

KONAMI

REFLEC BEAT colette

リフレクビート コレット



運営・メンテナンス・部品図・配線図

取扱説明書

GQMBR-JA



- 万一取り扱いを誤ると、故障や事故の原因となるので、運用前に必ず本書をよく読み、十分に理解した上で使用し、本書の記載内容を守ること
- 本書が必要になったときに、すぐに利用できるよう大切に保管しておくこと

ご使用にあたって

このたびは本製品をお買いあげいただき、まことにありがとうございます。
本書は、製品を安全に正しく運用していただくための説明を記載しています。

- 本製品は「リフレクビート コレット (GQMBR-JA)」です。
- 必ずお読みください。
 - ・本製品は「e-AMUSEMENT」対応ゲーム機です。
「e-AMUSEMENT(イーアミューズメント)」とは、ネットワークで全国のアミューズメント施設と当社をつなぐアミューズメント機器の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。
 - ・本製品は「e-AMUSEMENT Participation」専用ゲームソフトです。
「e-AMUSEMENT Participation(イーアミューズメント パーティシペーション)」とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。
料金につきましては、ご契約時の内容に基づき、運用実績から算出いたします。
このオンラインサービスをご利用になるには、あらかじめ当社との契約が必要です。
 - ・機器が正常であっても回線障害などでオンラインサービスが利用できない場合があります。
e-AMUSEMENT サービスをご利用の場合に「接続ができない」または「回線が遮断される」ときは、お客様がご契約されている回線事業者様やプロバイダー様側のトラブルやメンテナンスなどの影響も考えられます。
その場合は回線事業者様、プロバイダー様へお問い合わせいただくか、各事業者様のホームページにて状況などをご確認ください。
 - ・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、当社との契約が必要です。



- 本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品とは異なるので注意する(おおむね 2009 年 9 月以前に出荷された機種と異なります)
 - ・電源線の誤った取り扱いは、機器の破損や火災の原因になります。
 - ・内部配線の詳細については、「付属資料」の配線図をご覧ください。

■ 設置について

- ・本製品の設置については別冊の「設置説明書」をお読みください。
「設置説明書」には下記の内容を記載しています。
 - ・ 準備..... 部材・付属品を確認する
 工具などを用意する
 搬入・設置寸法を確認する
 - ・ 設置手順
 - ・ 補足項目 ... コインカウンターを移設する場合
 コイン集計機器などを接続する場合
 - ・ 仕様..... 三面図、仕様一覧

- 本製品には、省電力運営を行うためのエコモード機能が搭載されています。

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

エコモード運営が実施された状態を未実施の場合と比較すると、待機中(デモループ時)において消費電力が最大 13% 削減されています。

- 設定方法は、テストモードの「ECOMODE OPTIONS」をご確認ください。(⇒40 頁) 運営状況に合わせて設定内容を変更してご活用ください。
- エコモード運営を実施すると、待機中(デモループ時)に下記の省電力状態となります。
・「LAMP CHECK」で確認できる各ランプが消灯します。
- エコモード運営での画面には、エコモード運営の実施を示すメッセージが表示されます。
・ボタンを押す、e-AMUSEMENT PASS を当てる、コインを投入する、などの操作を行うことで、省電力状態が解除され、通常の状態が 3 分間続きます。
その後、操作なければ、再度省電力状態に戻ります。



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



本製品は、RSA Security Inc. の RSA® BSAFE™ ソフトウェアを搭載しています。

RSA は RSA Security Inc. の登録商標です。BSAFE は RSA Security Inc. の米国およびその他の国における登録商標です。

- 本書の記載内容についてご不明な点がございましたら、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
- 本製品、およびソフトウェアは、外国為替および外国貿易管理法により規制されている戦略物資に該当する場合があります。
- 本製品は日本国内専用ですので、日本国外に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。

目次

ご使用にあたって.....	2
安全上のご注意.....	5
必ずお読みください.....	6
警告ラベルの位置.....	12
はじめに.....	13
各部の名称.....	14
電源について.....	16
メンテナンスドア.....	17
コインドア.....	18
遊びかた.....	19
e-AMUSEMENT PASS.....	21
PASELI.....	22
ゲームセッティング.....	25
ゲームの起動確認.....	26
e-AMUSEMENT サービスの利用確認.....	27
初回起動時の設定.....	28
テストモードの起動と操作.....	29
メニュー項目の説明.....	30
お手入れ.....	59
始業点検(1日に1回以上).....	60
定期点検.....	61
お手入れ.....	62
メンテナンス.....	67
タッチパネル(裏面)とモニター面のお手入れ.....	68
コインセレクターの交換.....	71
ハードディスク本体の交換.....	73
画面の調整.....	76
サーキットプロテクターの復帰.....	81
トラブルシューティング.....	83
正常に作動しないとき.....	84
エラーコード・メッセージ一覧.....	90
付属資料.....	93
装飾部材.....	94
部品図.....	95
配線図.....	112
アフターサービス.....	巻末

安全上のご注意

安全上のご注意

本書では、本製品を設置、使用、およびメンテナンスなどをする人や、他の人への危害、財産への損害を未然に防止するために、必ず守っていただきたいことを、次のように説明しています。

必ずお読みください

- 表示内容を見逃し、誤った使いかたをしたときに生じる危険や損害の度合いを、次の表示で区分しています。



警告

この表示は「死亡または重傷などを負う可能性が想定される」内容です。



注意

この表示は「傷害または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

- 守っていただく内容の種類を、次の絵表示を使って説明しています。



この絵表示は、気をつけていただきたい「注意喚起」内容です。



この絵表示は、してはいけない「禁止」内容です。



この絵表示は、必ず実行していただきたい「強制」内容です。

- 本製品を取り扱う店舗メンテナンス担当者、および技術者の定義

- 本書に記載している説明の中に、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うよう指示のある作業は、必ず知識や技術のある人が行うこと
 - ・感電や故障、重大な事故の原因になります。
 - ・本製品の部品交換、保守点検、および異常時の対処は、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行ってください。
 本書では、特に危険な作業については「技術者」が行うよう指示しています。
 「店舗メンテナンス担当者」、「技術者」の定義は次のとおりです。

店舗メンテナンス担当者とは

- ・アミューズメントマシンや両替機などのメンテナンスの経験を有し、アミューズメントマシン(本製品)の所有者、および運営者の管理のもとにおいて、施設内、または店舗内で日常的に機器の組み立て、設置、保守点検、およびユニット、消耗部品の交換などを通じて機器の保守管理に携わる人。

店舗メンテナンス担当者の行動

- ・アミューズメントマシンや両替機の組み立て、設置、保守点検、およびユニット、消耗部品の交換。

技術者とは

- ・アミューズメントマシン製造メーカーで、機器の設計、製造、検査、メンテナンスサービスに携わる人、並びに工業高等学校卒業と同等以上の電気、電子、機械工学に関する専門的な技術知識を持ち、日常的にアミューズメントマシンの保守管理、修理に携わる人。

技術者の行動

- ・アミューズメントマシンや両替機の組み立て、設置、電気、電子部品、および機構部品の修理、および調整。

使用するとき



- 万一煙が出ていたり、異臭や異音がするなどの異常があるときは、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて使用を中止する
・異常状態で使用すると、火災や事故の原因になります。



電源プラグを抜く

異常と判断したときは

- 1 主電源スイッチを切る
- 2 コンセントから電源プラグを抜く
- 3 アフターサービス窓口に連絡する

- 電源プラグを抜き差しするときは、ぬれた手では絶対にしない
・感電するおそれがあります。
- 電源プラグがコンセントに正しく差し込まれていなかったり、ほこりなどが積もった状態で放置しない
・感電や火災の原因になりますので、1 カ月に 1 回以上点検してください。



禁止



禁止

使用するとき



注意

● 商工業地域以外では使用しない

・住宅地域、または隣接した地域で使用すると、テレビ、ラジオ、電話機などに受信障害を与えることがあります。



禁止

● プレーヤーには次のことを呼びかける

・事故や病気を誘発したり、症状が重くなる原因になります。

次のかたはプレーしないでください

- ・飲酒している
- ・疲労、睡眠不足、病中病後、けが、および体調がすぐれない
- ・医師から激しい運動を制限されている
- ・手や手首に疾患がある、または治療中
- ・妊娠している、または妊娠の可能性がある
- ・音、光、映像、などの刺激で筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験した、もしくはそのおそれがある

● モニター面に衝撃を与えない

・思わぬ事故やけがをするおそれがあります。また、破損の原因になります。



禁止

● モニターは適切な調整で運営する

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

● 必ずアースを接続する

・感電や故障の原因になります。



アースを接続する

● AC 電源コードを取り扱うときは、次のことを守る

・漏電事故や火災、感電の原因になります。

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

● AC 電源コードや電源プラグが損傷しているときは、直ちに使用を中止し、アフターサービス窓口にて部品交換を依頼する

・破損した状態で使用すると、火災や感電の原因になります。

● 通信用端子には、本書で指示のない通信機器などを絶対に接続しない

・正常にゲームができなくなったり、故障の原因になることがあります。



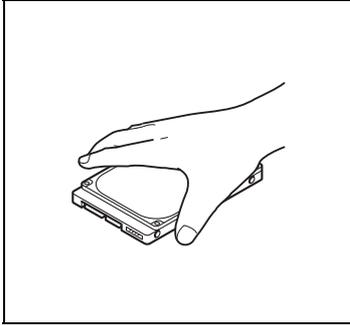
禁止

● ご使用中は IC カードリーダーから電波が出ています

・心臓ペースメーカーや除細動機・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カード読み取り部から装着部位まで 22cm 以上離してください。

● ハードディスク本体を取り扱う場合の注意

- ・ハードディスク本体を取り扱う前に必ずお読みください。
- ・故障、事故を防ぐために次のことを必ず守ってください。



持ち運ぶ場合は、両側面を持つ



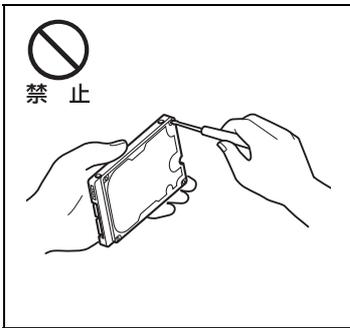
禁止

トップカバーに力を加えない
端子部に触らない
→故障の原因となります。



禁止

静電気を帯びた手や物で触らない
磁化したものを近づけない
→故障の原因となります。



禁止

分解または改造をしない
→故障の原因となります。



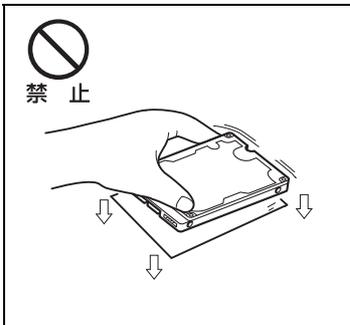
禁止

どのラベルも剥がさない
→故障の原因となります。



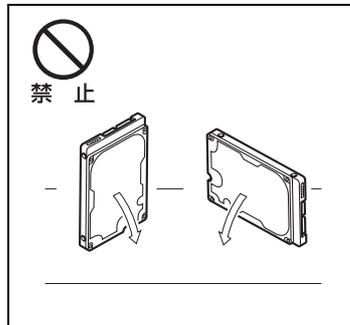
禁止

衝撃や振動を加えない
→片落として1.5cm以上の
高さから落とした場合は、故
障の原因となります。



禁止

衝撃や振動を加えない
→両落として1cm以上の高
さから落とした場合は、故障
の原因となります。



禁止

縦には絶対に置かない
→水平方向に倒れると故障の
原因となります。

・ 図のハードディスク本体の形状は一例です。

点検とお手入れ


警告

- 点検、またはお手入れの前に必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
 - ・感電するおそれがあります。
- 部品の交換や消耗部品を交換するときは、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり、混用することは絶対にしない
 - ・火災や故障の原因になります。
- 技術者以外は背面扉(上)(下)を開けない
 - ・本製品内部には電圧の高い部分があり危険です。
 - また、背面扉(上)(下)を開けたときは、PCB ユニット周辺など不用意に触らないよう十分注意してください。
- 背面扉(下)を開ける前に、必ずサービスパネルのサブ電源スイッチを切ってから背面扉(下)を開け主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
 - ・主電源スイッチを切らずにサービスパネルのサブ電源スイッチのみを切った場合、本体に通電している個所があるので、不用意に触ると事故や感電のおそれがあります。
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない
 - ・火災や作動不良、故障の原因になります。
 - また、修理などはアフターサービス窓口にご依頼ください。
 - 指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造によって発生した損害については、当社は一切責任を負いません。



注意

- 本製品のお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
 - ・使用すると本体が変形したり破損の原因になります。
 - 特にモニターカバーには付着しないよう注意してください。
 - ・本体内部に洗剤や水が入ると、感電や故障の原因になります。
- 高圧洗浄機などを使用して洗浄しない
 - ・本体内部に水が入ると、感電や故障の原因になります。
- モニター面に塗装をしたり、シールなどを貼り付けない
 - ・正常にゲームができなくなったり、故障の原因になることがあります。
- 本体を長期間ご使用の場合、経年劣化により部品が変形したり破損している場合があるので、運営前に必ず各部の点検を行う
 - ・部品の変形や破損が原因となって、プレーヤーや店舗メンテナンス担当者が負傷するおそれがあります。
 - ・部品の変形や破損があったときは、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してください。



移動・運搬時

 注意

- 移動時や運搬時には、ていねいに扱う
 - ・本製品には PCB ユニットやモニター、電子部品、精密部品など振動や衝撃に弱い部品が内蔵されています。横倒しには絶対にしないでください。
- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、さらに AC 電源コードと LAN ケーブルを取り外す
 - ・AC 電源コードや LAN ケーブルを踏んだり、引っかけたりして、事故や破損の原因になります。
- 必ずケーブル類を外してからすべてのアジャスターをいっぱいまで上げ、キャスターで移動する
 - ・事故や破損、故障の原因になります。
- 斜面を移動するときや段差を乗り越えるときは、必ず必要な人数で行う
 - ・転倒して事故や破損の原因になります。
- 大きな力を加えない
 - ・けがや事故の原因になったり、本製品が破損する原因になります。
- 移動するときは、必ず正面に対して左右方向に押す
 - ・正面に対して前後方向に押すと、転倒して事故や破損の原因になります。
- 開閉部や可動部に無理な力を加えない
 - ・けがや事故の原因になったり、本製品が破損する原因になります。



電源プラグを抜く



禁止



禁止

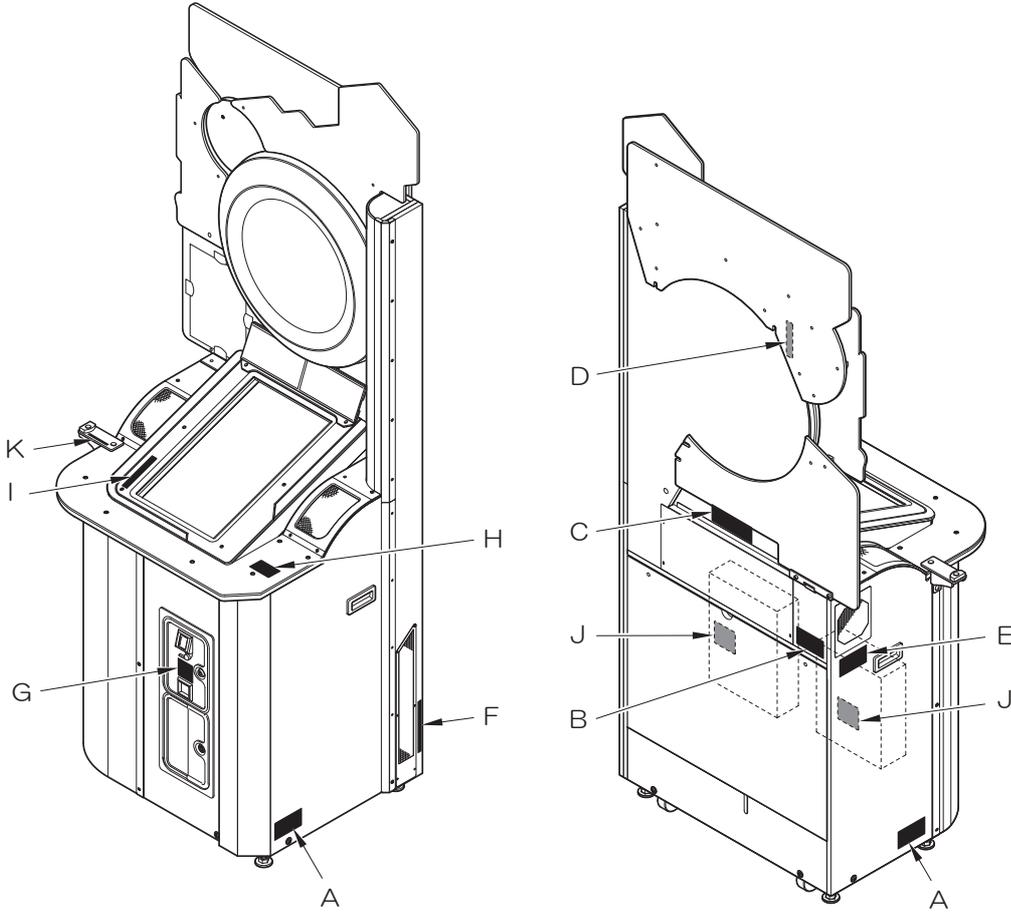
廃棄について

- 本体、および部品を廃棄するときには本製品の所有者が、責任を持って産業廃棄物として廃棄すること
 - ・本体(付属品除く)を廃棄するときは、コナミリサイクルサービスをご利用いただける場合があります。詳しくは、当社営業担当にお問い合わせください。
- 出荷時の梱包材などは、その地域の規則にしたがった方法で廃棄すること

おねがい

- 本製品の設置、取り扱い、点検やお手入れ、移動や運搬のしかたなどは、本書の手順、および記載内容にしたがって安全に行ってください。
- 「警告」「注意」などのラベルは剥がさないでください。
- 警告、または注意に相当する設置、取り扱い、点検やお手入れ、移動や運搬などは、やめてください。
- 本製品を譲渡するなどして所有者が変わるときは、必ず本書を次の所有者に渡してください。
- 本書を紛失、または破損したときは、アフターサービス窓口にご相談してください。

警告ラベルの位置



警告ラベルの種類

A **警告(けいこく)**
 安全のため、すべてのアジャスターを確実に設置し、確認してください。
 PN.112073670000

B **警告(けいこく)**
 技術者以外はカバーを開けしないでください。思わぬ事故や感電の危険があります。
 PN.112073660000

C **警告(けいこく)**
 押す方向によっては転倒する場合があります。本体を移動させるときは、必ず図の方向で押しください。また、斜面を移動するときや段差を乗り越えるときは、必ず4人以上で行ってください。
 PN.113712570000

D **注意(ちゅうい)**
 思わぬ事故や破損するおそれがあります。
 PN.113712580000

E **注意(ちゅうい)**
 排熱口をふさがないように壁や物から15cm以上離して設置してください。
 PN.113712600000

F **注意(ちゅうい)**
 排熱口をふさがないように壁や物から15cm以上離して設置してください。
 (PN.113686460000) PN.113712610000

G **注意(ちゅうい)**
 このあたりに、ゆびやてをいれてはいけません。
 保護板の方へ
 指や手にけがを及ぼす場合があります。おさまがコイン取出口の裏に、指や手を入れないように注意してください。
 PN.112271730000

H **注意(ちゅうい)**
 ペースメーカーなどを搭載した本体から電線が出ています。扉を開けたときに、心臓ペースメーカーや救急蘇生器に干渉するおそれがあります。次の方法でプレーシしてください。
 ・扉を開けたとき、扉の裏面に電線が露出しないように注意してください。
 ・扉を開けたとき、扉の裏面に電線が露出しないように注意してください。
 ・扉を開けたとき、扉の裏面に電線が露出しないように注意してください。
 (PN.115118130000)

I **注意(ちゅうい)**
 モニターを必要以上に強くたたか破損するおそれがあります。
 (PN.113686460000)

J **注意(ちゅうい)**
 ① 技術者以外は絶対に分解しないでください。けがや故障の原因になります。
 ② 分解する前に、必ず本機から電源供給コネクタを抜いてください。感電や感電の原因になります。
 ③ 使用直後は本体が熱くなっていることがあります。扉を開けずに待たせてください。
 ④ ケースの上や近くには、水や薬品の入った容器や物を置かないでください。水分や薬品の液漏れによる、感電や故障の原因になります。
 ⑤ 濡れた手では触らないでください。感電する場合があります。
 ⑥ 製品の交換は、必ず当社指定のものを使用してください。それ以外のものを使用したり取組むことは絶対にしないでください。火災や感電事故、故障の原因になります。
 PN.115129240000

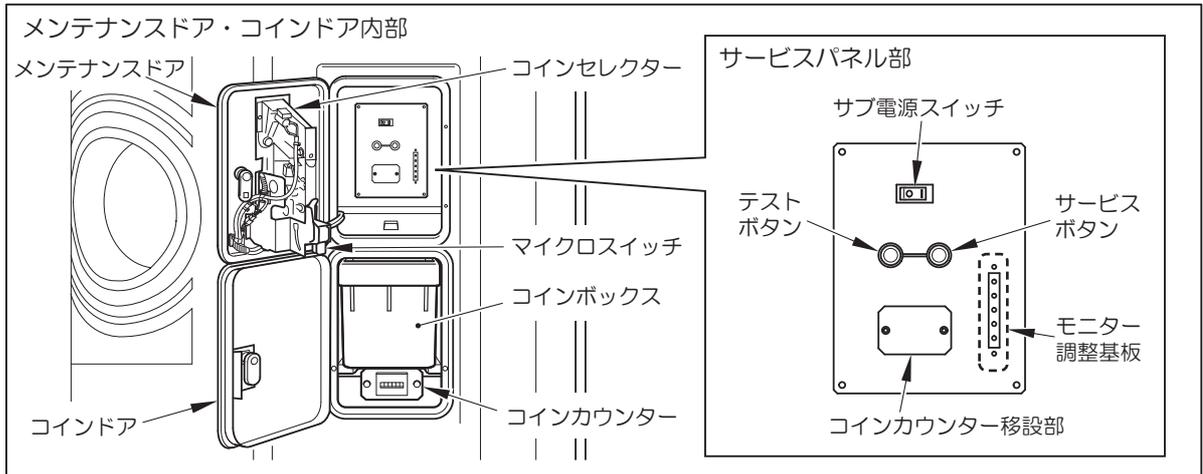
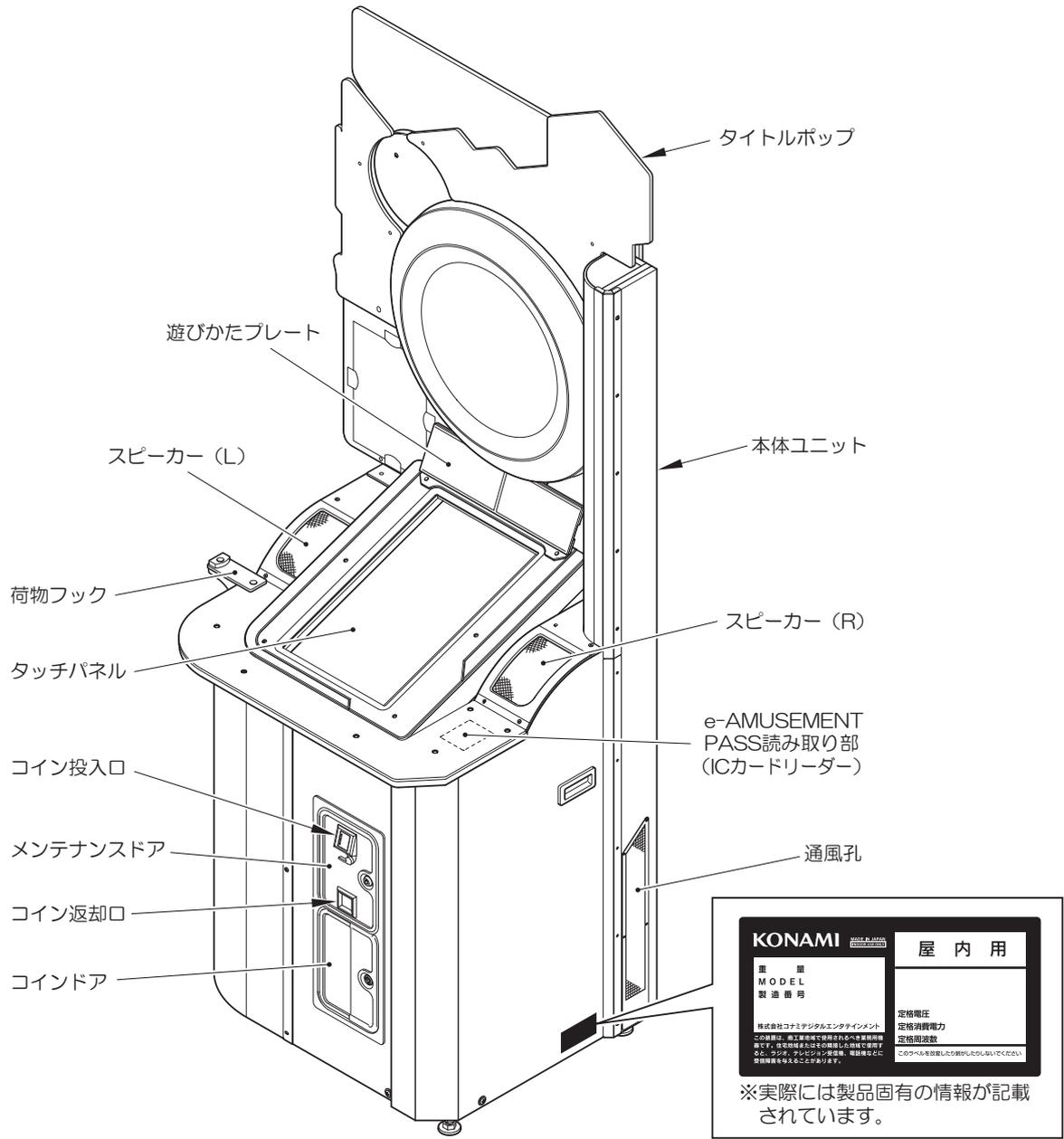
K **注意(ちゅうい)** ここに過度な荷重を加えないでください。
 (PN.115113870000)

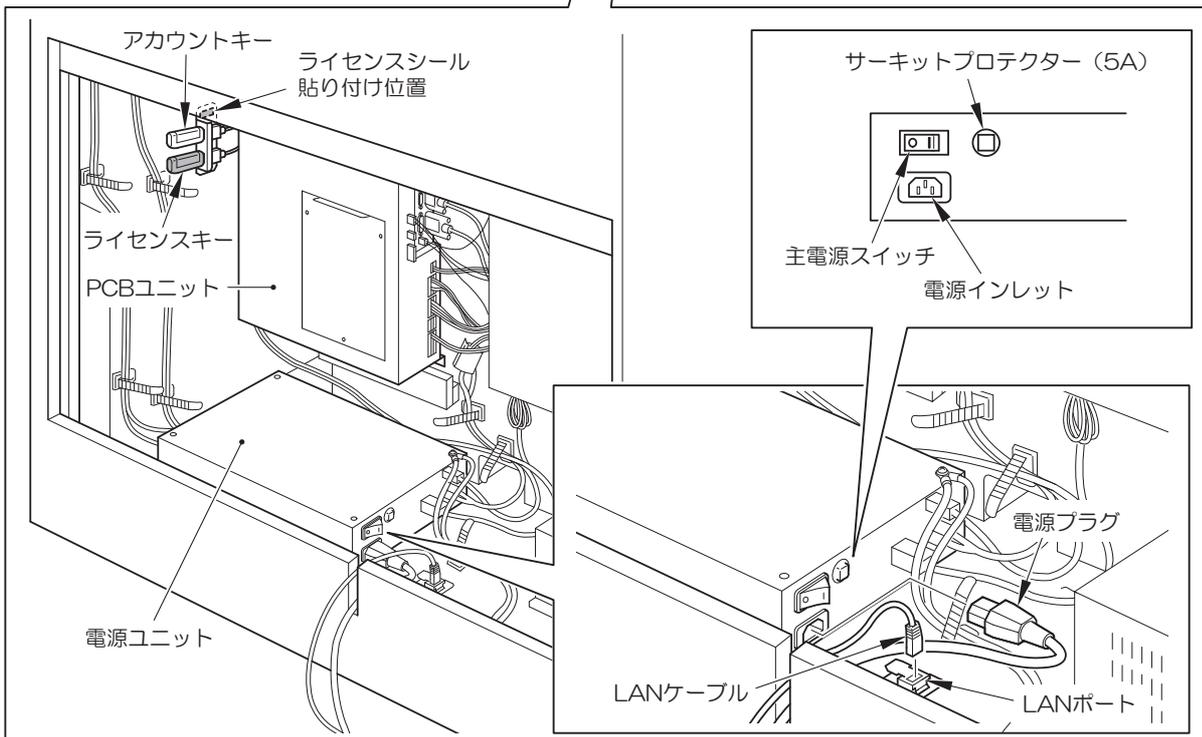
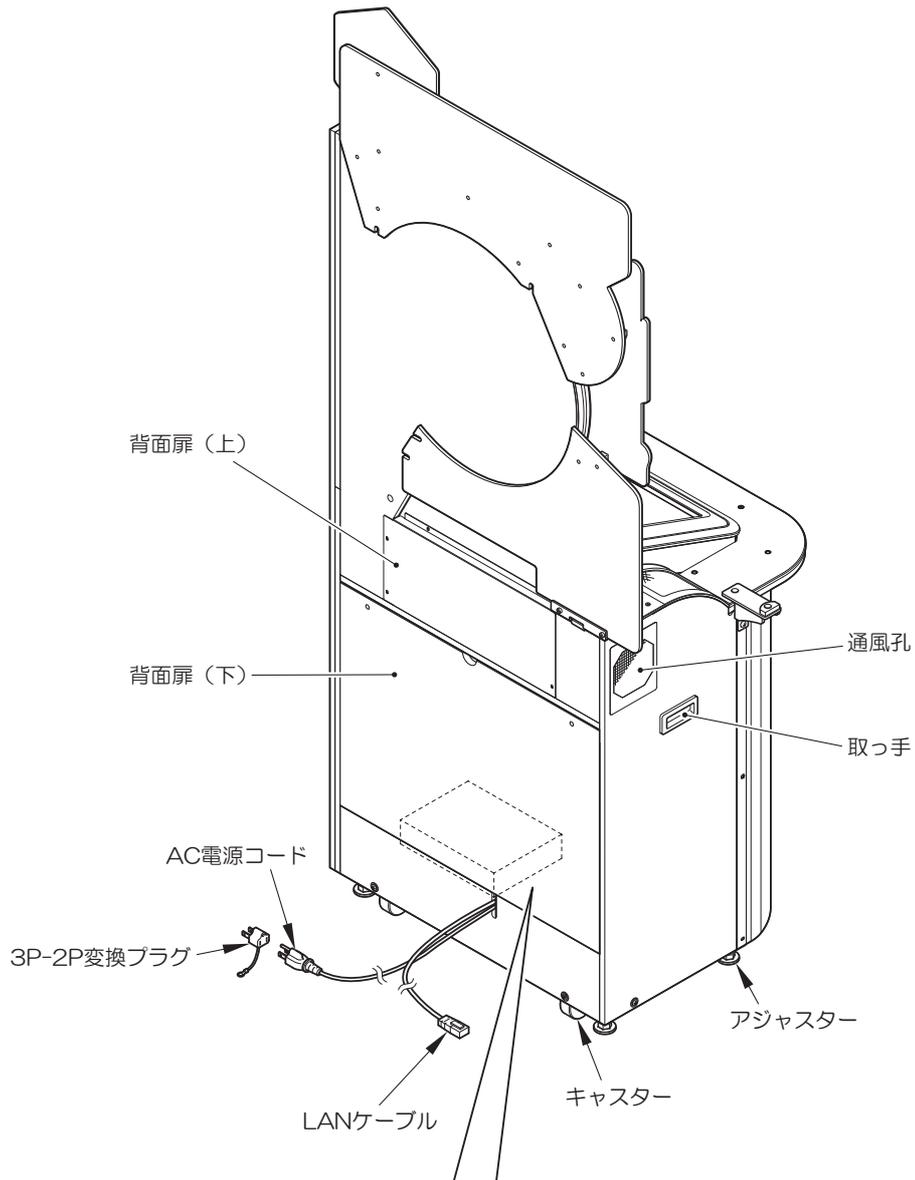
- ・ ()内の部品番号は部材の部品番号です。(部材に印刷されています)
- ・ 出荷時期によりラベル内容が異なる場合があります。

はじめに

はじめに

各部の名称



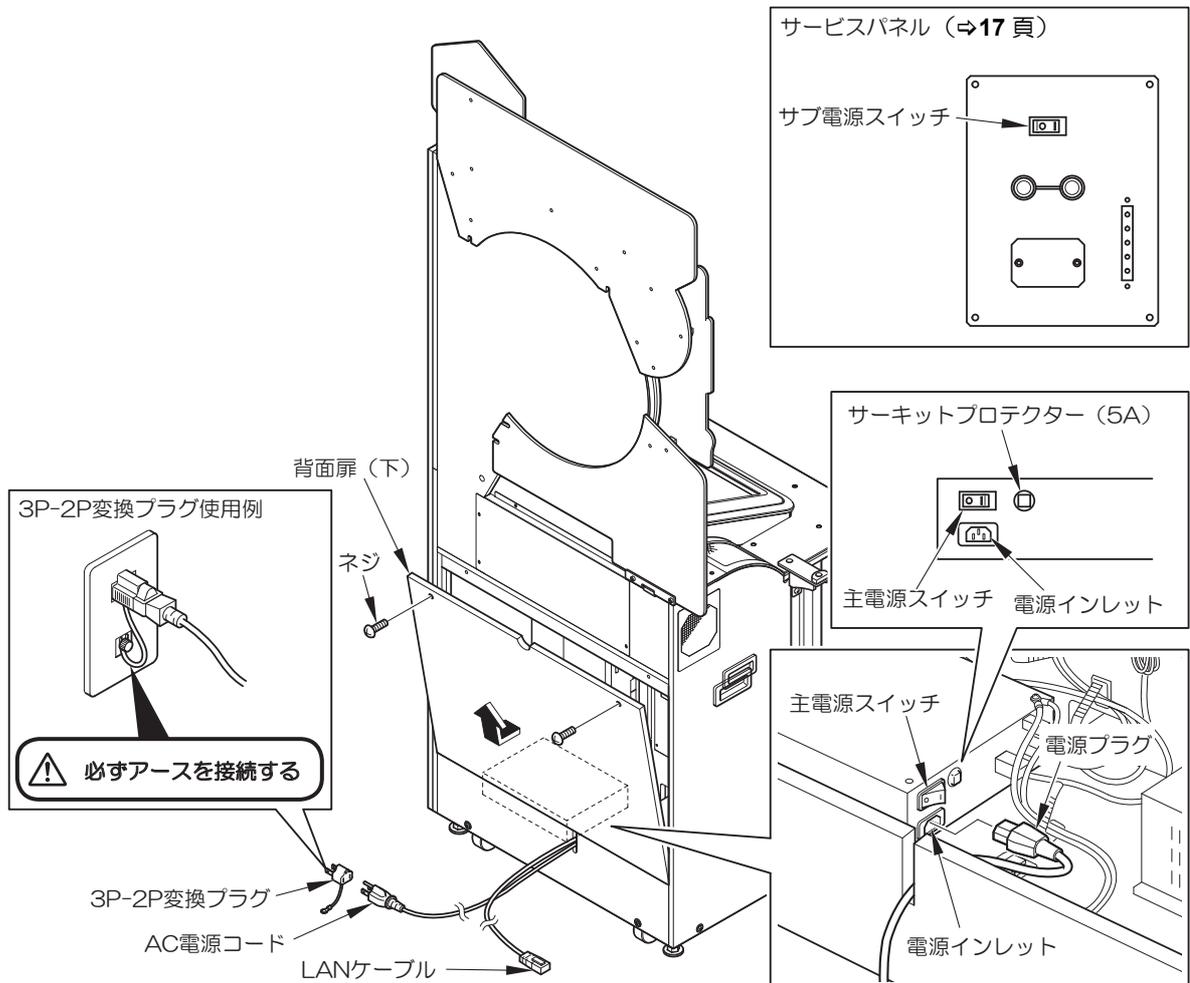


電源について

本体ユニットの背面に電源ユニットがあります。



- AC電源コードは必ず付属のものを使用する
- 必ずアースを接続する
- 電源3Pプラグによるアース接続ができないときは、付属の3P-2P変換プラグを使用し、必ずアースを接続する
また、アース線はガス管や水道管、電話専用のアース端子には絶対に接続しない
- 本製品内部には電圧の高い部分があり危険なため、技術者以外は背面扉(上)(下)を開けない
また、開けたときは、PCBユニット周辺など不用意に触らないよう十分注意する
- 電源ユニットの主電源スイッチを切らずに、サービスパネルのサブ電源スイッチのみを切った場合、本体内部には通電している箇所があるため、背面扉(上)(下)を開けたときは、必ず電源ユニットの主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う



- 主電源スイッチの「入/切」やサーキットプロテクターを復帰するときは、背面扉(下)を取り外してください。
- サービスパネルのサブ電源スイッチでも電源の「入/切」を行うことができます。この場合、本体内部には通電している箇所があります。メンテナンスなどで背面扉(上)(下)を開けて作業を行う場合は必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いてください。

メンテナンスドア



- 開けたとき、メンテナンスドアに荷重や衝撃を加えない
- 閉めた後は、確実に施錠されているか必ず確認する

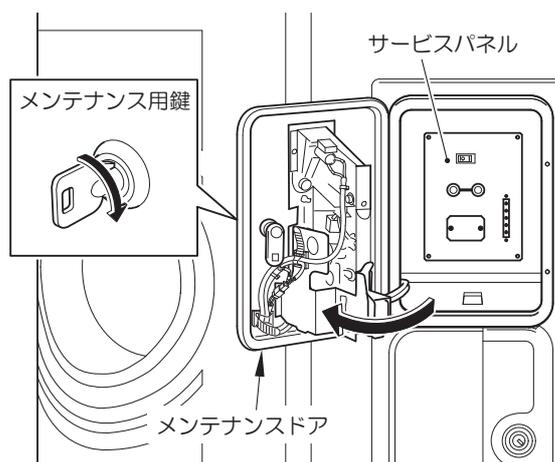
■開閉

1 開ける

- 1 メンテナンスドアに、メンテナンス用鍵を差し込みます。
- 2 右に回し、メンテナンスドアを開けます。

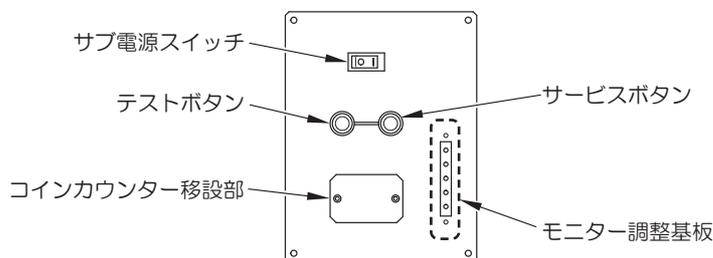
2 閉める

- 1 メンテナンスドアを閉めます。
- 2 メンテナンス用鍵を左に回し、鍵を抜きます。



■サービスパネルについて

メンテナンスドアを開けると、内部にサービスパネルがあります。



サブ電源スイッチ	電源の「入/切」ができます。 ・本体内には通電している箇所がありますので、メンテナンスなどを行う場合は必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いてください。
テストボタン	ゲームモード中にこのボタンを押すことで、テストモードになります。 ・ゲームモードに戻るには、「MAIN MENU」から「GAME MODE」を選択してください)
サービスボタン	ゲームモード中にこのボタンを押すことで仮想コインが入り、テストプレーができます。 ・コインカウンターのカウントは行われず、テストモードの「BOOKKEEPING」のコイン集計にも記録されません。コインに対するクレジット数はテストモードの「COIN OPTIONS」の設定が反映されます。また、現在のコイン数、およびクレジット数は画面に表示されます)
モニター調整基板	モニター調整を行う場合に使用します。
コインカウンター移設部	コインカウンターをコインドア内から移設する場合、ここに移設します。(設置説明書参照)

コインドア



- 開けたとき、コインドアに荷重や衝撃を加えない
- 盗難防止のため、施錠を確実にすること
- コインボックスを取り出すときは、最大 15kg(100 円硬貨 3000 枚)になるので、落とさないように注意する

■コインドアの開閉とコインボックスの取り出しかた

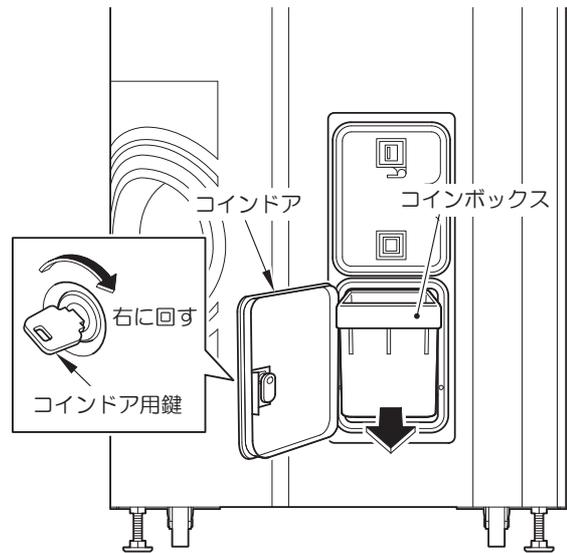
1 開ける

- 1 コインドアに、コインドア用鍵を差し込んで右に回します。
- 2 コインドアを開けます。

2 コインボックスを取り出す

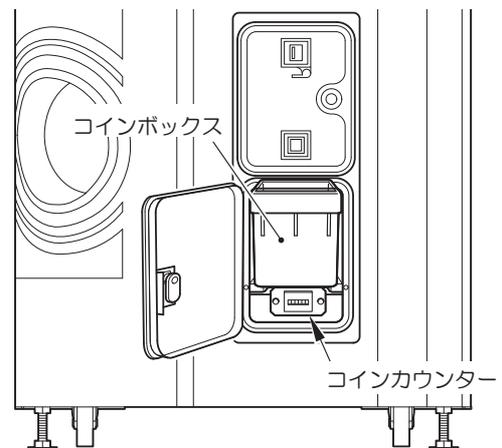
3 閉める

- 1 取り出したコインボックスを元の位置に戻します。
- 2 コインドアにコインドア用鍵を差し込んで左に回し施錠します。



■コインカウンターの位置

コインドアを開けると、コインボックスの下にコインカウンターがあります。



MEMO ● コインカウンターをサービスパネルに移設することができます。
(設置説明書参照)

遊びかた

本製品は、音楽に合わせてタッチパネルを直接タッチして遊ぶ音楽ゲームです。画面手前の判定ラインに向かって飛んでくるオブジェクトを、判定ラインと重なる瞬間にタイミング良く直接指でタッチします。

e-AMUSEMENT に接続して、本体ユニット 1 台を使用して全国のプレーヤーとオンライン対戦を行うことができます。

また、店舗内の e-AMUSEMENT に接続された本体ユニット 2 台を使用することで店舗内対戦を行うこともできます。

■ゲームの流れ

1 e-AMUSEMENT PASS を読み取り部にあてる

・e-AMUSEMENT PASS を使用しない場合は、手順 3 へ進んでください。

2 暗証番号を入力する

画面にタッチして暗証番号を入力します。

※これまで e-AMUSEMENT 対応商品で暗証番号の登録を行っていない e-AMUSEMENT PASS の場合は、暗証番号を登録します。

3 コインを入れる

1 1 プレーに必要なコインを入れます。

2 1 プレー分のコインが投入されている状態でタイトル画面下方にある「タッチするとゲームがはじまります」をします。

・e-AMUSEMENT PASS を使用しない場合は、画面下にある「ゲストスタート」を直接タッチします。

4 ゲームモードを選択する

次のモードから選択し、画面右方の「このモードで遊ぶ」をタッチして決定します。

・全国のみんなと遊ぶ (ONLINE PLAY)
・店舗内でお友達と遊ぶ (LOCAL PLAY)

5 曲を選択する

「MUSIC SELECT」画面で楽曲のパネルをタッチして選択します。

ゲーム難易度は選択済みの楽曲パネルをタッチして変更します。プレーしたい楽曲が選択されている状態で「この楽曲で遊ぶ」ボタンをタッチすると楽曲決定となり、マッチング待機状態となります。対戦相手とマッチングするとプレースタートです。

※LOCAL PLAY(店舗内対戦)では本体ユニット 2 台でどちらか先に決定された楽曲で対戦プレーします。

■ゲームモードについて

● ONLINE PLAY

e-AMUSEMENT に接続された本体ユニット 1 台を使用して全国のプレイヤーとオンライン対戦を行うモードです。

(マッチングしなかった場合は CPU 対戦となります)

※最大設定曲数をプレイするには、ステージクリアする、または対戦で勝利する必要があります。

● LOCAL PLAY

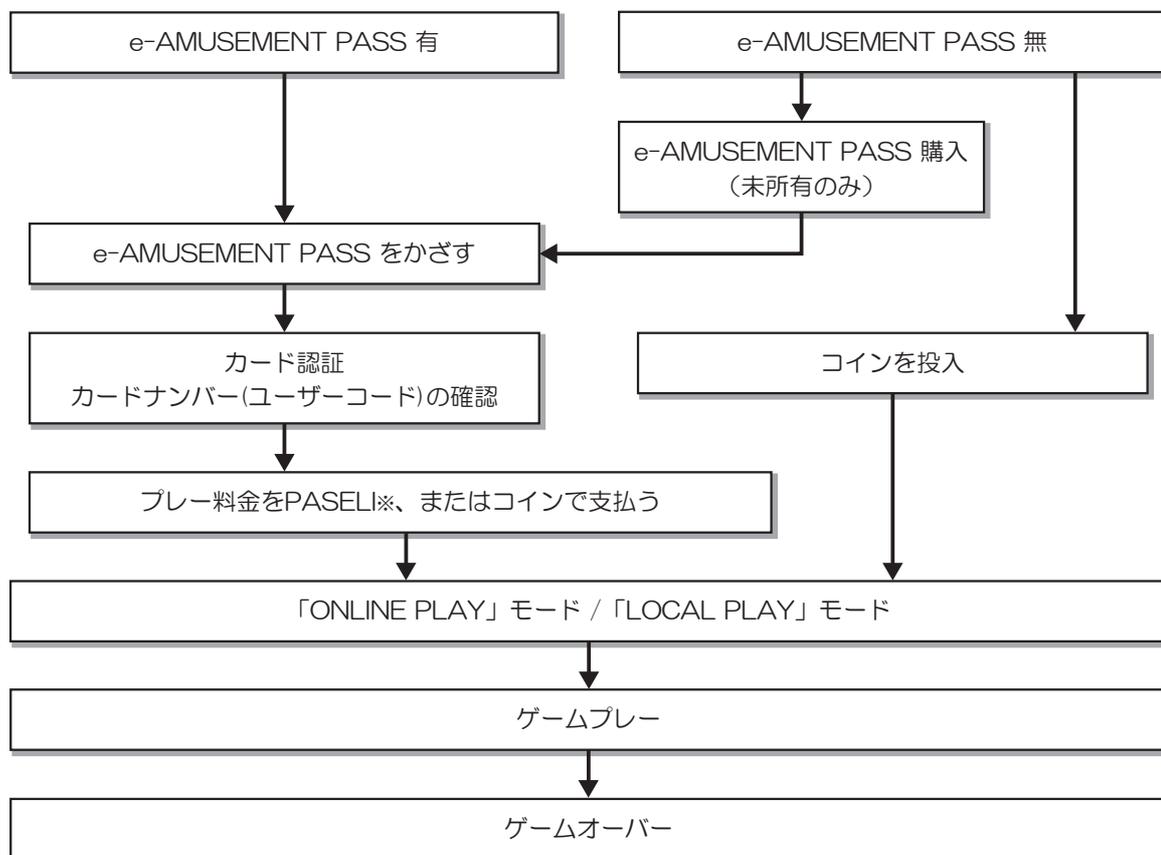
店舗内の e-AMUSEMENT に接続された本体ユニット 2 台を使用して店舗内対戦を行うモードです。

ローカルプレイを選択すると店舗内エントリー画面に移行し、時間内に対戦相手が現れればマッチングします(店舗内マッチングしなかった場合は ONLINE PLAY モードで開始となります)。

■スコアについて

飛んでくるオブジェクトをタイミング良くタッチできるとスコアが加算されます。良い判定ほどたくさんのスコアが加算され、MISS 判定を出すと減点となります。楽曲終了時にスコアの高いプレイヤーの勝利となります。

■ゲームフロー



※ PASELI については 22 頁を参照してください。

e-AMUSEMENT PASS

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

e-AMUSEMENT PASS として使用できるもの

当社製 IC カード	携帯電話
 <p>・図の絵柄はイメージです。</p>	 <p>・図の絵柄はイメージです。</p>

※従来の e-AMUSEMENT PASS(当社製 IC カード)に加え、携帯電話で e-AMUSEMENT PASS として登録できます。

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

■e-AMUSEMENT PASS について

- e-AMUSEMENT PASS 対応ゲーム機で使用するとプレー情報などを保存することができます。
- 本製品で使用した e-AMUSEMENT PASS は、他の e-AMUSEMENT PASS 対応製品でも使用できます。
※ 当社製ゲーム機であっても、携帯電話には対応していない場合があります。
- カードナンバー(ユーザーコード)は、必ず記録しておいてください。
携帯電話の買い換えや携帯電話・当社製 IC カードが破損した場合など、カードナンバー(ユーザーコード)を記録(メモなど)しておくことで、データを新規の e-AMUSEMENT PASS に引き継ぐことができます。
カードナンバー(ユーザーコード)とは？
 - アルファベットと数字 16 文字で構成された文字列で、e-AMUSEMENT PASS を特定するために使用します。(暗証番号登録や暗証番号認証を行う画面に表示されます)
 - 当社製 IC カードではゲーム機で表示される文字列と同じ文字列がカードの裏面に刻印されています。
 - 携帯電話の場合は、ゲーム機の画面で確認してください。
- e-AMUSEMENT PASS のデータが読み出せなくなったとき、そのデータは復帰できません。
- e-AMUSEMENT に関する情報は、下記サイトで案内しています。

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

- e-AMUSEMENT PASS(当社製 IC カード)の注文は、下記の型式で当社営業担当者に注文してください。

GUF18-JA(100 枚入り)

当社の e-AMUSEMENT PASS 対応商品専用の共通 IC カードです。

PASELI

本製品は PASELI 対応ゲームソフトです。

■運営について

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。
申し込み後、PASELI 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。(⇒47 頁)

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

- ・サービスパネルのサービスボタンでは PASELI に対応できませんので、テストモードの VIRTUAL COIN → SUPPLY を実行してください。(⇒51 頁)

※ 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。
(⇒46 頁)

■PASELI の使いかた

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

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

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

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

- ・プレー中は画面下部に PASELI 残高が表示されます。

■お問い合わせ・詳しい情報について

PASELI の運営に関する質問などは、当社営業担当までお問い合わせください。

PASELI に関する詳しい情報は下記サイトで案内しています。

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

■PASELIカードについて

PASELIカードとは

PASELIカードとは、PASELIチャージ専用スクラッチ方式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、ひらがな18文字のチャージコードが現れます。このチャージコードを用いてKONAMI IDにチャージすることで、ユーザーはe-AMUSEMENT PASS、または電子マネー対応携帯電話を使ってPASELI対応ゲーム機でプレイできます。

※ PASELI対応ゲーム機であっても、当社とPASELIサービスの契約が締結されていないとユーザーは利用できません。

※ 電子マネー対応携帯電話に対応していないゲーム機もあります。

特徴と取り扱い

- ・ PASELIカードはPASELIのチャージにのみ利用できます。
- ・ PASELIカードで直接PASELI対応ゲーム機をプレイすることはできません。別途、e-AMUSEMENT PASSを準備いただき、PASELI利用設定が必要です。
- ・ チャージするにはKONAMI IDの取得が必要です。(無料)
- ・ チャージする際にチャージ額を選択することはできません。(PASELIカードに記載されている「****P」のすべて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以外でのご使用はお止めください。(景品として渡したり、プライズ機の景品とする行為は、風営法で禁じられています)

有効期限について

チャージ前(未使用)のPASELIカードには有効期限はありません。

KONAMI IDにチャージした後は、最後にチャージしてから、または使用していない期間が1年以上になると自動的に削除されます。

注文について

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

<p>PASELIカード /1000P (スクラッチ方式プリペイドカード)</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、1000PのPASELIをチャージすることができます。</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

ゲームセッティング

ゲームの起動確認

- 電源を入れると、自動的にセルフテスト(自己診断テスト)が行われ、結果が画面に表示されます。(下記「セルフテストの結果」を参照)
 - ・電源が入らないときは、主電源スイッチ、およびサブ電源スイッチの両方が入っているか確認してみてください。(⇒16 頁) (⇒17 頁)



- 電源スイッチを入れた後は、ゲームデモが始まるまで、e-AMUSEMENT PASS 読み取り部、タッチパネルには絶対に触らない
- 異常な状態が続いたり、正常に作動しないなどの場合は、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口連絡する
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う

■ 設置後に初めて電源を入れたとき

下記の確認を行ってください。

- ・「e-AMUSEMENT サービスの利用確認」(⇒27 頁)

■ 設置直後や初期化後などの設定について

本製品の設置直後や移設、初期化後などは必ず下記の項目で各種設定を行ってください。

- ・「COIN OPTIONS」(⇒39 頁)
 - プレー料金に関する設定
- ・「NETWORK OPTIONS」(⇒41 頁)
 - ネットワークに関する設定
- ・「CLOCK」(⇒45 頁)
 - 現在時刻の設定
- ・「VIRTUAL COIN」(⇒46 頁)
 - PASELI を用いたプレー料金に関する設定(PASELI サービスを利用する場合)

■ セルフテストの結果

- ・ 正常な場合は自動的にゲーム画面になり、ゲームデモが始まります。
(電源を入れてからゲームデモ画面が表示されるまで約 5 分要します)
- ・ 「BAD」または「ERROR」が表示されたときは、「トラブルシューティング」(⇒83 頁)を参照して対処を行ってください。

e-AMUSEMENT サービスの利用確認

設置後に初めて電源を入れたときに e-AMUSEMENT サービスを利用するか確認を行うために表示される項目です。

- ・ 設置後に一度確認を行う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 サービスの利用確認」が表示されます)
- ・ VPN ルーターとネットワーク接続していない場合は表示されません。

次の手順にしたがって確認を行ってください。

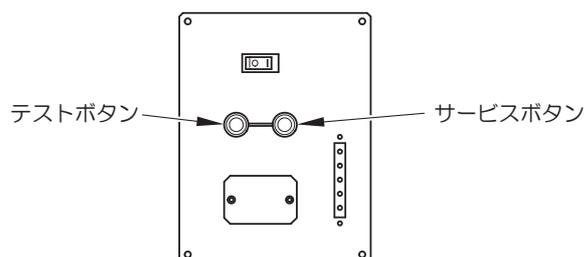
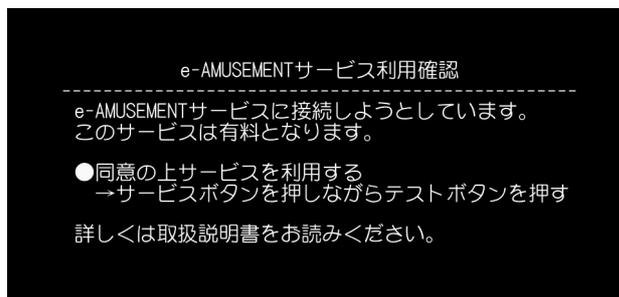
1 ネットワークの確認

本体と店舗内 e-AMUSEMENT 側 HUB 間の LAN ケーブルが接続されていることを確認します。
(設置説明書参照)

2 電源を入れる (⇒16 頁)

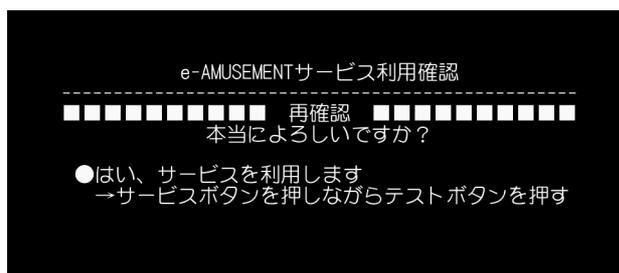
3 e-AMUSEMENT サービスの利用確認を行う

- 1 図の画面が表示されます。
- 2 メンテナンスドアを開けます。
(⇒17 頁)
- 3 サービスパネルのサービスボタンを押しながら、テストボタンを押します。



4 e-AMUSEMENT サービスの利用を再度確認する

再確認画面が表示されます。
もう一度、サービスボタンを押しながら、テストボタンを押します。



- 以上で e-AMUSEMENT サービスの利用確認が完了です。
引き続き、初回起動時の設定を行ってください。

初回起動時の設定

設置後に初めて運用する場合、または初期化(出荷時の状態に戻す)を行った後は、必ず次の設定を行ってください。

1 テストモードを起動する

- 1 サービスパネルのテストボタンを押します。(⇒29 頁)
- 2 テストモードのメインメニュー画面を表示させます。

2 基本設定を行う

次のメニュー項目について設定を行います。

COIN OPTIONS

プレー料金に関する設定を行います。

NETWORK OPTIONS

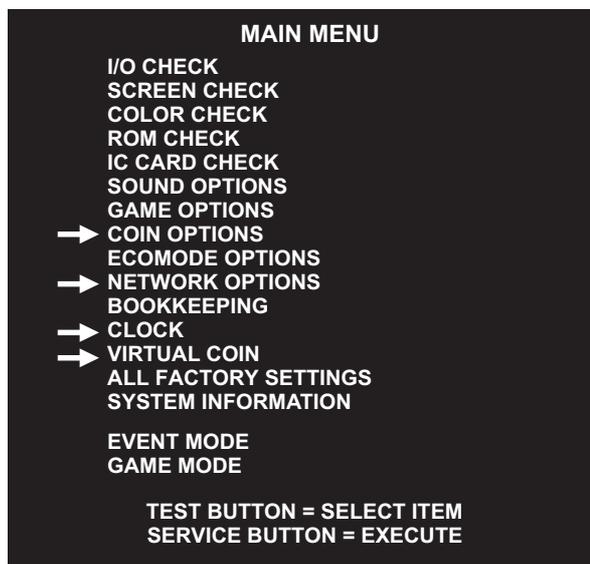
ネットワークに関する設定を行います。

CLOCK

現在時刻の設定を行います。

VIRTUAL COIN

PASELI を用いたプレー料金に関する設定を行います。(PASELI サービスを利用する場合)



以上で初回起動時の設定が完了です。
続いて次頁以降を参照して各種設定を行ってください。

テストモードの起動と操作

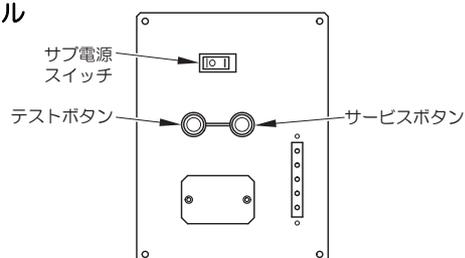
手動操作で、画面表示やゲーム内容に関する各種設定の確認、または設定内容の変更を行います。

■起動と終了

1 起動する

- 1 主電源スイッチを入れ起動します。
- 2 ゲームデモ中に、サービスパネルのテストボタンを押します。
- 3 画面にMAIN MENUが表示されます。

サービスパネル



2 終了する

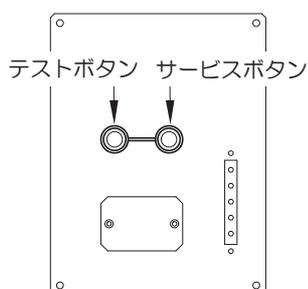
- 1 テストボタンを押して MAIN MENU 画面の「GAME MODE」を選択します。
- 2 サービスボタンを押します。
・画面がゲームモードになり、ゲームデモが始まります。

MEMO ● 「NETWORK OPTIONS」の設定を変更した場合、MAIN MENU に戻るときに再起動を促すメッセージが表示される場合があります。

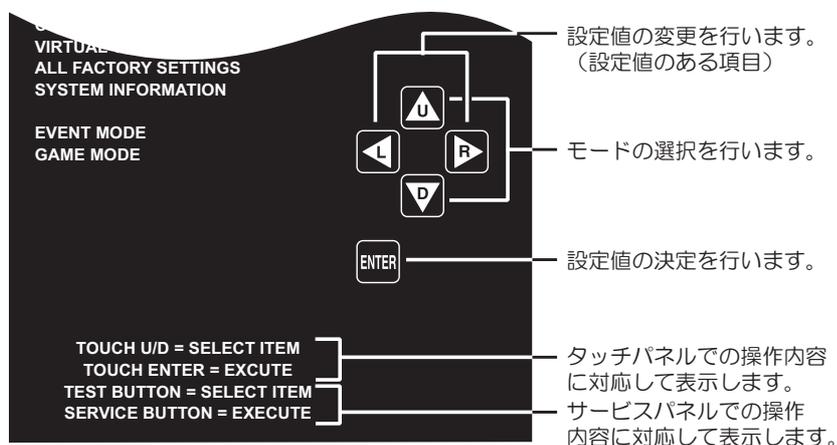
■操作

MAIN MENU から各メニュー項目の選択や決定で、サービスパネルのボタン、またはタッチパネルを使用します。本書ではタッチパネルの記載を省略しています。

サービスパネル



タッチパネル (画面表示)



メニュー項目の説明

MAIN MENU から各メニュー項目を選択します。設定値があるメニュー項目では、出荷時の設定値は緑色で表示され、変更後の設定値は赤色で表示されます。

■ 設定値を変更してセーブするとき

- 1 項目を選択し、設定値を変更します。
- 2 項目を抜けるときに「SAVE AND EXIT」を選択し、決定します。
- 3 「NOW SAVING」の表示とともに設定がセーブされ、自動的に MAIN MENU 画面に戻ります。

※ 設定値の変更後に「SAVE AND EXIT」ではなく「EXIT」を選択した場合

次のメッセージが表示されるので「YES/NO」を選択します。

YOU HAVE NOT SAVED YET. SAVE CHANGES NOW? YES / NO

・「YES」を選択した場合 … 「NOW SAVING」の表示とともに設定値がセーブされ、自動的に MAIN MENU 画面に戻ります。

・「NO」を選択した場合 …… 「NO MODIFICATION」と表示され、変更した内容はセーブされずに MAIN MENU 画面に戻ります。

■ メニュー項目の設定値をすべて出荷時の状態に戻すとき

「ALL FACTORY SETTINGS」の項目から行います。(⇒56 頁)

■ メニュー一覧

MAIN MENU	—
I/O CHECK	入出力デバイスを確認する (⇒31 頁)
INPUT CHECK	各ボタンやコインセレクターの入力を確認する (⇒31 頁)
LAMP CHECK	各ランプの点灯を確認する (⇒32 頁)
TOUCH PANEL CHECK	タッチパネルの作動を確認する (⇒33 頁)
OUTPUT CHECK	コインロッカーの作動を確認する (⇒34 頁)
SCREEN CHECK	画面の大きさなどを調整する (⇒35 頁)
COLOR CHECK	画面のカラーを調整する (⇒35 頁)
ROM CHECK	ハードディスク内のデータ内容を確認する (⇒36 頁)
IC CARD CHECK	IC カードリーダーと e-AMUSEMENT PASS を確認する (⇒36 頁)
SOUND OPTIONS	サウンドに関する設定 (⇒37 頁)
GAME OPTIONS	ゲームに関する設定 (⇒38 頁)
COIN OPTIONS	コインに関する設定 (⇒39 頁)
ECOMODE OPTIONS	エコモード(省電力運営)に関する設定 (⇒40 頁)
NETWORK OPTIONS	ネットワークに関する設定と通信状態の確認 (⇒41 頁)
SHOP NAME SETTING	店舗名の入力 (⇒41 頁)
NETWORK CHECK	ネットワークの通信状態を確認する (⇒42 頁)
BOOKKEEPING	コインに関する集計データの確認と消去をする (⇒43 頁)
CLOCK	現在の時刻を設定する (⇒45 頁)
VIRTUAL COIN	PASELI に関する設定と集計データを確認する (⇒46 頁)
OPERATION SETTINGS	PASELI でのプレー料金を設定する (⇒46 頁)
SUPPLY	プレーヤーにサービスする PASELI を設定する (⇒51 頁)
INCOME LOG	使用された PASELI に関する集計データ (⇒52 頁)
PLAYER'S LOG	この本体で使用した PASELI の実績を確認する (⇒55 頁)
ALL FACTORY SETTINGS	設定項目を初期化する(出荷時の状態) (⇒56 頁)
SYSTEM INFORMATION	システムに関する情報を確認する (⇒57 頁)
EVENT MODE	イベントモードを設定する (⇒57 頁)
GAME MODE	ゲームモードに戻る —

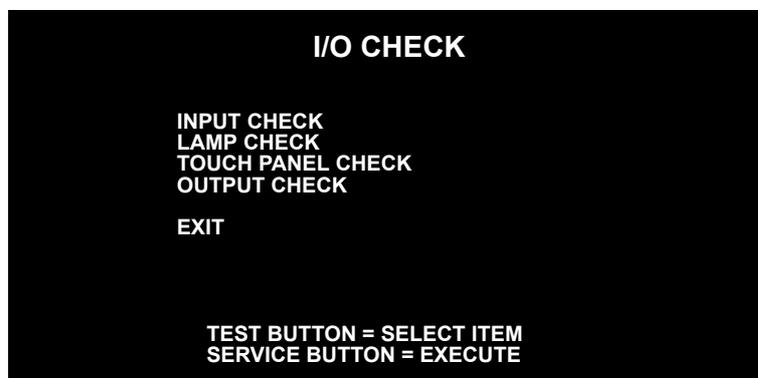
メニュー項目の選択 テストボタンを押す

メニュー項目の決定 サービスボタンを押す

I/O CHECK

- 各ボタンやコインセレクター、タッチパネルなどの作動確認、および各ランプの点灯確認を行います。

「I/O CHECK」の項目選択画面



INPUT CHECK	各ボタンやコインセレクターの入力確認	(下記参照)
LAMP CHECK	各ランプの点灯確認	(⇒32 頁)
TOUCH PANEL CHECK	タッチパネルの作動確認	(⇒33 頁)
OUTPUT CHECK	コインロッカーの作動確認	(⇒34 頁)

項目の選択

テストボタンを押す

項目の決定

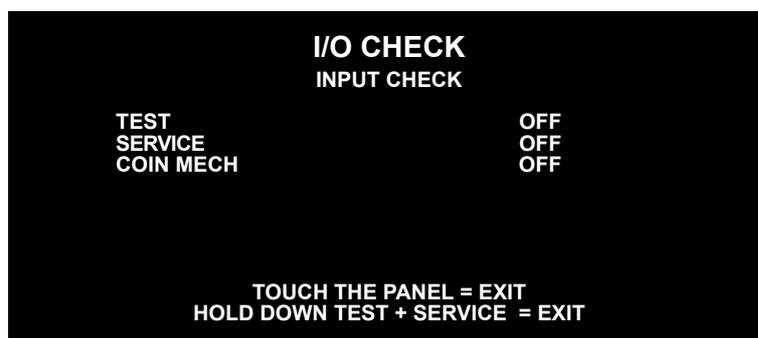
項目の選択後にサービスボタンを押す

MAIN MENU に戻る

「EXIT」を選択後にサービスボタンを押す

I/O CHECK >> INPUT CHECK

- 各ボタンとコインセレクターの作動確認を行います。



TEST SERVICE	サービスパネルのテストボタン、サービスボタンの入力に応じて「ON/OFF」を表示します。 ・ON: スイッチが入っています。 ・OFF: スイッチが入っていません。
COIN MECH	コインの入力に応じて「ON/OFF」を表示します。 ・ON: スイッチが入っています。 ・OFF: スイッチが入っていません。

I/O CHECK に戻る

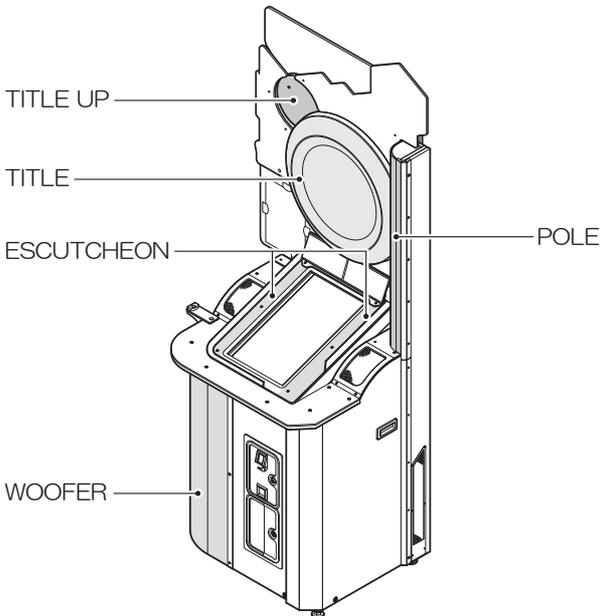
テストボタンを押しながらサービスボタンを押す

I/O CHECK >> LAMP CHECK

- 各ランプが正常に点灯するか確認を行います。

I/O CHECK LAMP CHECK			
ALL			
AUTO			
AUTO (POLE SCROLL)			
POLE	R	G	B
ESCUTCHEON	ON	ON	ON
WOOFER	ON	ON	ON
TITLE	ON	ON	ON
TITLE UP	ON	ON	ON

TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXIT

ALL	すべてのランプが同時に点灯します。
AUTO	POLE から順に点灯し、TITLE UP が点灯したら POLE に戻って繰り返します。
AUTO (POLE SCROLL)	POLE 部のランプが上から順に点灯し、下まで点灯したら上に戻って繰り返します。
POLE ESCUTCHEON WOOFER TITLE TITLE UP	<p>チェックする項目を選択すると該当するランプが点灯します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ON: 点灯します。 ・ OFF: 点灯しません。 

項目の選択(点灯) テストボタンを押す

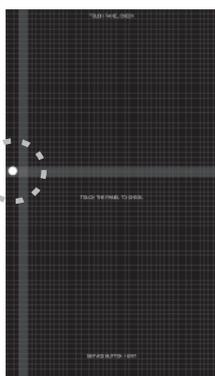
I/O CHECK に戻る サービスボタンを押す

I/O CHECK » TOUCH PANEL CHECK

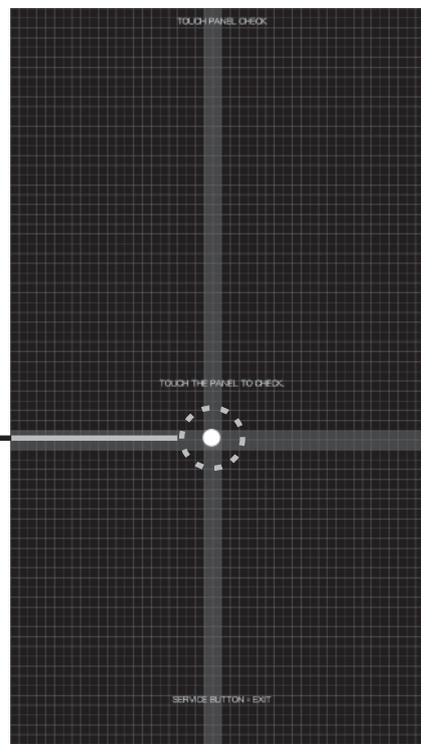
- タッチパネルの作動確認を行います。
画面にタッチすると、カーソル(●)で表示されます。
画面にタッチした部分(●)を交点とした縦横のラインが赤色で点灯します。

タッチパネルとモニターの比率により、左右の端に近づくと、タッチした箇所と画面の表示にずれが生じますが、仕様なので故障や誤作動ではありません。

正
タッチパネルの端で
カーソルと縦のライン
がズれている例



正
縦横中心にカーソル
がある例

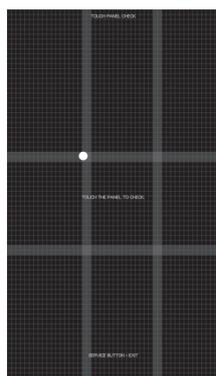


I/O CHECK に戻る

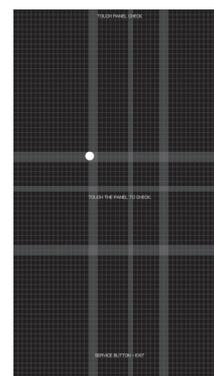
サービスボタンを押す

- 次のような症状の場合、タッチパネルの故障の可能性がありますので、アフターサービス窓口まで連絡してください。

1点をタッチしたら、他のところに縦横のラインを表示した。

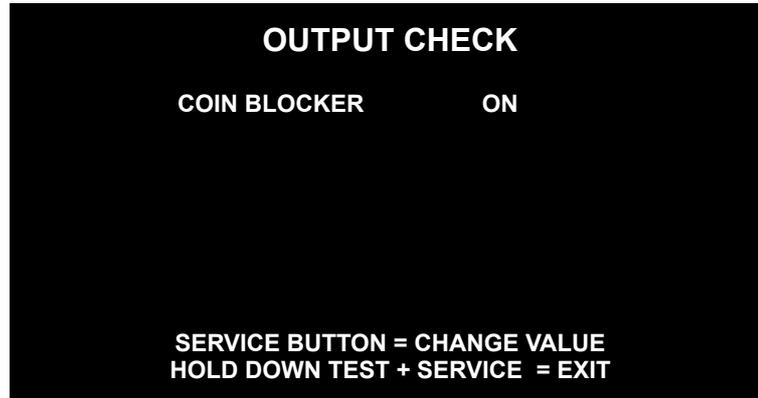


2点を素早くタッチしたら、タッチしていない部分に縦横のラインを表示した。



I/O CHECK >> OUTPUT CHECK

- コインロッカーの作動確認を行います。



COIN BLOCKER

サービスボタンを押すごとに、OFF → ON → OFF → …と切り替わります。

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

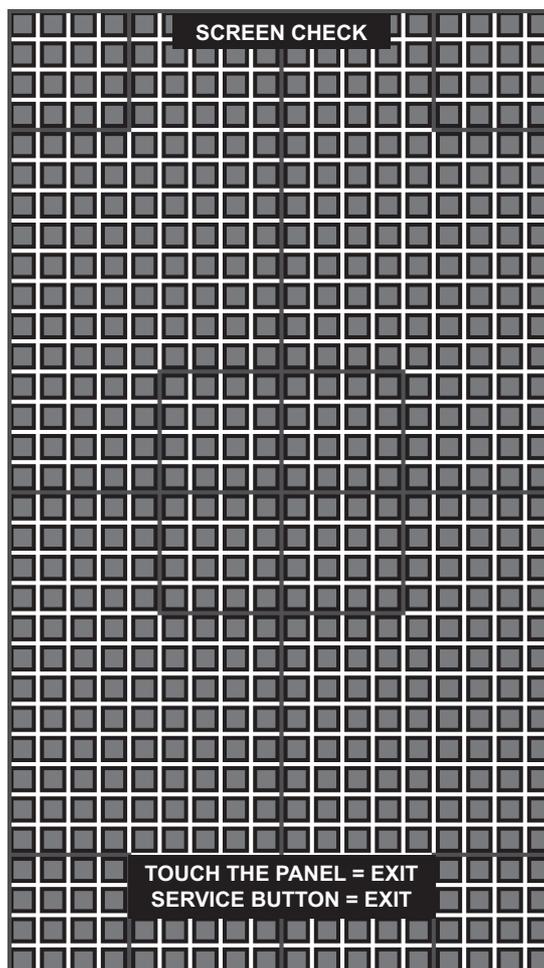
I/O CHECK に戻る

テストボタンを押しながらサービスボタンを押す

SCREEN CHECK

■ 画面表示の確認を行います。

格子スクリーンを見ながら画面の大きさ、上下左右のずれなどを確認してください。



MAIN MENU に戻る

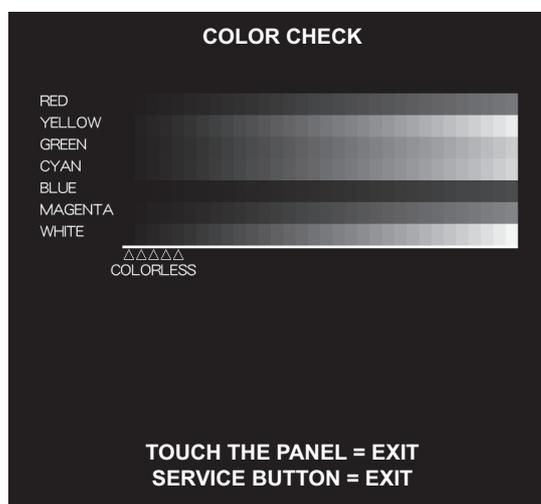
サービスボタンを押す

COLOR CHECK

■ カラー表示の確認を行います。

カラーバーの色が段階的に表示されると同時に、背景部分が十分黒くなるようにモニター調整基板で調整してください。(⇒76 頁)

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



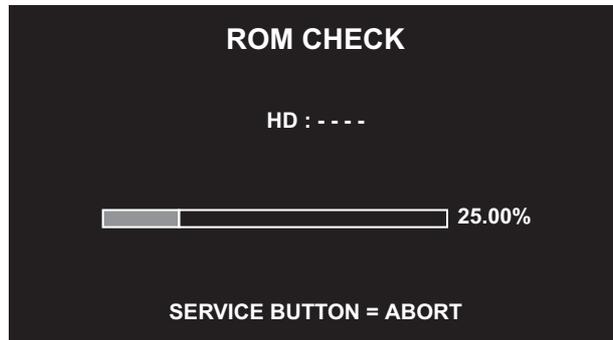
MAIN MENU に戻る

サービスボタンを押す

ROM CHECK

■ ハードディスク内のデータ内容の確認を行います。

このメニュー項目に入ると自動的にチェックが始まります。チェックには約 1 分間要します。



チェックを中断する

サービスボタンを押す
(「ABORTED」が画面に表示されます)

MAIN MENU に戻る

サービスボタンを押す

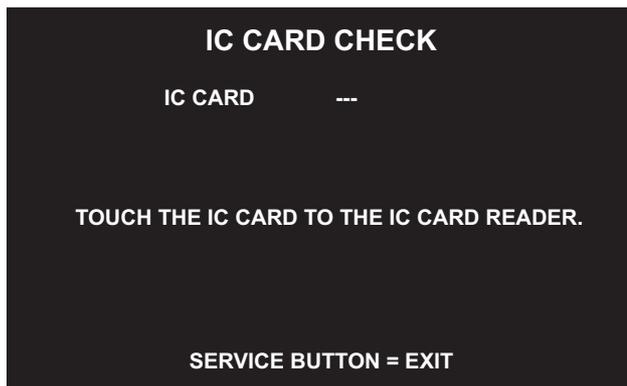
HD	チェック結果を表示します。 OK : 正常です。(緑色で表示) BAD: 異常があります。(赤色で表示) ---- : チェック中
パーセント(%)バー	0% からカウントし、100% になればチェック完了です。 (図はチェックが 25% の例)

MEMO ● 「BAD」と表示されたときは、主電源スイッチを切り、10 秒以上経過後に電源を入れ直してみてください。
それでも「BAD」と表示されたときは、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口にご連絡してください。

IC CARD CHECK

■ e-AMUSEMENT PASS と IC カードリーダーの作動確認を行います。

e-AMUSEMENT PASS を読み取り部にあてて確認してください。



チェックを中断する

サービスボタンを押す
(ABORTED と表示されて MAIN MENU に戻ります)

MAIN MENU に戻る

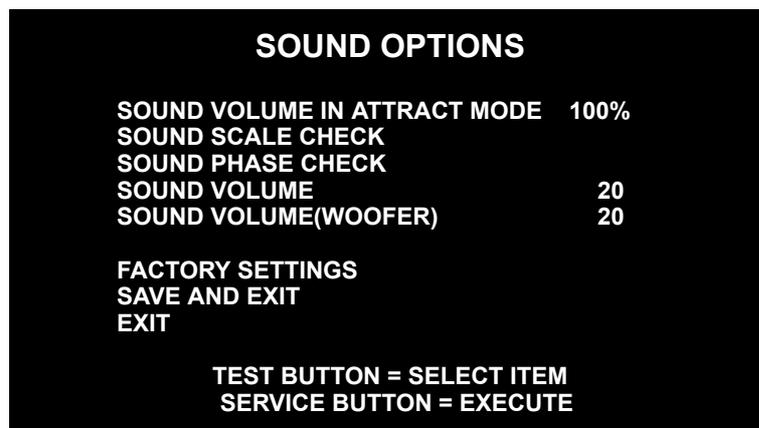
チェック完了後にサービスボタンを押す

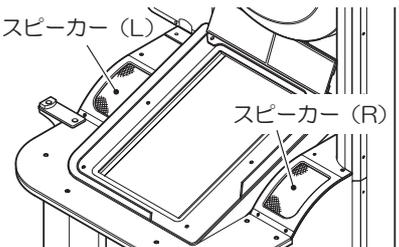
IC CARD	<p>確認結果を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・OK[*] : e-AMUSEMENT PASS が認識できました。(認識した e-AMUSEMENT PASS の種別に応じて [*] には番号が表示されます) ・ --- : e-AMUSEMENT PASS が認識できません。 e-AMUSEMENT PASS を読み取り部にあてていない場合も「---」と表示されます。 	<p>e-AMUSEMENT PASS 読み取り部 (ICカードリーダー)</p>
---------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------

MEMO ● e-AMUSEMENT PASS を何度読み取り部にあてても OK[*] にならない場合は、他の e-AMUSEMENT PASS で試してみてください。

SOUND OPTIONS

- サウンドに関する設定と確認を行います。



SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE (出荷時設定:100%)	ゲームデモ中の音量値をゲーム中のサウンドボリュームの設定に対して0%(無音)、0~100%(最大)で調整します。
SOUND SCALE CHECK	BGMでバランス音を鳴らします。 「ドレミ…ド」が左スピーカー、右スピーカーと交互に流れます。項目を変更することで音が止まります。 LEFT: 左のスピーカーが鳴っています。 RIGHT: 右のスピーカーが鳴っています。 
SOUND PHASE CHECK	スピーカーの極性チェックを行います。 モニターから2mほど離れて、モニターに向かい正面から確認してください。 ・LOUD: 大きな音が鳴ります。 ・SOFT: 小さな音が鳴ります。 表示と逆の音が聞こえるときは、スピーカー配線の誤りが考えられます。
SOUND VOLUME (出荷時設定:20)	スピーカーの内蔵音源の音量値を0(無音)~30(最大)の段階で調節します。
SOUND VOLUME(WOOFER) (出荷時設定:20)	ウーファーの内蔵音源の音量値を0(無音)~30(最大)の段階で調節します。
FACTORY SETTINGS	サービスボタンを押すことで、このモードのすべての設定が出荷時の状態になります。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行ったり、「FACTORY SETTINGS」で出荷時の状態に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

項目の選択

テストボタンを押す

設定の変更

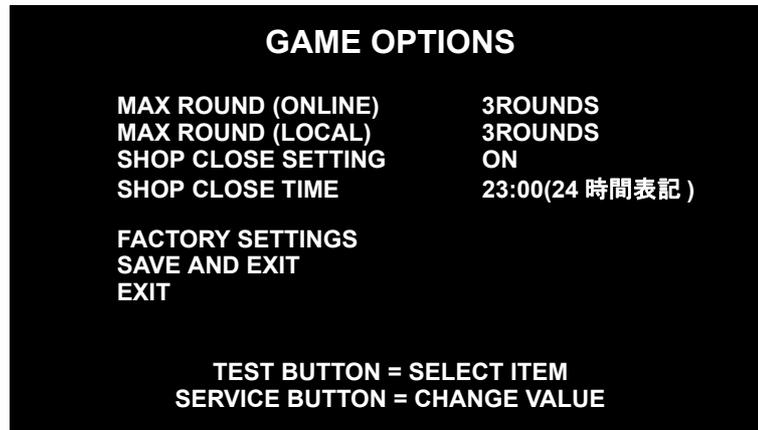
サービスボタンを押す

MAIN MENUに戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にサービスボタンを押す

GAME OPTIONS

- ゲームに関する設定と確認を行います。



MAX ROUND (ONLINE) (出荷時設定:3)	オンラインプレー時のステージ数を設定します。 (1 ~ 4)
MAX ROUND (LOCAL) (出荷時設定:3)	ローカルプレー時のステージ数を設定します。 (1 ~ 4)
SHOP CLOSE SETTING (出荷時設定:OFF)	店舗の営業終了時刻表示の設定を行います。 ・ OFF: 営業終了時刻をゲーム画面に表示しません。 ・ ON: 営業終了時刻をゲーム画面に表示します。
SHOP CLOSE TIME (出荷時設定:23:00)	営業終了時刻の設定を行います。「SHOP CLOSE SETTING」を「ON」にすることで表示されます。 ・ 時刻を変更するときは、サービスボタンを押します。
FACTORY SETTINGS	サービスボタンを押すことで、このモードのすべての設定が出荷時の状態になります。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行ったり、「FACTORY SETTINGS」で出荷時の状態に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

項目の選択

テストボタンを押す

設定の変更

項目を選択した状態でサービスボタンを押す

MAIN MENU に戻る

「SAVE AND EXIT」、または「EXIT」を選択後にサービスボタンを押す

MEMO

- 「SHOP CLOSE SETTING」を「ON」に設定した場合、「SHOP CLOSE TIME」で設定された時刻の30分前からゲーム画面にメッセージが表示され、10分前から新規プレーができなくなります。
(設定された閉店時刻後にゲームをプレーするには、再起動してください)
- 本製品の設置直後や初期化を行った後などで時刻の設定が行われていないときは、画面に時刻設定を促す下記のメッセージが表示されます。

FIRST, SET THE CLOCK
"CLOCK" ITEM IS IN MAIN MENU.

COIN OPTIONS

- プレー料金に関する設定と確認を行います。



- 「FREE PLAY」を「ON」に設定すると、料金設定の項目は表示されず、しかも無料でのプレーとなるため、十分注意する



FREE PLAY (出荷時設定:OFF)	フリープレーの設定を行います。 ・ON: 無料でのプレーになります。 ・OFF: 有料でのプレーになります。
COIN SLOT* (出荷時設定: 1 COIN 1 CREDIT)	コインに対するクレジット数の設定を行います。 (1 COIN 1 CREDIT ~ 10 COINS 1 CREDIT)
START* (出荷時設定: 2CREDITS TO START)	ゲームスタートに必要なクレジット数の設定を行います。 (1 CREDIT TO START ~ 10 CREDITS TO START)
FACTORY SETTINGS	サービスボタンを押すことで、このモードのすべての設定が出荷時の状態になります。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行ったり、「FACTORY SETTINGS」で出荷時の状態に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

*「FREE PLAY」が「ON」の場合は、これらの項目は表示されません。

「EVENT MODE」を使用する場合は、「FREE PLAY」を「ON」に設定してください。

項目の選択

テストボタンを押す

設定の変更

項目を選択した状態でサービスボタンを押す

MAIN MENU に戻る

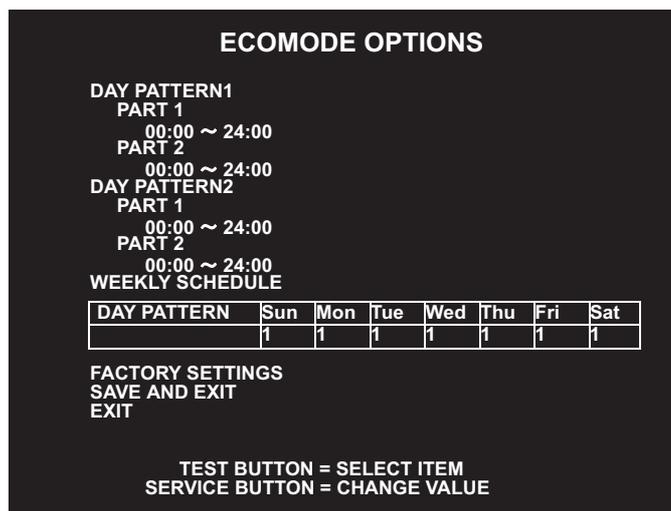
「SAVE AND EXIT」、または「EXIT」を選択後にサービスボタンを押す

ECOMODE OPTIONS

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

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

エコモード運営が実施された状態を未実施の場合と比較すると、待機中(デモループ時)において消費電力が最大 13% 削減されています。



項目の選択

テストボタンを押す

項目の決定・設定の変更

項目を選択した状態でサービスボタンを押す

MAIN MENUに戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、サービスボタンを押す

DAY PATTERN1 (出荷時設定:00:00 ~ 24:00)	エコモードを運営させる開始時刻、終了時刻の設定を開始します。
DAY PATTERN2 (出荷時設定:00:00 ~ 24:00)	エコモードを運営させる開始時刻、終了時刻の設定を開始します。
WEEKLY SCHEDULE (出荷時設定:1)	曜日ごとのエコモードの設定を開始します。 ・ 1: DAY PATTERN1 の設定でエコモードを運営します。 ・ 2: DAY PATTERN2 の設定でエコモードが運営します。 ・ OFF: エコモードを無効にします。
FACTORY SETTINGS	このモードのすべての設定が出荷時の状態に戻ります。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行ったり、「FACTORY SETTINGS」で出荷時の設定に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

MEMO

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

NETWORK OPTIONS

- ネットワークに関する設定と通信状態の確認を行います。

「NETWORK OPTIONS」の項目選択画面



項目の選択

テストボタンを押す

項目の決定・設定の変更

項目を選択した状態でサービスボタンを押す

MAIN MENUに戻る

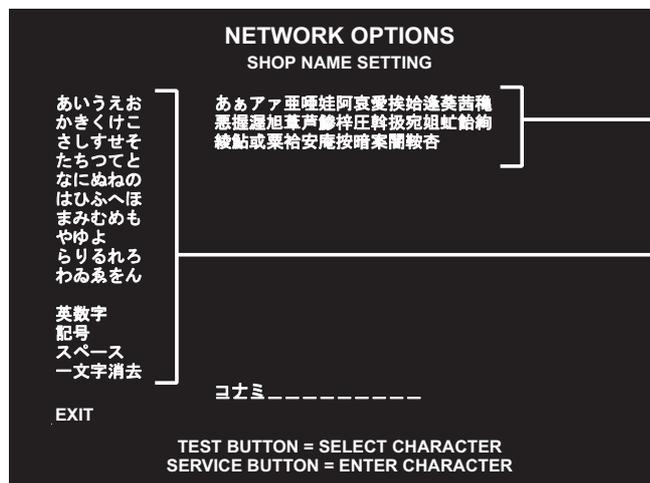
「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、サービスボタンを押す

e-AMUSEMENT	常に ON の設定です。 ※ 設定内容の変更はできません。
SHOP NAME SETTING (出荷時設定:未設定)	店舗名を入力します。(下記参照) 店舗名の入力を行わないと、テストモードを終了できません。
AREA	自動的に運用される地域が設定されます。(変更できません)
NETWORK CHECK	ネットワークの通信状態の確認を行います。(⇒42 頁)
FACTORY SETTINGS	サービスボタンを押すことで、このモードのすべての設定が出荷時の状態になります。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行っても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

NETWORK OPTIONS >> SHOP NAME SETTING

- 本製品を運用する店舗の登録を行います。

店舗名は最大 12 文字まで入力できます。タッチパネルで操作します。



入力・操作メニュー

入力する文字の項目を選択します。

文字入力

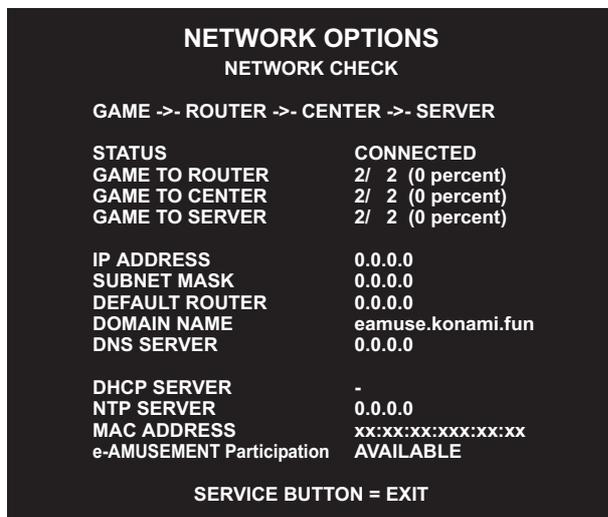
文字を選択し、ENTERをタッチして決定します。

NETWORK OPTIONSに戻る

「EXIT」を選択後にサービスボタンを押す

NETWORK OPTIONS >> NETWORK CHECK

■ e-AMUSEMENT サービスを利用した場合のネットワークの通信状況の確認を行います。ネットワーク接続後は、必ずこの画面で通信状況を確認してください。



NETWORK OPTIONSに戻る

サービスボタンを押す

通信状況	<p>本体ユニットからセンター内サーバーまでの通信状態が表示されます。表示例・・・GAME ->- ROUTER ->- CENTER ->- SERVER</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ GAME: 本体ユニット ・ ROUTER: 店舗内 VPN ルーター ・ CENTER: e-AMUSEMENT の入口 ・ SERVER: センター内サーバー <p>正常に通信できている場合は、「>」マークが左から右にほぼ一定速度で動いています。 } ← 確認項目</p> <p>通信に異常がある場合は、「ROUTER」、「CENTER」、「SERVER」が赤色表示になります。</p>
STATUS	<p>通信状態が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ CONNECTED: 通信が行われています。 ・ NOT CONNECTED: 通信できません。 <p>「CONNECTED」と表示されていれば正常です。 } ← 確認項目</p> <p>通信状態の確認中は「-」が表示されます。</p>
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	<p>本体ユニットから各区間までの応答をチェックしています。</p> <p>図のように、左右の数値がほぼ同じであれば正常です。 } ← 確認項目</p>
IP ADDRESS*	IP アドレスが表示されます。
SUBNET MASK*	サブネットマスクが表示されます。
DEFAULT ROUTER*	デフォルトルーターの IP アドレスが表示されます。
DOMAIN NAME*	センターサーバーのドメインネームが表示されます。
DNS SERVER*	DNS サーバーの IP アドレスが最大 2 個まで表示されます。
DHCP SERVER*	DHCP サーバーの IP アドレスが表示されます。
NTP SERVER*	NTP サーバーの IP アドレスが表示されます。
MAC ADDRESS*	MAC アドレスが表示されます。
e-AMUSEMENT Participation*	<p>e-AMUSEMENT Participation サービスの状態が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ AVAILABLE: サービスが利用可能です(正常)。 ・ NOT AVAILABLE: サービスが利用できません。(確認中) ・ DISABLE: サービスが利用できません。 ・ -: サービスが利用できません。(確認中)

* 変更することはできません。

BOOKKEEPING

- 投入されたコイン数に関する集計データを表示します。
「CLOCK」で時刻設定を行うことで集計を行うことができます。

「BOOKKEEPING」のメニュー画面



BOOKKEEPING (出荷時設定:OFF)	コイン集計を行うかを設定します。 ・ON: 集計を行います。 ・OFF: 集計を行いません。
CLEAR ALL DATA	コイン集計データを出荷時の状態にします。 サービスボタンを押すと、次のように表示されますので、テストボタンを押して「YES/NO」を選択してください。 DO YOU WANT TO CLEAR ALL DATA? YES/NO 「YES」を選択した場合:再度確認を求められ、再度「YES」を選択した場合は「NOW ERASING」の表示とともにコイン集計のデータが消去されます。 「NO」を選択した場合:「NOT CLEARED」と表示され、コイン集計データの消去は行われません。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行っても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

項目の選択

テストボタンを押す

項目の決定
設定の変更

項目を選択した状態でサービスボタンを押す

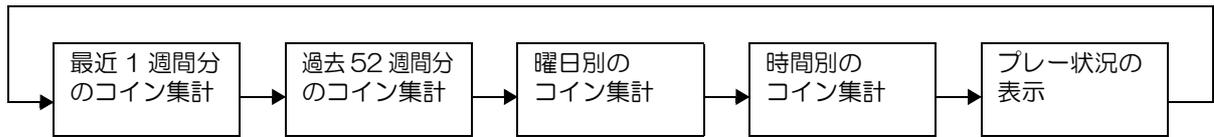
集計画面の表示
MAIN MENUに戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にサービスボタンを押す

MEMO

- 本製品の設置直後や初期化を行った後で時刻設定が行われていないと、「BOOKKEEPING」を「ON」に設定しようとしても、時刻設定を促す下記のメッセージが表示されて設定できません。
FIRST, SET THE CLOCK.
“CLOCK” ITEM IS IN MAIN MENU.
その場合は「CLOCK」で時刻設定を行ってください。(⇒45頁)
- 「BOOKKEEPING」が「OFF」に設定されている間はコインの集計が行われず、またコイン集計画面も表示されません。

■「BOOKKEEPING」の項目を「ON」にすることで、次のコイン集計画面が表示されます。



次の集計画面を表示

テストボタンを押す

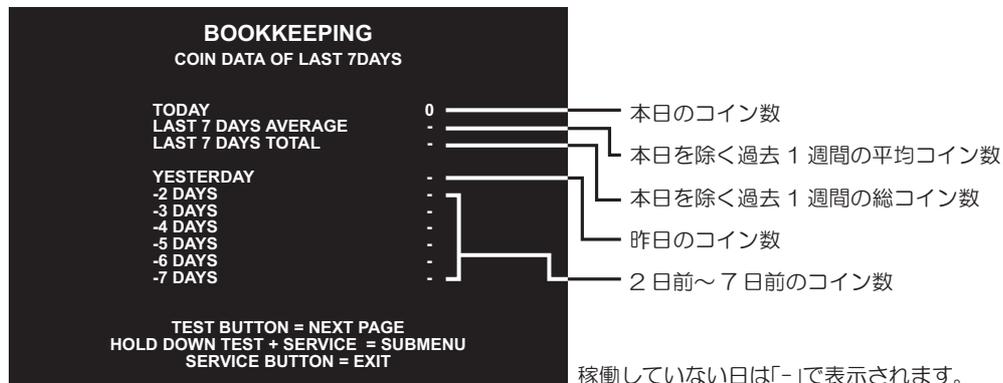
MAIN MENU に戻る

サービスボタンを押す

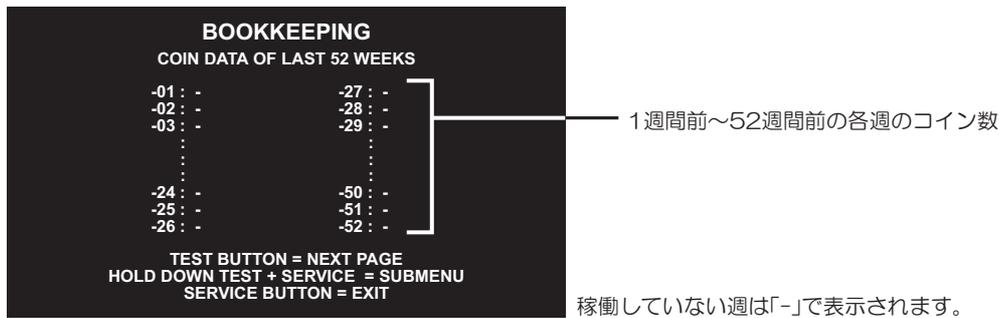
BOOKKEEPING MENU を表示

テストボタンを押しながらサービスボタンを押す

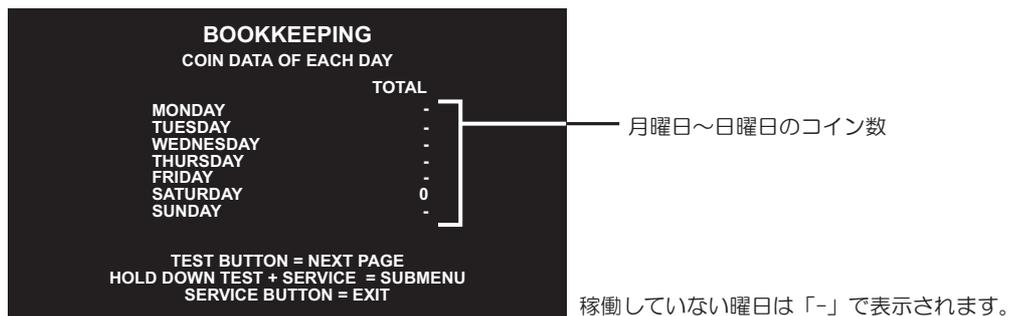
最近1週間分のコイン集計表示画面



過去52週間(1年間)分のコイン集計表示画面



曜日別のコイン集計表示画面



時間別のコイン集計表示画面

00 :00 TOTAL
01 :00 -
02 :00 -
...
21 :00 -
22 :00 -
23 :00 -

TEST BUTTON = NEXT PAGE
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT

0時台～23時台のコイン数

稼働していない時間は「-」で表示されます。

プレー状況の表示画面

BOOKKEEPING
PLAY DATA SUMMARY

TOTAL ACTIVE TIME 10H 11M 12S
TOTAL PLAY TIME 0H 00M 00S
AVERAGE PLAY TIME 00M 00S
LONGEST PLAY TIME 00M 00S
SHORTEST PLAY TIME 00M 00S
TOTAL PLAY COUNT 0

20:00:00
2013-XX-XX(Fri)

TEST BUTTON = NEXT PAGE
HOLD DOWN TEST + SERVICE = SUBMENU
SERVICE BUTTON = EXIT

集計開始からの総稼働時間
集計開始からの総プレー時間
集計開始からの平均プレー時間
集計開始からの最長プレー時間
集計開始からの最短プレー時間
集計開始からの総プレー回数
現在の時刻（24 時間制）と「CLOCK」で表示している年月日

CLOCK

■現在の時刻設定を行います。

投入されたコインやプレー状況の集計を行うには、このメニュー項目で時刻設定を行ってください。時刻設定を行うことで、BOOKKEEPING でコインの集計やプレー状況の表示を見ることができます。

CLOCK

SET TIME 20:00:00 CLOCK NOT SET
2012-10-12(Fri)

SAVE AND EXIT
EXIT

TEST BUTTON = SELECT ITEM
SERVICE BUTTON = EXECUTE

項目の選択
テストボタンを押す

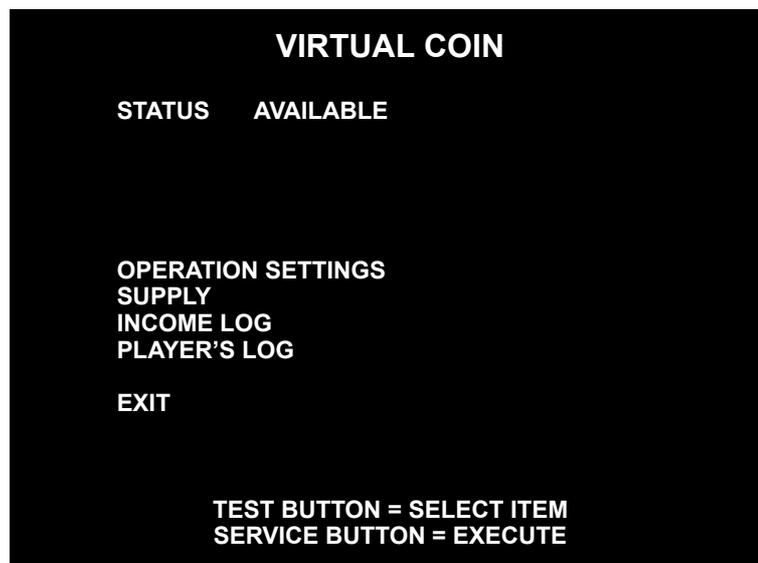
時刻を合わせる
サービスボタンを押す

MAIN MENUに戻る
「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にサービス ボタンを押す

SET TIME	現在の時刻を 24 時間制で合わせます。 (時刻が設定されていないときは「CLOCK NOT SET」と表示されます)
SAVE AND EXIT	サービスボタンが押されると、「NOW SAVING」の表示と共に時刻設定値を保存し、「MAIN MENU」に戻ります。

VIRTUAL COIN

- PASELI に関する設定を行います。



STATUS	設定状況を表示します。 ・ AVAILABLE: PASELI が使用できます。 ・ NOT AVAILABLE: PASELI が使用できません。	
OPERATION SETTINGS	PASELI でのプレー料金を設定します。	(⇒47 頁)
SUPPLY*	プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。	(⇒51 頁)
INCOME LOG*	使用された PASELI に関する集計データを表示します。	(⇒52 頁)
PLAYER' S LOG*	この本体で、あるプレーヤーが使用した PASELI の最近の実績を確認します。	(⇒55 頁)

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

NOT AVAILABLE となる症状	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。(⇒39 頁)
メンテナンス時間中である	メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。
ネットワークトラブルなどで e-AMUSEMENT 接続されていない	ネットワークエラーを参照してください。(⇒87 頁)
PASELI のサービス利用登録が完了していない	当社営業担当にお問い合わせください。

項目の選択

テストボタンを押す

項目の決定

項目を選択後、サービスボタンを押す

MAIN MENU に戻る

「EXIT」を選択後、サービスボタンを押す

VIRTUAL COIN >> OPERATION SETTINGS

- 運営にかかわる PASELI でのプレー料金のパターンとスケジュールを設定します。



PATTERN 1 PATTERN 2 PATTERN 3	PASELI でのプレー料金を 3 通りのパターンで設定することができます。 各パターン項目を選択して、詳細設定を行う画面を表示します。	(⇒48 頁)
SCHEDULE	3 つの料金パターンを各曜日ごとに設定して、週間スケジュールを設定します。	(⇒50 頁)

項目の選択

テストボタンを押す

項目の決定

項目を選択後、サービスボタンを押す

VIRTUAL COIN に戻る

「EXIT」を選択後、サービスボタンを押す

VIRTUAL COIN >> OPERATION SETTINGS >> PATTERN 1

■ PASELI でのプレー料金の詳細をパターンごとに設定します。

図はパターン 1 の例です。

VIRTUAL COIN OPERATION SETTINGS PATTERN 1

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

BASIC RATE CONTENTS
 GAME START 200P
 VALUE PACK START 30P
 PREMIUM START
 GAME START 190P
 VALUE PACK START 20P

COPY FROM PATTERN 2

FACTORY SETTINGS
 SAVE AND EXIT
 EXIT

TEST BUTTON = SELECT ITEM
 SERVICE BUTTON = CHANGE VALUE

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

項目の選択
 テストボタンを押す

項目の決定・設定の変更
 項目を選択した状態でサービスボタンを押す

VIRTUAL COIN に戻る
 「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、サービスボタンを押す

PATTERN 1	①	料金パターンの種類を表示します。													
BASIC RATE (出荷時設定: 100%)	②	PASELI でのプレー料金全体の比率を設定します。 (30%~120%)													
REFERENCE TO CREDIT (出荷時設定: STANDARD)	③	COIN OPTIONS で設定されている、COIN SLOT 設定や必要クレジット数を参照し、PASELI でのプレー料金に反映させるレベルを選択します。(次頁参照) 反映のレベルは LIMITED、STANDARD、ALWAYS、EXPANDED の4段階があります。 図のように、上に行くほど自由度が高くなりますがコインクレジット設定とのバランスに注意が必要です。													
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>設定の自由度</th> <th>クレジット設定とのバランス</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LIMITED</td> <td>自由度高い</td> <td>崩れやすい</td> </tr> <tr> <td>STANDARD</td> <td rowspan="2">↑↓</td> <td rowspan="2">↑↓</td> </tr> <tr> <td>ALWAYS</td> </tr> <tr> <td>EXPANDED</td> <td>自由度低い</td> <td>崩れにくい</td> </tr> </tbody> </table>		設定の自由度	クレジット設定とのバランス	LIMITED	自由度高い	崩れやすい	STANDARD	↑↓	↑↓	ALWAYS	EXPANDED	自由度低い	崩れにくい
	設定の自由度	クレジット設定とのバランス													
LIMITED	自由度高い	崩れやすい													
STANDARD	↑↓	↑↓													
ALWAYS															
EXPANDED	自由度低い	崩れにくい													
PREMIUM START (出荷時設定: OFF)	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: サービスタイムを実施します。 ・OFF: サービスタイムを実施しません。 (OFF の場合は*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。 (10P ~ 100P)													
SERVICE LIMIT		タイムサービスのプレーを1日に何回までを制限とするかを設定します。(1 ~ 100) (1日:AM7:00 ~ 翌日 AM5:00)													
SERVICE REMAIN*		タイムサービスのプレーが当日中に、残り何回プレーできるかをカウント表示します。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。													
BASIC RATE CONTENTS	⑤	設定によって反映された料金を表示します。													
GAME START (出荷時設定: 200P)	⑧	PASELI を使用してゲームスタートするときのプレー料金を表示します。													
VALUE PACK START (出荷時設定: 30P)	⑨	PASELI を使用してバリューパックスタートするときのプレー料金を表示します。													

PREMIUM START	⑥	タイムサービス時の料金を表示します。
GAME START (出荷時設定: 190P)		上記⑧と同じ
VALUE PACK START (出荷時設定: 20P)		上記⑨と同じ
COPY FROM PATTERN	⑦	料金パターンの内容を設定済の他のパターンからコピーできます。(図はパターン2からコピーする場合)
FACTORY SETTINGS		サービスボタンを押すことで、このメニュー項目のすべての設定が出荷時の状態に戻ります。
SAVE AND EXIT		設定の変更を行ったり、「FACTORY SETTINGS」で出荷時の設定に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

■ PASELI のプレー料金設定のしかた

- 1 REFERENCE TO CREDIT ③から、COIN OPTIONS の設定値を反映して PASELI でのプレー料金に反映させるレベルを選択します。(表1・表2 参考)
- 2 BASIC RATE ②から、PASELI でのプレー料金全体の比率を設定します。(表2 参考)
- 3 設定した内容で計算された PASELI でのプレー料金が⑧⑨に表示されます。

表1

LIMITED	COIN OPTIONS の設定値を反映しません。 ・ PASELI でのプレー料金はすべて BASIC RATE ②にしたがって決定されます。
STANDARD	COIN OPTIONS の設定値を参照して、GAME START ⑧のプレー料金の上限を制限します。 VALUE PACK START のプレー料金⑨は BASIC RATE ②にしたがって決定されます。 ・ BASIC RATE ②を上げても⑧のプレー料金は上限までしか上がりません。 ・ 上限に達している場合は⑧のプレー料金が黄色で表示されます。
ALWAYS	GAME START ⑧のプレー料金は、常に COIN OPTIONS の設定値を反映します。 ・ ⑧のプレー料金は常に黄色で表示されます。 ・ VALUE PACK START ⑨のプレー料金は、このモードの設定のみで決定されます。
EXPANDED	すべてのプレー料金が COIN OPTIONS の設定値をもとに自動で設定されます。 ・ ⑧⑨のプレー料金が常に黄色で表示されます。

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

表2

PASELI 料金	REFERENCE TO CREDIT ③			
	LIMITED	STANDARD	ALWAYS	EXPANDED
GAME START ⑧	出荷時設定 × BASIC RATE ②	出荷時設定 × BASIC RATE ② COIN OPTIONS の設定値 より高くなりません。	COIN OPTIONS の 設定値を反映させる	COIN OPTIONS の 設定値を反映させる
VALUE PACK START ⑨	出荷時設定 × BASIC RATE ②	出荷時設定 × BASIC RATE ②	出荷時設定 × BASIC RATE ②	COIN OPTIONS の 設定値で計算する

■ プレー料金設定例

COIN OPTIONS で設定した内容			
COIN SLOT START	1COIN 1CREDIT 2CREDITS TO START	1COIN 1CREDIT 1CREDIT TO START	
OPERATION SETTINGS で設定した内容			
BASIC RATE REFERENCE TO CREDIT	110% STANDARD	90% ALWAYS	
表示(設定)される PASELI のプレー料金			
GAME START VALUE PACK START	200P 33P	100P 27P	

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

VIRTUAL COIN >> OPERATION SETTINGS >> 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。

VIRTUAL COIN
OPERATION SETTINGS
SCHEDULE

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

現在 2012.08.09(Thu) 13:50:24

PATTERN 1

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

BASIC RATE CONTENTS
 GAME START 200P
 VALUE PACK START 30P
 PREMIUM START
 GAME START 190P
 VALUE PACK START 20P

FACTORY SETTINGS
 SAVE AND EXIT
 EXIT

TEST BUTTON = SELECT ITEM
 SERVICE BUTTON = CHANGE VALUE

①

②

③

④

項目の選択

テストボタンを押す

項目の決定・設定の変更

項目を選択した状態でサービスボタンを押す

VIRTUAL COINに戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後、サービスボタンを押す

PATTERN (出荷時設定: 1)	①	各曜日に対するパターンを設定します。(1~3) ・選択している曜日は黄色表示になります。(下記参照) 祝日用の設定は「祝日」の項目で設定してください。
現在	②	現在の日付、時間が表示されます。
PATTERN 1	③	本日採用されているパターンが表示されます。
BASIC RATE :	④	本日採用されているパターンの設定内容が表示されます。
FACTORY SETTINGS		このモードのすべての設定が出荷時の状態に戻ります。
SAVE AND EXIT		設定の変更を行っても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

曜日選択時の状態

VIRTUAL COIN
OPERATION SETTINGS
SCHEDULE

	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	祝日
PATTERN	2							

Mon

PATTERN 2

BASIC RATE 100%
 REFERENCE TO CREDIT STANDARD
 PREMIUM START OFF
 SERVICE VALUE 10P
 SERVICE LIMIT 10 PLAY FOR EACH DAY

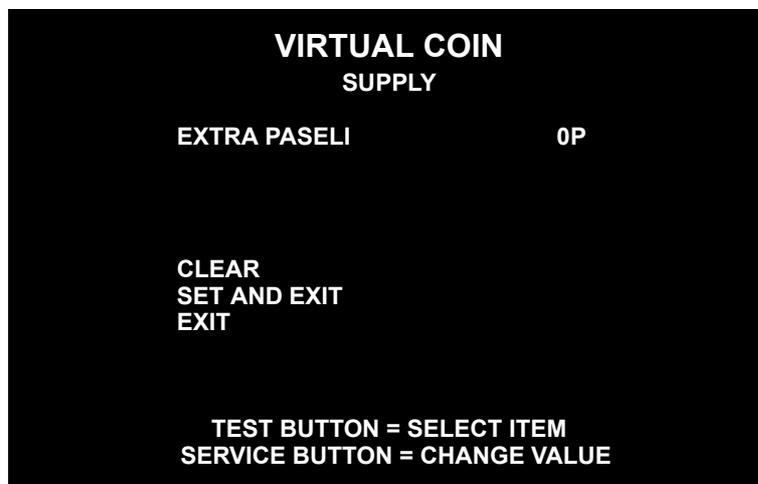
選択している曜日とパターンを黄色で表示します。この状態でパターンを変更することができます。下部の設定内容を確認しながら変更してください。

選択している曜日を表示します。

選択しているパターンとその設定内容を表示します。パターンを変更するとその表示内容も連動して変わります。(この部分は表示されるだけで変更できません)

VIRTUAL COIN >> SUPPLY

- プレー中に停電があった場合などに、プレーヤーにサービスするため(コインでのサービスボタン相当)の PASELI を設定します。
プレーヤーに PASELI を返金することはできません。



EXTRA PASELI	プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。 セーブされないので電源を切ると 0 に戻ります。
CLEAR	設定した額を 0 に戻します。
SET AND EXIT	設定した額をセットして項目を抜けます。
EXIT	セットせず項目を抜けます。

項目の選択

テストボタンを押す

設定の変更

項目を選択後、サービスボタンを押す

VIRTUAL COIN に戻る

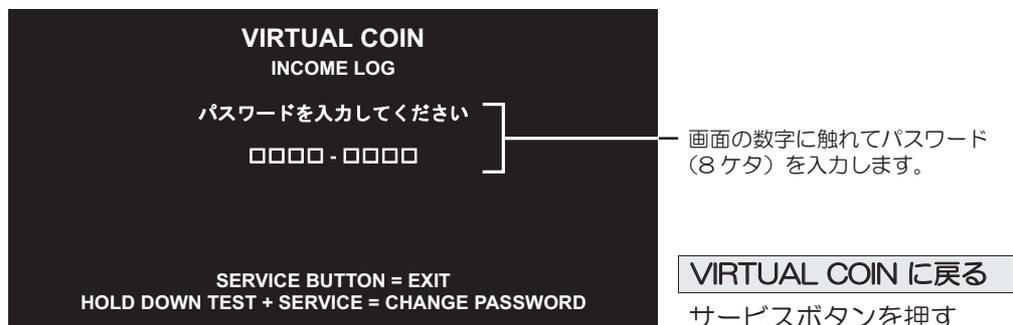
「SET AND EXIT」または「EXIT」を選択後、サービスボタンを押す

MEMO ● セットした EXTRA PASELI は、ゲームモード画面の左下に表示されます。

VIRTUAL COIN >> INCOME LOG

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

パスワード認証画面



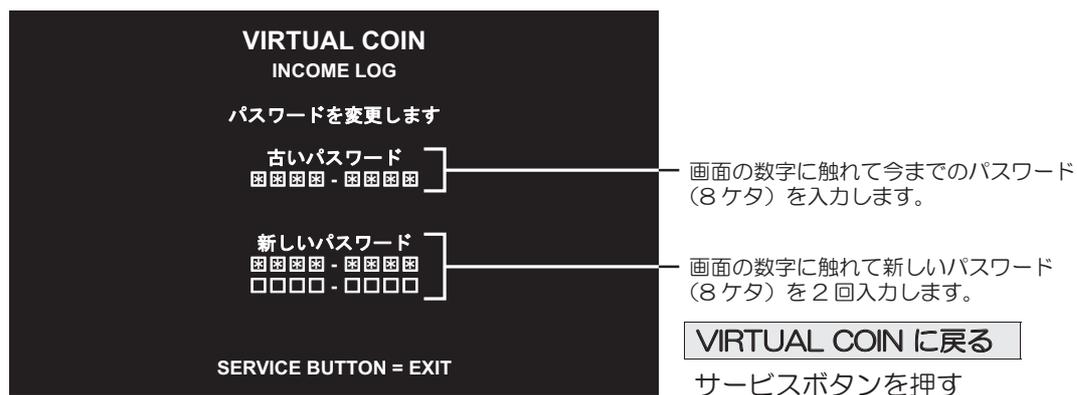
- 重要**
- 新規登録時の初期パスワードは「0000-0000」です。
 - 売り上げ情報漏えい防止のため、初期パスワードは必ず変更し、変更後のパスワードを漏らさないようにしてください。
 - パスワードはサーバーに保存され、変更したパスワードは店舗内のすべての PASELI 対応ゲーム機で利用可能です。

エラー表示された場合は、再度正しくパスワードを入力してください。

エラー表示	対処方法
パスワードが違います	正しいパスワードを入力してください。
通信に失敗しました	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します。

パスワード変更画面



エラー表示	原因	対処方法
パスワードの確認入力が正しくありません	NEW PASSWORD の 1 回目と 2 回目が違う	NEW PASSWORD は 2 回とも同じパスワードを入力してください。
パスワードを変更しません	変更前のパスワードを NEW PASSWORD に入力した	OLD PASSWORD と異なる NEW PASSWORD を入力してください。
パスワードが違います	OLD PASSWORD が間違っている	OLD PASSWORD に変更前のパスワードを正しく入力してください。
パスワードの変更に失敗した可能性があります	ネットワークエラー	1 ネットワーク機器の接続を確認してください。 2 次にもう一度 INCOME LOG に入り、変更前のパスワードを入力してください。(失敗した場合は、新しいパスワードを入力してください) 3 パスワードを再度変更してください。

■ テストボタンを押すと次のように画面が変わります。



次の集計画面を表示

テストボタンを押す

MAIN MENUに戻る

サービスボタンを押す

最近1週間分のPASELI集計表示画面

VIRTUAL COIN	
INCOME LOG	
集計期間 2013-XX-XX ~ XXXX-XX-XX	
COIN DATA OF LAST 7 DAYS	
TODAY	100
LAST 7 DAYS AVERAGE	130
LAST 7 DAYS TOTAL	910
YESTERDAY	120
-2 DAY	130
-3 DAY	140
-4 DAY	110
-5 DAY	100
-6 DAY	210
-7 DAY	100
TEST BUTTON = NEXT PAGE SERVICE BUTTON = EXIT	

サーバー側で集計した期間

本日のPASELI消費額

本日を除く過去1週間の平均PASELI消費額

本日を除く過去1週間の総PASELI消費額

昨日のPASELI消費額

2日前～7日前のPASELI消費額

過去2カ月分のPASELI集計表示画面

VIRTUAL COIN	
INCOME LOG	
集計期間 2013-XX-XX ~ XXXX-XX-XX	
COIN DATA OF LAST 2 MONTHS	
2013-09	2013-10
1: -	1: -
2: -	2: -
3: -	3: -
...	...
29: -	29: -
30: -	30: -
	31: -
TEST BUTTON = NEXT PAGE SERVICE BUTTON = EXIT	

2か月分の日付を表示し、各日ごとのPASELI消費額
(図は2013年9月、10月の例)

過去52週間(1年間)分のPASELI集計表示画面

VIRTUAL COIN	
INCOME LOG	
集計期間 2013-XX-XX ~ XXXX-XX-XX	
COIN DATA OF LAST 52 WEEKS	
-01 : 910	-27 :
-02 :	-28 :
-03 :	-29 :
...	...
-24 :	-50 :
-25 :	-51 :
-26 :	-52 :
TEST BUTTON = NEXT PAGE SERVICE BUTTON = EXIT	

1週間前～52週間前のPASELI消費額

曜日別の PASELI 集計表示画面

VIRTUAL COIN

INCOME LOG 集計期間
2012-XX-XX ~ XXXX-XX-XX

COIN DATA OF EACH DAY

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

TEST BUTTON = NEXT PAGE
SERVICE BUTTON = EXIT

月曜日～日曜日の PASELI 消費額

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

時間別の PASELI 集計表示画面

VIRTUAL COIN

INCOME LOG 集計期間
2012-XX-XX ~ XXXX-XX-XX

COIN DATA OF EACH HOUR

	TOTAL
00 : 00	0
01 : 00	0
02 : 00	0
...	...
21 : 00	0
22 : 00	0
23 : 00	0

TEST BUTTON = NEXT PAGE
SERVICE BUTTON = EXIT

0 時台～ 23 時台の PASELI 消費額

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

PASELI 消費履歴最新 20 件分の表示画面

VIRTUAL COIN

INCOME LOG 集計日時
2013-XX-XX XX:XX:XX

DETAIL

	DATE	TIME	CONSUME	SUPPLY	CARD
-1	2013.XX.XX	13:40:00	573	0	XXXX...
-2	2013.XX.XX	13:38:34	100	0	XXXX...
-3	2013.XX.XX	13:37:07	100	0	XXXX...
...
-18	2013.XX.XX	13:15:31	100	0	XXXX...
-19	2013.XX.XX	13:14:05	573	0	XXXX...
-20	2013.XX.XX	13:12:38	50	0	XXXX...

TEST BUTTON = NEXT PAGE
SERVICE BUTTON = EXIT

PASELI を消費した日付

PASELI を消費した時間

使用した通常の消費額

VIRTUAL COIN SUPPLY で投入された
EXTRA PASELI を用いた額e-AMUSEMENT PASS のカードナンバー
(ユーザーコード) の前 4 ケタ

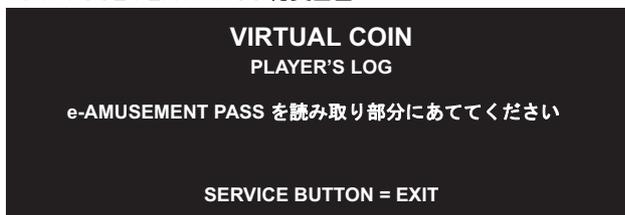
VIRTUAL COIN » PLAYER'S LOG

- プレーヤーの PASELI 使用履歴を確認するための画面を表示します。
プレー中、停電などで電源が切れたときに、プレーヤーが「PASELI が消費されたか」を確認するために使用します。確認する e-AMUSEMENT PASS を用意してください。

● 確認のしかた

- 1 e-AMUSEMENT PASS を e-AMUSEMENT PASS 読み取り部にあてます。
- 2 4ケタの暗証番号を入力します。

e-AMUSEMENT PASS 待受画面



暗証番号入力画面



- 3 確認画面が表示されるので、現在の PASELI 使用履歴、および残高を確認します。

確認画面

DATE	TIME	CONSUME	SUPPLY	CARD
-1	2012.XX.XX 13:40:00	573	0	XXXX...
-2	2012.XX.XX 13:38:34	100	0	XXXX...
-3	2012.XX.XX 13:37:07	100	0	XXXX...
...
-18	2012.XX.XX 13:15:31	100	0	XXXX...
-19	2012.XX.XX 13:14:05	573	0	XXXX...
-20	2012.XX.XX 13:12:38	50	0	XXXX...

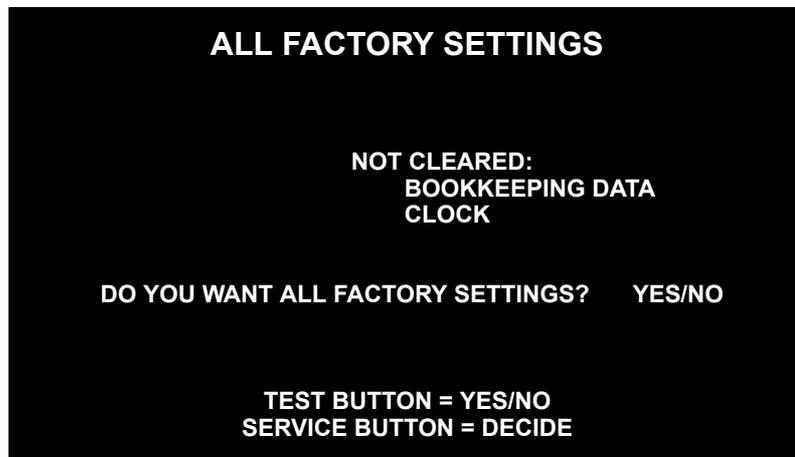
集計日時	サーバー側で集計した日時
残高	現在の PASELI 残高を表示します。
DATE	PASELI を消費した日付
TIME	PASELI を消費した時間
CONSUME	使用した通常の消費額
SUPPLY	VIRTUAL COIN SUPPLY で投入された EXTRA PASELI を用いた額
CARD	e-AMUSEMENT PASS のカードナンバー(ユーザーコード)の前 4 ケタ

- 「PASELI の情報を取得できませんでした」というエラーが表示された場合、PASELI が有効でない e-AMUSEMENT PASS を入れたことが考えられるので、この e-AMUSEMENT PASS で PASELI は使用されていないことをプレーヤーに伝えてください。
- その他のエラーが表示された場合は、次の対処を行ってください。

エラー表示	対処方法
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。(⇒87 頁)
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	しばらくたってから再度確認してください。

ALL FACTORY SETTINGS

- 「BOOKKEEPING」「CLOCK」以外のテストモードの設定を、出荷時の状態に戻します。
- ・ 出荷時の状態に戻した後は、それまでの設定を復帰させることはできません。



NOT CLEARED:	出荷時の設定に戻らない項目を表示します。
DO YOU WANT ALL FACTORY SETTINGS? YES/NO	出荷時の設定に戻すかを選択します。 YES: 出荷時の設定に戻します。 NO: 出荷時の設定に戻しません。 ・NO を選択すると「NO MODIFICATION」と表示され、出荷時の設定にはならず MAIN MENU に戻ります。

「YES」を選択した場合は、再度確認を求められます。

SURE? YES/NO

- ・ 「YES」を選択 → 「NOW SAVING」と表示され、設定が出荷時の状態になります。
 - ・ 「NO」を選択 → 「NO MODIFICATION」と表示され、出荷時の設定にはならず MAIN MENU 画面に戻ります。
 - ・ 設定を出荷時の状態に戻した場合、画面の下記のメッセージが表示されますので、サービスボタンを押して MAIN MENU に戻り、必要な設定を行ってください。
- CHECK ALL ITEMS BEFORE OPERATION.**
- ・ 下記のメッセージが表示された場合は、電源を切り、10 秒以上経過後に再度電源を入れてください。

PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT.

MEMO

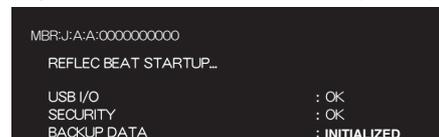
- 次のモードは出荷時の状態になります。
 - ・ 「SOUND OPTIONS」
 - ・ 「GAME OPTIONS」
 - ・ 「COIN OPTIONS」
 - ・ 「ECOMODE OPTIONS」
 - ・ 「NETWORK OPTIONS」
 - ・ 「VIRTUAL COIN」
 - ・ 「OPERATION SETTINGS」

完全に出荷時の状態に戻すには …

- 1 電源を入れます。
- 2 ゲーム起動時の画面でテストボタンを押し続けます。(途中で下図のメッセージが表示されます)



- 3 「BACKUP RAM」項目が「INITIALIZED」と表示されたらテストボタンを離します。



SYSTEM INFORMATION

- システムに関する情報を表示します。

SYSTEM INFORMATION	
SOFT ID CODE	MBR:0:0:0:0000000000
BOOT STRAP	00.00.00
AVS2	00.00.00
SYSTEM ID	0000-0000-0000-0000-0000
HARDWARE ID	0000-0000-0000-0000
ACCOUNT KEY	0000-0000-0000
LICENSE KEY	0000-0000-0000
SERVICE BUTTON = EXIT	

SOFT ID CODE	ゲームソフトのバージョンを表示しています。
BOOTSTRAP	起動ソフトウェアのバージョンを表示します。
AVS2	システムライブラリのバージョンを表示します。
SYSTEM ID	システム ID を表示しています。
HARDWARE ID	ハードウェア ID を表示しています。
ACCOUNT KEY	アカウントキーの情報を表示します。
LICENSE KEY	ライセンスキーの情報を表示します。

EVENT MODE

- お客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。

設定のしかた

MAIN MENU 画面で「EVENT MODE」を選択する
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」を選択する

- | | |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MEMO | <ul style="list-style-type: none"> ● 「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。 <ul style="list-style-type: none"> ・画面下に「EVENT MODE」と表示されます。 ・プレー時に選択画面と結果表示にタイムアウトがありません。 ・PASELI サービスは利用できません。 |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

お手入れ



- 本体を長期間ご使用の場合、経年劣化により部品が変形したり破損している場合があるので、運営前に必ず各部の点検を行う
- お手入れの前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない
- 本製品のお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
- 高圧洗浄機などを使用しない
- 部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口に応し付ける(有料)

お手入れ

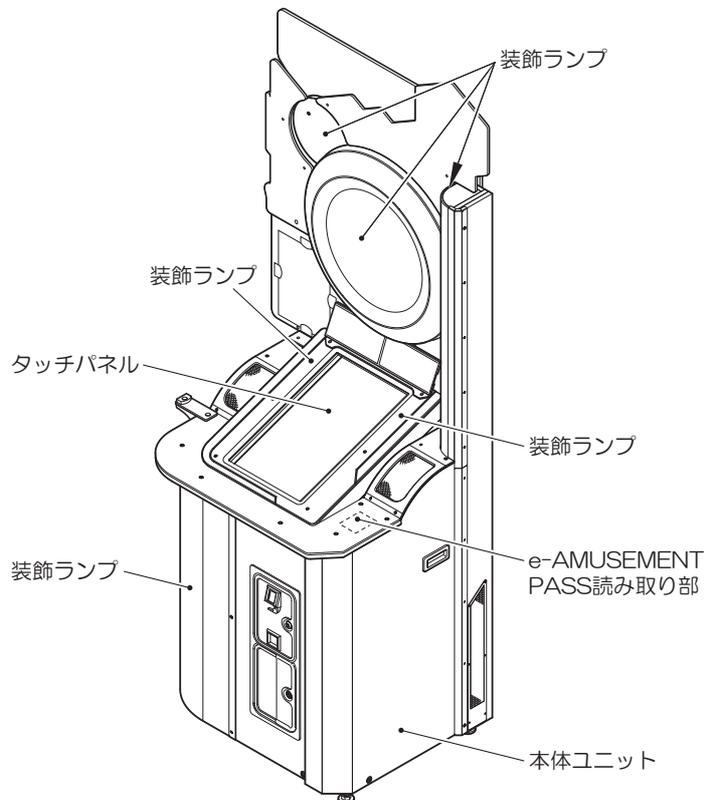
始業点検(1日に1回以上)

始業前に各部を点検します。

必要なときは、お手入れを行ってください。(⇒62頁)

破損や正常に作動しない場合は、交換などを行ってください。

■点検箇所



■電源を入れる前に行う点検



- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く

電源を入れる前に各部を点検してください。

点検箇所	点検内容
タッチパネル面	シールなどが貼り付けられていないか。 汚れていないか。
本体ユニット	アジャスターが正しく固定されているか。 本体がガタついていないか。
全体	警告ラベルが剥がれたり破損していないか。 プレーエリアが確保されているか。

■電源を入れてから行う点検

電源を入れてから各部を点検してください。

点検箇所	点検内容
タッチパネル	表示がちらつきやひずみがないか。 正常に作動するか。
装飾ランプ(LED)	すべて点灯しているか。
e-AMUSEMENT PASS 読み取り部	e-AMUSEMENT PASS が正常に認識するか。

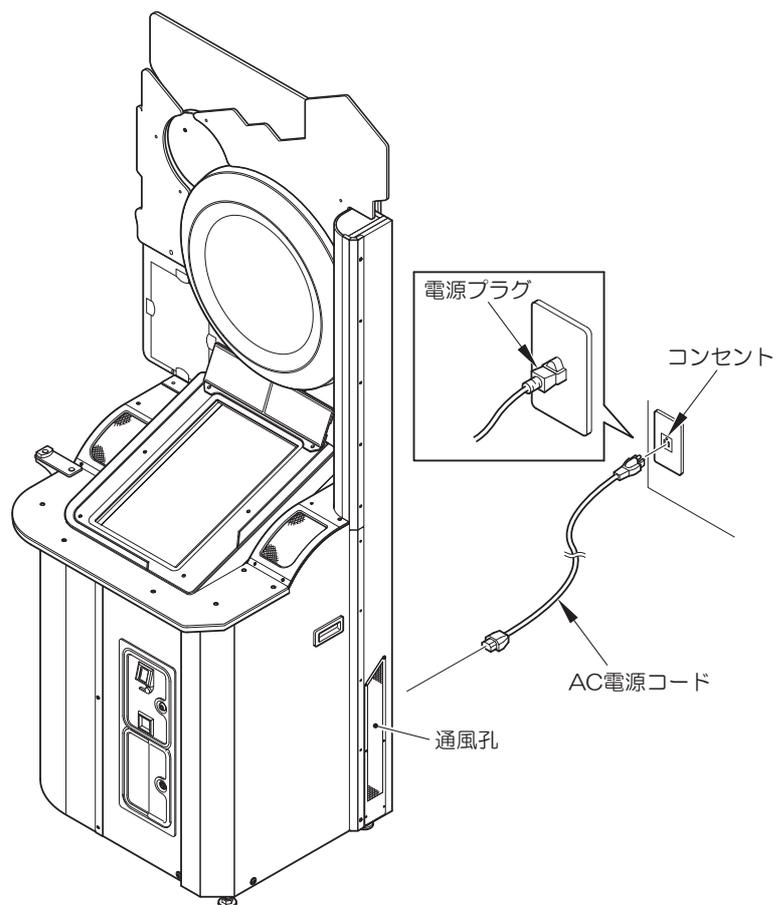
定期点検

定期的に各部を点検します。
 必要なときは、お手入れを行ってください。(⇒62 頁)
 正常に作動しない場合は、使用を中止してください。



- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く

電源を切ってから各部の点検を行ってください。



点検箇所	点検内容	点検・お手入れの周期
通風孔	ほこりなどがつもっていないか。	2週間に1回以上
電源プラグ	ほこりなどがつもっていないか。	1カ月に1回以上

MEMO ● お手入れの周期に指示がない場合は、始業点検などにお手入れを行うことをおすすめします。

お手入れ

点検を行い、必要なときはお手入れを行ってください。



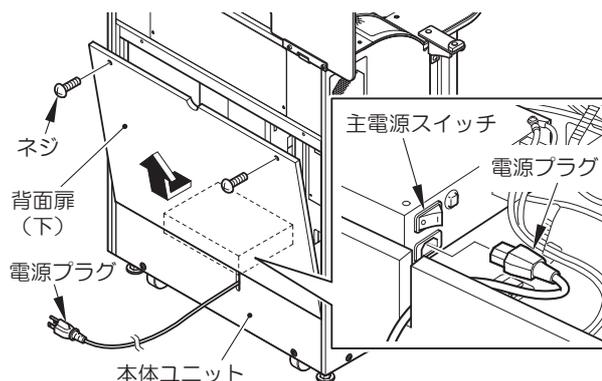
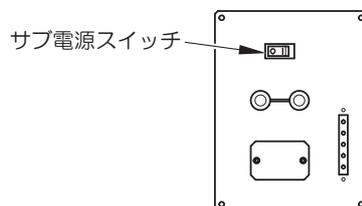
- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- お手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を固く絞ってから拭く
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
・タッチパネル周辺のアクリル部に付着すると変形したり破損の原因になります。
- タッチパネルに塗装をしたりシールやポップを貼り付けない

■お手入れのしかた



1 電源を切る (⇒16 頁)

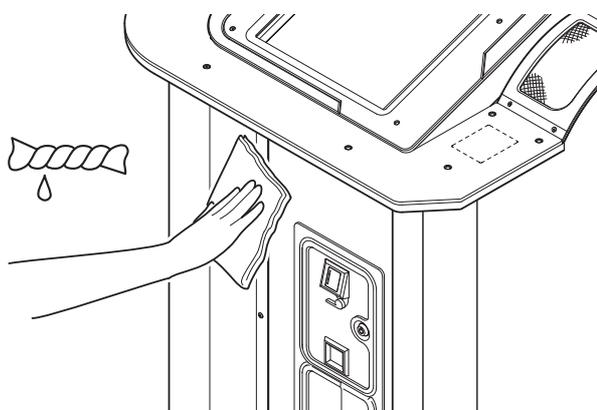
- 1 メンテナンスドアを開け、サービスパネルのサブ電源スイッチを切ります。(⇒17 頁)
- 2 本体ユニット背面の図のネジ(2本)を外し、背面扉(下)を取り外します。
- 3 主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜きます。



2 汚れを落とす

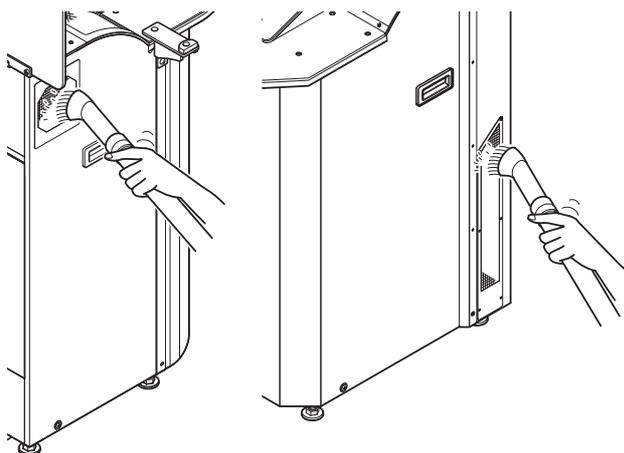
中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってから拭いてください。

お手入れ個所
・本体ユニット全体

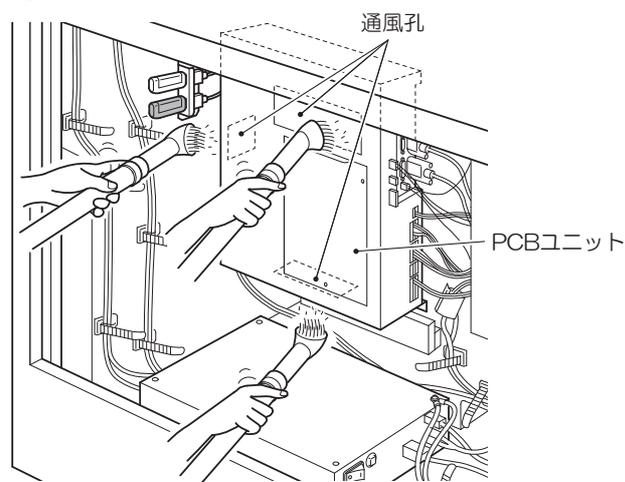


3 ほこりを取り除く

1 掃除機などで本体側面の通風孔のほこりなどを取り除きます。



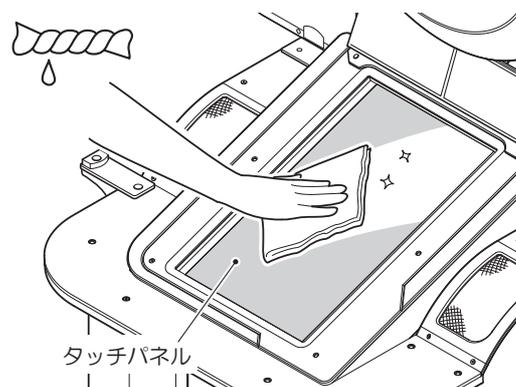
2 本体内部のPCBユニットの通風孔のほこりなどを取り除きます。



4 タッチパネルを拭く

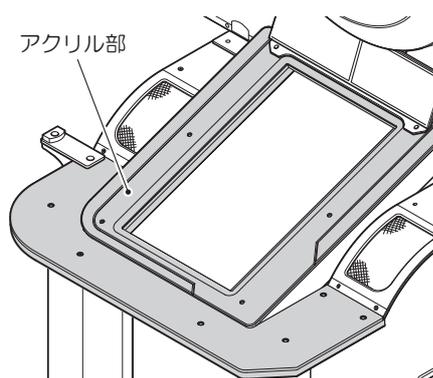
1 中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ります。

2 タッチパネルを拭きます。



MEMO

- タッチパネル部表面・外周部を強くこすらないでください。
- 付属のお手入れ用タオルで汚れが取れない場合のお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を固く絞ってから拭いてください。
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などを使用すると本体が変形したり、破損の原因になります。特にタッチパネル周辺のアクリル部には付着しないように注意してください。



■タッチパネルが正常に作動しないとき

タッチパネルが正常に作動しないときは、タッチパネルの角や端の部分にほこりやごみなどが付着している場合があります。

その場合は、次の手順でお手入れを行ってください。

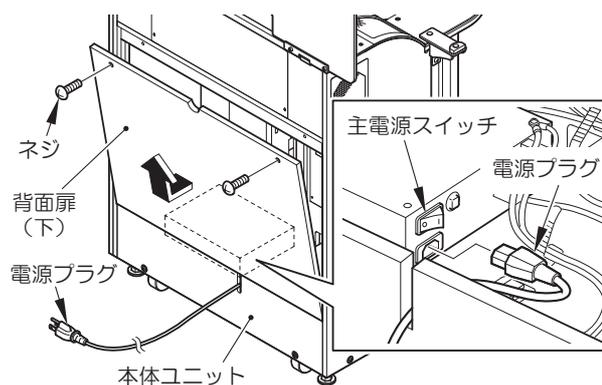
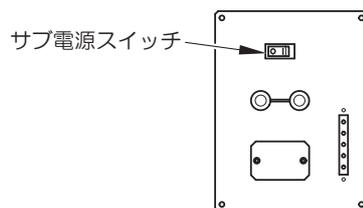


- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- お手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を固く絞ってから拭く
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
 - ・タッチパネル周辺のアクリル部に付着すると変形したり破損の原因になります。
- タッチパネルに塗装をしたりシールやポップを貼り付けない



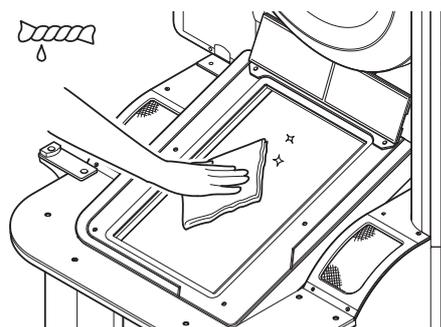
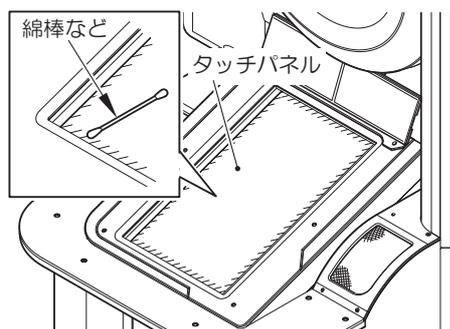
1 電源を切る (⇒16 頁)

- 1 メンテナンスドアを開け、サービスパネルのサブ電源スイッチを切ります。(⇒17 頁)
- 2 本体ユニット背面の図のネジ(2本)を外し、背面扉(下)を取り外します。
- 3 主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜きます。



2 タッチパネルを拭く

- 1 綿棒などで、端の部分のほこりやごみを取り除きます。
- 2 中性洗剤を浸した柔らかい布を固く絞り、隅々のほこりやごみをていねいに拭きとります。

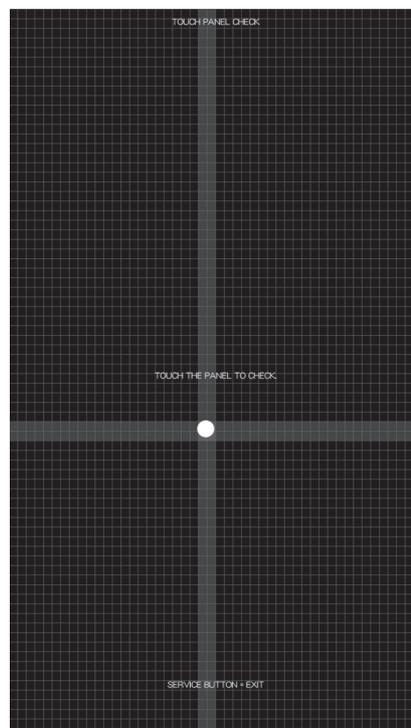


3 電源を入れる (⇒16 頁)

コンセントに電源プラグを接続し、主電源スイッチを入れます。

4 作動を確認する

テストモードの I/O CHECK でタッチパネルのチェックを行います。(⇒33 頁)



MEMO ● タッチパネルのお手入れを行っても、正常に作動しない場合は故障が考えられますので、アフターサービス窓口までお問い合わせください。

メンテナンス



- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて作業を行う
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 部品の交換や消耗部品を交換する際は、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり、混用することは絶対にしない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

メンテナンス

タッチパネル(裏面)とモニター面のお手入れ

表面から拭いてもほこりが取れない場合、タッチパネルとモニターの間にほこりなどが付着していることが考えられます。その場合は、次の手順でお手入れを行ってください。



- お手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を固く絞ってから拭く
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
・タッチパネル周辺のアクリル部に付着すると変形したり破損の原因になります。
- タッチパネルに塗装をしたりシールやポップを貼り付けない

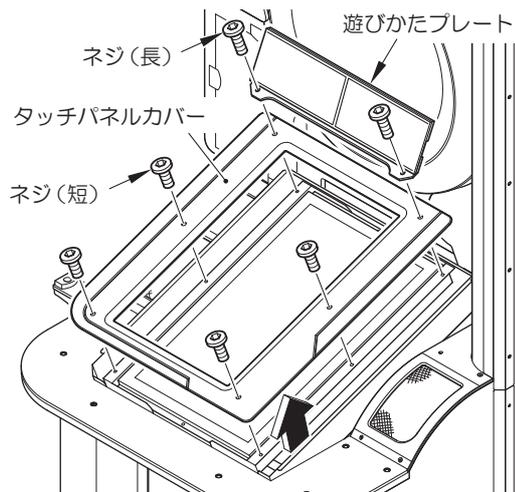
■お手入れのしかた



1 電源を切る (⇒16 頁)

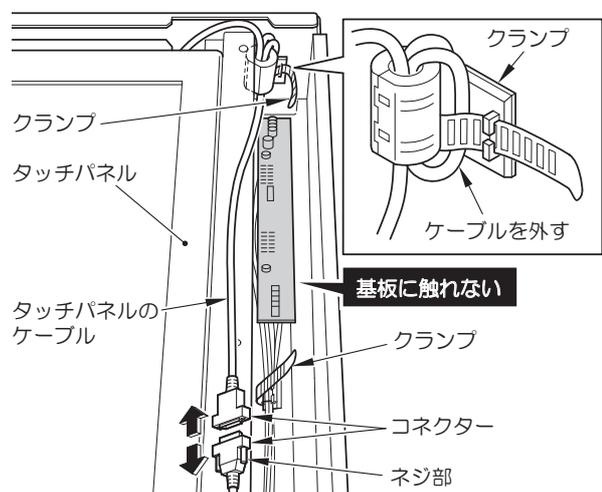
2 遊びかたプレートとタッチパネルカバーを取り外す

- 1 図のネジ(6本)を六角棒レンチ(対辺 2.0mm)で外します。
- 2 遊びかたプレートとタッチパネルカバーを取り外します。



3 タッチパネルのケーブルを取り外す

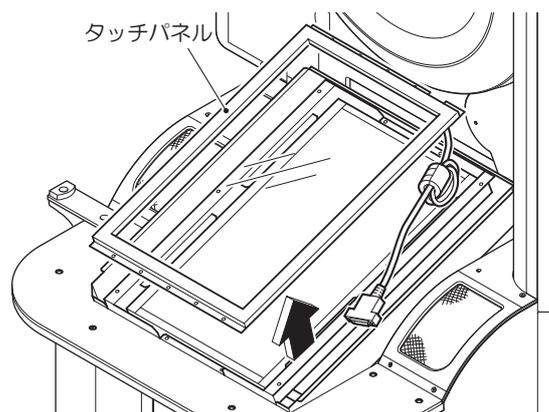
- 1 図の2か所のクランプを外し、タッチパネルのケーブルを抜きます。
- 2 コネクターのネジ部を手で回し緩めてから抜きます。



MEMO ● クランプを外すときやコネクターを抜くときは、図の基板に触れないように注意してください。

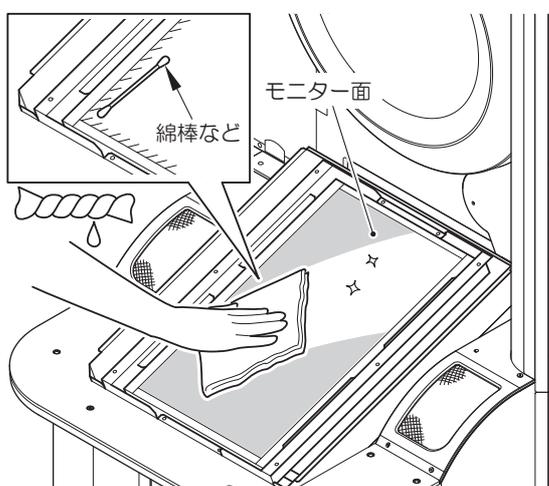
4 タッチパネルを取り外す

タッチパネルを取り外します。



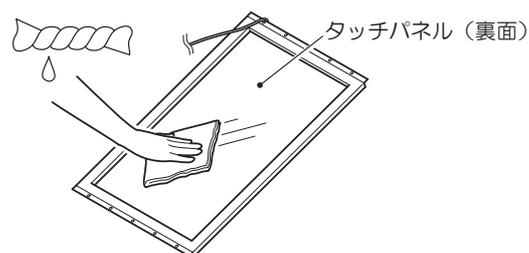
5 モニター面を拭く

- 1 綿棒などで、端の部分のほこりやごみを取り除きます。
- 2 中性洗剤を浸した柔らかい布を固く絞り、モニター面のほこりやごみをていねいに拭きとります。



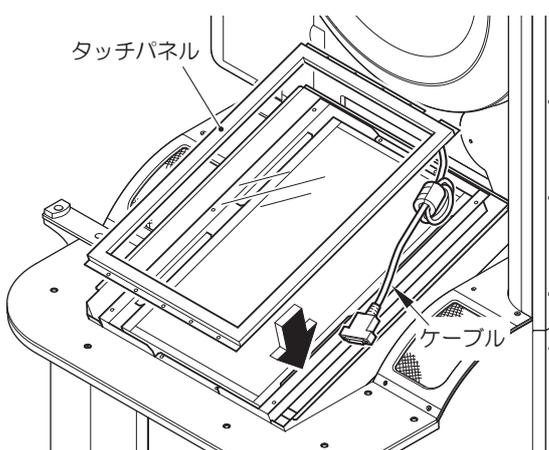
6 タッチパネル(裏面)を拭く

中性洗剤を浸した柔らかい布を固く絞り、タッチパネルの裏面のほこりやごみをていねいに拭きとります。



7 タッチパネルを取り付ける

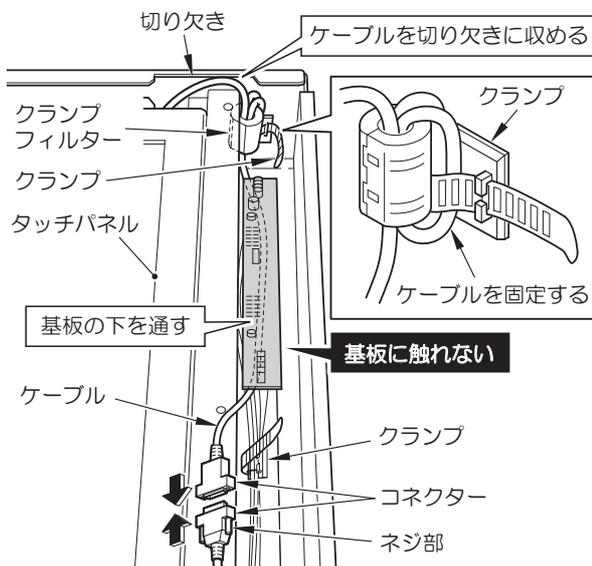
タッチパネルの取り付け向きを、図のようにケーブルが右上になるように取り付けます。



- MEMO**
- タッチパネルを取り付けるときは、ケーブルを挟み込まないように注意してください。
 - タッチパネルの上下を間違えずに取り付けてください。

8 ケーブルを固定する

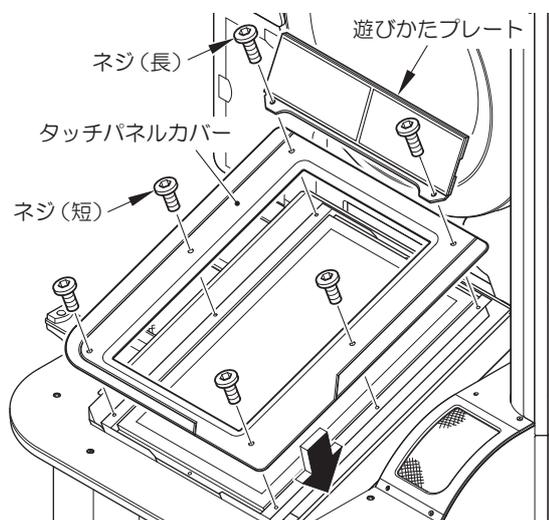
- 1 手順3で抜いたコネクタを接続し、ネジ部を手で回して固定します。
- 2 接続したコネクタのケーブルをクランプで固定します。
- 3 クランプフィルターを取り付けている部分のケーブルをクランプで固定します。



- MEMO**
- タッチパネルのケーブルは基板の下を通してからクランプで固定してください。

9 タッチパネルカバーと遊びかたプレートを取り付ける

- 1 タッチパネルカバーと遊びかたプレートを取り付けます。
- 2 手順2で外したネジ(短・4本)で下側を固定し、ネジ(長・2本)で遊びかたプレートを共締めします。



10 作動を確認する

- 1 電源を入れます。
- 2 テストモードのI/O CHECKでタッチパネルのチェックを行います。(⇒33頁)

コインセレクターの交換



- メンテナンスドアを開けたとき、メンテナンスドアに荷重や衝撃を加えない
- メンテナンスドアを閉めた後は、確実に施錠する

■交換のしかた

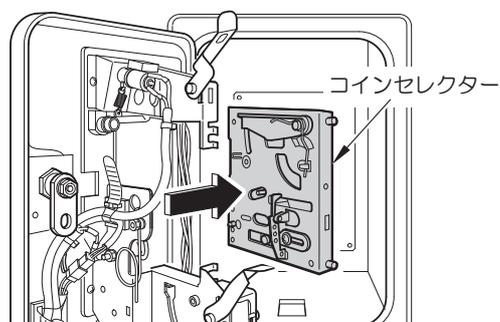
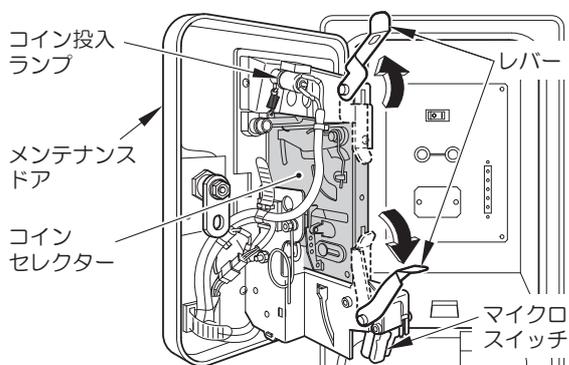


1 電源を切る (⇒16 頁)

2 コインセレクターを取り外す

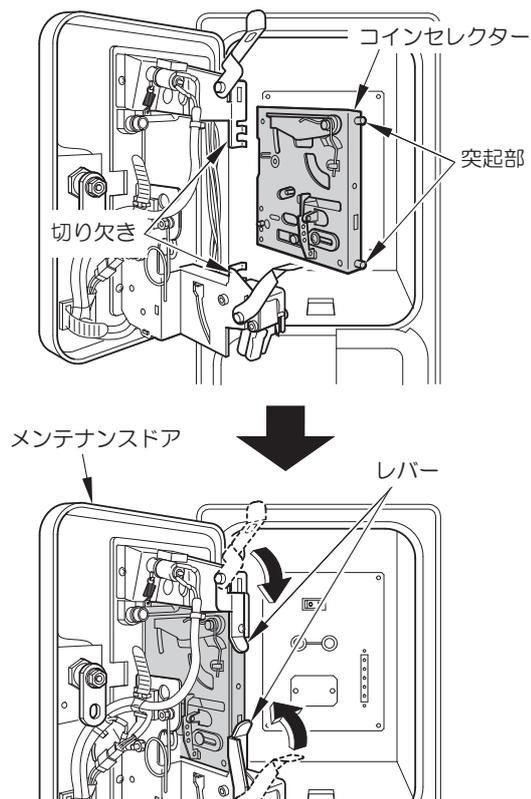
1 コインセレクターを固定しているレバーを、図のように解除します。

2 コインセレクターを、右方向にスライドさせて取り外します。



3 新品のコインセレクターを取り付ける

- 1 新品のコインセレクターの2カ所の突起部を、切り欠きに合わせてセットします。
- 2 手順2で解除したレバーを元通りにセットします。
- 3 メンテナンスドアを閉めます。



4 作動を確認する

- 1 電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」でコインの入力確認を行います。
(⇒31頁)

ハードディスク本体の交換

ハードディスク本体の交換は、当社からの指示があった場合に行ってください。
ハードディスクの交換を行うと、それまでご使用のテストモードで設定された値は引き継ぎできません。

今までと同じ設定で運用される場合は、交換を行う前に現在の設定値を紙などにひかえておくことをおすすめします。



- ハードディスク本体を交換するときは、静電気による事故を防止するためにアースバンドを装着する
- カーペットなどの上では作業を行わない
- ハードディスク本体は確実に取り付ける
 - ・不完全な取り付けで電源を入れると、エラー発生、またはハードディスク本体が破損する場合があります。
- ハードディスク本体をぬらしたり、端子部に触れたりしない

■交換のしかた



1 電源を切る (⇒16 頁)

2 アースバンドを装着する

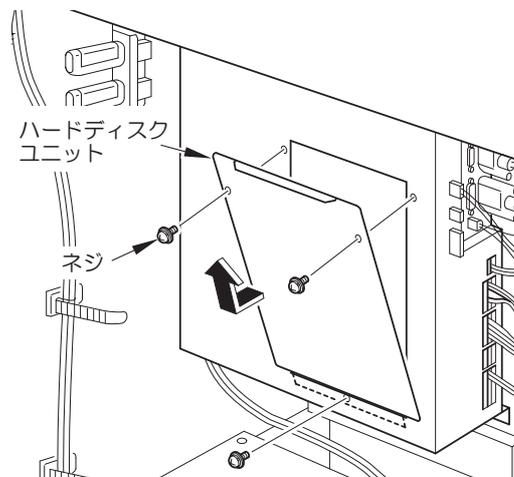


3 ハードディスクユニットを取り外す

- 1 図のネジ(3本)を外します。

※ネジを外すとハードディスクユニットが手前に倒れる場合がありますので手で支えてください。

- 2 ハードディスクユニットを少し持ち上げて取り外します。

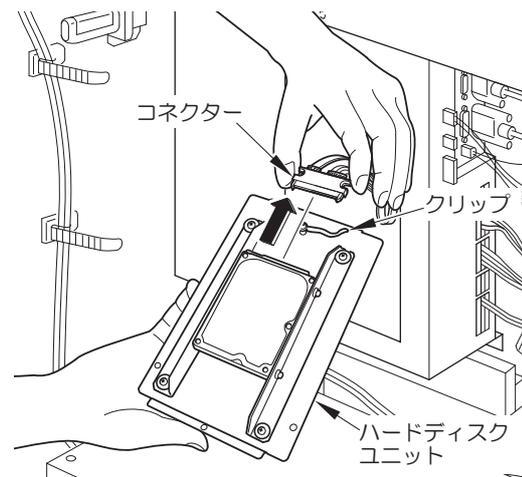


MEMO

- ハードディスクユニットを取り外すときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線する場合がありますのでご注意ください。
- 外したネジはハードディスクを取り付けるときに再使用しますので、紛失しないようにしてください。

4 コネクターを抜く

図のクリップを緩めてコネクターを抜き、PCBユニットからハードディスクユニットを取り外します。

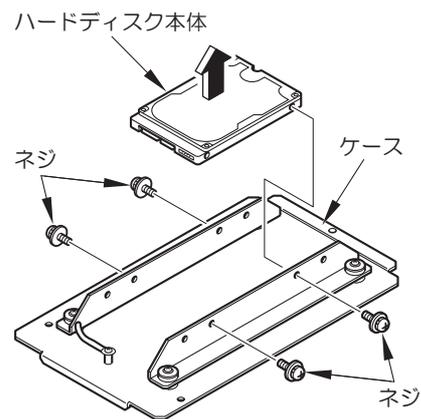


MEMO ● コネクターを抜くときは、必ずコネクター部を持って抜いてください。配線部を持つと、断線の原因になります。

5 ハードディスク本体を取り外す

図のネジ(4本)を外し、ケースからハードディスク本体を取り外します。

※外したネジは再使用します。



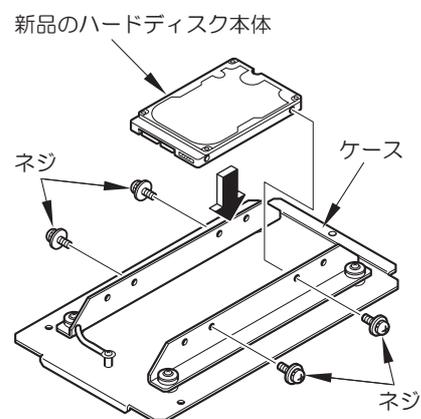
MEMO ● ハードディスク本体を落とさないように注意してください。

6 ハードディスク本体を取り付ける

1 新品のハードディスク本体をケースにセットします。

※コネクター接続部、ハードディスクの向きを確認してください。

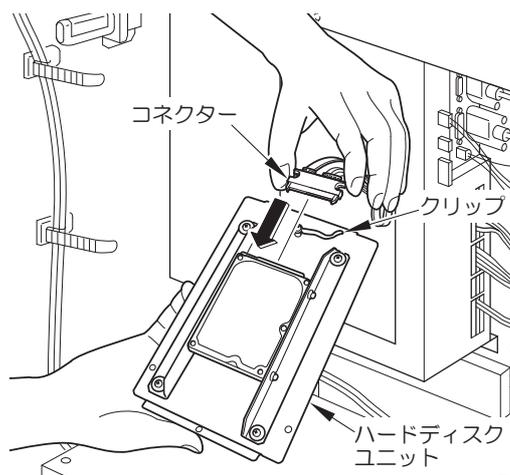
2 取り外したネジ(4本)で固定します。



MEMO ● ネジで確実に締め付けて固定してください。固定されていないとハードディスクの故障の原因になります。
● 本体内にネジを落とした場合は、必ず取り出してください。故障の原因になります。

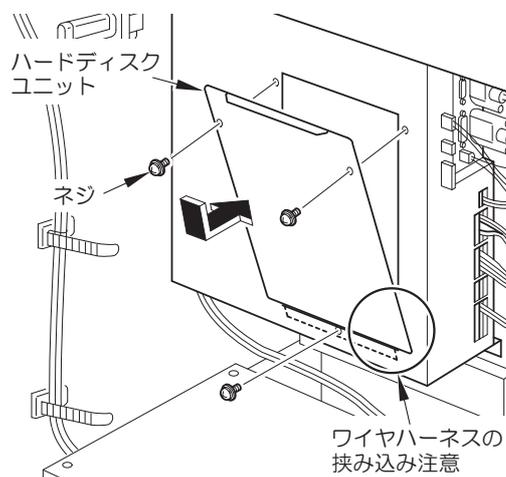
7 コネクターを接続する

ハードディスクユニットに図のコネクターを接続し、ワイヤハーネスをクリップで固定します。



8 ハードディスクユニットを取り付ける

- 1 ワイヤハーネスの挟み込みに注意しながらハードディスクユニットを取り付けます。
- 2 73頁の手順3で外したネジ(3本)で固定します。



9 電源を入れる

- 1 コンセントに電源プラグを接続し、主電源スイッチを入れます。
- 2 本体背面に背面扉(下)を取り付けます。

以上で「ハードディスク本体の交換」が完了しましたので、通常どおり運用してください。

MEMO この状態は出荷時の状態ですので、続いて「ゲームセッティング」で各種設定を行ってください。(⇒25 頁)

画面の調整

モニターは出荷時に調整されており、通常は調整を行う必要はありません。

任意に調整することもできますが、不適切な調整を行うと画質が低下することがありますので、必要のない調整は行わないようにしてください。

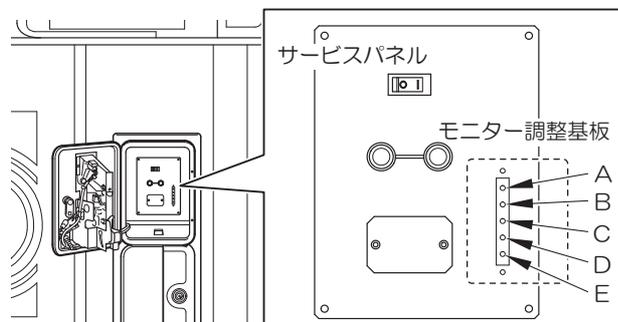
調整を行う場合はテストモードの「SCREEN CHECK」、または「COLOR CHECK」の画面を表示させた状態で行ってください。(⇒35 頁)



- モニターは適切な調整で運営する
- メンテナンスドアを閉めた後は、施錠を確実に行う

■モニター調整基板の位置

- メンテナンスドア内のサービスパネルにあります。



A	ON/OFF(POWER)	・モニター電源の ON / OFF(通常 ON)
B	+	・カーソルの下移動
C	-	・カーソルの上移動
D	MENU	・OSD メニュー画面の ON / OFF ・項目 / 設定内容の決定
E	AUTO	<ul style="list-style-type: none"> ・画面の自動調整 <p>このボタンを押すことで、画面の位置・サイズなどを自動的に調整します。</p> <p>※ 必ずテストモードの「SCREEN CHECK」画面を表示させた状態で調整してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選択の解除 / ひとつ前の画面に戻る (OSD メニュー画面時)

■画面位置の自動調整

画面の大きさ、上下左右のずれなどを調整します。

・その他の項目を調整する場合は、「その他の調整(一例)」の手順と 80 頁の OSD メニューを参照して行ってください。

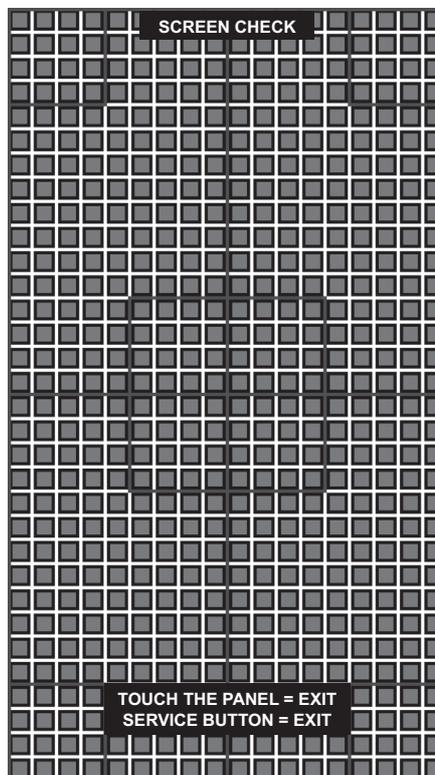
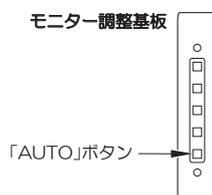
1 「SCREEN CHECK」の画面を表示する

- 1 サービスパネルのテストボタンを押してテストモードを起動させます。(⇒29 頁)
- 2 「SCREEN CHECK」を選択して表示します。

※必ず「SCREEN CHECK」画面を表示させた状態で調整してください。他の画面で行うと、画面の位置やサイズがずれる原因になります。

2 自動調整を行う

- 1 モニター調整基板の「AUTO」ボタンを押します。
- 2 画面位置の調整が自動的に実行されます。



MEMO ● 「AUTO」ボタンは、「H./V. POSITION」「CLOCK」「PHASE」などの設定をまとめて自動的に調整します。

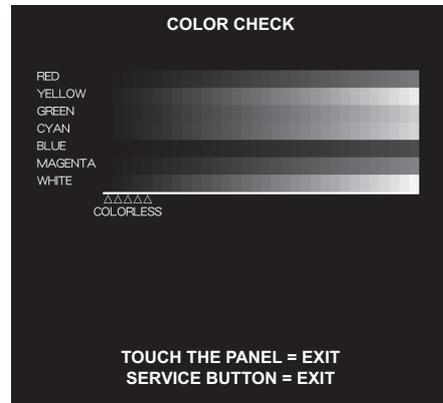
■その他の調整(一例)

ここでは「BRIGHTNESS」を調整する手順を説明します。
 ・その他の調整についても同じ要領で行ってください。

1 「COLOR CHECK」の画面を表示する

- 1 サービスパネルのテストボタンを押してテストモードを起動させます。(⇒29頁)
- 2 「COLOR CHECK」を選択して表示します。

※必ず「COLOR CHECK」画面を表示させた状態で調整してください。



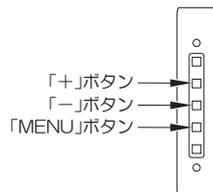
下記のOSDメニュー画面は、90度回転して表示されますが、モニターの様によるもので異常ではありません。

2 メニュー画面を表示する

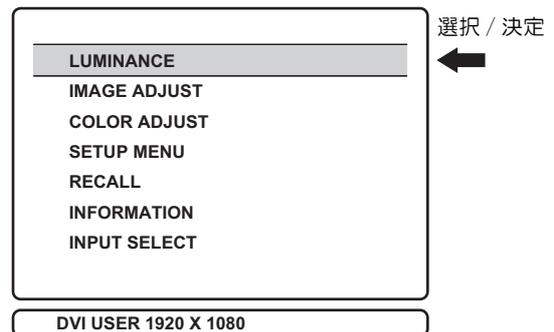
- 1 モニター調整基板の「MENU」ボタンを押します。
- 2 メニュー画面が表示されます。

3 サブメニュー画面を表示する

- 1 「+」ボタン・「-」ボタンを押してメニュー項目を選択します。(図は「LUMINANCE」の例)
- 2 「MENU」ボタンを押して決定します。
- 3 サブメニュー画面が表示されます。



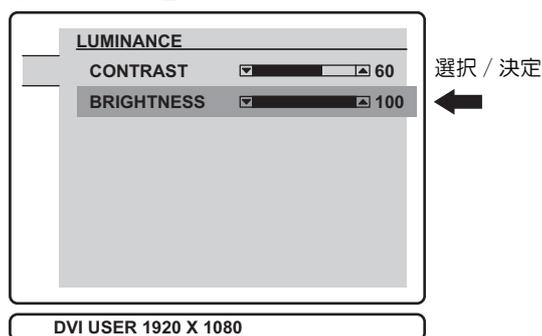
メニュー画面



4 項目を選択する

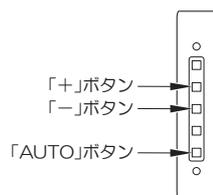
- 1 「+」ボタン・「-」ボタンを押してサブメニュー項目を選択します。(図は「BRIGHTNESS」の例)
- 2 「MENU」ボタンを押して決定します。
- 3 項目が選択され、バーの色が変わります。

サブメニュー画面

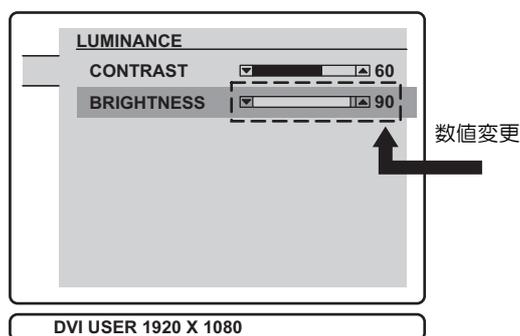


5 調整 / 設定を行う

- 1 「+」ボタン・「-」ボタンを押して調整値などを変更します。
- 2 「AUTO」ボタンを押して項目を抜けます。
 - ・調整 / 設定した値が保存され、選択が解除されます。



数値調整時



6 調整を終了する

- 1 サブメニュー画面で「AUTO」ボタンを押します。
 - ・メニュー画面に戻ります。
- 2 メニュー画面で「AUTO」ボタンを押します。
 - ・メニュー画面が消えて、調整完了となります。

■OSDメニュー

不適切な調整を行うと画質が低下することがありますので、必要のない調整は行わないでください。

調整を間違えた場合は、下記を参照して設定内容を出荷時の状態に戻してください。

MENU		
LUMINANCE (コントラスト / 輝度設定)		
CONTRAST (コントラストの調整)	0 ~ 100	出荷時設定 : 62
BRIGHTNESS (輝度の調整)	0 ~ 100	出荷時設定 : 98
IMAGE ADJUST (マニュアル画像設定)		
H./V. POSITION (水平 / 垂直位置の調整)		
HORIZONTAL POSITION (水平位置の調整)		
VERTICAL POSITION (垂直位置の調整)		
CLOCK (クロックの調整)		
PHASE (クロック位相の調整)		
SHARPNESS (シャープネスの調整)	0, 25, 50, 75, 100	出荷時設定 : 50
ASPECT RATIO (縦横比の調整)		
Smart Fit (自動調整)		
FULL SCREEN (フルサイズ)		出荷時設定
COLOR ADJUST (カラー設定)		
9300K (色温度 : 9300K)		
7500K (色温度 : 7500K)		
6500K (色温度 : 6500K)		
5000K (色温度 : 5000K)		
USER COLOR (ユーザーカラー設定)		出荷時設定
RED (赤色の調整)	0 ~ 100	出荷時設定 : 100
GREEN (緑色の調整)	0 ~ 100	出荷時設定 : 98
BLUE (青色の調整)	0 ~ 100	出荷時設定 : 95
SETUP MENU (各種設定メニュー)		
LANGUAGE SELECT (OSDメニューの言語選択)		
ENGLISH (英語表示)		出荷時設定
Français (フランス語表示)		
Deutsch (ドイツ語表示)		
Español (スペイン語表示)		
Italiano (イタリア語表示)		
Suomi (フィンランド語表示)		
Русский (ロシア語表示)		
日本語 (日本語表示)		
한국어 (韓国語表示)		
繁體中文 (中国語表示 : 繁体字)		
簡体中文 (中国語表示 : 簡体字)		
OSD POSITION (OSDメニューの位置調整)		
HORIZONTAL POSITION (OSDメニューの水平位置調整) ..	0 ~ 100	出荷時設定 : 50
VERTICAL POSITION (OSDメニューの垂直位置調整) ..	0 ~ 100	出荷時設定 : 50
OSD TIME OUT (OSDメニューの表示時間選択)	5, 15, 30, 60	出荷時設定 : 15
OSD BACKGROUND (OSDメニューの背景選択)	on/off	出荷時設定 : off
RECALL (出荷時設定に戻す)		
INFORMATION (画面仕様の表示)		
INPUT SELECT (入力信号の切替)		
D-SUB (アナログ信号)		
DVI (デジタル信号)		

サーキットプロテクターの復帰

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



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

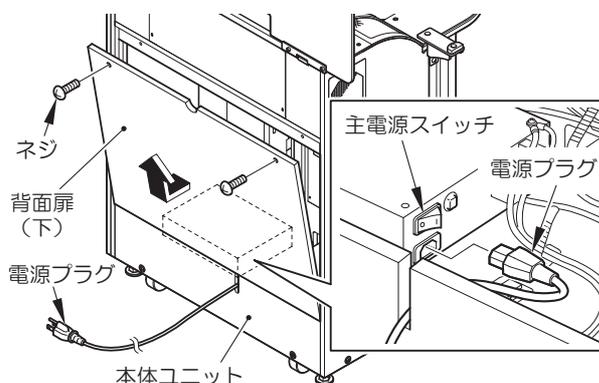
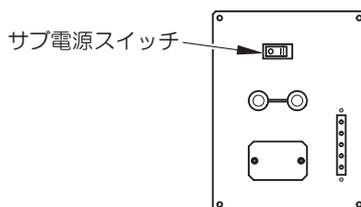
■復帰のしかた



1 電源を切る (⇒16 頁)

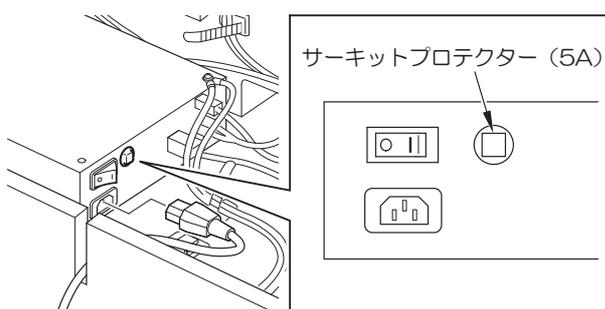
- 1 メンテナンスドアを開け、サービスパネルのサブ電源スイッチを切ります。(⇒17 頁)
- 2 本体ユニット背面の図のネジ(2本)を外し、背面扉(下)を取り外します。
- 3 主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜きます。

2 原因を取り除く



MEMO ● 対処のしかたが分からないときは、無理に行わずアフターサービス窓口にお問い合わせください。

3 サーキットプロテクターのボタンを押す



トラブルシューティング



- 対処を行っても同じエラーが表示されたり、本書にない表示がされるときは、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口へ連絡する
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 対処のしかた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へ問い合わせる
- 不具合や故障と診断されたときは、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口へ連絡する

トラブルシューティング

正常に作動しないとき

電源を入れても正常に作動しない場合は、次の対処を行ってください。

症状と考えられる原因	対 処
<p>画面に何も映らず、タイトルパネルのLEDも点灯しない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 電源が入っていない。 (主電源スイッチ、サブ電源スイッチ) (店舗プレーカー) ▶ AC電源コードが本体側、またはコンセント側で抜けている。 ▶ サーキットプロテクターが作動している。 ▶ PCBユニットに異常がある。 ▶ モニターに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 電源スイッチを入れてください。(⇒16頁、17頁) また、店舗のプレーカーが落ちていることが考えられますので、確認してみてください。 ▶ AC電源コードを正しく確実に接続してください。(⇒16頁) ▶ サーキットプロテクターを復帰する対処を行ってください。(⇒81頁) ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口までご連絡ください。
<p>画面には何も映らないが、タイトルパネルのLEDは点灯している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ PCBユニットに異常がある。 ▶ モニターに異常がある。 ▶ PCBユニットに接続されているコネクタが抜けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口ご連絡してください。
<p>起動時に「e-AMUSEMENT サービス利用確認」が表示された。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 初めてゲームを起動した。 ▶ 接続先のVPNルーターを変更した。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行ってください。(⇒27頁) ▶ 「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行ってください。(⇒27頁)
<p>タイトルパネルのLEDが点灯しない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ LEDが破損している。 ▶ タイトルパネルのコネクタが正しく接続されていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口にご連絡してください。
<p>画面が暗すぎる。 または明るすぎる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ モニターの調整が適切でない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 画面の明るさを調整してください。(⇒76頁)
<p>待機中(デモループ時)において、ランプ類が点灯しなくなった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ エコモード運営が実施されているため、省電力状態になっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 出荷時は、常時エコモード運営を実施する設定となっています。設定を変更する場合はテストモードの「ECOMODE OPTIONS」の項目をお読みください。(⇒40頁)

症状と考えられる原因	対 処
<p>コインを入れても画面の「CREDIT」部にクレジットが正常にカウントされない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ コインセレクターのマイクロスイッチ、またはコインセレクターに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ テストモードの「I/O CHECK」の「INPUT CHECK」で作動を確認します。(⇒31 頁) <u>異常な場合</u>、マイクロスイッチを交換してみてください。(⇒71 頁) <u>正常な場合</u>、コインセレクターを交換してみてください。(⇒71 頁)
<p>音がでない。 または小さすぎる。(大きすぎる)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 音量の設定が適切でない。 ▶ PCB ユニットに接続されているコネクタが抜けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 音量を設定し直してください。(⇒37 頁) ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。
<p>テストモードの「ROM CHECK」時において、画面に「BAD」と表示される。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ハードディスクに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。
<p>e-AMUSEMENT PASS を認識しない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ e-AMUSEMENT PASS、または IC カードリーダーに異常がある。 ▶ IC カードリーダーのコネクタが抜けている。 またはワイヤハーネスが断線している。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 別の機器の IC カードリーダーで e-AMUSEMENT PASS が認識できるか確認してください。 <u>認識しない場合</u>、該当の e-AMUSEMENT PASS の異常が考えられます。 <u>認識した場合</u>、IC カードリーダーの故障が考えられますので、アフターサービス窓口に連絡してください。 ▶ テストモードの「IC CARD CHECK」で e-AMUSEMENT PASS が認識できるか確認してください。(⇒36 頁) 認識しない場合、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。
<p>タッチパネルに触れていないところが反応する</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ タッチパネルの端をタッチした。 ▶ タッチパネルが故障した。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ テストモードの「I/O CHECK」の「TOUCH PANEL CHECK」でタッチパネルの作動を確認してください。(⇒33 頁)

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

最新のオンラインアップデートが必要な場合や、e-AMUSEMENT Participation サービスに何らかの問題が発生した場合に表示されるエラーです。

表示された場合は、下記を参照して対処を行ってください。

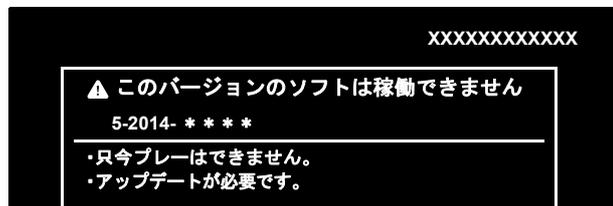
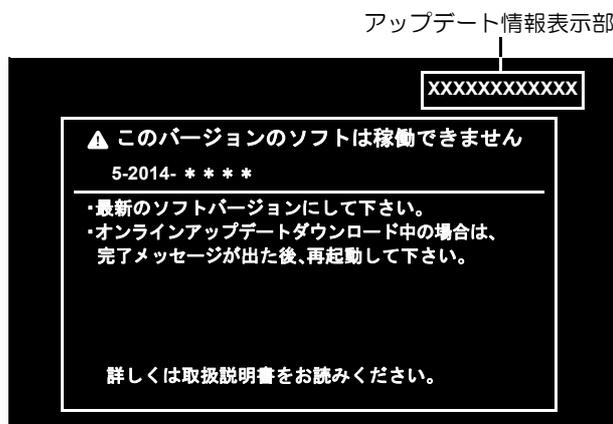
また、e-AMUSEMENT Participation サービスの状態は、テストモードの NETWORK CHECK 画面で確認してください。(⇒42 頁)

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。

症状と考えられる原因

● ゲームソフトのバージョンが適合しない場合

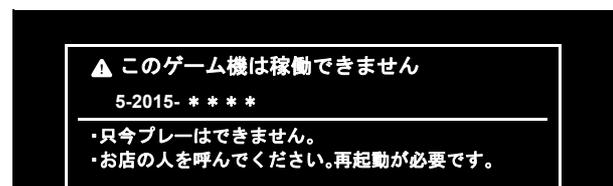
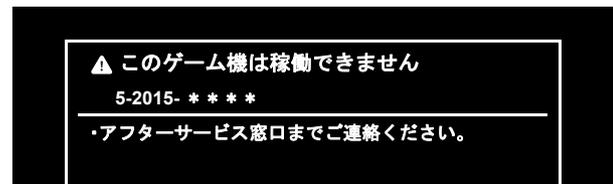
次の画面が表示された。



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

● ゲーム機が稼働できない場合

次の画面が表示された。



- ▶ 何らかの原因でゲーム機が稼働できない場合、図の画面が表示されます。

確認箇所と対処

新しいバージョンが配信中の場合

右上のアップデート情報表示部に

オンラインアップデート情報の確認中です。

または

オンラインアップデートダウンロード中です。

と表示されます。

ダウンロード後は下記のメッセージが表示されます。

ダウンロードが完了し再起動待ちの場合

右上のアップデート情報表示部に

オンラインアップデートの準備ができました。再起動して下さい。

と表示されます。

このメッセージを確認してから、再起動を行ってください。

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

- ▶ エラーコードを確認して、アフターサービス窓口にご連絡ください。

- ▶ 再起動してください。
それでも復帰しない場合は、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。

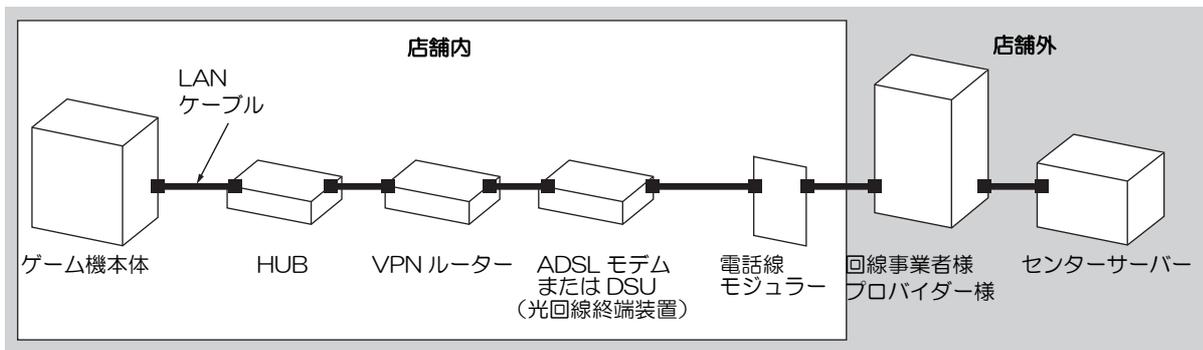
上記以外のエラーが表示された場合は、次頁以降を確認してください。

■ネットワークエラーについて

e-AMUSEMENT サービス利用時に表示されるエラーです。

- ・ 機器が正常であっても、回線障害などでオンラインサービスが利用できない場合があります。
- ・ e-AMUSEMENT サービスを利用時にネットワークが繋がらないときは、お客様がご契約されている回線事業者様やプロバイダー様側のトラブルやメンテナンスなどの影響も考えられます。

回線事業者様、プロバイダー様へお問い合わせいただくか各事業者様のホームページにて状況などを確認してください。



画面にエラーコードやメッセージが表示された場合は、上図を参照しながら次の対処を行ってください。

症状と考えられる原因

起動時、またはゲームモードの画面に次のメッセージが表示された。

NETWORK ERROR
5-2000-****
■ルーターと通信できません。

- ▶ VPN ルーターが応答しない。(VPN ルーターを含む店舗内のネットワークに原因があります)

確認箇所と対処

- 1 VPN ルーターと店舗内の e-AMUSEMENT 側 HUB の電源が入っているか確認してください。
- 2 VPN ルーターから HUB、HUB からゲーム機本体までの LAN ケーブルがすべて接続されているか確認してください。
- 3 本製品の主電源スイッチを切り、10 秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れてください。
復帰しない場合、電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。

起動時、またはゲームモードの画面に次のメッセージが表示された。

NETWORK ERROR
センターサーバーと通信できません
5-2002-****
5-2003-****
5-2007-****
5-2008-****
5-2009-****

- ▶ センターサーバーが応答しない。(VPN ルーターを含む店舗内、または店舗外のネットワークに原因があります。この場合、e-AMUSEMENT PASS を利用したプレーはできません)

- ▶ 店舗内が原因の場合

- 1 VPN ルーターから屋内電話線モジュール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。
- 2 VPN ルーターから屋内電話線モジュールまでの 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。
復帰しない場合、電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。

- ▶ 回線が非常に混雑している。

- ▶ 店舗外が原因の場合

回線の状況が回復するまでお待ちください。

症状と考えられる原因

確認箇所と対処

起動時、またはゲームモードの画面に次のメッセージが表示された。

NETWORK ERROR

このゲーム機は登録されていません

5-2004-****

5-2005-****

- ▶ e-AMUSEMENT サービスの利用手続きが行われていない。
- ▶ センターサーバーと正しく通信できなかった。

- ▶ e-AMUSEMENT サービスの利用手続きを行ってください。(⇒27 頁)
- ▶ 一度主電源スイッチを切り、10 秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れてみてください。
- ▶ 本体から VPN ルーター、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。復帰しない場合、本体から VPN ルーター、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。

起動時、またはゲームモードの画面に次のメッセージが表示された。

NETWORK ERROR

5-2006-****

オンラインサービス期間は終了しました

- ▶ 本製品の e-AMUSEMENT サービス期間が終了した。

- ▶ アフターサービス窓口に連絡してください。

プレー中の画面に次のメッセージが表示された。

ネットワーク接続状況確認中

- ▶ ネットワークが遮断された。

- ▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。復帰しない場合、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。

プレー中の画面に次のメッセージが表示された。

サーバーメンテナンス中

- ▶ サーバーのメンテナンス中。

- ▶ メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。

プレー中の画面に次のメッセージが表示された。

オフラインモードで運営中

- ▶ ネットワーク上に問題が発生している。

- ▶ 問題を解決して再起動してください。

症状と考えられる原因	確認箇所と対処
<p>e-AMUSEMENT によるオンラインサービスが利用できない。</p> <ul style="list-style-type: none">▶ センターサーバーがメンテナンス中。▶ ネットワーク回線が遮断された。	<ul style="list-style-type: none">▶ メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。▶ 回線の状況が回復するまでお待ちください。 復帰しない場合、本体からVPNルーター、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。▶ 本体からVPNルーター、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>プレー中の画面に次のメッセージが表示された。</p> <p>e-AMUSEMENT利用確認が必要です</p> <ul style="list-style-type: none">▶ 「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行っていない。	<ul style="list-style-type: none">▶ 一度主電源スイッチを切り、10秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れ、「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行ってください。(⇒27頁)

エラーコード・メッセージ一覧



- 対処を行っても症状が改善されない、または本書に記載のないエラーコードやメッセージが表示されたときは、そのエラーコードやメッセージを書き留め、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口ご連絡する

画面にエラーコードやメッセージが表示されたときは、次の対処を行ってみてください。

エラーコード	メッセージ	考えられる原因	対 処
2-1000-****	アプリケーションの起動に失敗しました	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 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。 	▶ 再起動してみてください。それでも改善されない場合はアフターサービス窓口まで連絡してください。
2-1001-0007	セキュリティーエラー	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ライセンスキー(黒色)が正しく接続されていない。 ▶ 本製品以外のライセンスキー(黒色)が接続されている。 ▶ アカウントキー(白色)が正しく接続されていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 本製品のライセンスキー(黒色)を正しく接続してください。(設置説明書参照) ▶ アカウントキー(白色)を正しく接続してください。(設置説明書参照)
2-1001-0017	セキュリティーモジュールの初期化に失敗しました	▶ なん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。	▶ 再起動してみてください。それでも改善されない場合はアフターサービス窓口まで連絡してください。
5-1501-****	USB I/Oエラー	▶ USB I/O 基板との通信が正常に行われなかった。	▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口まで連絡してください。
5-1502-****	セキュリティーエラー	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ライセンスキー(黒色)が正しく接続されていない。 ▶ 本製品以外のライセンスキー(黒色)が接続されている。 ▶ アカウントキー(白色)が正しく接続されていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 本製品のライセンスキー(黒色)を正しく接続してください。(設置説明書参照) ▶ アカウントキー(白色)を正しく接続してください。(設置説明書参照)
5-1504-****	バックアップデータエラー	▶ 設定データのアクセスに失敗した。	▶ 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、設定が初期化されますので設定し直してください。それでも同じ症状の場合は、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口まで連絡してください。
5-1505-****	ICカードユニットエラー	▶ ICカードユニット基板との通信が正常に行われなかった。	▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口まで連絡してください。
5-1506-****	TOWER LEDエラー	▶ TOWER LED基板との通信が正常に行われなかった。	▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口まで連絡してください。

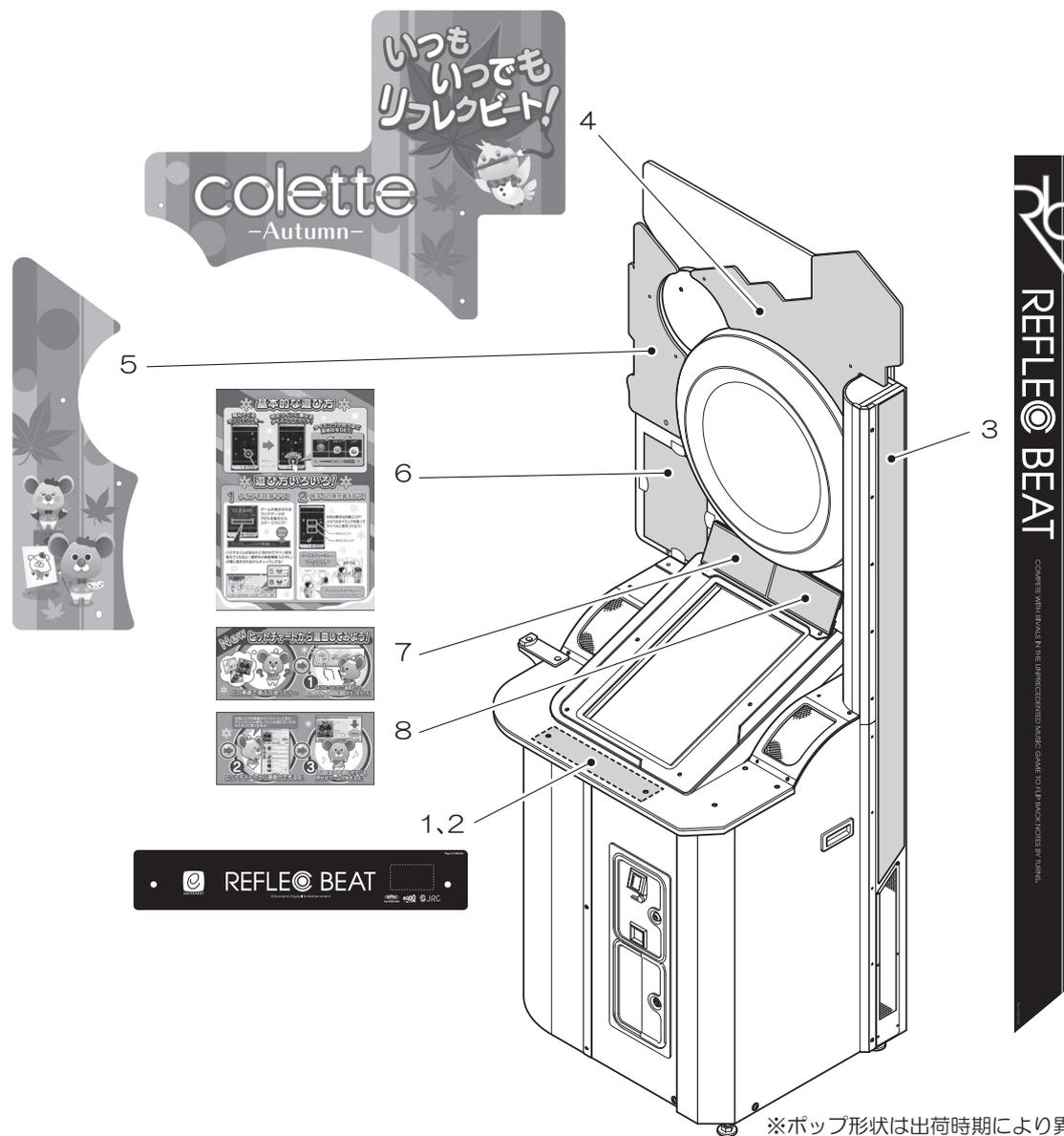
・ エラーコード内の「*」マーク部は状態により表示される数値が異なります。

エラーコード	メッセージ	考えられる原因	対処
5-1507-****	HDD エラー	▶ PCBユニットのハードディスクのデータに何らかの異常が発生した。	▶ テストモードの「ROM CHECK」を行ってください。(⇒36頁) 「ROM CHECK」で「BAD」と表示された場合は、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いてアフターサービス窓口まで連絡してください。

- ・ エラーコード内の「*」マーク部は状態により表示される数値が異なります。

付属資料

装飾部材

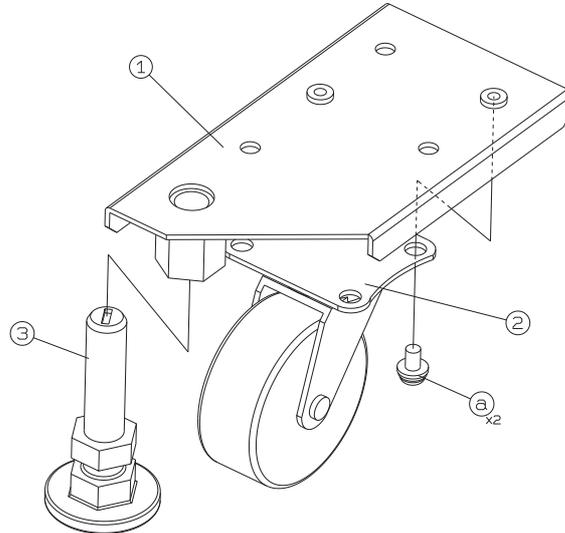


No.	部品番号	品名	個数	備考
1	115119990000	SHEET, TITLE	1	
2		SEAL, LICENSE	1	タイトルシートに貼り付け
3	115120010000	LABEL, SIDE	1	
4	115716470000	POP, TOP	1	着せ替え POP(上)
5	115716480000	POP, UNDER	1	着せ替え POP(下)
6	115120040000	POP, POSTER	1	A4 ポスター
	115120080000	POP, FILE	1	ファイル
7	115120050000	POP, POSTER L	1	ポスター-L
8	115120060000	POP, POSTER R	1	ポスター-R

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

部品図

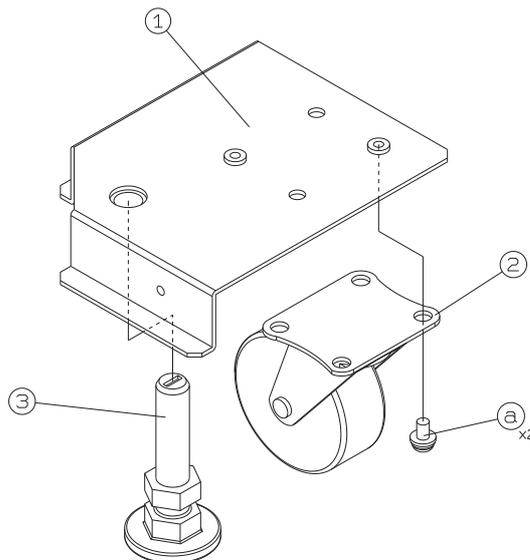
■ FIG.1 ASS'Y, ADJUSTER(FL)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686080000	BKT,ADJUSTER(FL)		1	
2	000471560000	CASTER		1	
3	000530700000	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

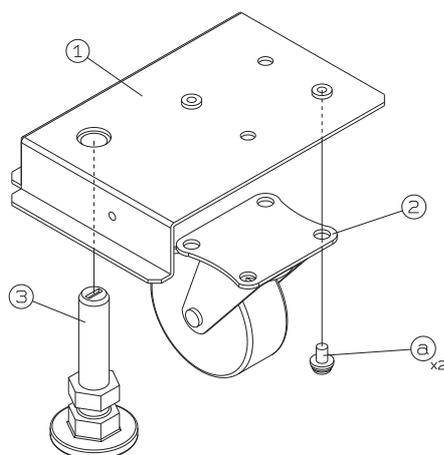
■ FIG.2 ASS'Y, ADJUSTER(FR)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686090000	BKT,ADJUSTER(FR)		1	
2	000471560000	CASTER		1	
3	000530700000	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

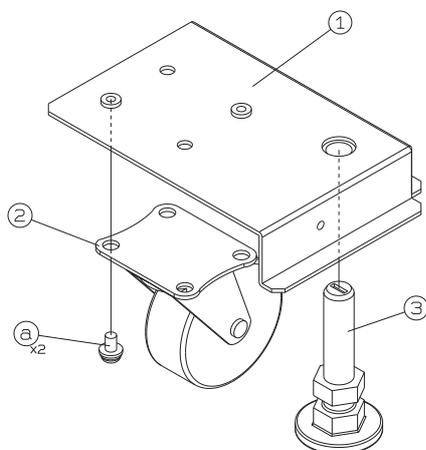
■ FIG.3 ASS'Y, ADJUSTER(RL)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686100000	BKT,ADJUSTER(RL)		1	
2	000471560000	CASTER		1	
3	000530700000	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

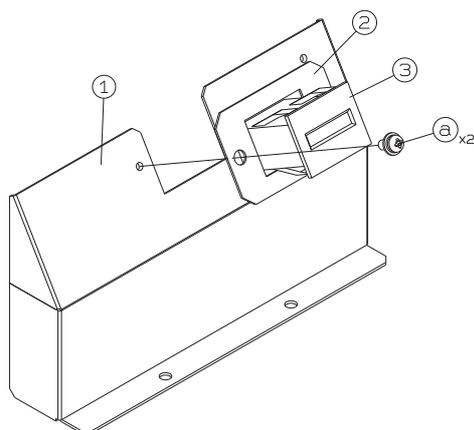
■ FIG.4 ASS'Y, ADJUSTER(RR)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686110000	BKT,ADJUSTER(RR)		1	
2	000471560000	CASTER		1	
3	000530700000	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

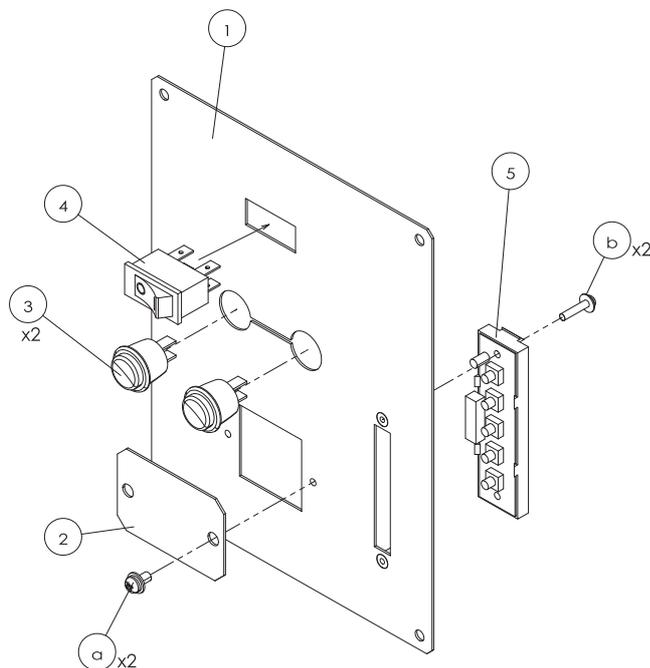
■ FIG.5 ASS'Y, COUNTER



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686120000	FIXTURE,COUNTER		1	
2	113705360000	BRACKET,COUNTER		1	
3	001100500000	COUNTER		1	

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

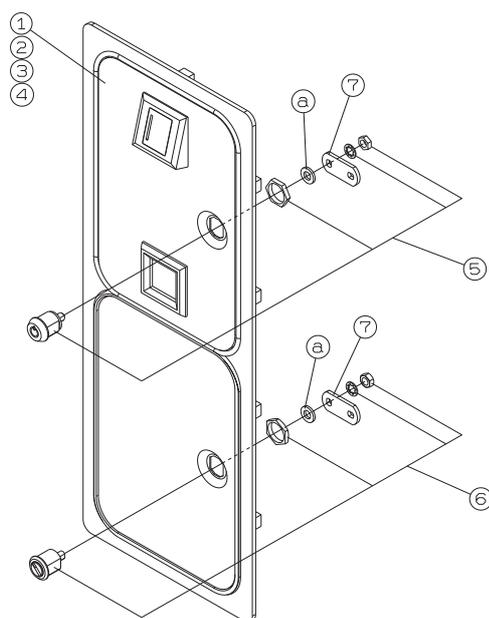
■ FIG.6 ASS'Y, SERVICE



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	115113970000	PLATE,SERVICE		1	
2	113705390000	COVER,COUNTER		1	
3	113655510000	WIRING HARNESS		2	
4	110794730000	SWITCH,ROCKER		1	
5		LCD,TFT		1	114979060000 付属品

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
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x15 SW,PW(2号+みがき丸)	2	クロメート

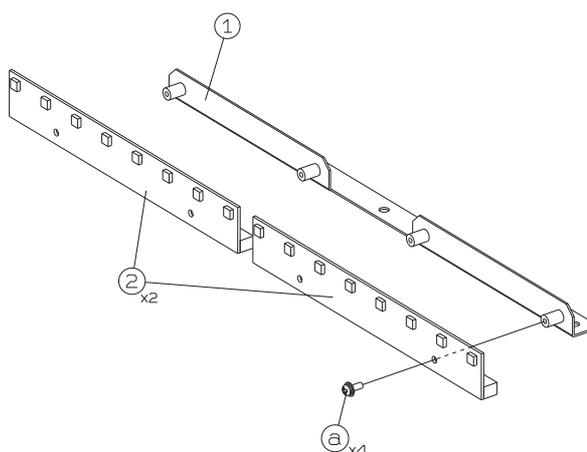
■ FIG.7 ASS'Y, COIN DOOR



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113315530000	DOOR,COIN		1	No.4 含む
2	113730500000	WIRING HARNESS		1	
3	115092110000	LAMP		1	消耗品
4	111718820000	MICRO SWITCH		1	消耗品
5	112949520000	LOCK		1	シリンダーのみ
6	002652030000	LOCK		1	キー2個 + シリンダー
7	002544330000	PLATE,LOCK		2	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	平座金	呼 8(D15 T2)	2	クロメート

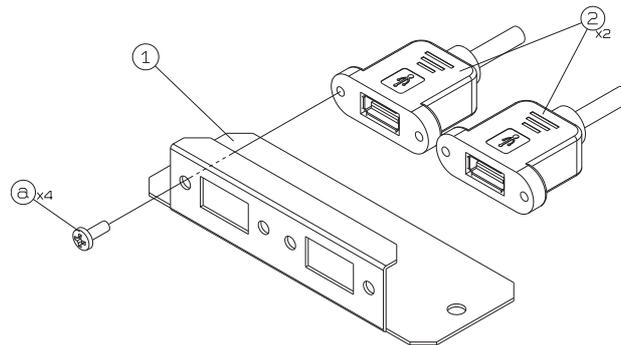
■ FIG.8 ASS'Y, LED(W)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686140000	BRACKET,LED(W)		1	
2	115137600000	FULL COLOR LED		2	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW(2号 + みがき丸)	4	クロメート

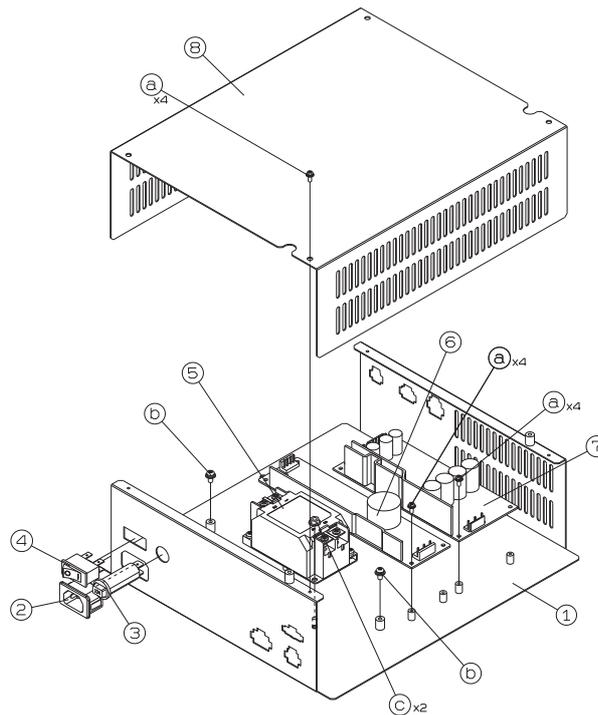
■ FIG.9 ASS'Y, USB



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686320000	BRACKET,USB		1	
2	113348180000	CABLE,USB		2	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	十字穴付きバインド小ねじ	M3x8	4	ユニクロ

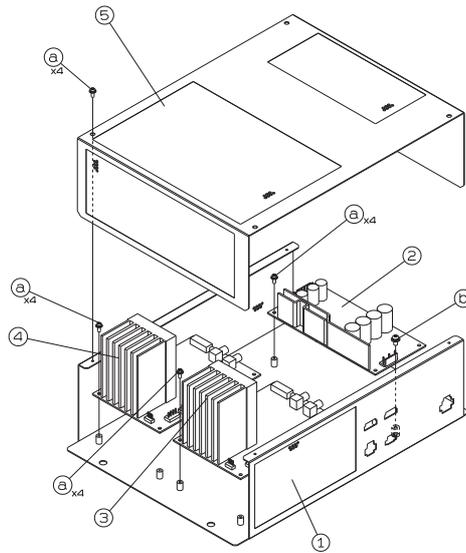
■ FIG.10 ASS'Y, POWER



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686350000	BOX,POWER		1	
2	113730490000	WIRING HARNESS		1	
3	112965790000	PROTECTOR,CIRCUIT		1	
4	110794730000	SWITCH,ROCKER		1	
5	111995190000	FILTER,NOISE		1	
6	113238430000	SUPPLY,POWER		1	
7	113101920000	SUPPLY,POWER		1	
8	113686360000	COVER,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)	12	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW(2号 + みがき丸)	2	クロメート
c	フランジ付き六角ナット	M4	2	クロメート セレート付

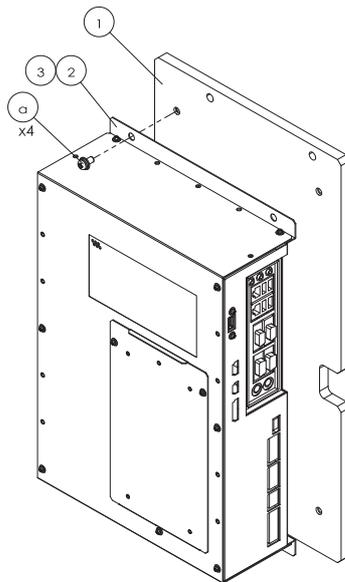
■ FIG.11 ASS'Y, AMP



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686370000	BOX,AMP		1	
2	115701950000	SUPPLY,POWER		1	
3	113186950000	SOUND AMP		1	
4	113186940000	SOUND AMP		1	
5	113686380000	COVER,AMP		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)	16	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

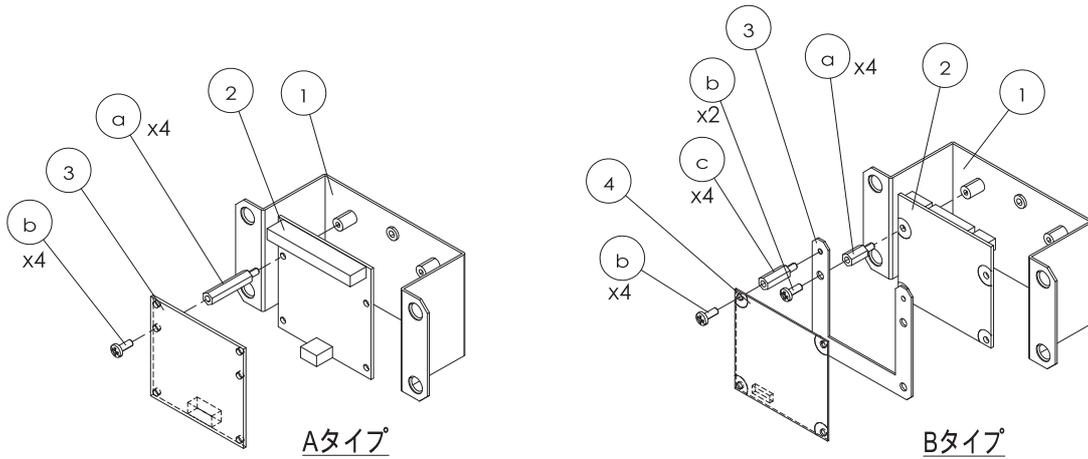
■ FIG.12 ASS'Y, PCB



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	115113750000	BOARD,PCB		1	
2		UNIT,MAIN PCB		1	
3		UNIT,HDD		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)	4	クロメート

■ FIG.13 ASS'Y, CARD



Aタイプ

No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686410000	BASE,CARD		1	
2	113547940000	#PCB UNIT		1	
3	113547950000	#PCB UNIT		1	

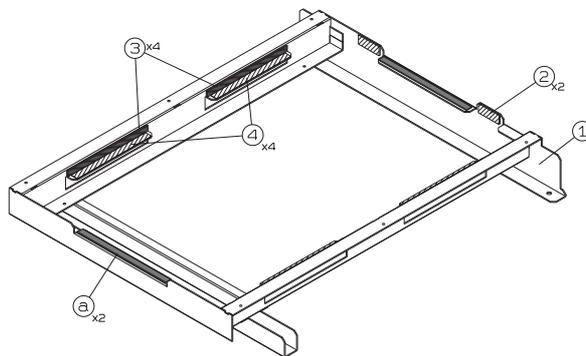
No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	六角 POM スペーサー	BS-325WE	4	
b	十字穴付きバインド小ねじ	M3x8	4	ユニクロ

Bタイプ

No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686410000	BASE,CARD		1	
2	115620180000	#PCB UNIT		1	
3	115099280000	BRACKET,IC		1	
4	114945550000	#PCB UNIT		1	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	六角 POM スペーサー	BS-310WE	4	
b	十字穴付きバインド小ねじ	M3x6	6	クロメート
c	六角 POM スペーサー	BS-314WE	4	

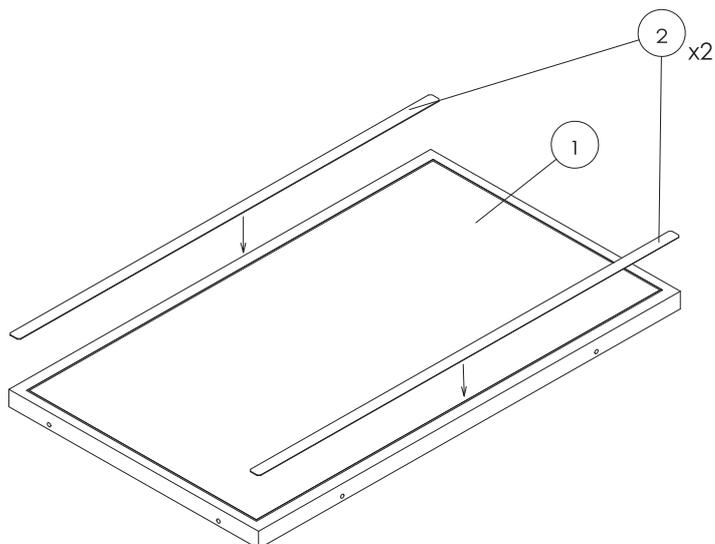
■ FIG.14 ASS'Y, BASE



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	114438090000	BASE,MONITOR		1	
2	113985180000	RUBBER,UP		2	
3	113985190000	RUBBER,SIDE		4	
4	113985210000	RUBBER,UNDER		4	

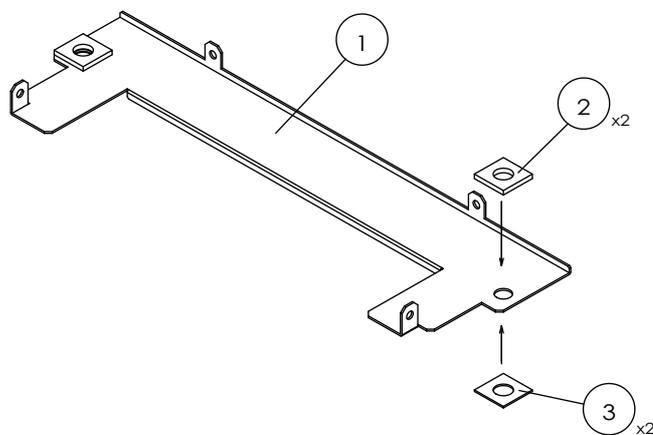
No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	ガスケット	E02S100010RT-154	2	

■ FIG.15 ASS'Y, LCD



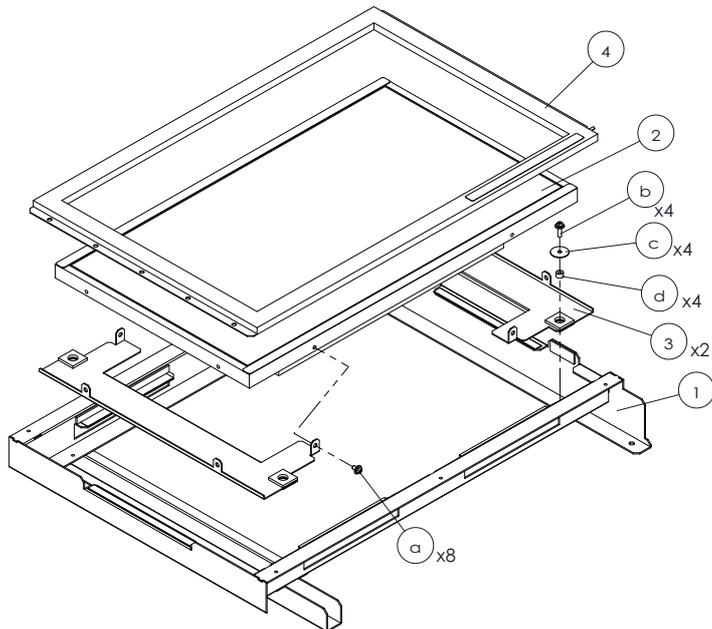
No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	114979060000	LCD,TFT		1	
2	115115420000	BLIND.FRAME		2	

■ FIG.16 ASS'Y, LCD BKT



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	115752830000	BRACKET,LCD		1	
2	115752840000	SPONGE,LCD		1	
3	115755980000	RUBBER,LCD		2	

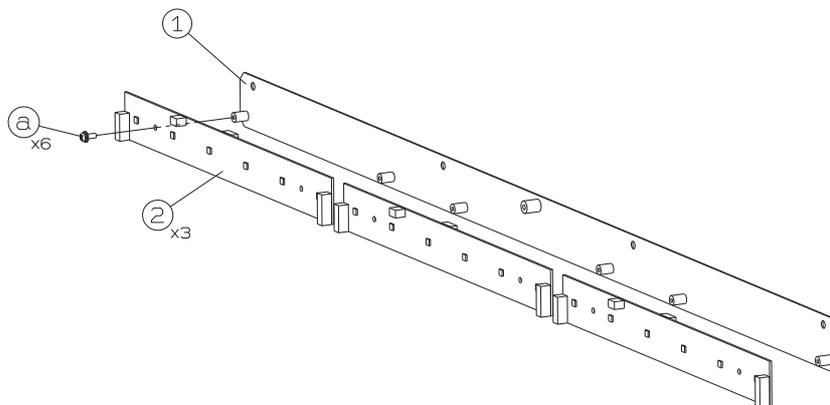
■ FIG.17 ASS'Y, MONITOR



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	114443860000	ASS'Y,BASE		1	FIG.14 参照
2	115123140000	ASS'Y,LCD		1	FIG.15 参照
3	115756650000	ASS'Y,LCD BKT		2	FIG.16 参照
4	114162770000	ASS'Y,TOUCH PANEL		1	113702640000/TOUCH PANEL

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)	8	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW(2号 + みがき丸)	4	クロメート
c	平座金	呼 4 (D20 T1.0)	4	クロメート
d	POM スペーサー	C-405	4	

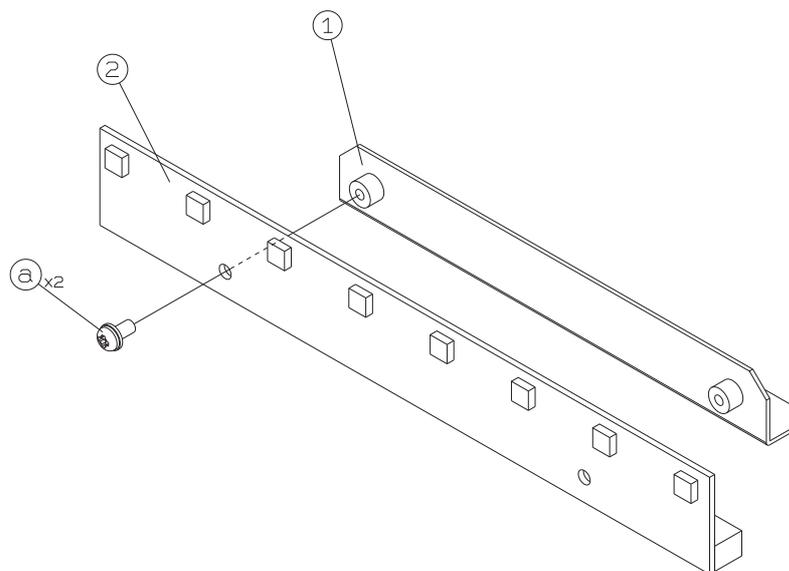
■ FIG.18 ASS'Y, LED(P)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686250000	BRACKET,LED(P)		1	
2	115137590000	POLE LED		3	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW(2号 + みがき丸)	6	クロメート

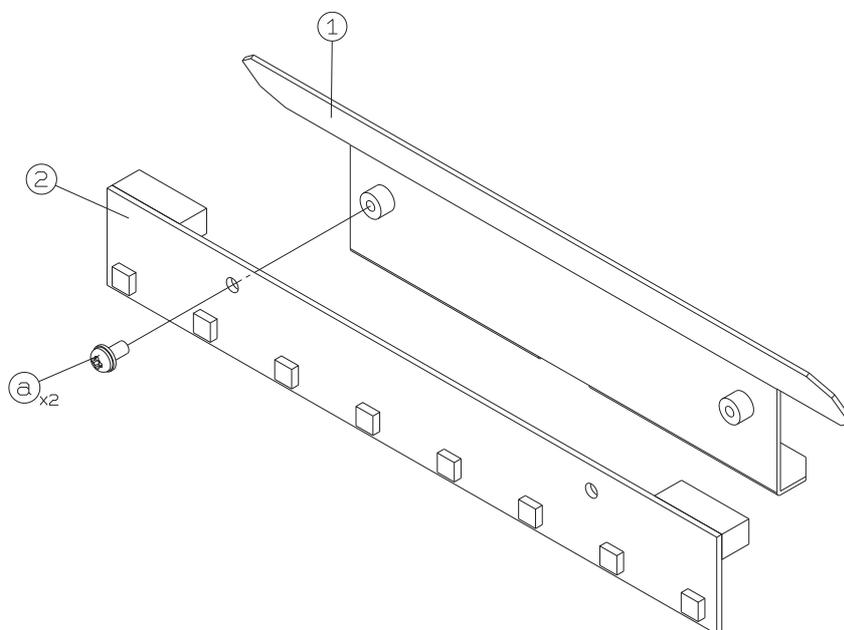
■ FIG.19 ASS'Y, LED(TA)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686270000	BKT,LED(TA)		1	
2	115137600000	FULL COLOR LED		1	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x6 SW,PW(2号 + みがき丸)	1	クロメート

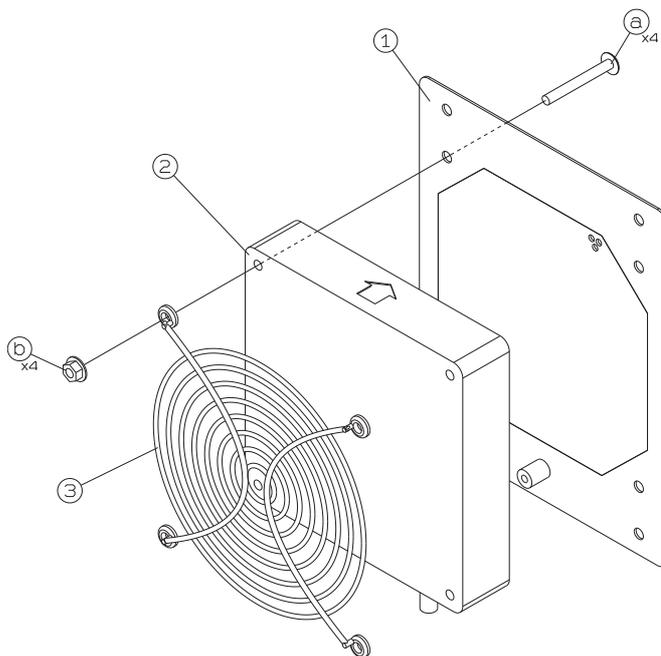
■ FIG.20 ASS'Y, LED(TB)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686280000	BKT,LED(TB)		1	
2	115137600000	FULL COLOR LED		1	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x6 SW,PW(2号 + みがき丸)	2	クロメート

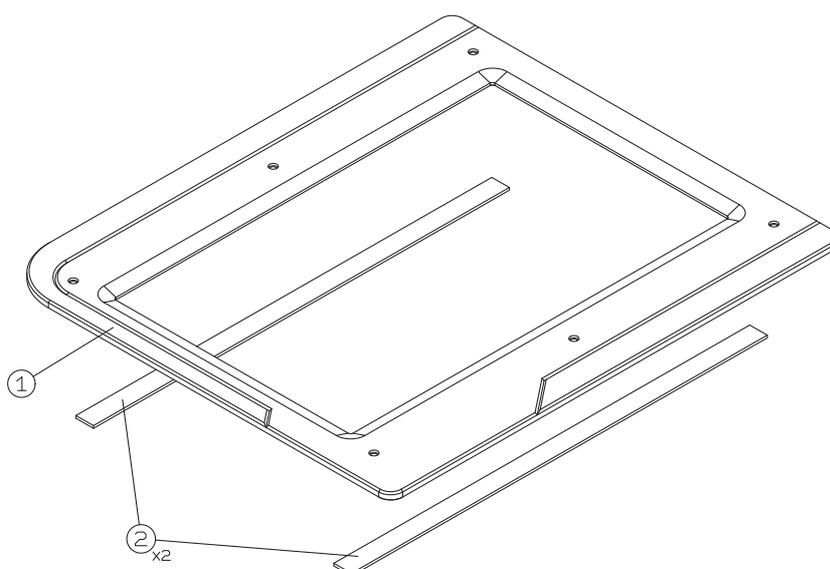
■ FIG.21 ASS'Y, FAN



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686290000	COVER,FAN		1	
2	112302600000	MOTOR,FAN		1	
3	113170660000	GUARD,FAN		1	

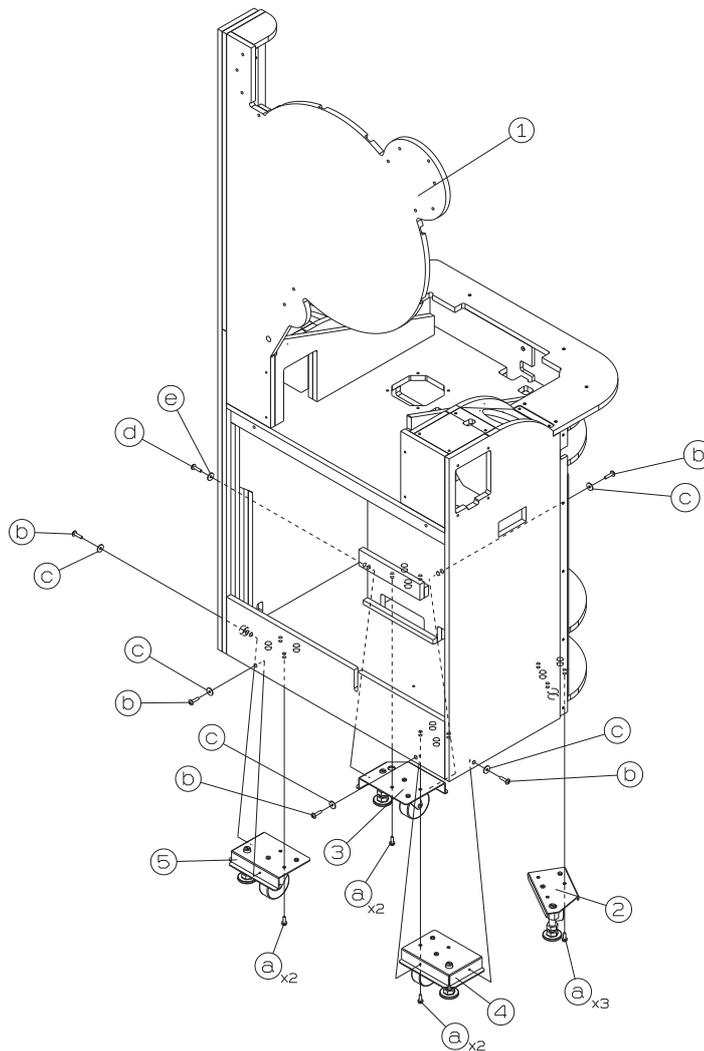
No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x35	4	黒クロメート
b	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレート付

■ FIG.22 ASS'Y, BEZZEL



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	113686460000	PANEL,BEZZEL		1	
2	113985220000	SPONGE,BEZZEL		2	

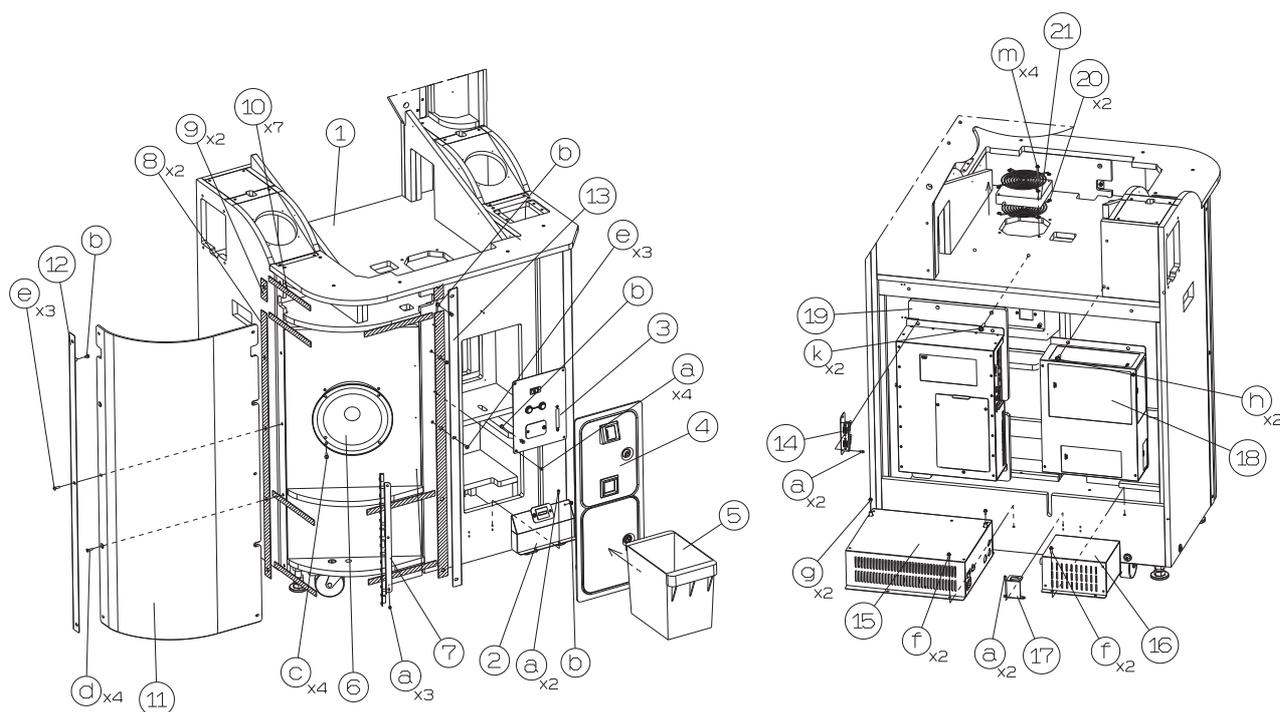
■ FIG.23 ASS'Y, CABINET BASE



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1		CABINET,MAIN		1	
2	113691840000	ASSY,ADJUSTER(FL)		1	FIG.1 参照
3	113691850000	ASSY,ADJUSTER(FR)		1	FIG.2 参照
4	113691860000	ASSY,ADJUSTER(RL)		1	FIG.3 参照
5	113691870000	ASSY,ADJUSTER(RR)		1	FIG.4 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)	9	クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M6x25	5	黒クロメート
c	平座金	呼 6 (D20 T1.6)	5	黒クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M6x25	1	クロム
e	平座金	呼 6 (D20 T1.6)	1	クロム

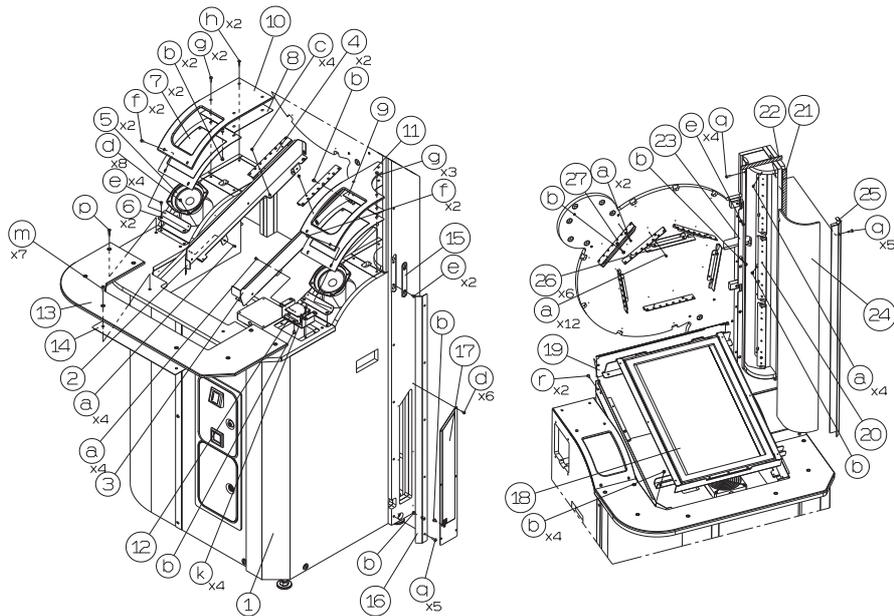
■ FIG.24 UNIT, CABINET(1/3)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1		ASS'Y,CABINET BASE		1	FIG.23 参照
2	113691880000	ASS'Y,COUNTER		1	FIG.5 参照
3	115123100000	ASS'Y,SERVICE		1	FIG.6 参照
4	115123110000	ASS'Y,COIN DOOR		1	FIG.7 参照
5	002396790000	BOX,COIN		1	
6	113202960000	SPEAKER		1	
7	115142370000	ASS'Y,LED(W)		1	FIG.8 参照
8	113686540000	SPONGE,WOOFER(L)		2	
9	113686550000	SPONGE,WOOFER(S)		2	
10	113686560000	SPONGE,WOOFER(E)		7	
11	113686420000	PANEL,WOOFER		1	
12	113686150000	COVER,WOOFER(L)		1	
13	113686160000	COVER,WOOFER(R)		1	
14	113691920000	ASS'Y,USB		1	FIG.9 参照
15	113781820000	ASS'Y,POWER		1	FIG.10 参照
16	112965770000	TRANSFORMER		1	
17	112504040000	BRACKET,CABLE		1	
18	115707140000	ASS'Y,AMP		1	
19		ASS'Y,PCB		1	FIG.11 参照
20	113170660000	GUARD,FAN		2	FIG.12 参照
21	112302600000	MOTOR,FAN		1	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	十字穴付き丸木ねじ	呼 3.5x13	13	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	十字穴付きトラス小ねじ	M4x20	4	黒クロメート
d	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	4	クロメート
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	6	黒クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x10 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
h	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x20 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
k	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x30 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
m	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x45 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート

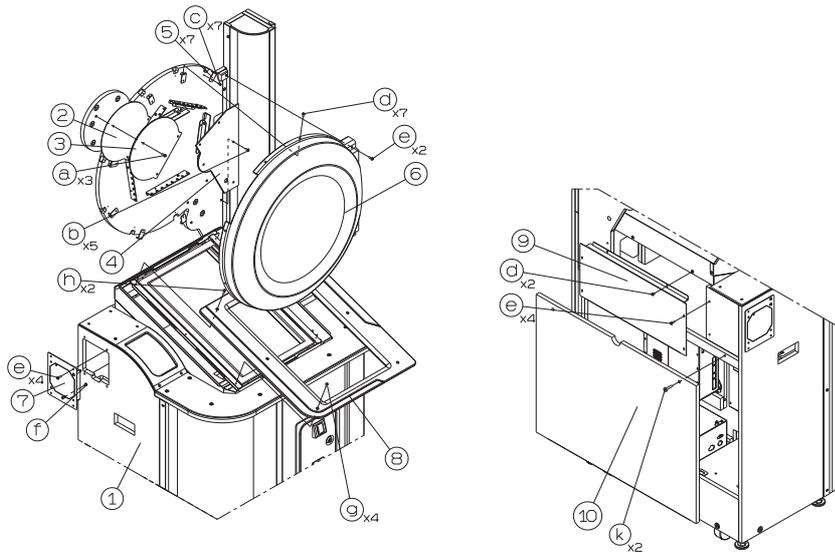
■ FIG.25 UNIT, CABINET(2/3)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET(1/3)		1	FIG.24 参照
2	113686170000	WALL,MONITOR(L)		1	
3	113686180000	WALL,MONITOR(R)		1	
4	115137600000	FULL COLOR LED		2	
5	113202900000	SPEAKER		2	
6	113686190000	BRACKET,SPEAKER		2	
7	113686200000	COVER,SPEAKER		2	
8	113686520000	FILM,SPEAKER(L)		1	
9	113686530000	FILM,SPEAKER(R)		1	
10	113686430000	PANEL,SPEAKER(L)		1	
11	113686440000	PANEL,SPEAKER(R)		1	
12	115136080000	ASS'Y,CARD		1	FIG.13 参照
13	115118130000	PANEL,CONTROL		1	
14	115119990000	HEET,TITLE		1	
15	113686230000	PLATE,GROUND		1	
16	113686240000	COVER,EDGE(LOW)		1	
17	113686310000	COVER,INLET		1	
18	115768850000	ASS'Y,MONITOR		1	FIG.17 参照
19	113686210000	COVER,BACK(UP)		1	
20	115142310000	ASS'Y,LED(P)		1	FIG.18 参照
21	113686570000	SPONGE,POLE(L)		1	
22	113686580000	SPONGE,POLE(E)		1	
23	113686260000	COVER,POLE		1	
24	113686450000	PANEL,POLE		1	
25	113686300000	COVER,EDGE(UP)		1	
26	115142380000	ASS'Y,LED(TA)		6	FIG.19 参照
27	115142390000	ASS'Y,LED(TB)		1	FIG.20 参照

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	十字穴付き丸木ねじ	呼 3.5x13	26	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)	13	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	4	クロメート
d	十字穴付きトラスタップインねじ	呼 3.5x12 (1種)	14	黒クロメート
e	十字穴付き皿木ねじ	呼 4.1x13	10	クロメート
f	極低頭ボルト	M4x10	4	クロム
g	極低頭ボルト	M4x16	5	クロム
h	十字穴付きトラス小ねじ	M4x20	2	黒クロメート
k	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	4	クロメート
m	極低頭ボルト	M5x16	7	黒クロメート
p	極低頭ボルト	M5x20	1	クロム
q	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	11	黒クロメート
r	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	2	黒クロメート

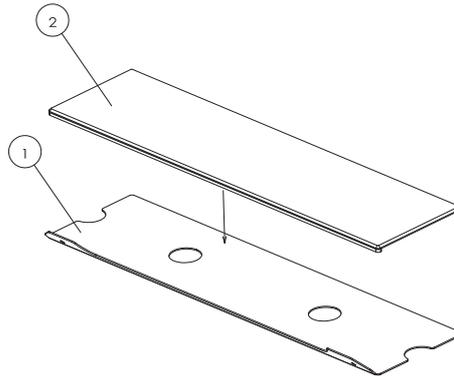
■ FIG.26 UNIT, CABINET(3/3)



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1		UNIT,CABINET(2/3)		1	FIG.25 参照
2	113686500000	PLATE,BLIND		1	
3	115737750000	PLATE,TITLE(UP)		1	
4	113686490000	PLATE,TITLE(LOW)		1	
5	113704620000	BRACKET,TITLE		7	
6	113633250000	COVER,TITLE		1	
7	113692020000	ASS'Y,FAN		1	FIG.21 参照
8	114043210000	ASS'Y,BEZZEL		1	FIG.22 参照
9	113686220000	COVER,BACK(LOW)		1	
10	113686060000	DOOR,BACK		1	

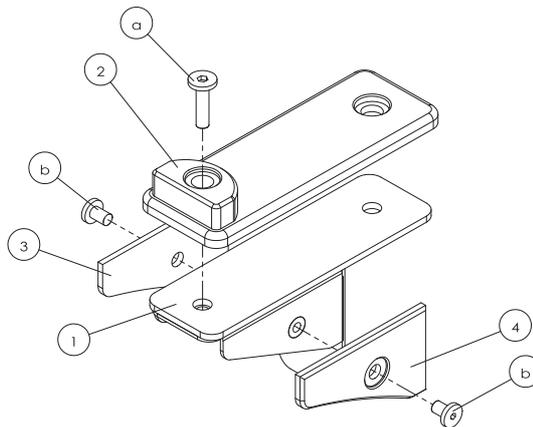
No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	3	クロム
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	5	クロム
c	十字穴付き丸木ねじ	呼 3.5x13	7	クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	9	黒クロメート
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	10	黒クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート
g	極低頭ボルト	M4x10	4	黒クロメート
h	極低頭ボルト	M4x16	2	黒クロメート
k	十字穴付きトラス小ねじ	M6x30	2	黒クロメート

■ FIG.27 ASS'Y, INFO PANEL



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	115114010000	BASE,INFO		1	
2	115113910000	PLATE,INFO		1	

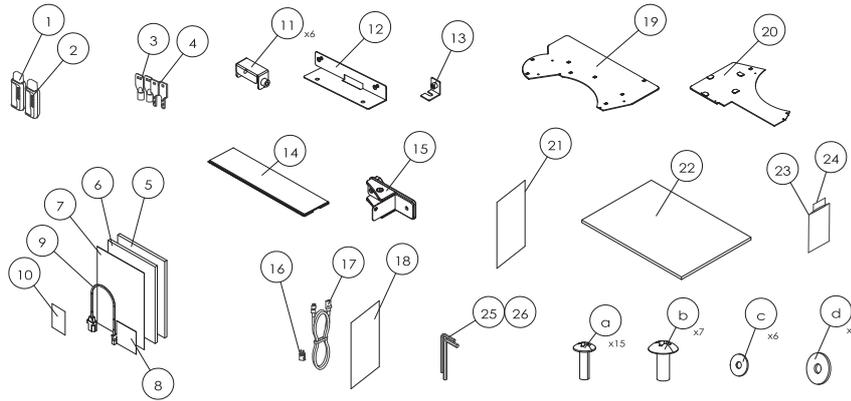
■ FIG.28 ASS'Y, HOOK



No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1	115114000000	BASE,HOOK		1	
2	115113870000	PLATE,HOOK(UP)		1	
3	115113880000	PLATE,HOOK(L)		1	
4	115113890000	PLATE,HOOK(R)		1	

No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	極低頭ボルト	M5x20	1	黒クロメート
b	極低頭ボルト	M4x6	2	クロム

■ FIG.29 UNIT, ATTACHMENT

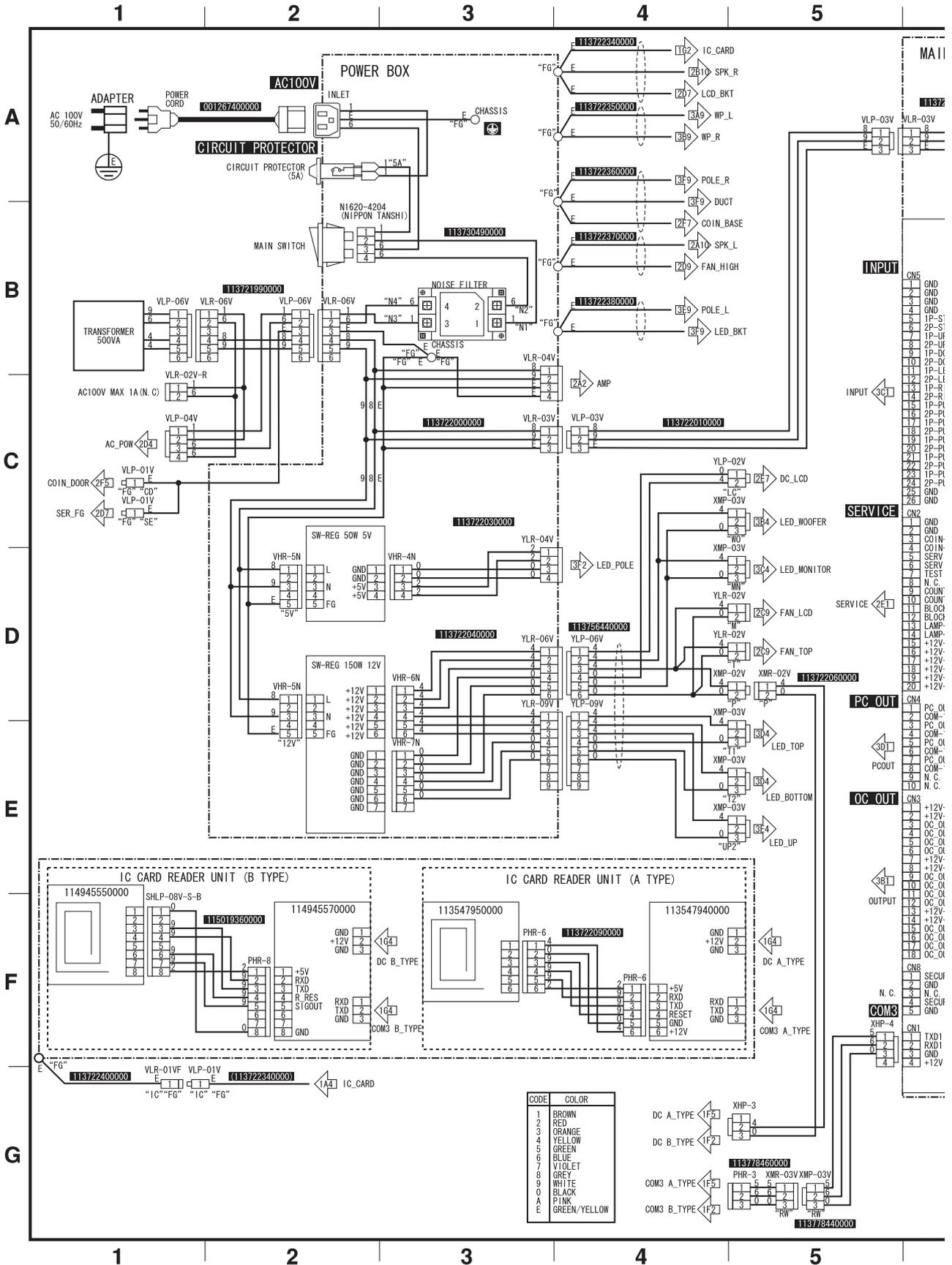


No.	部品番号	品名	型式 / 仕様	個数	備考
1		UNIT,SECU.USB(BK)		1	アカウントキー(黒)
2		UNIT,SECU.USB(WT)		1	アカウントキー(白)
3	112949570000	KEY		1	キーのみ
4	002652030000	LOCK		1	キー2個 + シリンダー
5	115702600000	BOOK,MANUAL		1	取扱説明書
6	115822750000	BOOK,MANUAL		1	設置説明書
7		INFO,LICENSE		1	
8	115120020000	LABEL,COIN		1	
9	113135590000	WIRE		1	コイン集計機器・課金端末機器接続用
10	115048250000	UNIT,SECURITY		1	
11	115114020000	HOOK,POP		6	
12	115114030000	BKT,POP(L)		1	
13	115114040000	BKT,POP(U)		1	
14	115123170000	ASS'Y,INFO PANEL		1	FIG.26 参照
15	115123180000	ASS'Y,HOOK		1	FIG.27 参照
16	113174060000	ADAPTER		1	
17	001267400000	CORD,POWER		1	
18	113170680000	CABLE,LAN		1	
19	115113930000	BASE,POP(U)		1	
20	115113920000	BASE,POP(L)		1	
21	115120030000	ASS'Y,POP POSTER		1	
22	115737740000	ASS'Y,POP AUTUMN		1	
23		BAG,WARRANTY		1	保証書袋
24		BOOK,WARRANTY		1	保証書
25	114323630000	WRENCH,HEX KEY B2		1	
26	114323780000	WRENCH,HEX KEY B3		1	

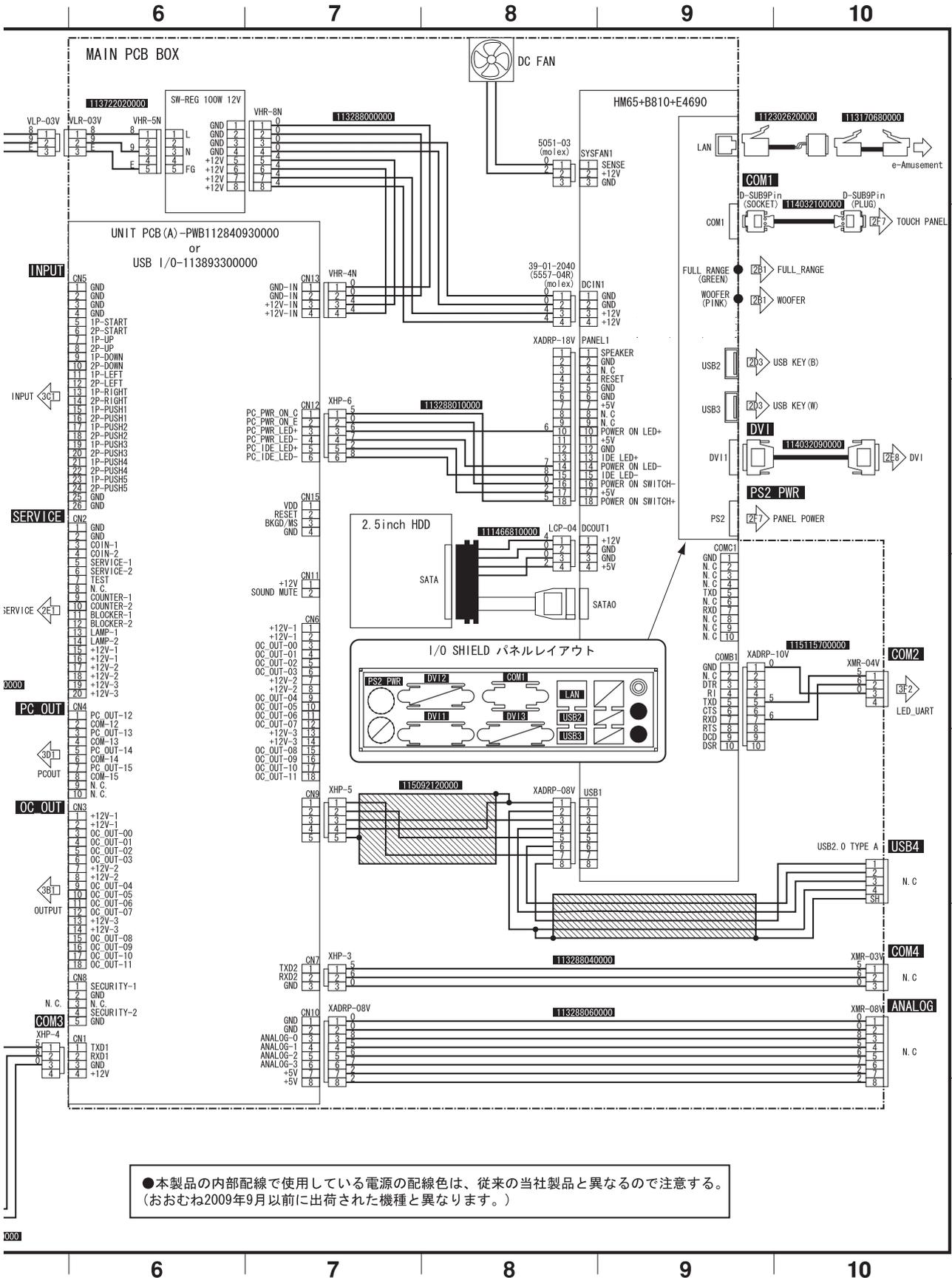
No.	品名	型式 / 仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	15	クロム
b	十字穴付きトラス小ねじ	M6x20	7	黒クロメート
c	平座金	呼 4 (D14 T1.0)	6	クロム
d	平座金	呼 6 (D20 T1.6)	7	黒クロメート

配線図

1/3



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



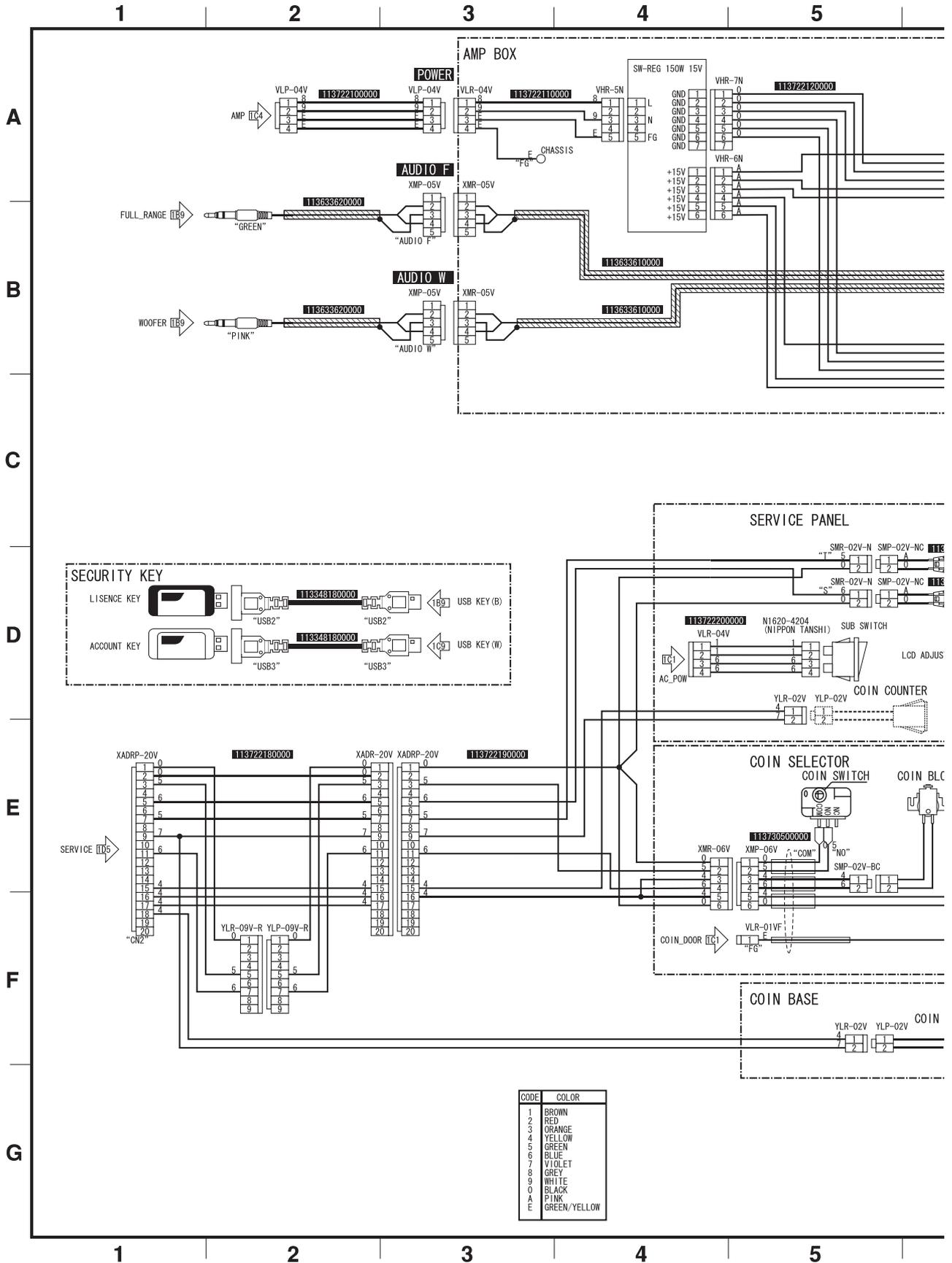
●本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する。
 (おおむね2009年9月以前に出荷された機種と異なります。)

A
B
C
D
E
F
G

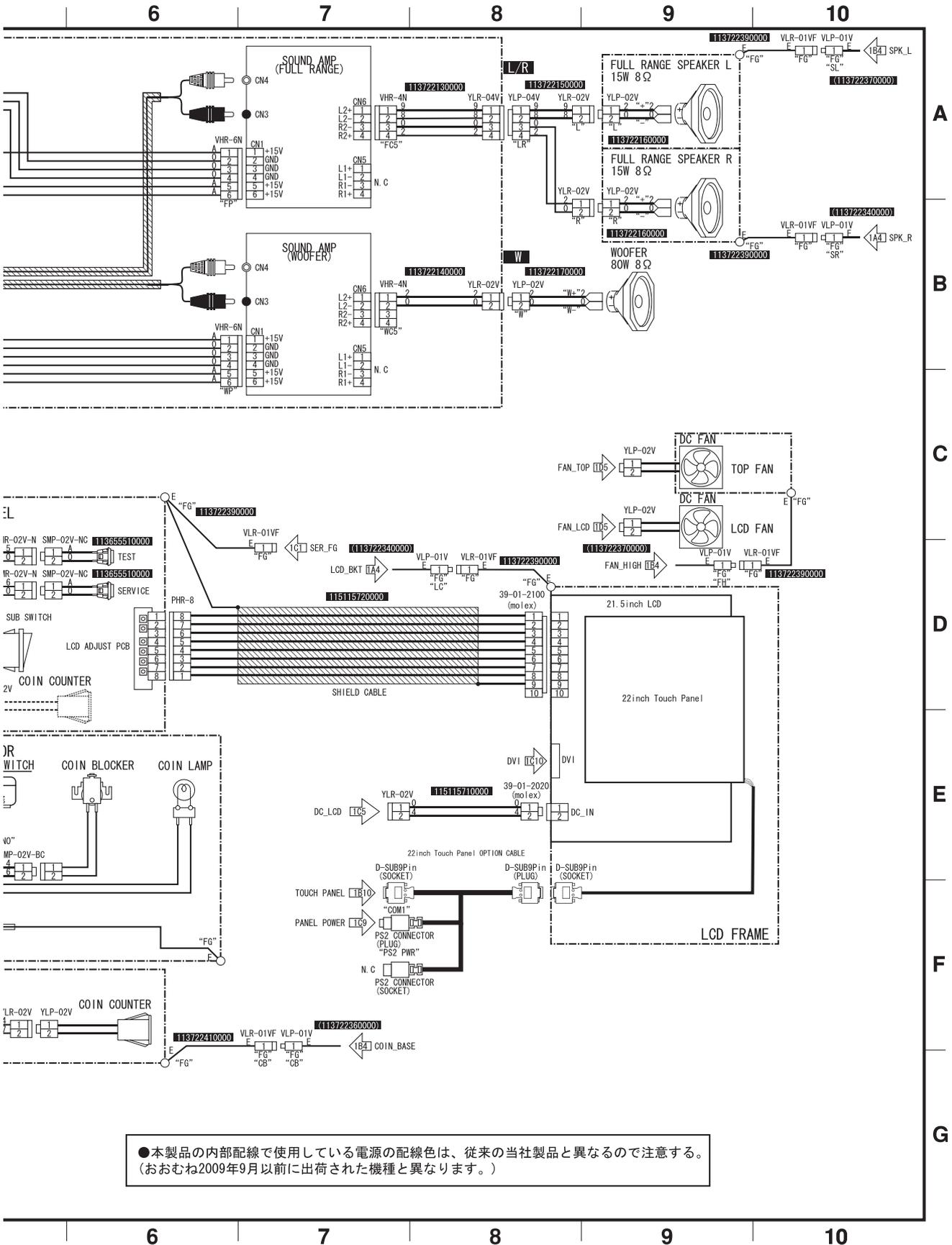
6 7 8 9 10

6 7 8 9 10

2/3

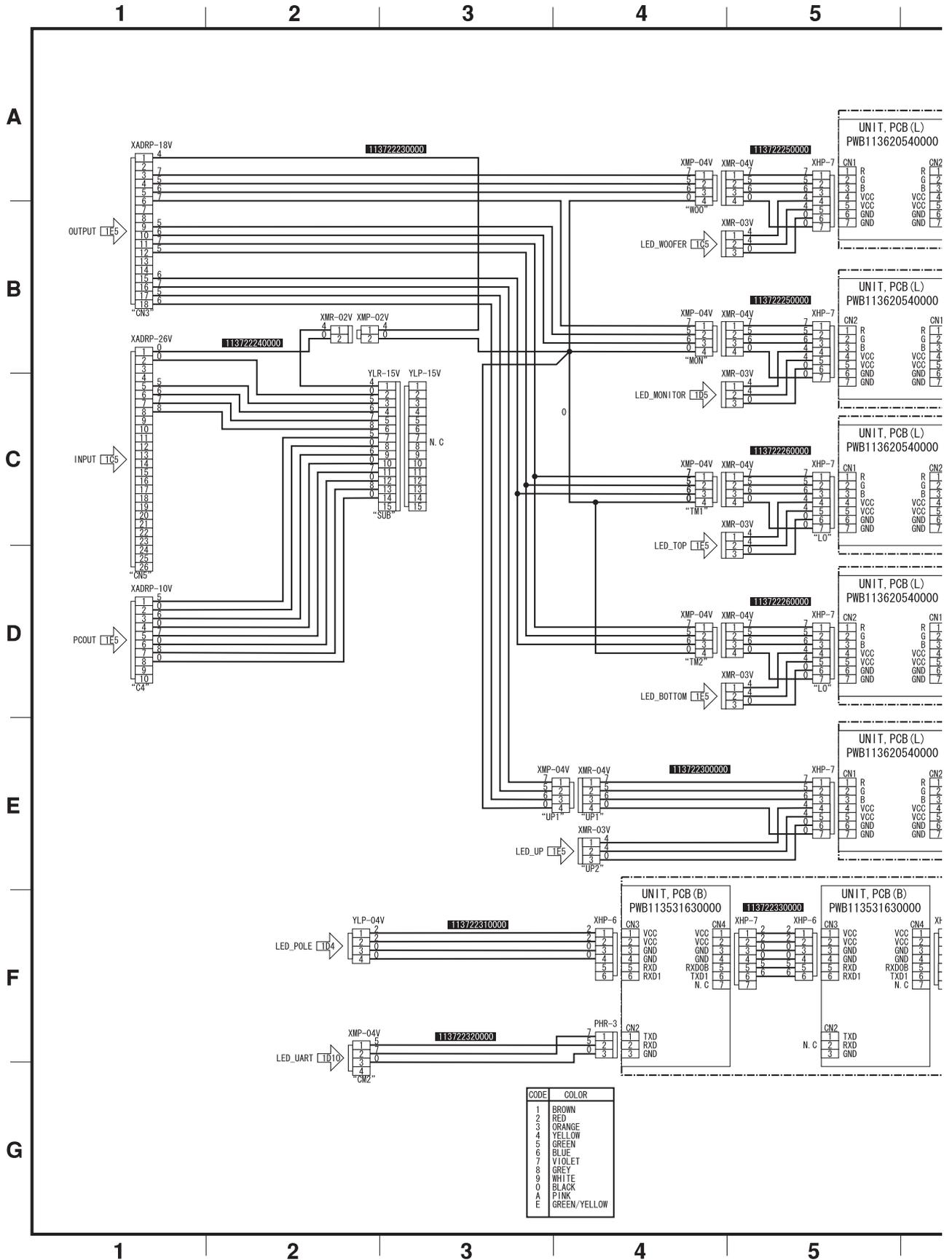


出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

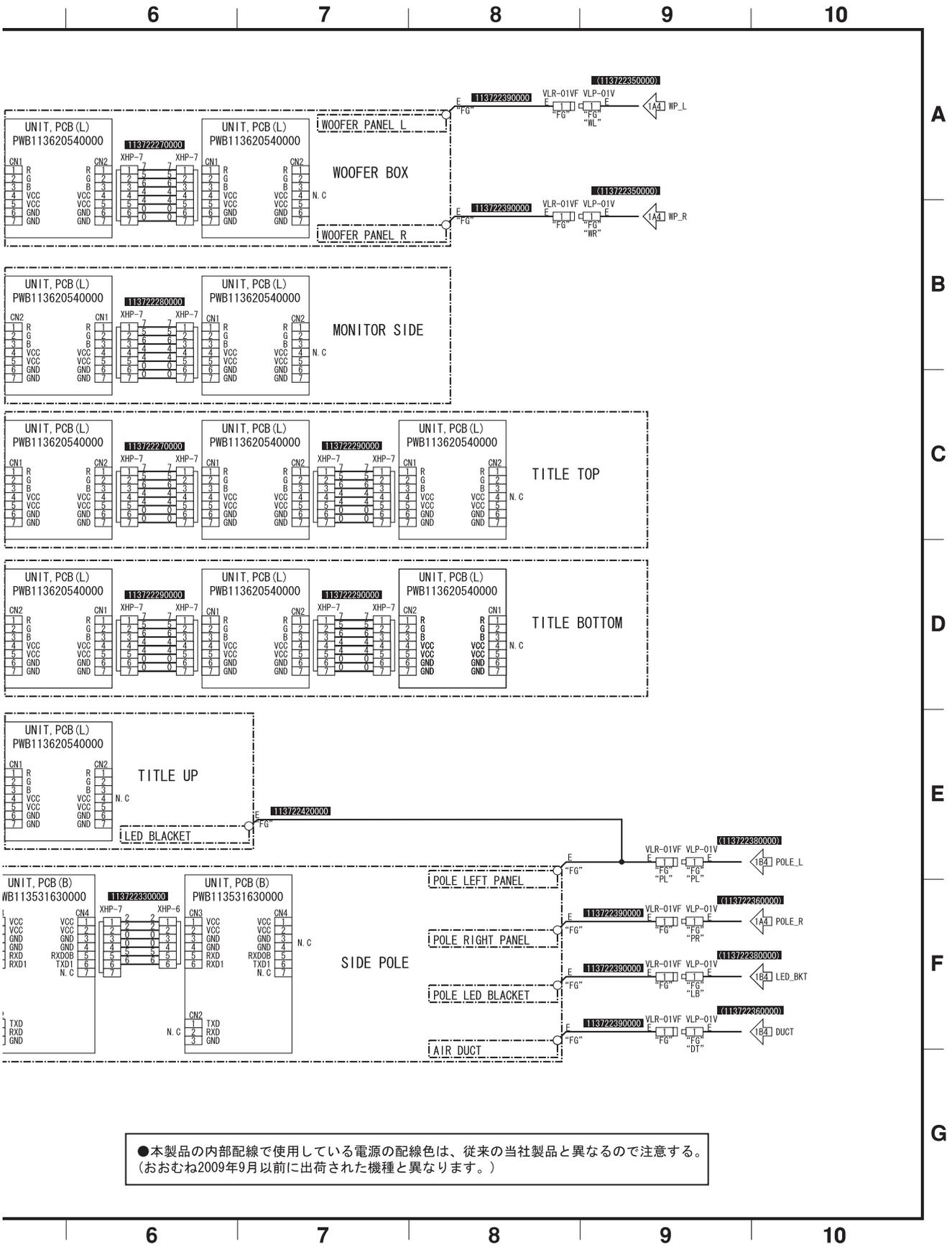


●本製品の内部配線で使用している電源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する。
 (おおむね2009年9月以前に出荷された機種と異なります。)

3/3



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源の配線色は、従来の当社製品と異なるので注意する。
 (おおむね2009年9月以前に出荷された機種と異なります。)

アフターサービス

保証について

■ 保証書をご確認ください(保証書は本体の保護袋に貼り付けています)

保証書は所定事項の記入をご確認後、保証規定の内容をよくお読みになり、大切に保管してください。保証期間は保証書に明示した期間です。

■ 修理を依頼されるときは

アフターサービス窓口にご依頼ください。

また、故障と判断される前に取扱説明書をお読みになり、正しく使用されているかご確認ください。

■ 保証期間中の修理について

アフターサービス窓口にご連絡ください。

保証書の記載事項にしたがって、修理いたします。

■ 保証期間終了後の修理について

アフターサービス窓口にご相談ください。

修理により性能が維持できる場合は、ご要望により有料で修理いたします。

- 保証期間中、または保証期間終了後の修理におきまして、代替部品で修理させていただく場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- 誤った使用状態のもとで破損や故障した場合や、消耗部品と本体以外の付属品は保証期間内であっても保証の対象にはなりませんので、あらかじめご了承ください。

アフターサービス窓口について

当社では万一お買いあ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おります。

異常な状態が続いたり、正常に作動しない場合は、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口ご連絡してください。

・アフターサービス窓口では、部品のご購入や修理、e-AMUSEMENT、その他お問い合わせに対して年中無休で受け付けております。

アフターサービス窓口

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



0120-170-573

携帯電話・自動車電話・PHSからもご利用になれます。

営業時間 09:00 ~ 20:00

FAX. 046-256-3418

お問い合わせの際には、あらかじめ次の情報をご用意ください。

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

お問い合わせ内容によっては、お時間を要する場合があります。

補修用性能部品の保有期間について

■ 補修用性能部品

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

製造打ち切り後 5 年

■ 修理可能期間

上記の保有期間が修理可能期間となります。

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

消耗部品一覧

部品名	部品番号
コインセレクターのマイクロスイッチ	111718820000
コイン投入ロランブ	115092110000

消耗部品のご購入はアフターサービス窓口にお申し付けください。

e-AMUSEMENT情報サービス

www.eamuse.konami.fun

e-AMUSEMENTをご契約いただいた店舗様へ情報提供する専用サイトです。

取扱説明書・本体1/100図面・ポップ・リーフレットなど、店舗運営に役立つ情報を掲載しております。
※お手持ちのパソコンをVPNルーターに接続することをご利用いただけます。

アミューズメント情報

- デジタルエンタテインメント：アーケードゲーム
www.konami.jp/am
KONAMIアーケードゲームの商品情報を掲載しております。
- デジタルエンタテインメント：オペレーター様へのご案内
www.konami.jp/am/ac_ope
オペレーター様向けの情報を掲載しております。