

KONAMI



ダンスダンスレボリューション エックス



設置・運営・メンテナンス・部品図・配線図

取扱説明書

GQHDX-JA



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

本製品のご使用にあたって

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

- 本製品は「ダンスダンスレボリューション エックス(GQHDX-JA)」です。
- 必ずお読みください。
 - ・本製品は「e-AMUSEMENT」対応ゲーム機です。
「e-AMUSEMENT(イーアミューズメント)」とは、ネットワークで全国のアミューズメント施設と当社をつなぐアミューズメント機器のオンラインサービスです。
このオンラインサービスをご利用になるには、あらかじめ当社との契約が必要です。
 - ・機器が正常であっても回線障害などでオンラインサービスが利用できない場合があります。
e-AMUSEMENT サービスをご利用の場合に「接続ができない」または「回線が遮断される」ときは、お客様がご契約されている回線事業者様やプロバイダー様側のトラブルやメンテナンスなどの影響も考えられます。
その場合は回線事業者様、プロバイダー様へお問い合わせいただくか、各事業者様のホームページにて状況などをご確認ください。
 - ・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、店舗内でのプレーとなります。
また、その場合は「e-AMUSEMENT PASS」は使用できません。(⇒32 頁)
 - ・本製品の e-AMUSEMENT 機能はブロードバンド専用ですので、ISDN 回線では使用できません。

- 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。

© 2008 Konami Digital Entertainment

KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

目次

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.....	5
必ずお読みください.....	6
警告ラベルなどの位置.....	15
1 仕様.....	19
2 商品構成.....	25
3 e-AMUSEMENT PASS.....	31
4 各部の名称.....	33
電源ユニットについて.....	36
メンテナンスドアの開閉.....	37
サービスパネルについて.....	38
コインドアの開閉.....	39
5 遊びかた.....	41
6 ゲームセッティング.....	45
ゲームの起動確認.....	46
ゲーム内容の設定と調整.....	47
各メニュー項目についての説明.....	50
モニターの調整.....	84
7 運営.....	87
始業点検.....	88
定期点検.....	90
8 日常のお手入れ.....	91
本体のお手入れ.....	92
モニターカバー、モニター面のお手入れ.....	94
10キーユニットのお手入れ.....	98
通風孔のお手入れ.....	99

9 設置と組み立て	101
設置1 設置概要.....	102
設置2 e-AMUSEMENT プラグ(白色)のセット.....	103
設置3 セキュリティープラグ(黒色)のセット.....	106
設置4 ネットワーク接続について.....	109
設置5 e-AMUSEMENT サービスの利用確認.....	111
ユニットの分割と移動.....	115
コインカウンターを移設する場合.....	116
10 メンテナンス	119
コインセレクターの交換.....	120
蛍光ランプの交換.....	122
ボタンの交換.....	125
ケーブルスイッチの交換.....	131
10 キーユニットの交換.....	135
10 キーカバーの交換.....	140
USB 接続口の交換.....	144
サーキットプロテクターの復帰.....	148
11 トラブルシューティング	149
正常に作動しないとき.....	150
エラーコード・メッセージ一覧.....	161
12 付属資料	163
部品図.....	164
配線図.....	235
索引.....	242
アフターサービスについて.....	245

安全にお使いいただくために

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。



警告

この表示は「死亡または重傷などを負う可能性が想定される」内容です。



注意

この表示は「傷害または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

- 守っていただく内容の種類を、次の絵表示を使って説明しています。



この絵表示は、気をつけていただきたい「注意喚起」内容です。



この絵表示は、してはいけない「禁止」内容です。



この絵表示は、必ず実行していただきたい「強制」内容です。

- 本製品を取り扱う店舗メンテナンス担当者、および技術者の定義

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

店舗メンテナンス担当者とは

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

店舗メンテナンス担当者の行動

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

技術者とは

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

技術者の行動

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

設置するとき

 警告

- 本製品の設置、移動、運搬については、必ずアフターサービス窓口にご相談する
・専門の業者以外が設置、移動、運搬を行うと、けがをしたり、本製品が破損するおそれがあります。
- 本製品を設置するときは、必ず各ユニットのアジャスターを床面に接地させ、ガタつきがなく、水平状態であることを確認する
・不安定な状態で固定すると本製品が揺れ、けがや事故の原因になります。
- 本製品を設置するときは、開閉部や可動部に無理な力を加えない
・けがや事故の原因になったり、破損する原因になります。
- 背面扉を開けるときは、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
・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、本体内には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。



禁止



電源プラグを抜く

 注意

- 電源3Pプラグによるアース接続ができないときは、付属の3P-2P変換プラグを使用し、必ずアースを接続する(⇒36頁)
またアース線はガス管や水道管、電話専用のアース端子には絶対に接続しない
・アースを接続しないと、感電や故障の原因になります。
- 本製品を設置するときは、電源を接続する前にコンセント、および施設側の配線の容量が適切か確認する
・容量不足は発熱、および火災の原因になります。



アースを接続する

定格消費電力: 420W

- e-AMUSEMENT プラグ(白色)やセキュリティープラグ(黒色)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
・静電気の発生は、PCBユニット内の電子部品を破損させる原因になります。
- PCBユニットの作動中は、e-AMUSEMENT プラグ(白色)やセキュリティープラグ(黒色)を抜き差ししない
・ゲームができなくなり、故障の原因になります。



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。



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
- ・医師から激しい運動を制限されている
- ・手や手首に疾患がある、または治療中
- ・妊娠している、または妊娠の可能性がある
- ・音、光、映像、などの刺激で筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験した、もしくはそのおそれがある
- ・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。

- ・セーフティー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てください。

● モニター面に衝撃を与えない

- ・思わぬ事故やけがをするおそれがあります。また、破損の原因になります。



禁止

● モニターは適切な調整で運営する

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

● ステップ台ユニットの上面が濡れているときは、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。

● フットパネルに大きな衝撃を加えない

- ・思わぬ事故やけがをするおそれがあります。



禁止

● AC 電源コードを取り扱うときは、次のことを守る

- ・漏電事故や火災、感電の原因になります。

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

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

- ・破損した状態で使用すると、火災や感電の原因になります。

● 通信用端子には、本書で指示のない通信機器などを絶対に接続しない

- ・正常にゲームができなくなったり、故障の原因になることがあります。



禁止

● ご使用中は IC カードリーダーから電波が出ています

- ・心臓ペースメーカーや除細動機・電子医療機器に影響を与えるおそれがありますので、それらの機器をご使用のかたはカード読み取り部から装着部位まで 22cm 以上離してください。

点検とお手入れ



警告

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



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

- 電源を切った直後の蛍光灯は熱くなっているので、十分に冷えてから、必ず同種で新品のものに交換する
 - ・やけどやけがの原因になります。
- 本製品のお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
 - ・使用すると本体が変形したり破損の原因になります。
 - 特にモニターカバーやフットパネル(アクリル板)には付着しないよう注意してください。
 - ・本体内部に洗剤や水が入ると、感電や故障の原因になります。
- 高圧洗浄機などを使用して洗浄しない
 - ・本体内部に水が入ると、感電や故障の原因になります。
- モニター面に塗装をしたり、シールなどをはり付けない
 - ・正常にゲームができなくなったり、故障の原因になることがあります。
- 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ので、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。
- 本体を長期間ご使用の場合、経年劣化により部品が変形したり破損している場合があるので、運営前に必ず各部の点検を行う
 - ・部品の変形や破損が原因となって、プレーヤーや店舗メンテナンス担当者が負傷するおそれがあります。
 - ・部品の変形や破損があったときは、直ちに電源を切って使用を中止し、アフターサービス窓口に連絡してください。



禁止



禁止



禁止



禁止

移動・運搬時



注意

- **移動時や運搬時には、ていねいに取り扱う**
 - ・本製品には PCB ユニットやモニター、電子部品、精密部品など振動や衝撃に弱い部品が内蔵されています。横倒しには絶対にしないでください。
- **必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、さらに AC 電源コードと LAN ケーブルを取り外す**
 - ・AC 電源コードや LAN ケーブルを踏んだり、引っかけたりして、事故や破損の原因になります。
- **必ずケーブル類を外して本体ユニット、サイドユニット、およびステップ台ユニットを分割してからすべてのアジャスターをいっぱいまで上げ、キャスターで移動する**
 - ・事故や破損、故障の原因になります。
- **斜面を移動するときや段差を乗り越えるときは、必ず各ユニットを分割して必要な人数で行う**
 - ・転倒して事故や破損の原因になります。
 - 本体ユニット: 6 人以上
 - ステップ台ユニット: 4 人以上
 - タイトルユニット: 4 人以上
- **各ユニットに大きな力を加えない**
 - ・けがや事故の原因になったり、本製品が破損する原因になります。
- **本体ユニットを移動するときは、必ず正面に対して左右方向に押す**
 - ・正面に対して前後方向に押すと、転倒して事故や破損の原因になります。
- **ユニット接続パイプを持って移動しない**
 - ・事故や破損の原因になります。
- **開閉部や可動部に無理な力を加えない**
 - ・けがや事故の原因になったり、本製品が破損する原因になります。



電源プラグを抜く



禁止



禁止



禁止

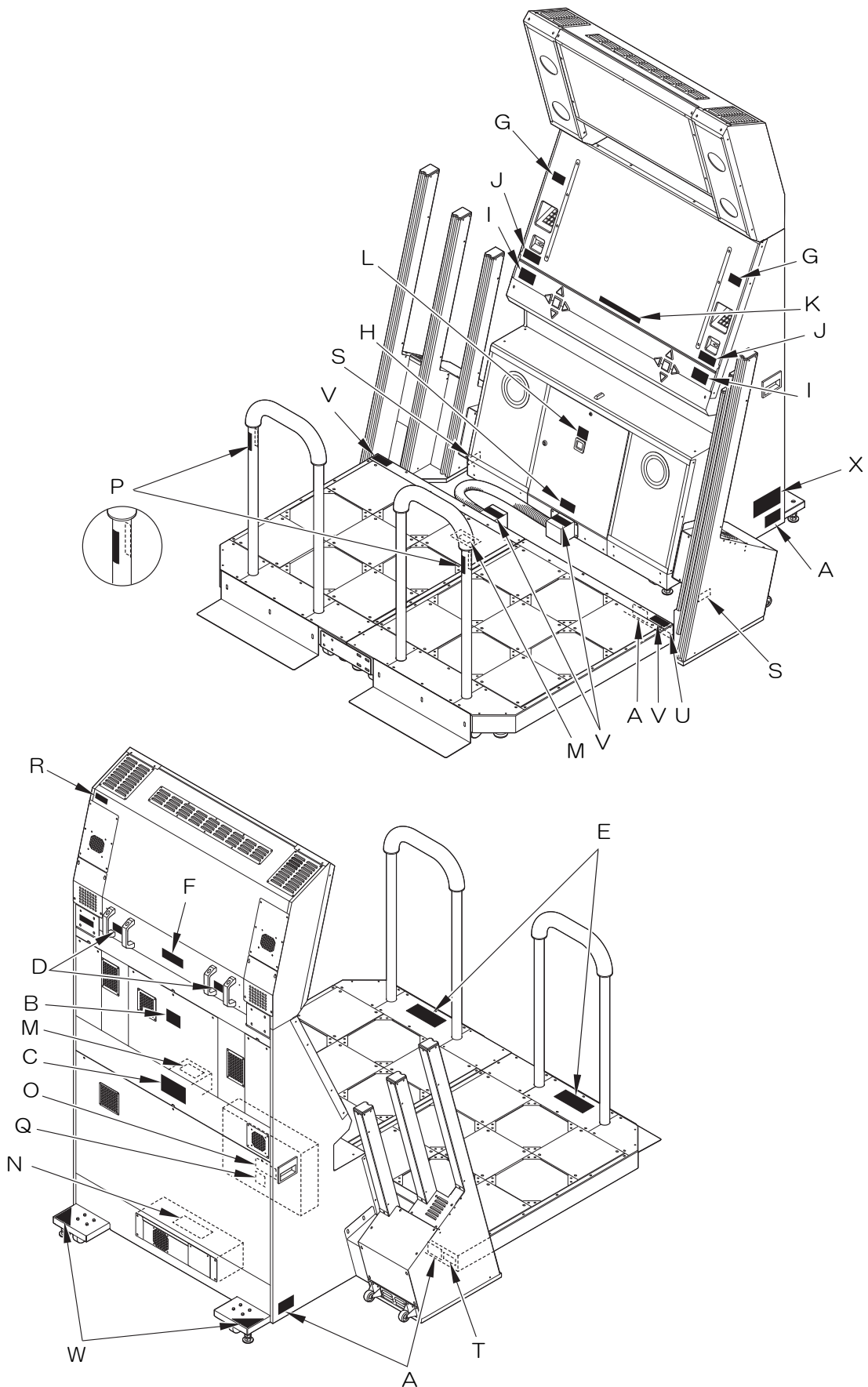
廃棄について

- 本体、および部品を廃棄するときには本製品の所有者が、責任を持って産業廃棄物として廃棄すること
- 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

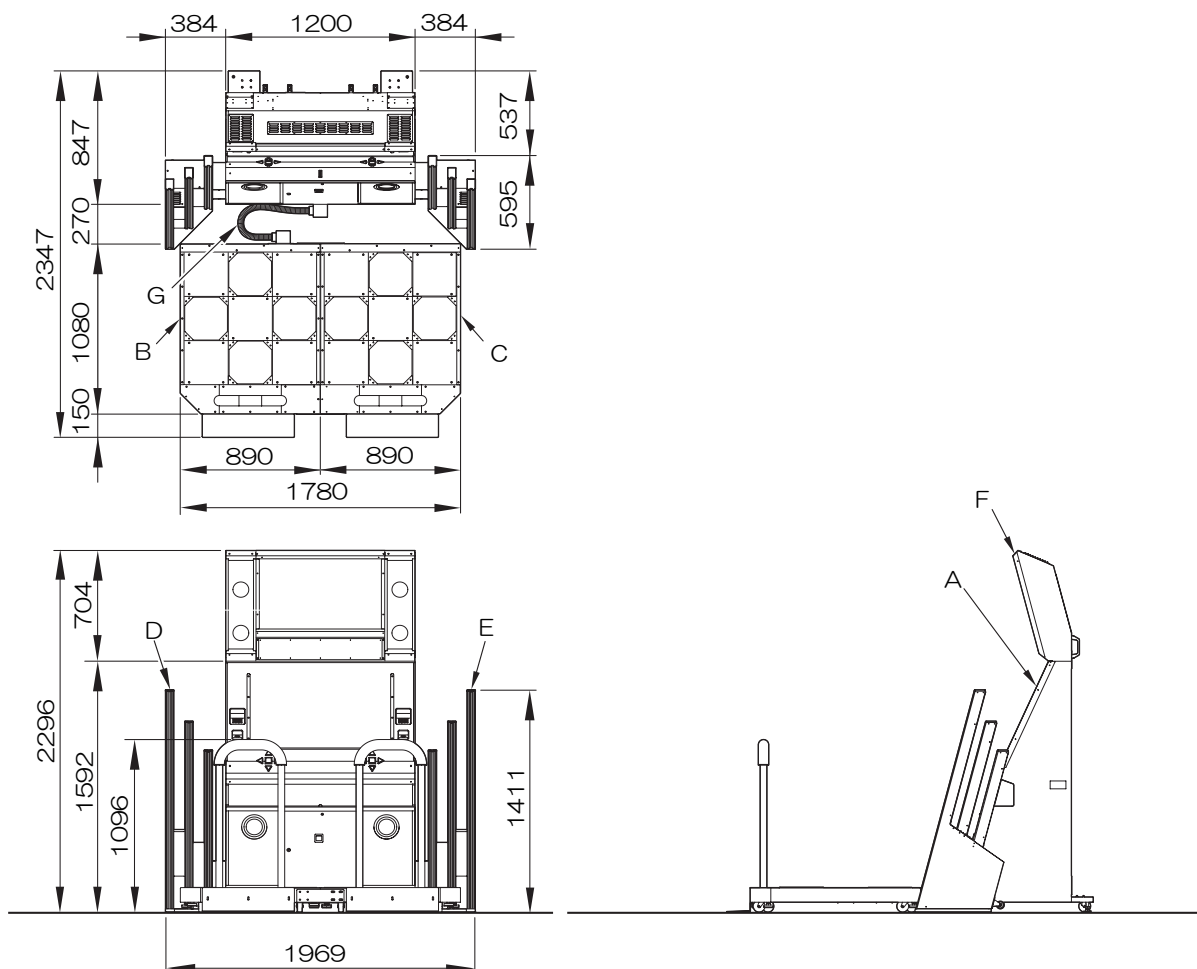
おねがい

- 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相談してください。

警告ラベルなどの位置



1 仕様



仕様

外形寸法	上図参照(mm)
総重量	約 472kg
単体重量	A. 本体ユニット:約 172kg B. ステップ台ユニット(L):約 106kg C. ステップ台ユニット(R):約 105kg D. サイドユニット(L):約 28kg E. サイドユニット(R):約 28kg F. タイトルユニット:約 34kg G. ユニット接続パイプ:約 2kg
電源	単相 AC100V(± 10%) 50Hz/60Hz
定格消費電力	420W
コインセレクター	100 円硬貨専用
金庫容量	約 3000 枚 / 100 円硬貨
モニター	37 インチ ワイド液晶ディスプレイ
使用条件	温度 5 ~ 35 °C 湿度 30 ~ 70% (結露しないこと)

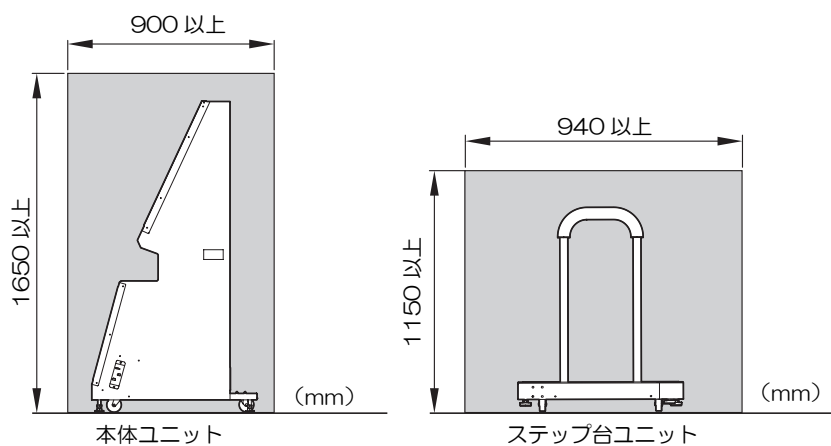
・ 本製品の仕様は、性能の向上その他の理由により、予告なく変更することがあります。

■搬入、設置寸法について

本製品の搬入には次の戸口寸法が必要です。



- AC電源コードやLANケーブルを接続した状態での搬入・移動は行わない
- 搬入は、各ユニット別に行うこと
- ユニット接続パイプを持って移動しない

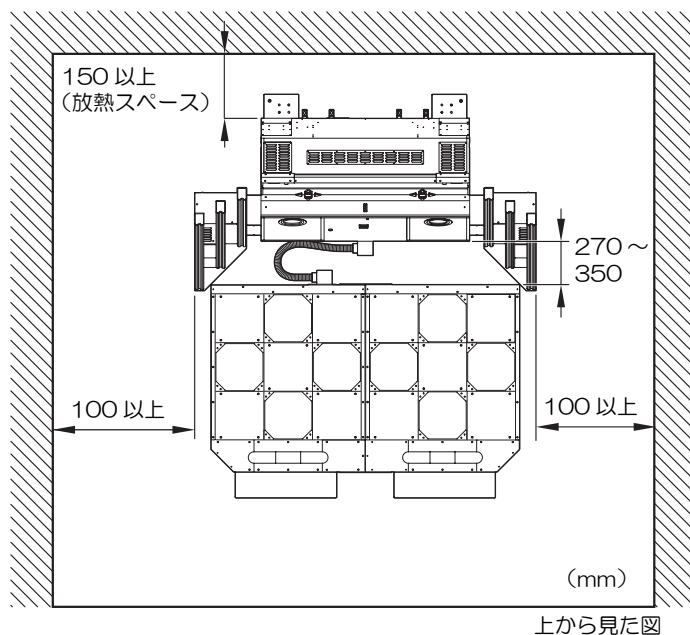


本製品を設置するときは、次のスペースを確保してください。



- 本製品を設置のときは、壁や他の製品から規定値以上離す
- 本製品の周辺に物を置かない

壁や他の製品から



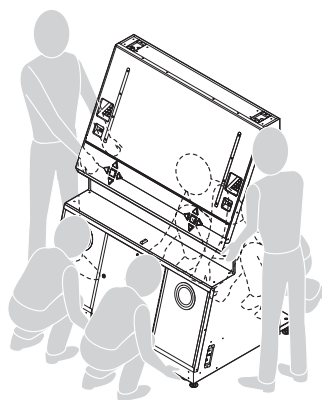
MEMO ● 本体背面側のスペースは、放熱のため 150mm 以上必要です。

本製品を移動するときは、次の指示にしたがってください。

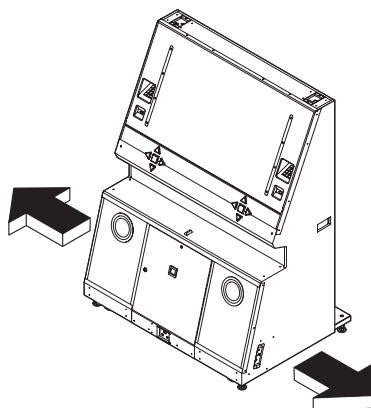


- 各ユニットを移動するときは、大きな力を加えない
- 各ユニットを移動するときは、開閉部や可動部に無理な力を加えない
- 本体ユニットを移動するときは、必ず正面に対して左右に押す
- 移動するときや段差を乗り越えるときは、規定の人数以上で行う

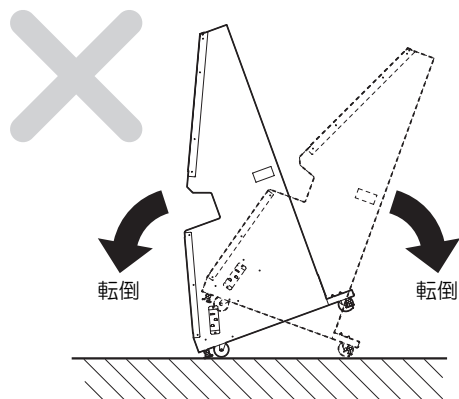
- 本体ユニットを持ち上げるときは6人以上で、必ず本体の図の位置を持ってください。
(約 172kg あります)



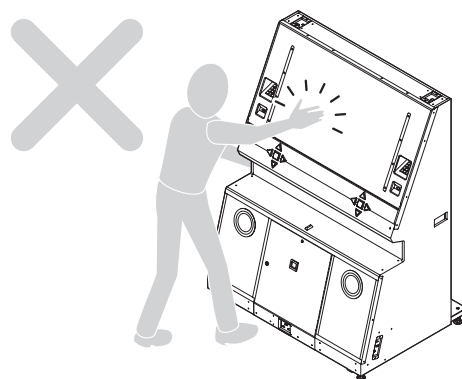
- キャスターで移動するときは、必ず2人以上で図の方向に動かしてください。



絶対にしないでください

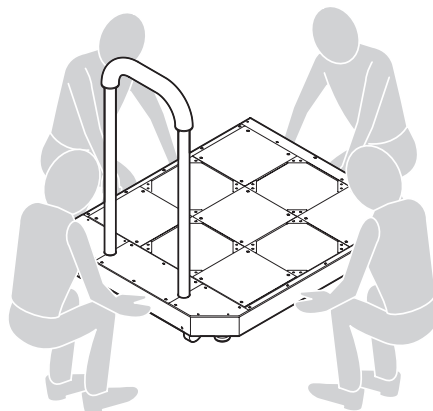


前面、または背面に傾けての運搬は、特に危険ですので、絶対にしないでください。

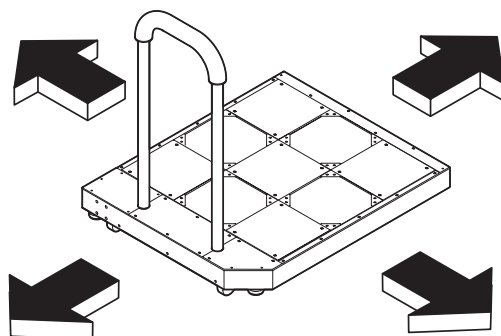


図の位置を持って移動したり、持ち上げないでください。

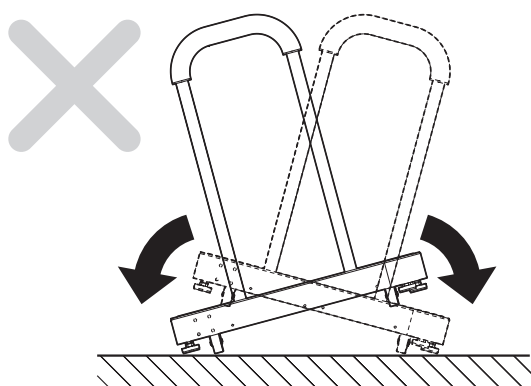
- ステップ台ユニットを持ち上げるときは4人以上で、必ず本体を図のように持ってください。(約106kgあります)



- キャスターで移動するときは、必ず2人以上で動かしてください。(押す方向は特に指定はありません)

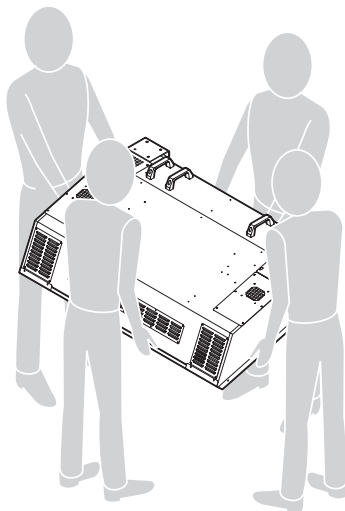


絶対にしないでください

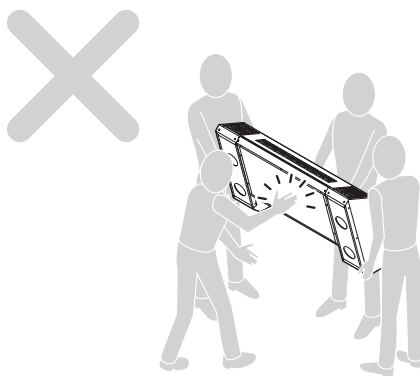


左右に傾けての運搬は特に危険ですので絶対にしないでください。

- タイトルユニットを持ち上げるときは、4人以上で行ってください。
(約34kgあります)

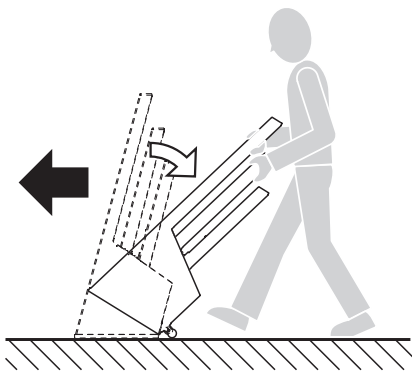


絶対にしないでください



図の位置を持って移動したり、持ち上げないでください。

- サイドユニットを移動させるときは、必ず図のように傾けてキャスターで移動してください。

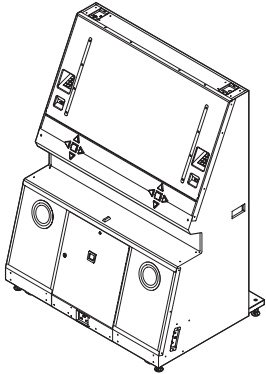
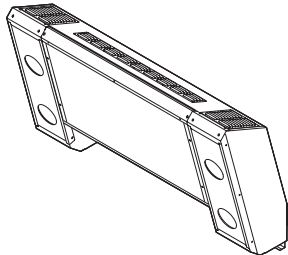
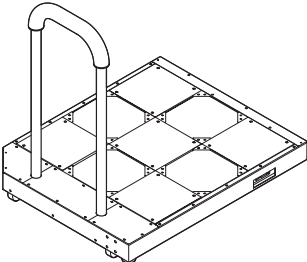
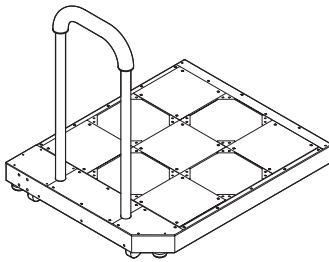
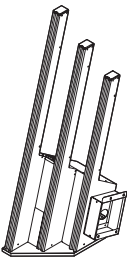
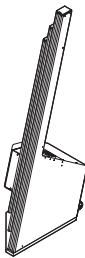
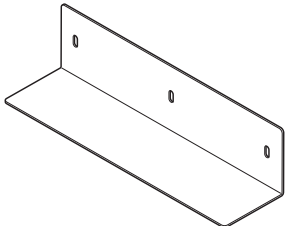
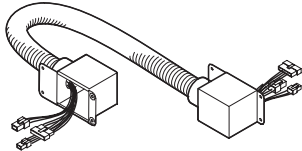


2 商品構成

2 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。

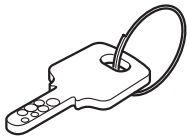
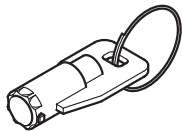

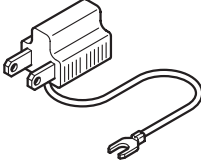
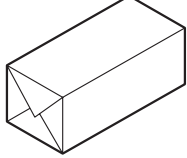
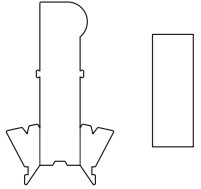
品名	数量	品名	数量
製造番号 LICENSE NO. SERIAL NO.  本体ユニット	1	LICENSE NO.  タイトルユニット	1
 ステップ台ユニット(L)	1	 ステップ台ユニット(R)	1
 サイドユニット(L)	1	 サイドユニット(R)	1
 ステージプレート	2	 ユニット接続パイプ	1

品名	数量	品名	数量
SERIAL NO.  セキュリティープラグ(黒色)	1	SERIAL NO.  e-AMUSEMENT プラグ(白色)	1
 ジョイント金具 (ステップ台ユニットに取り付けられています)	2	 ボルト A 六角穴付きボタンボルト (M6 x 35L)	10
 AC 電源コード(3P)	1	 ネジ A 十字穴付きトラスネジ (M6 x 15L)	6
 LAN ケーブル(10m)	1	 平座金 A 平座金 (呼 6)	10

- 「製造番号」、「LICENSE NO.」、「SERIAL NO.」はアフターサービス窓口への問い合わせ時に必要です。
- 「製造番号」、「LICENSE NO.」、「SERIAL NO.」は1ユニットで同じです。異なるNo.のものを混在させないでください。
- 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ご連絡してください。

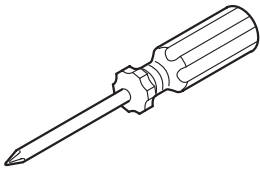
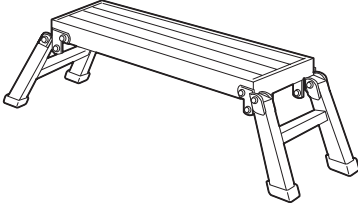
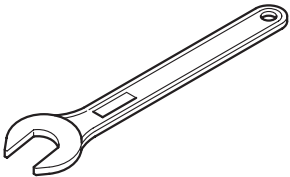
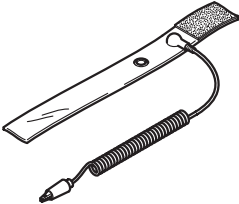
■付属品

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	マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項	1
設置説明書	1	コインラベル	1
保証書(本体の保護袋にはり付け)	1	 コインドア用鍵	2
 メンテナンスドア用鍵	2	 六角棒レンチ (対辺 2mm、3mm、4mm、1/16inch)	各 1
 3P-2P 変換プラグ	1	 遊びかた冊子(200冊入り)	1
 遊びかた冊子設置箱 組み立て説明書	1		

- 万が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。

■設置にあたって用意していただくもの

 <p>⊕ドライバー(#2・#3)</p>	 <p>脚立</p>
 <p>スパナ(対辺 24mm) アジャスターを固定するのに必要です。</p>	 <p>アースバンド 機器の取り扱いや e-AMUSEMENT プラグ(白色)・セキュリティプラグ(黒色)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。</p>

3 e-AMUSEMENT PASS

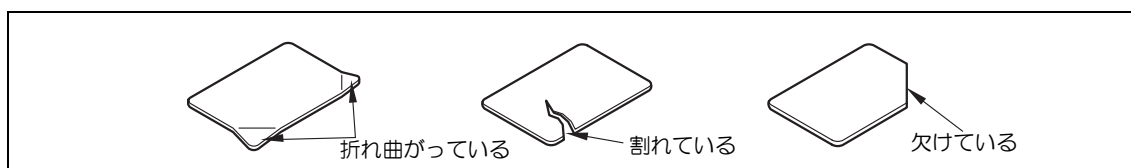
3 e-AMUSEMENT PASS

■取り扱いについて

- e-AMUSEMENT PASS は当社製アミューズメント機器専用の共通カードです。
 - ・本製品で使用した e-AMUSEMENT PASS は、他の e-AMUSEMENT PASS 対応製品でも使用できます。
- 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。
- e-AMUSEMENT PASS が破損した場合などデータを新規の 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 メンバースサイト: 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、下記の点に注意してください。
 - ・e-AMUSEMENT PASS を直射日光が当たる場所や暖房器具の近くなどの高温になる場所で保管しない。
 - ・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 を機器に使用しない。



- 本製品で使用できる IC カードは e-AMUSEMENT PASS のみです。
- 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。

■注文について

- 本製品に使用する「e-AMUSEMENT PASS」は、必ず当社指定のものを使用してください。
 - 本製品には「e-AMUSEMENT PASS」は付属していませんので、下記の型式で当社営業担当にご注文ください。

e-AMUSEMENT PASS

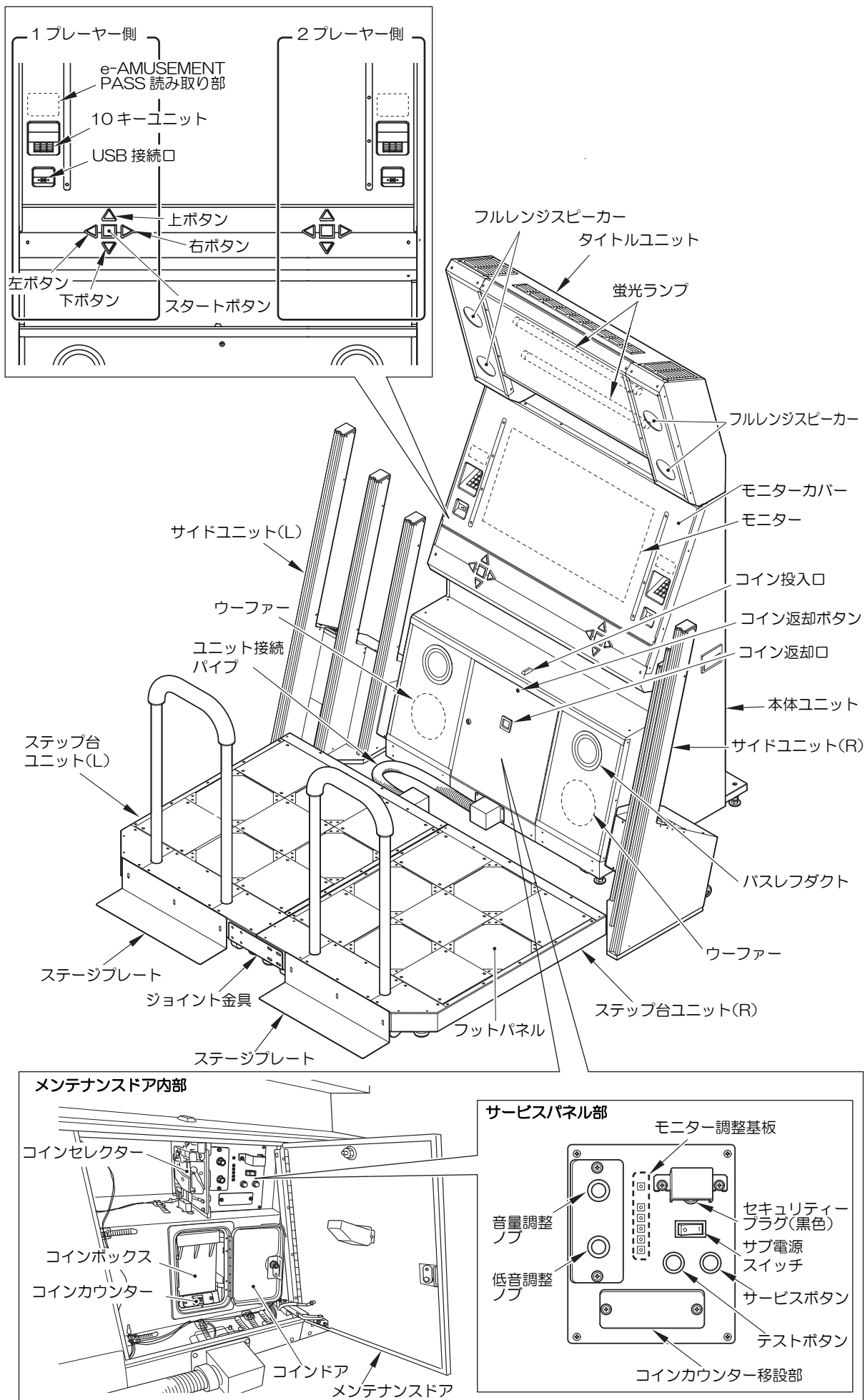


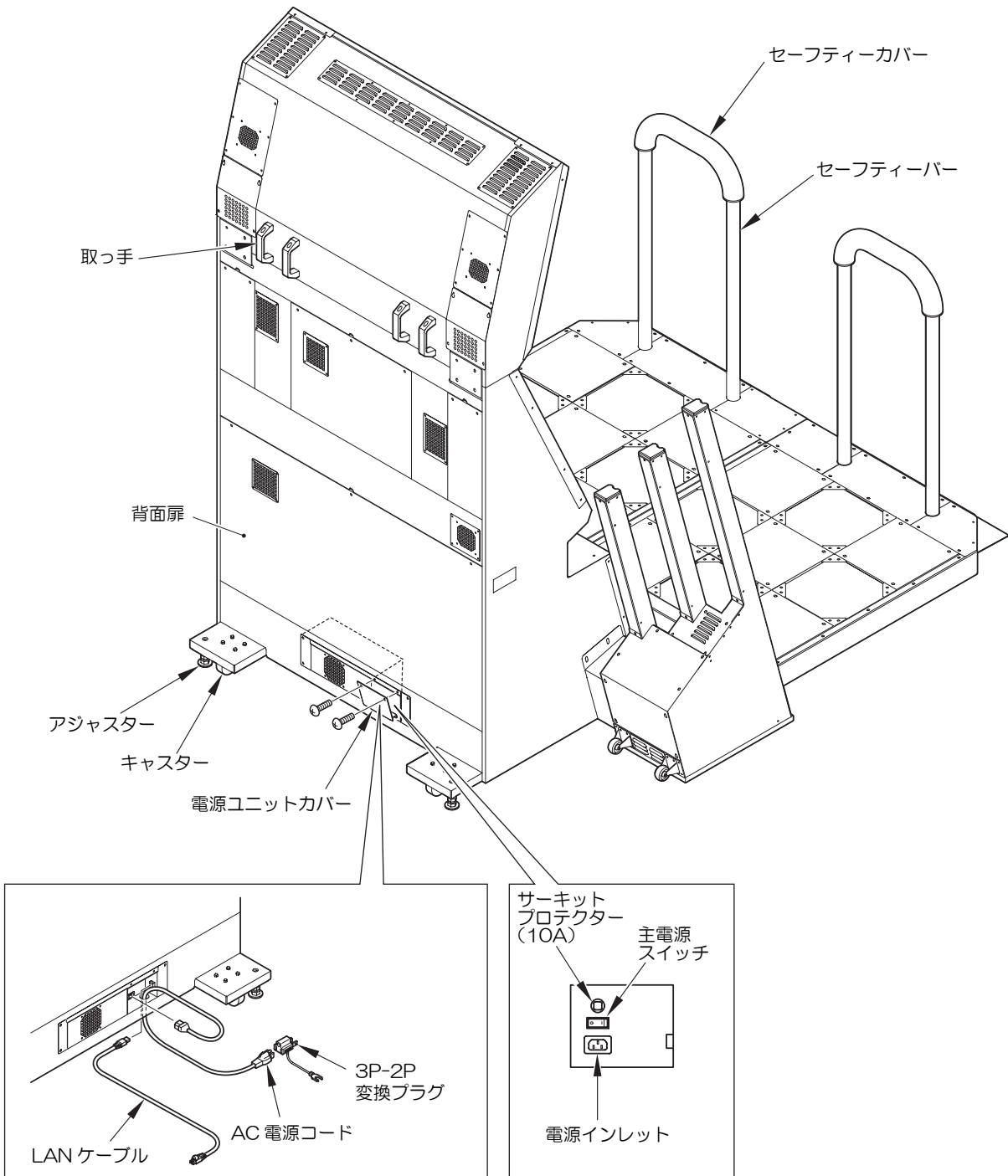
GU18-JA(100 枚入り)

当社の e-AMUSEMENT PASS 対応商品専用の共通カードです。

4 各部の名称

4 各部の名称





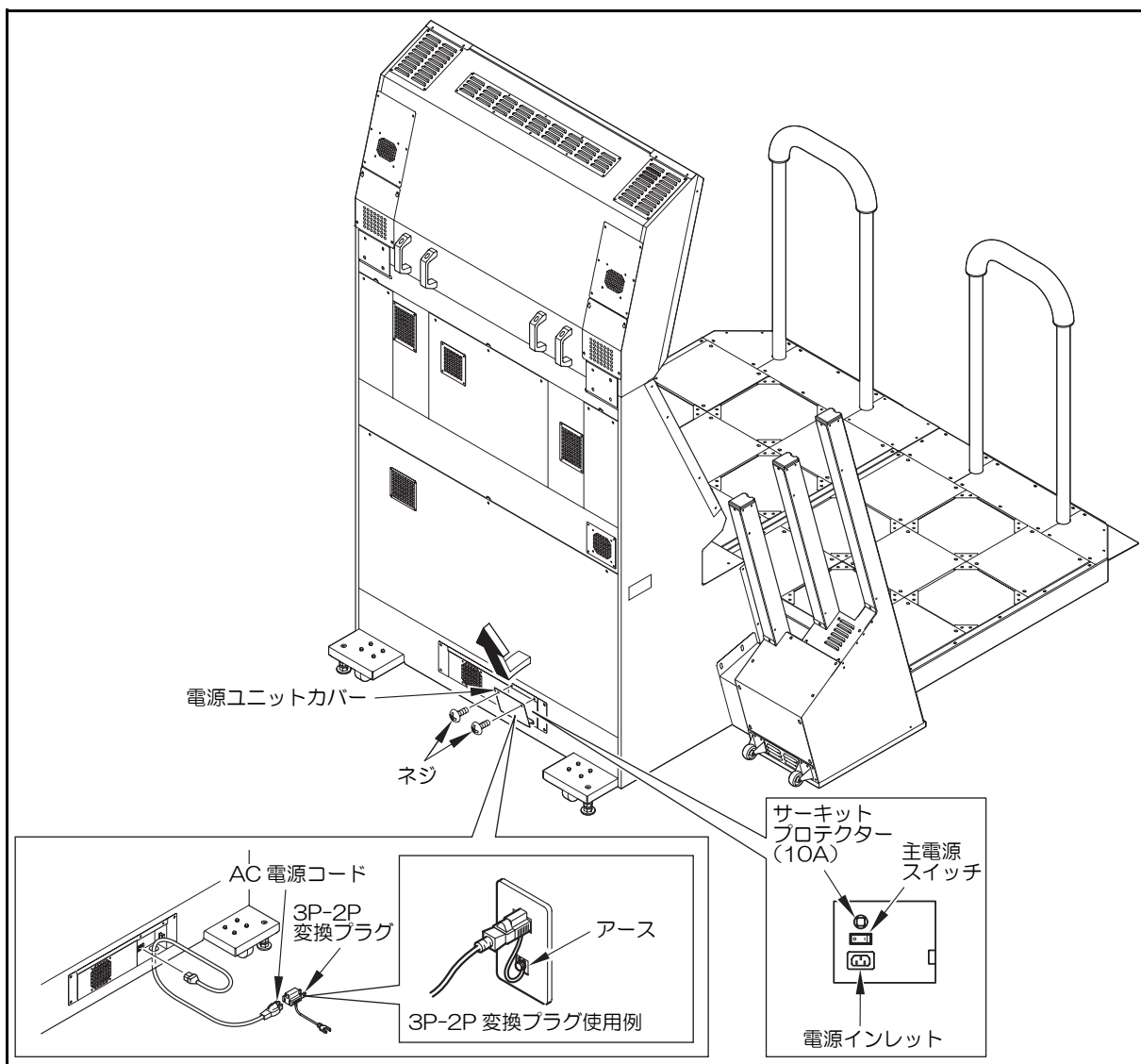
電源ユニットについて

本体ユニットの背面に電源ユニットがあります。

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



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



メンテナンスドアの開閉

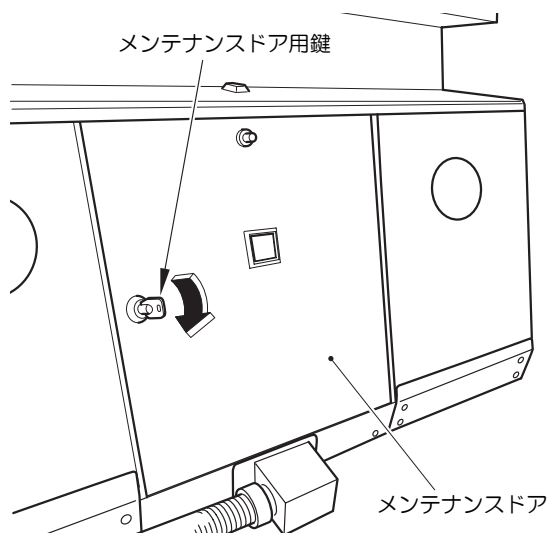


- メンテナンスドアを開けたとき、メンテナンスドアに荷重や衝撃を加えない
- メンテナンスドアを閉めた後は、確実に施錠されているか必ず確認する

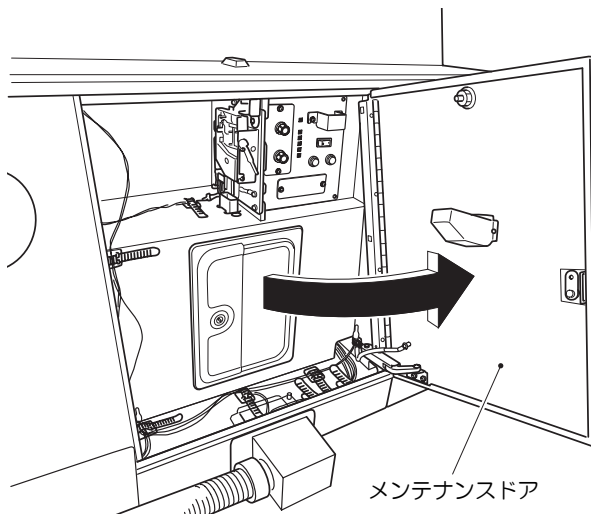
■開けかた

1 鍵を差し込む

- 1 メンテナンスドアに、メンテナンスドア用鍵を差し込みます。
- 2 右に回します。



2 メンテナンスドアを開ける



■閉めかた

1 メンテナンスドアを閉める

2 施錠する

- 1 メンテナンスドア用鍵を左に回します。
- 2 鍵を抜きます。

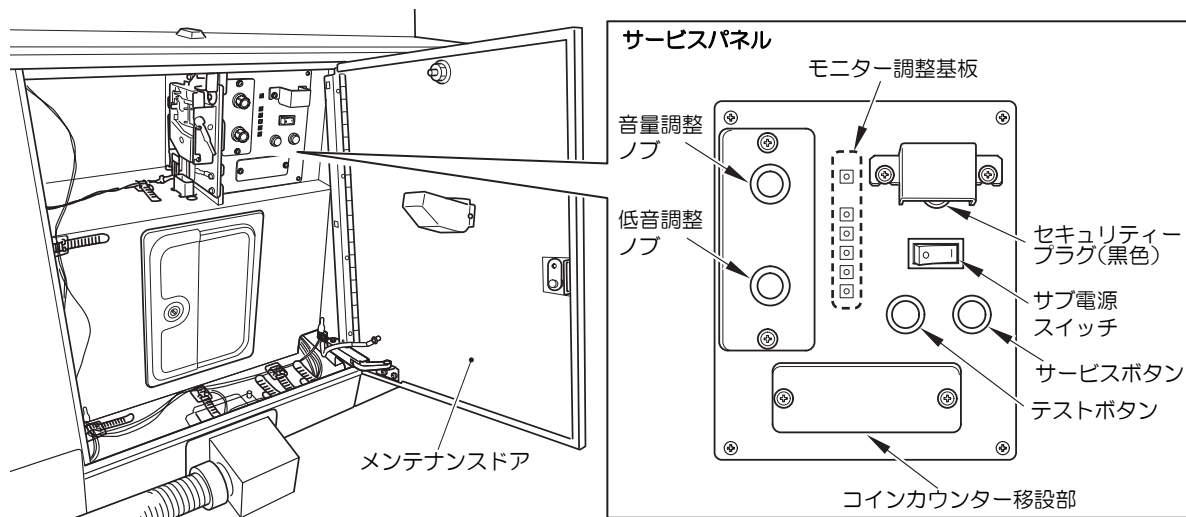
サービスパネルについて

メンテナンスドアを開けると、内部にサービスパネルがあります。



- メンテナンスドアを外したとき、メンテナンスドアに荷重や衝撃を加えない
- メンテナンスドアを取り付けた後は、確実に施錠されているか必ず確認する

メンテナンスドア内部



音量調整ノブ	フルレンジスピーカーの音量を調整します。
低音調整ノブ	ウーファーの音量を調整します。
サブ電源スイッチ	電源の「入/切」ができます。 本体内には通電している箇所がありますので、メンテナンスなどを行う場合は必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いてください。
テストボタン	ゲームモード中にこのボタンを押すことで、テストモードになります。 (ゲームモードに戻るには、「MAIN MENU」から「GAME MODE」を選択してください)
サービスボタン	ゲームモード中にこのボタンを押すことで仮想コインが入り、テストプレーができます。 (コインカウンターのカウントは行われず、テストモードの「BOOKKEEPING」のコイン集計にも記録されません。コインに対するクレジット数はテストモードの「COIN OPTIONS」の設定が反映されます。また、現在のコイン数、およびクレジット数は画面に表示されます)
コインカウンター移設部	コインカウンターをコインドア内から移設する場合、ここに移設します。(⇒116 頁)

コインドアの開閉



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

■コインドアの開閉とコインボックスの取り出しかた

1 メンテナンスドアを開ける
(⇒37 頁)

2 コインドアを開ける

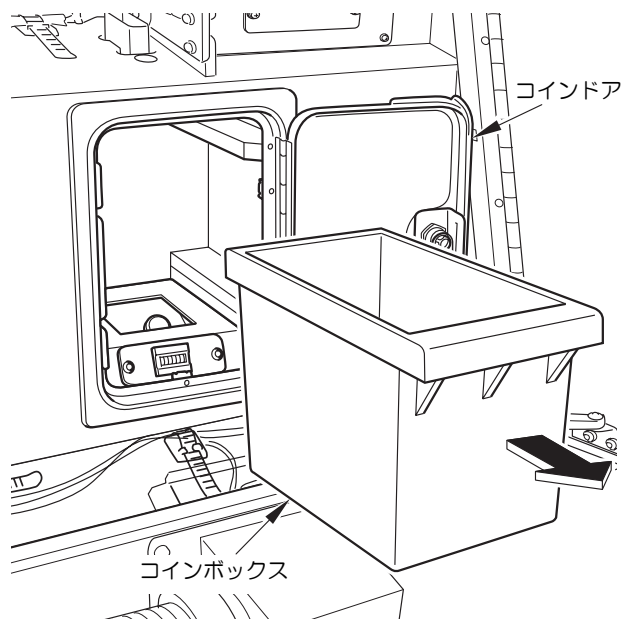
- 1 コインドアに、コインドア用鍵を差し込んで右に回します。
- 2 コインドアを開けます。

3 コインボックスを取り出す

4 コインドアを閉める

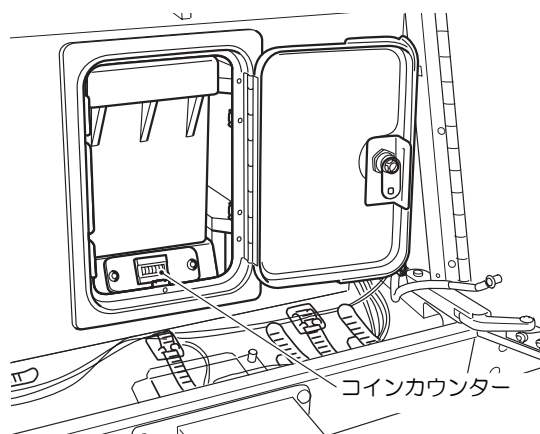
- 1 取り出したコインボックスを元の位置に戻します。
- 2 コインドアにコインドア用鍵を差し込んで左に回し施錠します。

5 メンテナンスドアを閉める



■コインカウンターの位置

コインドアを開けると、コインボックスの下にコインカウンターがあります。



MEMO ● コインカウンターをサービスパネルに移設することができます。(⇒116 頁)

5 遊びかた

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

1人、または2人同時プレーが可能です。

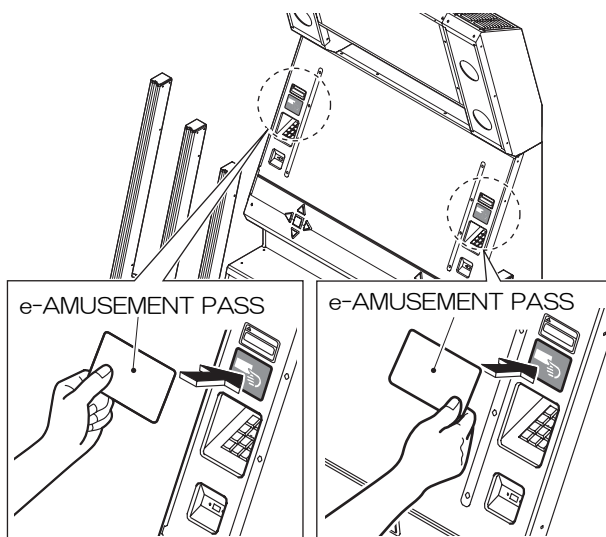
■遊びかた

ゲームを始める前に

- 1 e-AMUSEMENT PASS を読み取り部にあてて暗証番号を入力します。

※ e-AMUSEMENT PASS を使用しない場合は、手順2へ進んでください。

- 2 コインを入れ、スタートボタンを押します。

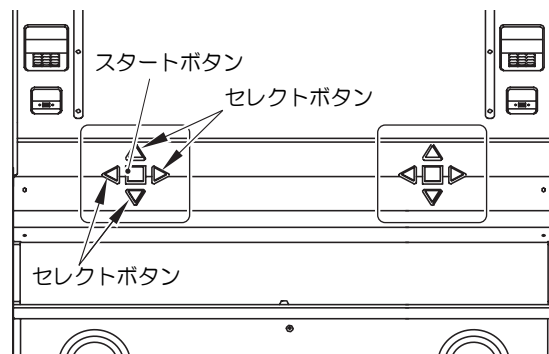


選択・決定のしかた

「ワークアウト機能 ON/OFF」→「USBメモリー読み込み ON/OFF」→「プレイスタイル」→「キャラクター」→「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」を、決定は「スタートボタン」を、押します。

※ e-AMUSEMENT PASS を使用しない場合は、「ワークアウト機能」は表示しません。



ワークアウト機能について

ゲームプレイ時の合計消費カロリーを表示、保存することができます。初めてワークアウト機能を利用する場合は、10キーで体重値を入力してください。(⇒44頁)

プレイスタイルの選択

下記のプレイスタイルから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人でプレイするモードです。
フットパネルを4枚使ってプレイするモードです。
- ・ バーサス(VERSUS)
2人でプレイするモードです。
フットパネルを4枚ずつ使ってプレイするモードです。
- ・ ダブル(DOUBLE)
1人でプレイするモードですが、フットパネルを8枚すべて使ってプレイする上級者モードです。

プレイモードの選択

下記のプレイモードからお好きなモードを選択し、決定します。

- ・ STARTER
比較的やさしいモードです。
全曲プレイできます。途中でゲームオーバーになりません。
- ・ STANDARD
メインモードです。
最初の1曲目だけは最後までプレイすることができますが、ダンスゲージが「0」だった場合、1曲目終了後にゲームオーバーになります。2曲目以降は曲の途中で、ダンスゲージが「0」になるとゲームオーバーになります。
- ・ BATTLE
1人または、2人でプレイするモードです。
フットパネルを4枚ずつ使ってプレイするモードです。
- ・ COURSE
固定された数曲を連続でプレイするモードです。コースによってゲームオーバーになる条件が変わります。
ダンスゲージがメーターのコースの場合、曲の途中でメーターが「0」になるとゲームオーバーになります。ダンスゲージがライフの場合、GOOD以下の判定でゲージが減ります。曲の途中でライフが「0」になるとゲームオーバーになります。

STARTERモード・STANDARDモード・BATTLEモードは、プレイ曲数が設定できます。(⇒65頁)

プレイする曲・コースの選択

プレイモードでSTARTERモード・STANDARDモードを選択した場合は「SELECT MUSIC」画面に進みますので、プレイしたい曲を選択し決定してください。BATTLEモードは難易度を選択した後に「SELECT MUSIC」画面に進みます。COURSEモードを選択した場合は「SELECT COURSE」画面に進みますので、プレイ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	
MARVELOUS	画面上部のダンスゲージが増加します。
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。
ALMOST	画面上部のダンスゲージが減少します。
BOO	画面上部のダンスゲージが減少します。
O.K.	画面上部のダンスゲージが増加します。
N.G.	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、終わりを「GAME OPTIONS」で設定することができます。(⇒65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「MARVELOUS」・「PERFECT」・「GREAT」・「GOOD」・「ALMOST」・「BOO」・「O.K.」・「N.G.」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。

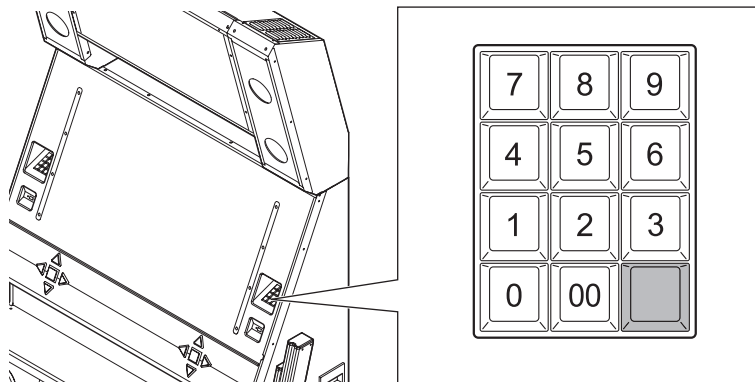
■ランキングイベントについて

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

ゲーム中に暗証番号の入力やワークアウト機能の体重値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。

6 ゲームセッティング

6 ゲームセッティング

ゲームの起動確認

- 電源を入れると、自動的にセルフテスト(自己診断テスト)が行われ、結果が画面に表示されます。(下記「セルフテストの結果」を参照)

・電源が入らないときは、主電源スイッチ、およびサブ電源スイッチの両方が入っているか確認してみてください。(⇒36 頁)(⇒38 頁)



- 電源スイッチを入れた後は、ゲームデモが始まるまで、各ボタンや e-AMUSEMENT PASS 読み取り部、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連絡する
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う

■ 設置後に初めて電源を入れる前に

下記の確認を行ってください。

- ・「e-AMUSEMENT サービスの利用確認」(⇒111 頁)

■ 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デモ画面が表示されるまで約 5 分要します)
- ・「BAD」または「ERROR」が表示されたときは、「正常に作動しないとき」(⇒150 頁)、「エラーコード・メッセージ一覧」(⇒161 頁)を参照して対処を行ってください。

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

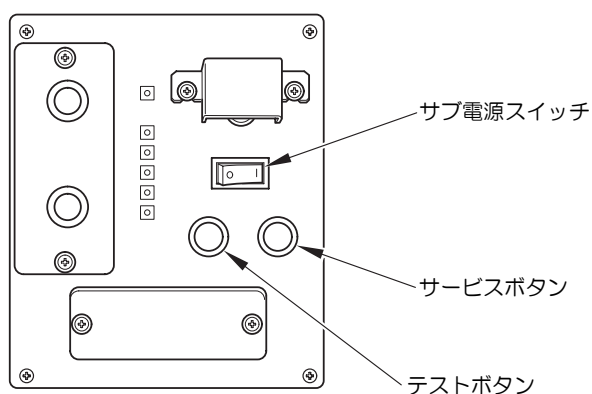
1 電源を入れる

主電源スイッチを入れ起動します。

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。

サービスパネル



■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の左ボタン、または右ボタンで 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。

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

■メニュー項目の選択方法

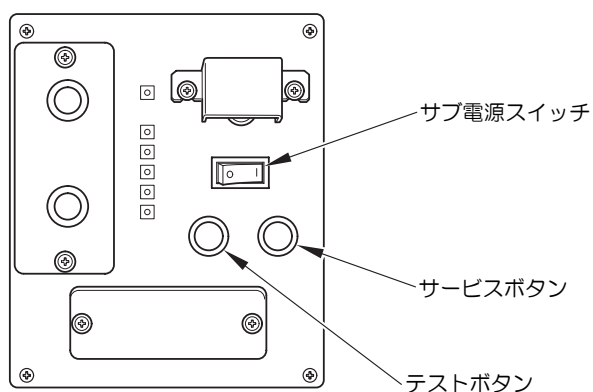
MAIN MENU から各メニュー項目の選択のしかた

メニュー項目の選択 プレーヤー1 の左ボタン、または右ボタンを押す

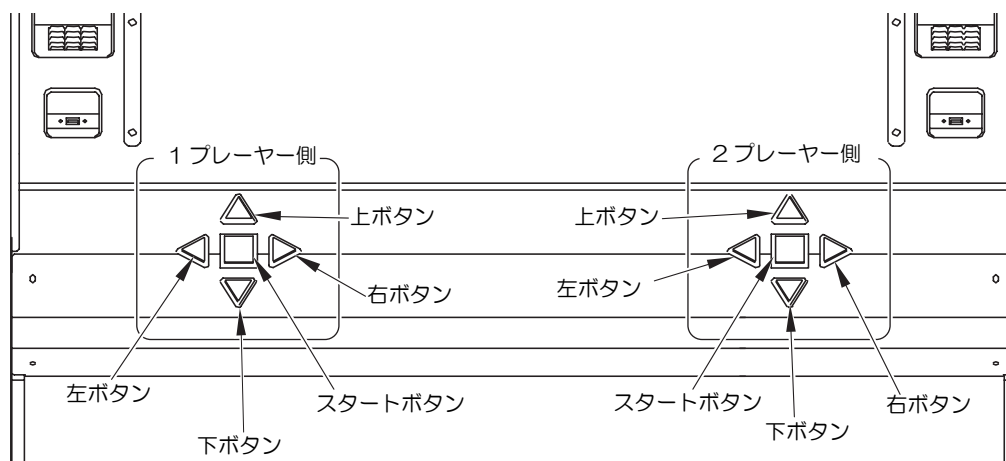
メニュー項目の決定 プレーヤー1 のスタートボタンを押す

■テストモードで使用するボタンなど

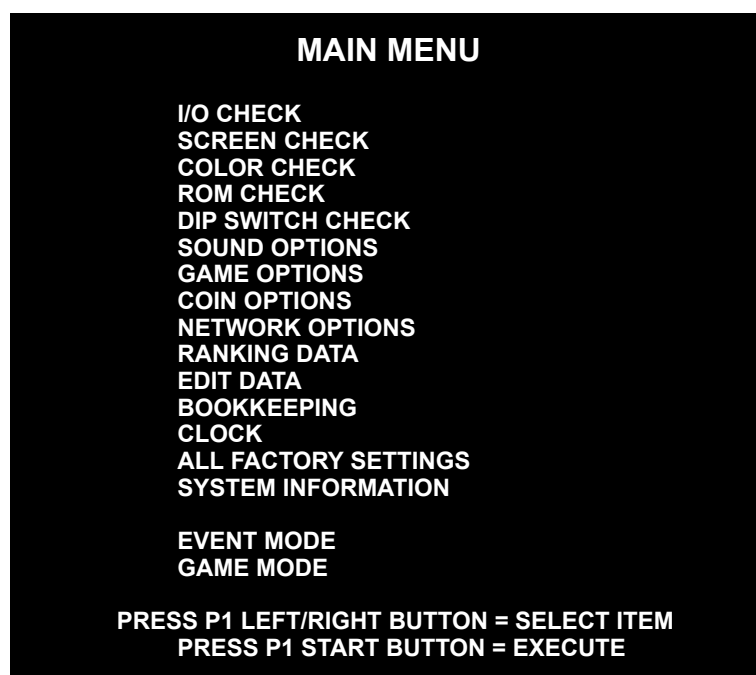
サービスパネル



コントロールパネル



■MAIN MENU 画面



I/O CHECK	入出力デバイスの確認を行います。	(⇒51 頁)
SCREEN CHECK	画面の大きさなどを調整します。	(⇒60 頁)
COLOR CHECK	画面のカラー調整を行います。	(⇒61 頁)
ROM CHECK	ハードディスク内のデータ内容の確認を行います。	(⇒62 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。	(⇒63 頁)
SOUND OPTIONS	サウンドに関する設定を行います。	(⇒64 頁)
GAME OPTIONS	ゲームに関する設定を行います。	(⇒65 頁)
COIN OPTIONS	コインに関する設定を行います。	(⇒67 頁)
NETWORK OPTIONS	ネットワークに関する設定と通信状態の確認を行います。	(⇒69 頁)
RANKING DATA	ランキングデータの確認と消去を行います。	(⇒72 頁)
EDIT DATA	USB メモリーに関する設定を行います。	(⇒73 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。	(⇒74 頁)
CLOCK	現在時刻の設定を行います。	(⇒79 頁)
ALL FACTORY SETTINGS	テストモードの一部の設定を出荷時の状態にします。	(⇒80 頁)
SYSTEM INFORMATION	システムに関する情報を表示します。	(⇒82 頁)
EVENT MODE	イベントモードの設定を行います。	(⇒83 頁)
GAME MODE	ゲームモードに戻ります。	

各メニュー項目についての説明

■ 設定値があるメニュー項目では、出荷時の設定値は緑色で表示され、変更後の設定値は赤色で表示されます。

・設定値を変更したいときは、プレイヤー1の左ボタン、または右ボタンを押して項目を選択し、プレイヤー1のスタートボタン、またはプレイヤー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。

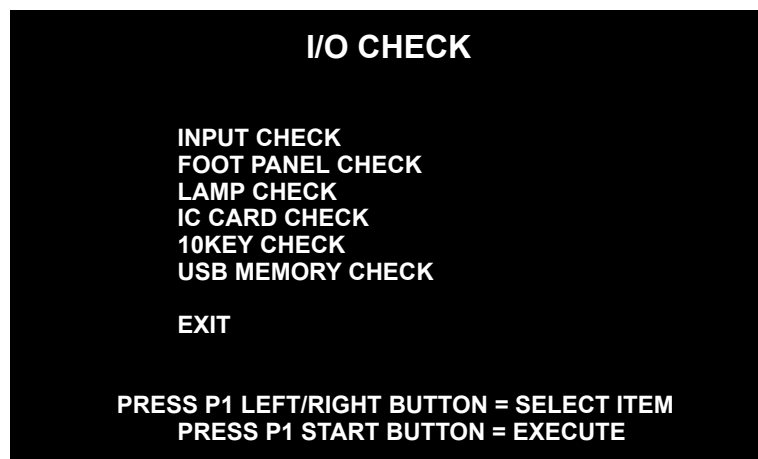
「NO」を選択した場合は、「NO MODIFICATION」と表示され、変更した内容はセーブされずに MAIN MENU 画面に戻ります。

MEMO ● 「FACTORY SETTINGS」を選択してプレイヤー1のスタートボタンを押すと、そのメニュー項目のすべての設定が出荷時の状態に戻ります。

I/O CHECK

- 各ボタンや、コインセクター、フットパネル、IC カードリーダーなどの作動確認、および各ランプの点灯確認を行います。

「I/O CHECK」の項目選択画面



INPUT CHECK	各ボタンやコインセクターの入力「ON/OFF」を確認します。	(⇒52 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。	(⇒53 頁)
LAMP CHECK	各ランプの点灯「ON/OFF」を確認します。	(⇒54 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。	(⇒56 頁)
10KEY CHECK	10 キーの作動確認を行います。	(⇒58 頁)
USB MEMORY CHECK	USB メモリーの作動確認を行います。	(⇒59 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

項目の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 >> INPUT CHECK

- 各ボタンや、コインセレクターの作動確認を行います。
それぞれの入力「ON/OFF」がチェックできます。

I/O CHECK INPUT CHECK		
TEST BUTTON		OFF
SERVICE BUTTON		OFF
COIN MECH		OFF
P1 START BUTTON		OFF
P1 LEFT BUTTON		OFF
P1 RIGHT BUTTON		OFF
P1 UP BUTTON		OFF
P1 DOWN BUTTON		OFF
P2 START BUTTON		OFF
P2 LEFT BUTTON		OFF
P2 RIGHT BUTTON		OFF
P2 UP BUTTON		OFF
P2 DOWN BUTTON		OFF
COIN BLOCKER		OFF
PRESS TEST BUTTON = COIN BLOCKER ON PRESS P1 START + P2 START = EXIT		

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: スイッチが入っていません。
COIN MECH	コインの入力に応じて「ON/OFF」を表示します。 ・ ON: スイッチが入っています。 ・ OFF: スイッチが入っていません。
P1 START BUTTON P1 LEFT BUTTON P1 RIGHT BUTTON P1 UP BUTTON P1 DOWN 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: スイッチが入っていません。
P2 START BUTTON P2 LEFT BUTTON P2 RIGHT BUTTON P2 UP BUTTON P2 DOWN 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: スイッチが入っていません。
COIN BLOCKER	コインブロッカーの作動を確認します。 ・ ON: コインが返却口に戻ります。 ・ OFF: コインを受け付けます。

コインブロッカーの
チェック

テストボタンを押す
テストボタンを押すごとに、ON → OFF → ON → …と
切り替わります

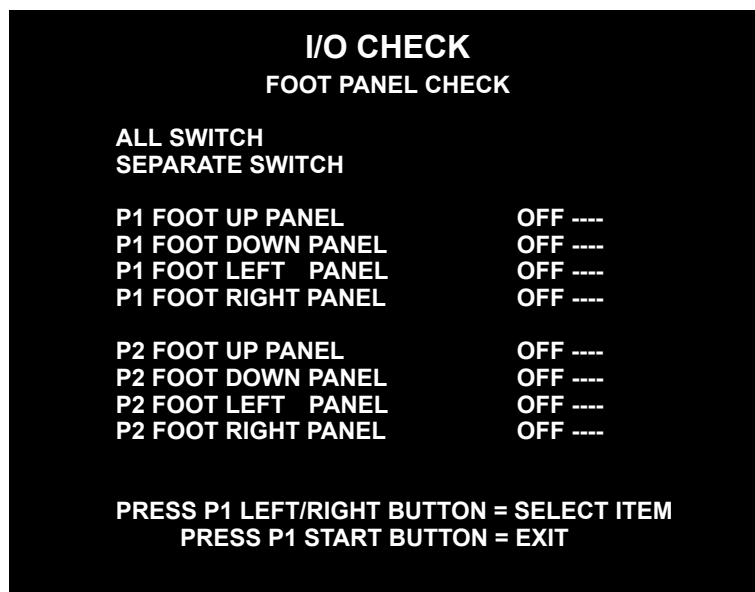
I/O CHECK に戻る

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

■ フットパネル内のスイッチの作動確認を行います。

実際にフットパネルを踏んで、正しく感知できているかを確認します。1つのフットパネルに対して、フットスイッチ(ケーブルスイッチ)は4カ所あります。



ALL SWITCH	フットパネルの4カ所(前・後・左・右)のフットスイッチのどれかが反応すると「ON」と表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> ・ON: 4カ所(前・後・左・右)のフットスイッチのどれかが反応しています。 ・OFF: 4カ所(前・後・左・右)のフットスイッチすべてが反応していません。
SEPARATE SWITCH	4カ所(前・後・左・右)のフットスイッチの反応を個別にチェックします。
P1 FOOT UP PANEL P1 FOOT DOWN PANEL P1 FOOT LEFT PANEL P1 FOOT RIGHT PANEL P2 FOOT UP PANEL P2 FOOT DOWN PANEL P2 FOOT LEFT PANEL P2 FOOT RIGHT PANEL	各フットパネルが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。「ON」が表示された場合、感知したフットスイッチを下記のように表示します。 <ul style="list-style-type: none"> ・U: フットパネルの前フットスイッチが反応しています。 ・D: フットパネルの後フットスイッチが反応しています。 ・L: フットパネルの左フットスイッチが反応しています。 ・R: フットパネルの右フットスイッチが反応しています。 ・-: フットスイッチが反応していません。

MEMO ● フットパネルを踏んで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。

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 >> LAMP CHECK

■ 各ランプが正常に点灯するか確認を行います。

I/O CHECK LAMP CHECK			
ALL AUTO			
TOP SPOT RED	ON	TOP SPOT BLUE	ON
SPOT RED	ON	SPOT BLUE	ON
P1 START	ON	P2 START	ON
P1 SELECT LR	ON	P2 SELECT LR	ON
P1 SELECT UD	ON	P2 SELECT UD	ON
MONITOR UNDER WHITE			
P1 IN	WHITE	P2 IN	WHITE
P1 MIDDLE	WHITE	P2 MIDDLE	WHITE
P1 OUT	WHITE	P2 OUT	WHITE
P1 SPEAKER(F)	WHITE	P2 SPEAKER(F)	WHITE
P1 SPEAKER(W)	WHITE	P2 SPEAKER(W)	WHITE
P1 FOOT LEFT	ON	P2 FOOT LEFT	ON
P1 FOOT UP	ON	P2 FOOT UP	ON
P1 FOOT RIGHT	ON	P2 FOOT RIGHT	ON
P1 FOOT DOWN	ON	P2 FOOT DOWN	ON
PRESS P1 LEFT/RIGHT BUTTON = SELECT ITEM PRESS P1 START BUTTON = EXIT			

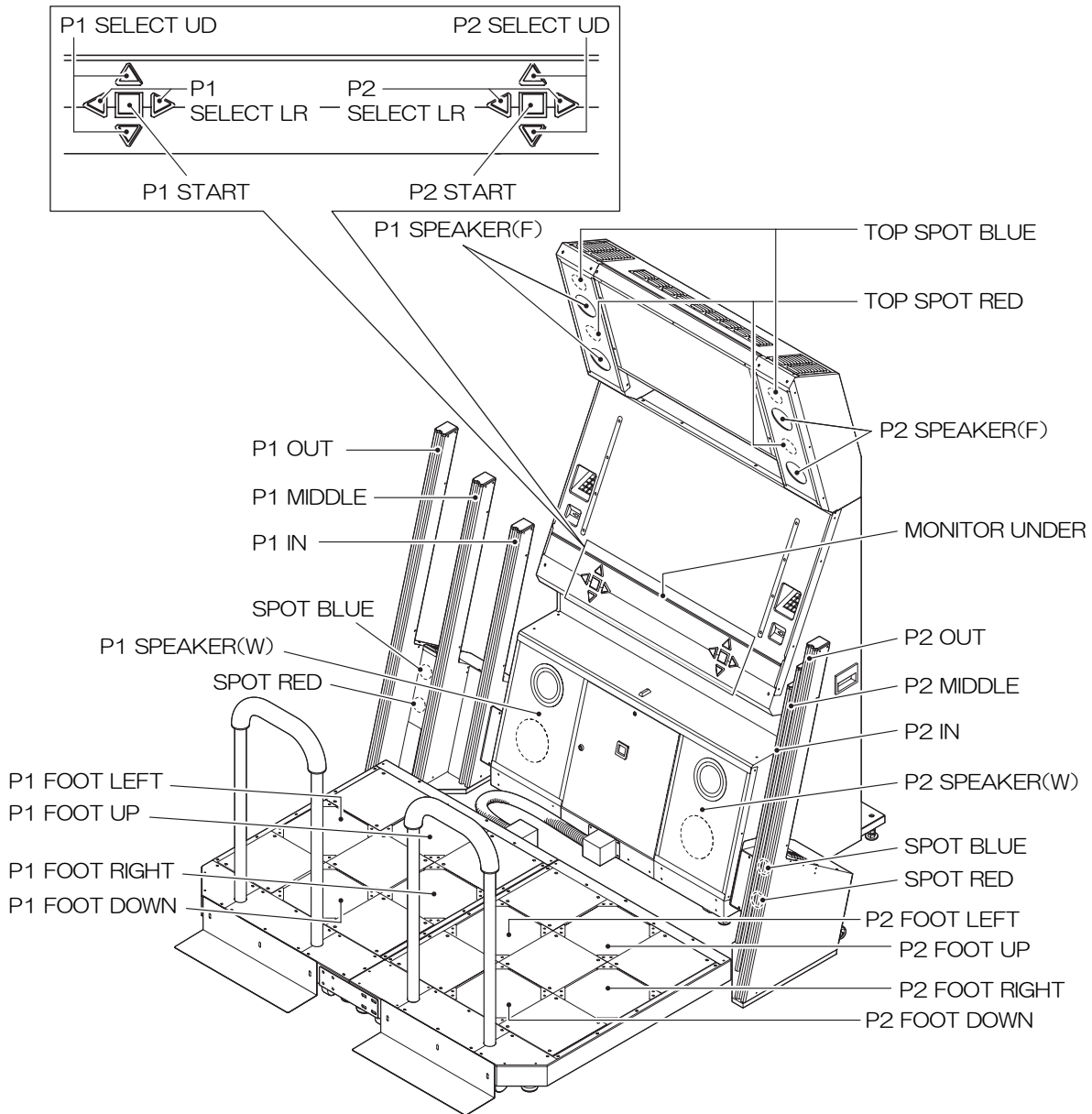
ALL	すべてのランプが同時に点灯します。
AUTO	TOP SPOT RED から順に点灯し、P2 FOOT DOWN が点灯したら TOP SPOT RED に戻って繰り返します。
TOP SPOT RED SPOT RED TOP SPOT BLUE SPOT BLUE	チェックする項目を選択すると該当するランプが点灯します。 ・ ON: 点灯します。 ・ OFF: 点灯しません。
P1 START P1 SELECT LR P1 SELECT UD	P2 START P2 SELECT LR P2 SELECT UD
MONITOR UNDER	チェックする項目を選択すると、RED → GREEN → BLUE → WHITE の順にランプが点灯します。
P1 IN P1 MIDDLE P1 OUT	P2 IN P2 MIDDLE P2 OUT
P1 SPEAKER(F) P1 SPEAKER(W)	P2 SPEAKER(F) P2 SPEAKER(W)
P1 FOOT LEFT P1 FOOT UP P1 FOOT RIGHT P1 FOOT DOWN	P2 FOOT LEFT P2 FOOT UP P2 FOOT RIGHT P2 FOOT DOWN
	チェックする項目を選択すると該当するランプが点灯します。 ・ ON: 点灯します。 ・ OFF: 点灯しません。

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

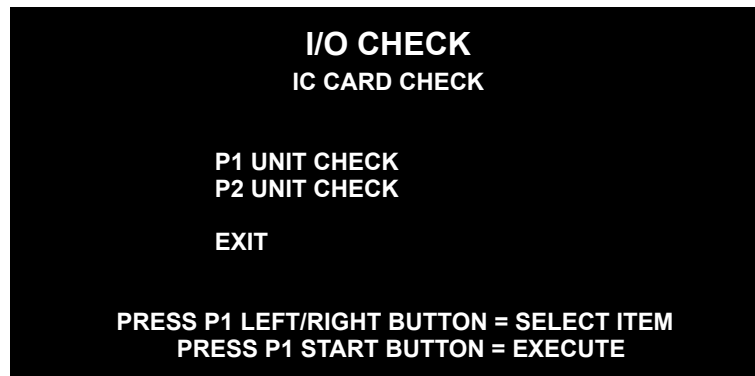
I/O CHECKに戻る

プレイヤー1のスタートボタンを押す



I/O CHECK >> IC CARD CHECK

■ ICカードリーダーの作動確認と e-AMUSEMENT PASS の状態確認を行います。
ICカードリーダーの作動確認には e-AMUSEMENT PASS が必要です。



P1 UNIT CHECK
P2 UNIT CHECK

確認する IC カードリーダーを選択します。
・ P1 UNIT CHECK: プレーヤー1 側の IC カードリーダー
・ P2 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

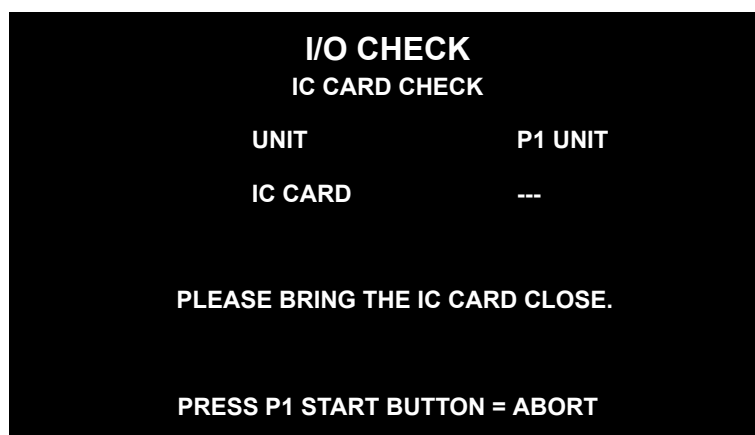
項目の決定

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

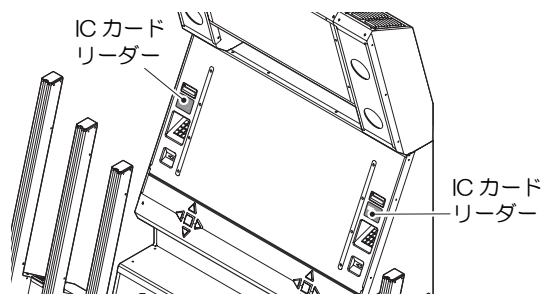
- 確認する IC カードリーダーを決定すると、次の画面が表示されます。
用意した e-AMUSEMENT PASS を e-AMUSEMENT PASS 読み取り部にかざしてください。



UNIT	前画面で決定した IC カードリーダーが表示されます。 ・ P1 UNIT: プレーヤー1 側 ・ P2 UNIT: プレーヤー2 側
IC CARD	e-AMUSEMENT PASS の状態を表示します。 ・ OK: e-AMUSEMENT PASS が認識できました。 ・ BAD: e-AMUSEMENT PASS が認識できません。 e-AMUSEMENT PASS を読み取り部にあてていない場合は「---」と表示されます。

MEMO

- e-AMUSEMENT PASS を何度読み取り部にあてても「OK」にならない場合は、他の e-AMUSEMENT PASS で試してみてください。
- 図の内部に IC カードリーダーがあります。



IC CARD CHECK に
戻る

プレーヤー1 のスタートボタンを押す



I/O CHECK >> 10KEY CHECK

- 10 キーが正常に入力できるか確認を行います。
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。



P1 INPUT KEY
P2 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。
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。

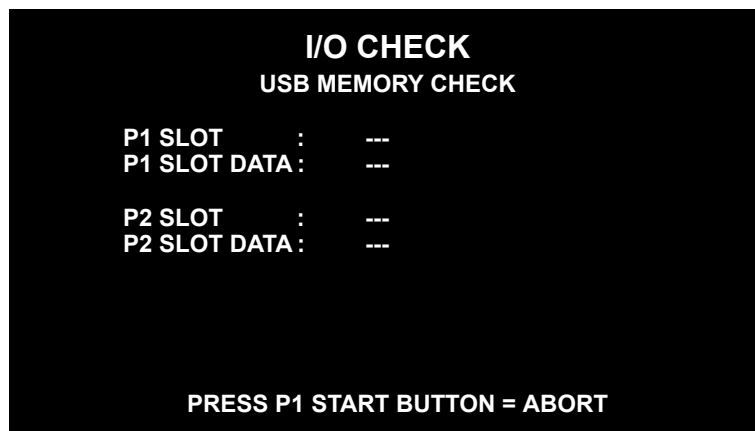


 I/O CHECKに戻る

プレイヤー1のスタートボタンを押す

I/O CHECK >> USB MEMORY CHECK

■ USBメモリーのチェックとUSBメモリーユニットの作動を確認します。
それぞれのスロットにUSBメモリーを差すとチェックが始まります。



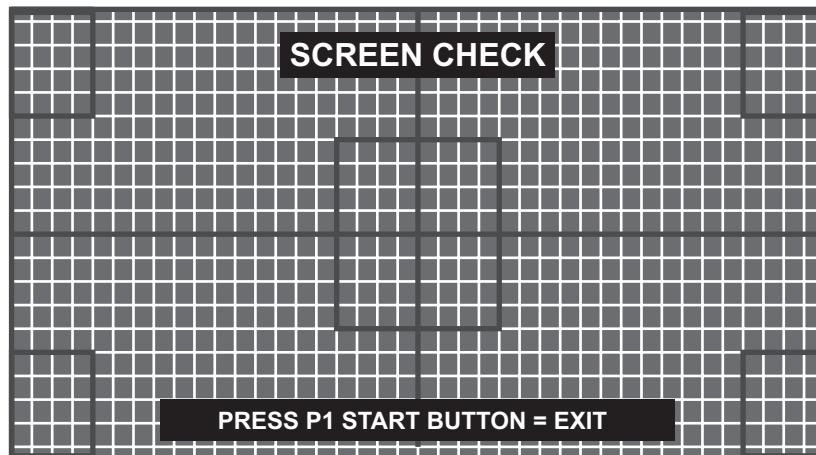
P1 SLOT P2 SLOT	<p>接続されている側のUSBメモリーの状態を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ OK: USBメモリーが接続されています。 ・ NOT SUPPORT: 対応していないUSB機器が接続されています。 ・ ERROR: USBメモリーユニット上で問題が発生しています。 ・ ---: USBメモリーが接続されていないか、認識できません。
P1 SLOT DATA P2 SLOT DATA	<p>接続されている側のUSBメモリーデータの状態を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ OK: 本製品用のデータが見つかりました。 ・ NO DATA: 本製品用のデータが見つかりませんでした。 ・ ERROR: USBメモリーユニット上で問題が発生しています。 ・ ---: 何も行われていません。 ・ BUSY: USBメモリーのデータを読み込み中です。

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

- 画面表示の確認を行います。
格子スクリーンを見ながら画面の大きさ、上下左右のずれなどを確認してください。



MAIN MENU に戻る

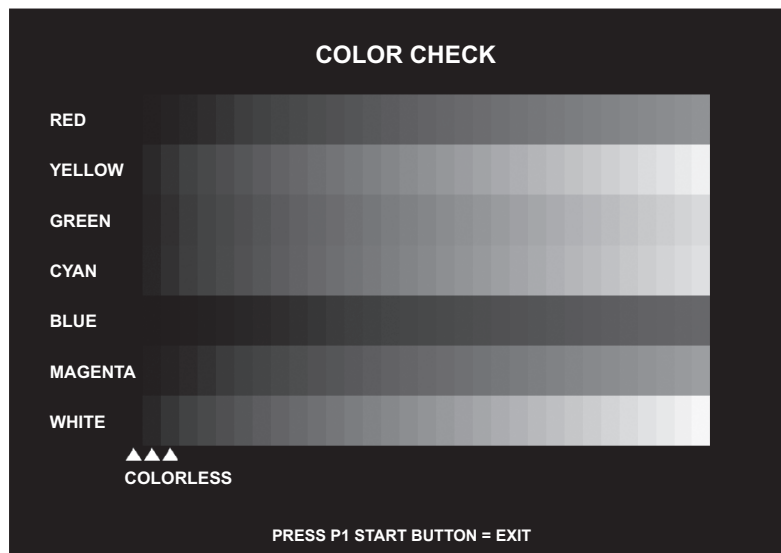
プレイヤー1のスタートボタンを押す

COLOR CHECK

■ カラー表示の確認を行います。

カラーバーの色が段階的に表示されると同時に、背景部分が十分黒くなるようにモニター調整基板で調整してください。(⇒84 頁)

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

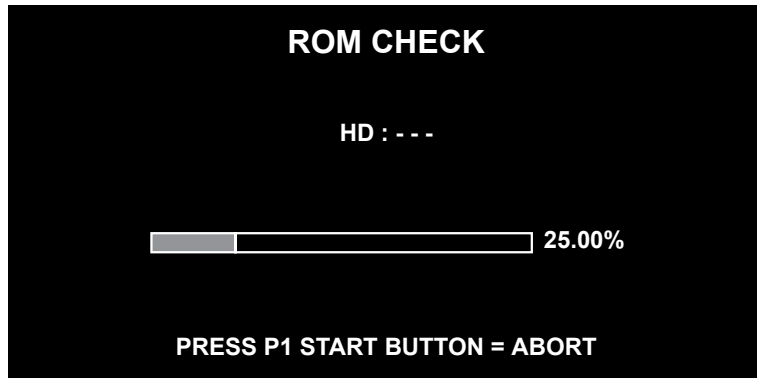


MAIN MENU に戻る

プレイヤー1 のスタートボタンを押す

ROM CHECK

- ハードディスク内のデータ内容の確認を行います。
このメニュー項目に入ると自動的にチェックが始まります。
チェックには約 10 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、正常な場合は「OK」が緑色で表示されます。

HD : OK

チェックの結果、異常な場合は「BAD」が赤色で表示されます。

HD : BAD

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

チェックを中断する

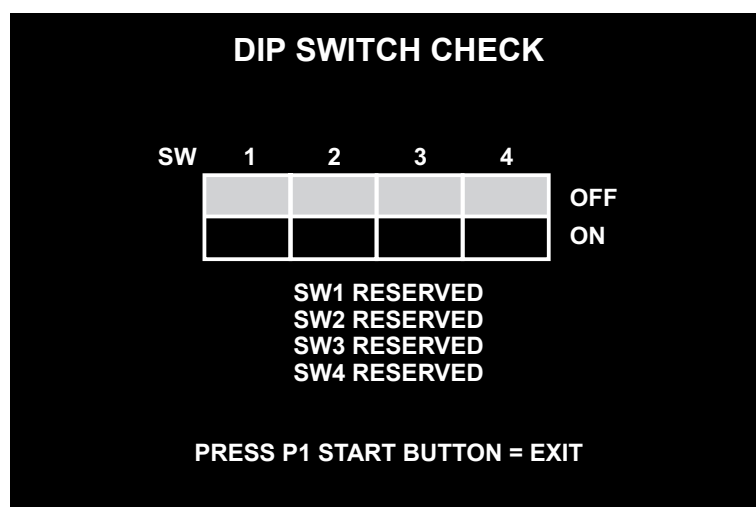
プレイヤー1 のスタートボタンを押す
(「ABORTED」が画面に表示されます)

MAIN MENU に戻る

プレイヤー1 のスタートボタンを押す

DIP SWITCH CHECK

■ PCBユニットのディップスイッチの設定状態を確認します。
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。

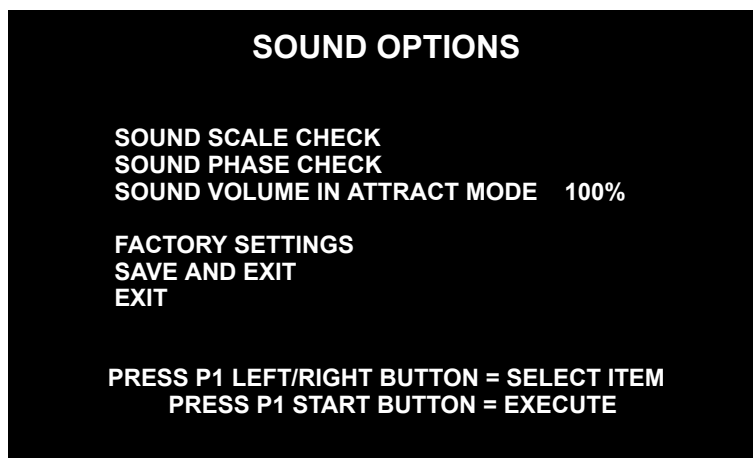
CHECK YOUR SETTINGS AND OPERATE
DIP SWITCHES ON THE PCB.

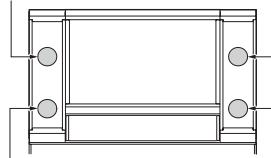
MAIN MENU に戻る

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と確認を行います。



SOUND SCALE CHECK	<p>BGM でバランス音を鳴らします。「ドレミ…ド」が左上・右下スピーカー、左下・右上スピーカーと交互に流れます。項目を変更することで音が止まります。</p> <p>LEFT: 左上・右下のスピーカーが鳴っています。 左上スピーカー 右上スピーカー</p> <p>RIGHT: 左下・右上のスピーカーが鳴っています。</p>  <p>左下スピーカー 右下スピーカー</p>
SOUND PHASE CHECK	<p>スピーカーの極性チェックを行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・モニターから 2m ほど離れて、モニターに向かい正面から確認してください。 ・LOUD: 大きな音が鳴ります。 ・SOFT: 小さな音が鳴ります。 <p>表示と逆の音が聞こえるときは、スピーカー配線の誤りが考えられます。</p>
SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE (出荷時設定:100%)	<p>ゲームデモ中の音量値をゲーム中のサウンドボリュームの設定に対して 0%(無音)、または 100%(最大)で調整します。</p>
FACTORY SETTINGS	<p>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。</p>
SAVE AND EXIT	<p>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。</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

設定の変更

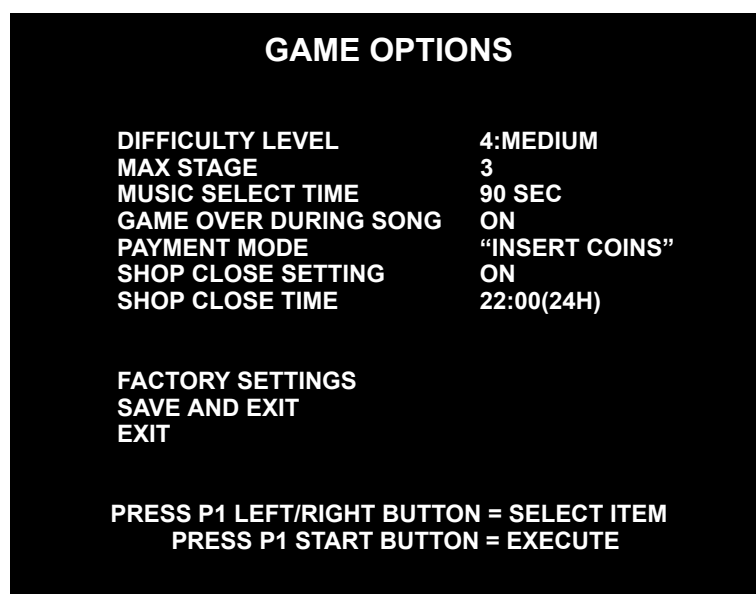
項目を選択した状態でプレイヤー2 の左ボタン、または右ボタンを押す

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と確認を行います。



DIFFICULTY LEVEL (出荷時設定: 4:MEDIUM)	難易度調整を行います。 ・ 1:EASIEST ・ 2:VERY EASY ・ 3:EASY ・ 4:MEDIUM ・ 5:MEDIUM HARD ・ 6:HARD ・ 7:VERY HARD ・ 8:HARDEST	非常に易しい ↑ ↑ 標準 ↓ ↓ 非常に難しい
MAX STAGE (出荷時設定:3)	プレー時のステージ数設定を行います。 (1～5)	
MUSIC SELECT TIME (出荷時設定:90 SEC)	曲選択時の制限時間設定を行います。(30～90秒)	
GAME OVER DURING SONG (出荷時設定:ON)	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します。 ・ 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します。	
PAYMENT MODE (出荷時設定: "INSERT COINS")	ゲームをプレーするための支払い方法を設定します。 ・ "INSERT COINS": コイン(お金)を入れてください。 ・ "INSERT TOKENS": トークンを入れてください。 ・ "SWIPE CARD": カードを機械に通してください。 ・ "INSERT CARD": カードを挿入してください。 ・ "INSERT KEY": キーを挿入してください。	
SHOP CLOSE SETTING (出荷時設定:OFF)	店舗の営業終了時刻表示の設定を行います。 ・ OFF: 営業終了時刻をゲーム画面に表示しません。 ・ ON: 営業終了時刻をゲーム画面に表示します。	
SHOP CLOSE TIME 22:00(24H)	営業終了時刻の設定を行います。(「SHOP CLOSE SETTING」を「ON」にすることで表示されます) ・ 時刻を変更するときは、プレーヤー2の右ボタン、または左ボタンを押します。	
FACTORY SETTINGS	プレーヤー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1のスタートボタンを押す

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

MEMO

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

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

COIN OPTIONS

- プレー料金に関する設定と確認を行います。



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



FREE PLAY (出荷時設定:OFF)	フリープレーの設定を行います。 ・ON: 無料でのプレーになります。 ・OFF: 有料でのプレーになります。
COIN SLOT* (出荷時設定: 2 COINS 1 CREDIT)	コインに対するクレジット数の設定を行います。 (1 COIN 1 CREDIT ~ 16 COINS 1 CREDIT)
START* (出荷時設定: 1 CREDIT TO START)	ゲームスタートに必要なクレジット数の設定を行います。 (1 CREDIT TO START ~ 16 CREDITS TO START)
JOINT GAME PREMIUM* (出荷時設定:OFF)	シングルプレー権利が発生したとき、バーサスプレー、およびダブルプレー時にクレジットを要求するかを設定します。 ・ON: 追加クレジットは不要 ・OFF: 追加クレジットを要求
JOINT DOUBLE PREMIUM* (出荷時設定:OFF)	シングルプレー権利が発生したとき、ダブルプレー時(バーサスプレーは含まれません)にクレジットを要求するかを設定します。「JOINT GAME PREMIUM」を「ON」に設定すると、「JOINT DOUBLE PREMIUM」も自動的に「ON」に設定されません。 ・ON: 追加クレジットは不要 ・OFF: 追加クレジットを要求
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。

*「FREE PLAY」が「ON」の場合は、これらの項目は表示されません。

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

(⇒83 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1 のスタートボタンを押す

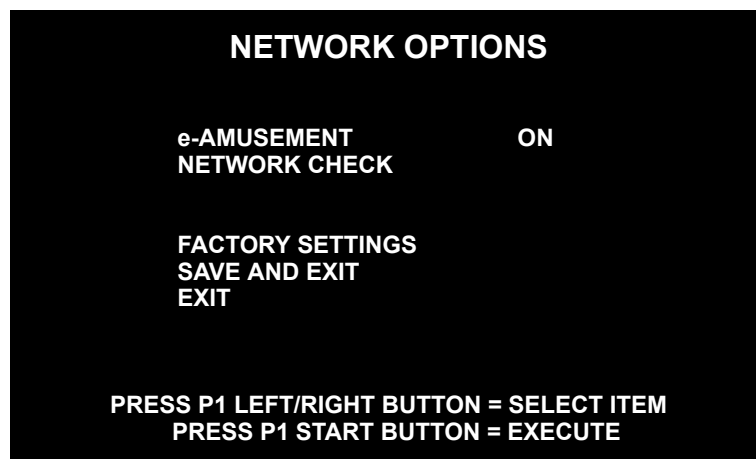
MAIN MENU に戻る

「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態の確認を行います。

「NETWORK OPTIONS」の項目選択画面



e-AMUSEMENT* (出荷時設定:ON)	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。
NETWORK CHECK	ネットワークの通信状態の確認を行います。(⇒70 頁) (「e-AMUSEMENT」を「ON」設定時に表示される項目です)
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。

* 設定、または設定を変更したときは、「SAVE AND EXIT」を行った後に再起動を行ってください。

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
設定の変更

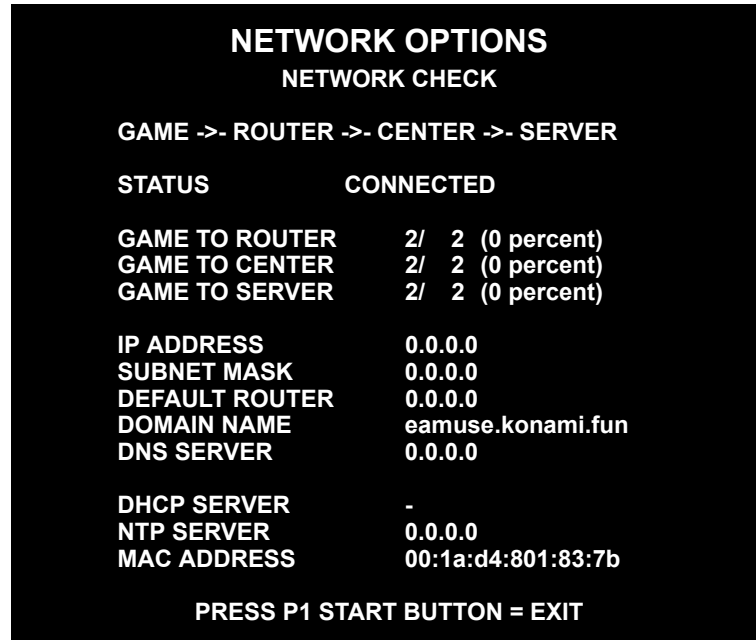
項目を選択した状態でプレイヤー1 のスタートボタンを押す

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 >> NETWORK CHECK

■ e-AMUSEMENT サービスを利用した場合のネットワークの通信状況の確認を行います。このモードは「NETWORK OPTIONS」の項目選択画面で「e-AMUSEMENT」項目が「ON」設定の場合のみに表示されます。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。



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

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

RANKING DATA

- 本体内の記録されているランキングデータを消去します。



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→「NOT CLEARED」と表示され、データの消去は行われません。

MEMO	● 消去したランキングデータは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
-------	------------------------

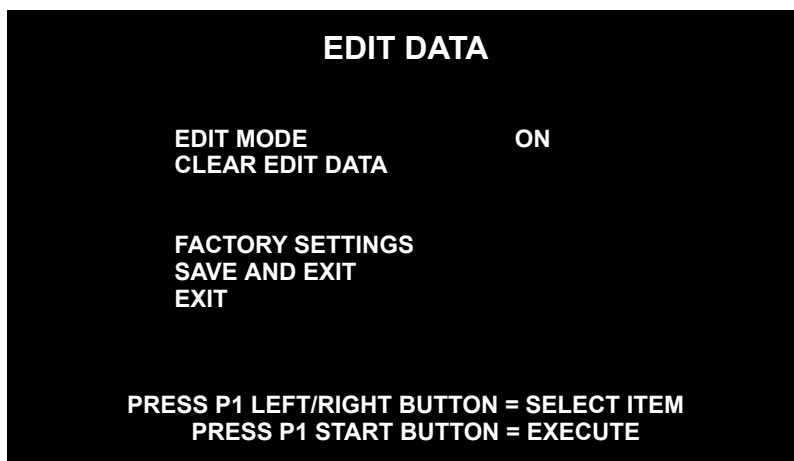
ランキングデータの消去	「CLEAR RANKING DATA」を選択した状態で、プレイヤー1のスタートボタンを押す
-------------	--

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
--------------	------------------------------

EDIT DATA

■ USB メモリーを利用するかを設定します。

あらかじめ「EDIT MODE」項目を「ON」に設定すると、ゲーム中に USB メモリーを取り扱う画面を表示します。



EDIT MODE (出荷時設定:OFF)	ゲーム中に USB メモリーを利用するかを設定します。 ・ OFF: ゲーム中に USB メモリーを利用する画面を表示しません。 ・ ON: ゲーム中に USB メモリーを利用する画面を表示します。
CLEAR EDIT DATA*	本体に保存されているプレイヤーの EDIT データをすべて消去します。
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	設定の変更を行っても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

*「EDIT MODE」が「OFF」の場合は表示されません。

EDIT データを消去する場合、プレイヤー 1 のスタートボタンを押すと、

DO YOU WANT TO CLEAR ALL DATA? YES/NO

と表示されますので、プレイヤー 1 の左、または右ボタンで「YES/NO」を選択し、プレイヤー 1 のスタートボタンで決定してください。

「YES」を選択すると、再度確認します。

SURE? YES/NO

ここで再度「YES」を選択すると、「NOW ERASING」と表示され、本体に保持されていた EDIT データが消去されます。

上記いずれかで「NO」を選択すると、「NOT CLEARED」と表示され、データの消去は行われません。

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

項目の決定
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

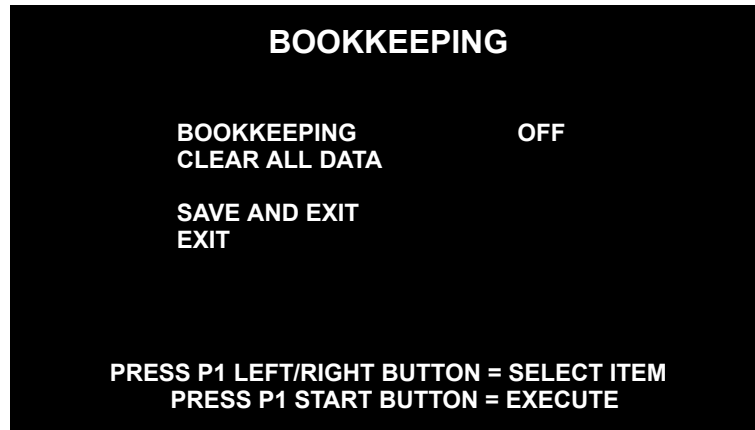
MAIN MENU に戻る

「EXIT」を選択後にプレイヤー1 のスタートボタンを押す

BOOKKEEPING

- 投入されたコイン数に関する集計データを表示します。

「BOOKKEEPING」のメニュー画面



BOOKKEEPING (出荷時設定:OFF)	コイン集計の「ON/OFF」を設定します。(「CLOCK」で時刻設定を行わないと「ON」を選択することができません) ・ON: 集計を行います。 ・OFF: 集計を行いません。 (「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)
CLEAR ALL DATA	コイン集計データを出荷時の状態にします。 プレーヤー1のスタートボタンを押すと、 DO YOU WANT TO CLEAR ALL DATA? YES/NO と表示されますのでプレーヤー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。 「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」の表示とともにコイン集計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、コイン集計データの消去は行われません。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行っても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

項目の選択

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
設定の変更

項目を選択した状態でプレーヤー1のスタートボタンを押す

集計画面の表示
MAIN MENUに戻る

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

MEMO

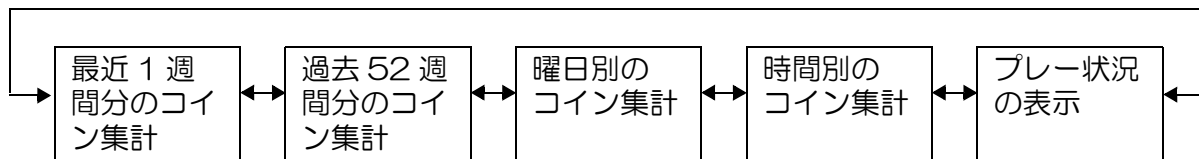
- 本製品の設置直後や初期化を行った後で時刻設定が行われていないと、「BOOKKEEPING」を設定しようとしても、時刻設定を促す下記のメッセージが表示されて、「ON」に設定できません。

FIRST, SET THE CLOCK.

“CLOCK” ITEM IS IN MAIN MENU.

その場合は「CLOCK」で時刻設定を行ってください。(⇒79頁)

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



次の集計画面を表示

プレイヤー1の右ボタンを押す

前の集計画面を表示

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

最近1週間分のコイン集計表示画面

BOOKKEEPING	
COIN DATA OF LAST 7DAYS	
TODAY	0
LAST 7 DAYS AVERAGE	-
LAST 7 DAYS TOTAL	-
YESTERDAY	-
-2 DAYS	-
-3 DAYS	-
-4 DAYS	-
-5 DAYS	-
-6 DAYS	-
-7 DAYS	-
PRESS P1 LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE	
PRESS P1 START BUTTON = EXIT	
PRESS P2 START BUTTON = SUBMENU	

TODAY	本日のコイン数
LAST 7 DAYS AVERAGE	本日を除く過去1週間の平均コイン数
LAST 7 DAYS TOTAL	本日を除く過去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

稼働していない日は「-」で表示されます。

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 P1 LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE
PRESS P1 START BUTTON = EXIT
PRESS P2 START BUTTON = SUBMENU

過去52週間分の各週の集計を、縦並びに表示します。

-01 :	1 週間前のコイン数
-02 :	2 週間前のコイン数
.	.
.	.
-52 :	52 週間前のコイン数

稼働していない週は「-」で表示されます。

曜日別のコイン集計表示画面

BOOKKEEPING	
COIN DATA OF EACH DAY	
MONDAY	TOTAL
TUESDAY	-
WEDNESDAY	-
THURSDAY	-
FRIDAY	-
SATURDAY	0
SUNDAY	-

PRESS P1 LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE
 PRESS P1 START BUTTON = EXIT
 PRESS P2 START BUTTON = SUBMENU

MONDAY	月曜日のコイン数
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

稼働していない曜日は「-」で表示されます。

時間別のコイン集計表示画面

BOOKKEEPING		
COIN DATA OF EACH HOUR		
TOTAL	TOTAL	TOTAL
00 : 00	08 : 00	16 : 00
-	-	-
01 : 00	09 : 00	17 : 00
-	-	-
02 : 00	10 : 00	18 : 00
-	0	-
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 P1 LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE
 PRESS P1 START BUTTON = EXIT
 PRESS P2 START BUTTON = SUBMENU

00 : 00	0 時台のコイン数
01 : 00	1 時台のコイン数
02 : 00	2 時台のコイン数
⋮	⋮
23 : 00	23 時台のコイン数

稼働していない時間は「-」で表示されます。

プレー状況の表示画面

BOOKKEEPING	
PLAY DATA SUMMARY	
TOTAL ACTIVE TIME	10H 11M 12S
TOTAL PLAY TIME	0H 00M 00S
AVERAGE PLAY TIME	0M 00S
LONGEST PLAY TIME	0M 00S
SHORTEST PLAY TIME	0M 00S
TOTAL PLAY COUNT	0
SOLO PLAY COUNT	0
2-PERSON PLAY COUNT	0
	20:00:00
	2008-11-01(Sat)
PRESS P1 LEFT/RIGHT BUTTON = PREV/NEXT PAGE	
PRESS P1 START BUTTON = EXIT	
PRESS P2 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回数
SOLO PLAY COUNT	集計開始からの 1 人プレー回数
2-PERSON PLAY COUNT	集計開始からの 2 人プレー回数
20:00:00 2008-11-01(Sat)	「CLOCK」で表示されている年月日と、現在の時刻が 24 時間制で表示されます。

CLOCK

■ 現在の時刻設定を行います。

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



SET TIME	現在の時刻を 24 時間制で合わせます。 (時刻が設定されていないときは「CLOCK NOT SET」と表示されます)
SAVE AND EXIT	プレーヤー1 のスタートボタンが押されると、「NOW SAVING」の表示と共に時刻設定値を保存し、「MAIN MENU」に戻ります。

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: プレーヤー2 の右ボタンを押す 戻るとき: 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

- 「BOOKKEEPING」「CLOCK」「RANKING DATA」「EDIT DATA」以外のテストモードの設定を、出荷時の状態に戻します。



DO YOU WANT ALL
FACTORY
SETTINGS?

テストモードで設定した内容を出荷時の設定に戻します。

- ・ 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らず MAIN MENU 画面に戻ります。

「YES」を選択した場合は、再度確認を求められます。

SURE? YES/NO

- ・ 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→「NO MODIFICATION」と表示され、出荷時の設定にはならず MAIN MENU 画面に戻ります。
- ・ 設定を出荷時の状態に戻した場合、画面の下記のメッセージが表示されますので、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、そのときは電源を切り、10秒以上経過後に再度電源を入れてください。

PLEASE TURN OFF THE SWITCH AND REBOOT.

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

項目を選択した状態でプレイヤー1のスタートボタンを押す

MEMO

- 次のモードは出荷時の状態になります。
 - ・「SOUND OPTIONS」
 - ・「GAME OPTIONS」
 - ・「COIN OPTIONS」
 - ・「NETWORK OPTIONS」
- 次のモードは出荷時の状態にはなりません。
 - ・「RANKING DATA」
 - ・「EDIT DATA」
 - ・「BOOKKEEPING」
 - ・「CLOCK」
- 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。

完全に出荷時の状態に戻すには…

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

HDX : J : A : A : *

I/O BOARD	OK
SECURITY	—
BACKUP RAM	—

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

HDX : J : A : A : *

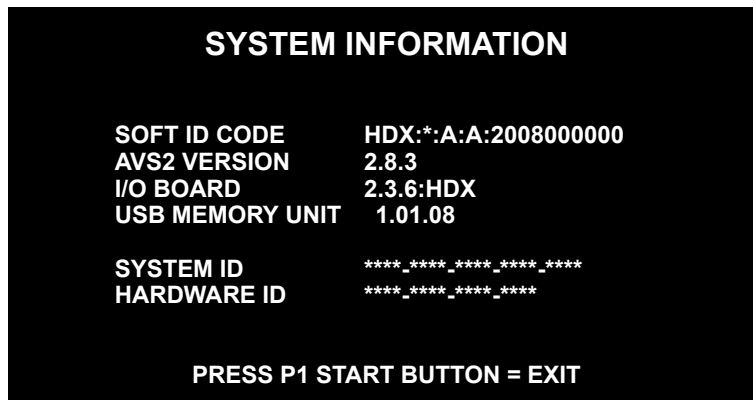
I/O BOARD	OK
SECURITY	OK
BACKUP RAM	INITIALIZED

- 4 下図のメッセージが表示されたらテストボタンを押します。

Please push a TEST BUTTON.

SYSTEM INFORMATION

- システムに関する情報を表示します。



SOFT ID CODE	ソフトの識別コードを表示しています。
AVS2 VERSION	プログラムのバージョンを表示しています。
I/O BOARD	メイン I/O 基板のファームのバージョンを表示しています。
USB MEMORY UNIT	USB メモリ基板のファーム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

スタートボタンを押す

EVENT MODE

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

設定のしかた

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

通常モードへの戻しかた

MAIN MENU 画面で「GAME MODE」を選択する

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

モニターの調整

モニターはあらかじめ出荷時に調整されていますが、任意に調整することができます。調整を行うときには「SCREEN CHECK」(⇒60 頁)、および「COLOR CHECK」(⇒61 頁)の各モード画面を用いて調整してください。

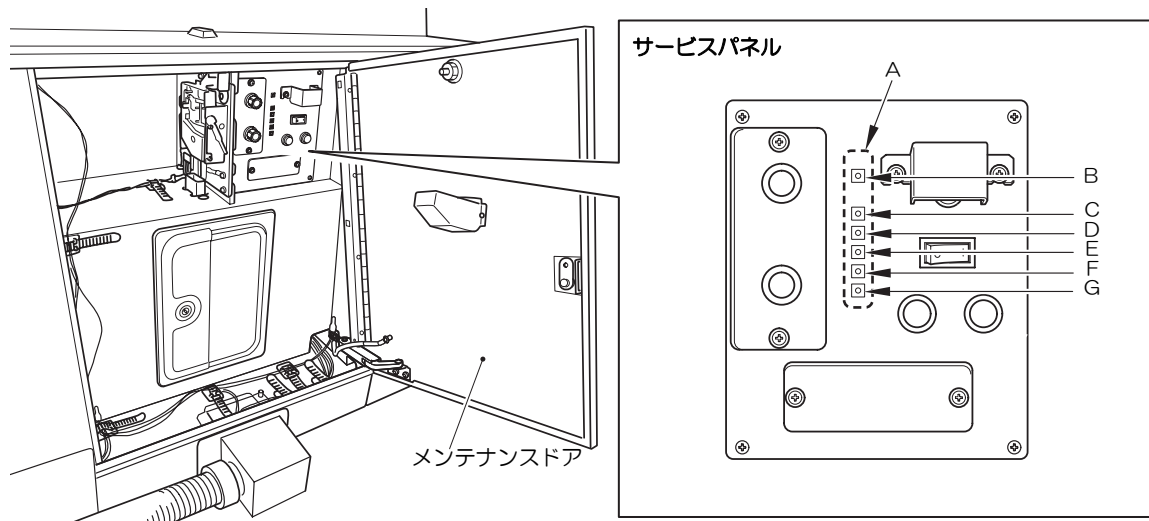
※ モニターが特定周期でちらついたように見えることがありますが、液晶の高い動画追従性を維持させるための仕様ですので、このちらつきは故障ではありません。



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

■モニター調整基板の位置

- モニター調整基板はメンテナンスドア内部にあります。調整を行うときは、メンテナンスドアを開けてください。(⇒37 頁)



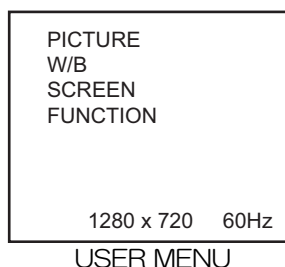
A	モニター調整基板	
B	AUTO	使用できません。
C	MENU	「MENU」画面を表示します。
D	+	下移動／数値増 ・ 項目選択時に下移動するときに押します。 ・ 数値設定バーの値を増やすときに押します。
E	-	上移動／数値減 ・ 項目選択時に上移動するときに押します。 ・ 数値設定バーの値を減らすときに押します。
F	ENTER	選択した「MENU」表示を決定します。 調整値・設定値保存を行います。
G	EXIT	終了 調整値・設定値をキャンセルします。

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

■モニター調整のしかた

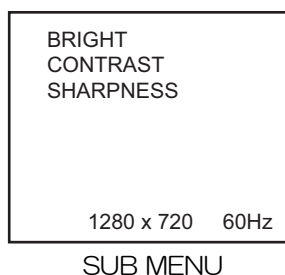
1 「MENU」を表示させる

- 1 モニター調整基板の「MENU」ボタンを押します。
- 2 「USER MENU」が表示されます。



2 「SUB MENU」を表示させる

- 1 「+」ボタン、または「-」ボタンを押して、「PICTURE」を選択します。
- 2 「ENTER」ボタンを押して決定します。



3 「BRIGHT」を選択する (調整する項目を選択する)

「+」ボタン、または「-」ボタンを押して「BRIGHT」を選択し、「ENTER」を押して調整 / 設定項目メニューを表示させます。



4 モニター調整を行う

「+」ボタン、または「-」ボタンを押して、調整を行います。

※ 次ページのメニュー一覧を参照して各項目の調整を行ってください。(⇒86 頁)

5 データを保存して終了する

「ENTER」ボタンを押して、データを記憶し「MENU」画面に戻ります。

※ 調整したデータを記憶させない場合は、「EXIT」ボタンを押して「MENU」画面に戻ります。

■メニュー一覧

		調整値 / 設定値	
USER MENU	PICTURE	BRIGHT(黒レベルの調整)	- 50 ~ + 50
		CONTRAST(輝度の調整)	0 ~ 100
		SHARPNESS(シャープネスの調整)	0 ~ 3
	W/B(A/B) (ホワイトバランスの調整)	R-DRIVE	- 50 ~ + 50
		G-DRIVE	- 50 ~ + 50
		B-DRIVE	- 50 ~ + 50
		R-CUTOFF	- 50 ~ + 50
		G-CUTOFF	- 50 ~ + 50
		B-CUTOFF	- 50 ~ + 50
	SCREEN (選択できません)		
	FUNCTION	MODE(アスペクト比の切り替え)	WIDE/NORMAL
		OSD(オンスクリーンの表示)	ON/OFF
		RESET(リセット)	YES/NO

※ポジションの画面可変範囲は、各モードごとに異なります。

7 運営

始業点検

■始業点検について(1日に1回以上)

電源を入れる前に行う点検

必ず電源が入っていない状態で下記の点検を行い、必要なときは参照ページを参考にして確認やお手入れをしてください。



- 点検内容によっては、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない
- 本製品のお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく



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 各部を点検する

次の各部を点検し、必要なときはお手入れを行います。(⇒92頁)

モニター面

- ・モニターパネルが汚れていないか。

10キーユニット

- ・10キーカバーが破れたり、キートップが外れたりしていないか。

USB 接続口

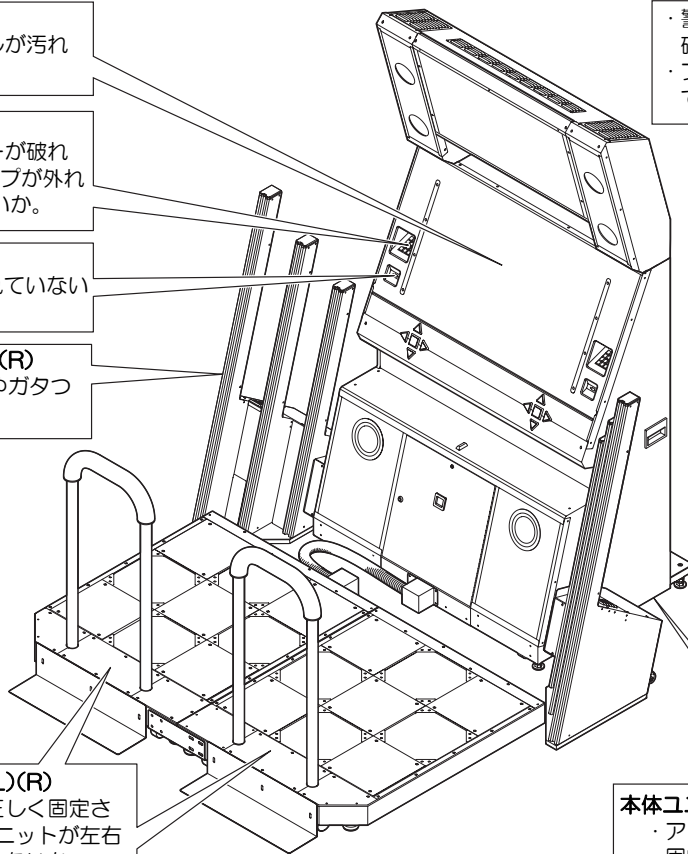
- ・異物が挿入されていないか。

サイドユニット(L)(R)

- ・接続部に緩みやガタつきがないか。

ステップ台ユニット(L)(R)

- ・アジャスターが正しく固定され、ステップ台ユニットが左右ともガタついていないか。
- ・可動部や接続部に緩みやガタつきがないか。
- ・本体ユニットとの間隔が27cm～35cm確保されているか。



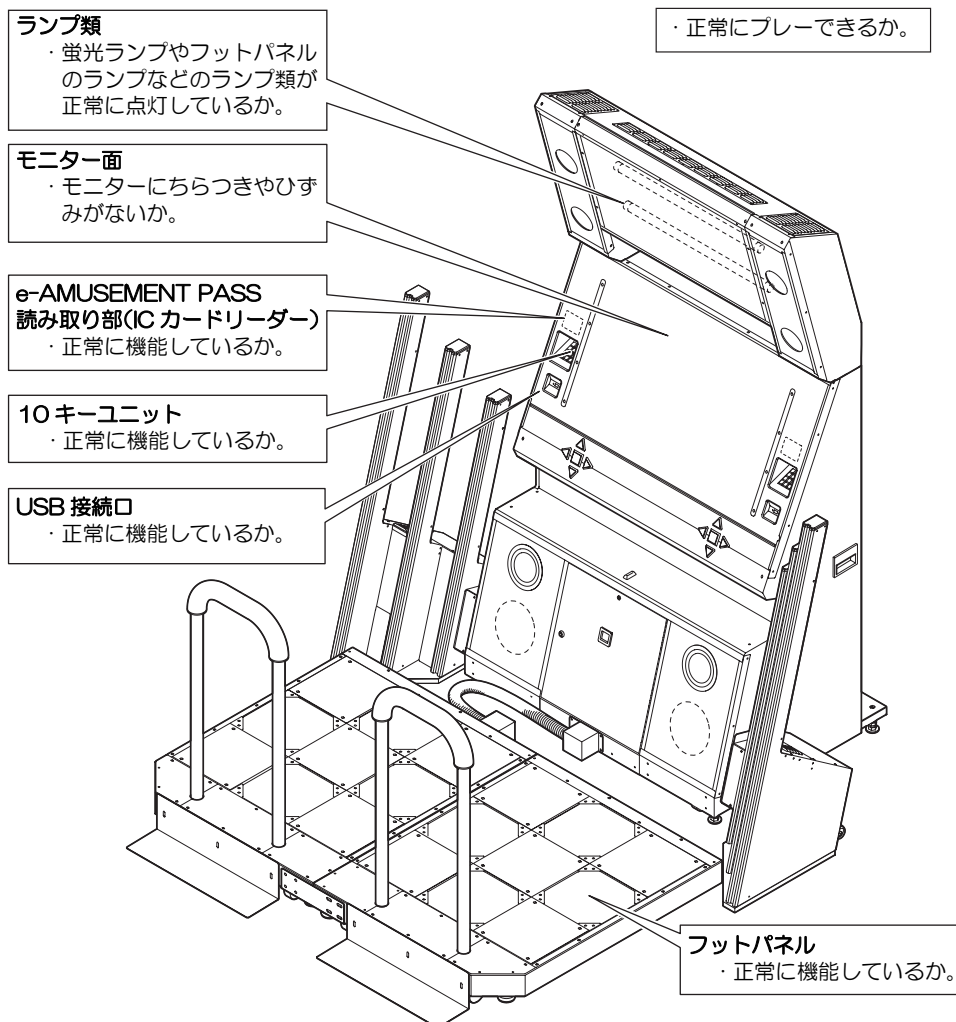
- ・警告ラベルがはがれたり破損していないか。
- ・プレーエリアが確保されているか。

本体ユニット

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

電源を入れてから行う点検

電源を入れてから下記の点検を行い、必要なときは参照ページを参考にして確認やお手入れをしてください。(⇒45 頁、119 頁)



定期点検

■定期点検について

電源を入れる前に行う点検

必ず電源が入っていない状態で下記の点検を行い、必要なときは参照ページを参考にして確認やお手入れをしてください。



- 点検内容によっては、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない
- 本製品のお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく

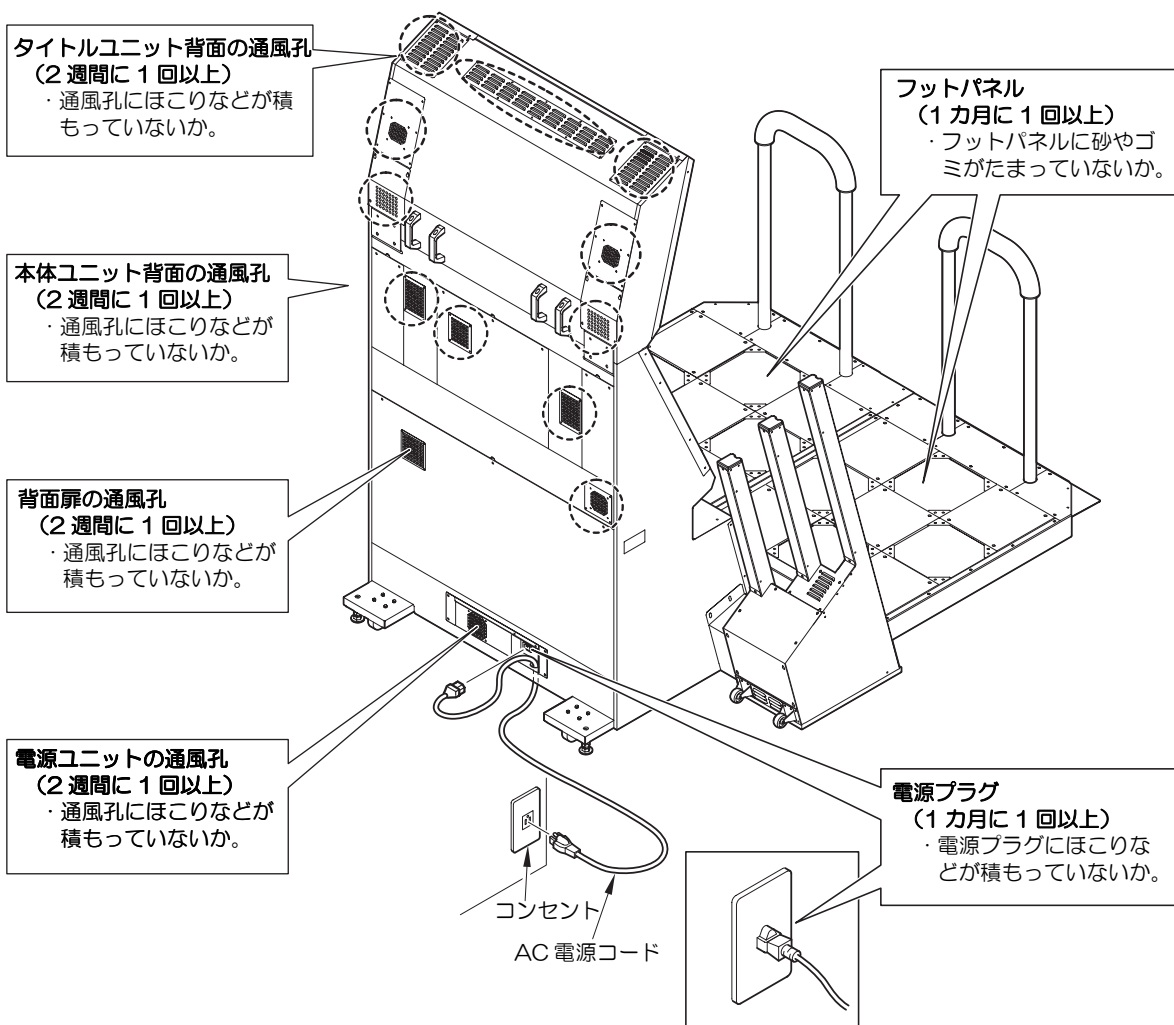


1 電源を切る

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 各部を点検する

次の各部を点検し、必要なときはお手入れやメンテナンスを行います。(⇒92 頁)



8 日常のお手入れ

8 日常のお手入れ

本体のお手入れ

■お手入れのしかた

お手入れの周期が示された項目においては、最低でも規定回数のお手入れを行ってください。



- 本体を長期間ご使用の場合、経年劣化により部品が変形したり破損している場合があるので、運営前に必ず各部の点検を行う
- お手入れの前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない
- 本製品のお手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
- 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
- 本製品を高圧洗浄機などを使用して洗浄しない

モニターカバー、モニター面

- ・ 中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふいてください。

e-AMUSEMENT PASS 読み取り部

- ・ 中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふいてください。

10キーユニット

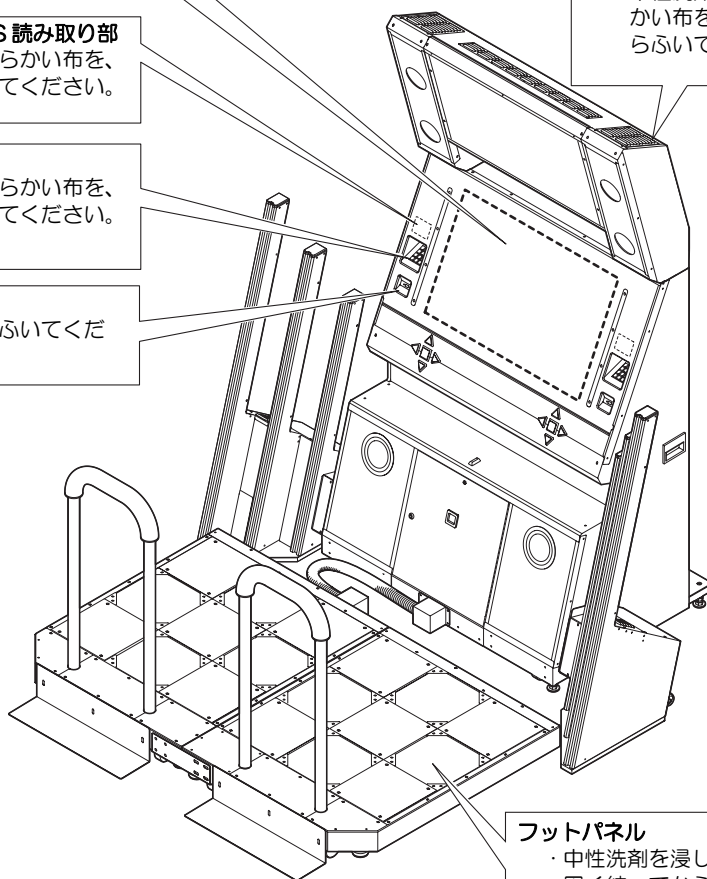
- ・ 中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふいてください。
(⇒98頁)

USB 接続口

- ・ 乾いた柔らかい布でふいてください。

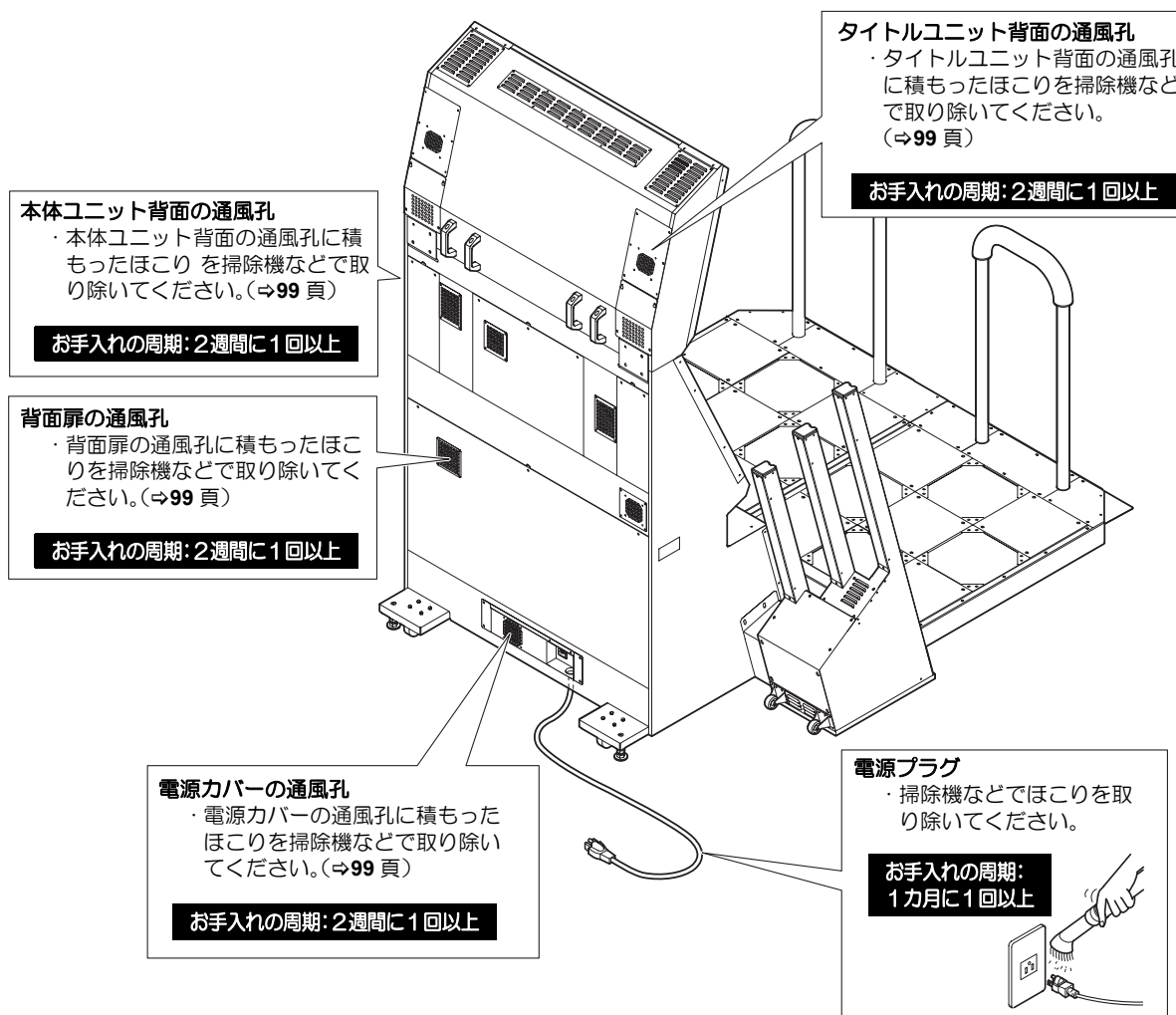
本体ユニット

- ・ 中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふいてください。



フットパネル

- ・ 中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふいてください。お手入れ後は、十分に乾燥させてください。
- ・ 構造上、砂などの異物がフットパネルとコーナー金属の隙間や、フットパネル内部に入りやすくなっていますので、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いてください。



- お手入れの周期に指示がない項目は、始業点検時などにお手入れを行うことをおすすめします。

モニターカバー、モニター面のお手入れ

■お手入れのしかた

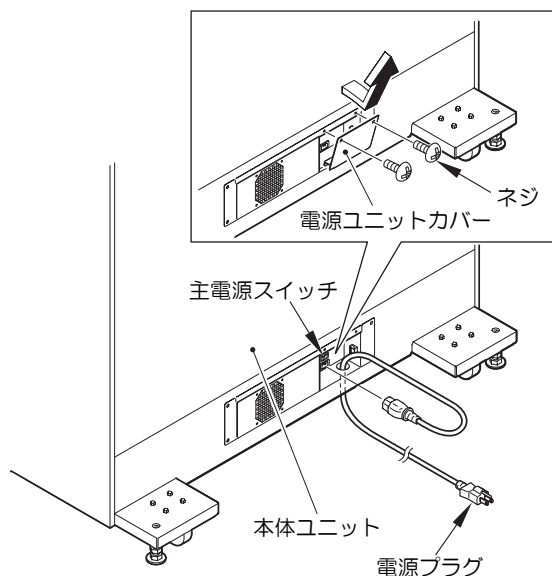


- お手入れの前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- シンナーやベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤などは絶対に使用しない
- お手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく



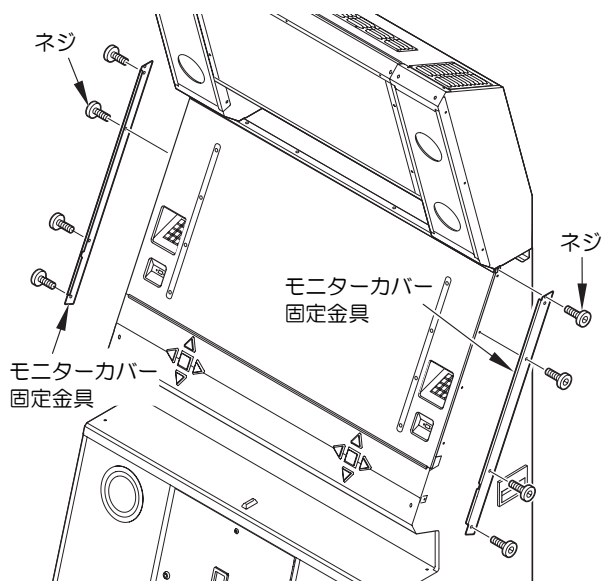
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。



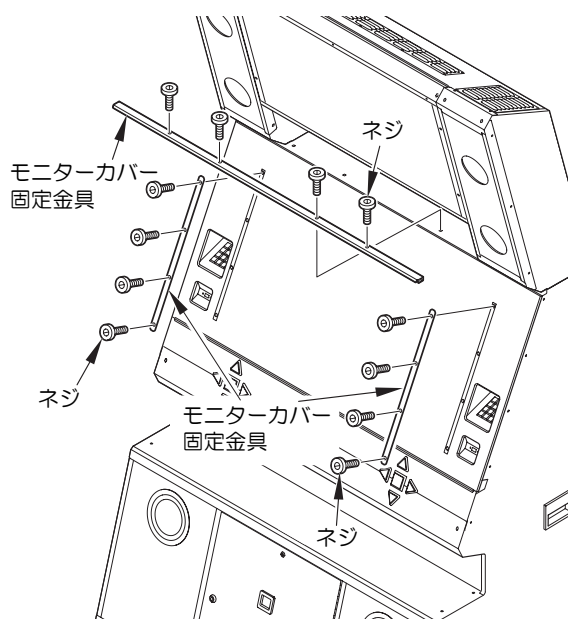
2 左右のモニターカバー固定金具を取り外す

図のネジ(各 4 カ所)を付属の六角棒レンチで外し、図のモニターカバー固定金具を取り外します。



3 上部、および前面のモニターカバー固定金具を取り外す

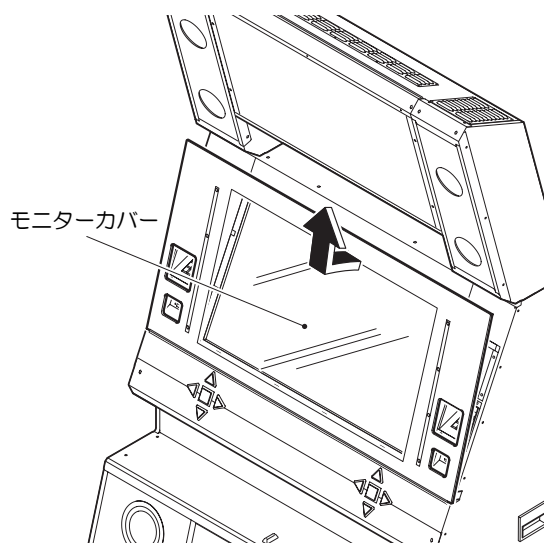
- 1 図のネジ(4カ所)を付属の六角棒レンチで外し、上部のモニターカバー固定金具を取り外します。
- 2 前面のモニターカバー固定金具を手で押さえながら、図のネジ(各4カ所)を付属の六角棒レンチで外し、モニターカバー固定金具を取り外します。



MEMO ● モニターカバー固定金具はネジを外すと落下しますので、手で固定金具を押さえながら取り外してください。

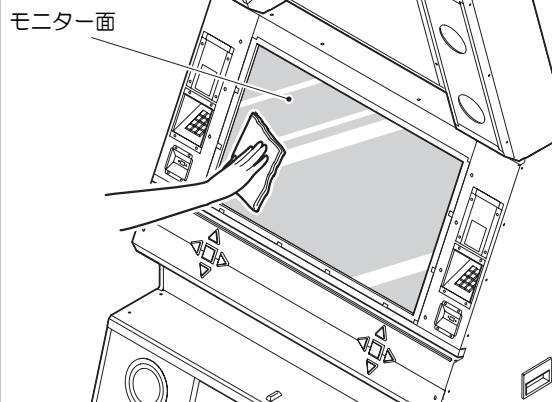
4 モニターカバーを取り外す

モニターカバーを少し手前に浮かせ、上に持ち上げながら取り外します。



5 モニター面をふく

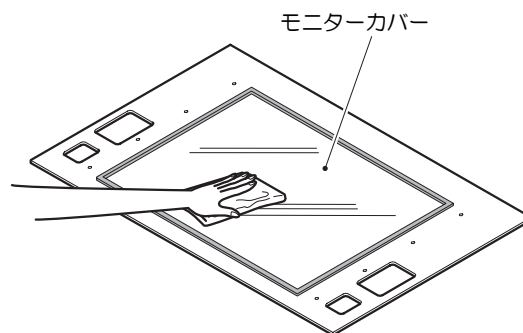
中性洗剤を浸した柔らかくきれいな布を固く絞って、モニター面をかるくふきます。



MEMO ● モニターをふくときは、強く押さえないでください。

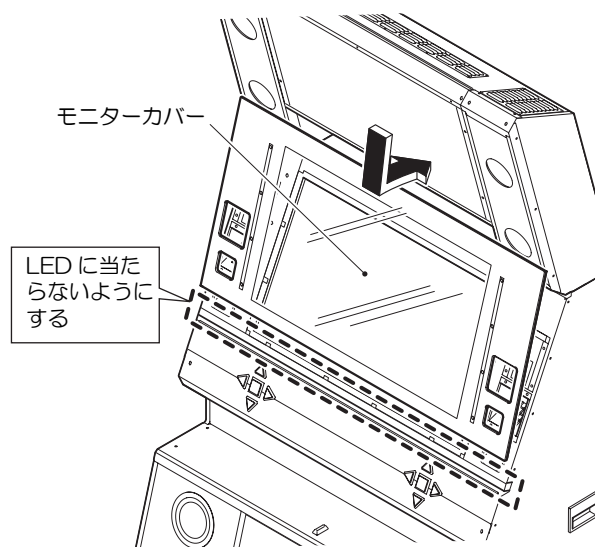
6 モニターカバーをふく

中性洗剤を浸した柔らかくきれいな布を固く絞って、手順4で取り外したモニターカバーをかるくふきます。



7 モニターカバーを取り付ける

モニターカバーを元通りに取り付けます。



MEMO ● モニターカバーの下にはLEDがありますので、取り付ける時にモニターカバーが当たらないように注意してください。

8 モニターカバー固定金具 (5カ所)を取り付ける

手順2、3と逆の順番で、モニターカ
バー固定金具を取り付けます。

10 キーユニットのお手入れ

■お手入れのしかた

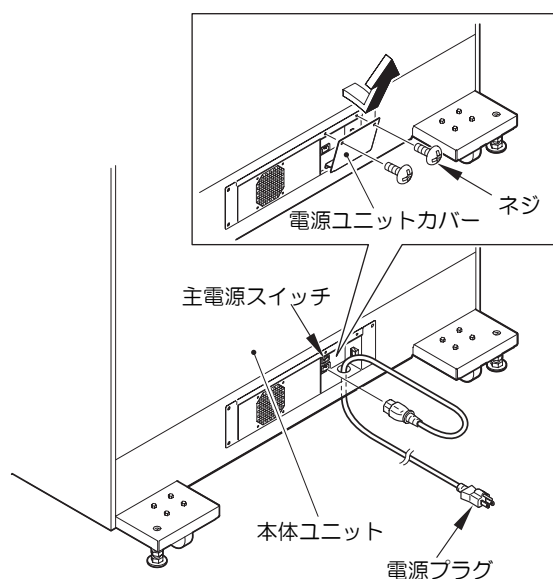


- お手入れの前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- お手入れは、中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってからふく
- 10 キーユニットには塗装したり、シールなどはらない



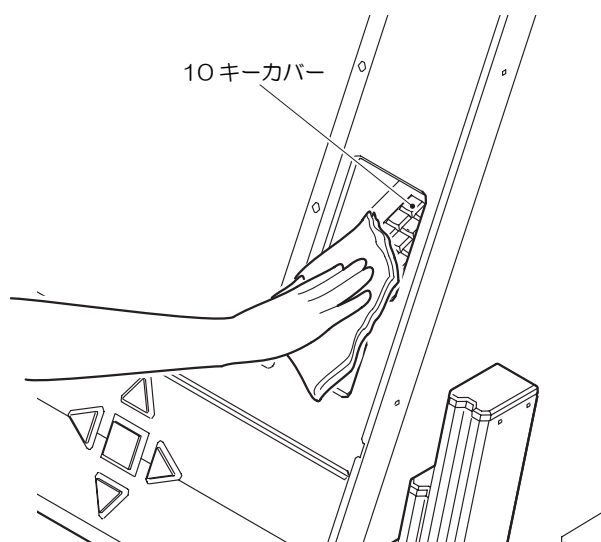
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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 キーカバーの上からかるくふきます。



MEMO

- 10 キーユニットをふくときは、強く押さないでください。
- 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。(⇒140 頁)

通風孔のお手入れ

■お手入れのしかた

2週間に1回以上は次の手順でお手入れを行ってください。

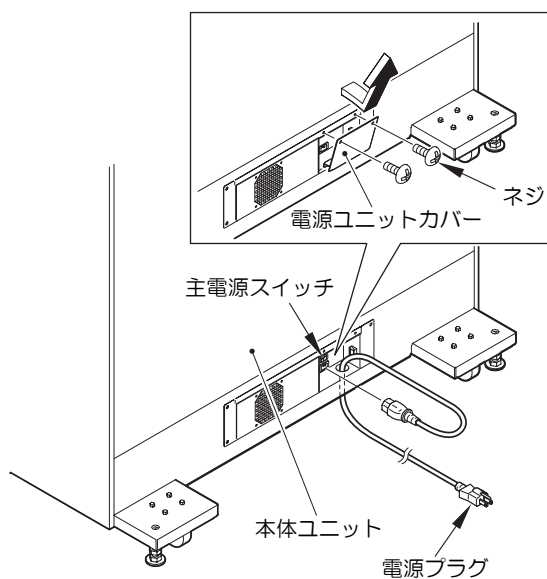


- お手入れの前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う



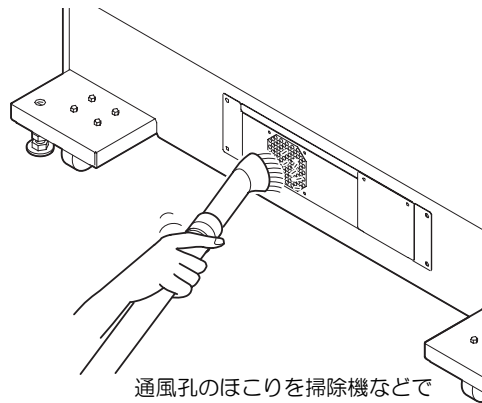
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。



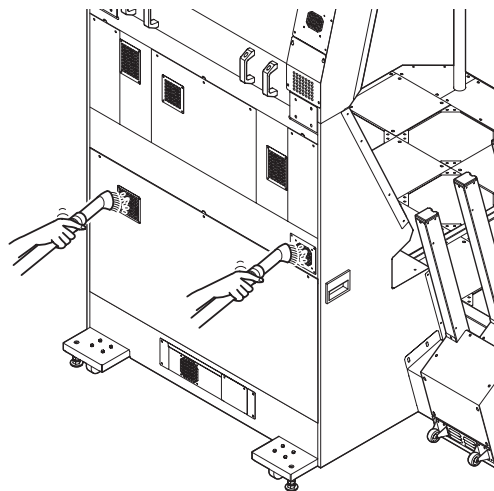
2 ほこりを取り除く

電源ユニットカバーの通風孔のほこりを掃除機などで取り除きます。



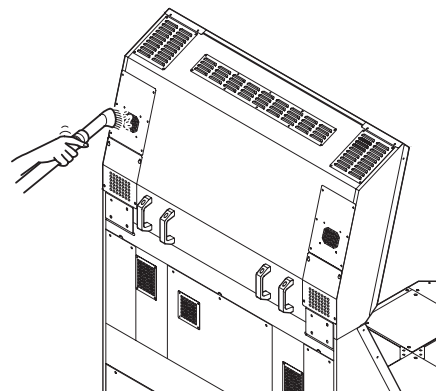
通風孔のほこりを掃除機などで取り除いてください。

本体ユニット背面の通風孔のほこりを掃除機などで取り除きます。



通風孔のほこりを掃除機などで取り除いてください。

タイトルユニット背面の通風孔のほこりを掃除機などで取り除きます。



9 設置と組み立て

「設置と組み立て」および「メンテナンス」については「店舗メンテナンス担当者」または「技術者」のかたがお読みください。

9 設置と組み立て

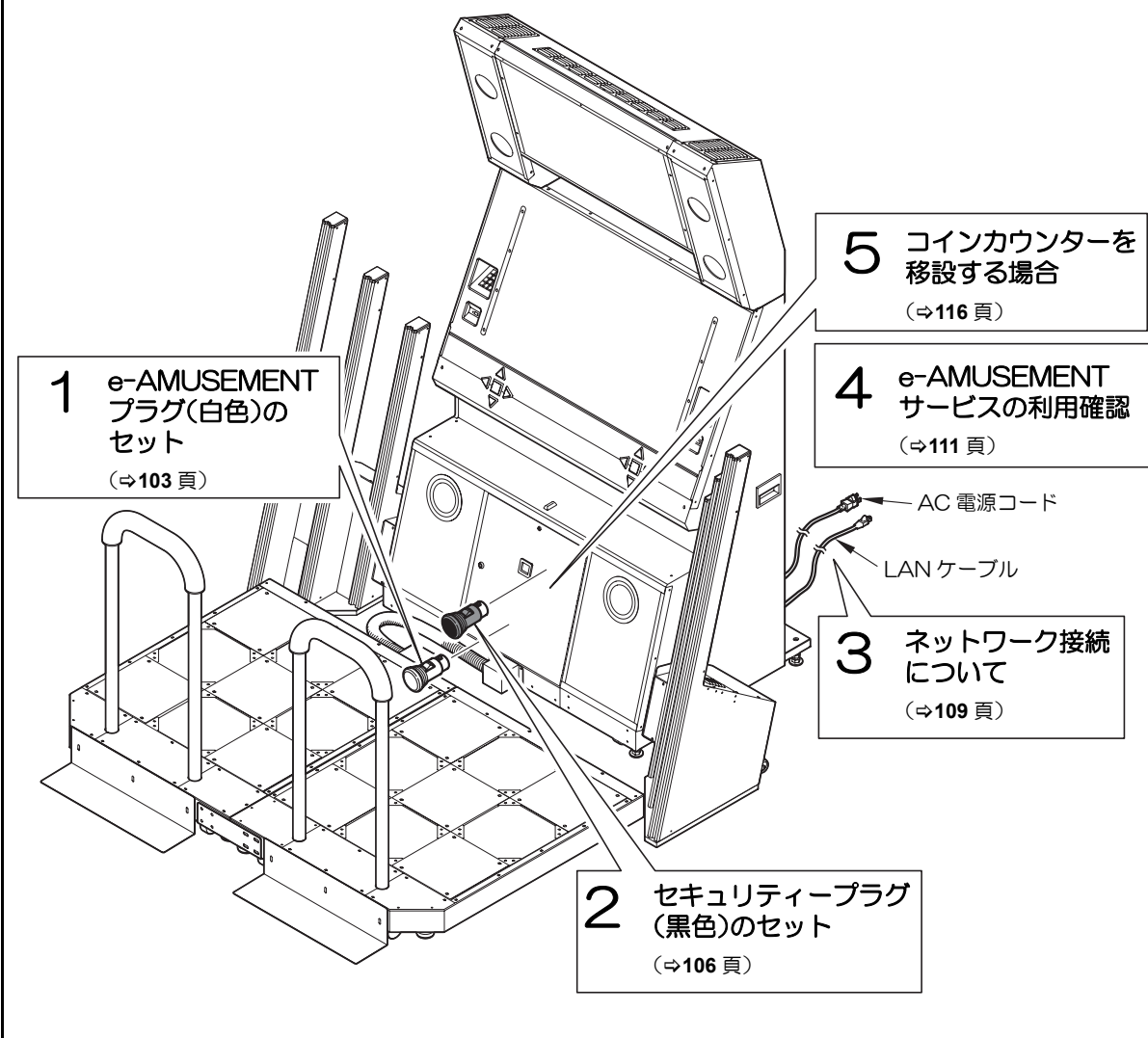
設置 1 設置概要

■設置と組み立ての概要



- 各ユニットを接続するときは、手やワイヤハーネスなどを挟まないよう十分注意する
- 斜面を移動させるときや段差を乗り越えさせるときは、必ず各ユニットを分割して必要な人数で行う

設置と組み立てのしかたは別冊の「設置説明書」をお読みください。



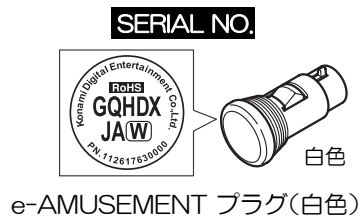
設置2 e-AMUSEMENT プラグ(白色)のセット

■セットのしかた



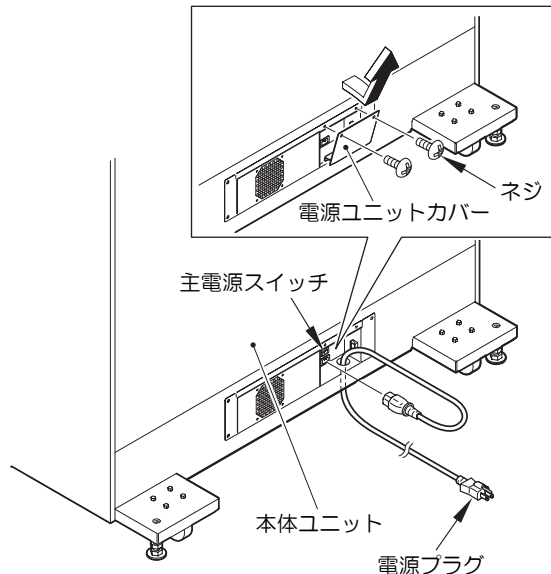
- 本製品の部品交換や保守点検、および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う
- e-AMUSEMENT プラグ(白色)を着脱するときは、静電気による事故を防止するためにアースバンドを装着する
- カーペットなどの上では作業を行わない
- e-AMUSEMENT プラグ(白色)をぬらしたり、端子部に触れたりしない

● 使用する部材



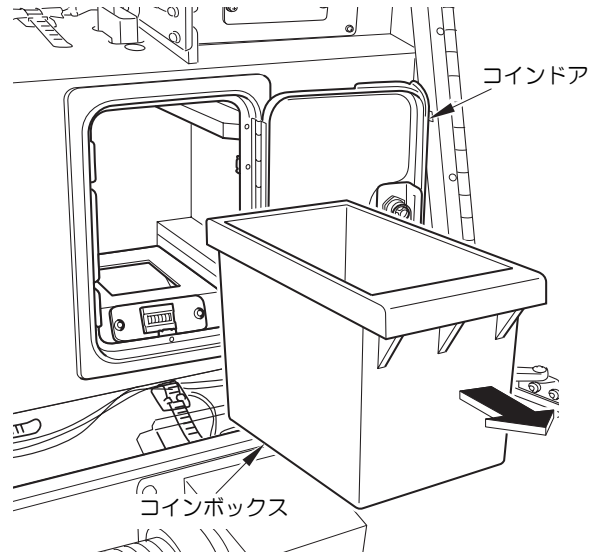
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。



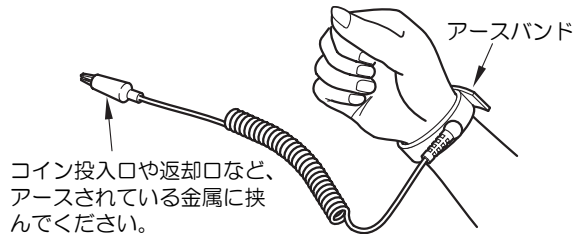
2 コインボックスを取り出す

- 1 メンテナンスドアを開けます。
(⇒37 頁)
- 2 コインドアに、コインドア用鍵を差し込み右に回して、コインドアを開けます。
- 3 コインボックスを取り出します。



3 アースバンドを装着する

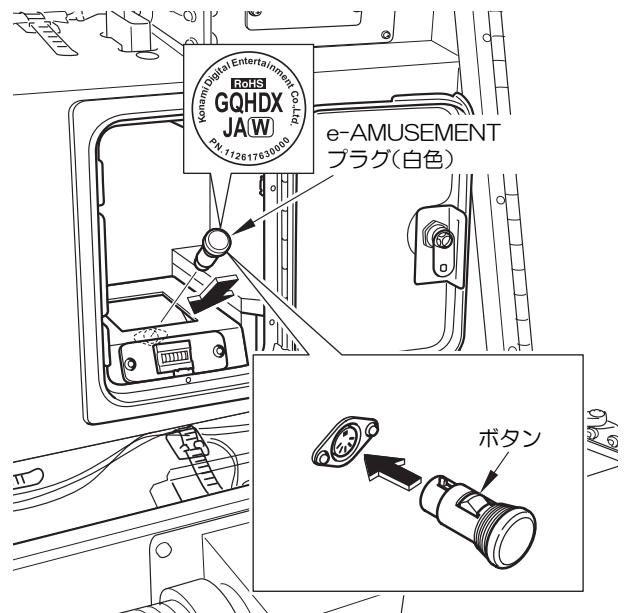
静電気による事故を防止するため、アースバンドを装着します。また、以降の作業も必ずアースバンドを装着した状態で行ってください。(アースバンドは付属されていません)



4 e-AMUSEMENT プラグ (白色) をセットする

e-AMUSEMENT プラグ(白色)を図の位置に、向きを間違えないように「カチッ」と音がするまで押し込みます。

※e-AMUSEMENT プラグ(白色)は、ボタンがある部分为上になります。



MEMO

- e-AMUSEMENT プラグ(白色)を抜くときは、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。
- 「LICENSE NO.」と「SERIAL NO.」は1ユニットで同じです。複数のユニットをご購入の場合は混在させないでください。



5 コインドアを閉める

- 1 コインボックスを元の位置に戻します。
- 2 コインドアを閉め、施錠します。

6 メンテナンスドアを閉める

メンテナンスドアを閉め、施錠します。

設置3 セキュリティープラグ(黒色)のセット

■セットのしかた



- 本製品の部品交換や保守点検、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)
- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う
- セキュリティープラグ(黒色)を着脱するときは、静電気による事故を防止するためアースバンドを装着する
- カーペットなどの上では作業を行わない
- セキュリティープラグ(黒色)をぬらしたり、端子部に触れたりしない

● 使用する部材

SERIAL NO.



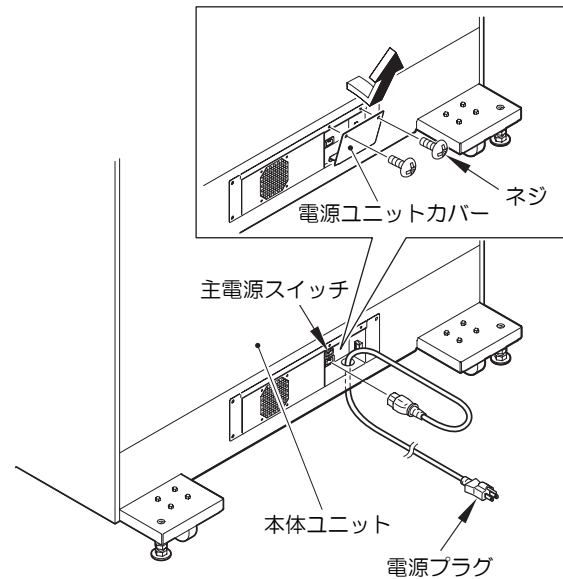
黒色

セキュリティープラグ(黒色)



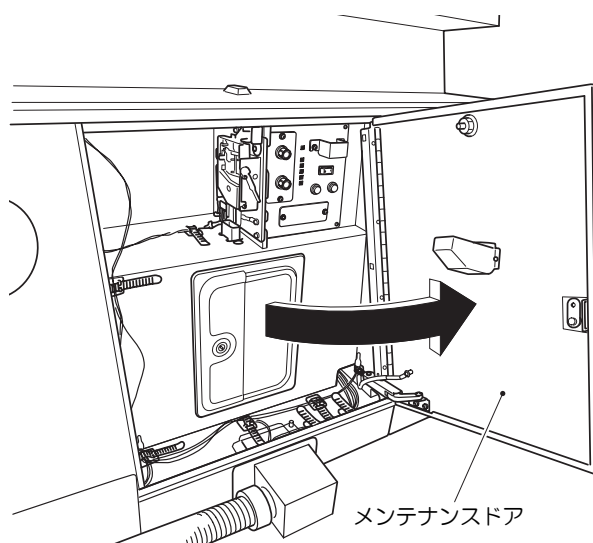
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。



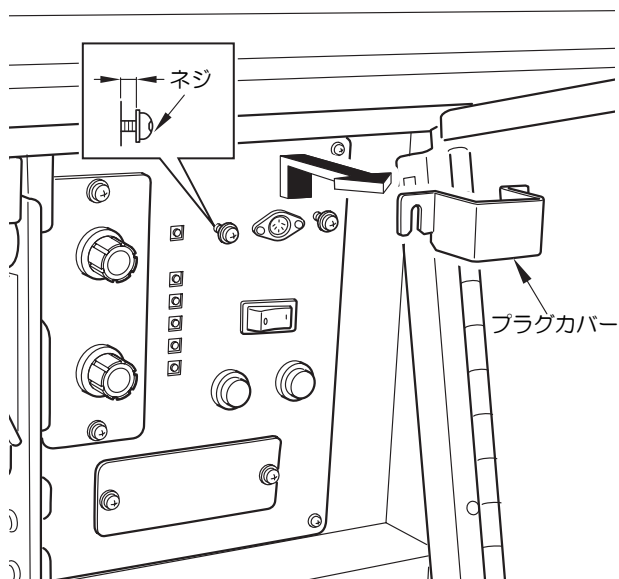
2 メンテナンスドアを開ける

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



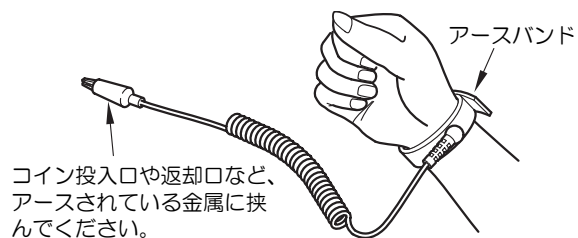
3 プラグカバーを取り外す

- 1 セキュリティープラグ(黒色)差し込み口に取り付けられているプラグカバーのネジ(2カ所)を緩めます。
- 2 プラグカバーを取り外します。



4 アースバンドを装着する

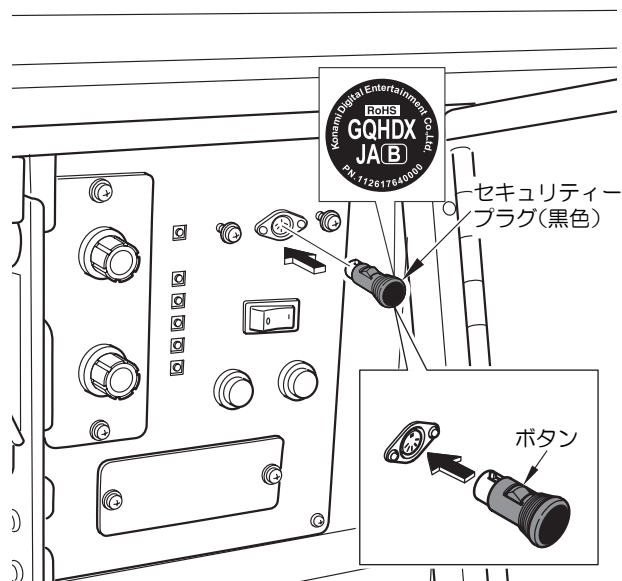
静電気による事故を防止するため、アースバンドを装着します。また、以降の作業も必ずアースバンドを装着した状態で行ってください。(アースバンドは付属されていません)



5 セキュリティープラグ(黒色)をセットする

セキュリティープラグ(黒色)を図の位置に、向きを間違えないように「カチッ」と音がするまで押し込みます。

※セキュリティープラグ(黒色)は、ボタンがある部分が上になります。



MEMO

- セキュリティープラグ(黒色)を抜くときは、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。
- 「LICENSE NO.」と「SERIAL NO.」は1ユニットで同じです。複数のユニットをご購入の場合は混在させないでください。

ボタン



6 プラグカバーを取り付ける

- 1 プラグカバーを元通りに取り付けます。
- 2 手順3で緩めたネジ(2カ所)を締め付けます。

7 メンテナンスドアを閉める

メンテナンスドアを閉め、施錠します。

設置4 ネットワーク接続について

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

e-AMUSEMENT を利用しない場合は、LAN ポートには何も接続しないでください。

■LAN ケーブルの接続

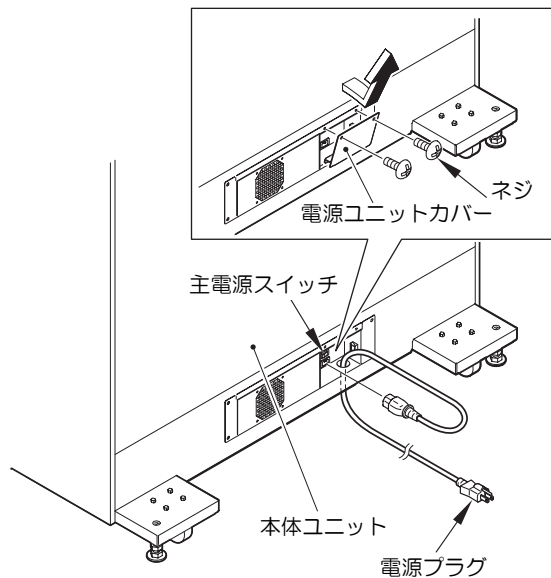


- 必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- LAN ケーブルを人が踏んだり、引っかけたりするような通路には出さない
- LAN ケーブルを無理に曲げたり、ケーブルの上に物を置かない



1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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

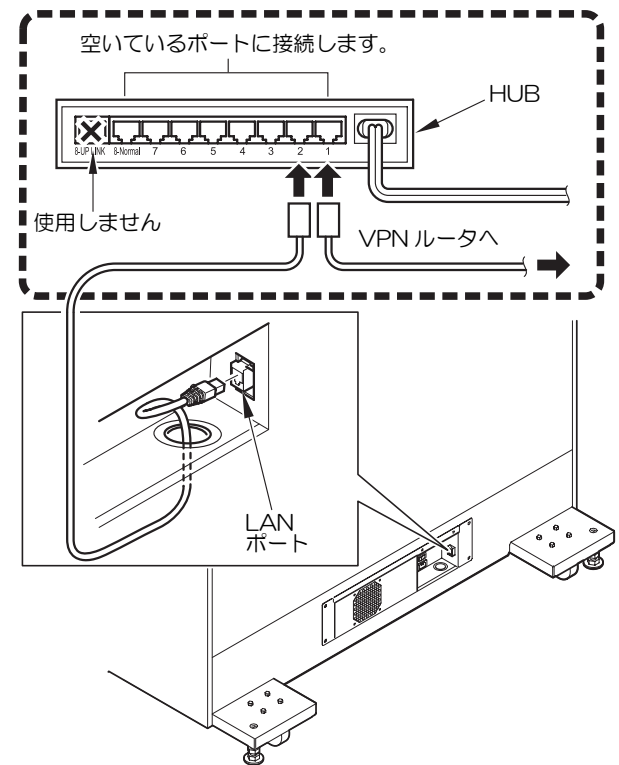
1 店舗内の e-AMUSEMENT 側 HUB までを付属の LAN ケーブルで接続します。

※図は一例です。

2 電源ユニットカバーを取り付けます。

店舗内の e-AMUSEMENT 側 HUB

(お客様で用意してください)



MEMO ● 付属のLANケーブル(10m)を使用しても e-AMUSEMENT 側 HUB までの長さが不足する場合は、お客様が必要な長さのケーブルを下記の仕様で用意してください。

LANケーブルの仕様

・カテゴリ 5、またはエンハンストカテゴリ 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安定します。
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、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。

設置5 e-AMUSEMENT サービスの利用確認

設置後に e-AMUSEMENT サービスを利用するか確認を行うために表示される項目です。

- ・他の店舗に移設した場合、または同一店舗内でも当初と異なるルーターに接続した場合は、再度「e-AMUSEMENT サービスの利用確認」が表示されます。(その場合は、再度利用確認を行ってください)
- ・同一店舗内で同じルーターに接続されている期間は、初期化(出荷時の状態に戻す)や再インストールを行っても表示されません。

次の手順にしたがって確認を行ってください。

- ・e-AMUSEMENT サービスを利用する ⇒ 下記手順 1 に進む
- ・e-AMUSEMENT サービスを利用しない ⇒ 113 頁の手順 1 に進む

e-AMUSEMENT サービスを利用する場合

1 ネットワークの確認

本体と店舗内 e-AMUSEMENT 側 HUB 間の LAN ケーブルが接続されていることを確認します。(⇒109 頁)

2 電源を入れる (⇒36 頁)

主電源スイッチを入れて起動します。

3 e-AMUSEMENT サービスの利用確認を行う

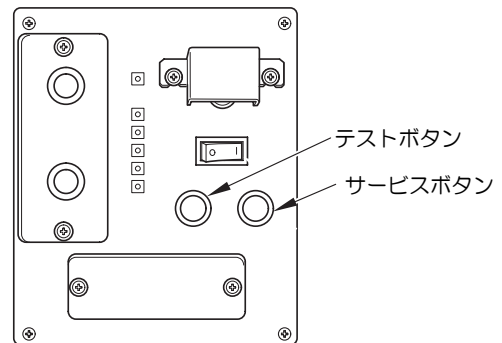
- 1 図の画面が表示されます。
- 2 メンテナンスドアを開けます。
(⇒37 頁)
- 3 サービスパネルのサービスボタンを押しながら、テストボタンを押します。

e-AMUSEMENT サービス利用確認

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

- 同意の上サービスを利用する
→ サービスボタンを押しながらテストボタンを押す
- サービスを利用しない
→ テストボタンを押し、NETWORK OPTIONS の
e-AMUSEMENT を「OFF」にする

詳しくは取扱説明書をお読みください。



- MEMO** ● e-AMUSEMENT サービスをご利用にならない場合は、この画面でテストボタンを押してください。
e-AMUSEMENT サービスをご利用にならない場合
⇒114 頁の手順 4 に進む

4 e-AMUSEMENT サービスの利用を再度確認する

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

e-AMUSEMENT サービス利用確認

■■■■■■■■■■ 再確認 ■■■■■■■■■■
本当によろしいですか？

- はい、サービスを利用します
→ サービスボタンを押しながらテストボタンを押す
- いいえ、サービスを利用しません
→ テストボタンを押し、NETWORK OPTIONS の
e-AMUSEMENT を「OFF」にする

- MEMO** ● e-AMUSEMENT サービスをご利用にならない場合は、この画面でテストボタンを押してください。
e-AMUSEMENT サービスをご利用にならない場合
→ ⇒114 頁の手順 4 に進む

- 以上で「e-AMUSEMENT サービスの利用確認」が完了しました。
続いて「6 ゲームセッティング」を参照して項目の調整、および各種設定を行ってください。
(⇒46 頁)

e-AMUSEMENT サービスを利用しない場合

1 ネットワークの確認

本体と店舗内 e-AMUSEMENT 側 HUB 間の LAN ケーブルが接続されていないことを確認します。
(⇒109 頁)

2 電源を入れる (⇒36 頁)

主電源スイッチを入れて起動します。

3 エラー画面が表示される

e-AMUSEMENT 側とのネットワーク接続を行っていないため、図の画面が表示されます。

HDX:*:*:2008000000

I/O BOARD	OK
SECURITY	OK
BACKUP RAM	OK
COM1	OK
COM2	OK
COM3	OK
COM4	OK
DATA	PASS
NETWORK	BAD

5-2003-0128 センターサーバーと通信できません。

- ・ルーターからインターネット回線までの、全ての接続機器の電源が入っているか確認して下さい。
- ・ルーターからインターネット回線までの、全ての接続機器が正しく接続されているか確認して下さい。

Please push a SERVICE BUTTON.

MEMO

- e-AMUSEMENT 側とのネットワーク接続を行っている場合は、図の画面が表示されます。
その場合は、次の手順 4～6 を行った後、本体と店舗内 e-AMUSEMENT 側 HUB 間の LAN ケーブルを抜いて、本体を必ず再起動してください。

e-AMUSEMENT サービス利用確認

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

- 同意の上サービスを利用する
→ サービスボタンを押しながらテストボタンを押す
- サービスを利用しない
→ テストボタンを押し、NETWORK OPTIONS の e-AMUSEMENT を「OFF」にする

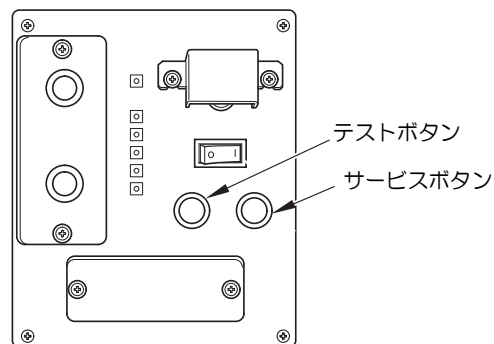
詳しくは取扱説明書をお読みください。

4 サービスボタンを押す

- 1 メンテナンスドアを開けます。
(⇒37 頁)
- 2 サービスパネルのサービスボタンを押します。

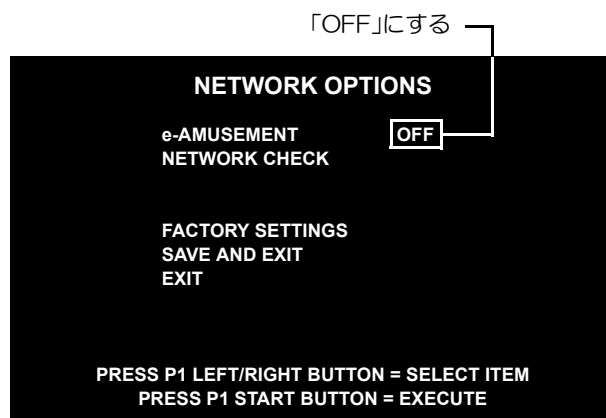
5 テストボタンを押す

- 1 サービスパネルのテストボタンを押します。



6 「NETWORK OPTIONS」の設定を行う

- 1 テストモードが起動し、画面に「MAIN MENU」が表示されます。
- 2 「NETWORK OPTIONS」を選択し、「e-AMUSEMENT」を「OFF」にします。
- 3 「SAVE AND EXIT」を選択してプレイヤー1のスタートボタンを押します。



MEMO ● 本体と店舗内 e-AMUSEMENT 側 HUB 間の LAN ケーブルが接続されている場合は、LAN ケーブルを抜いて、本体を必ず再起動してください。

- 以上で「e-AMUSEMENT サービスの利用確認」が完了しました。
続いて「6 ゲームセッティング」で各種設定を行ってください。(⇒46 頁)

ユニットの分割と移動

本製品を移動する場合は、次の手順で分割してから移動してください。

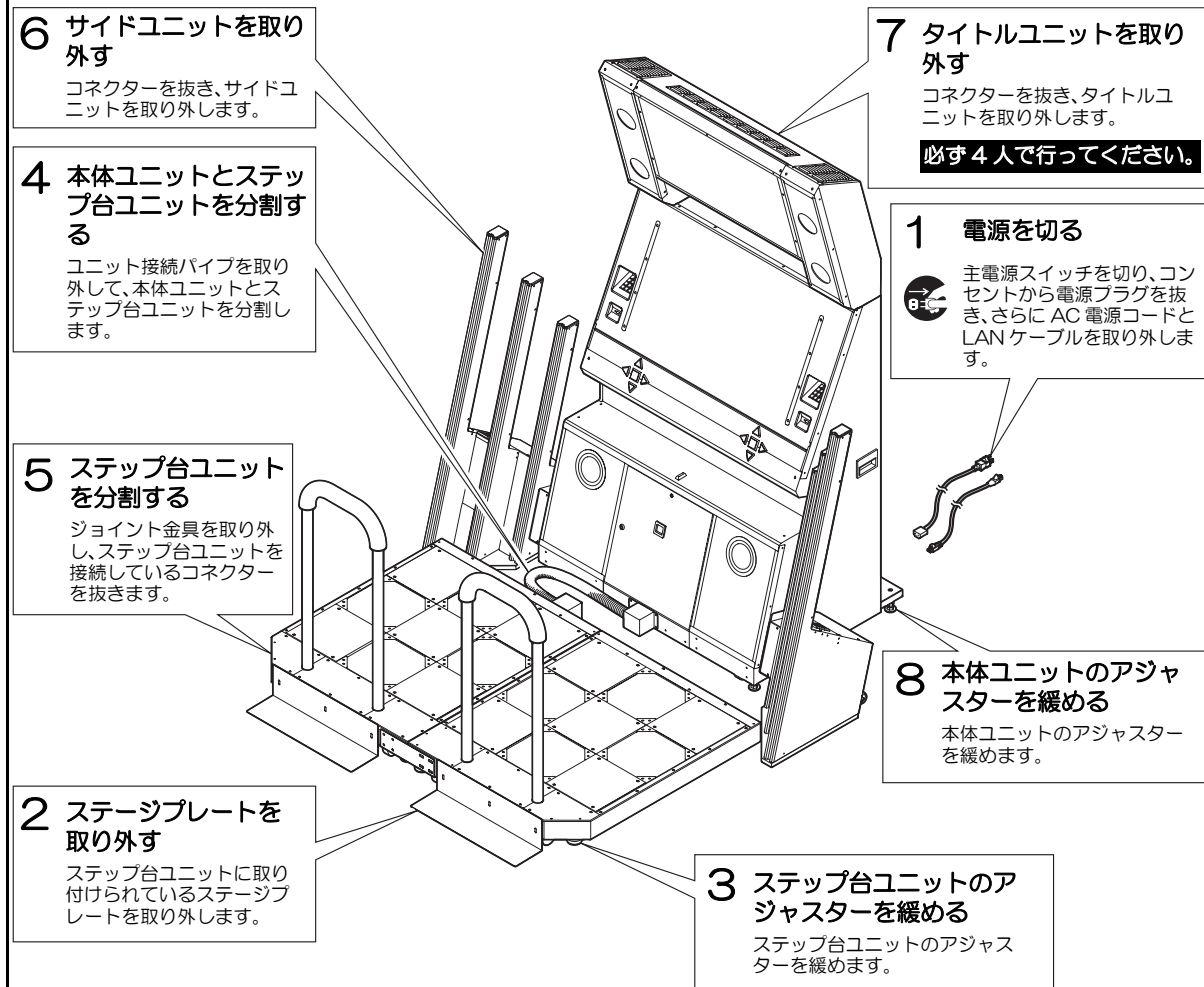
■分割のしかた



- 本製品を分割や移動する前に、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き、さらに電源コードを取り外す
- 移動するときは、必ず本体ユニットとステップ台ユニット、サイドユニット、ステージプレート、およびユニット接続パイプを分割する
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う
- 本体ユニットからタイトルユニットを取り出すときは、アジャスターを緩める前に行う
- 各ユニットを移動する前に、必ずすべてのアジャスターをいっぱいまで上げ、キャスターで移動する
- 分割したユニットを再度接続するときは、手やワイヤハーネスなどを挟まないよう十分注意する

本製品を分割するときは、図の手順で行ってください。

分割のしかたは別冊の「設置説明書」をお読みください。



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

コインカウンターを移設する場合

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

■移設のしかた

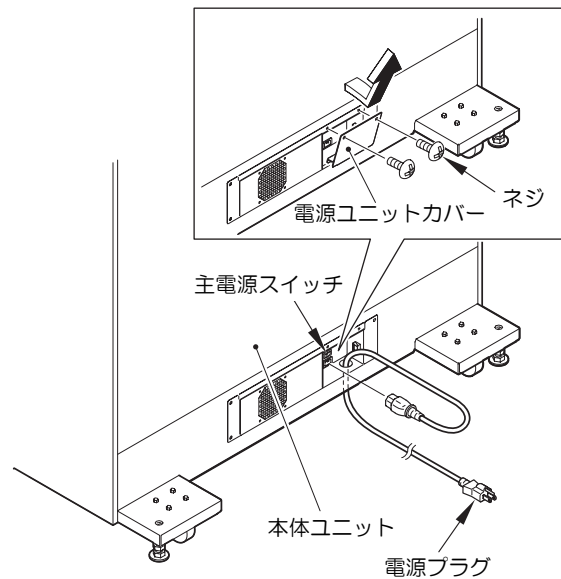


- コインカウンターを移設する前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う



1 電源を切る (⇒36頁)

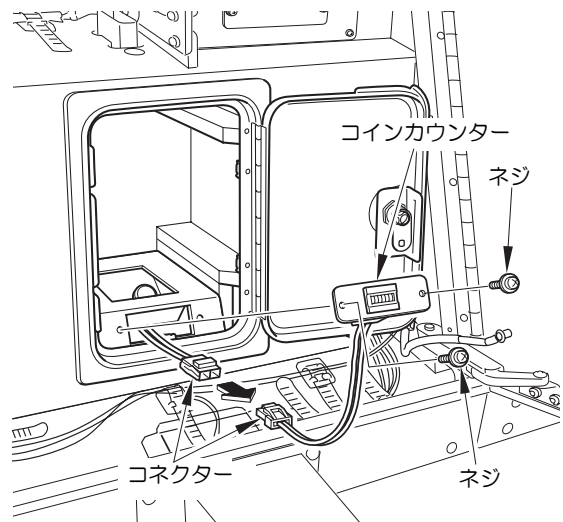
- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜きます。



2 メンテナンスドアを開ける (⇒37頁)

3 コインカウンターを外す

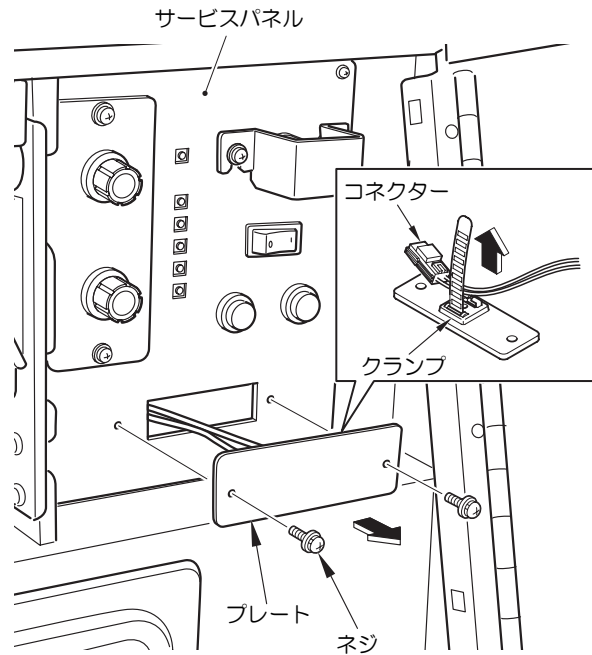
- 1 コインドアに、コインドア用鍵を差し込み右に回して、コインドアを開けます。
- 2 コインボックスを取り出します。
- 3 図のネジを外して、コインカウンターを取り出しながらコネクタを抜きます。



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

4 プレートを取り外す

- 1 サービスパネルの図のネジを外し、プレートを取り外します。
- 2 プレートの裏側のクランプを外し、コネクターを取り外します。

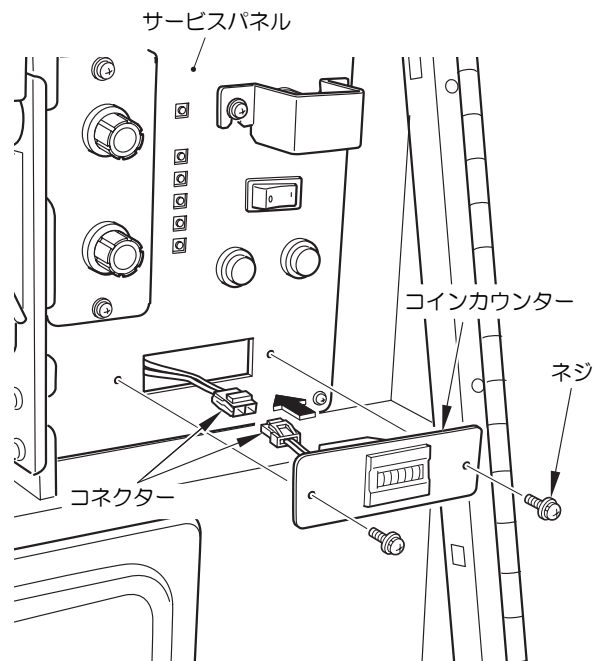


MEMO

- 移設用のワイヤハーネスはプレートの裏側にクランプで固定されています。
- プレートを取り外すときに勢いよく行くと、ワイヤハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

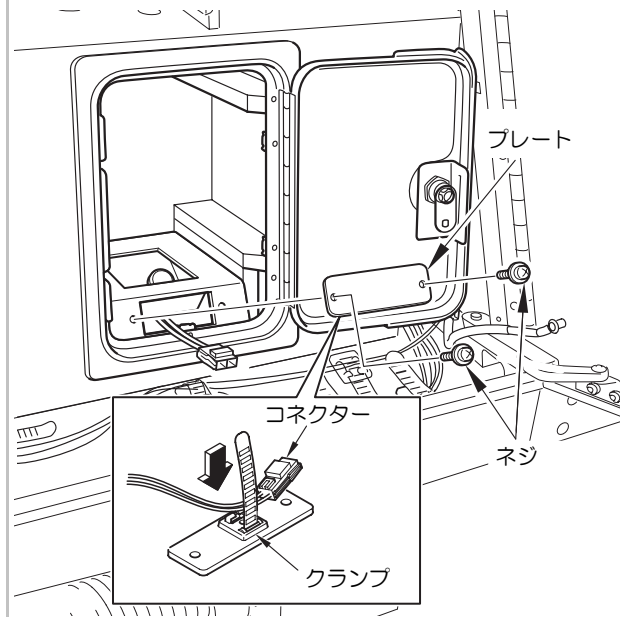
5 コインカウンターを取り付ける

- 1 手順4で取り外したコネクターにコインカウンターを接続します。
- 2 コインカウンターをサービスパネルにネジで取り付けます。



6 プレートを取り付ける

手順4で外したプレートを、コインカウンターの元の位置にネジで取り付けます。
そのときに、手順3で抜いたコネクターを、プレートの裏側にクランプで固定してください。



7 コインドアを閉める

- 1 コインボックスを、元の位置に戻します。
- 2 コインドアを閉め、施錠します。

8 メンテナンスドアを閉める

メンテナンスドアを閉め、施錠します。

10 メンテナンス

コインセレクターの交換



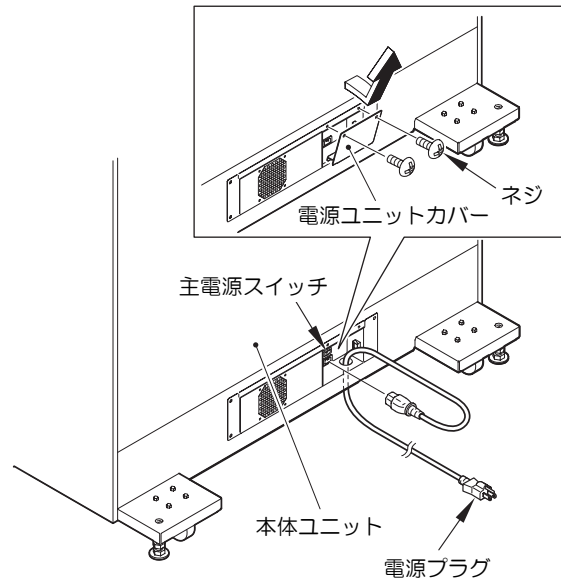
- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- コインセレクターを交換する前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10秒以上経過後に行う
- メンテナンスドアを開けたとき、メンテナンスドアに荷重や衝撃を加えない
- メンテナンスドアを閉めた後は、確実に施錠されているか必ず確認する
- 部品の交換や消耗部品を交換する際は、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり、混用することは絶対にしない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

■交換のしかた



1 電源を切る (⇒36頁)

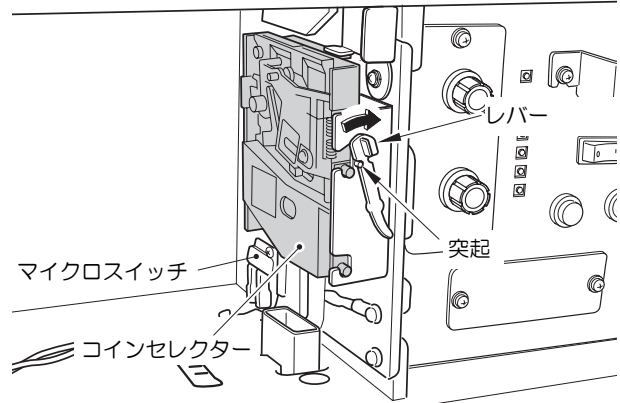
- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜きます。



2 メンテナンスドアを開ける (⇒37頁)

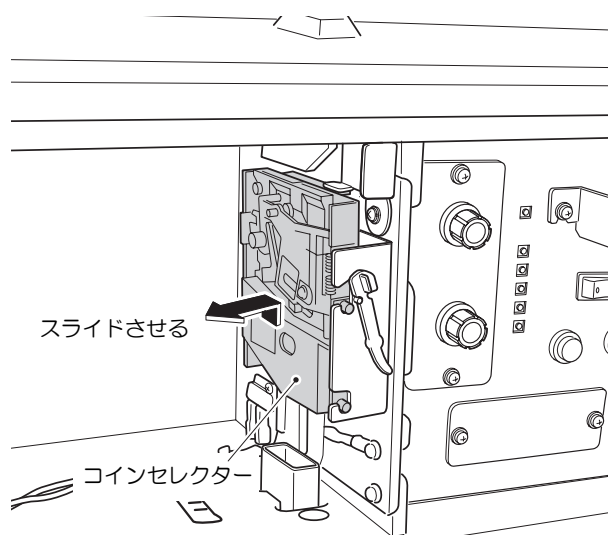
3 レバーを解除する

コインセレクターを固定しているレバーを、図のように解除します。



4 コインセレクターを取り外す

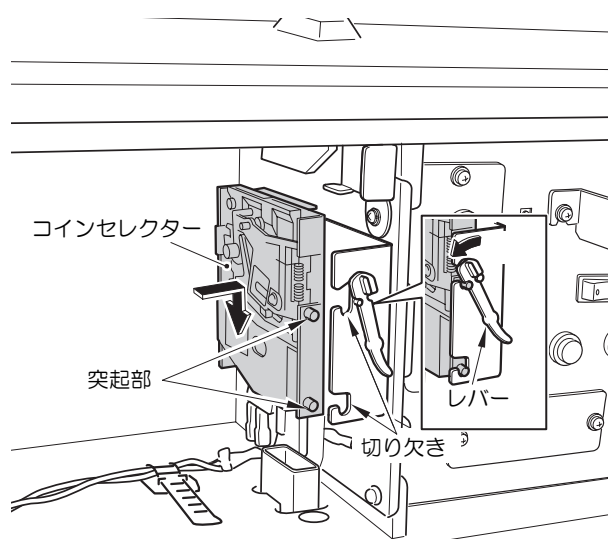
コインセレクターを、左方向にスライドさせて取り外します。



5 新品のコインセレクターを取り付ける

- 1 新品のコインセレクターの2カ所の突起部を、切り欠きに合わせセットします。
- 2 手順3で解除したレバーを元通りにセットします。

6 メンテナンスドアを閉める (⇒37頁)



7 作動を確認する

- 1 電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」でコインの入力確認を行います。(⇒52頁)

蛍光ランプの交換



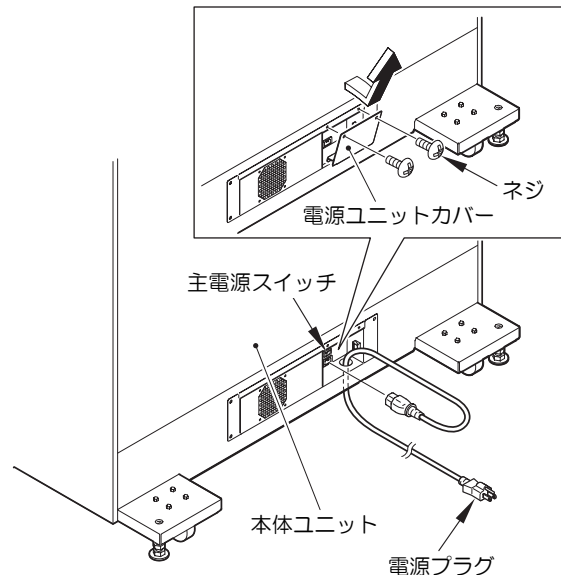
- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- 蛍光ランプを交換する前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 十分に冷めていることを確認してから、必ず同種で新品の蛍光ランプに交換する(「アフターサービスについて」の「消耗部品一覧」参照)
- 蛍光ランプを交換するときは、必ず2人以上で脚立などを使用する
- 部品の交換や消耗部品を交換する際は、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり、混用することは絶対にしない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

■交換のしかた



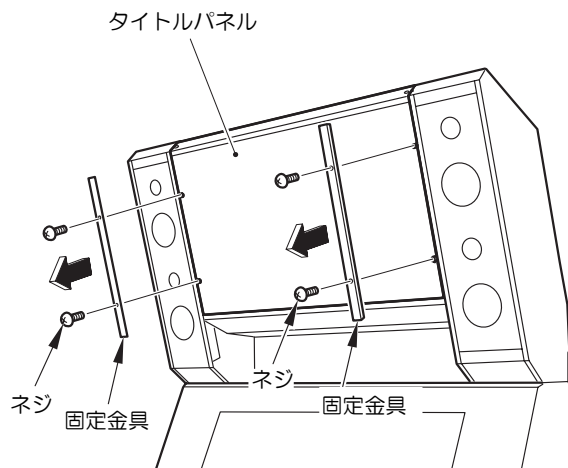
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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 固定金具を取り外す

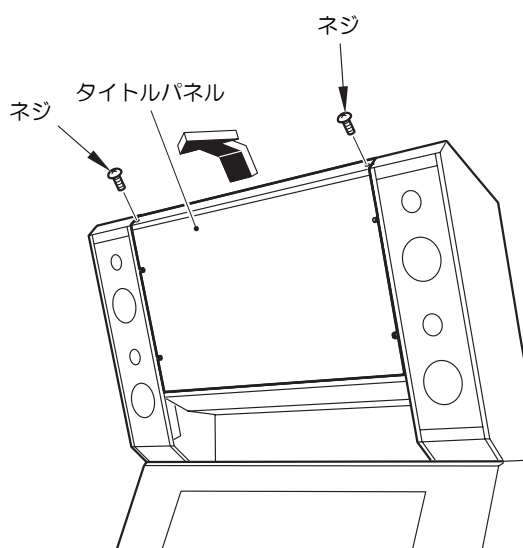
固定金具を押さえながら図のネジ(各2カ所)を外し、左右の固定金具を取り外します。



MEMO ● 固定金具は、ネジを外すと落下しますので、手で押さえながら取り外してください。

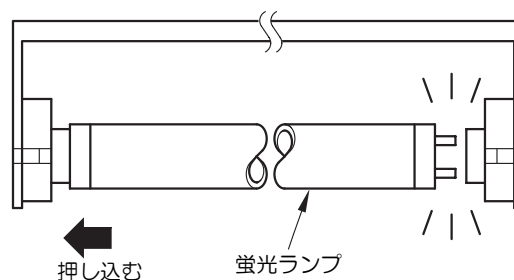
3 タイトルパネルを取り外す

- 1 図のネジ(2カ所)を外します。
- 2 タイトルパネルを上へスライドしながら、取り外します。



4 蛍光ランプを取り外す

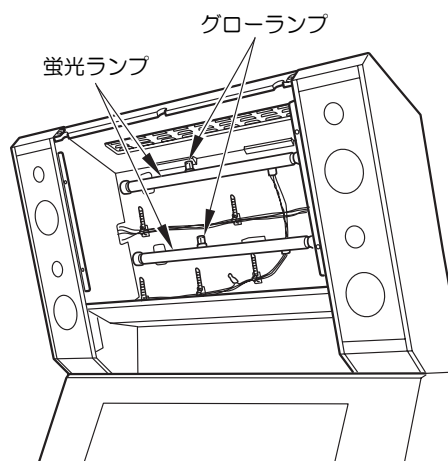
- 1 蛍光ランプの片側を矢印の方向に押し込むようにします。
- 2 反対側のソケットから蛍光ランプが外れます。



5 新品の蛍光ランプを取り付ける

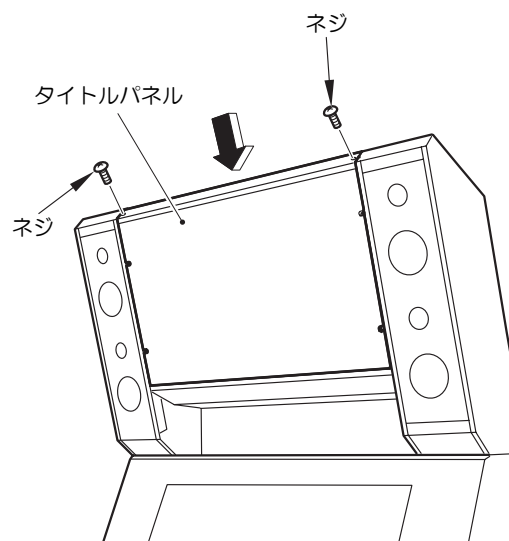
新品の蛍光ランプを逆の手順で取り付けます。

MEMO ● グローランプも同時に交換することをおすすめします。



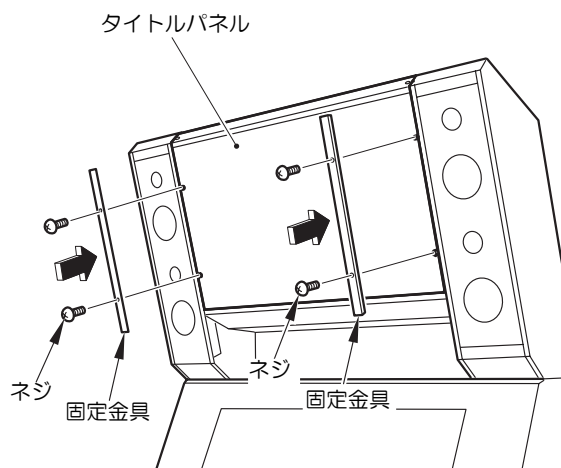
6 タイトルパネルを取り付ける

- 1 タイトルパネルをスライドさせながら取り付けます。
- 2 手順3で取り外したネジ(2カ所)で固定します。



7 固定金具を取り付ける

タイトルパネル左右の固定金具を手順2で取り外したネジ(各2カ所)で、元通りに取り付けます。



ボタンの交換



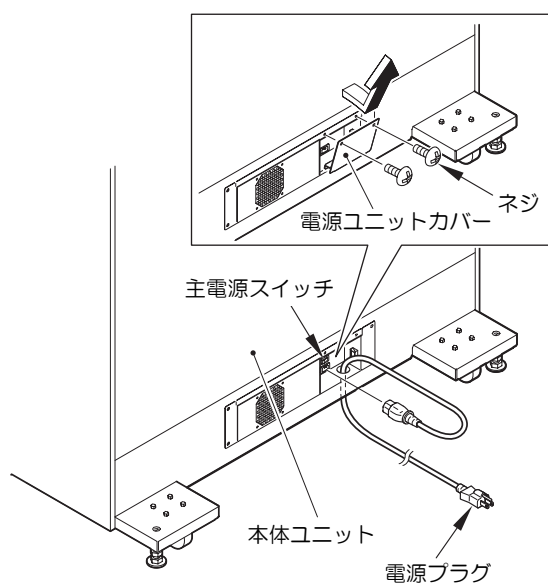
- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口に応し付ける(有料)
- ボタンを交換する前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 部品の交換や消耗部品を交換する際は、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり、混用することは絶対にしない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

■取り外しかた



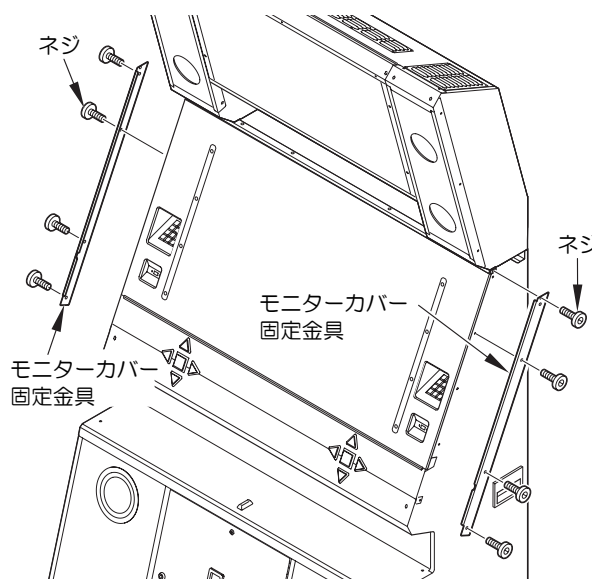
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。



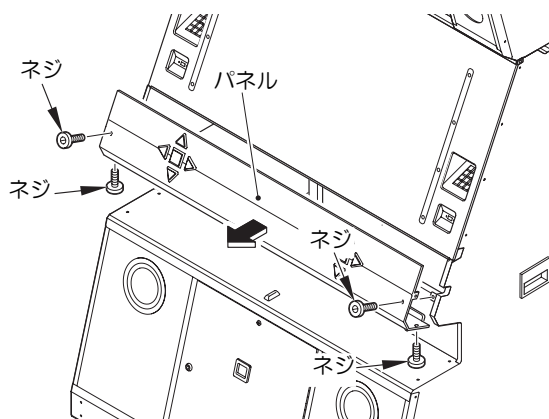
2 左右のモニターカバー固定金具を取り外す

図のネジ(各 4 カ所)を付属の六角棒レンチで外し、図のモニターカバー固定金具を取り外します。



3 パネルを浮かせる

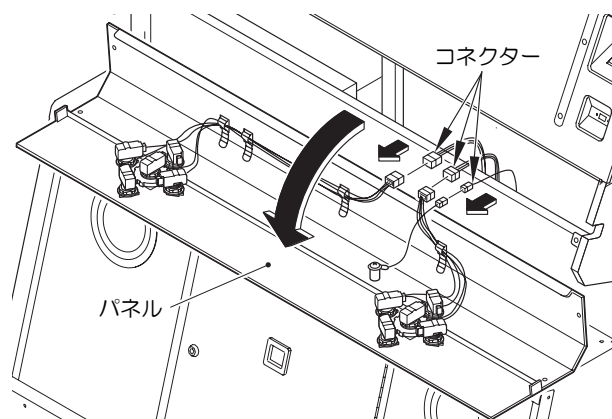
- 1 図のネジ(4カ所)を付属の六角棒レンチで外します。
- 2 パネルを少し浮かせます。



MEMO ● パネルを浮かせるときに、勢いよく行くと、ワイヤーハーネスが外れたり、内部断線することがありますのでご注意ください。

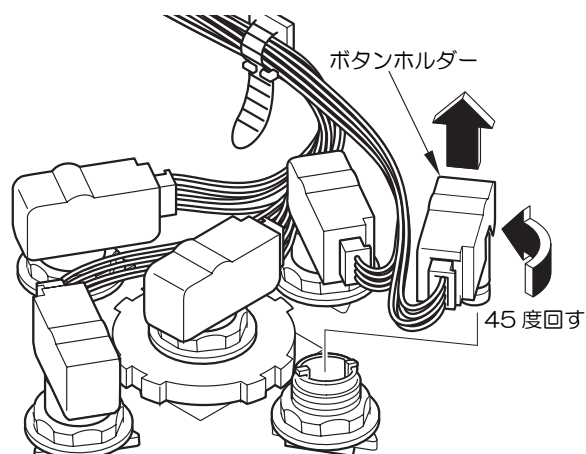
4 パネルを取り外す

- 図のコネクター(3カ所)を抜き、パネルを取り外します。



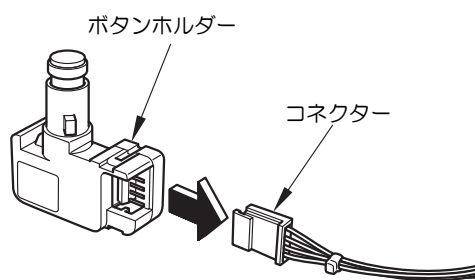
5 ボタンホルダーを取り外す

- ボタンホルダーを矢印の向きに約45度回し、取り外します。



6 コネクターを抜く

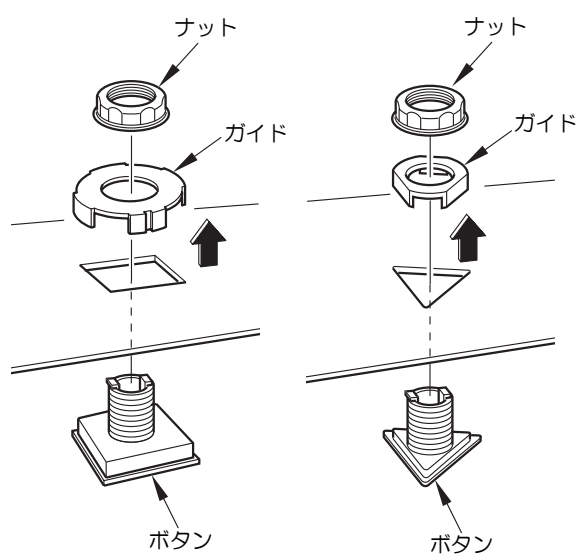
ボタンホルダーに接続しているコネクターを抜きます。



MEMO ● ボタンホルダーのみを交換する場合は、ここまでの手順を行い、128 頁の手順 2 へ進んでください。

7 ボタンを取り外す

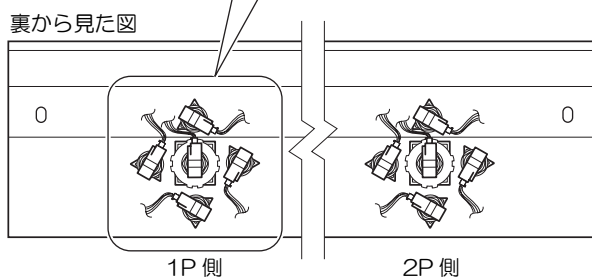
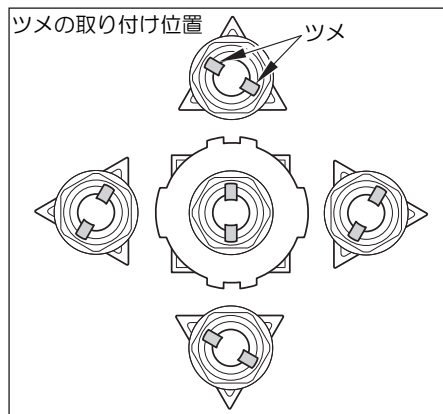
ナットを外して、ガイドとボタンを取り外します。



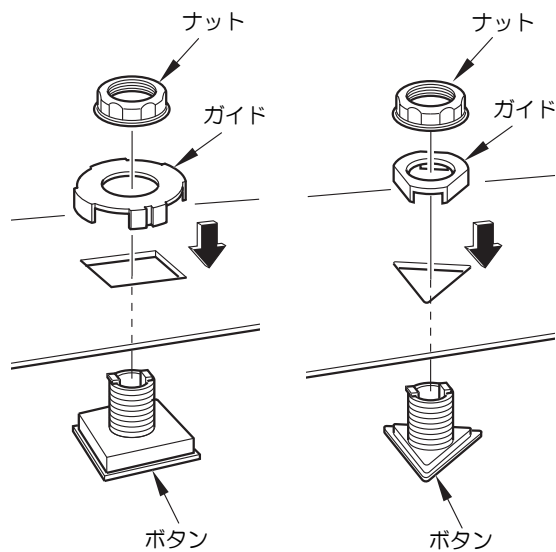
■取り付けかた

1 ボタンを取り付ける

- 1 ボタンの裏側から見てツメを図の位置に合わせ、ボタンをパネルに差し込みます。

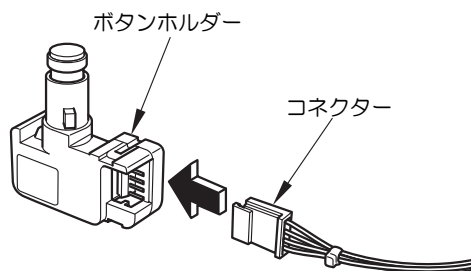


- 2 ナットとガイドでボタンを固定します。



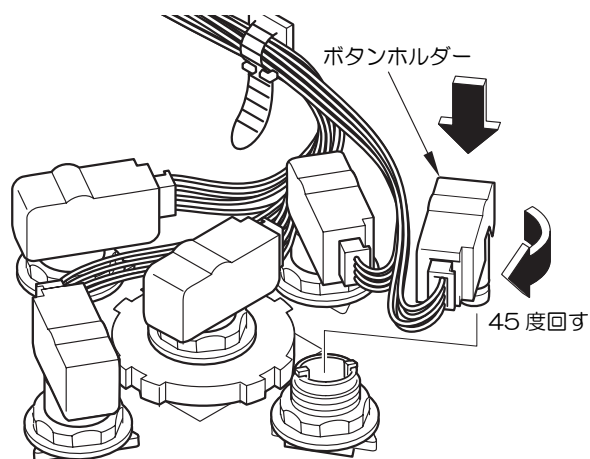
2 コネクタを接続する

- 127 頁の手順 6 で抜いたコネクタを元通りにボタンホルダーに接続します。

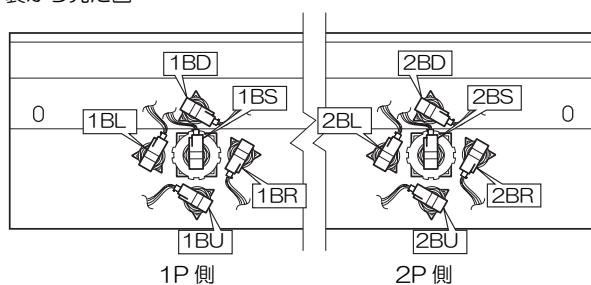


3 ボタンホルダーを取り付ける

ボタンホルダーを矢印の向きに約45度回し、ボタンに取り付けます。

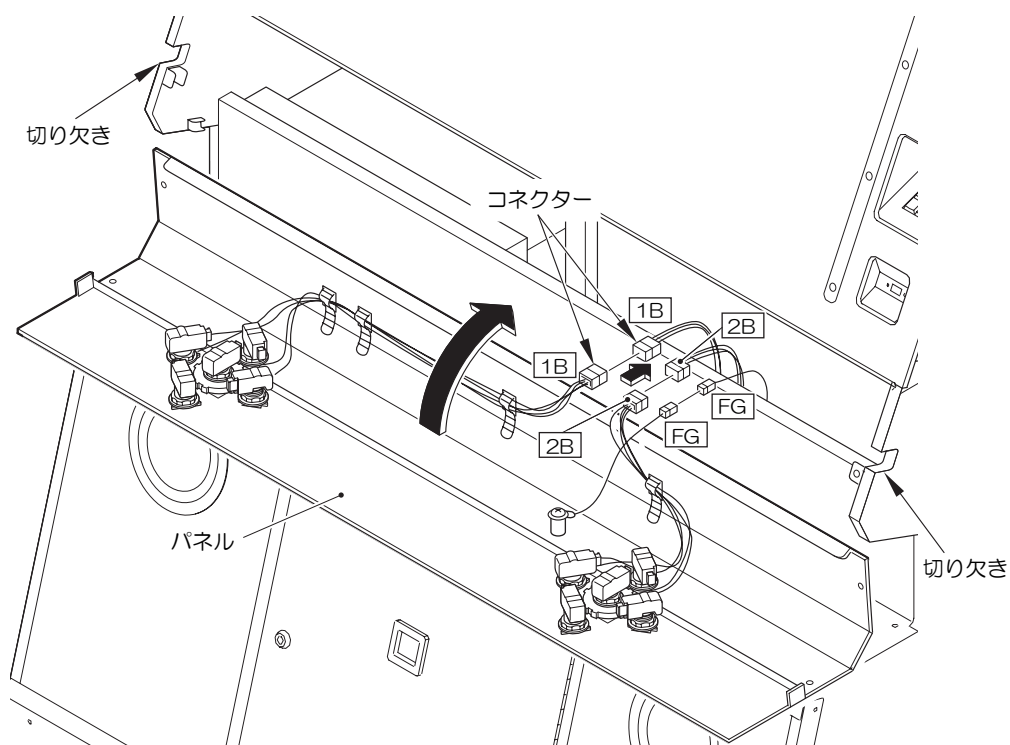


裏から見た図



4 パネルを取り付ける

- 1 図のコネクター(3カ所)を同じコネクター番号ごとに接続します。
- 2 パネルを本体ユニットの切り欠きに引っ掛けるように調整しながら取り付け、ネジ(4カ所)で固定します。



MEMO ● コネクター「1B」と「2B」は形状が同じなので、逆に接続しないようにしてください。

5 モニターカバー固定金具を取り付ける

125 頁の手順 2 と逆の手順で、左右のモニターカバー固定金具を取り付けます。

6 作動を確認する

- 1 電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」内の「INPUT CHECK」および「LAMP CHECK」で各ボタンの作動確認を行います。(⇒52 頁、⇒54 頁)

ケーブルスイッチの交換



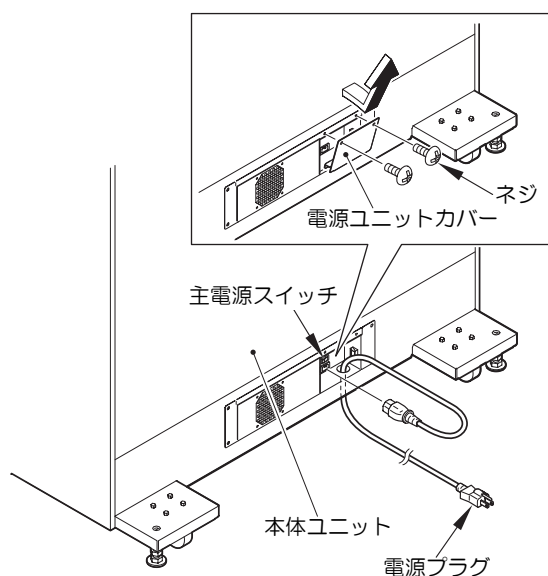
- 部品交換、保守点検および異常時の対処は、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- フットパネルを外す前に必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- フットパネルを含むステップ台ユニット上面には、ワックスなどの油脂類を塗布しない
- 部品の交換や消耗部品を交換するときは、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり混用することは絶対にしない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

■取り外しかた



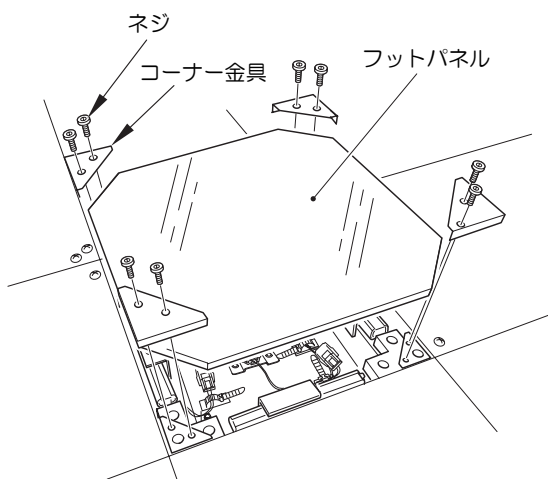
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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 フットパネルを取り外す

- 1 フットパネルを固定しているコーナー金具のネジ(8カ所)を付属の六角棒レンチで外します。
- 2 フットパネルを取り外します。

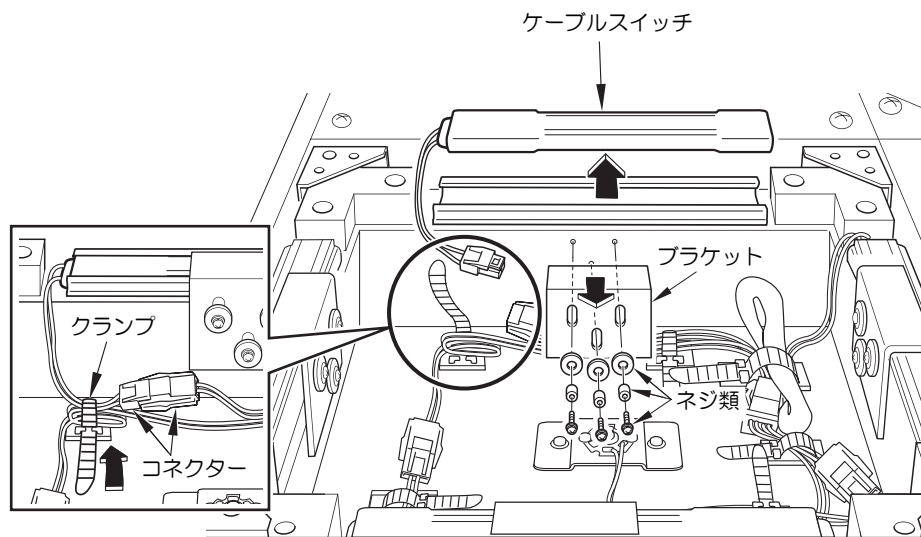


3 交換するケーブルスイッチのコネクターを抜く

図のクランプを緩めて、交換するケーブルスイッチのコネクターを抜きます。

4 ケーブルスイッチを取り外す

- 1 ネジ類を取り外します。
- 2 ケーブルスイッチを押さえているブラケットを取り外します。
- 3 ケーブルスイッチを取り外します。



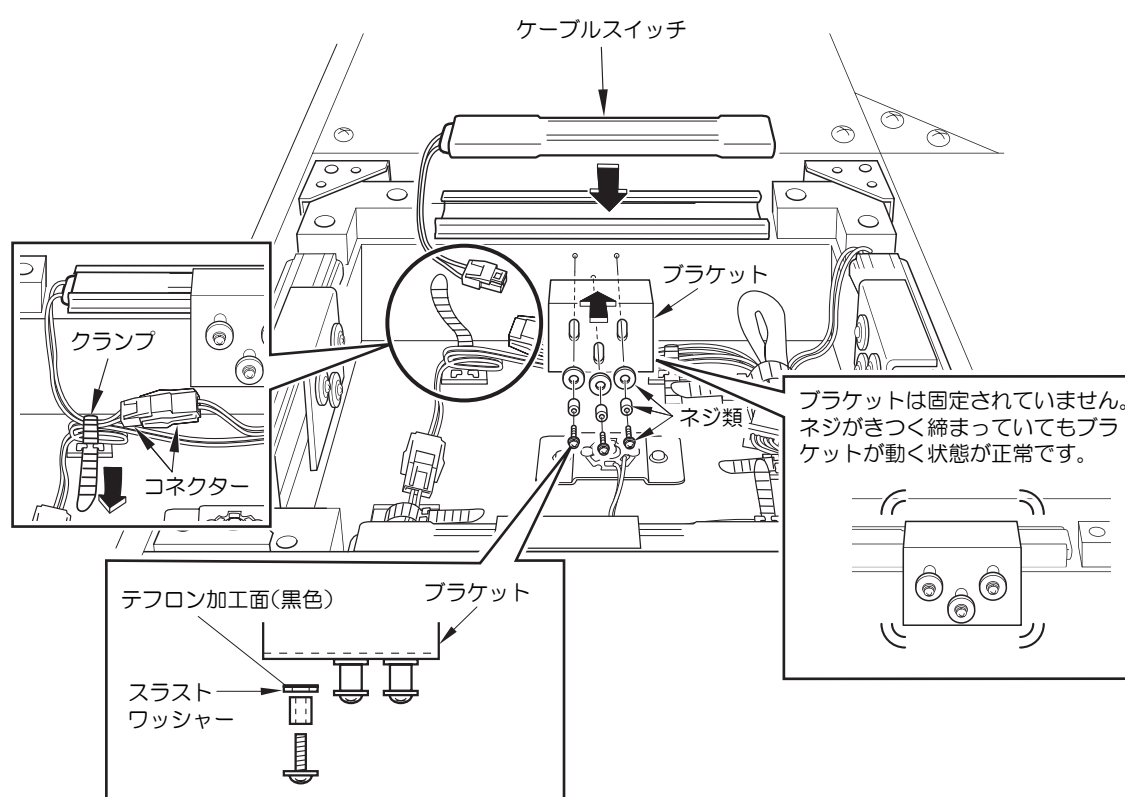
■取り付けかた

1 ケーブルスイッチを取り付ける

- 1 新品のケーブルスイッチを取り付けます。
- 2 ブラケットでケーブルスイッチを押さえ、図のようにネジ類で固定します。
※スラストワッシャーは、テフロン加工している面(黒色)をブラケット側に取り付けます。

2 コネクターを接続する

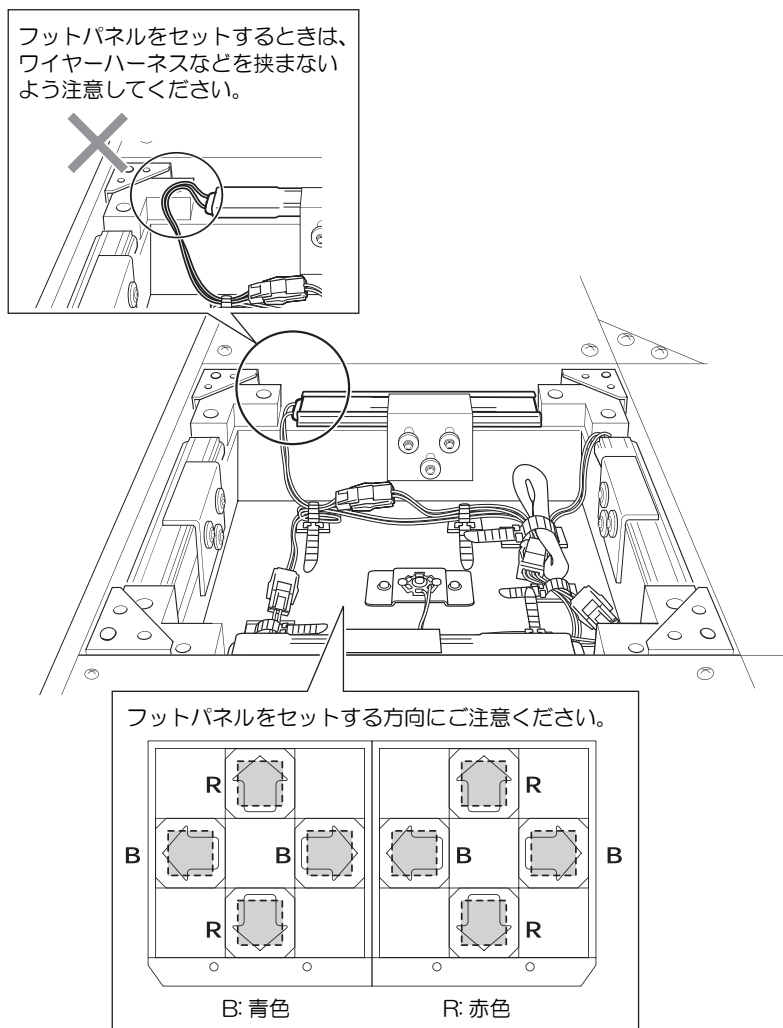
- 1 132 頁の手順3で抜いたコネクターを接続します。
- 2 クランプで固定します。



3 フットパネルを取り付ける

- 1 フットパネルの向きとワイヤーハーネスを挟み込まないように注意しながら、元の位置にセットします。
- 2 131 頁の手順2で取り外したコーナー金具を元通りネジで固定します。

- ケーブルスイッチを取り付けるときは、次の点にご注意ください。



10 キーユニットの交換

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



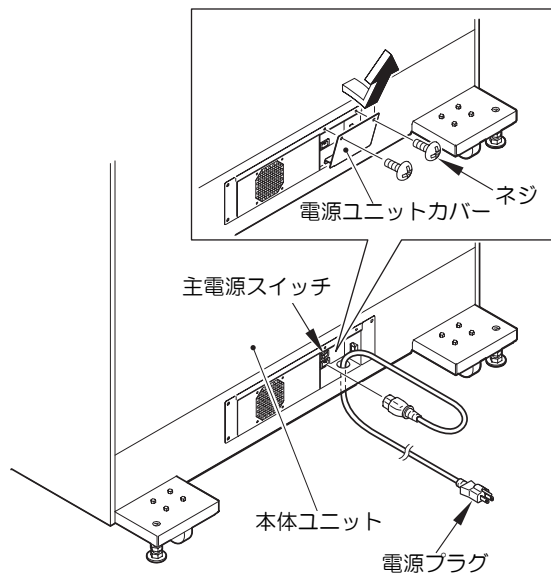
- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- 10 キーユニットを交換する前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 部品の交換や消耗部品を交換するときは、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり混用しない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

■交換のしかた



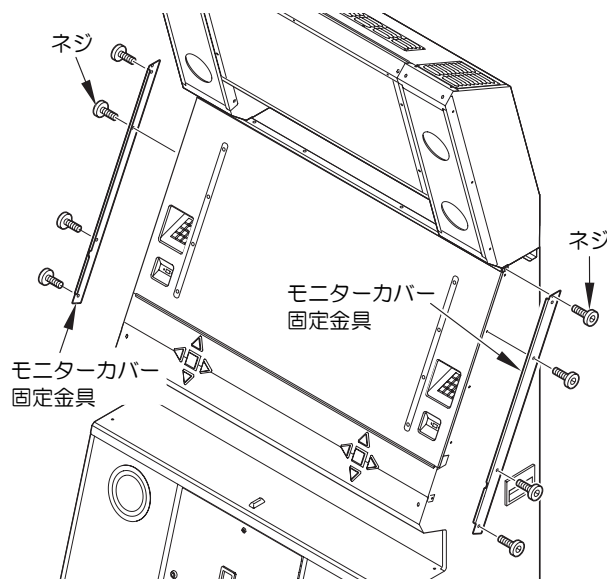
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。



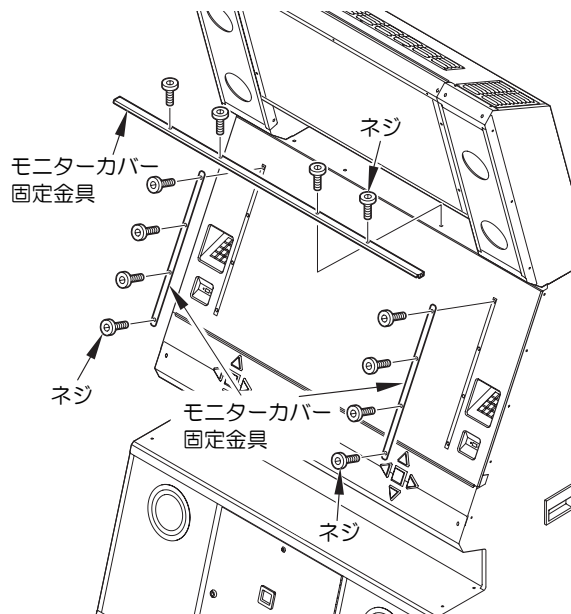
2 左右のモニターカバー固定金具を取り外す

図のネジ(各 4 カ所)を付属の六角棒レンチで外し、図のモニターカバー固定金具を取り外します。



3 上部、および前面のモニターカバー固定金具を取り外す

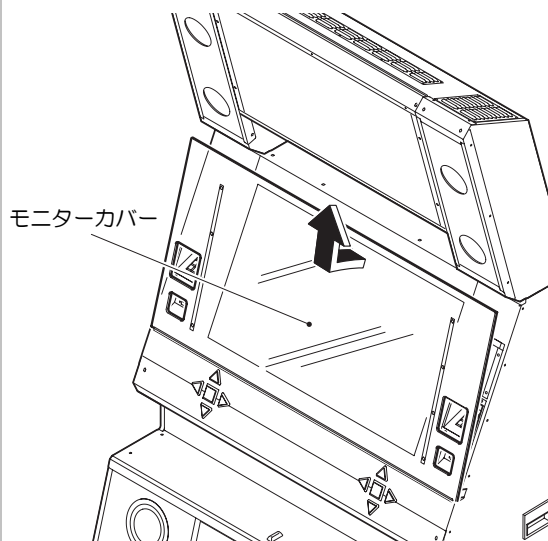
- 1 図のネジ(4カ所)を付属の六角棒レンチで外し、上部のモニターカバー固定金具を取り外します。
- 2 前面のモニターカバー固定金具を手で押さえながら、図のネジ(各4カ所)を付属の六角棒レンチで外し、モニターカバー固定金具を取り外します。



MEMO ● モニターカバー固定金具はネジを外すと落下しますので、手で固定金具を押さえながら取り外してください。

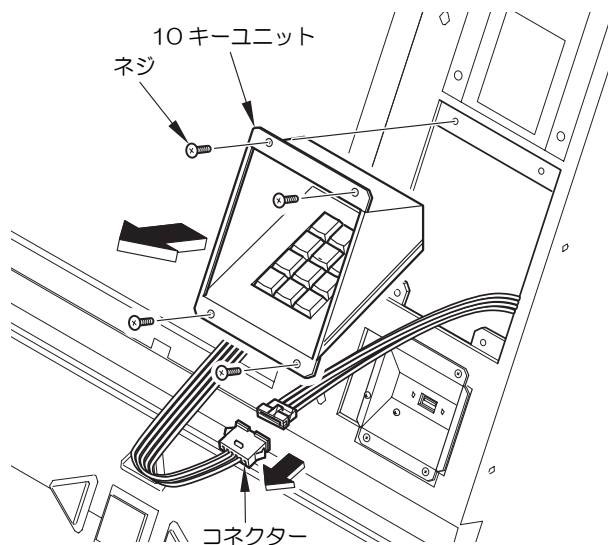
4 モニターカバーを取り外す

モニターカバーを少し手前に浮かせ、上に持ち上げながら取り外します。



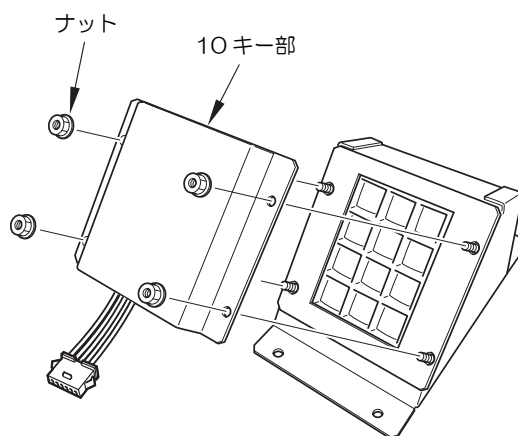
5 10キーユニットを取り外す

- 1 図のネジ(4カ所)を外します。
- 2 図のコネクターを抜き、10キーユニットを取り外します。



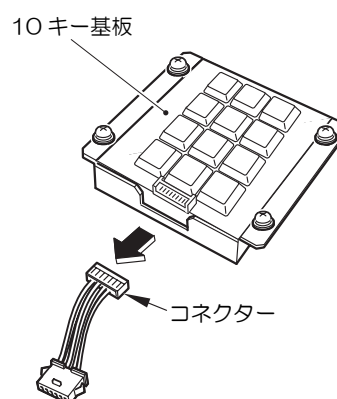
6 10キー部を取り外す

- 図のナット(4カ所)を外し、10キー部を取り外します。



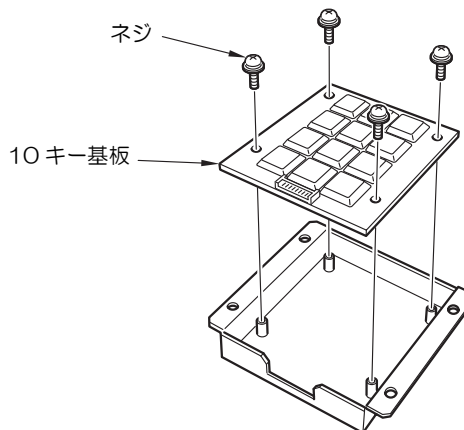
7 コネクターを抜く

- 10キー基板のコネクターを抜きます。



8 10キー基板を取り外す

図のネジ(4カ所)を外し、10キー基板を取り外します。



9 10キー基板を交換する

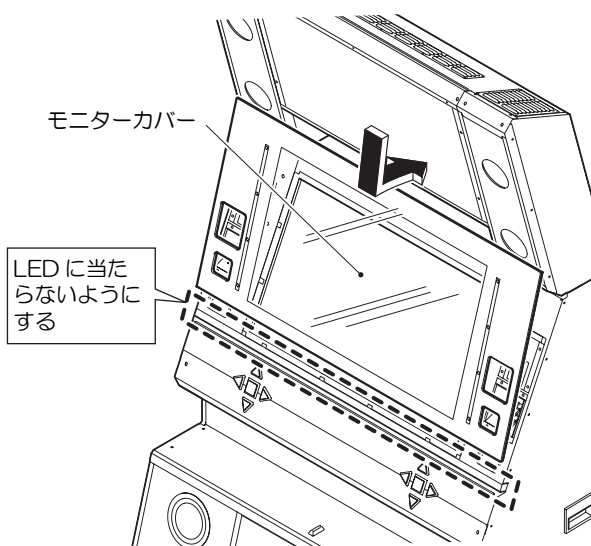
新品の10キー基板を外したネジで取り付けます。

10 10キーユニットを取り付ける

取り外しと逆の手順で10キーユニットを元通りに組み立て、ワイヤーハーネスの挟み込みに注意しながら取り付けます。

11 モニターカバーを取り付ける

モニターカバーを元通りに取り付けます。



MEMO ● モニターカバーの下にはLEDがありますので、取り付けるときにモニターカバーが当たらないように注意してください。

12 モニターカバー固定金具 (5カ所)を取り付ける

手順2、3と逆の順番で、モニターカバー固定金具を取り付けます。

13 作動を確認する

- 1 電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」の「10KEY CHECK」で、作動確認を行ってください。(⇒58頁)

10 キーカバーの交換

図は左側の交換の手順を説明していますが、右側も同じ要領で行ってください。



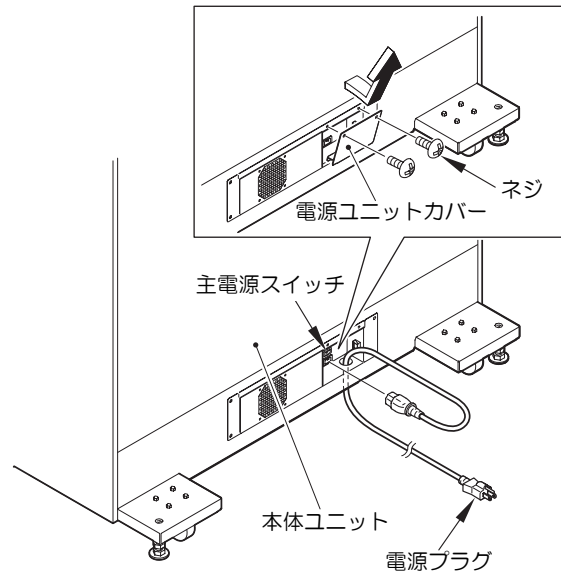
- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- 10 キーカバーを交換する前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 部品の交換や消耗部品を交換するときは、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり混用しない
- 本書で指示のない個所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

■交換のしかた



1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。

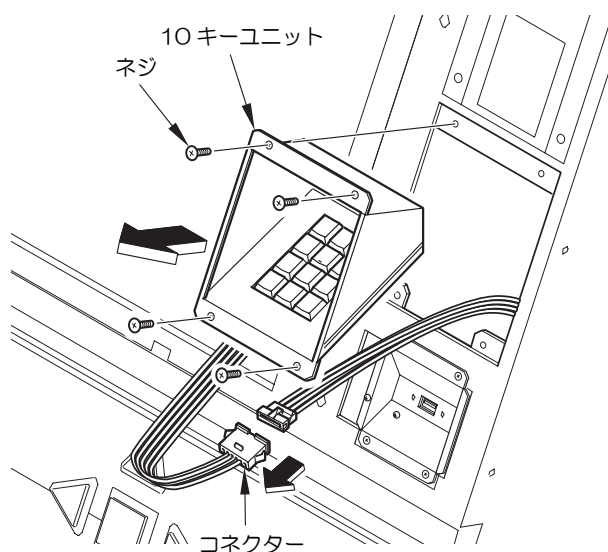


2 モニターカバーを取り外す

135 頁の手順 2 ~ 4 を参照してモニターカバーを取り外します。

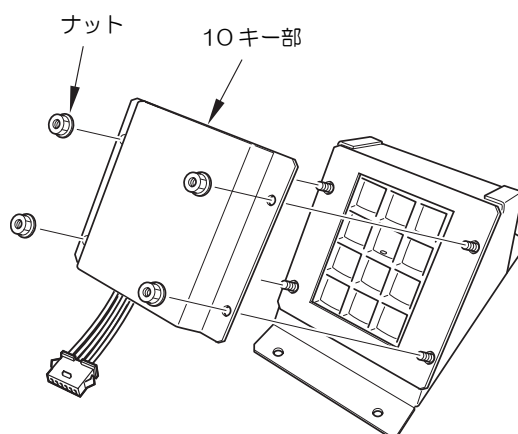
3 10キーユニットを取り外す

- 1 図のネジ(4カ所)を外します。
- 2 図のコネクターを抜き、10キーユニットを取り外します。



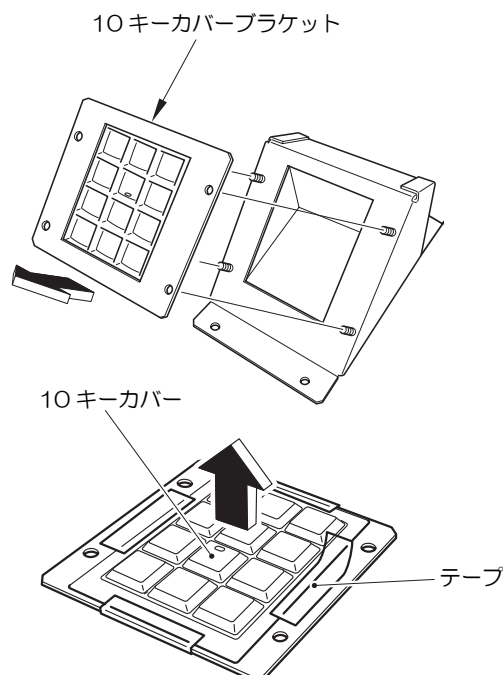
4 10キー部を取り外す

- 図のナット(4カ所)を外し、10キー部を取り外します。



5 10キーカバーを外す

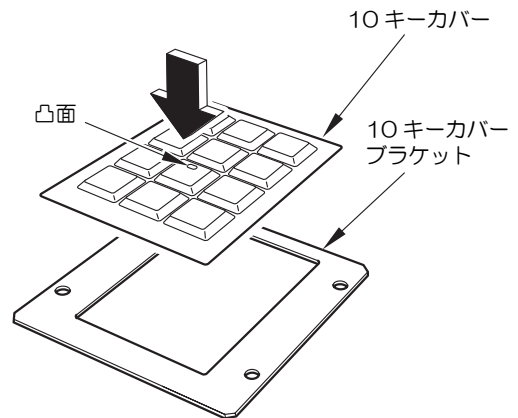
- 1 10キーカバーブラケットを取り外します。
- 2 10キーカバーを固定しているテープをていねいにはがします。
- 3 10キーカバーを取り外します。



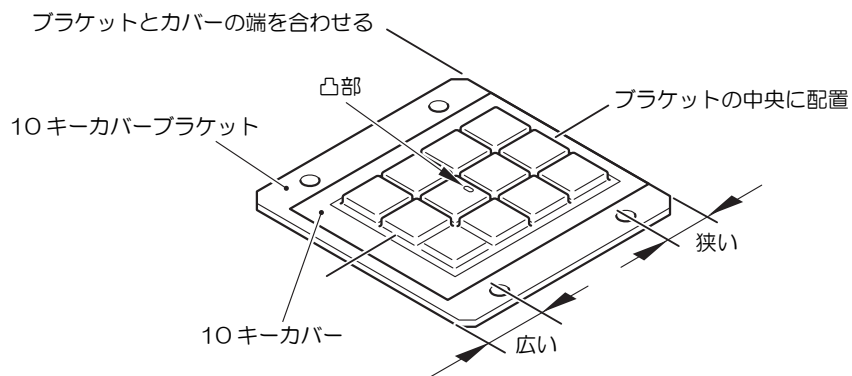
MEMO ● 10キーカバーを固定しているテープをはがした時に、のりが残っていた場合は、きれいに取り除いてください。

6 新品の10キーカバーを取り付ける

新品の10キーカバーの凸面を上にして、10キーカバーブラケットにテープで固定します。

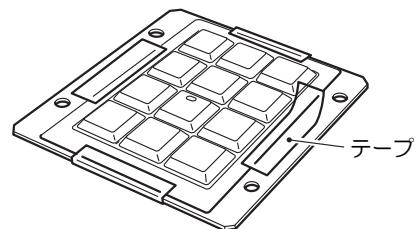


MEMO ● 10キーカバーは、10キーカバーブラケットの図の位置にかぶせてください。



7 10キーカバーを固定する

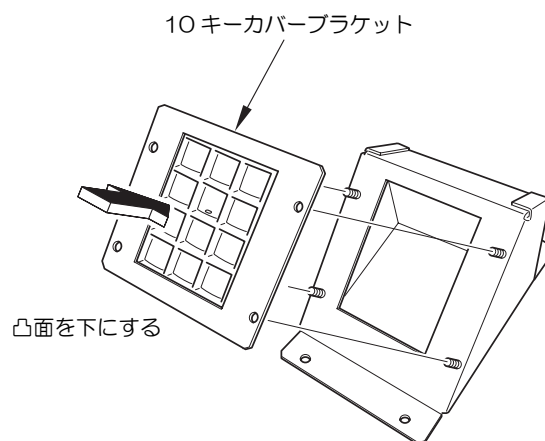
たるみがないように付属のテープで4カ所を固定します。



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。

8 10キーカバーブラケットを取り付ける

10キーカバーの凸面を下にして取り付け、10キー部を元通りにナットで固定します。



9 10キーユニットを取り付ける

取り外しと逆の手順で、10キーユニットを取り付けます。

10 モニターカバーを取り付ける

138 頁、139 頁の手順 11、12 を参照して、モニターカバーを元通りに取り付けます。

11 作動を確認する

- 1 電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」の「10KEY CHECK」で、作動確認を行ってください。(⇒58 頁)

USB 接続口の交換



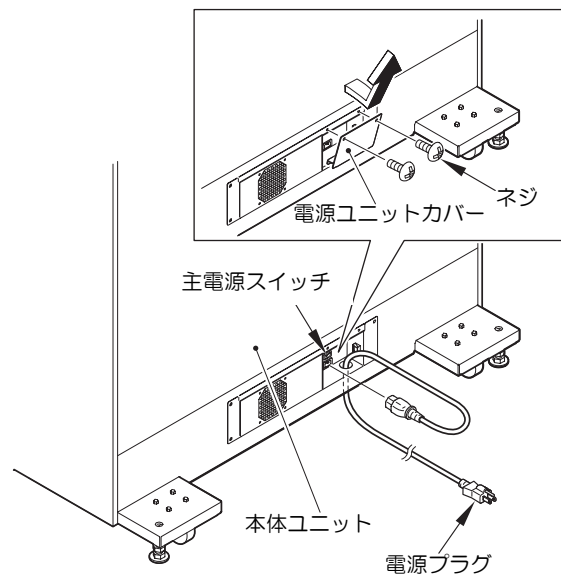
- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- USB 接続口を交換する前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 部品の交換や消耗部品を交換するときは、必ず当社指定のものを使用し、それ以外のものを使用したり混用しない
- 本書で指示のない箇所の分解や修理、各種設定、改造は絶対にしない

■交換のしかた



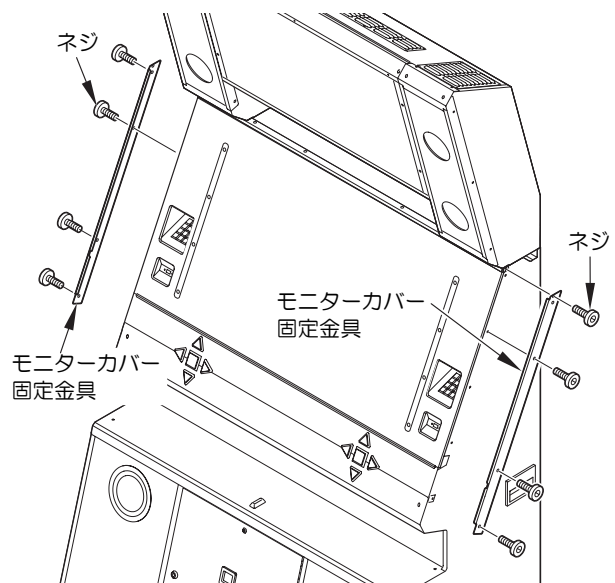
1 電源を切る (⇒36 頁)

- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 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。



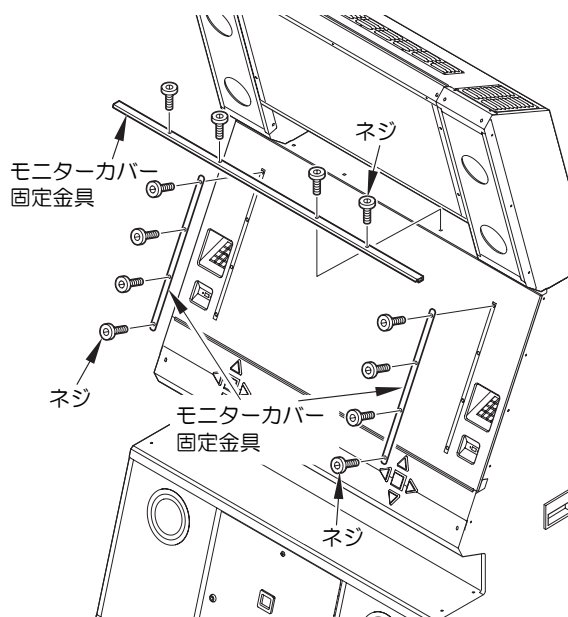
2 左右のモニターカバー固定金具を取り外す

図のネジ(各 4 カ所)を付属の六角棒レンチで外し、図のモニターカバー固定金具を取り外します。



3 上部、および前面のモニターカバー固定金具を取り外す

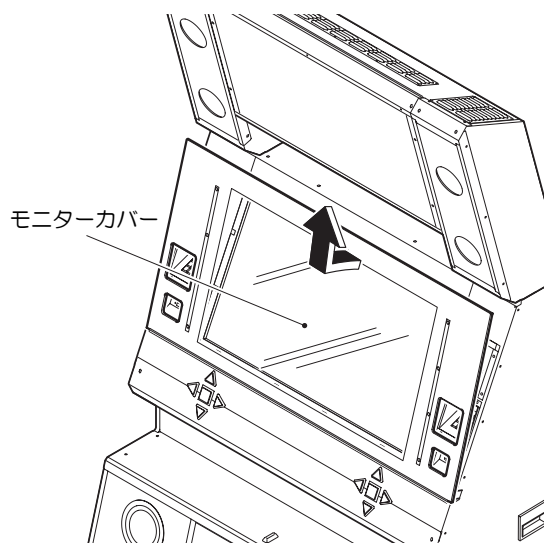
- 1 図のネジ(4カ所)を付属の六角棒レンチで外し、上部のモニターカバー固定金具を取り外します。
- 2 前面のモニターカバー固定金具を手で押さえながら、図のネジ(各4カ所)を付属の六角棒レンチで外し、モニターカバー固定金具を取り外します。



MEMO ● モニターカバー固定金具はネジを外すと落下しますので、手で固定金具を押さえながら取り外してください。

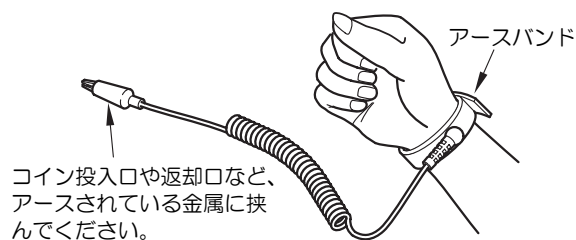
4 モニターカバーを取り外す

モニターカバーを少し手前に浮かせ、上に持ち上げながら取り外します。



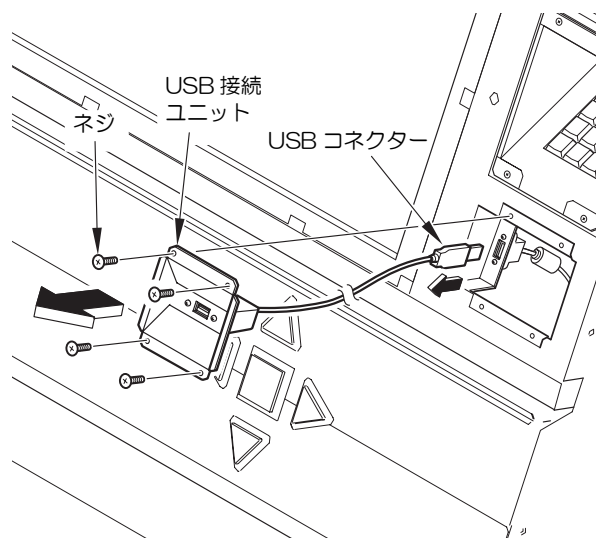
5 アースバンドを装着する

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)



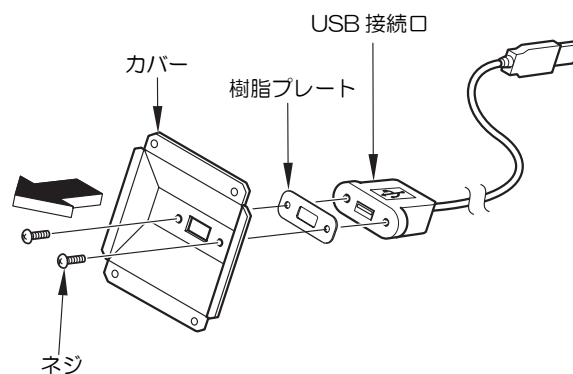
6 USB接続ユニットを取り外す

- 1 図のネジ(4カ所)を外します。
- 2 図のUSBコネクタを抜き、USB接続ユニットを取り外します。



7 USB 接続口を取り外す

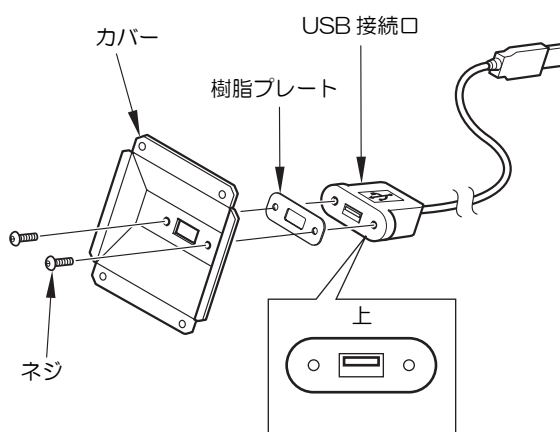
図のネジ(2カ所)を付属の六角棒レンチで外し、USB 接続口を取り外します。



MEMO ● ネジを外したときにカバーとUSB接続口に挟んである樹脂プレートを紛失しないようにしてください。

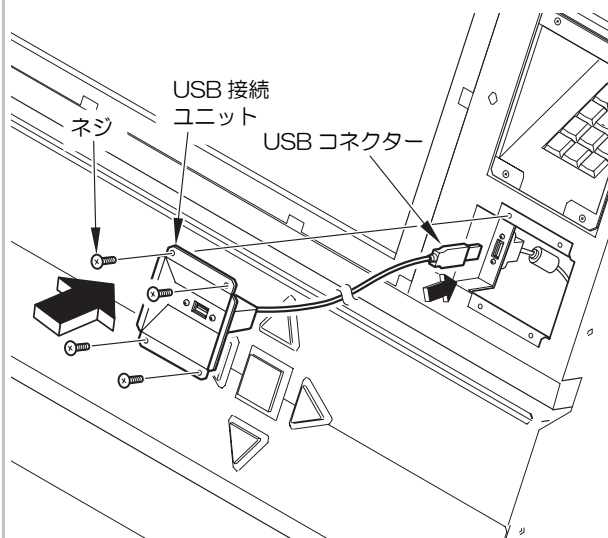
8 USB 接続口を取り付ける

新品のUSB 接続口を図のように元通りに取り付けます。



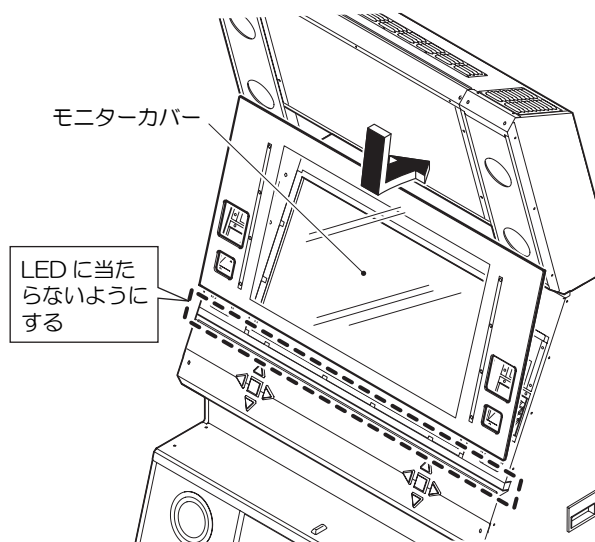
9 USB 接続ユニットを取り付ける

取り外しと逆の手順で、USB 接続ユニットを本体ユニットに取り付けます。



10 モニターカバーを取り付ける

モニターカバーを元通りに取り付けます。



MEMO ● モニターカバーの下には LED がありますので、取り付けるときにモニターカバーが当たらないように注意してください。

11 モニターカバー固定金具 (5カ所)を取り付ける

手順2、3と逆の順番で、モニターカバー固定金具を取り付けます。

12 作動を確認する

- 1 電源を入れます。
- 2 テストモードの「I/O CHECK」の「USB MEMORY CHECK」で、作動確認を行ってください。(⇒59 頁)

サーキットプロテクターの復帰

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



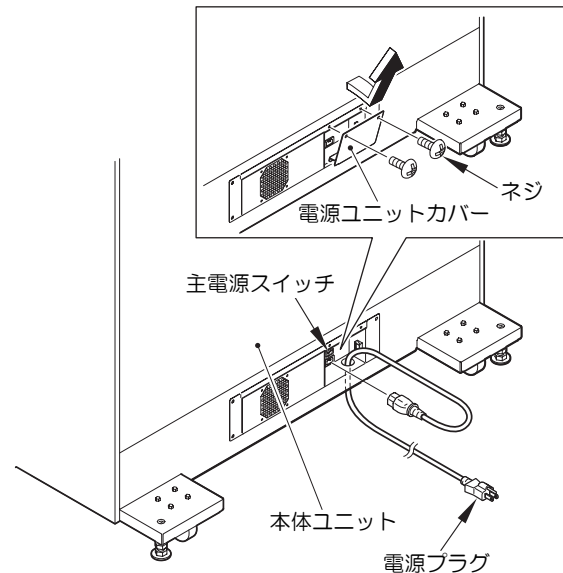
- 本製品の部品交換、保守点検および異常時の対処は、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うか、アフターサービス窓口申し付ける(有料)
- 復帰させる前に必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜く
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 復帰させてもすぐに切れるときは、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いた後、アフターサービス窓口まで連絡する
- 異常な状態が続いたり、正常に作動しないときは、直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡する

■ 復帰のしかた



1 電源を切る (⇒36 頁)

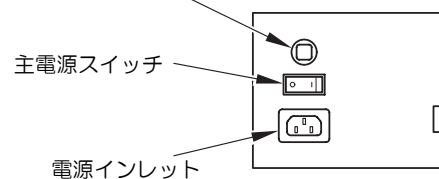
- 1 本体ユニット背面の図のネジ(2カ所)を外し、電源ユニットカバーを取り外します。
- 2 主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜きます。



2 原因を取り除く

3 サーキットプロテクターのボタンを押す

サーキットプロテクター(10A)



11 トラブルシューティング

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場合は、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口へ連絡する
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 対処のしかたが分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口へ問い合わせる
- 不具合や故障と診断されたときは、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口へ連絡する

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
画面に何も映らず、タイトルパネルの蛍光ランプも点灯しない。	▶ 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。(⇒36 頁、38 頁) 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。
	▶ 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。(⇒36 頁)
	▶ サーキットプロテクターが作動している。	▶ サーキットプロテクターを復帰する対処を行ってください。(⇒148 頁)
	▶ 各ユニット間のコネクタが正しく接続されていない。	▶ 各コネクタを正しく接続してください。(設置説明書参照)
	▶ PCBユニットに異常がある。 ▶ モニターに異常がある。	▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口までご連絡ください。

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
画面には何も映らないが、タイトルパネルの蛍光ランプは点灯している。	<ul style="list-style-type: none"> ▶ PCBユニットに異常がある。 ▶ モニターに異常がある。 ▶ PCBユニットに接続されているワイヤハーネス(コネクター)が抜けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。
起動時に「e-AMUSEMENT サービス利用確認」が表示された。	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 初めてゲームを起動した。 ▶ 接続先のVPNルーターを変更した。 ▶ e-AMUSEMENT サービスを解約した。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行ってください。(⇒111 頁) ▶ 「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行ってください。(⇒111 頁) ▶ テストモードの「NETWORK OPTIONS」の「e-AMUSEMENT」を「OFF」に設定してください。(⇒69 頁)
タイトルパネルの蛍光ランプが点灯しない。	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 蛍光ランプ、またはグローランプが切れている。 ▶ タイトルユニットのワイヤハーネス(コネクター)が正しく接続されていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 蛍光ランプ、またはグローランプを同種の新品と交換してください。(⇒122 頁) ▶ コネクターを正しく接続してください。(設置説明書参照)
画面が暗すぎる。または明るすぎる。	<ul style="list-style-type: none"> ▶ モニターの調整が適切でない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 画面の明るさを調整してください。(⇒84 頁)
画面が周期的にちらついたり見える。	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 液晶の高い動画追従性能を維持させるための仕様。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 故障ではありません。

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
コインを入れても画面の「CREDIT」部にクレジットが正常にカウントされない。	▶ コインセレクターのマイクロスイッチ、またはコインセレクターに異常がある。	▶ テストモードの「I/O CHECK」の「INPUT CHECK」で作動を確認します。(⇒52 頁) 異常な場合 マイクロスイッチを交換してみてください。(⇒120 頁) 正常な場合 コインセレクターを交換してみてください。(⇒120 頁)
音がでない。 または小さすぎる。(大きすぎる)	▶ 音量の設定が適切でない。 ▶ タイトルユニット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。 ▶ PCB ユニットに接続されているコネクターが抜けている。	▶ サービスパネルの音量調整ノブ、または低音調整ノブで調整を行ってください。(⇒38 頁) ▶ タイトルユニット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。(設置説明書参照) ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>フットパネルが機能しない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 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。 ▶ 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。 ▶ 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。 ▶ 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。 ▶ ケーブルスイッチの故障。 ▶ ケーブルスイッチを交換したとき、またはユニットを接続する際にワイヤハーネスを挟み込んで断線させた。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 入り込んだ異物を取り除いてください。(⇒92 頁) ▶ 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。(設置説明書参照) ▶ 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。(設置説明書参照) ▶ 「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。(⇒53 頁)、(⇒131 頁) ▶ 機能していないケーブルスイッチを交換してください。(⇒131 頁) ▶ アフターサービス窓口に連絡してください。
<p>テストモードの「ROM CHECK」時において、画面に「BAD」と表示される。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ハードディスクに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。

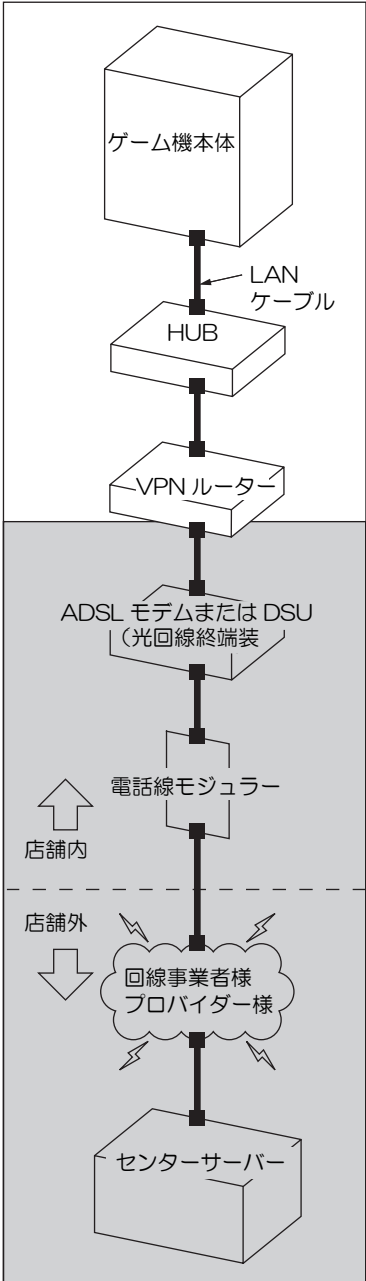
症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
e-AMUSEMENT PASS を認識しない。	<ul style="list-style-type: none"> ▶ e-AMUSEMENT PASS、 またはICカードリーダー に異常がある。 ▶ ICカードリーダーのコネク ターが抜けている。 またはワイヤハーネスが断 線している。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 別の機器のICカードリー ダーでe-AMUSEMENT PASSが認識できるか確 認してください。 <p><u>認識しない場合</u> 該当のe-AMUSEMENT PASSの破損が考えられます。</p> <p><u>認識した場合</u> ICカードリーダーの故障が 考えられます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 直ちに主電源スイッチを 切り、コンセントから電源 プラグを抜いて、アフター サービス窓口に連絡して ください。 ▶ テストモードの 「IC CARD CHECK」で e-AMUSEMENT PASS が認識できるか確認して ください。(⇒56頁) <p style="text-align: center;">▼ 認識しない場合 ▼</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 直ちに主電源スイッチを 切り、コンセントから電源 プラグを抜いて、アフター サービス窓口に連絡して ください。

■ネットワークエラーについて

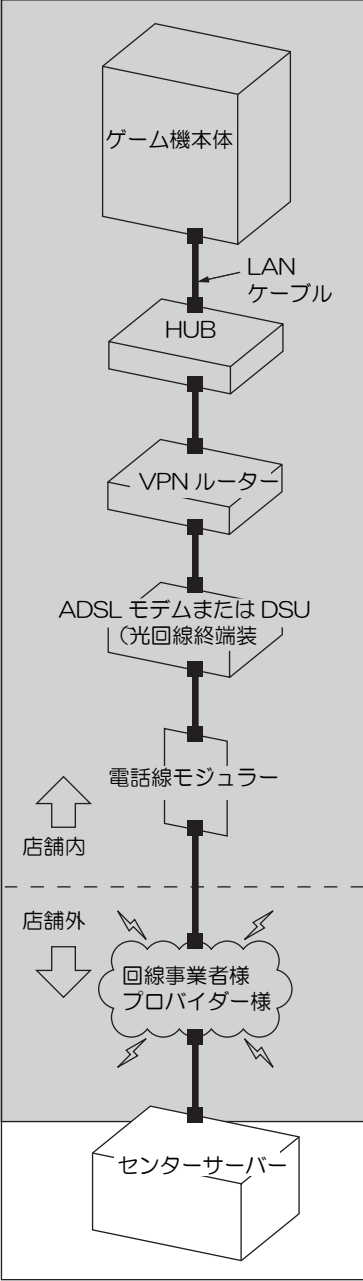
e-AMUSEMENT サービス利用時に表示されるエラーです。

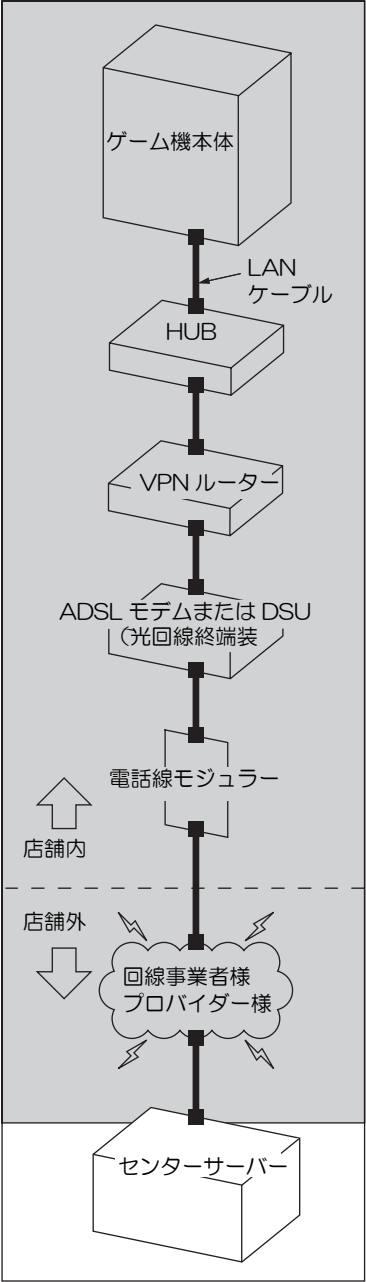
- ・ 機器が正常であっても、回線障害などでオンラインサービスが利用できない場合があります。
- ・ e-AMUSEMENT サービスを利用時にネットワークが繋がらないときは、お客様がご契約されている回線事業者様やプロバイダー様側のトラブルやメンテナンスなどの影響も考えられます。

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

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>NETWORK ERROR 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>e-AMUSEMENT サービスを利用する場合</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、10 秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れてください。</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> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● メッセージの表示中にサービスボタンを押すことで、ネットワーク接続状況の確認を行いながら、プレーすることはできません。この場合、e-AMUSEMENT サービスを利用できません。 </div> <p>e-AMUSEMENT サービスを利用しない場合</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。(⇒69 頁)</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>本体と e-AMUSEMENT 側 HUB 間の LAN ケーブルを取り外してから再起動してください。</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> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; margin: 5px 0;"> NETWORK ERROR 5-2002-**** センターサーバーと通信できません </div> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; margin: 5px 0;"> NETWORK ERROR 5-2003-**** センターサーバーと通信できません </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>	<p>店舗内が原因の場合</p> <p>▶ VPN ルーターから屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合 ▼</p> <p>VPN ルーターから屋内電話線モジュラーまでのLAN ケーブルと、すべての接続機器が正しく接続されているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合 ▼</p> <p>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> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● メッセージの表示中にサービスボタンを押すことで、ネットワーク接続状況の確認を行いながら、プレーすることはできます。この場合、e-AMUSEMENT サービスを利用できません。 </div>
	<p>▶ 回線が非常に混雑している。</p>	<p>店舗外が原因の場合</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>NETWORK ERROR 5-2004-**** このゲーム機は登録されていません</p> <p>NETWORK ERROR 5-2005-**** 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場合</p> <p>▶ e-AMUSEMENT サービスの利用手続きを行ってください。(⇒111 頁)</p> <p>▶ テストモードの「NETWORK OPTIONS」内の「e-AMUSEMENT」設定を「ON」にしてください。(⇒69 頁)</p> <div data-bbox="967 689 1361 907" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● メッセージの表示中にサービスボタンを押すことで、e-AMUSEMENT サービスを利用しない状態でのプレイはできます。 </div> <p>e-AMUSEMENT サービスを利用しない場合</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。(⇒69 頁)</p> <p>▼</p> <p>本体と e-AMUSEMENT 側 HUB 間の LAN ケーブルを取り外してから再起動してください。</p>

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>(続き) 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 data-bbox="245 405 600 488" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>NETWORK ERROR 5-2004-**** このゲーム機は登録されていません</p> </div> <div data-bbox="245 506 600 589" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>NETWORK ERROR 5-2005-**** このゲーム機は登録されていません</p> </div>	<p>▶ センターサーバーと正しく通信できなかった。</p> 	<p>▶ 一度主電源スイッチを切り、10 秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れてみてください。</p> <p>▼ 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>▼ 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>

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>NETWORK ERROR 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>MEMO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● e-AMUSEMENT サービスを利用したプレーはできません。 	<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。(⇒69 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。(⇒109 頁)</p>
<p>プレー中の画面に次のメッセージが表示された。</p> <p>ネットワーク接続状況確認中</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>▼</p> <p>復帰しない場合</p> <p>▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。</p> <p>▼</p> <p>復帰しない場合</p> <p>▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでの LAN ケーブルと、すべての接続機器が正しく接続されているか確認してください。</p> <p>▼</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>プレー中の画面に次のメッセージが表示された。</p> <p>サーバーメンテナンス中</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>

症 状	考えられる原因と確認箇所	対 処
<p>プレー中の画面に次のメッセージが表示された。</p> <p>オフラインモードで運営中</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>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。(⇒69 頁)</p>
<p>e-AMUSEMENT によるオンラインサービスが利用できない。</p>	<p>▶ センターサーバーがメンテナンス中。</p> <p>▶ ネットワーク回線が遮断された。</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>▶ 回線の状況が回復するまでお待ちください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 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 style="text-align: center;">▼ 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>プレー中の画面に次のメッセージが表示された。</p> <p>e-AMUSEMENT 利用確認が必要です</p>	<p>▶ 「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行っていない。</p>	<p>▶ 一度主電源スイッチを切り、10 秒以上経過後に再度主電源スイッチを入れます。</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>「e-AMUSEMENT サービス利用確認」を行ってください。(⇒111 頁)</p>

エラーコード・メッセージ一覧



- 対処を行う前に、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
- 電源を切った後に再度電源を入れる場合は、10 秒以上経過後に行う
- 対処のしかたが分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口にお問い合わせ
- 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につながる
- 対処を行っても症状が改善されない、または本書に記載のないエラーコードやメッセージが表示されたときは、そのエラーコードやメッセージを書き留め、主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口につながる

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

エラーコード	メッセージ	考えられる原因	対 処
5-1501-**** 5-1502-**** 5-1503-**** 5-1504-****	BOARD ERROR	▶ DDRX メイン I/O 基板との通信が正常に行われなかった。	▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。
5-1505-**** 5-1506-**** 5-1507-****	SECURITY ERROR	▶ 本製品のセキュリティープラグ(黒色)が正しくセットされていない。 ▶ セキュリティープラグ(黒色)が故障した。	▶ 本製品のセキュリティープラグ(黒色)を正しく接続してください。(⇒106 頁) ▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。
5-1508-****	COIN ERROR	▶ コインが詰まった。	▶ 詰まったコインを取り除いてください。
5-1509-**** 5-1510-**** 5-1511-**** 5-1512-****	FOOT ERROR	▶ FOOT-I/O 基板との通信が正常に行われなかった。	▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。
5-1513-**** 5-1514-**** 5-1515-**** 5-1516-****	CARD UNIT ERROR	▶ IC CARD UNIT 基板との通信が正常に行われなかった。	▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。
5-1517-**** 5-1518-****	SATELLITE ERROR	▶ サテライト LED 基板との通信が正常に行われなかった。	▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。
5-1519-**** 5-1520-****	DRIVE LED ERROR	▶ LED ドライブ基板との通信が正常に行われなかった。	▶ アフターサービス窓口にご連絡してください。

・ エラーコード内の「*」マーク部は状態により表示される数値が異なります。

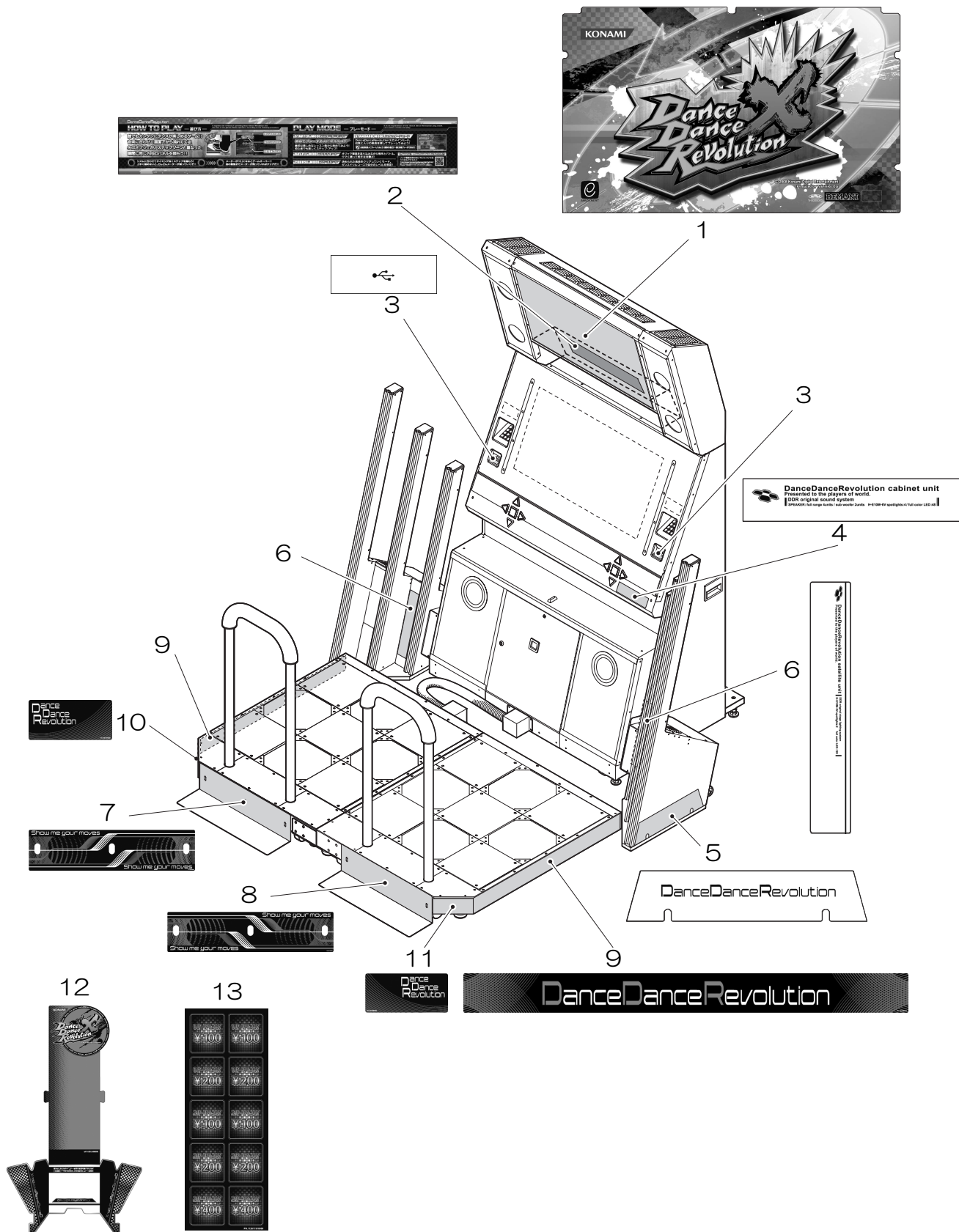
エラーコード	メッセージ	考えられる原因	対 処
5-1521-****	HDD ERROR	▶PCB ユニットのハードディスクのデータに何らかの異常が発生した。	▶テストモードの「ROM CHECK」を行ってみてください。(⇒62 頁) BAD と表示された場合 ▶直ちに主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いてアフターサービス窓口までご連絡下さい。
5-1522-**** 5-1523-****	BACKUPRAM ERROR	▶設定データのアクセスに失敗した。	▶何度も同じ症状が発生する場合は、起動チェックまでテストボタンを押し続けながら電源を入れて下さい。その際、設定が初期化されますので設定し直してください。
5-1524-****	USB MEMORY ERROR	▶USB メモリー基板との通信が正常に行われなかった。	▶アフターサービス窓口にご連絡してください。
5-1550-**** 5-1551-**** 5-1552-**** . . . 5-1598-**** 5-1599-**** 5-1600-****	APPLICATION SYSTEM ERROR	▶ゲームシステムの起動時に問題が発生した。	▶アフターサービス窓口にご連絡してください。

・エラーコード内の「*」マーク部は状態により表示される数値が異なります。

12 付属資料

部品図

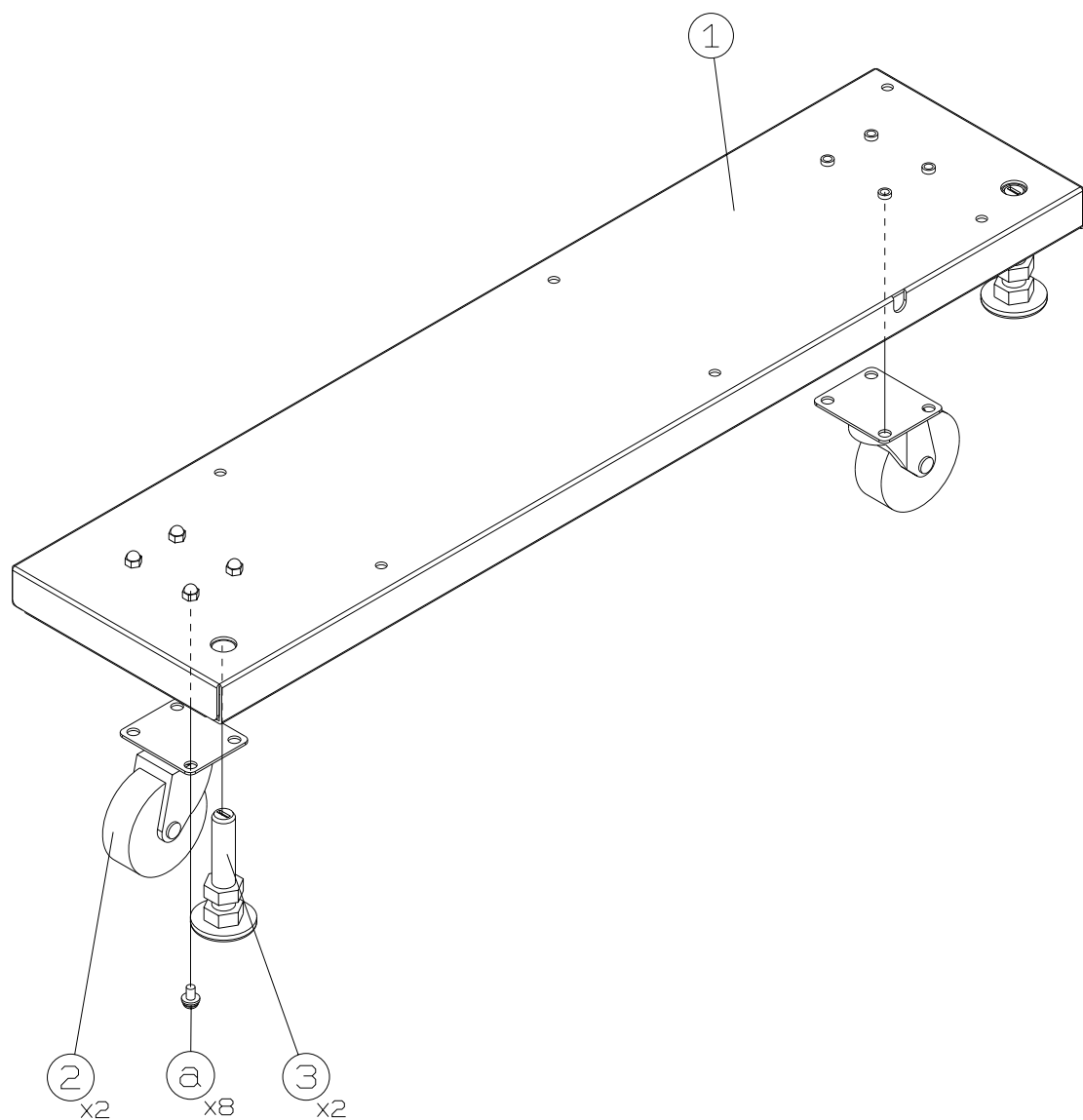
■ 装飾部材



No.	部品番号	品名	個数	備考
1	112731470000	SHEET, TITLE	1	
2	112617520000	SHEET, HOWTO	1	
3	112648970000	STICKER, USB	2	
4	112617530000	STICKER, CABI	1	
5	112617540000	STICKER, SATTE/A	2	
6	112617550000	STICKER, SATTE/B	2	
7	112617590000	LABEL, STEP/L	1	
8	112617600000	LABEL, STEP/R	1	
9	112617560000	LABEL, STAGE	2	
10	112617570000	LABEL, STAGE/S/L	1	
11	112617580000	LABEL, STAGE/S/R	1	
12	112617480000	ASS'Y, POP/STAND	1	
13	112617510000	LABEL, COIN	1	コインラベル

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.1 ASS'Y, CASTER (L)



ASS'Y,CASTER(L)

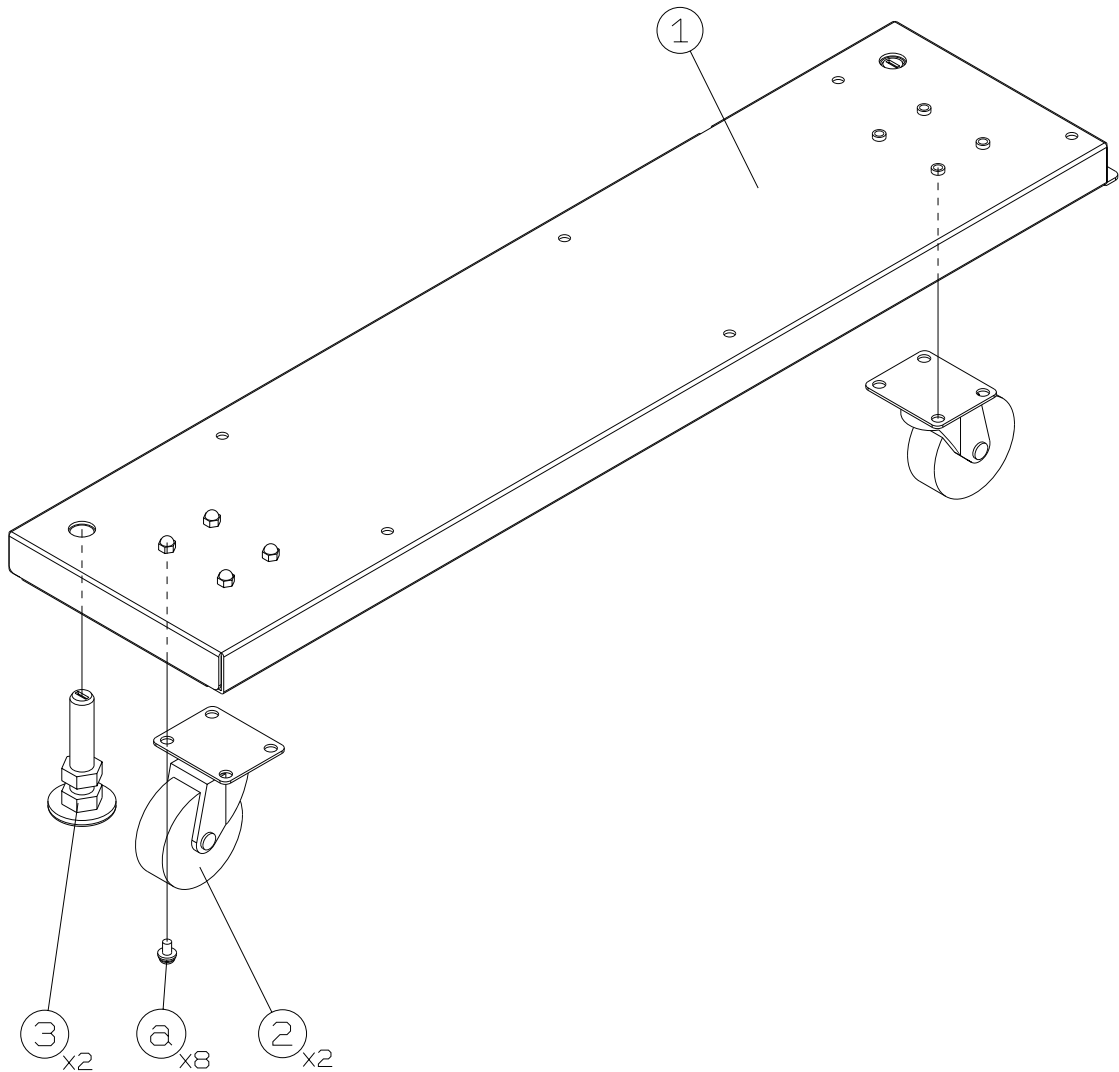
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650380000	PLATE,CASTER(L)		1	
2	000471560000	CASTER		2	
3	000943630000	ADJUSTER		2	

ASS'Y,CASTER(L)(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	M6×12 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	ユニクロ

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.2 ASS'Y, CASTER (R)



ASS'Y,CASTER(R)

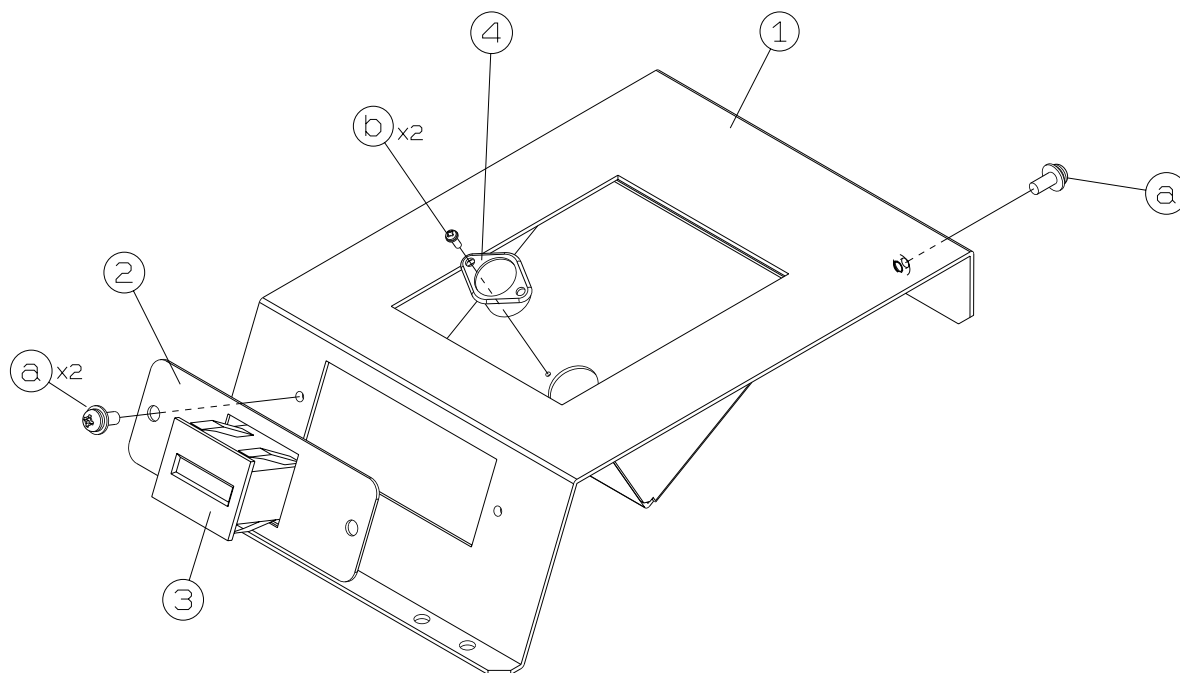
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650320000	PLATE,CASTER(R)		1	
2	000471560000	CASTER		2	
3	000943630000	ADJUSTER		2	

ASS'Y,CASTER(R)(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	M6 × 12 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	ユニクロ

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.3 ASS'Y, COIN BASE



ASS'Y, COIN BASE

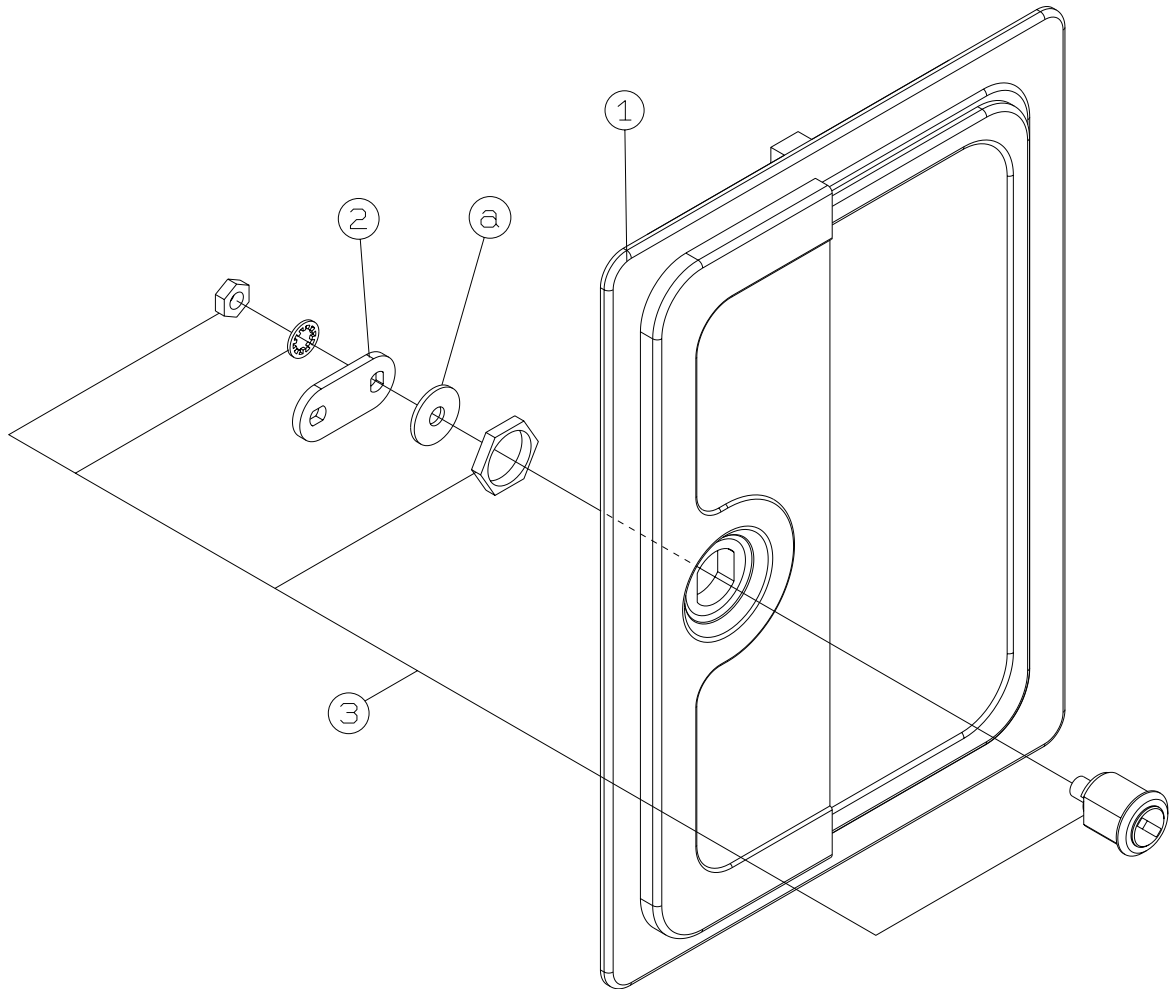
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111716650000	BASE, COIN BOX		1	
2	000961470000	BRACKET, COUNTER		1	
3	001100500000	COUNTER		1	
4	112677460000	ASS'Y, WIRING(SE)		1	

ASS'Y, COIN BASE(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	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	3	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M2×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.4 ASS'Y, COIN DOOR



ASS'Y,COIN DOOR

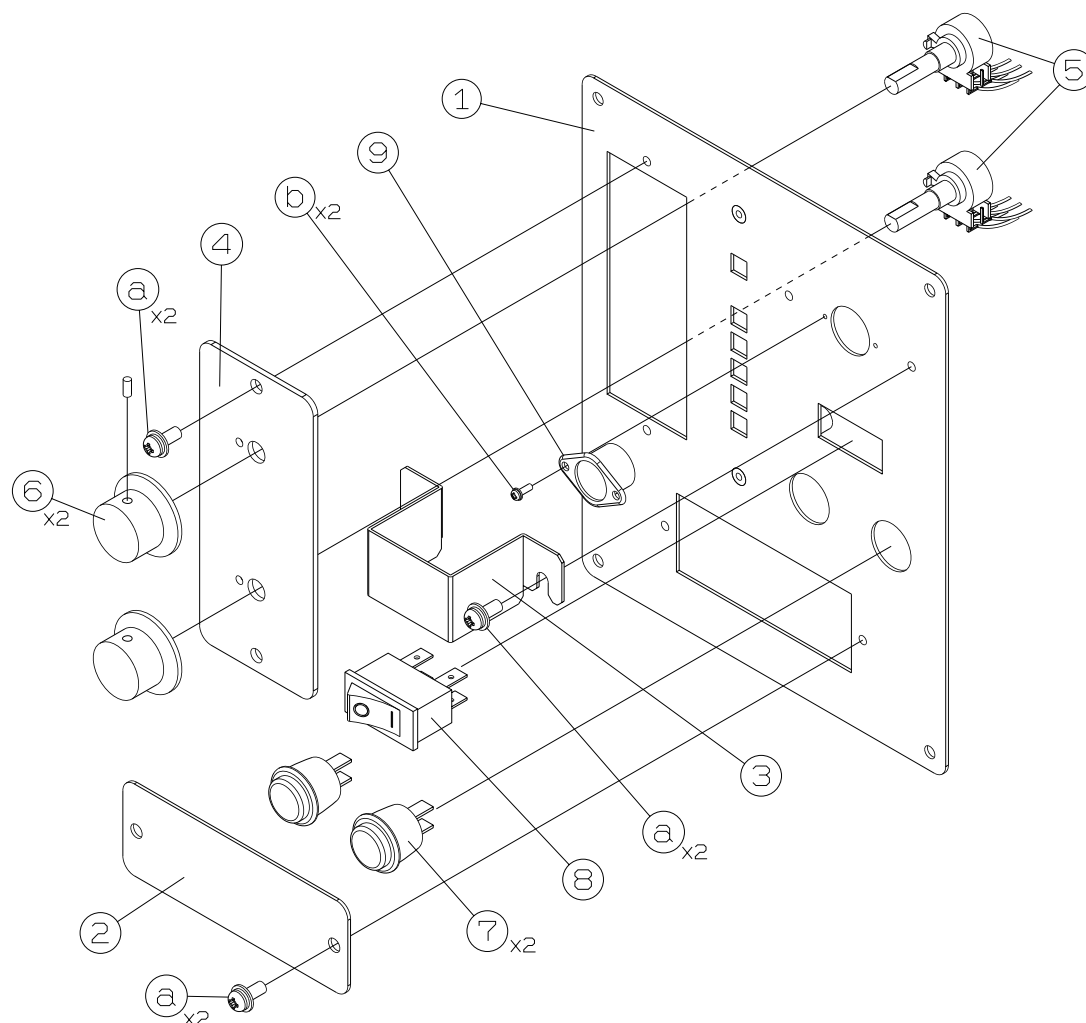
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	111688690000	DOOR,CASHBOX		1	
2	002544330000	PLATE,LOCK		1	
3	002652030000	LOCK		1	キー2個+シリンダー

ASS'Y,COIN DOOR(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	平座金	呼8 D20 T2	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.5 ASS'Y, SERVICE



ASS'Y, SERVICE

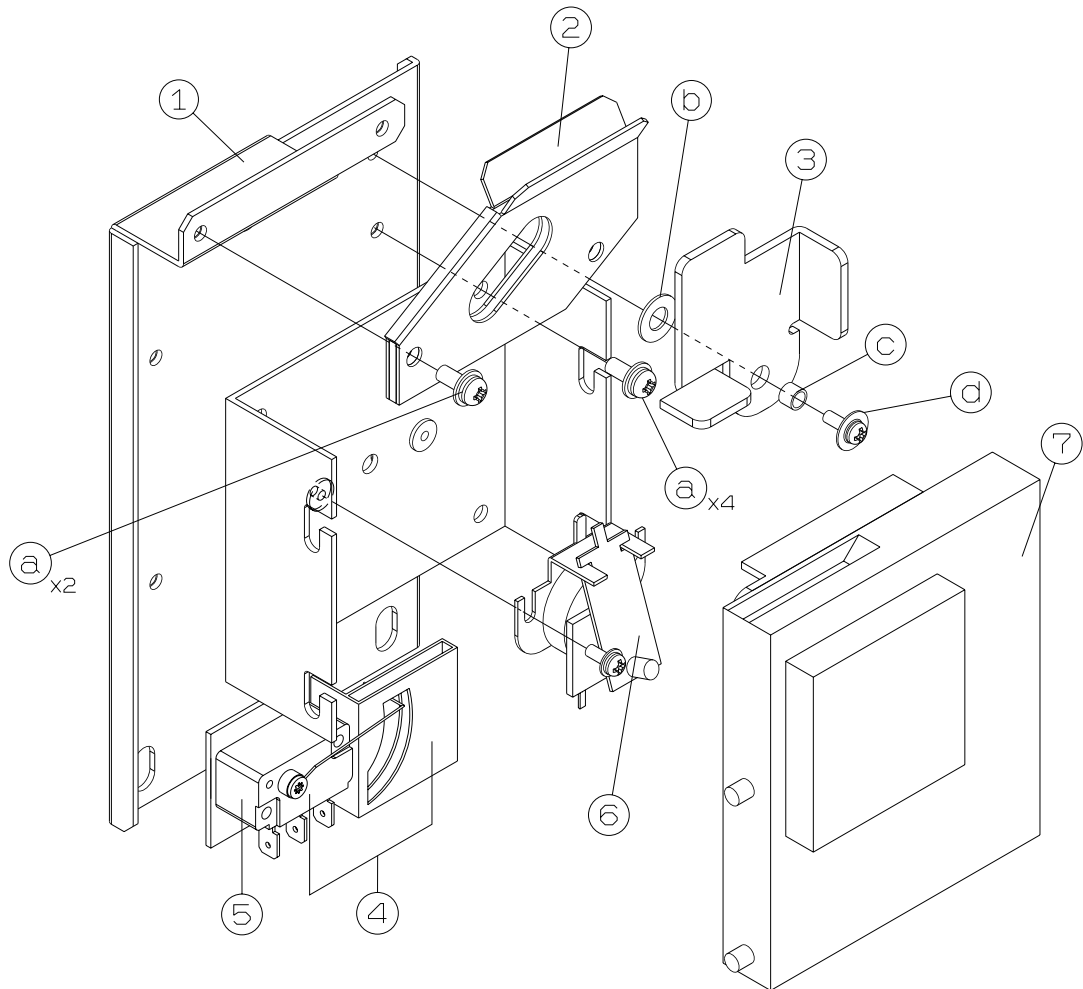
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650130000	PLATE, SERVICE		1	
2	000961480000	COVER, COUNTER		1	
3	112650270000	COVER, PLUG		1	
4	112651140000	PLATE, VOLUME		1	
5	112677450000	ASS'Y, WIRING (VOL)		1	
6	000314360000	KNOB		2	
7	112470520000	SWITCH, PUSH		2	
8	110794730000	SWITCH, ROCKER		1	
9	112677460000	ASS'Y, WIRING (SE)		1	

ASS'Y, SERVICE (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	M4 × 10 SW, PW (2号+ミガキ丸)	6	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M2 × 8 SW, PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.6 ASS'Y, COIN MECH



ASS'Y,COIN MECH

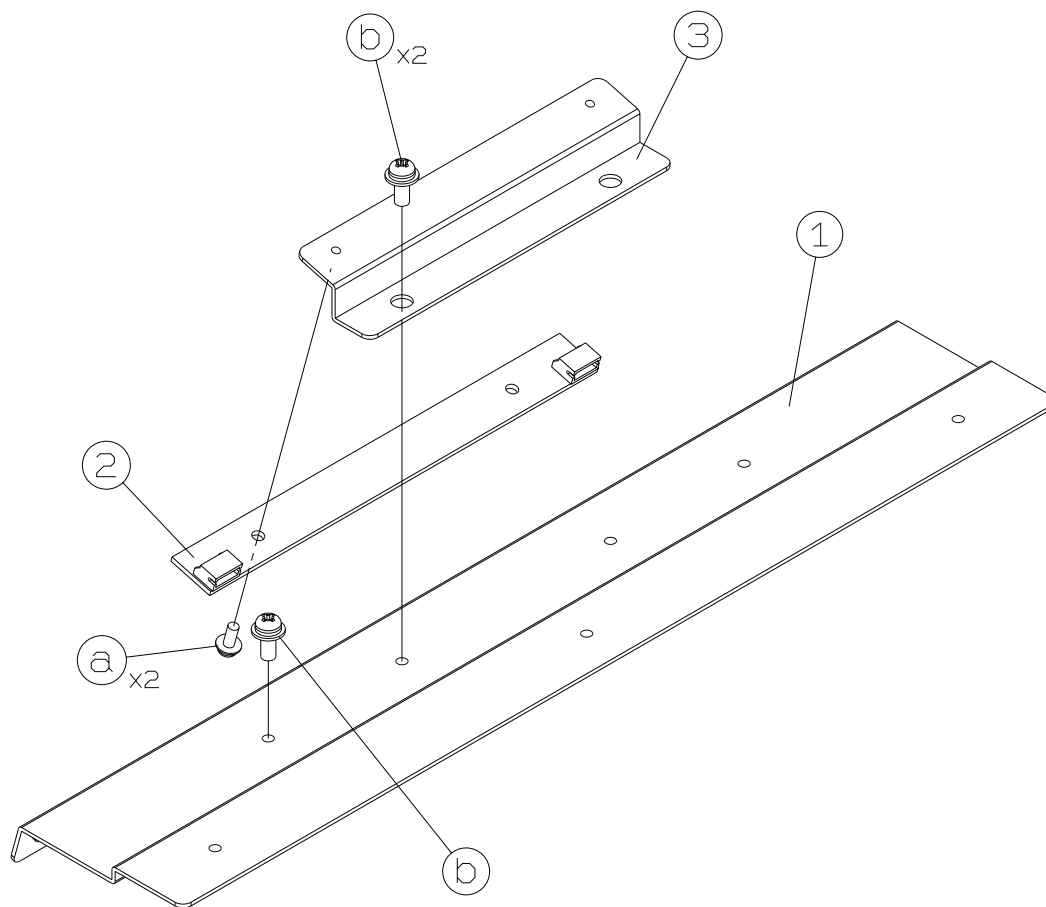
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650090000	BRACKET,SELECTOR		1	
2	112650070000	RAIL,COIN		1	
3	110624390000	PLATE,ARM		1	
4	111764230000	BRACKET,CHANNEL		1	No.5を含む
5	111718820000	MICRO,SWITCH		1	消耗品
6	111764360000	BLOCKER		1	ネジ付属
7	111718780000	SELECTOR,COIN		1	

ASS'Y,COIN MECH(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	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	6	クロメート
b	平座金	CC-0612-08	1	POM
c	スペーサー	呼4 L=4	1	クロメート
d	十字穴付きTPなべ小ねじ	M4×8	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.7 ASS'Y, WF LED (A) (L)



ASS'Y,WF LED(A)(L)

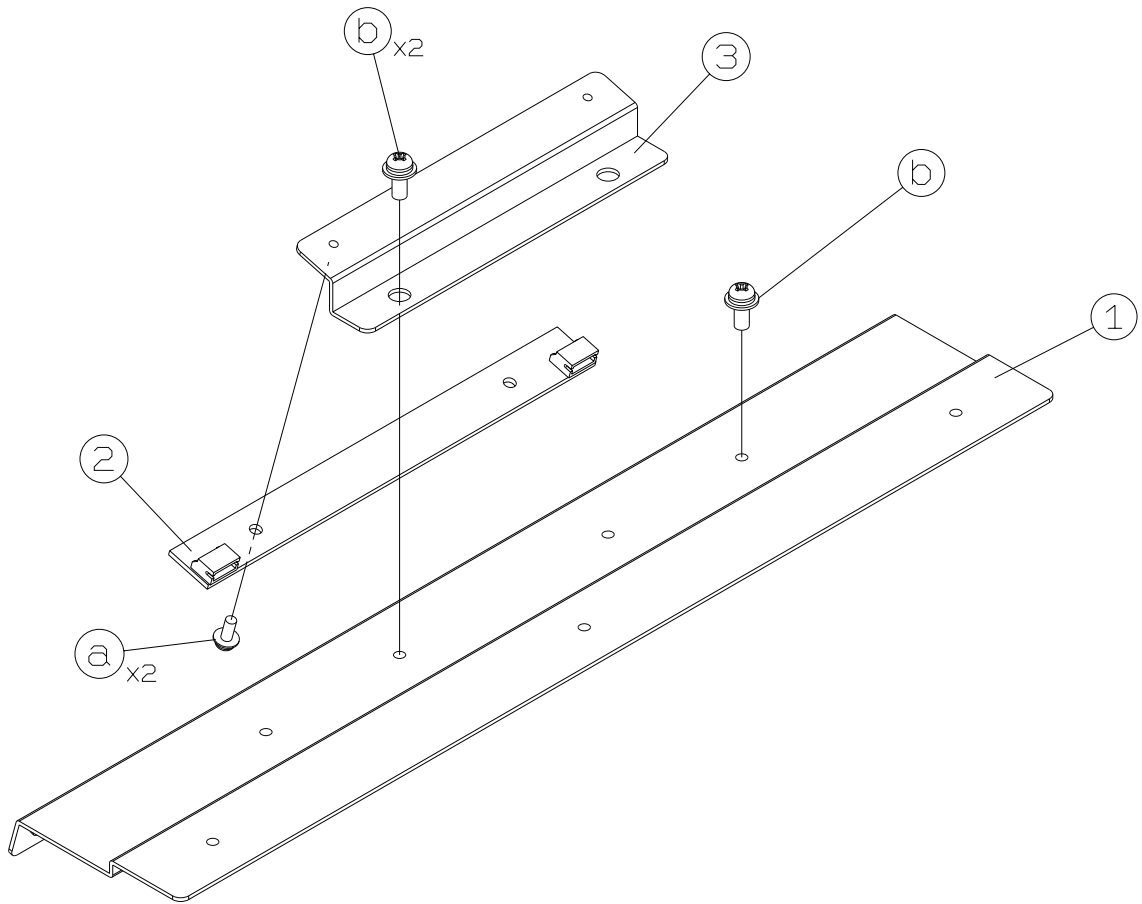
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650140000	BKT,PANEL(U)		1	
2	112518170000	UNIT,PCB(M)		1	
3	112650150000	BASE,LED(U)		1	

ASS'Y,WF LED(A)(L)(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	M3 x 8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4 x 10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	3	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.8 ASS'Y, WF LED (A) (R)



ASS'Y,WF LED(A)(R)

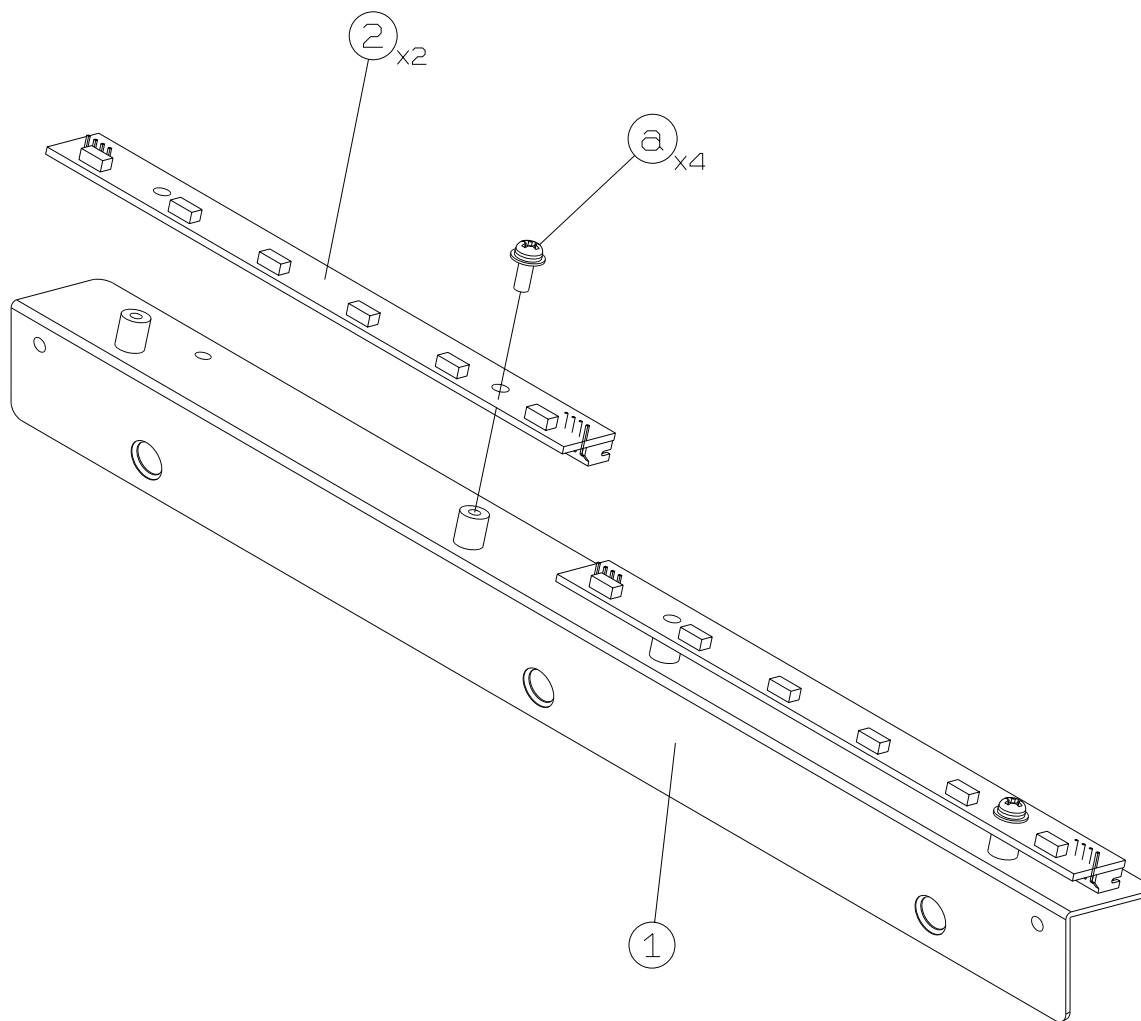
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650140000	BKT,PANEL(U)		1	
2	112518170000	UNIT,PCB(M)		1	
3	112650150000	BASE,LED(U)		1	

ASS'Y,WF LED(A)(R)(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	M3 × 8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4 × 10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	3	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.9 ASS'Y, WF LED (B)



ASS'Y,WF LED(B)

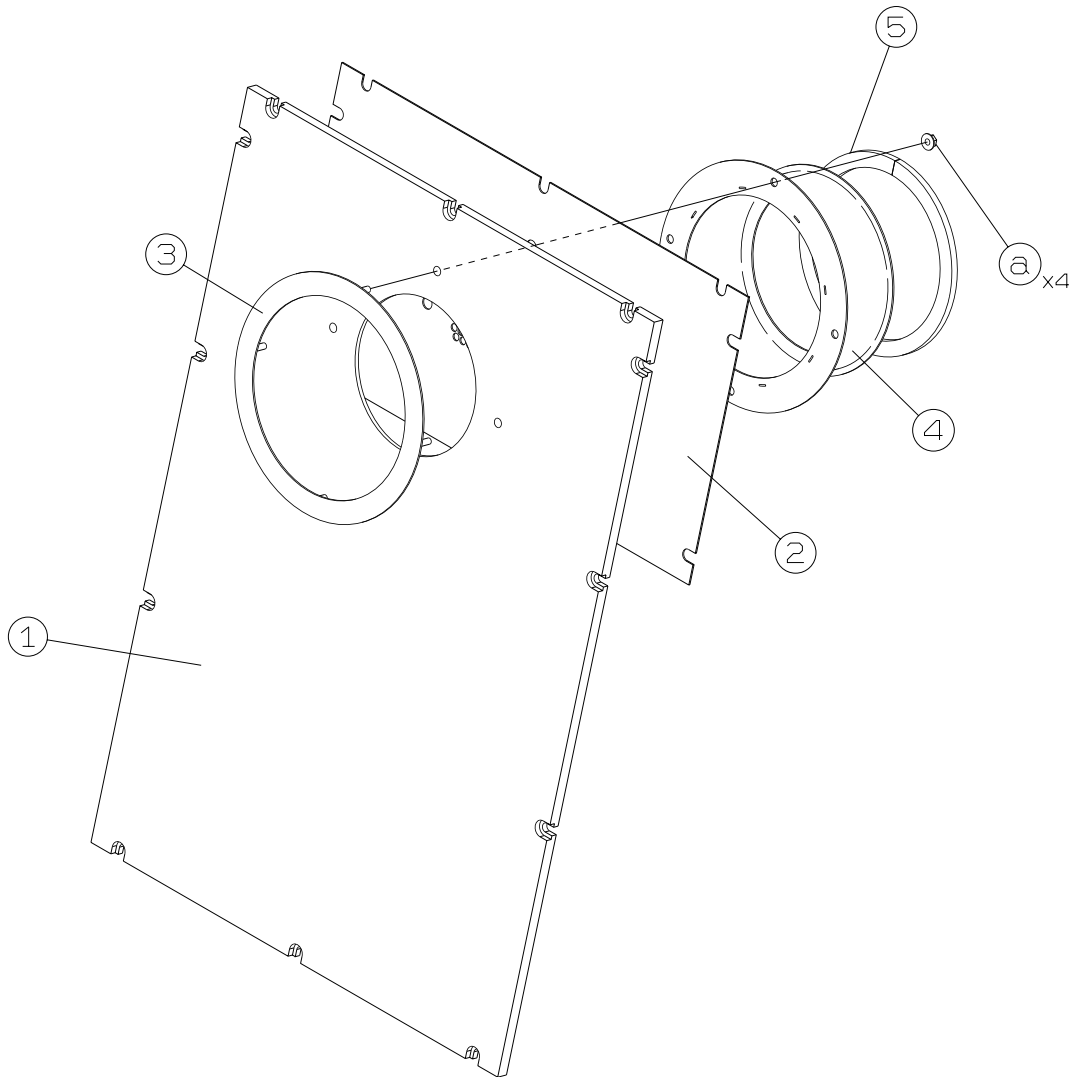
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650170000	BASE,LED(B)		1	
2	112518170000	UNIT,PCB(M)		2	

ASS'Y,WF LED(B)(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.10 ASS'Y, WF PANEL



ASS'Y,WF PANEL

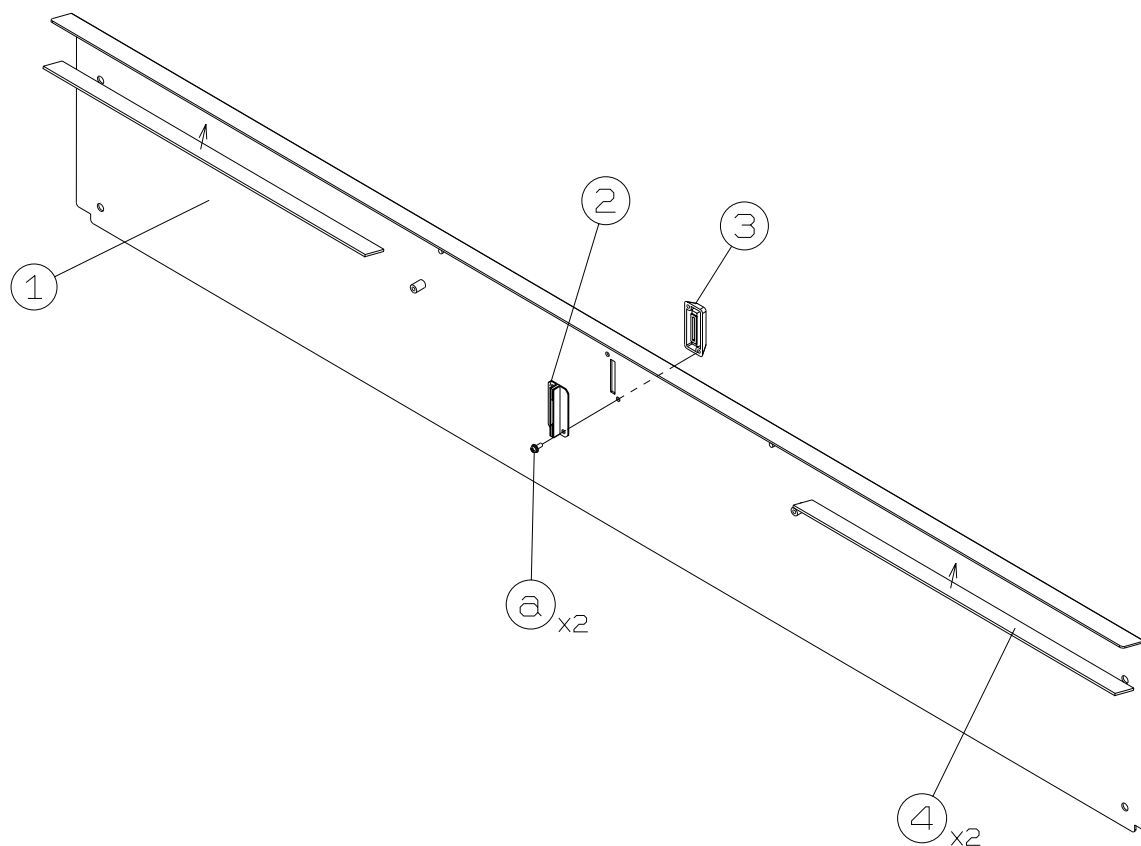
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112701960000	PANEL,WOOFER		1	
2	112649990000	NET,WOOFER		1	
3	112650330000	RING,WOOFER		1	
4	112698030000	DUCT,WOOFER		1	
5	112698040000	SPONGE,DUCT		1	

ASS'Y,WF PANEL(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	4	黒クロメート 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.1 1 ASS'Y, COIN ENTRY



ASS'Y,COIN ENTRY

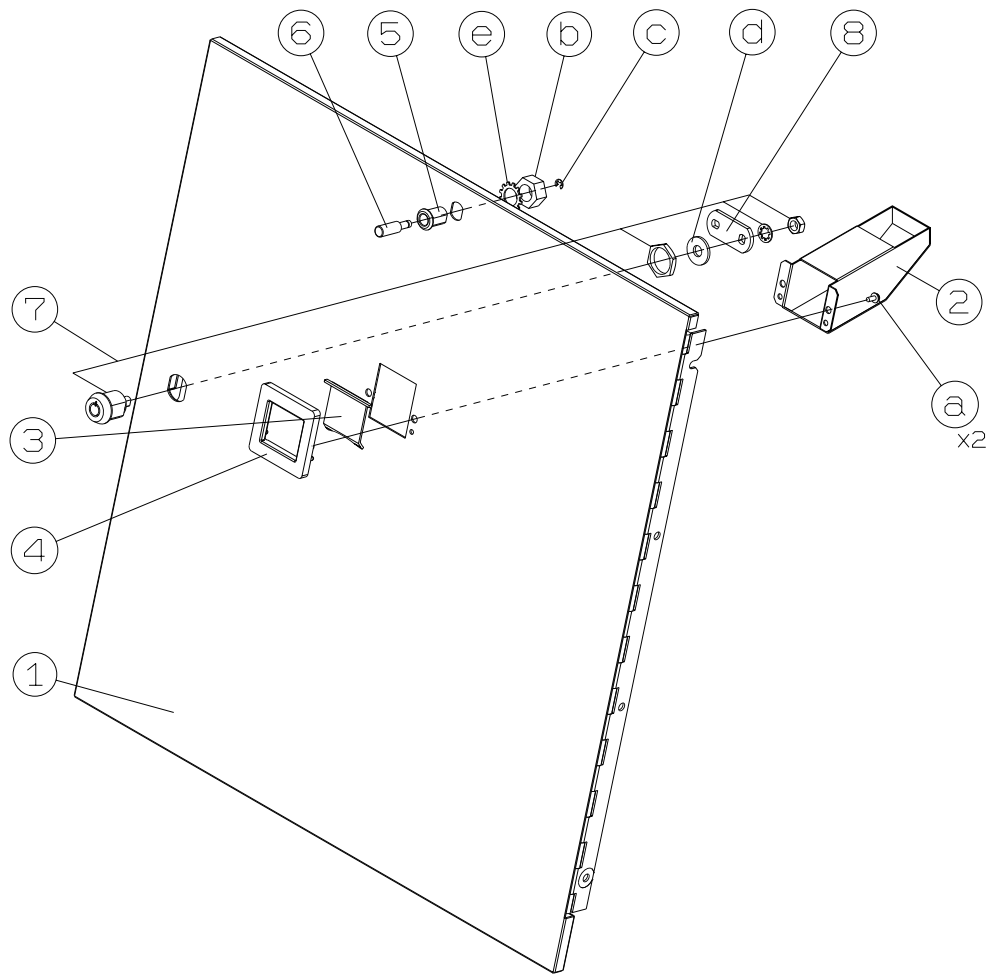
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112649980000	PLATE,WOOFER		1	
2	112650250000	SHOOT,COIN		1	
3	111764210000	ENTRY,COIN		1	
4	112651190000	SPONGE,WOOFER 4		2	

ASS'Y,COIN 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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クOMET

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.12 ASS'Y, MAINTE DOOR



ASS'Y,MAINTE DOOR

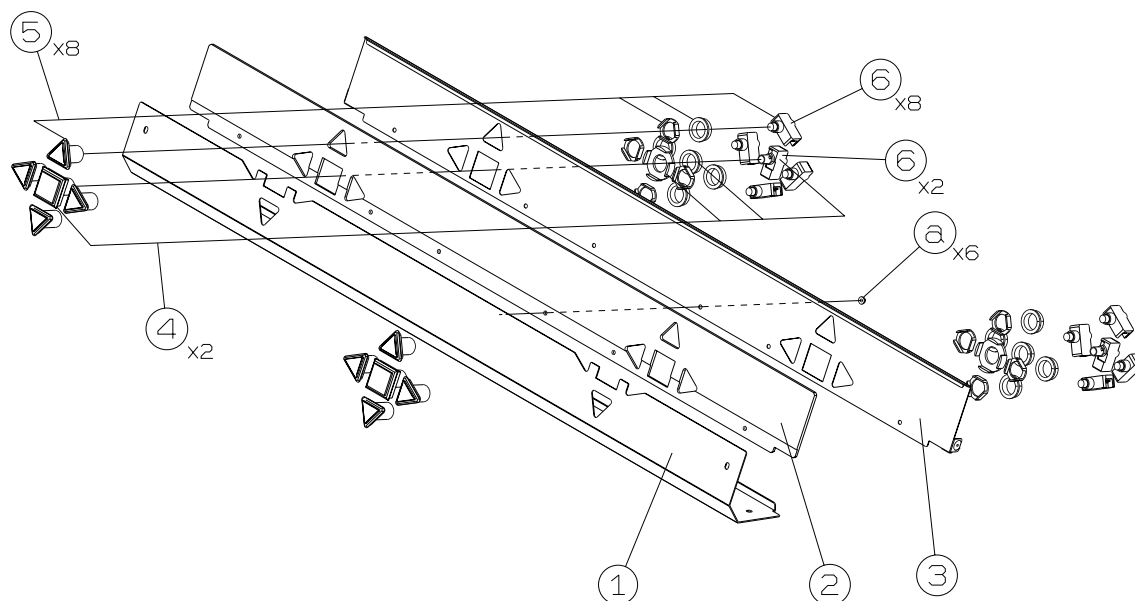
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650050000	DOOR,MAINTENANCE		1	
2	112650060000	BOX,RETURN		1	
3	111492550000	COVER,COIN CANCEL		1	
4	111764190000	FRAME,COIN CANCEL		1	
5	110624360000	GUIDE,BUTTON		1	
6	110624350000	BUTTON,RETURN		1	
7	000974240000	LOCK		1	キー2個+シリンダー
8	002544330000	PLATE,LOCK		1	

ASS'Y,MAINTE DOOR(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きバインド小ねじ	M3×5	2	クロメート
b	六角ナット	M12 P1.75 (1種 並目)	1	クロメート
c	E型止め輪	呼3	1	ユニクロ
d	平座金	呼8 D20 T2	1	クロメート
e	歯付き座金	呼12 (外歯形)	1	三価クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.13 ASS'Y, CONTROL



ASS'Y,CONTROL

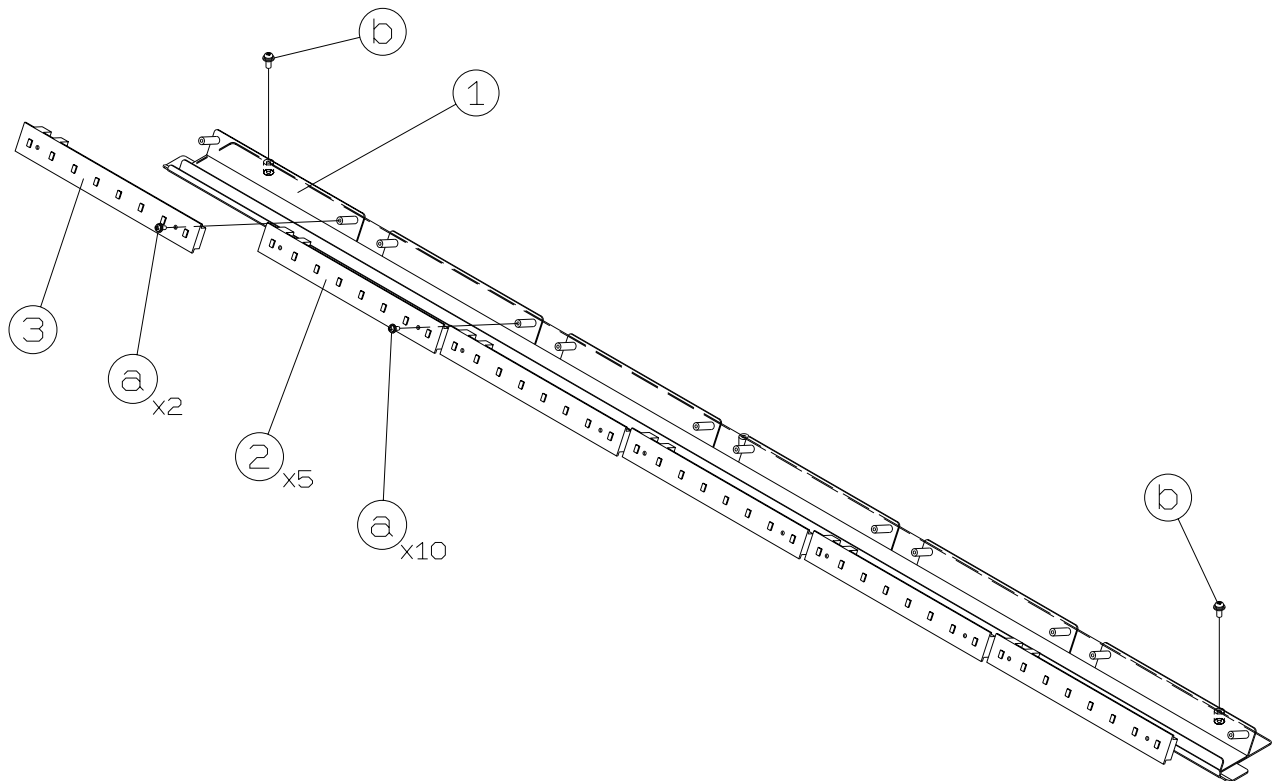
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650240000	PLATE,CONTROL		1	
2	112651110000	PANEL,CONTROL		1	
3	112650120000	BKT,CONTROL		1	
4	112537020000	BUTTON,PUSH		2	消耗品/No.6含む
5	112537030000	BUTTON,PUSH		8	消耗品/No.6含む
6	112631650000	HOLDER,LAMP		10	消耗品

ASS'Y,CONTROL(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M4	6	クロメート セレト付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.14 ASS'Y, MONITOR LED



ASS'Y,MONITOR LED

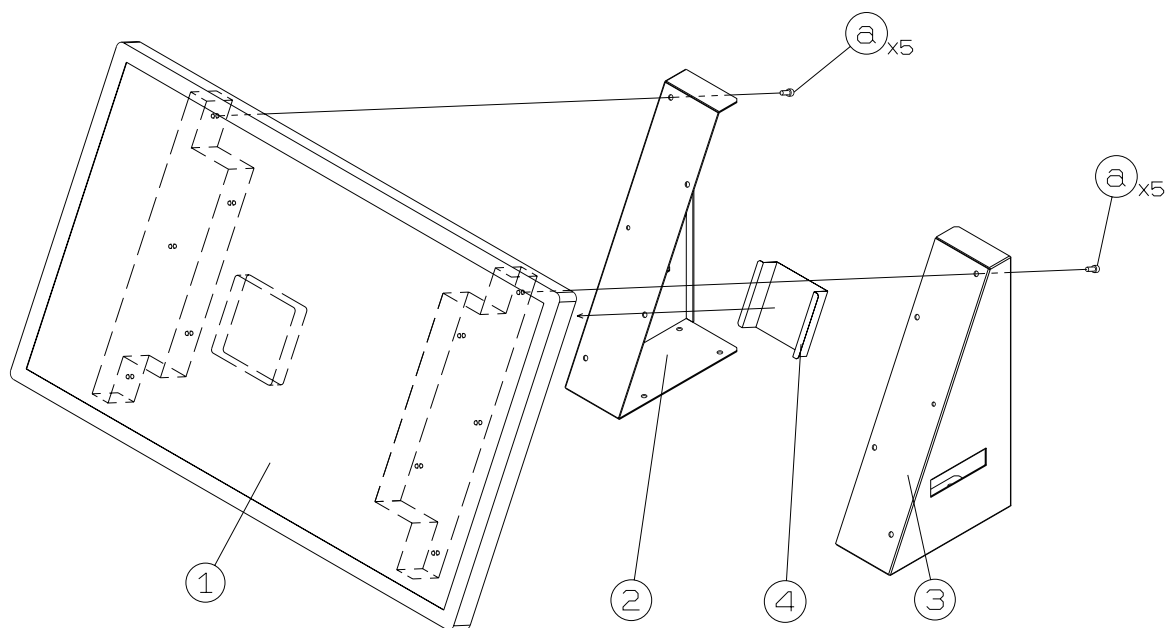
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650040000	BASE,LED MONITOR		1	
2	112772590000	UNIT,PCB(L)		5	
3	112772600000	UNIT,PCB(N)		1	

ASS'Y,MONITOR LED(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	12	黒クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.15 ASS'Y, MONITOR



ASS'Y,MONITOR

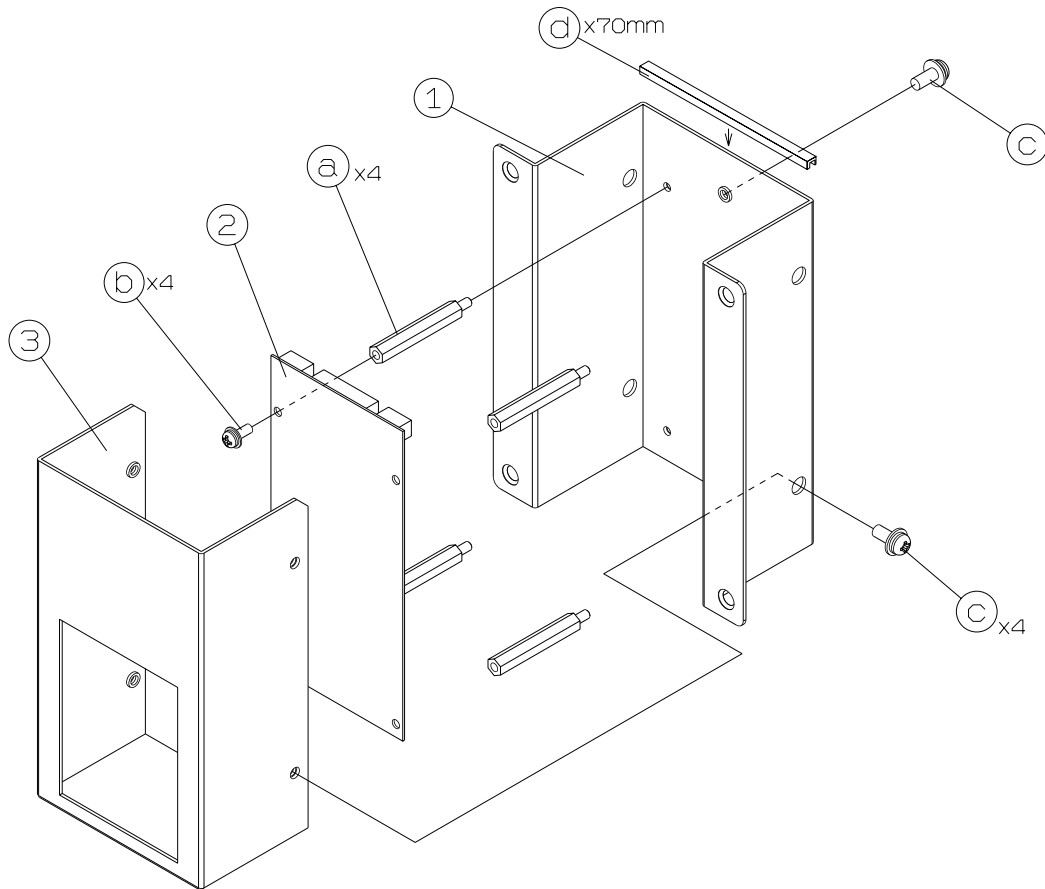
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112720800000	LCD,TFT		1	
2	112649940000	BASE,MONITOR(L)		1	
3	112649930000	BASE,MONITOR(R)		1	
4	112651150000	COVER,FAN		1	

ASS'Y,MONITOR(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み六角穴付きボルト	M6×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	10	クOMET

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.16 ASS'Y, IC CARD



ASS'Y,IC CARD

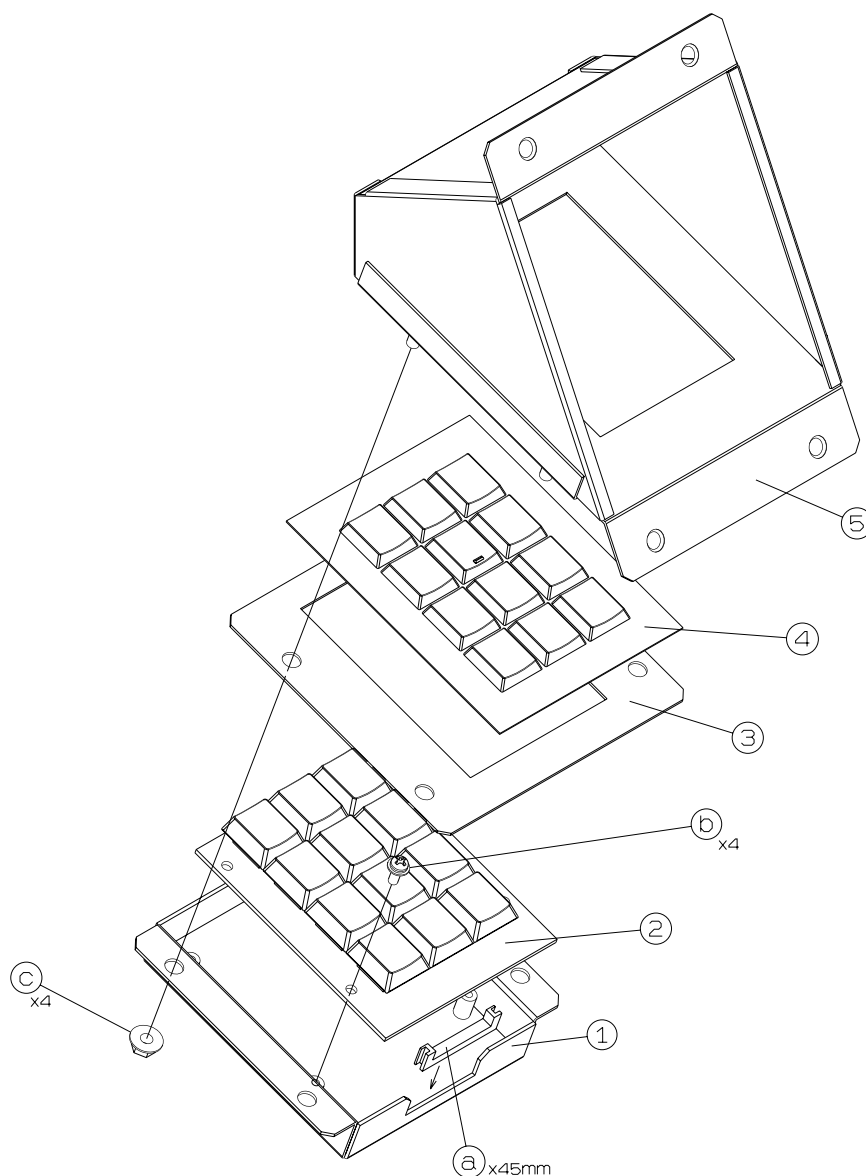
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650340000	BASE,PCB(IC)		1	
2	111381030000	READER/WRITER,CARD		1	
3	111709680000	COVER,PCB IC		1	

ASS'Y,IC CARD(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	スペーサー	BS-335WE	4	ジュラコン
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	5	クロメート
d	自在ブッシュ	KG-012-2/T1.2用 L250	70mm	

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.17 ASS'Y, KEYBOARD



ASS'Y,KEYBOARD

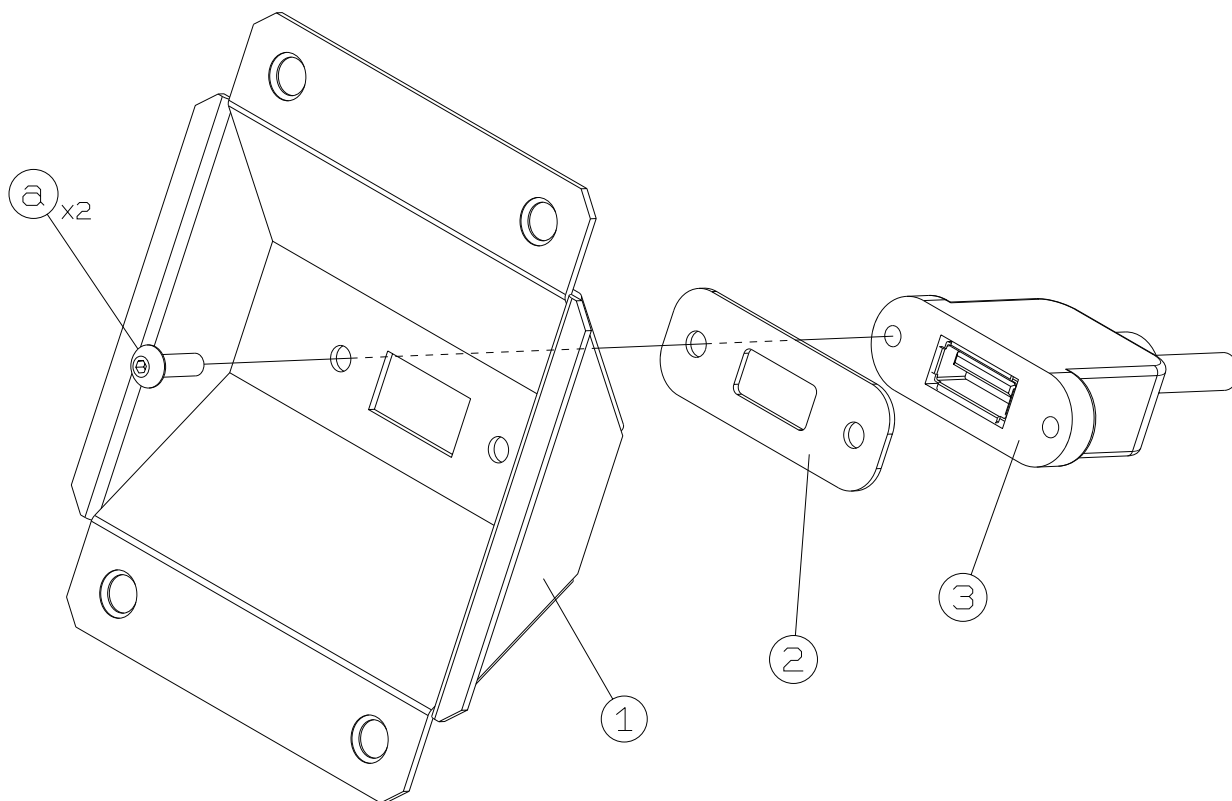
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	110592010000	BOX,KEYBOARD		1	
2	112048390000	KEYBOARD		1	
3	110592040000	BRACKET,COVER		1	
4	112068150000	COVER,KEYBOARD		1	
5	112650400000	BRACKET,KEYBOARD		1	

ASS'Y,KEYBOARD(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	自在ブッシュ	KG-012-2/T1.2用 L250	45mm	
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
c	フランジ付き六角ナット	M4	4	クロメート セレ付

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.18 ASS'Y, USB



ASS'Y,USB

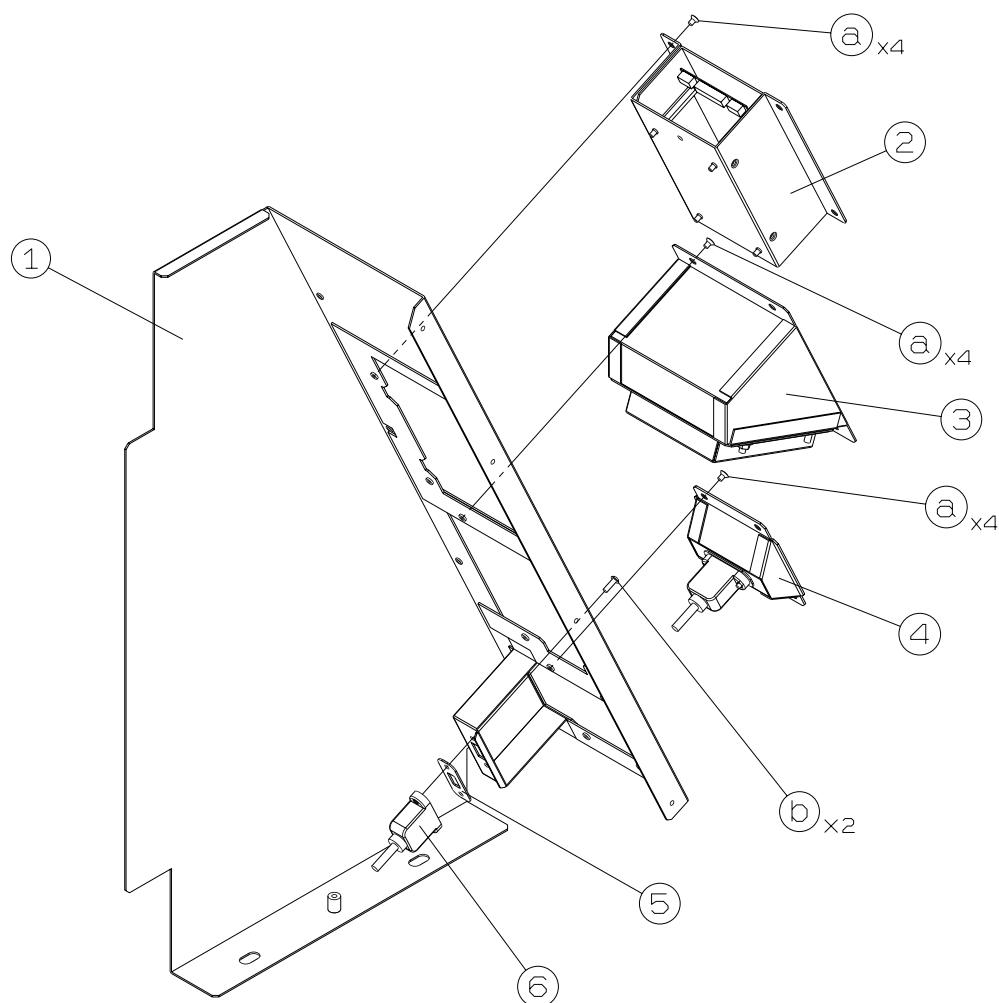
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650350000	COVER,USB		1	
2	112651120000	PANEL,USB		1	
3	112536330000	CABLE,USB		1	

ASS'Y,USB(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付きボタンボルト	#4-40UNC 3/8inch	2	ケロム

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.19 ASS'Y, BOARD (L)



ASS'Y,BOARD(L)

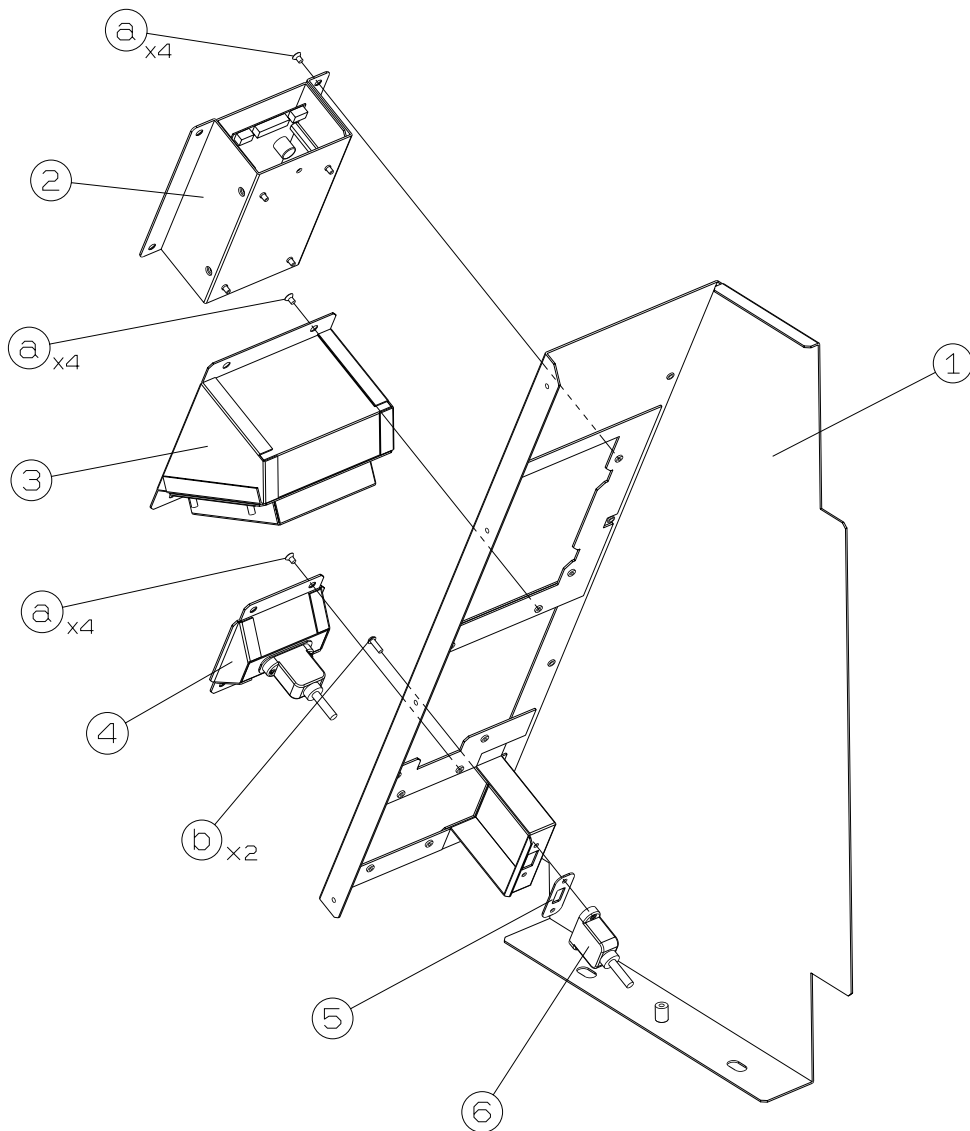
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112649960000	PLATE,CABINET(L)		1	
2	112670210000	ASS'Y,IC CARD		1	Fig.16参照
3	112670220000	ASS'Y,KEYBOARD		1	Fig.17参照
4	112670230000	ASS'Y,USB		1	Fig.18参照
5	112651120000	PANEL,USB		1	
6	112536320000	CABLE,USB		1	

ASS'Y,BOARD(L)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き皿小ねじ	M3×5	12	クロメート
b	六角穴付きボタンボルト	#4-40UNC 3/8inch	2	クロム

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.20 ASS'Y, BOARD (R)



ASS'Y,BOARD(R)

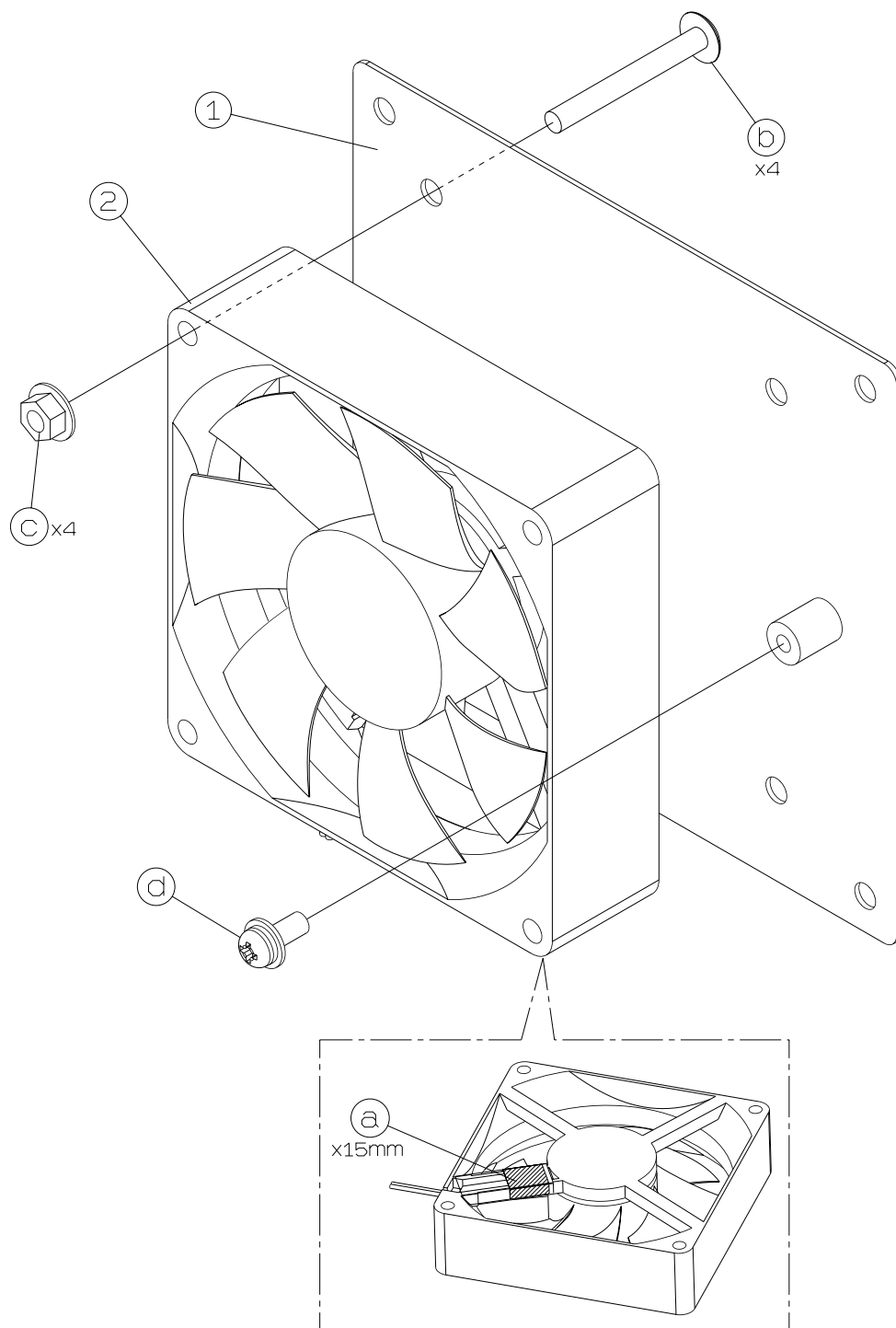
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112649950000	PLATE,CABINET(R)		1	
2	112670210000	ASS'Y,IC CARD		1	Fig.16参照
3	112670220000	ASS'Y,KEYBOARD		1	Fig.17参照
4	112670230000	ASS'Y,USB		1	Fig.18参照
5	112651120000	PANEL,USB		1	
6	112536320000	CABLE,USB		1	

ASS'Y,BOARD(R)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き皿小ねじ	M3×5	12	ｸロﾒｰﾄ
b	六角穴付きボタンボルト	#4-40UNC 3/8inch	2	ｸロﾒ

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.21 ASS'Y, FAN (CAB)



ASS'Y,FAN(CAB)

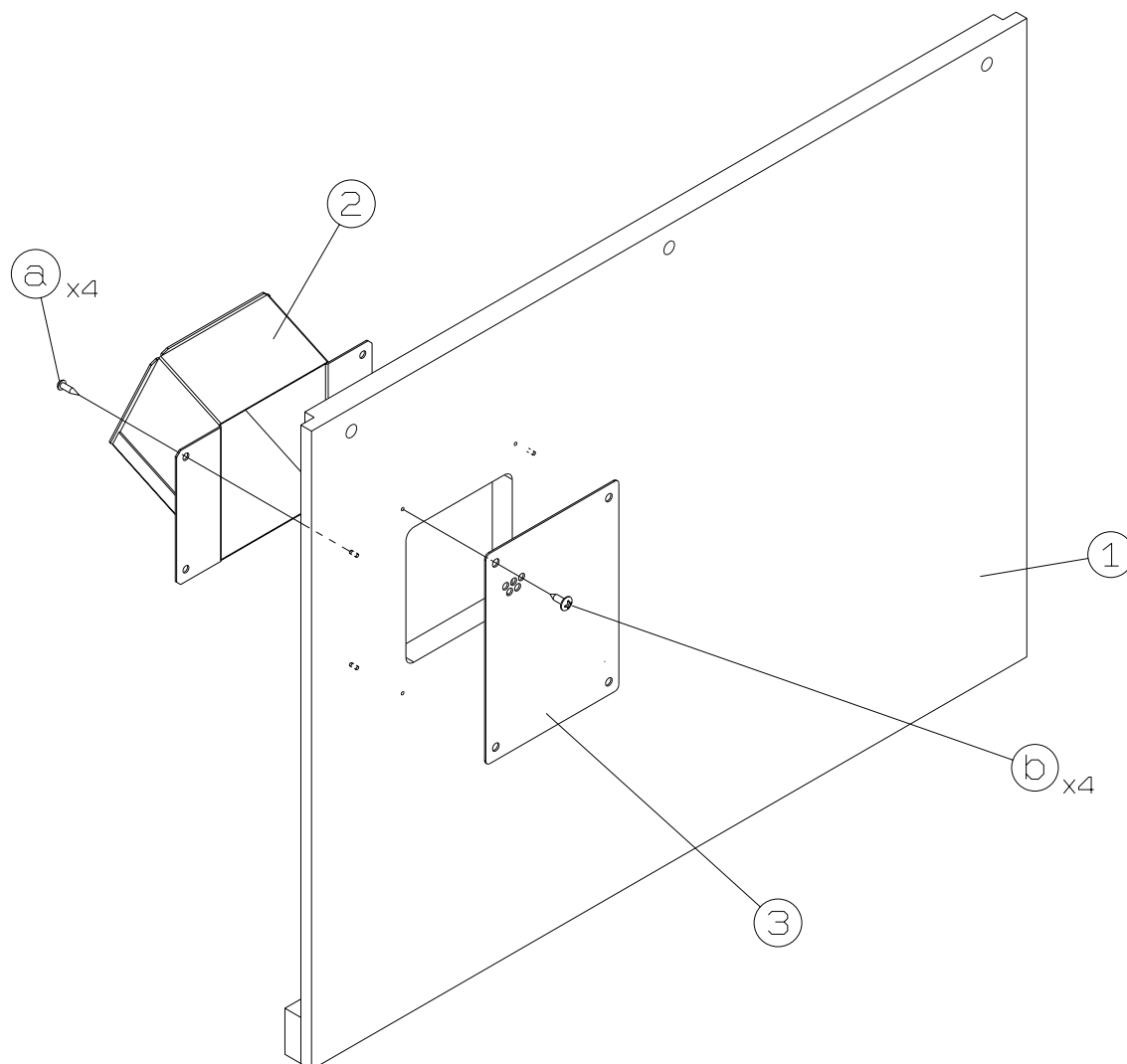
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650280000	PLATE,FAN		1	
2	002972880000	MOTOR,FAN		1	

ASS'Y,FAN(CAB)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	ビニル絶縁テープ	#360(黒) 19mm×10m	15mm	
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
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.22 ASS'Y, COVER RE (U)



ASS'Y,COVER RE(U)

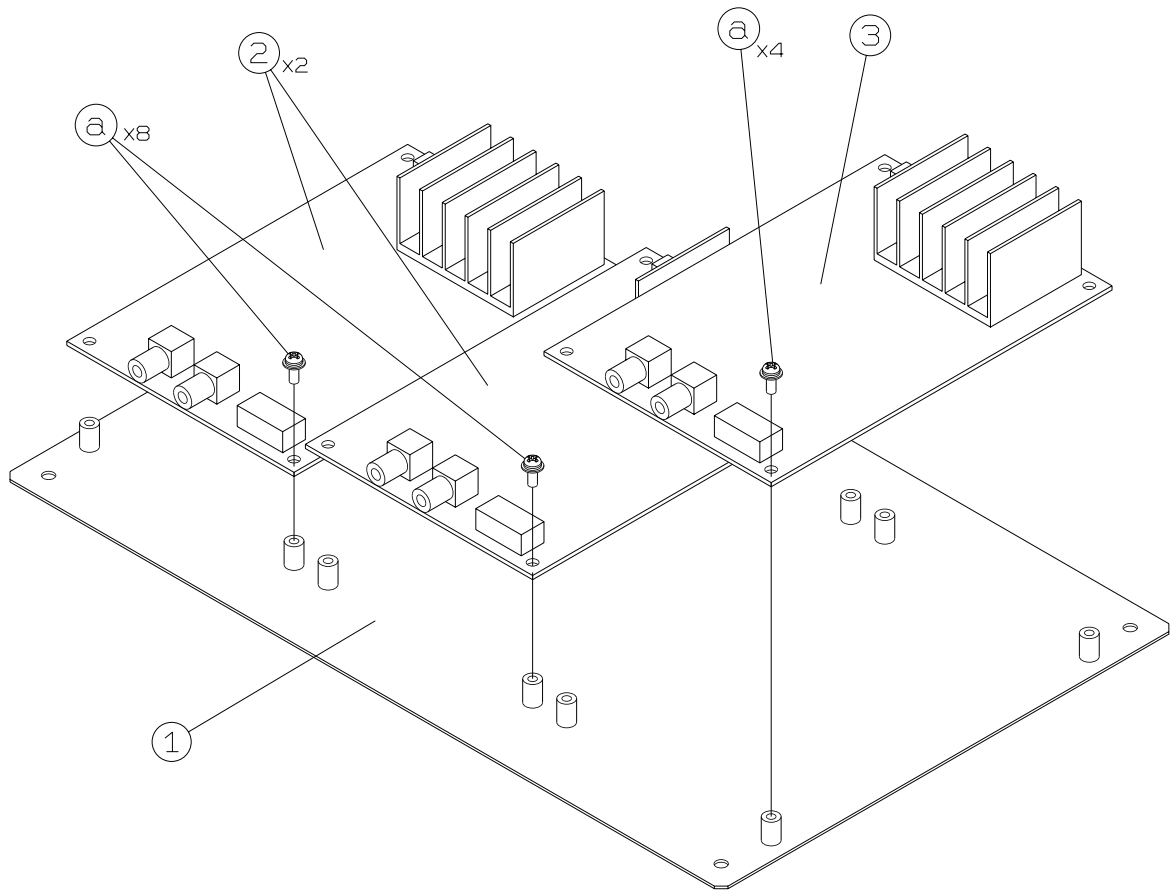
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112649800000	COVER,REAR(UP)		1	
2	112650420000	DUCT,MONITOR 1		1	
3	112650430000	PLATE,DUCT		1	

ASS'Y,COVER RE(U)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き丸木ねじ	呼3.1×13	4	クロメート
b	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5×12 (1種)	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.23 ASS'Y, AMP PCB



ASS'Y,AMP PCB

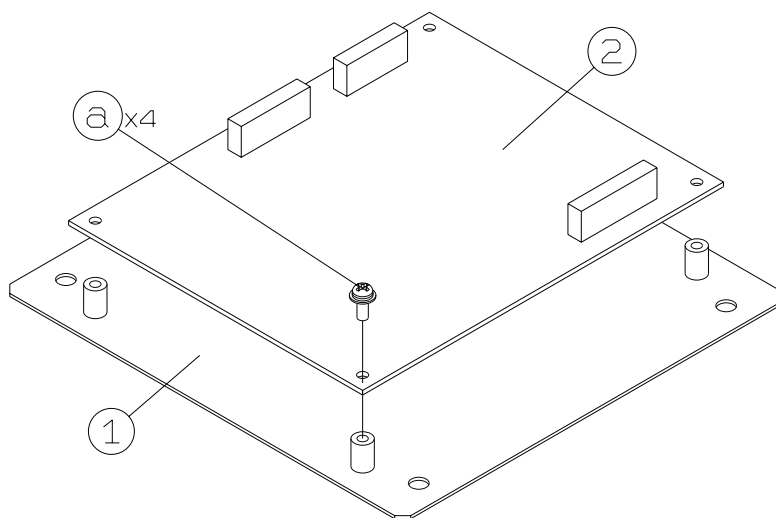
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650880000	BASE,AMP		1	
2	111645760000	UNIT,PCB(E)		2	
3	111645770000	UNIT,PCB(F)		1	

ASS'Y,AMP PCB(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	12	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.24 ASS'Y, LAMP PCB



ASS'Y,LAMP PCB

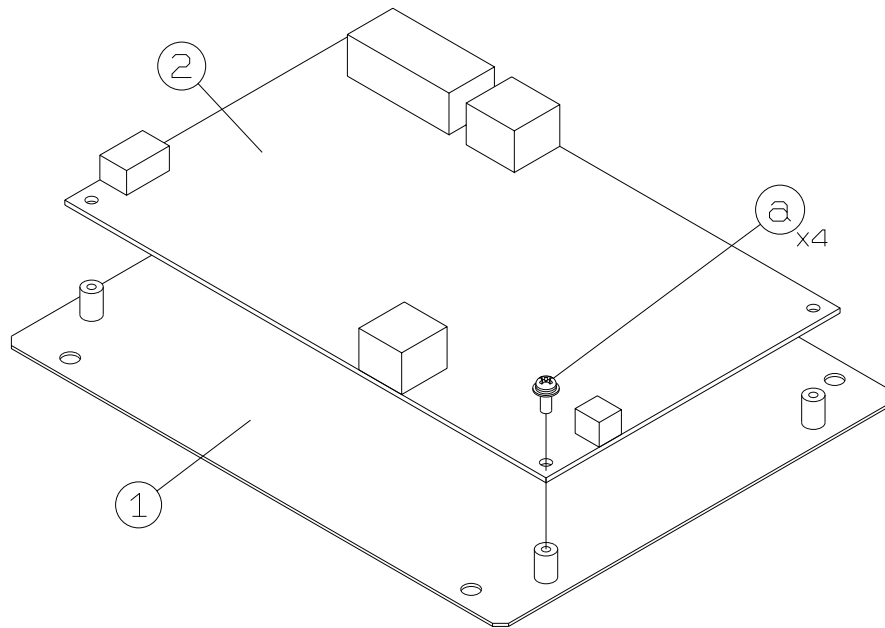
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650890000	PLATE,LAMP PCB		1	
2	112521550000	UNIT,PCB(K)		1	

ASS'Y,LAMP PCB(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.25 ASS'Y, LED PCB



ASS'Y,LED PCB

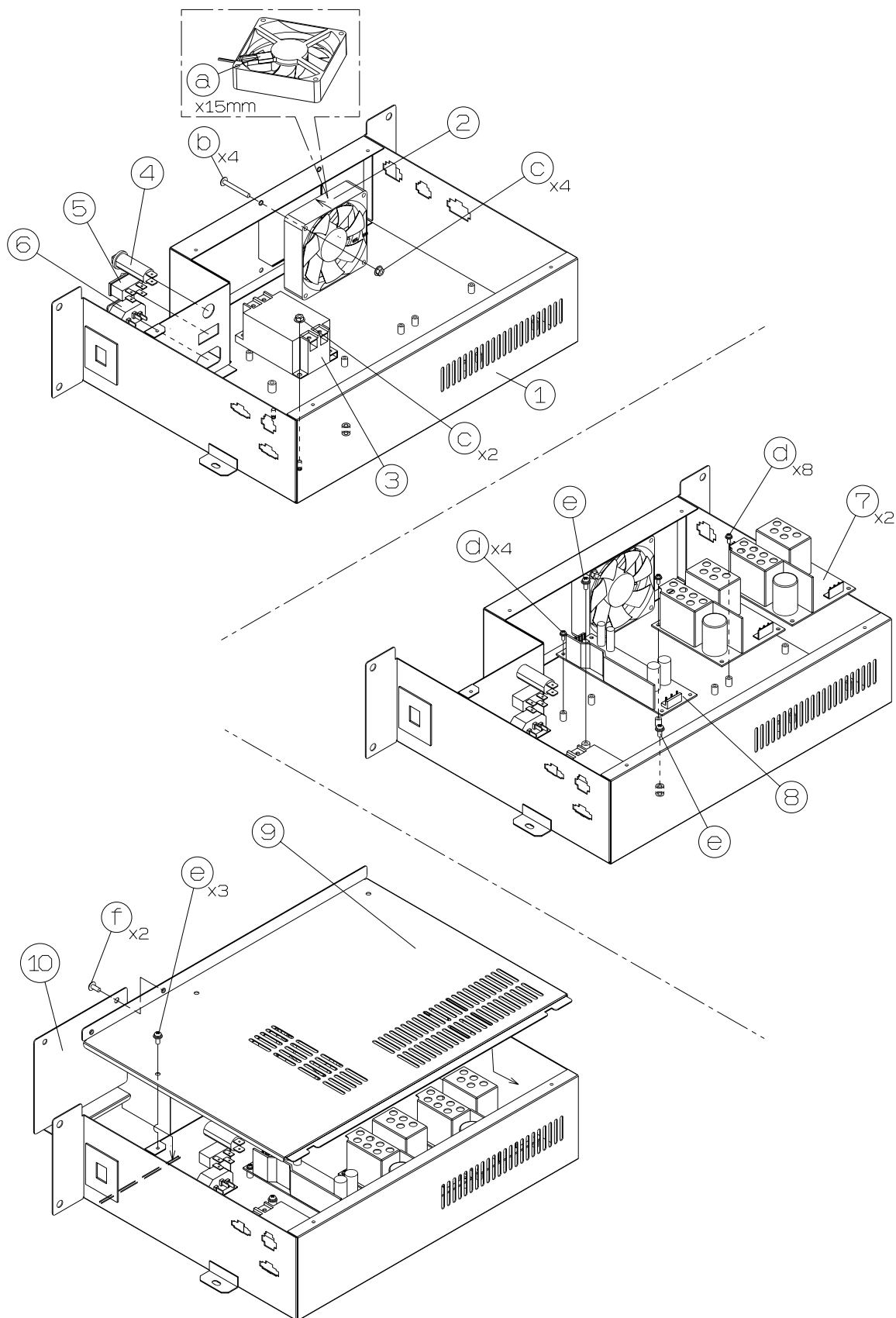
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650900000	BASE,LED DRIVE		1	
2	112691490000	UNIT,PCB(B)		1	

ASS'Y,LED PCB(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.26 ASS'Y, POWER



ASS'Y,POWER

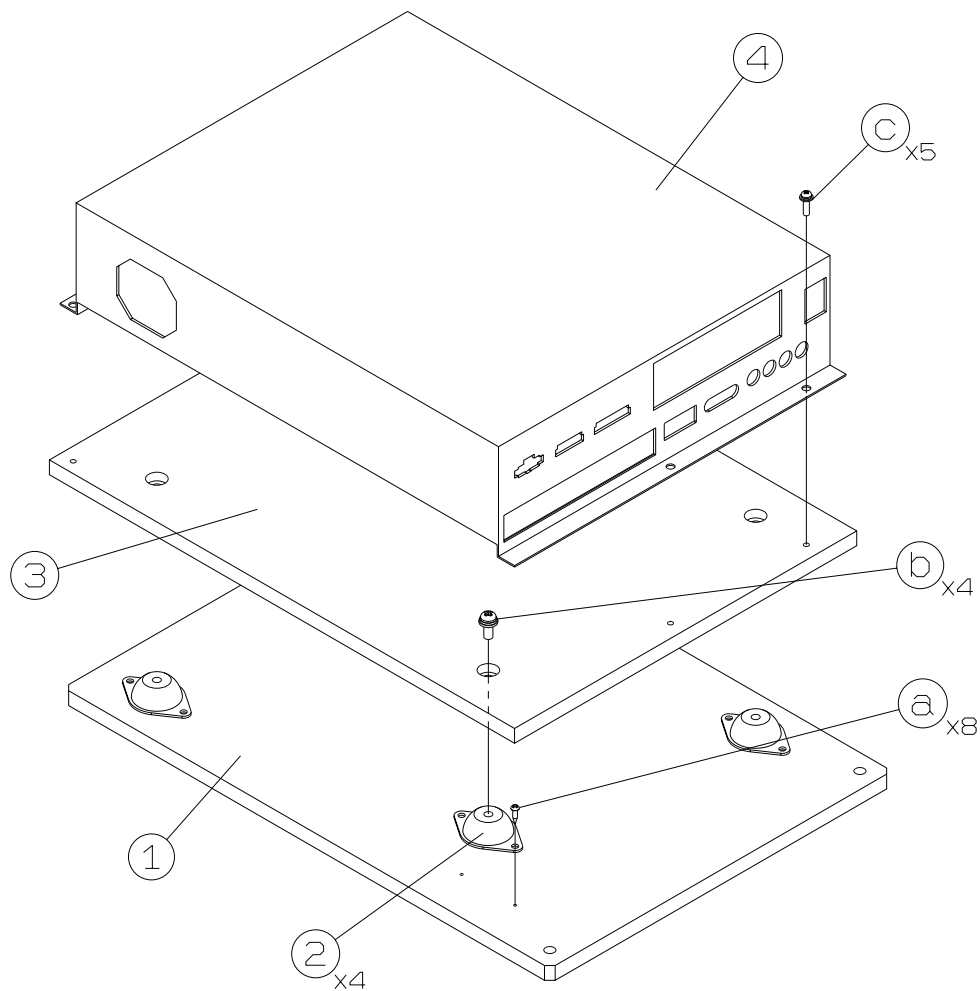
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650850000	BOX,POWER		1	
2	002972880000	MOTOR,FAN		1	
3	112469680000	FILTER,NOISE		1	
4	112470370000	PROTECTOR,CIRCUIT		1	
5	110794730000	SWITCH,ROCKER		1	
6	112678450000	UNIT,WIRING		1	
7	112069380000	SUPPLY,POWER		2	
8	112522920000	SUPPLY,POWER		1	
9	112650860000	COVER,POWER		1	
10	112650870000	COVER,AC		1	

ASS'Y,POWER(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	ビニル絶縁テープ	#360(黒) 19mm×10m	15mm	
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4×35	4	クロム
c	フランジ付き六角ナット	M4	6	クロメート セレイト付
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	12	クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	5	クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M4×10	2	クロム

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.27 ASS'Y, MAIN BOARD



ASS'Y,MAIN BOARD

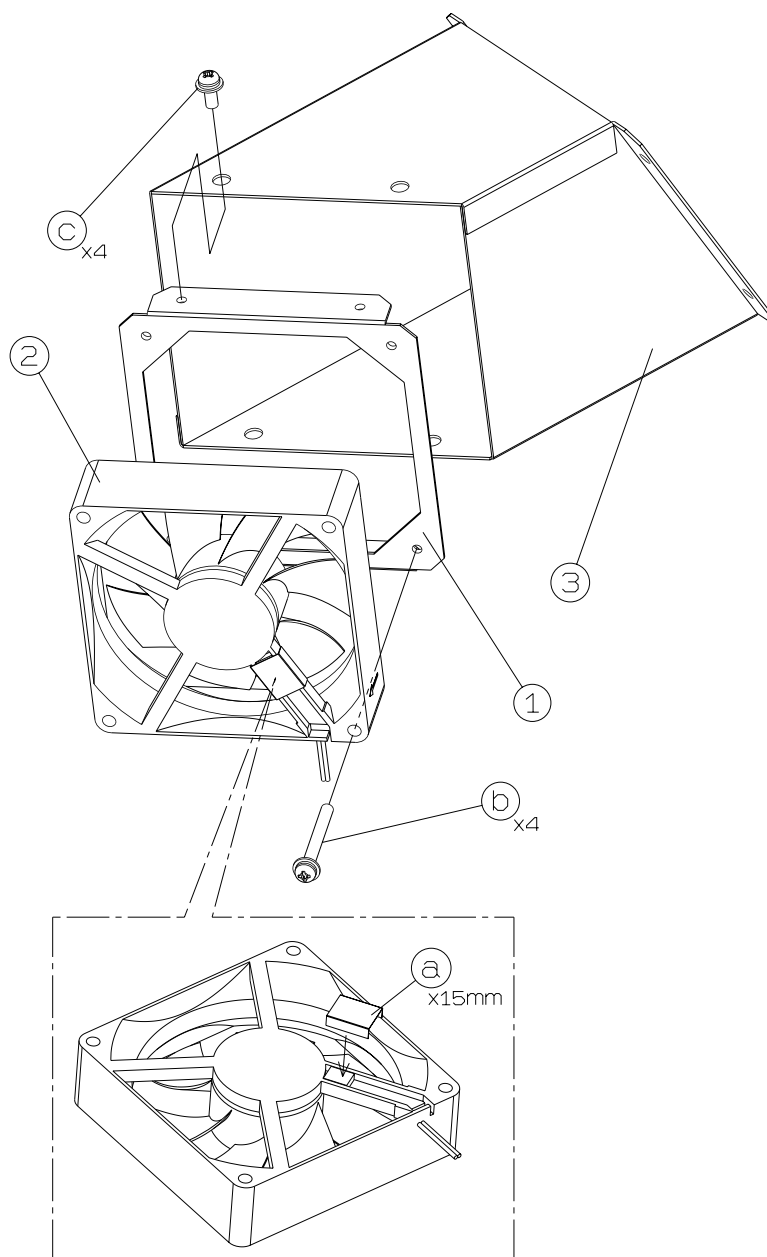
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112649830000	BOARD,PCB 2		1	
2	112013080000	RUBBER,VIB.CTRL.		4	
3	112649820000	BOARD,PCB 1		1	
4	112740650000	UNIT,MAIN PCB		1	

ASS'Y,MAIN BOARD(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付き丸木ねじ	呼3.1×13	8	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M6×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	5	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.28 ASS'Y, MON DUCT 1



ASS'Y,MON DUCT 1

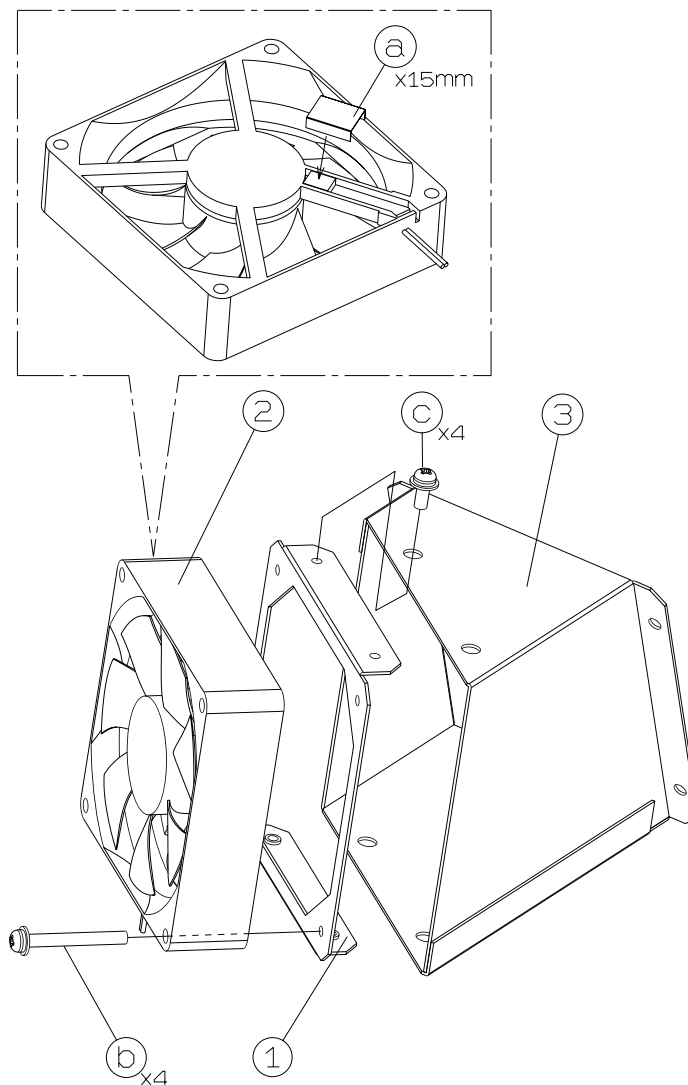
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112701930000	DUCT,MONITOR 2		1	
2	002972880000	MOTOR,FAN		1	
3	112701940000	DUCT,MONITOR 3		1	

ASS'Y,MON DUCT 1(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	ビニル絶縁テープ	#360(黒) 19mm×10m	15mm	
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×35 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.29 ASS'Y, MON DUCT 2



ASS'Y,MON DUCT 2

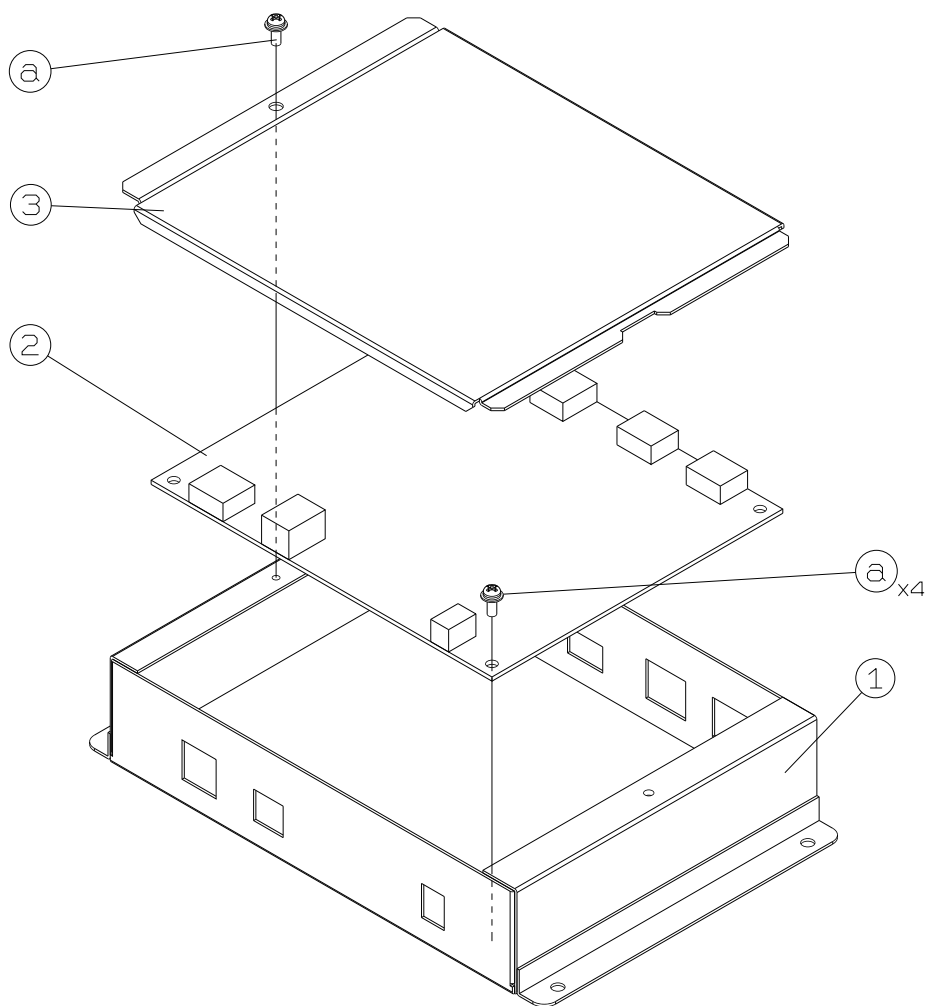
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112701930000	DUCT,MONITOR 2		1	
2	002972880000	MOTOR,FAN		1	
3	112701950000	DUCT,MONITOR 4		1	

ASS'Y,MON DUCT 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	#360(黒) 19mm×10m	15mm	
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×35 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
c	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.30 ASS'Y, USB PCB



ASS'Y,USB PCB

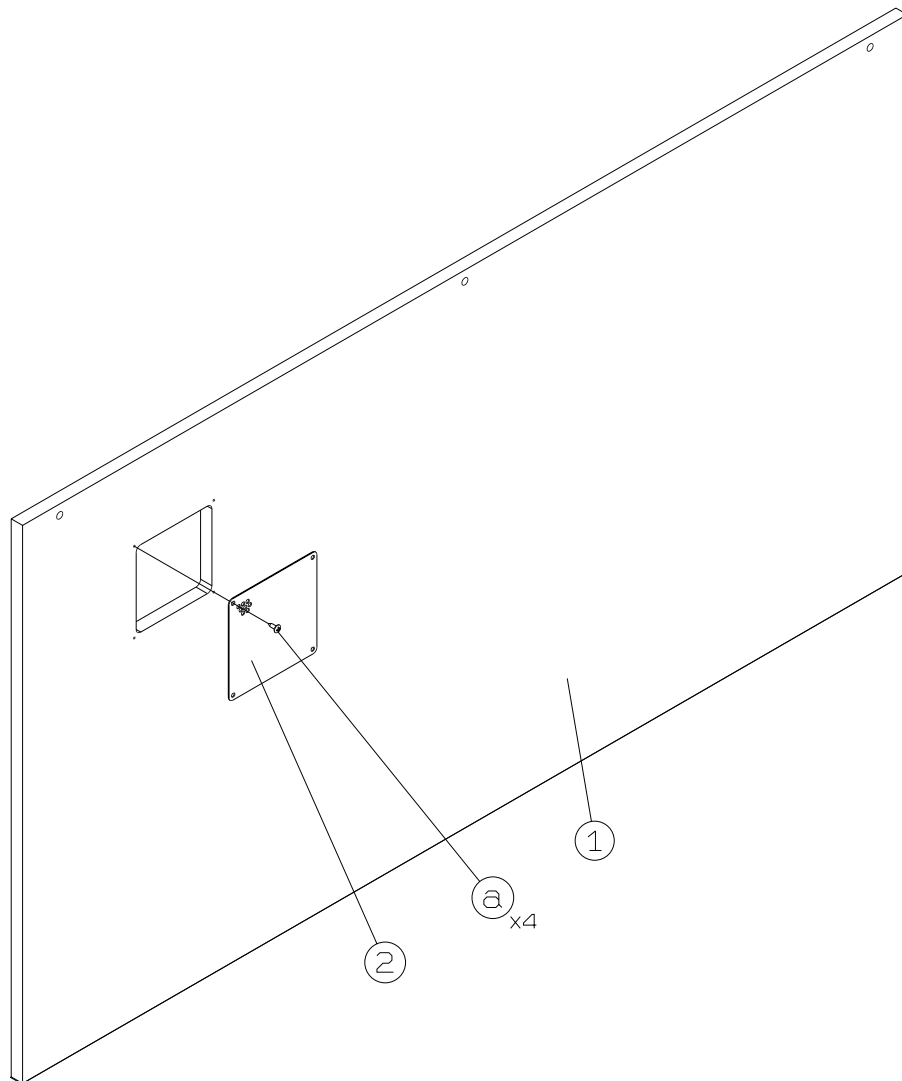
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650910000	BOX,PCB USB		1	
2	112810920000	#PCB UNIT		1	
3	112650920000	COVER.PCB USB		1	

ASS'Y,USB PCB(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	5	クOMET

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.31 ASS'Y, COVER RE (B)



ASS'Y,COVER RE(B)

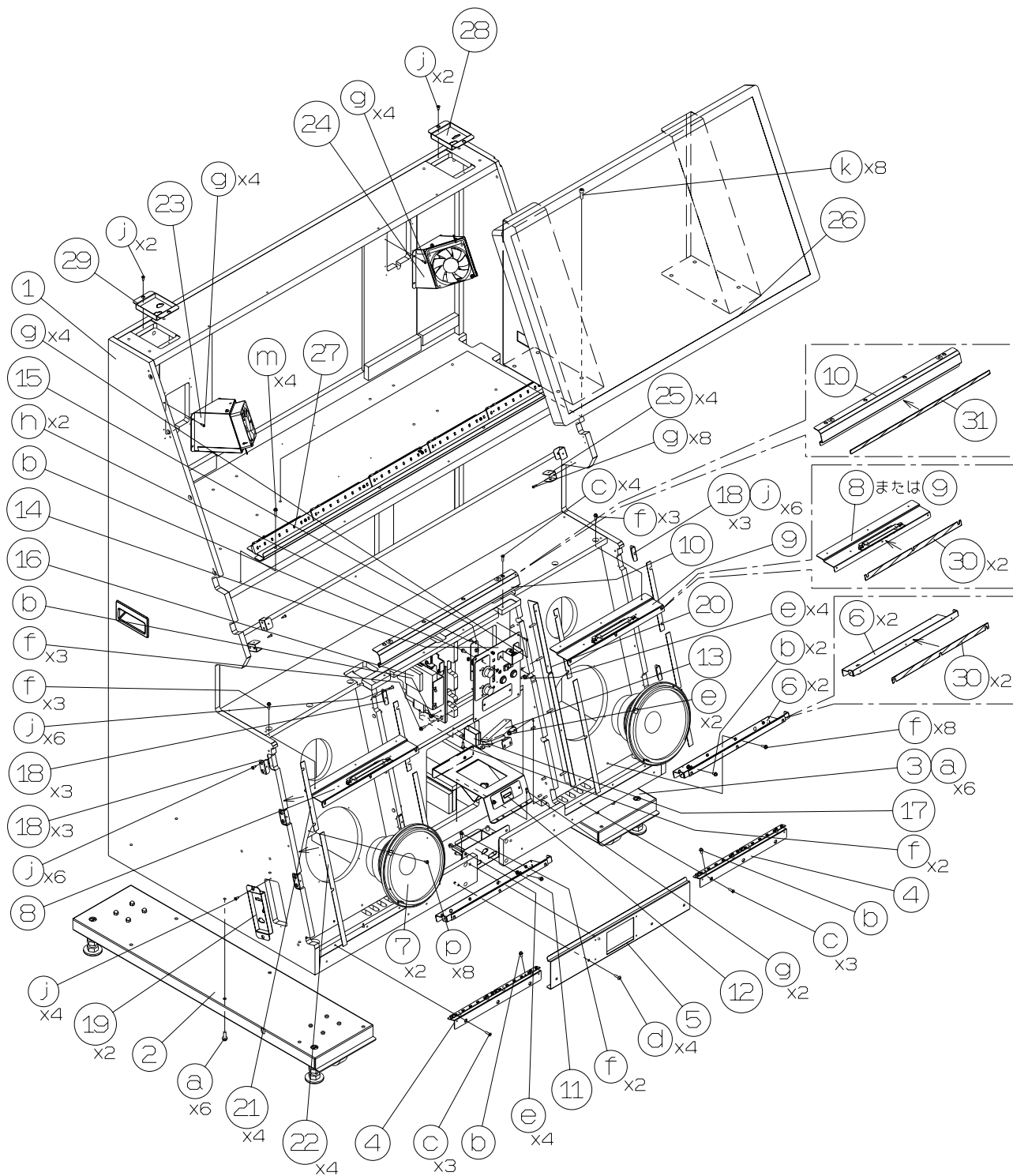
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112649790000	COVER,REAR(LOW)		1	
2	112650480000	PLATE,DUCT(B)		1	

ASS'Y,COVER RE(B)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5×12 (1種)	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.32 UNIT, CABINET (1/3)



UNIT,CABINET(1/3)

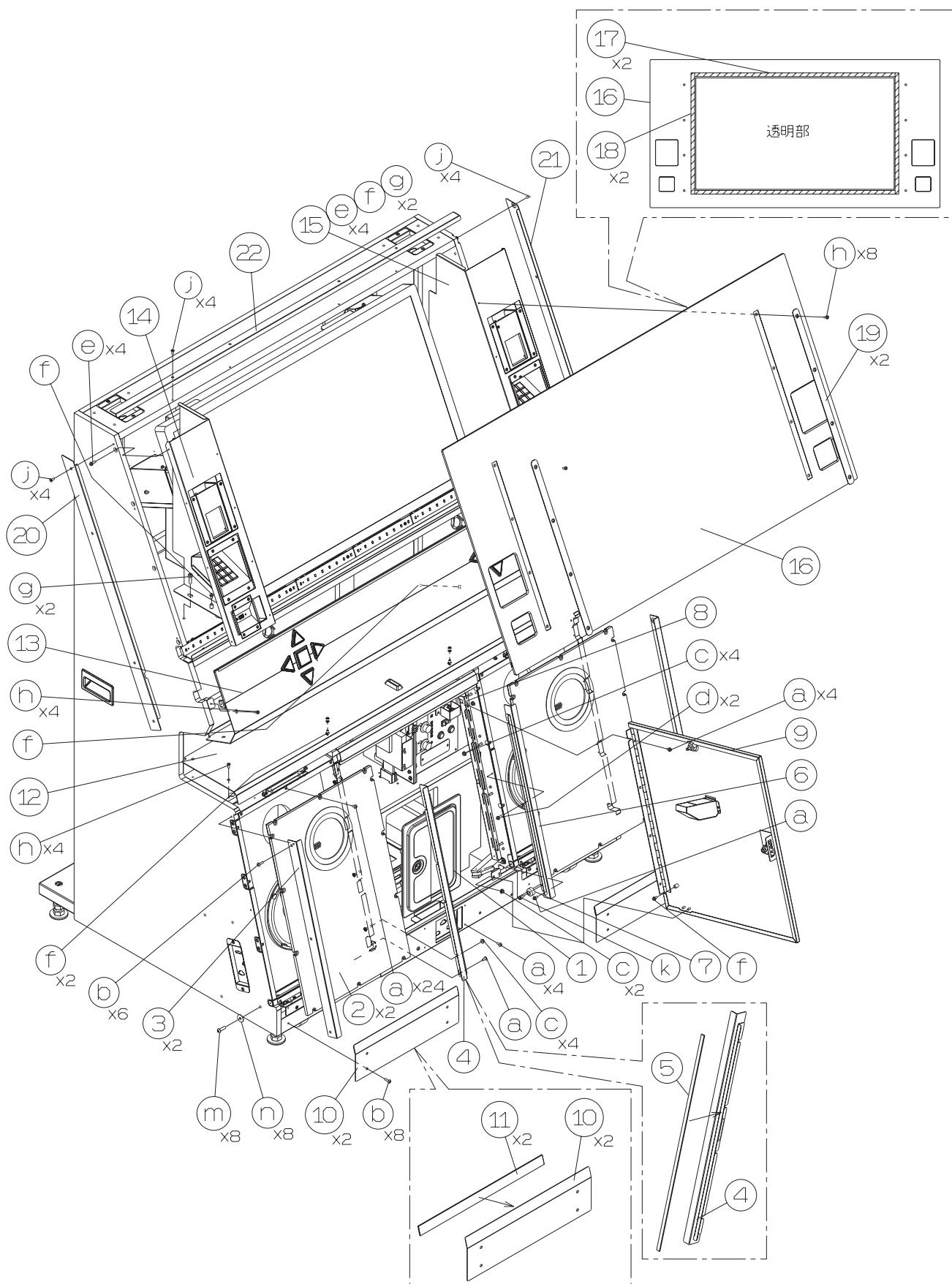
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112692700000	CABINET,MAIN		1	
2	112668060000	ASS'Y,CASTER(L)		1	Fig.01参照
3	112668070000	ASS'Y,CASTER(R)		1	Fig.02参照
4	112668130000	ASS'Y,WF LED(B)		2	Fig.09参照
5	112650220000	FRAME,DOOR(B)		1	
6	112650160000	BKT,PANEL(B)		2	
7	112537490000	SPEAKER		2	
8	112668120000	ASS'Y,WF LED(A)(L)		1	Fig.07参照
9	112668120000	ASS'Y,WF LED(A)(R)		1	Fig.08参照
10	112650210000	FRAME,DOOR(U)		1	
11	112650190000	PANEL,TUBE(MAIN)		1	
12	112668080000	ASS'Y,COIN BASE		1	Fig.03参照
13	112537550000	STAY,SPRING		1	
14	112729060000	ASS'Y,SERVICE		1	Fig.05参照
15	112720800000	LCD,TFT		1	付属基板
16	112668110000	ASS'Y,COIN MECH		1	Fig.06参照
17	112650080000	SLOPE,COIN		1	
18	112650180000	BKT,PANEL(S)		9	
19	112650390000	PANEL,SATELLITE		2	
20	112650410000	BKT,PANEL WOOFER		1	
21	112651160000	SPONGE,WOOFER 1		4	
22	112651170000	SPONGE,WOOFER 2		4	
23	112719340000	ASS'Y,MON DUCT 1		1	Fig.28参照
24	112719350000	ASS'Y,MON DUCT 2		1	Fig.29参照
25	112650310000	FIXTURE,CONPANE		4	
26	112729200000	ASS'Y,MONITOR		1	Fig.15参照
27	112772790000	ASS'Y,MONITOR LED		1	Fig.14参照
28	112650290000	PANEL,TOP 1		1	
29	112650300000	PANEL,TOP 2		1	
30	112651180000	SPONGE,WOOFER 3		4	
31	112651210000	SPONGE,DOOR(U)		1	

UNIT,CABINET(1/3)(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	M6×20 SW,PW (2号+ミガキ丸)	12	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	6	クロメート
c	十字穴付き皿小ねじ	M4×15	10	黒クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4×15	4	黒クロメート
e	フランジ付き六角ナット	M4	10	クロメート セレイト付
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	21	クロメート
g	十字穴付き丸木ねじ	呼3.1×13	22	クロメート
h	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート
J	十字穴付き皿木ねじ	呼4.1×13	26	ユニクロ
k	座金組込み六角穴付きボルト	M6×20 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	クロメート
m	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×20 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
p	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5×12 (1種)	8	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.33 UNIT, CABINET (2/3)



UNIT,CABINET(2/3)

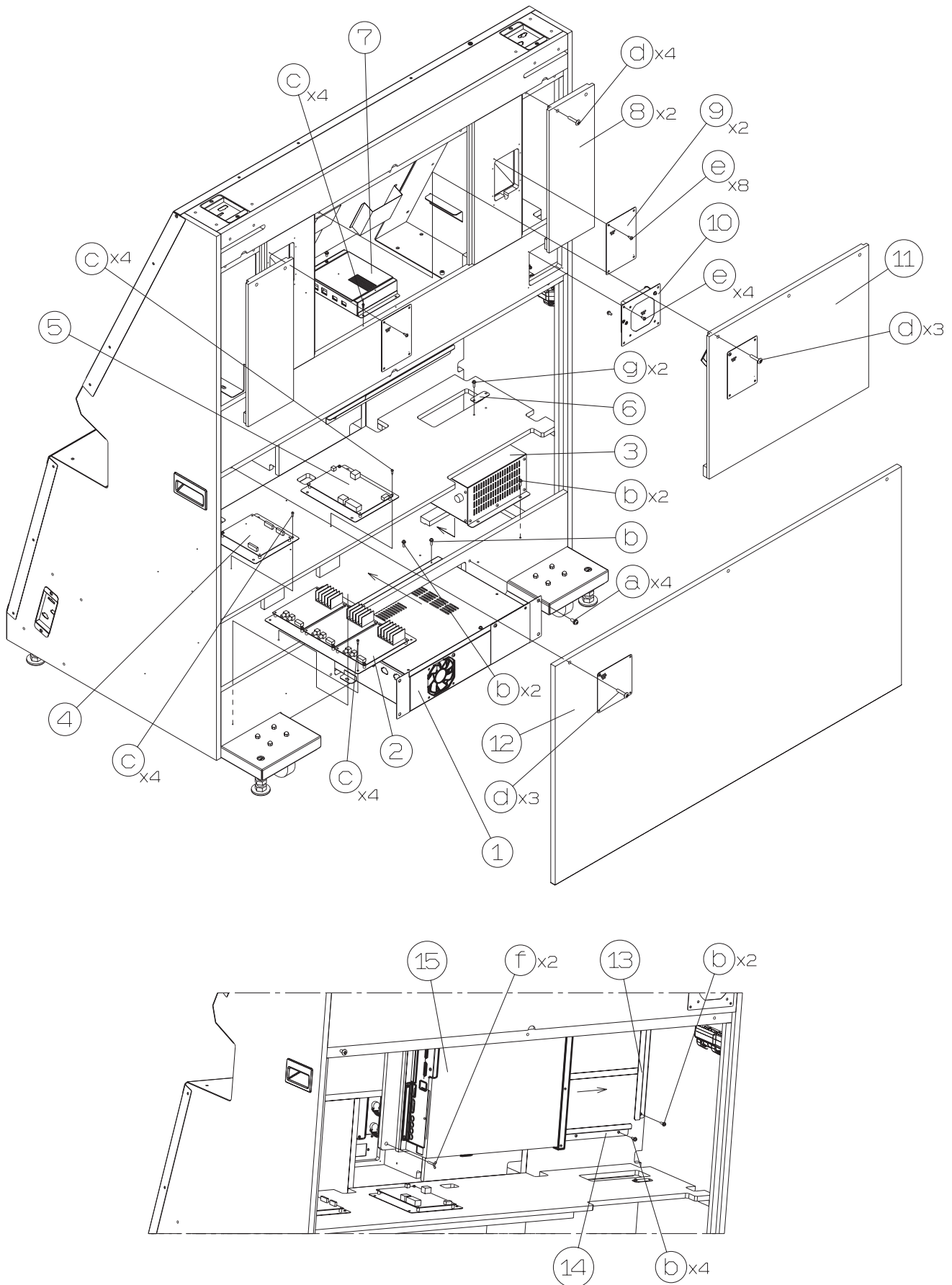
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112719370000	ASS'Y,COIN DOOR		1	Fig.04参照
2	112719330000	ASS'Y,WF PANEL		2	Fig.10参照
3	112650010000	COVER,WOOFER 2		2	
4	112650100000	FRAME,DOOR(L)		1	
5	112651200000	SPONGE,DOOR(L)		1	
6	112650110000	FRAME,DOOR(R)		1	
7	000488140000	LEG,RUBBER		1	
8	112650230000	BRACKET,DOOR		1	
9	112668160000	ASS'Y,MAINTE DOOR		1	Fig.12参照
10	112650000000	COVER,WOOFER 1		2	
11	112651190000	SPONGE,WOOFER 4		2	
12	112668150000	ASS'Y,COIN ENTRY		1	Fig.11参照
13	112668170000	ASS'Y,CONTROL		1	Fig.13参照
14	112668210000	ASS'Y,BOARD(L)		1	Fig.19参照
15	112668200000	ASS'Y,BOARD(R)		1	Fig.20参照
16	112651090000	PANEL,MONITOR		1	
17	112651230000	SPONGE,MONITOR(L)		2	
18	112651240000	SPONGE,MONITOR(S)		2	
19	112649970000	PLATE,MONITOR		2	
20	112650260000	COVER,MONITOR(L)		1	
21	112650020000	COVER,MONITOR(R)		1	
22	112650030000	COVER,MONITOR(UP)		1	

UNIT,CABINET(2/3)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4×10	34	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4×15	14	黒クロメート
c	フランジ付き六角ナット	M4	10	クロメート セレイト付
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×18 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	6	クロメート
g	座金組込み六角穴付きボルト	M6×20 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
h	極低頭ボルト	M4×12	16	クロム
J	極低頭ボルト	M4×12	12	黒クロメート
k	十字穴付きなべ小ねじ	M4×15	1	クロメート
m	六角穴付きボタンボルト	M6×20	8	黒クロメート
n	平座金	呼6 D20 T1.6	8	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.34 UNIT, CABINET (3/3)



UNIT,CABINET(3/3)

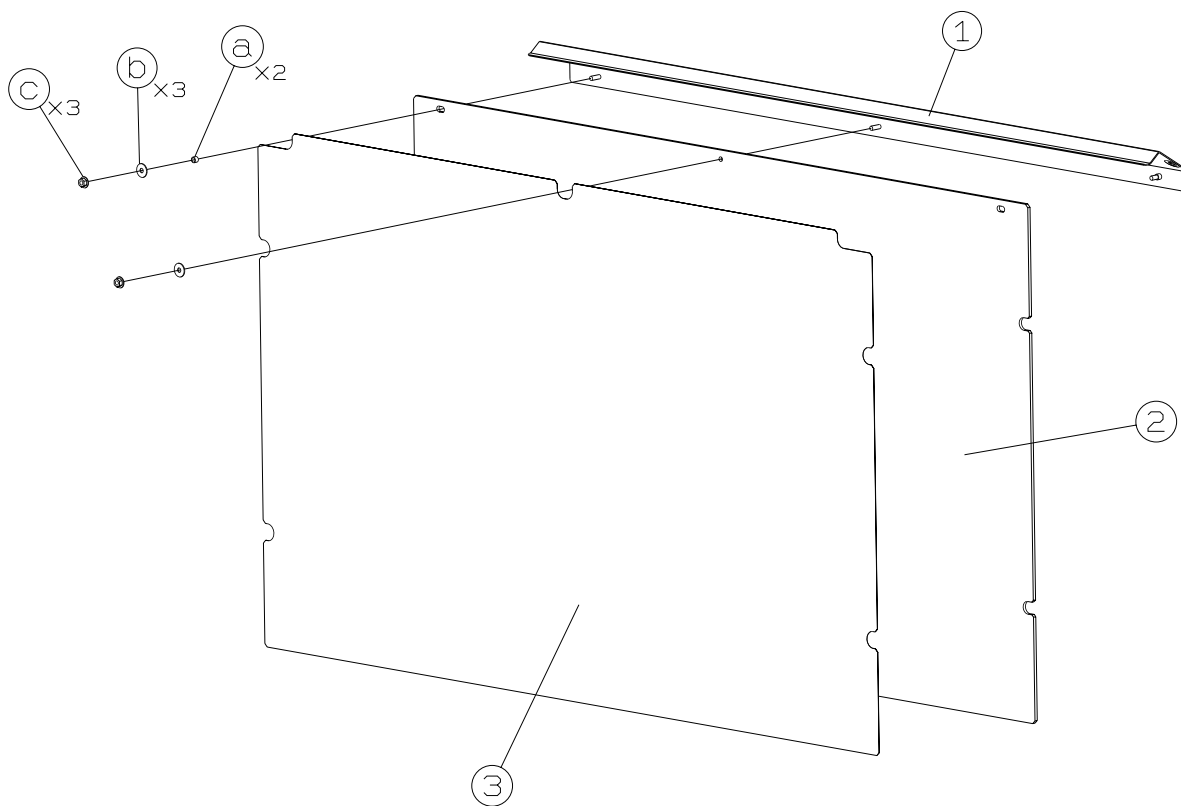
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112729190000	ASS'Y,POWER		1	Fig.26参照
2	112668240000	ASS'Y,AMP PCB		1	Fig.23参照
3	111732770000	TRANSFORMER		1	
4	112668270000	ASS'Y,LAMP PCB		1	Fig.24参照
5	112691640000	ASS'Y,LED PCB		1	Fig.25参照
6	112391250000	BASE,SEAL LICENSE		1	
7	112813120000	ASS'Y,USB PCB		1	Fig.30参照
8	112649810000	COVER,REAR(SIDE)		2	
9	112650470000	PLATE,DUCT(L)		2	
10	112668220000	ASS'Y,FAN(CAB)		1	Fig.21参照
11	112668230000	ASS'Y,COVER RE(U)		1	Fig.22参照
12	112671370000	ASS'Y,COVER RE(B)		1	Fig.31参照
13	112650360000	GUIDE,PCB(A)		1	
14	112650370000	GUIDE,PCB(B)		1	
15	112668260000	ASS'Y,MAIN BOARD		1	Fig.27参照

UNIT,CABINET(3/3)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M6×15	4	クロム
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	11	クロメート
c	十字穴付き丸木ねじ	呼3.1×13	16	クロメート
d	十字穴付きトラス小ねじ	M6×30	10	黒クロメート
e	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5×12 (1種)	12	黒クロメート
f	蝶ボルト	M4×25	2	クロメート
g	十字穴付きなべ小ねじ	M4×15	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.35 ASS'Y, TITLE



ASS'Y, TITLE

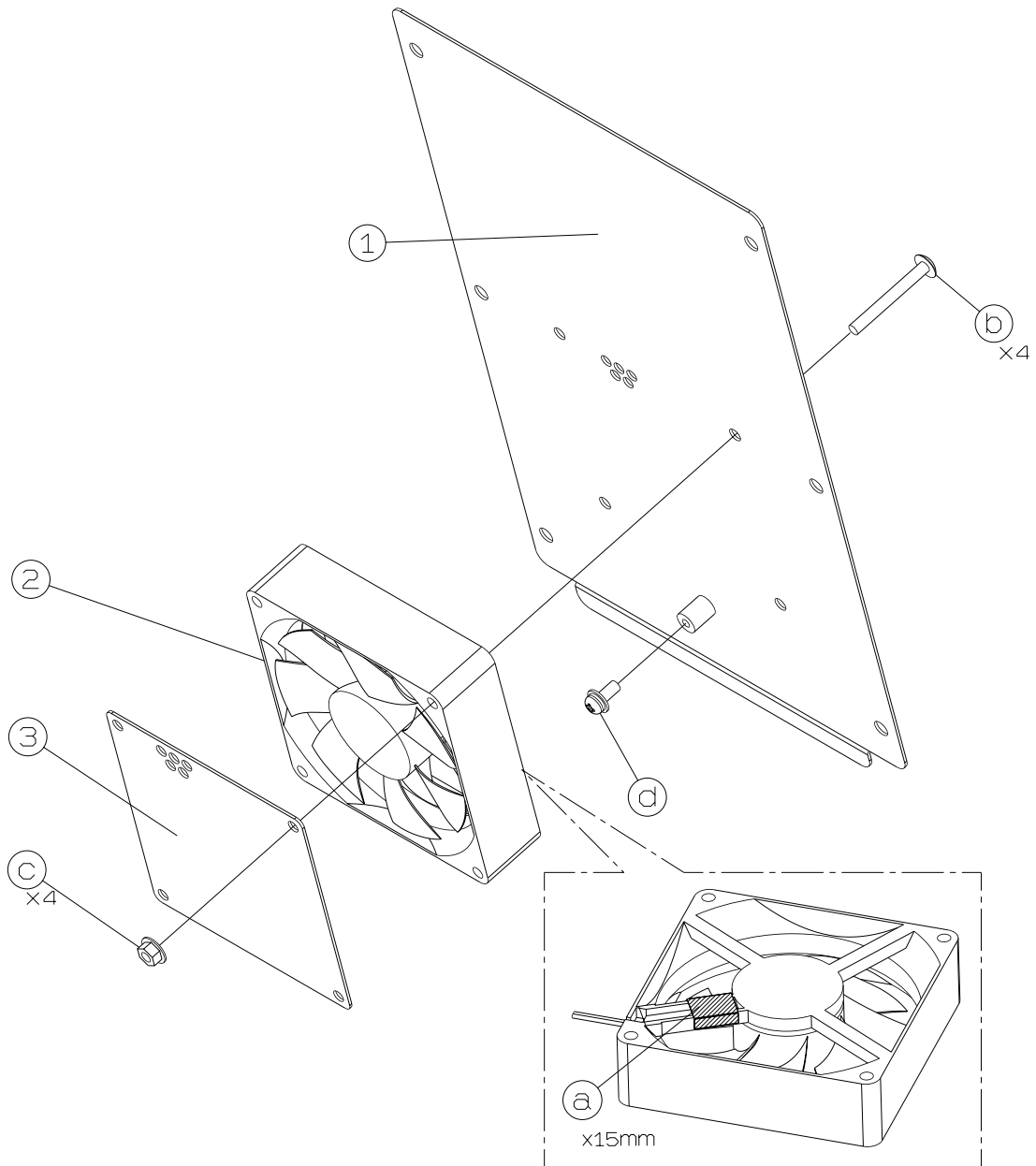
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650560000	FIXTURE, TITLE(T)		1	
2	112651280000	PANEL, TITLE		1	
3	112731470000	SHEET, TITLE		1	

ASS'Y, TITLE (ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	スペーサー	呼4 L=4	2	クOMET
b	平座金	呼4 D13 T0.8	3	クOMET
c	フランジ付き六角ナット	M4	3	クOMET 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.36 ASS'Y, FAN (TOP)



ASS'Y,FAN(TOP)

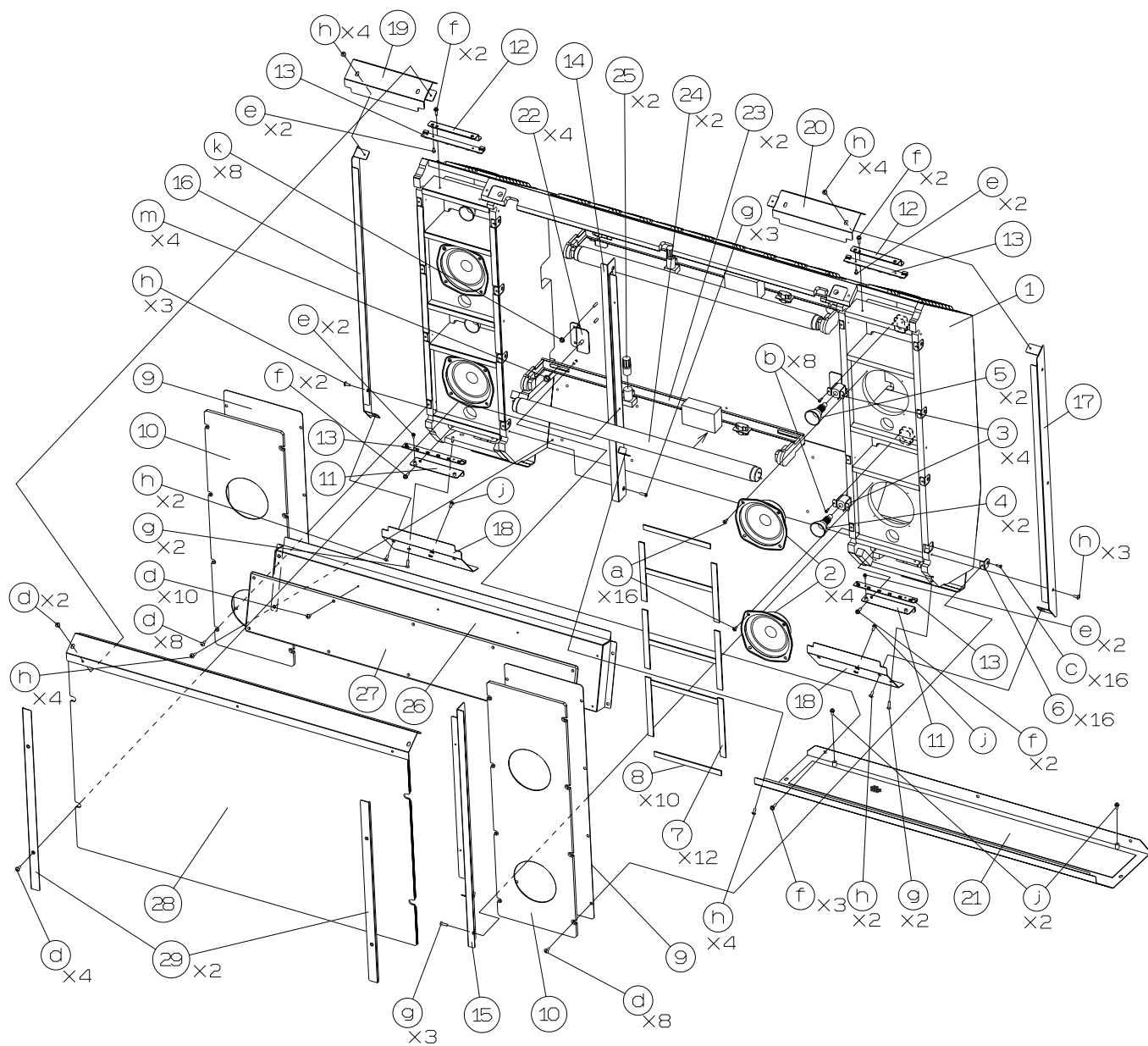
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650700000	PLATE,FAN(TOP)		1	
2	002972880000	MOTOR,FAN		1	
3	112650730000	GUARD,FAN		1	

ASS'Y,FAN(TOP)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	ビニル絶縁テープ	#360(黒) 19mm×10m	15mm	
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
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.37 UNIT, TOP (1/2)



UNIT, TOP(1/2)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112649840000	BASE, TOP		1	
2	112537480000	SPEAKER		4	
3	112629360000	SOCKET, LAMP		4	
4	112537040000	LAMP, LED		2	
5	112537050000	LAMP, LED		2	
6	112650640000	FIXTURE, COVER(A)		16	
7	112651250000	SPONGE, TOP(A)		12	
8	112651260000	SPONGE, TOP(B)		10	
9	112650500000	NET, SPEAKER(TOP)		2	
10	112651270000	PANEL, SPEAKER TOP		2	
11	112650600000	BRACKET, LED(B)		2	
12	112650610000	BRACKET, LED(U)		2	
13	112518170000	UNIT, PCB(M)		4	
14	112650660000	FIXTURE, TOP 2(L)		1	
15	112650670000	FIXTURE, TOP 2(R)		1	
16	112650620000	FIXTURE, TOP 1(L)		1	
17	112650510000	FIXTURE, TOP 1(R)		1	
18	112650520000	FIXTURE, TOP 3		2	
19	112650650000	FIXTURE, TOP 4(L)		1	
20	112650530000	FIXTURE, TOP 4(R)		1	
21	112650540000	FIXTURE, TITLE(U)		1	
22	112650590000	BRACKET, LAMP FL		4	
23	002778850000	HOLDER, LAMP		2	
24	002165330000	LAMP, FLUORESCENT	FL20S.D	2	消耗品
25	000066000000	LAMP, GROW	FG-1E	2	消耗品
26	112650490000	BRACKET, PANEL		1	
27	112651300000	PANEL, INST		1	
28	112740540000	ASS'Y, TITLE		1	Fig.35参照
29	112650550000	GUIDE, PANEL TITLE		2	

UNIT, TOP(1/2)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5×12 (1種)	16	黒クロメート
b	十字穴付き丸木ねじ	呼3.1×13	8	クロメート
c	十字穴付き皿木ねじ	呼3.5×13	16	ユニクロ
d	十字穴付きトラ小ねじ	M4×10	32	黒クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	11	クロメート
g	十字穴付き皿小ねじ	M4×15	10	黒クロメート
h	十字穴付きトラ小ねじ	M4×15	26	黒クロメート
J	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
k	フランジ付き六角ナット	M4	8	クロメート セレイト付
m	フランジ付き六角ナット	M6	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。

UNIT, TOP(2/2)

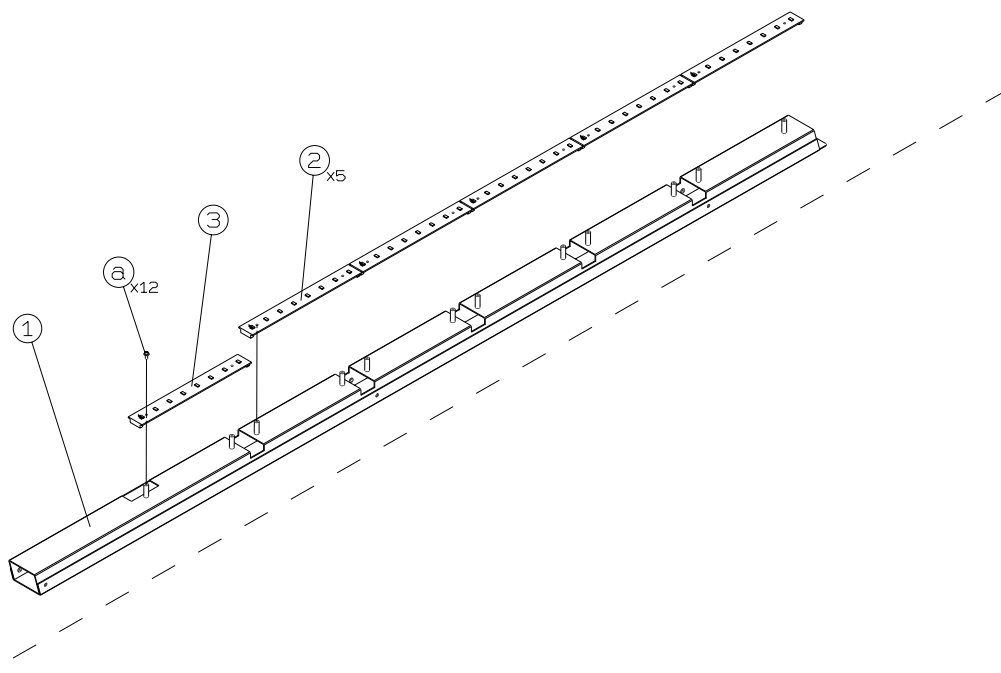
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650570000	COVER, DUCT TOP(C)		1	
2	112650680000	COVER, DUCT TOP(S)		2	
3	112650710000	FIXTURE, COVER(L)		1	
4	112650720000	FIXTURE, COVER(R)		1	
5	112650690000	FIXTURE, COVER(B)		2	
6	112668330000	ASS'Y, FAN(TOP)		2	Fig.36参照
7	112650630000	HOOK, JOINT		2	
8	111924100000	HANDLE		4	
9	112650580000	COVER, JOINT(TOP)		2	

UNIT, TOP(2/2)(ネジ・補材)

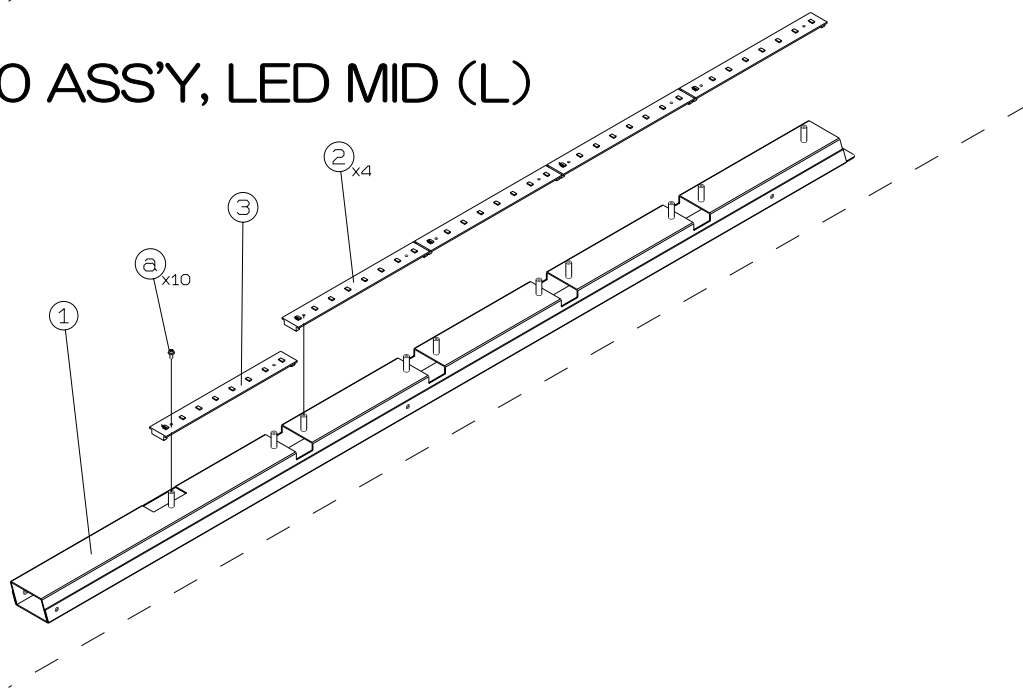
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5×12 (1種)	26	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M4×15	20	黒クロメート
c	平座金	呼6 D20 T1.6	8	黒クロメート
d	六角穴付きボタンボルト	M6×20	8	黒クロメート
e	十字穴付き皿小ねじ	M5×30	8	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW, PW (2号+ミガキ丸)	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.39 ASS'Y, LED LONG



■ FIG.40 ASS'Y, LED MID (L)



■ FIG.41 ASS'Y, LED SHORT (L)

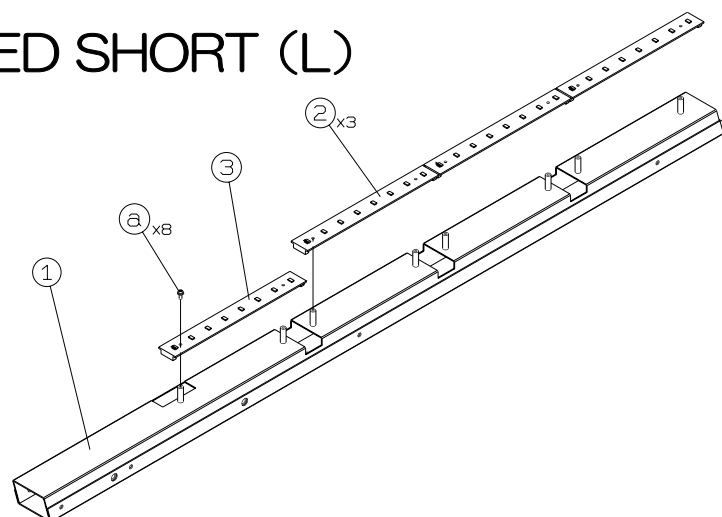


FIG.39

ASS'Y,LED LONG

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650940000	BASE,LED LONG		1	
2	112772590000	UNIT,PCB(L)		5	
3	112772600000	UNIT,PCB(N)		1	

ASS'Y,LED LONG(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	12	黒クロメート

FIG.40

ASS'Y,LED MID(L)

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112651010000	BASE,LED MIDDLE(L)		1	
2	112772590000	UNIT,PCB(L)		4	
3	112772600000	UNIT,PCB(N)		1	

ASS'Y,LED MID(L)(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	10	黒クロメート

FIG.41

ASS'Y,LED SHORT(L)

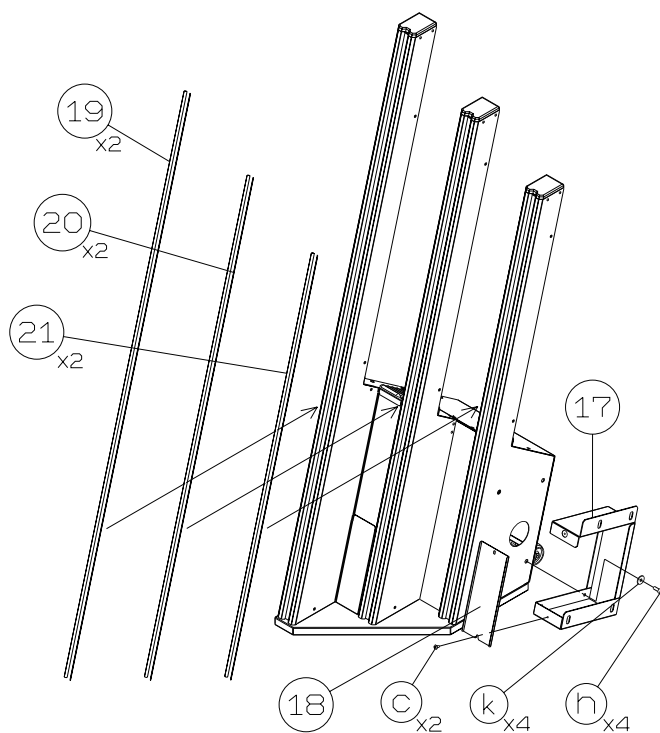
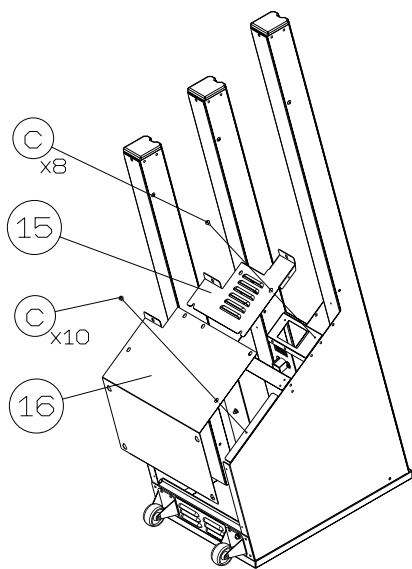
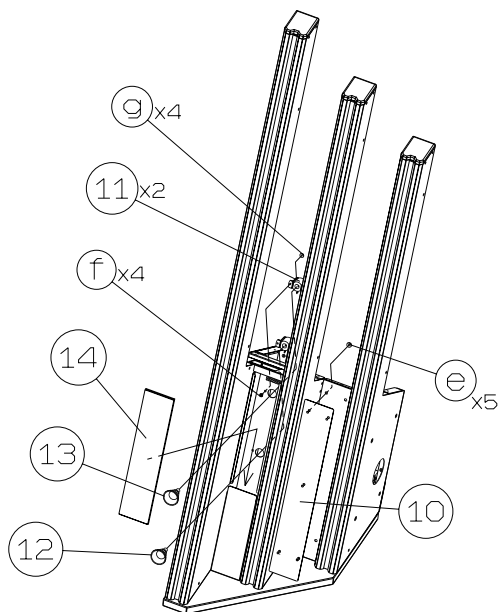
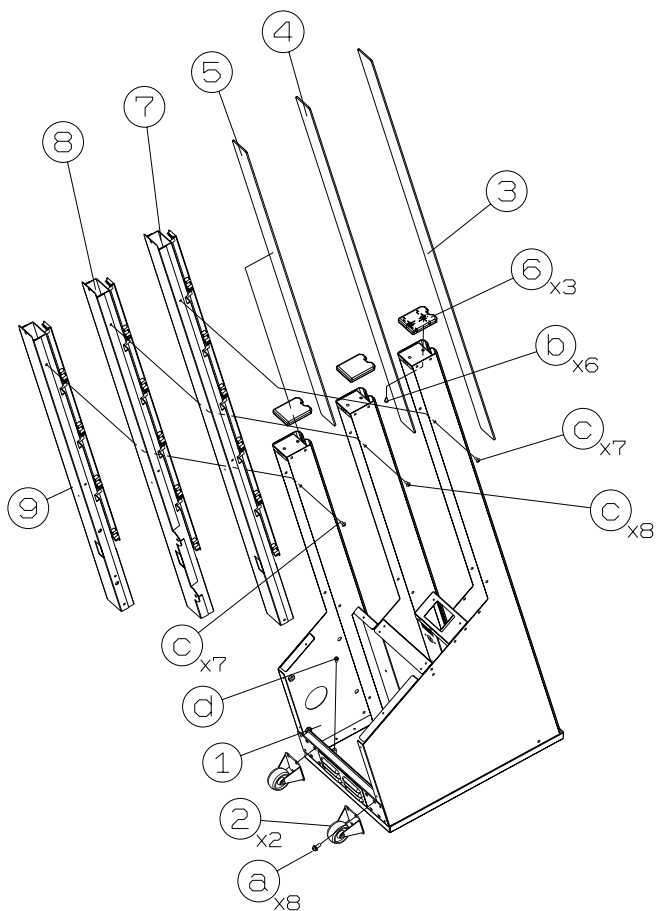
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112651020000	BASE,LED SHORT(L)		1	
2	112772590000	UNIT,PCB(L)		3	
3	112772600000	UNIT,PCB(N)		1	

ASS'Y,LED SHORT(L)(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.42 UNIT, SATELLITE (L)



UNIT,SATELLITE(L)

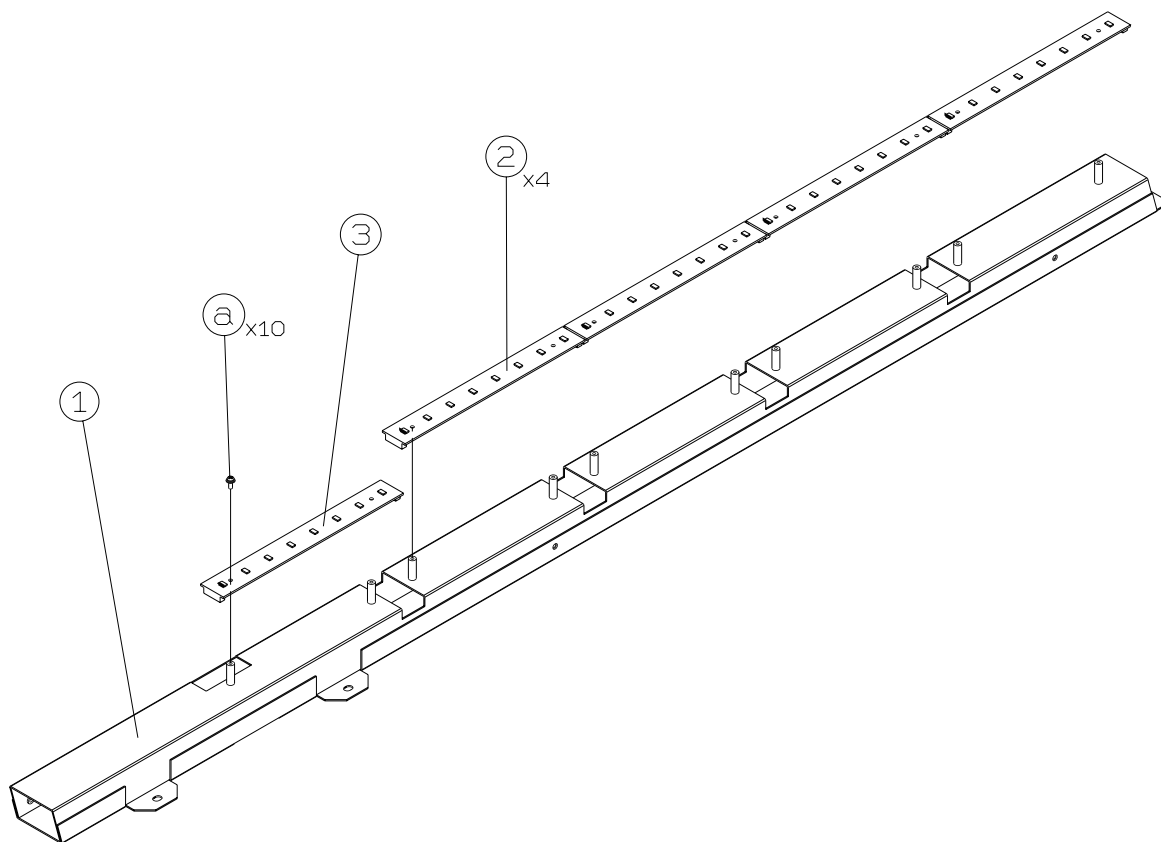
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112651000000	BOX,SATELLITE(L)		1	
2	112003340000	CASTER		2	
3	112651340000	COVER,LED LONG		1	
4	112651350000	COVER,LED MIDDLE		1	
5	112651360000	COVER,LED SHORT		1	
6	112701920000	CAP, TOP		3	
7	112772610000	ASS'Y,LED LONG		1	Fig.39参照
8	112772620000	ASS'Y,LED MID(L)		1	Fig.40参照
9	112772630000	ASS'Y,LED SHORT(L)		1	Fig.41参照
10	112651070000	PLATE,DESIGN		1	
11	112629360000	SOCKET,LAMP		2	
12	112537040000	LAMP,LED		1	
13	112537050000	LAMP,LED		1	
14	112651370000	PANEL,LIGHT		1	
15	112650980000	COVER,SATE(L)		1	
16	112650970000	BACK,SATE(L)		1	
17	112651050000	JOINT,SATELLITE(L)		1	
18	112650990000	COVER,JOINT(SATE)		1	
19	112651380000	SHEET,REF LONG		2	
20	112651390000	SHEET,REF MIDDLE		2	
21	112651400000	SHEET,REF SHORT		2	

UNIT,SATELLITE(L)(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	M6 × 15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	黒クロメート
b	プラスチック用バインドタッピンねじ	呼4 × 8	6	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4 × 10	42	黒クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4 × 10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	1	クロメート
e	フランジ付き六角ナット	M4	5	クロメート セレイト付
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3 × 8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	黒クロメート
g	フランジ付き六角ナット	M3	4	クロメート セレイト付
h	座金組込み六角穴付きボルト	M6 × 16 SW (2号)	4	クロメート
k	平座金	呼6 D20 T1.6	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.43 ASS'Y, LED MID (R)



ASS'Y,LED MID(R)

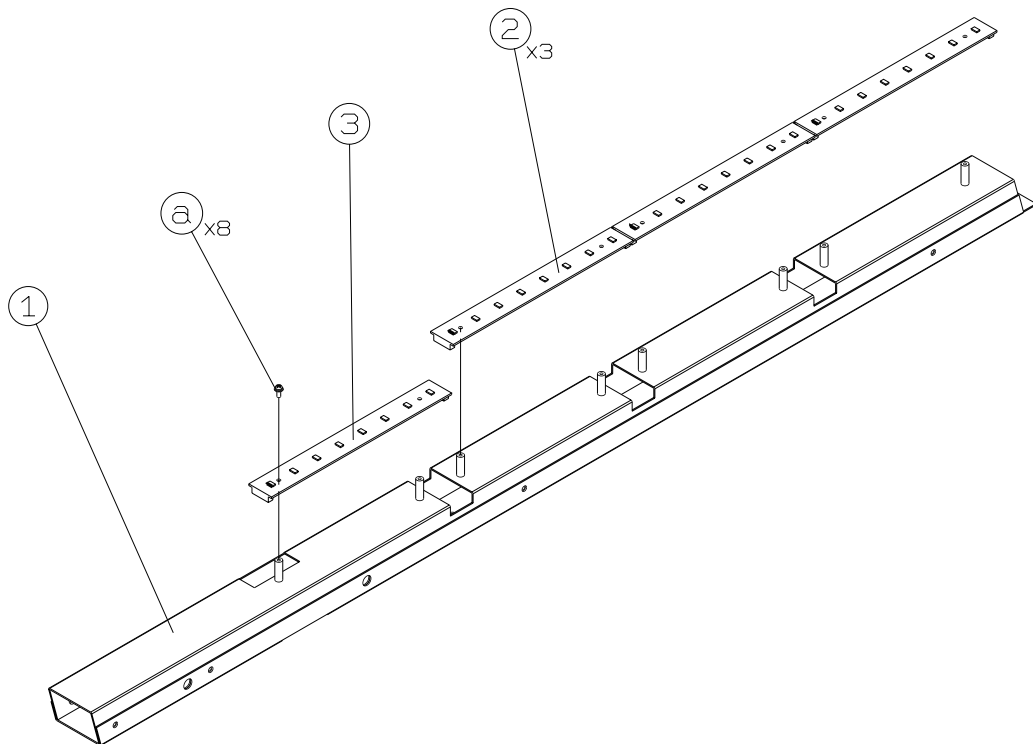
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112651030000	BASE,LED MIDDLE(R)		1	
2	112772590000	UNIT,PCB(L)		4	
3	112772600000	UNIT,PCB(N)		1	

ASS'Y,LED MID(R)(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	10	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.44 ASS'Y, LED SHORT (R)



ASS'Y,LED SHORT(R)

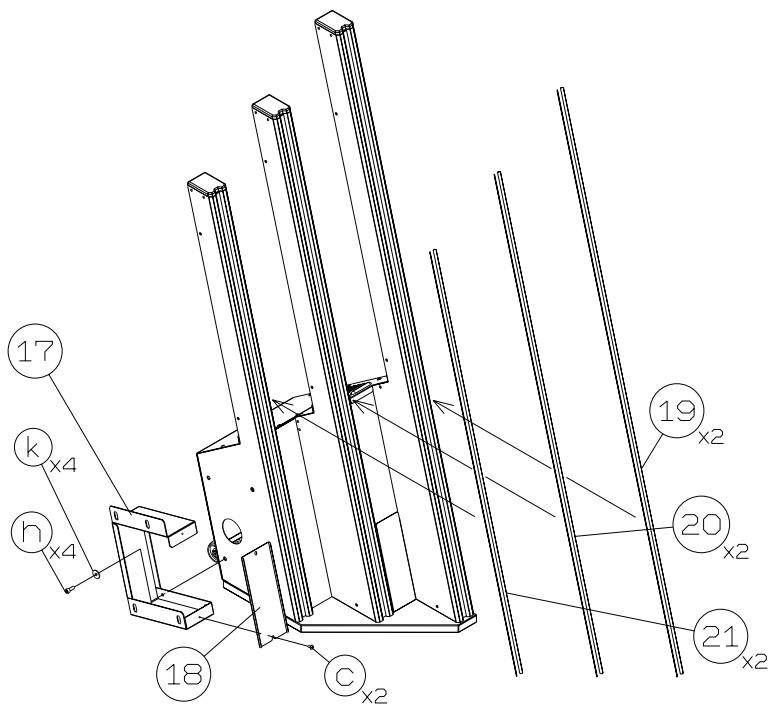
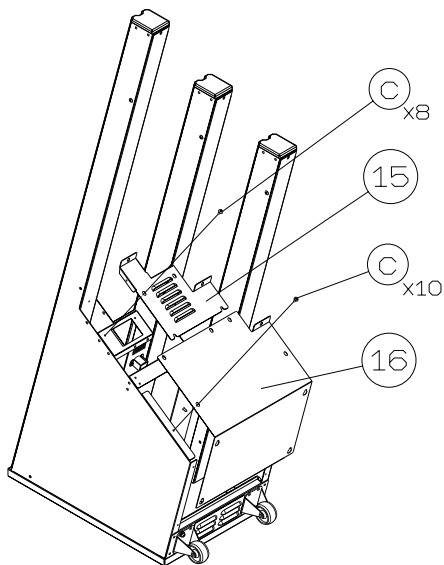
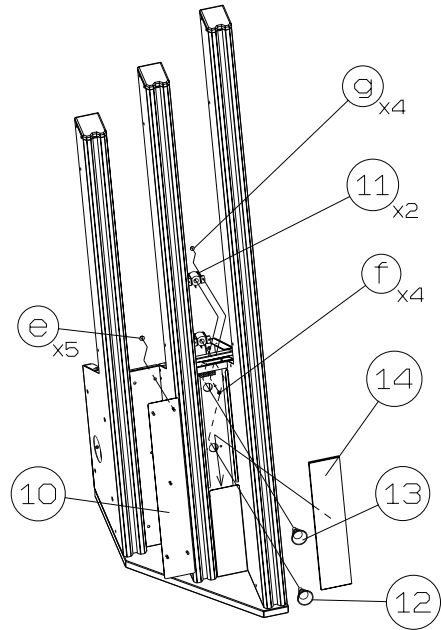
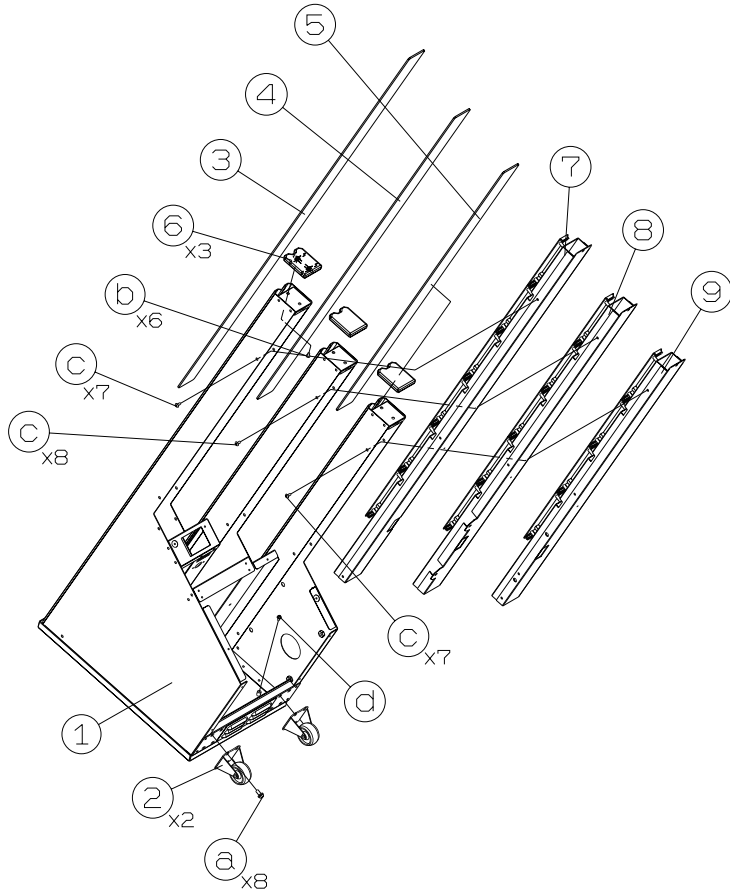
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112651040000	BASE,LED SHORT(R)		1	
2	112772590000	UNIT,PCB(L)		3	
3	112772600000	UNIT,PCB(N)		1	

ASS'Y,LED SHORT(R)(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	黒ロメト

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.45 UNIT, SATELLITE (R)



UNIT,SATELLITE(R)

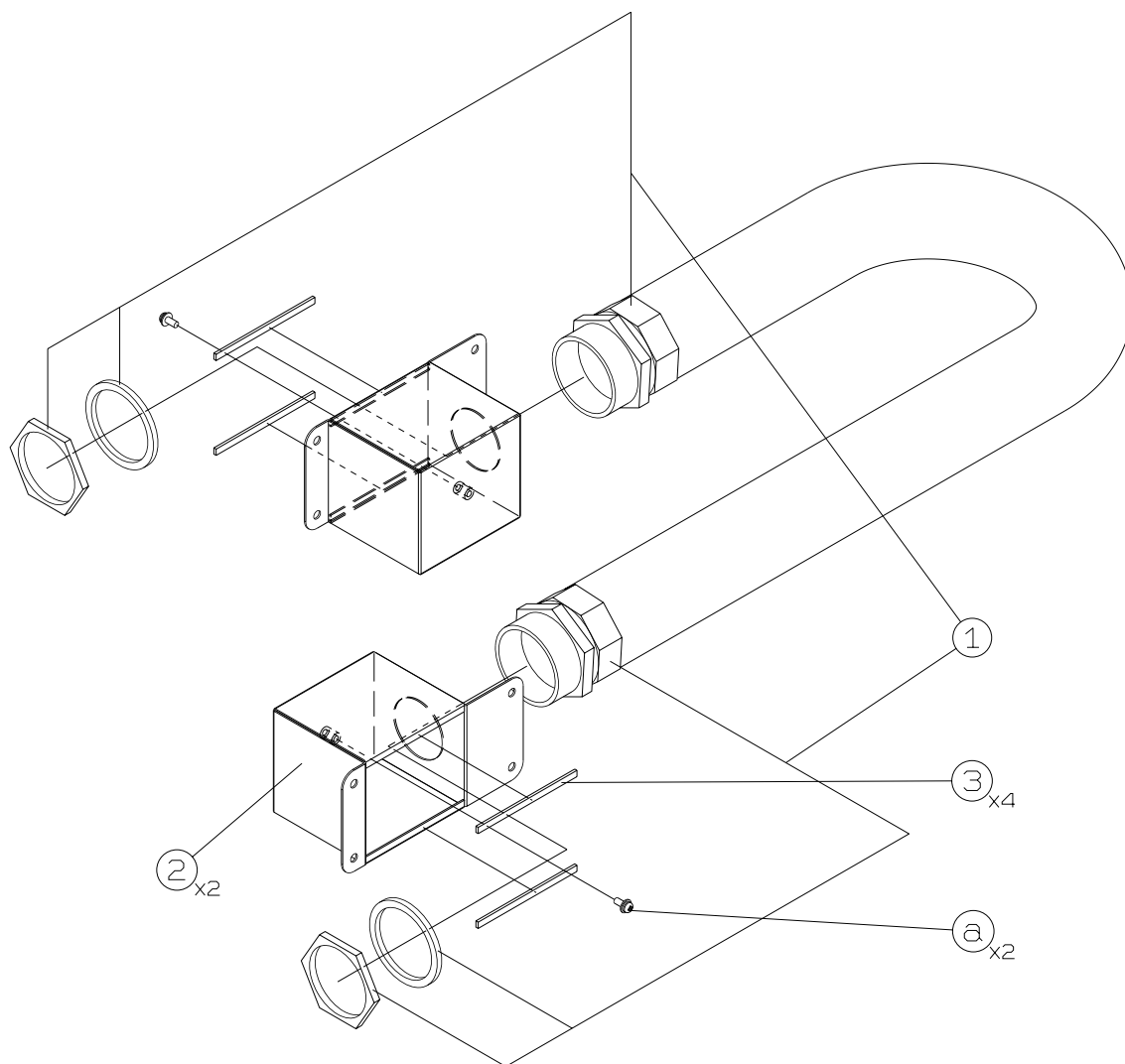
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112650930000	BOX,SATELLITE(R)		1	
2	112003340000	CASTER		2	
3	112651340000	COVER,LED LONG		1	
4	112651350000	COVER,LED MIDDLE		1	
5	112651360000	COVER,LED SHORT		1	
6	112701920000	CAP, TOP		3	
7	112772610000	ASS'Y,LED LONG		1	Fig.39参照
8	112772650000	ASS'Y,LED MID(R)		1	Fig.43参照
9	112772660000	ASS'Y,LED SHORT(R)		1	Fig.44参照
10	112651070000	PLATE,DESIGN		1	
11	112629360000	SOCKET,LAMP		2	
12	112537040000	LAMP,LED		1	
13	112537050000	LAMP,LED		1	
14	112651370000	PANEL,LIGHT		1	
15	112650960000	COVER,SATE(R)		1	
16	112650950000	BACK,SATE(R)		1	
17	112651060000	JOINT,SATELLITE(R)		1	
18	112650990000	COVER,JOINT(SATE)		1	
19	112651380000	SHEET,REF LONG		2	
20	112651390000	SHEET,REF MIDDLE		2	
21	112651400000	SHEET,REF SHORT		2	

UNIT,SATELLITE(R)(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	M6 × 15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	8	黒クロメート
b	プラスチック用バインドタッピンねじ	呼4 × 8	6	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4 × 10	42	黒クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4 × 10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	1	クロメート
e	フランジ付き六角ナット	M4	5	クロメート セレイト付
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3 × 8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	黒クロメート
g	フランジ付き六角ナット	M3	4	クロメート セレイト付
h	座金組込み六角穴付きボルト	M6 × 16 SW (2号)	4	クロメート
k	平座金	呼6 D20 T1.6	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.46 UNIT, TUBE



UNIT, TUBE

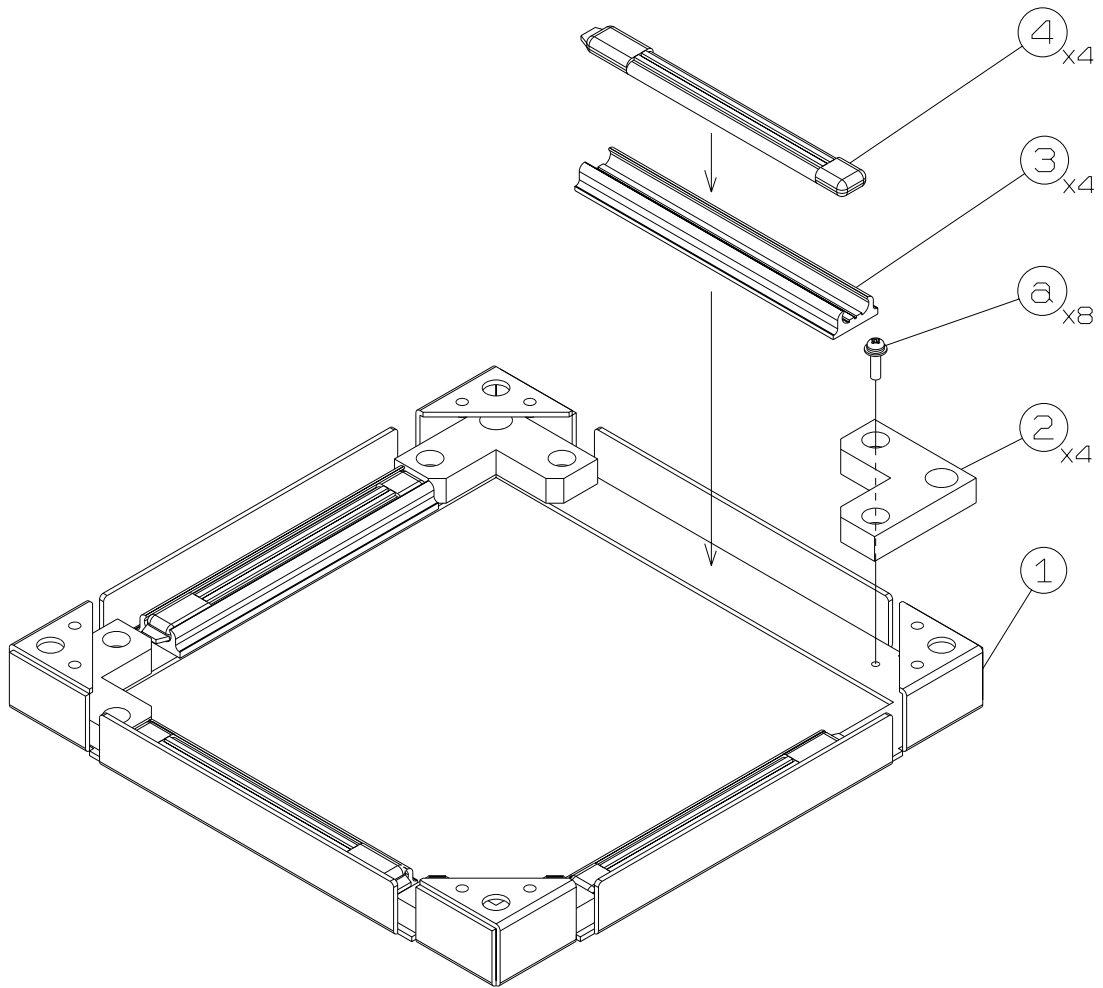
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112678460000	ASS'Y,WIRING(TUBE)		1	
2	112650200000	BOX,CONNECTOR		2	
3	112651220000	SPONGE,TUBE		4	

UNIT, TUBE(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	M4×10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	2	クOMET

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.47 ASS'Y, SWITCH



ASS'Y, SWITCH

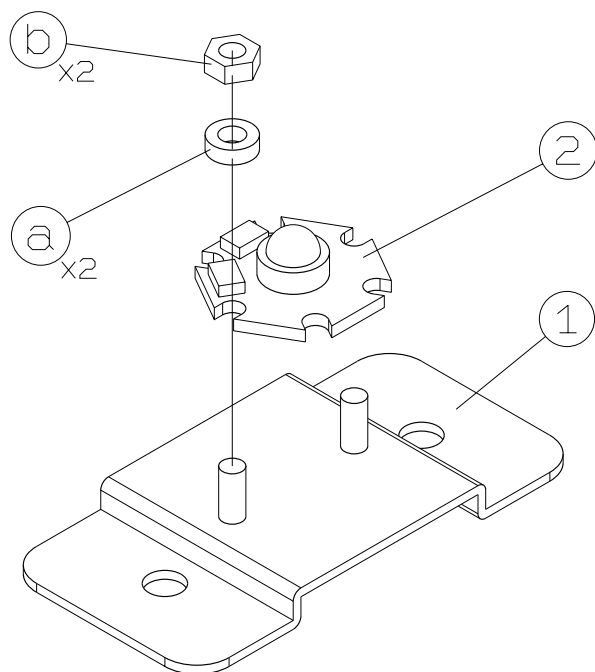
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	000556630000	FRAME, SWITCH		1	
2	000539870000	STOPPER, SWITCH		4	
3	000527570000	CHANNEL, RUBBER		4	
4	000527520000	SWITCH, CABLE		4	

ASS'Y, SWITCH(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	M4 × 15 SW, PW (2号+ミガキ丸)	8	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.48 ASS'Y, LED



ASS'Y,LED

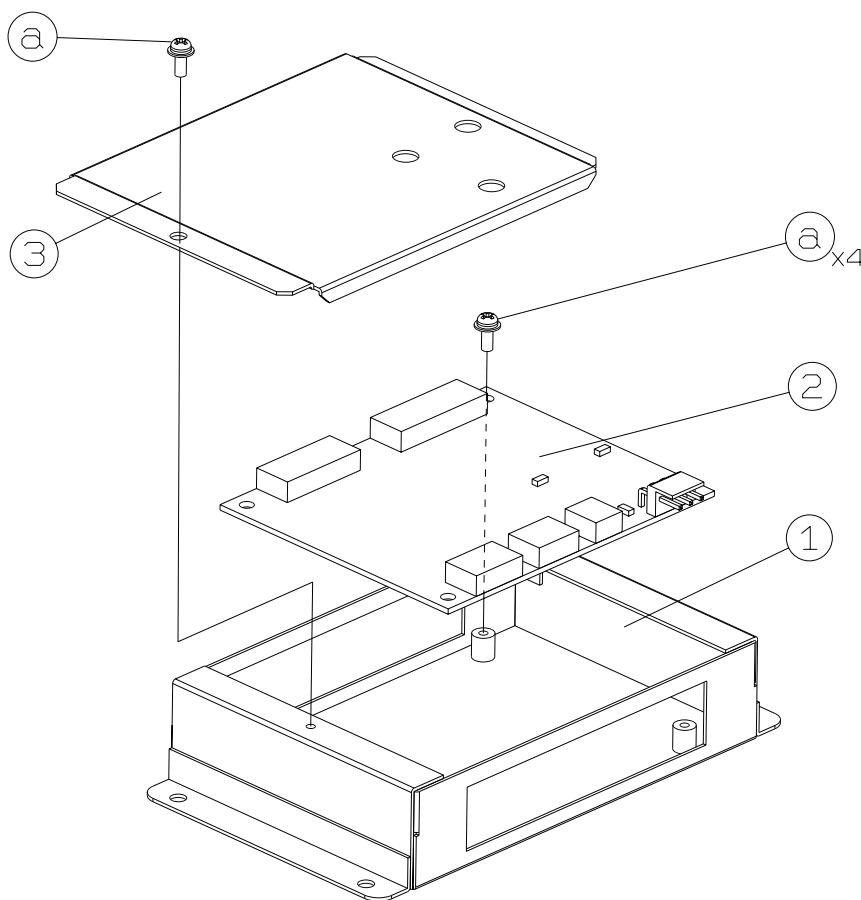
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	110926650000	BRACKET,LED		1	
2	112537540000	HARNESS,LED		1	

ASS'Y,LED(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	スペーサー	C-302	2	ジュラコン
b	六角ナット	M3 (1種)	2	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.49 UNIT, I/O BOX



UNIT,I/O BOX

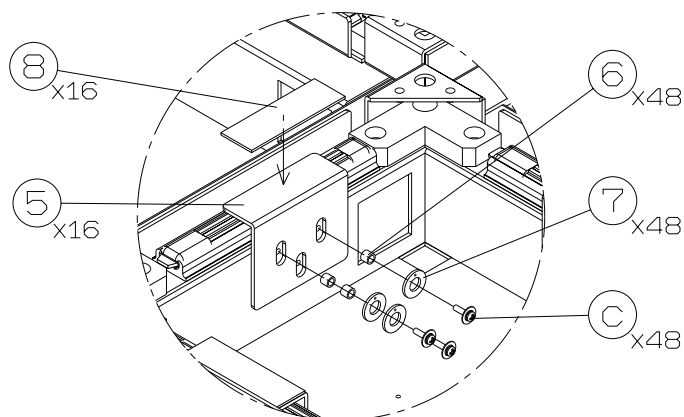
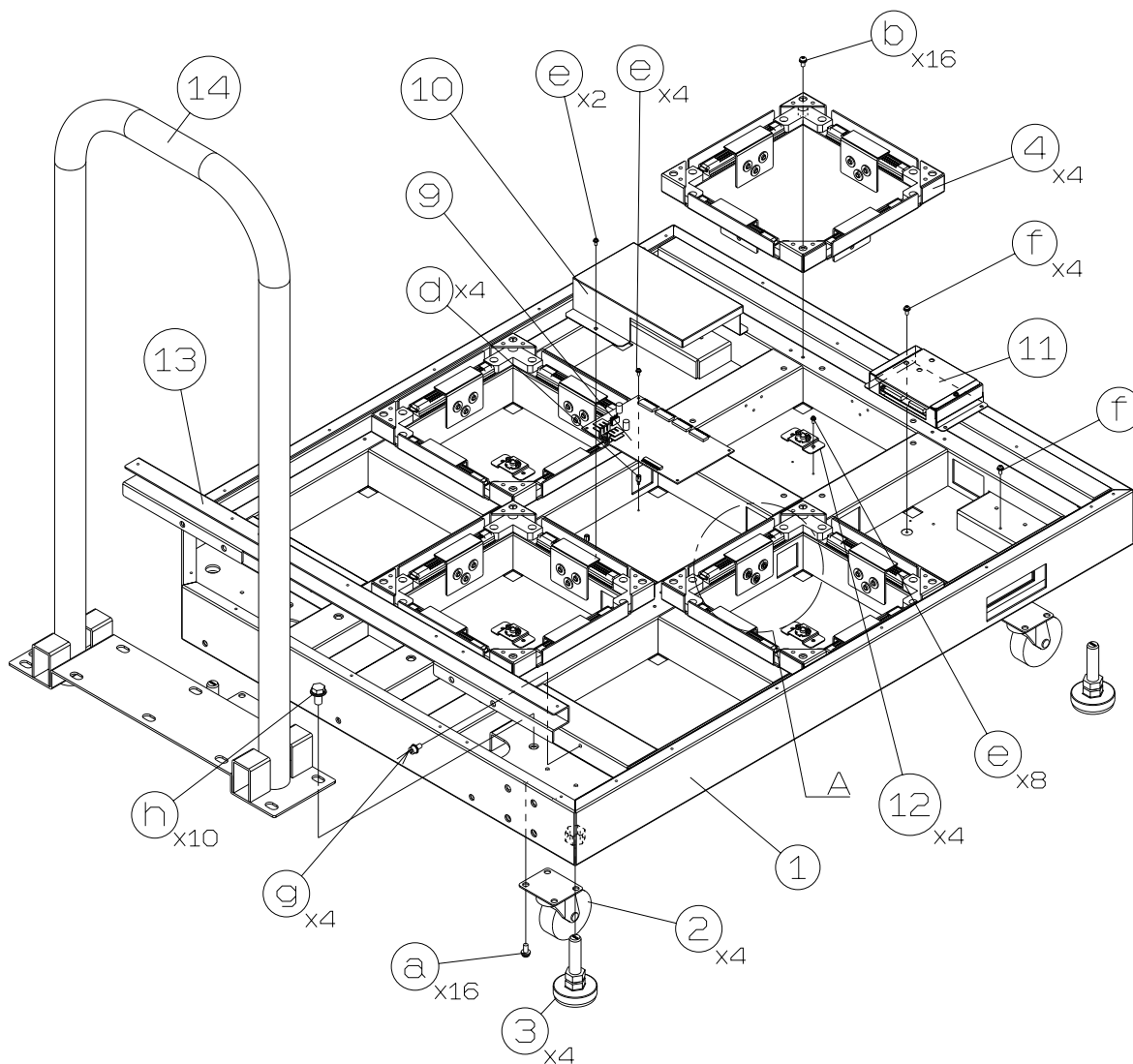
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	003814990000	BOX,PCB IO		1	
2	112522140000	UNIT,PCB(I)		1	
3	003815000000	COVER,PCB IO		1	

UNIT,I/O BOX(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	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	5	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.50 UNIT, STAGE (L) (1/2)



A部詳細図

UNIT,STAGE(L)(1/2)

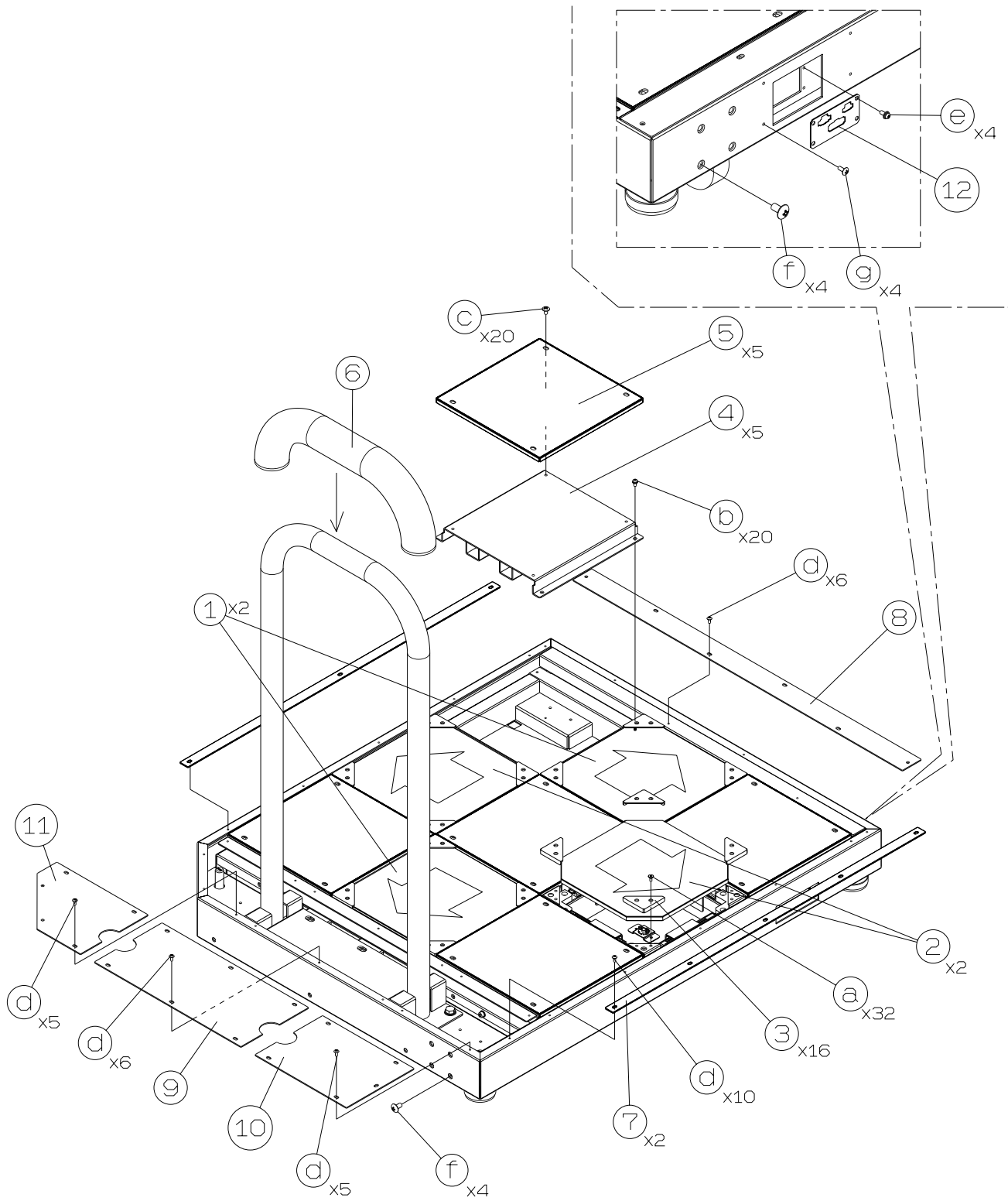
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112778560000	FRAME,MAIN(L)		1	
2	000471560000	CASTER		4	
3	111133060000	ADJUSTER		4	
4	000556710000	ASS'Y,SWITCH		4	Fig.47参照
5	112701880000	BRACKET,SWITCH		16	
6	000537350000	SPACER		48	
7	000536980000	BEARING		48	
8	000527600000	TAPE,SPONGE		16	
9	112522100000	UNIT,PCB(D)		1	
10	112650820000	COVER,PCB		1	
11	112668360000	UNIT,I/O BOX		1	Fig.49参照
12	112668350000	ASS'Y,LED		4	Fig.48参照
13	000540350000	BRACKET,COVER		1	
14	112701910000	PIPE,FRAME		1	

UNIT,STAGE(L)(1/2)(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	M6×15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	16	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5×10 SW,PW (2号+小型丸)	16	クロメート
c	十字穴付きTPなべ小ねじ	M4×8	48	クロメート
d	スペーサー	BS-308E	4	ジュラコン
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3×8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	14	クロメート
f	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4×10 SW,PW (2号+小型丸)	5	クロメート
g	座金組込み六角穴付きボルト	M6×12 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
h	座金組込み六角ボルト	M10×20	10	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.51 UNIT, STAGE (L) (2/2)



UNIT,STAGE(L)(2/2)

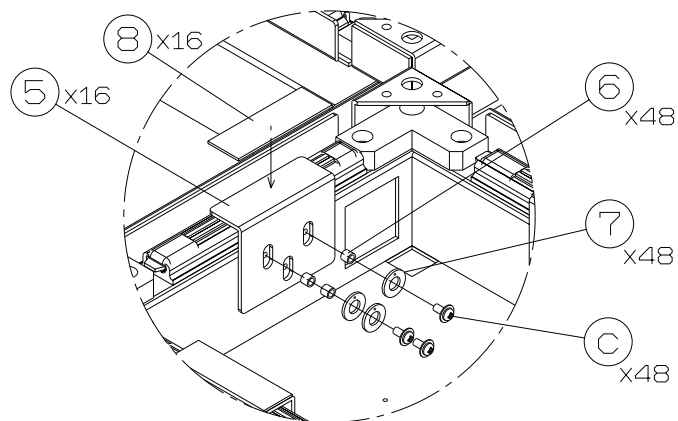
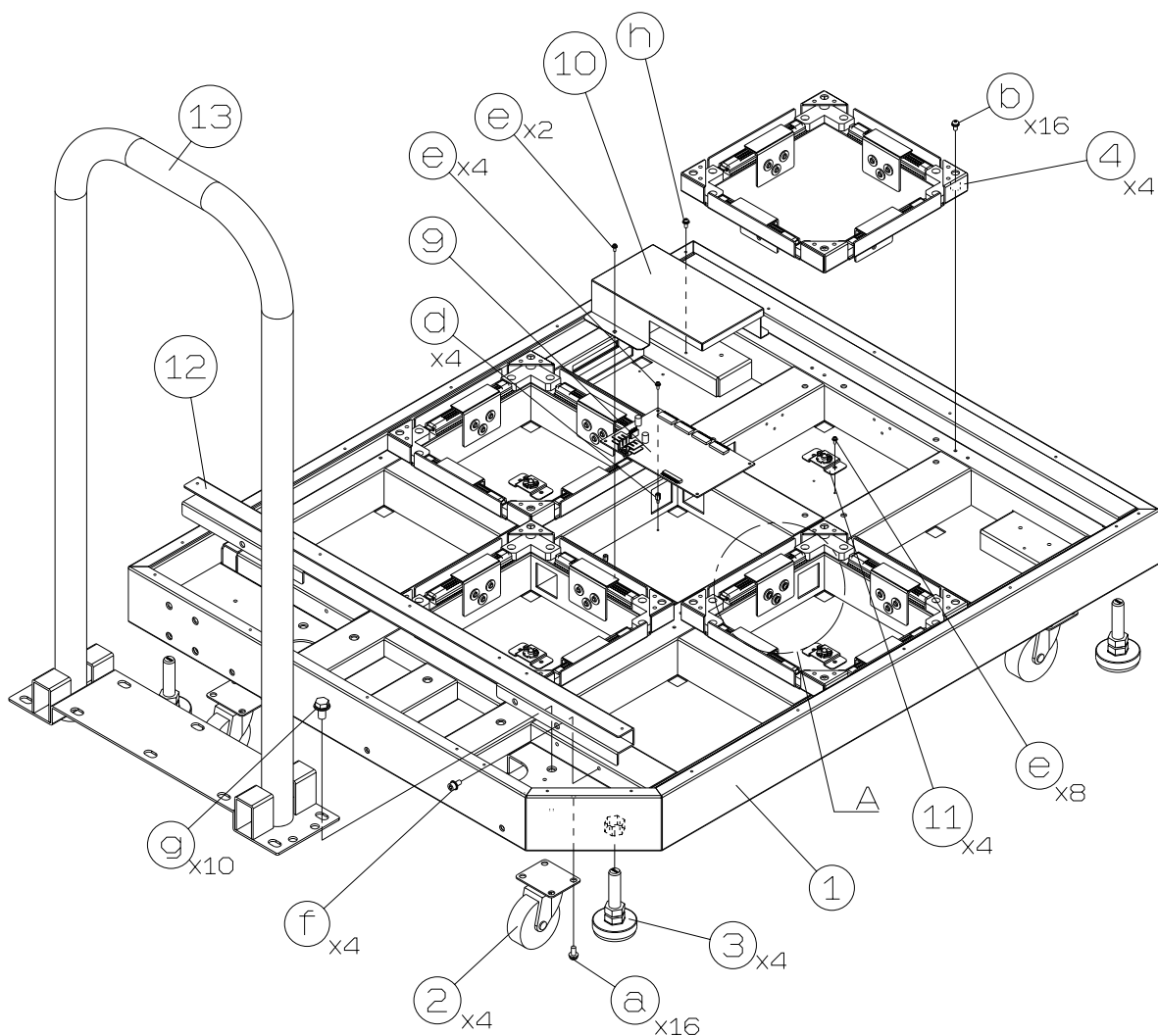
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112651310000	PANEL,SWITCH(A)		2	
2	112651320000	PANEL,SWITCH(B)		2	
3	000540320000	BRACKET,PANEL		16	
4	000557710000	BRACKET,SUPPORT		5	
5	000540330000	BRACKET,PANEL		5	
6	112667370000	COVER,PIPE		1	
7	000527240000	COVER,FRAME		2	
8	000527200000	COVER,FRAME		1	
9	000527250000	COVER,FRAME		1	
10	000527210000	COVER,FRAME		1	
11	000527340000	COVER,FRAME		1	
12	112778570000	PANEL,TUBE(STAGE)		1	

UNIT,STAGE(L)(2/2)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	極低頭ボルト	M6 × 10	32	クロム
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5 × 10 SW,PW (2号+小型丸)	20	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M6 × 10	20	クロム(焼き入れ品)
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4 × 10	32	クロム
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4 × 10 SW,PW (2号+小型丸)	4	クロメート
f	十字穴付きトラス小ねじ	M8 × 15	8	黒クロメート
g	十字穴付きトラス小ねじ	M4 × 10	4	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.52 UNIT, STAGE (R) (1/2)



A部詳細図

UNIT,STAGE(R)(1/2)

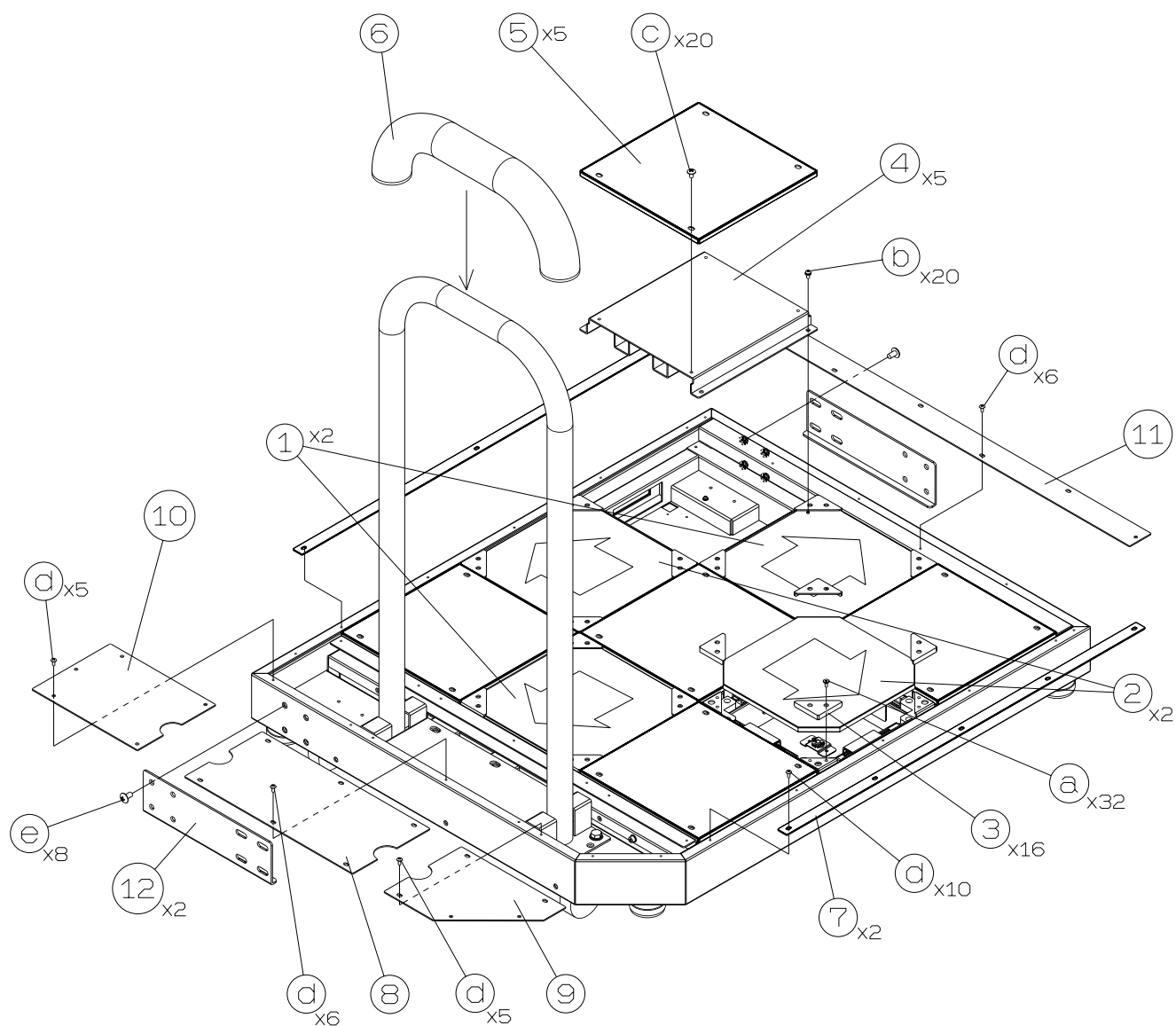
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112738510000	FRAME,MAIN(R)		1	
2	000471560000	CASTER		4	
3	111133060000	ADJUSTER		4	
4	000556710000	ASS'Y,SWITCH		4	Fig.47参照
5	112701880000	BRACKET,SWITCH		16	
6	000537350000	SPACER		48	
7	000536980000	BEARING		48	
8	000527600000	TAPE,SPONGE		16	
9	112522100000	UNIT,PCB(D)		1	
10	112650820000	COVER,PCB		1	
11	112668350000	ASS'Y,LED		4	Fig.48参照
12	000540350000	BRACKET,COVER		1	
13	112701910000	PIPE,FRAME		1	

UNIT,STAGE(R)(1/2)(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	M6 × 15 SW,PW (2号+ミガキ丸)	16	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5 × 10 SW,PW (2号+小型丸)	16	クロメート
c	十字穴付きTPなべ小ねじ	M4 × 8	48	クロメート
d	スペーサー	BS-308E	4	ジュラコン
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3 × 8 SW,PW (2号+ミガキ丸)	14	クロメート
f	座金組込み六角穴付きボルト	M6 × 12 SW,PW (2号+ミガキ丸)	4	クロメート
g	座金組込み六角ボルト	M10 × 20	10	クロメート
h	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4 × 10 SW,PW (2号+ミガキ丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.53 UNIT, STAGE (R) (2/2)



UNIT,STAGE(R)(2/2)

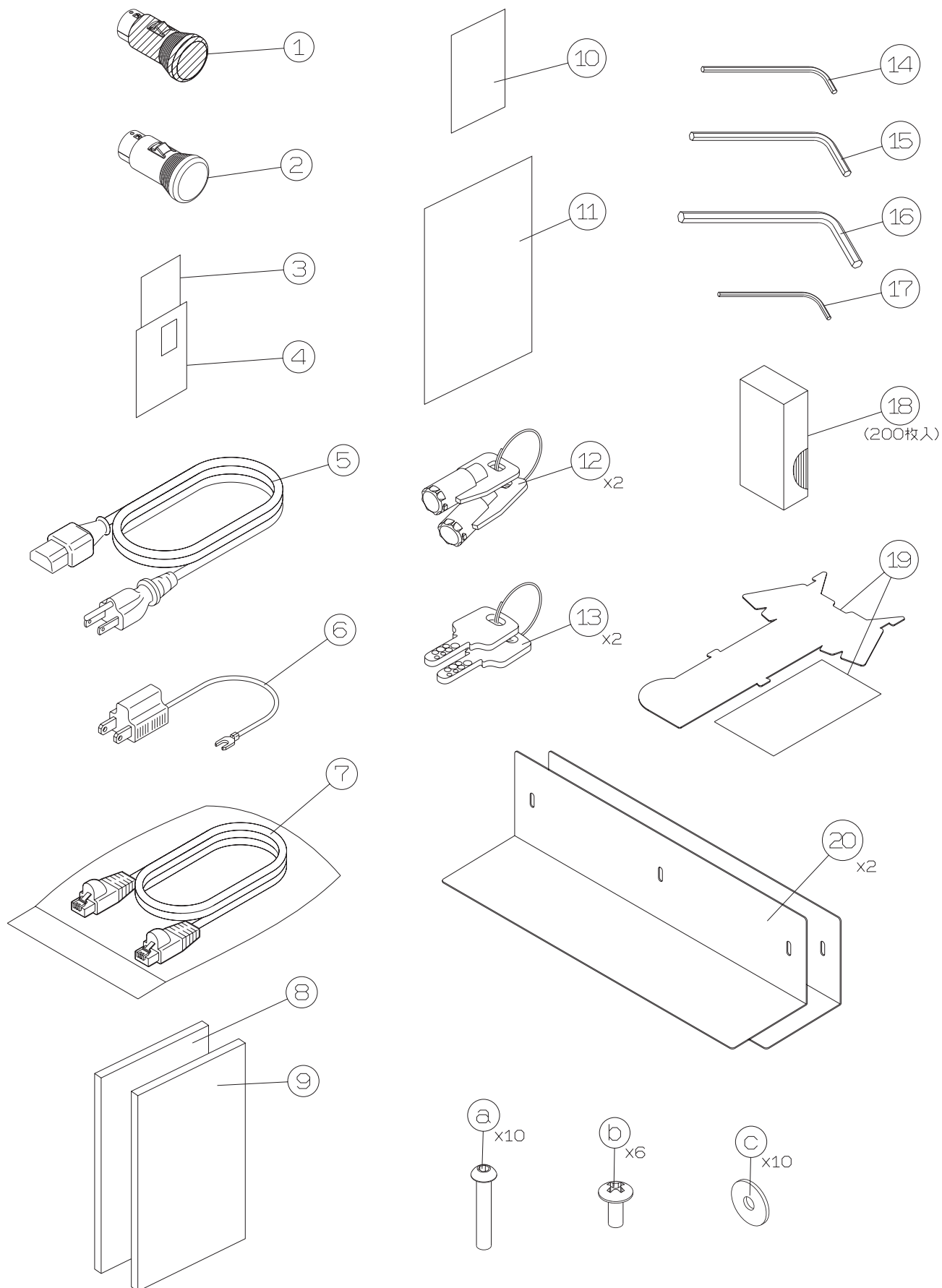
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	112651310000	PANEL,SWITCH(A)		2	
2	112651320000	PANEL,SWITCH(B)		2	
3	000540320000	BRACKET,PANEL		16	
4	000557710000	BRACKET,SUPPORT		5	
5	000540330000	BRACKET,PANEL		5	
6	112667370000	COVER,PIPE		1	
7	000527240000	COVER,FRAME		2	
8	000527250000	COVER,FRAME		1	
9	000527230000	COVER,FRAME		1	
10	000527260000	COVER,FRAME		1	
11	000527310000	COVER,FRAME		1	
12	112650840000	JOINT,FRAME		2	

UNIT,STAGE(R)(2/2)(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	極低頭ボルト	M6 × 10	32	クロム
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M5 × 10 SW,PW (2号+小型丸)	20	クロメート
c	十字穴付きトラス小ねじ	M6 × 10	20	クロム(焼き入れ品)
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4 × 10	32	クロム
e	十字穴付きトラス小ねじ	M8 × 15	8	黒クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■FIG.54 UNIT, ATTACHMENT



UNIT,ATTACHMENT

No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,SECU.PLUG(B)		1	
2		UNIT,SECU.PLUG(W)		1	
3		BOOK,WARRANTY		1	保証書
4		BAG,WARRANTY		1	保証書袋
5	001267400000	CORD,POWER		1	
6	000314830000	ADAPTER		1	
7	112472750000	CABLE,LAN	10m	1	
8	112812710000	BOOK,MANUAL		1	取扱説明書
9	112639990000	BOOK,MANUAL		1	設置説明書
10	112617510000	LABEL,COIN		1	
11	111938140000	SHEET,LICENSE		1	
12	000974240000	LOCK		2	キー2個+シリンダー
13	002652030000	LOCK		2	キー2個+シリンダー
14	111836680000	WRENCH,HEX KEY		1	B2
15	111834980000	WRENCH,HEX KEY		1	B3
16	111836700000	WRENCH,HEX KEY		1	B4
17	112629540000	WRENCH,HEX KEY		1	B1/16inch
18	112617470000	SHEET,INSTRUCTION		200	
19	112617480000	ASS'Y,POP/STAND		1	
20	000540420000	BRACKET,SUPPORT		2	

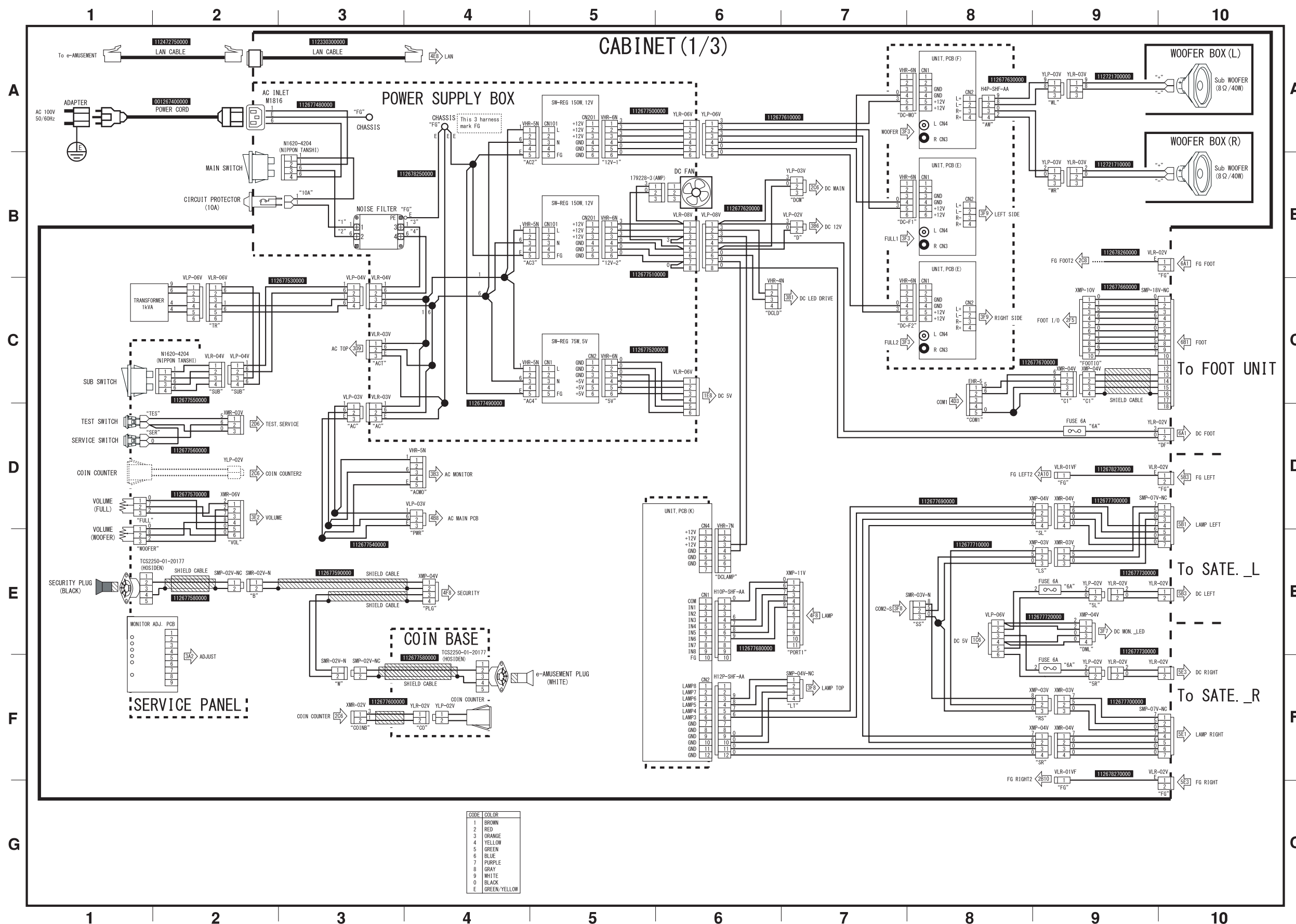
UNIT,ATTACHMENT(ネジ・補材)

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付きボタンスクリュー	M6 × 35	10	黒クロメート
b	十字穴付きトラス小ねじ	M6 × 15	6	クロム
c	平座金	呼6 D20 T1.6	10	黒クロメート

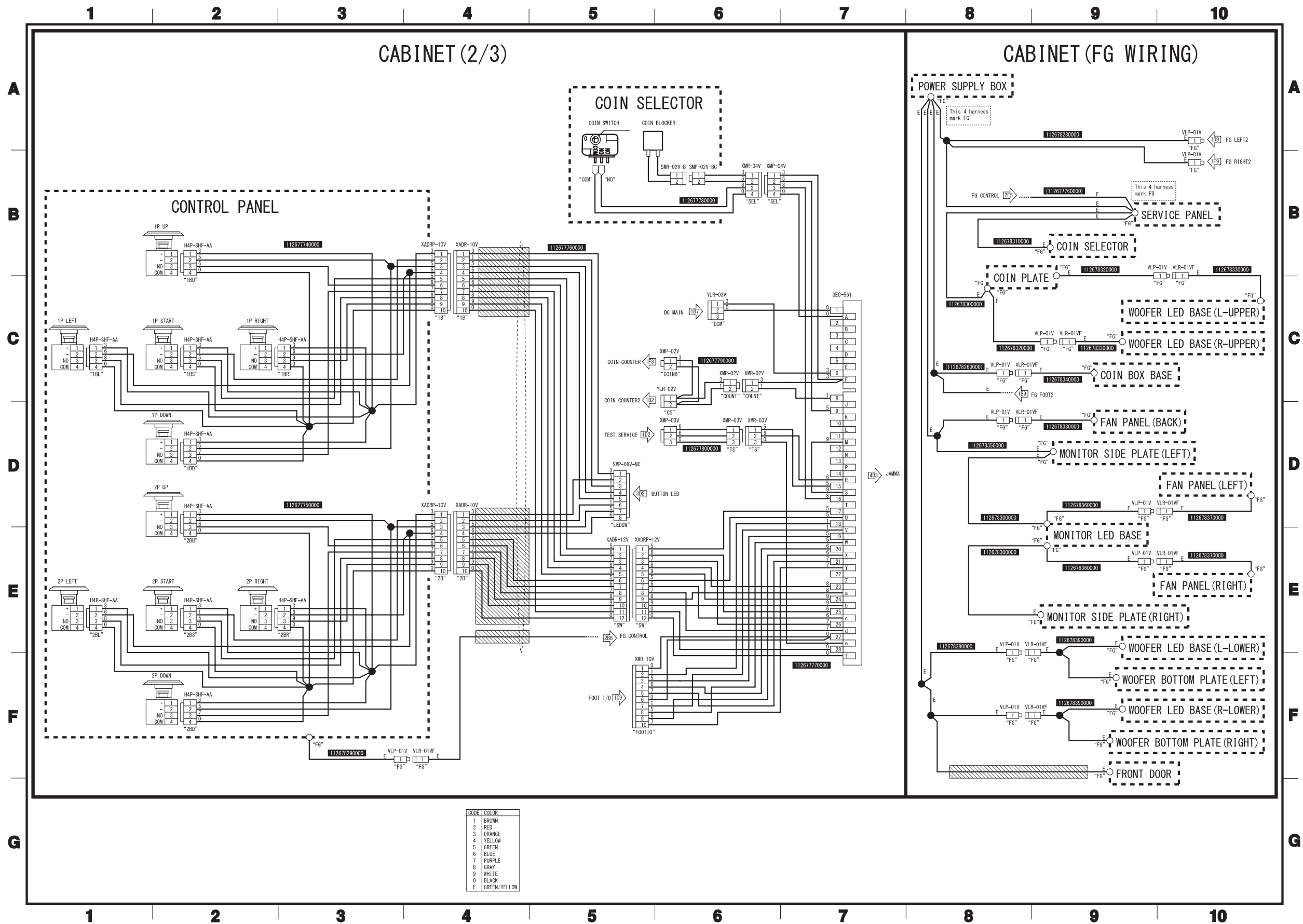
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

配線図

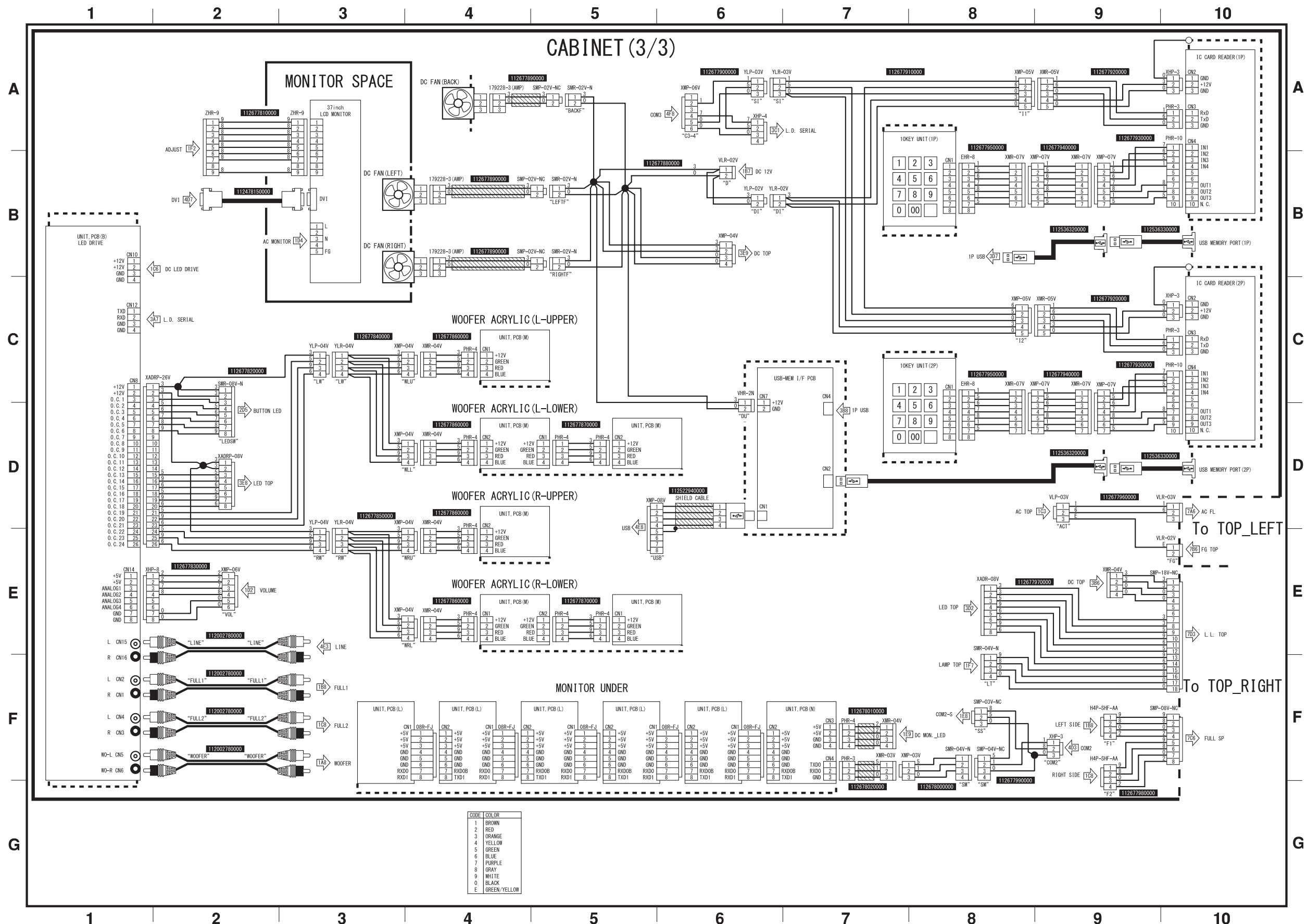
1/7



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



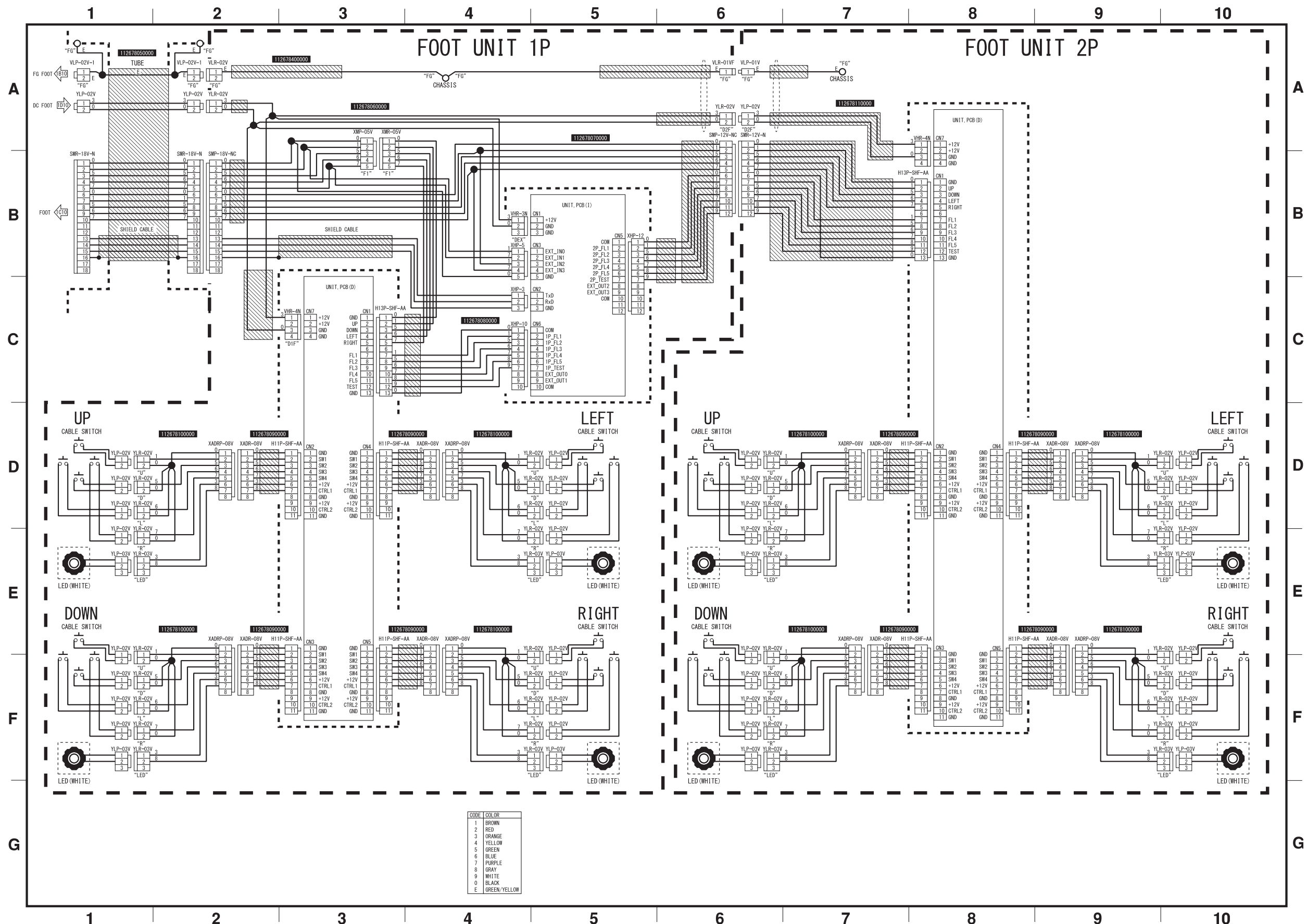
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



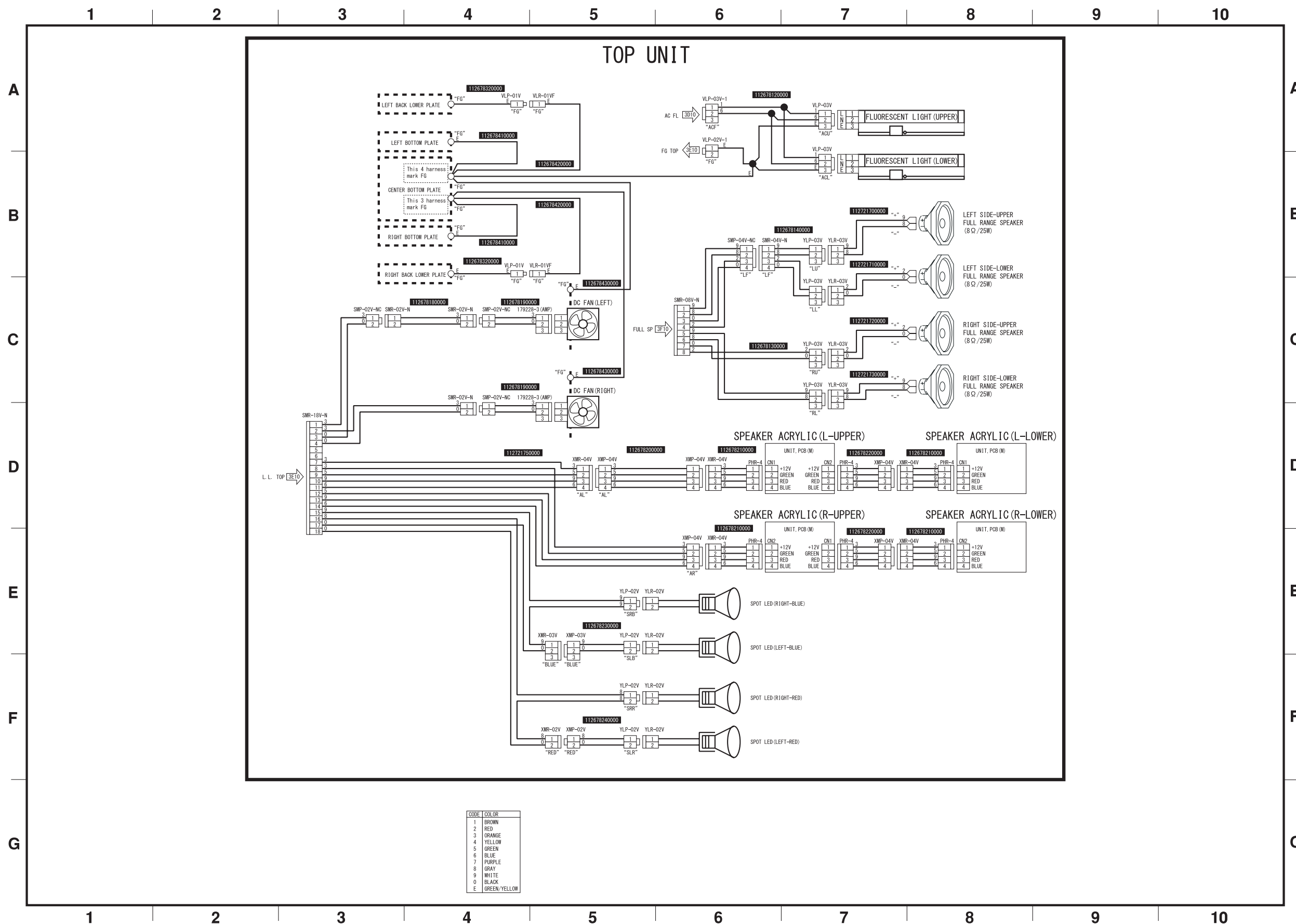
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

あ		は	
アースバンド	29	ハードディスク内のデータ内容のチェック	62
遊びかた	42	廃棄について	13
アフターサービス窓口	245	搬入、設置寸法について	21
営業終了時刻の設定	65	部材一覧	26
エラーコード・メッセージ	161	付属品	28
音量調整ノブ	38	本体の大きさ	20
か		本体の重さ	20
画面表示の確認	60	本体の消費電力	20
カラー表示の確認	61	ま	
グローランプ	123	メンテナンスドア	37
警告ラベル	16	モニター調整	84, 85
ゲームに関する設定	65	モニター調整基板	84
コインカウンター	39, 116	ら	
コインカウンター移設部	38	ランキングデータの消去	72
コインカウンターの移設	116	A	
コイン集計		ALL FACTORY SETTINGS	80
時間別	77	B	
プレー状況	78	BOOKKEEPING	74
曜日別	77	C	
1週間分	75	CLOCK	79
52週間(1年間)分	76	COIN OPTIONS	67
コインセレクター	120	COLOR CHECK	61
コインドア	39	D	
コインに関する集計データの表示	74	DIP SWITCH CHECK	63
コインに関する設定	67	E	
コインボックス	39	e-AMUSEMENT サービス	2
さ		e-AMUSEMENT サービスの利用確認	111
サーキットプロテクター	148	e-AMUSEMENT PASS	32
サービスパネル	38	e-AMUSEMENT PASS の状態確認	56
サービスボタン	38	e-AMUSEMENT の ON/OFF 設定	69
サウンドに関する設定	64	e-AMUSEMENT プラグ(白色)	103
サブ電源スイッチ	38	EVENT MODE	83
時刻設定	79	F	
システムに関する情報	82	FOOT PANEL CHECK	53
出荷時の設定に戻す(すべてのテストモード)	81	G	
主電源スイッチ	36	GAME OPTIONS	65
消耗部品	246	い	
製造番号	26	IC CARD CHECK	56
セキュリティプラグ(黒色)	106	IC カードリーダーの作動確認	56
セルフテスト	46	INPUT CHECK	52
装飾部材	164	I/O CHECK	51
た		L	
通風孔	90, 99	LAMP CHECK	54
低音調整ノブ	38	LAN ケーブルの接続	109
テストボタン	38	LICENSE NO.	26
テストモードの起動方法	47		
テストモードの終了方法	47		
10KEY CHECK	58		
電源インレット	36		
電源ユニット	36		
電源ユニットカバー	36		
店舗内大会用の設定	83		
ドライバー	29		
な			
ネットワークに関する設定	69		
ネットワークの通信状態の確認	69, 70		

M

MAIN MENU 49

N

NETWORK CHECK 70

NETWORK OPTIONS 69

R

RANKING DATA 72

ROM CHECK 62

S

SCREEN CHECK 60

SERIAL NO. 26

SOUND OPTIONS 64

SYSTEM INFORMATION 82

U

USB MEMORY CHECK 59

USBメモリスロットの設定 73

アフターサービスについて

保証について

■ 保証書をご確認ください(保証書は本体の保護袋にはり付けています)

保証書は所定事項の記入をご確認後、保証規定の内容をよくお読みになり、大切に保管してください。

保証期間は保証書に明示した期間です。

■ 修理を依頼されるときは

アフターサービス窓口にご依頼ください。

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

■ 保証期間中の修理について

アフターサービス窓口にご連絡ください。

保証書の記載事項にしたがって、修理いたします。

■ 保証期間終了後の修理について

アフターサービス窓口にご相談ください。

修理により性能が維持できる場合は、ご要望により有料で修理いたします。

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

アフターサービス窓口について

当社では万が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



携帯・PHS OK

0120-170-573

※携帯・自動車電話・PHSからご利用いただけます。

営業時間 09:00 ~ 20:00

FAX. 046 - 256 - 3418

部品の保有期間について

当社では本製品の補修用性能部品(製品の機能を維持するために必要な部品)を、製造打ち切り後最低5年間保有しています。

この部品保有期間を修理可能の期間とさせていただきます。

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

消耗部品一覧

部品名	部品番号
蛍光ランプ	002165330000
グローランプ	000066000000
コインセレクターのマイクロスイッチ	111718820000
スタートボタン	112537020000
上ボタン、下ボタン、右ボタン、左ボタン	112537030000
ボタンホルダー	112631650000

消耗部品のご購入はアフターサービス窓口にお申し付けください。

e-AMUSEMENT情報サービス

www.eamuse.konami.fun

e-AMUSEMENTをご契約いただいた店舗様へ情報提供する専用サイトです。
取扱説明書・本体1/100図面・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
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
オペレーター様向けの情報を掲載しております。