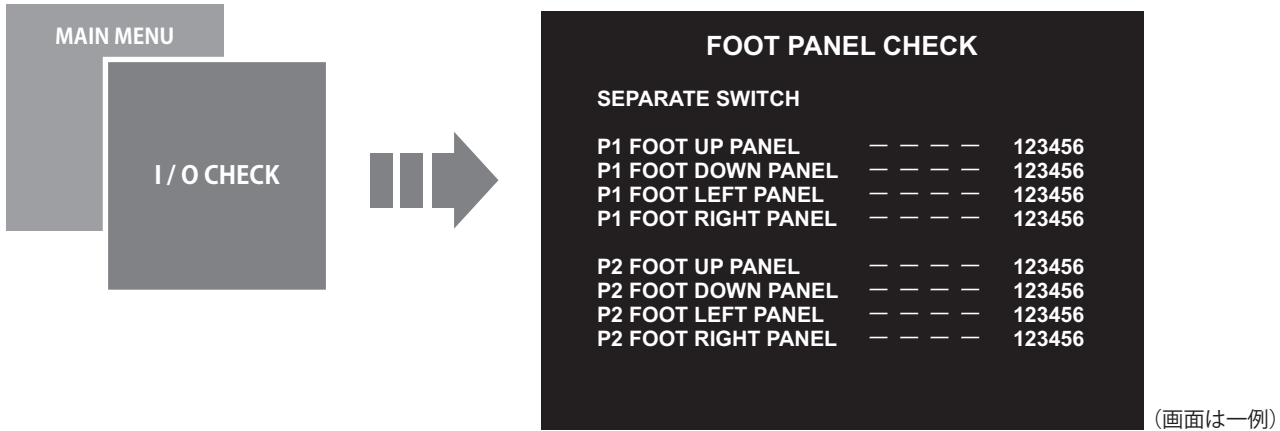
(画面は一例)

ON / OFF	<p>各入力に応じて ON / OFF が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ON ……入力があります。 ・ OFF ……入力がありません。 <p>* 「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)</p>
10 KEY	<p>10 キーの入力に応じて、数字が表示されます。</p>



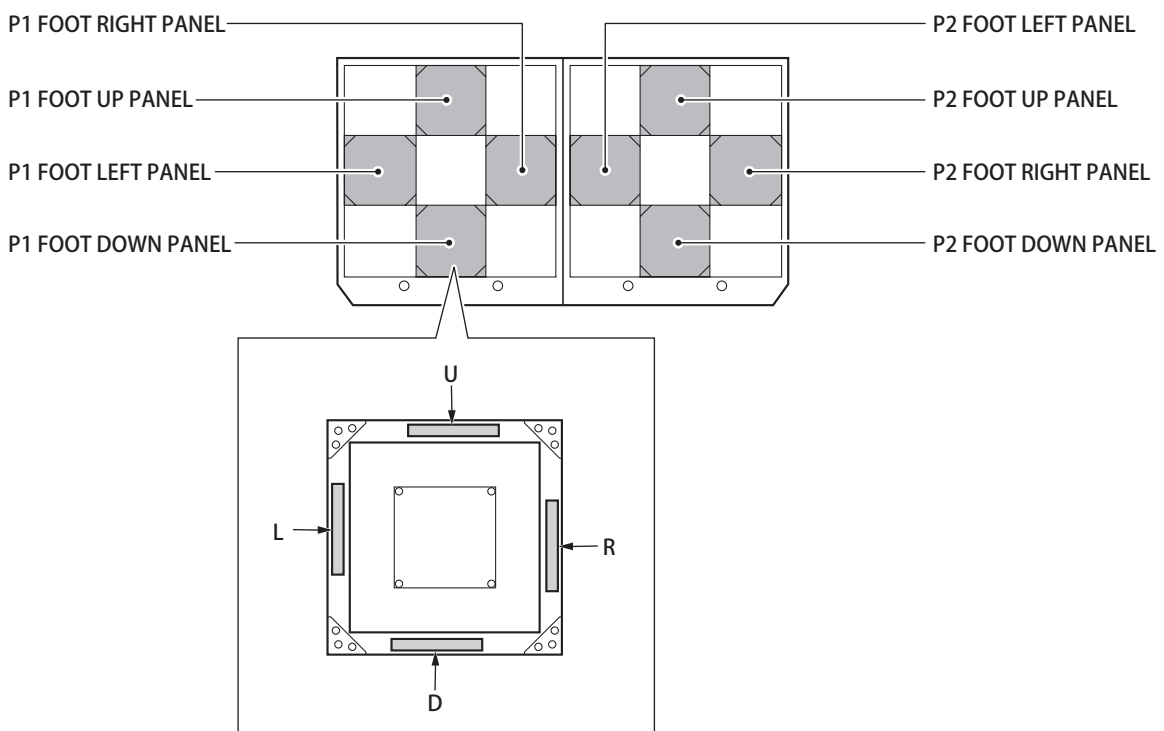
FOOT PANEL CHECK

ケーブルスイッチの入力状態を確認

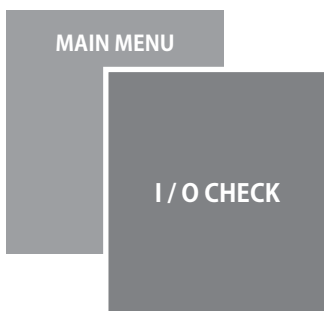


SEPARATE SWITCH	<p>1つのフットパネルに4カ所のケーブルスイッチがあります。各フットパネルを踏んで反応を確認します。</p> <p>* 右側の数値で各フットパネルの反応回数を確認できます。数値をリセットするときは、P1 START ボタンと P2 START ボタンを同時に押してください。</p>
U D L R	<p>感知したケーブルスイッチの位置が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・U……………上側（奥側）のスイッチが感知しています。 ・D……………下側（手前側）のスイッチが感知しています。 ・L……………左側のスイッチが感知しています。 ・R……………右側のスイッチが感知しています。

- フットパネルを踏んでいないのにケーブルスイッチが反応するときは、砂や異物が入っていることが考えられますので、それらを取り除いてください。(P.75)



LAMP CHECK ランプに関する設定と確認

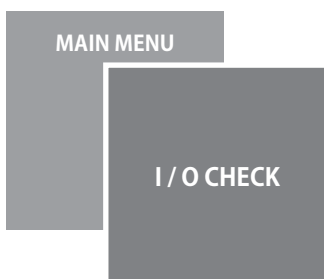


LAMP CHECK					
ALL AUTO					
TOP PANEL	OFF	P1 START	OFF	P2 START	OFF
		P1 UP	OFF	P2 UP	OFF
TITLE PANEL LEFT	OFF	P1 DOWN	OFF	P2 DOWN	OFF
TITLE PANEL CENTER	OFF	P1 LEFT	OFF	P2 LEFT	OFF
TITLE PANEL RIGHT	OFF	P1 RIGHT	OFF	P2 RIGHT	OFF
MONITOR SIDE LEFT	ON	P1 WOOFER CORNER	OFF	P2 WOOFER CORNER	OFF
MONITOR SIDE RIGHT	OFF				
		P1 STAGE CORNER UP-LEFT	OFF	P2 STAGE CORNER UP-LEFT	OFF
P1 CARD UNIT RED	OFF	P1 STAGE CORNER UP-RIGHT	OFF	P2 STAGE CORNER UP-RIGHT	OFF
P1 CARD UNIT GREEN	OFF	P1 STAGE CORNER DOWN-LEFT	OFF	P2 STAGE CORNER DOWN-LEFT	OFF
P1 CARD UNIT BLUE	OFF	P1 STAGE CORNER DOWN-RIGHT	OFF	P2 STAGE CORNER DOWN-RIGHT	OFF
P2 CARD UNIT RED	OFF	P1 FOOT UP	OFF	P2 FOOT UP	OFF
P2 CARD UNIT GREEN	OFF	P1 FOOT DOWN	OFF	P2 FOOT DOWN	OFF
P2 CARD UNIT BLUE	OFF	P1 FOOT LEFT	OFF	P2 FOOT LEFT	OFF
		P1 FOOT RIGHT	OFF	P2 FOOT RIGHT	OFF
		PIXEL LED SCAN	OFF		

(画面は一例)

ALL	すべてのランプが同時に点灯します。
AUTO	「TOP PANEL」から順にすべてのランプが点灯します。 点灯が一巡するとすべてのランプが点灯し、その後再度自動点灯を繰り返します。
PIXEL LED SCAN	「TOP PANEL」「MONITOR SIDE **」「** FOOT **」のLED が点灯します。 白色 → 赤色 → 緑色 → 青色点灯を繰り返します。
ON / OFF	点灯時は ON が表示され、消灯時には OFF が表示されます。

MECHANISM CHECK コインロッカーの作動を確認

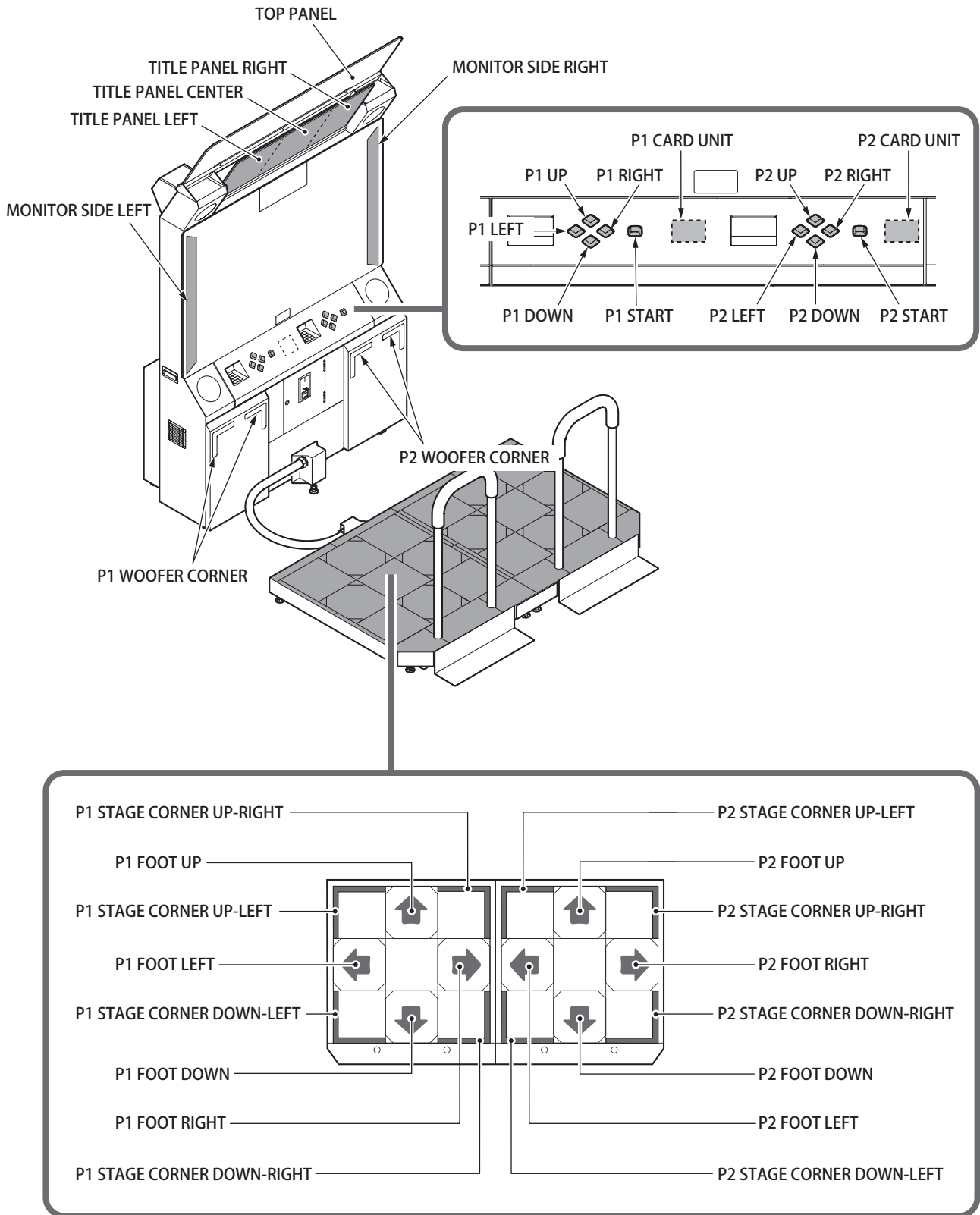


MECHANISM CHECK	
COIN BLOCKER	CLOSE

(画面は出荷時の例)

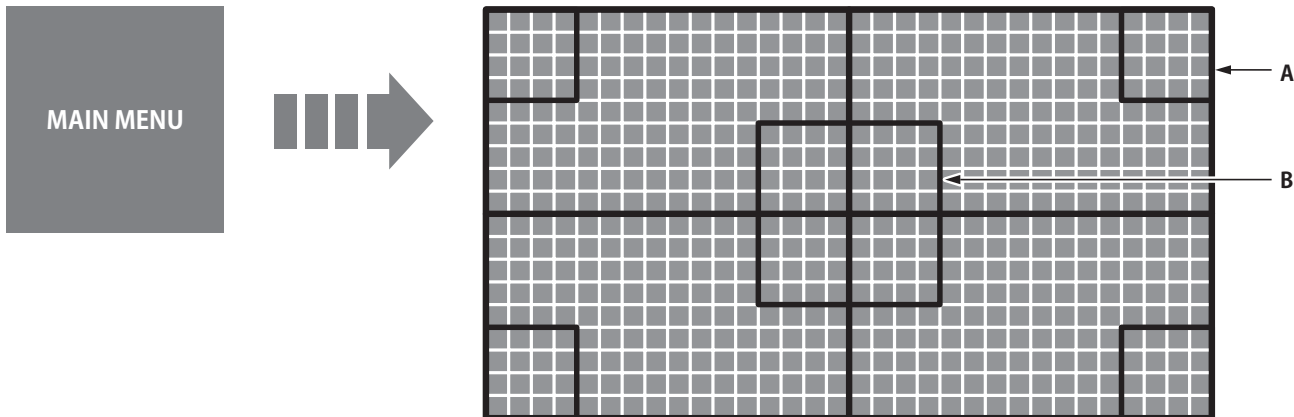
COIN BLOCKER	<p>コインロッカーの作動を確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ CLOSE …… コインロッカーが作動しています。 (コインが返却口に戻ります) ・ OPEN …… 作動していません。 (コインを受け付けます)
--------------	---

- 「COIN BLOCKER」は実際のコインを用いて確認してください。
- 実際のコインを用いてもコインカウンターは作動せず、「BOOKKEEPING」にもカウントされません。



SCREEN CHECK モニター表示の大きさや位置ずれを確認

モニター表示の大きさや位置ずれを確認することができます。



確認するポイント

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

COLOR CHECK モニター表示の色合いを確認

モニターの色合いが適切か確認できます。



調整のしかた

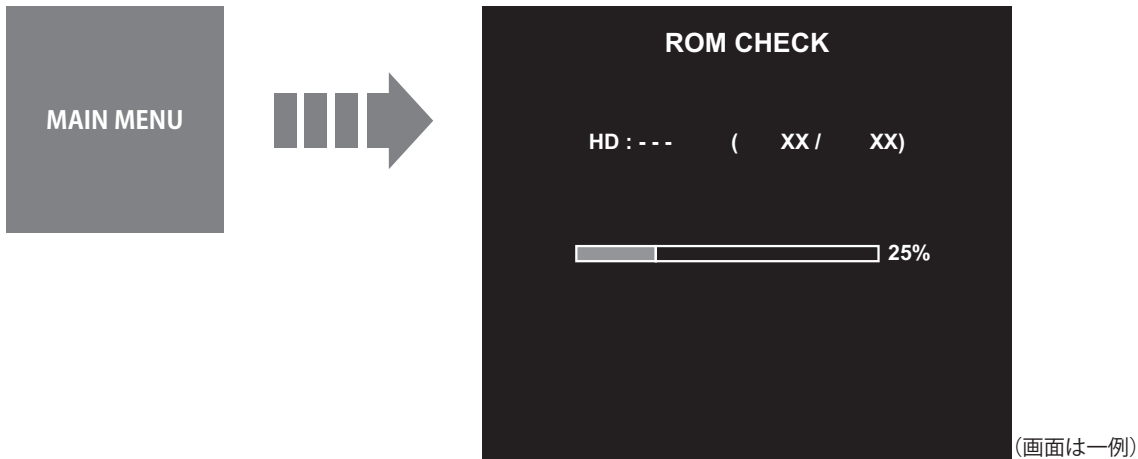
調整するときはこの画面を表示させた状態で「モニター調整」を行ってください。(P.87)

合わせるポイント

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

ROM CHECK ゲームデータが正常か確認

ゲームデータが正常かを確認できます。
この項目を選択すると自動的にチェックがはじまり、チェック完了まで約10分要します。

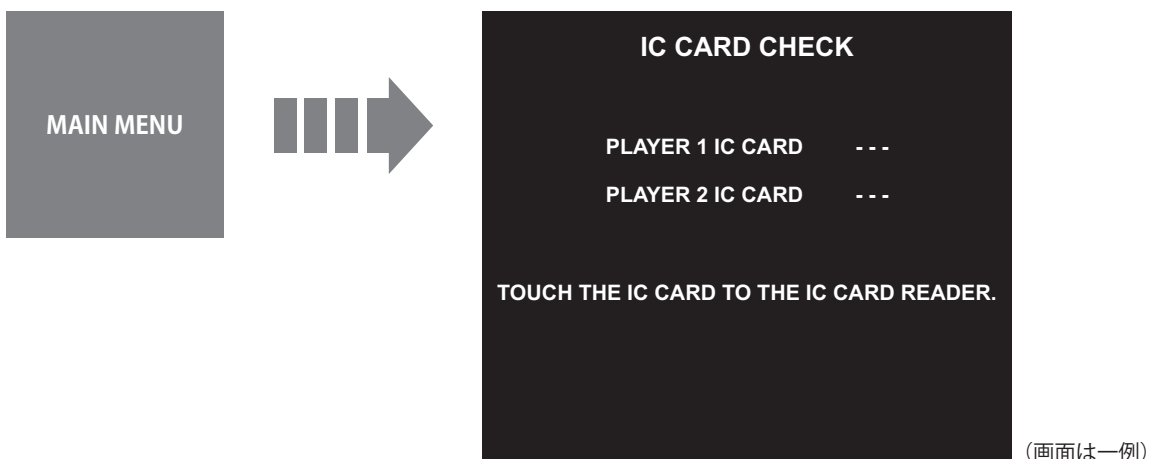


チェック後に OK と表示	ゲームデータは正常です。
チェック後に BAD と表示	チェックが完了しませんでした。 一度再起動してみてください。再度 BAD と表示されたときはアフターサービス窓口にお問い合わせください。

- チェックを中断したりメインメニューに戻るには、P1 / P2 START ボタンを押してください。

IC CARD CHECK e-amusement pass の認識状態を確認

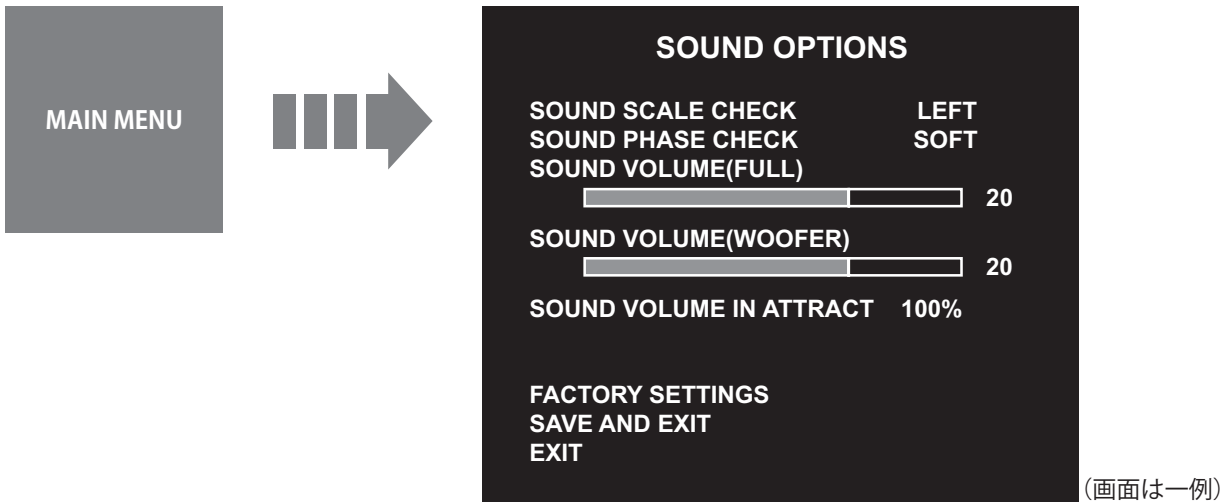
e-amusement pass を正しく認識できるかを確認できます。

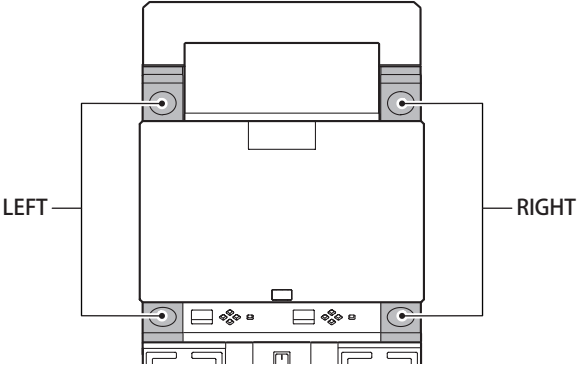


e-amusement pass を当てると OK[*] と表示	IC カード、または携帯端末を認識しました。 * カッコの数字は通信方式により異なります。
e-amusement pass を当てると --- と表示	e-amusement pass を認識できませんでした。 何度当てても「---」と表示されるときは他の e-amusement pass を当ててください。 * 読み取り部に当てていない場合も「---」と表示されます。

SOUND OPTIONS ゲームサウンドに関する設定と確認

ゲームサウンドに関する設定と確認ができます。



SOUND SCALE CHECK	<p>各スピーカーから順番にドレミ … ド音が出ているか確認してください。 「ドレミ…ド」が左右のスピーカーから交互に流れます。</p> 
SOUND PHASE CHECK	<p>プレー位置に立った状態で、左右のスピーカーから交互に表示通りの音が出ているか確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・LOUD …… 大きな音が出ています。 ・SOFT …… 小さな音が出ています。
SOUND VOLUME (FULL)*	<p>スピーカーの音量を設定します。(0 ~ 30)</p>
SOUND VOLUME (WOOFER)*	<p>ウーファアの音量を設定します。(0 ~ 30)</p>
SOUND VOLUME IN ATTRACT	<p>ゲームデモの音量を、プレー中の音量との割合で設定します。 「SOUND VOLUME」の設定値に対して 0 ~ 100% までの 10% 間隔で設定します。</p>
FACTORY SETTINGS	<p>この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。</p>

*サービスボタンでも音量の調節が可能です。
 ・音量上げ / 下げ …… サービスボタンを押し続ける。
 ・音量上げ / 下げの切り替え … 一度サービスボタンを離し、再度押し続ける。

GAME OPTIONS

ゲームに関する設定と確認

ゲームに関する設定や、店舗情報の設定と確認ができます。



(画面は一例)

MAX STAGE (出荷時設定：3)	プレー時のステージ数を設定します。(1～3)
MUSIC SELECT TIME (出荷時設定：60 SEC)	楽曲選択時の制限時間を設定します。(10～90 SEC)
GAME OVER DURING SONG (出荷時設定：ON)	プレー中にダンスゲージが無くなったとき、最後までプレーさせるか、またはゲームオーバーにするかを設定します。 <ul style="list-style-type: none"> ・OFF ……最後までプレーさせます。 ・ON ……ゲームオーバーにさせます。
SHOP CLOSE SETTING (出荷時設定：OFF)	店舗の営業終了時刻表示の設定を行います。 <ul style="list-style-type: none"> ・OFF ……営業終了時刻をゲーム画面に表示しません。 ・ON ……営業終了時刻をゲーム画面に表示します。 (「SHOP CLOSE TIME」が表示されます)
SHOP CLOSE TIME	店舗の営業終了時刻を設定します。(00:00～23:55 までの 5 分間隔) P2 LEFT / RIGHT ボタンで設定します。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。

閉店設定を ON にし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。(新規プレーやコンティニューを受け付けなくなります)
 - ・設定した時刻になると：閉店のお知らせ、および電源を切ることを促すメッセージが表示されます。(ゲーム画面はブラックアウトします)
- * 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。翌日の設定した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閉店設定を OFF から ON にしようとするとき「FIRST, SET THE CLOCK」と表示されます。そのときは「MAIN MENU」に戻り、「CLOCK」で現在時刻を設定してください。(P.38)

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に関する設定と確認ができます。



- e-amusement participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
 「COIN OPTIONS」画面で設定を変更して運用しても e-amusement participation の料金は変わりません。
- 当社との契約によっては表示される内容が異なる場合があります。

FREE PLAY	フリープレーの設定を行います。 ・OFF・・・有料でのプレーになります。 ・ON・・・無料でのプレーになります。
FREE FIRST PLAY	初回無料プレーの設定を行います。 ・OFF・・・有料プレーになります。 ・ON・・・無料プレーになります。
COIN SLOT	コイン数に対するクレジット数を設定します。(下表参照) (1 COIN 1 CREDIT ～ 10 COINS 1 CREDIT)
NORMAL PLAY START	ノーマルプレーに必要なクレジット数を設定します。 (1 CREDIT TO START ～ 16 CREDITS TO START)
PREMIUM PLAY START	プレミアムプレーに必要なクレジット数を設定します。 (1 CREDIT TO START ～ 16 CREDITS TO START)
PAYMENT MODE	プレーするのに必要な支払方法の表示を設定します。 通常は「INSERT YEN」に設定してください。設定内容はゲーム画面に表示されます。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。

■コインに対するクレジット対応表

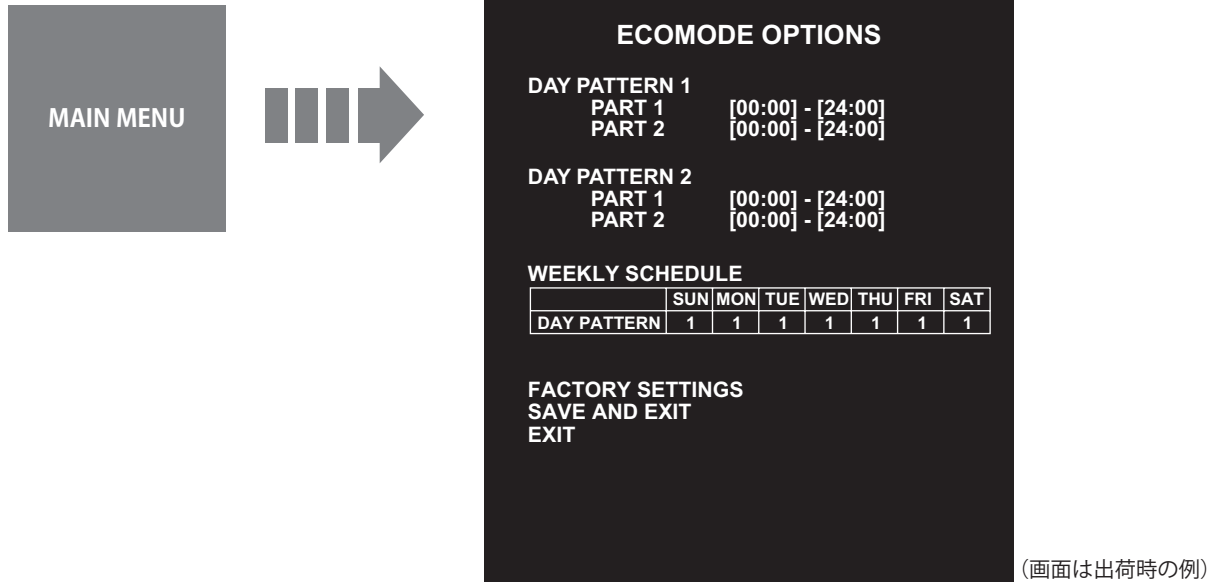
コイン数	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
クレジット	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1

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

ECOMODE OPTIONS

エコモード運営（省電力運営）に関する設定と確認

待機中（ゲームデモ時）にLEDランプの減光を自動的に行います。



DAY PATTERN 1 ~ 2	エコモード運営を実施するパターンを2通り（平日用と休日用など）設定します。（00:00 ~ 24:00 までの15分間隔）
WEEKLY SCHEDULE	<p>エコモード運営を実施する週間のスケジュールを設定します。</p> <p>各曜日に応じたエコモード運営のパターンを、「DAY PATTERN 1」・「DAY PATTERN 2」・「OFF」から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1 …… 「DAY PATTERN 1」を設定します。 ・2 …… 「DAY PATTERN 2」を設定します。 ・OFF …… エコモード運営を設定しません。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。

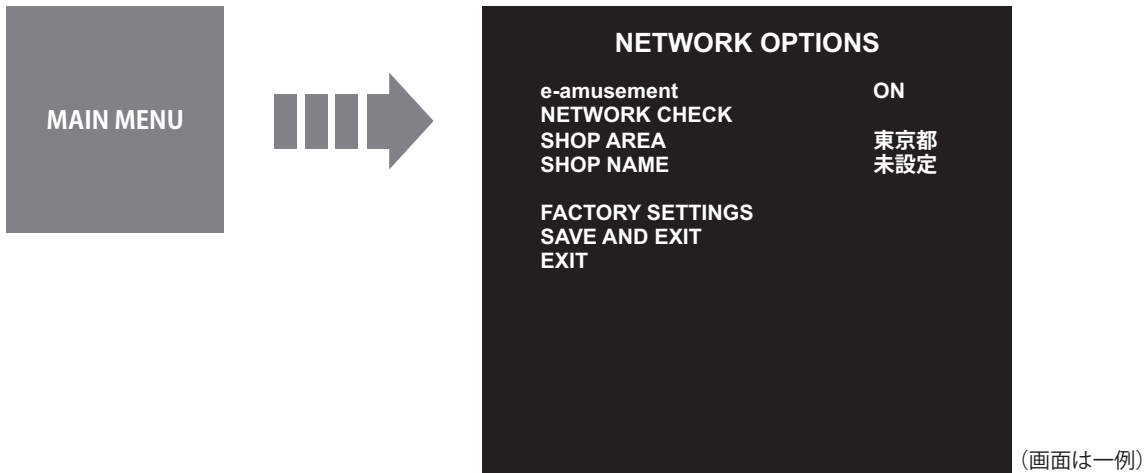
- エコモード運営を実施すると、待機中（ゲームデモ時）に下記の省電力状態となります。
 - ・「LAMP CHECK」で確認できるLEDランプの輝度が低下します。
- エコモード運営での画面には、エコモード運営の実施を示すメッセージが表示されます。
 - ・ e-amusement pass を当てる、コインを入れる、などの操作を行うことで、省電力状態が解除されます。
 - その後、3分間操作がなければ、再度省電力状態に戻ります。

エコモード運営が実施された状態を未実施の場合と比較すると、待機中（ゲームデモ時）において消費電力が最大10%削減されます。

NETWORK OPTIONS

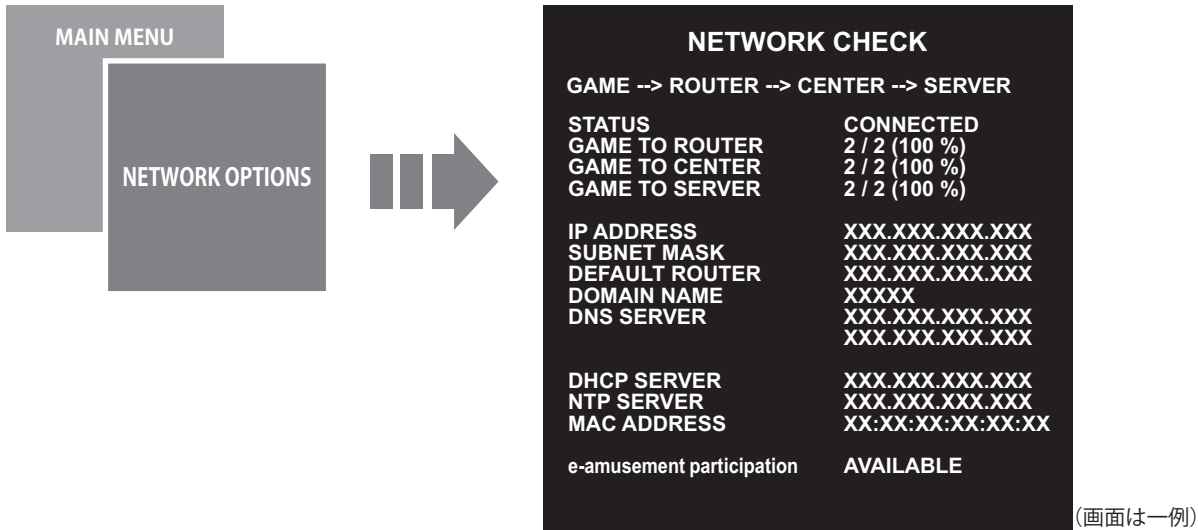
ネットワークに関する設定と確認

ネットワークに関する設定と確認ができます。



e-amusement	常に ON の設定です。 設定内容の変更はできません。	
NETWORK CHECK	ネットワーク設定と通信状態を確認します。	▶ P.33
SHOP AREA	店舗が所在する都道府県が自動で設定されます。	
SHOP NAME	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定をします。	▶ P.34
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。	

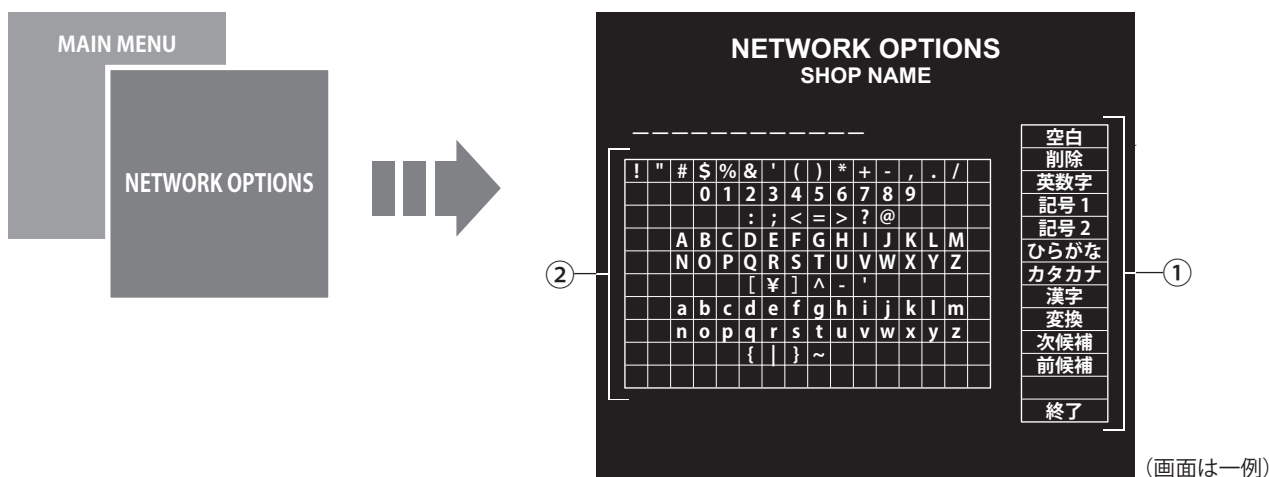
NETWORK CHECK ネットワーク設定と通信状態を確認



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"> ・ GAME…………… 自本体です。 ・ ROUTER…………… 店舗内の VPN ルーターです。 ・ CENTER…………… e-amusement の入り口です。 ・ SERVER…………… センターサーバーです。
STATUS	<p>ネットワークの通信状態が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ CONNECTED…………… 正常な通信ができています。 ・ NOT CONNECTED …… 正常な通信ができていません。 <p>* 通信状態を確認中のときは「-」表示になります。</p>
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	<p>本体～各機器までの応答状態が表示されます。</p> <p>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。</p>
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> <p>「AVAILABLE」と表示されていれば正常です。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ AVAILABLE…………… サービスが利用できます。 ・ NOT AVAILABLE …… サービスは利用できません。(回線エラーや確認中) ・ DISABLE…………… サービスの利用が禁止されています。 ・ -…………… サービスを利用できるよう起動中です。(確認中) <p>* 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>

SHOP NAME

ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定

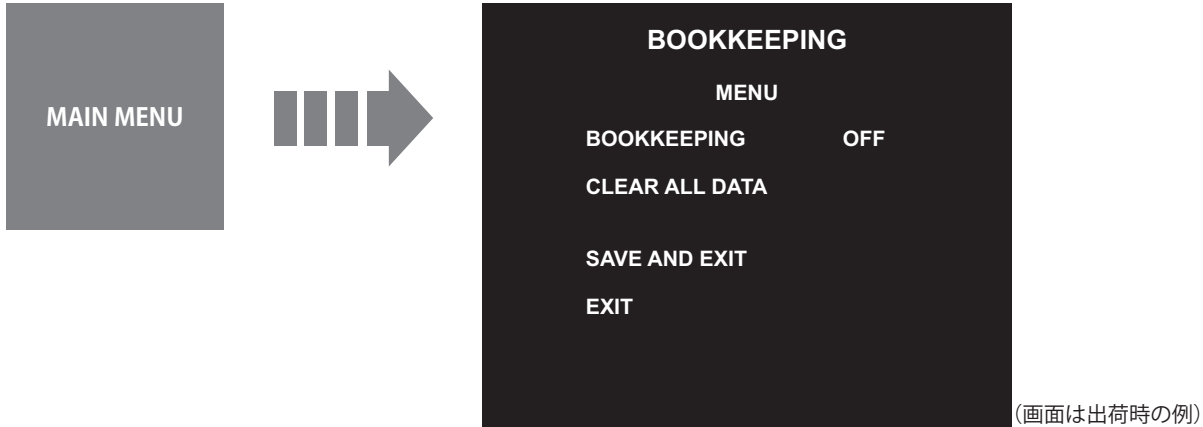


店舗名の入力のしかた

文字入力・操作の選択 ①	<p>入力する文字の書式を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・P1 または P2 UP / DOWN ボタンを押して、漢字、カタカナ、ひらがな、記号 1、記号 2、英数字、空白を選択してください。確定するときは P1 / P2 START ボタンを押してください。 ・「削除」を選択して P1 / P2 START ボタンを押すと、入力した最後の一文字が消去されます。
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ます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・P1 / P2 UP、DOWN、LEFT、RIGHT ボタンを押して文字を選択します。 ・確定するときは、P1 / P2 START ボタンを押してください。
終了	<p>入力した店舗名が確定され、「NETWORK OPTIONS」に戻ります。</p>

BOOKKEEPING コインに関する集計を確認

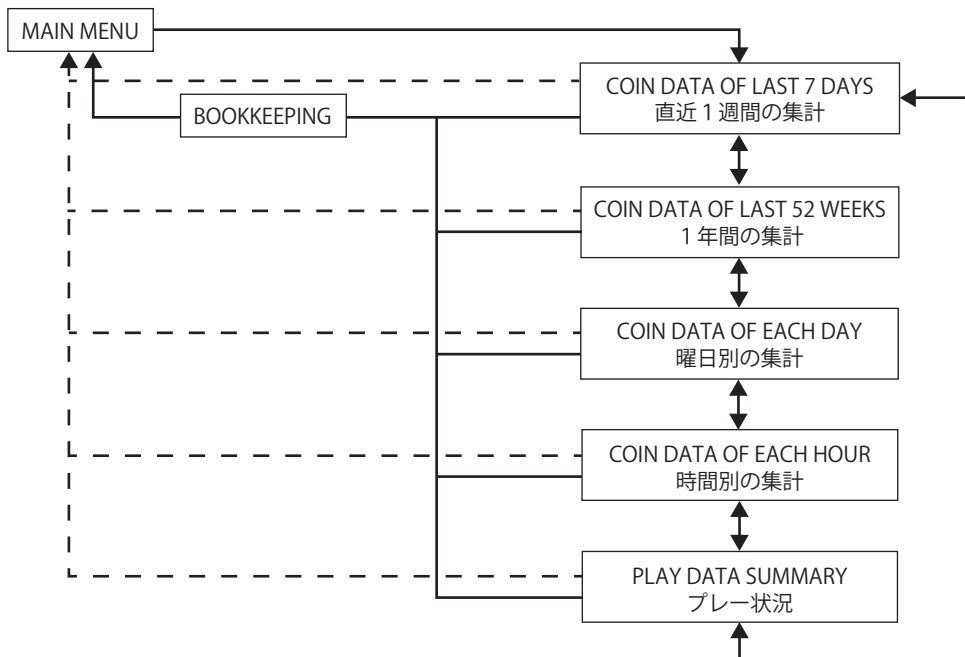
コインに関するさまざまな集計を確認できます。



BOOKKEEPING	<p>コイン集計を行うかを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・OFF……コイン集計は行われません。(集計画面も表示されません) ・ON……コイン集計を行います。 <p>*一度ONにすると、この画面はサブ画面に変わります。再度表示させるときは、各集計画面より、テストボタンを押しながらサービスボタンを押してください。</p> <p>*ONからOFFに変更すると集計データが消去されますのでご注意ください。</p>
CLEAR ALL DATA	<p>コイン集計のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。</p>

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。



- 「BOOKKEEPING」画面を表示させるには、あらかじめ「CLOCK」で現在時刻を設定してください。(P.38)
- 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」に戻り、続いて「CLOCK」で設定してください。

➡次ページに続く

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 DAYS	130
- 3 DAYS	140
- 4 DAYS	110
- 5 DAYS	100
- 6 DAYS	210
- 7 DAYS	-

(画面は一例)

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

1 年間の集計

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

(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	130
TUESDAY	140
WEDNESDAY	-
THURSDAY	100
FRIDAY	210
SATURDAY	380
SUNDAY	120

(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	10	16:00	80
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
07:00	10	15:00	70	23:00	10

(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	22H40M38S
TOTAL PLAY TIME	2H36M37S
AVERAGE PLAY TIME	8M42S
LONGEST PLAY TIME	56M48S
SHORTEST PLAY TIME	1M15S
TOTAL PLAY COUNT	18
GAME STARTING	18
CONTINUATION	-
SOLO PLAY COUNT	18
2-PERSON PLAY COUNT	-
10 : 00 : 00	
20XX-XX-XX (XXX)	

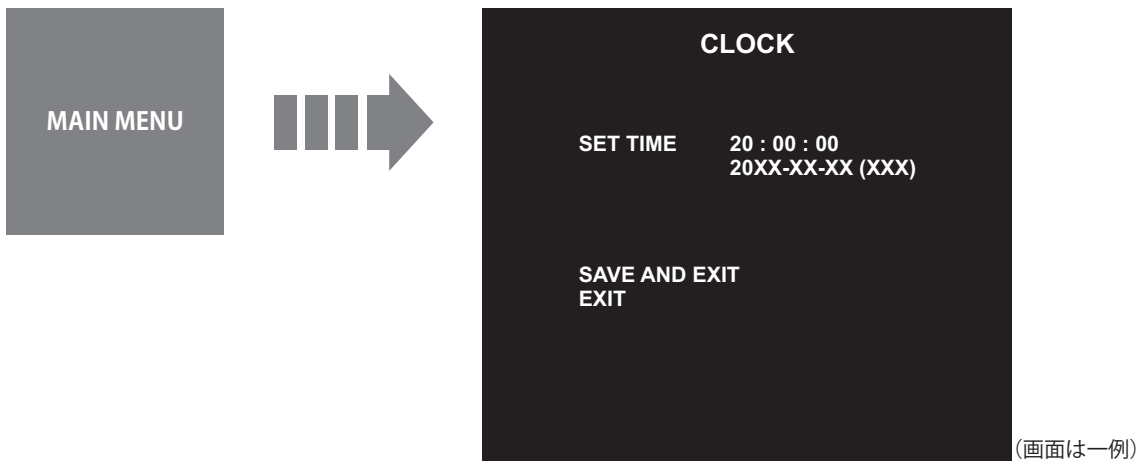
(画面は一例)

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
GAME STARTING	プレースタート回数
CONTINUATION	コンティニュー回数
SOLO PLAY COUNT	1人プレー時の総プレー回数
2-PERSON PLAY COUNT	2人プレー時の総プレー回数
10:00:00	現在の時刻 (24 時間制)
20XX-XX-XX(XXX)	今日の日付

- 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.35)
- 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.38)

CLOCK 現在時刻の設定

現在時刻を設定します。
 ここで設定した時刻をもとに、「GAME OPTIONS」の閉店設定と「BOOKKEEPING」の集計が行われます。

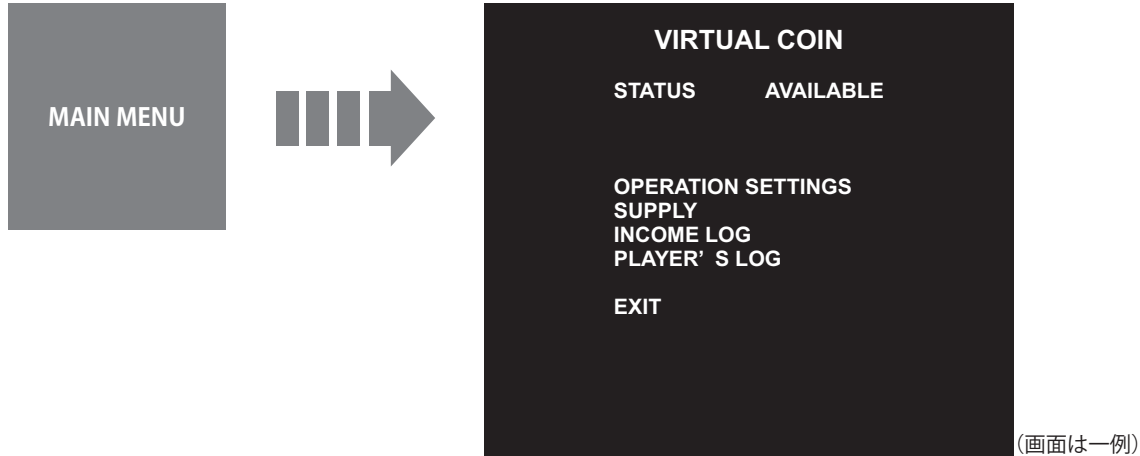


<p>SET TIME</p>	<p>現在の時刻 (時・分・秒) を設定してください。 時刻が設定されていないときは「CLOCK NOT SET」と表示されます。 時刻の合わせかた</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 時分秒の選択 …… P2 LEFT / RIGHT ボタンを押す。 ・ 進めるとき …… P2 UP ボタンを押す。 ・ 戻すとき …… P2 DOWN ボタンを押す。
<p>20XX-XX-XX (XXX)</p>	<p>今日の日付と曜日が表示されます。 日付は出荷時に設定されています。</p>

- 時刻設定が行われていないと、「GAME OPTIONS」で閉店設定を行うことはできません。(P.29)
- 時刻設定が行われていないと、「BOOKKEEPING」でコイン集計を行うことはできません。(P.35)
- 設定後は「SAVE AND EXIT」を選択することで時刻が設定されます。

VIRTUAL COIN PASELI に関する設定と集計を確認

PASELIに関する設定や集計を確認できます。



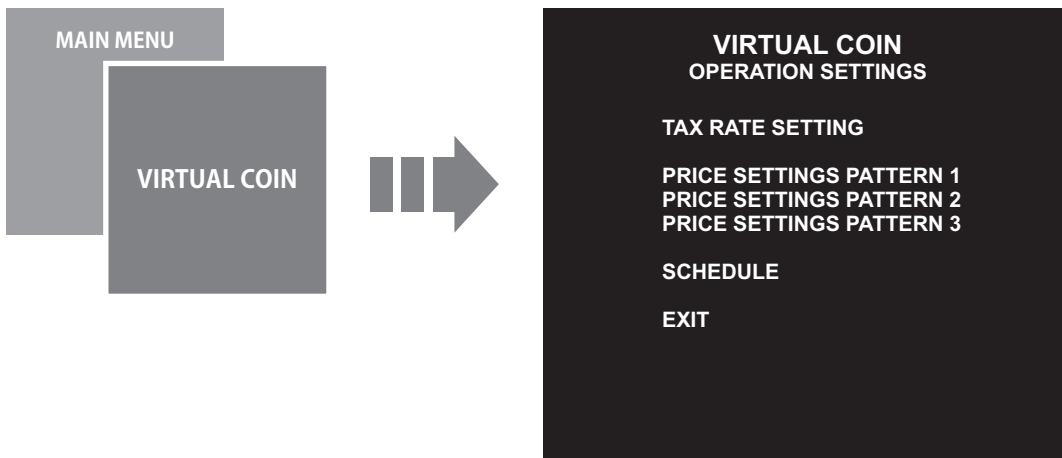
STATUS	PASELI の利用状態が表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> ・ AVAILABLE…………… 利用できます。 ・ NOT AVAILABLE …… 利用できません。 	
OPERATION SETTINGS	PASELI でのプレー料金を設定します。	▶ P.40
SUPPLY*	プレイヤーにサービスする PASELI を設定します。(コインでのサービスボタン相当)	▶ P.47
INCOME LOG*	使用された PASELI に関する集計を確認します。	▶ P.48
PLAYER'S LOG*	プレイヤーの PASELI 利用履歴を確認します。	▶ P.53

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

NOT AVAILABLE となる原因	対処方法
「COIN OPTIONS」で「FREE PLAY」が ON に設定されている	「FREE PLAY」を OFF に設定してください。(P.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	「ネットワークに関する確認ポイント」を参照してください。(P.91)
PASELI のサービス利用登録が完了していない	当社販売担当にお問い合わせください。

OPERATION SETTINGS

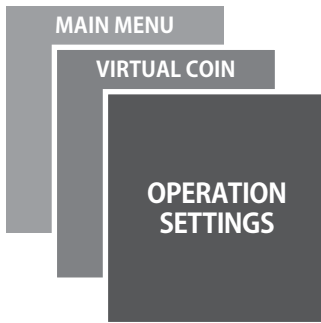
PASELI でのプレー料金を設定



TAX RATE SETTING	消費税に関する設定をします。	▶ P.41
PRICE SETTINGS PATTERN 1 ~ 3	PASELI でのプレー料金を各パターンごとに設定します。 各パターンを選択して、詳細設定を行うことができます。	▶ P.42
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.46

TAX RATE SETTING

消費税に関する設定



(画面は出荷時の例)

- この項目は、これまで運営してきた他のDanceDanceRevolutionシリーズ本体が、「TAX RATE」を「108/105」で運営していた場合、同じ価格設定で運営できるようにするためのものです。新たに価格設定する場合は「NOT USE」に設定して、「PRICE SETTINGS PATTERN 1 ~ 3」(P.42)で個別に設定してください。
- 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 of 価格をそのまま使用します。
- ・ 108/105 …… 従来 of 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」を「NOT USE → 108/105」(または「108/105 → NOT USE」)に変更する
 - 2 「SAVE AND EXIT」を選択する
 - 3 再確認を行う
「TAX RATE」を変更しますが、本当によろしいですか？
はい/いいえ
 - 4 各パターン of 設定画面で確認する

108/105 とは

従来 of 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 of 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 of 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 of 設定が新しい設定価格で表示されます。内容を確認し、再設定が必要な場合は必ず行ってください。

PRICE SETTINGS PATTERN 1~3 PASELI でのプレー料金を各パターンごとに設定

MAIN MENU

VIRTUAL COIN

OPERATION SETTINGS

**VIRTUAL COIN
OPERATION SETTINGS
PATTERN 1**

BALANCE OF CREDIT NORMAL

BASIC RATE 100.0%

PREMIUM START OFF

 SERVICE VALUE 10

 SERVICE LIMIT 10 PLAY FOR EACH DAY

 SERVICE REMAIN 10 PLAY

 SERVICE TIME 07:00 ~ 11:00

TAX RATE NOT USE

BASIC RATE CONTENTS

 NORMAL PLAY GAME START 200

 PREMIUM PLAY GAME START 240

PREMIUM START

 NORMAL PLAY GAME START OFF

 PREMIUM PLAY GAME START OFF

COPY FROM PATTERN 2

FACTORY SETTINGS

SAVE AND EXIT

EXIT

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

(画面は一例)

PATTERN 1 ~ 3	①	料金パターンの種類が表示されます。	
BALANCE OF CREDIT	②	コイン価格と PASELI 価格のバランスを設定します。	▶ P.44
BASIC RATE	③	PASELI でのプレー料金の比率を設定します。	
PREMIUM START	④	一定の時間帯に限り割引料金で行う、タイムサービスを実施するかを設定します。 ・ON : タイムサービスを実施します。 ・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。	
SERVICE VALUE		タイムサービス時の割引料金を設定します。	
SERVICE LIMIT		タイムサービスのプレーを 1 日に何回までを制限とするかを設定します。 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ず、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 RATE CONTENTS ⑥	設定によって反映された料金が表示されます。
NORMAL PLAY GAME START	「NORMAL PLAY GAME START」の PASELI 価格が表示されます。
PREMIUM PLAY GAME START	「PREMIUM PLAY GAME START」の PASELI 価格が表示されます。
PREMIUM START ⑦	タイムサービス時の料金が表示されます。
NORMAL PLAY GAME START	「NORMAL PLAY GAME START」の PASELI 価格が表示されます。
PREMIUM PLAY GAME START	「PREMIUM PLAY GAME START」の PASELI 価格が表示されます。
COPY FROM PATTERN ⑧	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。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。

PASELIでのプレー料金設定のしかた

- 1 「BALANCE OF CREDIT」②から、コイン価格とPASELI価格のバランスを設定します。(下表参照)
「NORMAL」に設定した場合はこの時点でPASELIのプレー料金が設定されます。

NORMAL	1COIN = 100円分として、「COIN OPTIONS」の設定をもとに算出した価格になります。 「BASIC RATE」は適用されません。
IMBALANCE	プレミアムコンテンツのみ「BASIC RATE」と「TAX RATE」を適用した価格になります。 「コイン/PASELI 共用コンテンツ」には、「BASIC RATE」と「TAX RATE」は適用されません。「NORMAL」設定時と同じ価格になります。
MORE IMBALANCE	全ての価格が「BASIC RATE」と「TAX RATE」を適用した価格になります。

- 2 「BASIC RATE」③からPASELIでのプレー料金の比率を設定します。(下表参照)

	NORMAL	IMBALANCE	MORE IMBALANCE
コイン／PASELI 共用コンテンツ	NORMAL PLAY GAME START		「CREDIT 数」× 100 × 「BASIC RATE」× n ÷ m (小数点以下は切り捨て) 「TAX RATE」が 108/105 の場合、この値をベースに算出
プレミアムコンテンツ	PREMIUM PLAY GAME START		「PASELI の標準額」× 「BASIC RATE」× n ÷ m (小数点以下は切り捨て) 「TAX RATE」が 108/105 の場合、この値をベースに算出

- 「COIN OPTIONS」の n = COIN, m = CREDIT に準じて設定されます。(「CREDIT 数は「NORMAL PLAY START」の数値)
- 「PASELI の標準額」は「BALANCE OF CREDIT」を「NORMAL」に設定し、「COIN OPTIONS」で「2 COINS 1 CREDIT」に設定したときに表示される価格です。

- 3 設定した内容で計算されたPASELIでのプレー料金が⑥⑦に表示されます。

PASELIでのプレー料金設定FAQ

PASELIでのプレー料金設定における代表的なFAQを下記に紹介しています。

Q1 コインとPASELIの価格を同率にしたい

【例】1 CREDITあたり200円で運用する場合
 ・COIN SLOT:2 COINS 1 CREDIT / NORMAL PLAY START:1 CREDIT TO START)

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → NORMAL

1 CREDIT 200円で、「NORMAL PLAY GAME START」と「PREMIUM PLAY GAME START」のPASELI価格は次のようになります。

- ・NORMAL PLAY GAME START 200 (100×200%)
- ・PREMIUM PLAY GAME START 240 (120×200%)

*「BASIC RATE」と「TAX RATE」は反映されません。

Q2 PASELIの価格のみを変更したい

【例】PASELI価格を90% (10%引き)で運用する場合
 ・COIN SLOT:2 COINS 1CREDIT / NORMAL PLAY START:1 CREDIT TO START)

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → MORE IMBALANCE に設定
 BASIC RATE → 90.0% に設定

1 CREDIT 200円で、「NORMAL PLAY GAME START」と「PREMIUM PLAY GAME START」のPASELI価格は次のようになります。

- ・NORMAL PLAY GAME START 180 (200×90%)
- ・PREMIUM PLAY GAME START 216 (240×90%)

*「BASIC RATE」と「TAX RATE」を適用したPASELI 価格になります。

Q3 プレミアムコンテンツのみ価格を変更したい

【例】プレミアムコンテンツを120% (20%増し)で運用する場合
 ・COIN SLOT:2 COINS 1CREDIT / NORMAL PLAY START:1 CREDIT TO START)

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → IMBALANCE に設定
 BASIC RATE → 120.0% に設定

1 CREDIT 200円で、「NORMAL PLAY GAME START」と「PREMIUM PLAY GAME START」のPASELI価格は次のようになります。

- ・NORMAL PLAY GAME START 200 (200×100%)
- ・PREMIUM PLAY GAME START 288 (240×120%)

*「BASIC RATE」と「TAX RATE」を適用したPASELI 価格になります。

SCHEDULE

料金パターンを各曜日ごとに設定して週間スケジュールを設定

VIRTUAL COIN OPERATION SETTINGS SCHEDULE

	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	祝日
PATTERN	1	1	1	1	1	1	1	1

SUN

PATTERN 1

BALANCE OF CREDIT NORMAL
 BASIC RATE 100.0%
 PREMIUM START OFF
 SERVICE VALUE 10
 SERVICE LIMIT 10 PLAY FOR EACH DAY
 SERVICE REMAIN 10 PLAY
 SERVICE TIME 07:00 ~ 11:00

TAX RATE NOT USE

BASIC RATE CONTENTS
 NORMAL PLAY GAME START 200
 PREMIUM PLAY GAME START 240

PREMIUM START
 NORMAL PLAY GAME START OFF
 PREMIUM PLAY GAME START OFF

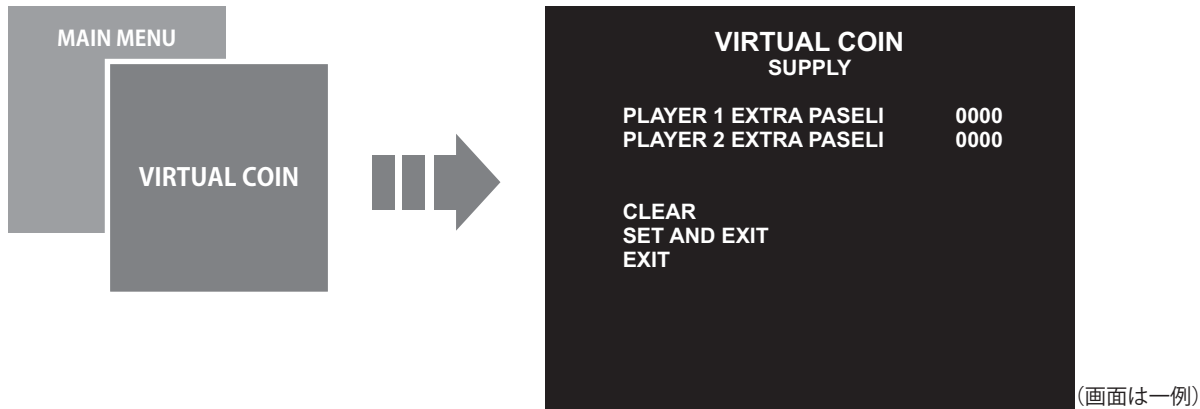
FACTORY SETTINGS
 SAVE AND EXIT
 EXIT

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

(画面は一例)

SUN ~ SAT 祝日	①	各曜日に対する料金パターンを設定します。 曜日を選択した状態(黄色表示)で「PATTERN 1 ~ 3」を設定してください。(P.42) * 祝日用の設定は「祝日」の項目で設定してください。
曜日 / 日時	②	①で選択している曜日が、選択していない場合は現在の日時が表示されます。 曜日の対象時間は 0 : 00 ~ 23 : 59 です。
PATTERN 1 ~ 3	③	本日採用している、または①で選択している曜日の料金パターンが表示されます。
BALANCE OF CREDIT :	④	本日採用している、または①で選択している曜日の料金パターンの設定内容が表示されます。 料金パターンを変更するとその表示内容も連動して変わります。 * この部分は表示されるだけで変更できません。
FACTORY SETTINGS		この項目の設定を出荷時の設定に戻します。

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

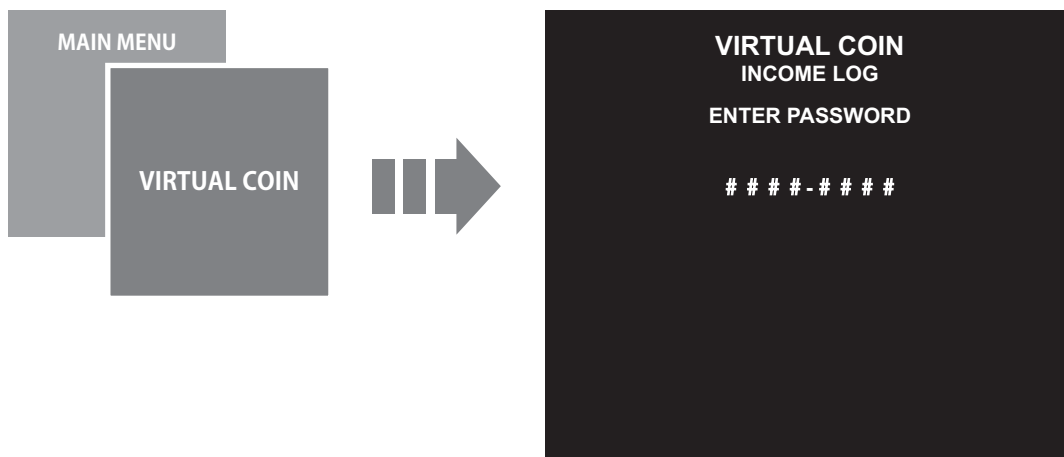


PLAYER 1 EXTRA PASELI PLAYER 2 EXTRA PASELI	プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。 *設定方法は下記を参照してください。
CLEAR	設定した額を「0」に戻します。
SET AND EXIT	設定した額をセットして「VIRTUAL COIN」メニューに戻ります。
EXIT	セットせず「VIRTUAL COIN」メニューに戻ります。 *数値を変更していた場合は保存を促すメッセージが表示されます。

■ 設定方法

- 1 「PLAYER* EXTRA PASELI」を選択し、2P LEFT / RIGHT ボタンでカーソルを動かし、UP / DOWN ボタンで数値を設定します。(数値には上限があります)
- 2 「SET AND EXIT」を選択・決定することで「SET PLAYER* EXTRA PASELI****」と表示され、「VIRTUAL COIN」選択画面に戻ります。
 - セットした数値は、ゲームモードでモニター画面の下部に表示されます。
 - セットした数値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。数値が「0」になります。
 - セットした数値は保存されません。ゲームを再起動すると「0」に戻ります。

INCOME LOG 使用された PASELI に関する集計を確認



集計画面を表示させる	1Pの10キーを押して、パスワード（8桁）を入力します。 ・入力時の表示 …… ＊
-------------------	---

- 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。

エラー表示されたときは、正しくパスワードを入力してください。

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

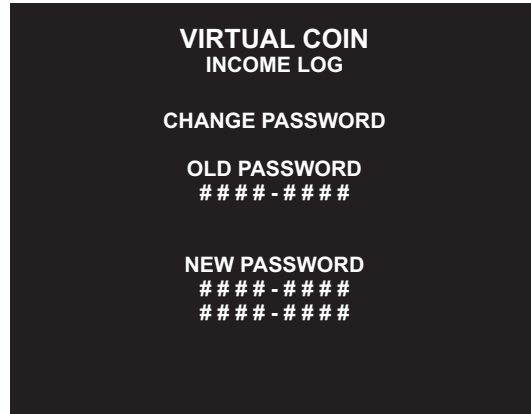
■ パスワードの変更について

「INCOME LOG」のパスワード入力画面で、テストボタンを押しながらサービスボタンを押すと、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	テストボタンを押しながらサービスボタンを押して、パスワード変更画面を表示させます。 ▶ P.49
-------------------	--

- 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

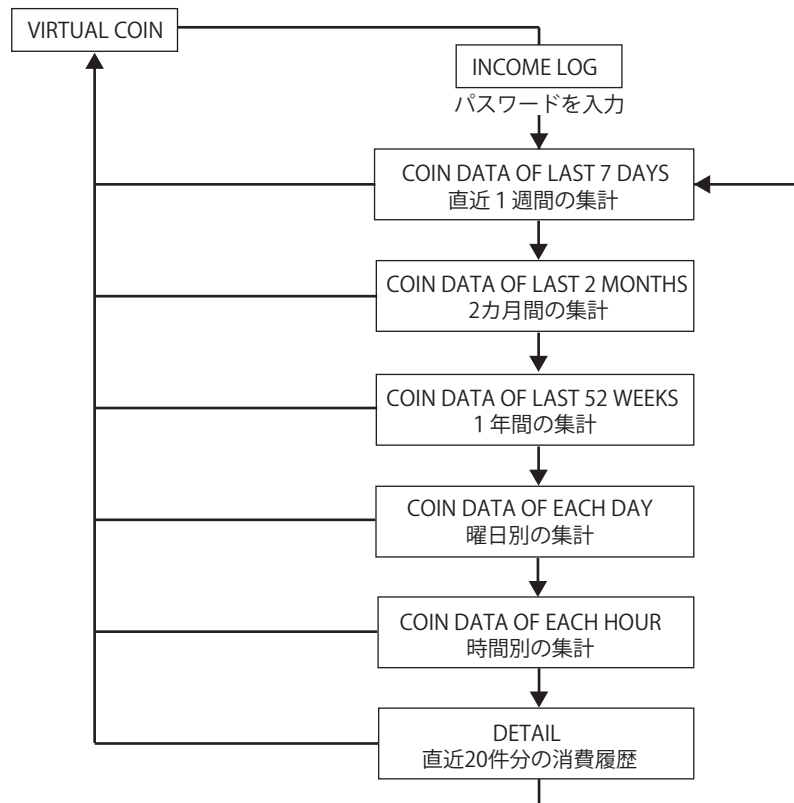


OLD PASSWORD	10 キーを押して、今までのパスワード（8桁）を入力します。 ・入力時の表示 …… *
NEW PASSWORD	10 キーを押して、新しいパスワード（8桁）を2回入力します。 ・入力時の表示 …… *

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

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。

直近1週間の集計

VIRTUAL COIN INCOME LOG COIN DATA OF LAST 7 DAYS	
集計期間 20XX-XX-XX ~ 20XX-XX-XX	
TODAY	600
LAST 7 DAYS AVERAGE	151
LAST 7 DAYS TOTAL	1060
YESTERDAY	1060
- 2 DAYS	0
- 3 DAYS	0
- 4 DAYS	0
- 5 DAYS	0
- 6 DAYS	0
- 7 DAYS	0

(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 COIN DATA OF LAST 2 MONTHS			
集計期間 20XX-XX-XX ~ 20XX-XX-XX			
20XX-05		20XX-06	
- 1 :	0	- 17 :	0
- 2 :	0	- 18 :	0
- 3 :	0	- 19 :	0
⋮	⋮	⋮	⋮
- 15 :	0	- 30 :	0
- 16 :	0	- 31 :	0
- 1 :	0	- 17 :	0
- 2 :	0	- 18 :	0
- 3 :	0	- 19 :	0
⋮	⋮	⋮	⋮
- 15 :	0	- 30 :	0
- 16 :	0	- 31 :	0

(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。
20XX-05 - 1 :	20XX 年 5 月 1 日の PASELI 消費額
20XX-05 - 2 :	20XX 年 5 月 2 日の PASELI 消費額
20XX-06 - 30 :	20XX 年 6 月 30 日の PASELI 消費額

1年間の集計

VIRTUAL COIN INCOME LOG COIN DATA OF LAST 52 WEEKS			
集計期間 20XX-XX-XX ~ 20XX-XX-XX			
- 01 :	0	- 14 :	0
- 02 :	0	- 15 :	0
- 03 :	0	- 16 :	0
⋮	⋮	⋮	⋮
- 12 :	0	- 25 :	0
- 13 :	0	- 26 :	0
- 27 :	0	- 40 :	0
- 28 :	0	- 41 :	0
- 29 :	0	- 42 :	0
⋮	⋮	⋮	⋮
- 38 :	0	- 51 :	0
- 39 :	0	- 52 :	0

(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
COIN DATA OF EACH DAY
集計期間
20XX-XX-XX ~ 20XX-XX-XX

MONDAY          TOTAL    0
TUESDAY         TOTAL    0
WEDNESDAY       TOTAL    0
THURSDAY        TOTAL    0
FRIDAY          TOTAL    0
SATURDAY        TOTAL    0
SUNDAY          TOTAL    0
    
```

(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
COIN DATA OF EACH HOUR
集計期間
20XX-XX-XX ~ 20XX-XX-XX

TOTAL    TOTAL    TOTAL
00:00    0    08:00    0    16:00    0
01:00    0    09:00    0    17:00    0
02:00    0    10:00    0    18:00    0
...
06:00    0    14:00    0    22:00    0
07:00    0    15:00    0    23:00    0
    
```

(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

直近 20 件分の消費履歴

```

VIRTUAL COIN
INCOME LOG
DETAIL
集計日時
20XX-XX-XX ~ 20XX-XX-XX

DATE    TIME    CONSUME    SUPPLY    CARD
-1 20XX.XX.XX 13:40:00    XXX    0    XXXX...
-2 20XX.XX.XX 13:38:34    XXX    0    XXXX...
...
-19 20XX.XX.XX 13:22:43    XXX    0    XXXX...
-20 20XX.XX.XX 13:22:43    XXX    0    XXXX...
    
```

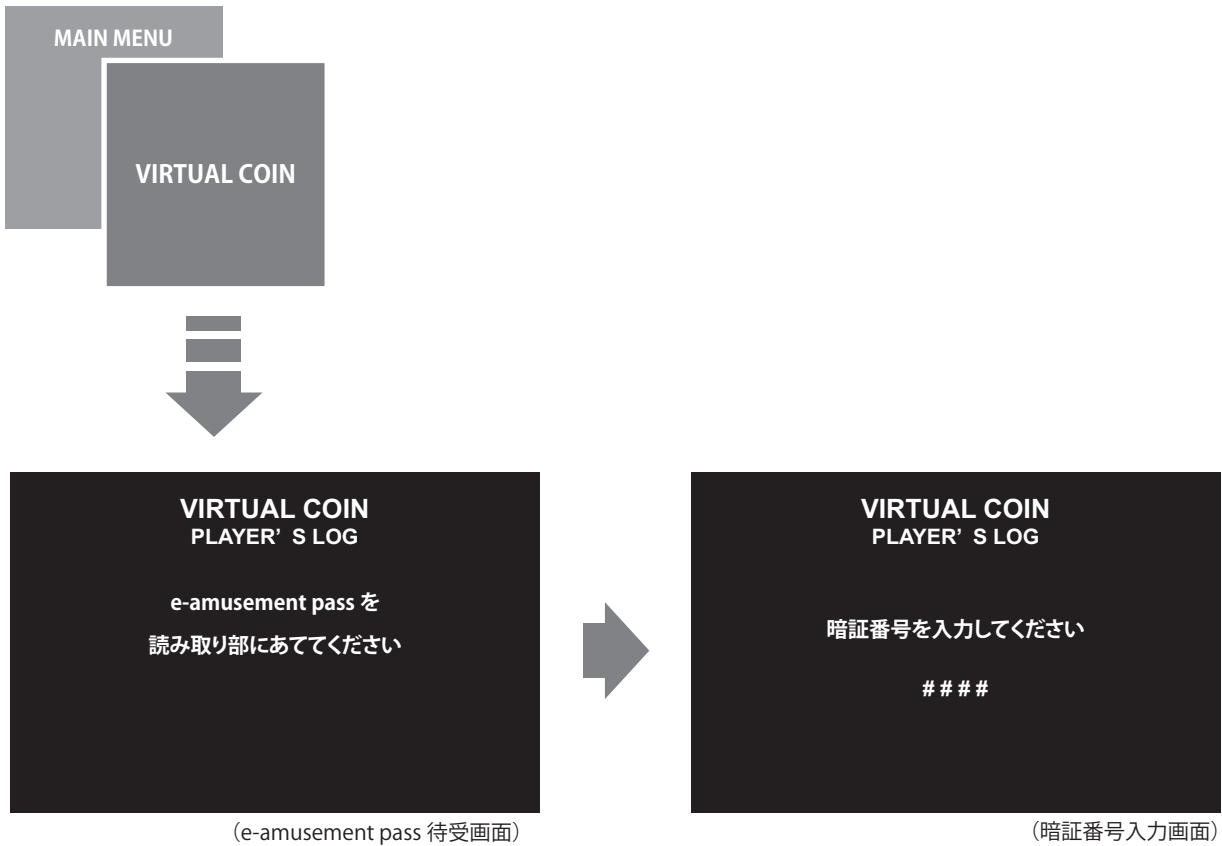
(画面は一例)

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。
- * 「CARD」には e-amusement pass カード裏面のアクセスコードではなく、カードナンバーが表示されます。

PLAYER'S LOG

プレイヤーの PASELI 利用履歴を確認



設定

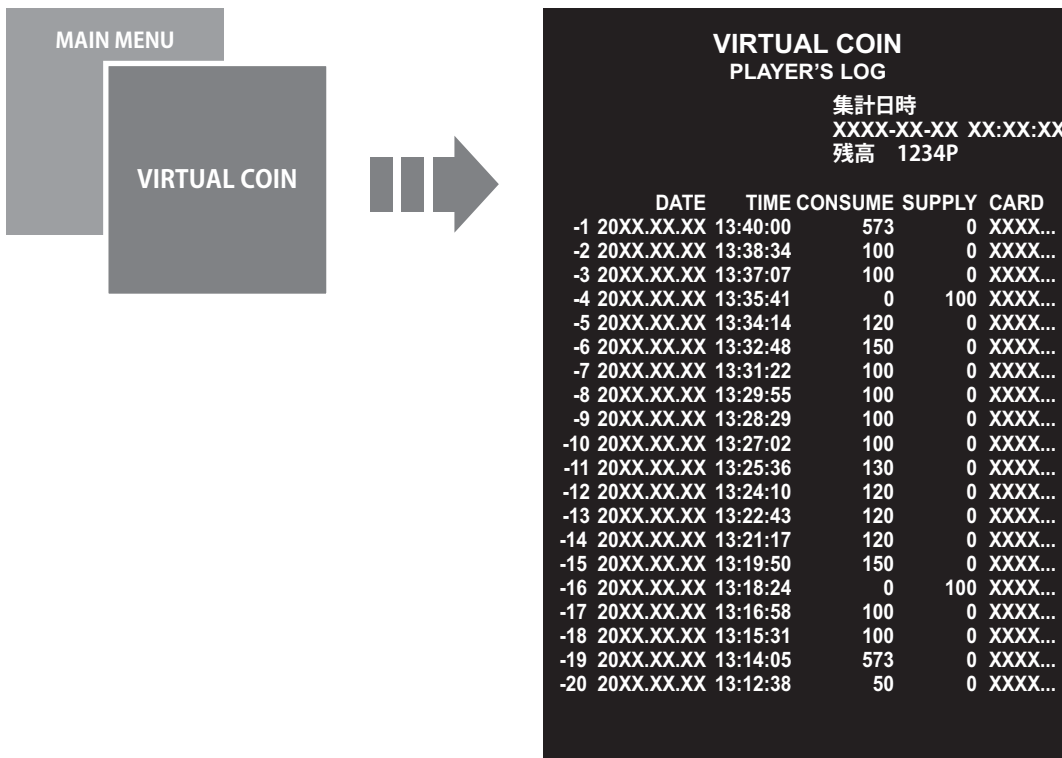
テストモードとゲーム設定

■ 確認のしかた

- 1 e-amusement pass を 1P の読み取り部にタッチしてください。
- 2 1P の 10 キーを押して、e-amusement pass の 4 桁の暗証番号を入力します。
- 3 確認画面が表示されるので、現在の PASELI 利用履歴、および残高を確認します。

エラー表示	対処方法
PASELI を利用できません	PASELI が有効でない e-amusement pass をタッチしたことが考えられますので、この e-amusement pass で PASELI は利用されていないことをプレイヤーに伝えてください。
このカードは使用できません	本製品に対応した e-amusement pass を使用してください。
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。
通信に失敗しました	ネットワーク機器の接続を確認してください。(P.91)
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。

➡次ページに続く



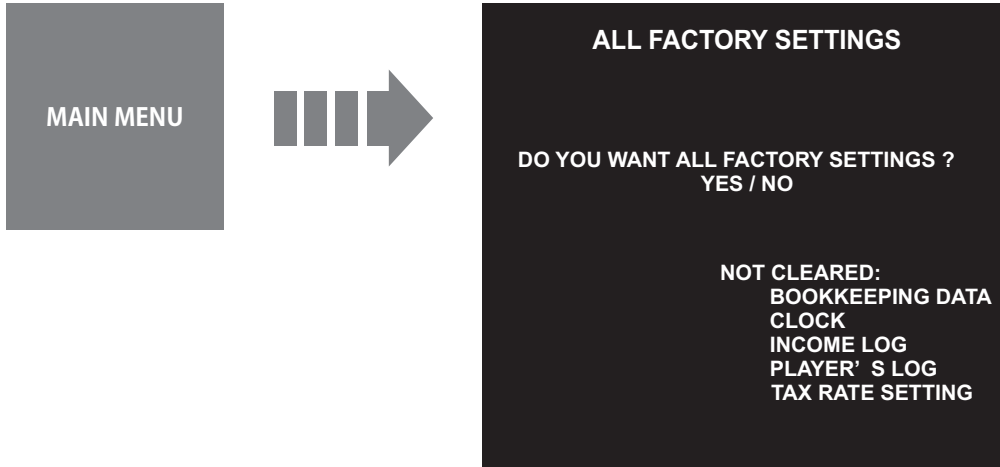
集計日時	サーバー側で集計した日時
残高	現在の PASELI 残高
DATE*	PASELI を消費した日付
TIME*	PASELI を消費した時刻
CONSUME*	使用した通常の PASELI 消費額
SUPPLY*	「VIRTUAL COIN」の「SUPPLY」で投入された「EXTRA PASELI」の消費額
CARD*	e-amusement pass のカードナンバーの前 4 桁 e-amusement pass カード裏面のアクセスコードではなく、カードナンバーが表示されます。

* このゲーム機での PASELI の利用履歴が表示されます。

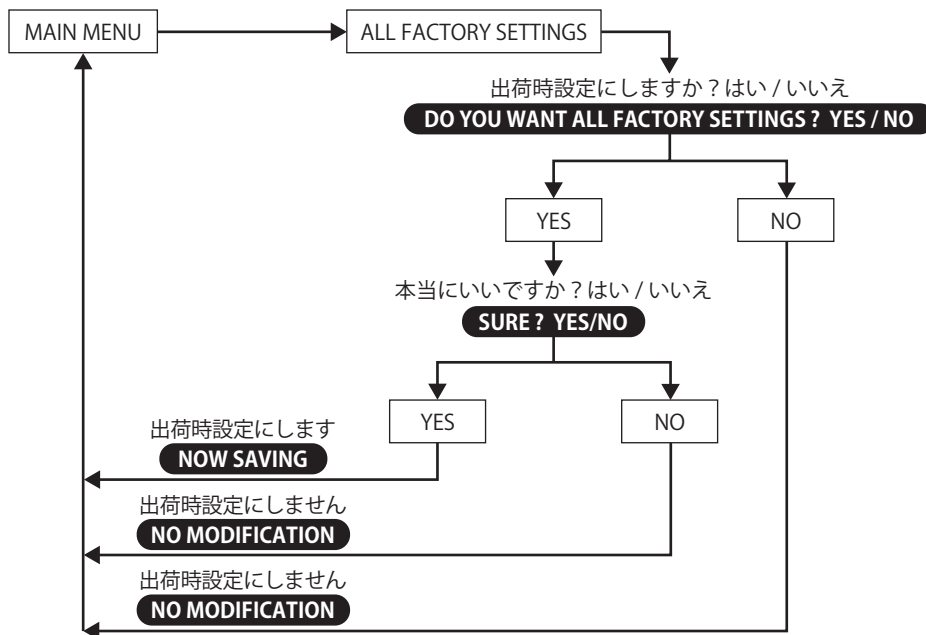
ALL FACTORY SETTINGS

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。



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、下記の項目は出荷時の設定には戻りません。
 - ・ 「BOOKKEEPING」
 - ・ 「CLOCK」
 - ・ 「VIRTUAL COIN」内の「TAX RATE SETTING」・ 「INCOME LOG」・ 「PLAYER'S LOG」

* 「BOOKKEEPING」を出荷時の設定に戻したいときは、「BOOKKEEPING」項目内で「CLEAR ALL DATA」を選択して出荷時の設定に戻してください。

- すべての項目を完全に出荷時の設定に戻す場合 (P.56)

出荷時設定に戻った後

- 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、サービスボタンを押してください。(「MAIN MENU」に変わります)
- 画面に「PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT.」と表示されたときは再起動してください。再起動後は「MAIN MENU」を表示させて、各項目を再設定してください。

すべての設定を完全に出荷時設定に戻す場合

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

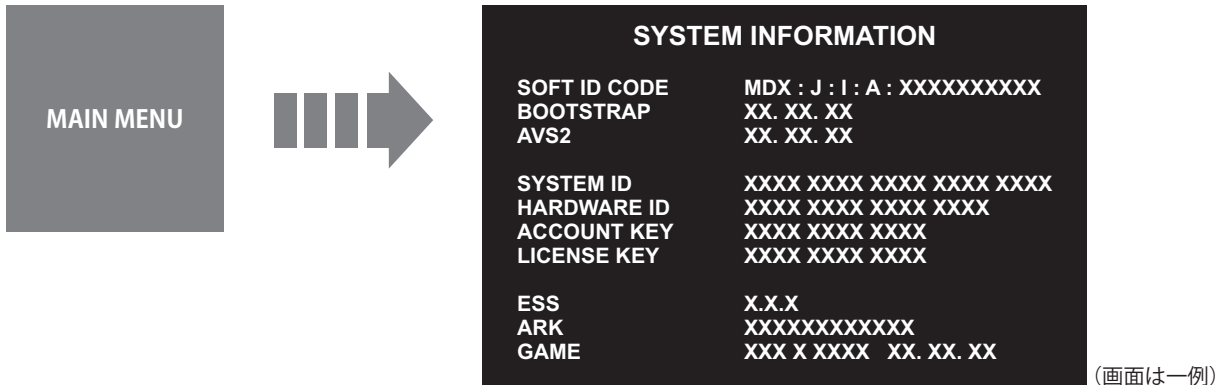


PLEASE RELEASE THE TEST BUTTON.

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	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	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 ID が表示されます。
LICENSE KEY	ライセンスキーの ID が表示されます。
ESS	ネットワークライブラリーのバージョンが表示されます。
ARK	ゲー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バージョンが表示されます。

EVENT MODE イベントモードの設定

店舗様が運営する店舗内大会などのイベント用に設定します。
「COIN OPTIONS」で「FREE PLAY」を「ON」に設定した場合に選択できます。

- 「EVENT MODE」の設定を行うと、通常のゲームモードとは下記が異なります。
 - ・ 画面下に「EVENT MODE」と表示されます。
 - ・ プレー時の各選択画面と結果表示にタイムアウトがありません。
 - ・ PASELI は利用できません。

■ 設定のしかた

「MAIN MENU」画面で「EVENT MODE」を選択します。
イベントモードの設定になると同時に、ゲーム画面に戻ります。
(「COIN OPTIONS」の「FREE PLAY」が「OFF」の場合は選択できません)

■ 通常モードへの戻しかた

「MAIN MENU」画面で「GAME MODE」を選択します。

- e-amusement participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
「COIN OPTIONS」や、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。

Maintenance Installation

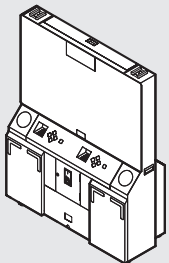
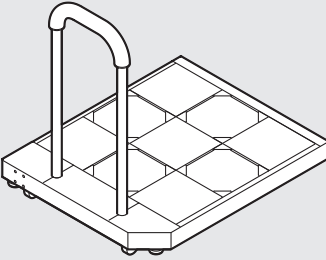
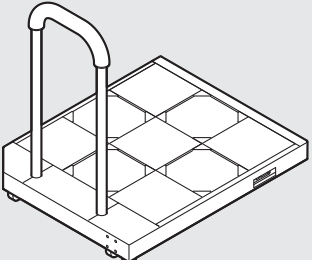
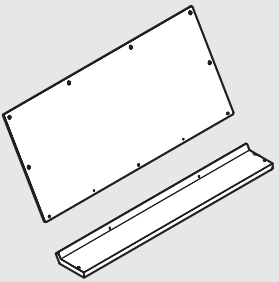
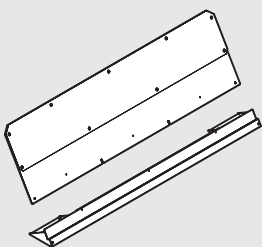
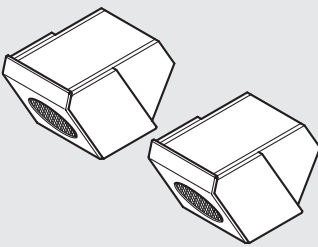
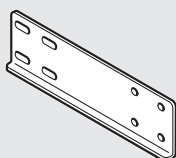
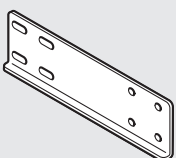
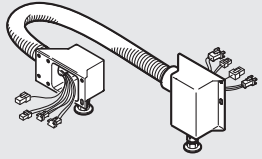
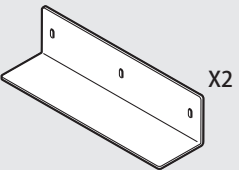
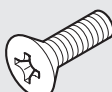
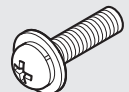
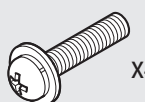
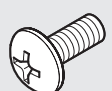
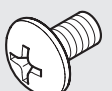
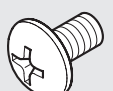
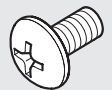
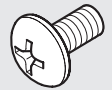
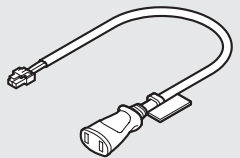
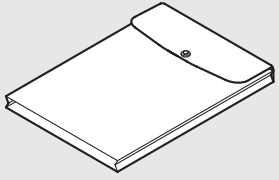

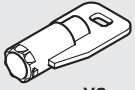


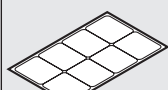
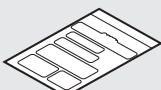
メンテナンス担当者・技術者向け

設置の前に

部材・付属品を確認する

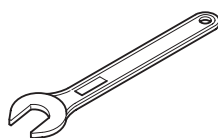
万一、不足品や不良品があったときは、本体の「製造番号」*「LICENSE No.」*「SERIAL No.」*をご確認のうえ、アフターサービス窓口にご連絡ください。

*本体固有の番号です。複数台ご購入の場合は、混在しないようにしてください。

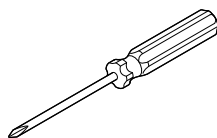
 本体ユニット	 ステップユニット (R)	 ステップユニット (L)	 タイトルユニット
 トップユニット	 スピーカーボックス (L・R)	 ジョイント金具 (黒色) ステップユニット (R) に取り付け済み	 ジョイント金具 (金色) ステップユニット (R) に取り付け済み
 ユニット接続チューブ	 X2 ステージプレート	 X7 ネジA 十字穴付き皿小ねじ (M4 × 15)	 X7 ネジB 座金組み込み十字穴付き 皿小ねじ (M6 × 20)
 X4 ネジC 座金組み込み十字穴付き 皿小ねじ (M6 × 30)	 X5 ネジD 十字穴付きトラス小ねじ (M4 × 15) 黒色	 X4 ネジE 十字穴付きトラス小ねじ (M8 × 15) 黒色	 X4 ネジF 十字穴付きトラス小ねじ (M8 × 15)
 X8 ネジG 十字穴付きトラス小ねじ (M6 × 15) 黒色	 X6 ネジH 十字穴付きトラス小ねじ (M6 × 15)	 コイン集計用電源ハーネス	
 X2 コインドア用鍵	 X2 メンテナンス ドア用鍵	 シンカターミ ナル用カバー * 1	 防犯ネジ セット
 コインラベル	 PASELI利用可 能ラベル	取扱説明書保管袋 ・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	

*1 シンカターミナル取り付け時に使用しますので、それまで保管しておいてください。また、本製品にはシンカターミナルは付属していません。

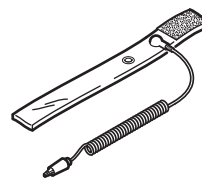
工具などを準備する



スパナ (24mm)

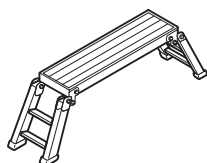


⊕ドライバー (# 2、3)



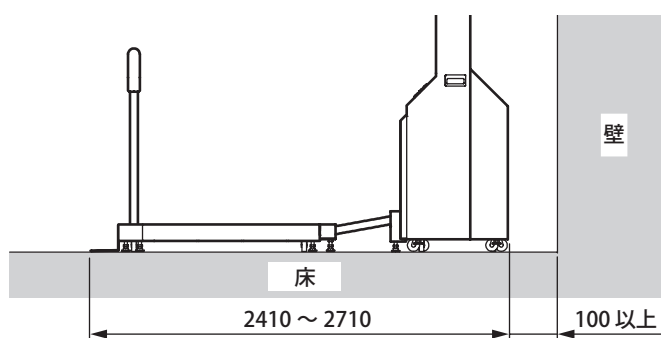
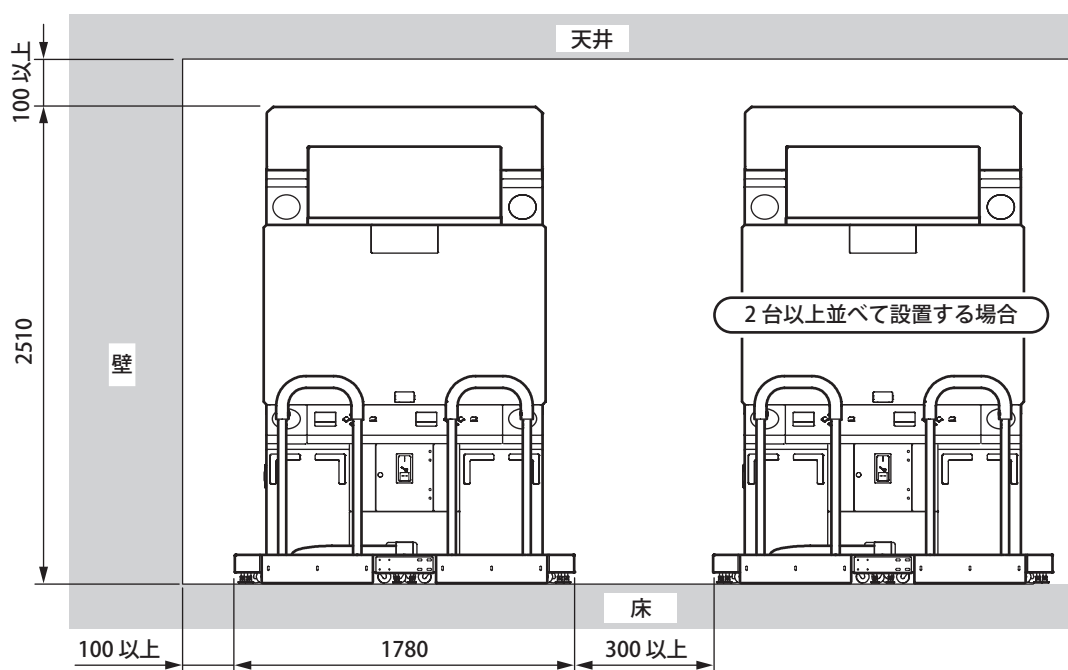
アースバンド

機器の取り扱いや部材のセット時に静電気による事故を防止するのに必要です。



脚立

設置に必要なスペース



(単位 : mm)

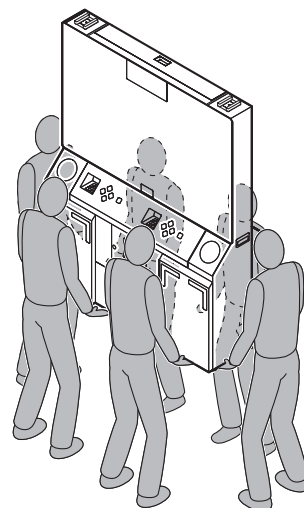
設置

本体の運搬について

本体の運搬は必ず全てのユニットを分割し、図の位置を持って行うようにしてください。

- **本体ユニットを持ち上げるとき**

- ・6人以上で、必ず本体底部を持ってください。(約 167kg)



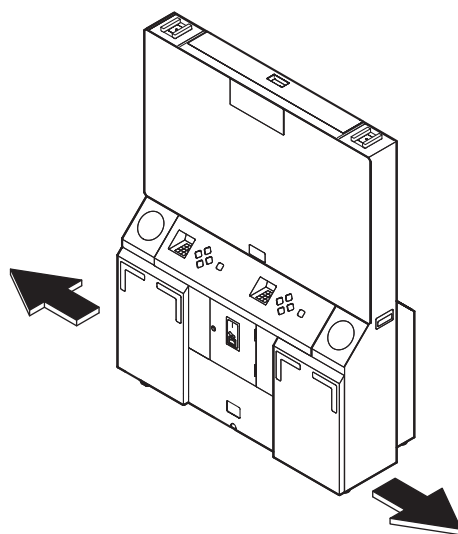
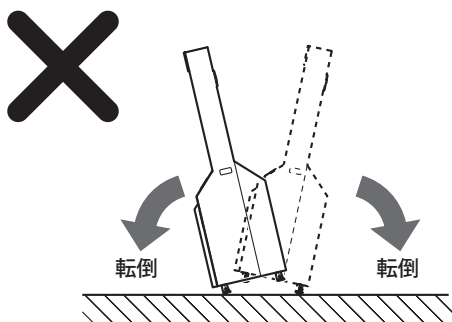
- **キャスターで移動するとき**

- ・2人以上で、必ず左右方向に動かしてください。

本体ユニットを前後に傾けない

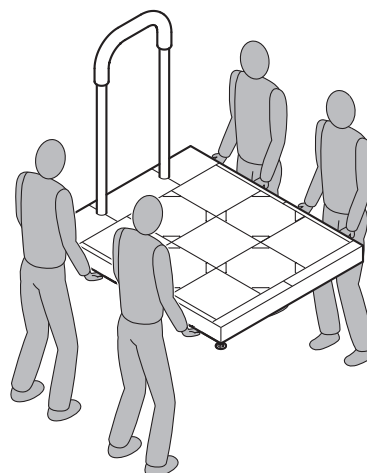
- ・本体ユニットが転倒して、事故やけがの原因になります。

注意！



- **ステップユニットを持ち上げるとき**

- ・4人以上で、必ず底部を持ってください。(約 93kg)



組み立て・設置エリアを設ける

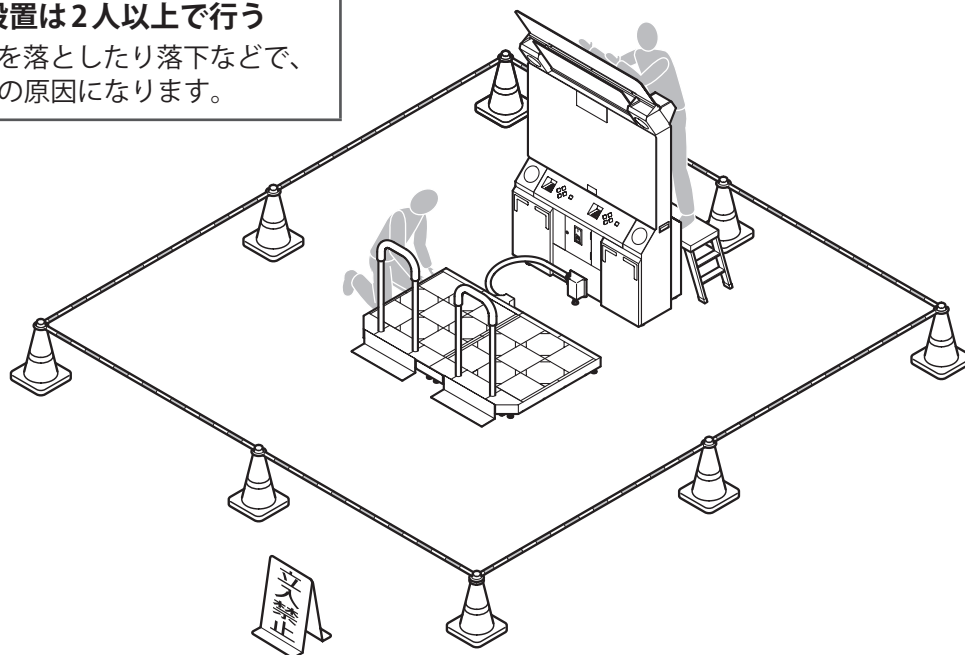
組み立て後の移動は作業工程が多いため、傾きや凹凸のない、平らで水平な場所に設置場所を決めてから組み立ててください。

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

注意!

組み立てや設置は2人以上で行う

- 重たい部材を落としたり落下などで、事故やけがの原因になります。

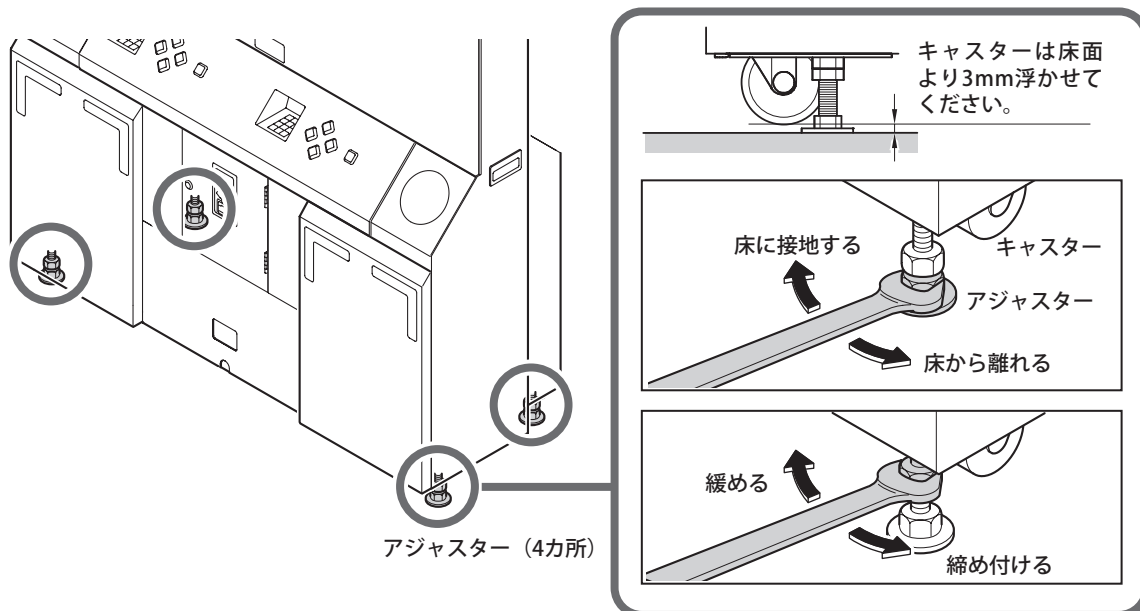


本体を固定する

■用意するもの：スパナ (24mm)

1 本体ユニットのアジャスターを固定する

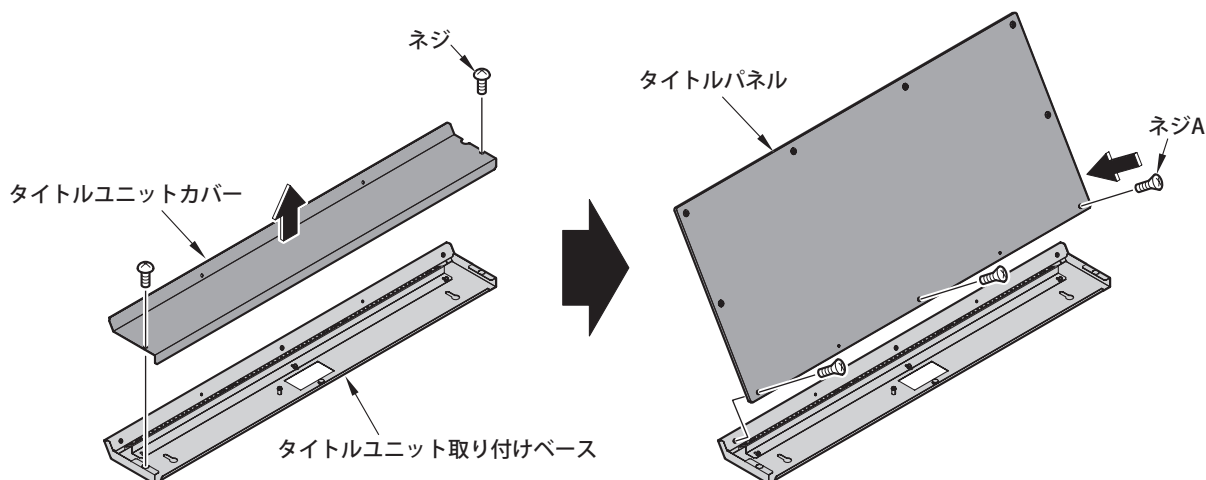
- キャスターを床から約3mm浮かせてください。
 - 本体がガタつかず、水平になるように調節します。
- 1カ所のアジャスターを一度に調節せず、4カ所を均等に少しずつ行ってください。



タイトルユニットを取り付ける

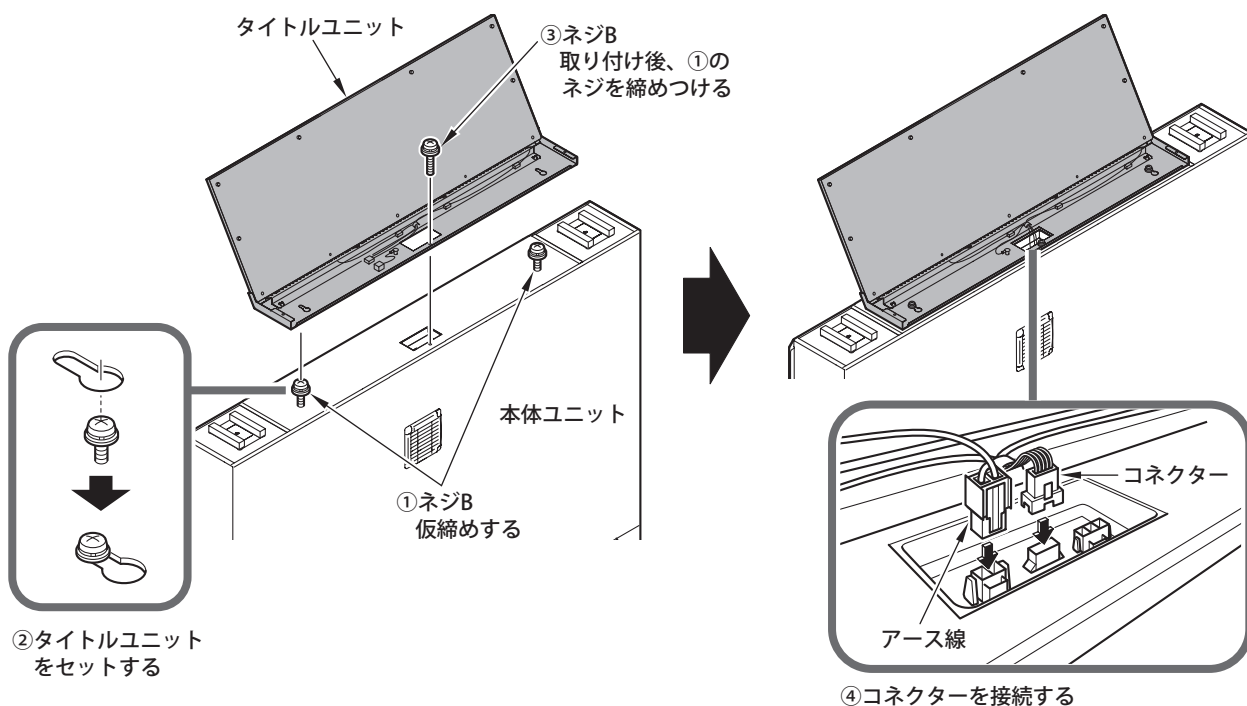
■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

1 タイトルユニット取り付けベースを分離してタイトルパネルを取り付ける



2 タイトルユニットを本体ユニットに取り付け、コネクタを接続する

注意！ アース線は必ず接続する
 ・ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。



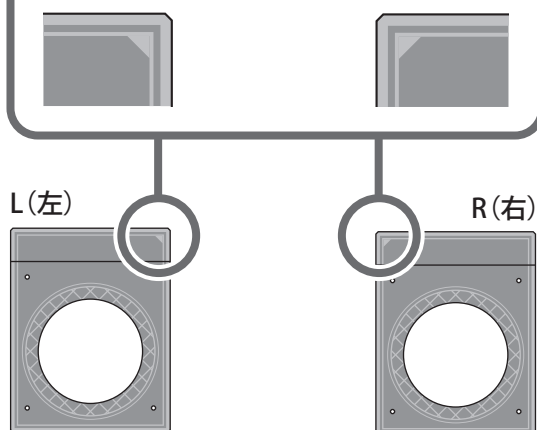
スピーカーボックスを取り付ける

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

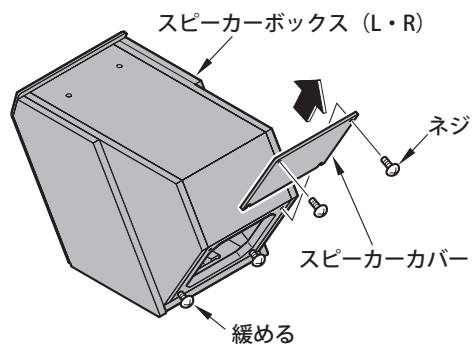
スピーカーボックス(L・R)の見分けかた

スピーカーボックスは左右同じ形状をしているので、正面から見たデザインの違いでL・Rを判別してください。

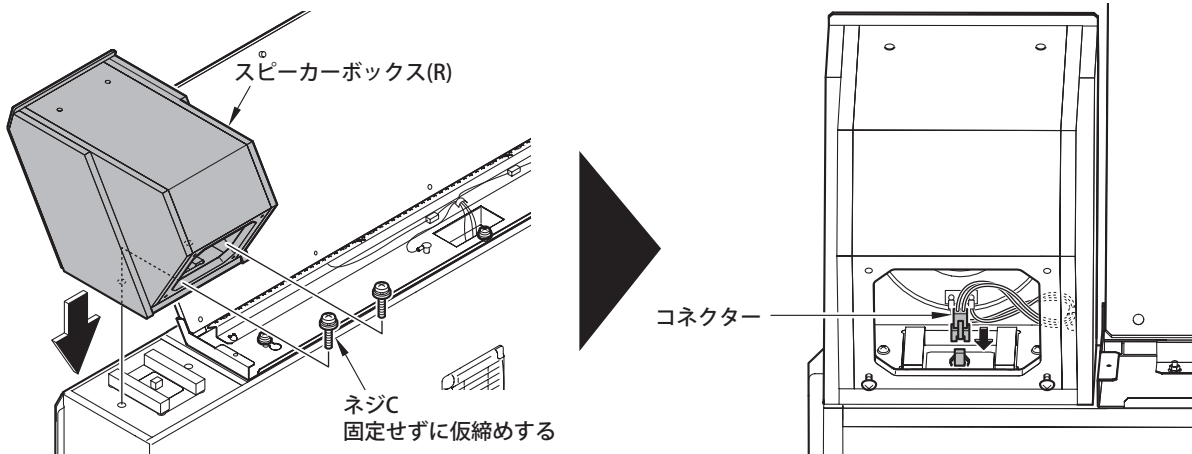
角部1カ所が斜めにデザインされています。本体ユニットに取り付けたとき、正面から見て図の配置になるように取り付けます。



1 スピーカーボックス(L・R)からスピーカーカバーを外す



2 スピーカーボックス(L・R)を本体ユニットに取り付け、コネクターを接続する

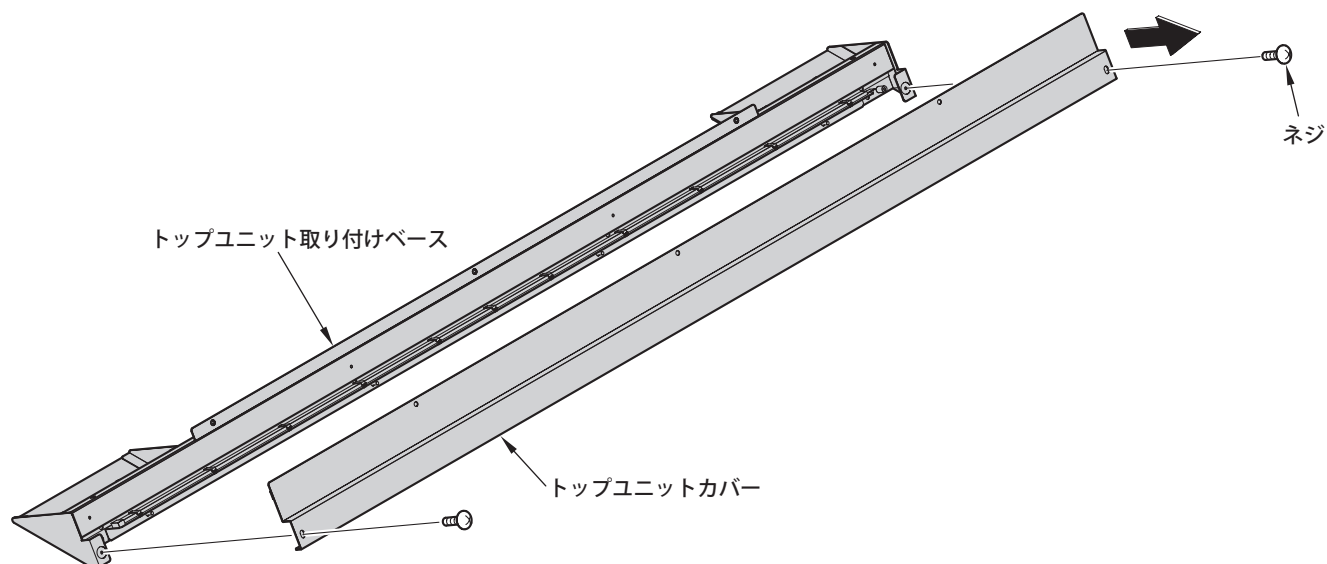


図は背面から見て左側の例

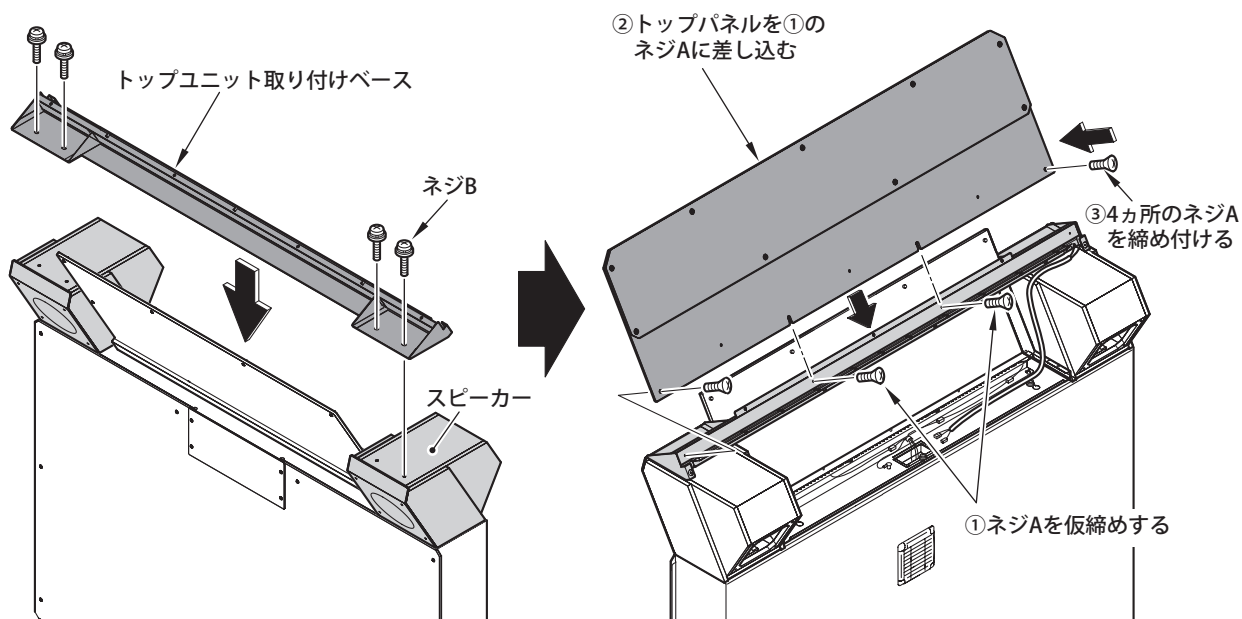
トップユニットを取り付ける

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

1 トップユニット取り付けベースを分離する



2 トップユニット取り付けベースをスピーカーに取り付け、トップパネルを取り付ける



3 トップユニットと、タイトルユニットのカバーを取り付ける

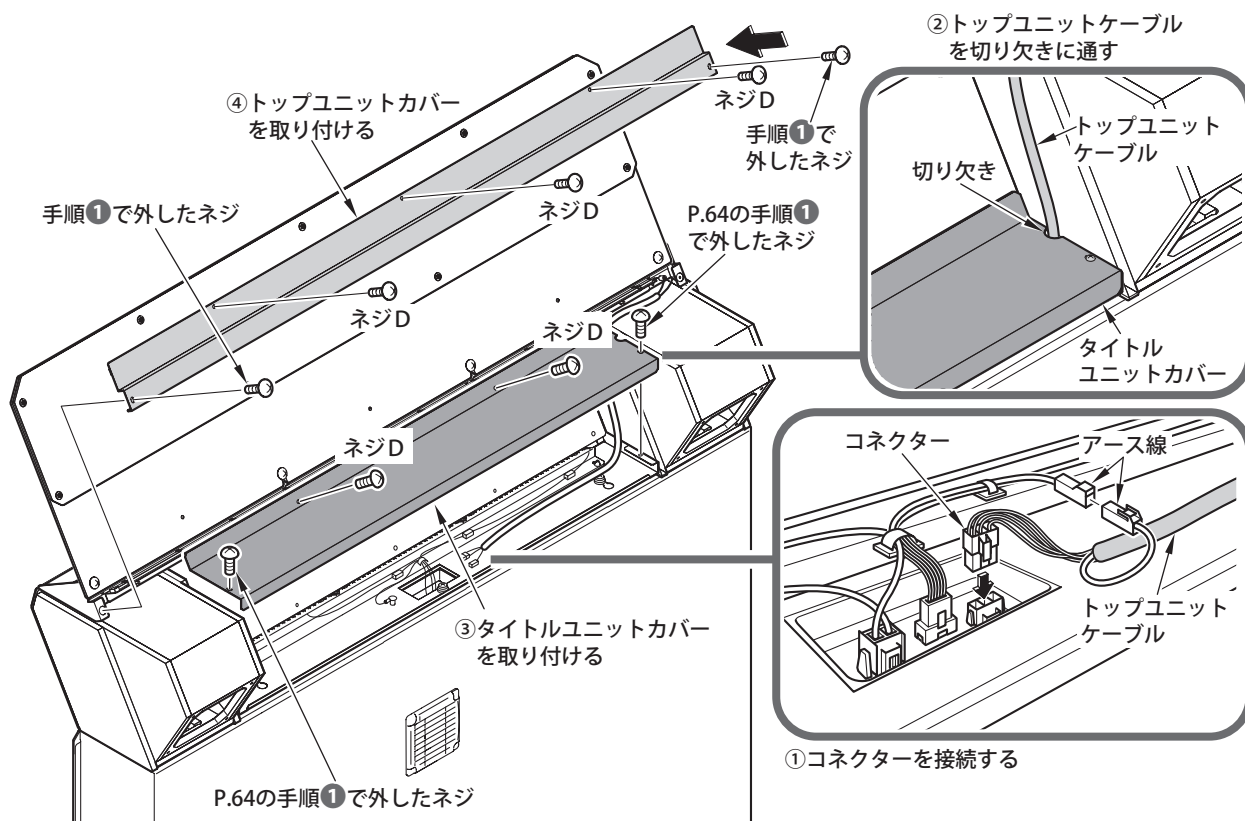
注意!

ワイヤハーネスを挟まないよう注意する

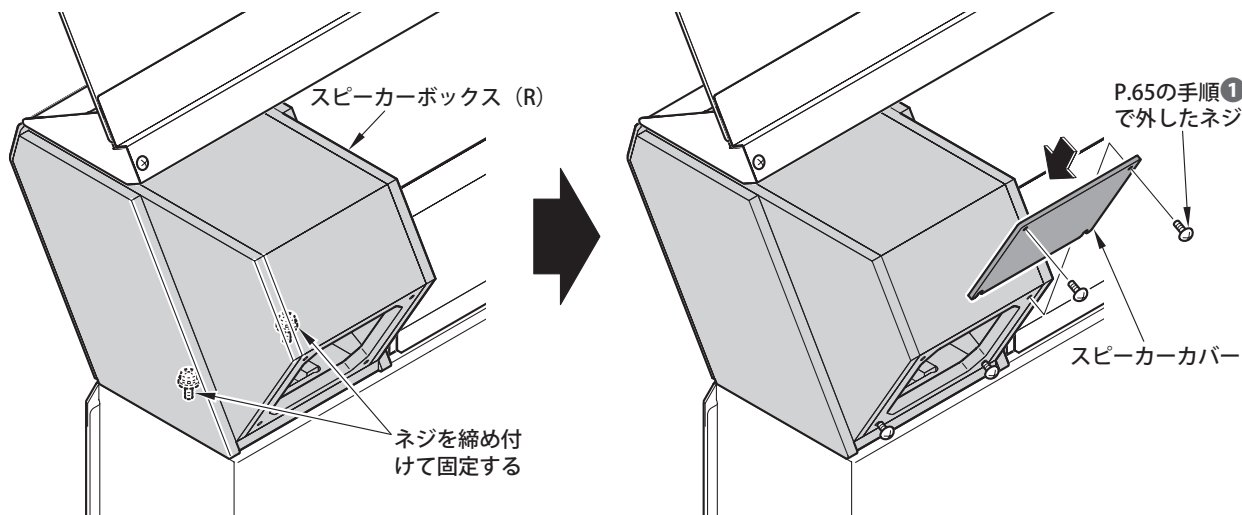
- 故障や火災につながるおそれがあります。

アース線は必ず接続する

- ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。



4 仮締めしたスピーカー (L・R) の固定ネジを締め付け、スピーカーカバーを取り付ける



図は背面から見て左側の例


ステップユニット(L・R)を接続する

■用意するもの：⊕ドライバー(#3)

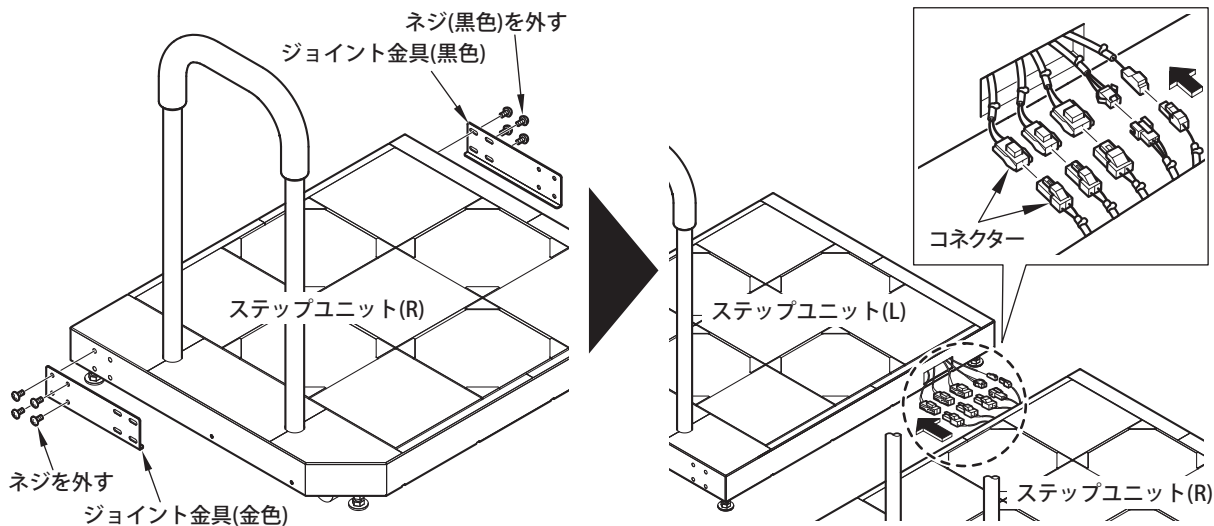
注意! 電気部品を取り扱う作業は必ずアースバンドを装着する

- ワイヤハーネス・コネクタなどの電気部品を取り扱う作業は、必ずアースバンドを装着して行ってください。ゲーム機が故障するおそれがあります。

自本体以外のアースされている金属に挟んでください。



1 ステップユニット(R)に取り付けられているジョイント金具を外し、図のコネクタを接続する

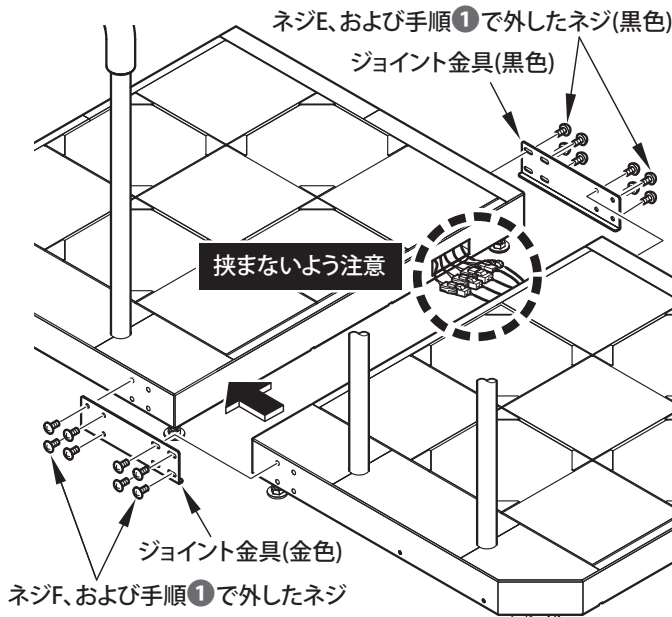


2 ステップユニット(L・R)を連結する

- ①ステップユニットを密着させてください。
- ②手順①で外したジョイント金具を取り付けてください。
 - ネジの位置が合わないときは、アジャスターで高さを調節してください。

注意! ワイヤハーネスを挟まないよう注意する

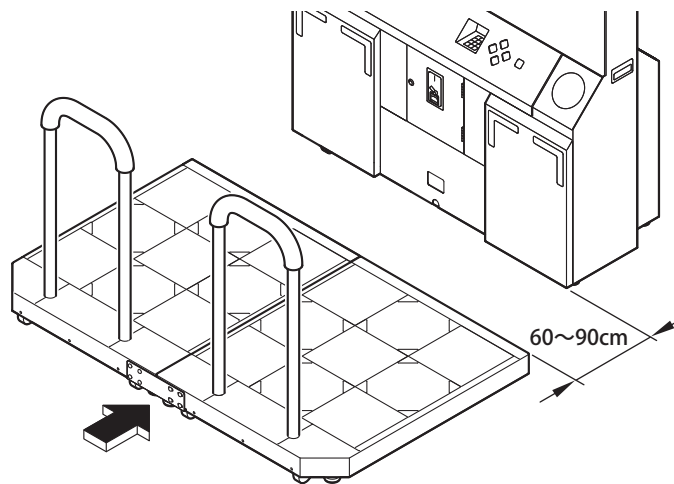
- 故障や火災につながるおそれがあります。



本体ユニットとステップユニットを接続する

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)

- 1 ステップユニットを本体ユニットに近づける



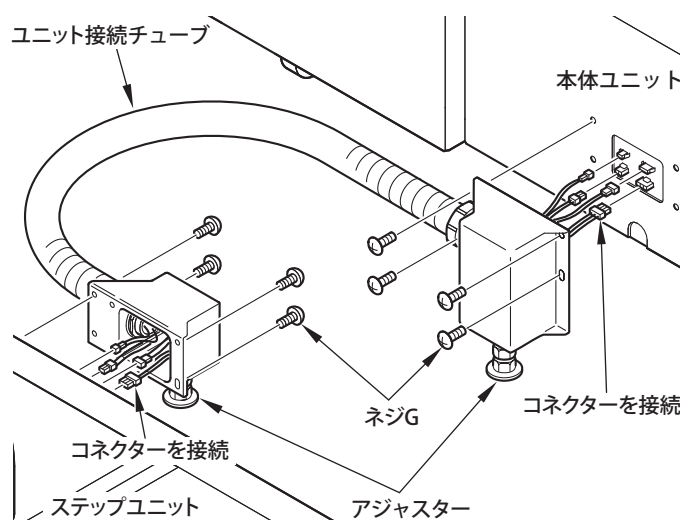
- 2 ユニット接続チューブのコネクターを接続し、ネジで固定する

- 必ず図の向きにして固定してください。本体ユニット側とステップユニット側でコネクターボックスの形状が異なります。

注意!

ワイヤハーネスを挟まないよう注意する

- 故障や火災につながるおそれがあります。

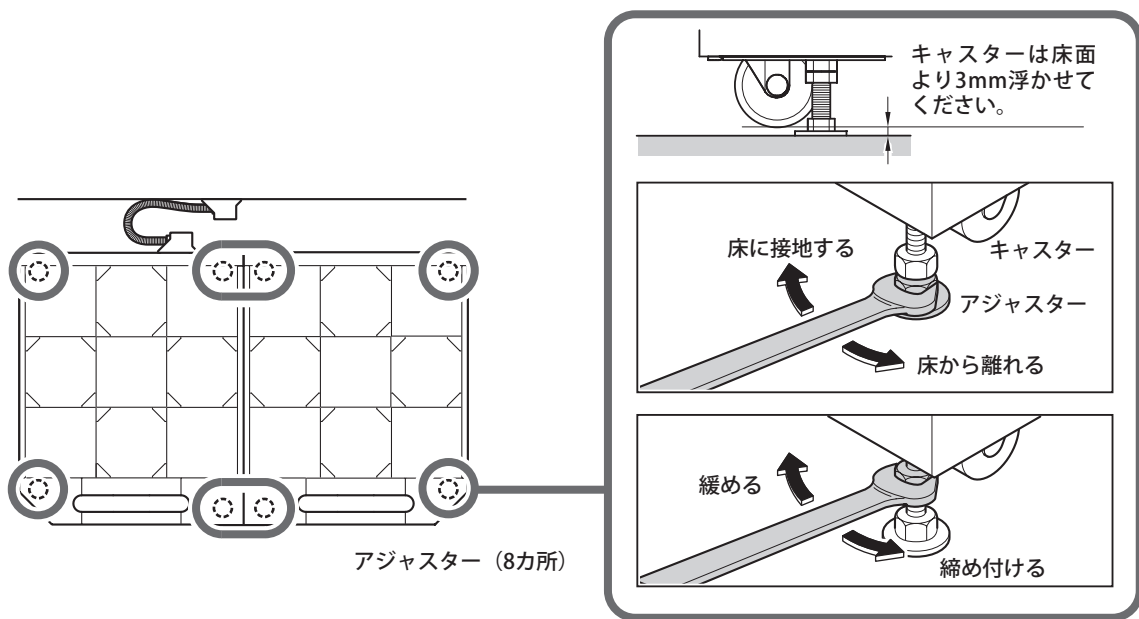


ステップユニットを固定する

■用意するもの：スパナ(24mm)、⊕ドライバー(#3)

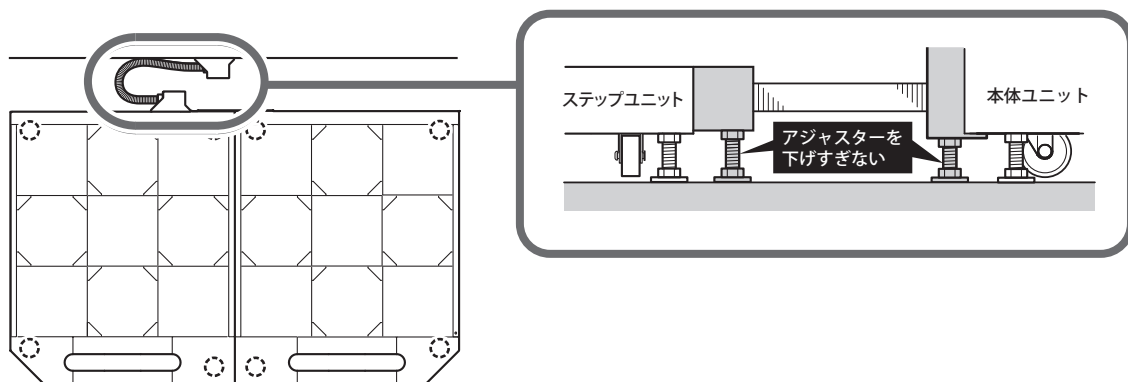
1 ステップユニットのアジャスターを固定する

- キャスターを床から約3mm浮かせてください。
 - 本体がガタつかず、水平になるように調節します。
- 1カ所のアジャスターを一度に調節せず、8カ所を均等に少しずつ行ってください。



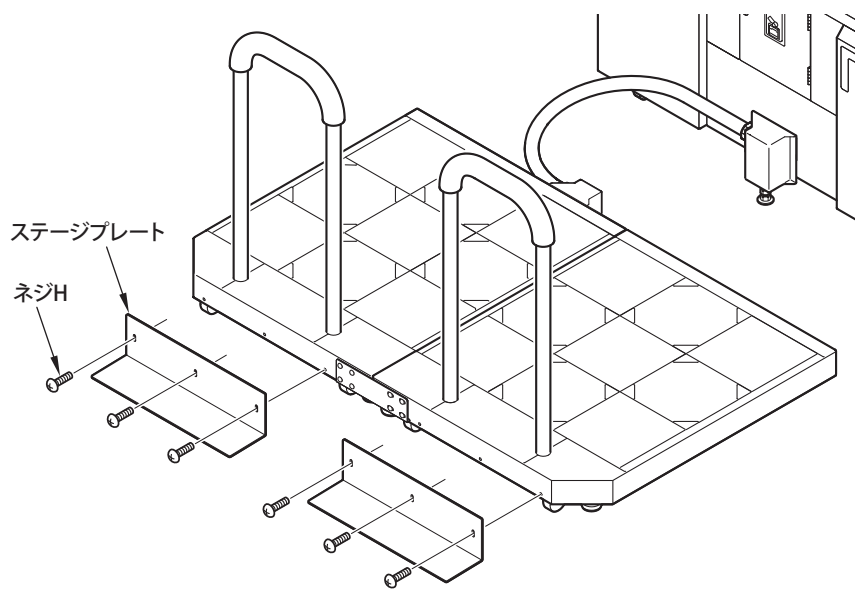
2 コネクターボックスのアジャスターを固定する

- 床面に接する程度まで下げれば十分です。
- 本体ユニットやステップユニットを浮かせないように注意してください。



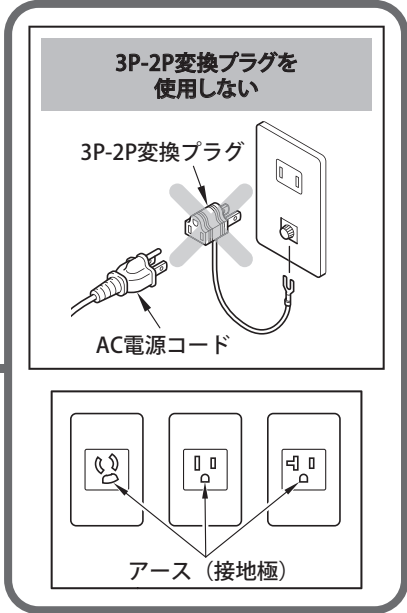
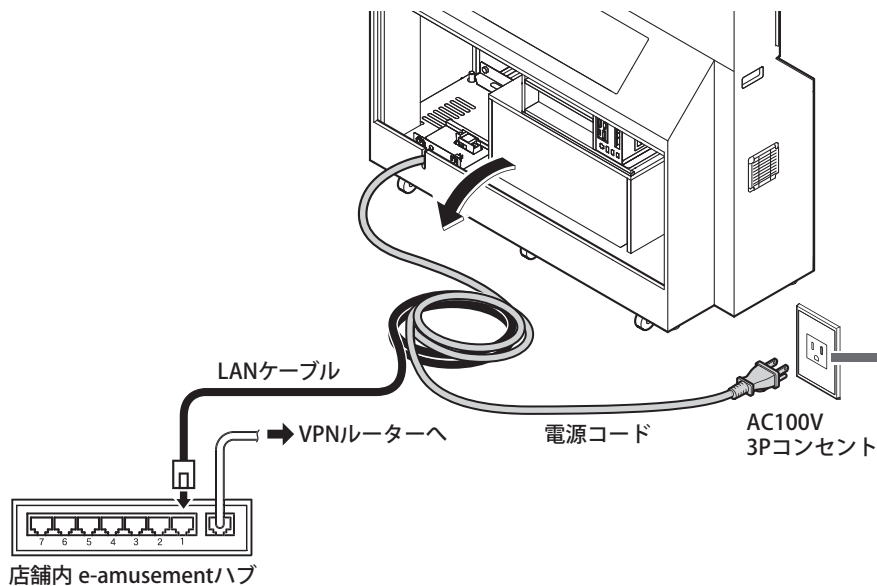
3 ステージプレートを取り付ける

- 床面に設置させてください。



ケーブル類を接続する

1 LANケーブルと電源コードを接続する



以上で、本体の設置は完了です。

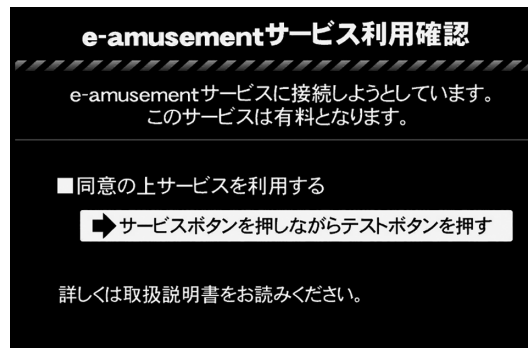
- 引き続き、e-amusement サービスの利用確認を行ってください。(P.73)

e-amusementサービスの利用確認

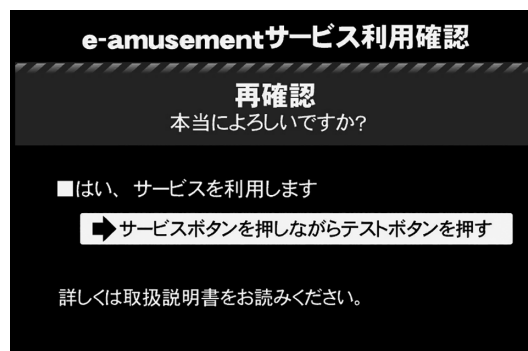
e-amusement サービスを利用しないとゲームは起動しませんので、必ず設定してください。

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



- 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

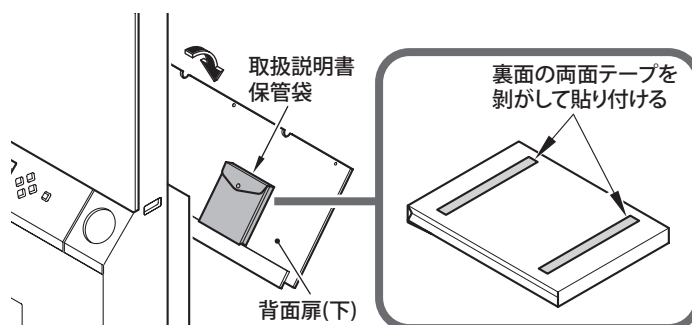


以上で、e-amusement サービスを「利用する」に設定されました。

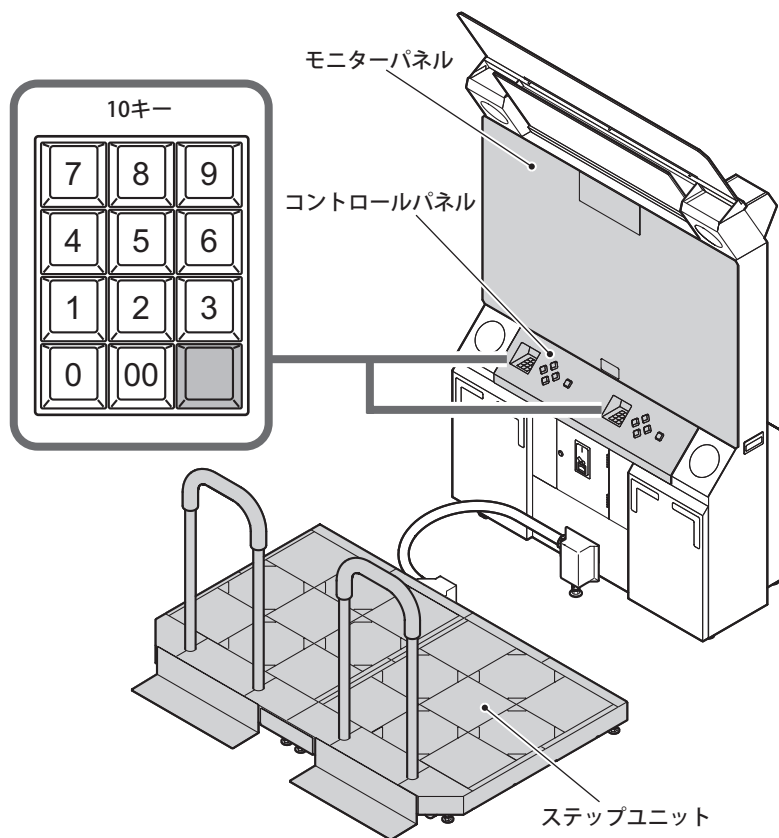
- e-amusement サービス利用確認画面は、設置後に一度行くと次からは表示されません。(他の店舗に移設した場合は、再度「e-amusement サービス利用確認」が表示されます)
- e-amusement サービス利用確認画面は、VPNルーターとネットワーク接続されていない場合は表示されません。

以上で運営前の準備は完了です

- 運営状況に合わせて、テストモードで各項目の設定・確認を行ってください。(P.18)
- この取扱説明書を右図の場所に保管することができます。
- 付属のシンカターミナル用カバーは、本機種にシンカターミナルを取り付けるときに使用します。取り付けない場合は、取扱説明書保管袋に入れて保管してください。



日常の点検



点検内容

参照ページを参考にして、確認/お手入れしてください。

電源を入れる前の点検

毎日

- 本体ユニット、ステップユニット
 - アジャスターが正しく固定され、本体にガタつきがないか。(P.63)
 - 接続部に緩みやガタつきがないか
 - ステージがぬれていたり、汚れていないか。
- モニターパネル
 - 汚れや傷などがいないか。
- 10キー、コントロールパネル
 - 汚れていないか。
- 警告ラベル
 - 剥がれや破損がないか。(P.10)
- 周囲
 - プレーに必要なスペースが確保されているか。(P.61)

電源を入れてからの点検

毎日

- モニター
 - ちらつきやひずみがないか。(P.26)
- ゲーム
 - 正常にプレーできるか。

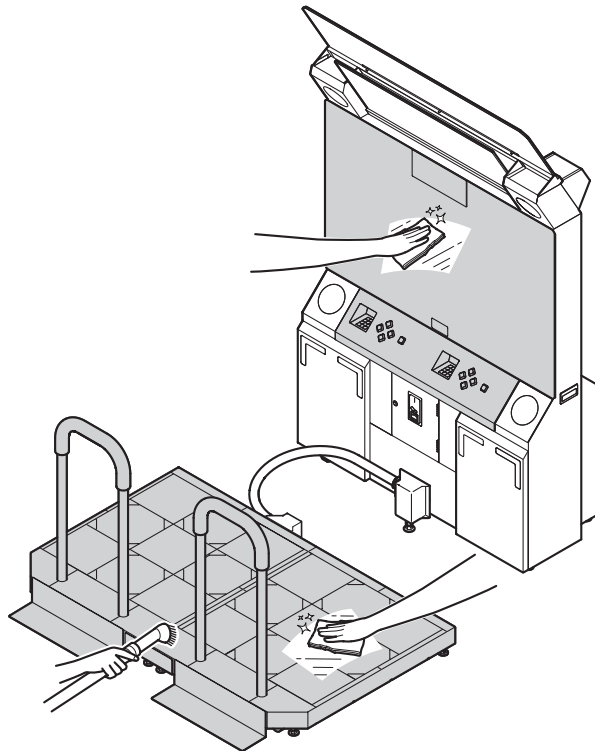
日常のお手入れ

お手入れのしかた

- 準備：①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

本体ユニット・ステップユニット

- 汚れていたら拭いてください。
 - 中性洗剤を浸した柔らかく汚れていない布を固く絞ってから、本体ユニット・ステップユニット(ステージ)をかるく拭き、よく乾かす。(強く押さえつけない)
- ステップユニットの隙間のほこりは、掃除機などで取り除いてください。
 - ほこりや砂がフットパネルの隙間に蓄積すると、ケーブルスイッチが正常に反応しない場合があります。
- フットパネルは、柔らかく汚れていない布でから拭きしてください。
 - 汚れていると、プレーヤーが転倒したり、正常に作動しなくなるおそれがあります。



お手入れ時のお願い

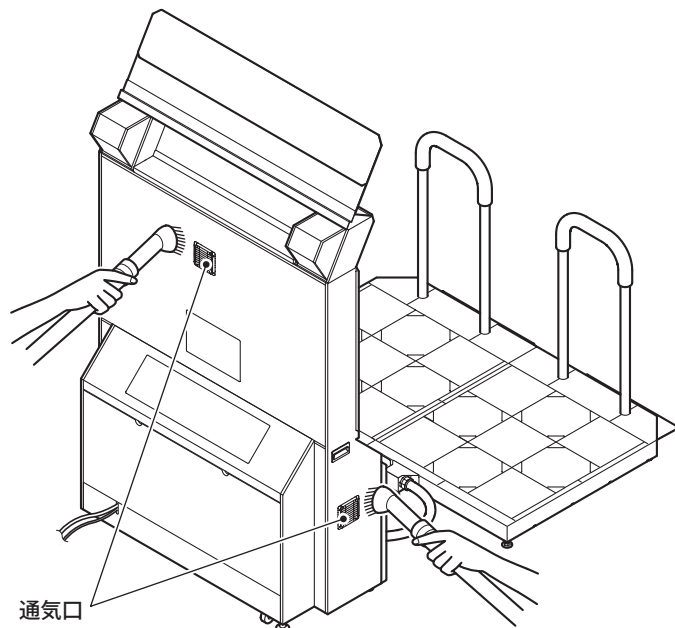
- 次のものは使わないでください。故障・破損の原因になります。
 - 有機溶剤(シンナー・ベンジン・アルコールなど)
 - 研磨剤入りの洗剤や化学ぞうきん
 - 高压洗浄機
- 滑ってけがの原因になるので、ステージにはワックスなどの油脂類は絶対に使わないでください。



通気口

2週間に1回以上

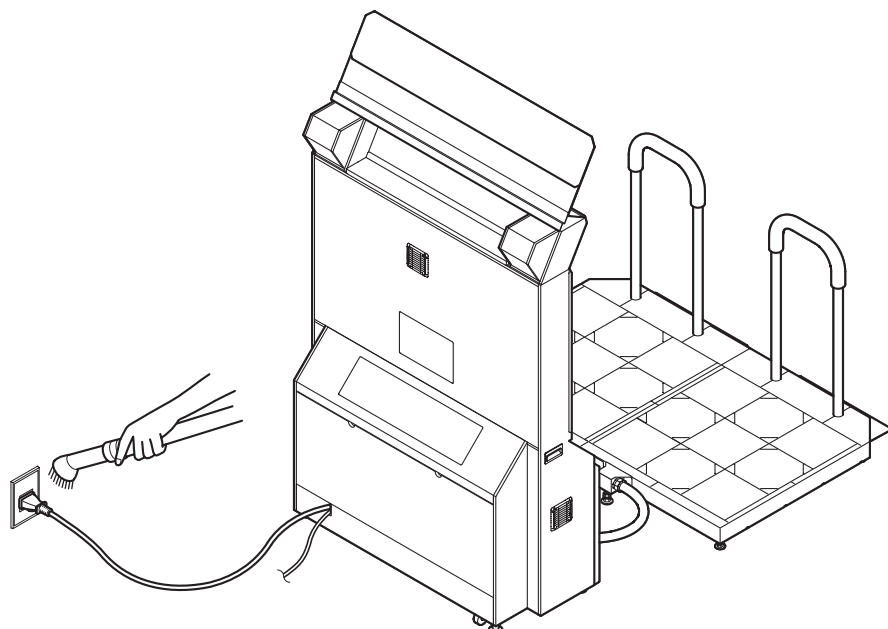
掃除機などでほこりを取り除いてください。



電源プラグ

月に1回以上

掃除機などでほこりを取り除いてください。



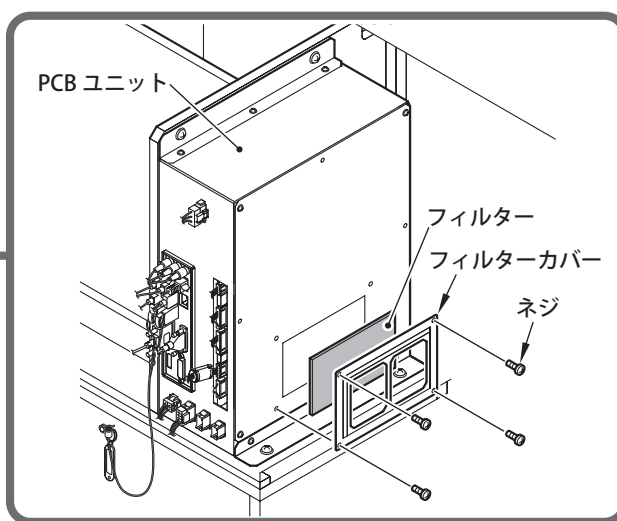
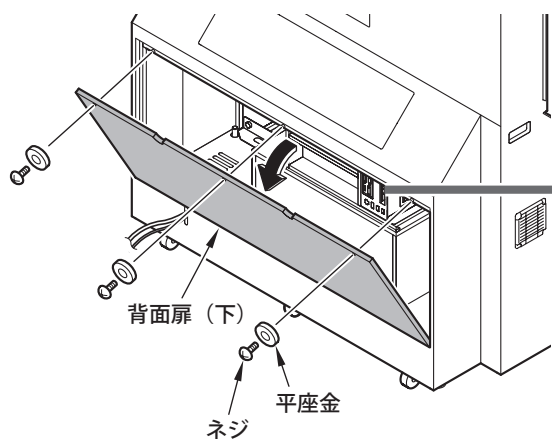
フィルター

月に1回以上

フィルターを水洗いしてください。

- フィルターカバーを取り外し、フィルターを中性洗剤などで水洗いしてください。よく乾かした後、逆の手順で取り付けてください。

● PCBユニット



部品の交換

ボタンスイッチの交換

■用意するもの：六角棒レンチ(2mm)・アースバンド

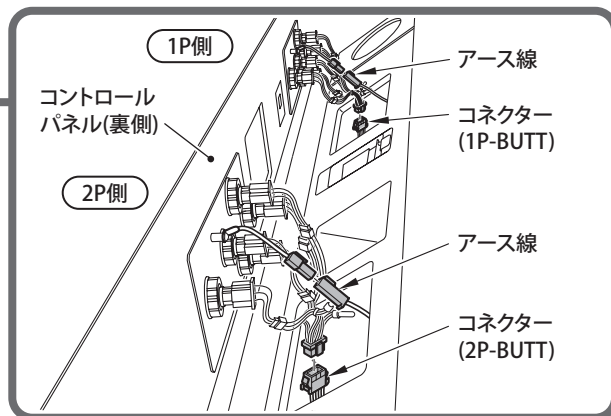
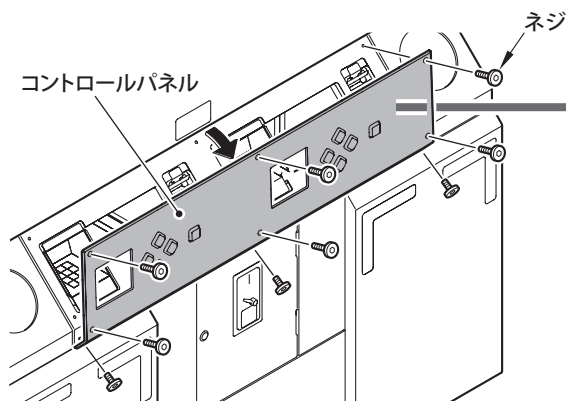
- 準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③アースバンドを装着する

自本体以外のアース
されている金属に挟
んでください。



1 コントロールパネルを取り外す

- 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが断線するおそれがあるので注意してください。

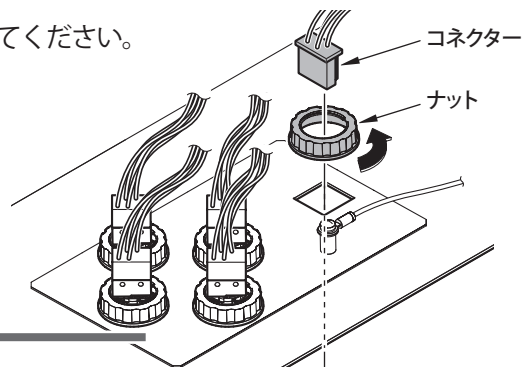


2 ボタンスイッチを取り外す

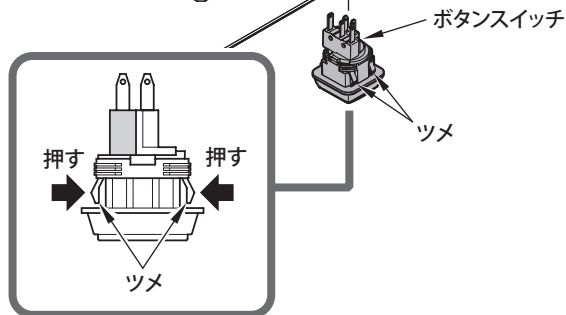
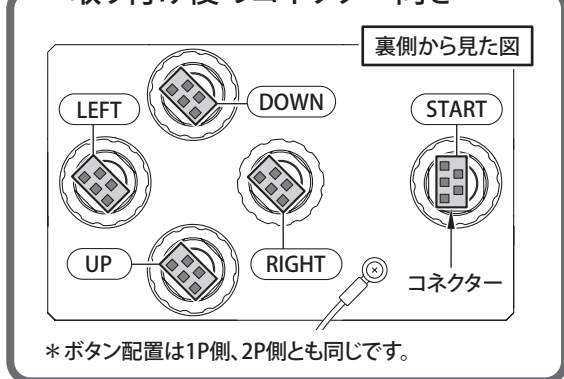
- コネクタとナットを外し、ツメを押しながら引き抜いてください。

3 新しいボタンスイッチを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。
- 取り付けたときに、コネクタが必ず下図の向きになるようにしてください。



取り付け後のコネクタ向き



4 コントロールパネルを取り付けて作動確認する

- コントロールパネルを取り付けるときに、ワイヤハーネスを挟まないように注意してください。
- テストモードの「INPUT CHECK」でボタンの入力確認(P.22)を、また、「LAMP CHECK」で点灯確認(P.24)を行ってください。

注意！

アース線は必ず接続する

- ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

ケーブルスイッチの交換

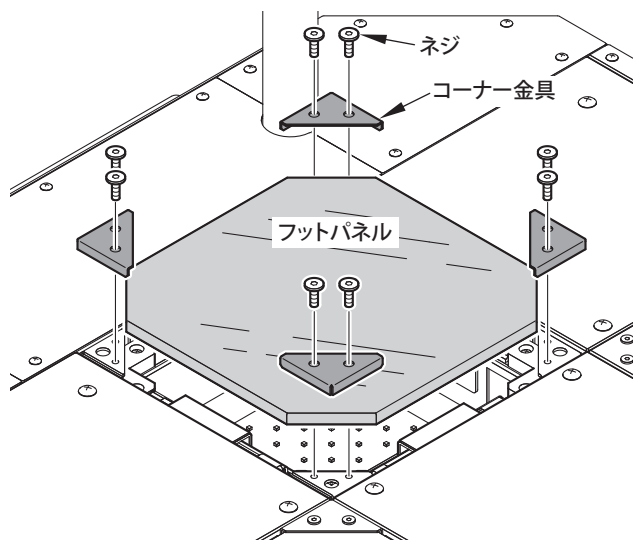
■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・六角棒レンチ(3mm)・アースバンド

- 準備：①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
 ③アースバンドを装着する

自本体以外のアース
 されている金属に挟
 んでください。

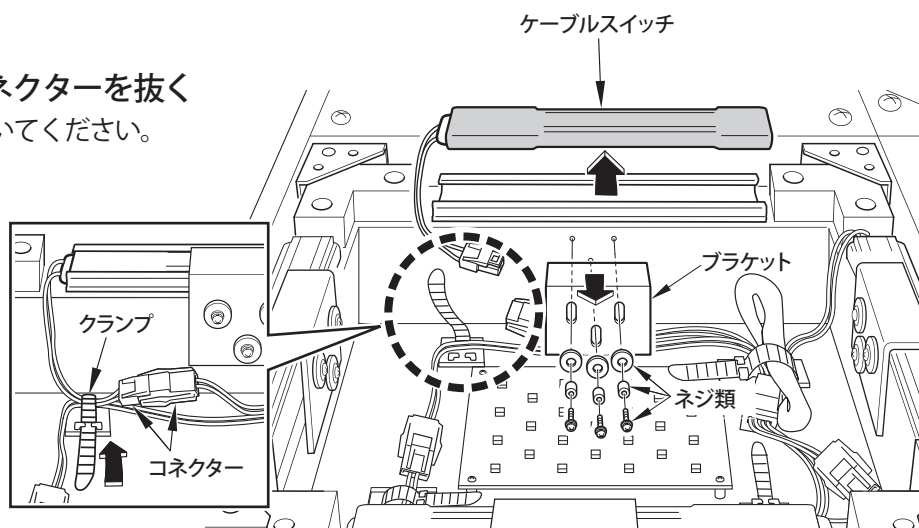


1 フットパネルを取り外す



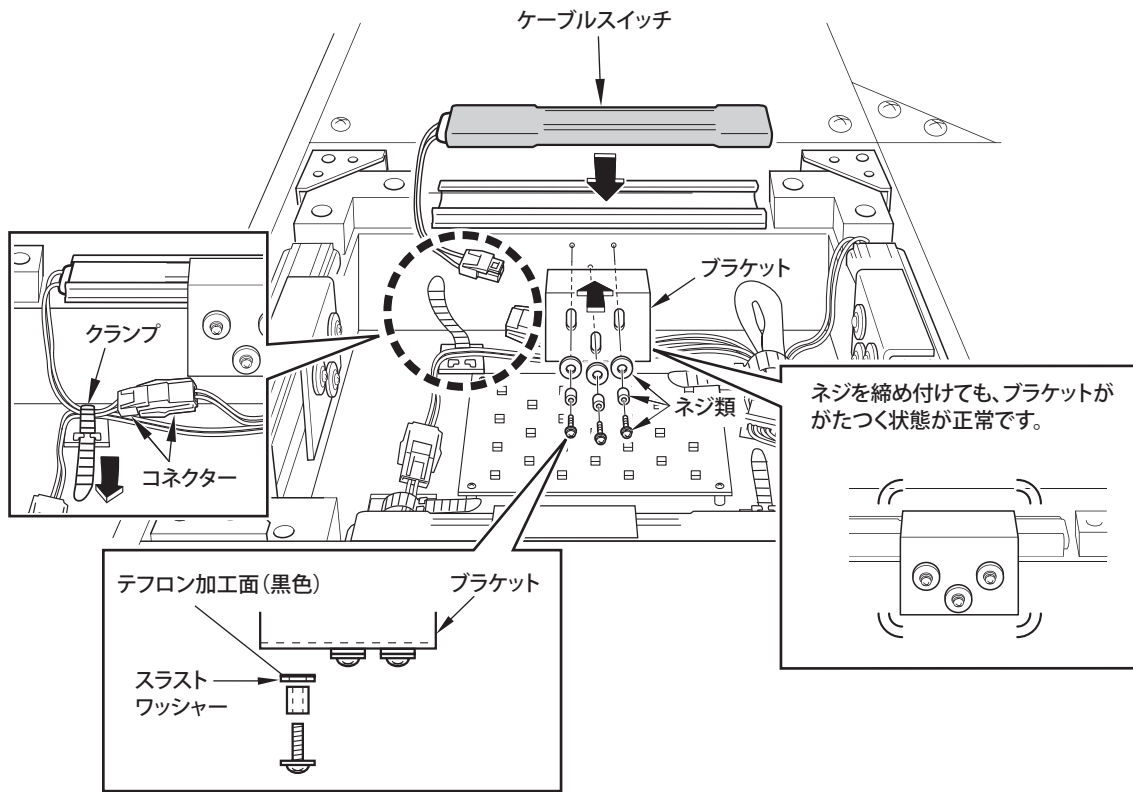
2 ブラケットを取り外す

- 3 ケーブルスイッチのコネクターを抜く
 ・クランプを緩めてから抜いてください。



4 新しいケーブルスイッチを取り付ける

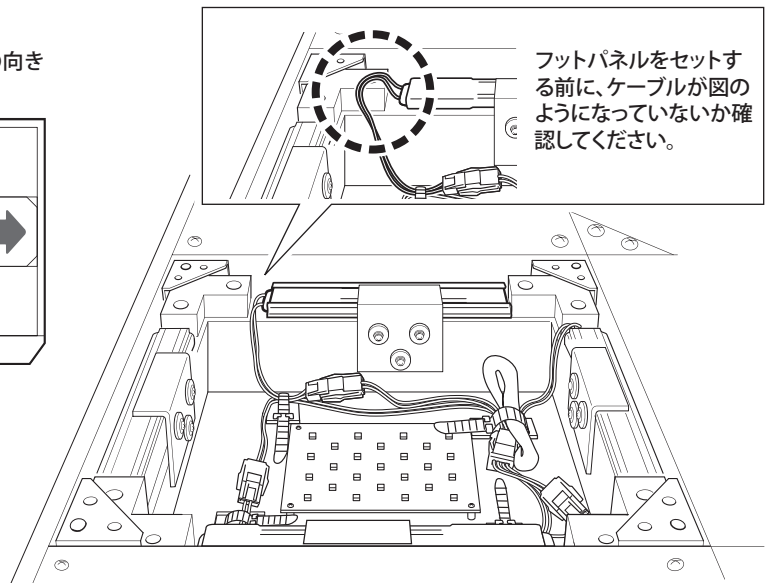
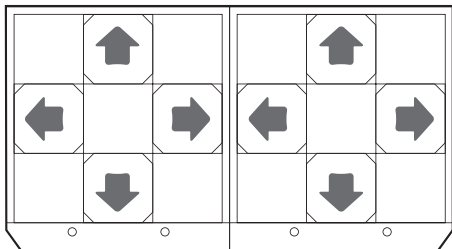
- スラストワッシャーには裏表がありますので注意してください。



5 フットパネルを取り付ける

- ワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

フットパネルをセットする際には、矢印の向きを下図のようにしてください。



6 作動確認する

- テストモードの「FOOT PANEL CHECK」でフットパネルの入力確認を行ってください。(P.23)

10キー・10キーカバーの交換

■用意するもの：⊕ドライバー(#2)・六角棒レンチ(2mm)・ボックスドライバー(7mm)・アースバンド

- 準備：①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
 ③アースバンドを装着する

自本体以外のアース
 されている金属に挟
 んでください。



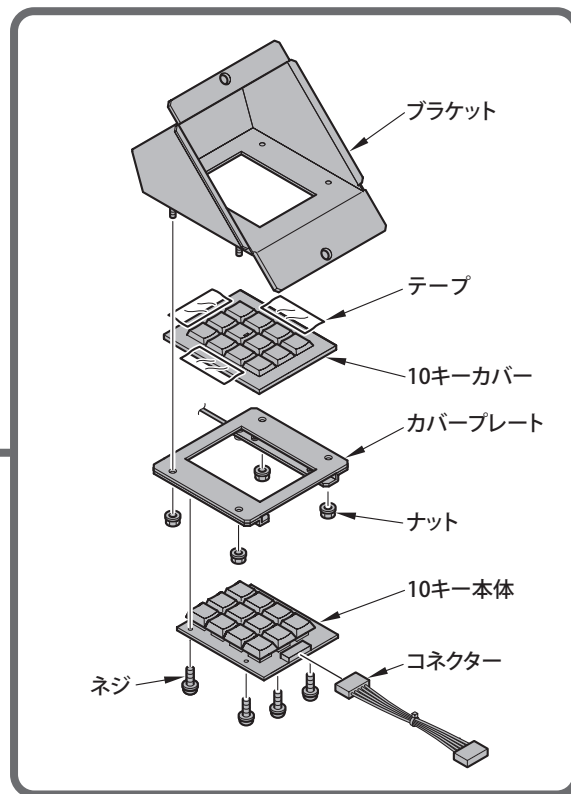
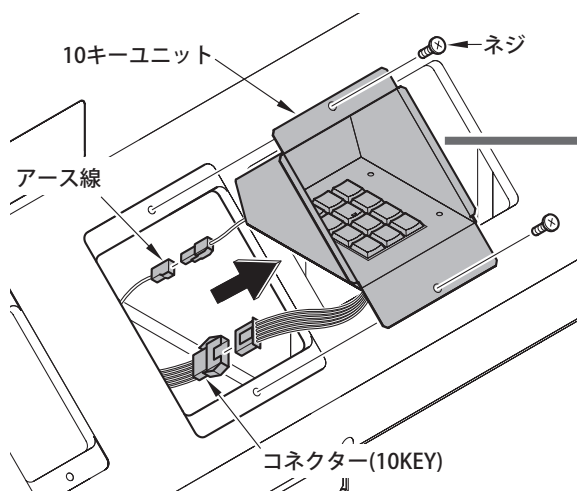
1 コントロールパネルを取り外す

- P.78を参照して取り外してください。
- 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが断線するおそれがあるので注意してください。

2 10キーユニットを取り外す

3 10キーユニットを分解して、10キー・カバープレートを取り外す

- 10キーカバーを交換する場合は、カバープレートからテープをきれいに剥がして、10キーカバーを取り外してください



4 新しい10キー、または10キーカバーを取り付け、取り外した部材を元どおりに取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。
- 部材を取り付けるときに、ワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

注意！

アース線は必ず接続する

- ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

5 作動確認する

- テストモードの「INPUT CHECK」で10キーの入力確認を行ってください。(P.22)

PCBユニットの交換

PCB ユニットを交換する前に

PCBユニットの交換を行った後は、それまでご使用のテストモードの各項目の設定内容を復帰させることはできません。今までと同じ設定で運営する場合は、あらかじめ各項目の設定内容を書き留めておき、PCBユニット交換後に再設定してください。

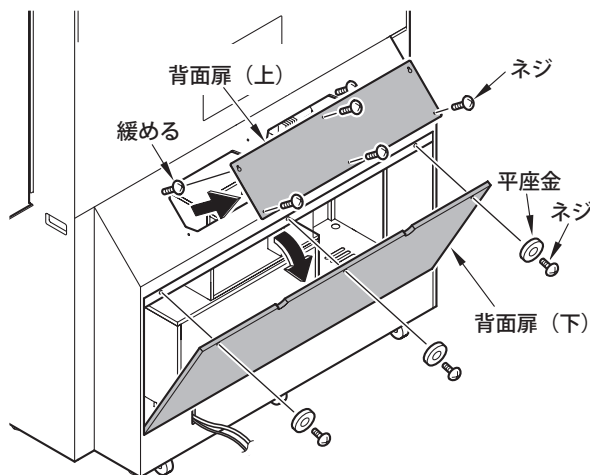
■用意するもの：⊕ドライバー(#1、2、3)・アースバンド

- 準備：①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
 ③アースバンドを装着する

自本体以外のアース
 されている金属に挟
 んでください。

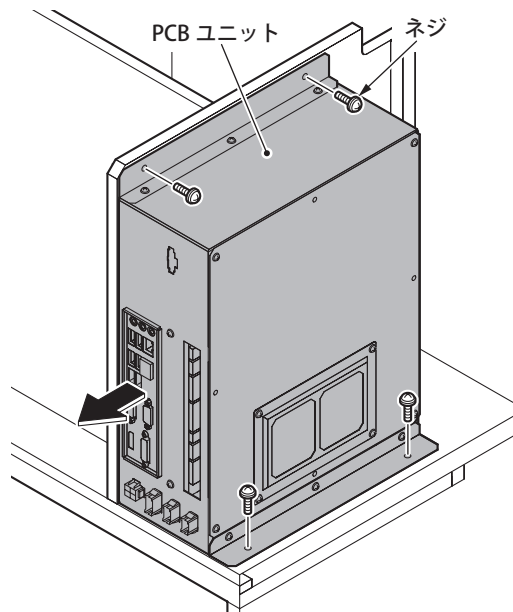
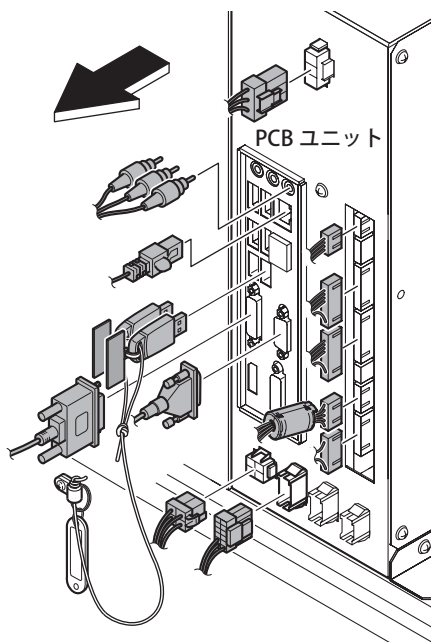


1 背面扉(上・下)を取り外す



2 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く

3 PCBユニットを取り外す

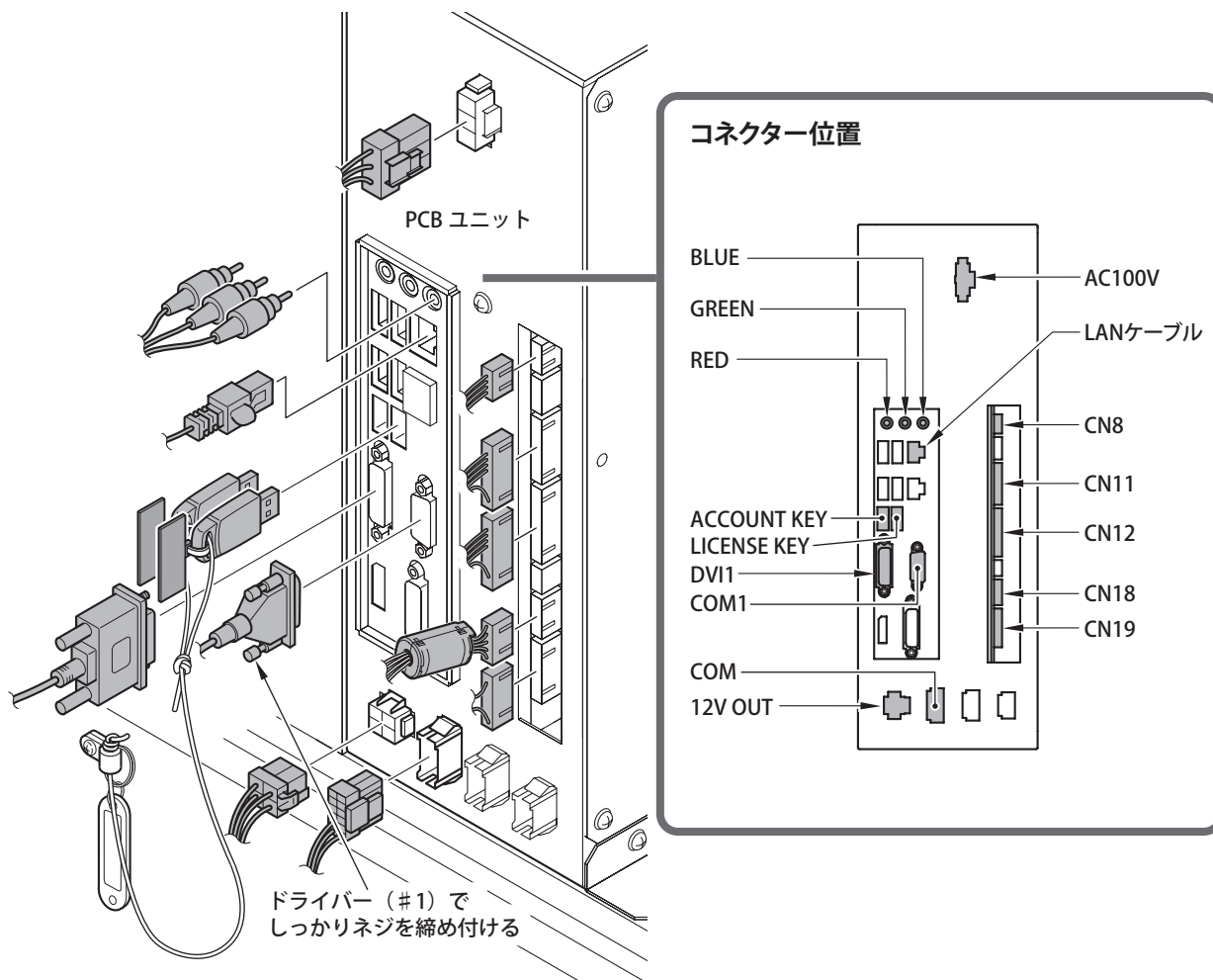


4 新しいPCBユニットを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。

5 全てのコネクタ類を元どおりに接続する

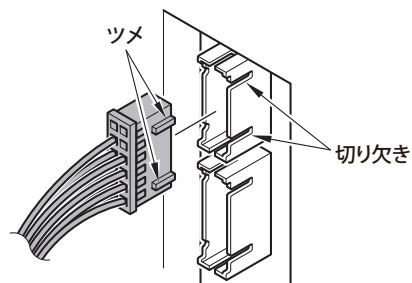
- 全部で16カ所あります。



注意!

CN8・CN11・CN12・CN18・CN19のコネクタは正しい向きで接続する

- 必ずコネクタのツメと切り欠きが合うように接続してください。
- 反対向きや無理に接続すると、ゲーム機の故障や火災の原因になります。



6 背面扉(上・下)を取り付けて作動確認する

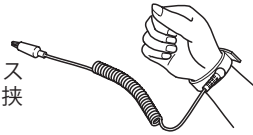
- ゲームが正常に作動することを確認してください。

コインセレクターの交換

■用意するもの：メンテナンスタア用鍵・⊕ドライバー(#2)・ボックスドライバー(7mm)・アースバンド

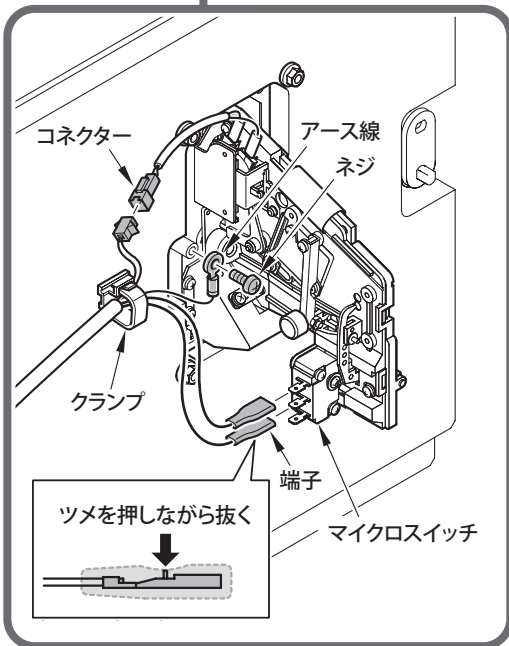
- 準備：①電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く
③アースバンドを装着する

自本体以外のアースされている金属に挟んでください。



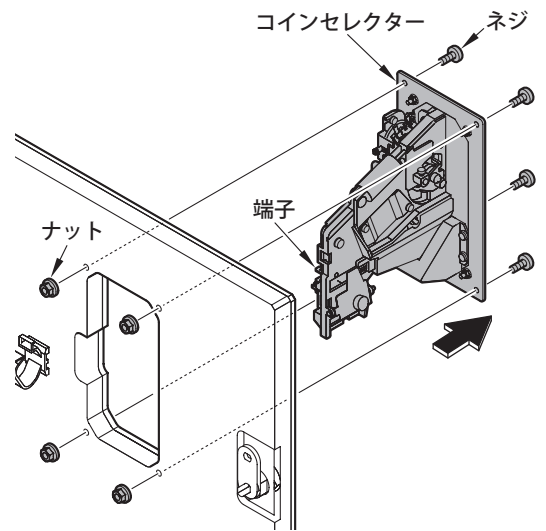
1 メンテナンスタアを開ける

2 コインセレクターに接続されているコネクタ類を抜く



3 コインセレクターを取り外す

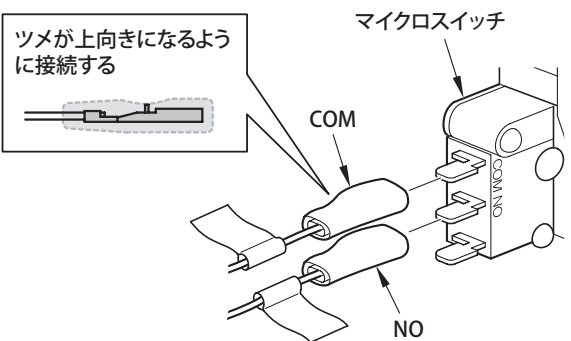
- 開口部に端子を当てないように注意してください。



4 新しいコインセレクターを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。
- マイクロスイッチに端子を接続するときは端子の向きに注意してください。

注意！ アース線は必ず接続する
・ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。



5 作動確認する

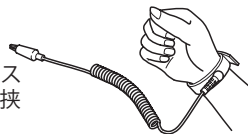
- テストモードの「COIN MECH」でコインの入力確認を行ってください。(P.22)

ヒューズの交換

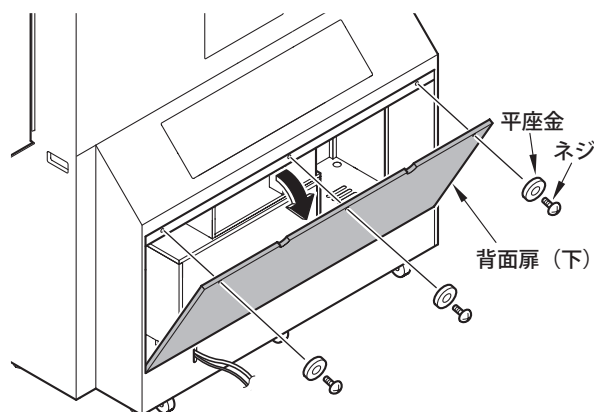
■用意するもの：⊕ドライバー(#3)・アースバンド

- 準備：①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
 ③アースバンドを装着する

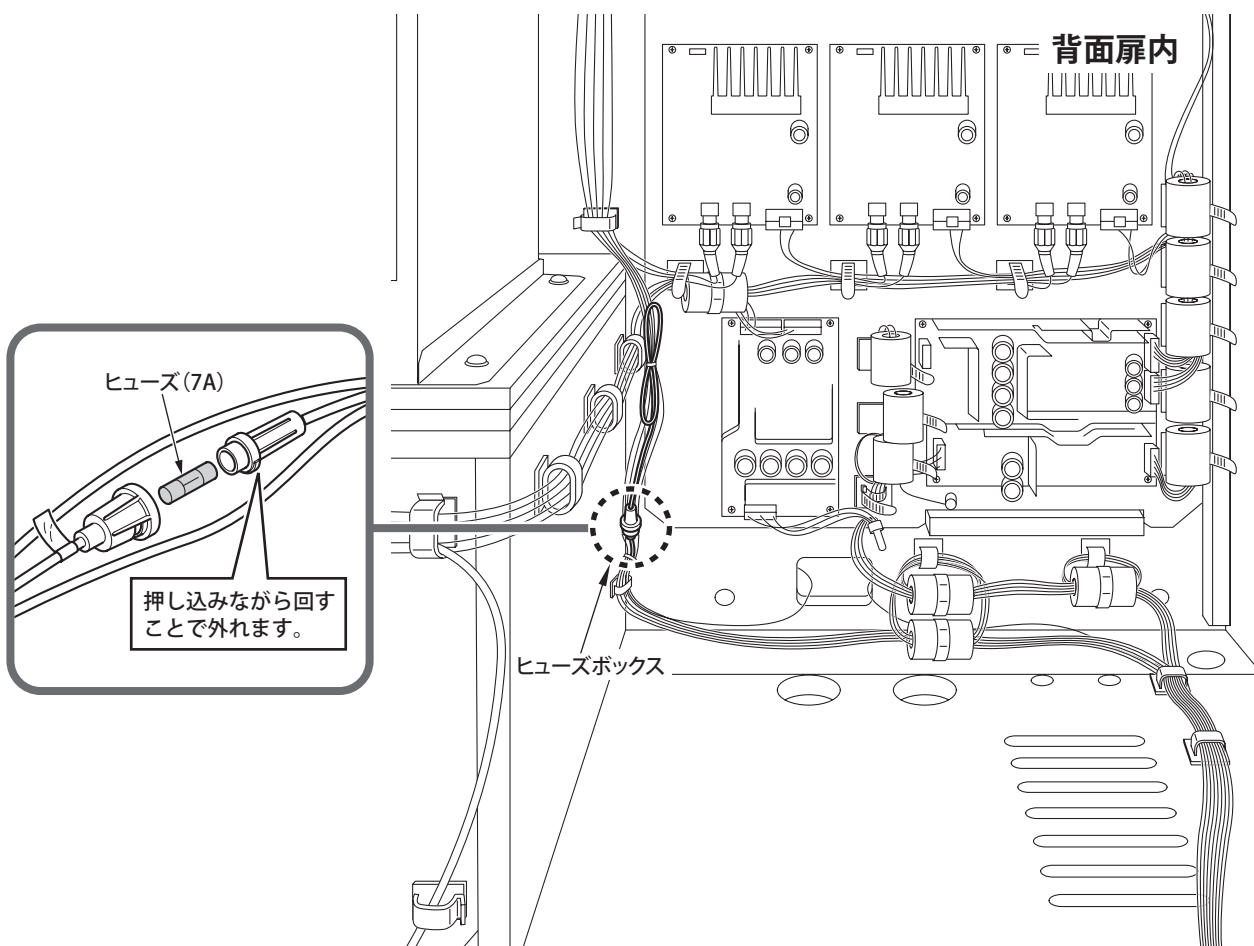
自本体以外のアース
 されている金属に挟
 んでください。



1 背面扉(下)を取り外す



2 ヒューズを交換する



ヒューズ(7A)

押し込みながら回す
 ことで外れます。

ヒューズボックス

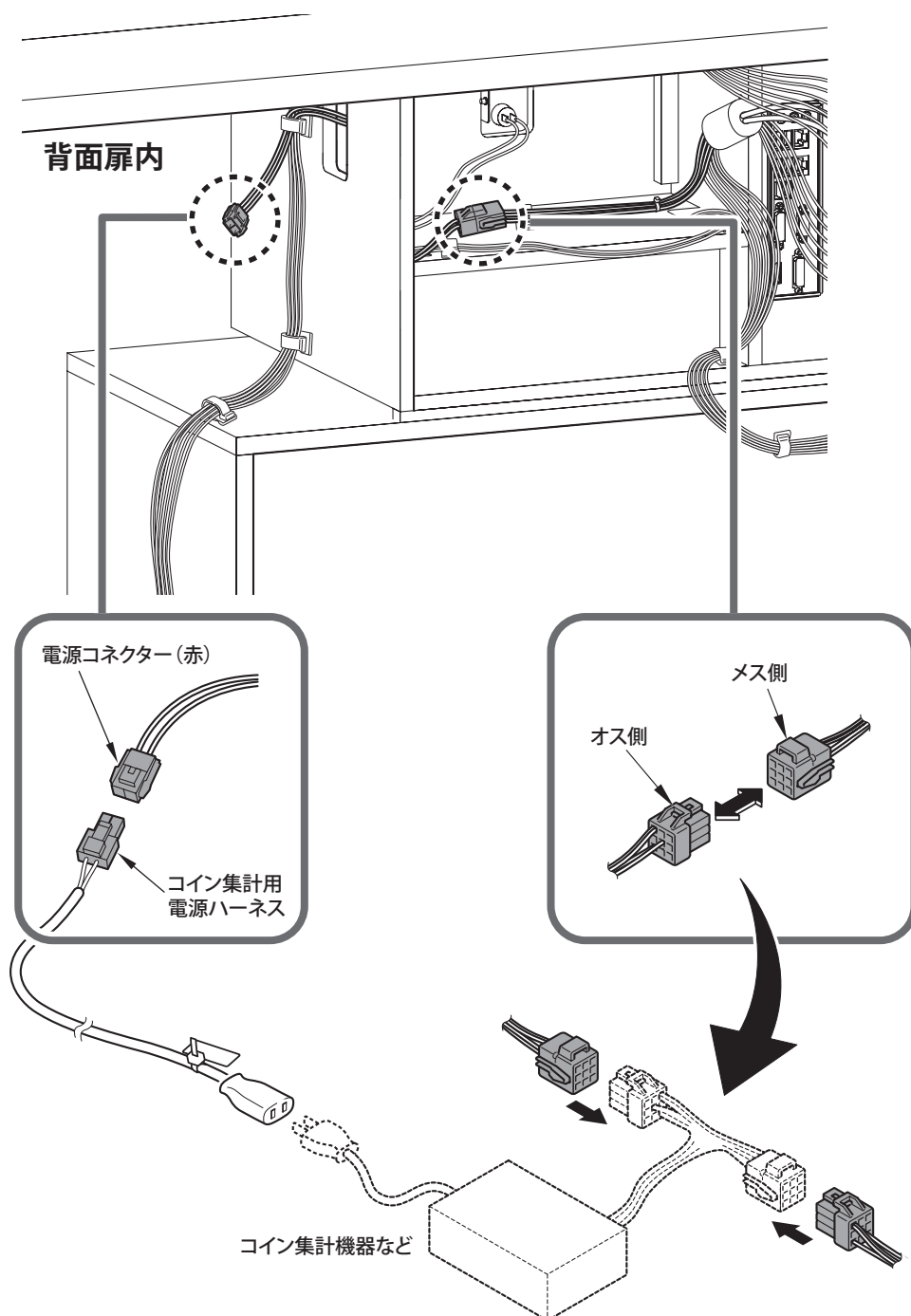
コイン集計機器の接続

- 機器の接続はお客様の責任で行ってください。
- 接続の詳細や、運用・管理・メンテナンス・トラブルは、機器メーカーにお問い合わせください。

- 準備：①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
③背面扉(下)を開ける

中継コネクタ(赤)を抜き、コイン集計機器などを接続する

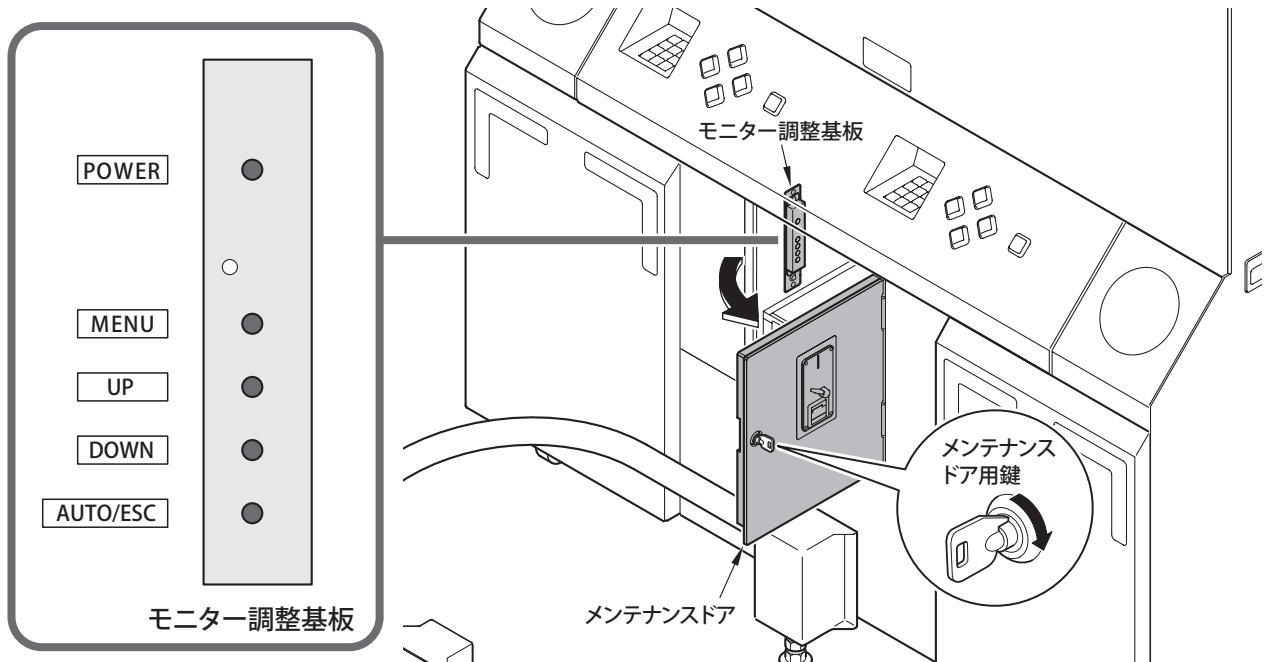
- 一般社団法人 日本アミューズメント産業協会が定める基準を満たすコイン集計機器・課金端末機器のみ接続できます。
- AC100V 1.0A(100Wまで)



モニター調整

モニター調整のしかた

モニターは出荷時に適切に調整されていますが、任意に調整することもできます。
調整を行う場合は、テストモードから「COLOR CHECK」(P.26)画面を表示させてください。



POWER	モニターの電源 ON / OFF
MENU	モニター調整メニュー表示 / 項目・設定内容の決定
UP	カーソルの移動 / 調整値・設定値の増加
DOWN	カーソルの移動 / 調整値・設定値の減少
AUTO/ESC	モニター調整メニューの終了 / 前の項目に戻る

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

調整メニュー一覧

誤って変更したときは、下記を参照して設定内容を出荷時設定に戻してください。

MENU	出荷時設定
— Luminance (輝度とコントラストの設定)	
— Brightness (輝度の調整)	[55]
— Contrast (コントラストの調整)	[50]
— Picture (モニター表示の設定)	
— Phase (本製品では選択できません)	
— Clock (本製品では選択できません)	
— H.Positon (本製品では選択できません)	
— V.Positon (本製品では選択できません)	
— H-size (本製品では選択できません)	
— V-size (本製品では選択できません)	
— Sharpness (シャープネスの調整)	[48]
— Color (色の設定)	
— Color Temperature (色温度の設定)	[User Define]
— R (赤)	[100]
— G (緑)	[100]
— B (青)	[100]
— OSD Settings (OSDメニューの設定)	
— Horizontal (メニューの水平方向位置の設定)	[50]
— Vertical (メニューの垂直方向位置の設定)	[50]
— Transparency (メニューの透過率の設定)	[0]
— OSD Time Out (メニューの表示時間の設定)	[60]
— Feature Controls (その他の設定)	
— Language (言語の選択)	[English]
— Input (入力ソースの設定)	[DVI]
— Display Size (画面表示サイズの設定)	[Full Screen]
— Reset (初期化)	

正常に作動しないとき

お問い合わせの前に、下記の表をご確認ください。

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

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

	症 状	原因・対処
画面	何も映らない (ランプ類も点灯しない)	電源は入っていますか？ → 次の4点を確認する。 <ul style="list-style-type: none">・電源プラグ (P.14)・電源スイッチ (P.14)・サーキットプロテクター (P.13)・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)	電源コードは、正しく接続されていますか？ (P.14)
	暗すぎる / 明るすぎる	調整が適切でない可能性があります。 → 「COLOR CHECK」(P.26)で確認し、モニター調整をする。(P.87)
コイン	コインを入れても 画面のクレジット カウントが増えない	コインセレクターは正常に作動していますか？ → 「COIN MECH」で作動を確認する。(P.22) <ul style="list-style-type: none">・異常のとき→マイクロスイッチを交換する。(P.84)・正常のとき→コインセレクターを交換する。(P.84)
	コインを入れても 返却口に戻る	本体が傾いていませんか？ → アジャスターを適切な高さに調整してください。(P.63) 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	LED ランプが点 灯しない	LED ランプの故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。 → 「LAMP CHECK」で確認する。(P.24)
音	スピーカーから 音が出ない / 大きすぎる / 小さすぎる	音量を調節してください。 → 「SOUND OPTIONS」で確認する。(P.28)

	症 状	原因・対処
操作系	ボタンが機能しない	部品の故障、またはコネクタが抜けている。もしくはワイヤハーネスが断線している。 →「INPUT CHECK」で反応を確認してください。(P.22)
	フットパネルが機能しない	フットパネルの隙間に小石や砂などの異物が入り込んでいる。 →入り込んだ異物を取り除いてください。(P.75)
		ステップユニット(L・R)の連結コネクタ、またはユニット接続チューブのコネクタが正しく接続されていない。もしくはワイヤハーネスが断線している。 →「FOOT PANEL CHECK」で反応を確認してください。(P.23)
		ケーブルスイッチの故障、またはコネクタが抜けている。もしくはワイヤハーネスが断線している。 →「FOOT PANEL CHECK」で反応を確認してください。(P.23)
		フットパネルは機能しないが、フットパネルのLEDは点灯(ステージのコーナーLEDは消灯)している場合は、ヒューズが切れている。 →ヒューズが切れていないか確認してください。(P.85) 切れている場合は、原因を取り除いてから同じ容量のヒューズに交換してください。
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」で反応を確認してください。(P.27) ・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.91)
		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.91)
		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お問い合わせください。

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

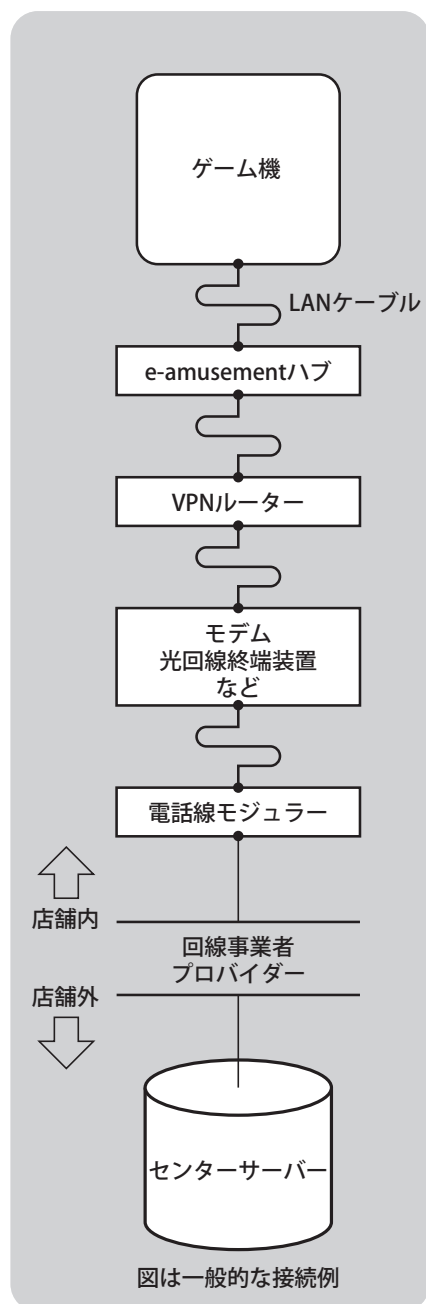
ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。

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-XXXX	(表示されるエラーコードによってメッセージが異なります)	●HDDに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

2-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
2-1000-XXXX	アプリケーションの起動に失敗しました	●何らかの理由でアプリケーションの起動に失敗した。 ●PCBユニットに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1001-0007 2-1002-1000	セキュリティーエラー	●ライセンスキーが正しく接続されていない。 ●本製品用以外のライセンスキーが接続されている。	○本製品用のライセンスキーを正しく接続してください。(P.13)
2-1001-0017	セキュリティーモジュールの初期化失敗	●何らかの理由でセキュリティーモジュールを初期化できなかった。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1002-1001	ファイルアクセスエラー	●何らかの理由でファイルの読み込みに失敗した。 ●HDDに異常がある。	
2-1003-11XX 2-1003-XXXX	アプリケーションエラー	●何らかの理由でアプリケーションの起動に失敗した。 ●HDDに異常がある。	
2-1501-1XXX 2-1501-2XXX 2-1501-3XXX 2-1501-4XXX 2-1501-5XXX	SYSTEM FILE ERROR	●HDDに異常がある。	

5-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1501-XXXX 5-1502-XXXX 5-1503-XXXX 5-1504-XXXX	BOARD ERROR	●メインI/O基板との通信が正常に行われなかった。	○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1505-XXXX 5-1506-XXXX 5-1507-XXXX	SECURITY ERROR	●ライセンスキーが正しく接続されていない。 ●ライセンスキーに異常がある。	○ライセンスキーを正しく接続してください。(P.13) ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1508-XXXX	COIN ERROR	●コインが詰まった。	○詰まったコインを取り除いてください。

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1509-XXXX 5-1510-XXXX 5-1511-XXXX 5-1512-XXXX	FOOT ERROR	<ul style="list-style-type: none"> ● FOOT - I/O 基板との通信が正常に行われなかった。 ● ヒューズが切れた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ケーブル類の接続を確認してから再起動してください。 ○ 切れた原因を取り除いてからヒューズを交換してください。(P.85)
5-1513-XXXX 5-1514-XXXX 5-1515-XXXX 5-1516-XXXX	CARD UNIT ERROR	<ul style="list-style-type: none"> ● IC CARD UNIT 基板との通信が正常に行われなかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1521-XXXX	HDD ERROR	<ul style="list-style-type: none"> ● HDD のデータに何らかの異常が発生した。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ テストモードの「ROM CHECK」を行ってください。(P.27) 「ROM CHECK」で「BAD」と表示された場合 ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1522-XXXX 5-1523-XXXX	BACKUP RAM ERROR	<ul style="list-style-type: none"> ● 設定データのアクセスに失敗した。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 何度も同じ症状が発生する場合は、起動チェックまでテストボタンを押し続けながら電源を入れてください。その際、テストモードの設定が初期化されますので、起動後に設定し直してください。
5-1550-XXXX 5-1551-XXXX 5-1552-XXXX . . . 5-1598-XXXX 5-1599-XXXX 5-1600-XXXX	APPLICATION SYSTEM ERROR	<ul style="list-style-type: none"> ● ゲームシステムの起動時に問題が発生した。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。

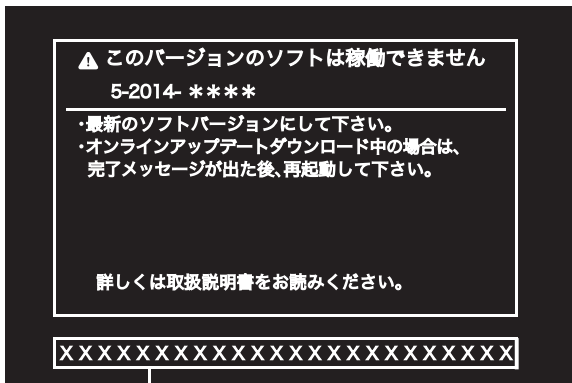
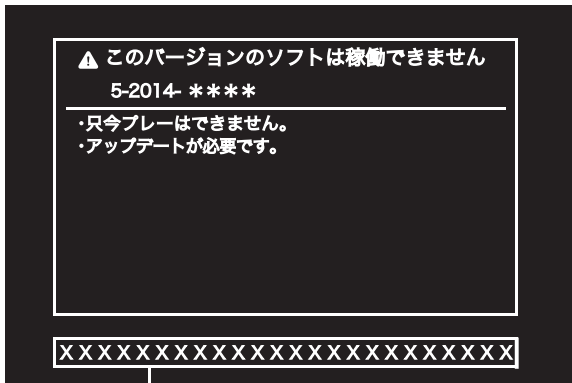
e-amusement participationについて

サービスについてのエラー

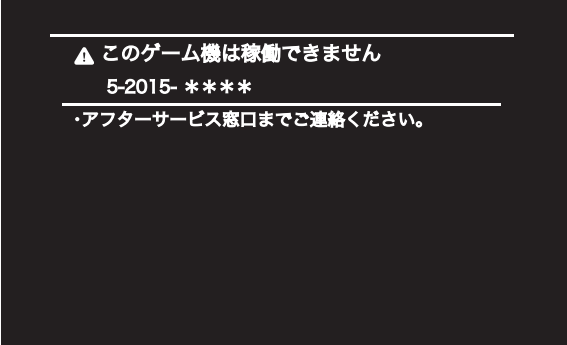
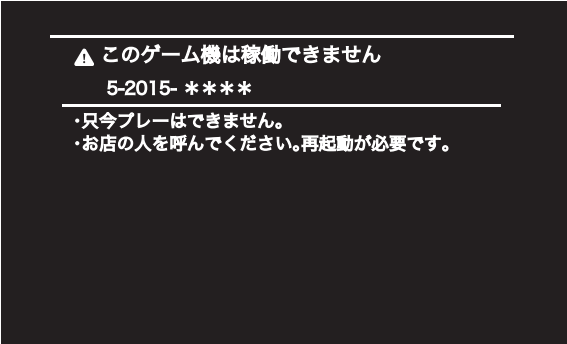
- 最新のオンラインアップデートが必要な場合や、e-amusement participation サービスに何らかの問題が発生した場合に表示されるエラーです。
- 表示された場合は、下記を参照して対処を行ってください。
また、e-amusement participation サービスの状態は、テストモードの「NETWORK CHECK」画面で確認してください。(P.33)

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。

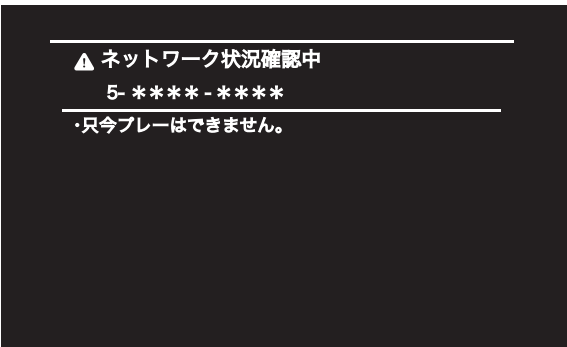
ソフトウェアのバージョンが適合しない場合

症 状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p>  <p>アップデート情報表示部</p>	<ul style="list-style-type: none">▶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。 <p>新しいバージョンが配信中の場合 アップデート情報表示部に オンラインアップデート情報の確認中です。 または オンラインアップデートダウンロード中です。 と表示されます。 ダウンロード後は下記のメッセージが表示されます。</p>
 <p>アップデート情報表示部</p>	<ul style="list-style-type: none">ダウンロードが完了し再起動待ちの場合 アップデート情報表示部に オンラインアップデートの準備ができました。再起動して下さい。 と表示されます。 このメッセージを確認してから、再起動を行ってください。* テストモードの「MAIN MENU」にも、このアップデート情報のメッセージが表示されます。

ゲーム機が稼働できない場合

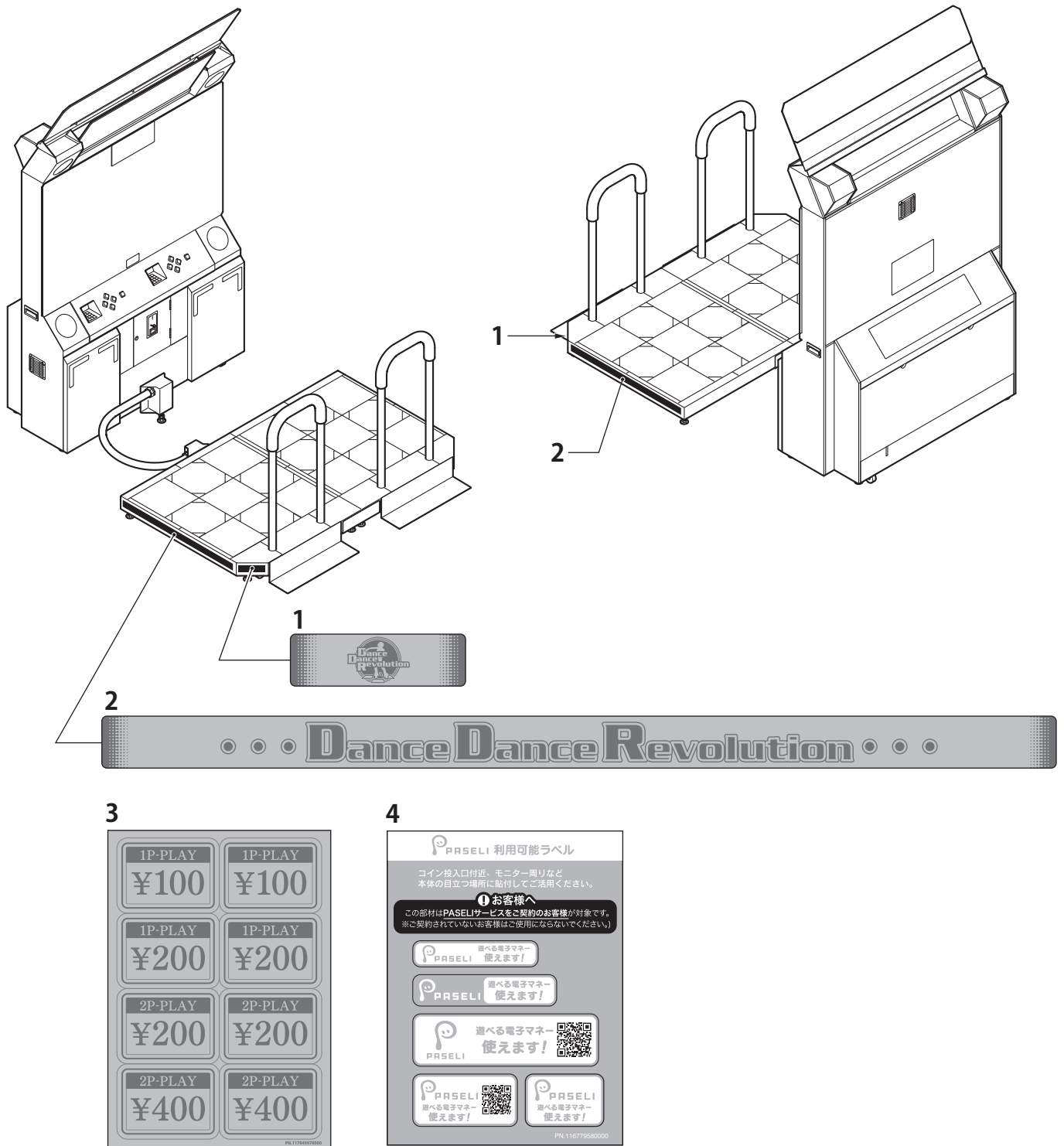
症 状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p>  	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 何らかの原因でゲーム機が稼働できないときは、図の画面が表示されます。 <p>エラーコードを確認して、アフターサービス窓口にご連絡してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 再起動してください。 <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡してく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

ネットワークに何らかの問題があった場合

症 状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。 <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでの LAN ケーブルと、すべての接続機器が正しく接続されているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡してください。</p>

装飾部材

出荷時期により内容が異なる場合があります。

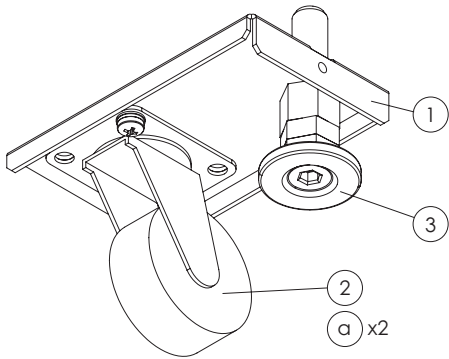


No.	部品番号	品名	個数	備考
1	117050040000	LA,STAGE S	2	ステージラベル(S)
2	117050050000	LA,STAGE M	2	ステージラベル(M)
3	117049970000	LA,COIN	1	付属品 コインラベル
4	116779580000	LA,PASELI KAM	1	付属品 PASELI利用可能ラベル

部品図

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

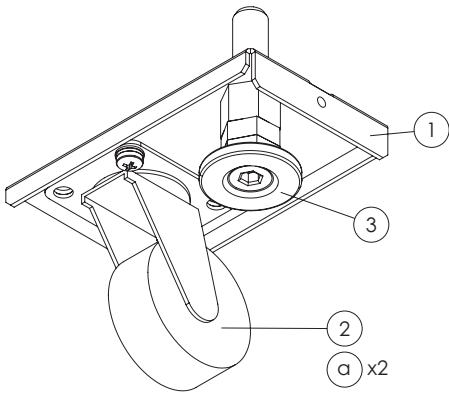
■ FIG.1 ASS'Y,CASTER 65AJL



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117110340000	BASE,CASTER(65AJL)		1	
2	116874440000	CASTER		1	
3	116921670000	ADJUSTER		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	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

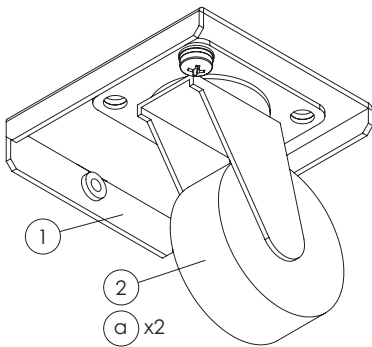
■ FIG.2 ASS'Y,CASTER 65AJR



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117110360000	BASE,CASTER(65AJR)		1	
2	116874440000	CASTER		1	
3	116921670000	ADJUSTER		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	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

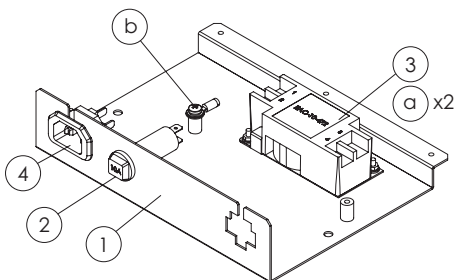
■ FIG.3 ASS'Y,CASTER(65)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871650000	BASE,CASTER(65)		1	
2	116874440000	CASTER		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	M6x12 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

■ FIG.4 ASS'Y,INLET

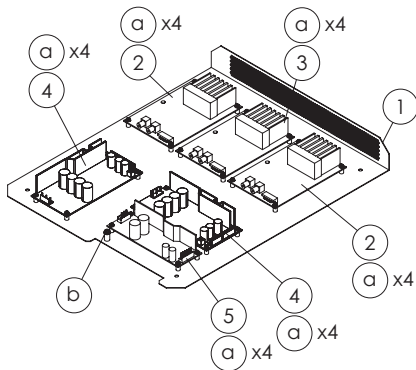


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871380000	BASE,INLET		1	
2	112470370000	PROTECTOR,CIRCUIT		1	
3	116548800000	FILTER,NOISE		1	
4	116872150000	WIRING HARNESS		1	

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	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

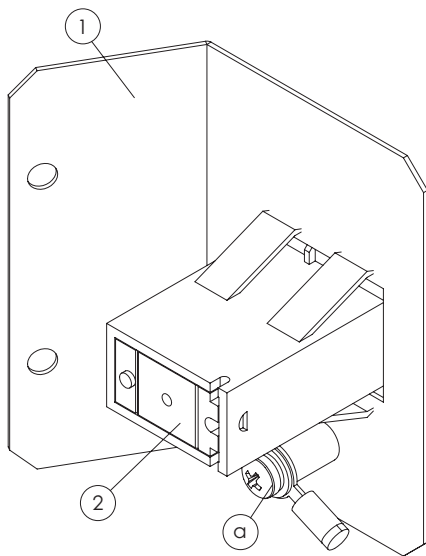
■ FIG.5 ASS'Y,AMP



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038390000	BASE,AMP		1	
2	116863250000	AMP(FULL)		2	
3	116863280000	AMP(WOOFER)		1	
4	116206560000	SUPPLY,POWER		2	
5	116870900000	SUPPLY,POWER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	24	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

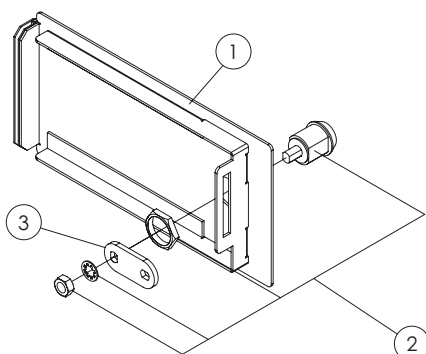
■ FIG.6 ASS'Y,COUNTER



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871660000	BASE,COUNTER		1	
2	116493230000	COUNTER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

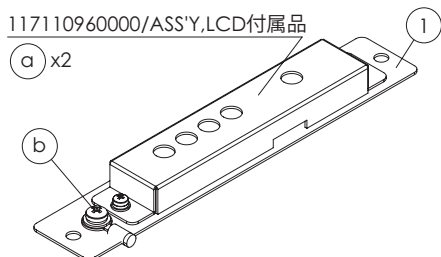
■ FIG.7 ASS'Y,COIN DOOR



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116941090000	COIN,DOOR		1	
2	002652030000	LOCK		1	
3	002544330000	PLATE,LOCK		1	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

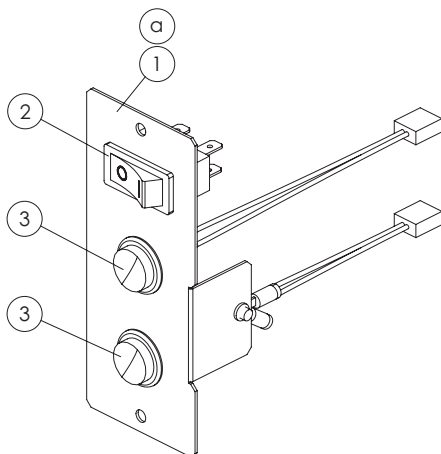
■ FIG.8 ASS'Y,OSD



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116941100000	PLATE,OSD		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)	2	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

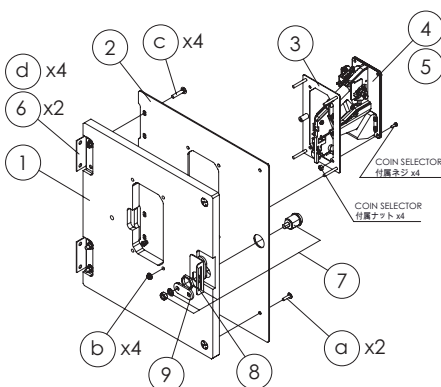
■ FIG.9 ASS'Y,SERVICE_REC



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116941110000	PLATE,SERVICE		1	
2	116756370000	SWITCH,ROCKER		1	
3	116763800000	WIRING HARNESS		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.10 ASS'Y,FRONT DOOR

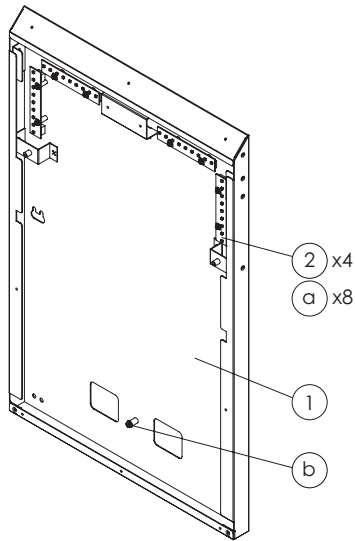


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116870550000	DOOR,FRONT		1	
2	117038950000	PANEL,FRONT DOOR		1	
3	116871480000	PLATE,SELECTOR		1	
4	112003260000	COIN SELECTOR		1	No.5含む
5	111718820000	MICRO,SWITCH	V4-5210M-A	1	消耗品
6	116280750000	HINGE		2	
7	116874470000	LOCK		1	シリンダーのみ
8	116941120000	GUARD,KEY(V)		1	
9	002544330000	PLATE,LOCK		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	2	クロメート
b	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメートセレート付
c	角根丸頭ボルト	M5x25(A型1種)	4	クロム
d	フランジ付き六角ナット	M5	4	クロメートセレート付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

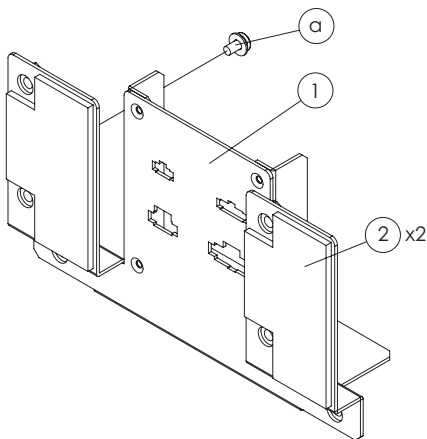
■ FIG.11 ASS'Y,FRONT



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117114690000	BOX,FRONT		1	
2	117046360000	PCB LED		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	8	黒クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

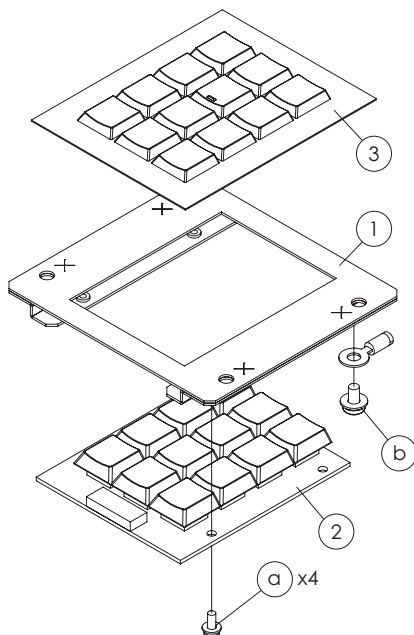
■ FIG.12 ASS'Y,BKT TUBE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117114680000	BRACKET,TUBE		1	
2	117110540000	SPONGE,TUBE(B)		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.13 ASS'Y,KEYBOARD

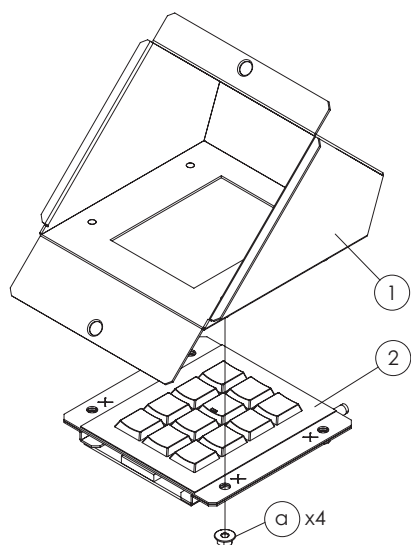


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871610000	BASE,KEYBOARD		1	
2	112048390000	KEYBOARD		1	
3	112068150000	COVER,KEYBOARD		1	

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)	4	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

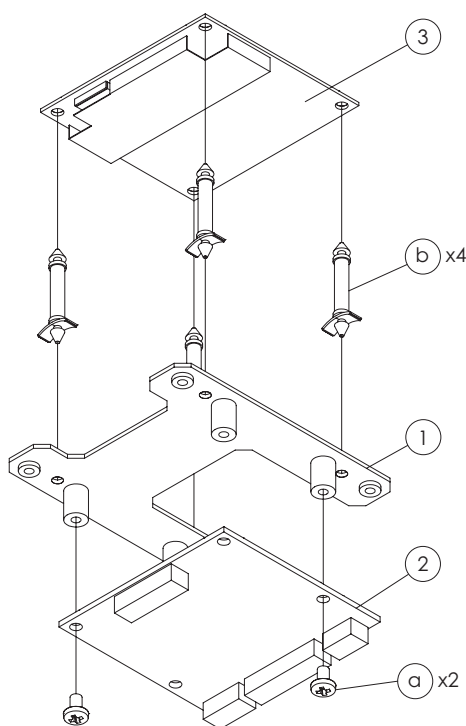
■ FIG.14 ASS'Y,KEYBOARD_REC



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871430000	BRACKET,KEYBOARD		1	
2	116874900000	ASS'Y,KEYBOARD		1	FIG.13参照

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

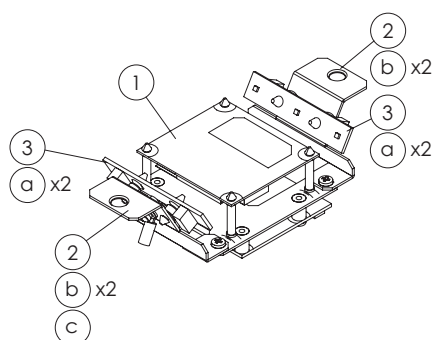
■ FIG.15 ASS'Y,READER



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871620000	BASE,READER		1	
2	116493250000	#PCB UNIT		1	
3	114945550000	#PCB UNIT		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きバインド小ねじ	M3x5	2	クロメート
b	ワンタッチスペーサー	WN-19G	4	

■ FIG.16 ASS'Y,READER_MDX

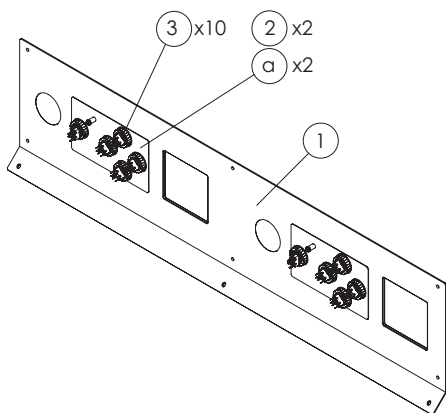


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116874910000	ASS'Y,READER		1	FIG.15参照
2	116871440000	BRACKET,READER SP		2	
3	116756690000	PCB LED		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	リユースミニキバンスペーサー	RMPCS-3SV0	4	
b	十字穴付きバインド小ねじ	M3x5	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

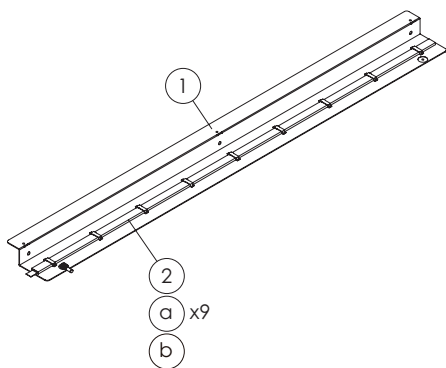
■ FIG.17 ASS'Y,COMPANE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117146760000	PANEL,COMPANE(CL)		1	
2	116871360000	PLATE,BUTTON		2	
3	117053380000	BUTTON.PL.		10	消耗品

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

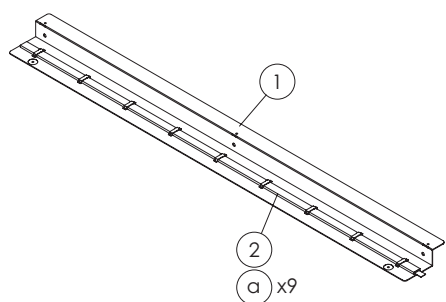
■ FIG.18 ASS'Y,LIGHT BOX(L)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871400000	LIGHT,BOX		1	
2	116941840000	LED,TAPE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	リユースワイヤープレスクランプ	RFC-15V0	9	
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

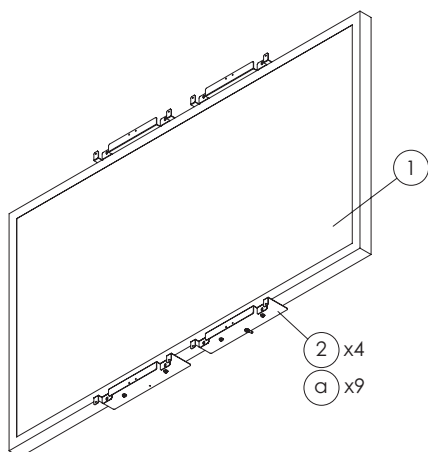
■ FIG.19 ASS'Y,LIGHT BOX(R)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871400000	LIGHT,BOX		1	
2	116941840000	LED,TAPE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	リユースワイヤープレスクランプ	RFC-15V0	9	

■ FIG.20 ASS'Y,MONITOR

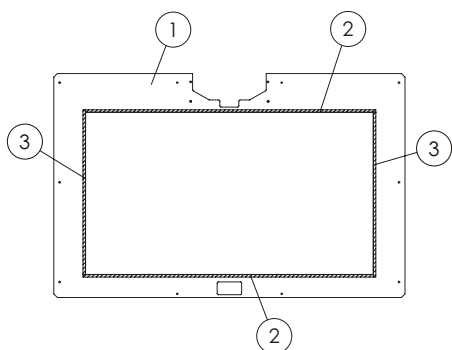


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117440470000	ASS'Y,LCD		1	
2	116871520000	BRACKET,MONITOR		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	9	クロメート

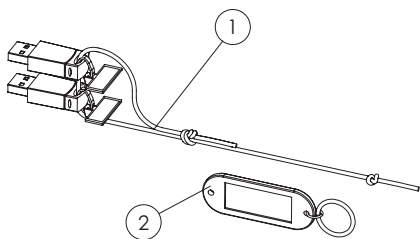
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.21 ASS'Y,PANEL MONI



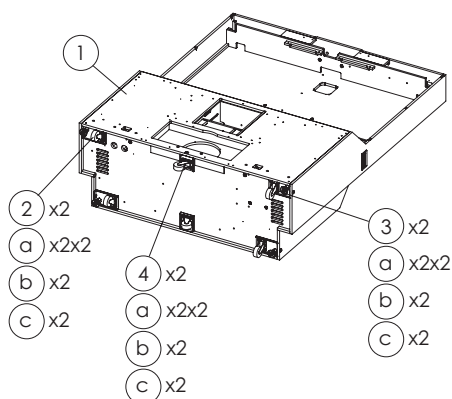
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038990000	PANEL,MONITOR		1	
2	116870390000	SPONGE,MONITOR(L)		2	
3	116870400000	SPONGE,MONITOR(S)		2	

■ FIG.22 ASS'Y,USB STOPPER



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116089200000	ROPE,USB		1	
2	116694730000	KEY,NAME TAG		1	

■ FIG.23 ASS'Y,CABINET



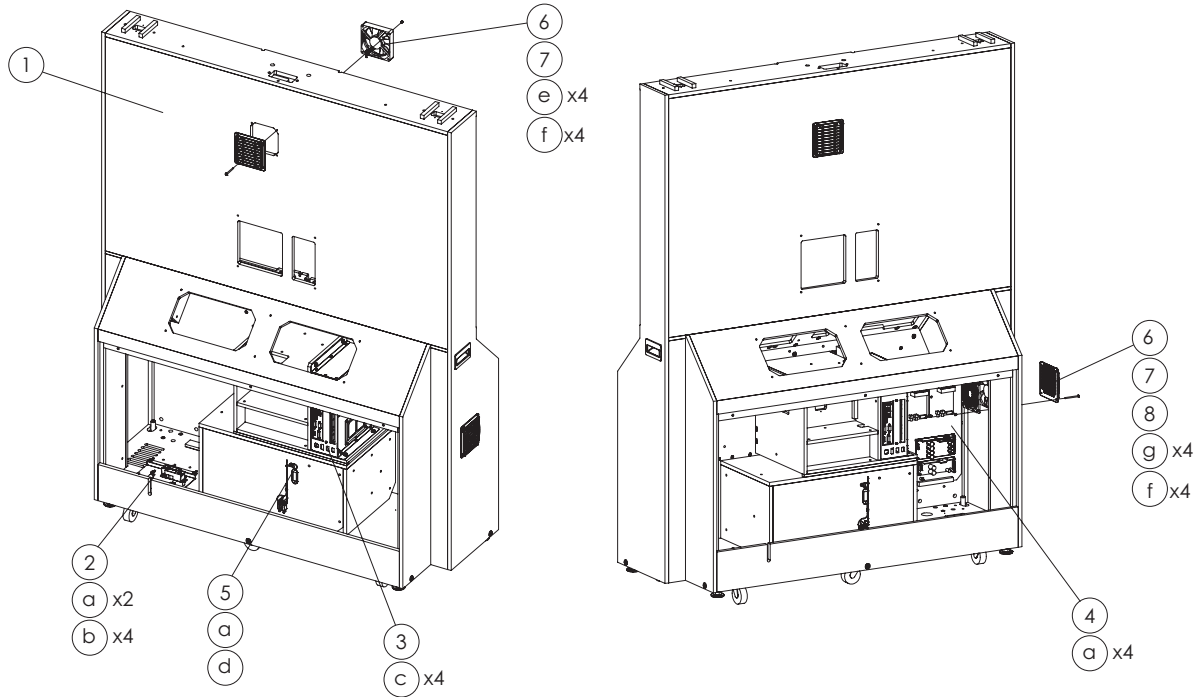
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		CABINET,MAIN		1	
2	117110410000	ASS'Y,CASTER 65AJL		2	FIG.1 参照
3	117110420000	ASS'Y,CASTER 65AJR		2	FIG.2 参照
4	116874890000	ASS'Y,CASTER(65)		2	FIG.3 参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW (2号+みがき丸)	12	クロメート
b	平座金	呼6(D20 T1.6)	6	黒クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M6x25	6	黒クロメート

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.24 UNIT,CABINET_1

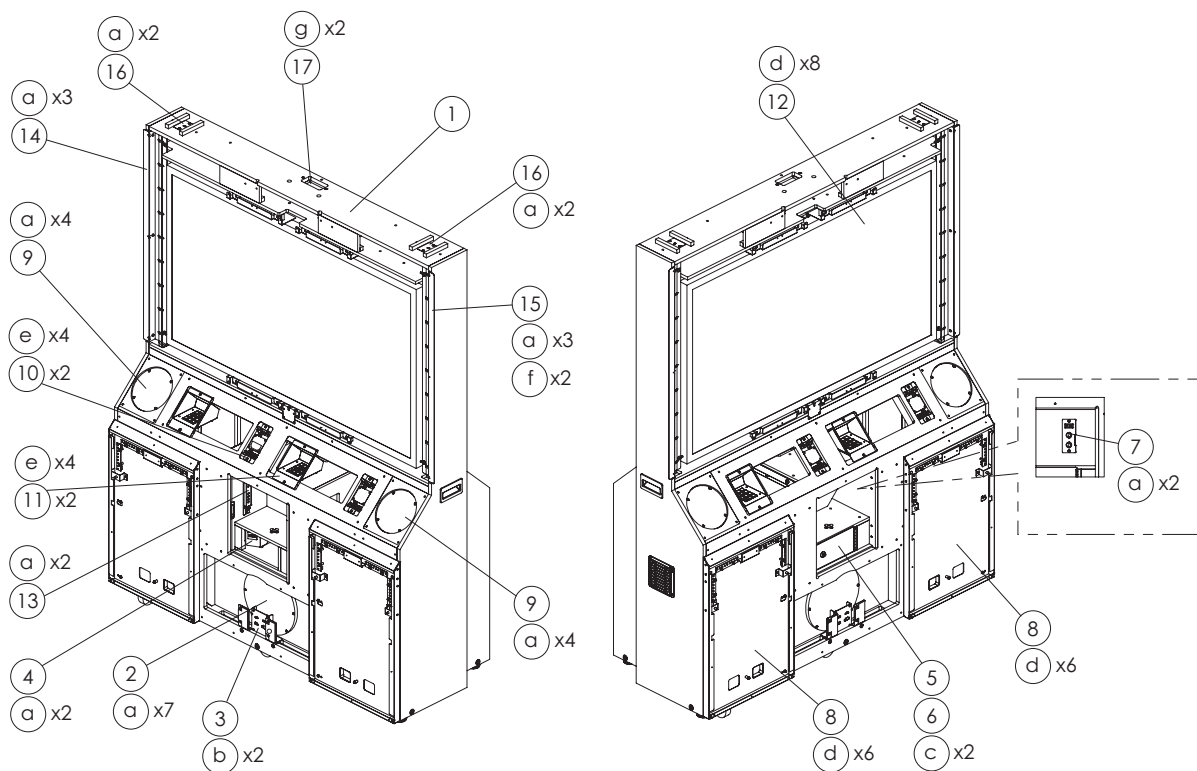


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		ASS'Y,CABINET		1	FIG.23 参照
2	116874640000	ASS'Y,INLET		1	FIG.4 参照
3	117050970000	UNIT,MAIN PCB		1	
4	117050870000	ASS'Y,AMP		1	FIG.5 参照
5	117050890000	ASS'Y,USB STOPPER		1	FIG.22 参照
6	114978980000	COVER,FAN		2	
7	115144860000	FAN		2	
8	111605950000	FANGUARD		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12(1種)	7	黒クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x15 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
d	ナイロンクランプ	NK-2N	1	
e	十字穴付きトラス小ねじ	M3x50	4	黒クロメート
f	ナイロンナット	M3	8	クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M3x55	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.25 UNIT,CABINET_2



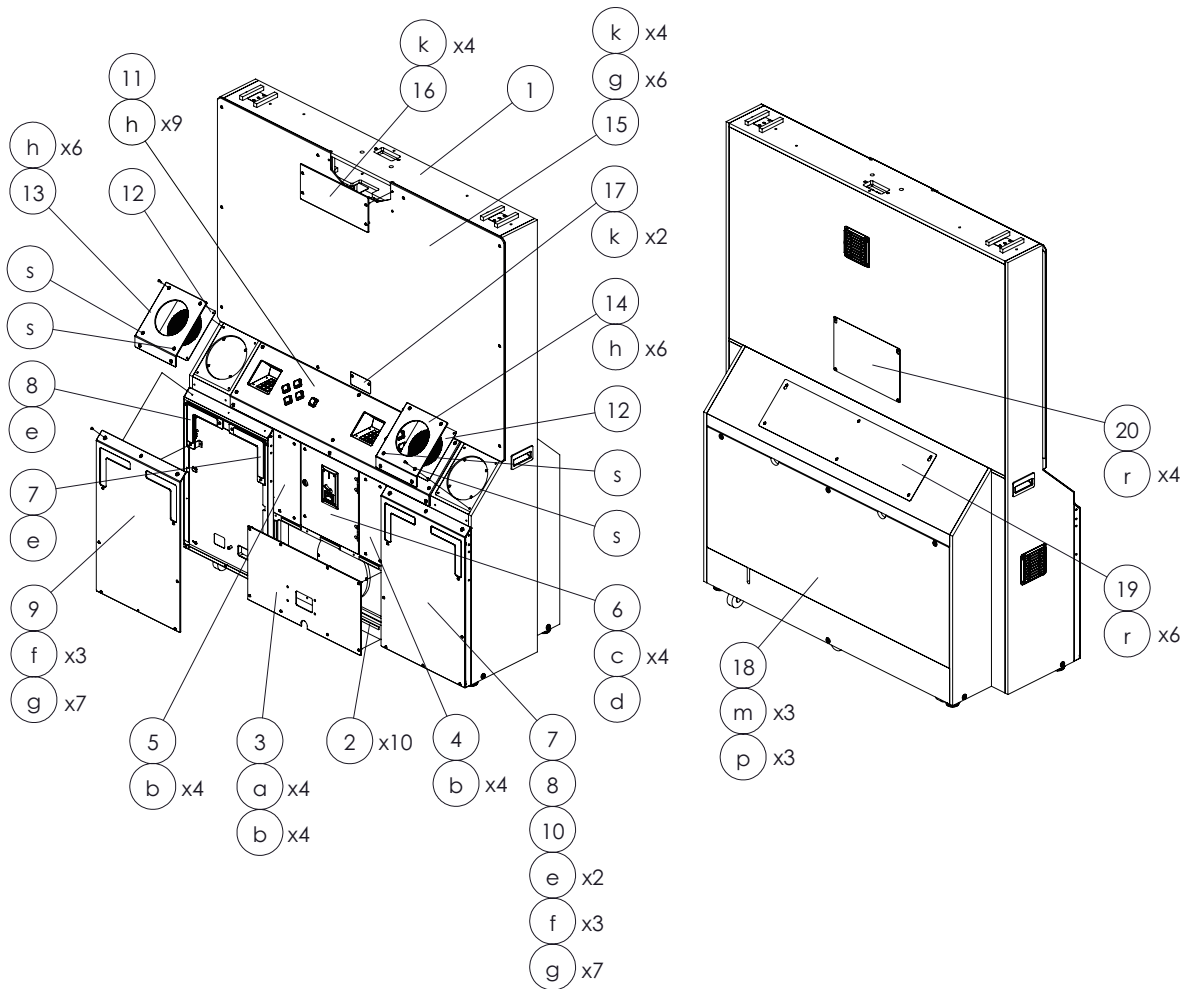
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET 1		1	FIG.24 参照
2	115268980000	SPEAKER		1	
3	117050860000	ASS'Y,BKT TUBE		1	FIG.12 参照
4	116874670000	ASS'Y,COUNTER		1	FIG.6 参照
5	116870180000	BOX,COIN		1	
6	116874680000	ASS'Y,COIN DOOR		1	FIG.7 参照
7	116874690000	ASS'Y,SERVICE_REC		1	FIG.9 参照
8		ASS'Y,FRONT		2	FIG.11 参照
9	115827840000	SPEAKER		2	
10	117053310000	ASS'Y,READER MDX		2	FIG.16 参照
11	116874720000	ASS'Y,KEYBOARD_REC		2	FIG.14 参照
12	117112080000	ASS'Y,MONITOR		1	FIG.20 参照
13	116874700000	ASS'Y,OSD		1	FIG.8 参照
14	116874760000	ASS'Y,LIGHT BOX(L)		1	FIG.18 参照
15	116874770000	ASS'Y,LIGHT BOX(R)		1	FIG.19 参照
16	116871530000	BKT,CONNECTOR(A)		2	
17	117038420000	BKT,CONNECTOR(B)		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12(1種)	31	黒クロメート
b	十字穴付き皿小ねじ	M6x20	2	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	2	クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW(2号+みがき丸)	20	クロメート
e	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	8	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート
g	十字穴付き皿小ねじ	M4x20	2	三価クロメート

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.26 UNIT,CABINET_3



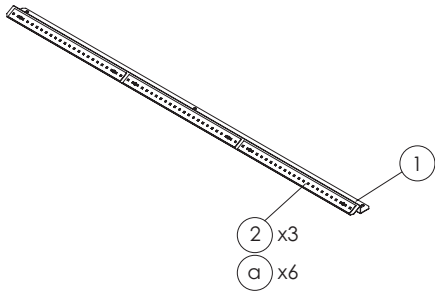
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET 2		1	FIG.25 参照
2	117110380000	SPONGE,WOOFER		10	
3	117038920000	PANEL,WOOFER		1	
4	117038930000	PANEL,FRONT(R)		1	
5	117038940000	PANEL,FRONT(L)		1	
6	117050850000	ASS'Y,FRONT DOOR		1	FIG.10 参照
7	117038910000	PANEL,FRONT(CL)		2	
8	117038900000	PANEL,FRONT(CR)		2	
9	117114670000	PANEL,FRONT(FL)		1	
10	117114660000	PANEL,FRONT(FR)		1	
11	117050820000	ASS'Y,CONPANE		1	FIG.17 参照
12	116871570000	NET,SPEAKER(CN)		2	
13	117138840000	PANEL,CONPANE(SL)		1	
14	117138850000	PANEL,CONPANE(SR)		1	
15	117050810000	ASS'Y,PANEL MONI		1	FIG.21 参照
16	117039000000	COVER,CAMERA		1	
17	117039010000	COVER,TERMINAL(CL)		1	
18	116870560000	DOOR,BACK		1	
19	116871510000	DOOR,MAINTENANCE		1	
20	116871580000	DOOR,MONITOR		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	4	クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	12	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5x10 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+みがき丸)	1	クロメート
e	十字穴付き皿小ねじ	M4x10	4	クロメート
f	六角穴付き極低頭ボルト	M4x8	6	クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	20	クロメート
h	六角穴付き極低頭ボルト	M4x16	21	クロメート
k	十字穴付きトラス小ねじ	M4x18	10	クロメート
m	十字穴付きトラス小ねじ	M6x30	3	黒クロメート
p	平座金	呼6(D20 T1.6)	3	黒クロメート
r	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	10	黒クロメート
s	スペーサー	呼4 L=5	4	三価クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

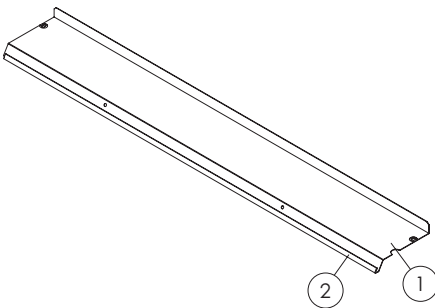
■ FIG.27 ASS'Y,LED(TITLE)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871900000	BRACKET,LED		1	
2	116870840000	LED,LIGHTBAR		3	

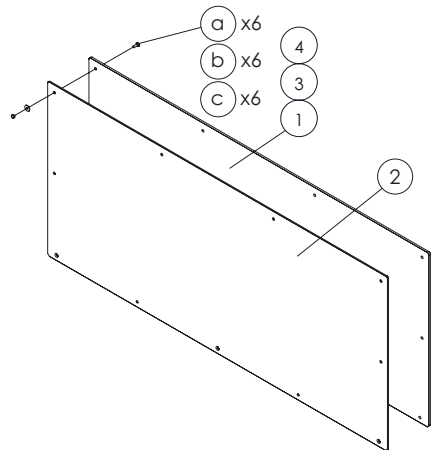
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きなべ小ねじ	M3x8	6	レニー

■ FIG.28 ASS'Y,BKT TITLE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038430000	BRACKET,TITLE		1	
2	116893440000	SPONGE,TITLE		1	

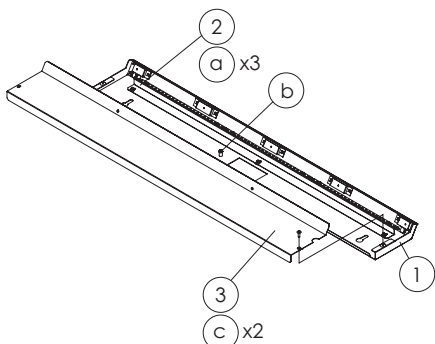
■ FIG.29 ASS'Y,PANEL TITLE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117039030000	PANEL,TITLE(F)		1	No.3,No.4含む
2	117039040000	PANEL,TITLE(R)		1	
3		SEAL,LICENSE		1	
4		LA,SPECIAL		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	6	クロメート
b	平座金	呼4(D14 T1.0)	6	クロメート
c	六角袋ナット	M4(3型)	6	クロメート

■ FIG.30 ASS'Y,BASE TITLE

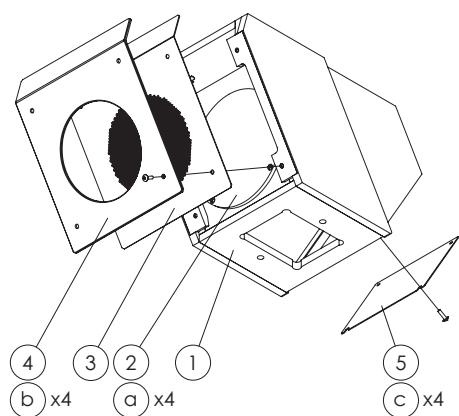


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116871880000	BASE,TITLE		1	
2	116874820000	ASS'Y,LED(TITLE)		1	FIG.27参照
3	117050780000	ASS'Y,BKT TITLE		1	FIG.28参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	3	クロメートセレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	2	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

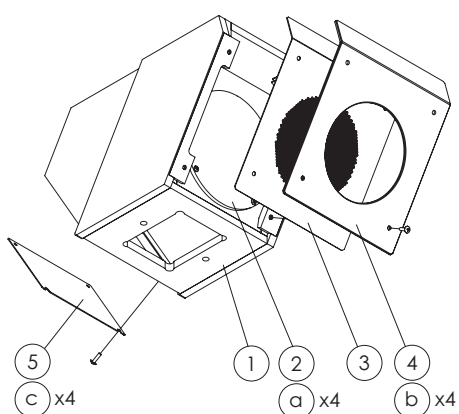
■ FIG.31 UNIT,SPEAKER(L)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117036740000	BOX,SPEAKER		1	
2	115827840000	SPEAKER		1	
3	116871550000	NET,SPEAKER(UP)		1	
4	117039350000	PANEL,SPEAKER(L)		1	
5	116871590000	PLATE,SPEAKER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12(1種)	4	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	4	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	4	黒クロメート

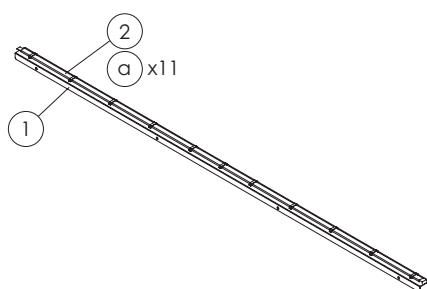
■ FIG.32 UNIT,SPEAKER(R)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117036740000	BOX,SPEAKER		1	
2	115827840000	SPEAKER		1	
3	116871550000	NET,SPEAKER(UP)		1	
4	117039340000	PANEL,SPEAKER(R)		1	
5	116871590000	PLATE,SPEAKER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12(1種)	4	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	4	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	4	黒クロメート

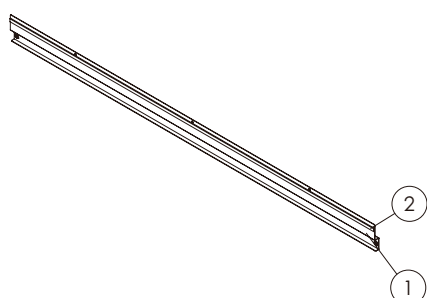
■ FIG.33 ASS'Y,LED(TOP)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038450000	BRACKET, TOP LED		1	
2	117045930000	LED, TAPE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	リユースワイヤープレスクランプ	RFC-15V0	11	

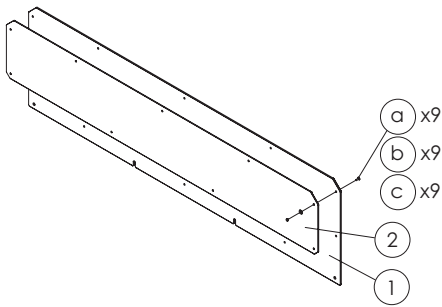
■ FIG.34 ASS'Y,COVER(TOP)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038460000	COVER, TOP		1	
2	117039380000	SPONGE, TOP		1	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

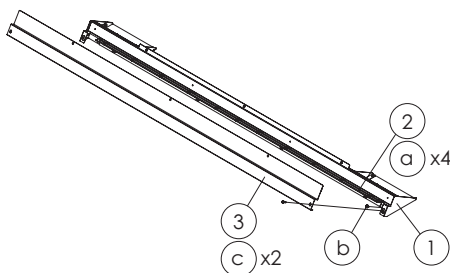
■ FIG.35 ASS'Y,PANEL TOP



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117039360000	PANEL, TOP(F)		1	
2	117039370000	PANEL, TOP(R)		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x12	9	クロメート
b	平座金	呼4(D14 T1.0)	9	クロメート
c	六角袋ナット	M4(3型)	9	クロメート

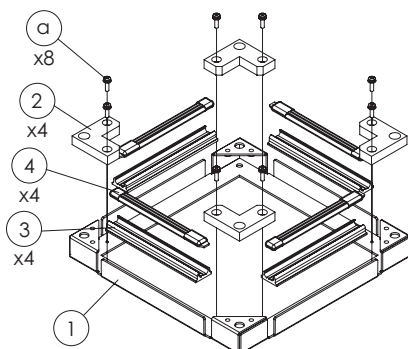
■ FIG.36 ASS'Y,BASE TOP



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117123540000	BOX, TOP		1	
2	117050730000	ASS'Y, LED(TOP)		1	FIG.33参照
3	117050720000	ASS'Y, COVER(TOP)		1	FIG.34参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメートセレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	2	黒クロメート

■ FIG.37 ASSY, SWITCH

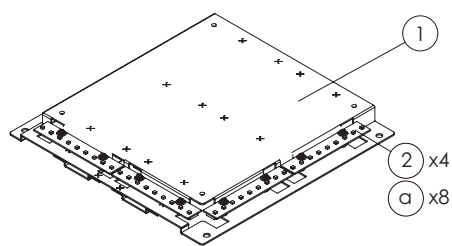


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	000556630000	FRAME, SWITCH		1	
2	000539870000	STOPPER, SWITCH		4	
3	000527570000	CHANNEL, RUBBER		4	
4	000527520000	SWITCH, CABLE		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+みがき丸)	8	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

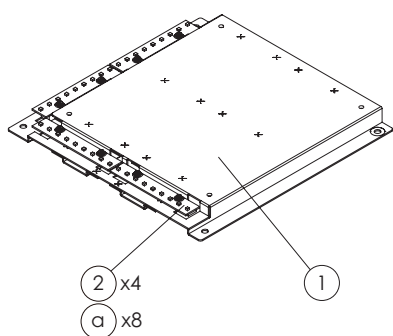
■ FIG.38 ASSY,SUPPORT(PL)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038510000	BRACKET,SUPPORT PL		1	
2	117046360000	PCB LED		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	8	黒クロメート

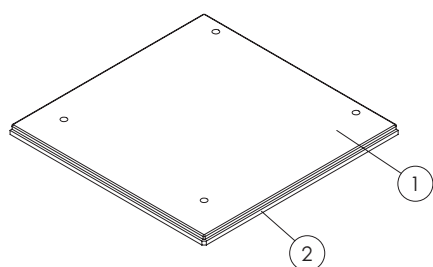
■ FIG.39 ASSY,SUPPORT(PR)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038520000	BRACKET,SUPPORT PR		1	
2	117046360000	PCB LED		4	

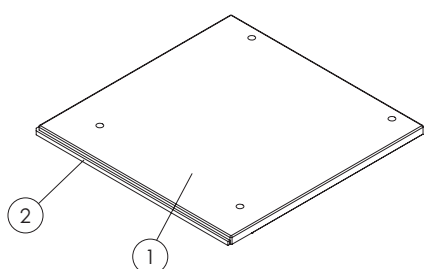
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	8	黒クロメート

■ FIG.40 ASS'Y,FOOT(CL)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117039410000	PANEL,FOOT(CL)		1	
2	117110400000	SPONGE,FOOT		1	

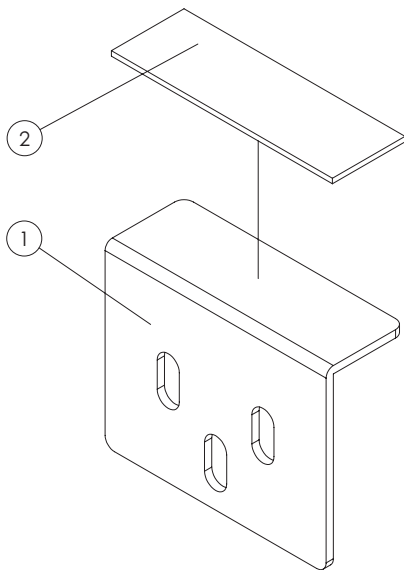
■ FIG.41 ASS'Y,FOOT(CR)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117039400000	PANEL,FOOT(CR)		1	
2	117110400000	SPONGE,FOOT		1	

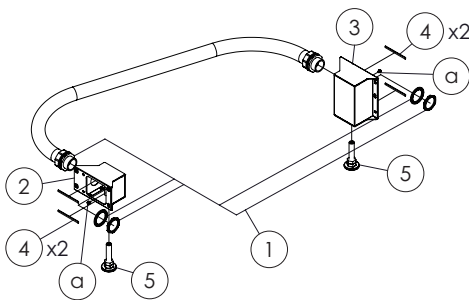
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.42 ASS'Y,BKT SWITCH



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112701880000	BRACKET, SWITCH		1	
2	115915910000	TAPE, SPONGE		1	

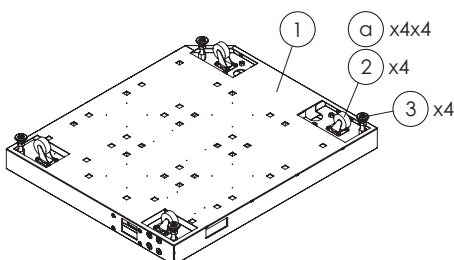
■ FIG.43 ASS'Y,TUBE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117036100000	TUBE		1	
2	117316240000	BOX, CONNECTOR(SAJ)		2	
3	117316250000	BOX, CONNECTOR(OG)		1	
4	112651220000	SPONGE, TUBE		4	
5	000530700000	ADJUSTER		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート

■ FIG.44 ASS'Y,FRAME(L)

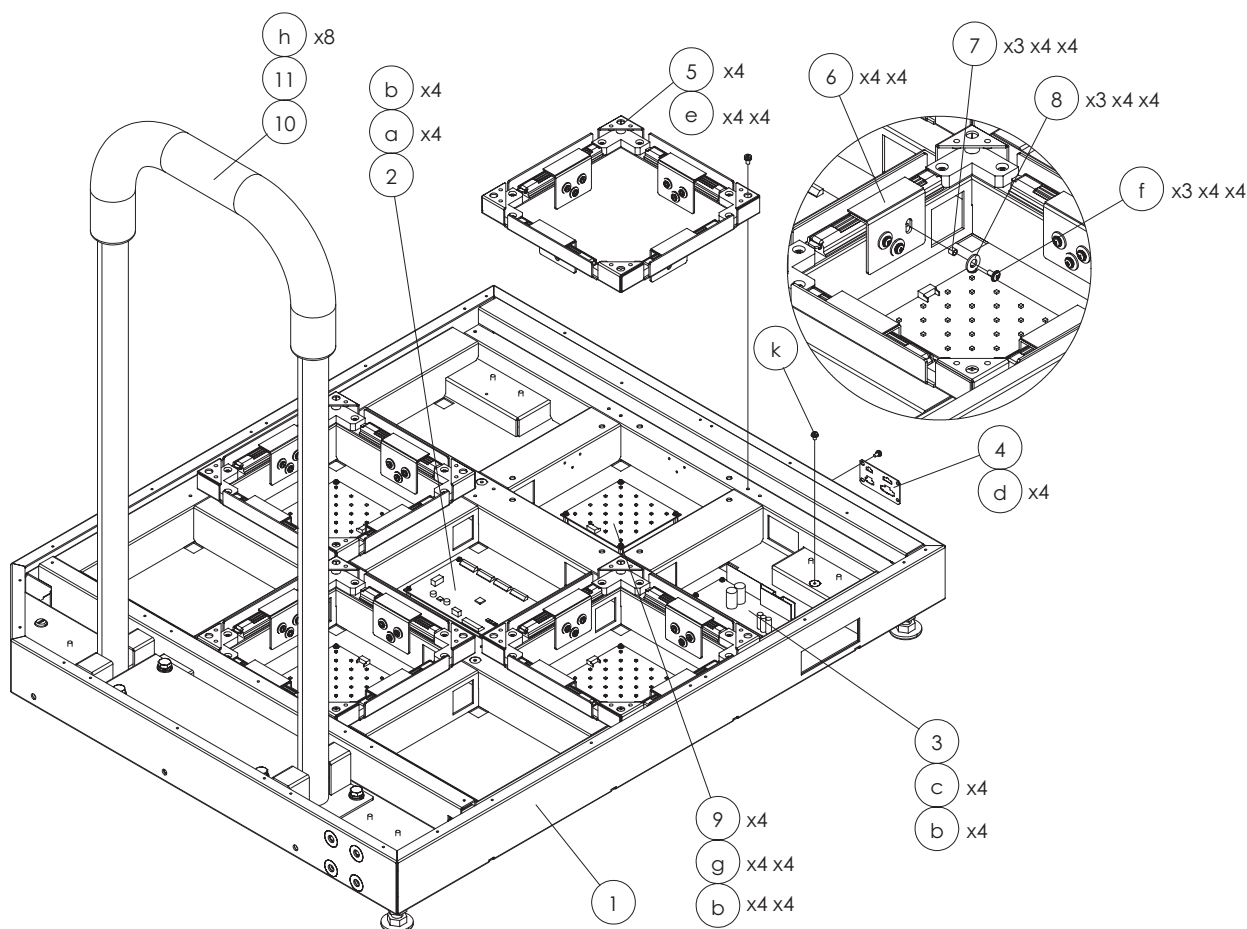


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038470000	FRAME, MAIN(L)		1	
2	116874440000	CASTER		4	
3	111133060000	ADJUSTER		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x15 SW,PW (2号+みがき丸)	16	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.45 UNIT,STAGE(L)(1/2)

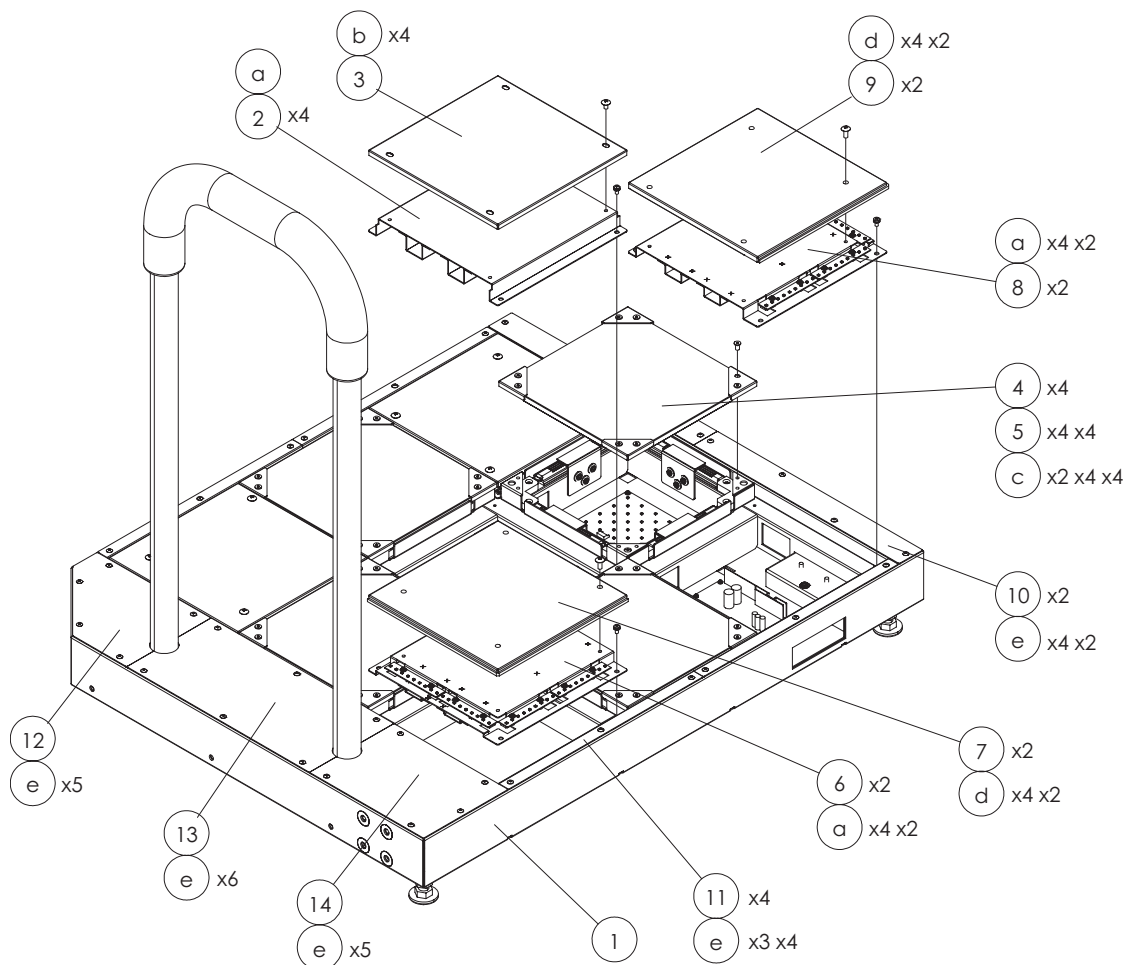


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117050700000	ASS'Y,FRAME(L)		1	FIG.44 参照
2	117316810000	UNIT,PCB(D)E		1	
3	116800540000	SUPPLY,POWER		1	
4	117038490000	PANEL,TUBE(STAGE)		1	
5	000556710000	ASS'Y,SWITCH		4	FIG.37 参照
6	117050650000	ASS'Y,BKT SWITCH		16	FIG.42 参照
7	000537350000	SPACER		48	
8	117036090000	BUSH,DRY		48	
9	117046370000	PCB LED		4	
10	117038790000	PIPE,FRAME		1	
11	115894090000	COVER,PIPE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角 POM スペーサー	BS-308E	4	
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)	24	クロメート
c	六角黄銅スペーサー	BSB-310E	4	
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+小形丸)	4	クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5x10 SW,PW(2号+小形丸)	16	クロメート
f	十字穴付き TP なべ小ねじ	M4x8	48	三価クロメート
g	六角黄銅スペーサー	BSB-315E	16	
h	座金組込み六角ボルト	M10x20 SW,PW(2号+みがき丸)	8	クロメート
k	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.46 UNIT,STAGE(L)(2/2)

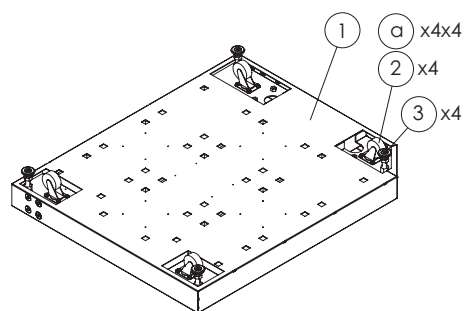


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,STAGE(L)(1/2)		1	FIG.45 参照
2	115350880000	BRACKET,SUPPORT		1	
3	117209220000	PANEL,FOOT		1	
4	117039390000	PANEL,SWITCH		4	
5	117209210000	COVER,CORNER		16	
6	117050640000	ASS'Y,SUPPORT(PL)		2	FIG.38 参照
7	117110430000	ASS'Y,FOOT(CL)		2	FIG.40 参照
8	117050630000	ASS'Y,SUPPORT(PR)		2	FIG.39 参照
9	117110440000	ASS'Y,FOOT(CR)		2	FIG.41 参照
10	117038860000	COVER,FRAME(1F)		2	
11	117038850000	COVER,FRAME(SIDE)		4	
12	117038810000	COVER,FRAME(1RL)		1	
13	117038800000	COVER,FRAME(RC)		1	
14	117038820000	COVER,FRAME(1RR)		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	M5x10 SW,PW(2号+小形丸)	20	クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M6x10	4	クロメート
c	六角穴付き極低頭ボルト	M6x10	32	クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M6x15	16	クロメート(エフロック)
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	36	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.47 ASS'Y,FRAME(R)

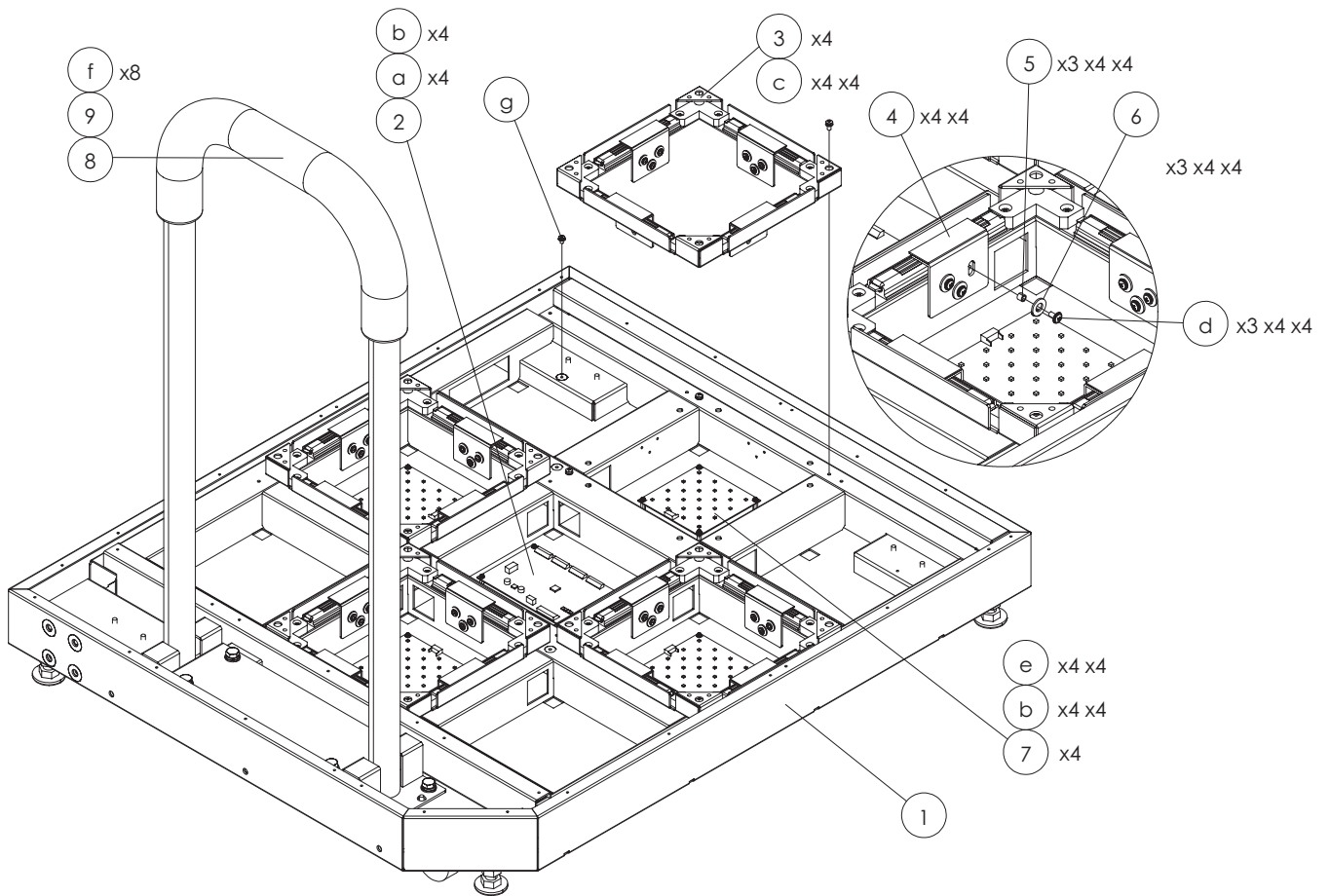


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117038480000	FRAME,MAIN(R)		1	
2	116874440000	CASTER		4	
3	111133060000	ADJUSTER		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小 ねじ	M6x15 SW,PW (2号+みがき丸)	16	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.48 UNIT,STAGE(R)(1/2)

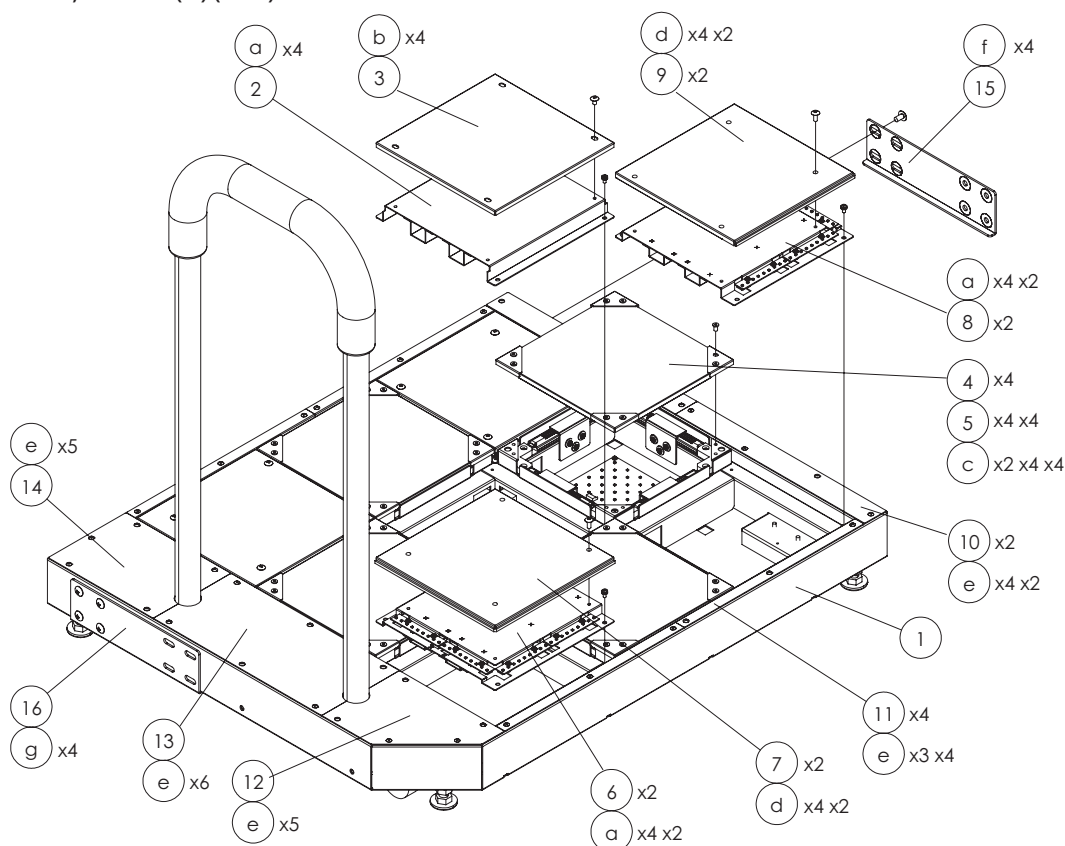


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	117050670000	ASS'Y,FRAME(R)		1	FIG.47参照
2	117316810000	UNIT,PCB(D)E		1	
3	000556710000	ASS'Y,SWITCH		4	FIG.37参照
4	117050650000	ASS'Y,BKT SWITCH		16	FIG.42参照
5	000537350000	SPACER		48	
6	117036090000	BUSH,DRY		48	
7	117046370000	PCB LED		4	
8	117038790000	PIPE,FRAME		1	
9	115894090000	COVER,PIPE		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角 POM スペーサー	BS-308E	4	
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)	20	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5x10 SW,PW(2号+小形丸)	16	クロメート
d	十字穴付き TP なべ小ねじ	M4x8	48	三価クロメート
e	六角黄銅スペーサー	BSB-315E	16	
f	座金組込み六角ボルト	M10x20 SW,PW(2号+みがき丸)	8	クロメート
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.49 UNIT,STAGE(R)(2/2)

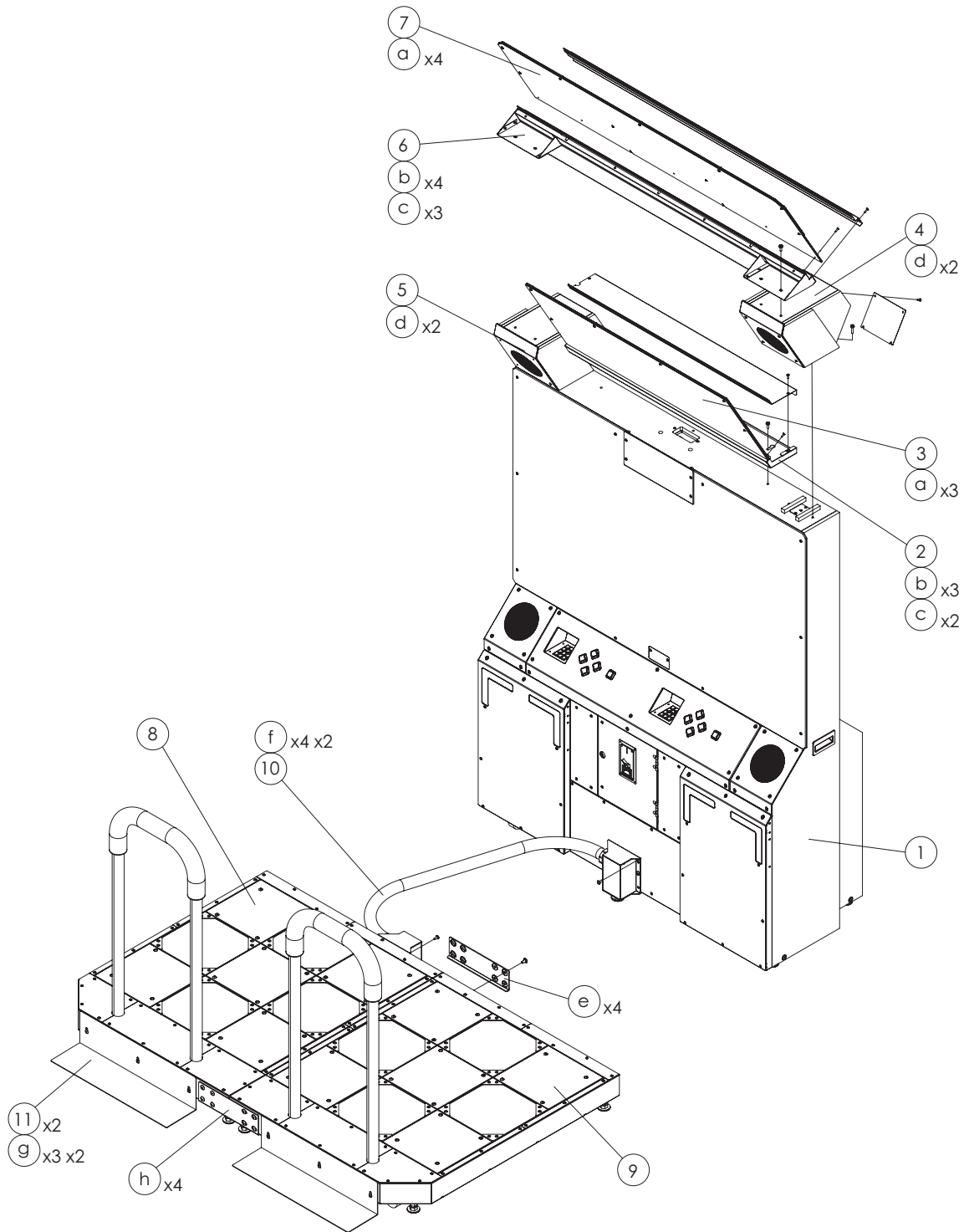


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,STAGE(R)(1/2)		1	FIG.48 参照
2	115350880000	BRACKET,SUPPORT		1	
3	117209220000	PANEL,FOOT		1	
4	117039390000	PANEL,SWITCH		4	
5	117209210000	COVER,CORNER		16	
6	117050640000	ASS'Y,SUPPORT(PL)		2	FIG.38 参照
7	117110430000	ASS'Y,FOOT(CL)		2	FIG.40 参照
8	117050630000	ASS'Y,SUPPORT(PR)		2	FIG.39 参照
9	117110440000	ASS'Y,FOOT(CR)		2	FIG.41 参照
10	117038870000	COVER,FRAME(2F)		2	
11	117038850000	COVER,FRAME(SIDE)		4	
12	117038840000	COVER,FRAME(2RR)		1	
13	117038800000	COVER,FRAME(RC)		1	
14	117038830000	COVER,FRAME(2RL)		1	
15	117038540000	JOINT,FRAME		1	
16	117122220000	JOINT,FRAME(G)		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	M5x10 SW,PW(2号+小形丸)	20	クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M6x10	4	クロメート
c	六角穴付き極低頭ボルト	M6x10	32	クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M6x15	16	クロメート(エフロック)
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	36	クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M8x15	4	黒クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M8x15	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.50 UNIT,ALL



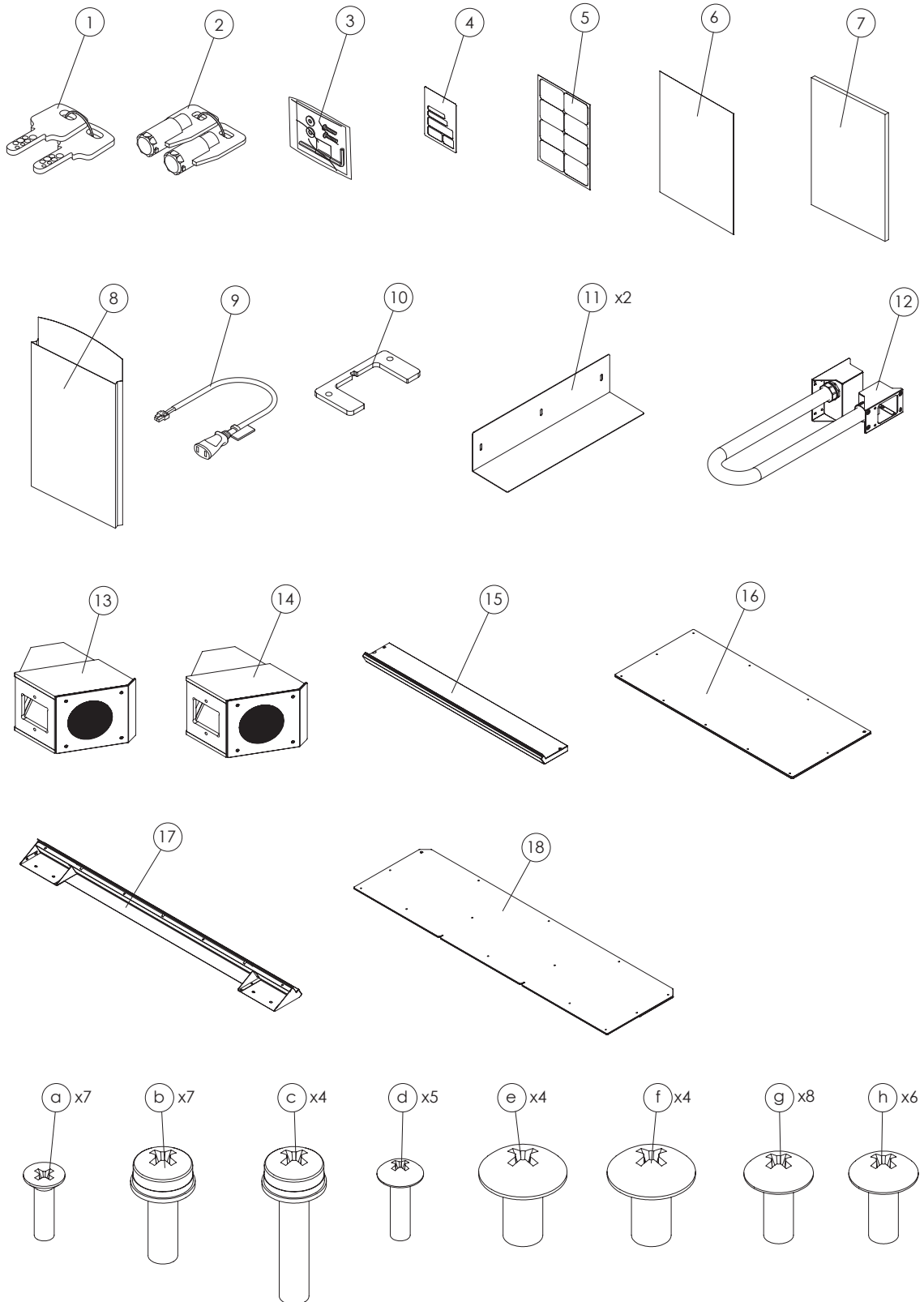
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET_3		1	FIG.26参照
2		ASS'Y,BASE TITLE		1	FIG.30参照
3		ASS'Y,PANEL TITLE		1	FIG.29参照
4	117050750000	UNIT,SPEAKER(R)		1	FIG.32参照
5	117050760000	UNIT,SPEAKER(L)		1	FIG.31参照
6		ASS'Y,BASE TOP		1	FIG.36参照
7		ASS'Y,PANEL TOP		1	FIG.35参照
8	117050710000	UNIT,STAGE(L)(2/2)		1	FIG.46参照
9	117050680000	UNIT,STAGE(R)(2/2)		1	FIG.49参照
10	117050600000	ASS'Y,TUBE		1	FIG.43参照
11	117038550000	BRACKET,SUPPORT		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	7	三価クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW(2号+みがき丸)	7	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	5	黒クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x30 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
e	十字穴付きトラス小ねじ	M8x15	4	黒クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M6x15	8	黒クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M6x15	6	クロメート
h	十字穴付きトラス小ねじ	M8x15	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.51 UNIT,ATTACHMENT



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

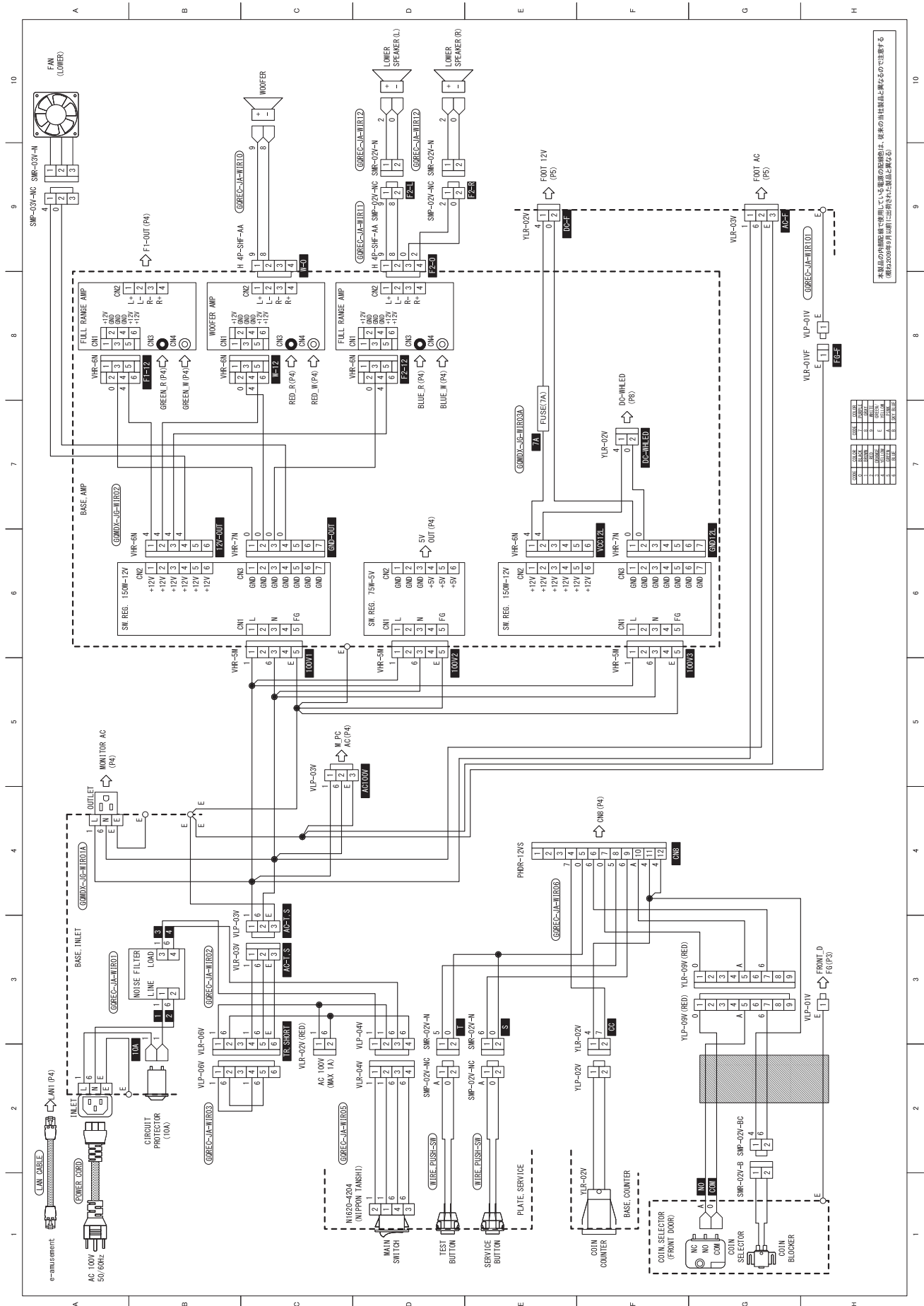
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	002652030000	LOCK		1	キー 2個+シリンダー
2	116874480000	KEY		1	キー 2個のみ
3	116878730000	UNIT,SECURITY		1	
4	116779580000	LA,PASELI KAM		1	
5	117049970000	LA,COIN		1	
6	117008510000	INFO,LICENSE		1	
7		BOOK,MANUAL		1	取扱説明書
8	116232220000	ENVELOPE		1	
9	117009250000	WIRE		1	
10	117039020000	COVER,TERMINAL		1	
11	117038550000	BRACKET,SUPPORT		2	
12	117050600000	ASS'Y,TUBE		1	FIG.43 参照
13	117050760000	UNIT,SPEAKER(L)		1	FIG.31 参照
14	117050750000	UNIT,SPEAKER(R)		1	FIG.32 参照
15		ASS'Y,BASE TITLE		1	FIG.30 参照
16		ASS'Y,PANEL TITLE		1	FIG.29 参照
17		ASS'Y,BASE TOP		1	FIG.36 参照
18		ASS'Y,PANEL TOP		1	FIG.35 参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	7	三価クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW(2号+みがき丸)	7	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x30 SW,PW(2号+みがき丸)	4	クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	5	黒クロメート
e	十字穴付きトラス小ねじ	M8x15	4	黒クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M8x15	4	クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M6x15	8	黒クロメート
h	十字穴付きトラス小ねじ	M6x15	6	クロメート

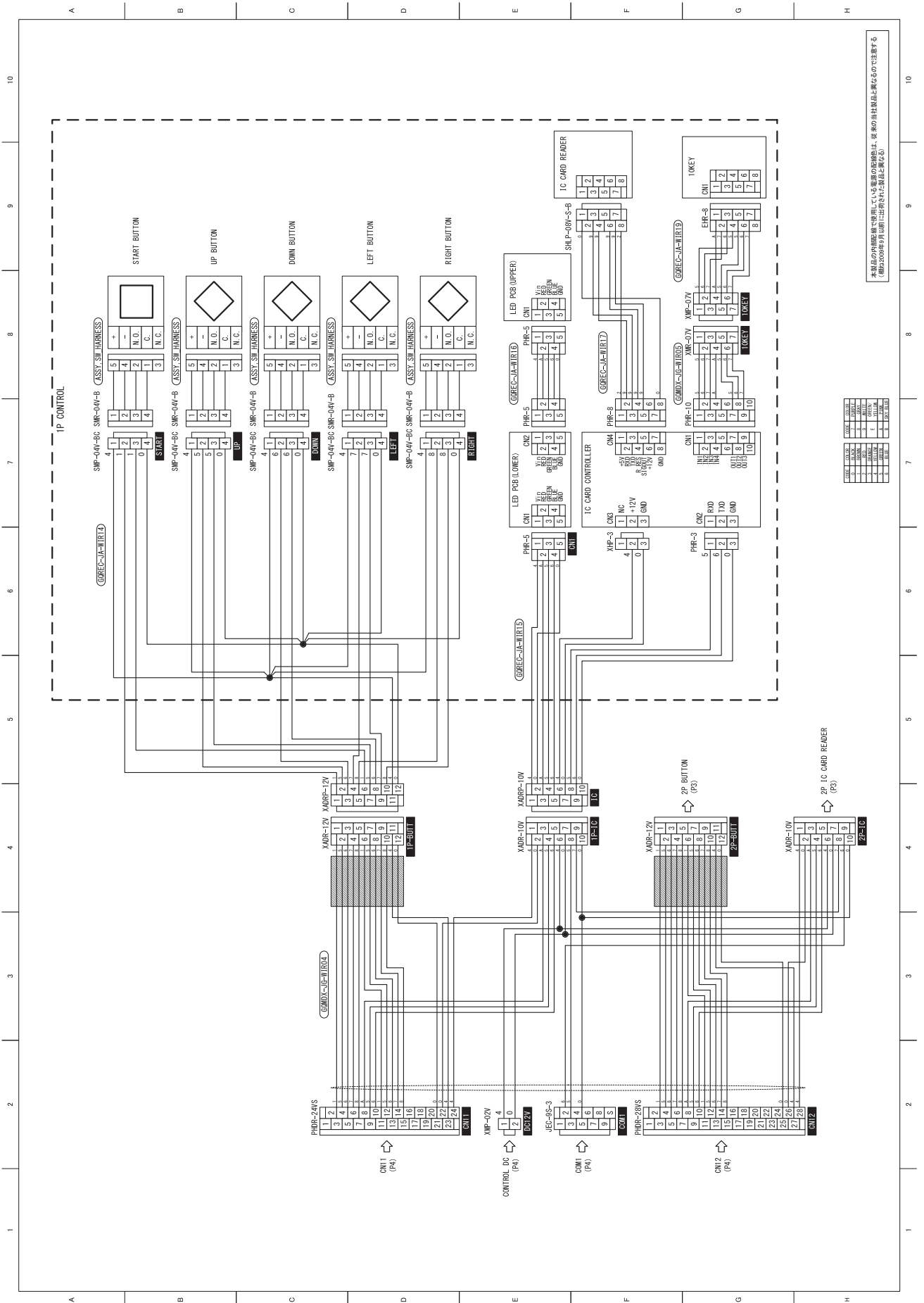
配線図

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

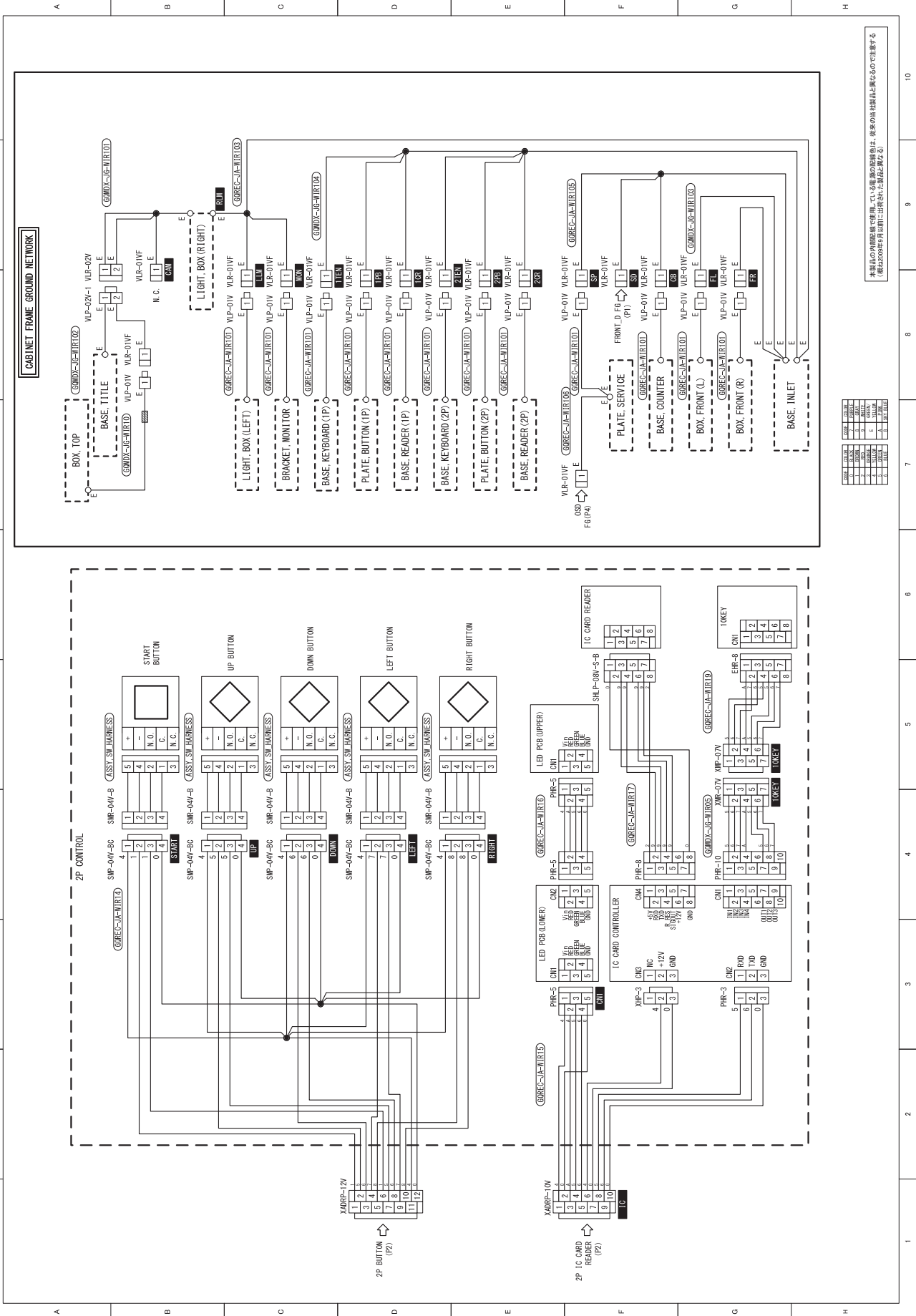
1/8



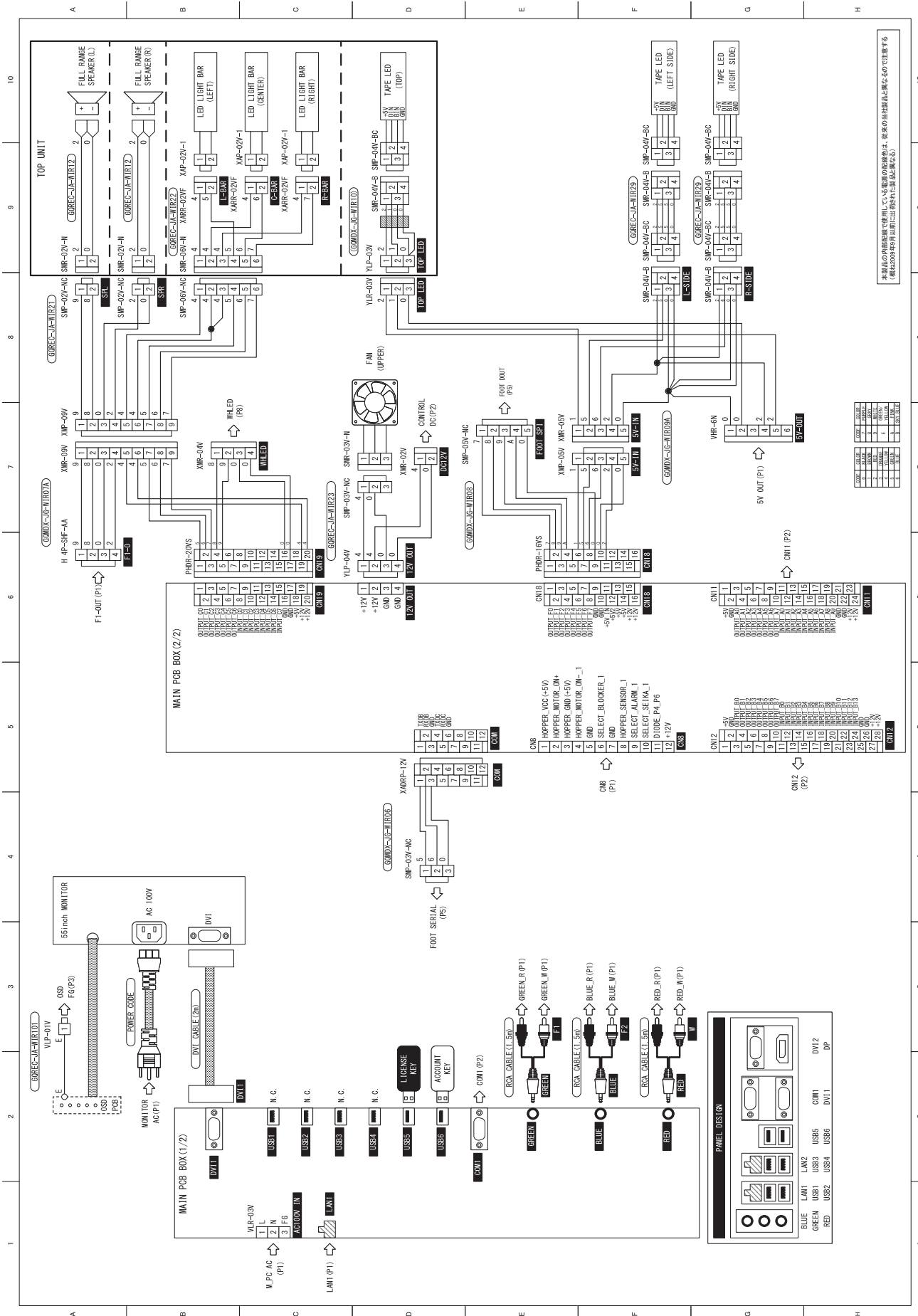
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

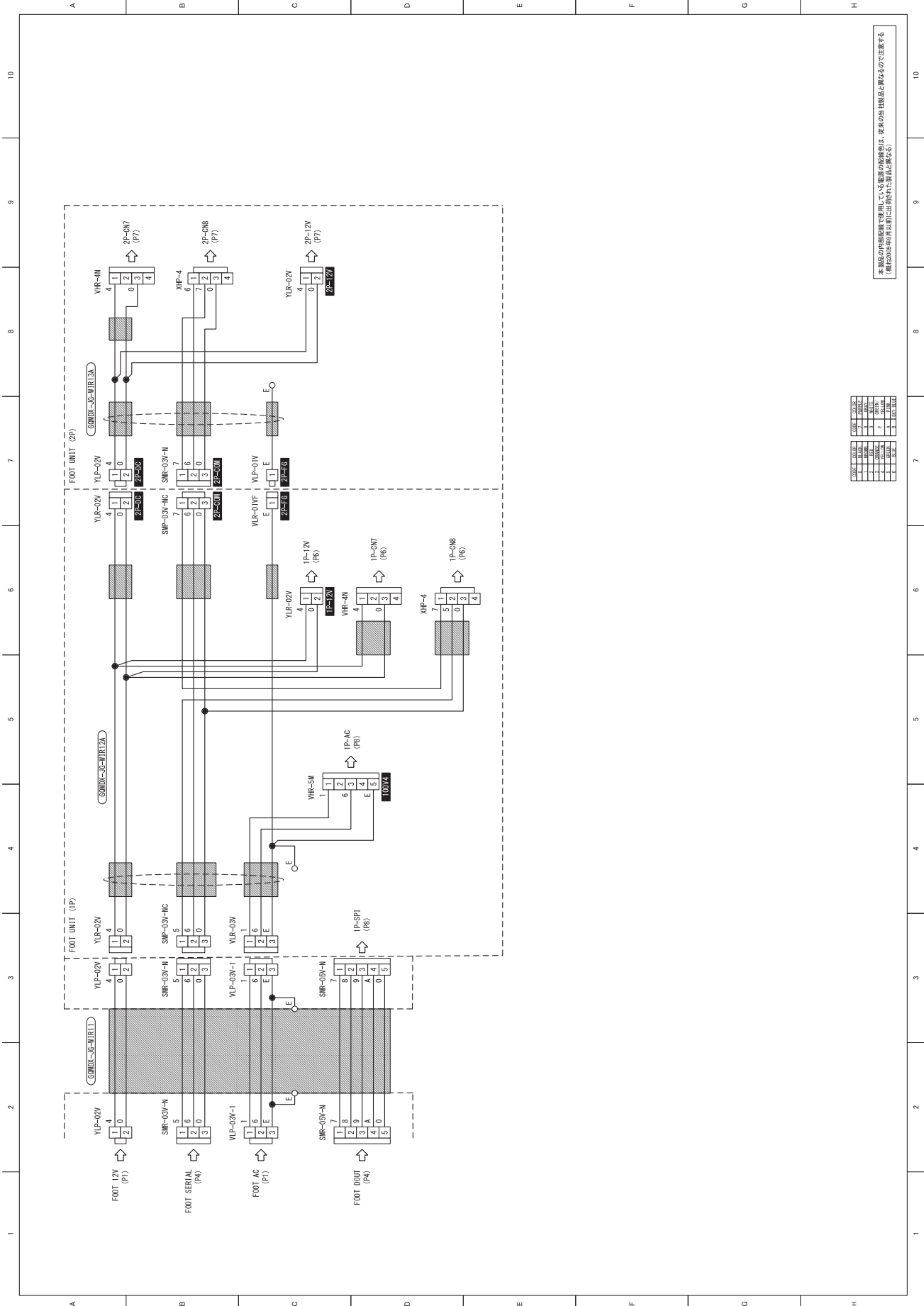


出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

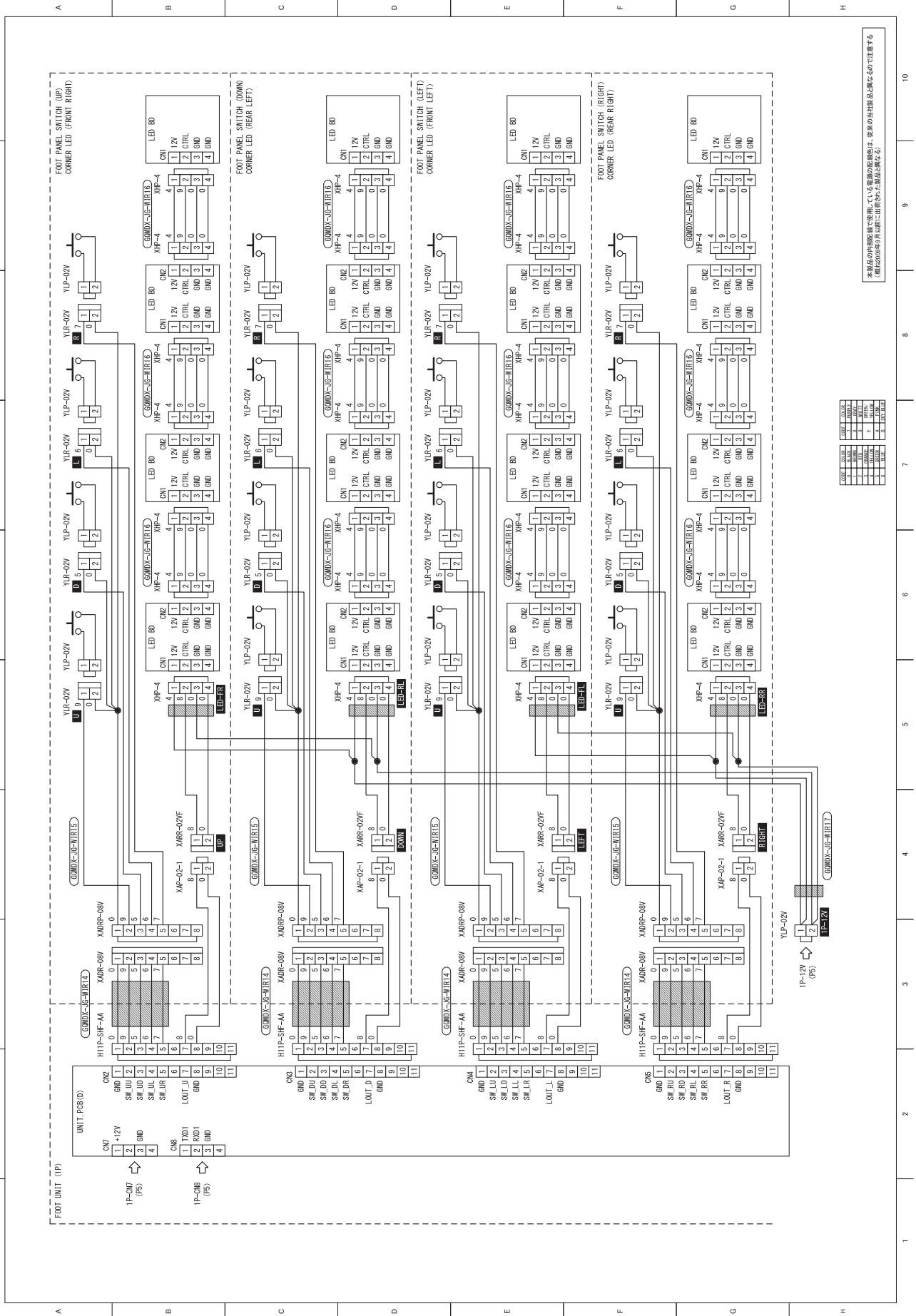


本製品の内部配線で使用している電線の配線色は、従来の当社は黒色と異なる場合があります。
(2023年9月以前に生産された製品と異なる場合があります)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



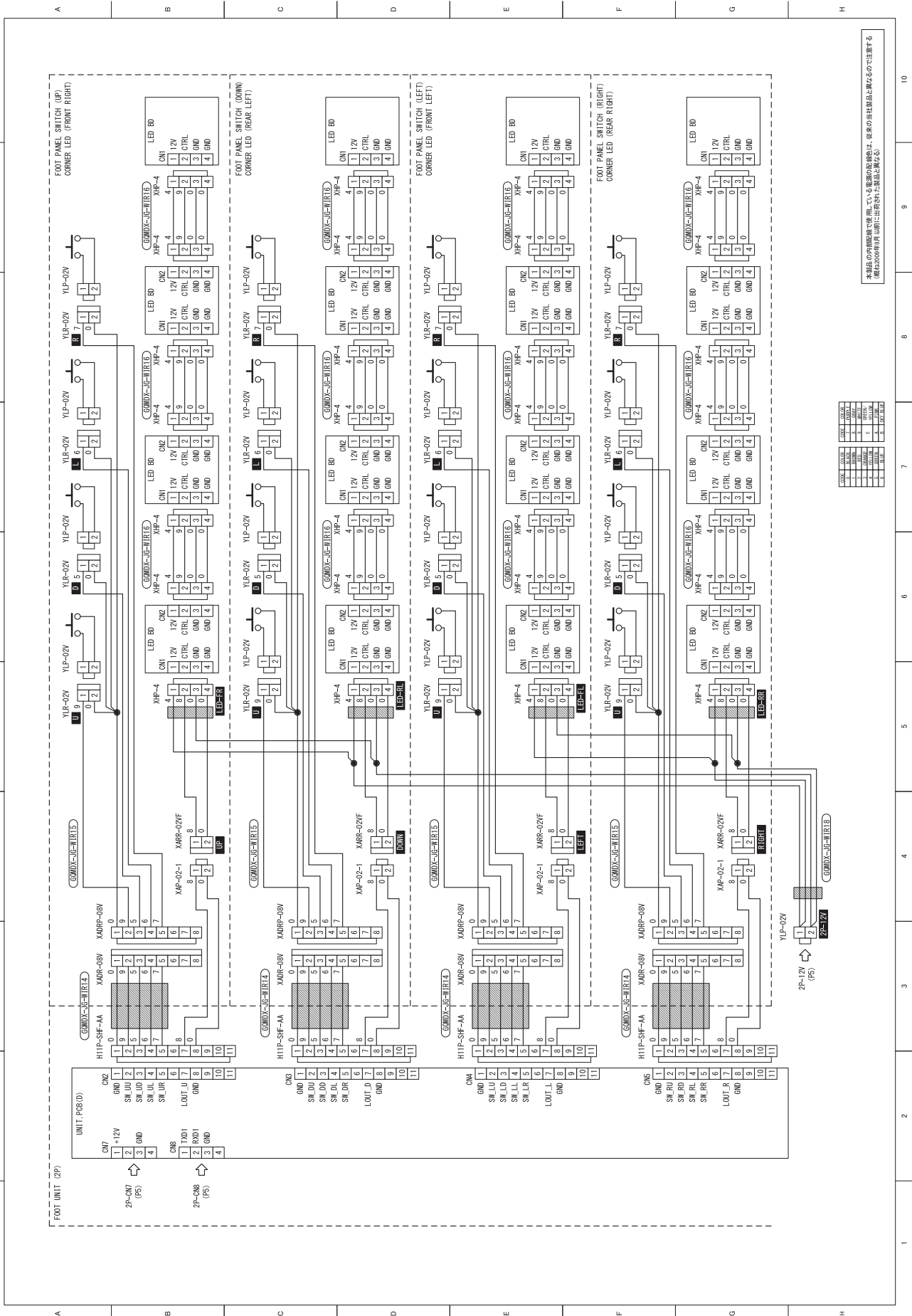
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



品名	品番
UNIT PCB(D)	91000001
XADRP-08V	91000002
XARR-02VF	91000003
XAP-02	91000004
XHP-4	91000005
COMIX-IG-WIRTE	91000006
LED BO	91000007
XIP-4	91000008
YLR-02V	91000009
YLP-02V	91000010
FOOT SWITCH (UP)	91000011
FOOT SWITCH (DOWN)	91000012

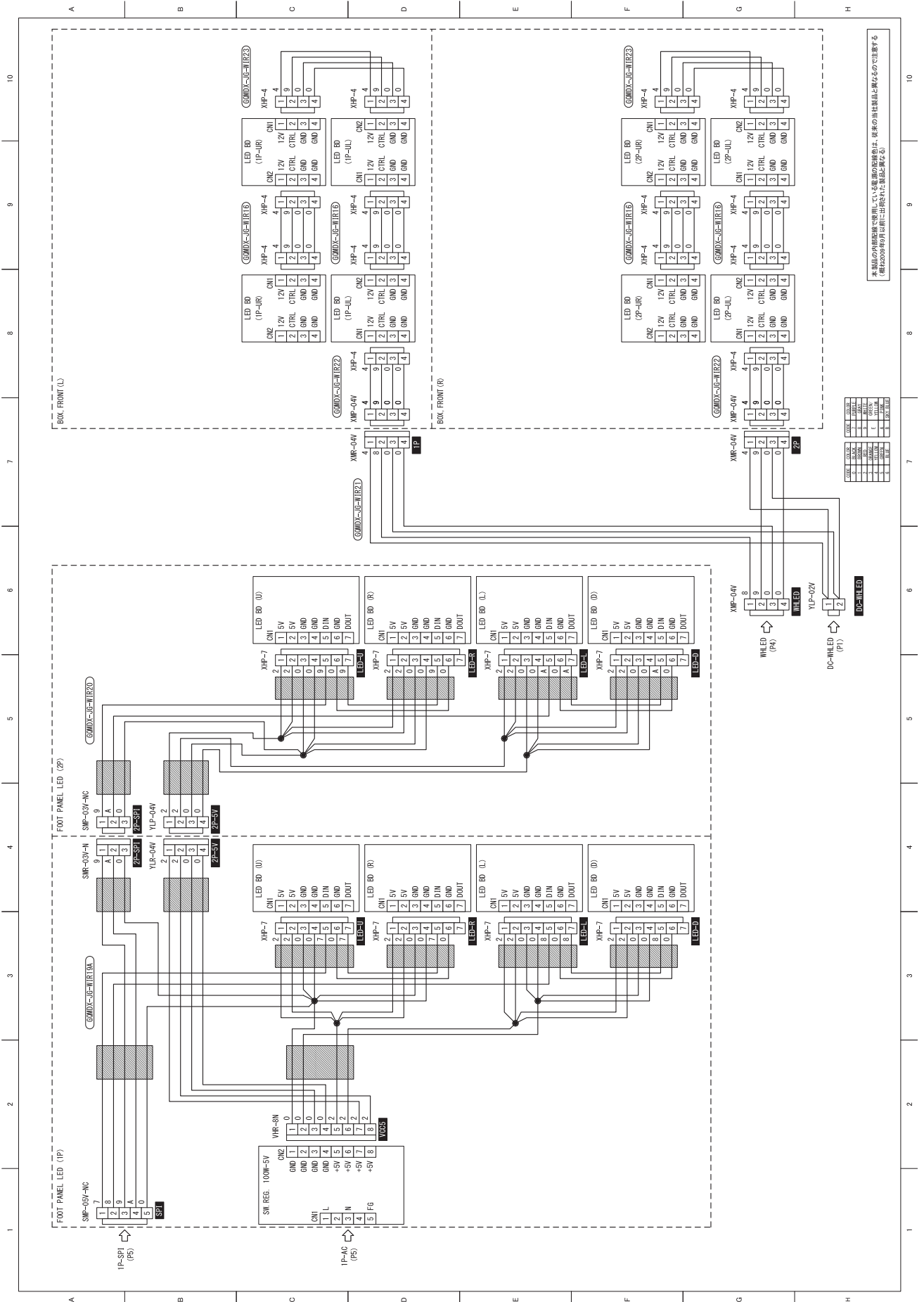
本製品の内部配線に使用している電線の配線色は、従来の品とは異なる場合があります。
(例: 2008年10月以前に出荷された製品は異なります)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



本製品の内部配線図で使用している部品の記号色は、従来の当社製品と異なる場合があります。
(例は2009年9月以前に発行された製品と異なる)

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



ハーネス番号対応表

ハーネス番号	部品番号
GQMDX-JG-WIR01A	117110910000
GQMDX-JG-WIR02	117044910000
GQMDX-JG-WIR03A	117110920000
GQMDX-JG-WIR04	117044930000
GQMDX-JG-WIR05	117044940000
GQMDX-JG-WIR06	117044950000
GQMDX-JG-WIR07A	117110930000
GQMDX-JG-WIR08	117044970000
GQMDX-JG-WIR09A	117110940000
GQMDX-JG-WIR10	117044990000
GQMDX-JG-WIR11	117045170000
GQMDX-JG-WIR12A	117114700000
GQMDX-JG-WIR13A	117114710000
GQMDX-JG-WIR14	117045030000
GQMDX-JG-WIR15	117045040000
GQMDX-JG-WIR16	117045050000
GQMDX-JG-WIR17	117045060000
GQMDX-JG-WIR18	117045070000
GQMDX-JG-WIR19A	117110950000
GQMDX-JG-WIR20	117045090000
GQMDX-JG-WIR21	117045100000
GQMDX-JG-WIR22	117045110000
GQMDX-JG-WIR23	117045120000
GQMDX-JG-WIR101	117045130000
GQMDX-JG-WIR102	117045140000

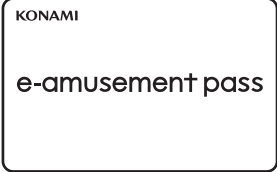
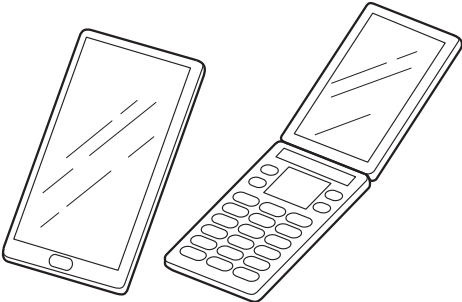
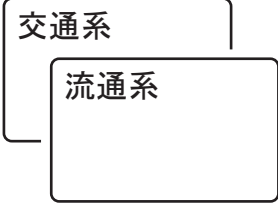
ハーネス番号	部品番号
GQMDX-JG-WIR103	117045150000
GQMDX-JG-WIR104	117046590000
GQREC-JA-WIR01	116872150000
GQREC-JA-WIR02	116872160000
GQREC-JA-WIR03	116872170000
GQREC-JA-WIR05	116872190000
GQREC-JA-WIR06	116872200000
GQREC-JA-WIR10	116872240000
GQREC-JA-WIR11	116872250000
GQREC-JA-WIR12	116872260000
GQREC-JA-WIR14	116872280000
GQREC-JA-WIR15	116872290000
GQREC-JA-WIR16	116872300000
GQREC-JA-WIR17	116872310000
GQREC-JA-WIR19	116872330000
GQREC-JA-WIR21	116872350000
GQREC-JA-WIR22	116872360000
GQREC-JA-WIR23	116872370000
GQREC-JA-WIR29	116895740000
GQREC-JA-WIR101	116872440000
GQREC-JA-WIR103	116872460000
GQREC-JA-WIR105	116872480000
GQREC-JA-WIR106	116872490000
PUSH-SW ASS'Y	116763800000

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・アミューズメント IC カード規格対応カードを指し、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	携帯端末	ICカード
		

図の絵柄はイメージです。

- 登録について
 - 上図の e-amusement pass カード・携帯端末・IC カードが e-amusement pass として登録できます。
 - 上図以外に、アミューズメント IC カード規格対応カードも e-amusement pass として登録できます。
- 携帯端末や IC カードの場合、全ての携帯端末や IC カードに対して登録できるかの検証は行っていません。
 - 電子マネーに対応している携帯端末や IC カードで、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れば登録できます。
 - 携帯端末を読み取れないときは、IC カードロックなどを解除してみてください。
- 登録には携帯端末や IC カードに内蔵されている IC チップの固定 ID を利用しています。
 - 書き込まれている記録内容や、電子決済情報の収集や利用は行っていませんので、それらに影響を与えることはありません。

特徴と取り扱い

プレーデータを保存できます

- 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。
- e-amusement pass を用いて、大会やイベントを行う場合があります。

データ引き継ぎができます

- データ引き継ぎに際しては、事前にKONAMI IDの取得(無料)が必要です。
 - カードナンバー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に備え、カードナンバーを記録(メモなど)しておいてください。記録しておくことで、e-amusement サイトにて新規のe-amusement pass にデータを引き継ぐことができます。
- *アミューズメントICカード規格対応カードの場合は、カード裏面のアクセスコード(20桁の数字)を用いてもデータ引き継ぎができます。

e-amusement サイト

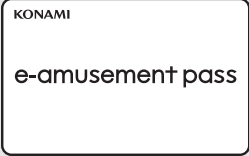
- e-amusement pass に関するサービス内容は、下記のe-amusement サイトで案内しています。

e-amusement サイト
パソコン・携帯端末から
<http://eagate.573.jp/>

e-amusement pass カードについて

注文について

- 本製品にe-amusement pass カードは付属していません。下記の型式でコナミ発注ポータル、または当社販売担当に発注してください。

<p>e-amusement pass カード</p>  <p>*図の絵柄はイメージです。</p>	<p>GUS18-JA (汎用絵柄カード100枚入り)</p> <p>当社のe-amusement pass 対応商品専用の共通ICカードです。</p>
---	---

PASELI

本製品はPASELI 対応ゲームソフトです。PASELI を利用するには次のことを行ってください。
また、PASELI サービスの契約・運営に関する質問などは、当社販売担当までお問い合わせください。

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 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.39)

PASELI を利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.47)

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。

- 1 KONAMI ID を取得する(無料)
- 2 e-amusement pass をKONAMI ID に登録し、PASELI の利用設定を行う(無料)
- 3 KONAMI ID にPASELI をチャージする

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。

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・携帯端末より、PASELI 公式ウェブサイトにてご確認ください)
- 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。


PASELI 公式ウェブサイト

- PASELI に関するサービス内容は、下記のPASELI 公式ウェブサイトで案内しています。


PASELI
パソコン・携帯端末から
www.konami.com/amusement/paseli/

注文について

- 本製品にPASELI カードは付属していません。下記の型式でコナミ発注ポータル、または当社販売担当に発注してください。

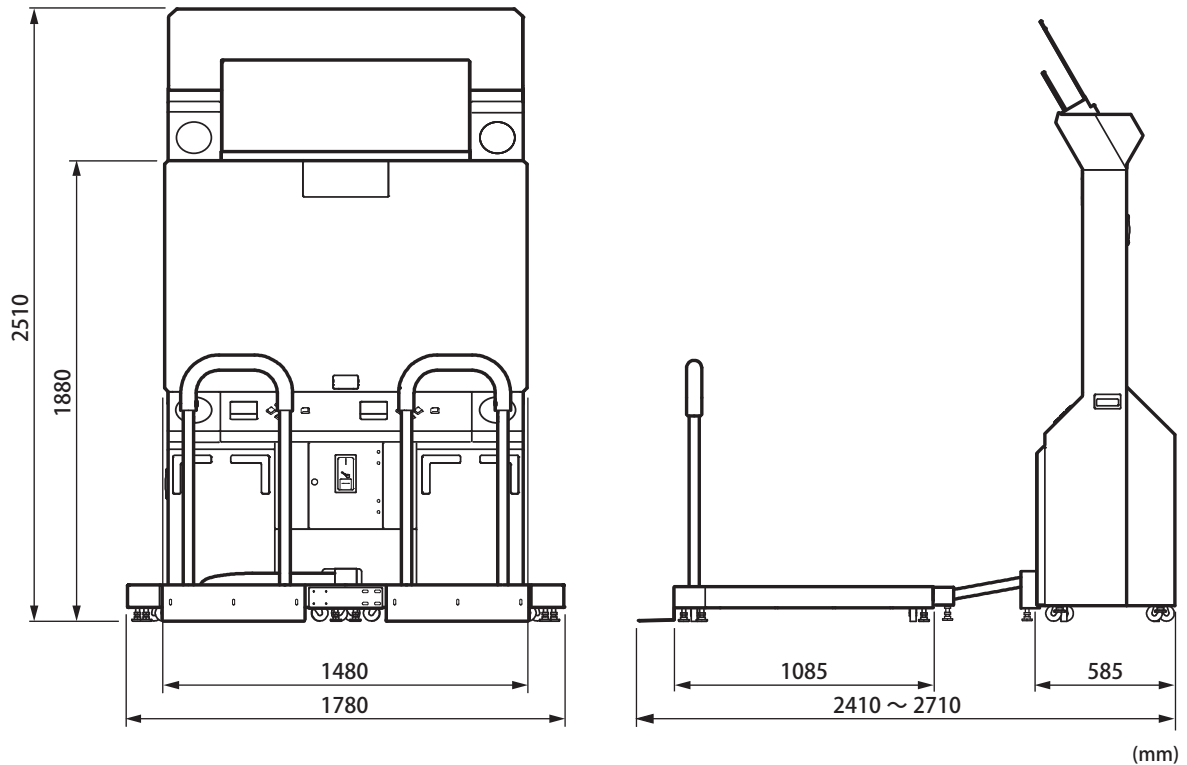
<p>PASELI カード</p>  <p>*図の絵柄はイメージです。</p>	<p>GUKA9-JA (PASELI カード 50 枚入り)</p> <p>1 枚の PASELI カードで、1000 円の PASELI をチャージすることができます。</p>
---	---

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。

仕様

外形寸法



仕様

外形寸法	上図参照
出荷時寸法	本体ユニット …………… 幅：1490 奥行き：585 高さ：1895 ステップユニット(L) …………… 幅：910 奥行き：1085 高さ：1720 ステップユニット(R) …………… 幅：910 奥行き：1100 高さ：1090 (mm)
本体重量	約385 kg (設置時) 本体ユニット(トップユニット・タイトルユニット含む) …… 約197kg ステップユニット(L) …………… 約93kg ステップユニット(R) …………… 約93kg ユニット接続チューブ …………… 約2kg
電源	単相AC100 V (± 10%) 50Hz/60Hz
定格消費電力	365 W
コインセレクター	100円硬貨専用
金庫容量	約1,500枚 / 100円硬貨
モニター	55インチワイド液晶モニター
使用条件	周辺温度5 ~ 35℃ / 周辺湿度30 ~ 70% (結露しないこと)

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

保証について

● 製品の保証情報については、出荷情報をもとに当社で管理しています

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

本製品の保証期間：出荷日より6カ月

● 修理を依頼する前に

付属の説明書をお読みにになり、正しく設置・使用されているかご確認ください。

● 保証規定

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

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。
(当社販売担当にお問い合わせください)



アミューズメント情報

● アミューズメント

www.konami.com/amusement/

アミューズメント機器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.com/amusement/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



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 09:00 ~ 12:00 / 13:00 ~ 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。

消耗部品 (ご注文はアフターサービス窓口まで)

No.	部品名	品番
A	マイクロスイッチ (コインセレクター)	111718820000
B	ボタンスイッチ (コントロールパネル)	117053380000
C	ケーブルスイッチ	000527520000

* 消耗部品は当社純正品をご購入ください。