

# KONAMI



ダンスダンスレボリューション スーパーノバ



コンバージョンキット

## 取扱説明書

GEFDH-JA

- 長期間にわたって倉庫に保管されていた本体に本製品を組み込む場合は、本製品を組み込む前に起動させて、正常なプレーができるか確認してください。
- 次のような場合は、本製品を組み込む前にアフターサービス窓口にご連絡してください。
  - ・正常に作動しない
  - ・フットパネルの反応が悪いなど正常なプレーができない
  - ・本体の一部が破損している



- 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を
- 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

# 本製品のご使用にあたって

このたびはコナミ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「ダンスダンスレボリューション スーパーノバ(GEFDH-JA)」コンバージョンキットです。  
次の機種に対応していますので、それ以外の機種には絶対にご使用にならないでください。

ダンシングステージ フィーチャリング ツールー キス ディスティネーション	(GN884-JA, GC884-JA)
ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	(GN887-JA/GE887-JA, JB)
ダンシングステージ フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	(GC910-JA)
ダンスダンスレボリューション 3rd MIX PLUS	(GCA22-JA)
ダンスダンスレボリューション 4th MIX	(GCA33-JA, GEA33-JY, JZ)
ダンスダンスレボリューション 4th MIX PLUS	(GCA34-JA)
ダンシングステージ フィーチャリング ディズニース レイヴ	(GCA37-JA)
ダンスダンスレボリューション 5th MIX	(GCA27-JA)
DDRMAX ダンスダンスレボリューション 6th MIX	(GCA19-JA)
DDRMAX2 ダンスダンスレボリューション 7th MIX	(GCB20-JA)
ダンスダンスレボリューション エクストリーム	(GCC36-JA)

- **必ずお読みください**

- ・本製品へのコンバージョンを行うと、それまでご使用のゲームソフトのテストモードで設定された値は引き継がれません。  
今までと同じ設定値で運営される場合は、コンバージョンを行う前にあらかじめ設定値を記録(メモ)しておくことをおすすめします。

- ・**e-AMUSEMENT** について

「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コナミ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利用するには、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 サービスご利用時に接続ができない、または回線が遮断される時は、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確認してください。

- ・回線障害などでオンラインサービスが利用できないときは、店舗内対戦のみのプレーとなります。

また、その場合は「e-AMUSEMENT PASS」をご使用になることはできません。

- 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。

©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

**MAGICGATE** は、ソニーが考案する著作権保護の仕組みを表す名称であり、各種メディア間の互換性を保証するものではありません。  
**MAGICGATE** はソニー株式会社の商標です。

本製品のご使用にあたって.....	2
安全にお使いいただくために.....	6
必ずお読みください.....	6
警告ラベルなどの位置.....	16
1 商品構成.....	18
2 e-AMUSEMENT PASS の取り扱いについて.....	24
3 電源スイッチについて.....	25
4 コンバージョンの流れ.....	28
5 コンバージョン.....	30
5-1 本体の移動.....	30
5-2 本体の掃除.....	33
5-3 PCB ユニットの交換.....	34
5-4 IC カードユニットの取り付け.....	60
5-5 クランプフィルターの取り付け.....	65
5-6 ネットワーク接続について.....	70
5-7 装飾部材の交換.....	72
5-8 警告ラベルのはり付け.....	80
6 遊びかた.....	82
7 ゲームセッティング.....	85
ゲームの起動確認.....	85
ゲーム内容の設定と調整.....	86
各モードについての説明.....	89
モニター調整.....	119
8 メンテナンス.....	120
e-AMUSEMENT PASS が詰まったときの対処.....	120
10 キーユニットのお手入れ.....	122
IC カードリーダーの交換.....	123
10 キーユニットの交換.....	126
10 キーカバーの交換.....	129
9 正常に作動しないとき.....	133
10 付属資料.....	142
部品図.....	142
配線図.....	159
索引.....	163
アフターサービス窓口について.....	165



# 安全にお使いいただくために

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。

 <b>警告</b>	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。
 <b>注意</b>	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。
	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。

## コンバージョン時



### 警告

- 本製品の取り扱いを誤ると、故障や事故の原因になるので、取り付ける前に必ず本書を読むこと  
また、本製品の取り付けは必ず技術者が行うか、アフターサービス窓口に応じつけること(有料)
- 本製品を本体に取り付けるときは、十分に注意して取り扱う
  - ・誤った取り扱いは、故障、事故の原因になります。
  - ・構造上、本体内部の部品は熱くなります。  
十分に冷めるまで触らないでください。
  - ・構造上、本製品や本体内部の部品には突起物がありますので、けがをしないよう十分注意してください。
- 本体の上や近くに、水や薬品の入った容器や物を置かない
  - ・水分や異物が内部に入ると、感電や故障の原因になります。
- 背面扉を外す前に、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
  - ・主電源スイッチを切らずに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箇所があるので、不用意に触ると事故や感電のおそれがあります
- 本体内部には、電圧が高い部分があり危険です  
技術者以外は、本体の背面扉を外さない  
また、背面扉を外すときは、モニター周辺など不用意に触らないよう十分注意する
  - ・事故や感電の危険があります。
- コンバージョンを行う前に、本体ユニットの外装と内部のほこりを掃除機などで取り除く
  - ・電気部品などにほこりが積もった状態で放置すると、漏電事故や火災の原因になります。
- コネクター類を確実に接続する
  - ・故障、または火災の原因になります。
- カードユニットには専用の AC アダプター以外を使用しない
  - ・故障や火災の原因になったり、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でください。
  - ・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。



禁止



電源プラグを抜く



禁止



禁止



分解禁止

## コンバージョン時



### 注意

- 電源は必ず単相 AC100V(90 ~ 110V)を使用し、20A 以上の屋内配線を使用する  
・火災や故障の原因になります。
- 本製品は次の機種専用ですのでそれ以外の機種では絶対に使用しないでください。  
・それ以外の機種では故障の原因になります。



禁止

ダンシングステージ フィーチャリング ツールー キス ディスティネーション	(GN884-JA, GC884-JA)
ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	(GN887-JA/GE887-JA, JB)
ダンシングステージ フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	(GC910-JA)
ダンスダンスレボリューション 3rd MIX PLUS	(GCA22-JA)
ダンスダンスレボリューション 4th MIX	(GCA33-JA, GEA33-JY, JZ)
ダンスダンスレボリューション 4th MIX PLUS	(GCA34-JA)
ダンシングステージ フィーチャリング ディズニース レイヴ	(GCA37-JA)
ダンスダンスレボリューション 5th MIX	(GCA27-JA)
DDRMAX ダンスダンスレボリューション 6th MIX	(GCA19-JA)
DDRMAX2 ダンスダンスレボリューション 7th MIX	(GCB20-JA)
ダンスダンスレボリューション エクストリーム	(GCC36-JA)

- PCB ユニットやセキュリティープラグを着脱するときは、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  
また、カーペットなどの上では作業を行わない  
・静電気は PCB ユニット内の電子部品を破損させる原因になります。
- セキュリティープラグをぬらしたり、汚れ、傷などをつけたりしない  
・正常にゲームができなくなったり、誤作動や故障の原因になります。
- PCB ユニットの作動中は、セキュリティープラグを抜き差ししない  
・正常にゲームができなくなります。
- ご使用になる本体、または PCB ユニットに接続するコネクタやケーブル類が損傷しているときは、直ちにご使用を中止し、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。
- AC 電源コードや LAN ケーブル、通信ケーブル、およびアース線は、人が踏んだり、引っ掛けたりするような通路には出さない  
・転倒してけがをしたりするおそれがあります。  
また、コード類の破損につながります。
- AC 電源コードや LAN ケーブル、通信ケーブル、およびアース線を無理に曲げたり、コードやケーブルの上に物を置かない  
・火災や故障の原因となったり、正常なプレーができなくなることがあります。



禁止



禁止



禁止



禁止



禁止

## コンバージョン時



## 注意

- 延長コードを使用するときは、定格 15A 以上の屋内配線を使用する  
・火災や故障の原因になります。
- カードユニットの AC 電源コードは必ず付属のものを使用する  
・火災や故障の原因になります。
- タコ足配線では絶対に使用しない  
・火災、感電の原因になります。
- AC 電源コードや LAN ケーブルを、人が踏んだり、引っかけたりするような通路には出さない  
・転倒してけがをするおそれがあります。  
また、電源コードやケーブルの破損につながります。
- 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  
・アースを接続しないと、感電、故障の原因になります。
- LAN ポートには、本書で指示のないゲーム機や AV 機器、通信機器などを絶対に接続しない  
・正常な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。
- ユニット接続パイプを持って移動しない  
・けがや事故の原因になったり、破損するおそれがあります。
- ディップスイッチの設定は、当社からの指示がない限り出荷時の状態から変更しない  
・正常なゲームができなくなります。



禁止



禁止



アースを接続する



禁止



禁止



禁止

## 使用するとき



警告

- 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。
- IC カードリーダーから電波が出ているので、22cm 以上離れて使用する  
・ペースメーカーなどの植込み型医用機器をご使用の場合、電波によりこれらの機器に影響を与えるおそれがあります、植込み型医用機器を 22cm 以上離して使用してください。



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。また、故障の原因になります。

## 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
- ・ 手や足に疾患がある、または治療中
- ・ 医師から激しい運動を制限されている
- ・ 妊娠している、または妊娠の可能性がある
- ・ 音、光、映像、などの刺激で筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験した、もしくはそのおそれがある
- ・ ハイヒールなどの不安定な靴や滑りやすい靴を履いている、または裸足

## ● プレー中は次のことを呼びかける

- ・ 事故の原因になります。



禁止

- ・ セーフティバーにぶら下がったり、もたれたりしない。
- ・ 過激なプレーは、けがをするおそれがありますのでやめてください。
- ・ プレー後は、床とステージの段差に注意して降りください。

## ● カードユニットをぬらしたり、汚したりしない

- ・ 正常にゲームができなくなったり、誤作動の原因になります。



禁止

## ● 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

## ● ステップ台ユニットの上面がぬれているときは、きれいにふきとってからプレーさせる

- ・ プレー中に滑って転倒し、けがをするおそれがあります。

## 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。
- 本体内部には、電圧が高い部分があり危険です  
技術者以外は、本体の背面扉を外さない  
また、背面扉を外すときは、モニター周辺など不用意に触らないよう十分注意する  
・事故や感電の危険があります。
- 背面扉を外す前に、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  
・主電源スイッチを切らずに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。



電源プラグを抜く



禁止



禁止



電源プラグを抜く



分解禁止

## 点検とお手入れ



## 注意

- ステップ台ユニットは構造上、砂などの異物がフットパネルとコーナー金具の隙間や、フットパネル内部に入りやすくなっているため、1日に1度は点検し、砂や異物が入っているときは、フットパネルを外してブラシや掃除機などで取り除く
  - ・フットパネルとコーナー金具の隙間や、フットパネル内部に砂などの異物が入ると、フットスイッチが入りっぱなしになり、正常なプレーができなくなったり故障の原因になります。
  - ・ネジ頭の十字部に砂や異物などが蓄積されると、工具が入らなくなり、フットパネルの着脱やフットスイッチが交換できなくなる場合があります。
- フットパネルを含むステップ台ユニット上面には、ワックスなどの油脂類を塗布しない
  - ・プレーヤーが滑ってけがをするおそれがあります。



禁止

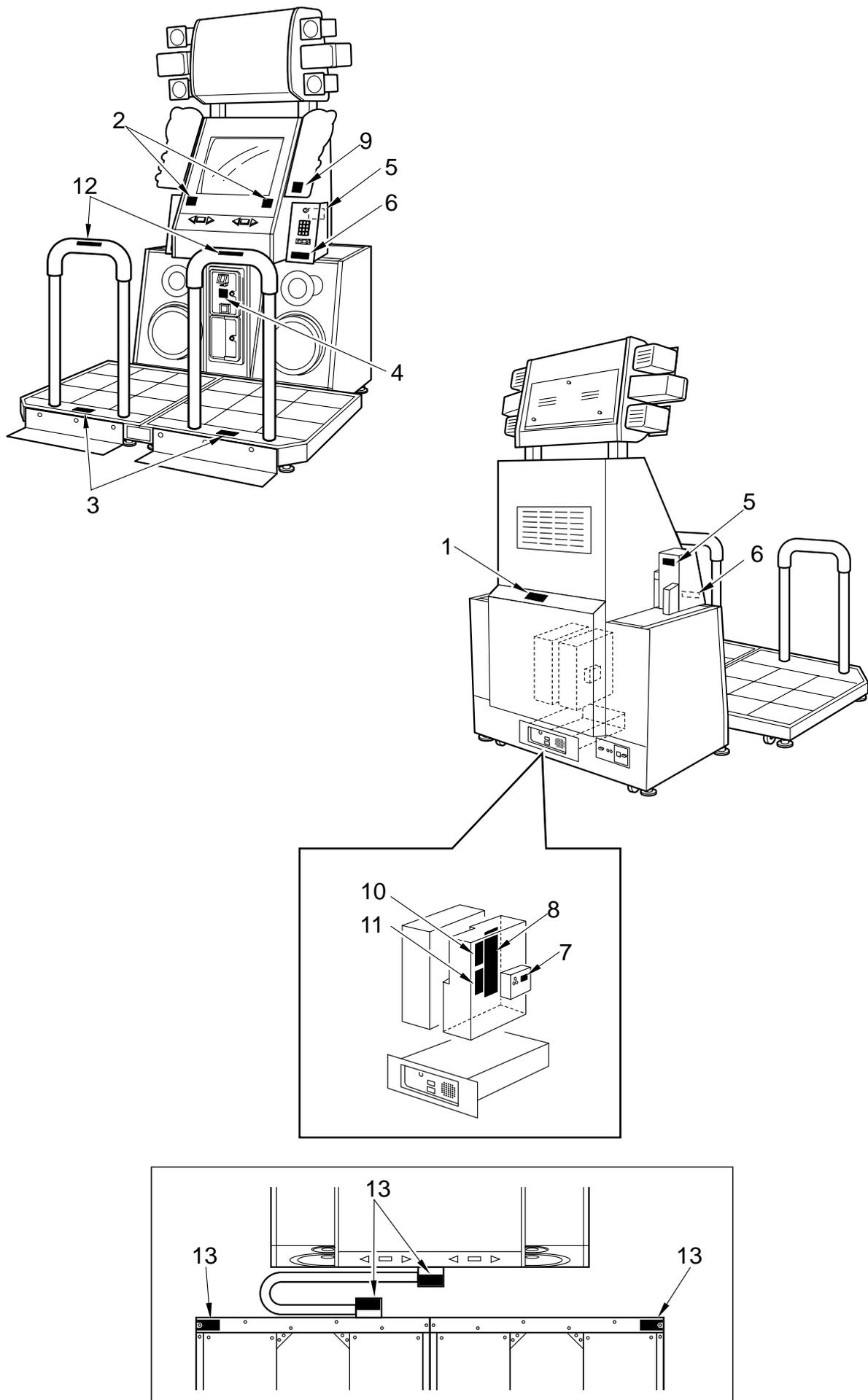
## 廃棄について

- 本体、および部品を廃棄するときは、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
- 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

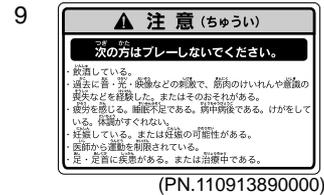
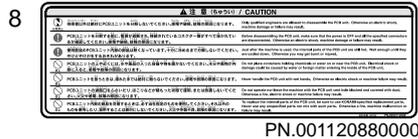
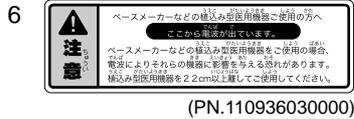
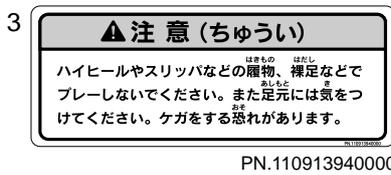
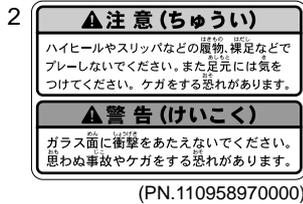
## おねがい

- ・ 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、は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。





## 本製品で追加された警告ラベル

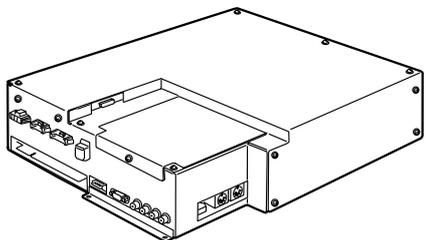
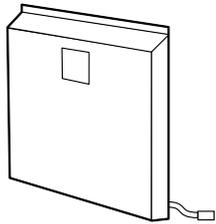
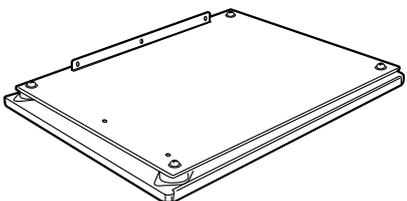
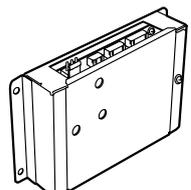
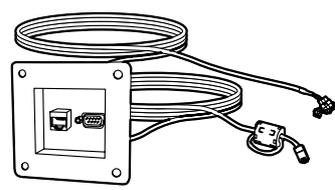
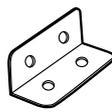
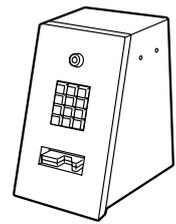


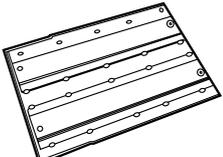
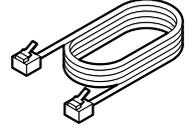
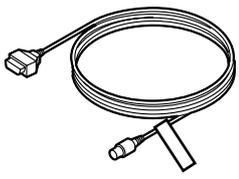
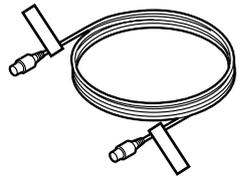
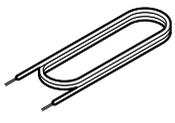
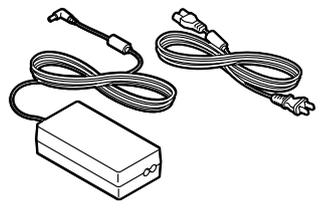
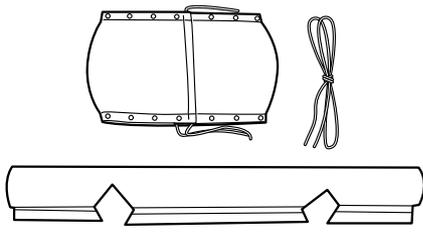
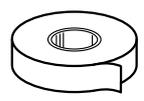
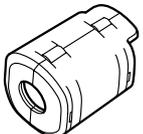
- ・ ( )内の部品番号は装飾ラベルの部品番号です。(装飾ラベルに印刷されています)  
(⇒142頁)
- ・ 3、4、12、13のラベルは本書の手順どおりにはり付けます。(⇒80頁)
- ・ 出荷時期によりラベル内容が異なる場合があります。

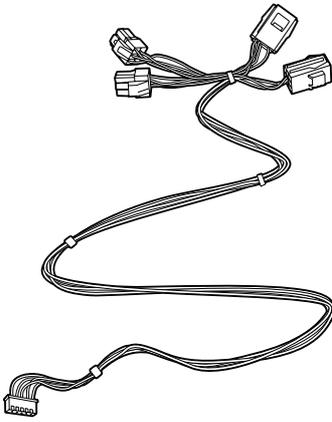
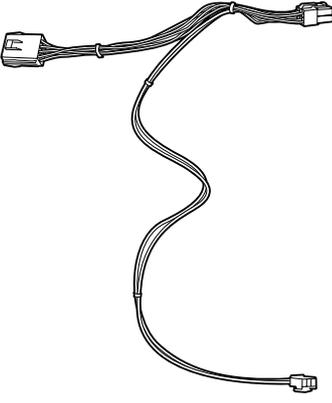
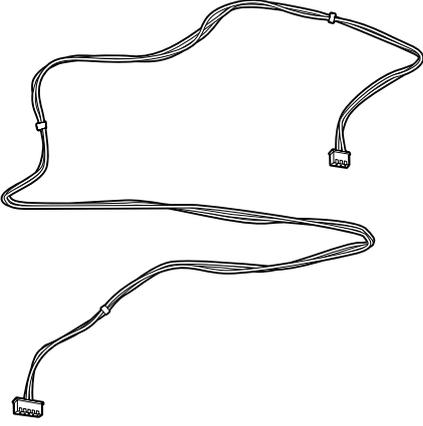
# 1 商品構成

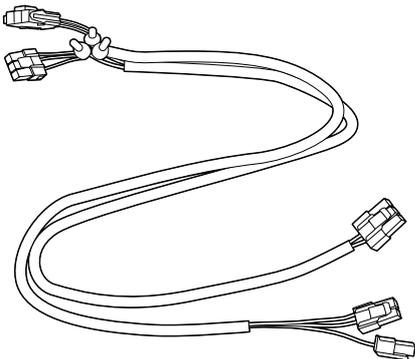
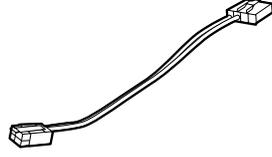
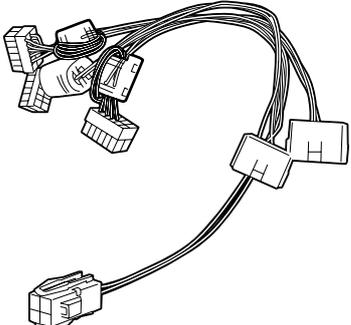
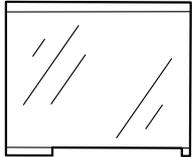
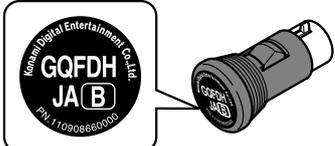
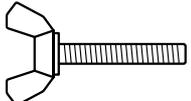
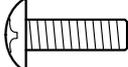
## ■部材一覧

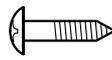
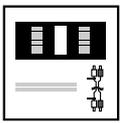
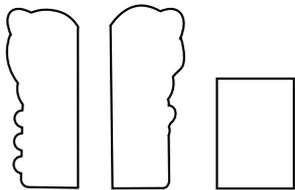
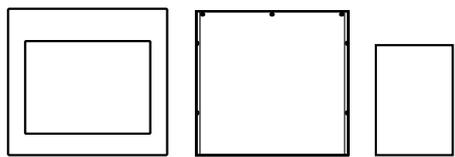
次の部材がそろっていることを確認してください。

品名	数量	品名	数量
 <p>PCBユニット</p>	1	 <p>背面扉</p>	1
 <p>PCBベース</p>	1	 <p>PCBブラケット</p>	1
 <p>拡張I/O基板ボックス</p>	1	 <p>通信パネル (ワイヤハーネス⑨・⑩接続済みです)</p>	1
 <p>ICカードユニット取り付け用 L型プレート</p>	2	 <p>ICカードユニット</p>	2
 <p>ICカードユニット取り付け用 固定プレート</p>	2	 <p>ICカードカバー</p>	2

品名	数量	品名	数量
 ICカードユニット取り付け用 ベースプレート	2	 LANケーブル 10m	1
 ICカードユニット接続用ケーブル (1.5m)	1	 ICカードユニット接続用ケーブル (3m)	1
 ICカードユニット接続用アース線	2	 ACアダプター	各2
 フットパネル 赤色	4	 フットパネル 青色	4
 手すりカバーセット (手すりカバー・スポンジ・ひも)	各2	 ビニールテープ	1
 バンド	4	 クランプ	7
 クランプフィルター(白色)	10	 クランプフィルター(灰色)	4

品名	数量	品名	数量
 <p>ワイヤハーネス①</p>	1	 <p>ワイヤハーネス②</p>	1
 <p>ワイヤハーネス③</p>	1	 <p>ワイヤハーネス④</p>	1
 <p>ワイヤハーネス⑤</p>	1	 <p>ワイヤハーネス⑥</p>	1

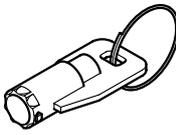
品名	数量	品名	数量
 ワイヤハーネス⑦	1	 ワイヤハーネス⑧	1
 ワイヤハーネス⑪	1	 モニター高電圧部保護シート	1
 セキュリティプラグ(黒色) (GQFDH JA ㊦)	1	 セキュリティプラグ(白色) (GQFDH JA ㊷)	1
 ちょうボルト(M4 × 25L)	2	 キャップ	4
 十字穴付きトラスタッピンネジ (呼 3.5 × 12L)	18	 座金組込十字穴付きなべ小ネジ (M4 × 6L)	12
 十字穴付きトラス小ネジ(M6 × 10L)	64	 十字穴付きトラス小ネジ (M4 × 10L)	16
		 十字穴付きトラス小ネジ(M6 × 20L)	2

品名	数量	品名	数量
 十字穴付き皿小ネジ(M4 × 15L)	2	 十字穴付き丸木ネジ(呼 3.1 × 13L)	6
 ワイヤハーネス用 未使用ラベル	1	 サイドポップ(L)(R) ポップ組み立て説明書	各 1
 モニターラベル A・B	各 1	 モニターラベル・タイトルシート 取り付け説明書	各 1
 警告ラベル (⇒80 頁)	各 2	 警告ラベル (⇒80 頁)	1

● 万一不足の品や不良品などがありましたら、アフターサービス窓口に連絡してください。

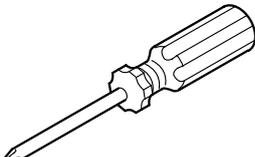
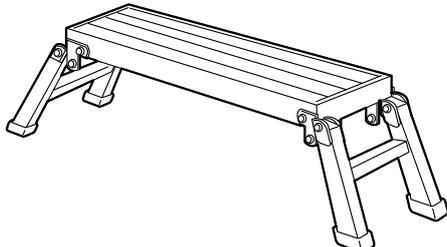
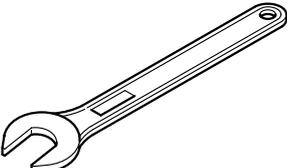
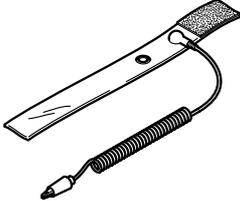
## ■付属品

次の付属品がそろっていることを確認してください。

品名	数量	品名	数量
取扱説明書(本書)	1	 メンテナンスドア用鍵	4
起動時の注意	1		
コインラベル	1		

● 万一不足の品や不良品などがありましたら、アフターサービス窓口に連絡してください。

## ■コンバージョン作業にあたって用意していただくもの

 ⊕ドライバー(#2、#3) (#3 はフットパネルの交換で使用します)	 脚立
 対辺 24mm のスパナ (アジャスターを固定するのに必要です)	 アースバンド (機器の取り扱いやセキュリティープラグのセット時に静電気による事故を防止するのに必要です)

## 2 e-AMUSEMENT PASS の取り扱いについて

### ■ e-AMUSEMENT PASS の取り扱いについて

- e-AMUSEMENT PASS はコナミ製アミューズメント機器専用の共通カードです。
  - ・「ダンスダンスレボリューション スーパーノバ」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。
- プレー情報を保存できます。
  - ・e-AMUSEMENT PASS を使って e-AMUSEMENT PASS 対応ゲーム機でプレーした場合、そのプレー情報を保存することができます。
  - ・保存したプレー情報には使用期限があります。長期間にわたって情報の更新がない場合はプレー情報が消去されます。期限についてはホームページなどで案内しています。

「ダンスダンスレボリューション スーパーノバ」公式サイト:

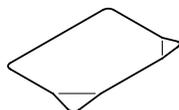
[www.konami.jp/bemani/ddr/jp/am/sn](http://www.konami.jp/bemani/ddr/jp/am/sn)

- カード(e-AMUSEMENT PASS)のデータを新規の e-AMUSEMENT PASS へ引き継ぐことができます。e-AMUSEMENT PASS に関する詳しい情報は下記サイトで案内しています。

e-AMUSEMENT PASS メンバーサイト:

[www.ea-pass.konami.jp](http://www.ea-pass.konami.jp)

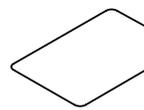
- 取り扱いを誤ると使用できなくなる場合がありますので、下記の点にご注意ください。
  - ・e-AMUSEMENT PASS をぬらさない。
  - ・e-AMUSEMENT PASS を折り曲げたり、切断しない。
  - ・e-AMUSEMENT PASS にシールをはったり汚さない。
  - ・破損した e-AMUSEMENT PASS を機器に挿入しない。



折れ曲がっている



破れている



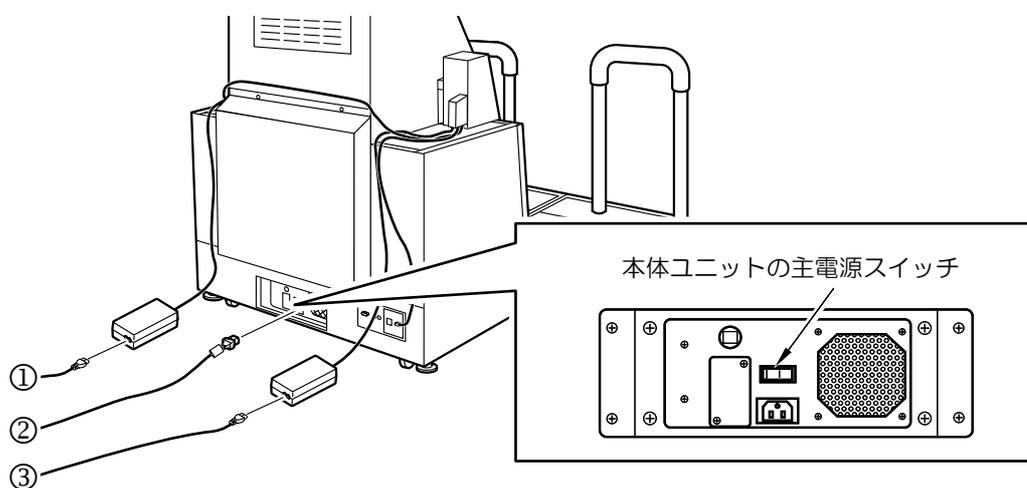
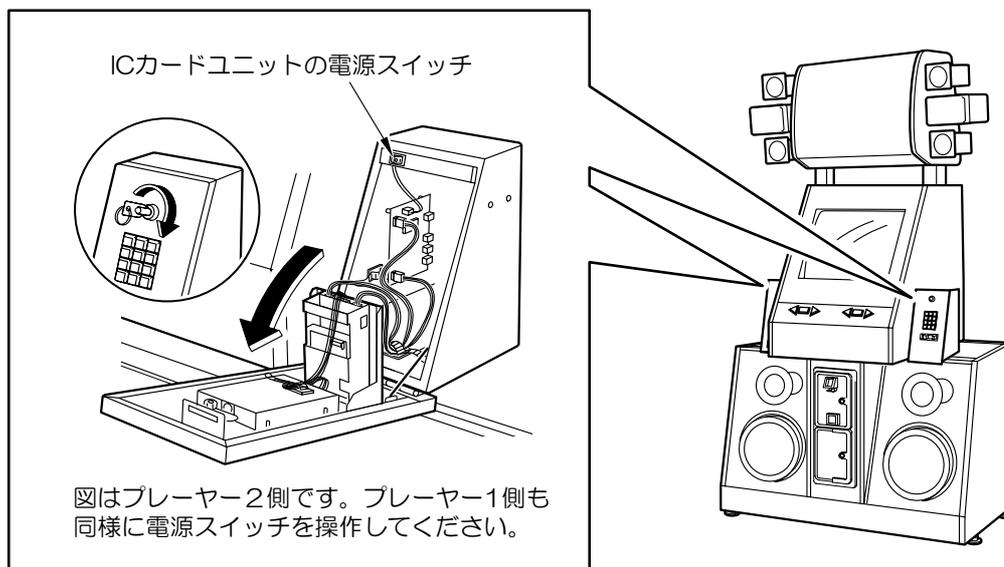
欠けている

- ・本製品で利用できる IC カードは e-AMUSEMENT PASS のみです。
- ・e-AMUSEMENT PASS を譲渡したり売買することはできません。
- ・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。

### 3 電源スイッチについて

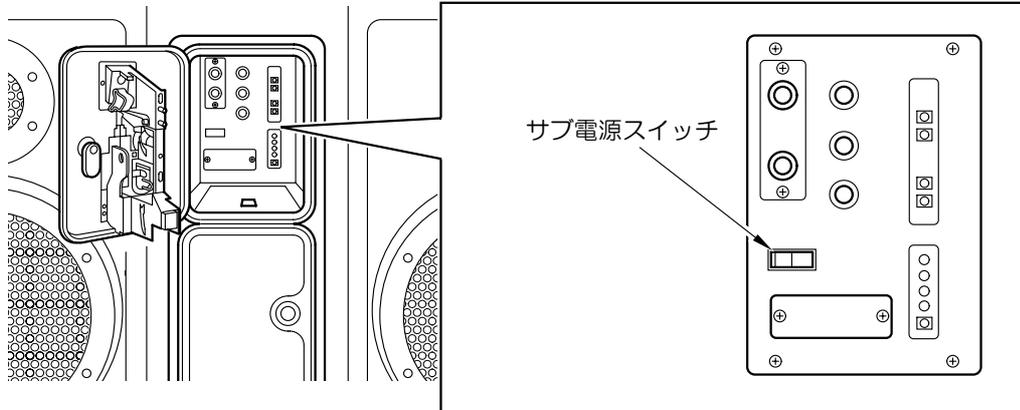
#### ■電源スイッチの入れかた、または切りかたについて

- 電源スイッチを入れるときは、同時、またはプレーヤー1とプレーヤー2のICカードユニットの電源を入れた後に、本体ユニットの電源を入れてください。
- 電源スイッチを切るときは、同時、または本体ユニット側を切った後に、プレーヤー1とプレーヤー2のICカードユニットの順番で切ってください。
- 本体ユニットの主電源スイッチを切ったときは、プレーヤー1とプレーヤー2のICカードユニットの電源スイッチも切ってください。



- ① プレーヤー2用ICカードユニット電源
- ② 本体電源
- ③ プレーヤー1用ICカードユニット電源

- 本体ユニットの主電源スイッチを入れても電源が入らない場合は、サブ電源スイッチが切られている場合があります。また、背面扉が確実に閉められていない場合も電源は入りません。  
(サブ電源スイッチは、本体のメンテナンスドア内のサービスパネルにあります)





# 4 コンバージョンの流れ

コンバージョンを行うときは、必ず下記の順に行ってください。

## 1 本体の移動

本製品は背面部での作業があります。  
背面部に 100cm のスペースがない場合は、本体の移動を行ってください。

- 本体ユニットとステップ台ユニットの分割
- 本体とステップ台ユニットの取り付けかた
- ステップ台ユニット(L)(R)の分割

(⇒30 頁)

## 2 本体の掃除

コンバージョンを行う前に、本体外装と内部の清掃を行ってください。  
本体内部のほこりを取り除かないと、コンバージョンしにくいばかりでなく、電気部品などにほこりが付着した状態で使用し続けた場合に、漏電事故や火災の原因となります。

本体を長期間にわたって倉庫で保管されていた場合には、コンバージョンを行う前に、アフターサービス窓口に点検を依頼することをおすすめします。  
(有料)

(⇒33 頁)

## 3 PCB ユニットの交換

PCB ユニットの交換を行います。

- 1)PCB ユニットの取り外し
- 2)拡張 I/O 基板ボックスの取り付け
- 3)モニター高電圧部保護シートの取り付け
- 4)ワイヤハーネスの接続
- 5)電源ユニットへのワイヤハーネス取り付け
- 6)クランプフィルターの取り付け(アンプボックス)
- 7)PCB ユニットの取り付け
- 8)通信パネルの交換
- 9)クランプフィルターの取り付け(モニター背面部)
- 10)背面扉の取り付け

(⇒34 頁)

## 4 IC カードユニットの取り付け

本体ユニットの左右に IC カードユニットを取り付けます。

- 1)取り付けかた
- 2)配線のしかた

(⇒60 頁)

## 5 クランプフィルターの取り付け

本体の下記部位にクランプフィルターを取り付けます。

- コントロールパネルへの取り付け
- ユニット接続パイプへの取り付け
- AC電源コードへの取り付け

(⇒65 頁)

## 6 ネットワーク接続について

(⇒70 頁)

## 7 装飾部材の交換

装飾部材の交換を行います。

- 1)タイトルシートの交換
- 2)フットパネルの交換と掃除
- 3)手すりカバーの交換
- 4)サイドポップの交換  
(ポップに付属の説明書をお読みください)
- 5)モニターラベルのはり付け  
(ラベルに付属の説明書をお読みください)

(⇒72 頁)

## 8 警告ラベルのはり付け

警告ラベルのはり付けを行います。

(⇒80 頁)

# 5 コンバージョン

## 5-1 本体の移動

背面部に 100cm 以上のスペースがない場合は、本体を移動して背面部に 100cm 以上の作業スペースを確保してください。



- コンバージョンを行う前に、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

本体へのコンバージョンは、本体ユニットの背面扉を外して行いますので、本体背面および周辺に十分なスペースが必要となります。

作業スペースがない場合は、以降の手順で本体を移動し、十分なスペースを確保してから行ってください。

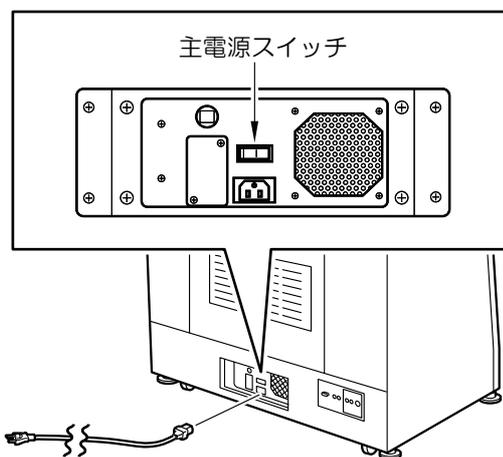
### ■ 本体ユニットとステップ台ユニットの分割

ユニットを分割するときは、次の手順で行ってください。



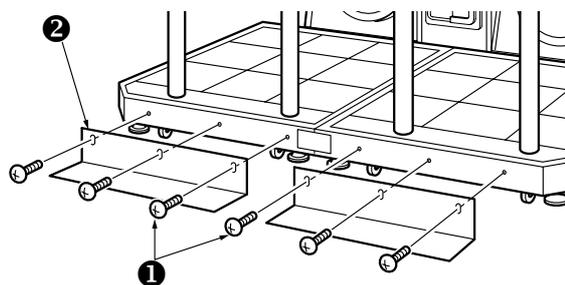
#### 1 電源を切る

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 ステージプレートを外す

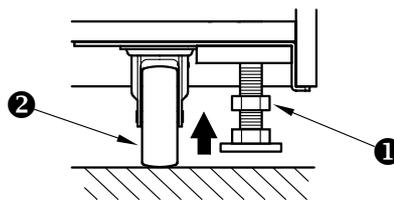
ネジ ① を外して、ステップ台ユニットに取り付けられているステージプレート ② を取り外します。



**MEMO** ● 取り外したステージプレート、およびネジは取り付けで再度使用しますので、紛失しないようにしてください。

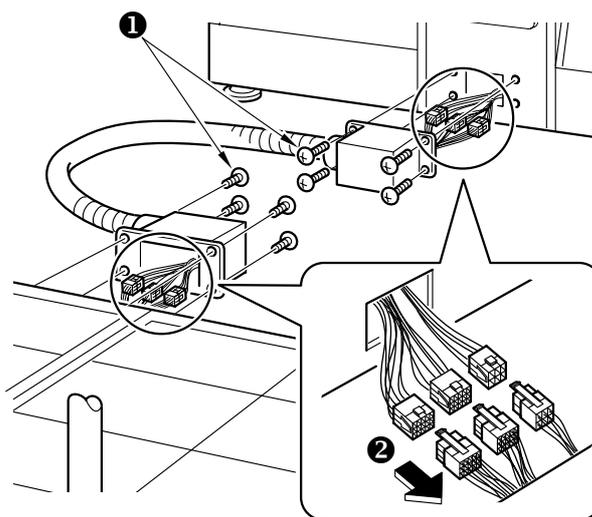
### 3 すべてのアジャスターを緩める

六角ナット ① を緩めてアジャスターを上げ、キャスター ② を床面に接地させます。



### 4 本体ユニットとステップ台ユニットを分割する

- 1 本体ユニットとステップ台ユニットを、ネジが外しやすい位置まで移動します。
- 2 ユニット接続パイプを固定しているネジ ① を、本体ユニット側、ステップ台ユニット側とも外します。
- 3 本体ユニット側、ステップ台ユニット側のコネクター ② を抜きます。



**MEMO** ● 取り外したネジは取り付けで再度使用しますので、紛失しないようにしてください。

## ■ 本体とステップ台ユニットの取り付けかた

- 1 本体とステップ台ユニットを設置場所へ移動する

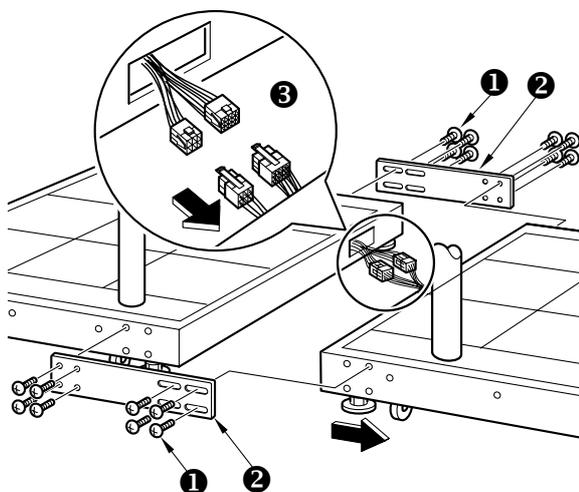
- 2 分割した手順と逆の手順で取り付ける

## ■ステップ台ユニット(L)(R)の分割

ステップ台ユニットと本体ユニットの間にスペースがとれない場合のみ行ってください。

### ステップ台ユニットを分割する

- 1 ステップ台ユニットを接続しているネジ ① を外してジョイント金具 ② を外し、ステップ台ユニット(L)(R)を少し離します。
- 2 ステップ台ユニット(L)(R)を接続しているコネクタ ③ を抜きます。



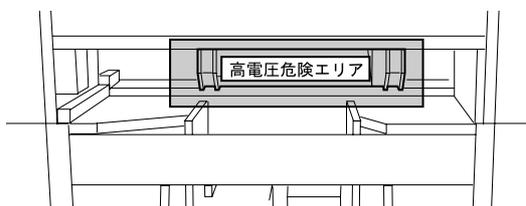
- MEMO**
- 本体ユニットとステップ台ユニットを離すとき、およびステップ台ユニット(L)(R)を離すときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますので注意してください。
  - 移動する前にワイヤハーネスをユニット内部に押し込み、移動時に踏んだり引っかけたりしないようにしてください。
  - 取り外したネジは再度使用しますので、紛失しないようにしてください。

## 5-2 本体の掃除

コンバージョンを行う前に、本体外装と内部の清掃を行ってください。  
 本体内部のほこりを取り除かないと、コンバージョンしにくいばかりでなく、電気部品などにほこりが付着した状態で使用し続けた場合に、漏電事故や火災の原因となります。  
 本体を長期間にわたって倉庫で保管されていた場合には、コンバージョンを行う前に、アフターサービス窓口にて点検を依頼することをおすすめします。(有料)



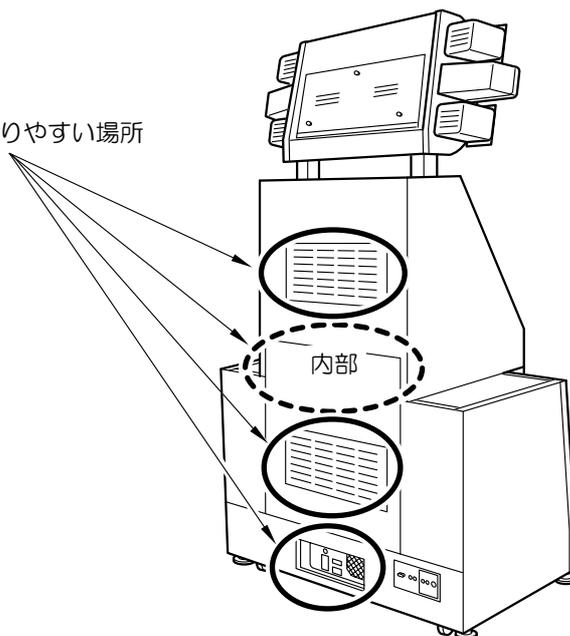
- コンバージョンを行う前に、本体ユニットの外装と内部のほこりを掃除機などで取り除く
- 背面扉を外す前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 本体内部には、電圧が高い部分があり危険です  
 技術者以外は、本体の背面扉を外さない  
 また、背面扉を外すときは、モニター周辺など不用意に触らないよう十分注意する



### ■ほこりを取り除く

コンバージョンを行う前に、必ずほこりを取り除いてください。  
 本体ユニット内部にもほこりが多く付着している場合がありますので、周辺の機器などを傷つけないように取り除いてください。

とくにほこりがたまりやすい場所

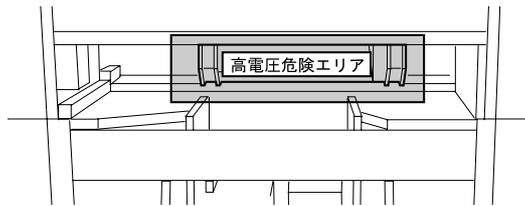


## 5-3 PCBユニットの交換

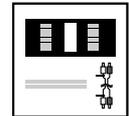
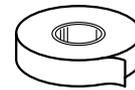
### 1) PCBユニットの取り外し



- 背面扉を外す前に、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
- 本体内部には、電圧が高い部分があり危険です  
技術者以外は、本体の背面扉を外さない  
また、背面扉を外すときは、モニター周辺など不用意に触らないよう十分注意する



#### ● 使用する部材

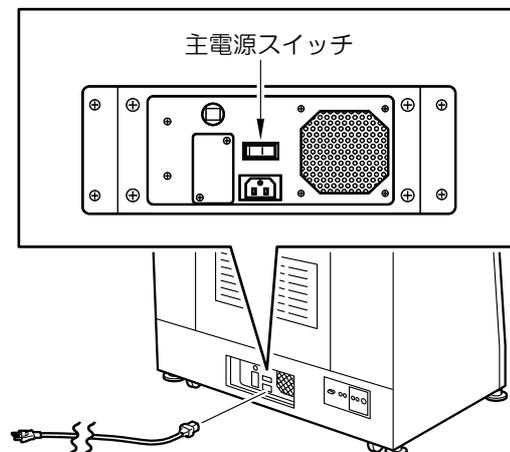


- ・ワイヤハーネス① ・ワイヤハーネス② ・ワイヤハーネス③ ・ビニールテープ ・未使用ラベル



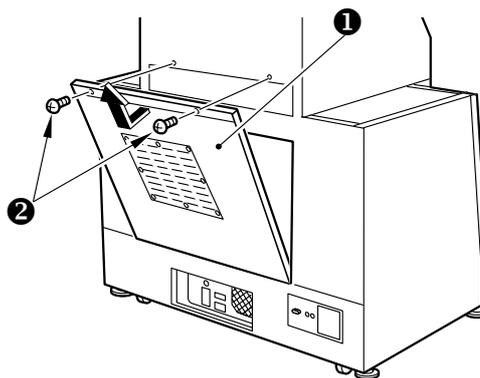
### 1 電源を切る

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 背面扉を外す

- 1 本体ユニット背面のネジ ② を外します。
- 2 上に少し持ち上げながら背面扉 ① を外します。



**MEMO** ● 取り外した背面扉とネジは使用しませんので、お客様にて保管しておいてください。

## 3 アースバンドを装着する

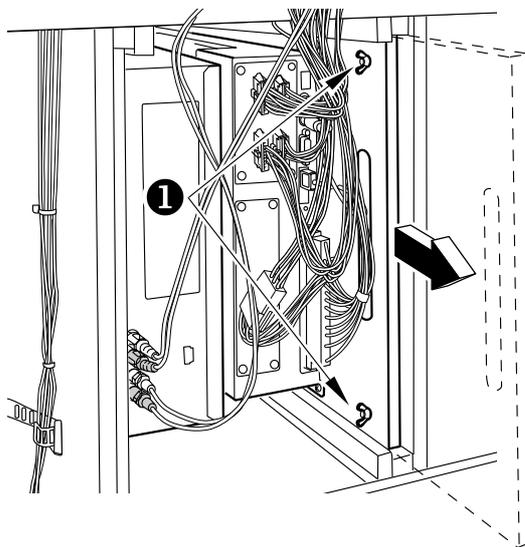
静電気による事故を防止するため、アースバンドを装着します。また、以降の作業も必ずアースバンドを装着した状態で行ってください。(アースバンドは付属されていません)

- 静電気はPCBユニットの電子部品を破損させる原因になります。



## 4 ちょうボルトを外す

- 1 PCBユニットが取り付けられている木製ボードのちょうボルト ① を2本取り外します。
- 2 木製ボードを線の位置まで手前に引き出します。



**MEMO** ● 取り外したちょうボルトは使用しませんので、お客様にて保管しておいてください。

## 5 PCBユニットに接続されているワイヤハーネスをすべて抜く

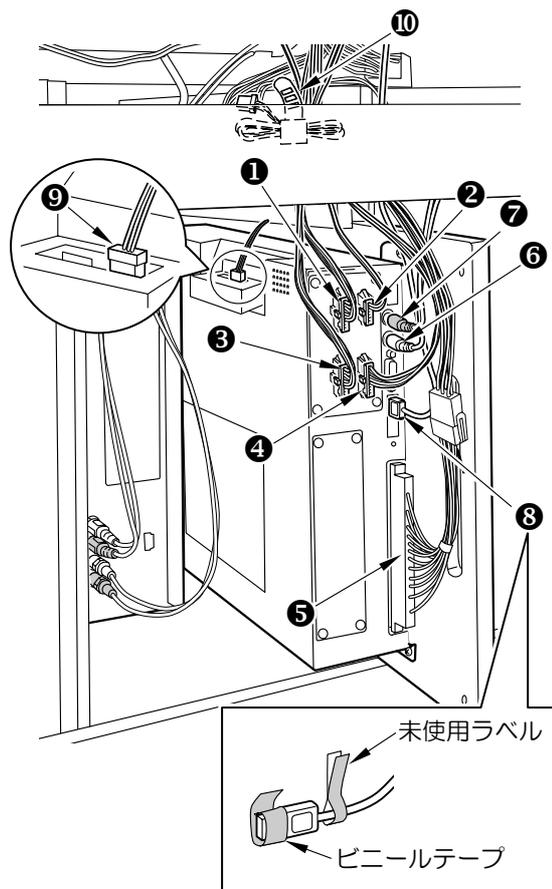
- 1 PCBユニットに接続されているすべてのワイヤハーネスを抜きます。(①～⑧)

※○部にワイヤハーネス⑨が接続されている場合も同様に抜きます。

- 2 ワイヤハーネス⑧は使用しませんので、未使用ラベルをはってコネクタの端子部をビニールテープで巻き、さらにクランプ⑩で固定してください。

### 使用する部材:

未使用ラベル  
ビニールテープ



**MEMO** ● ワイヤハーネスにほこりが付着している場合は、ほこりを取り除いてから、抜いてください。

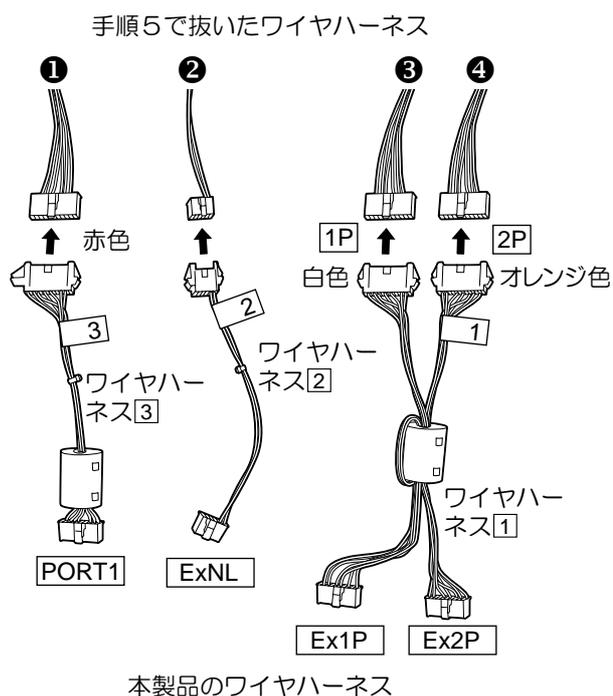
## 6 抜いたワイヤハーネスに、本製品のワイヤハーネスを接続する

ワイヤハーネス①②③を図のように接続します。

### 使用する部材:

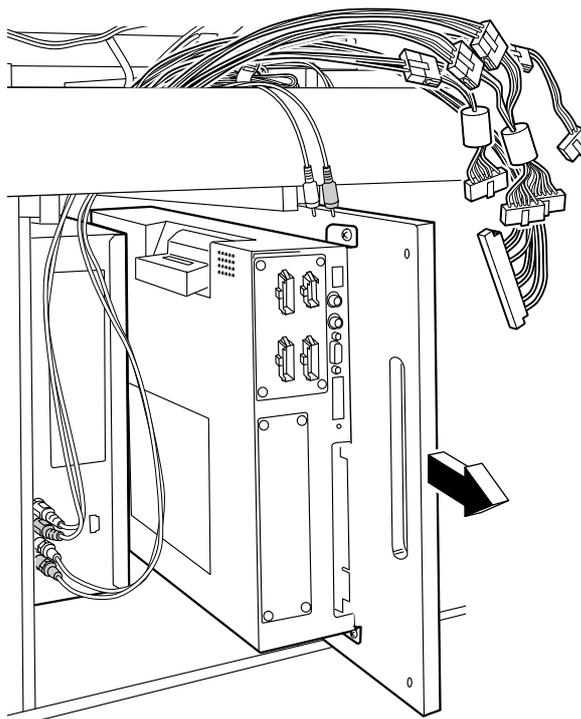
ワイヤハーネス①  
ワイヤハーネス②  
ワイヤハーネス③

※ワイヤハーネス①③④は同じ形状のため、色やコネクタ名を合わせて接続してください。出荷時期により、コネクタ色異なる場合があります。



## 7 PCBユニットを取り出す

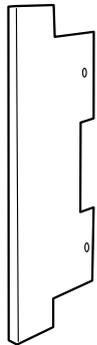
- 1 ワイヤハーネスを図のように取り回します。
- 2 ワイヤハーネスに引っかからないように、PCBユニットを取り出します。



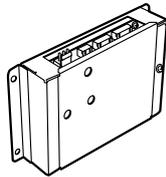
**MEMO** ● 取り外した PCB ユニットは本製品では使用しませんので、お客様にて保管しておいてください。

## 2) 拡張 I/O 基板ボックスの取り付け

### ● 使用する部材



・ PCBブラケット ×1



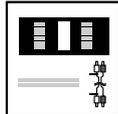
・ 拡張 I/O 基板ボックス ×1



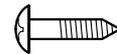
・ クランプ ×1



・ 十字穴付き皿小ネジ (M4×15L) ×2



・ 未使用ラベル



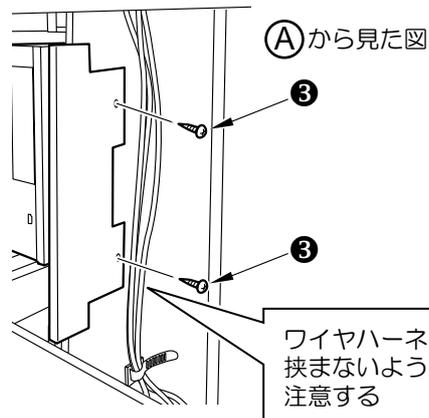
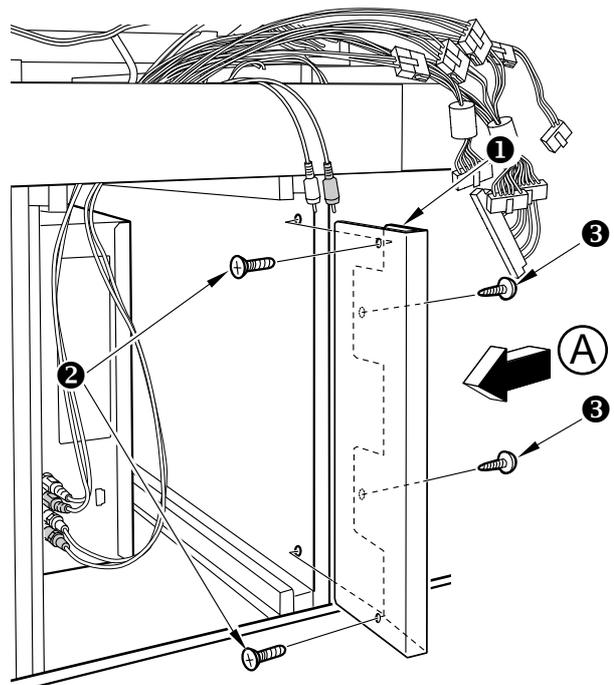
・ 十字穴付き丸木ネジ (呼3.1×13L) ×6

### 1 PCBブラケットの取り付け

- 1 PCB ブラケット ① を「1) PCB ユニットの取り外し」の手順 4 で取り外したネジ穴にネジ ② で固定します。
- 2 PCB ブラケットの反対側から木ネジ ③ で固定します。

#### 使用する部材:

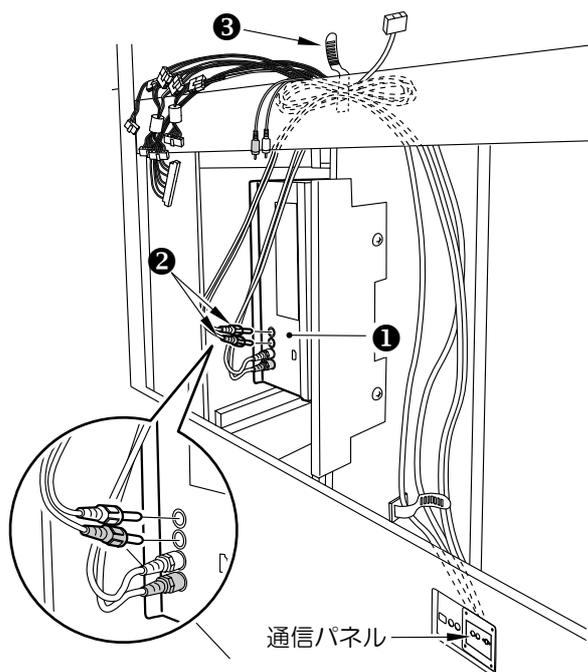
- ① : PCB ブラケット
- ② : 十字穴付き皿小ネジ (M4 × 15L)
- ③ : 十字穴付き丸木ネジ (呼 3.1 × 13L)



## 2 通信パネルからのケーブル類を抜く

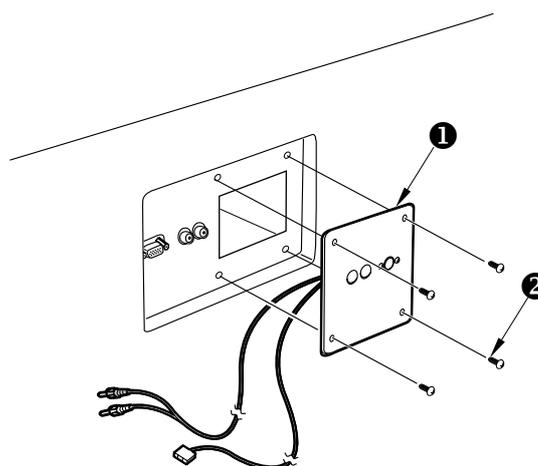
- 1 アンプユニット ① に接続されている図の音声ケーブル ② を抜きます。
- 2 クランプ ③ で束ねてあるワイヤハーネスを外します。

※PCBユニットに接続されていた場合は束ねられていません。



## 3 通信パネルを取り外す

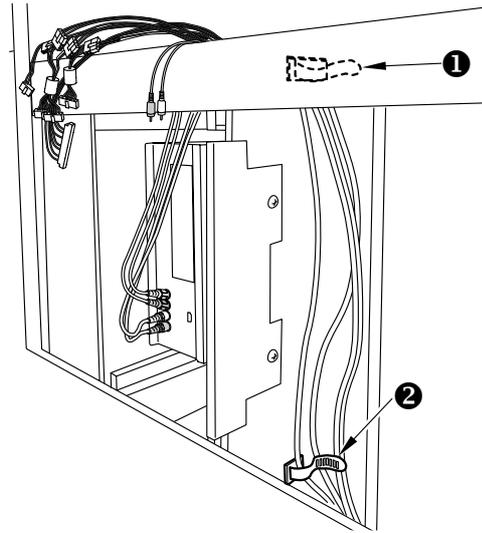
- 1 通信パネル ① のネジ ② を外します。
- 2 通信パネルを手順 2 で抜いたケーブルごとに取り外します。



- MEMO**
- 取り外したネジは、本製品の通信パネルを取り付けるときに使用しますので、紛失しないようにしてください。
  - 取り外した通信パネルは使用しませんので、お客様にて保管しておいてください。

## 4 クランプを緩め、ワイヤハーネスを移動する

図のクランプ **①** と **②** を緩め、ワイヤハーネスを、拡張I/O基板ボックスの取り付けの妨げにならないように余裕を持たせます。

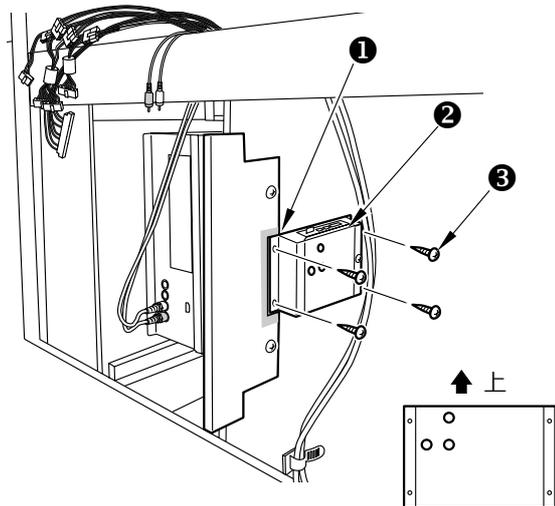


## 5 拡張I/O基板ボックスを取り付ける

PCB ブラケット **①** の切り欠きに合わせて拡張I/O基板ボックス **②** の位置合わせをし、木ネジ **③** で固定します。  
拡張I/O基板ボックスは図の向きで固定します。

使用する部材:

- ②**: 拡張I/O基板ボックス
- ③**: 十字穴付き丸木ネジ  
(呼 3.1 × 13L)



拡張I/O基板ボックス

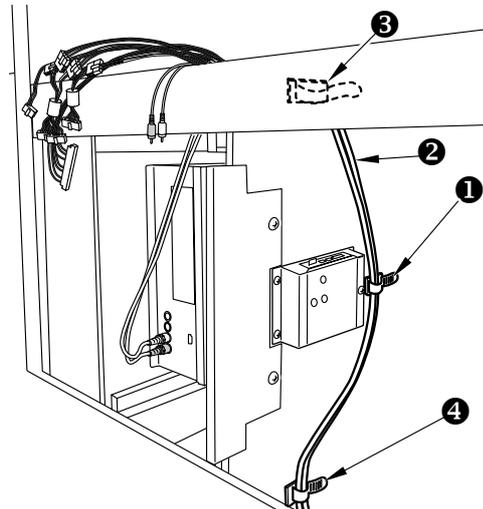
**MEMO** ● I/O 拡張基板ボックスの取り付け向きを間違えないようにしてください。

## 6 ワイヤハーネスを固定する

- 1 図の位置にクランプ **①** を取り付け、ワイヤハーネス **②** を固定します。
- 2 手順4で緩めたクランプ **③④** で再度固定します。

使用する部材:

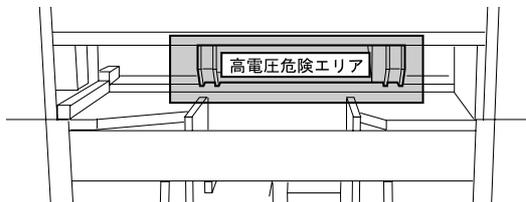
- ①**: クランプ



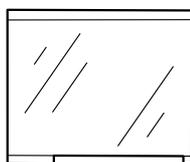
### 3) モニター高電圧部保護シートの取り付け



- 本体内部には、電圧が高い部分があり危険です  
技術者以外は、本体の背面扉を外さない  
また、背面扉を外すときは、モニター周辺など不用意に触らないよう十分注意する



#### ● 使用する部材

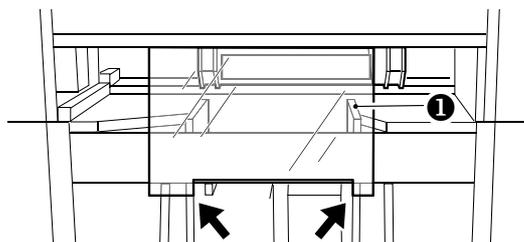


・モニター高電圧部保護シート ×1

## 1 モニター高電圧部保護シートの位置合わせを行う

使用する部材:

- ①: モニター高電圧部保護シート

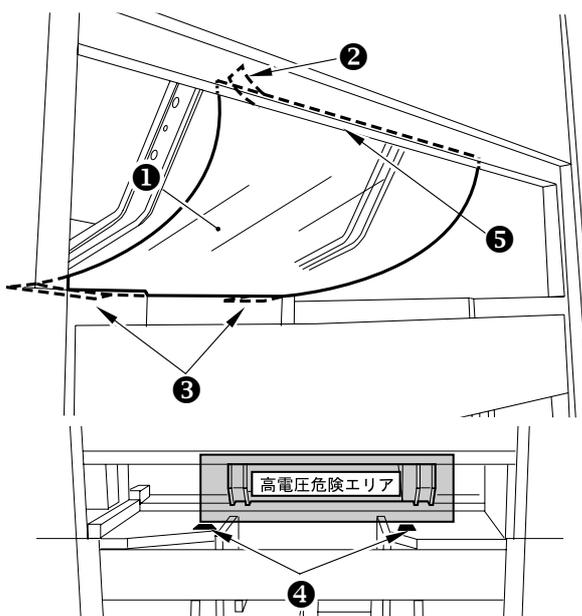


## 2 モニター高電圧部保護シートをはり付ける

高電圧危険エリアの前に、モニター高電圧部保護シート ① をはり付けます。

- 1 はく離紙 ② をはがし、本体背面の内側 ⑤ にはり付けます。
- 2 はく離紙 ③ をはがし、本体奥の底面 ④ にはり付けます。

**モニター周辺部には絶対に触らないでください。**

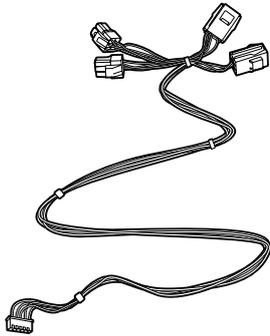


**MEMO** ● はり付け面にほこりが付着している場合は、ほこりを取り除いてから、はってください。

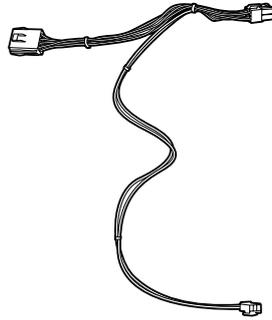
## 4)ワイヤハーネスの接続

## ●使用する部材

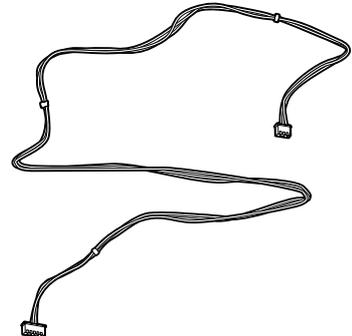
ワイヤハーネスにはラベル番号がついています。



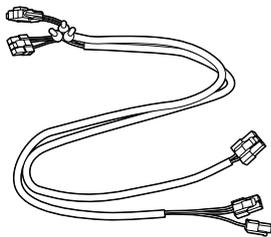
・ワイヤハーネス④



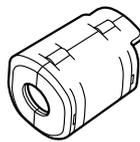
・ワイヤハーネス⑤



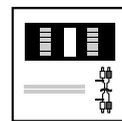
・ワイヤハーネス⑥



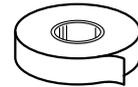
・ワイヤハーネス⑦



・クランプフィルター（白色）×1



・未使用ラベル



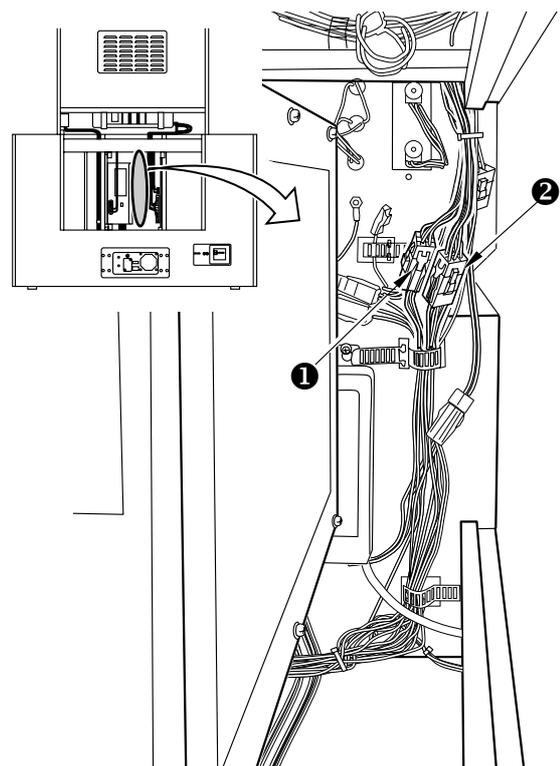
・ビニールテープ

## ■本体奥から手前側での接続

## 1 PCBユニットを取り外した奥のワイヤハーネスのコネクターを外す

- 1 PCBユニットを取り外した場所の奥にある黄色のコネクター①を抜きます。
- 2 黄色と同じ形状の白色のコネクター②を抜きます。

※本体前面(メンテナンスドア)方向からのコネクターは抜かないでください。



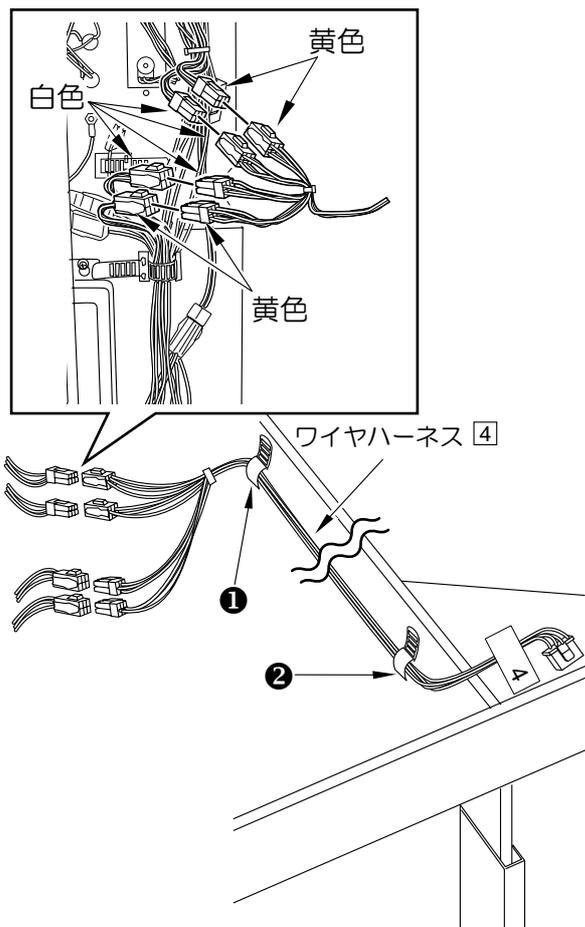
**MEMO** ● 白色のコネクターは複数あるので、必ず黄色のコネクター① 近くにある黄色と同じ形状のコネクターを抜いてください。

## 2 抜いたコネクタにワイヤハーネスを接続する

- 1 抜いたコネクタにワイヤハーネス④を色を合わせて接続します。
- 2 図のクランプ①②でワイヤハーネス④を固定し、取り回します。

使用する部材:

ワイヤハーネス ④



**MEMO** ● コネクタの色を間違えて接続すると、フットパネルが誤作動するので、間違わないようにしてください。

### 3 ケーブルの中継

1 図のコネクター①③を抜きます。

※コネクター③ どうしが接続されている場合があります。

2 コネクター③ にワイヤハーネス⑤を接続して中継します。

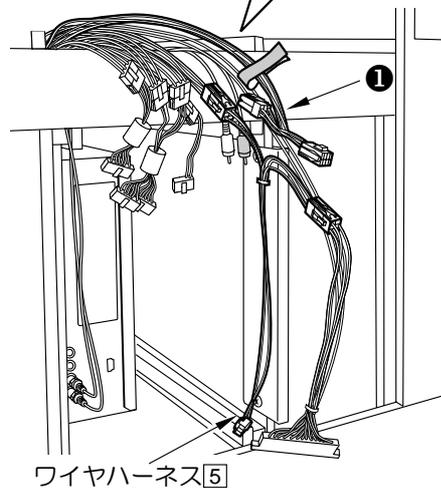
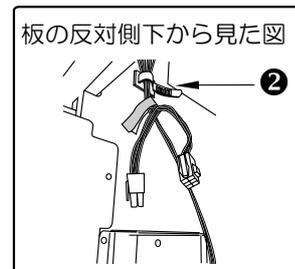
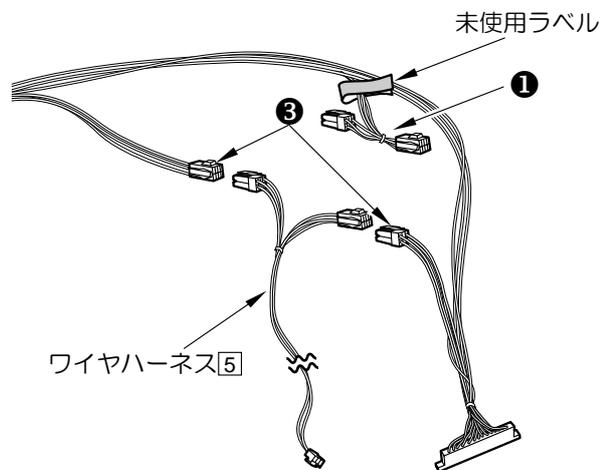
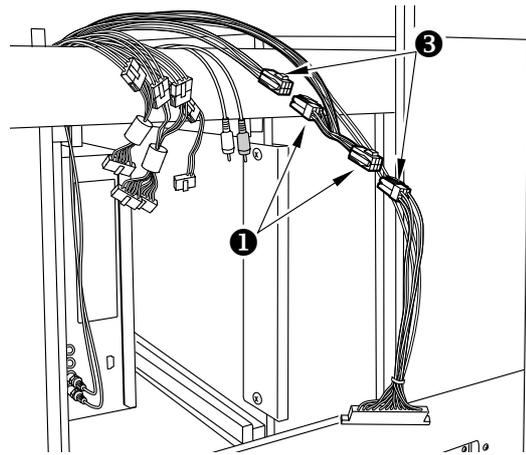
3 図のように取り回します。

4 コネクター① は未使用ラベルをはり付け、束ねて図のクランプ②で固定します。

使用する部材:

ワイヤハーネス ⑤

未使用ラベル

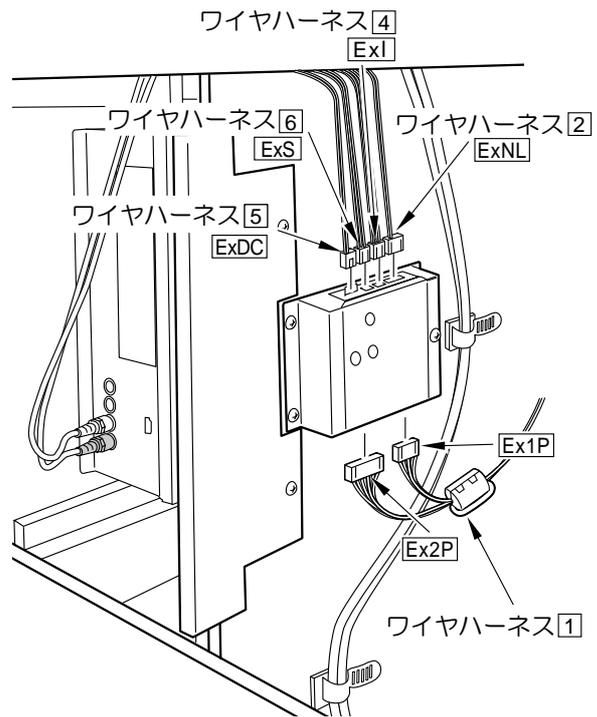


## 4 拡張 I/O 基板ボックスに接続する

- 1 ワイヤハーネス⑥を拡張 I/O 基板ボックスに接続します。
- 2 これまで接続したワイヤハーネスの一部を、図のように接続します。

使用する部材：

ワイヤハーネス ⑥



## 5 電源ユニットからのワイヤハーネスを中継する

- 1 電源ユニット側面部のコンネクター未接続部へビニールテープ **①** をはります。
- 2 コネクター **②** を抜きます。

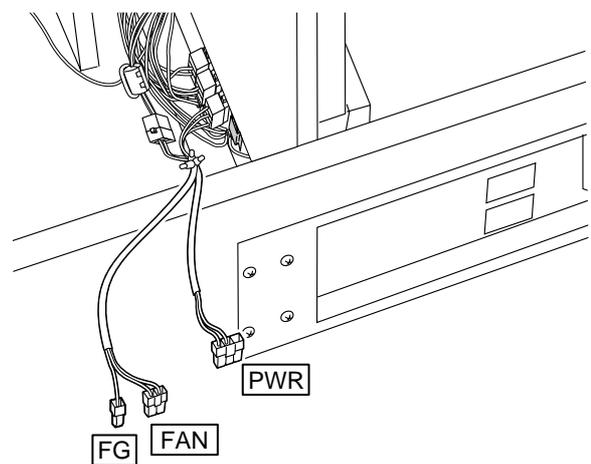
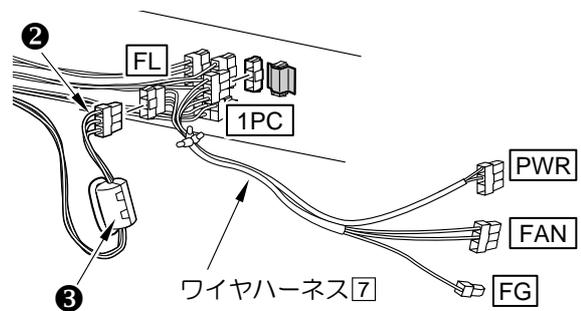
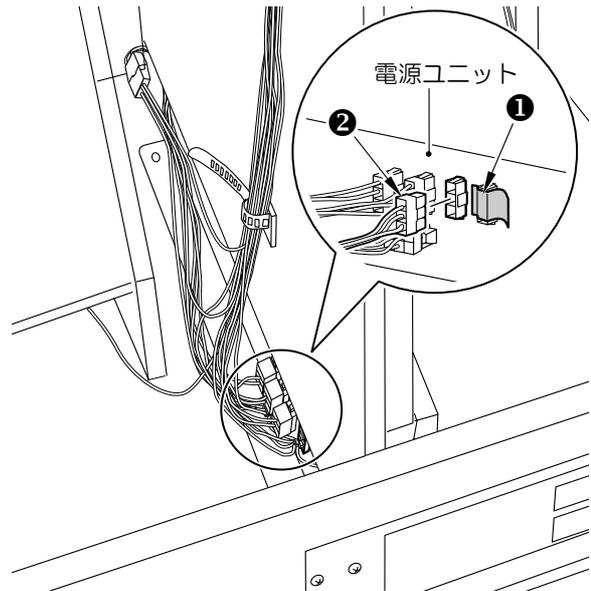
- 3 ワイヤハーネス **②** にクランプフィルター **③** を1回巻きで取り付けます。

※「5-5 クランプフィルターの取り付け」を参照してください。  
(⇒65 頁)

- 4 ワイヤハーネス **⑦** で図のように中継し、いったん本体の外に出します。

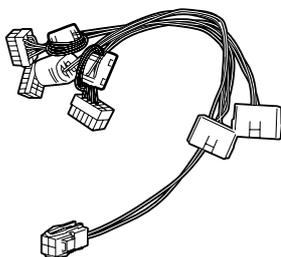
使用する部材:

- ①**: ビニールテープ
- ③**: クランプフィルター(白色)
- ワイヤハーネス **⑦**

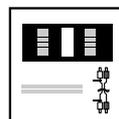


## 5) 電源ユニットへのワイヤハーネス取り付け

## ●使用する部材



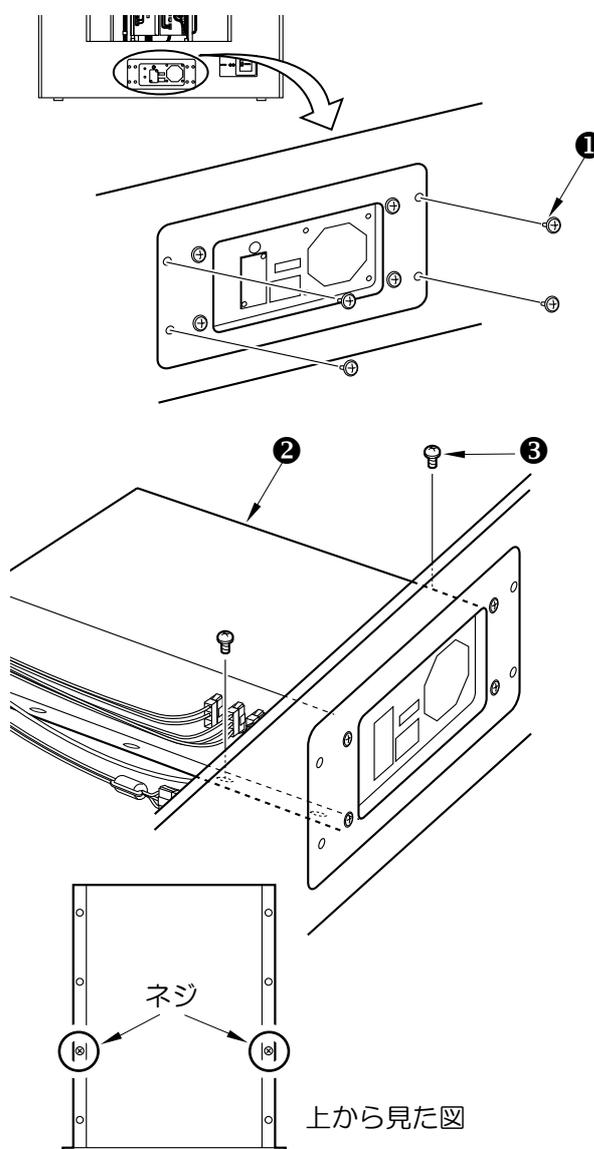
・ワイヤハーネス⑪



・未使用ラベル

## 1 電源ユニットを固定しているネジを外す

- 1 外側のネジ ① を外します。
- 2 本体ユニット内部から、電源ユニット ② 側面のネジ ③ 2本を外します。

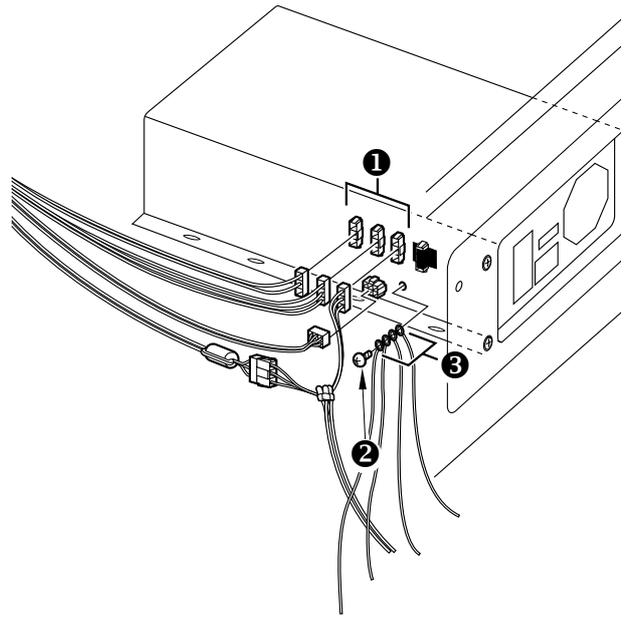


## MEMO

- 電源ユニット周辺にほこりが付着している場合は、ほこりを取り除いてから行ってください。
- ネジが緩まないときは無理に行わず、アフターサービス窓口にご連絡してください。
- 取り外したネジは、取り付けるときに使用しますので、紛失しないようにしてください。

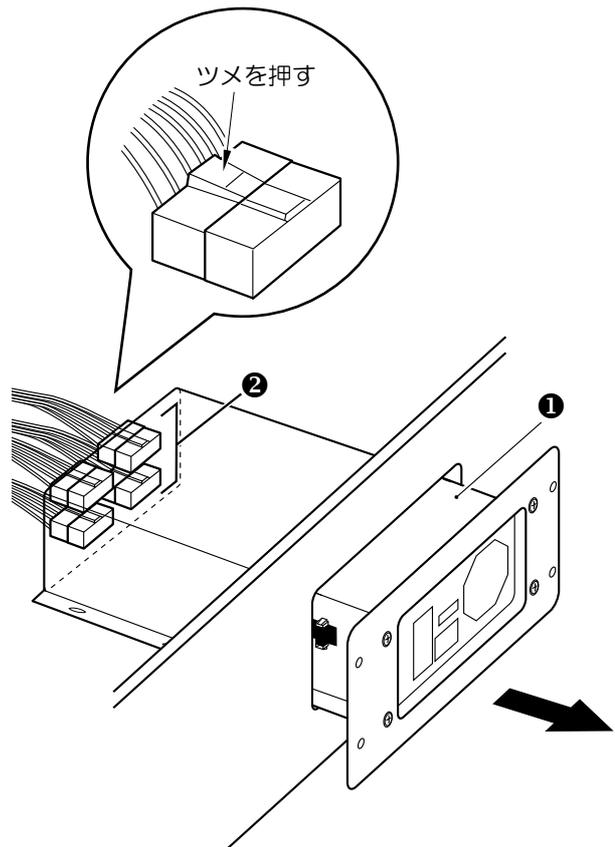
## 2 電源ユニット側面のコネクタを抜く

- 1 側面部のコネクタ4カ所 ① を抜きます。
- 2 ネジ ② を外し、固定されているアース線4本 ③ を外します。



## 3 電源ユニットを本体ユニットから取り外す

- 1 電源ユニット ① を図のように少し引き出し、背面のコネクタ ② 4カ所を抜きます。
- 2 電源ユニットを本体ユニットから完全に取り外します。



- MEMO**
- コネクタが抜けるときは無理に行わず、アフターサービス窓口に連絡してください。
  - コネクタ周辺にほこりが付着している場合は、ほこり取り除いてから行ってください。
  - 取り外したネジは、取り付けるときに使用しますので、紛失しないようにしてください。

## 4 ワイヤハーネスを接続する

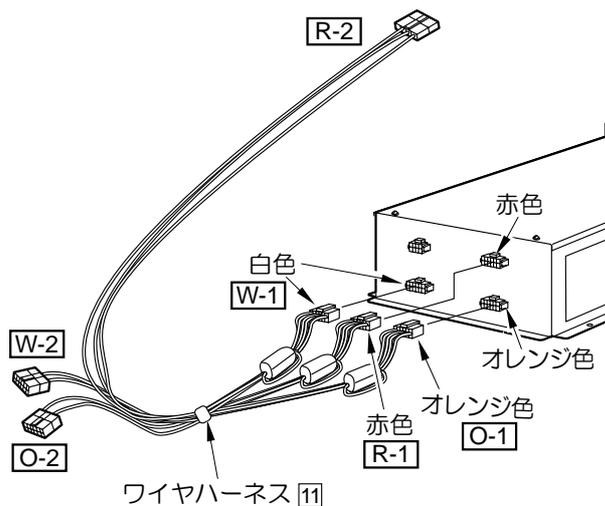
電源ユニットの背面部にワイヤハーネス⑪を接続します。

接続する場合は必ずコネクタ接続口と同じ色のコネクタを接続します。

使用する部材:

ワイヤハーネス ⑪

コネクタの接続を間違えると  
機器が破壊するおそれがあります  
ので注意してください。



## 5 電源ユニットを本体ユニットに入れる

1 本体ユニット内部に電源ユニットを入れます。

※ 電源ユニットを入れるとき、取り付けたワイヤハーネスや、本体内部のワイヤハーネスを挟まないようにしてください。

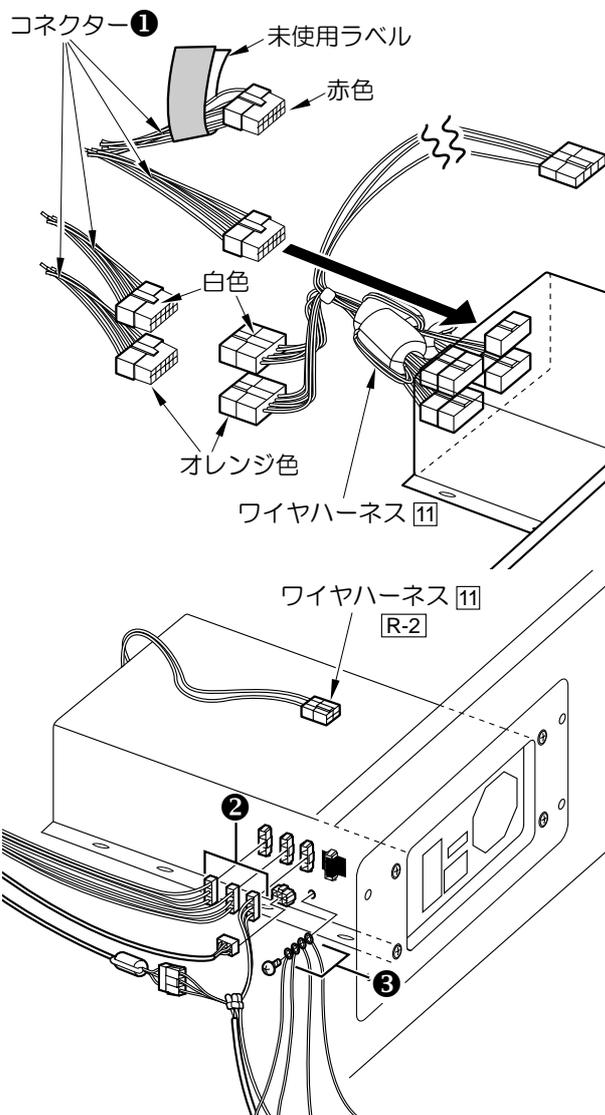
2 手順3で抜いたコネクタ①を図のように接続します。

3 図の赤色コネクタには未使用ラベルをはり付けます。

4 手順2で抜いたコネクタ②と、アース線③を元どおりに取り付けます。

使用する部材:

未使用ラベル

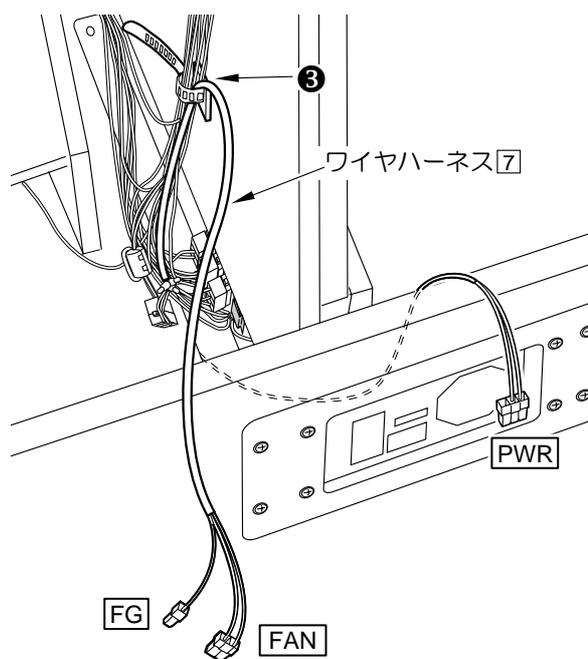
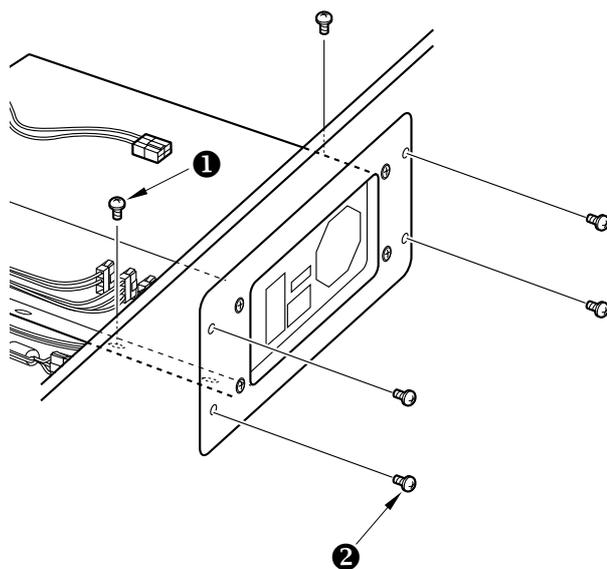


**MEMO** ● アース線は確実に接続してください。  
確実に接続しないと、アースされず危険です。

## 6 電源ユニットを固定する

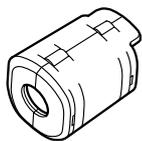
1 手順1で外したネジ ①② で、電源ユニットを固定します。

2 ワイヤハーネス⑦のFG FANを図のクランプ ③ で固定し、コネクタ PWR は図のように取り回します。

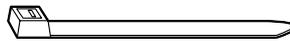


## 6) クランプフィルターの取り付け(アンプボックス)

### ●使用する部材



・クランプフィルター (白色) ×7



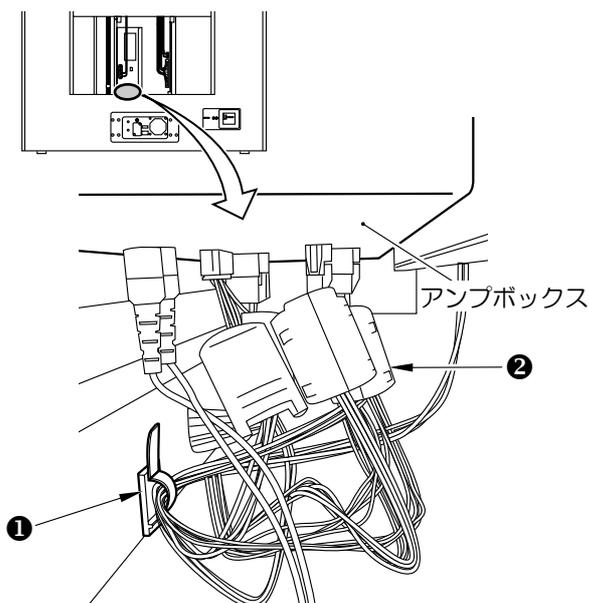
・バンド ×3

### 1 アンプボックスにクランプフィルターを取り付ける

- 1 ワイヤハーネスを固定している図のクランプ ① を緩めます。
- 2 アンプボックスの奥側から順にコネクターを抜き、クランプフィルター ② を取り付けます。
- 3 7カ所すべて取り付け終わったら、クランプ ① で元とおりワイヤハーネスを固定します。

#### 使用する部材:

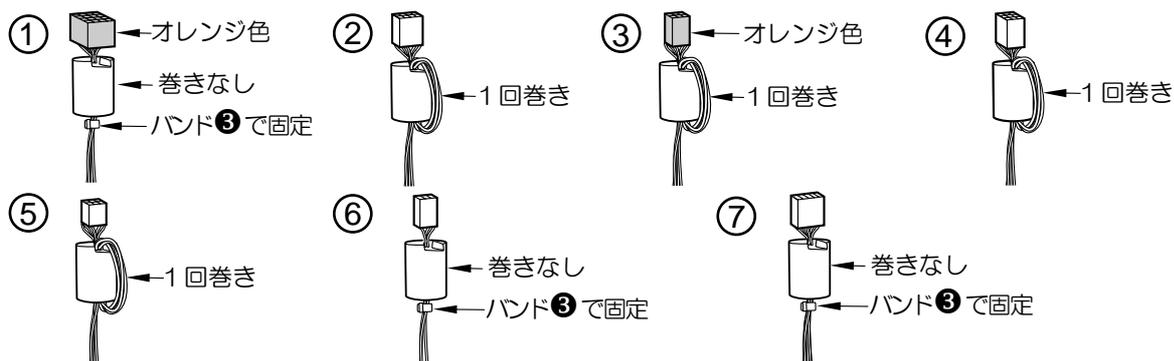
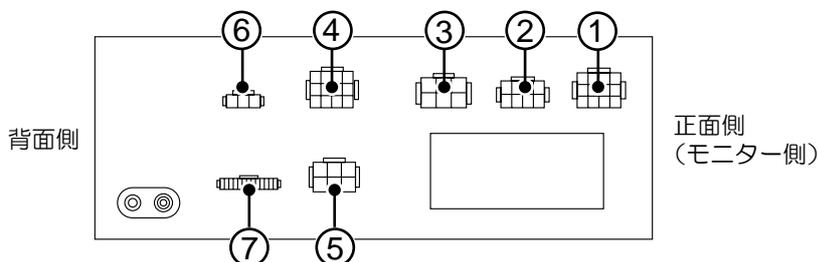
- ②: クランプフィルター(白色)
- ③: バンド



### ●クランプフィルターの取り付け位置

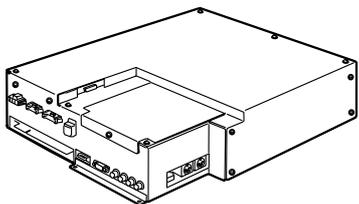
※ クランプフィルターの取り付け方法は「クランプフィルターの取り付け」を参照してください。  
(⇒65頁)

アンプボックスを真下から見た図

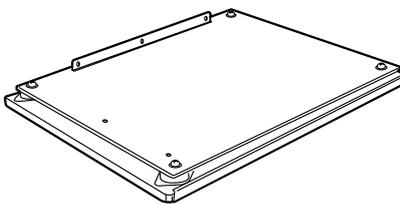


## 7) PCB ユニットの取り付け

## ●使用する部材



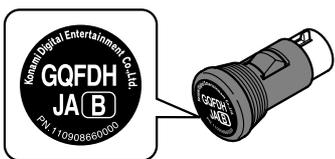
・PCBユニット ×1



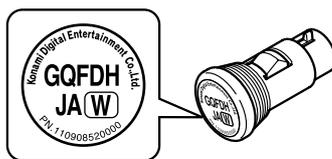
・PCBベース ×1



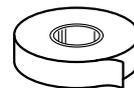
・ワイヤハーネス ⑧



・セキュリティープラグ（黒色） ×1



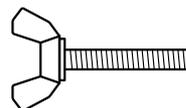
・セキュリティープラグ（白色） ×1



・ビニールテープ



・座金組込十字穴付きなべ小ネジ（M4×6L） ×8



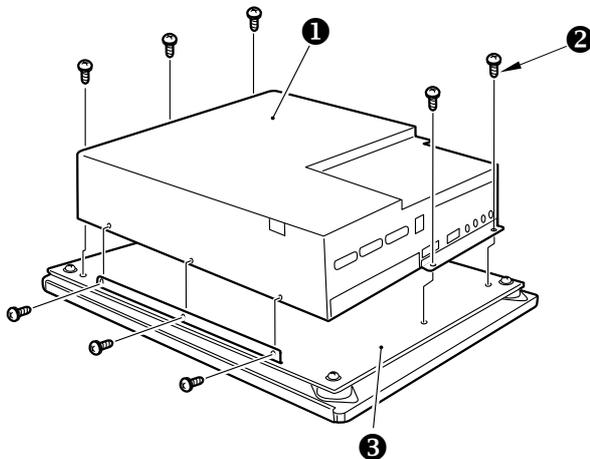
・ちょうボルト（M4×25L） ×2

## 1 PCB ユニートをPCB ベースに取り付ける

本製品のPCBユニット ① を、ネジ ② で、PCBベース ③ に、図のように取り付けます。

使用する部材：

- ①：PCB ユニット
- ②：座金組込十字穴付きなべ小ネジ（M4 × 6L）
- ③：PCB ベース

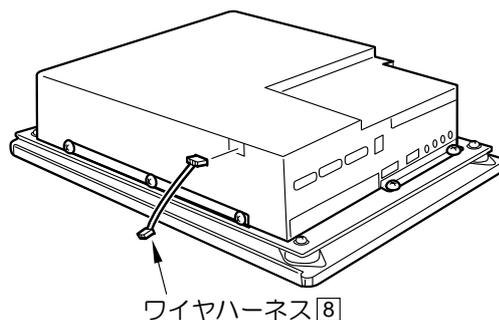


## 2 ワイヤハーネスを接続する

ワイヤハーネス ⑧ を図の位置に接続します。

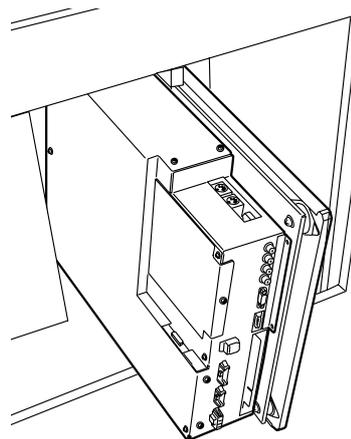
使用する部材：

- ワイヤハーネス ⑧



### 3 PCBユニットを本体ユニットに入れる

PCBユニットを、ワイヤハーネス類を挟まないように注意しながら、図のように半分ほど押し込みます。



**MEMO** ● PCBユニットは約 10kg あります。本体ユニットに入れるときは、重さに注意して2人以上で行ってください。

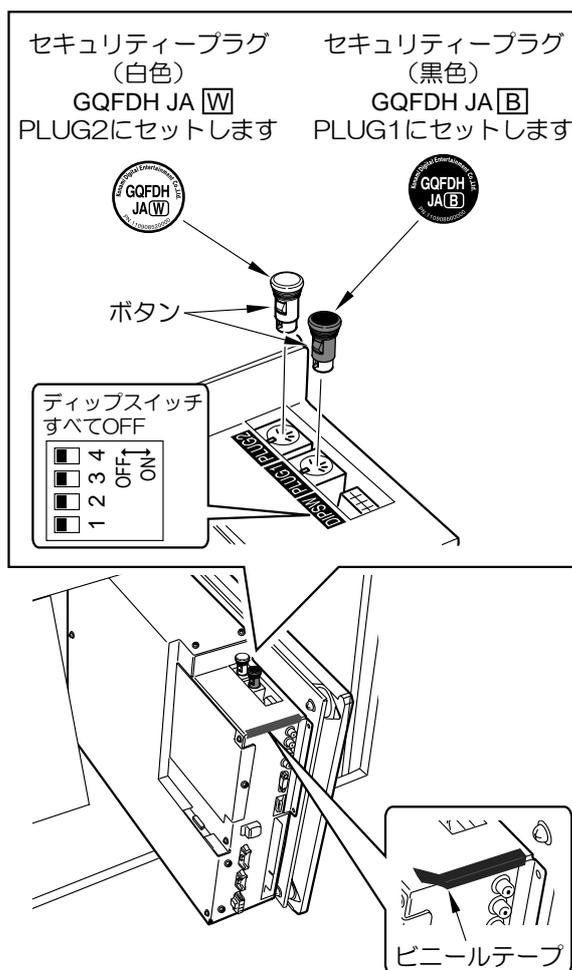
### 4 セキュリティープラグを取り付ける

- 1 セキュリティープラグ(黒色)①とセキュリティープラグ(白色)②を「カチッ」と音がするまで押し込みます。
- 2 PCBユニットのディップスイッチが、すべてOFFであることを確認します。

- 3 PCBユニットの図の位置にビニールテープをはり付けます。

使用する部材:

- ①:セキュリティープラグ(黒色)
- ②:セキュリティープラグ(白色)
- ビニールテープ



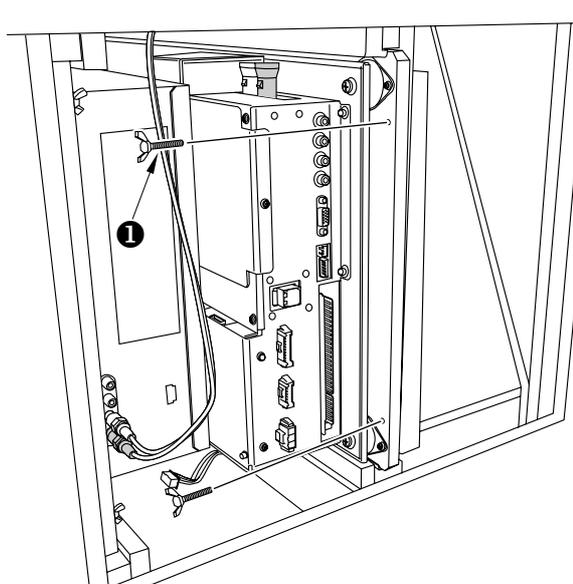
**MEMO** ● セキュリティープラグは必ず本製品のものを使用してください。  
● セキュリティープラグは白色と黒色の位置を間違えてセットしないでください。  
● セキュリティープラグを抜くときには、図のボタンを押しながら、ゆっくりと引き抜いてください。

## 5 PCBユニットを固定する

PCBユニットを奥まで押し込み、本製品のちょうボルト ① で固定します。

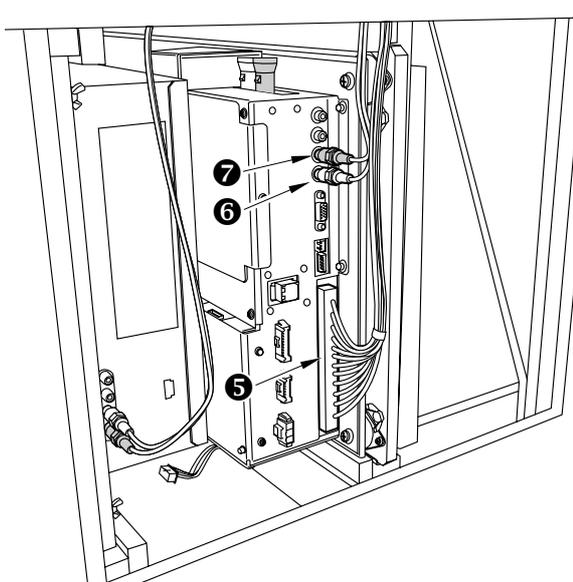
使用する部材:

①: ちょうボルト(M4 × 25L)



## 6 PCBユニットにコネクタを接続する

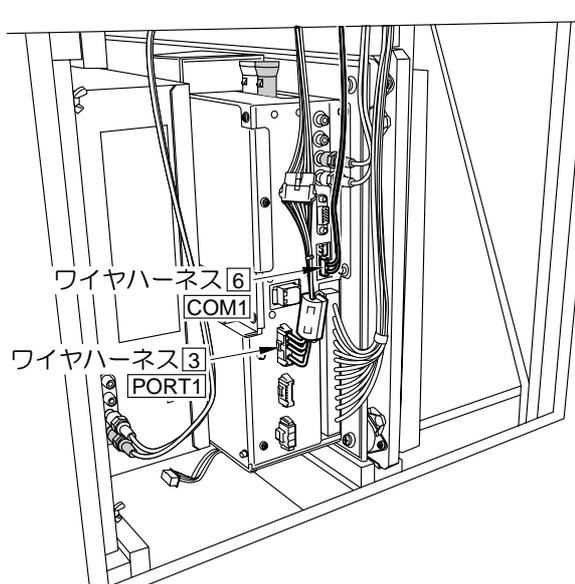
「1) PCBユニットの取り外し」手順5で抜いたコネクタ ⑤⑥⑦ を、図のように接続します。



## 7 PCBユニットにワイヤハーネスを取り付ける (その1)

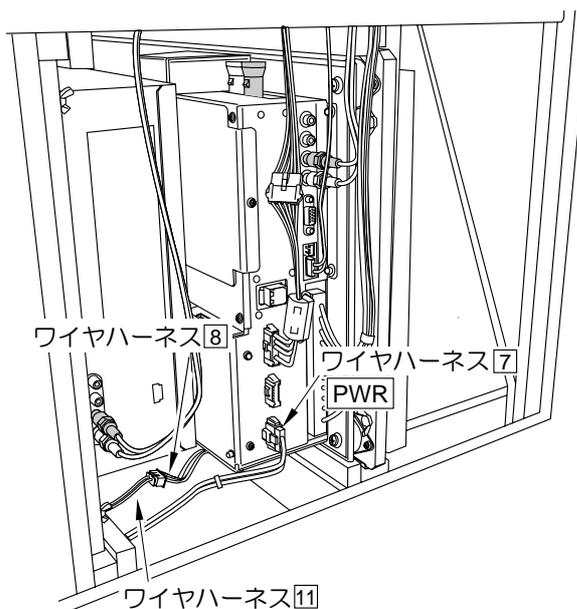
1 「1) PCBユニットの取り外し」手順6で接続したワイヤハーネス③を、図のように接続します。

2 「4) ワイヤハーネスの接続」手順4で、拡張 I/O 基板ボックスに接続した、ワイヤハーネス⑥を図のように接続します。



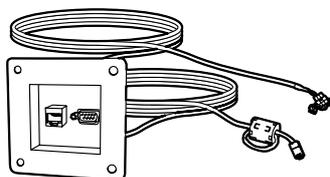
## 8 PCBユニットにワイヤハーネスを取り付ける (その2)

- 1 手順2で接続したワイヤハーネス⑧に、「5) 電源ユニットへのワイヤハーネス取り付け」手順5で接続したワイヤハーネス⑪を、図のように接続します。
- 2 「4) ワイヤハーネスの接続」手順5で接続した、ワイヤハーネス⑦のPWRコネクタを図のように接続します。



## 8) 通信パネルの交換

## ●使用する部材



・通信パネル ×1

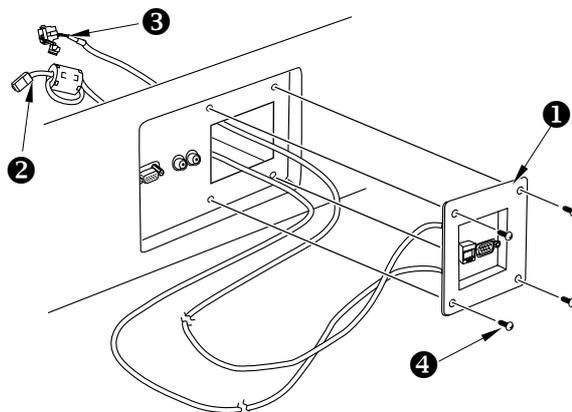


・クランプ ×2

## 1 本製品の通信パネルを取り付ける

- 1 本製品の通信パネル ① の LAN ケーブル ② とケーブル ③ を、本体ユニット内に入れます。
- 2 「2) 拡張I/O 基板ボックスの取り付け」手順 3 で取り外したネジ ④ で、通信パネルを図のように取り付けます。

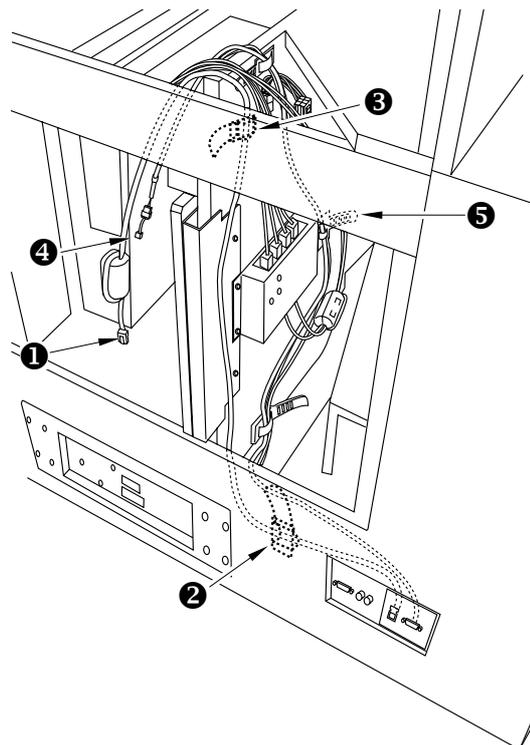
使用する部材：  
通信パネル



## 2 ケーブル類を本体ユニット内に取り回す

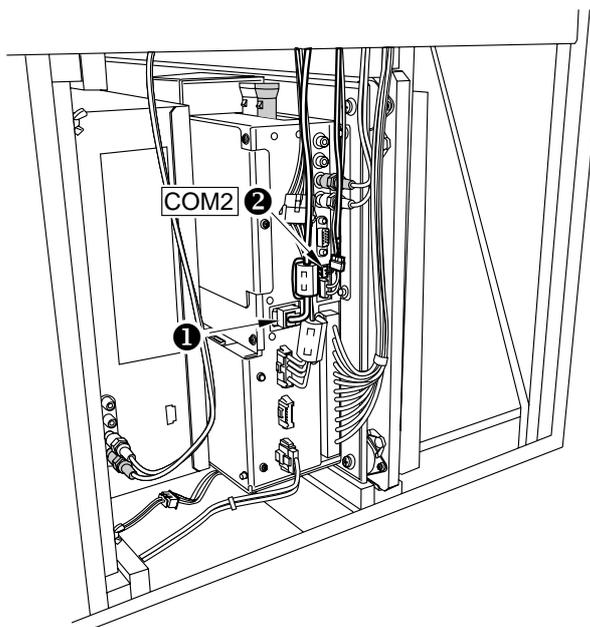
- 1 LANケーブル ① を図のように取り回し、クランプ ② ③ を取り付け固定します。
- ケーブル ④ を図のように取り回し、クランプ ⑤ で固定します。

使用する部材：  
②：クランプ  
③：クランプ



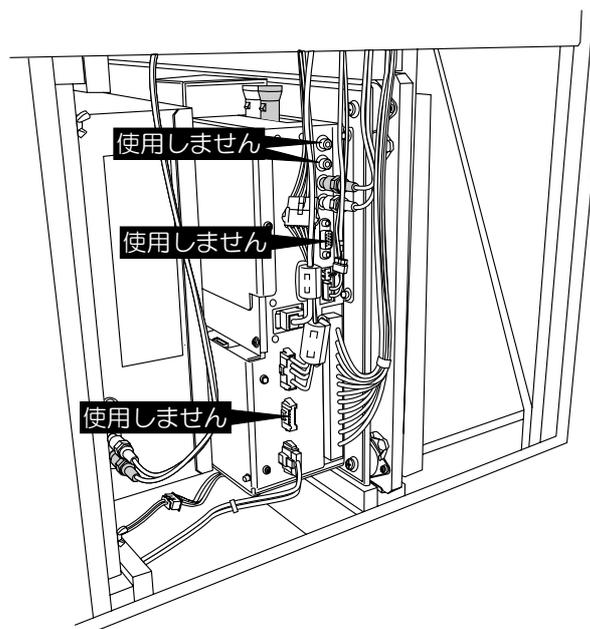
### 3 PCBユニットにケーブル類 を接続する

LANケーブル ① とケーブル ②  
を、図のように PCB ユニットに接  
続します。



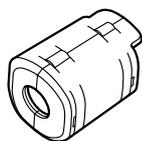
### 4 接続の確認

PCB ユニットにすべてのワイヤ  
ハーネスが接続されたかを、図を参  
照して確認してください。

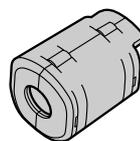


## 9) クランプフィルターの取り付け(モニター背面部)

## ●使用する部材



・クランプフィルター(白色) ×1



・クランプフィルター(灰色) ×1

## 1 モニター背面部にクランプフィルターを取り付ける

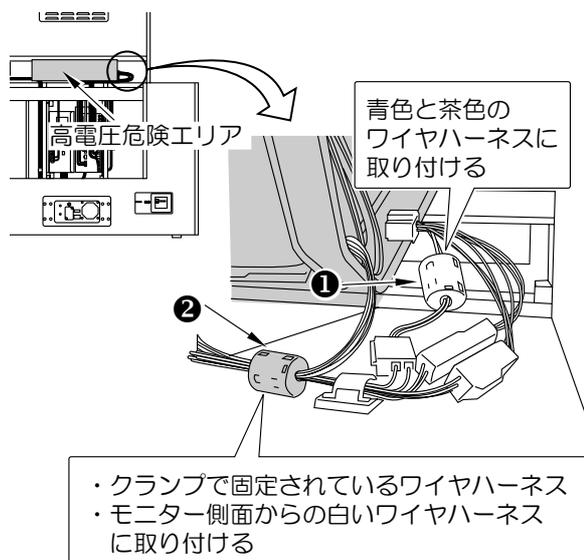
モニター背面部のワイヤハーネスに、図のようにクランプフィルター(白色)①・クランプフィルター(灰色)②を取り付けます。

**高電圧危険エリアには絶対に触らないでください。**

使用する部材:

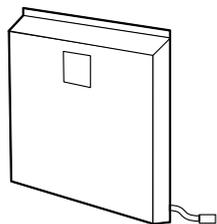
- ①:クランプフィルター(白色)
- ②:クランプフィルター(灰色)

※クランプフィルターの取り付け方法は「クランプフィルターの取り付け」を参照してください。

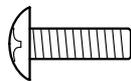


## 10) 背面扉の取り付け

### ●使用する部材



・背面扉



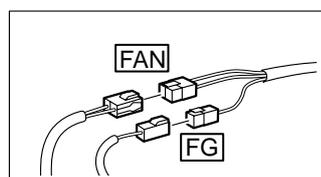
・十字穴付きトラス小ネジ  
(M6×20L) ×2

### 1 本製品の背面扉にワイヤハーネスを接続する

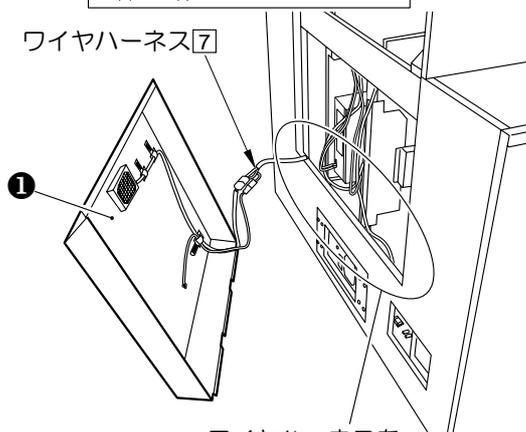
本製品の背面扉 ① から出ているワイヤハーネスと、「4) ワイヤハーネスの接続」手順 5 で接続した、ワイヤハーネス⑦のFG/FAN コネクターを接続します。

使用する部材:

①: 背面扉



ワイヤハーネス⑦



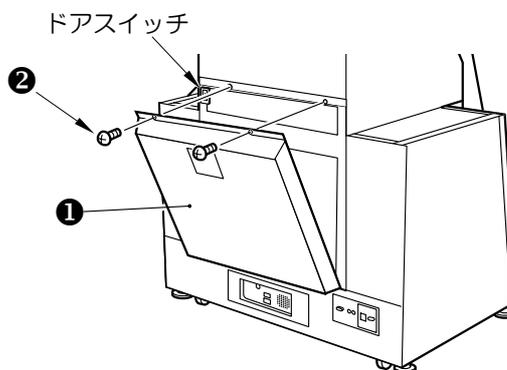
・ワイヤハーネスを挟まないように

### 2 本製品の背面扉を取り付ける

本製品の背面扉 ① をネジ ② で確実に固定してください。(ネジの締め付けが緩いと、ドアスイッチが働いて電源が入りません)

使用する部材:

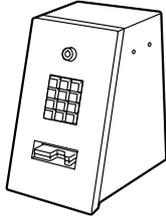
②: 十字穴付きトラス小ネジ  
(M6 × 20L)



## 5-4 ICカードユニットの取り付け

### 1) 取り付けかた

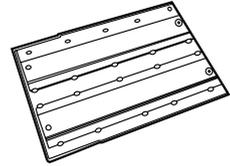
#### ●使用する部材



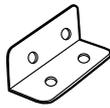
・ICカードユニット ×2



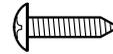
・固定プレート ×2



・ベースプレート ×2



・L型プレート ×2



・十字穴付きトラスタップピンネジ（呼 3.5×12L） ×18



・十字穴付きトラス小ネジ（M4×10L） ×8



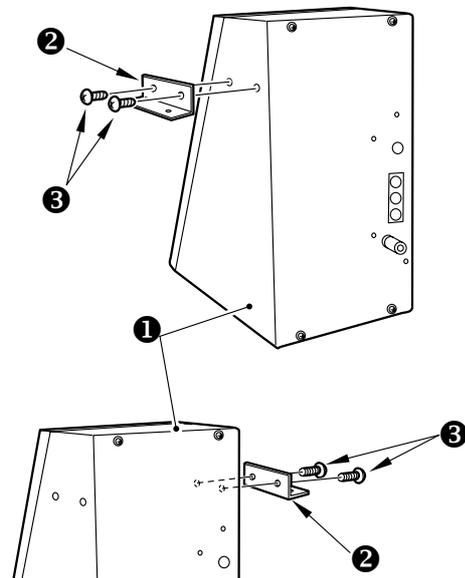
・座金組込十字穴付きなべ小ネジ（M4×6L） ×4

### 1 ICカードユニットにL型プレートを取り付け

ICカードユニット ① に、L型プレート ② をネジ ③ で取り付けます。

#### 使用する部材：

- ①：ICカードユニット
- ②：L型プレート
- ③：十字穴付きトラス小ネジ（M4×10L）



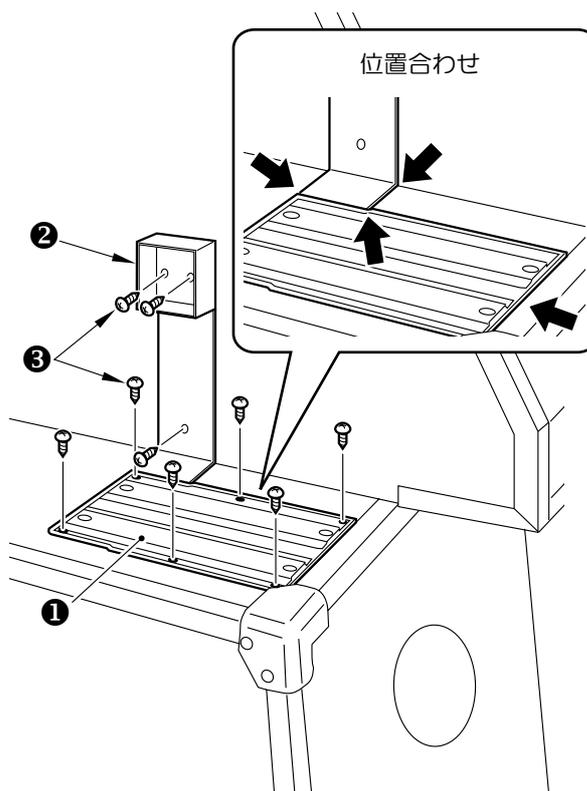
## 2 本体ユニットにベースプレートと固定プレートを取り付ける

- 1 ベースプレート ① と固定プレート ② の位置を合わせます。
- 2 ネジ ③ で固定します。

使用する部材:

- ①: ベースプレート
- ②: 固定プレート
- ③: 十字穴付きトラスタッピンネジ (呼 3.5 × 12L)

※ネジ穴がありません。  
位置合わせを行ってから取り付けてください。  
ネジの形状やサイズを間違えずに取り付けてください。

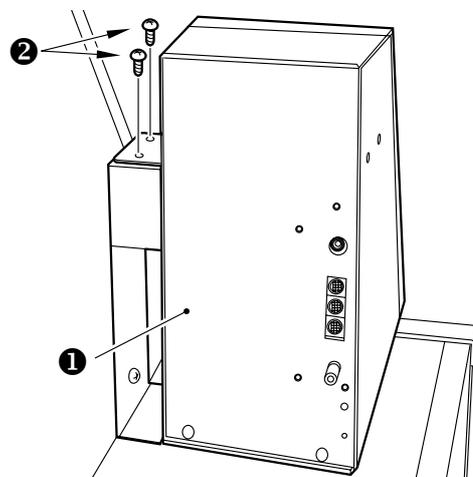


## 3 ICカードユニットを本体ユニットに取り付ける

- 1 ベースプレートの上にICカードユニット ① を配置します。
- 2 ネジ ② で固定します。

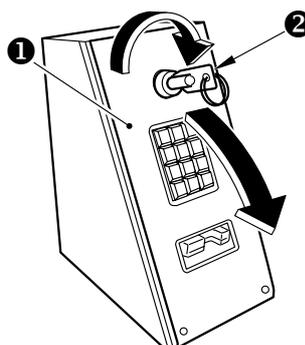
使用する部材:

- ②: 十字穴付きトラス小ネジ (M4 × 10L)



## 4 ICカードユニットを開ける

- 1 フロントカバー ① にメンテナンスドア用鍵 ② を差し込んで右に回します。
- 2 フロントカバーを手前にゆっくり開けます。



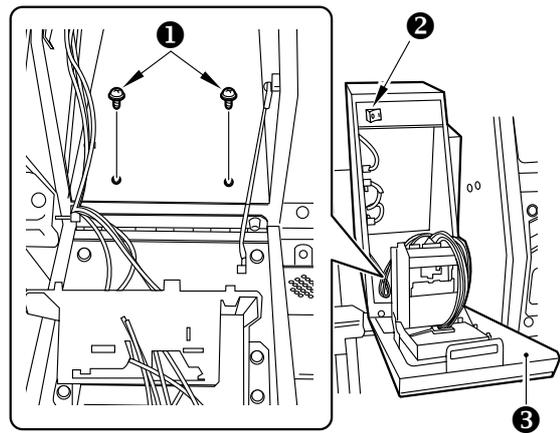
**MEMO** ● フロントカバーを開けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますので注意してください。

## 5 ICカードユニットを内側から固定する

- 1 ICカードユニット内側の図の位置をネジ ① で固定します。
- 2 電源スイッチ ② がONの状態であることを確認します。
- 3 フロントカバー ③ を閉めます。
- 4 メンテナンスドア用鍵を差し込み、左に回します。
- 5 鍵を抜きます。

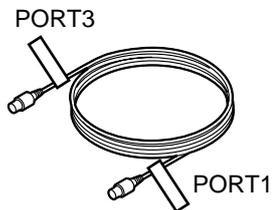
使用する部材:

- ①: 座金組込十字穴付きなべ小ネジ (M4 × 6L)

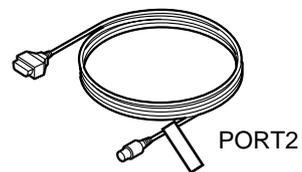


## 2) 配線のしかた

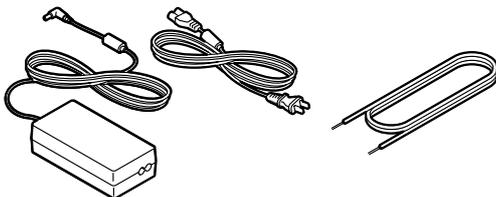
### ● 使用する部材



・ICカードユニット接続ケーブル (3m) ×1



・ICカードユニット接続ケーブル (1.5m) ×1



・ACアダプター ×2 ・アース線 ×2



・クランプ ×4 ・ICカードカバー ×2



・十字穴付きトラス小ネジ (M4×10L) ×8



・キャップ ×4

# 1 ケーブル類を接続する

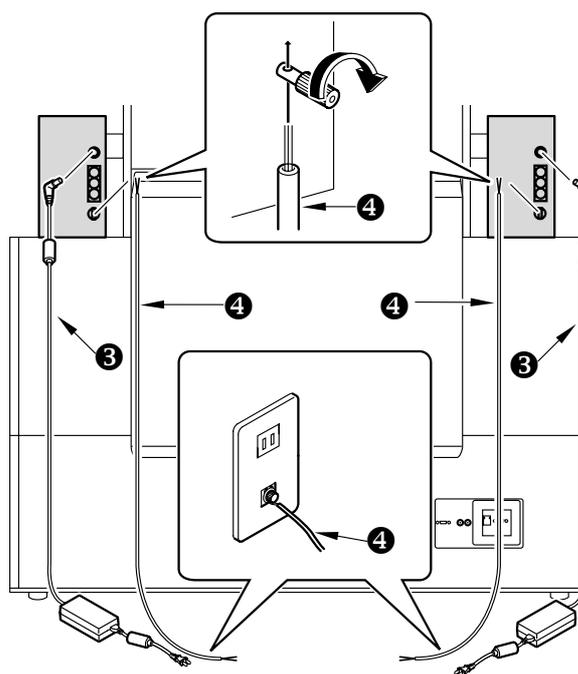
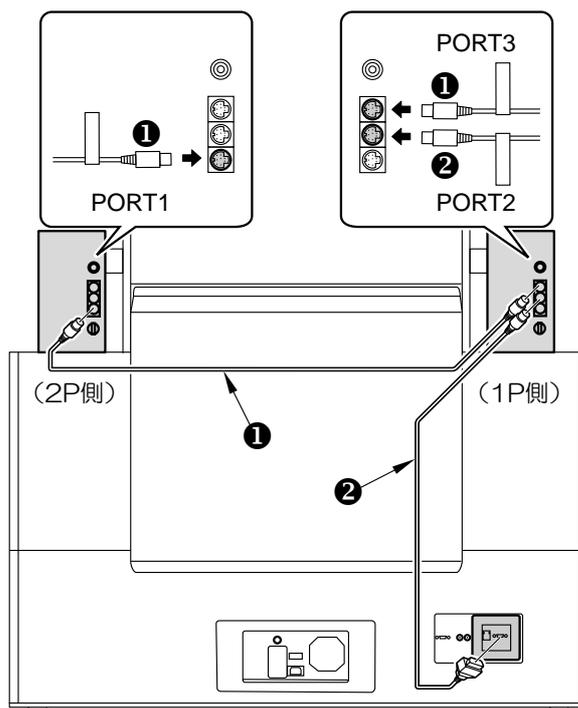
- 1 本体ユニットの背面に回ります。
- 2 向かって右側(1P側)のICカードユニットにICカードユニット接続用ケーブル(3m)①のPORT3を、左側(2P側)のICカードユニットにPORT1を接続します。

左右のICカードユニットは、接続するポートの位置が違いますので注意してください。

- 3 右側(1P側)のICカードユニットにICカードユニット接続用ケーブル(1.5m)②のPORT2を接続し、もう一方を通信パネルに接続します。
- 4 左右それぞれのICカードユニットにACアダプター③を接続します。
- 5 左右それぞれのICカードユニットにアース線④を接続します。

## 使用する部材:

- ①:ICカードユニット接続用ケーブル(3m)
- ②:ICカードユニット接続用ケーブル(1.5m)
- ③:ACアダプター
- ④:アース線



## 2 IC カードカバーを取り付ける

1 IC カードユニットの背面のネジ穴に、IC カードカバー**①**を配置します。

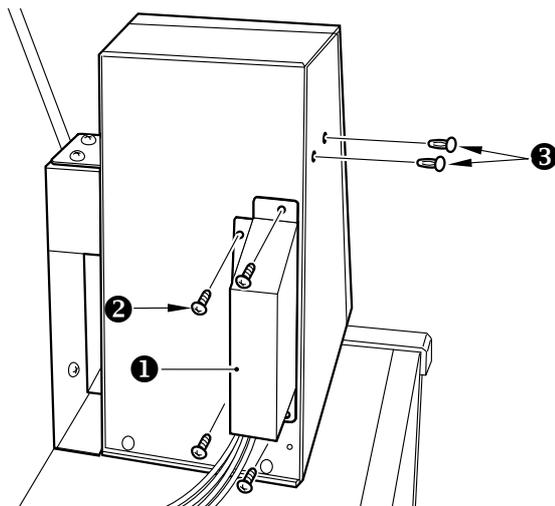
※ケーブル類を挟まないように注意してください。

2 ネジ**②**でICカードカバーを固定します。

3 IC カードユニットの図の穴にキャップ**③**を取り付けます。

使用する部材:

- ①:IC カードカバー
- ②:十字穴付きトラス小ネジ (M4 × 10L)
- ③:キャップ

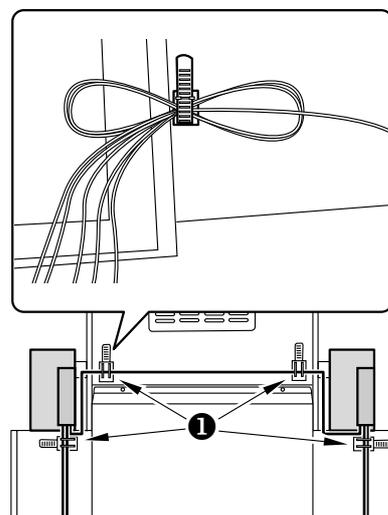


## 3 ケーブル類をクランプで束ねる

本体ユニット背面にクランプ**①**を4カ所取り付け、たるんだケーブル類を束ねて固定します。

使用する部材:

- ①:クランプ



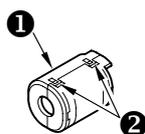
## 5-5 クランプフィルターの取り付け



- クランプフィルターの取り付けは必ず技術者が行うか、アフターサービス窓口  
に申し付ける(有料)
- クランプフィルターを取り付ける前に、必ず各機器の電源スイッチを切り、コン  
セントから電源プラグを抜く
- クランプフィルターを取り付ける前に、本体内のほこりを掃除機などで取り除  
く

### ● クランプフィルターの取り付けかた

- 1 クランプフィルター①のツ  
メ②を広げて開けます。



- 2 ワイヤハーネスを挟まないよ  
うに確認しながら、クランプ  
フィルターを「カチッ」と音が  
するまで閉めます。

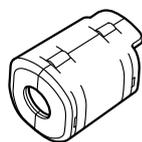


1 回巻きつける指示の場合  
クランプフィルターにケー  
ブルを1回巻きつける



## ■ コントロールパネルへの取り付け

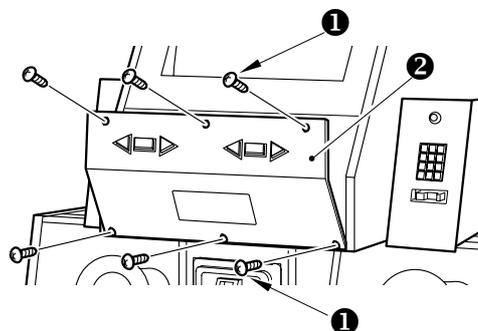
### ● 使用する部材



・クランプフィルター(白色) ×1

### 1 パネルを取り外す

ネジ①を外し、パネル②を浮か  
せ、手前に傾けます。



### MEMO

- パネルを落とさないよう2人で行ってください。
- パネルを傾けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線  
することがありますので注意してください。

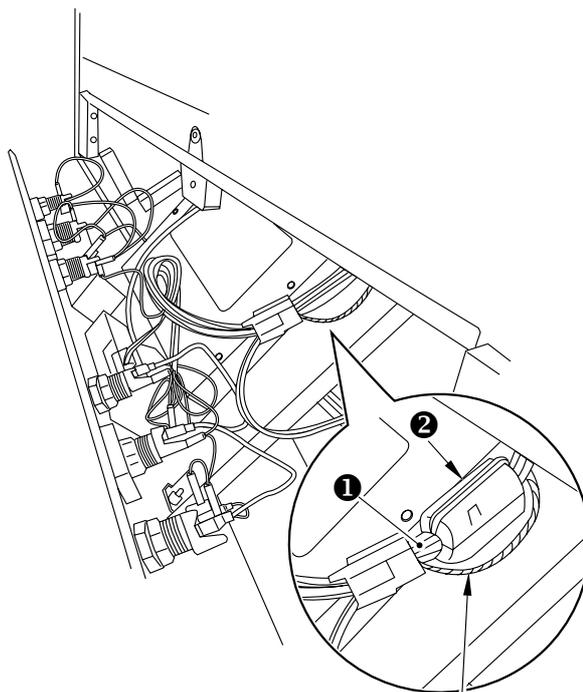
## 2 クランプフィルターを取り付ける

図のワイヤハーネス ① に図の位置でクランプフィルター(白色) ② を1回巻きつけて取り付けます。

使用する部材:

②:クランプフィルター(白色)

※パネルが落ちないように注意してください。



黄色と緑色のワイヤハーネスはクランプフィルターで固定しません

## 3 パネルを本体に取り付ける

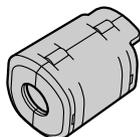
元どおりネジで固定します。

**MEMO** ● パネルを取り付けるときは、ワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

## ■ユニット接続パイプへの取り付け

本体ユニットとステップ台ユニットを分割していない場合は、ユニット接続パイプを取り外してください。(⇒30頁)

### ●使用する部材



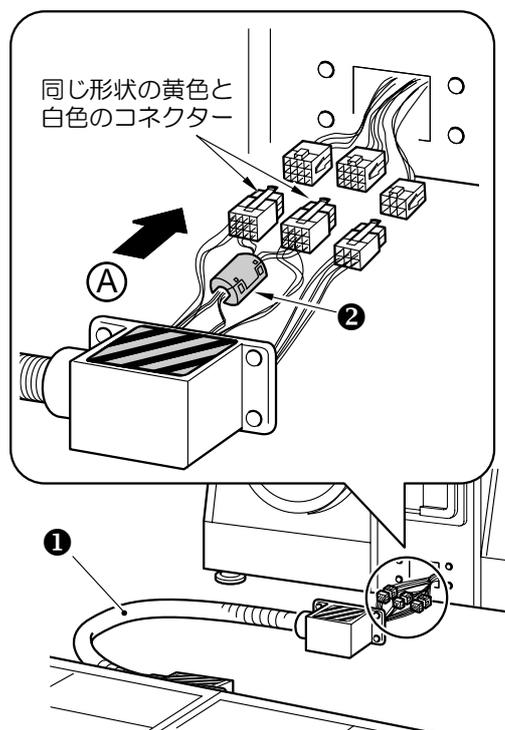
・クランプフィルター（灰色）×2

## 1 本体ユニット側へ取り付け

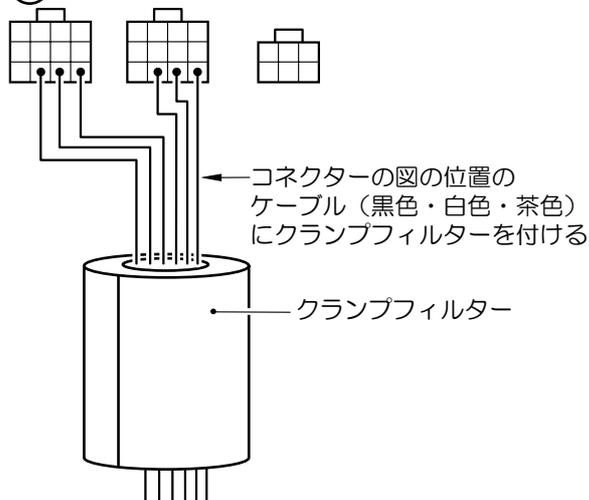
ユニット接続パイプ ① の本体側のコネクタ（同じ形状の黄色と白色）の、黒色、白色、茶色のケーブルを束ね、クランプフィルター（灰色）② を取り付けます。

使用する部材：

②：クランプフィルター（灰色）



①から見た図

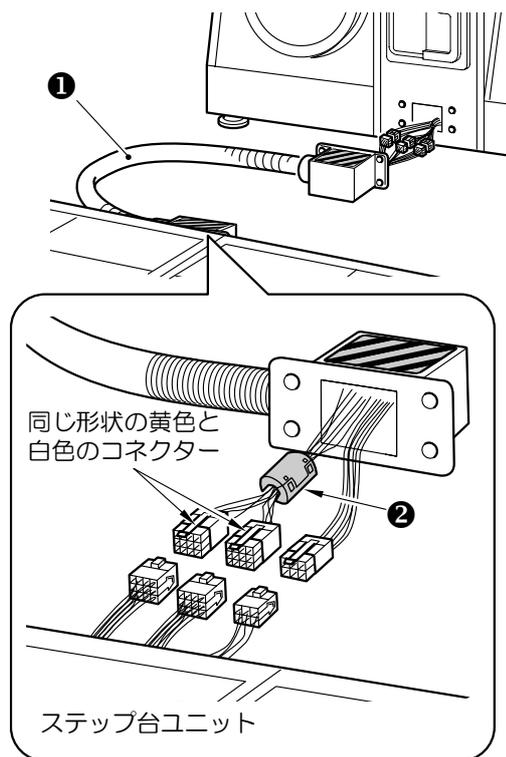


## 2 ステップ台ユニット側へ取り付ける

ユニット接続パイプ ① のステップ台ユニット側のコネクタ（同じ形状の黄色と白色）のケーブルを束ね、クランプフィルター（灰色）② を取り付けます。

使用する部材：

②：クランプフィルター（灰色）

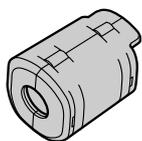


## 3 ユニット接続パイプを取り付ける

元どおりにユニット接続パイプを取り付けます。（⇒30頁）

## ■AC 電源コードへの取り付け

### ●使用する部材



・クランプフィルター（灰色） ×1



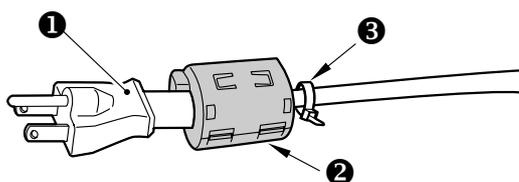
・バンド ×1

## 1 クランプフィルターを取り付ける

- 1 AC 電源コード **①** にクランプフィルター(灰色) **②** を取り付けます。
- 2 クランプフィルターが移動しないようにバンド **③** で固定します。

### 使用する部材:

- ②:クランプフィルター(灰色)
- ③:バンド



## 5-6 ネットワーク接続について

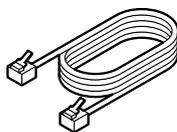
通信環境と電源ノイズが干渉すると、通信エラーの原因になる場合がありますので、店舗内にケーブル類を取り回すときは、LANケーブルとAC電源コードをできるだけ離してください。

### ■LANケーブルの接続



- LANケーブルを人が踏んだり、引っ掛けたりするような通路には出さない
- LANケーブルを無理に曲げたり、ケーブルの上に物を置かない
- 電源を切ってから再度起動する場合は、20秒以上経過後に行う

#### ●使用する部材



・LANケーブル 10m ×1



### 1 電源を切る

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 LANケーブルを接続する

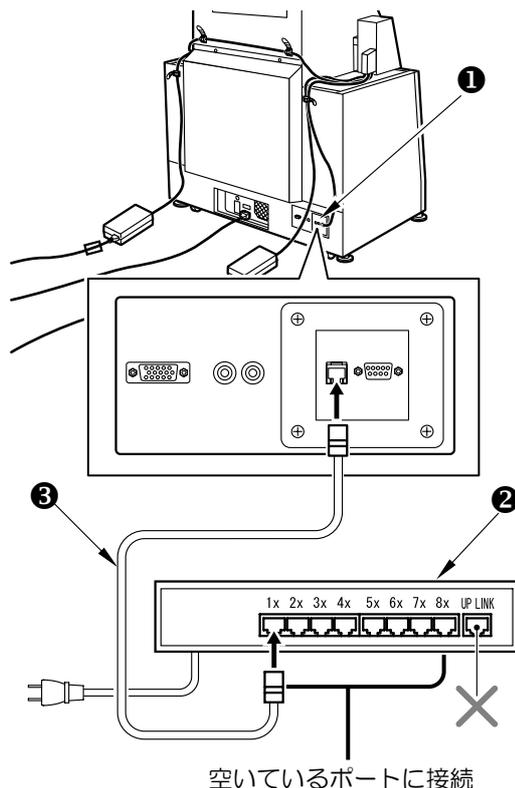
先に設置した通信パネルのLANポート ① と店舗内 e-AMUSEMENT HUB ② を付属のLANケーブル ③ で接続します。

※LANケーブルはHUBのUP LINK 以外の空いているポートに接続します。

図のHUBの形状は実際と異なる場合があります。

使用する部材:

- ③:LANケーブル



- MEMO**
- e-AMUSEMENT サービスを利用せずに店舗内のみで運用する場合は、LAN ケーブルを絶対に接続しないでください。
  - 本製品に付属の LAN ケーブル(10m)を使用しても本体から e-AMUSEMENT 側 HUB までの長さが不足する場合は、お客様で必要な長さのケーブルを下記の仕様でご用意ください。

#### LAN ケーブルの仕様

- ・カテゴリ 5、またはエンハンスドカテゴリ 5 のストレート結線タイプ

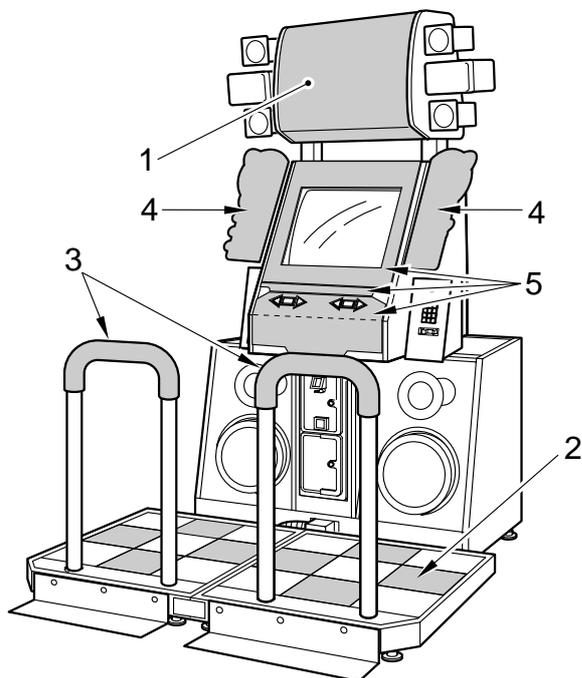
#### LAN ケーブルの長さについて

- ・LAN ケーブルの長さは短いほど通信速度が速くなります。設置状況により長さが必要な場合でもケーブルの長さは 100m 未満にしてください。
- 100m 未満であっても、長いケーブルの使用は通信エラーの原因になる場合がありますので、本体から店舗内 e-AMUSEMENT 側 HUB までの長さは可能な限り短くしてください。
- また、HUB を増設してネットワーク接続する場合も、店舗内 e-AMUSEMENT 側 HUB と増設 HUB 間の長さも可能な限り短くし、最大でも 100m 未満にしてください。

- 店舗内の e-AMUSEMENT 用 HUB と本体ユニットを接続します。
- ネットワーク通信と電源ノイズが干渉し、ネットワーク通信エラーの原因となる場合がありますので、店舗内にケーブル類を取り回すときには、LAN ケーブルと AC 電源コードをできるだけ離してください。

## 5-7 装飾部材の交換

装飾部材の交換と、はり替えを行います。



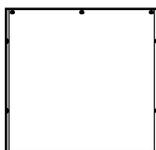
- |  |
|--|
| <b>1</b> タイトルシートの交換 (⇒73 頁)                  |
| <b>2</b> フットパネルの交換と掃除 (⇒75 頁)                |
| <b>3</b> 手すりカバーの交換 (⇒78 頁)                   |
| <b>4</b> サイドポップの交換<br>サイドポップに付属の説明書をお読みください。 |
| <b>5</b> モニターラベルのはり付け<br>ラベルに付属の説明書をお読みください。 |

## 1) タイトルシートの交換



- 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申し付ける(有料)
- タイトルシートを交換する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、20 秒以上経過後に行う
- 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
- 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

### ● 使用する部材



・タイトルシート ×1

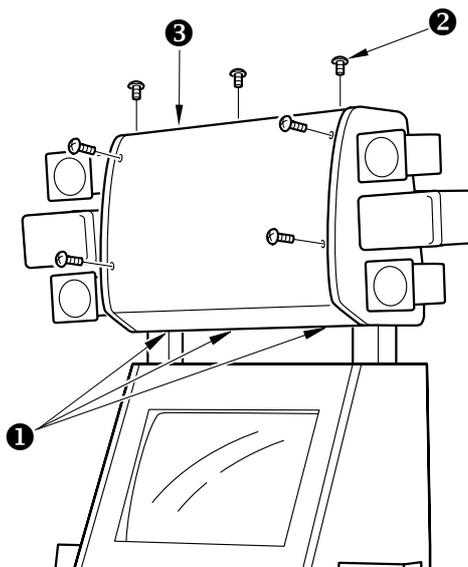


### 1 電源を切る

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 タイトルパネルを取り外す

- 1 タイトルパネルを固定している下部の3本のネジ ① を緩めます。
- 2 図のネジ ② 7本を外し、タイトルパネル ③ を取り外します。



**MEMO** ● 取り外したネジは、再度使用しますので、紛失しないようにしてください。

### 3 タイトルシートをはがす

取り外したタイトルパネルから、すでにはられているタイトルシートをていねいにはがしてください。

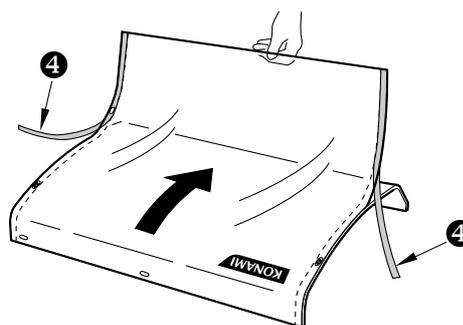
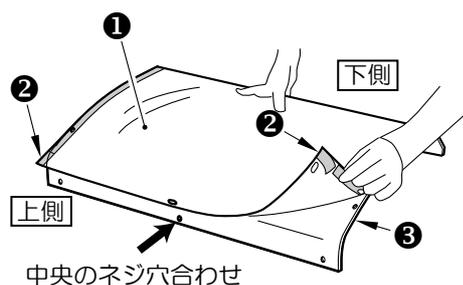
**MEMO** ● はがしたタイトルシートは使用しませんので、お客様にて保管しておいてください。

### 4 本製品のタイトルシートをはる

- 1 タイトルシート ① 上側の両端2カ所のはく離紙 ② をはがし、図のようにタイトルシート中央部の穴を、タイトルパネル ③ 上部中央のネジ穴に合わせます。
- 2 タイトルシート両端の残りはく離紙 ④ をはがし、軽く引っ張りながらタイトルパネルに合わせはり付けていきます。
- 3 タイトルシート表面の保護シートを外します。

使用する部材:

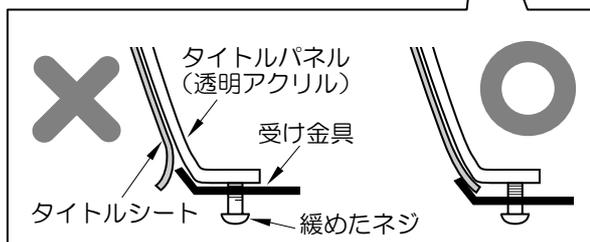
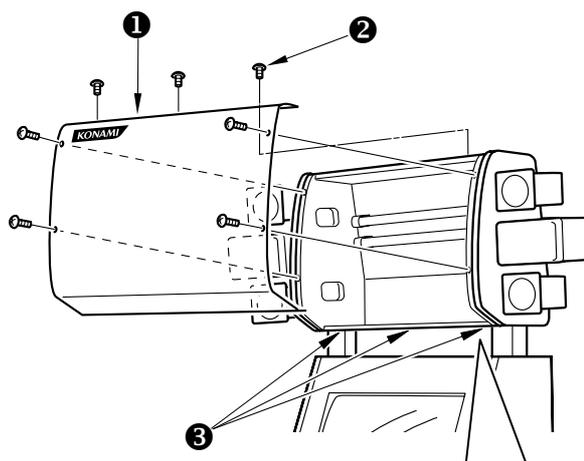
①: タイトルシート



### 5 タイトルパネルを取り付ける

- 1 本製品のタイトルシートをはったタイトルパネル ① をネジ ② で固定します。
- 2 手順2で緩めたネジ ③ を締め付けます。

※ タイトルシートが受け金具の内側に入るようにしてから締めてください。

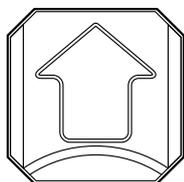


## 2) フットパネルの交換と掃除

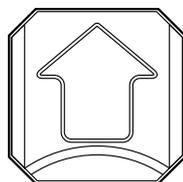


- 部品交換、保守点検および異常時の対処は、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- フットパネルを外す前に必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、20 秒以上経過後に行う
- 砂などの異物がフットパネルとコーナー金具の隙間や、フットパネル内部に入りやすくなっているため、パネルを交換する前に、ブラシや掃除機などで取り除く
- 部品の交換や消耗部品を交換するときは、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり混用することは絶対にしない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

### ● 使用する部材



・フットパネル 赤色 ×4



・フットパネル 青色 ×4



・十字穴付きトラス小ネジ (M6×10L) ×64

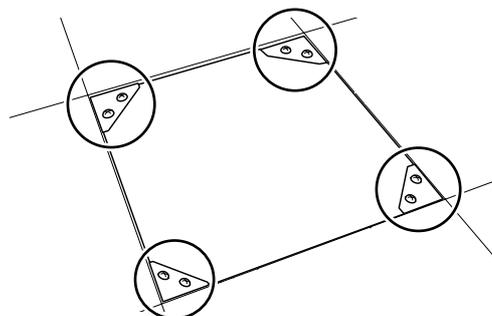


### 1 電源を切る

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 ネジ穴を確認する

フットパネルを固定しているネジ部分に砂や異物が詰まっていないか確認します。  
詰まっている場合は、取り除いてください。

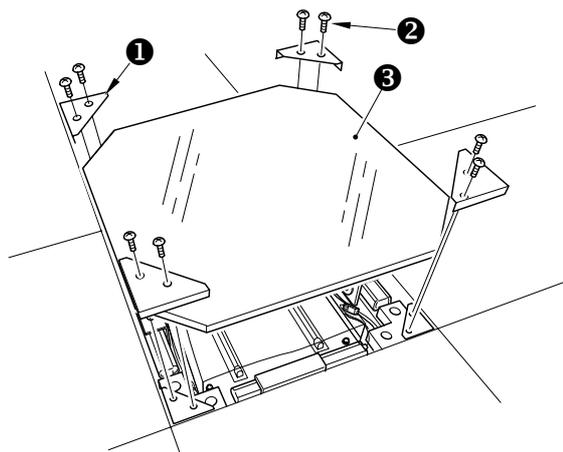


**MEMO** ● 砂や異物が入った状態でネジを回すと、十字穴部をつぶすことになりネジが取り外せなくなります。

### 3 フットパネルを取り外す

フットパネルを固定しているコーナー金具 **①** のネジ **②** を外して、フットパネル **③** を取り外します。

**必ず #3 ドライバーを使用してください。**



**MEMO**

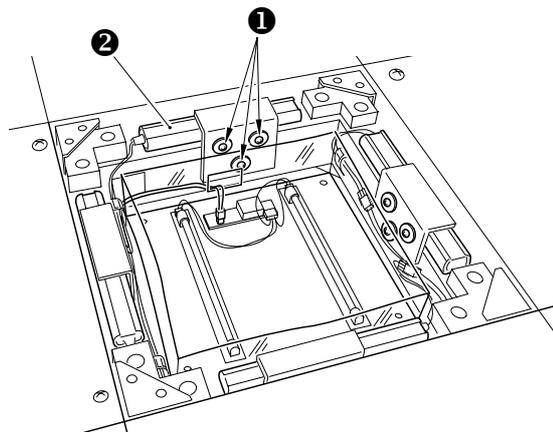
- 取り外したコーナー金具は、交換したパネルを取り付けるときに使用しますので、紛失しないようにしてください。
- 取り外したネジは使用しませんので、お客様にて保管しておいてください。

### 4 内部の確認と掃除をする

**1** ケーブルスイッチのネジ **①** が緩んでいないか、ケーブルスイッチ **②** が外れ落ちていないか確認します。

※ケーブルスイッチはフットパネル1枚につき4本あります。

**2** 砂や異物が詰まっていないか確認します。

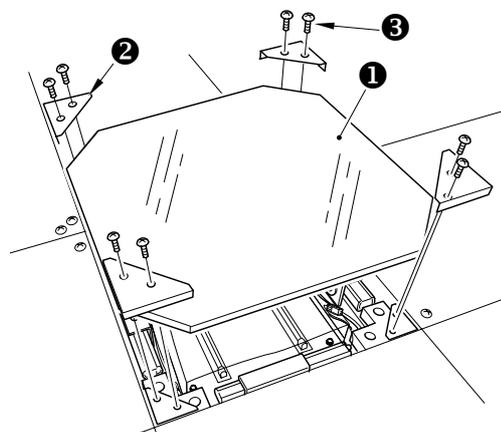


### 5 フットパネルを交換する

新品のフットパネル **①** を、手順3の逆の手順で取り付けます。コーナー金具 **②** を取り付けるネジは、本製品のネジ **③** を使用してください。

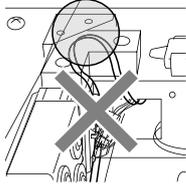
使用する部材:

- ①**: フットパネル
- ③**: 十字穴付きトラス小ネジ (M6 × 10L)

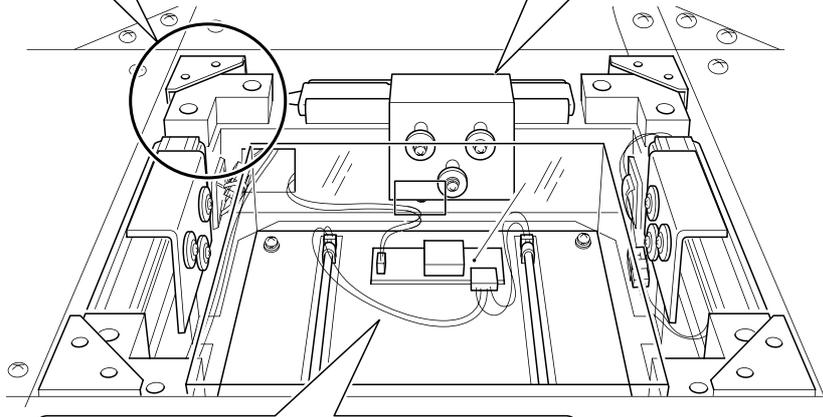
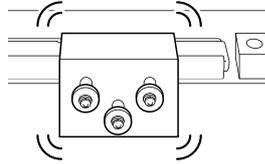


● フットパネルを取り付けるときは、次の点に注意してください。

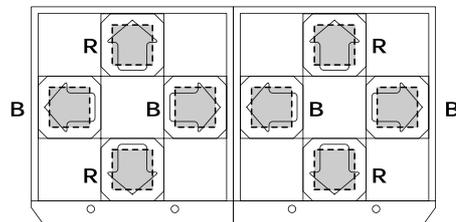
フットパネルをセットするときは、ワイヤハーネスなどを挟まないよう注意してください。



ブラケットは固定されていません。ネジがきつく締まってもブラケットが動く状態が正常です。



フットプレートをセットする方向にご注意ください。



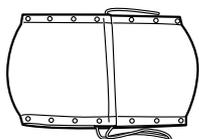
B : 青色 R : 赤色

### 3) 手すりカバーの交換



- 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）
- 手すりカバーを交換する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
- 電源を切ってから再度起動する場合は、20 秒以上経過後に行う
- 部品の交換や消耗部品を交換する場合は、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

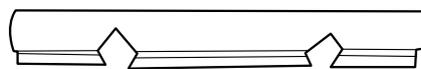
#### ● 使用する部材



・手すりカバー ×2



・ひも ×2



・スポンジ ×2

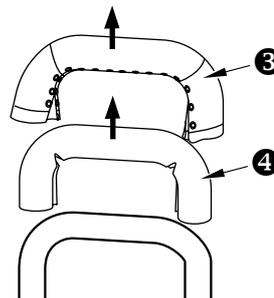
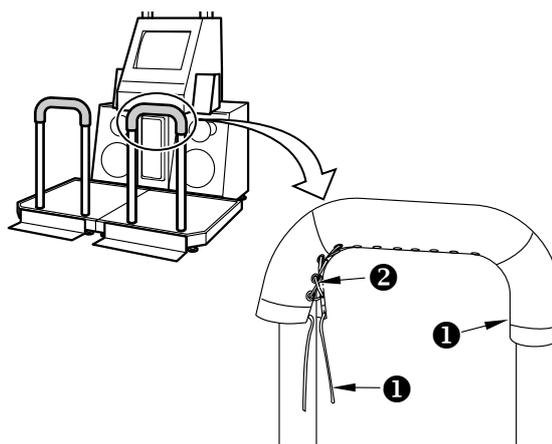


## 1 電源を切る

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 手すりカバーを取り外す

- 1 手すりカバーの両端のひも ① と、編み上げているひも ② を、ほどきます。
- 2 手すりカバー ③ とスポンジ ④ を取り外します。

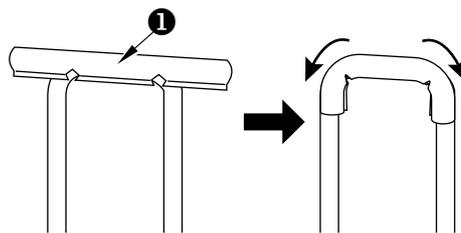


### 3 本製品のスポンジを取り付ける。

本製品のスポンジ ① を、手すりの形に合わせて固定し、スポンジの両面テープのはく離紙をはがし、取り付けます。

使用する部材：

①：スポンジ

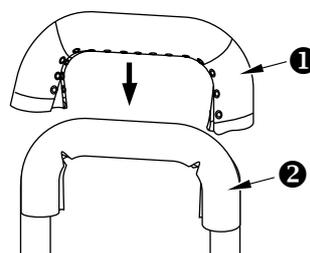


### 4 本製品の手すりカバーをかぶせる

本製品の手すりカバー ① をスポンジ ② の上にかぶせます。

使用する部材：

①：手すりカバー



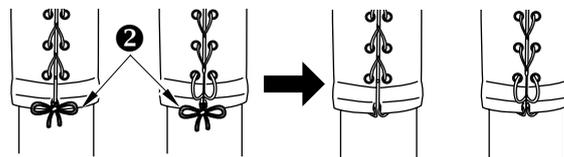
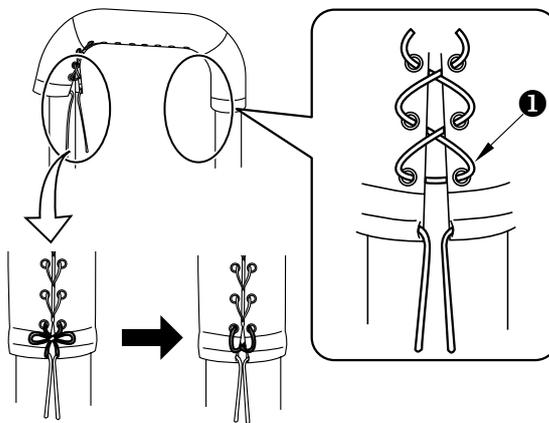
### 5 手すりカバーをひもで取り付ける

1 本製品のひも ① で、図のように通して編み上げます。ひもの端は結び、手すりカバーの中に押し込みます。

使用する部材：

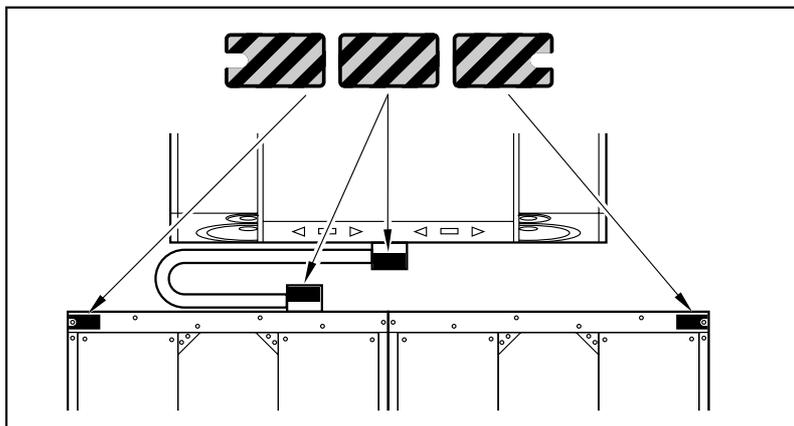
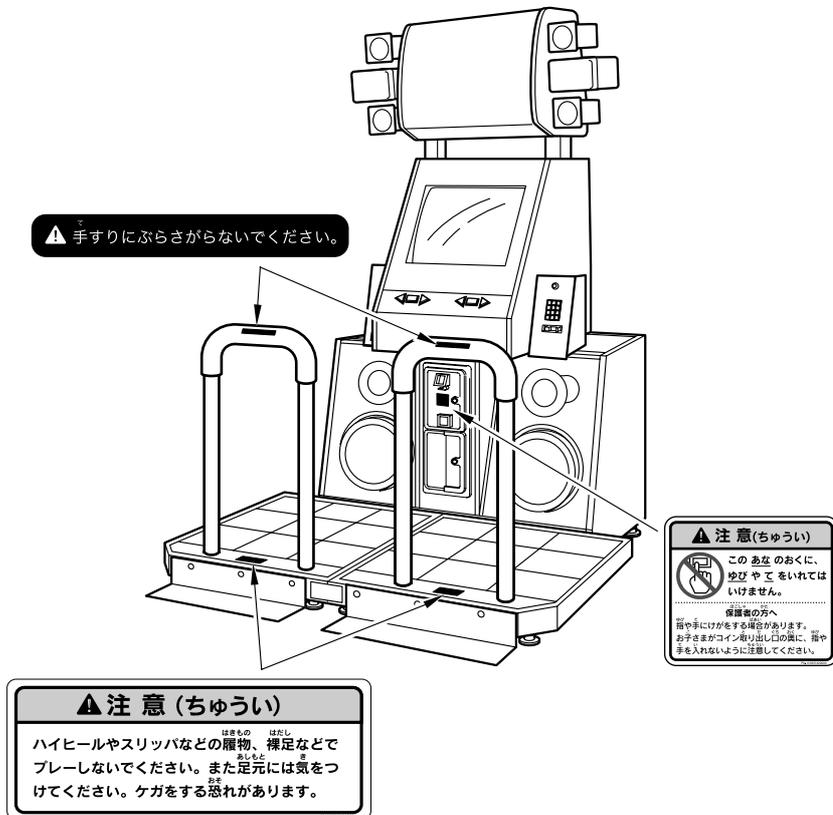
①：ひも

2 手すりカバー両端のひも ② を結び、結び目を手すりカバーの中に押し込みます。



## 5-8 警告ラベルのはり付け

図の位置に警告ラベルをはってください。  
今までご使用の警告ラベルがある場合は、はがしてからはってください。





# 6 遊びかた

本製品は、音楽に合わせて画面下から現れる4種類の矢印に合わせて、対応するフットパネルをタイミングよく踏むゲームです。

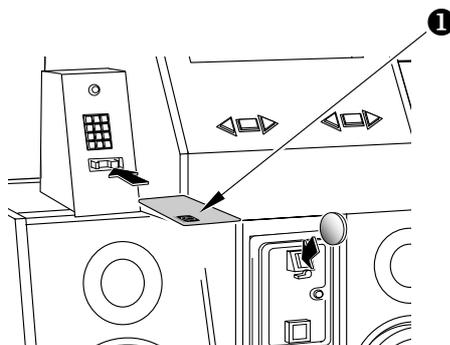
1人、または2人同時プレーが可能です。

## ■遊びかた

ゲームを始める前に

コインを入れ、e-AMUSEMENT PASS ① を挿入してスタートボタンを押します。

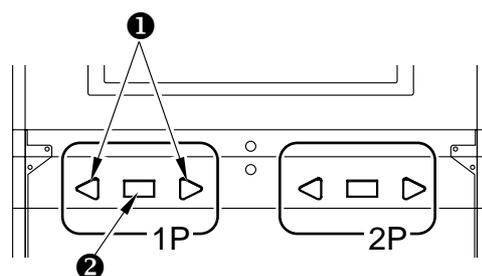
※ e-AMUSEMENT PASS を使用しない場合は、コインを入れたあとスタートボタンを押してください。



選択・決定のしかた

「プレイスタイル」→「プレイモード」→「プレイする曲」の順に選択・決定すると、ゲームがスタートします。

選択は「セレクトボタン」① を、決定は「スタートボタン」② を、押します。



## プレイスタイルの選択

下記のプレイスタイルからお好きなスタイルを選択し、決定します。  
コインが足りないときは、不足分を投入してください。

- ・ シングル(SINGLE)  
1人でプレーするモードです。  
フットパネルを4枚使ってプレーするモードです。
- ・ バースス(VERSUS)  
2人でプレーするモードです。  
フットパネルを4枚ずつ使ってプレーするモードです。
- ・ ダブル(DOUBLE)  
1人でプレーするモードですが、フットパネルを8枚すべて使ってプレーする上級者モードです。
- ・ バトル(BATTLE)  
2人でプレーするモードです。  
フットパネルを4枚ずつ使ってプレーするモードです。

## プレーモードの選択

下記のプレーモードからお好きなモードを選択し、決定します。

- ・ TUTORIAL  
矢印の説明、および踏みかたを教えてくれるモードです。  
ゲームオーバーがありません。
- ・ EASY  
比較的やさしいモードです。  
曲の途中でも、ダンスゲージが「0」になるとゲームオーバーになります。
- ・ MEDIUM  
メインモードです。  
曲の途中でも、ダンスゲージが「0」になるとゲームオーバーになります。
- ・ DIFFICULT  
比較的難しいモードです。  
曲の途中でも、ダンスゲージが「0」になるとゲームオーバーになります。
- ・ NONSTOP  
固定された4曲を連続プレーできるエキスパートモードです。  
曲の途中でも、ダンスゲージが「0」になるとゲームオーバーになります。
- ・ CHALLENGE  
上級者モードです。  
ダンスゲージ4つでスタートし、GOOD以下の判定でゲージが減ります。  
曲の途中でも、ダンスゲージが「0」になるとゲームオーバーになります。
- ・ ALL MUSIC  
隠し曲以外の全楽曲が遊べるモードです。  
曲の途中でも、ダンスゲージが「0」になるとゲームオーバーになります。

EASYモード・MEDIUMモード・DIFFICULTモード・ALL MUSICモードは、プレー曲数が設定できます。(⇒102頁)

## プレーする曲・コースの選択

プレーモードでEASYモード・MEDIUMモード・DIFFICULTモード・ALL MUSICモードを選択した場合は「SELECT MUSIC」画面に進みますので、プレーしたい曲を選択し決定してください。

NONSTOPモード・CHALLENGEモードを選択した場合は「SELECT COURSE」画面に進みますので、プレーしたいコースを選択し決定してください。  
ゲームがスタートします。

## 評価

フットパネルを踏むタイミングによって、下記の評価が画面に表示されます。

評価	
PERFECT	画面上部のダンスゲージが増加します。
GREAT	画面上部のダンスゲージが増加します。
GOOD	ダンスゲージは変化しません。
BOO	画面上部のダンスゲージが減少します。
ALMOST	画面上部のダンスゲージが減少します。

ダンスゲージが極端に少なくなると、画面に「DANGER」表示がされ、ゲームオーバーに近いことをプレイヤーに知らせます。

- MEMO**
- ダンスゲージが「0」になったときは、その時点でゲームオーバーになりますが、終わりかたを「GAME OPTIONS」で設定することができます。  
(⇒102 頁)  
(2人同時プレーの場合、両方のダンスゲージが「0」にならないとゲームオーバーにはなりません)
  - 曲を最後までプレーすると、各曲ごとに得た「PERFECT」・「GREAT」・「GOOD」・「BOO」・「ALMOST」の個数と、スコア、プレー状況を総合的に評価し、「AAA」・「AA」・「A」・「B」・「C」・「D」・「E」のランクが表示されます。

## ■途中参加について

プレースタイル決定後は、途中参加ができません。

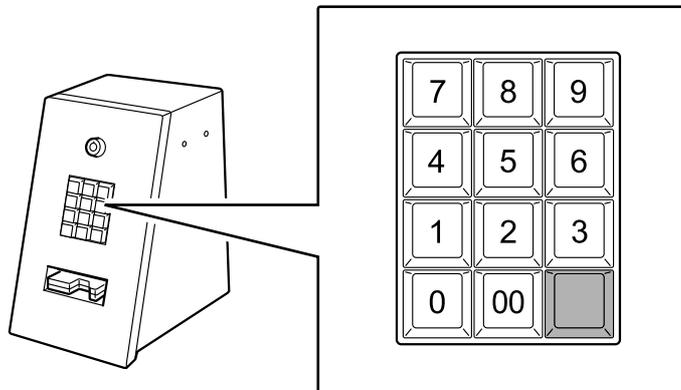
## ■ランキングイベントについて

e-AMUSEMENT 対応店舗にて e-AMUSEMENT PASS を使用してプレーした場合、自動的にランキングに登録されます。

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

## ■10キーについて

ゲーム中にパスワードの入力が必要なときに使用します。



■部のキーは機能しません。

# 7 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、主電源スイッチと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。(⇒25頁)(⇒26頁)

また、本体ユニットの背面扉が確実に固定されていない場合もドアスイッチが働いて電源は入りません。



- 電源を入れた後は、ゲームデモが始まるまで各ボタンやICカードユニット、フットパネルには絶対に触らない
- ディップスイッチの設定は、当社からの指示がない限り出荷時の状態から変更しない
- 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につながる
- 電源を切ってから再度起動する場合は、20秒以上経過後に行う

電源を入れてから約60秒間は画面に何も表示されませんが異常ではありません。90秒以上経過しても画面に何も表示されない場合は異常が考えられますので、一度電源を切り、10秒以上経過後に再度電源を入れ直してみてください。

## ■セルフテストの結果

### 正常な場合

- ・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、「正常に作動しないとき」を参照して対処を行ってください。(⇒133頁)

- 設置・移設直後や初期化を行った後は、下記の項目で設定を行ってください。
    - ・「NETWORK OPTIONS」の「e-AMUSEMENT」を「ON」に設定(出荷時は「OFF」設定)(⇒104頁)
    - ・「NETWORK OPTIONS」の「SHOP SETTINGS」で店舗名・都道府県名の設定(⇒107頁)
- ※ e-AMUSEMENT を ON に設定すると、店舗名と都道府県名の設定が「未設定」の場合、テストモードを終了できません。

## ゲーム内容の設定と調整

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。

### ■テストモードの起動方法

**1** 電源スイッチを入れる

**2** テストボタンを押す

- 1 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。
- 2 画面に MAIN MENU が表示されます。

**MEMO** ● 電源スイッチを入れ、セルフテスト開始前からテストボタンを押し続けると、現在の設定内容を消去して、出荷時の設定になります。

### ■テストモードの終了方法

**1** ゲームモードを選択する

プレイヤー1の右ボタン、または左ボタンを押して、MAIN MENU 画面の「GAME MODE」を選択します。

**2** プレイヤー1のスタートボタンを押す

画面がゲームモードになり、ゲームデモが始まります。

## ■MAIN MENU 画面



VER.JAA	本製品の仕向地とバージョンを表示しています。	
I/O CHECK	各コントロールの作動とランプの点灯を確認します。	(⇒90 頁)
SCREEN CHECK	画面の大きさなどを調整します。	(⇒97 頁)
COLOR CHECK	画面のカラー調整を行います。	(⇒98 頁)
ROM CHECK	ハードディスクのデータ内容を確認します。	(⇒99 頁)
DIP SWITCH CHECK	PCB ユニットのディップスイッチ設定を確認します。	(⇒100 頁)
SOUND OPTIONS	サウンドに関する設定を行います。	(⇒101 頁)
GAME OPTIONS	ゲームに関する設定を行います。	(⇒102 頁)
COIN OPTIONS	プレー料金に関する設定を行います。	(⇒103 頁)
NETWORK OPTIONS	ネットワークに関する設定と通信状況の確認を行います。	(⇒104 頁)
RANKING DATA	ランキングデータを消去します。	(⇒109 頁)
BOOKKEEPING	コインに関する集計データの表示と消去を行います。	(⇒110 頁)
CLOCK	現在時刻の設定を行います。	(⇒116 頁)
ALL FACTORY SETTINGS	テストモードの設定を出荷時の状態にします。(BOOKKEEPING, CLOCK, RANKING DATA を除く)	(⇒117 頁)
SYSTEM INFORMATION	システムに関する情報を表示します。	(⇒118 頁)
CD/DVD EJECT	本製品では使用しません。	
EVENT MODE	店舗内大会用の設定を行います。	(⇒118 頁)
GAME MODE	プレイヤー1 のスタートボタンを押すことで、テストモードを終了し、ゲームモードに戻ります。	

## ■モードの選択方法

MAIN MENU から各モードの選択のしかた

**モードの選択** プレーヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

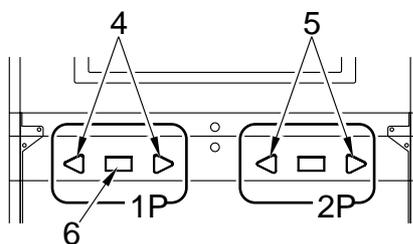
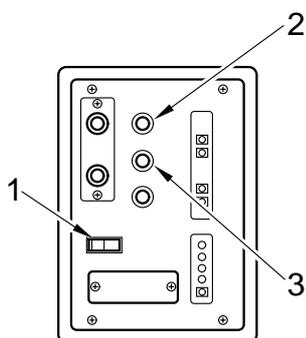
**モードの決定** プレーヤー1 のスタートボタンを押す

●モードについての詳しい説明は、前ページの参照ページをご覧ください。

## ■テストモードで使用するボタン

サービスパネル

コントロールパネル



1	サブ電源スイッチ(OFF / ON)
2	テストボタン(TEST)
3	サービスボタン(SERVICE)

4	モードと項目の選択: プレーヤー1 の左ボタン、または右ボタン
5	設定値の変更: プレーヤー2 の左ボタン、または右ボタン
6	決定:プレーヤー1 のスタートボタン

## 各モードについての説明

■設定値があるモードでは、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。

- ・設定値を変更したいときは、プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押して変更したい項目を選択し、プレイヤー2の左ボタン、または右ボタンを押して設定値を変更します。
  - ・設定値を変更したときは「SAVE AND EXIT」を選択し、プレイヤー1のスタートボタンを押してください。
- 「NOW SAVING」の表示とともに自動的に設定値がセーブされ、その後 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」を選択した場合は、次のメッセージが表示されます。

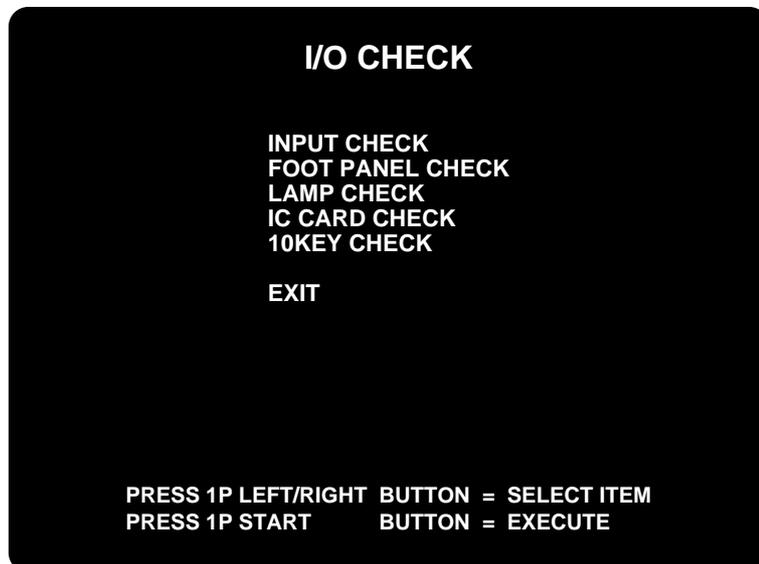
YOU HAVE NOT SAVED YET.  
SAVE CHANGES NOW? YES / NO

- ・プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押して「YES/NO」を選択し、プレイヤー1のスタートボタンを押して決定してください。
- 「YES」を選択した場合は、「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」を選択した場合は、「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。

## I/O CHECK

## 各コントロールのチェック

- 各ボタンやランプ、コインセクター、IC カードリーダーなどの作動確認を行うモードです。



INPUT CHECK	各ボタンの入力「ON/OFF」を確認します。	(⇒91 頁)
FOOT PANEL CHECK	フットパネル(スイッチ)の入力「ON/OFF」を確認します。	(⇒92 頁)
LAMP CHECK	各ランプの点灯「ON/OFF」を確認します。	(⇒93 頁)
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。	(⇒94 頁)
10KEY CHECK	10 キー(IC カードユニット)の作動確認を行います。	(⇒96 頁)

項目の選択

プレイヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

項目の決定

項目を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押す

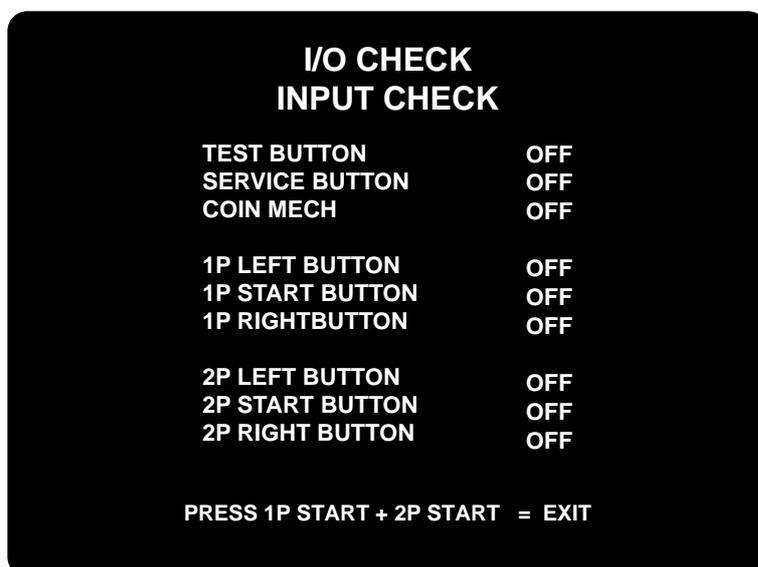
MAIN MENU に戻る

「EXIT」を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押す

## I/O CHECK &gt;&gt; INPUT CHECK

## 各ボタンやコインセレクターの入力チェック

■各ボタンや、コインセレクターの作動確認を行うモードです。  
それぞれの入力「ON/OFF」がチェックできます。



TEST BUTTON SERVICE BUTTON	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 :スイッチが切られています。
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 :スイッチが切られています。
1P LEFT BUTTON 1P START BUTTON 1P RIGHT BUTTON	プレイヤー1 の各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 :スイッチが切られています。
2P LEFT BUTTON 2P START BUTTON 2P RIGHT BUTTON	プレイヤー2 の各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 :スイッチが切られています。

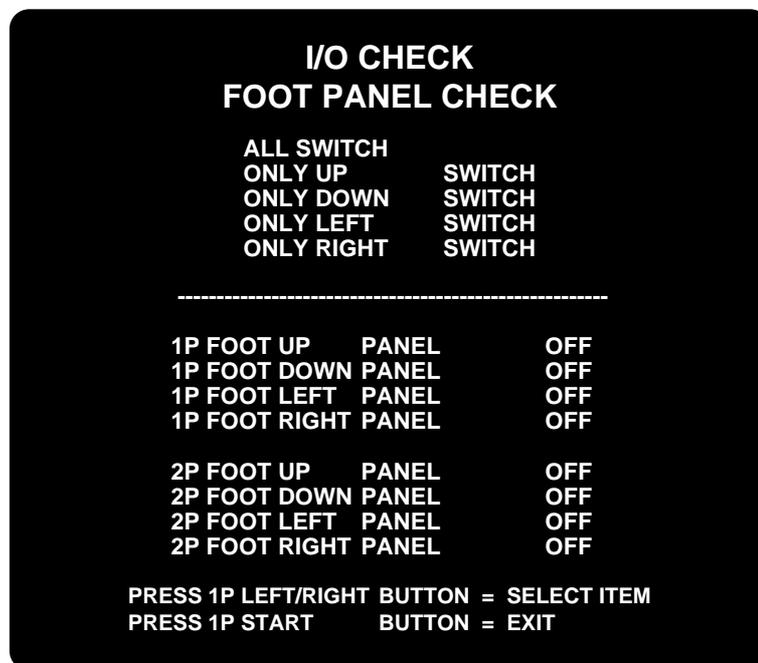
I/O CHECK に戻る

プレイヤー1 のスタートボタンを押しながら、プレイヤー2 のスタートボタンを押す

## I/O CHECK » FOOT PANEL CHECK

## フットパネルの作動チェック

■フットパネル内のスイッチの作動確認を行うモードです。  
実際にパネルを踏んで、踏まれていることを正しく感知できているかどうかを確認します。



ALL SWITCH	4カ所(前・後・左・右)のスイッチすべてを確認します。
ONLY UP SWITCH	各フットパネルの前スイッチのみが反応します。
ONLY DOWN SWITCH	各フットパネルの後スイッチのみが反応します。
ONLY LEFT SWITCH	各フットパネルの左スイッチのみが反応します。
ONLY RIGHT SWITCH	各フットパネルの右スイッチのみが反応します。
1P FOOT UP PANEL 1P FOOT DOWN PANEL 1P FOOT LEFT PANEL 1P FOOT RIGHT PANEL 2P FOOT UP PANEL 2P FOOT DOWN PANEL 2P FOOT LEFT PANEL 2P FOOT RIGHT PANEL	各フットパネルとも踏まれたことを感知すると「ON」、感知できない場合は「OFF」と表示されます。

**MEMO** ●フットパネルを踏んでいないのにフットパネルが「ON」になるときは、フットパネル部に砂などの異物が入り込んでいることが考えられますので、砂や異物を取り除いてください。(⇒75頁)

項目の選択

プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押す

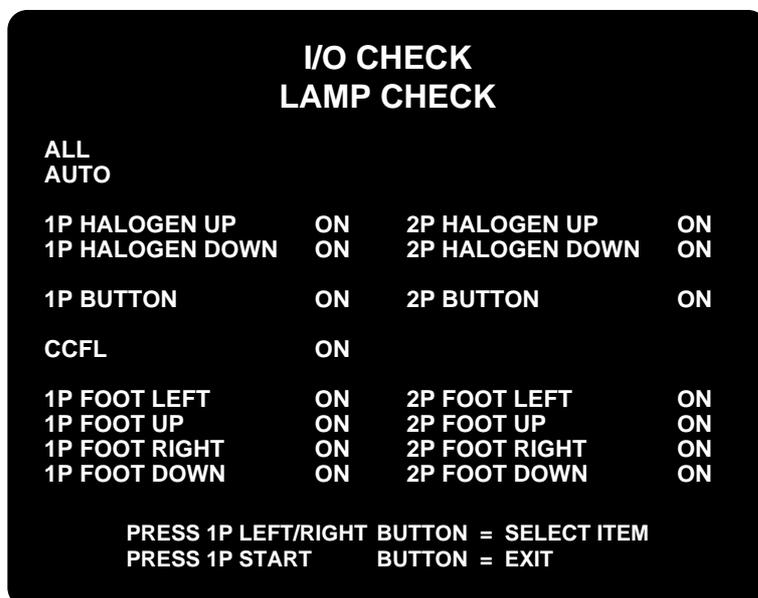
I/O CHECKに戻る

プレイヤー1のスタートボタンを押す

## I/O CHECK &gt;&gt; LAMP CHECK

## 各ランプの点灯チェック

■各ランプが正常に点灯するか確認するモードです。



ALL	すべてのランプを同時に点灯させます。
AUTO	1P HALOGEN UP から順に点灯させ、2P FOOT DOWN が点灯したら 1P HALOGEN UP に戻って繰り返します。
1P HALOGEN UP 1P HALOGEN DOWN 2P HALOGEN UP 2P HALOGEN DOWN 1P BUTTON 2P BUTTON CCFL 1P FOOT LEFT 1P FOOT UP 1P FOOT RIGHT 1P FOOT DOWN 2P FOOT LEFT 2P FOOT UP 2P FOOT RIGHT 2P FOOT DOWN	選択した項目が「OFF」から「ON」になると同時に、選択したランプが点灯します。

項目の選択

プレイヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

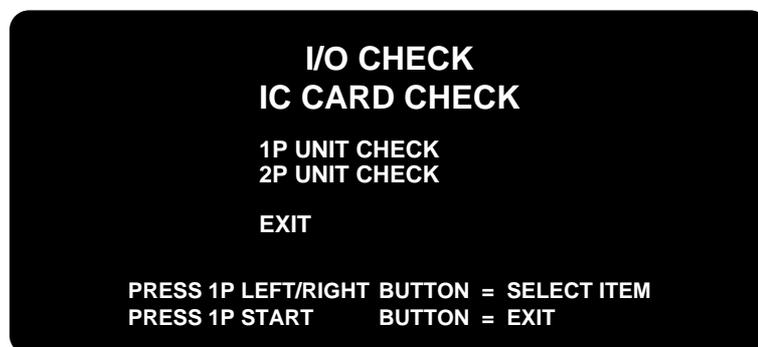
I/O CHECK に戻る

プレイヤー1 のスタートボタンを押す

## I/O CHECK &gt;&gt; IC CARD CHECK

## IC カードリーダーの作動をチェック

■e-AMUSEMENT PASS と IC カードリーダーの作動確認を行うモードです。  
IC カードリーダーの作動確認には e-AMUSEMENT PASS が必要です。



1P UNIT CHECK  
2P UNIT CHECK

確認する IC カードリーダーを選択します。  
・ 1P UNIT CHECK: プレーヤー1 側の IC カードリーダー  
・ 2P UNIT CHECK: プレーヤー2 側の IC カードリーダー

項目の選択

プレーヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

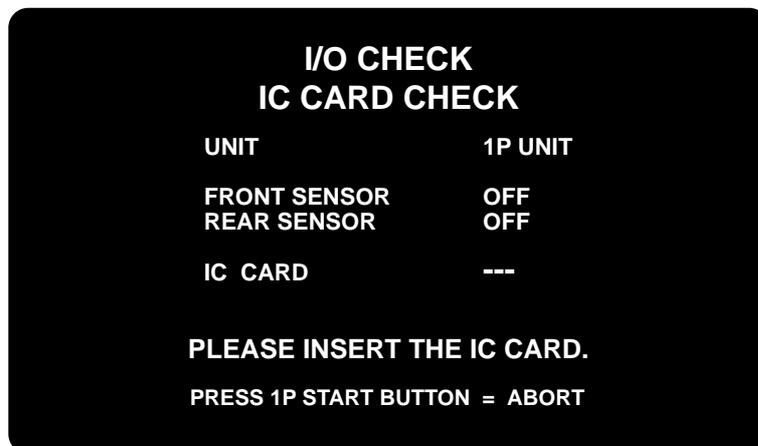
項目の決定

項目を選択後にプレーヤー1 のスタートボタンを押す

I/O CHECK に戻る

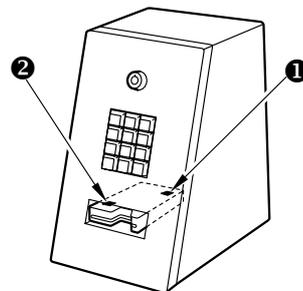
「EXIT」を選択後にプレーヤー1 のスタートボタンを押す

■確認する IC カードリーダーを決定すると、次の画面が表示されます。  
用意した e-AMUSEMENT PASS を e-AMUSEMENT PASS 挿入口に入れてください。



UNIT	前画面で決定した IC カードリーダーが表示されます。 ・ 1P UNIT: プレーヤー1 側 ・ 2P UNIT: プレーヤー2 側
FRONT SENSOR REAR SENSOR	IC カードリーダー内のセンサー状態を表示します。 ・ ON : カードがセンサーに反応しています。 ・ OFF : カードがセンサーに反応していません。  e-AMUSEMENT PASS が挿入されていない場合 ・ FRONT SENSOR : OFF ・ REAR SENSOR : OFF e-AMUSEMENT PASS が挿入口付近にある場合 ・ FRONT SENSOR : ON ・ REAR SENSOR : OFF e-AMUSEMENT PASS が完全に挿入されている場合 ・ FRONT SENSOR : ON ・ REAR SENSOR : ON
IC CARD	挿入された e-AMUSEMENT PASS の状態を表示します。 ・ OK : e-AMUSEMENT PASS が認識されました。 ・ BAD : e-AMUSEMENT PASS が認識できませんでした。 ・ --- : e-AMUSEMENT PASS が挿入されていません。

MEMO ● 図の位置 ①② にセンサーがあります。



I/O CHECK に戻る

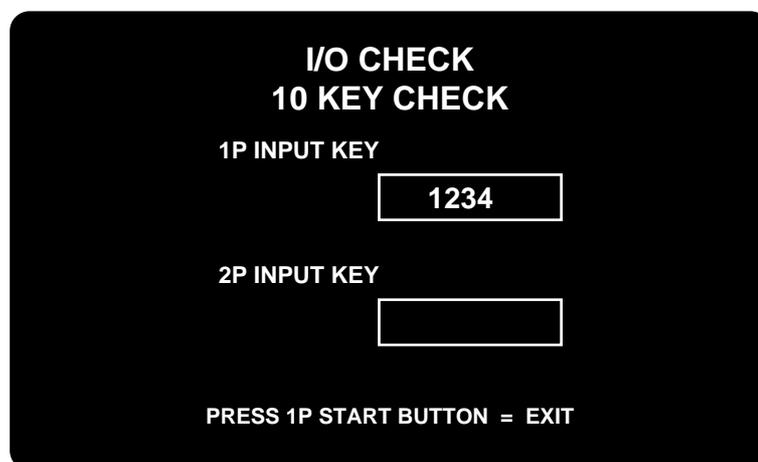
プレーヤー1 のスタートボタンを押す

## I/O CHECK &gt;&gt; 10KEY CHECK

## 10 キーユニットの作動チェック

■ 10 キーが正常に入力できるか確認するモードです。

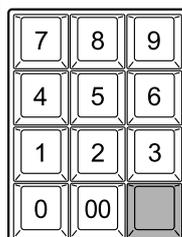
プレイヤー1側の10キーとプレイヤー2側の10キーのキーをそれぞれ押して、正しく入力できるか確認してください。



1P INPUT KEY  
2P INPUT KEY

プレイヤー1側、およびプレイヤー2側の10キーから入力された数字が表示されます。(図は1、2、3、4と入力した例)  
次のキーは特殊キーとなります。

- ・  キー: このキーは入力できません。(機能しません)
- ・  キー: 0が2つ入力されます。



I/O CHECKに戻る

プレイヤー1のスタートボタンを押す

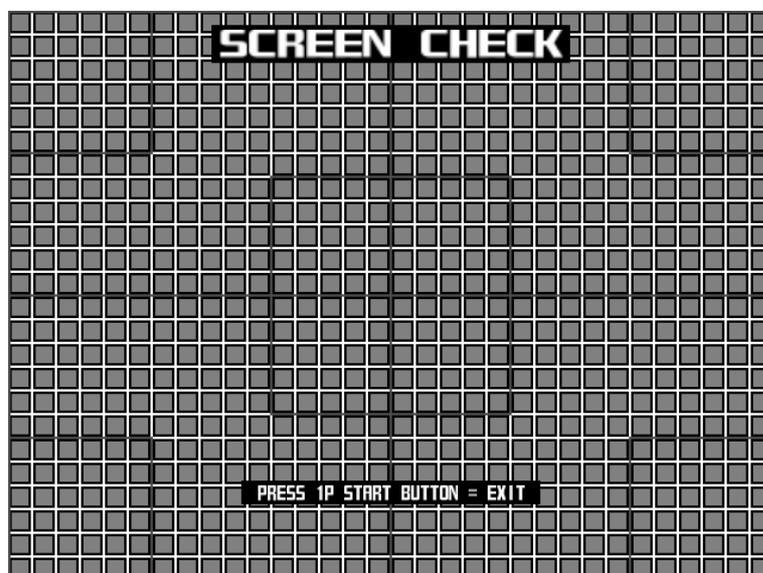
## SCREEN CHECK

### 画面の大きさなどの調整

■画面表示を確認するモードです。

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、調整してください。

(⇒119 頁)



MAIN MENU に戻る

プレイヤー1のスタートボタンを押す

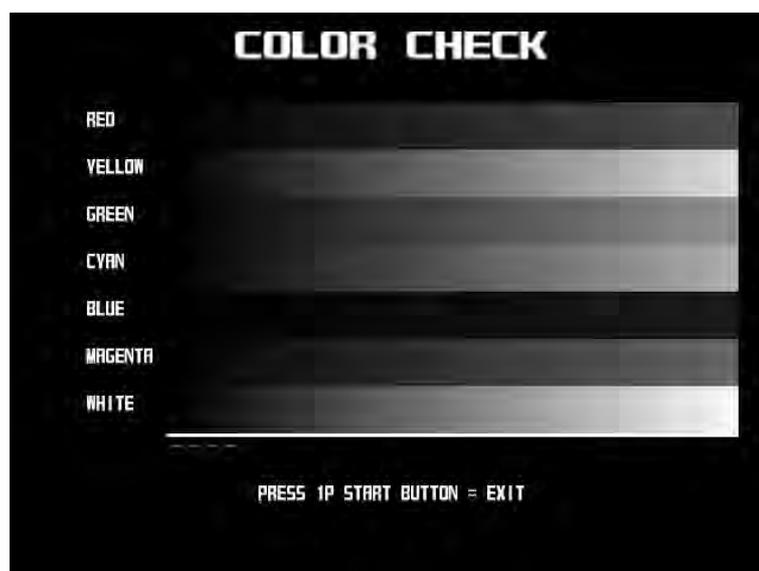
## COLOR CHECK

### 画面のカラー調整

■カラー表示を確認するモードです。

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調整してください。(⇒119 頁)

そのとき、「COLOR LESS」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。



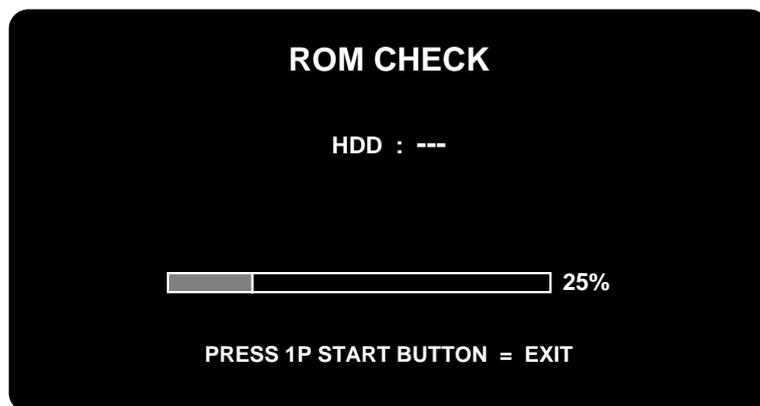
MAIN MENU に戻る

プレイヤー1のスタートボタンを押す

## ROM CHECK

### ハードディスクのデータ内容のチェック

■ハードディスク内のデータ内容に問題がないか確認するモードです。  
このモード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 15 分間要します。



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)
------------	---

チェックの結果、正常なときは「OK」が表示されます。

HDD : OK

チェックの結果、異常があると「BAD」が表示されます。

HDD : BAD

**MEMO** ●「BAD」と表示されたときは、一度主電源スイッチを切り、20 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、アフターサービス窓口にご連絡してください。

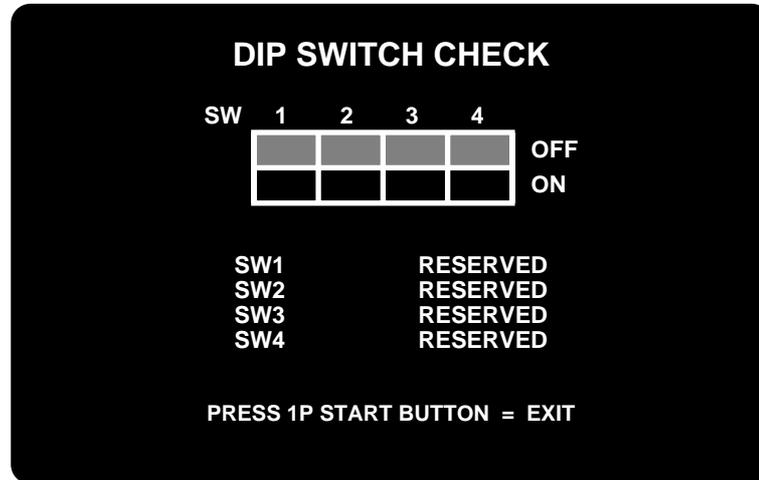
チェックを中断する プレーヤー1 のスタートボタンを押す

MAIN MENU に戻る プレーヤー1 のスタートボタンを押す

## DIP SWITCH CHECK

### ディップスイッチの設定を確認

■PCBユニットのディップスイッチの設定状態を確認するモードです。  
ディップスイッチは当社からの指示がない限り、下記の設定で運用してください。



SW1 ~ SW4

各スイッチの位置が表示されます。(図はすべて OFF)

ディップスイッチの設定が出荷時と異なる場合は、次のメッセージが表示されます。

**CHECK YOUR SETTINGS AND OPERATE  
DIP SWITCHES ON THE PCB.**

チェックを中断する

プレイヤー1のスタートボタンを押す

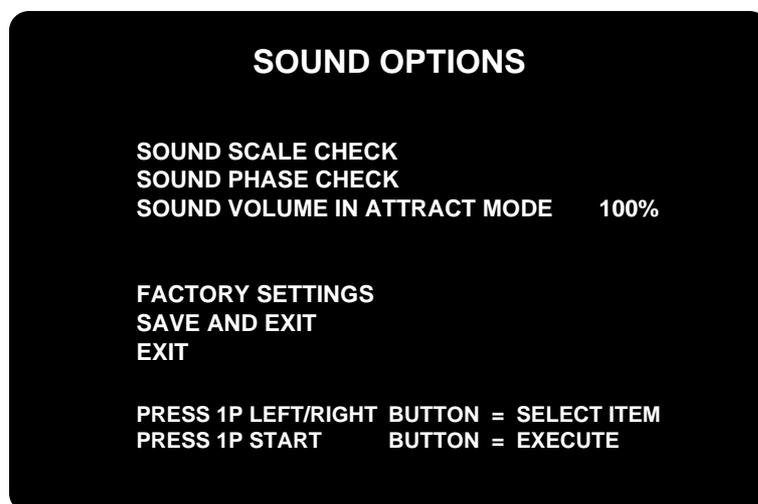
MAIN MENUに戻る

プレイヤー1のスタートボタンを押す

## SOUND OPTIONS

### サウンドに関する設定

■サウンドに関する設定と確認を行うモードです。



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。左右どちら側のスピーカーが鳴っているか「LEFT/RIGHT」で表示されます。項目を変更することで音が止まります。
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、モニターの正面に立って確認してください。 「LOUD」の表示のときは大きな音が鳴ります。 「SOFT」の表示のときは小さな音が鳴ります。 表示と逆の音が聞こえるときは、スピーカー配線の逆差しが考えられます。
SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE	デモ中のサウンドボリュームを、ゲーム中のサウンドボリューム設定の何パーセントにするかを設定します。
FACTORY SETTINGS	プレイヤー1 のスタート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

プレイヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

設定の変更

項目を選択した状態でプレイヤー2 の左ボタン、または右ボタンを押す

MAIN MENU に戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押す

## GAME OPTIONS

### ゲームに関する設定

■ゲームに関する設定と確認を行うモードです。



DIFFICULTY LEVEL	ゲームの難易度設定を行います。 ・ 1 : EASIEST (非常に易しい) ・ 2 : VERY EASY (とても易しい) ・ 3 : EASY (易しい) ・ 4 : MEDIUM (標準) ・ 5 : MEDIUM HARD (やや難しい) ・ 6 : HARD (難しい) ・ 7 : VERY HARD (とても難しい) ・ 8 : HARDEST (非常に難しい)
MAX STAGE	プレー時のステージ数設定を行います。 (1～5)
MUSIC SELECT TIME	曲選択時の制限時間設定を行います。(30～90秒)
GAME OVER DURING SONG	ダンスゲージが「0」になったときの終わりを設定します。 ・ ON : ゲームオーバー画面を表示 ・ OFF : 曲の最後までプレーしてからゲームオーバー画面を表示
FACTORY SETTINGS	プレイヤー1のスタート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

プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押す

設定の変更

項目を選択した状態でプレイヤー2の左ボタン、または右ボタンを押す

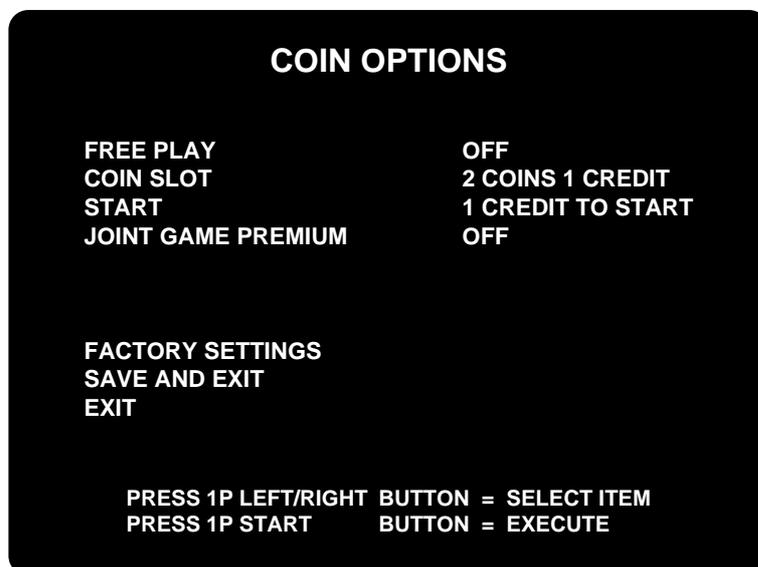
MAIN MENUに戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にプレイヤー1のスタートボタンを押す

## COIN OPTIONS

### コインに関する設定

■プレー料金に関する設定と確認を行うモードです。



FREE PLAY	フリープレーの設定を行います。 ・ON :フリープレーに設定する ・OFF :フリープレーを設定しない 「FREE PLAY」を「ON」にすると、下記の項目は表示されません。 また、無料でのプレーとなるため十分注意してください。
COIN SLOT	コインに対するクレジット数の設定を行います。 (1 COIN 1 CREDIT ~ 16 COINS 1 CREDIT)
START	ゲーム開始に必要なクレジット数の設定を行います。 (1 CREDIT ~ 16 CREDITS)
JOINT GAME PREMIUM	1P でプレー権利が発生したとき、2P のプレー参加時にクレジットを要求するかを設定します。 ・ON :2P のクレジットは不要 ・OFF :2P にも通常クレジットを要求
FACTORY SETTINGS	プレイヤー1 のスタート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。

「EVENT MODE」を使用する場合は、「FREE PLAY」を「ON」に設定してください。  
(⇒118 頁)

#### 項目の選択

プレイヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

#### 設定の変更

項目を選択した状態でプレイヤー2 の左ボタン、または右ボタンを押す

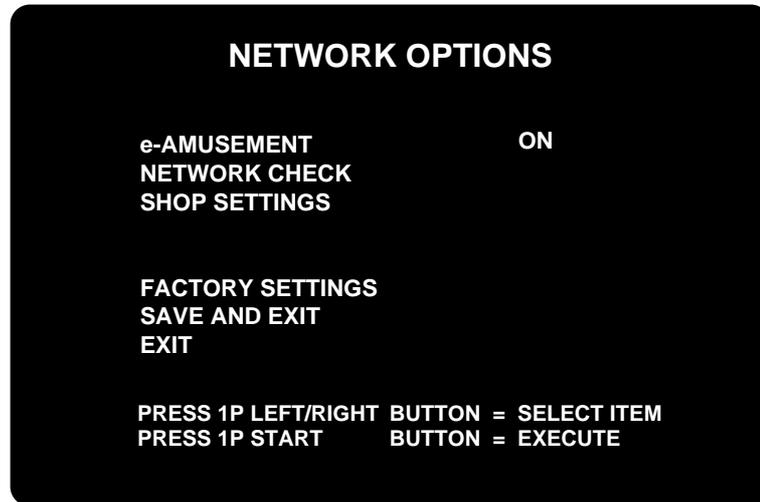
#### MAIN MENU に戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押す

## NETWORK OPTIONS

### ネットワークに関する設定と通信状況のチェック

■ ネットワークに関する設定と、通信状況の確認を行うモードです。



・ 設置直後や、e-AMUSEMENT を使用しない設定になっている場合は、NETWORK CHECK および SHOP SETTINGS の項目は表示されません。

e-AMUSEMENT	e-AMUSEMENT の設定を選択します。 ・ ON : e-AMUSEMENT サービスを利用します。 ・ OFF : e-AMUSEMENT サービスを利用しません。 (出荷時設定)
NETWORK CHECK	ネットワークの通信状況の確認を行います。(⇒105 頁)
SHOP SETTINGS	本製品を運営する店舗情報を設定します。(⇒107 頁)
FACTORY SETTINGS	プレイヤー1 のスタート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。

e-AMUSEMENT 項目を変更して保存すると、下記のメッセージが表示されます。

**PLEASE TURN OFF THE POWER SWITCH.**

メッセージが表示されたら、電源を切り、20 秒以上経過した後に再度電源を入れてください。

e-AMUSEMENT 項目を「ON」に設定した場合は、必ず店舗名と都道府県名を設定してください。(出荷時は OFF に設定されています)

未設定の場合、テストモードを終了できません。

項目の選択

プレイヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

設定の変更

項目を選択した状態でプレイヤー2 の左ボタン、または右ボタンを押す

MAIN MENU に戻る

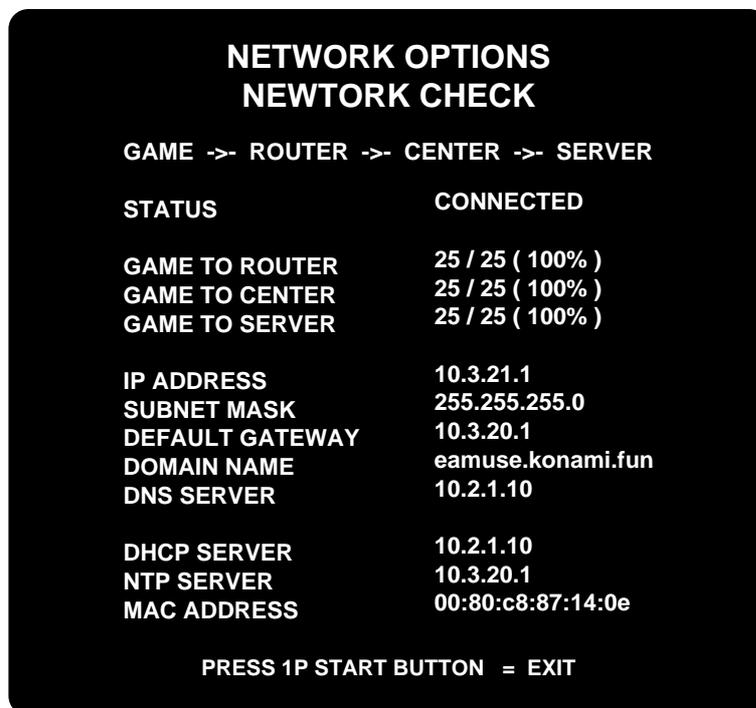
「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押す

## NETWORK OPTIONS &gt;&gt; NETWORK CHECK

## ネットワークの通信状況チェック

■e-AMUSEMENT サービスを利用した場合の通信状況の確認を行うモードです。このモードは「NETWORK OPTIONS」の項目選択画面で「e-AMUSEMENT」項目が「ON」設定の場合に表示されます。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。

**MEMO** ● 確認項目の条件を満たさないときは、通信関係の不良が考えられます。「正常に作動しないとき」を参照して対処してみてください。  
(⇒137 頁)  
対処を行っても同じ症状を繰り返したり、本書に記載されていない症状が発生するときは、アフターサービス窓口にご連絡してください。



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況が表示されます。</p> <p>GAME -&gt;- ROUTER -&gt;- CENTER -&gt;- SERVER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ GAME 本体ユニット</li> <li>・ ROUTER 店舗内 VPN ルーター</li> <li>・ CENTER e-AMUSEMENT の入口</li> <li>・ SERVER センター内サーバー (コナミ センターサーバー内)</li> </ul>
	<p>正常なときは「&gt;」マークが左から右にほぼ一定速度で動いています。</p> <p style="text-align: right;"><b>確認項目</b></p> <p>異常なときは「ROUTER」、「CENTER」、「SERVER」が赤色表示になります。</p>

STATUS	<p>通信状況が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ CONNECTED :通信が行われています。</li> <li>・ NOT CONNECTED:通信できません。</li> </ul> <p>「CONNECTED」と表示されていれば正常です。</p> <p>「-」が表示されているときは通信状況を確認中です。</p>	<b>確認項目</b>
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	<p>本体ユニットから各区分までの応答をチェックしています。</p> <p>左右の数値がほぼ同じであれば正常です。</p>	<b>確認項目</b>
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 GATEWAY*	デフォルトゲートウェイの 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名が表示されます。	
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。	

\* センターサーバーより取得した内容で、変更することはできません。

NETWORK OPTIONS  
に戻る

プレイヤー1 のスタートボタンを押す

## NETWORK OPTIONS &gt;&gt; SHOP SETTINGS

## 店舗情報の設定

■店舗情報を設定するモードです。

このモードは「NETWORK OPTIONS」の項目選択画面で「e-AMUSEMENT」項目が「ON」設定の場合に表示されます。



SHOP NAME SETTING	本製品を運営する店舗名(最大 16 文字)を設定します。 (⇒108 頁) ・ 店舗名が設定されていない場合は「未設定」と表示されます。 ・ 店舗名が設定されている場合は、店舗名が表示されます。  この項目を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押すことで、店舗名の設定画面が表示されます。
PREFECTURE	本製品を運営する店舗所在地の都道府県名を設定します。 ・ 都道府県名が設定されていない場合は「未設定」と表示されます。 ・ 都道府県名が設定されている場合は、都道府県名が表示されます。
FACTORY SETTINGS	プレイヤー1 のスタート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。

## 項目の選択

プレイヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

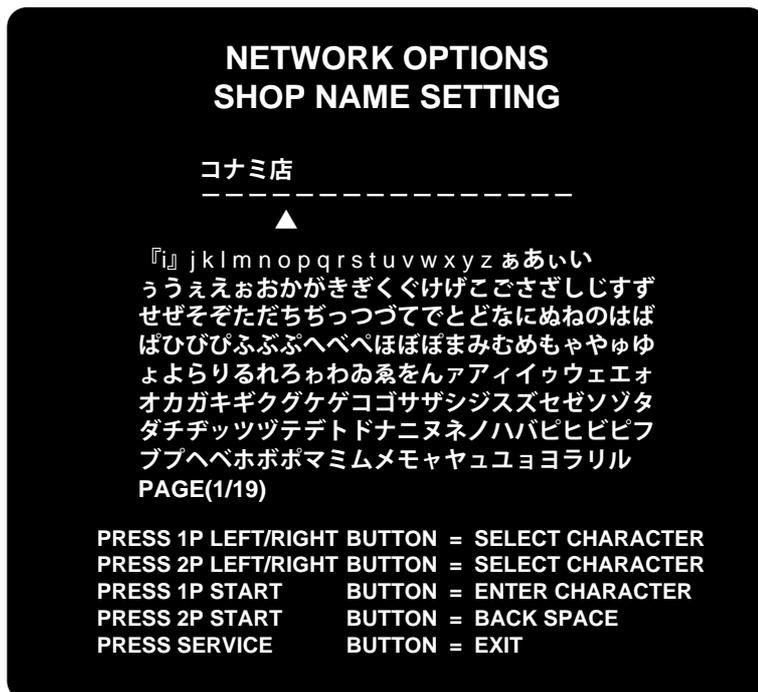
## 設定・設定の変更

項目を選択した状態でプレイヤー1 のスタートボタンを押す

NETWORK OPTIONS  
に戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押す

## 店舗名の設定画面



## ● 店舗名の入力のしかた

カーソルを移動して文字を選び、1文字ずつ確定して店舗名を入力します。店舗名は最大16文字まで入力できます。

カーソルの移動	<p>カーソル(『』)を上下左右に移動させる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 上移動: プレーヤー1 の左ボタン</li> <li>・ 下移動: プレーヤー1 の右ボタン</li> <li>・ 左移動: プレーヤー2 の左ボタン</li> <li>・ 右移動: プレーヤー2 の右ボタン</li> </ul> <p>カーソルが1番上の状態で上へ、または1番下の状態で下へカーソルを移動させると、文字一覧のページが替わります。</p>
カーソル位置の文字を入力	<p>プレーヤー1のスタートボタンを1回押すと、カーソル位置の文字(『』内の文字)を画面上部の店舗名入力欄に1文字入力します。</p> <p>カーソル位置を移動せずにプレーヤー1のスタートボタンを複数回押すと、押した回数だけカーソル位置の文字が入力できます。</p>
1文字戻る	<p>プレーヤー2のスタートボタンを押すと、店舗名入力欄の最後の文字が消えます。</p>
店舗名確定	<p>サービスボタンを押すと、店舗名入力欄に入力した店舗名が確定し、店舗情報設定画面に戻ります。</p>

## MEMO

- 店舗内で複数の本製品を運用する場合は、「コナミ1」、「コナミ2」のように、店舗名が同じにならないように設定してください。
- この項目で設定した店舗名はゲーム画面に表示されます。

SHOP SETTINGS に戻る

サービスパネルのサービスボタンを押す

## RANKING DATA

### ランキングデータの消去

■ 本体内に記録されているランキングデータを消去するモードです。



CLEAR RANKING DATA	ランキングデータを消去します。
--------------------	-----------------

「CLEAR RANKING DATA」を選択後にプレイヤー1のスタートボタンを押すと、次のメッセージが表示されます。

DO YOU WANT TO CLEAR RANKING DATA? YES/NO

- ・ ランキングデータを消去する : 「YES」を選択
- ・ ランキングデータを残す : 「NO」を選択→「NOT CLEARED」と表示され、データの消去は行われません。

「YES」を選択した場合は、再度確認を求められます。

SURE? YES/NO

- ・ ランキングデータを消去する : 「YES」を選択→「NOW ERASING」と表示され、本体内のランキングデータが出荷時の状態になります。
- ・ ランキングデータを残す : 「NO」を選択

**MEMO** ● 消去したランキングデータを戻すことができません。

項目の選択

プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押す

ランキングデータの消去

「CLEAR RANKING DATA」を選択した状態で、プレイヤー1のスタートボタンを押す

MAIN MENUに戻る

「EXIT」を選択後にプレイヤー1のスタートボタンを押す

## BOOKKEEPING

## コインに関する集計データの表示

■投入されたコイン数に関する集計データを表示するモードです。  
このモードで、投入されたコインに関する集計データやプレー状況を見ることができます。



BOOKKEEPING	<p>コインやプレー状況の集計を行うか設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ON :集計を行います。</li> <li>・ OFF:集計を行いません。</li> </ul> <p>(「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)</p> <p>「ON」設定にすると、図の画面はサブ画面になります。ふたたびこの画面を表示させるには、各集計画面でプレイヤー2のスタートボタンを押してください。</p> <p>「CLOCK」が未設定の状態ですら「ON」にしようとすると、</p> <p><b>FIRST. SET THE CLOCK. "CLOCK" ITEM IS IN MAIN MENU.</b></p> <p>と表示されて「ON」にできません。 MAIN MENU から「CLOCK」を選択し、現在時刻を設定してから「ON」に設定してください。</p>
CLEAR ALL DATA	<p>集計データを出荷時の状態にします。 プレイヤー1のスタートボタンを押すと、</p> <p><b>DO YOU WANT TO CLEAR ALL DATA? YES/NO</b></p> <p>と表示されますのでプレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押して、「YES/NO」を選択してください。</p> <p>「YES」を選択した場合は再度確認を求められます。 再度「YES」を選択した場合は「NOW ERASING」の表示とともに「BOOKKEEPING」のデータが消去されます。 「NO」を選択した場合は「NOT CLEARED」と表示され、データの消去は行われません。</p>
SAVE AND EXIT	<p>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。</p>

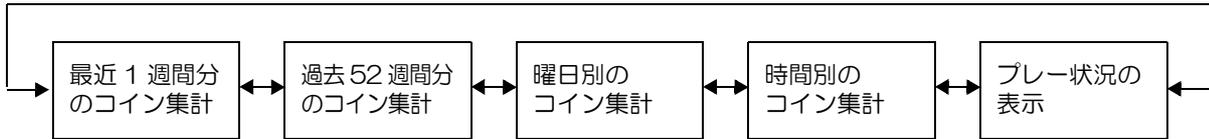
項目の選択

プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押す

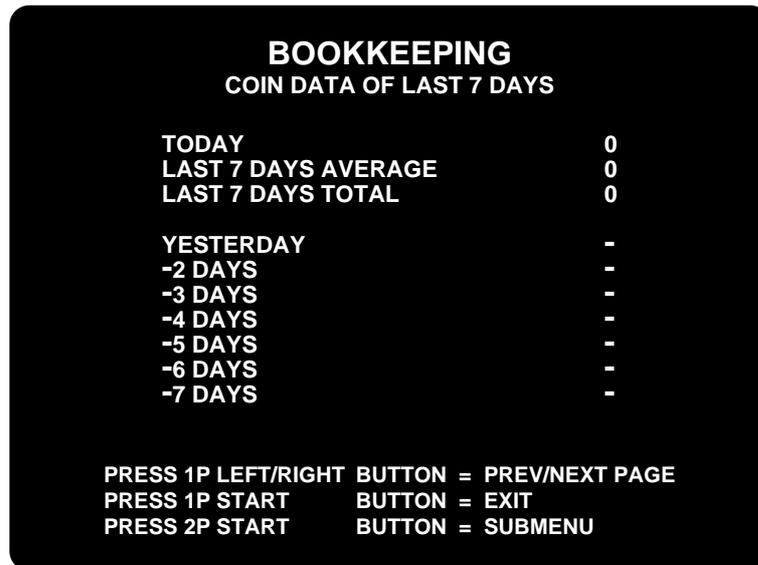
MAIN MENU に戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にプレイヤー1のスタートボタンを押す

■「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。プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押すごとに次のように画面が変わります。



### 最近1週間分のコイン集計表示画面



TODAY	今日のコイン数
LAST 7DAYS AVERAGE	昨日まで1週間の1日あたりの平均コイン数
LAST 7DAYS TOTAL	昨日まで1週間の総コイン数
YESTERDAY	昨日のコイン数
-2 DAYS	2日前のコイン数
-3 DAYS	3日前のコイン数
-4 DAYS	4日前のコイン数
-5 DAYS	5日前のコイン数
-6 DAYS	6日前のコイン数
-7 DAYS	7日前のコイン数

集計の行われていない日は「-」で表示されます。

- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| 次の集計画面を表示           | プレイヤー1の右ボタンを押す    |
| 前の集計画面の表示           | プレイヤー1の左ボタンを押す    |
| MAIN MENUに戻る        | プレイヤー1のスタートボタンを押す |
| BOOKKEEPING MENUを表示 | プレイヤー2のスタートボタンを押す |

過去 52 週間(1 年間)分のコイン集計表示画面

BOOKKEEPING							
COIN DATA OF LAST 52 WEEKS							
-01:	-	-14:	-	-27:	-	-40:	-
-02:	-	-15:	-	-28:	-	-41:	-
-03:	-	-16:	-	-29:	-	-42:	-
-04:	-	-17:	-	-30:	-	-43:	-
-05:	-	-18:	-	-31:	-	-44:	-
-06:	-	-19:	-	-32:	-	-45:	-
-07:	-	-20:	-	-33:	-	-46:	-
-08:	-	-21:	-	-34:	-	-47:	-
-09:	-	-22:	-	-35:	-	-48:	-
-10:	-	-23:	-	-36:	-	-49:	-
-11:	-	-24:	-	-37:	-	-50:	-
-12:	-	-25:	-	-38:	-	-51:	-
-13:	-	-26:	-	-39:	-	-52:	-
PRESS 1P LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE							
PRESS 1P START		BUTTON = EXIT					
PRESS 2P START		BUTTON = SUBMENU					

-01 ~ -52

週別のコイン集計  
 ・ -01…1 週間前  
 ・ -02…2 週間前

集計の行われていない週は「-」で表示されます。

## 曜日別のコイン集計表示画面

<b>BOOKKEEPING</b>	
<b>COIN DATA OF EACH DAY</b>	
	<b>TOTAL</b>
MONDAY	-
TUESDAY	-
WEDNESDAY	-
THURSDAY	-
FRIDAY	-
SATURDAY	0
SUNDAY	-
PRESS 1P LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE PRESS 1P START            BUTTON = EXIT PRESS 2P START            BUTTON = SUBMENU	

・上記の画面表示は一例です。

MONDAY	月曜日のコイン数	集計の行われていない曜日は「-」で表示されます。
TUESDAY	火曜日のコイン数	
WEDNESDAY	水曜日のコイン数	
THURSDAY	木曜日のコイン数	
FRIDAY	金曜日のコイン数	
SATURDAY	土曜日のコイン数	
SUNDAY	日曜日のコイン数	

## 時間別のコイン集計表示画面

BOOKKEEPING								
COIN DATA OF EACH HOUR								
	TOTAL		TOTAL		TOTAL		TOTAL	
00:00	-	08:00	-	16:00	-			
01:00	-	09:00	-	17:00	-			
02:00	-	10:00	0	18:00	-			
03:00	-	11:00	-	19:00	-			
04:00	-	12:00	-	20:00	-			
05:00	-	13:00	-	21:00	-			
06:00	-	14:00	-	22:00	-			
07:00	-	15:00	-	23:00	-			

PRESS 1P LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE  
 PRESS 1P START BUTTON = EXIT  
 PRESS 2P START BUTTON = SUBMENU

00:00 ~ 23:00

時間帯別のコイン集計

- ・ 00:00…0 時台
- ・ 01:00…1 時台

集計の行われていない時刻は「-」で表示されます。

## プレー状況の表示画面

BOOKKEEPING PLAY DATA SUMMARY	
TOTAL ACTIVE TIME	10H11M12S
TOTAL PLAY TIME	0H00M00S
AVERAGE PLAY TIME	0M00S
LONGEST PLAY TIME	0M00S
SHORTEST PLAY TIME	0M00S
TOTAL PLAY COUNT	0
SOLO PLAY COUNT	0
2-PERSON PLAY COUNT	0
	20:00:00
PRESS 1P LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE	
PRESS 1P START BUTTON = EXIT	
PRESS 2P START BUTTON = SUBMENU	

TOTAL ACTIVE TIME	集計開始からの総稼働時間(図は 10 時間 11 分 12 秒)
TOTAL PLAY TIME	集計開始からの総プレー時間
AVERAGE PLAY TIME	集計開始からの平均プレー時間
LONGEST PLAY TIME	集計開始からの最長プレー時間
SHORTEST PLAY TIME	集計開始からの最短プレー時間
TOTAL PLAY COUNT	集計開始からの総プレー数
SOLO PLAY COUNT	集計開始からの 1 人プレーの回数
2-PERSON PLAY COUNT	集計開始からの 2 人プレーの回数
時刻	現在の時刻を 24 時間制で表示しています。 表示例…20:00:00

## CLOCK

## 現在時刻の設定

■現在の時刻を設定するモードです。

投入されたコインやプレー状況の集計を行うには、このモードで時刻設定を行ってください。時刻設定を行うことで、BOOKEEPNG でコイン集計やプレー状況の表示を見ることができます。



SET TIME	現在時刻を 24 時間制で合わせます。 (現在時刻が設定されていないときは「CLOCK NOT SET」と表示されます) ・ 時間を進めるとき : プレーヤー2 の右ボタンを押す ・ 時間を戻すとき : プレーヤー2 の左ボタンを押す
SAVE AND EXIT	設定を行っても、この項目で決定しなければ反映されません。

## 項目の選択

プレーヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

## 時刻を合わせる

進めるときはプレーヤー2 の右ボタンを押す  
戻すときはプレーヤー2 の左ボタンを押す

## MAIN MENU に戻る

「SAVE AND EXIT」または「EXIT」を選択後にプレーヤー1 のスタートボタンを押す

## ALL FACTORY SETTINGS

### 出荷時の設定に戻す

- 「BOOKKEEPING」・「CLOCK」・「RANKING DATA」以外のモード内の設定を、出荷時の状態に戻すモードです。



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

- ・ 出荷時の設定に戻す : 「YES」を選択
- ・ 出荷時の設定にしない : 「NO」を選択→「NO MODIFICATION」と表示され、出荷時の設定にはなりません。

「YES」を選択した場合は、再度確認を求められます。

### SURE? YES/NO

- ・ 出荷時の設定に戻す : 「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。
- ・ 出荷時の設定にしない : 「NO」を選択
- ・ 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、プレイヤー1のスタートボタンを押してMAIN MENUに戻り、必要な設定を行ってください。

### CHECK ALL ITEMS BEFORE OPERATION.

- ・ 設定を出荷時の状態にしたとき、下記のメッセージが表示される場合がありますので、そのときは主電源スイッチを切り、20秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れてください。

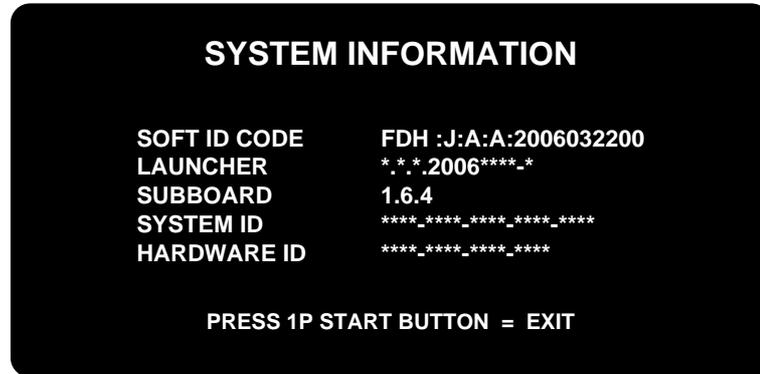
### PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT.

- |      |   |
|------|---|
| MEMO | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 次のモードは出荷時の設定になります。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・「SOUND OPTIONS」</li> <li>・「GAME OPTIONS」</li> <li>・「COIN OPTIONS」</li> <li>・「NETWORK OPTIONS」</li> </ul> </li> <li>● 次のモードは出荷時の設定にはなりません。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・「RANKING DATA」</li> <li>・「BOOKKEEPING」</li> <li>・「CLOCK」</li> </ul> </li> <li>● 出荷時の設定になった後は、もとの設定に戻すことはできません。</li> </ul> |
|------|---|

## SYSTEM INFORMATION

### システム情報の表示

■システムに関する情報を表示するモードです。



SOFT ID CODE	ソフトの識別コードを表示しています。
LAUNCHER	起動プログラムのバージョンを表示しています。
SUBBOARD	サブボードのバージョンを表示しています。
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。

MAIN MENU に戻る

プレイヤー1 のスタートボタンを押す

## EVENT MODE

### 店舗内大会用に設定する

■お客様が運営する店舗内大会などのイベント用に設定するモードです。  
「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

- 1 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

- 1 MAIN MENU 画面で「COIN OPTIONS」を選択する
- 2 「EVENT MODE」を「OFF」に設定する

**MEMO** ●「EVENT MODE」の設定を行うと、通常のゲームモードとは下記の点が異なります。  
・画面下に「EVENT MODE」と表示されます。  
・プレー時の選択画面と結果表示にタイムアウトがありません。

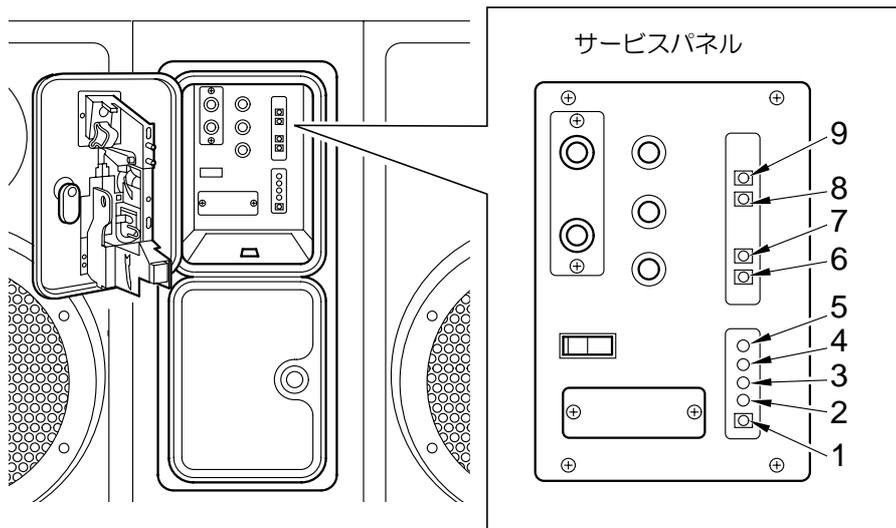
## モニター調整



●モニターは適切な調整で運営する

### ■モニター調整ボタン

- モニター調整ボタンはサービスパネル内部にあります。  
調整を行うときは、メンテナンスドアを開けてください。



1	CONTRAST	コントラスト調整 コントラスト調整ができます。
2	R.GAIN	赤色 入力ゲイン調整 右に回すと、赤色が濃くなります。
3	G.GAIN	緑色 入力ゲイン調整 右に回すと、緑色が濃くなります。
4	B.GAIN	青色 入力ゲイン調整 右に回すと、青色が濃くなります。
5	BRIGHT	輝度調整 画像の明るさ調整です。右に回すと画像が明るくなります。
6	H.SIZE	水平振り幅調整 水平方向の画像表示寸法を調整することができます。
7	H.POSI	水平位置調整 水平方向の画像表示位置を調整します。
8	V.SIZE	垂直振り幅調整 垂直方向の画像表示寸法を調整することができます。
9	V.POSI	垂直位置調整 垂直方向の画像表示位置を調整します。

## 8 メンテナンス

### e-AMUSEMENT PASS が詰まったときの対処

#### ■ 対処のしかた



- フロントカバーを開ける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
- フロントカバーを開けたとき、フロントカバーに荷重や衝撃を加えない
- フロントカバーを閉めた後は、施錠を確実にを行う
- 電源を切ってから再度起動する場合は、20 秒以上経過後に行う

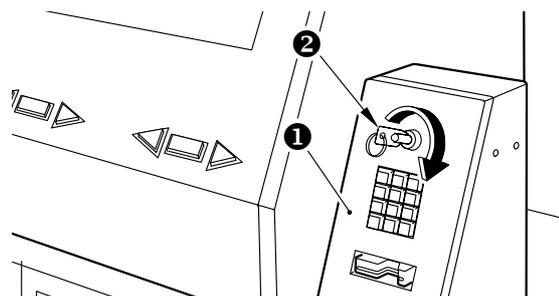


#### 1 電源を切る

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。

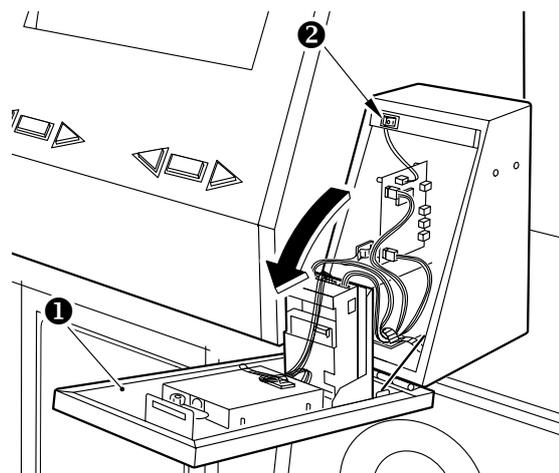
#### 2 鍵を開ける

フロントカバー①に、付属のメンテナンスドア用鍵②を差し込んで右に回します。



#### 3 IC カードユニットの電源を切る

- 1 鍵を持ってフロントカバー①を手前にゆっくりと開けます。
- 2 IC カードユニットの電源スイッチ②を切り、コンセントから電源プラグを抜きます。

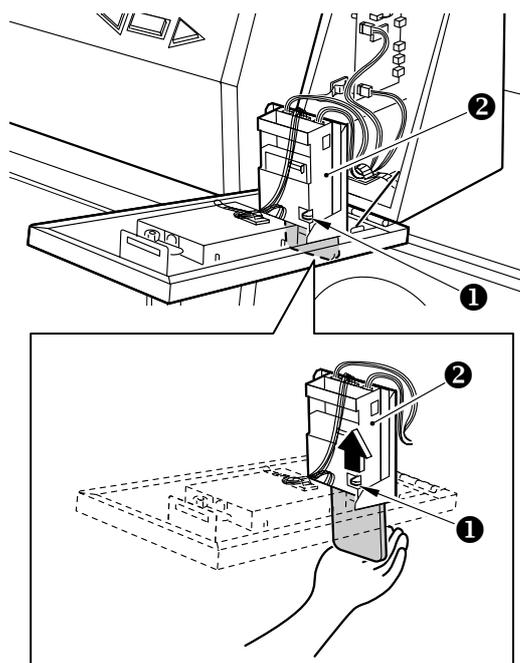


#### MEMO

- フロントカバーを開けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますので注意してください。
- IC カードユニットの電源スイッチは取り扱いに注意してください。  
(⇒25 頁)

## 4 レバーを押して、詰まっている e-AMUSEMENT PASS を排出させる

- 1 レバー①を矢印の方向に押しします。
- 2 ICカードリーダー②から排出された e-AMUSEMENT PASS を落とさないように手で受け取ります。



## 5 ICカードユニットの電源を入れる

ICカードユニットの電源プラグをコンセントに差し込み、電源スイッチを入れます。

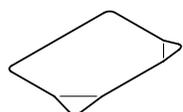
## 6 フロントカバーを閉める

- 1 フロントカバーを閉めます。
- 2 鍵を抜きます。

## 7 ICカードリーダーと取り出した e-AMUSEMENT PASS の状態を確認する

- 1 本体ユニットの電源を入れます。
- 2 テストモードの「IC CARD CHECK」で、ICカードリーダーの作動確認と取り出した e-AMUSEMENT PASS の状態を確認してください。  
(⇒94 頁)

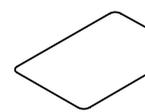
**MEMO** ●カード詰まりの原因になりますので、破損した e-AMUSEMENT PASS を挿入しないでください。



折れ曲がっている



破れている



欠けている

# 10 キーユニットのお手入れ

## ■お手入れのしかた



- IC カードユニットを点検、またはお手入れするときは、必ず本体ユニットと IC カード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
- 電源を切ってから再度起動する場合は、20 秒以上経過後に行う
- IC カードユニットのお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく
- 10 キーユニットには塗装したり、シールなどをはらない
- IC カードユニットを高圧洗浄機などを使用して洗浄しない

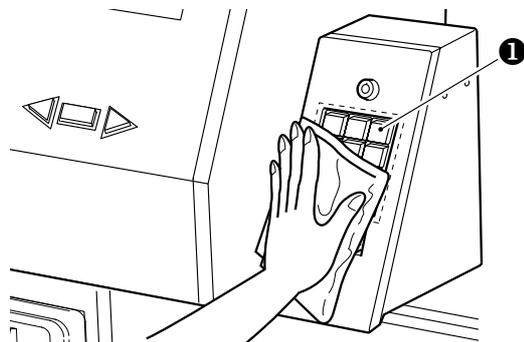


### 1 電源を切る

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 10 キーユニットをふく

中性洗剤を浸した柔らかくきれいな布を固く絞って、10 キーカバー<sup>①</sup>の上からかるくふいてください。



#### MEMO

- 10 キーユニットをお手入れするときは、強く押さえないでください。
- 10 キーカバー(10 キーユニット表面の保護カバー)が破損しているときは、交換してください。(⇒129 頁)

# IC カードリーダーの交換

## ■交換のしかた



- 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)
- 交換を行う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
- 電源を切ってから再度起動する場合は、20 秒以上経過後に行う
- 部品の交換や消耗部品を交換する場合は、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

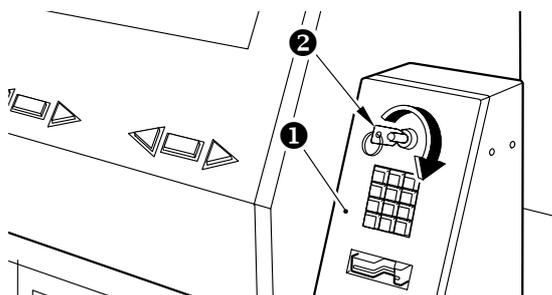


### 1 電源を切る

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。

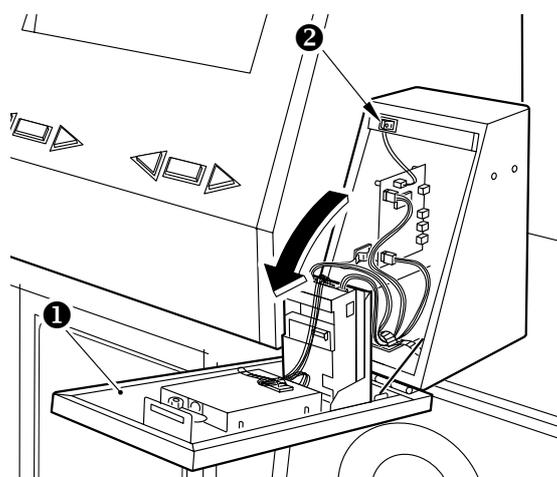
### 2 鍵を開ける

フロントカバー①に、付属のメンテナンسدア用鍵②を差し込んで右に回します。



### 3 IC カードユニットの電源を切る

- 1 フロントカバー①を手前にゆっくりと開けます。
- 2 IC カードユニットの電源スイッチ②を切り、コンセントから電源プラグを抜きます。

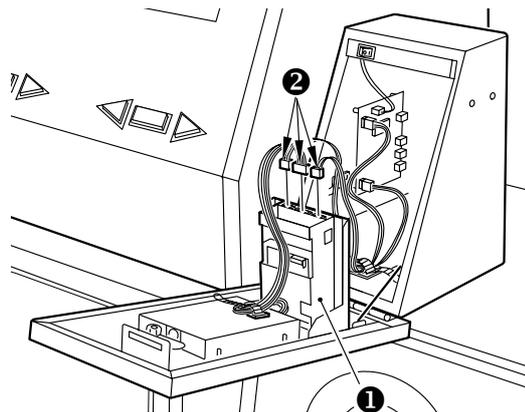


#### MEMO

- フロントカバーを開けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますので注意してください。
- IC カードユニットの電源スイッチは取り扱いに注意してください。  
(⇒25 頁)

## 4 コネクターを抜く

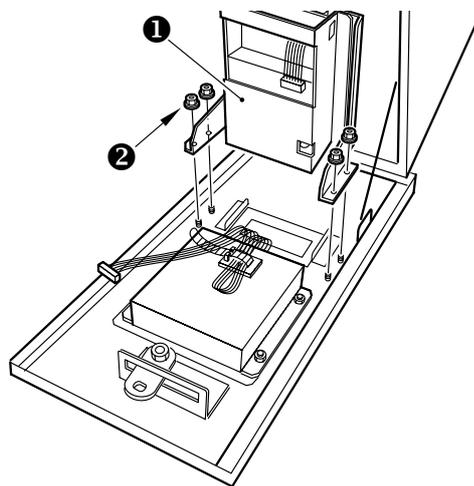
ICカードリーダー**①**に接続されているコネクター**②**をすべて抜きます。



**MEMO** ●ワイヤハーネスを持って抜くと、断線する場合がありますので必ずコネクター部を持ってください。

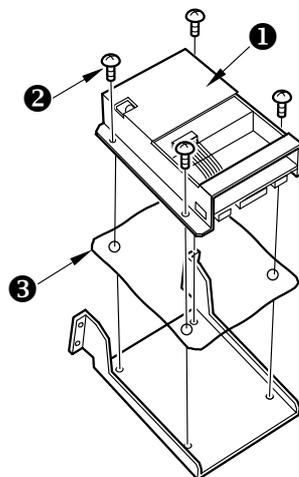
## 5 ICカードリーダーユニットを取り外す

- 1 ICカードリーダーユニット**①**を固定しているフランジナット**②**を外します。
- 2 ICカードリーダーユニット**①**を取り外します。



## 6 ICカードリーダーを取り外す

- 1 ICカードリーダー**①**を固定している樹脂製ネジ(透明)**②**と樹脂シート(透明)**③**を外します。
- 2 ICカードリーダー**①**を取り外します。



**MEMO** ●ICカードリーダーの固定には特殊な樹脂製のネジを使用していますので、紛失しないでください。  
紛失したとき、代替として金属製のネジは絶対に使用しないでください。

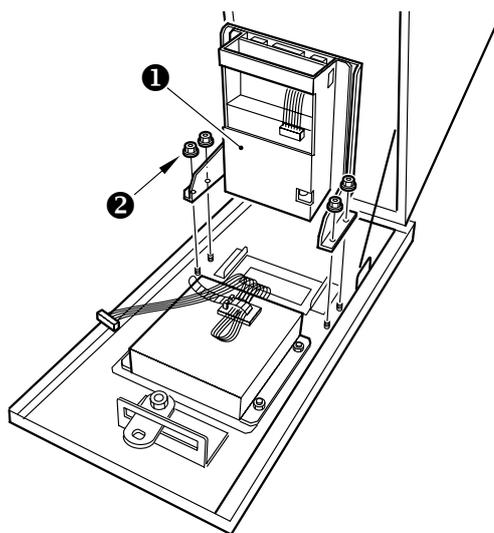
## 7 ICカードリーダーを取り付ける

新品のICカードリーダーを手順6を参照して取り付けます。

**MEMO** ● 樹脂製ネジを強く締め付けると、ネジが破損することがありますので注意してください。

## 8 ICカードリーダーユニットを取り付ける

ICカードリーダーユニット ① を手順5で外したフランジナット ② で取り付けます。



## 9 コネクターを接続する

手順4で抜いたコネクターを元どおりに接続します。

## 10 ICカードユニットの電源を入れる

ICカードユニットの電源プラグをコンセントに差し込み、電源スイッチを入れます。

## 11 フロントカバーを閉める

- 1 フロントカバーを閉めます。
- 2 メンテナンスドア用鍵を左に回し、鍵を抜きます。

## 12 作動を確認する

- 1 本体ユニットの電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」の「IC CARD CHECK」で、作動確認を行ってください。  
(⇒94頁)

## 10 キーユニットの交換

10 キーユニットの交換のときには、10 キーカバーを同時に交換することをおすすめします。

### ■交換のしかた



- 10 キーユニットを交換する前に、必ず本体ユニットとIC カード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
- 電源を入れた後は、ゲームデモが始まるまで、IC カードリーダーには絶対に触らない
- 部品の交換や消耗部品を交換する場合は、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、改造は絶対に行わない

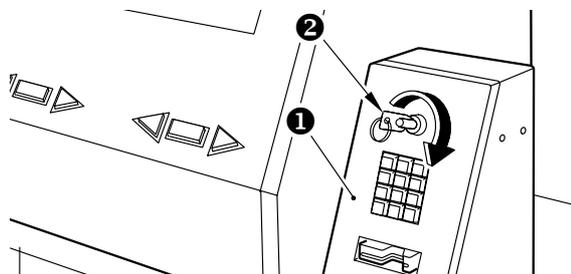


### 1 電源を切る

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。

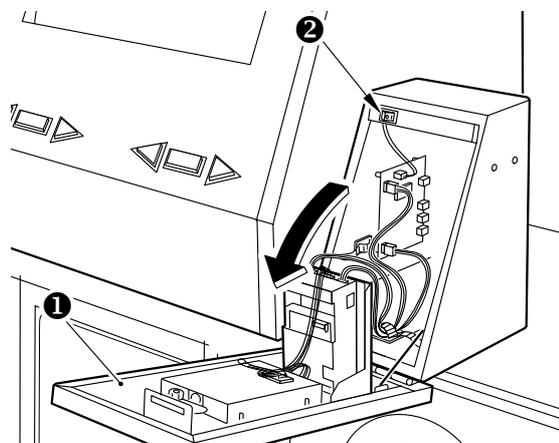
### 2 鍵を開ける

フロントカバー①に、メンテナンスドア用鍵②を差し込んで右に回します。



### 3 IC カードユニットの電源を切る

- 1 フロントカバー①を手前にゆっくりと開けます。
- 2 IC カードユニットの電源スイッチ②を切り、コンセントから電源プラグを抜きます。

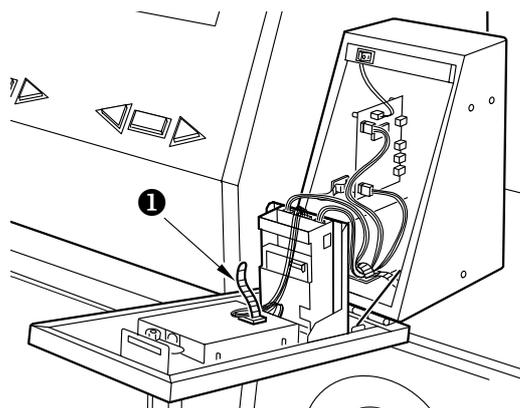


#### MEMO

- フロントカバーを開けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますので注意してください。
- IC カードユニットの電源スイッチは取り扱いに注意してください。  
(⇒25 頁)

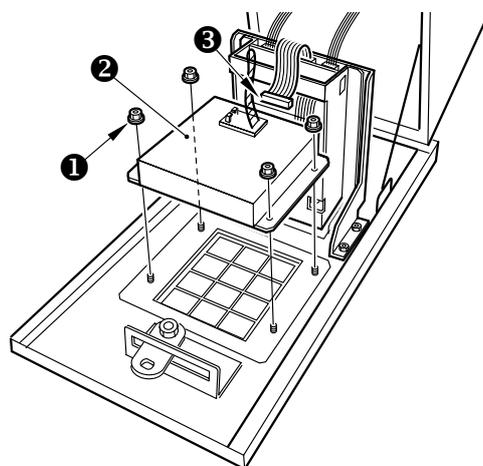
## 4 クランプを緩める

図のクランプ ① を緩めます。



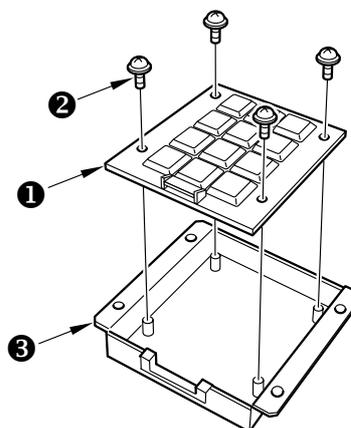
## 5 10キーユニットを外す

- 1 フランジナット ① を外します。
- 2 10キーユニット ② を外します。
- 3 10キーユニットに接続されているコネクタ ③ を抜きます。



## 6 10キーを取り出す

- 1 10キー ① のキー面を上に向け
- ます。
- 2 ネジ ② を外します。
- 3 10キーブラケット ③ から 10
- キー ① を取り出します。



## 7 10キーを交換する

新品の10キーを手順6と逆の手順で、10キーブラケットに取り付けます。

## 8 10キーユニットを取り付ける

10キーユニットを、手順5と逆の手順で取り付けます。

## 9 ワイヤハーネスを固定する

手順4で緩めたクランプを締め付けます。

## 10 ICカードユニットの電源を入れる

ICカードユニットの電源プラグをコンセントに差し込み、電源スイッチを入れます。

## 11 フロントカバーを閉める

- 1 フロントカバーを閉めます。
- 2 メンテナンスドア用鍵を左に回し、鍵を抜きます。

## 12 作動確認をする

- 1 本体ユニットの電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」の「10KEY CHECK」で、作動確認を行ってください。(⇒96頁)

# 10 キーカバーの交換

## ■交換のしかた



- 10 キーユニットを交換する前に、必ず本体ユニットとIC カード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
- 電源を入れた後は、ゲームデモが始まるまで、IC カードリーダーには絶対に触らない
- 10 キーユニットの修理、交換後は、必ず「I/O CHECK」の「10KEY CHECK」で入力チェックを行う
- 部品の交換や消耗部品を交換する場合は、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、改造は絶対に行わない

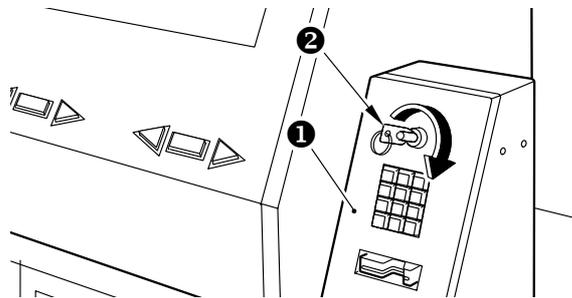


### 1 電源を切る

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。

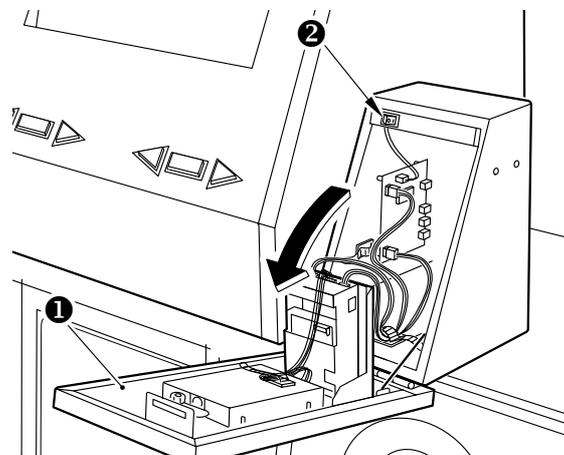
### 2 鍵を開ける

フロントカバー①に、メンテナンスドア用鍵②を差し込んで右に回します。



### 3 IC カードユニットの電源を切る

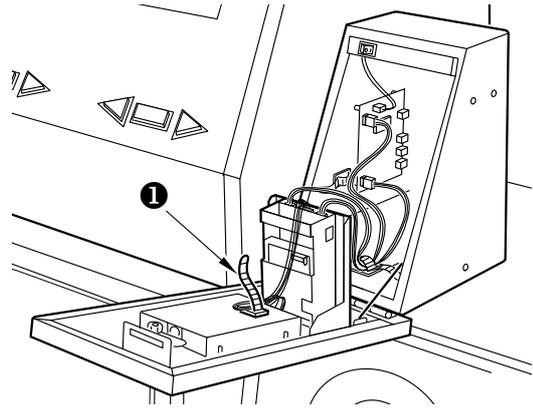
- 1 フロントカバー①を手前にゆっくりと開けます。
- 2 IC カードユニットの電源スイッチ②を切り、コンセントから電源プラグを抜きます。



- MEMO**
- フロントカバーを開けるときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますので注意してください。
  - IC カードユニットの電源スイッチは取り扱いに注意してください。  
(⇒25 頁)

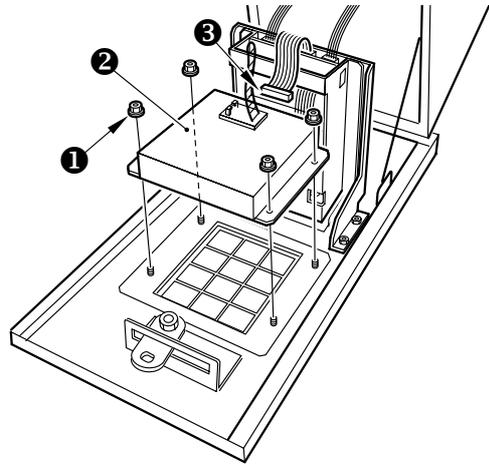
## 4 クランプを緩める

図のクランプ ① を緩めます。



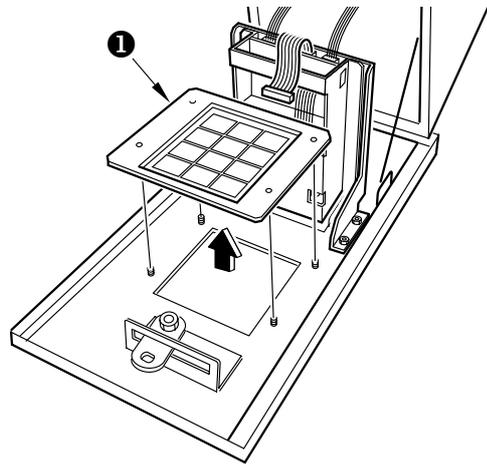
## 5 10キーユニットを外す

- 1 フランジナット ① を外します。
- 2 10キーユニット ② を外します。
- 3 10キーユニットに接続されているコネクター③ を抜きます。



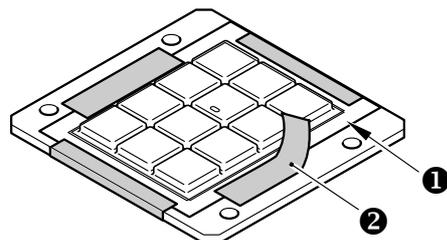
## 6 10キーカバーブラケットを外す

10キーカバーブラケット ① をフロントカバーから外します。



## 7 10キーカバーを外す

- 1 10キーカバー①を固定しているテープ②をていねいにはがします。
- 2 10キーカバー①を外します。

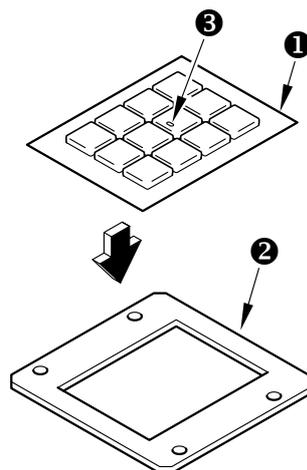


**MEMO** ● 10キーカバーを固定しているテープをはがしたときに、のりが残っていた場合はきれいに取り除いてください。

## 8 10キーカバーを交換する

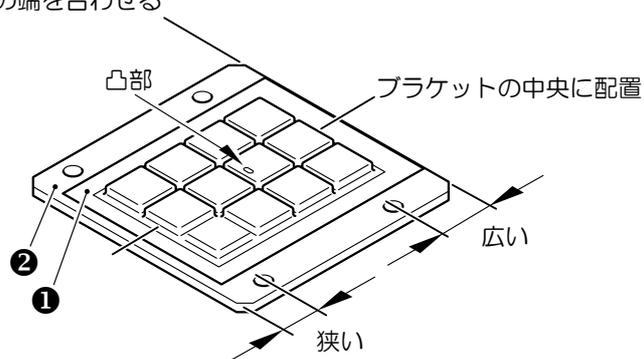
新品の10キーカバー①を、10キーカバーブラケット②に乗せます。

※凸部③がある面を上にします。



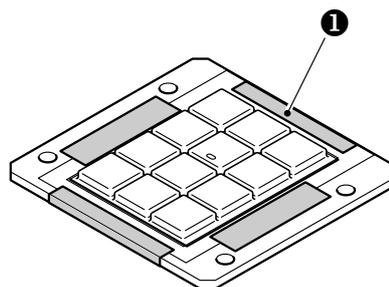
**MEMO** ● 10キーカバー①は、10キーカバーブラケット②の図の位置にかぶせてください。

ブラケットとカバーの端を合わせる



## 9 10キーカバーを固定する

たるみがないように付属のテープ①で4カ所を固定します。

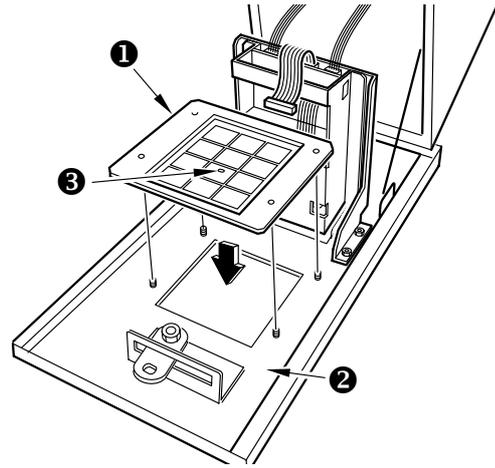


**MEMO** ● キートップ部にテープがはみ出さないようにしてください。  
● 10キーカバーと10キーカバーブラケットの間を密着させながら、テープで固定してください。

## 10 10キーカバーブラケットを取り付ける

10キーカバーブラケット **①** をフロントカバー **②** に取り付けます。

※凸部 **③** がある面を下にします。



## 11 10キーユニットを取り付ける

10キーユニットを、手順5と逆の手順で取り付けます。

## 12 ワイヤハーネスを固定する

手順4で緩めたクランプを締め付けます。

## 13 ICカードユニットの電源を入れる

ICカードユニットの電源プラグをコンセントに差し込み、電源スイッチを入れます。

## 14 フロントカバーを閉める

- 1 フロントカバーを閉めます。
- 2 メンテナンスドア用鍵を左に回し、鍵を抜きます。

## 9 正常に作動しないとき



- 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、20 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にお問い合わせ
- 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

電源スイッチを入れても正常に作動しないときは、次の対処を行ってください。

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
画面に何も映らない。	▶ 背面扉が開いている。 または確実に閉められていない。	▶ ドアスイッチが働いて電源が遮断されていますので、背面扉をネジで確実に締め付けてください。 (⇒59 頁)
	▶ 電源が入っていない。 (主電源スイッチ、サブ電源スイッチ) (店舗ブレーカー)	▶ 電源スイッチを入れてください。 また、店舗のブ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。(⇒25 頁)
	▶ 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。	▶ AC 電源コードを正しく確実に接続してください。 (⇒25 頁)
	▶ サービスパネルのサブ電源スイッチが「OFF」になっている。	▶ サブ電源スイッチを「ON」にしてください。 (⇒26 頁)

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
フットパネルが機能しない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ フットパネルの隙間に小石や砂などの異物が入り込んでいる。</li> <li>▶ 本体ユニットとステップ台ユニット間のユニット接続パイプのコネクターが正しく接続されていない。または断線している。</li> <li>▶ ステップ台ユニット(L)(R)のコネクターが正しく接続されていない。または断線している。</li> <li>▶ ケーブルスイッチのコネクターが抜けている。または確実に接続されていない。</li> <li>▶ フットパネルを交換したとき、またはユニットを接続するときにワイヤハーネスを挟み込んで断線させた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 入り込んだ異物を取り除いてください。(⇒75頁)</li> <li>▶ 本体ユニットとステップ台ユニットを分割し、正しく接続されているか確認してください。(⇒30頁)</li> <li>▶ ステップ台ユニットを分割し、正しく接続されているか確認してください。(⇒32頁)</li> <li>▶ 「I/O CHECK」の「FOOT PANEL CHECK」で作動を確認し、正常でない場合はケーブルスイッチのコネクターが確実に接続されているか確認してください。(⇒75頁) (⇒92頁)</li> <li>▶ アフターサービス窓口に連絡してください。</li> </ul>
e-AMUSEMENT PASSを認識しない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ICカードリーダーに接続されているコネクターが抜けている。</li> <li>▶ e-AMUSEMENT PASSの破損、またはICカードリーダーの異常。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ コネクターが確実に接続されているか確認してください。(⇒63頁)</li> <li>▶ 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。  <b>認識しない場合</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 該当のe-AMUSEMENT PASSの破損が考えられます。</li> </ul> <b>認識した場合</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ICカードリーダーの故障が考えられますので交換を行ってください。(⇒123頁)</li> </ul> </li> </ul>

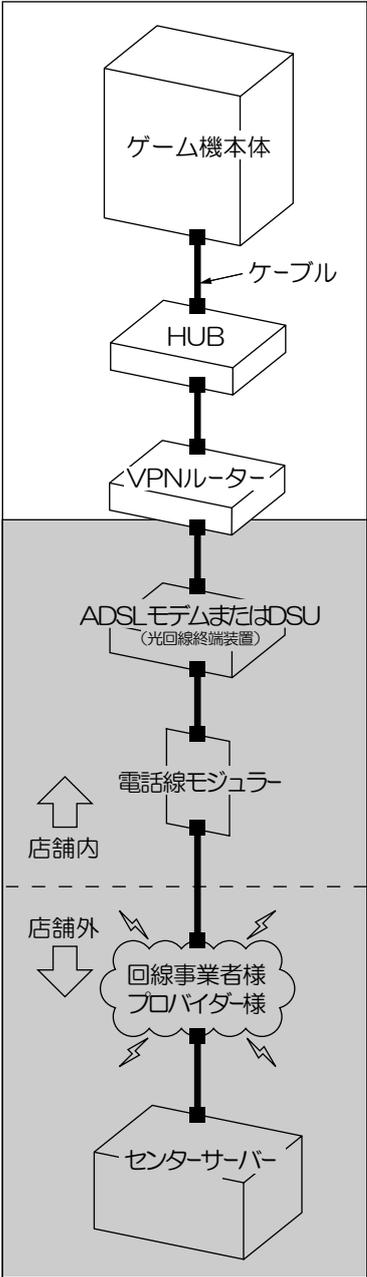
症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
e-AMUSEMENT PASS が排出されない。	▶ IC カードリーダーの内部に e-AMUSEMENT PASS が詰まっている。	▶ 詰まった e-AMUSEMENT PASS を取り除いてください。 (⇒120 頁)
e-AMUSEMENT PASS を受け付けない。	▶ IC カードユニットの電源が 入っていない。	▶ 電源を入れてください。 (⇒25 頁)
起動時、またはゲームモードの画面に次のメッセージが表示された。  <b>FOOT PANEL I/O ERROR</b>	▶ 拡張基板との通信に失敗した。	▶ ワイヤハーネスを正しく 接続してください。 (⇒57 頁)
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。  <b>HDD ERROR</b>	▶ 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。(⇒99 頁) 「ROM CHECK」で「BAD」と表示された場合は、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。  <b>BACKUP DATA NOT SAVED</b> <b>BACKUP DATA ERROR</b>	▶ 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。 そのとき、設定が初期化されますので設定し直してください。
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て停止した。  <b>SECURITY ERROR</b> <b>セキュリティIDが不正が接続されていません。</b>	▶ 本製品のセキュリティープラグが正しくセットされていない。	▶ セキュリティープラグを正しくセットしなおしてください。(⇒53 頁)
	▶ セキュリティープラグが故障した。	▶ アフターサービス窓口に連絡してください。

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>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て停止した。</p> <p>“Unit” が正しく接続されていません。</p> <p>“Unit” 内の起動パーティションが破損しています。</p> <p>“Unit” 内のアプリケーションが不正です。</p> <p>サブ基盤が接続されていません。</p>	<p>▶ PCB ユニットに異常がある。 または故障した。</p>	<p>▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。</p>
<p>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。</p> <p>CARD UNIT ERROR</p>	<p>▶ IC カードリーダーに接続されているワイヤハーネスが抜けている。</p> <p>▶ IC カードリーダーに e-AMUSEMENT PASS が詰まっている。</p> <p>▶ IC カードリーダーの異常。</p>	<p>▶ IC カードリーダーのコネクターが正しく接続されているか確認してください。(⇒123 頁)</p> <p>▶ IC カードリーダーに e-AMUSEMENT PASS が詰まっていないか確認してください。(⇒120 頁)</p> <p>▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。</p>

## ■ネットワークエラーについて

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つながらないときは、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。

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>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。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p><b>NETWORK ERROR</b> 5-2000-**** ■ルーターと通信できません。</p> </div>	<p>▶ VPN ルーターが応答しない。(VPN ルーターを含む店舗内のネットワークに原因があります)</p> 	<p><b>e-AMUSEMENT サービスを利用しているとき</b></p> <p>▶ 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。</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>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。</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>本製品の主電源スイッチを切り、20 秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れてください。</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。</p> <p><b>e-AMUSEMENT サービスを利用していないとき</b></p> <p>▶ テストモードで、「NETWORK OPTIONS」内の「e-AMUSEMENT」を「OFF」に設定してください。(⇒104 頁)</p>

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>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。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <p>NETWORK ERROR 5-2002-**** センターサーバーと通信できません</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <p>NETWORK ERROR 5-2003-**** センターサーバーと通信できません</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <p>NETWORK ERROR 5-2007-**** センターサーバーと通信できません</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <p>NETWORK ERROR 5-2008-**** センターサーバーと通信できません</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>NETWORK ERROR 5-2009-**** センターサーバーと通信できません</p> </div>	<p>▶ センターサーバーが応答しない。(VPN ルーターを含む店舗内もしくは店舗外のネットワークに原因があります。この場合、e-AMUSEMENT PASS を利用したプレーはできません)</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> </div> <p>▶ 回線が非常に混雑している。</p>	<p>▶ 本体から VPN ルーター、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。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p>▶ 本体から VPN ルーター、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。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p>▶ アフターサービス窓口ご連絡してください。</p> <p>▶ 回線の状況が回復するまでお待ちください。</p>

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>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。</p> <p><b>NETWORK ERROR</b> 6-2004-**** このゲーム機は登録されていません</p> <p><b>NETWORK ERROR</b> 6-2005-**** このゲーム機は登録されていません</p>	<p>▶ e-AMUSEMENT サービスの利用手続きが行われていません。</p>	<p>e-AMUSEMENT サービスを利用するとき</p> <p>▶ e-AMUSEMENT サービスの利用手続きを行ってください。</p> <p>e-AMUSEMENT サービスを利用していないとき</p> <p>▶ テストモードで、「NETWORK OPTIONS」内の「e-AMUSEMENT」を「OFF」に設定してください。(⇒104 頁)</p>
<p>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。</p> <p><b>NETWORK ERROR</b> 5-2006-**** オンラインサービス期間は終了しました</p>	<p>▶ 本製品の e-AMUSEMENT サービス期間が終了した。</p>	<p>▶ テストモードで、「NETWORK OPTIONS」内の「e-AMUSEMENT」を「OFF」に設定後、主電源スイッチを切ってください。(⇒104 頁)</p> <p>▼</p> <p>e-AMUSEMENT 側 HUB と、本製品の間の LAN ケーブルを外してから再起動してください。(⇒70 頁)</p>
<p>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。</p> <p><b>NETWORK ERROR</b></p>	<p>▶ e-AMUSEMENT に障害が発生した。</p>	<p>▶ アフターサービス窓口に連絡してください。</p>

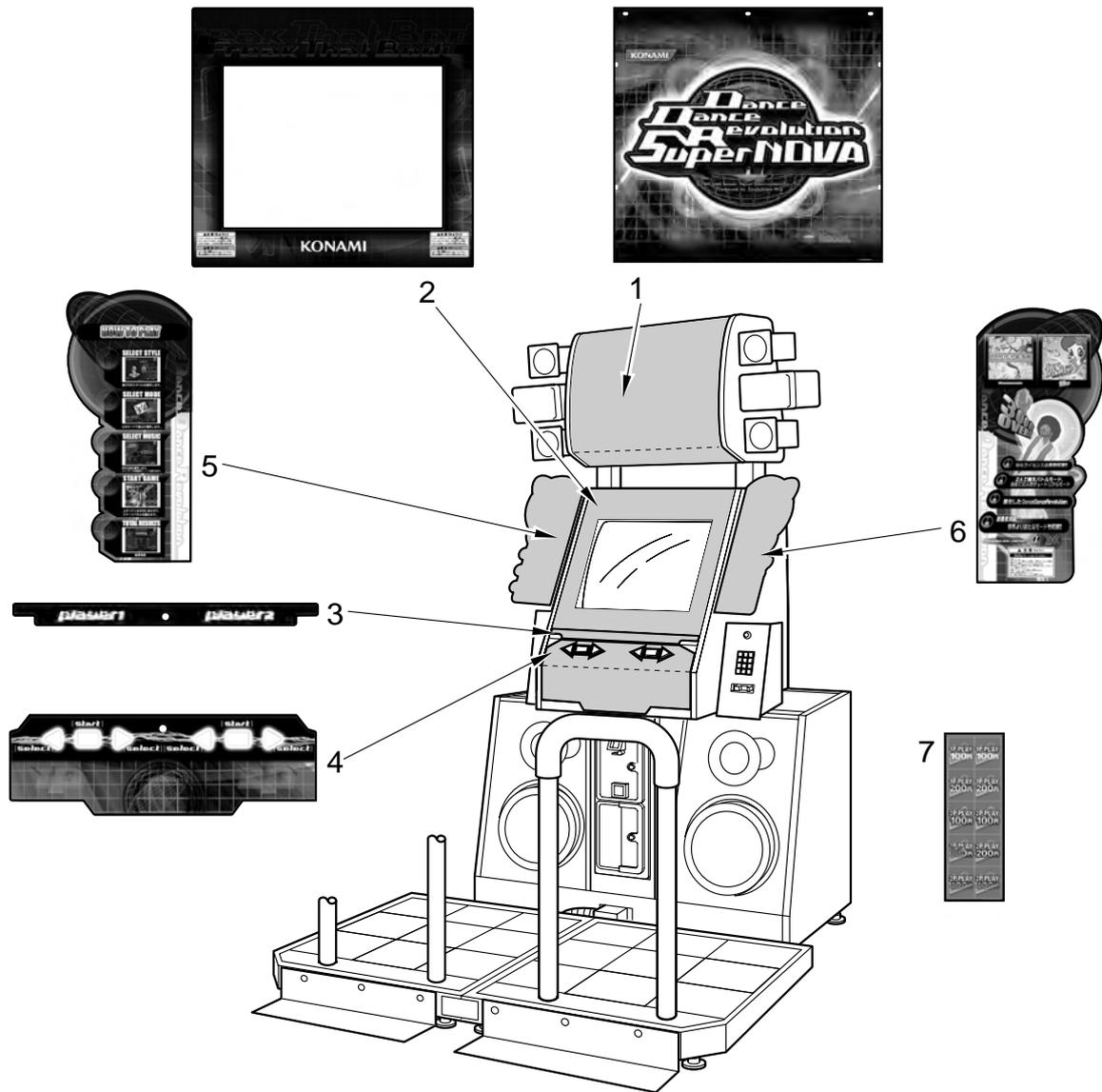
症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>プレー中の画面右下に次のメッセージが表示された。</p> <p><b>NETWORK NG</b></p> <p><b>スタンバイモード</b></p>	<p>▶ ネットワークが遮断された。</p>	<p>▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。</p> <p>▼ 復帰しない場合</p> <p>▼</p> <p>本体から VPN ルーター、屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。</p> <p>▼ 復帰しない場合</p> <p>▼</p> <p>本体から VPN ルーター、屋内電話線モジュラーまでの LAN 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> <p>▼ 復帰しない場合</p> <p>▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。</p>
<p>プレー中の画面右下に次のメッセージが表示された。</p> <p><b>メンテナンス中</b></p>	<p>▶ サーバーのメンテナンス中。</p>	<p>▶ メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。</p>
<p>プレー中の画面右下に次のメッセージが表示された。</p> <p><b>オフラインモード</b></p>	<p>▶ ネットワーク上に問題が発生している。</p>	<p>▶ 問題を解決して再起動してください。</p> <p><b>e-AMUSEMENT サービス</b> <b>を利用していないとき</b></p> <p>▶ テストモードで、「NETWORK OPTIONS」内の「e-AMUSEMENT」を「OFF」に設定してください。(⇒104 頁)</p>



## 10 付属資料

## 部品図

## ■ 装飾部材



No.	部品番号	品名	個数	備考
1	110936110000	SHEET, TITLE	1	
2	110958970000	SHEET, MONITOR	1	
3	110913850000	LABEL, A	1	
4	110913860000	LABEL, B	1	
5	110913880000	POP, SIDE/L	1	
6	110913890000	POP, SIDE/R	1	
7	110964790000	LABEL, COIN	1	コインラベル

**MEMO** ● サイドポップを取り付けるときは、ポップセットに付属の説明書をお読みください。

出荷時期によりラベルやポップの内容が異なる場合があります。



ASS'Y,ENTRY DOOR

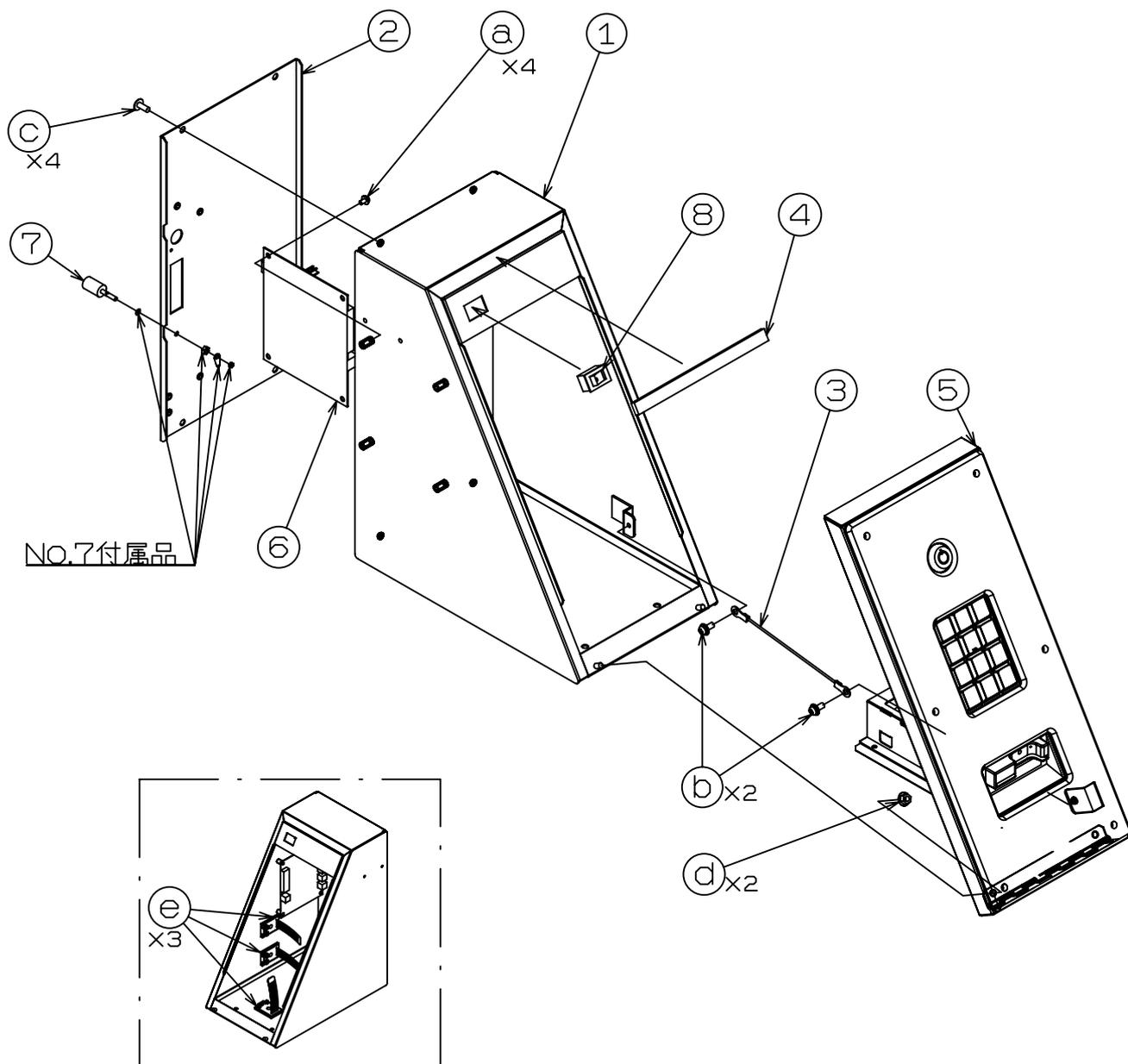
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111134800000	DOOR,ENTRY		1	
2	110592010000	BOX,KEYBOARD		1	
3	110926430000	BRACKET,IC		1	
4	110592040000	BRACKET,COVER		1	
5	110936360000	SHEET,UNIT IC		1	
6	110936030000	PANEL,ENTRY		1	
7	110936050000	GUARD,UNIT IC		2	
8	110936120000	TAPE,SPONGE		2	
9	110548160000	COVER,KEYBOARD		1	
10	110543010000	KEYBOARD		1	
11	110516950000	READER/WRITER,CARD		1	
12	000974240000	LOCK		1	キー2個+シリンダー
13	002544330000	PLATE,LOCK		1	

ASS'Y,ENTRY DOORネジ・補材

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+ミガキ丸)	4	クロメート
b	フランジ付き六角ナット	M4	8	クロメート セレイト付
c	PCナベ小ネジ	M3X06 PC-0306	4	PC
d	六角穴付きボタンボルト	M4 × 10	6	クロム
e	自在ブッシュ	KG-012-2/T1.2用	45mm	
f	ULクランプ	UL-13G	2	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

## ■ FIG.2 UNIT, ENTRY



UNIT,ENTRY

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	110926400000	BOX,ENTRY		1	
2	110926410000	COVER,ENTRY		1	
3	002093320000	WIRE,DOOR		1	
4	110607010000	TAPE,SPONGE		1	
5	111139070000	ASS'Y,ENTRY DOOR		1	FIG.1参照
6	110607220000	UNIT,PCB(I)		1	
7	000056220000	TERMINAL,EARTH		1	
8	001275950000	SWITCH,ROCKER		1	

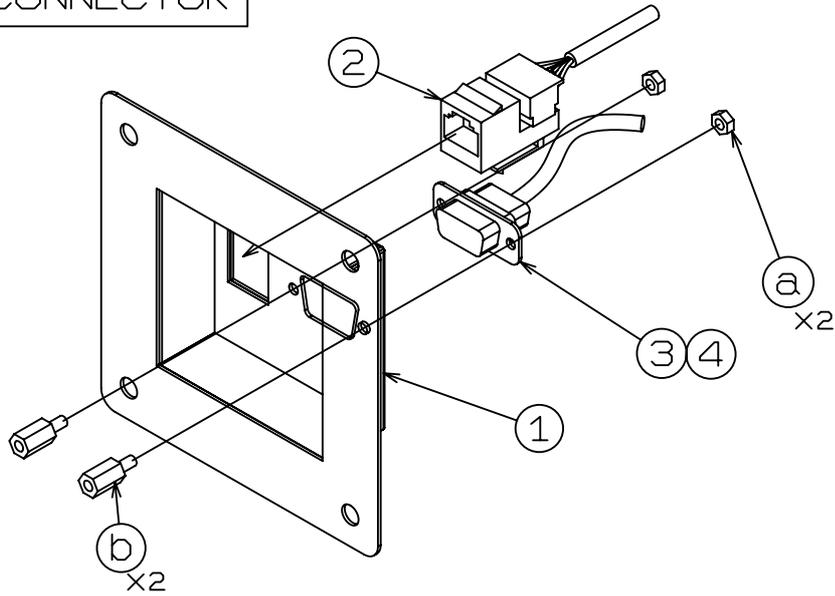
UNIT,ENTRYネジ・補材

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+ミガキ丸)	4	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4 × 10	4	黒クロメート
d	フランジ付き六角ナット	M4	2	クロメート セレイト付
e	ULクランプ	UL-13G	3	

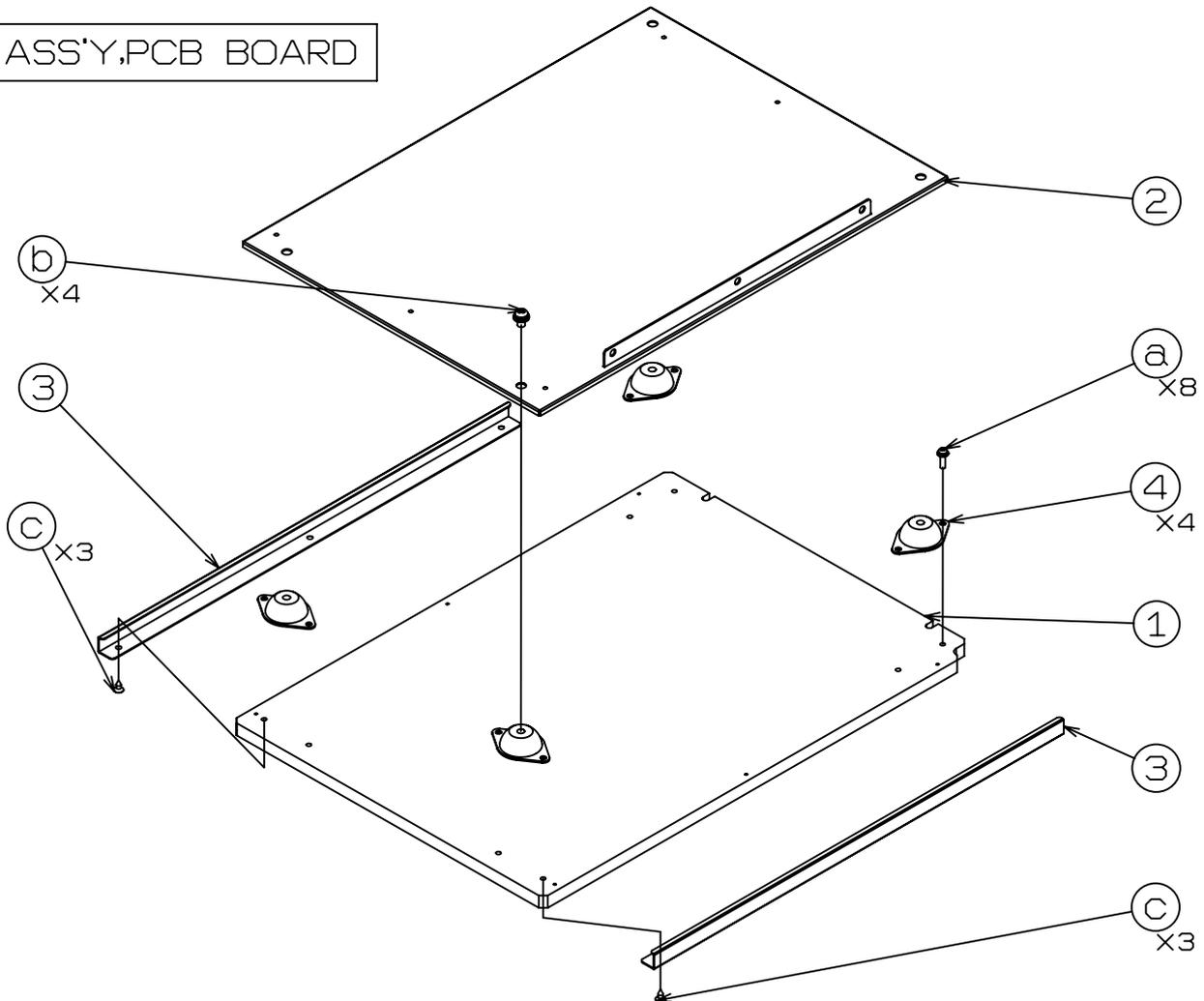
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

## ■ FIG.3 ASS'Y, CONNECTOR / ASSY', PCB BOARD

ASS'Y,CONNECTOR



ASS'Y,PCB BOARD



ASS'Y,CONNECTOR

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	110961920000	BRACKET,CONNECTOR		1	
2	003181670000	CABLE,LAN		1	
3	110965180000	WIRE		1	
4	110941900000	WIRE		1	

ASS'Y,CONNECTORネジ・補材

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角ナット	M3	2	クロメート 1種
b	スペーサー	17L-003C26	2	雄ネジM3雌ネジ#4-40UNC DDK

ASS'Y,PCB BOARD

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111134810000	BOARD,PCB		1	
2	110930780000	BASE,PCB		1	
3	110930790000	GUARD,PCB		2	
4	000990270000	RUBBER,VIB.CTRL.		4	

ASS'Y,PCB BOARDネジ・補材

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6x10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
c	十字穴付き皿木ねじ	呼3.1×13	6	ユニクロ

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



ASS'Y,BACK DOOR

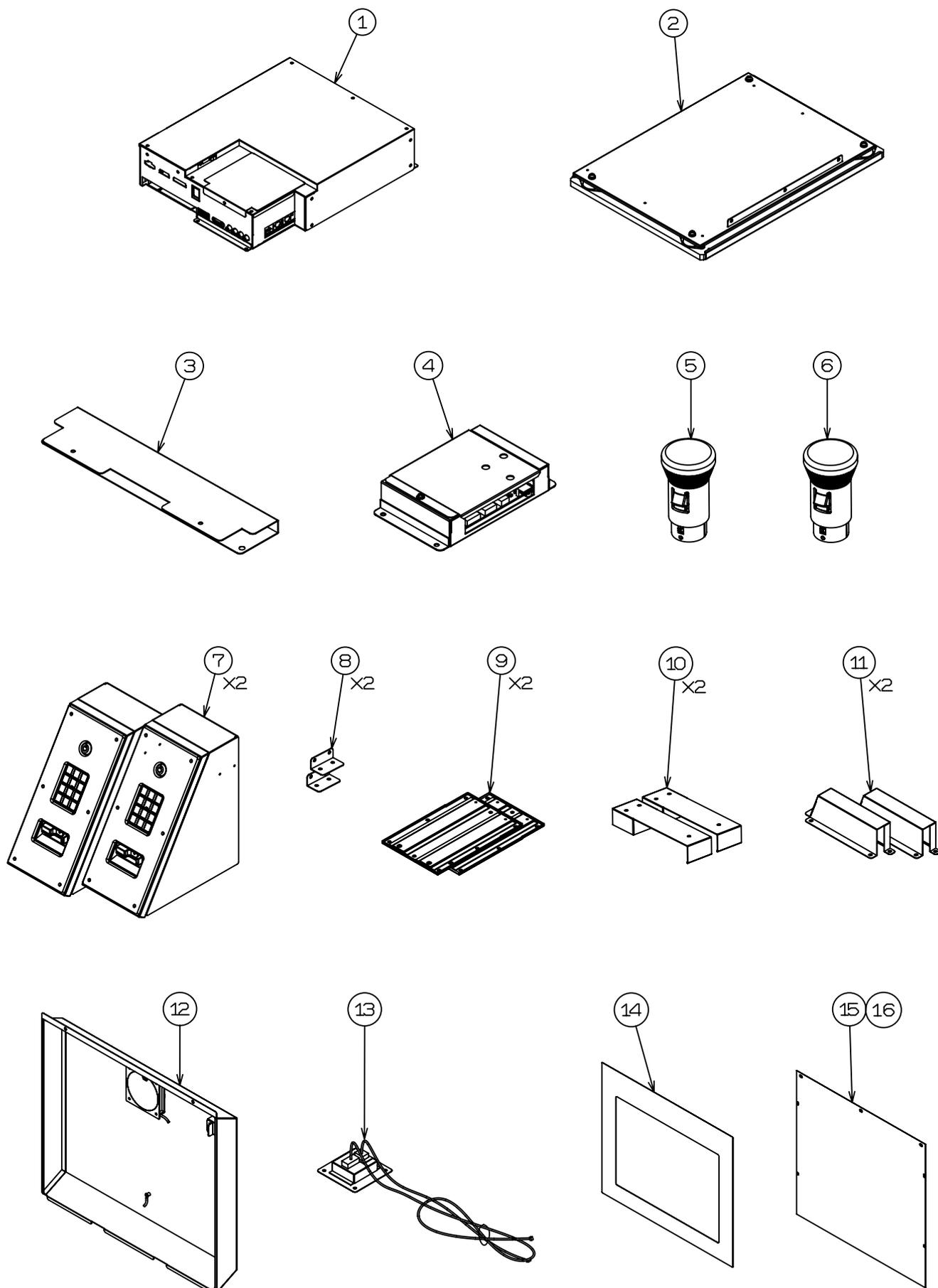
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	110926380000	COVER,BACK		1	
2	110926390000	NET,FAN		1	
3	000382300000	PLATE,SWITCH		1	
4	002303540000	MOTOR,FAN		1	

ASS'Y,BACK DOORネジ・補材

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	M4x10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4 × 35	4	黒クロメート
c	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレイト付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

## ■ FIG.5 UNIT, ATTACHMENT (1/2)

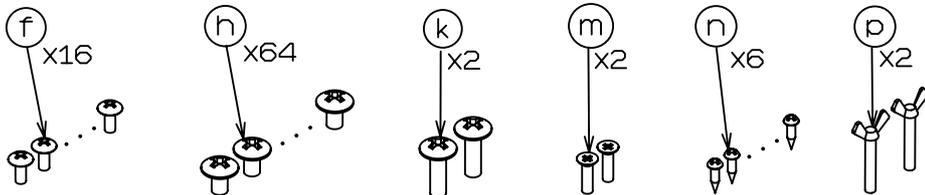
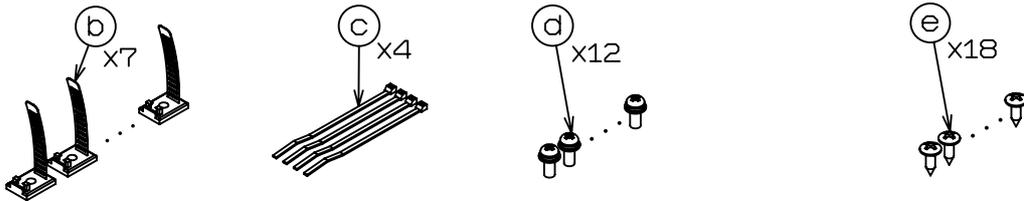
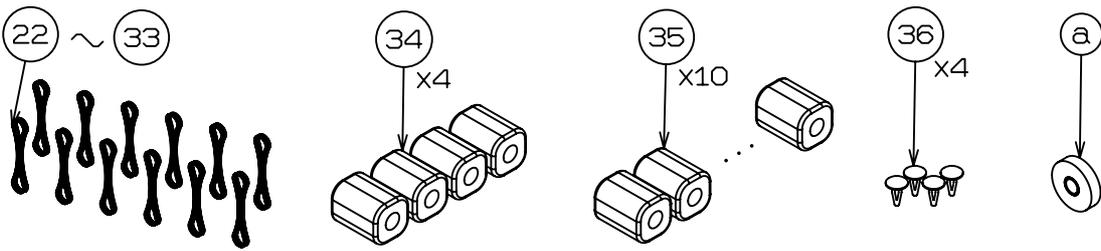
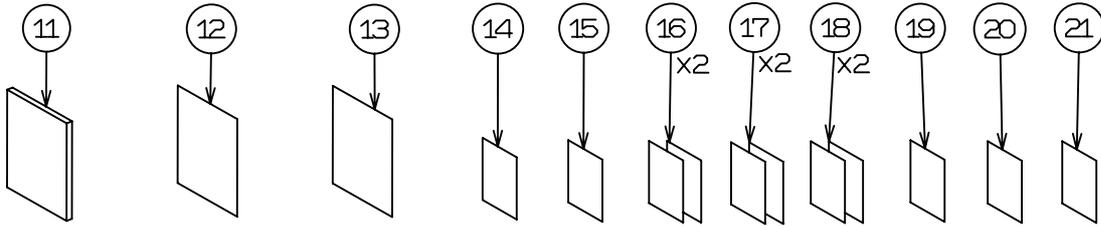
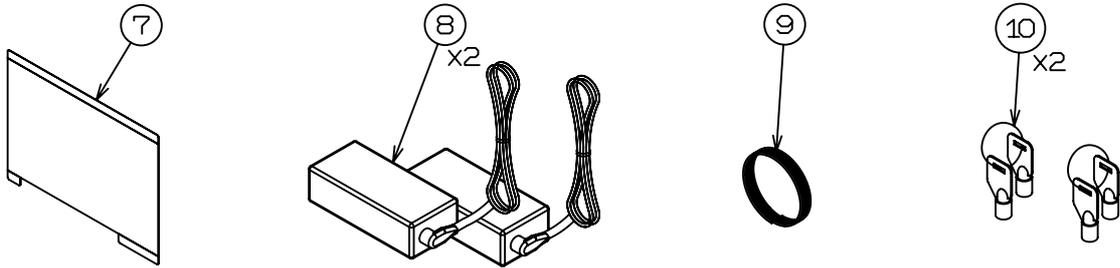
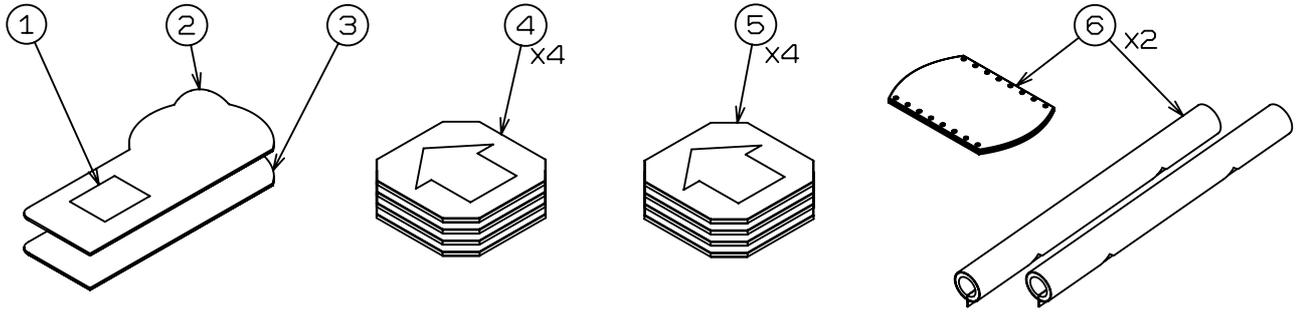


UNIT,ATTACHMENT(1/2)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	110980880000	UNIT,PCB BOX		1	
2	111139100000	ASS'Y,PCB BOARD		1	FIG.3参照
3	110930800000	BRACKET,BOARD		1	
4	110941600000	UNIT,I/O BOX		1	
5		UNIT,SECU.PLUG(B)		1	
6		UNIT,SECU.PLUG(W)		1	
7	111139030000	UNIT,ENTRY		2	FIG.2参照
8	110930850000	BRACKET,BOX IC		2	
9	110930740000	BASE,BOX IC		2	
10	110930750000	BRACKET,BOX IC		2	
11	110961930000	COVER,CABLE		2	
12	110901340000	ASS'Y,BACK DOOR		1	FIG.4参照
13	110963050000	ASS'Y,CONNECTOR		1	FIG.3参照
14	110958970000	SHEET,MONITOR		1	
15	110936110000	SHEET,TITLE		1	
16	003739940000	SEAL,LICENSE		1	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.6 UNIT, ATTACHMENT (2/2)



UNIT,ATTACHMENT(2/2)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	110913900000	POP,MANUAL		1	
2	110913880000	POP,SIDE/L		1	
3	110913890000	POP,SIDE/R		1	
4	000527560000	PANEL,SWITCH		4	
5	000527490000	PANEL,SWITCH		4	
6	000536280000	COVER,PIPE		2	
7	110936040000	COVER,MONITOR		1	
8	001275970000	ADAPTER,AC		2	
9	003055870000	CABLE,LAN		1	
10	000974240000	LOCK		2	キー2個+シリンダー
11	111132360000	BOOK,MANUAL		1	
12	110952650000	SHEET,MANUAL		1	
13	003787780000	SHEET,MANUAL		1	
14	110913850000	LABEL,A		1	
15	110913860000	LABEL,B		1	
16	110913930000	LABEL,PL/BAR		2	
17	110913940000	LABEL,PL/STAGE		2	
18	110913960000	LABEL,PL		2	
19	110937420000	LABEL,PL/FINGER		1	
20	110952670000	LABEL,NO/USE		1	
21	110964790000	LABEL,COIN		1	
22	111061690000	ASS'Y,WIRING(SCI2)		1	
23	111061680000	ASS'Y,WIRING(SCI1)		1	
24	110965150000	WIRE		1	
25	110997750000	WIRE		1	
26	110980810000	WIRE		1	
27	110965190000	WIRE		2	
28	110980830000	WIRE		1	
29	110941870000	WIRE		1	
30	110941890000	WIRE		1	
31	110941910000	WIRE		1	
32	110942100000	WIRE		1	
33	110942110000	WIRE		1	
34	000520210000	FILTER,CLAMP		4	
35	000946730000	FILTER,CLAMP		10	
36	002544540000	CLIP		4	

UNIT,ATTACHMENT(2/2)ネジ・補材

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	ビニル絶縁テープ		1	
b	ULクランプ	UL-23G	7	
c	インシュロック		4	
d	座金組み込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x6 SW,PW (2号+ミガキ丸)	12	クロメート
e	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5X12	18	黒クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M4X10	16	黒クロメート
h	十字穴付きトラス小ねじ	M6X10	64	クロム
k	十字穴付きトラス小ねじ	M6x20	2	黒クロメート
m	十字穴付き皿小ねじ	M4X15	2	ユニクロ
n	十字穴付き丸木ねじ	呼3.1X13	6	クロメート
p	ちょうボルト	M4×25	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

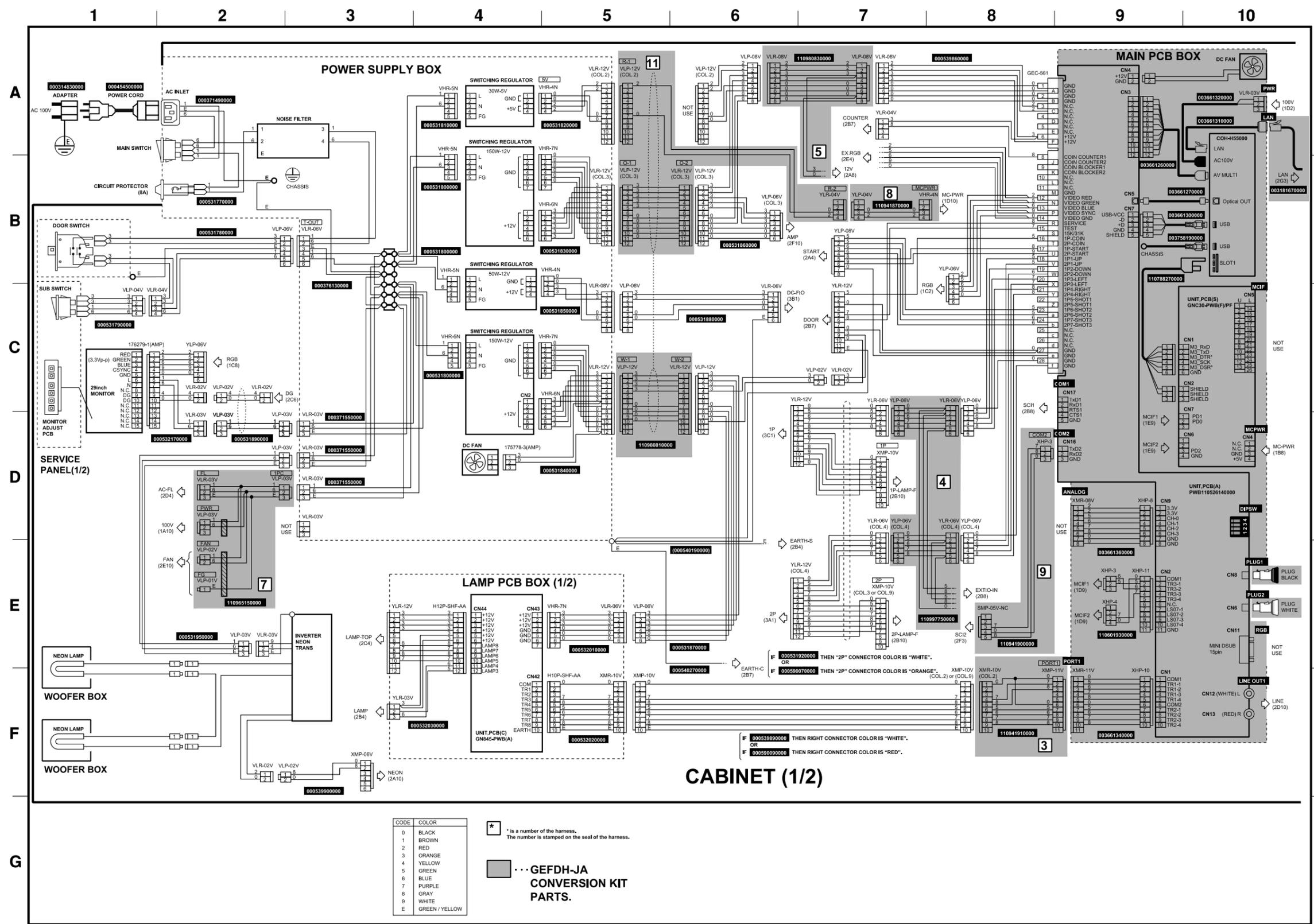






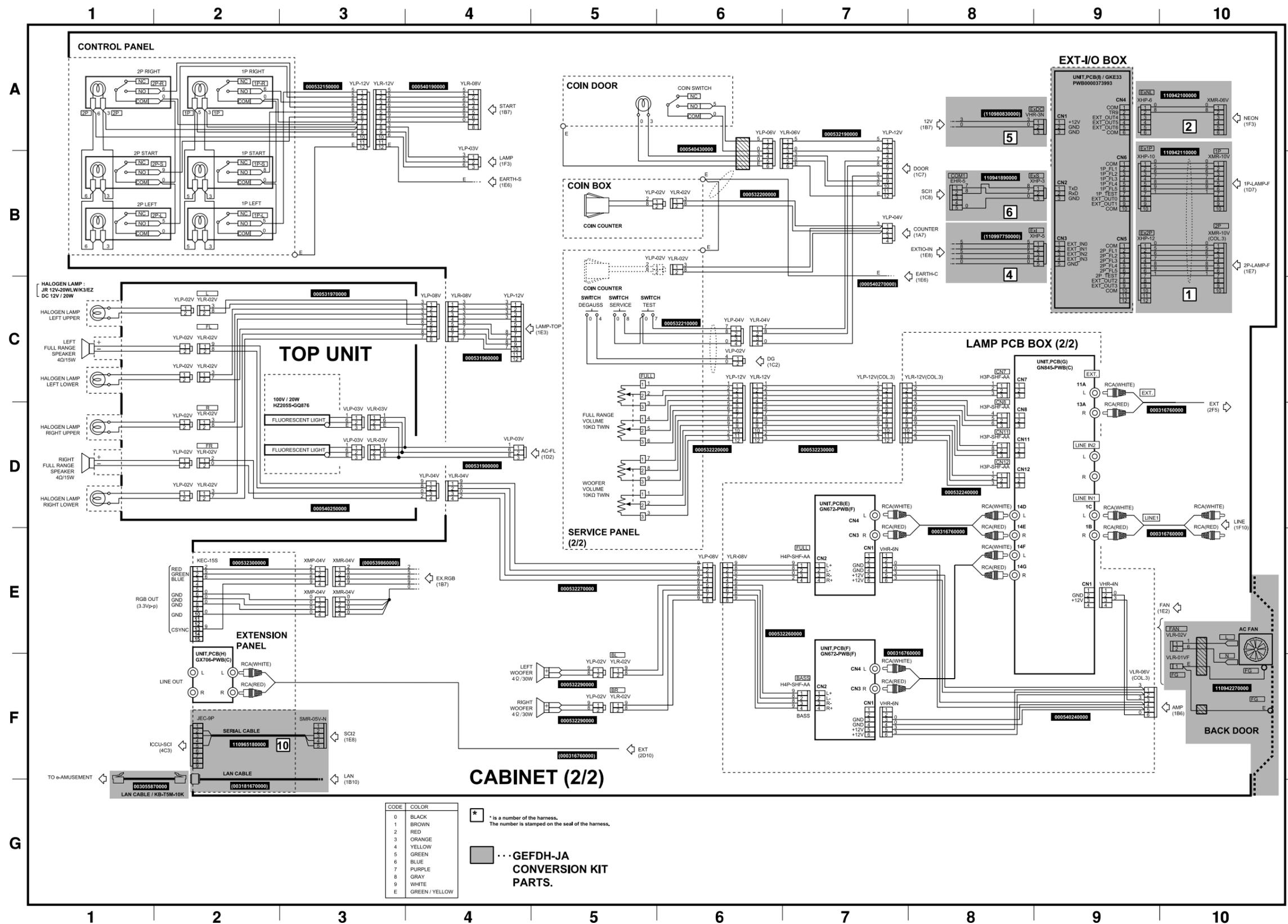
# 配線図

## 配線図 1/4



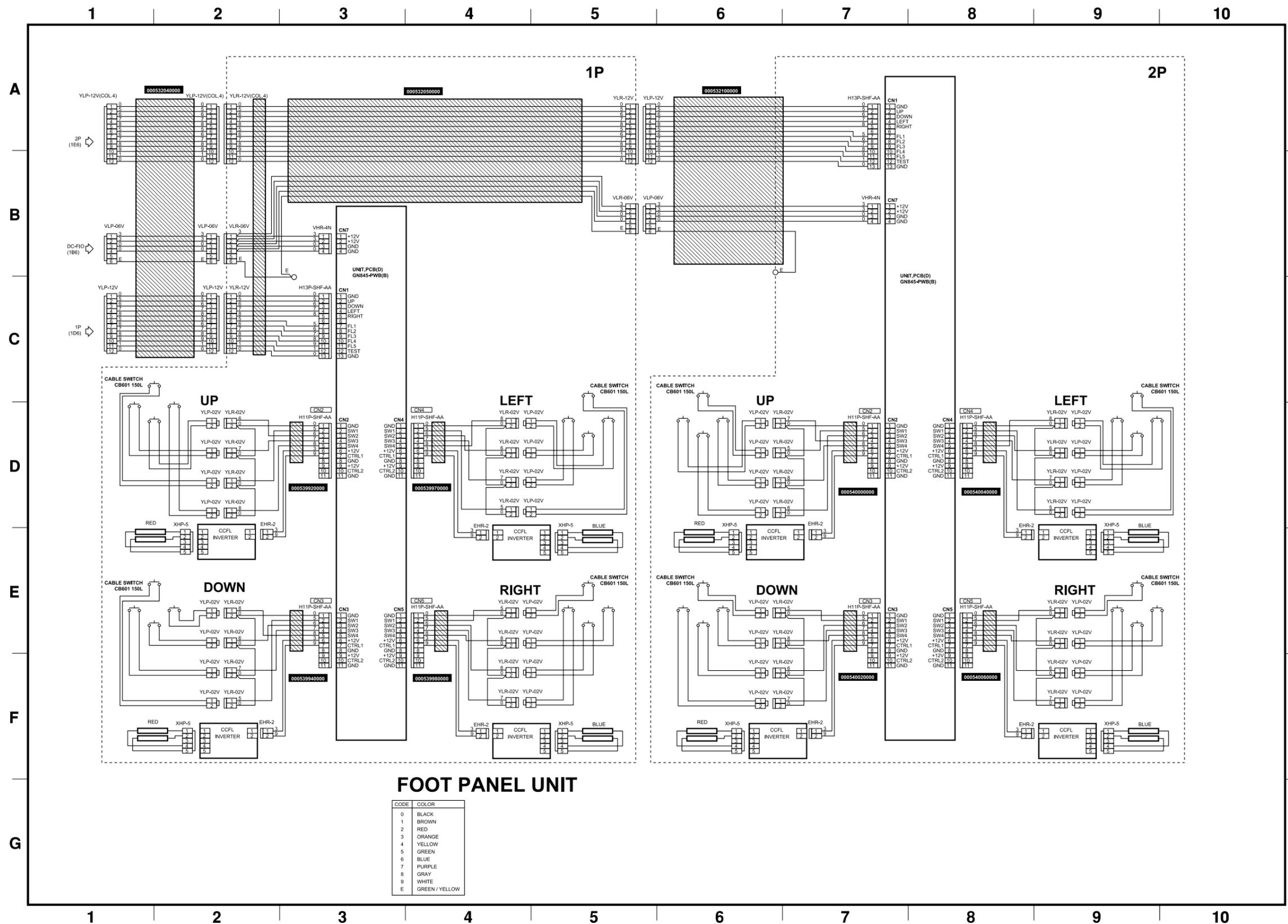
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

配線図 2/4



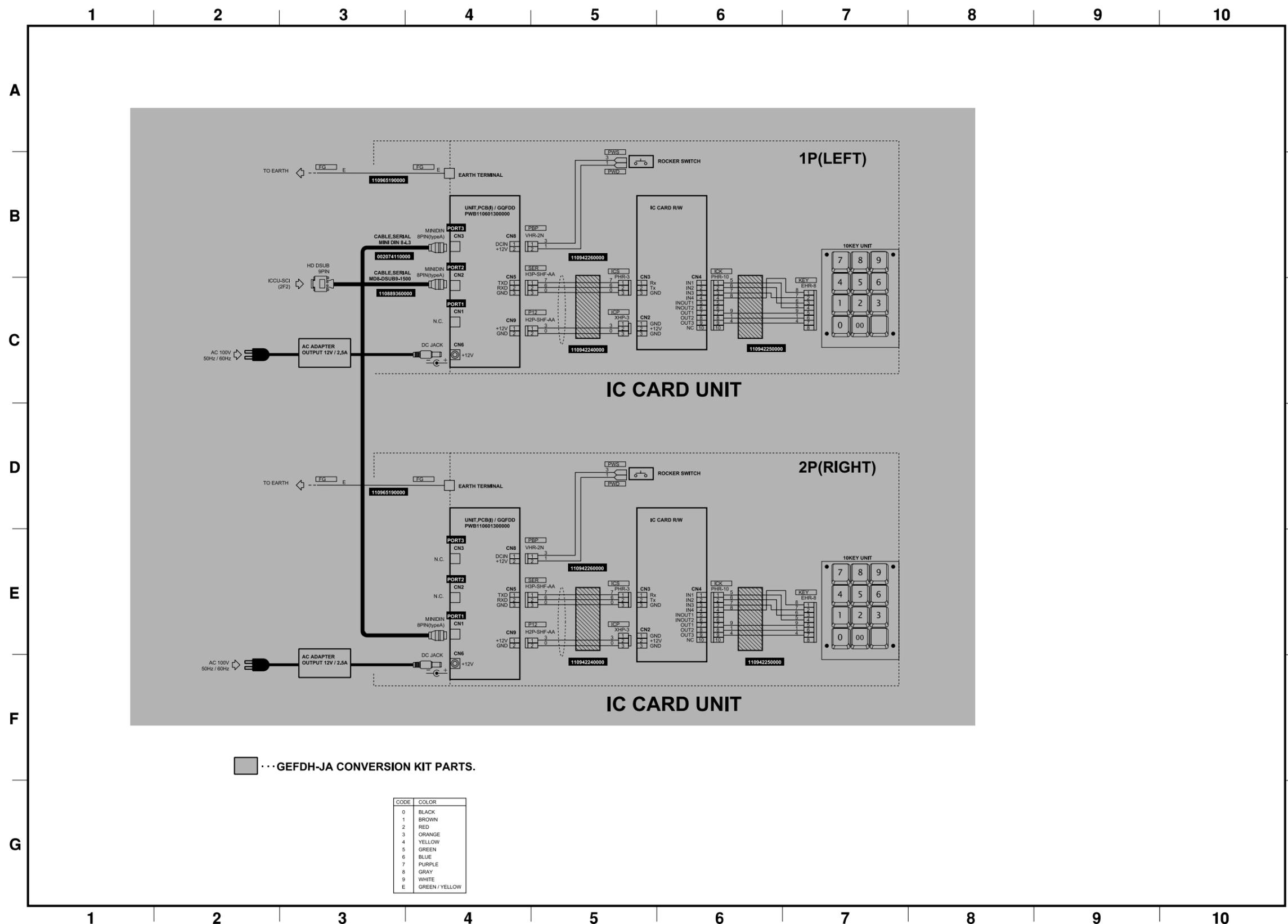
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

配線図 3/4



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

配線図 4/4



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

## か

過去 52 週間分のコイン集計 .....	111, 112
画面の大きさ調整 .....	87, 97
画面のカラー調整 .....	87, 98
ゲームに関する設定 .....	87, 102
現在時刻の確認 .....	87
現在時刻の設定 .....	116
コインに関する集計データ表示 .....	87
コインに関する設定 .....	87, 103

## さ

サービスボタン .....	88
最近 1 週間分のコイン集計 .....	111
サウンドに関する設定 .....	101
時間別のコイン集計 .....	111, 114
出荷時の設定に戻す(すべてのテストモード) .....	86
出荷時の設定に戻す(テストモード) .....	87, 117
セルフテスト .....	85

## た

対応機種 .....	2, 8
店舗内大会用の設定 .....	87

## な

ネットワークの通信状況チェック .....	105
-----------------------	-----

## は

ハードディスク内のデータチェック .....	87, 99, 100
フットパネルの作動チェック .....	92
プレー状況の表示画面 .....	111, 115
ボタンの入力確認 .....	90

## ま

モニター調整 .....	119
モニター調整ボタン .....	97, 119

## や

曜日別のコイン集計 .....	113
-----------------	-----

## ら

ランキングデータの消去 .....	109
-------------------	-----

## A

ALL FACTORY SETTINGS .....	87, 117
----------------------------	---------

## B

BOOKKEEPING .....	87, 110
-------------------	---------

## C

CLOCK .....	87, 116
COIN OPTIONS .....	87, 103
COLOR CHECK .....	87, 98

## E

e-AMUSEMENT HUB .....	71
e-AMUSEMENT サービス .....	2
e-AMUSEMENT の ON/OFF 設定 .....	104

## F

FOOT PANEL CHECK .....	90
------------------------	----

## G

GAME OPTIONS .....	87, 102
--------------------	---------

## I

IC CARD CHECK .....	90
IC カードリーダーの作動チェック .....	94
INPUT CHECK .....	90
I/O CHECK .....	87, 90, 91, 92, 93, 94, 96

## L

LAMP CHECK .....	90
------------------	----

## M

MAIN MENU .....	86, 87
-----------------	--------

## N

NETWORK CHECK .....	104
NETWORK OPTIONS .....	87, 104

## R

RANKING SETTINGS .....	109
ROM CHECK .....	87, 99, 100

## S

SCREEN CHECK .....	87, 97
SHOP SETTINGS .....	104
SOUND OPTIONS .....	87, 101
SYSTEM INFORMATION .....	87, 118

## Numerics

10KEY CHECK .....	90
-------------------	----



# 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に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

アフターサービスのお問い合わせ先



**0120-170-573**

※携帯・自動車電話・PHSからもご利用になれます。

営業時間 09:00 ~ 20:00

FAX. 046 - 256 - 3418

#### e-AMUSEMENT情報サービス

[www.eamuse.konami.fun](http://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・店頭掲示用ポップなど、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](http://www.konami.jp/am)  
コナミ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](http://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。