

ポリスコード

ポリスコード

設置・運営・ゲーム設定・メンテナンス

取扱説明書

GQXIF-JA



- 取り扱いを誤ると故障や事故の原因となるので、本書をよく読み、十分に理解した上で使用する。また、本書の記載内容を守る
- 本書が必要になったとき、すぐに利用できるよう保管しておく

はじめにお読みください

本書は「ボラリスコード(GQXIF-JA)」を安全に使用するための注意事項や製品情報・運営時のゲーム設定・メンテナンス・トラブル対処などについて説明しています。

部品図・配線図について

本書には本製品の部品図・配線図は付属しておりません。本製品の部品図・配線図をご覧になりたい場合は、「KONAMI ORDER PORTAL」より最新版をダウンロードしてご覧ください。

・部品図
・配線図

はこちらから！

KONAMI ORDER PORTAL

www.orderportal.konami.jp/am/shop/

※当社が発行するユーザー ID とパスワードが必要です。
(当社販売担当にお問い合わせください)



製品情報など

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

はじめに

製品について 4

安全上のご注意 5

 ・ 通常運営のとき 6

 ・ 点検・メンテナンスのとき 7

 ・ 設置・移動・運搬のとき 8

警告表示の位置 10

使用上のご注意 11

 ・ 本書・警告ラベルについて 11

 ・ 廃棄するとき 11

各部の名前 12

電源の入れかた 14

運営

遊びかた 15

 ・ ゲームシステム 15

 ・ ゲームモードについて 16

 ・ ヘッドホン接続時の音量調節 17

 ・ オフィシャルウェブサイトについて 17

 ・ PC・スマートフォン向けサービスについて 17

設定

テストモードとゲーム設定 18

 ・ テストモードの起動と終了 18

 ・ テストモードの内容 18

 ・ 各項目と設定 21

設置

メンテナンス担当者・技術者向け

設置の前に 60

 ・ 部材・付属品を確認する 60

 ・ 工具などを準備する 61

 ・ 設置に必要なスペース 61

 ・ 本体の運搬について 62

 ・ 組み立て・設置エリアを設ける 63

設置 64

 ・ サブモニターユニットを取り付ける 64

 ・ ステージユニットを取り付ける 72

 ・ ケーブル類を接続する 73

 ・ e-amusementサービスの利用確認を行う 74

メンテナンス

メンテナンス担当者・技術者向け

日常の点検 75

 ・ 点検内容 75

日常のお手入れ 76

 ・ お手入れのしかた 76

部品の交換 79

 ・ 部品交換の準備と確認 79

 ・ ボタンスイッチの交換 80

 ・ フェーダーセンサーの交換 84

 ・ ヘッドホンジャックの交換 87

 ・ コインセレクターの交換 89

 ・ PCBユニットの交換 90

コイン集計機器の接続 93

モニター調整 94

 ・ モニター調整のしかた 94

 ・ 調整メニュー一覧 95

故障かな？

正常に作動しないとき 96

 ・ ヒューズが切れた時の対処 98

ネットワークに関する確認ポイント 99

エラーコード・メッセージ一覧 100

e-amusement participationについて 102

 ・ サービスについてのエラー 102

 ・ ソフトウェアのバージョンが適合しない場合 102

 ・ ゲーム機が稼働できない場合 103

 ・ ネットワークに何らかの問題があった場合 103

付属資料

e-amusement pass 104

 ・ e-amusement pass とは 104

 ・ 特徴と取り扱い 105

 ・ e-amusement pass カードについて 105

PASELI 106

 ・ 店舗が行うこと 106

 ・ プレーヤーが行うこと 106

 ・ PASELIチャージ機について 106

 ・ PASELIカードについて 107

知的財産権 108

仕様 109

 ・ 外形寸法 109

 ・ 仕様 109

アフターサービスについて 110

 ・ 保証について 110

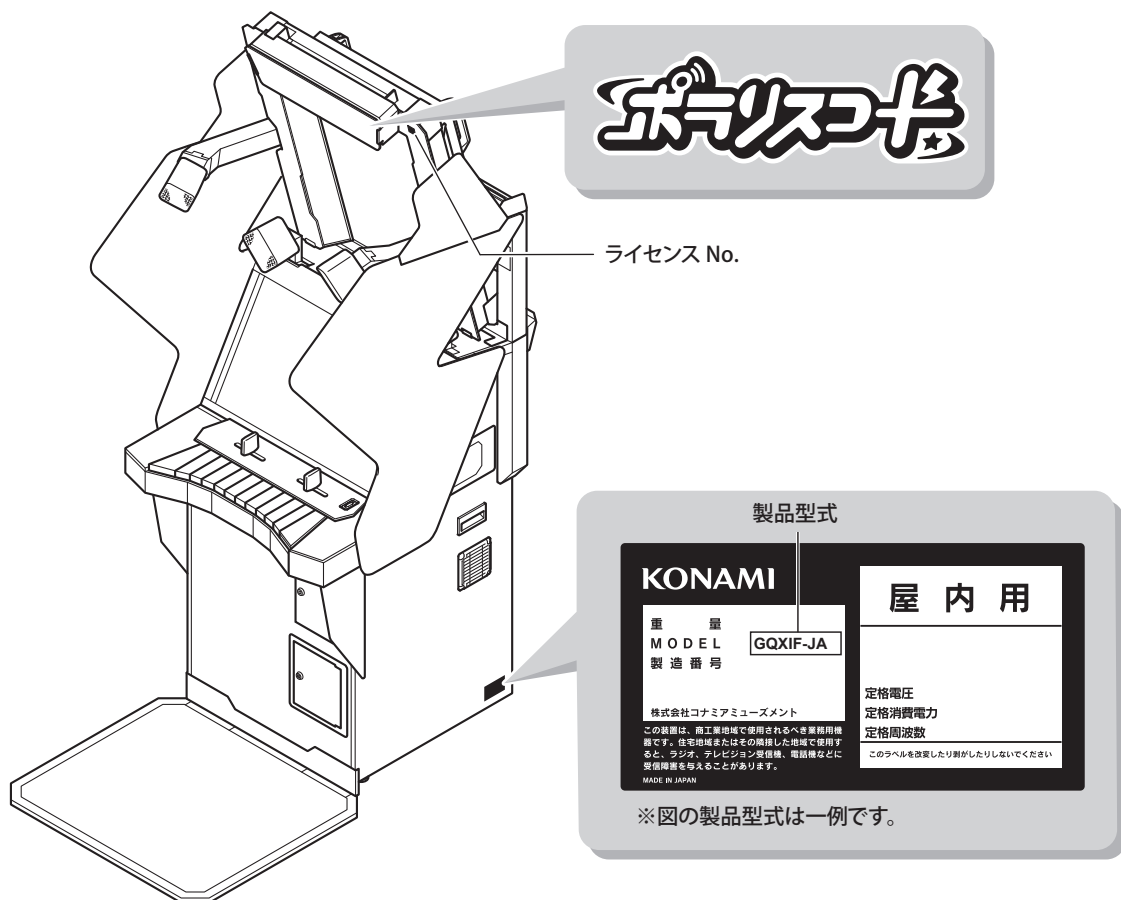
 ・ アフターサービス窓口について 110

 ・ 補修用性能部品の保有期間について 111

 ・ 消耗部品 111

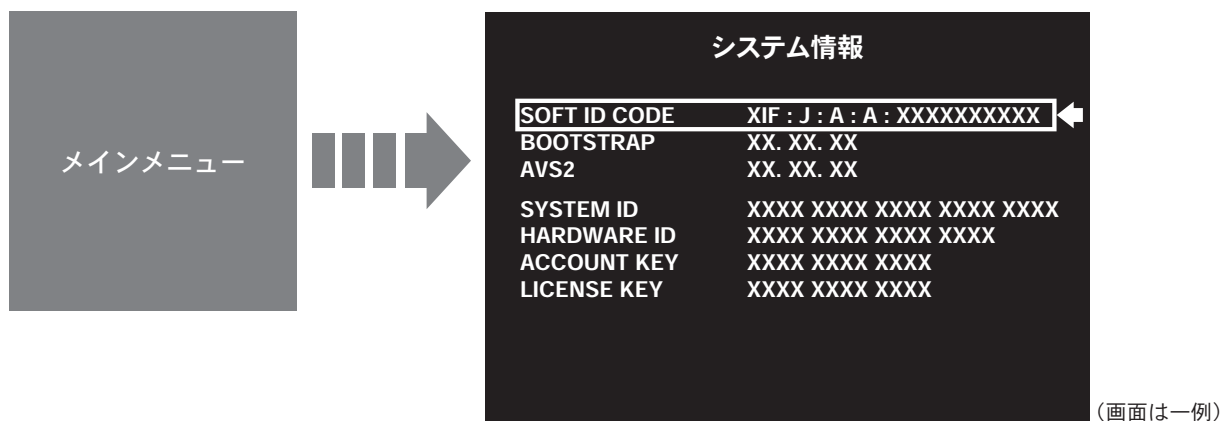
製品について

製品商標と型式の見かた



ソフトウェアバージョンの見かた

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





ソフトウェアバージョンは出荷時期やアップデートなどで変わる場合があります。






安全上のご注意

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

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

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

● 本書や本体に使われている図記号の種類は次の通りです。

 してはいけない「禁止」内容	 必ず実行していただきたい「強制」内容
 感電注意（本体表示）	 高温注意（本体表示）
 気をつけていただきたい「注意喚起」内容	

● 本製品の取扱者は次の通りです。

店舗運営者

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

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

店舗メンテナンス担当者

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

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

技術者

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

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

通常運営のとき



警告



電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
(感電の原因)



電源プラグは、コードを持って抜かない
(コード破損による漏電事故・火災の原因)



万一異常があるときは、直ちに電源を切り、電源プラグを抜いて、使用を中止する

(そのまま使うと、火災・事故・感電の原因)
・電源コード、電源プラグが損傷したとき。
・煙が出る、異臭・異音がするなど。
・使用中止後、アフターサービス窓口にご連絡ください。



電源プラグは、月1回以上点検する

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



注意



本体に衝撃を与えない

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



タッチパネルの表面や周囲に塗装をしたり、指定以外のシールなどを貼らない

(正常にゲームができなくなったり、故障の原因)



本体の開閉部を開けたときは、荷重や衝撃を加えない

(開閉部の変形・破損の原因)



通気口をふさがない

(故障の原因)



使用中はe-amusement pass読み取り部から電波が出ています

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



モニターは適切な状態で運営する

(ちらつき・ひずみがあるままプレーすると、プレーヤー・周囲の人の体調不良・めまい・頭痛などの原因)



電源を入れ直すときは、切ってから10秒以上経過後に行う

(PCBユニットの故障の原因)



プレーヤーには、次のことを周知する

(事故・病気の誘発・重症化の原因)
・ゲーム機に登る・たたく・よりかかる行為をさせない。
・幼児を監視するよう保護者に呼びかける。
・次の方はプレーしないでください。
・音・光・映像などの刺激で、筋肉のけいれん・意識の喪失などを経験した。またはそのおそれがある。

点検・メンテナンスのとき



警告



技術者以外は背面扉を開けない
(事故・感電の原因)



背面扉を開けたときは、本体内部を不用意に触らない
(事故・感電・やけど・けがの原因)



本書に記載のない箇所の分解・修理・各種設定・改造はしない
(火災・作動不良・故障の原因)

- ・修理などは、アフターサービス窓口にご依頼ください。
- ・上記を守らないことによって発生した損害については、当社は一切責任を負いません。



高圧洗浄機などで本体や床を洗浄しない
(本体内部に水が入ると、感電・故障の原因)



電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
(感電の原因)



点検・メンテナンスの内容によっては、電源を切り、電源プラグを抜いて行う
(感電の原因)



背面扉を開けるときは電源を切り、電源プラグを抜く
(事故・感電の原因)



部品や消耗部品を交換するときは、当社指定のものを使う
(火災・故障の原因)



注意



シンナー・ベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤・化学ぞうきんなどは使わない
(本体の変形・破損の原因)

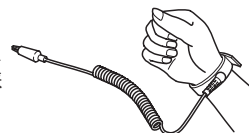
- ・本体内部に入ると、感電・故障の原因にもなります。



電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する
(電気部品の破損の原因)

- ・電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに取り扱うと同時に、静電気による破損を防いでください。また、カーペットなどの上では作業をしないでください。

自本体以外のアース
されている金属に挟
んでください。



長期間ご使用のときは、運営前に各部を点検する
(経年劣化で部品が変形・破損し、プレーヤー・店舗メンテナンス担当者のけがの原因)

- ・部品が変形・破損したときは、直ちに電源を切って使用を中止し、アフターサービス窓口にご連絡ください。

設置・移動・運搬のとき



警告



次のような場所に設置しない

(事故・故障の原因)

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



非常口の近くに設置しない

(災害時に避難できず、死傷の原因)



本体の上や近くに物を置かない

(水分や異物が内部に入り、感電・故障の原因)



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

(規格を外れたり容量を超える接続は、火災・故障の原因)



電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない

(感電の原因)



電源プラグは、コードを持って抜かない

(コード破損による漏電事故・火災の原因)



電源コードには次のことをしない

(漏電事故・火災・感電の原因)

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



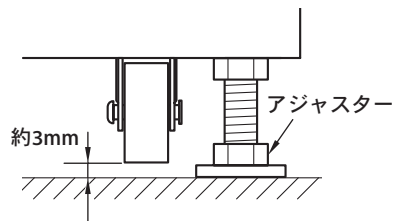
タコ足配線しない

(火災・感電の原因)



全てのアジャスターを床に接地させ、ガタつきがなく水平であることを確認する

(本体が揺れ、けが・事故の原因)



日本国内で使用する

(電源電圧仕様の違いによる、火災・事故・故障の原因)



電源を接続する前に、施設側の配線・コンセントの容量を確認する

(発熱・火災の原因)



延長コードを使用するときは、定格15A以上の屋内配線を単独で使う

(火災・故障の原因)



電源コードは必ず付属のものを使用し、アース接地されたコンセントに差し込む

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



単相AC100V(90～110V)の電源、屋内配線(20A以上)を使う

(火災・故障の原因)

⚠ 注意

住宅地域や、住宅地域の隣接地域には設置しない
(テレビ・ラジオ・電話機などの受信障害の原因)

ケーブル類は、通路に出さない
(踏んだり引っ掛けたりし、転倒・けが・ケーブル類などの破損の原因)

本体を横倒しにしない
(部品の変形・破損の原因)

開閉部・可動部に無理な力を加えない
(けが・事故・破損の原因)

3P-2P 変換プラグを使用しない
(接触が悪いと、感電や発熱・やけどの原因)

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

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

電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する

(電気部品の破損の原因)

・電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに扱うと同時に、静電気による破損を防いでください。また、カーペットなどの上では作業をしないでください。



サブモニターユニットの付け外しは脚立を使用し、必ず4人以上で行う
(事故・破損・故障の原因)

手の届きにくいところは脚立を使用する
(無理な体勢はけがや事故の原因)

十分なスペースを確保して設置する
(プレーヤーが壁や他製品にぶつかると、事故・けがの原因)

移動時は、電源を切ってケーブル類を抜く
(ケーブルを踏んだり引っ掛けたりし、事故・破損・故障の原因)

移動時は、アジャスターをいっぱいまで上げ、キャスターを使う
(事故・破損・故障の原因)

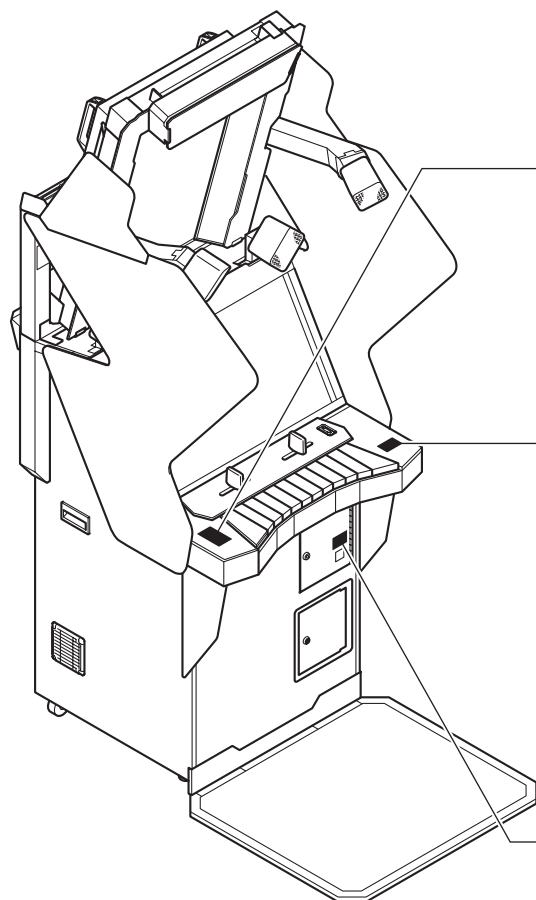
移動時や段差を乗り越えるときは、必ず必要人数以上で行う

(転倒による事故・破損の原因)

- 本体(ステージユニット除く) ……6人以上
- サブモニターユニット ……2人以上
- ステージユニット ……2人以上

設置後は、各部を点検する
(部品が変形・破損していると、けがの原因)
・変形・破損した部品は交換してください。

警告表示の位置



注意

電子医療機器などに影響あり

この周囲から電波が出ているので、装着部位まで12cm以上離す。

(117699830000)

注意

●お客さま、またはお子さまが、過去に光刺激やテレビゲームにより、けいれんや意識を失うなどの症状があった。または、そのおそれがある場合は、機器の使用にあたっては十分に注意すること。

●ゲーム中に気分が悪くなったときは、いったん休憩すること。

(117699820000)

ゆびをおくまでいれないでね

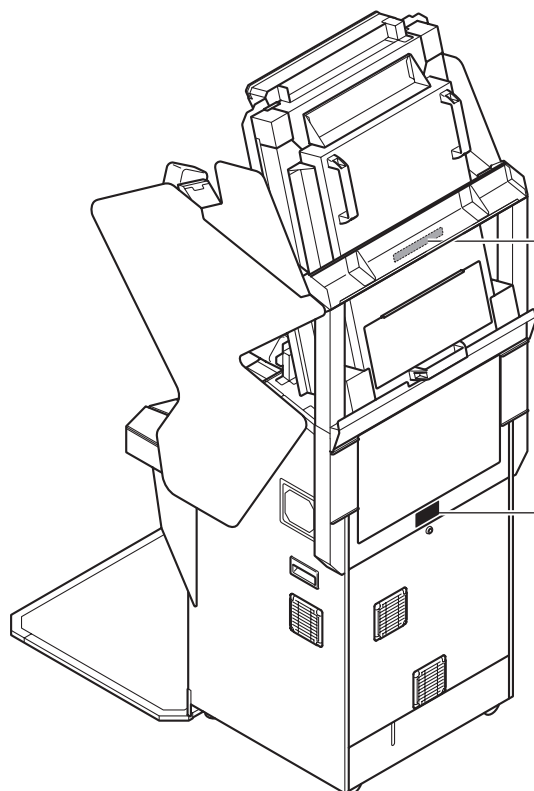
注意

— 保護者の方へ —

けがのおそれあり

返却口の奥に指を入れない。
とくにお子さまには注意

116748190000



注意

ここにぶらさがらないでください。

117369840000

警告

感電・やけどのおそれあり

内部に高電圧・高温部あり
この面の全ての扉やカバー類は、技術者以外開けない。

117147410000

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

使用上のご注意

本書・警告ラベルについて

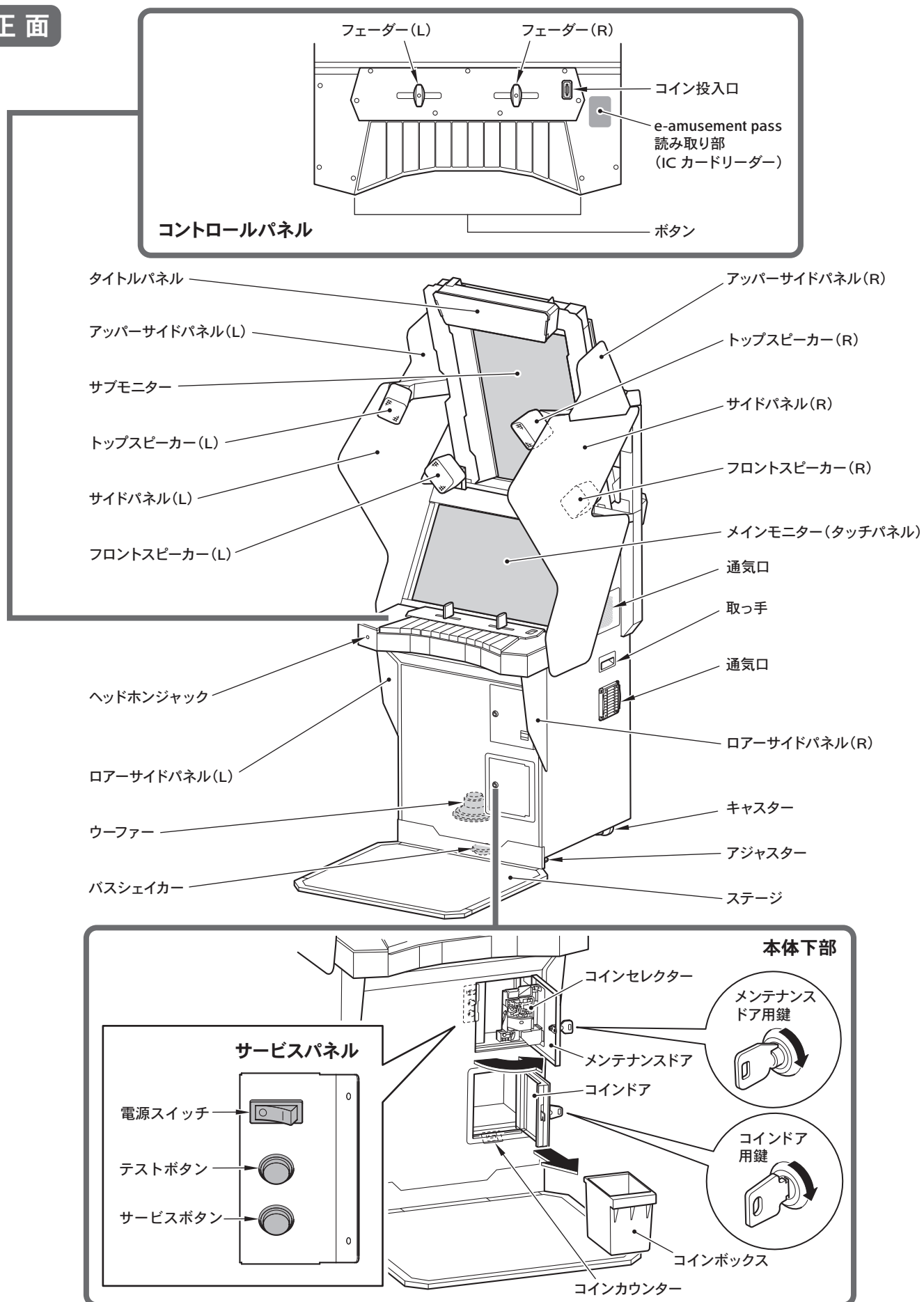
- 警告ラベルを剥がしたり、汚したり破損させないでください。
- 本製品の所有者が変わるときは、次の所有者に本書を渡してください。
- 本書を含む各説明書を紛失したときは、コナミ発注ポータル(裏表紙)よりダウンロードするか、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

廃棄するとき

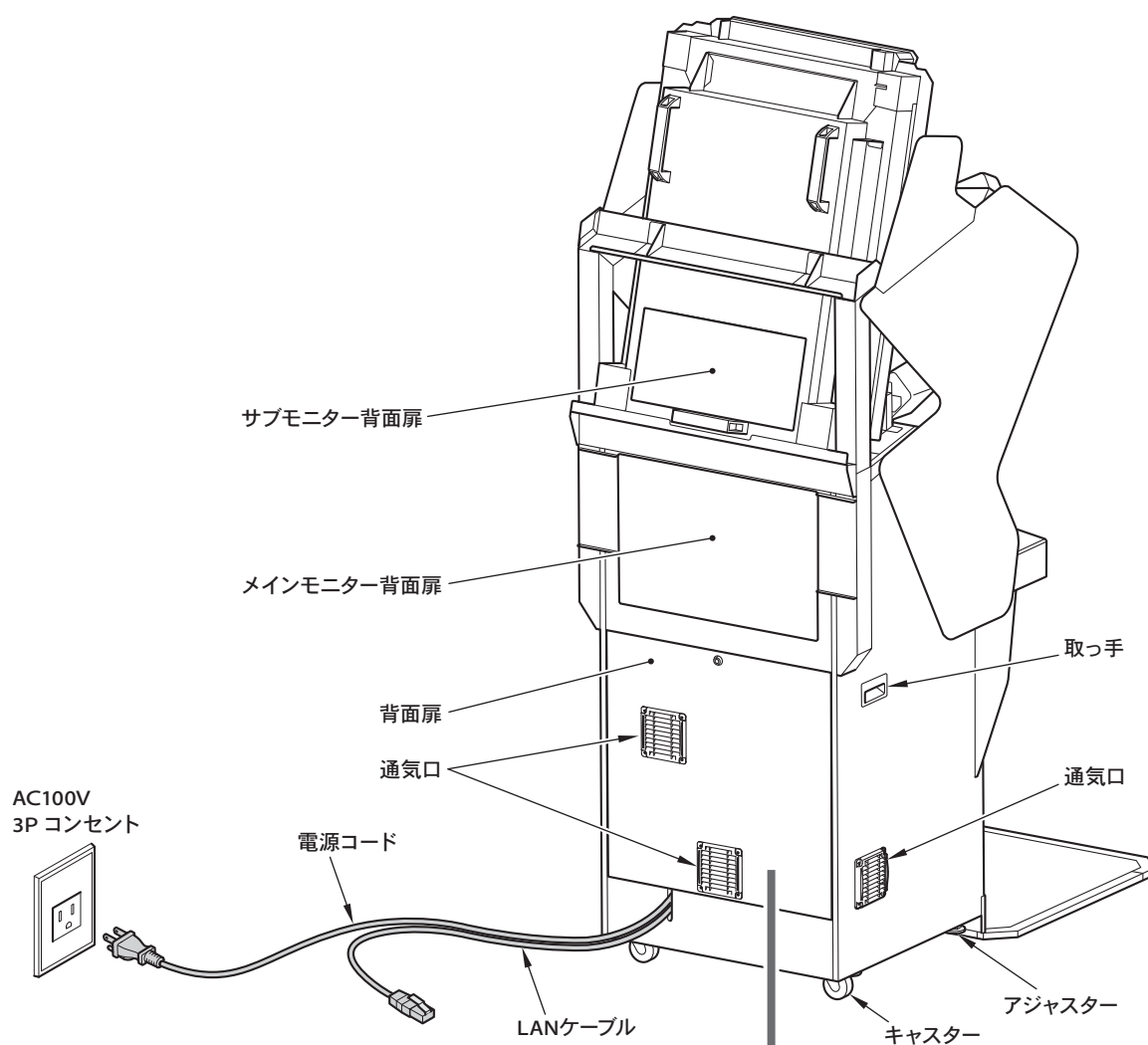
- 本体・部品は、本製品の所有者の責任で産業廃棄物として廃棄してください。
- 本体(付属品以外)の場合は、コナミリサイクルサービスをご利用になれる場合があります。
(当社との契約によります。詳しくは、当社販売担当にお問い合わせください)
- 梱包材などは、ご使用地域の規則にしたがって廃棄してください。

各部の名前

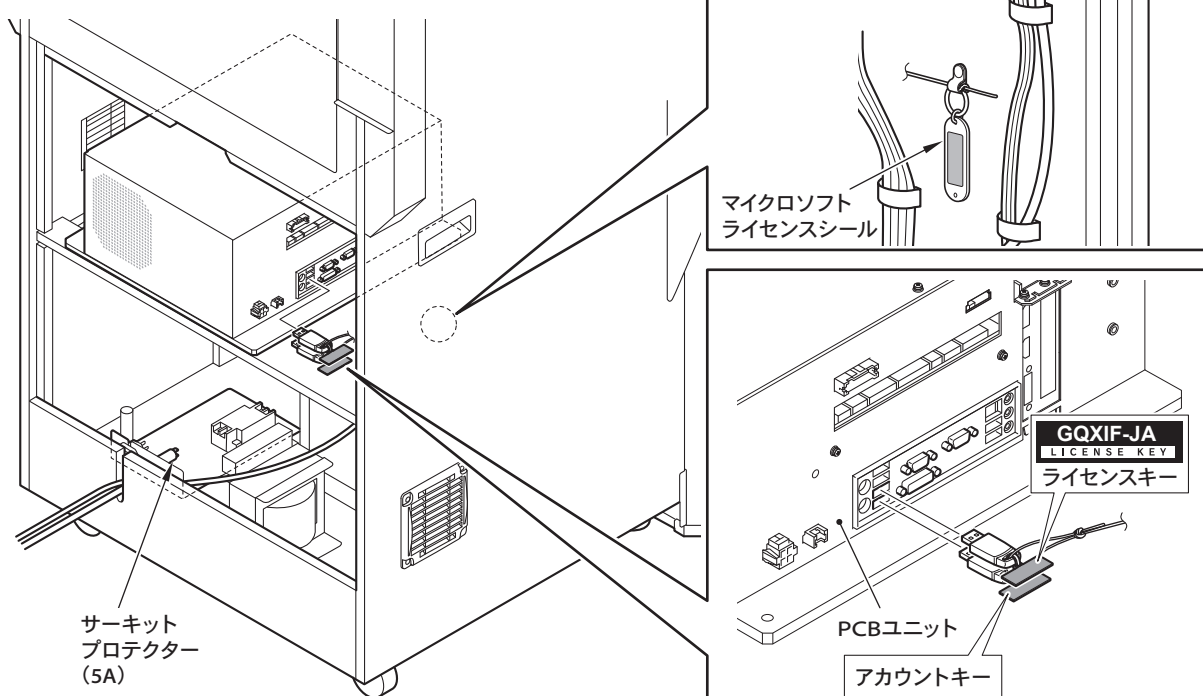
正面



背面

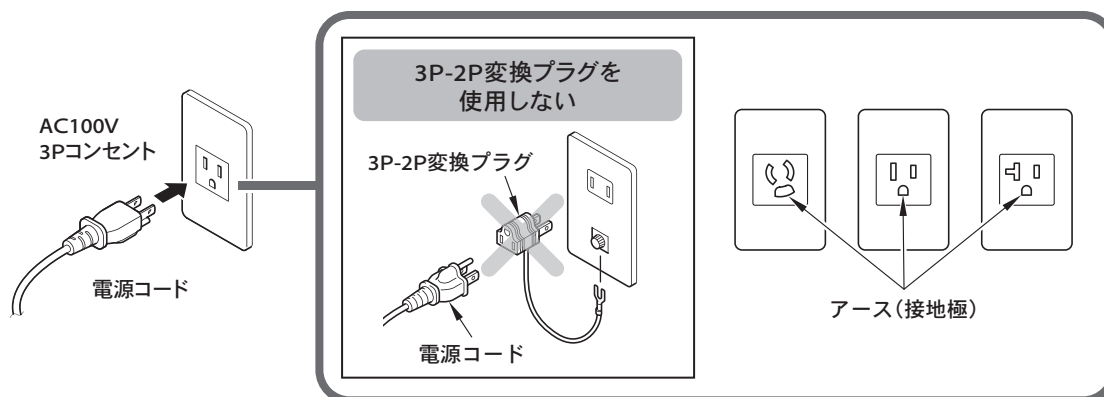


背面扉内



電源の入れかた

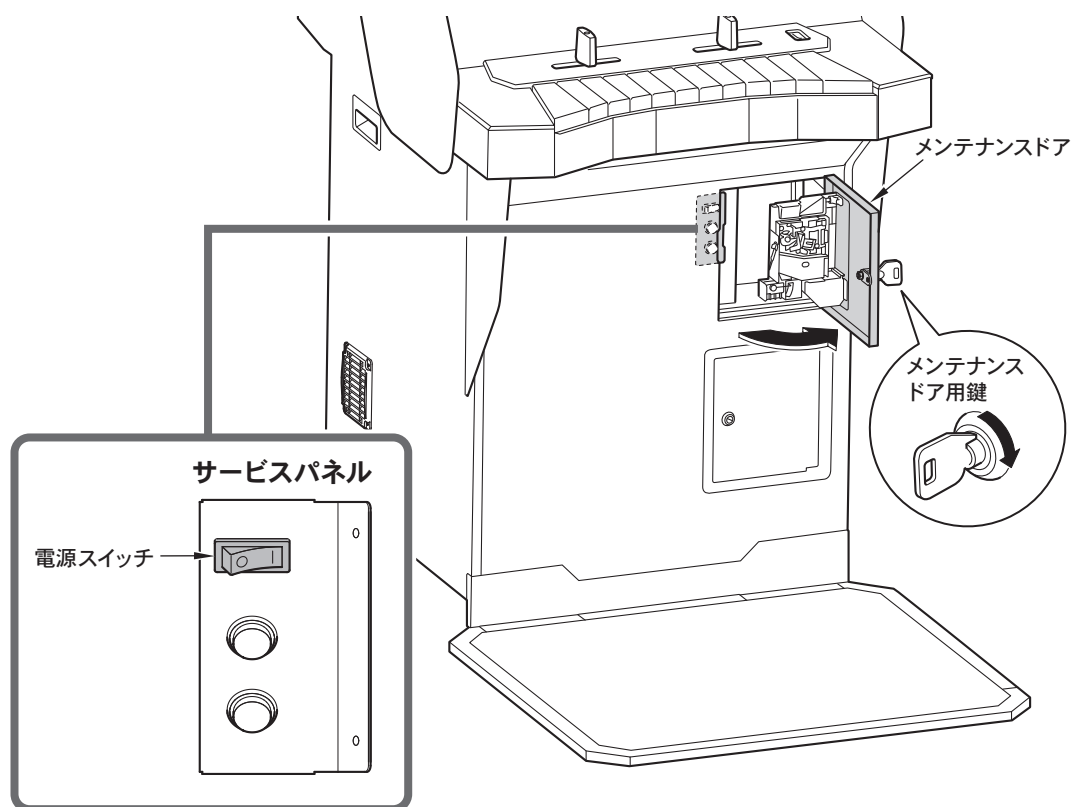
1 電源プラグを接続する



MEMO

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

2 メンテナンスドアを開けて電源を入れる

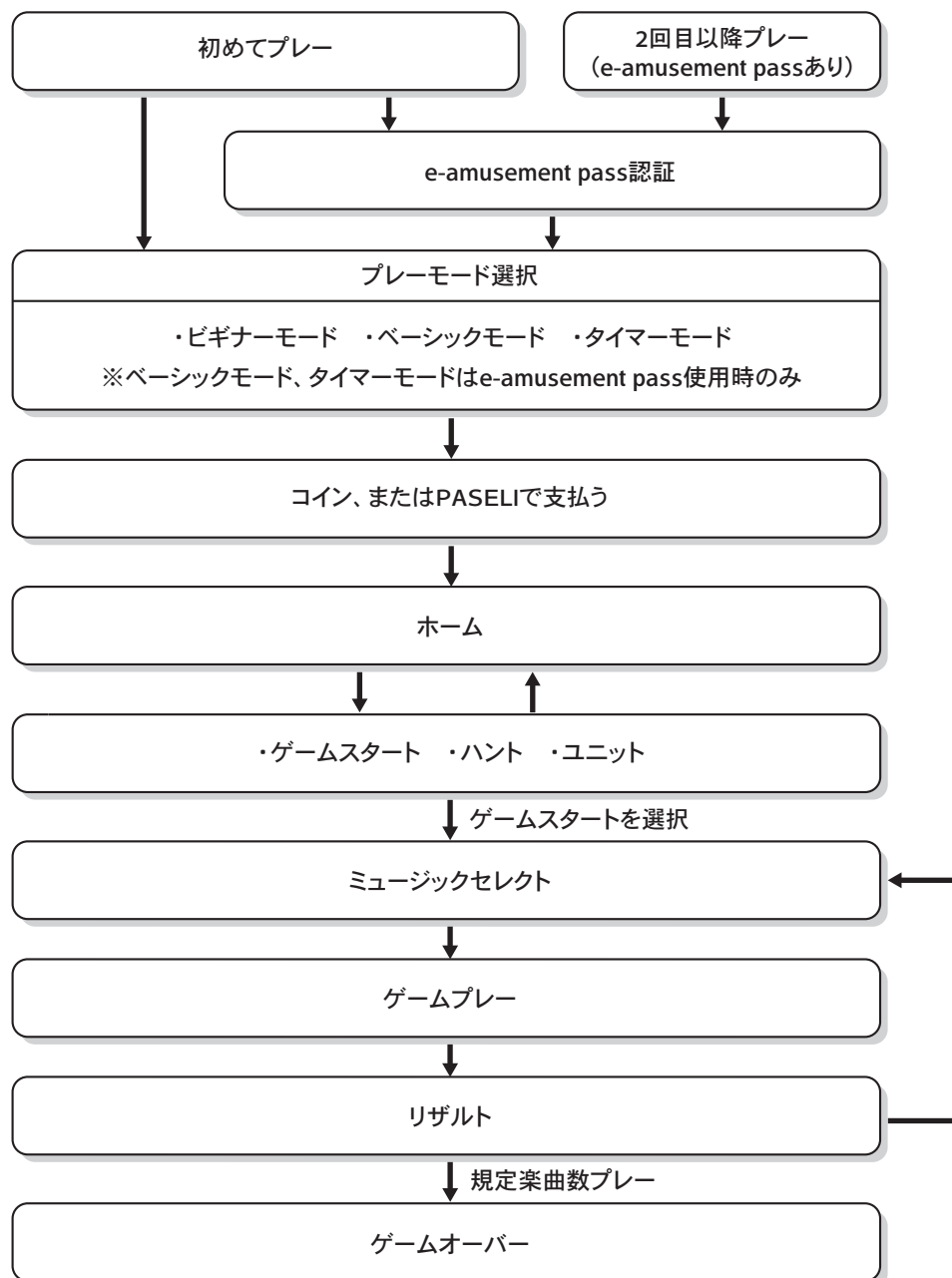


遊びかた

ポラリスコードは画面を流れてくる「ノーツ」に対し、音楽に合わせてタイミング良くフェーダーとボタンを操作してプレーする音楽ゲームです。ゲーム中に入手できる「コンテナー」や「サポートスナップ」を設定することで、さらなるハイスコアを目指すことができます。

※ゲーム内の要素については、オフィシャルウェブサイトをご確認ください。(P.17)

ゲームシステム



ゲームモードについて

プレーモードについて

ビギナーモード	初心者向けのモードです。 決められた難易度までの楽曲を2ステージプレーできます。
ベーシックモード	PASELI利用時専用のモードです。 楽曲の難易度制限なしで3ステージプレーできます。
タイマーモード	e-amusement pass使用時専用の時間貸しモードです。 投入クレジットに応じて4～12分プレーでき、時間内であれば何曲でもプレーできます。

ホームについて

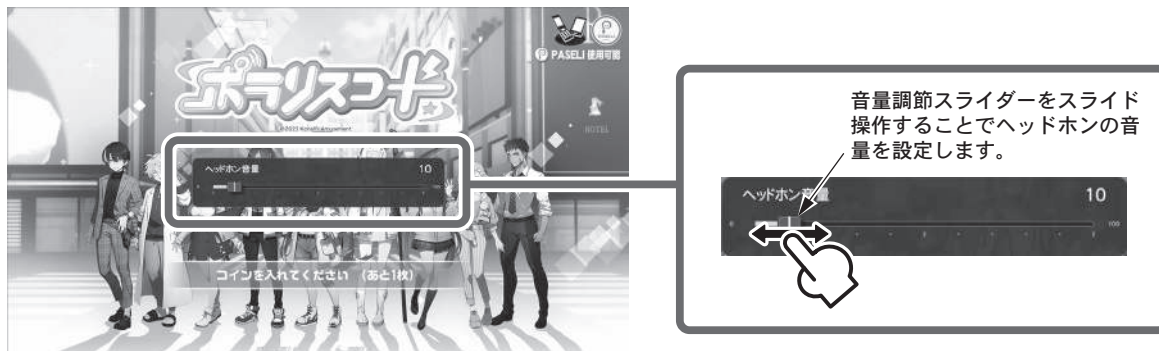
ハント	「コンテナー」、「サポートスナップ」やカスタマイズアイテムなどを獲得できます。
ユニット	「コンテナー」、「サポートスナップ」の編成・育成などが行えます。

ゲームシステム、およびゲームモードの内容は、オンラインアップデート等で変わる場合があります。

ヘッドホン接続時の音量調節

ヘッドホンジャックに市販のヘッドホンのプラグを接続すると、ゲーム画面内に音量が表示されるようになります。音量調節スライダーをスライド操作することで、プレイヤーが自由にヘッドホンの音量を変更できます。

● ゲーム画面



ヘッドホンの種類や状態、およびヘッドホンジャックの状態によっては使用できないことがあります。

オフィシャルウェブサイトについて

アップデートなどでゲームシステムの一部が変更されたとき、本書に記載以外のプレイスタイルやイベント・大会が開催される場合がありますので、定期的に下記のウェブサイトで確認してください。

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

PC・スマートフォン向けサービスについて

当社では、コンテンツをいっそう盛り上げることを目的として、外出先からでも楽しめるe-amusement サイトを展開しています。

このウェブサイトは、ユーザー間の交流や利便性を高めることができる次の特徴を備えています。

- ユーザー間の交流を楽しめるコミュニティーを展開しています。
- アミューズメントゲームのプレーデータの閲覧や、PASELI の利用設定などができます。
- e-amusement pass のデータ引き継ぎなどもスムーズに行えます。

<https://p.eagate.573.jp/>

テストモードとゲーム設定

テストモードの起動と終了

テストモードを起動させる

ゲームモードでサービスパネルのテストボタンを押すことで、テストモードに変わります。
テストモードに変わると「メインメニュー」が表示され、ゲーム設定を行うことができます。

ゲームモードに戻る

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

テストモードの内容

設定項目一覧

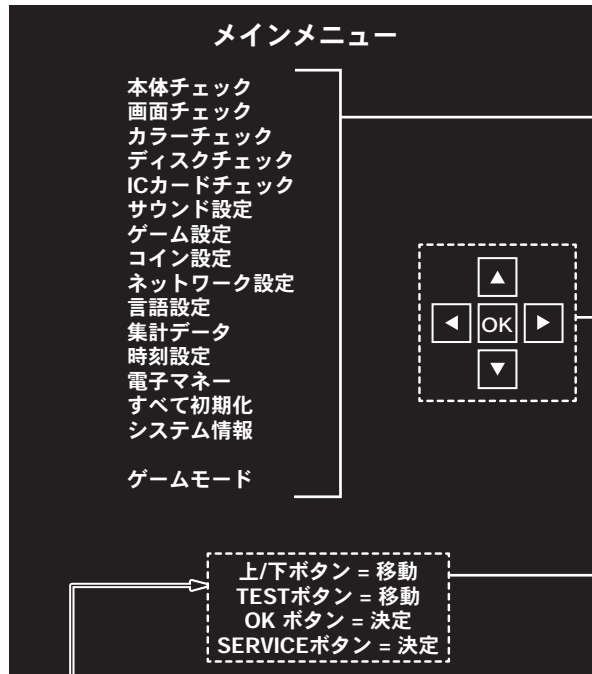
項 目	説明ページ	内 容
メインメニュー		
本体チェック	21	入出力デバイスの作動を確認
└ 入力チェック	22	コントロール系の入力状態を確認
└ タッチパネルチェック	24	タッチパネルの入力状態を確認
└ ランプチェック	25	ランプの点灯を確認
└ 制御チェック	26	コインブロッカーの作動を確認
画面チェック	27	モニター表示の大きさや位置ずれを確認
カラーチェック	27	モニター表示の色合いを確認
ディスクチェック	28	ゲームデータが正常か確認
ICカードチェック	28	e-amusement passの読み取り状態を確認
サウンド設定	29	ゲームサウンドに関する設定と確認
ゲーム設定	30	ゲームに関する設定と確認
コイン設定	31	コインでのプレー料金に関する設定と確認
ネットワーク設定	32	ネットワークに関する設定と確認
└ ネットワークチェック	33	ネットワーク設定と通信状態を確認
└ 店舗名	34	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定
言語設定	35	テストモードの言語の設定と確認
集計データ	36	コインやプレー状況に関する集計の確認
時刻設定	39	現在時刻の設定
電子マネー	40	PASELIに関する設定と集計の確認
└ プレー料金設定	41	PASELIでのプレー料金を設定
└ パターン1～3	42	PASELIでのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定
└ 料金スケジュール	46	料金パターンを各曜日ごとに設定して、週間スケジュールを作成
└ サービス設定	47	プレーヤーにサービスするPASELIの設定(コインでのサービスボタン相当)
└ 利用集計	48	PASELIに関する集計を確認
└ プレーヤー利用履歴	53	プレーヤーのPASELI利用履歴を確認
すべて初期化	55	設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す
システム情報	57	ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認
ゲームモード	-	ゲームモードに戻る

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

設定項目における操作方法

メニュー項目・各項目の選択・確定操作は、図のボタンなどで行ってください。

●モニター画面



メニュー項目

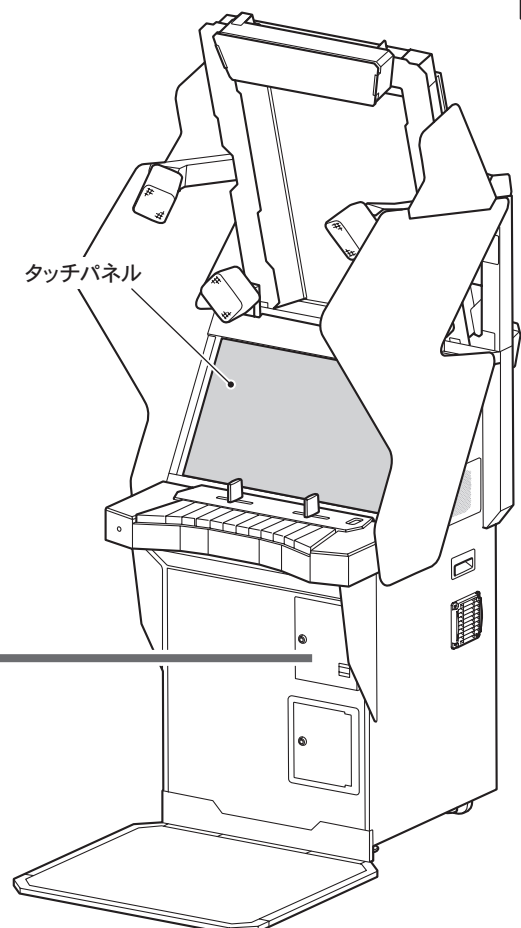
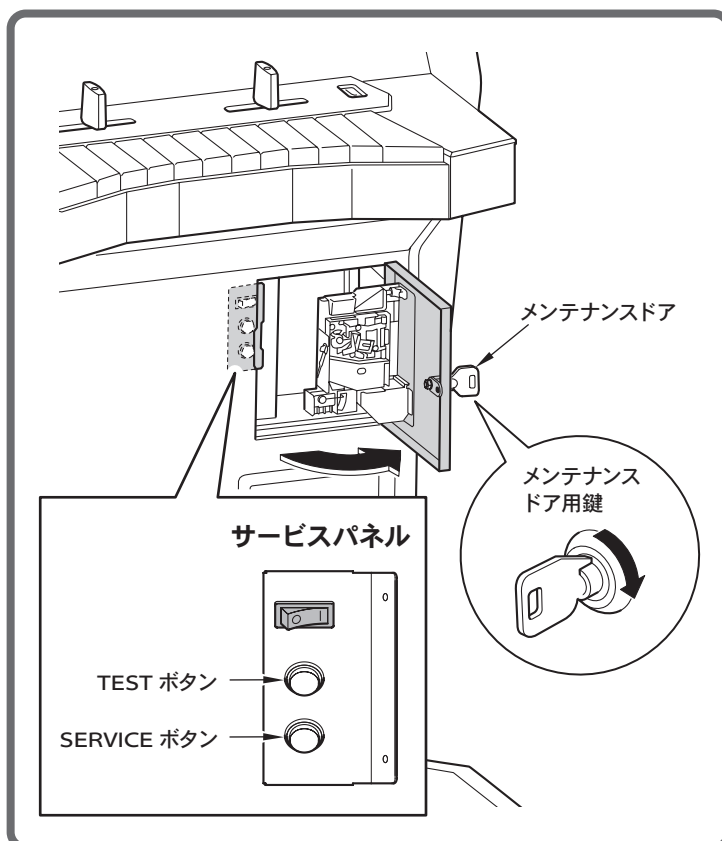
項目を選択・実行することで、各項目の設定画面に移動します。

タッチボタン(上/下/左/右/OK)

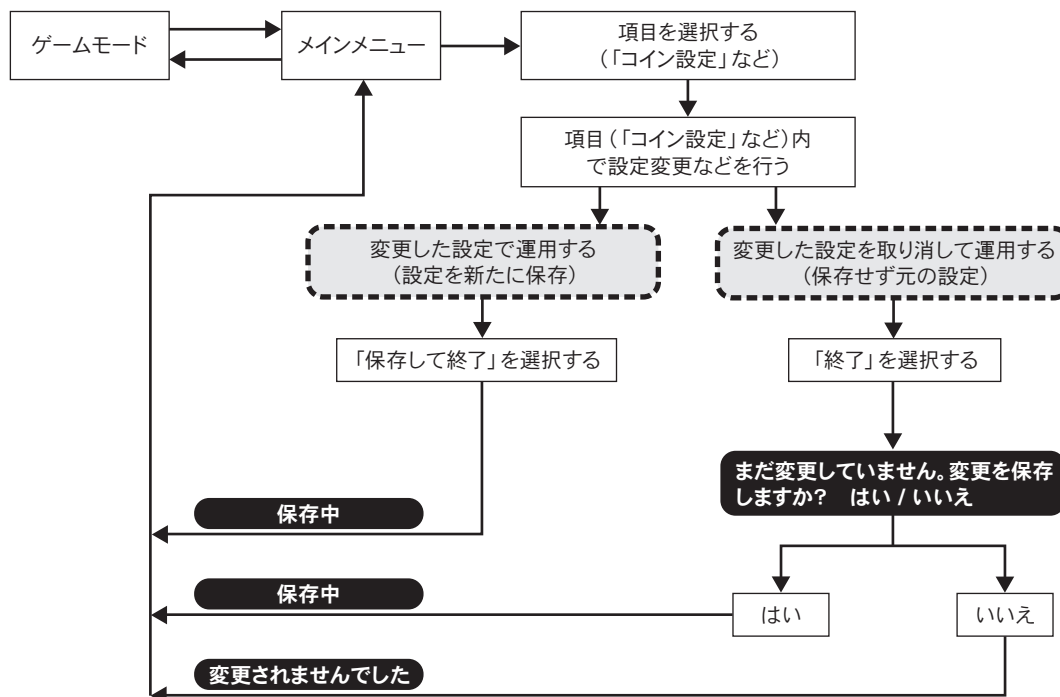
画面上のボタンを直接タッチしてください。

操作説明

画面上のタッチボタン、または下図のボタン類を用いて操作してください。



設定項目における確認・設定・保存の流れ



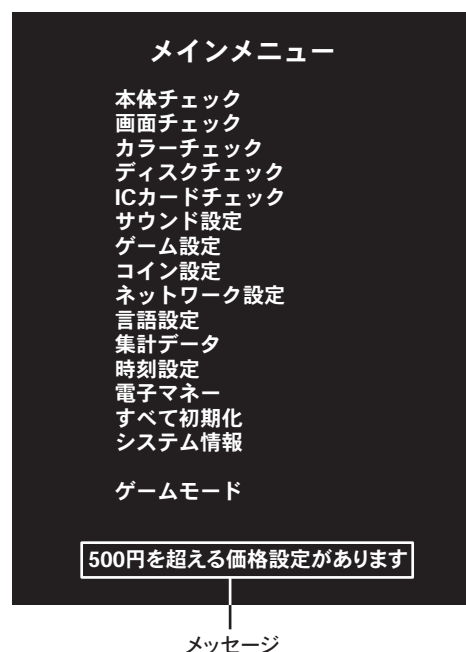
上記の「設定項目における操作方法」は基本操作を説明しています。また、「設定項目における確認・設定・保存の流れ」は一例です。項目によっては操作の一部が異なる場合がありますので、各項目の画面下に表示される操作説明にしてください。

出荷時の設定に戻すには

- 項目内の設定を出荷時の設定に戻すには、項目内にある「初期化」を実行してください。
- 「メインメニュー」内項目の設定をまとめて出荷時の設定に戻すには、「メインメニュー」内の「すべて初期化」を実行してください。(P.55)

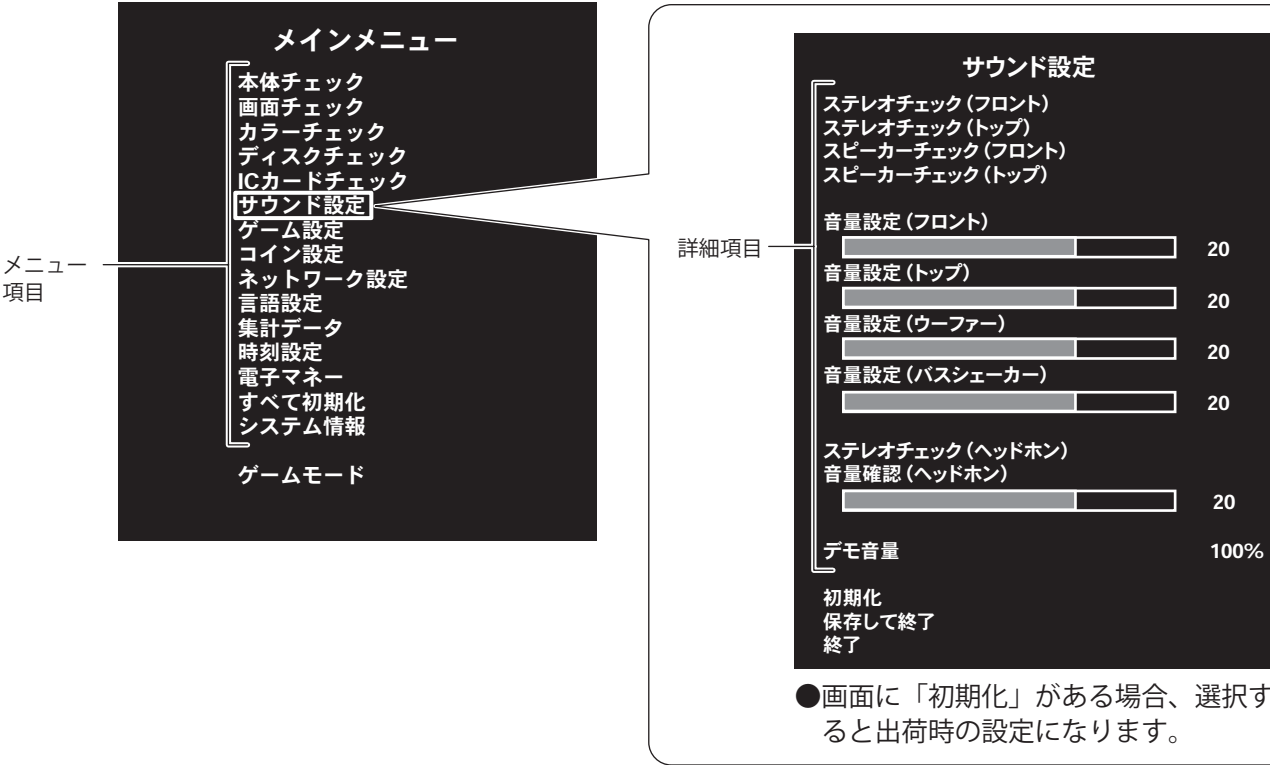
プレー料金の設定について

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



各項目と設定

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

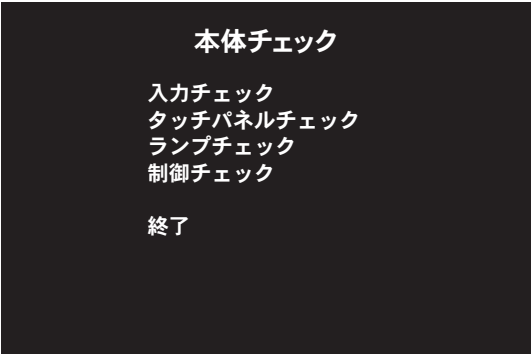


設定

メインメニュー▶

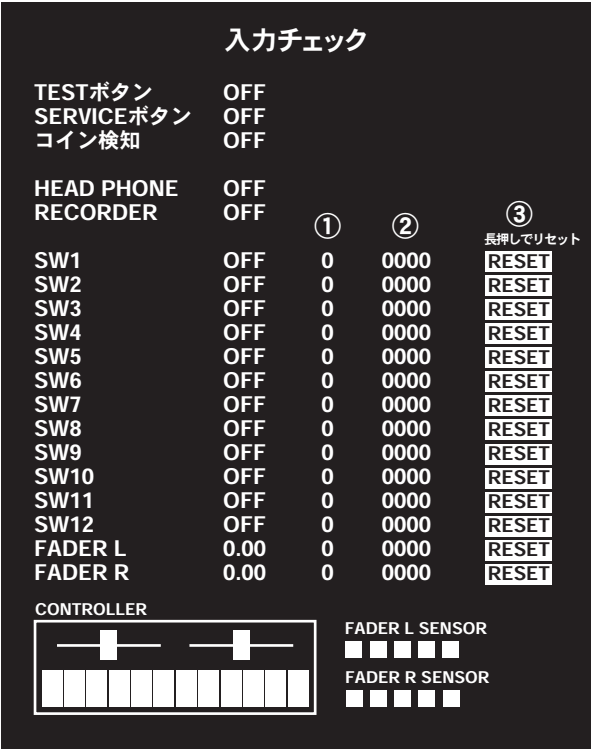
本体チェック

入出力デバイスの作動を確認できます。



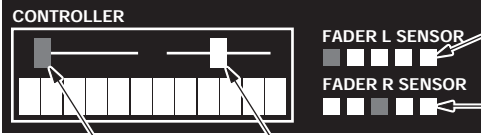
入力チェック	コントロール系の入力状態を確認します。	▶ P.22
タッチパネルチェック	タッチパネルの入力状態を確認します。	▶ P.24
ランプチェック	ランプの点灯を確認します。	▶ P.25
制御チェック	コインブロッカーの作動を確認します。	▶ P.26

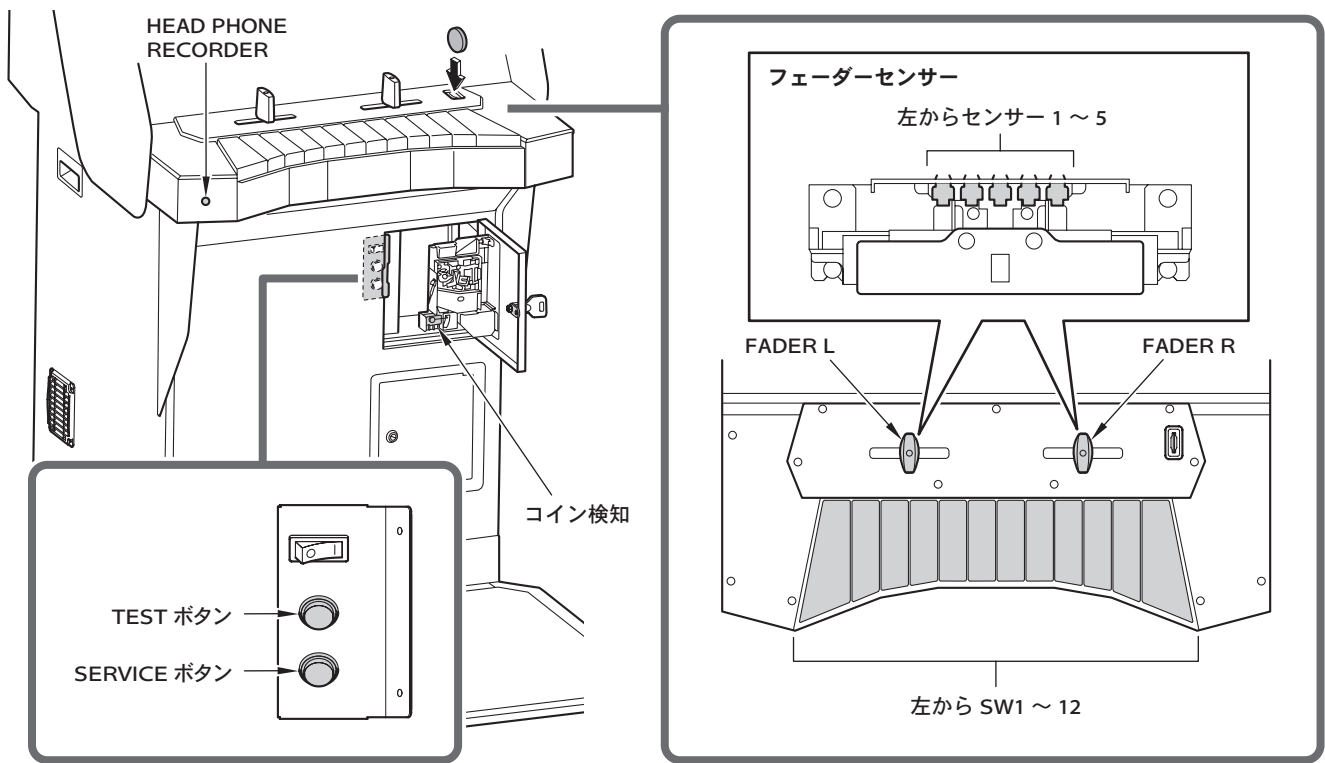
コントロール系の入力状態を確認できます。



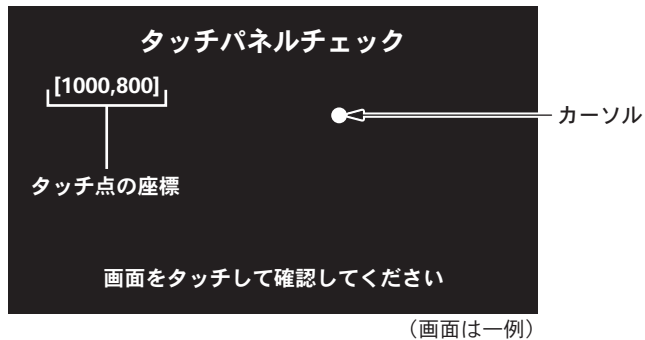
(画面は一例)

TEST ボタン SERVICE ボタン コイン検知	<p>各入力に応じて ON / OFF が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none">・ ON …………… 入力があります。・ OFF …………… 入力がありません。 <p>「コイン検知」は実際のコインを用いて確認してください。(コインがコインセクターを通過するときに ON になります)</p>
HEAD PHONE RECORDER	<p>ヘッドホンジャックに機器が接続されているかどうか確認します。</p> <ul style="list-style-type: none">・ ON …………… 接続されています。・ OFF …………… 接続されていません。 <p>「HEAD PHONE」は市販のヘッドホンを、「RECORDER」は録音機能付きの機器を接続して確認してください。(録音機能付きの機器を接続しても、実際に録音はできません)</p>
SW1 ～ 12	<p>ボタンの入力に応じて ON / OFF が表示されます。</p> <p>ボタンの入力を確認すると共に、画面下部の「CONTROLLER」で反応しているボタンの位置が正しいことを確認してください。</p> <ul style="list-style-type: none">・ ON …………… 入力があります。・ OFF …………… 入力がありません。 <div><div><p>CONTROLLER</p></div><p>ボタンの位置 (左から SW1 ～ 12)</p></div>

FADER L FADER R	<p>フェーダーの動きに応じて数値が表示されます。</p> <p>フェーダーを左右に動かして数値が正しく変化することを確認すると共に、画面下部の「CONTROLLER」、「FADER L/R SENSOR」でフェーダーの動きと、反応しているフェーダーセンサーが正しいことを確認してください。</p> <ul style="list-style-type: none">・-1.00 センサー 1 が反応しています。・-0.75 センサー 1・2 が反応しています。・-0.50 センサー 2 が反応しています。・-0.25 センサー 2・3 が反応しています。・0.00 センサー 3 が反応しています。・+0.25 センサー 3・4 が反応しています。・+0.50 センサー 4 が反応しています。・+0.75 センサー 4・5 が反応しています。・+1.00 センサー 5 が反応しています。 <div><div><div>CONTROLLER</div></div><div><div>FADER L SENSOR</div><div>FADER R SENSOR</div><div>フェーダー(L)のセンサー (左からセンサー 1～5)</div><div>フェーダー(R)のセンサー (左からセンサー 1～5)</div></div></div> <p>フェーダー(L)の位置 フェーダー(R)の位置</p>
①ボタン押下回数 / センサー反応回数	現在の「入力チェック」画面が表示されてからのボタン押下回数 / センサー 3 の反応回数が表示されます。
②ボタン総押下回数 / センサー総反応回数	これまでの累計のボタン総押下回数 / センサー 3 の総反応回数が表示されます。
③ボタン総押下回数 / センサー総反応回数 リセットボタン	ボタンを長押しすると累計のボタン総押下回数 / センサー 3 の総反応回数がリセットされます。



タッチパネルの入力状態を確認できます。



本製品のタッチパネルは、手動によるキャリブレーションはありません。

確認するポイント

指先で画面にタッチし、その位置にカーソルが表示されるか確認します。
画面左上にカーソルの座標が表示されます。

✎ MEMO

- 触れていない位置が表示される場合はタッチパネルの清掃を行ってください(P.76)。改善しない場合はタッチパネルの故障が考えられますので、アフターサービス窓口にご連絡ください。

メインメニュー▶本体チェック▶

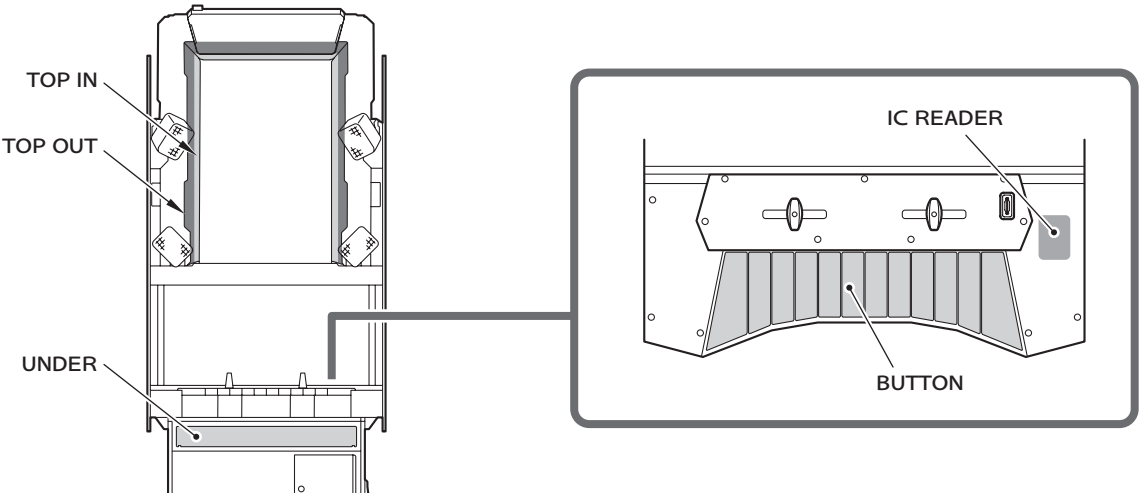
ランプチェック

ランプの点灯を確認できます。

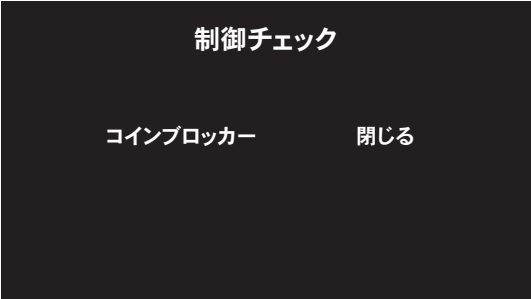
ランプチェック	
すべて点灯	OFF
自動点灯	OFF
BUTTON R	OFF
BUTTON G	OFF
BUTTON B	OFF
BUTTON W	OFF
TOP IN R	OFF
TOP IN G	OFF
TOP IN B	OFF
TOP IN W	OFF
TOP OUT R	OFF
TOP OUT G	OFF
TOP OUT B	OFF
TOP OUT W	OFF
UNDER R	OFF
UNDER G	OFF
UNDER B	OFF
UNDER W	OFF
IC READER R	OFF
IC READER G	OFF
IC READER B	OFF
IC READER W	OFF

(画面は一例)

すべて点灯	全てのランプが同時に点灯します。
自動点灯	全てのランプが順番に点灯します。 点灯が一巡すると全てのランプが点灯し、その後再度自動点灯を繰り返します。
BUTTON TOP IN TOP OUT UNDER	点灯時には ON、消灯時には OFF が表示され、数字を選択したときは LED の粒が個別に点灯します。 ◀▶ で点灯させる LED の粒、および ON / OFF を選択します。 ・ ON …… 選択したランプがすべて点灯します。 ・ OFF …… 選択したランプがすべて消灯します。 ・ 1 ～ XX …… 選択したランプの LED の粒が個別に点灯します
IC READER	点灯時には ON、消灯時には OFF が表示されます。



コインロッカーの作動を確認できます。



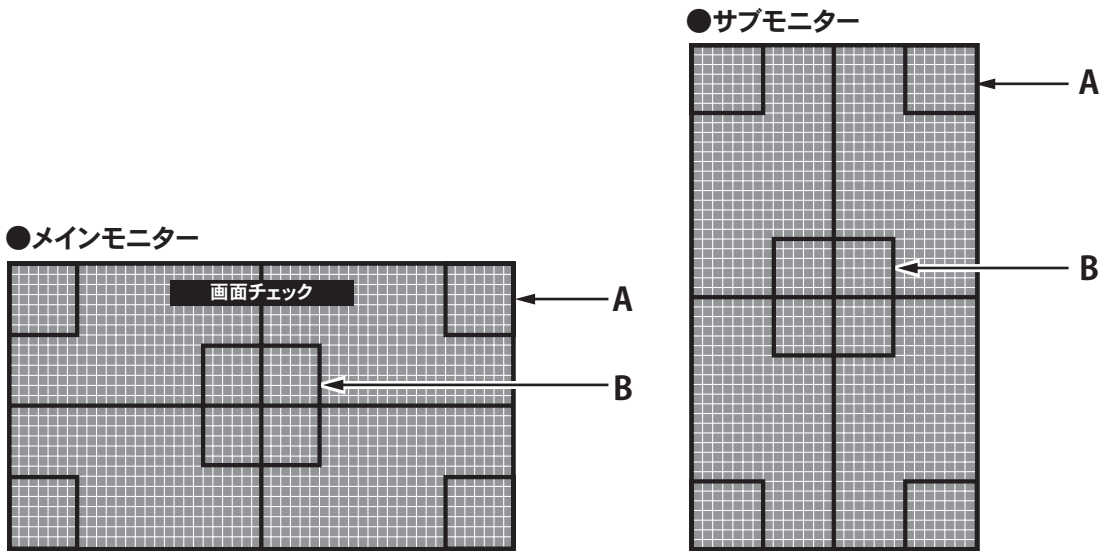
(画面は一例)

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

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

メインメニュー▶ **画面チェック**

モニター表示の大きさや位置ずれを確認できます。

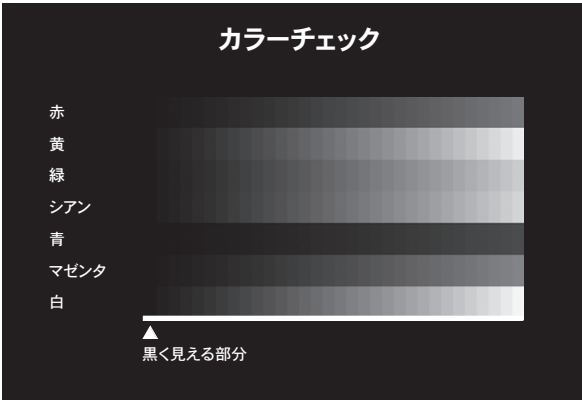


確認するポイント	A：外枠の赤色線が、モニターの枠に合っていれば正常です。 B：中央の赤色線四角形が、正方形になっていれば正常です。
----------	--

設
定

メインメニュー▶ **カラーチェック**

モニターの色合いが適切か確認できます。
メインモニターとサブモニターで同様の画面が表示されます。



調整のしかた	調整するときはこの画面を表示させた状態で「モニター調整」を行ってください。(P.94)
合わせるポイント	カラーバーの色が段階的に表示されると同時に、背景部分が十分黒くなるように調整してください。 そのとき、画面左下の「黒く見える部分」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。

メインメニュー▶

ディスクチェック

ゲームデータが正常かを確認できます。
この項目を選択すると自動的にチェックがはじまり、チェック完了まで約1分要します。



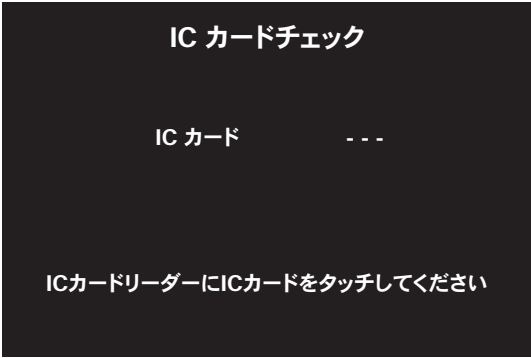
(画面は一例)

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

メインメニュー▶

IC カードチェック

e-amusement pass を正しく認識できるか確認できます。



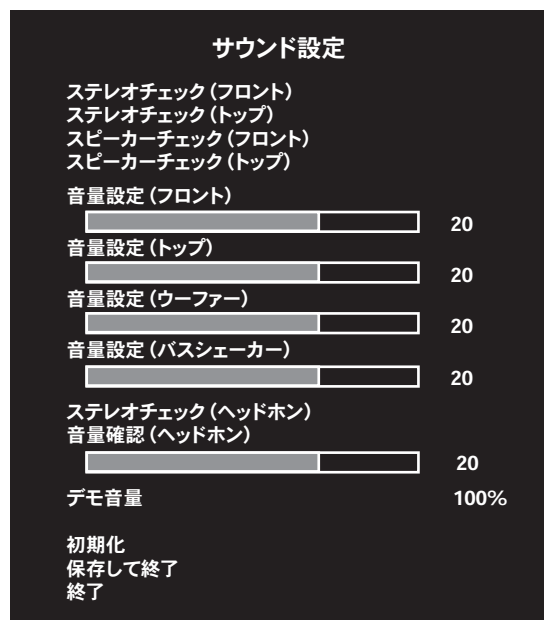
(画面は一例)

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

メインメニュー▶

サウンド設定

ゲームサウンドに関する設定と確認ができます。



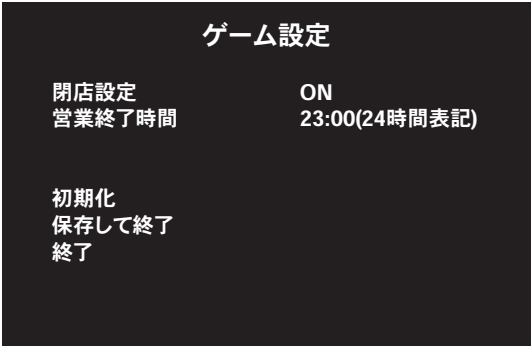
(画面は一例)

MEMO

- ヘッドホンの確認を行うときは、市販のヘッドホンヘッドホンジャックに接続してください。
- ※ ヘッドホンの種類や状態、およびヘッドホンジャックの状態によっては使用できないことがあります。

ステレオチェック (フロント) ステレオチェック (トップ)	<p>左右のスピーカーから交互にドレミ … ド音が出ているか確認してください。</p> <p>スピーカー (L) から「ド」音で始まり、スピーカー (R) の「レ」→スピーカー (L) の「ミ」… と交互に音が出ているか確認してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 左 …… フロントスピーカー (L)、またはトップスピーカー (L) から音が出ています。 ・ 右 …… フロントスピーカー (R)、またはトップスピーカー (R) から音が出ています。
スピーカーチェック (フロント) スピーカーチェック (トップ)	<p>プレー位置に立った状態で、左右のスピーカーから交互に表示通りの音が出ているか確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大 …… フロントスピーカー、またはトップスピーカーから大きな音が出ています。 ・ 小 …… フロントスピーカー、またはトップスピーカーから小さな音が出ています。
音量設定 (フロント) 音量設定 (トップ) 音量設定 (ウーファー) 音量設定 (バスシェーカー) (出荷時設定 : 20)	<p>本体の各スピーカーの音量を設定します。(0 ~ 30)</p>
ステレオチェック (ヘッドホン)	<p>ヘッドホンの左右から交互にドレミ … ド音が出ているか確認します。</p> <p>ヘッドホン左から「ド」音で始まり、ヘッドホン右の「レ」→ヘッドホン左の「ミ」… と交互に音が出ているか確認してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 左 …… ヘッドホン左側から音が出ています。 ・ 右 …… ヘッドホン右側から音が出ています。
音量確認 (ヘッドホン)	<p>ヘッドホンの音量を確認します。(0 ~ 30)</p> <p>この項目ではヘッドホンの音量調節のチェックを行います。(保存はできません) ヘッドホンの音量調節はゲームモードの画面で行ってください。(P.17)</p>
デモ音量 (出荷時設定 : 100 %)	<p>ゲームデモ中の音量を設定します。</p> <p>(「音量設定」の設定値に対して 0 ~ 100% までの 10% 間隔)</p>

ゲームに関する設定や、店舗情報の設定と確認ができます。



(画面は一例)

閉店設定 (出荷時設定：OFF)	閉店設定を行うかを選択します。 <ul style="list-style-type: none">・ OFF …… 閉店設定を行いません。(「営業終了時間」も表示されません)・ ON …… 「営業終了時間」で設定した時刻に合わせて設定されます。
営業終了時間 (出荷時設定：23:00)	店舗の営業終了時刻を設定します。(0:00 ～ 23:55 までの 5 分間隔) <ul style="list-style-type: none">・ 進めるとき …… をタッチします。・ 戻すとき …… をタッチします。

時刻設定が行われていない状態で閉店設定を OFF から ON にしようとする、「まず、時刻設定してください。時刻設定はメインメニューにあります。」と表示されます。そのときは「メインメニュー」に戻り、「時刻設定」で現在時刻を設定してください。(P.39)

閉店設定を ON にすると…

閉店設定を ON にしたときの画面表示について

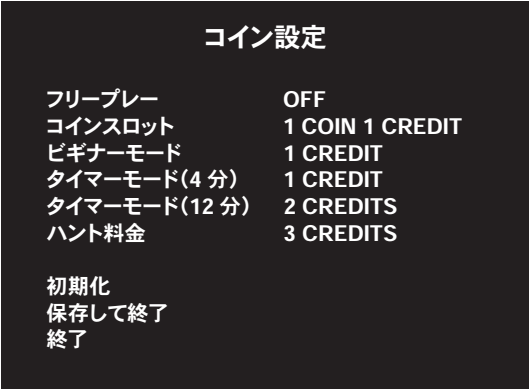
- ・ 設定した時刻の 30 分前：営業終了時刻が近いことをお知らせするメッセージが表示されます。
- ・ 設定した時刻の 15 分前：まもなく営業終了時刻になることをお知らせするメッセージが表示されます。(新規プレーを受け付けなくなります)
- ・ 設定した時刻になると：閉店のお知らせ、および電源を切ることを促すメッセージが表示されます。(ゲーム画面はブラックアウトします)

※設定した時刻後にプレーするときは再起動してください。翌日の設定した時刻までプレーすることができます。

メインメニュー▶

コイン設定

コインを使用したプレー料金の設定と確認ができます。



(画面は一例)

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

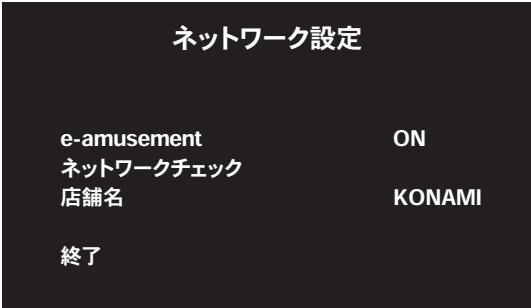
フリープレー (出荷時設定：OFF)	フリープレーの設定を行います。 ・ ON …… 無料でのプレーになります。 ・ OFF …… 有料でのプレーになります。
コインスロット (出荷時設定： 1 COIN 1 CREDIT)	コインに対するクレジット数の設定を行います。 (1 COIN 1 CREDIT ～ 10 COINS 1 CREDIT)
ビギナーモード (出荷時設定：1 CREDIT)	ビギナーモードでのゲームスタートに必要なクレジット数を設定します。 (1 CREDIT ～ 10 CREDITS)
タイマーモード (4 分) (出荷時設定：1 CREDIT)	タイマーモード (4 分) のゲームスタートに必要なクレジット数を設定します。 (1 CREDIT ～ 10 CREDITS)
タイマーモード (12 分) (出荷時設定：2 CREDITS)	タイマーモード (12 分) のゲームスタートに必要なクレジット数を設定します。 (1 CREDIT ～ 10 CREDITS)
ハント料金 (出荷時設定：3 CREDITS)	ハントに必要なクレジット数を設定します。(1 CREDIT ～ 10 CREDITS) ※ 3COINS に満たないクレジット数には設定できません。

●「フリープレー」を ON に設定した場合、PASELI サービスを利用したプレーはできません。

メインメニュー▶

ネットワーク設定

ネットワークに関する設定と確認ができます。



(画面は一例)

e-amusement	常に ON の設定です。 設定内容の変更はできません。	
ネットワークチェック	ネットワーク設定と通信状態を確認します。	▶ P.33
店舗名	ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定をします。	▶ P.34

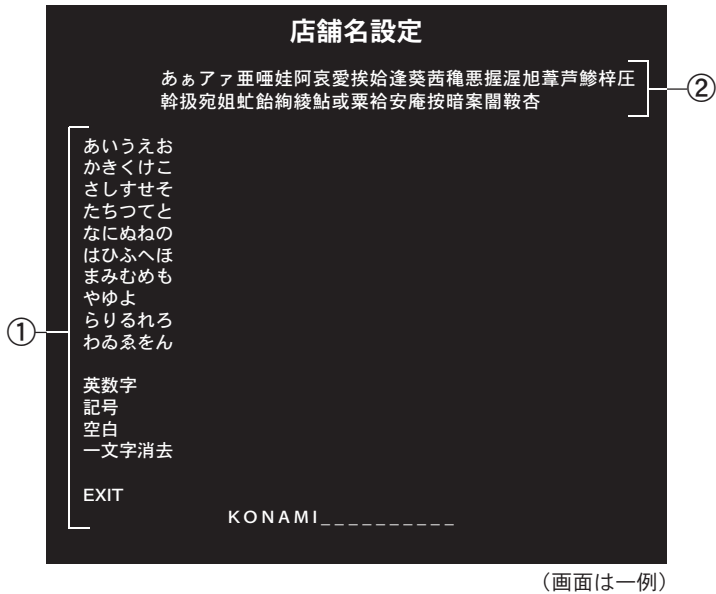
ネットワークの設定と通信状態を確認できます。

ネットワークチェック	
本体 --> ルーター --> センター --> サーバー	
接続状態	接続中
ルーターとの通信	5 / 5 : 100%
センターとの通信	5 / 5 : 100%
サーバーとの通信	5 / 5 : 100%
IP アドレス	XXX.XXX.XXX.XXX
サブネットマスク	XXX.XXX.XXX.XXX
デフォルトルーター	XXX.XXX.XXX.XXX
ドメイン名	XXXXX
DNS サーバー	XXX.XXX.XXX.XXX
	XXX.XXX.XXX.XXX
DHCP サーバー	XXX.XXX.XXX.XXX
NTP サーバー	XXX.XXX.XXX.XXX
MAC アドレス	XX:XX:XX:XX:XX:XX
e-amusement participation	利用可

(画面は一例)

本体 --> ルーター --> センター --> サーバー	本体からセンターサーバーまでの通信状況が表示されます。 <ul style="list-style-type: none">・ 本体 …………… 自本体です。・ ルーター …………… 店舗内の VPN ルーターです。・ センター …………… e-amusement の入り口です。・ サーバー …………… センターサーバーです。
接続状態	ネットワークの通信状態が表示されます。 <ul style="list-style-type: none">・ 接続中 …………… 正常な通信ができています。・ 接続不可 …………… 正常な通信ができていません。 ※通信状態を確認中のときは「-」表示になります。
ルーターとの通信 センターとの通信 サーバーとの通信	本体～各機器までの応答状態が表示されます。 <p>左右の数値がほぼ同じで、100%、または 100%に近い値であれば正常です。</p>
IP アドレス	本体に割り当てられた IP アドレスが表示されます。
サブネットマスク	本体に割り当てられたサブネットマスクが表示されます。
デフォルトルーター	VPN ルーターに割り当てられたアドレスが表示されます。
ドメイン名	接続するセンターサーバーのドメインネームが表示されます。
DNS サーバー	DNS サーバーに割り当てられた IP アドレスが最大で 2 個表示されます。
DHCP サーバー	DHCP サーバーに割り当てられた IP アドレスが表示されます。
NTP サーバー	NTP サーバーに割り当てられた IP アドレスが表示されます。
MAC アドレス	本体に割り当てられた物理アドレスが表示されます。
e-amusement participation	e-amusement participation サービスの状態が表示されます。 <p>「利用可」と表示されていれば正常です。</p> <ul style="list-style-type: none">・ 利用可 …………… サービスが利用できます。・ 確認中 …………… サービスが利用できません。・ 利用不可 …………… サービスが利用できません。・ - …………… サービスが利用できません。 ※通信状態を確認中の場合は、「-」または「確認中」と表示されます。サービスが利用できないときは「利用不可」と表示されます。

ゲーム画面に表示される店舗名の入力と設定ができます。

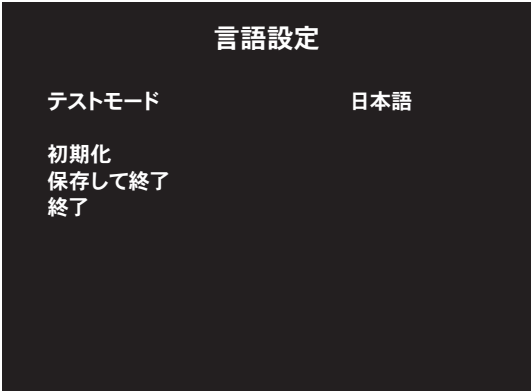


(画面は一例)

●店舗名の入力のしかた

①文字や入力・操作の選択	入力する文字の 1 文字目を選択します。 <ul style="list-style-type: none">英数字、記号、空白を入力する場合は、それぞれの項目を選択して OK ボタンをタッチします。一文字消去を選択して OK ボタンをタッチすると、入力した店舗名の最後の一文字が消去されます。
②文字の決定	表示された候補文字から入力する文字を選択し、サービスボタンを押します。 <ul style="list-style-type: none">◀ ▶ ▲ ▼ をタッチしてカーソルを操作し、文字を選択します。
EXIT	入力した店舗名が確定し、「ネットワーク設定」に戻ります。

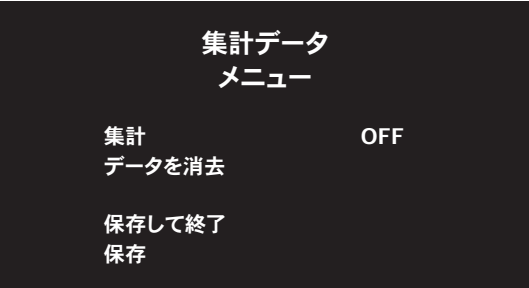
テストモードの言語の設定と確認ができます。



(画面は一例)

テストモード (出荷時設定：日本語)	テストモード内の言語を設定します。 <ul style="list-style-type: none">・ 日本語 ……………日本語に設定します。・ ENGLISH ……………英語に設定します。
-----------------------	--

コインやプレー状況に関するさまざまな集計を確認できます。

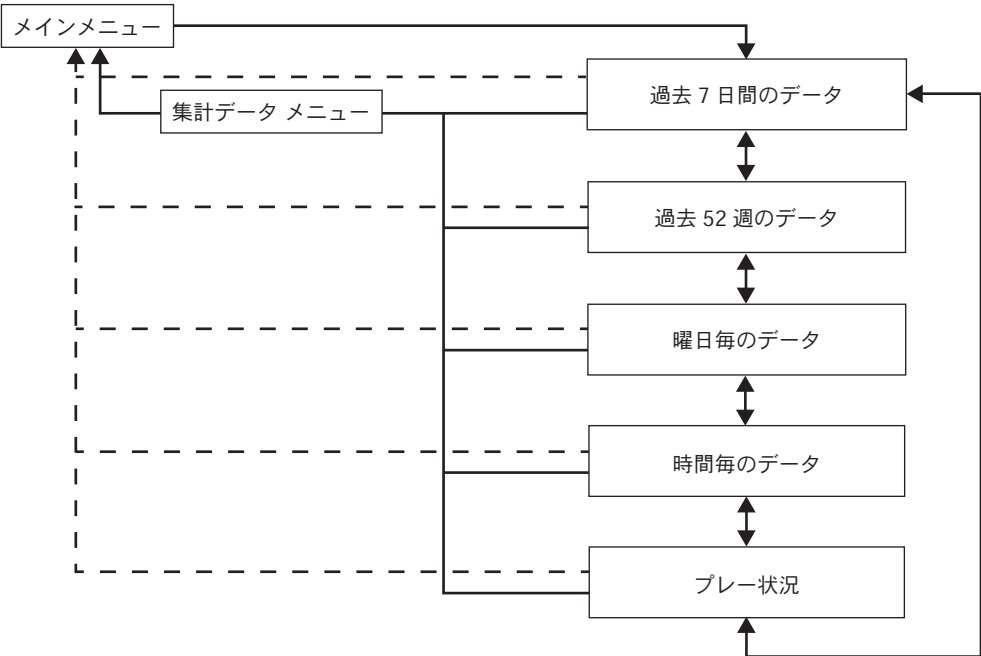


(画面は出荷時の例)

集計 (出荷時設定：OFF)	コイン集計を行うかを設定します。 <ul style="list-style-type: none">・OFF・・・コイン集計は行われません。(集計画面も表示されません)・ON・・・コイン集計を行います。 ※ ON から OFF、または OFF から ON に変更すると集計データが消去されますのでご注意ください。
データを消去	コイン集計のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。

コイン集計メニューの見かた

「集計」がONのときは、コインに関するさまざまな集計データを見ることができます。



- ・「集計データ」画面を表示させるには、あらかじめ「時刻設定」で現在時刻を設定してください。(P.39)
- ・時刻設定が行われていない状態で「集計」をOFFからONにしようとする、「まず、時刻設定してください。時刻設定はメインメニューにあります。」と表示されます。

直近7日間のデータ

集計データ 過去7日間のデータ	
本日	100
過去7日間平均	135
過去7日間合計	810
昨日	120
2 日前	130
3 日前	140
4 日前	110
5 日前	100
6 日前	210
7 日前	-

(画面は一例)

過去52週のデータ

集計データ 過去52週のデータ	
- 01 :	- 14 : - 27 : - 40 : -
:	:
:	:
:	:
:	:
:	:
:	:
:	:
- 13 : - 26 : - 39 : - 52 : -	

(画面は一例)

曜日毎のデータ

集計データ 曜日毎のデータ	
月曜日	合計 130
火曜日	140
水曜日	110
木曜日	100
金曜日	210
土曜日	-
日曜日	120

(画面は一例)

本日	今日のコイン数
過去 7 日間平均	今日を除く直近 1 週間の平均コイン数 (少数は切り捨て)
過去 7 日間合計	今日を除く直近 1 週間の総コイン数
昨日	昨日の総コイン数
2 日前	2 日前の総コイン数

- 01 :	1 週間前 7 日間の総コイン数
- 02 :	2 週間前 7 日間の総コイン数
- 03 :	3 週間前 7 日間の総コイン数

設定

月曜日	月曜日の総コイン数
火曜日	火曜日の総コイン数
水曜日	水曜日の総コイン数
木曜日	木曜日の総コイン数
金曜日	金曜日の総コイン数
土曜日	土曜日の総コイン数
日曜日	日曜日の総コイン数

時間毎のデータ

集計データ 時間毎のデータ			
	合計		合計
00:00	-	12:00	1235
01:00	-	13:00	3512
02:00	-	14:00	1120
03:00	-	15:00	351
04:00	-	16:00	220
05:00	5	17:00	101
06:00	30	18:00	125
07:00	10	19:00	35
08:00	24	20:00	-
09:00	70	21:00	-
10:00	130	22:00	-
11:00	330	23:00	-

(画面は一例)

00 : 00	0 時～ 0 時 59 分の総コイン数
01 : 00	1 時～ 1 時 59 分の総コイン数
02 : 00	2 時～ 2 時 59 分の総コイン数

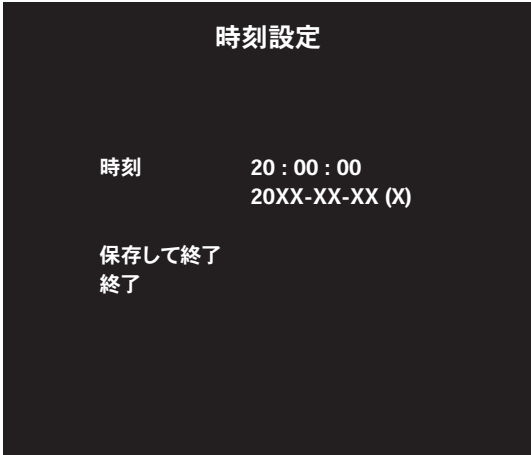
プレー状況

集計データ プレー状況	
総稼働時間	10時間04分07秒
総プレー時間	10時間02分00秒
平均プレー時間	10分00秒
最長プレー時間	15分00秒
最短プレー時間	04分00秒
総プレー回数	180
ビギナーモードプレー回数	50
ベーシックモードプレー回数	70
タイマーモード(4分)プレー回数	10
タイマーモード(6分)プレー回数	10
タイマーモード(8分)プレー回数	10
タイマーモード(12分)プレー回数	30
総ハント回数	300
20 : 00 : 00	
20XX-XX-XX (X)	

(画面は一例)

総稼働時間	総稼働時間
総プレー時間	総プレー時間
平均プレー時間	1 プレー時の平均プレー時間
最長プレー時間	1 プレー時の最長プレー時間
最短プレー時間	1 プレー時の最短プレー時間
総プレー回数	総プレー回数
ビギナーモードプレー回数	ビギナーモードのプレー回数
ベーシックモードプレー回数	ベーシックモードのプレー回数
タイマーモード(4分)プレー回数	タイマーモード(4分)のプレー回数
タイマーモード(6分)プレー回数	タイマーモード(6分)のプレー回数
タイマーモード(8分)プレー回数	タイマーモード(8分)のプレー回数
タイマーモード(12分)プレー回数	タイマーモード(12分)のプレー回数
総ハント回数	総ハント回数
20:00:00	現在の時刻(24 時間制)
20XX-XX-XX(X)	今日の日付

現在時刻を設定します。
ここで設定した時刻をもとに、「ゲーム設定」の閉店設定と「集計データ」の集計が行われます。

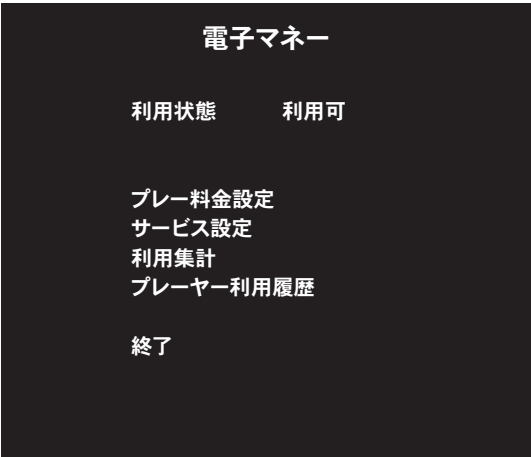


(画面は一例)

時刻	<p>現在の時刻 (時・分・秒) を設定してください。</p> <ul style="list-style-type: none">・ 時・分・秒の選択 … ◀ ▶ をタッチして選択します。・ 進めるとき … ▲ をタッチします。・ 戻すとき … ▼ をタッチします。 <p>※時刻が設定されていないときは「XX : XX : XX 未設定」と表示されます。</p>
20XX-XX-XX(X)	<p>本日の日付と曜日が表示されます。</p> <p>※日付は出荷時に設定されており、設定を変更することはできません。</p>

- ・ 時刻設定が行われていないと、「ゲーム設定」で閉店設定を行うことはできません。(P.30)
- ・ 時刻設定が行われていないと、「集計データ」でコイン集計を行うことはできません。(P.36)
- ・ 設定後は「保存して終了」を選択することで時刻が設定されます。

PASELIに関する設定や集計を確認できます。



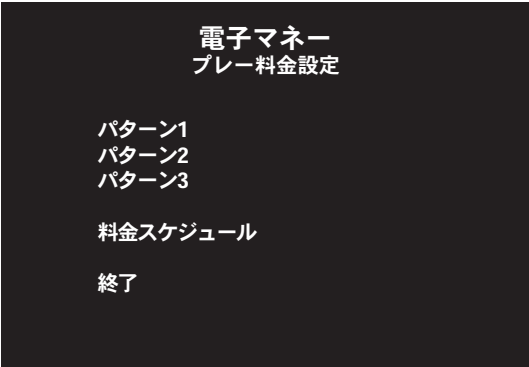
(画面は一例)

利用状態	PASELI の設定状態が表示されます。 ・ 利用可 …………… 利用できます。 ・ 利用不可 …………… 利用できません。	
プレー料金設定	PASELI でのプレー料金を設定します。	▶ P.41
サービス設定	プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。(コインでのサービスボタン相当)	▶ P.47
利用集計 *	PASELI に関する集計を確認します。	▶ P.48
プレーヤー利用履歴 *	プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認します。	▶ P.53

*「利用状態」が「利用不可」のときは灰色で表示され、選択できません。

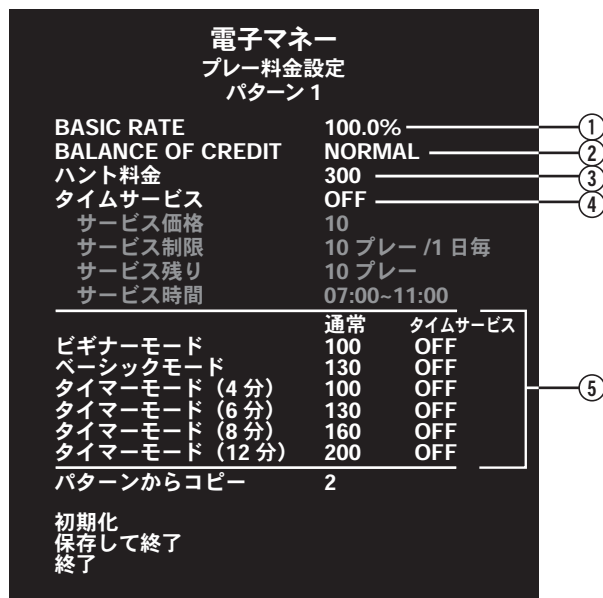
「利用不可」となる原因	対処方法
メンテナンス時間中である	メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。
ネットワークトラブルなどでe-amusementに接続されていない	「ネットワークに関する確認ポイント」を参照してください。(P.99)
PASELI のサービス利用登録が完了していない	当社販売担当にお問い合わせください。

PASELIでのプレー料金を設定できます。



パターン 1 パターン 2 パターン 3	PASELI でのプレー料金の詳細をパターンごとに設定します。 3 通りの料金パターンを設定することができます。▶ P.42
料金スケジュール	料金パターンを各曜日ごとに設定して、週間スケジュールを作成します。▶ P.46

PASELIでのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定できます。



(画面は一例)

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

BASIC RATE (出荷時設定 : 100.0%)	①	PASELI でのプレー料金の比率を設定します。(40.0 ~ 500.0%)	
BALANCE OF CREDIT (出荷時設定 : NORMAL)	②	コイン価格と PASELI 価格のバランスを設定します。	▶ P.44
ハント料金 (出荷時設定 : 300)	③	PASELI を使用したハント料金を設定します。(300 ~ 1000)	
タイムサービス (出荷時設定 : OFF)	④	料金の割引を行う「タイムサービス」を実施するかを設定します。 ・ ON …… タイムサービスを実施します。 ・ OFF …… タイムサービスを実施しません。 ※ OFF の場合は下記(*)の 4 項目はグレー表示となります。	
サービス価格 *		タイムサービス時の割引料金を設定します。(10 ~ 100)	
サービス制限 *		タイムサービスを 1 日に何回するかを設定します。(1 ~ 100 プレー / 1 日毎) ※ 午前 7:00 ~ 翌日午前 5:00 を 1 日としています。	
サービス残り *		タイムサービスのプレーが、当日中に残り何回プレーできるかカウント表示されます。 ・ カウント表示は変更でき、上限は「サービス制限」項目の値です。 ・ この項目のカウント表示は保存されず、再起動後、または翌日には「サービス制限」項目の値に戻ります。	
サービス時間 *		タイムサービスを実施する時間帯を設定します。	

PASELI 料金	⑤	設定によって反映された料金が表示されます。 <ul style="list-style-type: none">・ 通常 …………… 設定によって反映された料金・ タイムサービス …… タイムサービス時の料金
ビギナーモード		PASELI を使用したビギナーモードの料金が表示されます。
ベーシックモード		PASELI を使用したベーシックモードの料金が表示されます。
タイマーモード (4 分)		PASELI を使用したタイマーモード (4 分) の料金が表示されます。
タイマーモード (6 分)		PASELI を使用したタイマーモード (6 分) の料金が表示されます。
タイマーモード (8 分)		PASELI を使用したタイマーモード (8 分) の料金が表示されます。
タイマーモード (12 分)		PASELI を使用したタイマーモード (12 分) の料金が表示されます。
パターンからコピー		料金パターンの内容を、設定済みの他の料金パターンからコピーできます。

PASELIでのプレー料金設定のしかた

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

NORMAL	1COIN = 100 円として、「コイン設定」の設定をもとに算出した価格になります。 「BASIC RATE」①は適用されません。
IMBALANCE	「PASELI 専用コンテンツ」のみ「BASIC RATE」①を適用した価格になります。 「コイン / PASELI 共用コンテンツ」には「BASIC RATE」①は適用されません。 「NORMAL」設定時と同じ価格になります。
MORE IMBALANCE	すべての価格が「BASIC RATE」①を適用した価格になります。

- 2 「BASIC RATE」①からPASELIでのプレー料金の比率を設定します。(下表参照)

	NORMAL	IMBALANCE	MORE IMBALANCE
コイン / PASELI 共用コンテンツ ビギナーモード タイマーモード (4 分) タイマーモード (12 分)	「クレジット数」× 100 × n ÷ m (小数点以下は切り捨て)		「クレジット数」× 100 × 「BASIC RATE」× n ÷ m (小数点以下は切り捨て)
PASELI 専用コンテンツ ベーシックモード タイマーモード (6 分) タイマーモード (8 分)	「PASELI の標準額」× n ÷ m (小数点以下は切り捨て)	「PASELI の標準額」× 100 × 「BASIC RATE」× n ÷ m (小数点以下は切り捨て)	

MEMO

- 「コイン設定」→「コインスロット」の COIN = n、CREDIT = m に準じて設定されます。(P.31)
- 「PASELI の標準額」は「BALANCE OF CREDIT」を「NORMAL」に設定し、「コイン設定」→「コインスロット」(P.31)で「1 COIN 1 CREDIT」に設定したときに、それぞれ表示される価格です。

- 3 設定された内容で計算されたPASELIでのプレー料金が⑤に表示されます。

PASELIでのプレー料金設定FAQ

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

Q1 コインと PASELI の価格を同率にしたい

【例】1 CREDIT あたり100円で運用する場合（「コイン設定」→「コインスロット」：1 COIN 1 CREDIT）

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → NORMAL

1 CREDIT 100円で、コイン設定に対するそれぞれのPASELI料金は次のようになります。

	コイン設定	PASELI料金
・ビギナーモード	1 CREDIT	100
・ベーシックモード	-	130
・タイマーモード(4分)	1 CREDIT	100
・タイマーモード(6分)	-	130
・タイマーモード(8分)	-	160
・タイマーモード(12分)	2 CREDITS	200

Q2 PASELI の価格のみ変更したい

【例】1 CREDIT あたり 100円で、PASELIの料金を 120%（20%増）で運用する場合
（「コイン設定」→「コインスロット」：1 COIN 1 CREDIT）

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → MORE IMBALANCE

BASIC RATE → 120.0%

1 CREDIT 100円で、コイン設定に対するそれぞれのPASELI料金は次のようになります。

	コイン設定	PASELI料金
・ビギナーモード	1 CREDIT	120(100×120%)
・ベーシックモード	-	156(130×120%)
・タイマーモード(4分)	1 CREDIT	120(100×120%)
・タイマーモード(6分)	-	156(130×120%)
・タイマーモード(8分)	-	192(160×120%)
・タイマーモード(12分)	2 CREDITS	240(200×120%)

Q3 PASELI専用コンテンツのみ価格を変更したい

【例】1 CREDIT あたり 100円で、PASELI専用コンテンツの料金を 120%（20%増）で運用する場合
（「コイン設定」→「コインスロット」：1 COIN 1 CREDIT）

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → IMBALANCE に設定

BASIC RATE → 120.0% に設定

1 CREDIT 100円で、コイン設定に対するそれぞれのPASELI料金は次のようになります。

	コイン設定	PASELI料金
・ビギナーモード	1 CREDIT	100(100×100%)
・ベーシックモード	-	156(130×120%)
・タイマーモード(4分)	1 CREDIT	100(100×100%)
・タイマーモード(6分)	-	156(130×120%)
・タイマーモード(8分)	-	192(160×120%)
・タイマーモード(12分)	2 CREDITS	200(200×100%)

料金パターンを各曜日ごとに設定して、週間スケジュールを作成できます。

電子マネー
プレー料金設定
料金スケジュール

月	火	水	木	金	土	日	祝日
1	1	1	1	1	1	1	1

現在 20XX.XX.XX(XXX) 13 : 50 : 24

パターン 1

BASIC RATE100.0%

BALANCE OF CREDITNORMAL

ハント料金300

タイムサービスOFF

サービス価格10

サービス制限10 プレー /1 日毎

サービス残り10 プレー

サービス時間07:00~11:00

通常

タイムサービス

ビギナーモード100

ベーシックモード130

タイマーモード (4 分) 100

タイマーモード (6 分) 130

タイマーモード (8 分) 160

タイマーモード (12 分) 200

OFF

OFF

OFF

OFF

OFF

初期化

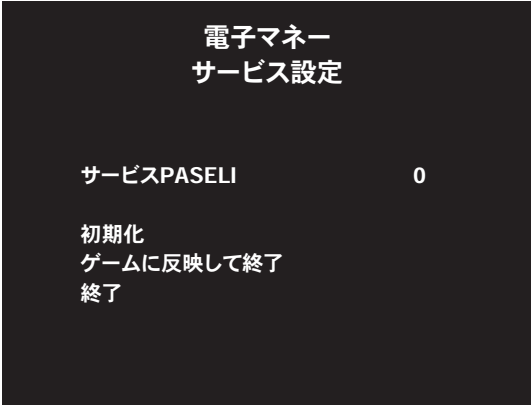
保存して終了

終了

(画面は一例)

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

プレイヤーにサービスする PASELI の設定ができます。



(画面は一例)

サービス PASELI	プレイヤーにサービスする PASELI を設定します。 ※設定方法は下記を参照してください。
初期化	設定した額を「0」に戻します。
ゲームに反映して終了	設定した額をセットして「電子マネー」に戻ります。
終了	セットせず「電子マネー」メニューに戻ります。 ※数値を変更していた場合は保存を促すメッセージが表示されます。

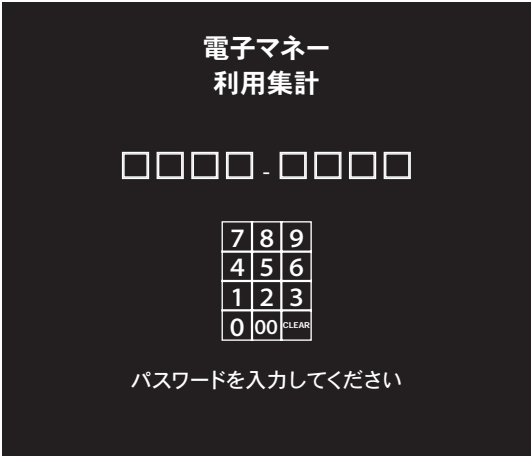
「サービス PASELI」設定方法

- 1 「サービス PASELI」を選択し、◀▶ で数値を変更します。(数値には上限があります)
- 2 「ゲームに反映して終了」を選択・決定することで「サービス PASELI を設定しました xxx」と表示され、「電子マネー」メニューに戻ります。

✎ MEMO

- セットした「サービス PASELI」は、ゲームモードでモニター画面の下部に「EXTRA PASELI xxx」と表示されます。
- セットした「サービス PASELI」をリセットするには、再度テストモードに入ってください。(「サービス PASELI」も「0」になります)
- 「サービス PASELI」は保存されず、ゲームを再起動すると「0」に戻ります。

PASELIに関する集計を確認できます。



集計画面を表示させる	パスワード(8桁)を入力します。 ・入力時の表示 …… *
------------	----------------------------------

※すでに設定済みのPASELI対応ゲーム機のパスワードを入力してください。

エラー表示されたときは、正しくパスワードを入力してください。

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

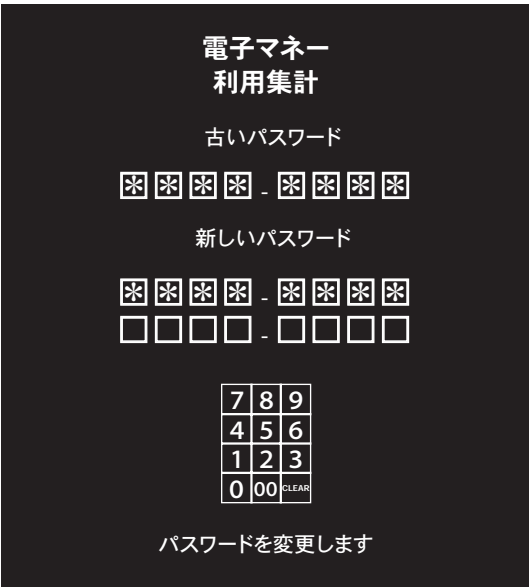
パスワードの変更について

「利用集計」画面を表示させた状態で、◀▶を同時にタッチ、またはテストボタンを押しながらサービスボタンを押すと、パスワード変更画面に変わります。(P.49)

✎MEMO

- 初期パスワードは「0000-0000」です。
- 売り上げ情報漏えい防止のため、初期パスワードは必ず変更し、変更後のパスワードを漏らさないようにしてください。
- パスワードはセンターサーバーに保存され、変更したパスワードは本製品に限らず、店舗内の全てのPASELI対応ゲーム機で同じパスワードになります。

パスワードを変更する



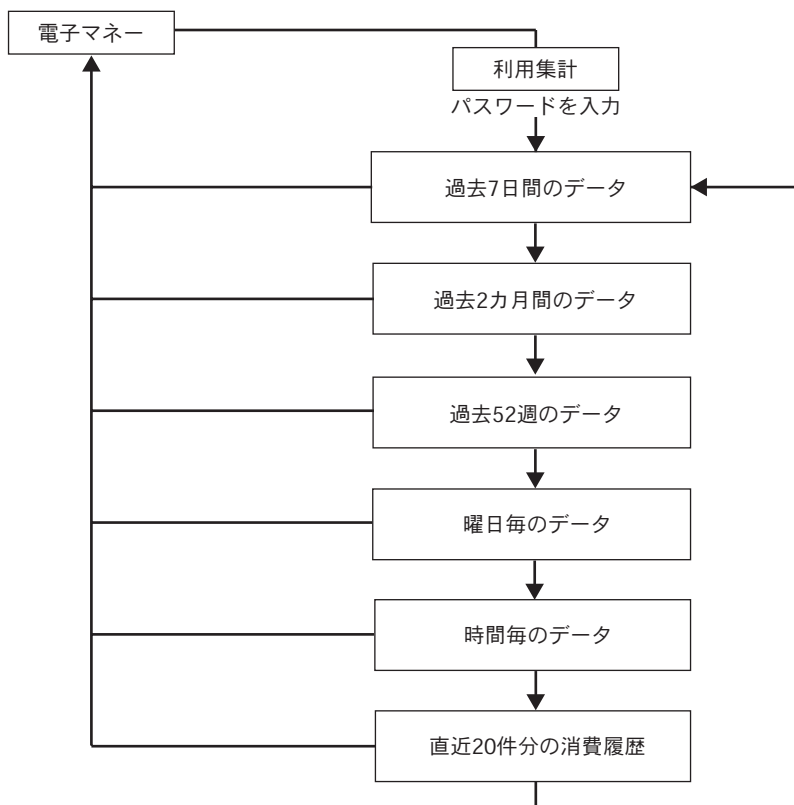
(画面は一例)

古いパスワード	今までのパスワード(8桁)を入力します。 ・入力時の表示 …… *
新しいパスワード	新しいパスワード(8桁)を 2 回入力します。 ・入力時の表示 …… *

エラー表示	原因	対処方法
パスワードの確認入力が正しくありません	新しいパスワードの 1 回目と 2 回目が違う	新しいパスワードは 2 回とも同じパスワードを入力してください。
パスワードを変更しません	変更前のパスワードを新しいパスワードに入力した	古いパスワードと異なる新しいパスワードを入力してください。
パスワードが違います	古いパスワードが間違っている	古いパスワードに変更前のパスワードを正しく入力してください。
パスワードの変更に失敗した可能性があります	ネットワークエラー	1 ネットワーク機器の接続を確認してください。 2 再度「利用集計」にて、変更前のパスワードを入力してください。 (失敗したときは新しいパスワードを入力してください) 3 再度パスワードを変更してください。

PASELI集計メニューの見かた

パスワードを入力することで、PASELIに関するさまざまな集計データを見ることができます。



MEMO

集計中で情報が取得できない場合は下記のメッセージが表示されます。

只今集計中のため情報を取得できません。
しばらくたってから再度実行してください。

過去7日間のデータ

電子マネー 利用集計 過去7日間のデータ		集計期間
		20XX-XX-XX~20XX-XX-XX
本日	XXXX	
過去7日間平均	XXXX	
過去7日間合計	XXXX	
昨日	XXXX	
2 日前	XXXX	
3 日前	XXXX	
4 日前	XXXX	
5 日前	XXXX	
6 日前	XXXX	
7 日前	XXXX	

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計で す」と表示されます。
本日	今日の PASELI 消費額
過去 7 日間平均	今日を除く直近 1 週間の 平均 PASELI 消費額
過去 7 日間合計	今日を除く直近 1 週間の 総 PASELI 消費額
昨日	昨日の総 PASELI 消費額
2 日前	2 日前の総 PASELI 消費額

過去2カ月間のデータ

電子マネー 利用集計 過去2カ月間のデータ				集計期間
				20XX-XX-XX~XXXX-XX-XX
20XX-05		20XX-06		
1 :XXXX	17:XXXX	1 :XXXX	17:XXXX	
2 :XXXX	18:XXXX	2 :XXXX	18:XXXX	
3 :XXXX	19:XXXX	3 :XXXX	19:XXXX	
:	:	:	:	
:	:	:	:	
:	:	:	:	
:	:	:	30:XXXX	
15:XXXX	31:XXXX	15:XXXX		
16:XXXX		16:XXXX		

(画面は一例)

集計期間		サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計です」と表示されます。
20XX-05	1 :	20XX年5月1日のPASELI消費額
20XX-05	2 :	20XX年5月2日のPASELI消費額
20XX-06	30 :	20XX年6月30日のPASELI消費額

過去52週のデータ

電子マネー 利用集計 過去52週のデータ				集計期間
				20XX-XX-XX~XXXX-XX-XX
- 01:XXXX	- 14:XXXX	- 27:XXXX	- 40:XXXX	
- 02:XXXX	- 15:XXXX	- 28:XXXX	- 41:XXXX	
:	:	:	:	
:	:	:	:	
:	:	:	:	
- 12:XXXX	- 25:XXXX	- 38:XXXX	- 51:XXXX	
- 13:XXXX	- 26:XXXX	- 39:XXXX	- 52:XXXX	

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計で す」と表示されます。
- 01 :	1週間前7日間の総PASELI消費額
- 02 :	2週間前7日間の総PASELI消費額
- 03 :	3週間前7日間の総PASELI消費額

曜日毎の集計

電子マネー 利用集計 曜日毎のデータ		集計期間
		20XX-XX-XX~XXXX-XX-XX
	合計	
月曜日	XXXX	
火曜日	XXXX	
水曜日	XXXX	
木曜日	XXXX	
金曜日	XXXX	
土曜日	XXXX	
日曜日	XXXX	

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計です」と表示されます。
月曜日	月曜日の総 PASELI 消費額
火曜日	火曜日の総 PASELI 消費額
水曜日	水曜日の総 PASELI 消費額
木曜日	木曜日の総 PASELI 消費額
金曜日	金曜日の総 PASELI 消費額
土曜日	土曜日の総 PASELI 消費額
日曜日	日曜日の総 PASELI 消費額

時間毎の集計

電子マネー 利用集計 時間毎のデータ				集計期間
				20XX-XX-XX~XXXX-XX-XX
	合計		合計	
00:00	XXX	12:00	XXXX	
01:00	XX	13:00	XXXX	
	:			
	:			
10:00	XX	22:00	XXXX	
11:00	XX	23:00	XXXX	

(画面は一例)

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計です」と表示されます。
00 : 00	0 時 ~ 0 時 59 分の PASELI 消費額
01 : 00	1 時 ~ 1 時 59 分の PASELI 消費額

直近 20 件分の消費履歴

電子マネー 利用集計 直近20件分の消費履歴						集計日時
						20XX-XX-XX XX:XX:XX
月日	時刻	消費額	付与額	対象カード		
-1 20XX.XX.XX	13:40:00	XX	0	XXXX...		
-2 20XX.XX.XX	13:38:34	XX	0	XXXX...		
:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:
-19 20XX.XX.XX	13:22:43	XX	0	XXXX...		
-20 20XX.XX.XX	13:22:43	XX	0	XXXX...		

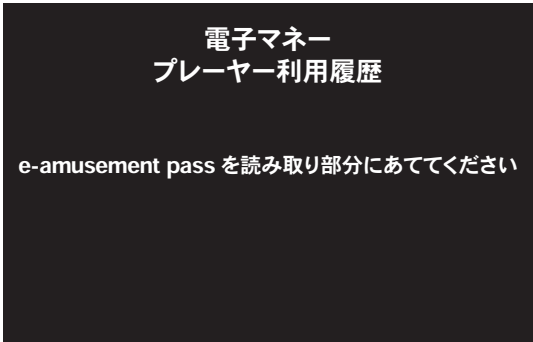
(画面は一例)

集計日時	サーバー側で集計した日時 集計されていない場合は「未集計です」と表示されます。
月日	PASELI を消費した日付
時刻	PASELI を消費した時刻
消費額	使用した通常の PASELI 消費額
付与額	「電子マネー」の「サービス設定」で 投入された「サービス PASELI」を 用いた PASELI 消費額
対象カード	e-amusement pass のカードナン バー前 4 桁

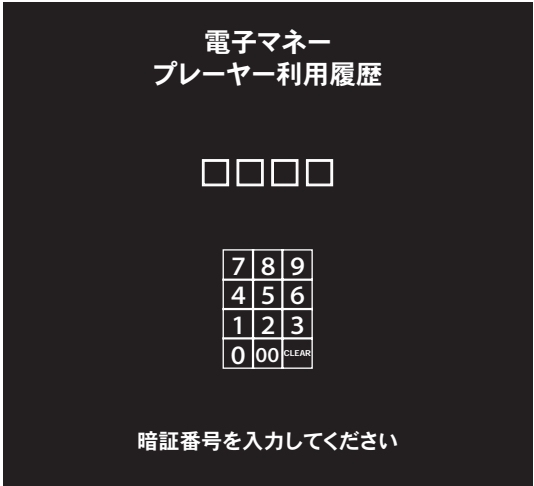
MEMO

- 集計期間ごとの累計ですので、「集計データ」とは集計方式が異なります。
- 各画面において、PASELI が消費されていない場合は「0」と表示されます。
- 「対象カード」には e-amusement pass カード裏面のアクセスコードではなく、カードナンバーが表示されます。

このゲーム機でのプレーヤーのPASELI利用履歴を確認できます。



(e-amusement pass 待受画面)



(暗証番号入力画面)

確認のしかた

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

エラー表示	対処方法
PASELI を利用できません	PASELI が有効でない e-amusement pass をタッチしたことが考えられますので、この e-amusement pass で PASELI は利用されていないことをプレーヤーに伝えてください。
このカードは使用できません	本製品に対応した e-amusement pass を使用してください。
暗証番号が違います	正しい暗証番号を入力してください。
通信に失敗しました	ネットワーク機器の接続を確認してください。(P.99)
ただいま、PASELI の情報を取得できません しばらくたってから再度試してください	しばらくたってから再度確認してください。
PASELI を利用できません ただいまサーバーメンテナンス中です	サーバーメンテナンス中です。 しばらくたってから再度確認してください。

プレイヤーの利用履歴を確認する

電子マネー プレイヤー利用履歴					
				集計日時	
				XXXX-XX-XX XX:XX:XX	
				残高 1234	
月日	時刻	消費額	付与額	対象カード	
-1 20XX.XX.XX	13:40:00	573	0	XXXX...	
-2 20XX.XX.XX	13:38:34	100	0	XXXX...	
-3 20XX.XX.XX	13:37:07	100	0	XXXX...	
-4 20XX.XX.XX	13:35:41	0	100	XXXX...	
-5 20XX.XX.XX	13:34:14	120	0	XXXX...	
-6 20XX.XX.XX	13:32:48	150	0	XXXX...	
-7 20XX.XX.XX	13:31:22	100	0	XXXX...	
-8 20XX.XX.XX	13:29:55	100	0	XXXX...	
-9 20XX.XX.XX	13:28:29	100	0	XXXX...	
-10 20XX.XX.XX	13:27:02	100	0	XXXX...	
-11 20XX.XX.XX	13:25:36	130	0	XXXX...	
-12 20XX.XX.XX	13:24:10	120	0	XXXX...	
-13 20XX.XX.XX	13:22:43	120	0	XXXX...	
-14 20XX.XX.XX	13:21:17	120	0	XXXX...	
-15 20XX.XX.XX	13:19:50	150	0	XXXX...	
-16 20XX.XX.XX	13:18:24	0	100	XXXX...	
-17 20XX.XX.XX	13:16:58	100	0	XXXX...	
-18 20XX.XX.XX	13:15:31	100	0	XXXX...	
-19 20XX.XX.XX	13:14:05	573	0	XXXX...	
-20 20XX.XX.XX	13:12:38	50	0	XXXX...	

(画面は一例)

集計日時	サーバー側で集計した日時
残高	現在の PASELI 残高
月日	PASELI を消費した日付
時刻	PASELI を消費した時刻
消費額	使用した通常の消費額
付与額	「電子マネー」の「サービス設定」で投入された「サービスPASELI」の消費額
対象カード	e-amusement pass カードのカードナンバー前 4 桁 e-amusement pass カード裏面のアクセスコードではなく、カードナンバーが表示されます。

メインメニュー▶

すべて初期化

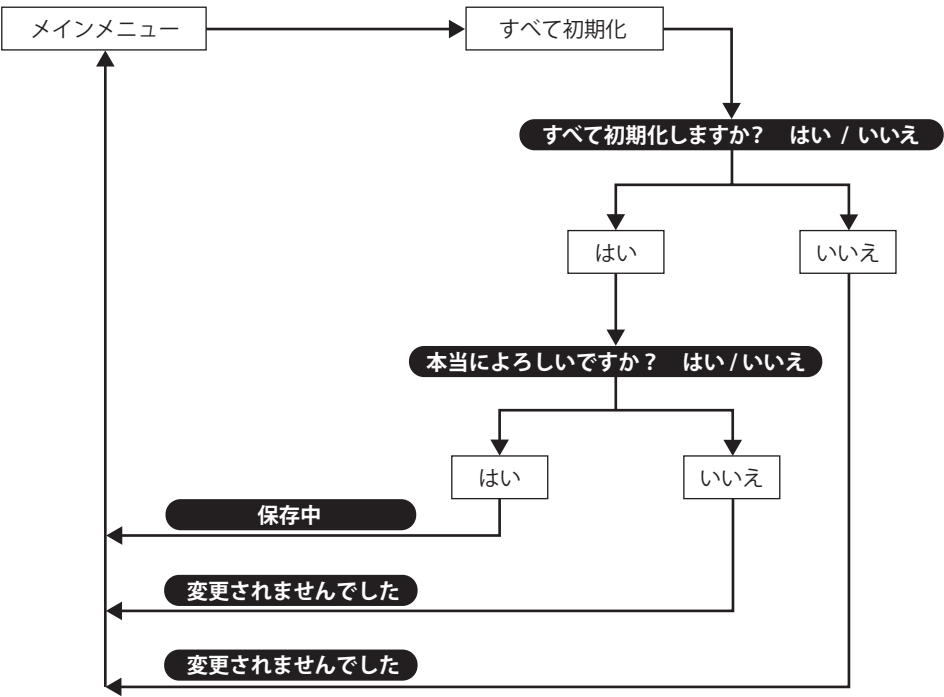
「メインメニュー」内の設定を破棄し、出荷時の設定に戻すことができます。

すべて初期化

以下は初期化されません
入力カウンタ
集計データ
設定した時刻
利用集計
プレイヤー利用履歴

すべて初期化しますか？
はい / いいえ

出荷時設定への戻しかた



設定

出荷時設定に戻らない項目

- 「すべて初期化」を行っても、下記の項目は出荷時の設定には戻りません。
 - ・入力カウンタ・・・「入力チェック」で表示されるボタン、およびフェーダーセンサーの総反応回数
 - ・集計データ・・・「電子マネー」の「利用集計」と「プレイヤー利用履歴」を含む。
 - ・時刻設定
 - ・利用集計
 - ・プレイヤー利用履歴

MEMO

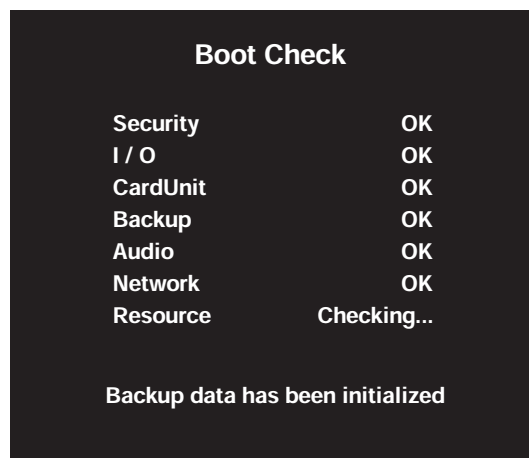
- 「入力カウンタ」を出荷時に戻したい場合は「入力チェック」で該当の項目をリセットしてください。(P.22)
- 「集計データ」を出荷時の設定に戻したいときは、「集計データ」のメニューで「データを消去」を選択してください。(P.36)
- 「電子マネー」の「利用集計」と「プレイヤー利用履歴」を、出荷時の設定に戻すことはできません。

出荷時設定に戻った後

- 出荷時の設定に戻ると、画面に「運営前に、テストモードの各種設定を確認してください」と表示されます。再設定を行うには、**OK** をタッチするか、サービスボタンを押してください。(「メインメニュー」に変わります)

全ての設定を完全に出荷時設定に戻す場合

- 1 電源スイッチを切ります。
- 2 テストボタンを押した状態で電源スイッチを入れます。(テストボタンを押し続けてください)
- 3 設定内容の消去が完了すると図の画面が表示されます。画面下部に **Backup data has been initialized** と表示されたらテストボタンを離して再起動してください。



ソフトウェアのバージョンやシステムに関する情報を確認できます。



(画面は一例)

SOFT ID CODE	ソフトウェアのバージョンが表示されます。
BOOTSTRAP	起動ソフトウェアのバージョンが表示されます。
AVS2	ライブラリーのバージョンが表示されます。
SYSTEM ID	システムの ID が表示されます。
HARDWARE ID	ハードウェアの ID が表示されます。
ACCOUNT KEY	アカウントキーの ID が表示されます。
LICENSE KEY	ライセンスキーの ID が表示されます。

Maintenance Installation

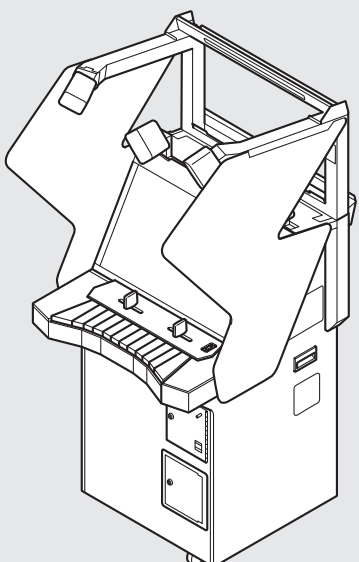
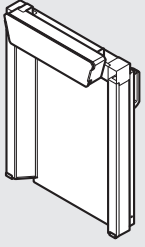
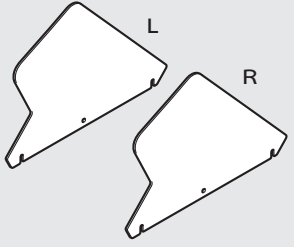
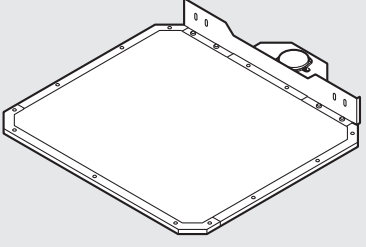
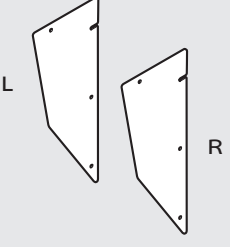
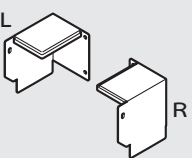
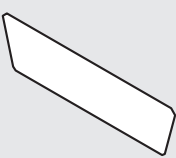
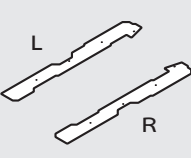
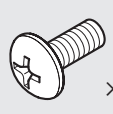
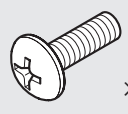



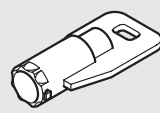

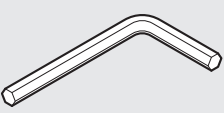
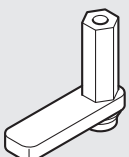
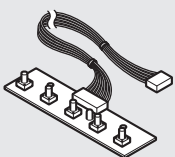
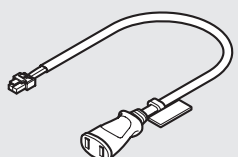
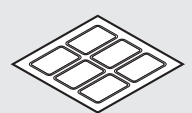
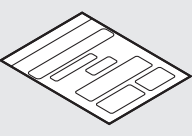
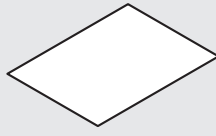
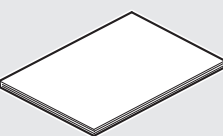
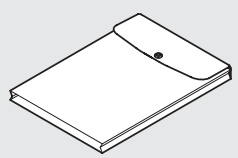
メンテナンス担当者・技術者向け

設置の前に

部材・付属品を確認する

万一、不足品や不良品があったときは、本製品の「LICENSE No.」^{※1}をご確認のうえ、アフターサービス窓口にご連絡ください。

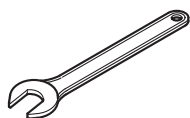
※1 本製品固有の番号です。複数台ご購入の場合は、混在しないようにしてください。

 <p>本体</p>		 <p>サブモニターユニット^{※2}</p>	 <p>アップーサイドパネル</p>	
		 <p>ステージユニット^{※2}</p>	 <p>ローアースサイドパネル</p>	
 <p>サイドカバーブラケット^{※3}</p>	 <p>タイトルシート</p>	 <p>サブモニターパネル</p>	 <p>× 14 ネジA 十字穴付きトラス小ねじ (M4 × 10)</p>	 <p>× 14 ネジB 十字穴付きトラス小ねじ (M4 × 15)</p>
 <p>× 14 平座金C (呼4,D16)</p>	 <p>× 4 ネジD 座金組込み六角穴付きボルト (M6 × 20)</p>	 <p>× 4 平座金E (呼6,D20)</p>	 <p>× 2 メンテナンスドア用鍵</p>	 <p>× 2 コインドア用鍵</p>
 <p>六角棒レンチ(対辺4mm)</p>	 <p>ボタンスイッチ取り付け治具</p>	 <p>モニター調整基板</p>	 <p>コイン集計用電源ハーネス</p>	 <p>コインラベル</p>
 <p>PASELIラベル</p>	 <p>マイクロソフトソフトウェア ライセンス条項のご案内</p>	 <p>取扱説明書(本書)</p>	 <p>取扱説明書保管袋</p>	

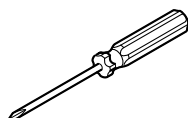
※2 サブモニターユニットとステージユニットは納入時、輸送用フレームに取り付けられています。

※3 サイドカバーブラケットは納入時、コインボックス内に収納されています。

工具などを準備する



スパナ(24mm)



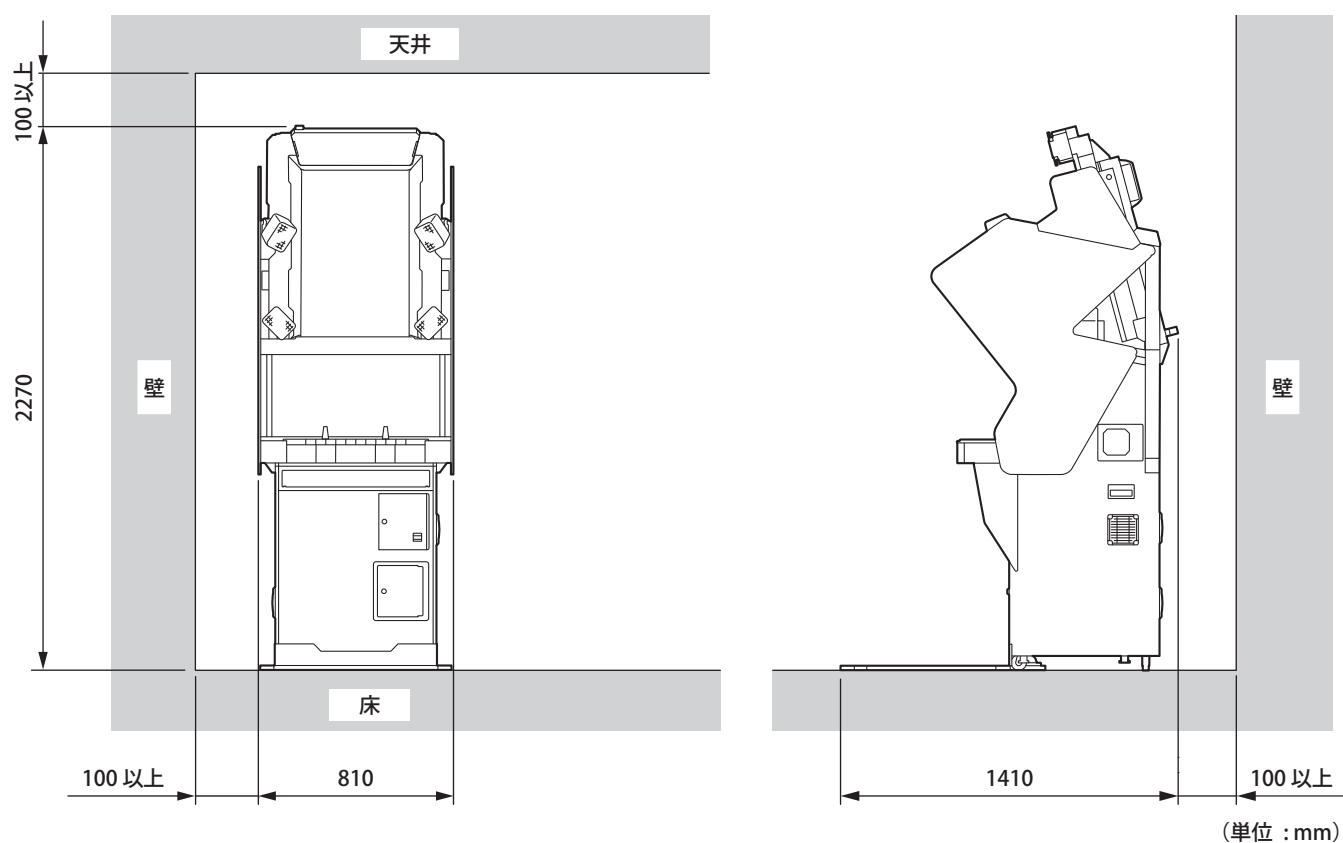
⊕ドライバー(＃2、3)



アースバンド

機器の取り扱いや部材のセット時に、静電気による事故を防止するのに必要です。

設置に必要なスペース

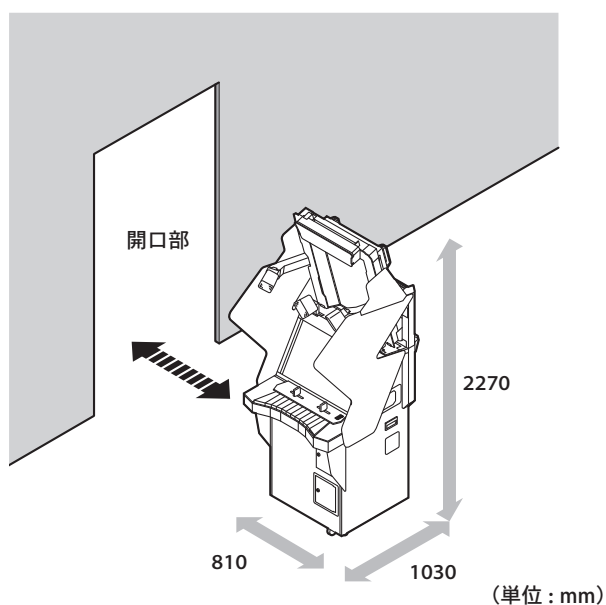


本体の運搬について

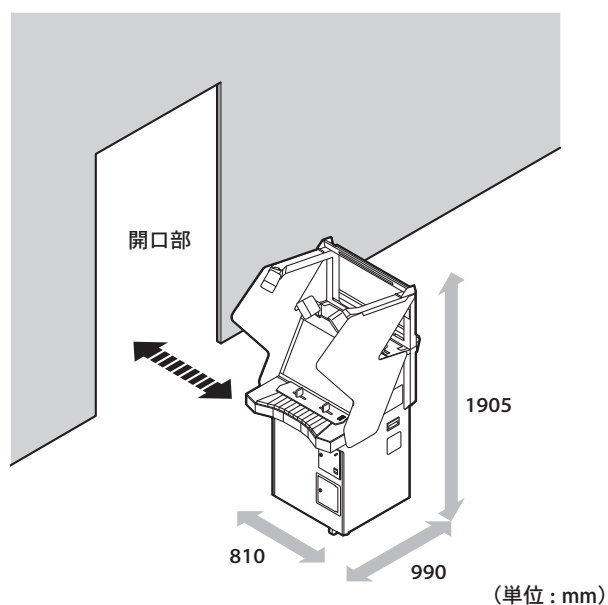
本体を移動するとき

- ステージユニットを取り外し、通過する開口部の高さに注意しながら本体の取っ手を持って移動してください。
- 開口部の高さが足りない場合は、サブモニターユニットとアップパーサイドパネルを取り外してから移動してください。

● サブモニターユニットあり

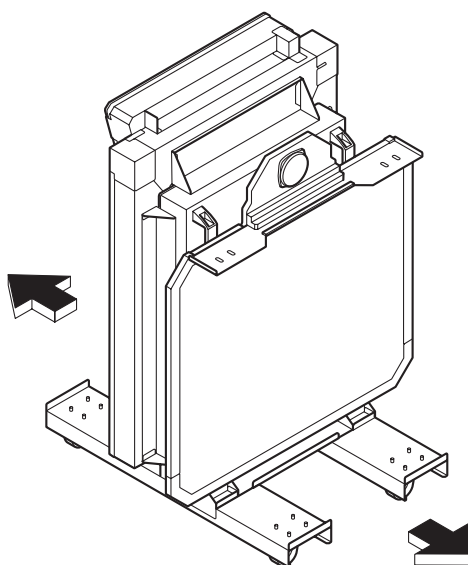


● サブモニターユニットなし



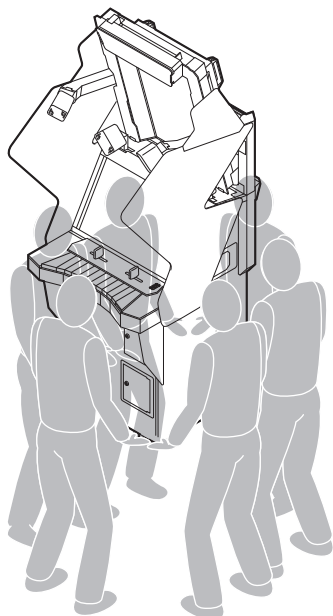
各ユニットを輸送用フレームに載せて移動するとき

- 必ず図の方向に移動してください。



本体を持ち上げるとき

- 必ずステージユニットを取り外してください。
- 6人以上で底部を持ってください。(約171kg)

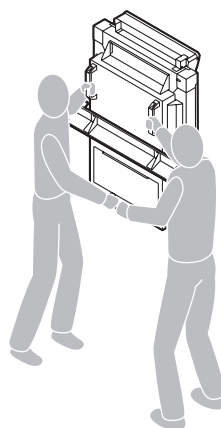


各ユニットを持ち上げるとき

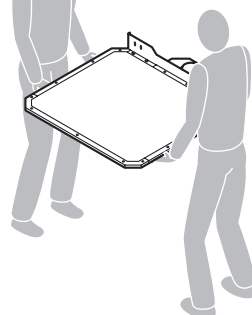
- 2人以上で持ち上げてください。
- サブモニターユニットを持ち上げるときは、必ず背面の取っ手を持ってください。

サブモニターユニット
約36kg

※サブモニターブラケット含む

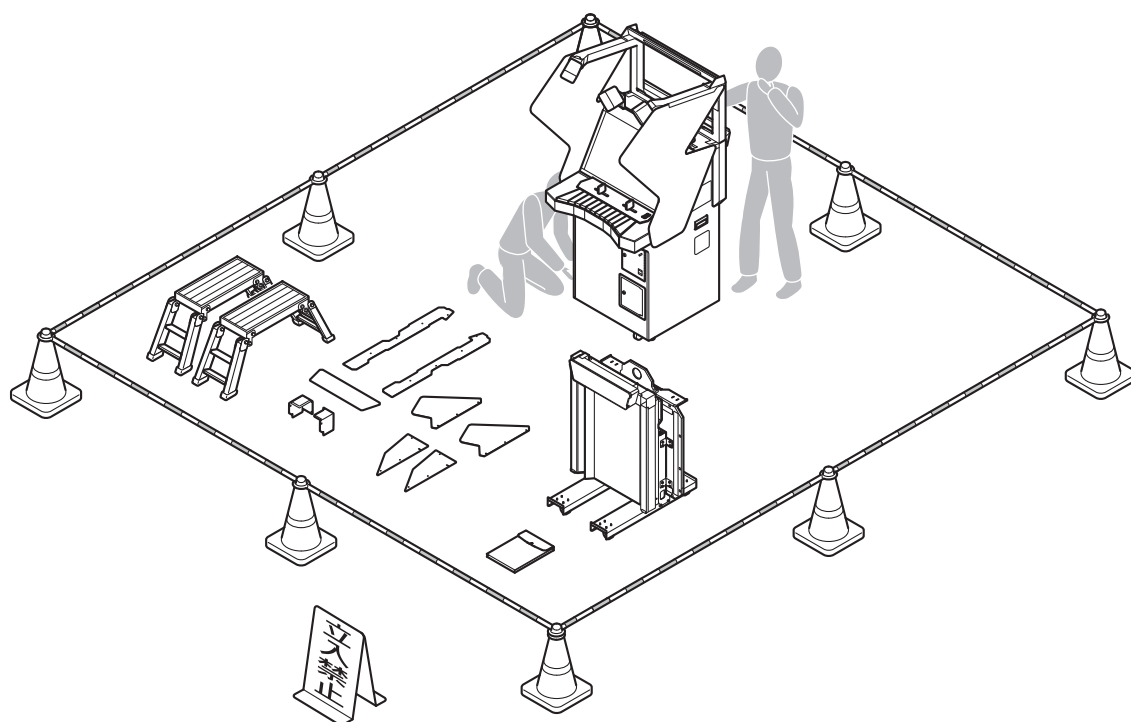


ステージユニット
約12kg



組み立て・設置エリアを設ける

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



設置

サブモニターユニットを取り付ける

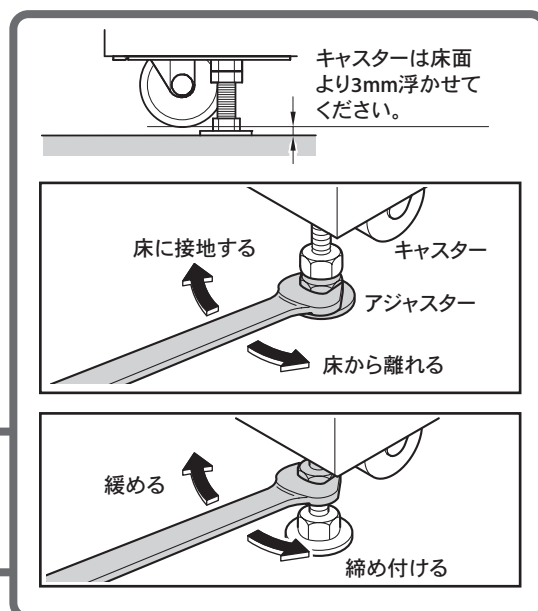
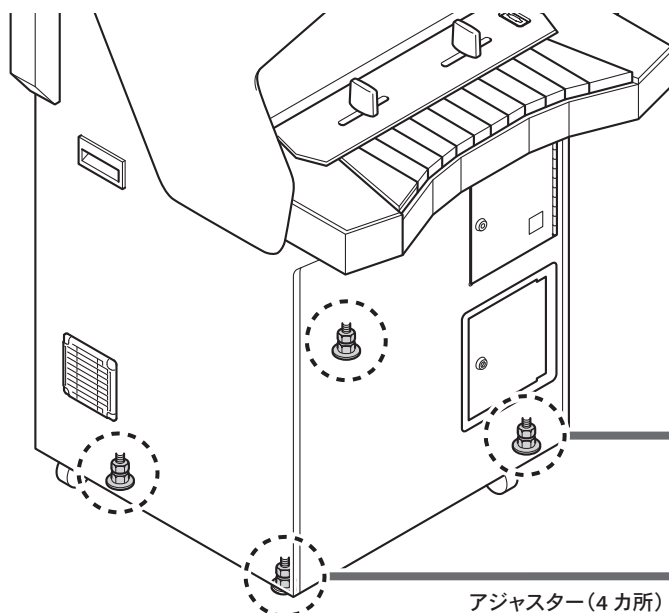
1 アジャスターを固定する

- 1カ所を集中して行わず、均等に少しずつ行ってください。
- ※ 調節後はガタつきがないか確認してください。



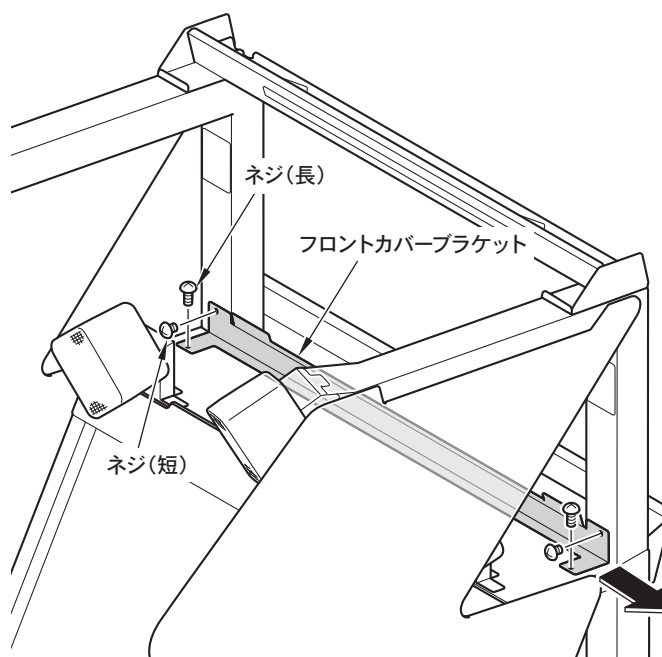
アジャスターは確実に固定する

- サブモニターユニット取り付け時に本体が不安定になるので、必ず組み立てエリアを設けて確実にアジャスターを固定してください。

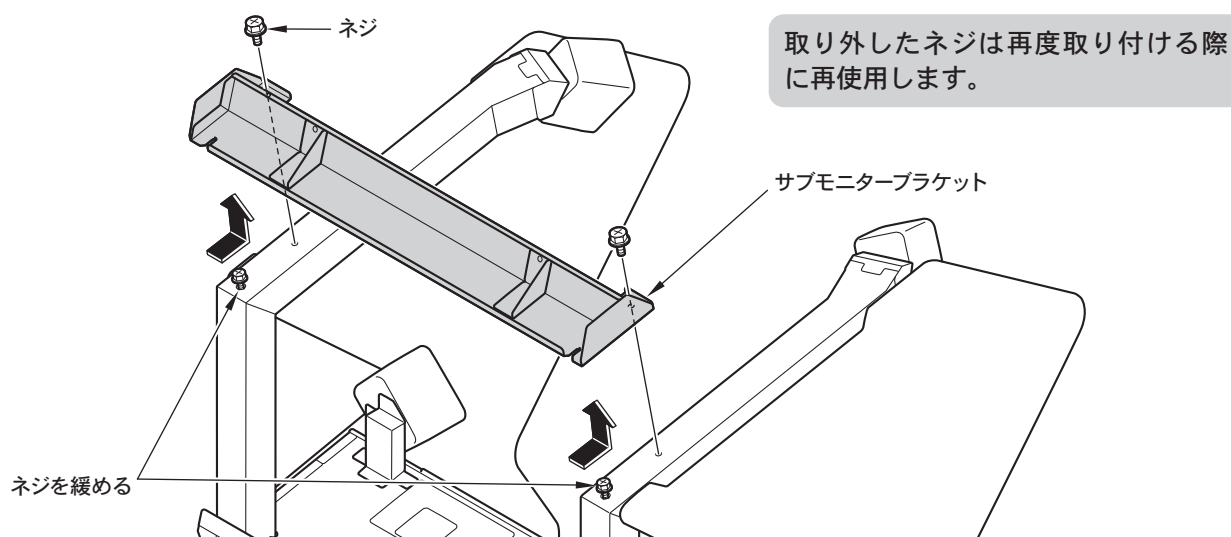


2 フロントカバーブラケットを取り外す

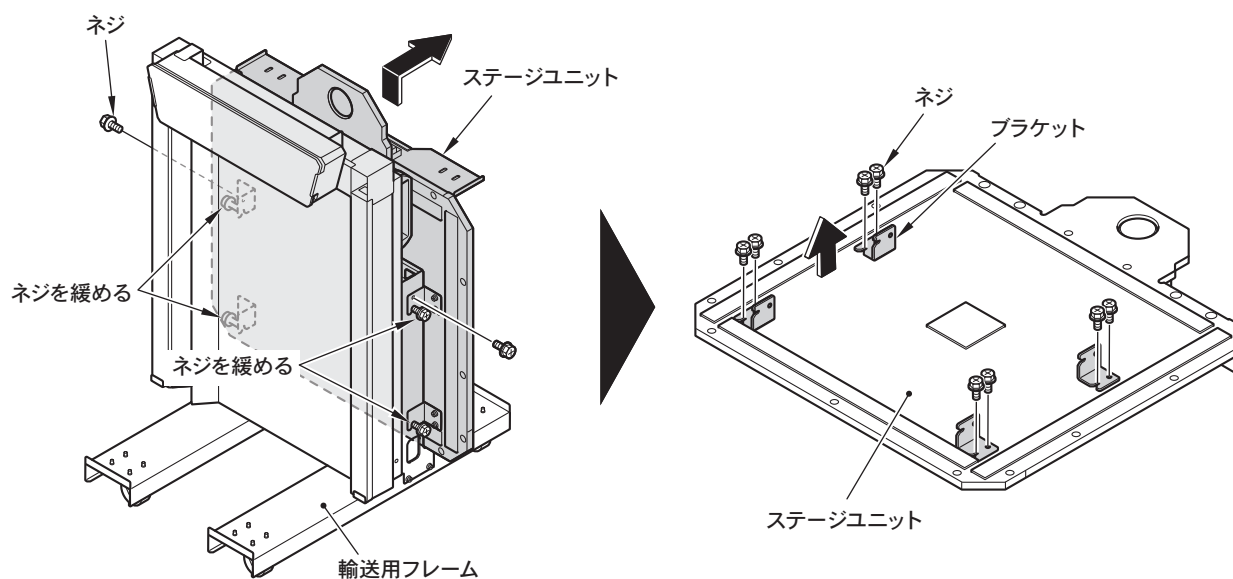
取り外したネジは再度取り付ける際に再使用します。



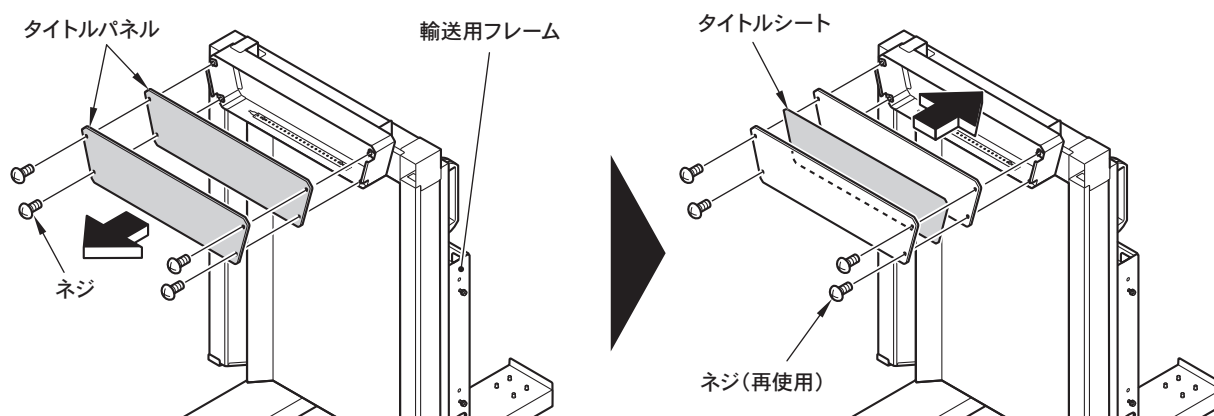
3 サブモニターブラケットを取り外す



4 輸送用フレームからステージユニットを取り外す



5 タイトルシートを取り付ける



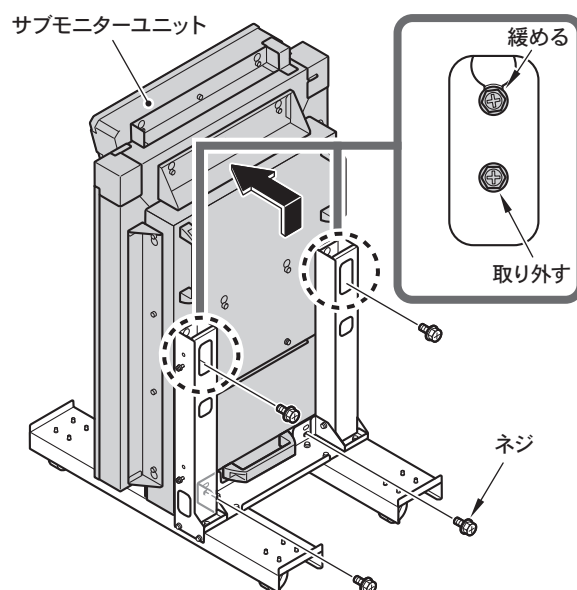
6 輸送用フレームからサブモニターユニットを取り外す

- 取り外した後は平らな床面にそのままの向きで置き、倒れないように支えてください。
- 取り外したネジは本体に取り付ける際に再使用します。



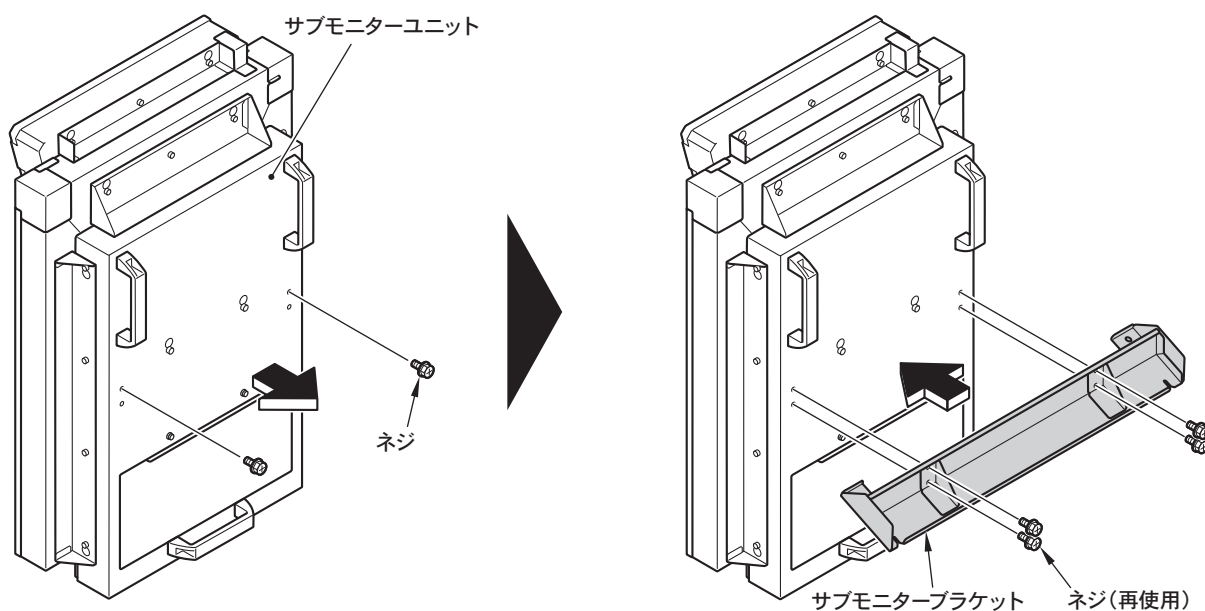
サブモニターユニットは2人以上で持ち上げる

- サブモニターユニットの重量は約34kgあります。
- 持ち上げるときは必ず背面の取っ手を持ってください。



7 サブモニターブラケットをサブモニターユニットに取り付ける

サブモニターユニットが倒れないように支えながら取り付けてください。



8

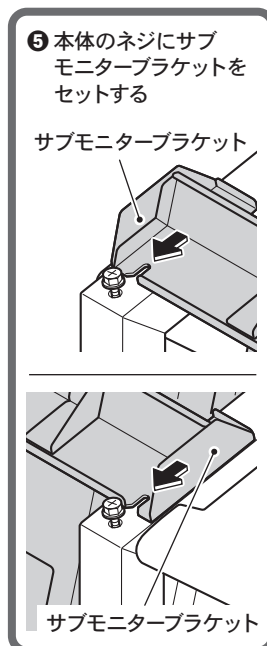
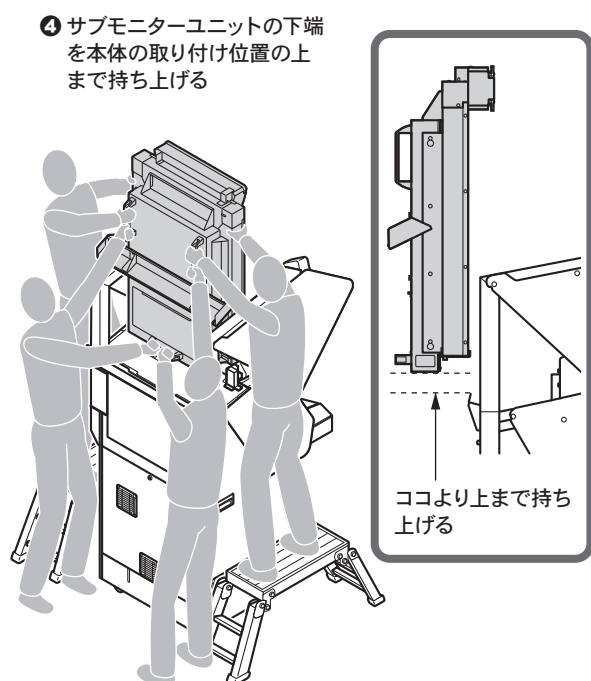
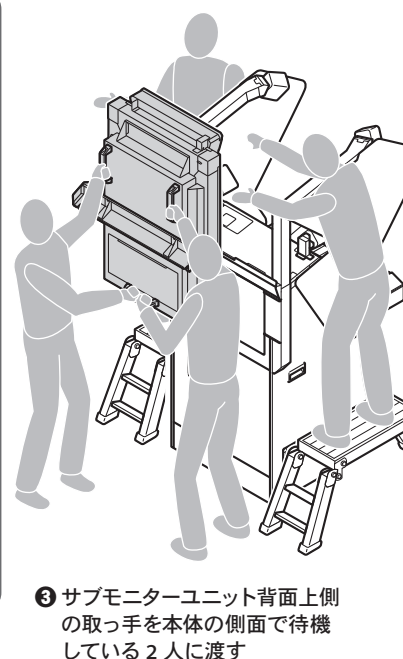
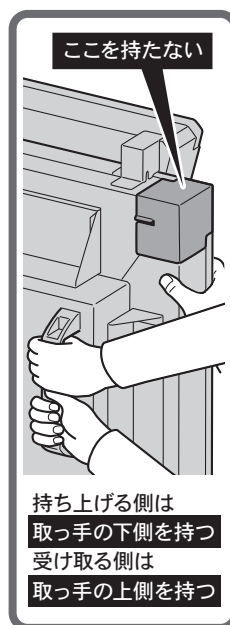
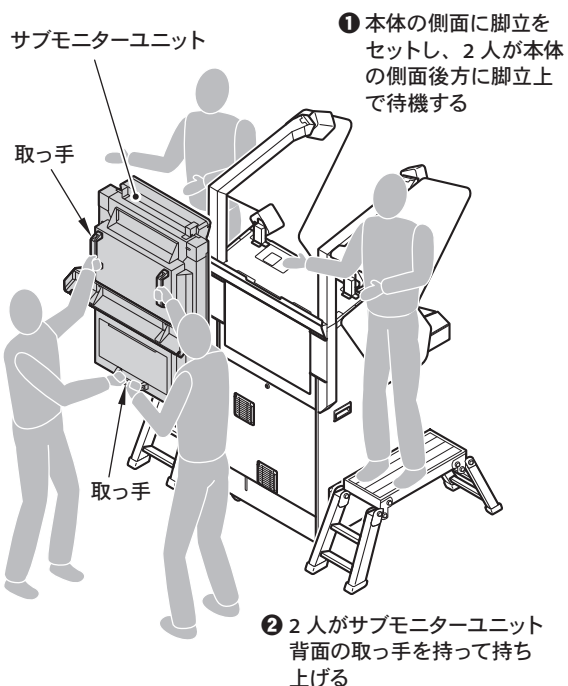
サブモニターユニットを本体に取り付ける

- 必要人数以上で図の手順通りに取り付けてください。

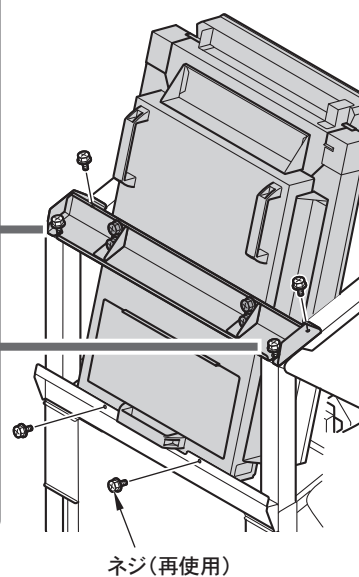


サブモニターユニットの取り付けは脚立を使用し、必ず4人以上で行う

- サブモニターユニットの重量は約 36kg あります。取り付けの際は本項目の手順をよく読み、足場の安定している場所に脚立を設置して、必ず 4 人以上で行ってください。



- 6 ネジ(再使用) (4 カ所) を取り付け、すべてのネジを締め付ける

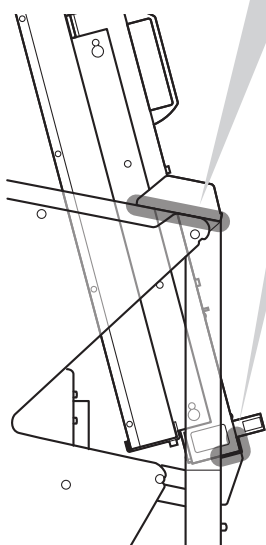


サブモニターユニットのネジが正しく取り付けられないとき

P.67 ⑧手順⑥でネジが正しく取り付けられないときは、サブモニターユニットの取り付け面がしっかり面で接触していて隙間がないことを確認し、隙間ができてしまう場合はサブモニターブラケットのネジを緩めて調節してからすべてのネジを取り付けてください。

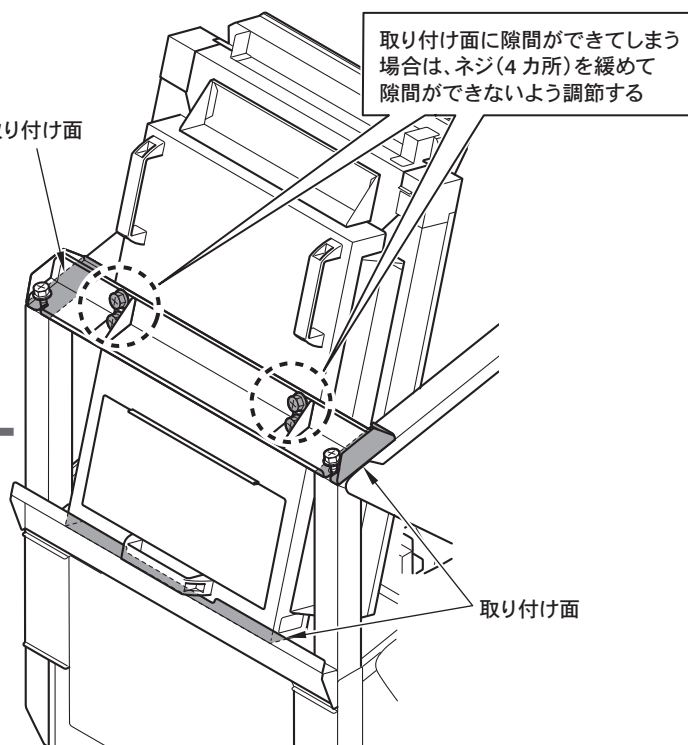
確認

取り付け面がしっかり面で接触していて、隙間がないことを確認する



取り付け面

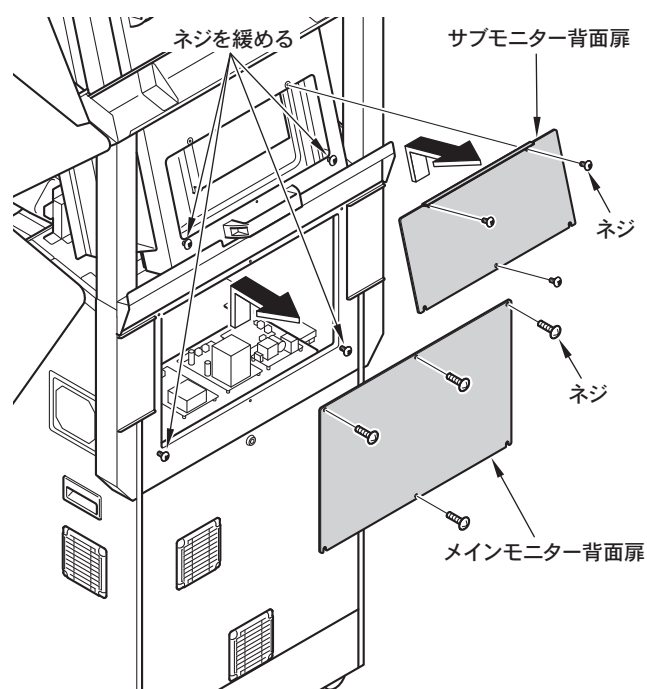
取り付け面に隙間ができてしまう場合は、ネジ(4カ所)を緩めて隙間ができないよう調節する



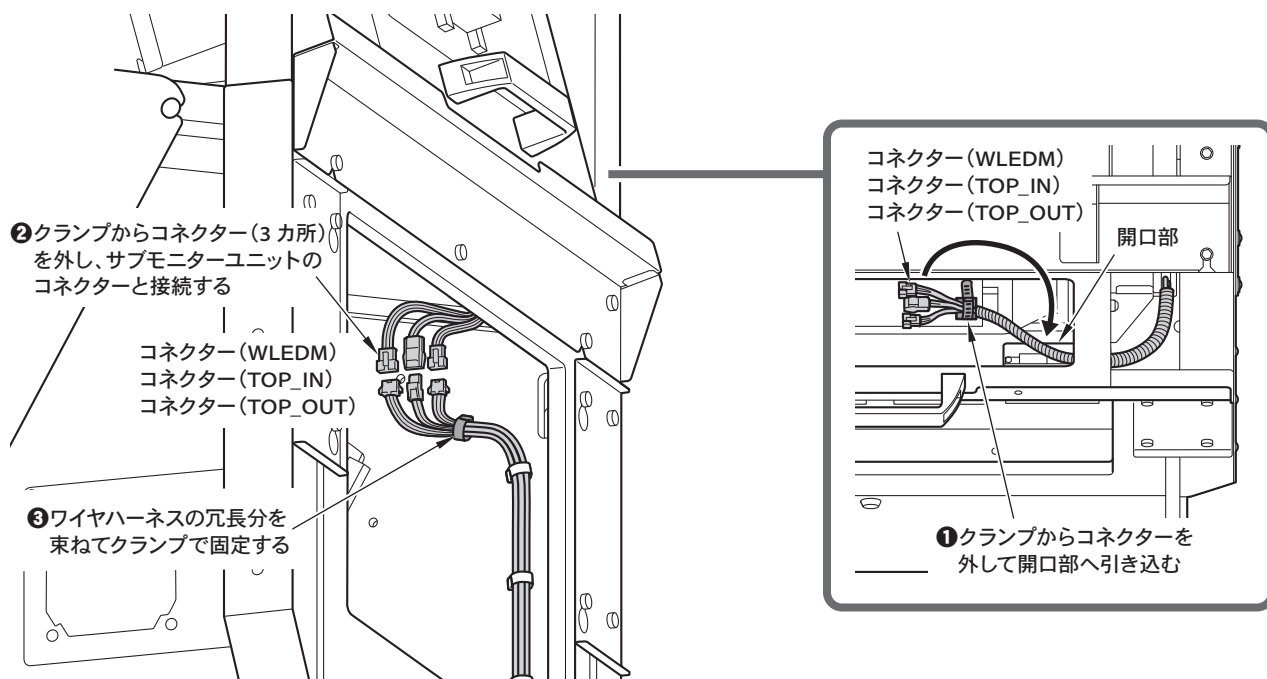
取り付け面

9

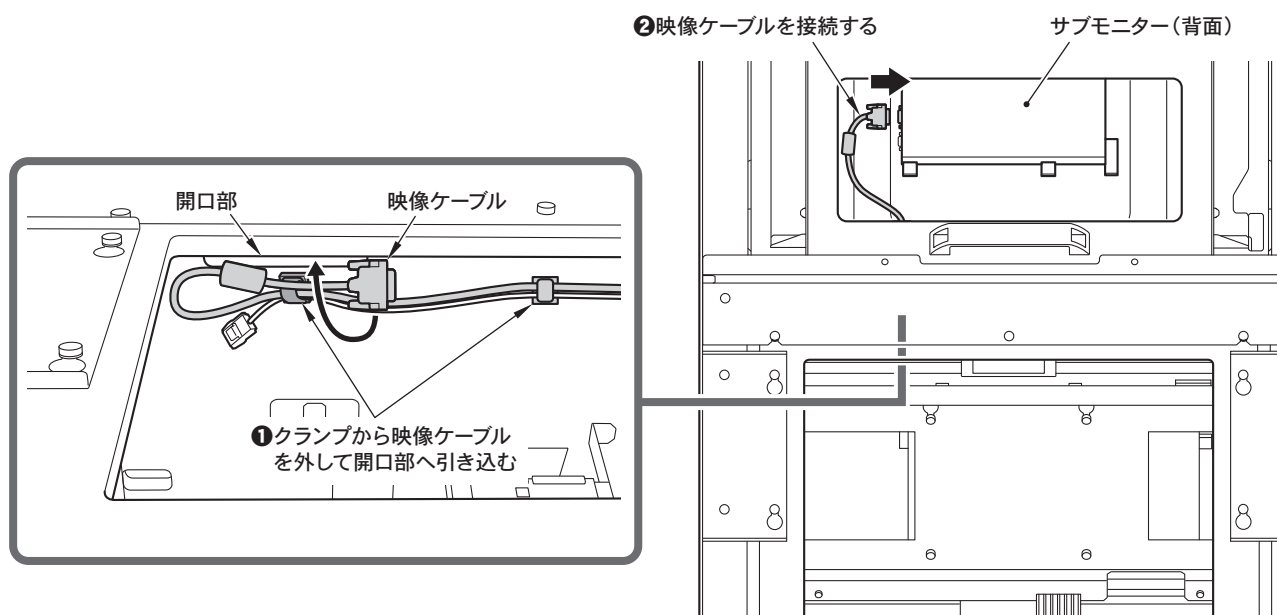
サブモニター背面扉・メインモニター背面扉を取り外す



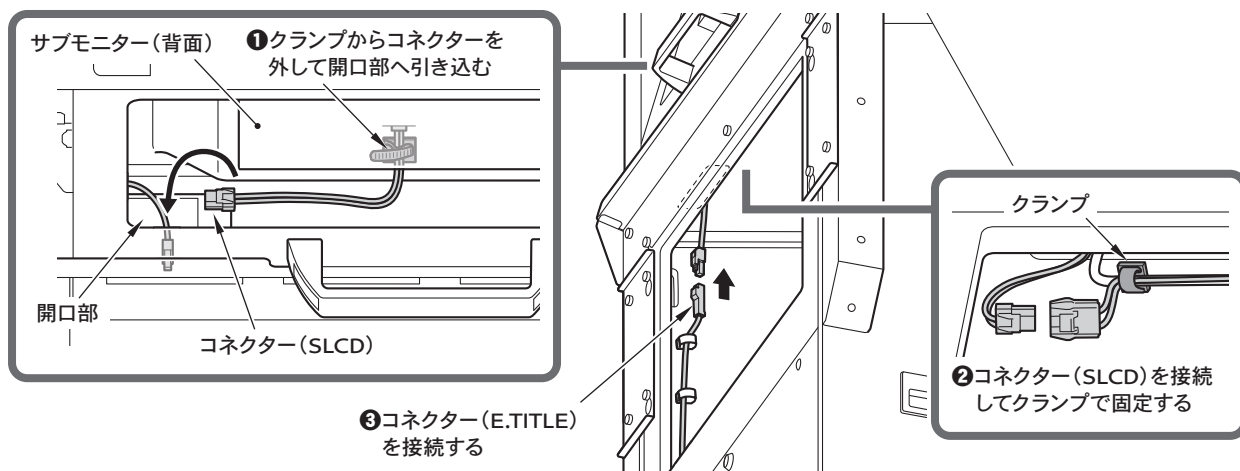
10 サブモニターユニットのワイヤハーネスを接続する



11 映像ケーブルをサブモニターに接続する

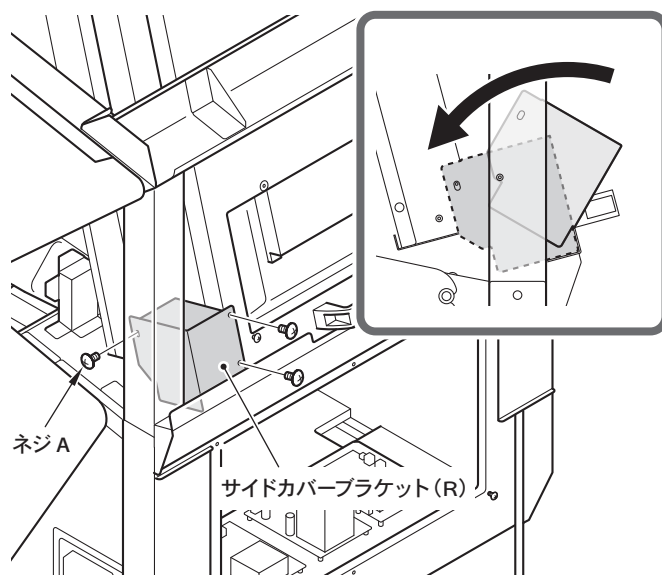


12 サブモニターの電源ハーネスとアース線を接続する



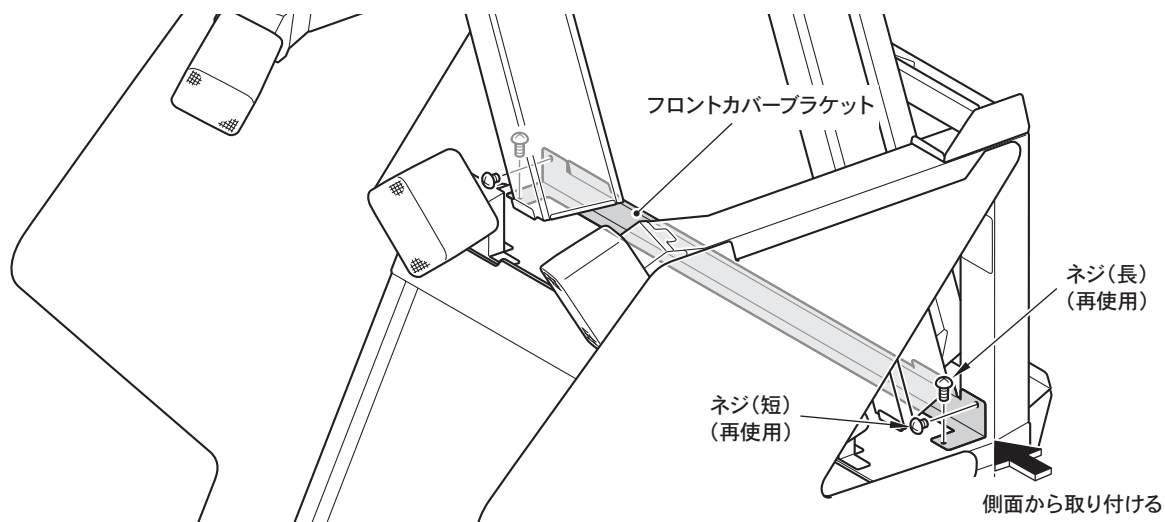
13 サイドカバーブラケットを取り付ける

※ 反対側も同様にに取り付けてください。



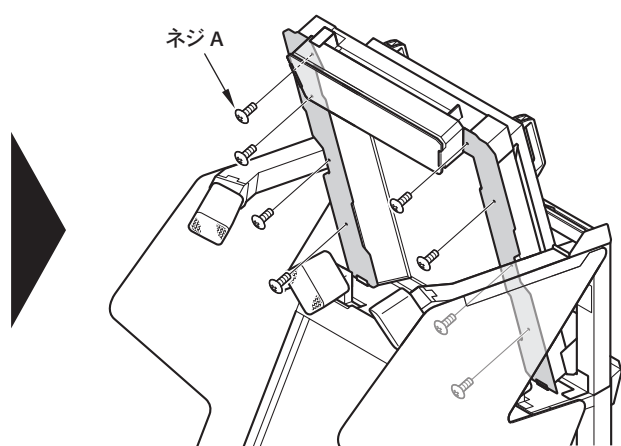
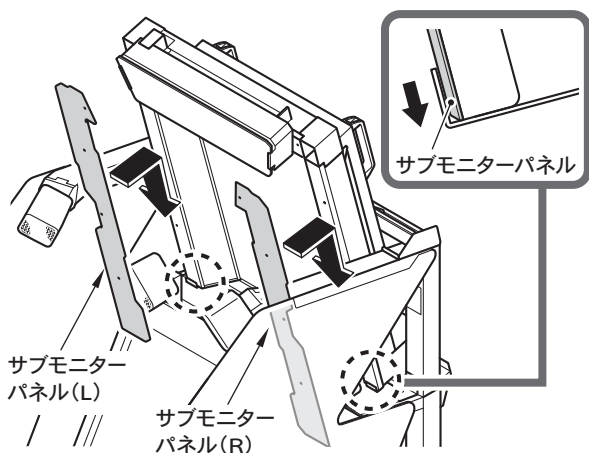
14 フロントカバーブラケットを取り付ける

※ 取り付け面ごとにネジの長さが異なります。



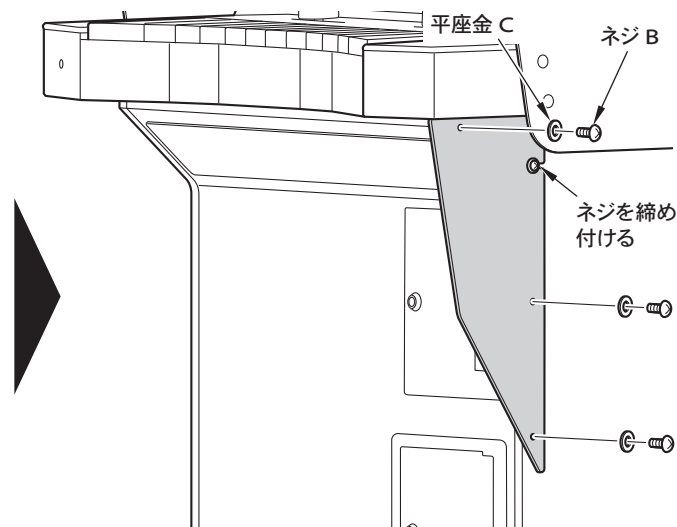
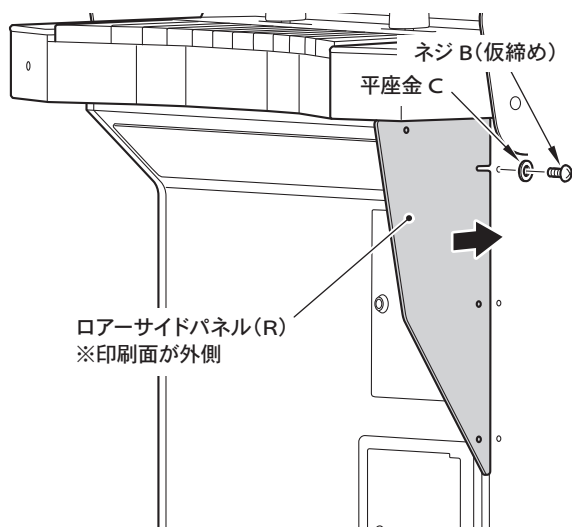
15 サブモニターパネルを取り付ける

両面の保護フィルムを剥がして取り付けてください。



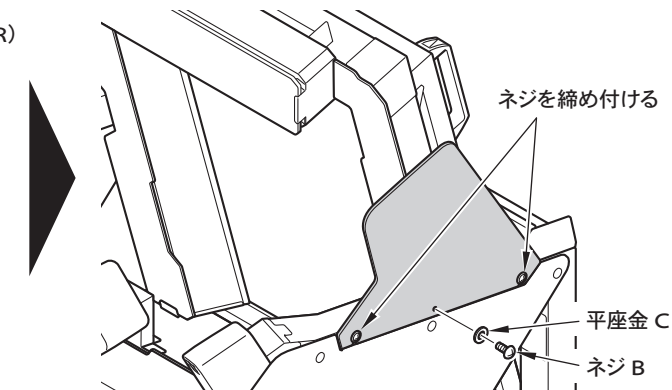
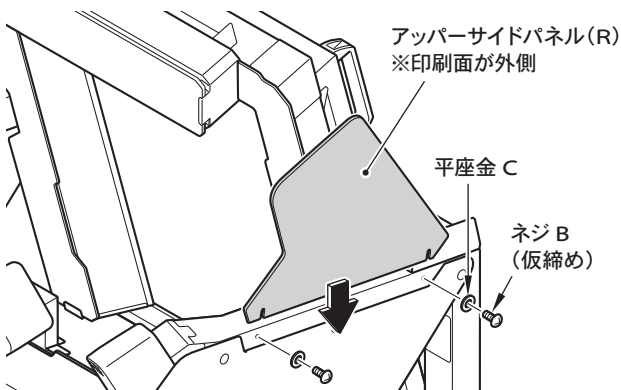
16 ロアーサイドパネルを取り付ける ※ 反対側も同様に取り付けてください。

両面の保護フィルムを剥がして取り付けてください。



17 アッパーサイドパネルを取り付ける ※ 反対側も同様に取り付けてください。

両面の保護フィルムを剥がして取り付けてください。

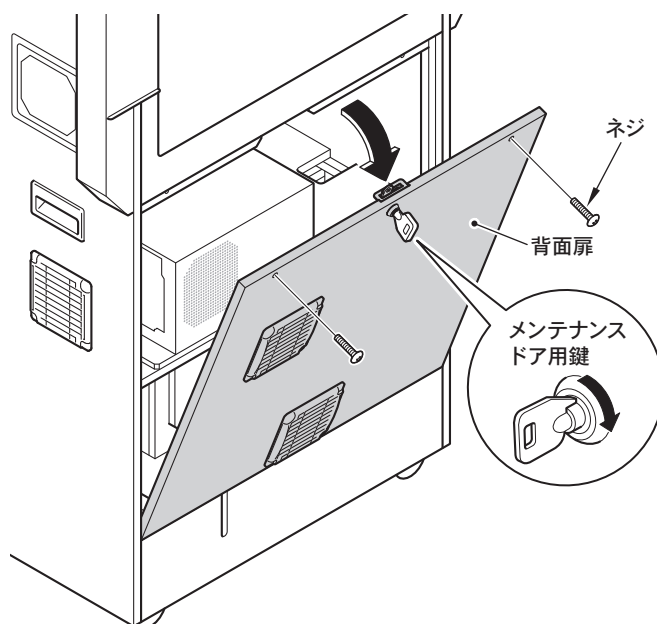


ステージユニットを取り付ける

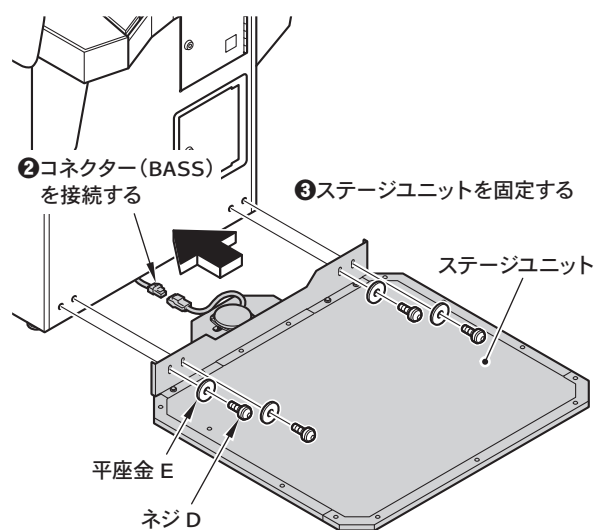
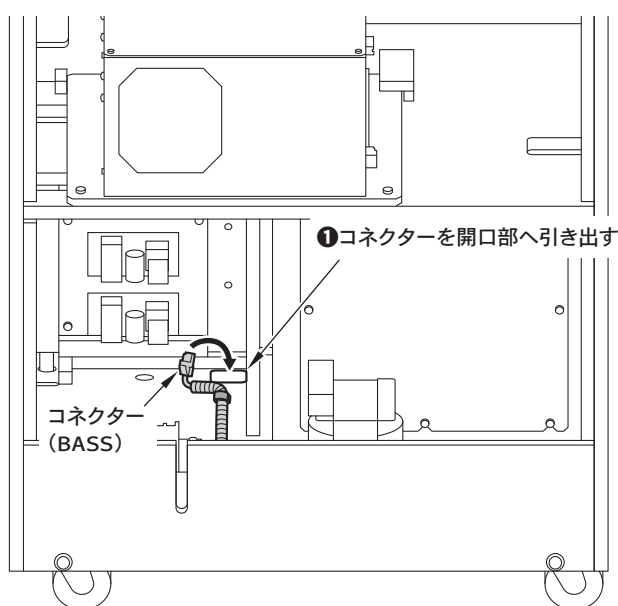
- 1 アジャスターを上げて本体を設置場所に移動させる
・ P.64 ①と逆の要領でアジャスター(4カ所)を上げてください。

- 2 アジャスターを固定する
・ P.64 ①と同じ要領でアジャスター(4カ所)を下げてください。

- 3 背面扉を開ける

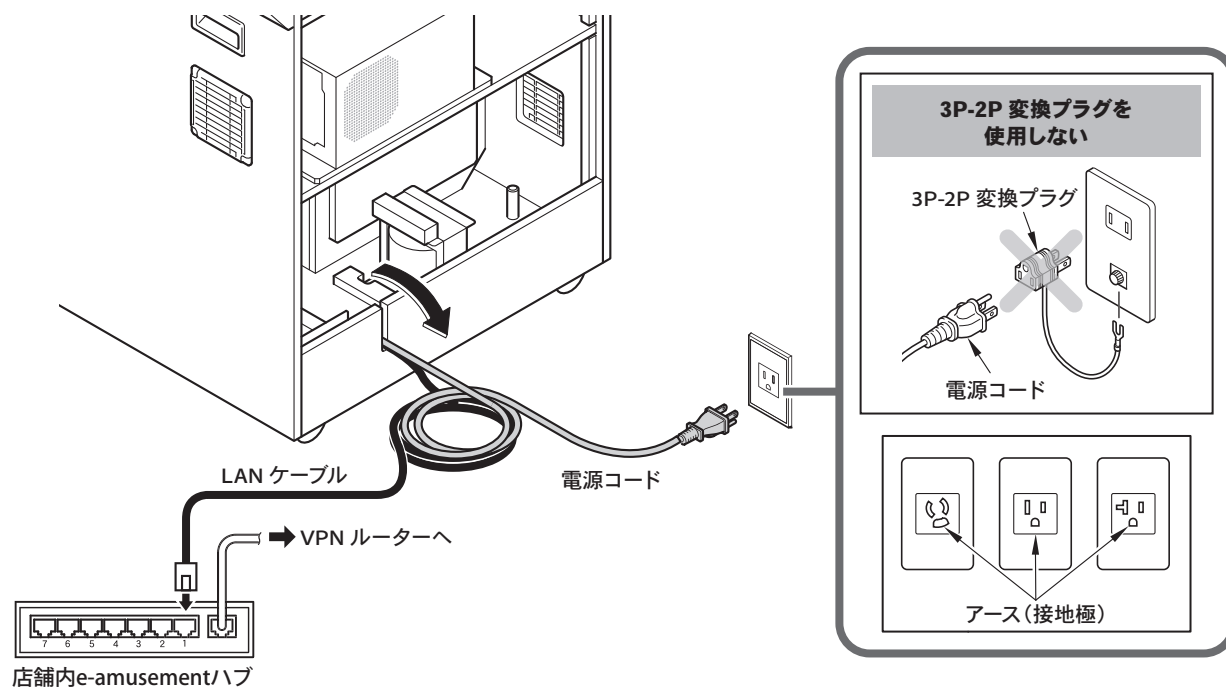


- 4 ステージユニットを取り付ける



ケーブル類を接続する

1 LANケーブルと電源コードを接続する



2 背面扉・メインモニター背面扉・サブモニター背面扉を取り付ける

以上で設置が完了です

引き続き、e-amusement サービスの利用確認を行ってください。(P.74)

e-amusementサービスの利用確認を行う

- 1 電源を入れたら、起動途中に利用確認画面が表示されるので、サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

e-amusement サービス利用確認

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

* 同意の上サービスを利用する
-> サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

詳しくは取扱説明書をお読みください。

- 2 再確認画面が表示されるので、再度サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

e-amusement サービス利用確認

**** 再確認 ****

本当によろしいですか？

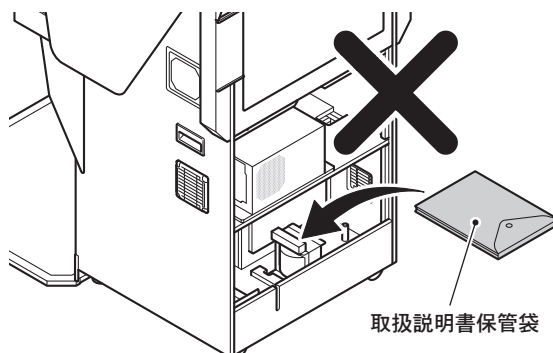
* はい、サービスを利用します
-> サービスボタンを押しながらテストボタンを押す

以上で、e-amusementサービスを「利用する」に設定されました。

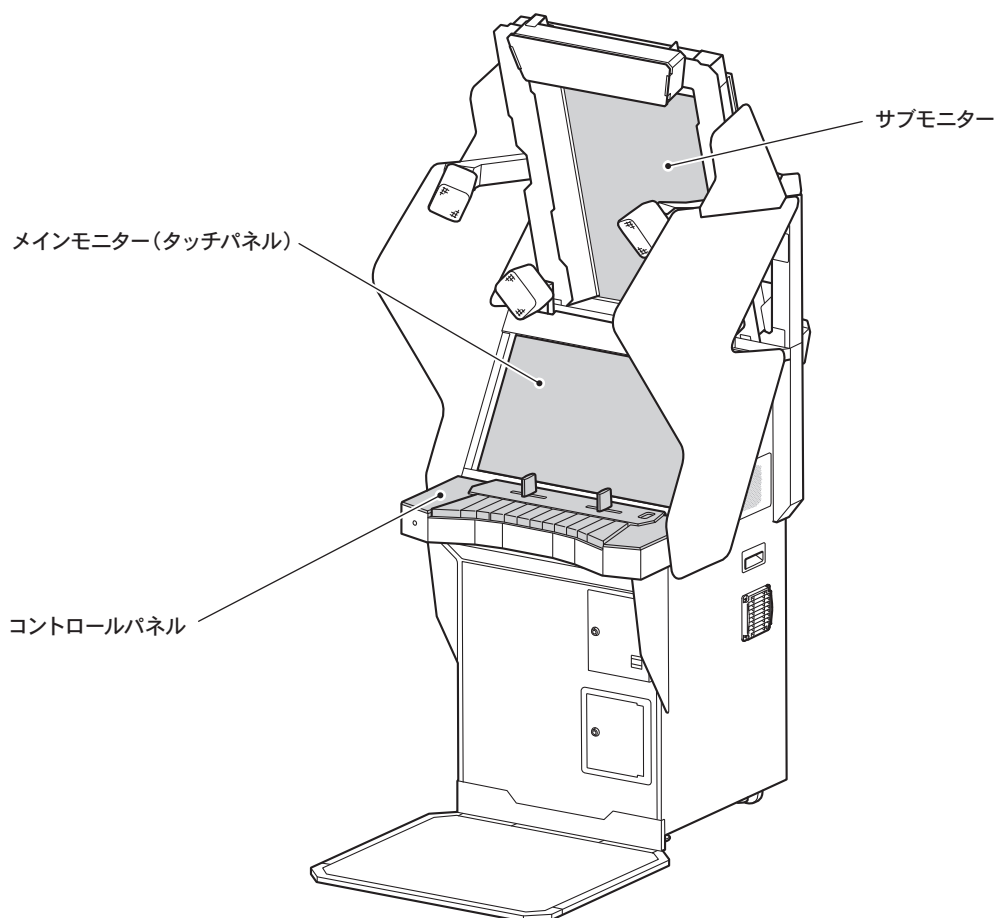
- ・ e-amusement サービス利用確認画面は、設置後に一度行くと次からは表示されません。
- ・ (他の店舗に移設した場合は、再度「e-amusement サービス利用確認」が表示されます)
- ・ e-amusement サービス利用確認画面は、VPNルーターとネットワーク接続されていない場合は表示されません。

以上で運営前の準備が完了です

- テストモードから必要な設定を行ってください。(P.18)
- 取扱説明書、および取扱説明書保管袋は本体内に保管できませんのでご注意ください。



日常の点検



点検内容

参照ページを参考にして、確認 / お手入れしてください。

電源を入れる前の点検

毎日

- 本体
 - ・ アジャスターが正しく固定され、本体にガタつきがないか。(P.64)
- タッチパネル、コントロールパネル
 - ・ 汚れていないか。
- 警告ラベル
 - ・ 剥がれや破損がないか。(P.10)
- 周囲
 - ・ プレーに必要なスペースが確保されているか。(P.61)

電源を入れてからの点検

毎日

- メインモニター
 - ・ ちらつきやひずみがないか。(P.27)
- サブモニター
- ゲーム
 - ・ 正常にプレーできるか。
 - ・ ボタン、フェーダー、タッチパネルの反応に異常がないか。(P.21)

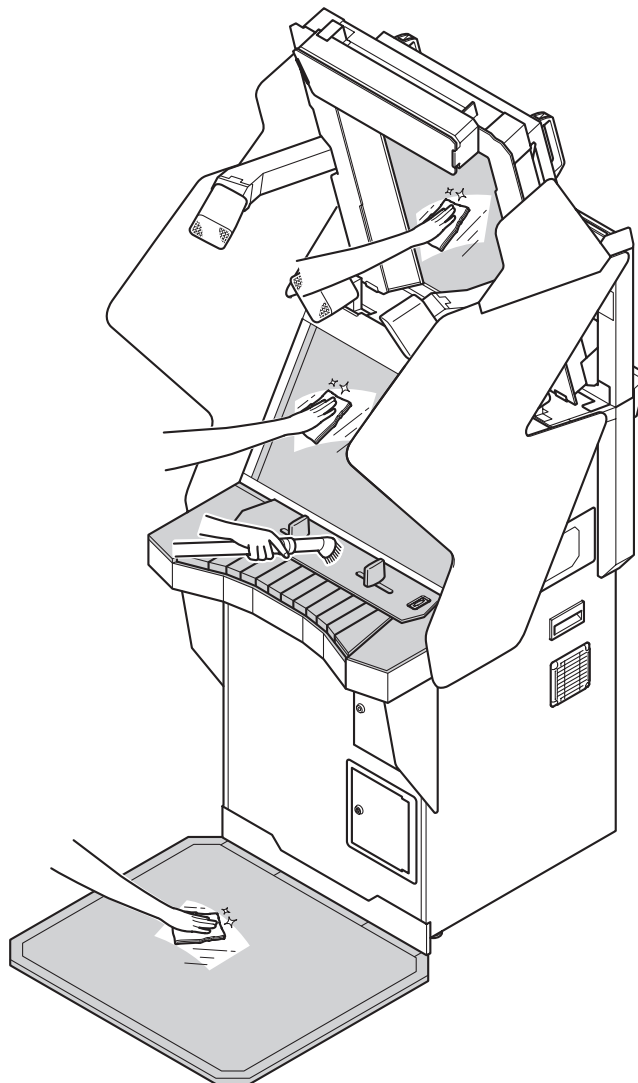
日常のお手入れ

お手入れのしかた

本体・ステージ

汚れていたら拭いてください。隙間のほこりは掃除機などで取り除いてください。

- 本体は中性洗剤を浸した柔らかく汚れていない布を固く絞ってからかるく拭いてください。
- ステージは、水を浸した柔らかく汚れていない布を固く絞ってから拭いてください。



● 次のものは使わない

故障・破損の原因になります。

- 有機溶剤(シンナー・ベンジン・アルコールなど)
- 研磨剤入りの洗剤や化学ぞうきん
- 高圧洗浄機

● ステージの清掃時は上記に加え、下記の内容も守る

- ワックスなどの油脂類は使用しないでください。滑ってけがの原因になります。
- 中性洗剤は使用しないでください。表面のシートが剥がれる原因になります。



ボタンユニット

6 カ月に 1 回以上

汚れていたら拭いてください。

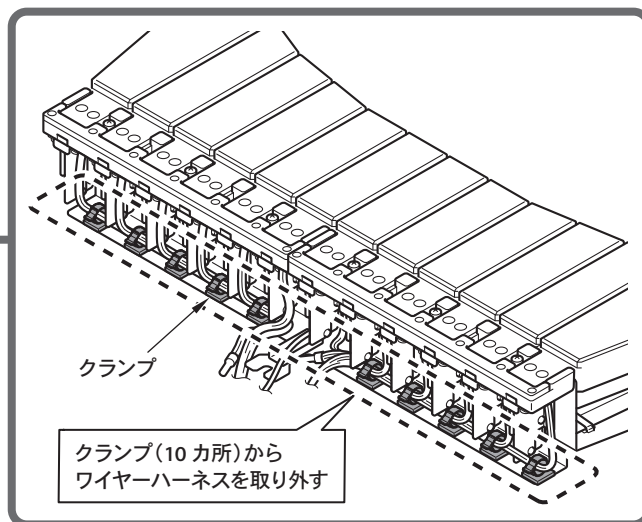
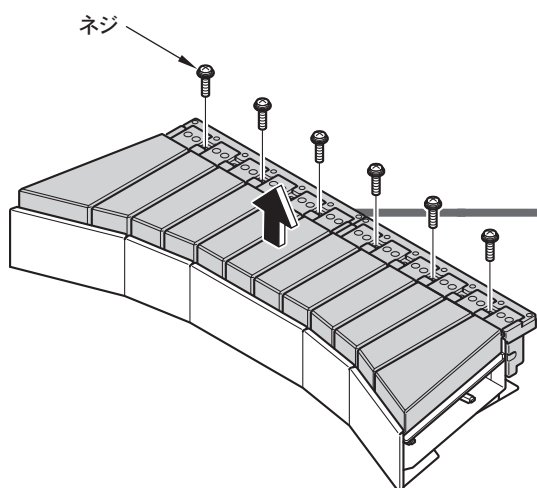
- 中性洗剤を浸した柔らかく汚れていない布を固く絞ってからかるく拭いてください。
- 作業中はアースバンドを装着してください。

1 電源を切る

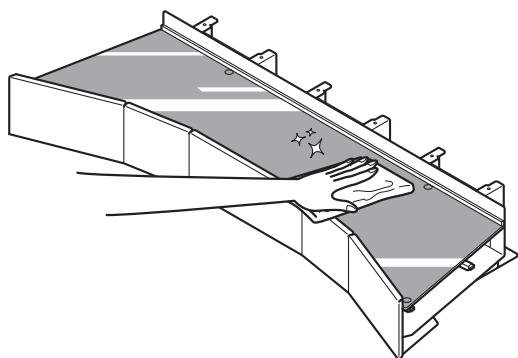
2 ボタンユニットを取り外す

・ P.80 を参照してください。

3 ボタンを取り外す



4 清掃する



清掃後、取り外した部材を元に戻すときは、P.83の「部材を取り付けるときの注意」もお読みください。



● 次のものは使わない

故障・破損の原因になります。

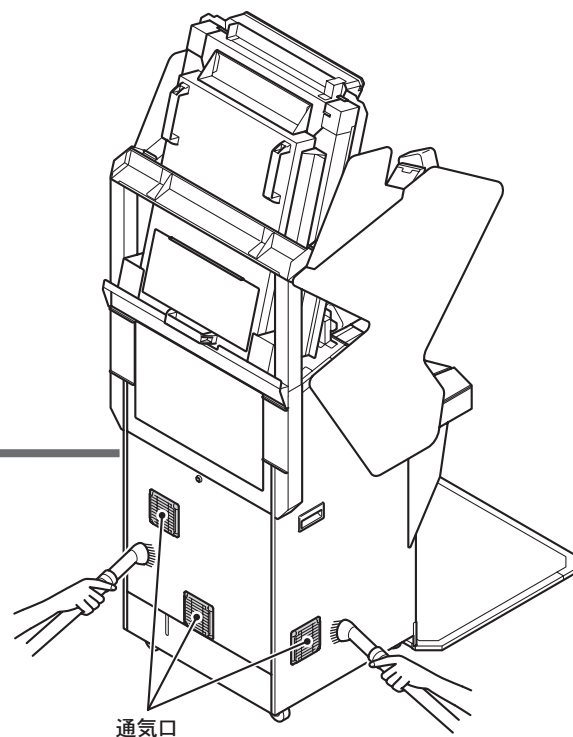
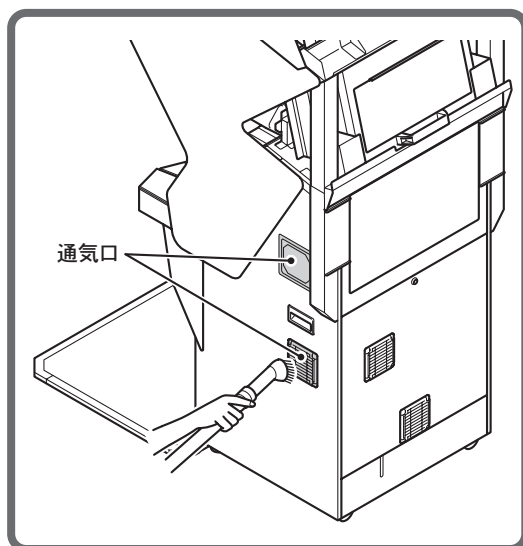
- ・ 有機溶剤 (シンナー・ベンジン・アルコールなど)
- ・ 研磨剤入りの洗剤や化学ぞうきん
- ・ 高圧洗浄機



通気口

2 週間に 1 回以上

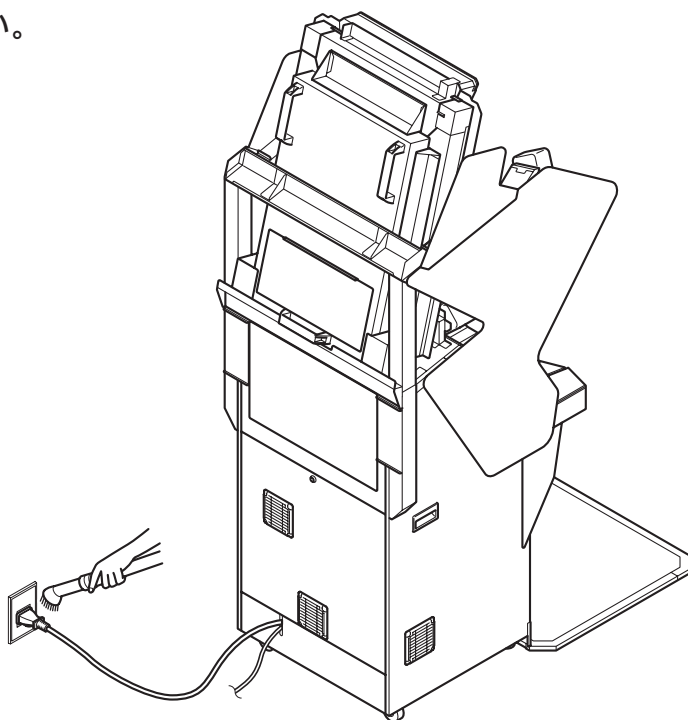
掃除機などでほこりを取り除いてください。



電源プラグ

月に 1 回以上

掃除機などでほこりを取り除いてください。



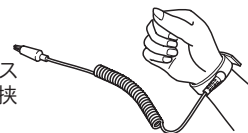
部品の交換

部品交換の準備と確認

部品交換の前に・・・

- 必ず本体の電源を切り、コンセントから電源プラグを抜いてから行ってください。(P.14)
- 作業中はアースバンドを装着してください。

自本体以外のアース
されている金属に挟
んでください。



部品の位置と必要な工具の確認

フェーダーセンサー ▶ P.85

用意するもの
・六角棒レンチ (2.0mm、2.5mm)
・⊕ドライバー (#2)

ヘッドホンジャック ▶ P.87

用意するもの
・六角棒レンチ (2.0mm、2.5mm)
・⊕ドライバー (#2)

ボタンスイッチ ▶ P.80

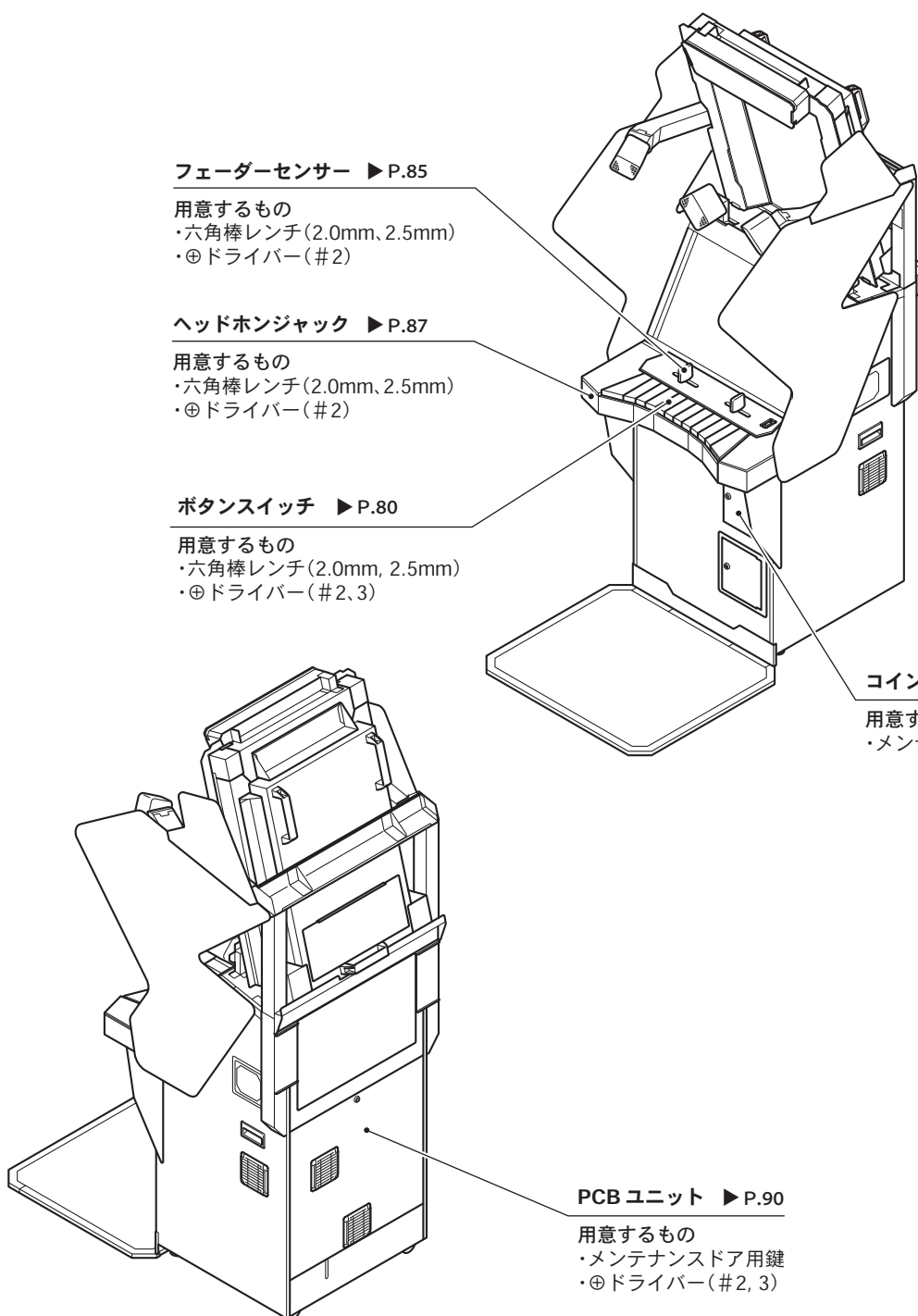
用意するもの
・六角棒レンチ (2.0mm、2.5mm)
・⊕ドライバー (#2、3)

コインセレクター ▶ P.89

用意するもの
・メンテナンスドア用鍵

PCB ユニット ▶ P.90

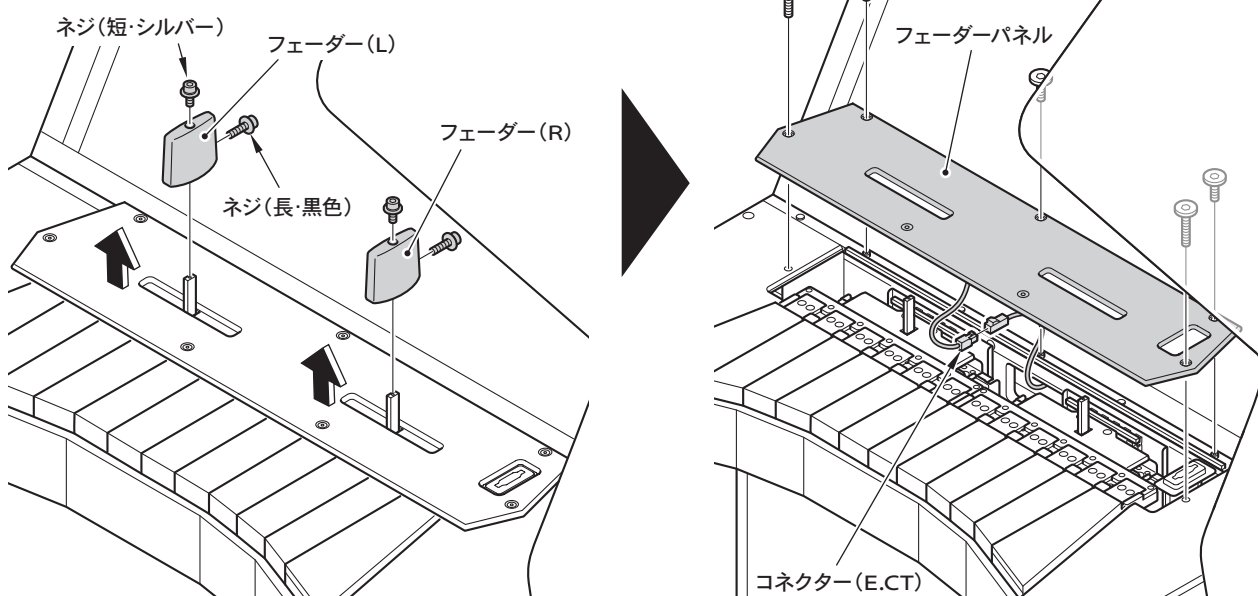
用意するもの
・メンテナンスドア用鍵
・⊕ドライバー (#2、3)



ボタンスイッチの交換

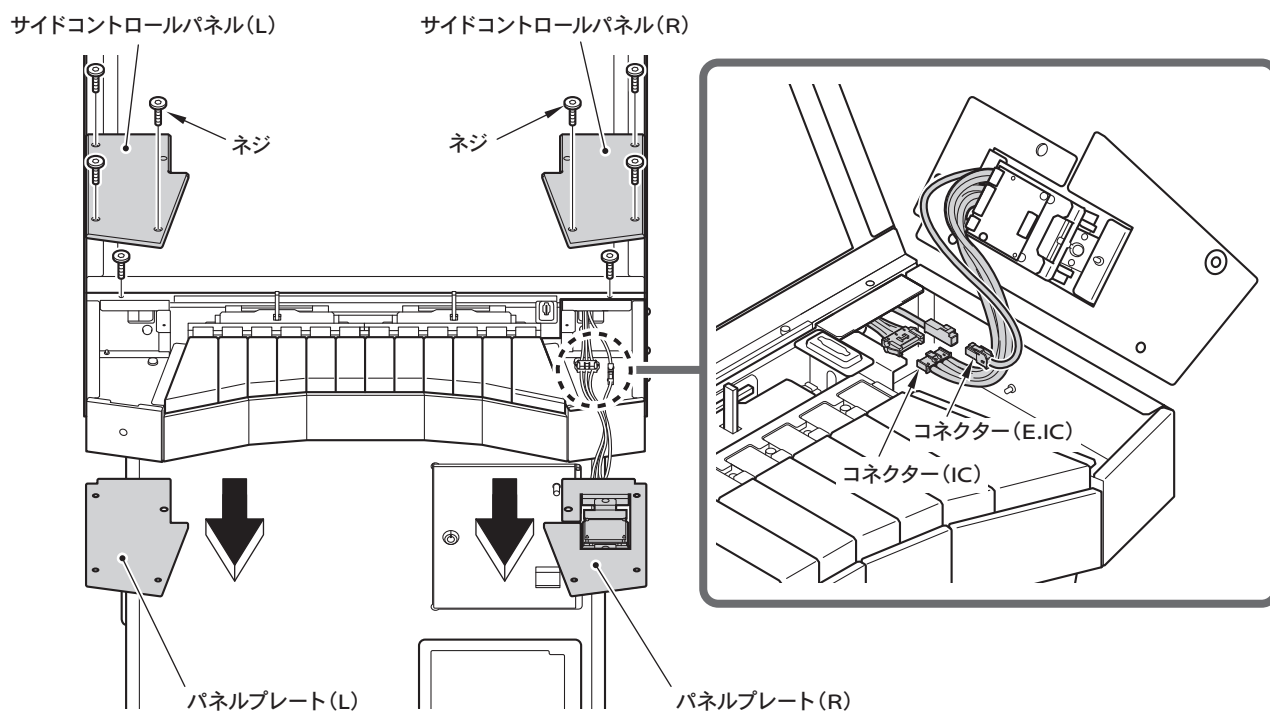
1 フェーダーパネルを取り外す

- 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが断線するおそれがあるので注意してください。
- 元に戻すときはネジの長さに注意してください。

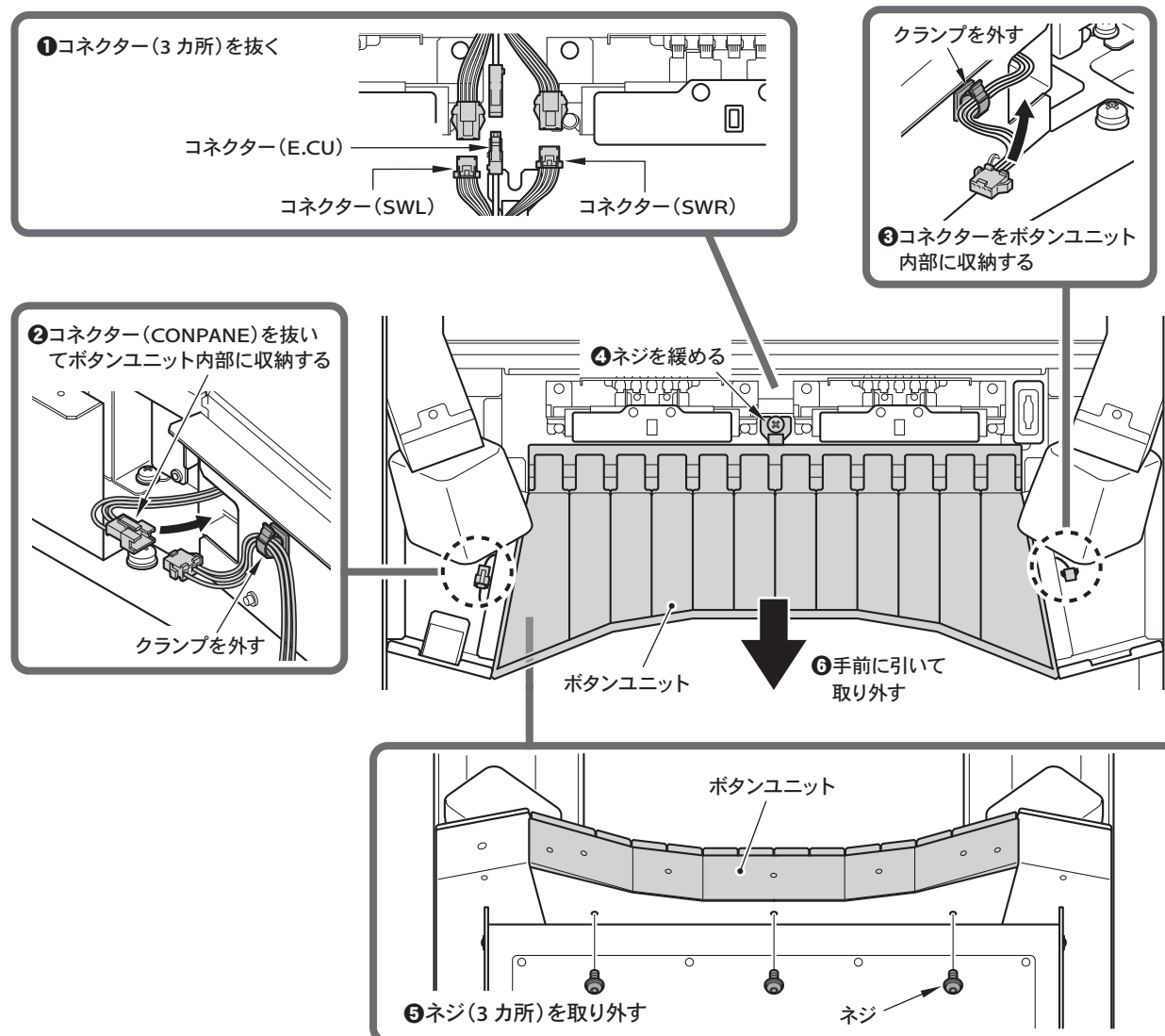


2 サイドコントロールパネルを取り外す

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



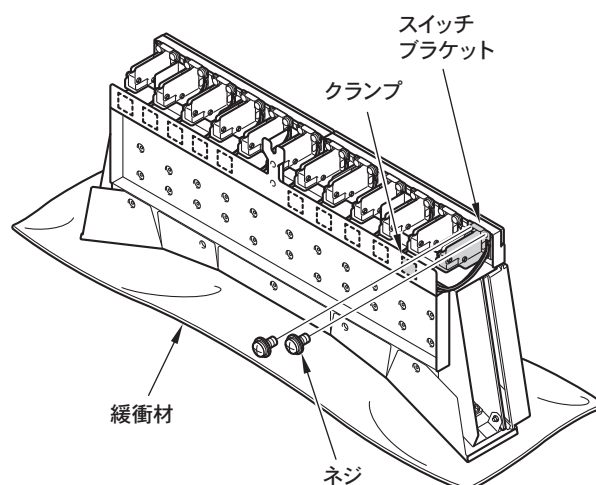
3 ボタンユニットを取り外す



4 スイッチブラケットを取り外す

- ・クランプからワイヤハーネスを外してから取り外してください。

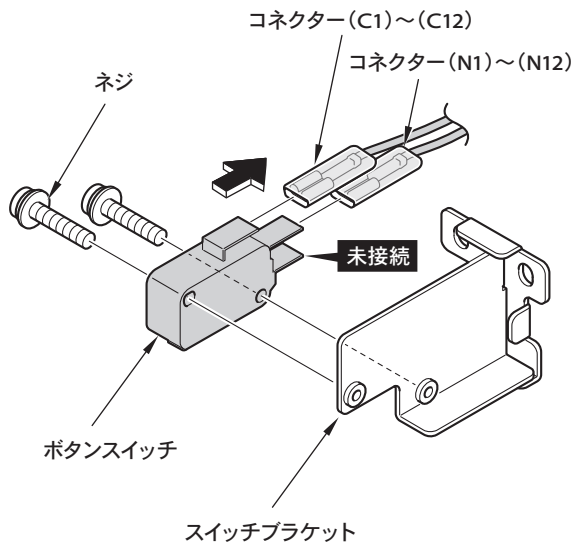
ボタンユニットを置くときは、床面を傷つけないよう下にエアバッグなどの緩衝材を敷き、図の向きに置いて作業してください。



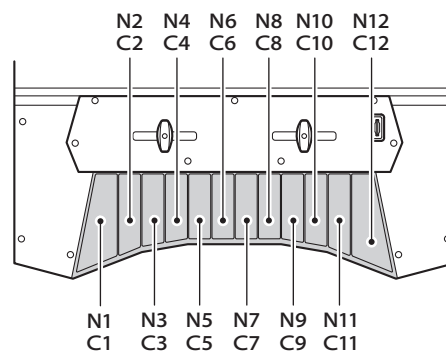
5

ボタンスイッチを交換する

- 取り外したときと逆の手順で、新しいボタンスイッチを取り付けてください。



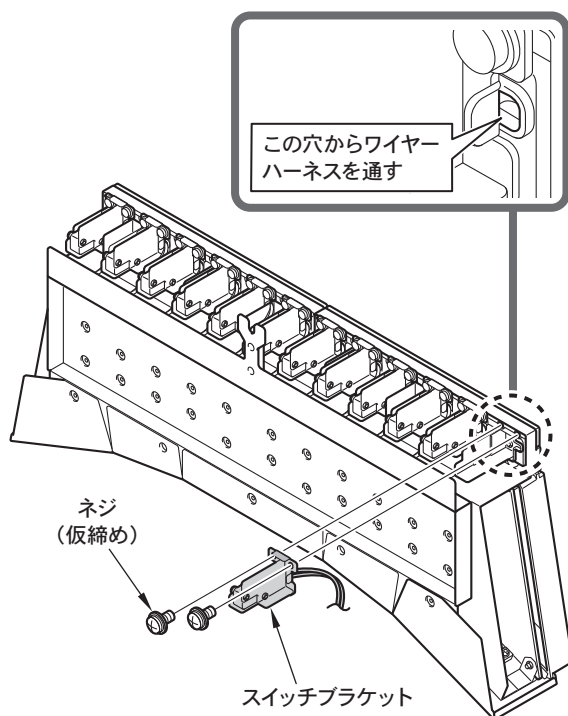
コネクタの符号と接続するボタンの位置



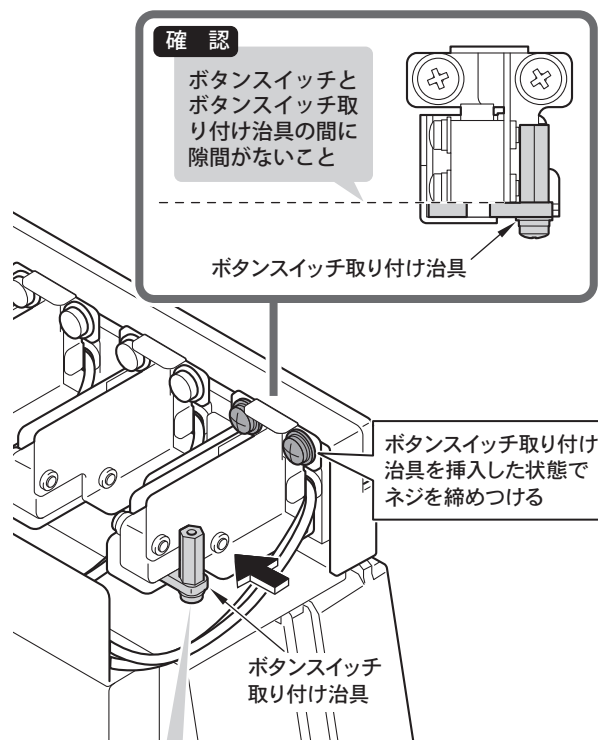
6

スイッチブラケットを取り付ける

- 付属のボタンスイッチ取り付け治具を用いて取り付けてください。その際、図中の**確認**の内容を必ず確認してください



- 取り付ける際にワイヤハーネスを巻き込まないように注意してください。
- ワイヤハーネスはクランプで元どおり固定してください。



確認

ボタンスイッチ取り付け治具を取り外す際、強い圧力で挟まっていたり引っかかる感じがしないこと

7 取り外した部材を元どおり取り付け、作動を確認する

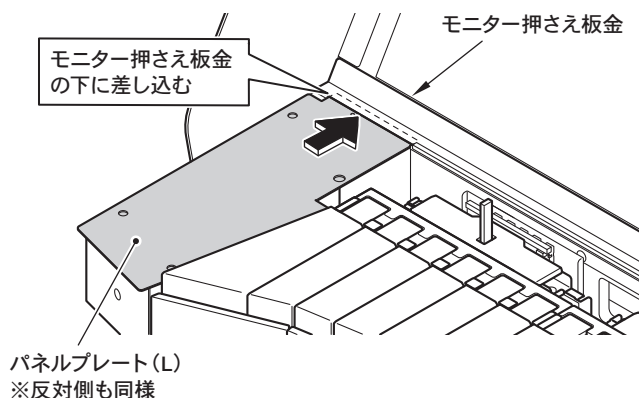
・「本体チェック」内の「入力チェック」で入力を確認してください。(P.22)

部材との間にワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

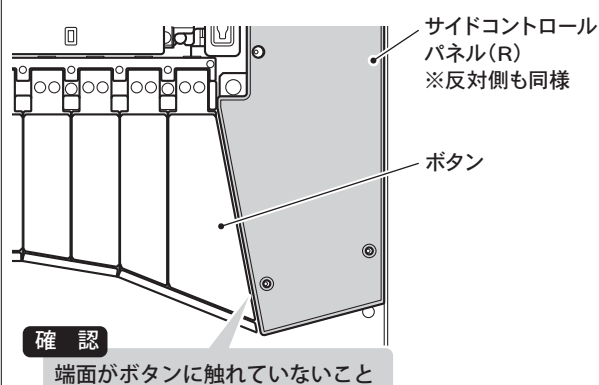
部材を取り付けるときの注意

以下の部材を取り付ける際に確認してください。

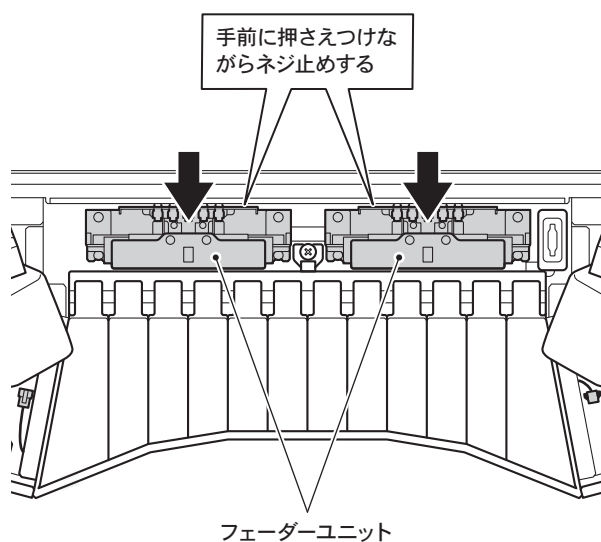
●パネルプレート



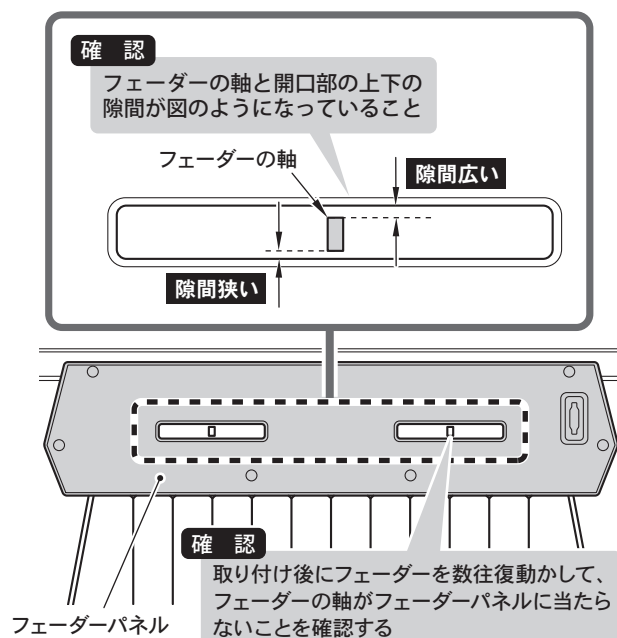
●サイドコントロールパネル



●フェーダーユニット



●フェーダーパネル



ボタンが正常に作動しないとき

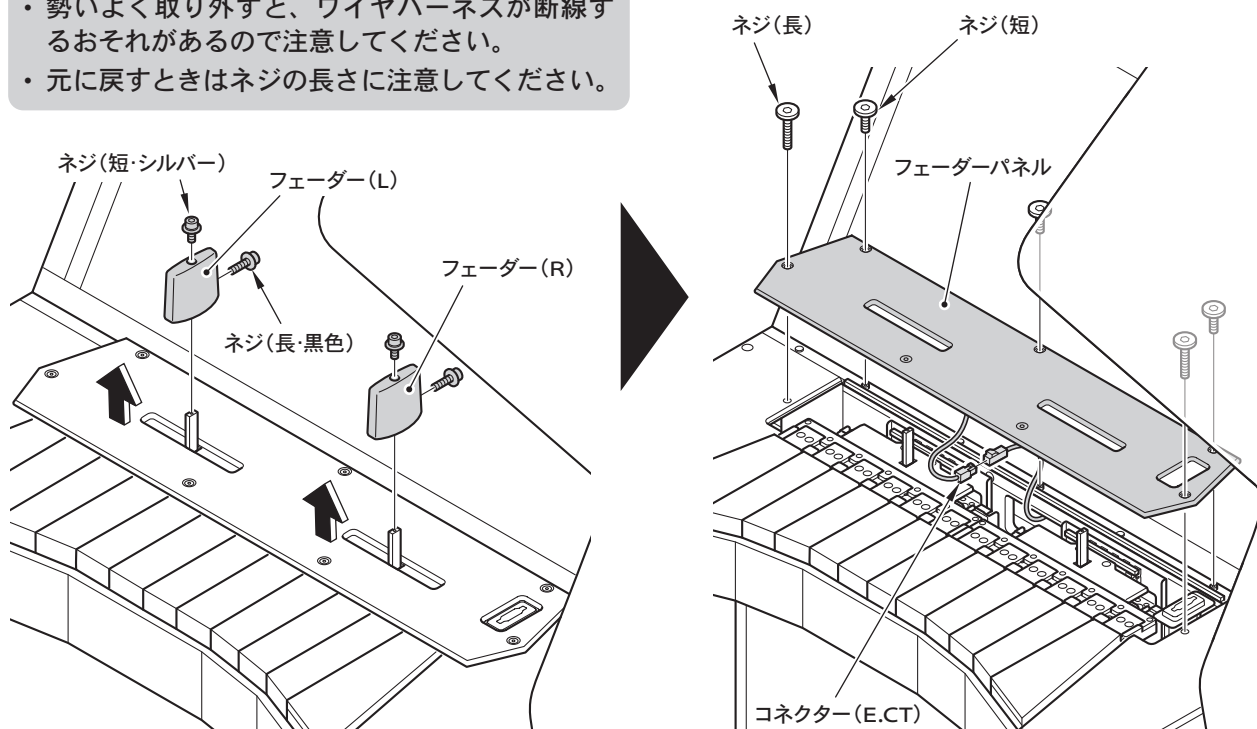
部品交換後、テストモードの「入力チェック」(P.22)にて、入力がONにならない・入力が常にONになるなど、正常な作動が確認できない場合は、再度ボタンスイッチを取り付け直し、P.82⑥の**確認**の内容をよく確認してください。

フェーダーセンサーの交換

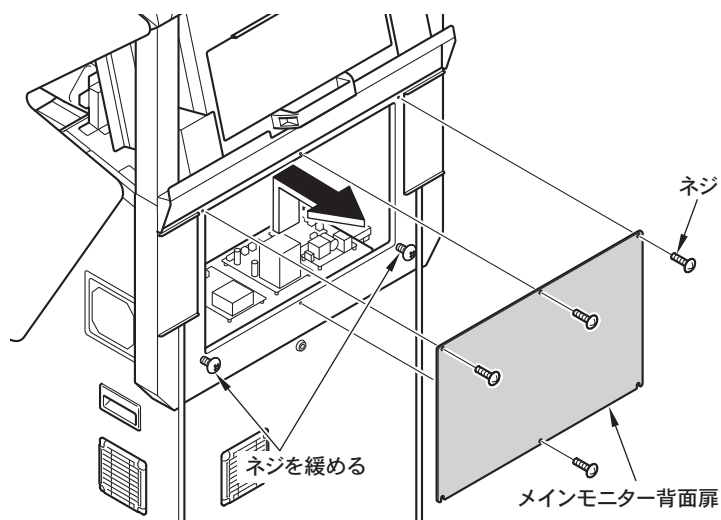
本項目では主にフェーダーユニット(L)のセンサー交換について説明しています。フェーダーユニット(R)のセンサー交換については左右対称となります。

1 フェーダーパネルを取り外す

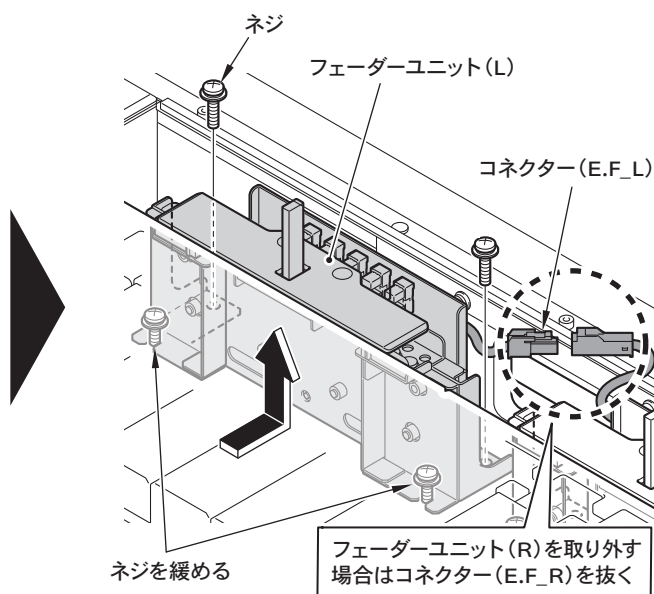
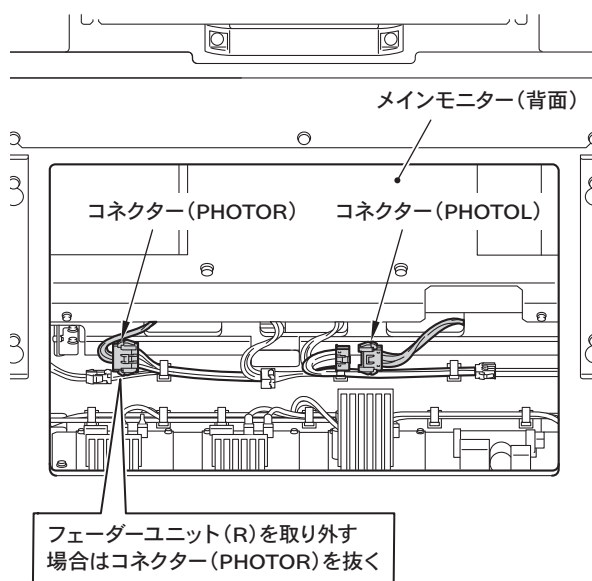
- 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが断線するおそれがあるので注意してください。
- 元に戻すときはネジの長さに注意してください。



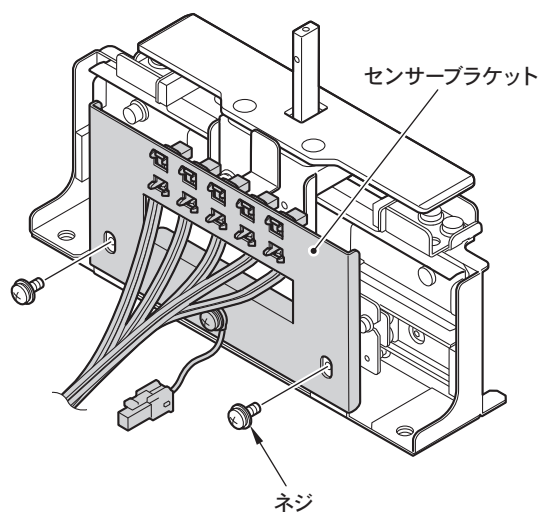
2 メインモニター背面扉を取り外す



3 フェーダーユニットを取り外す

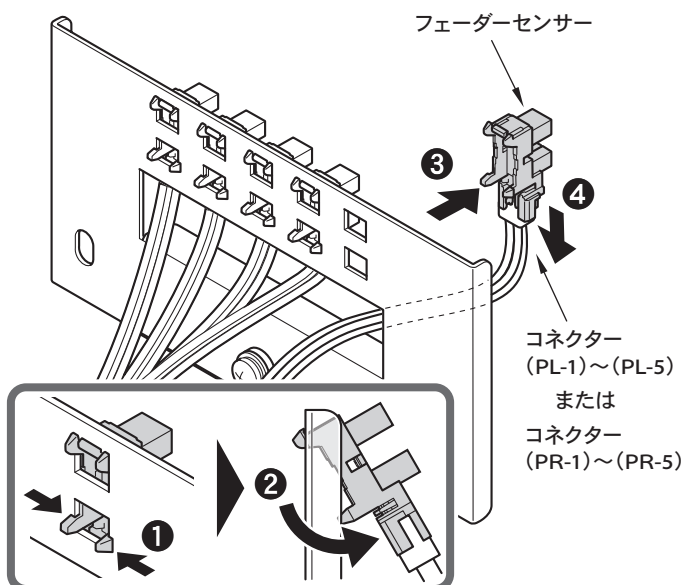


4 センサーブラケットを取り外す

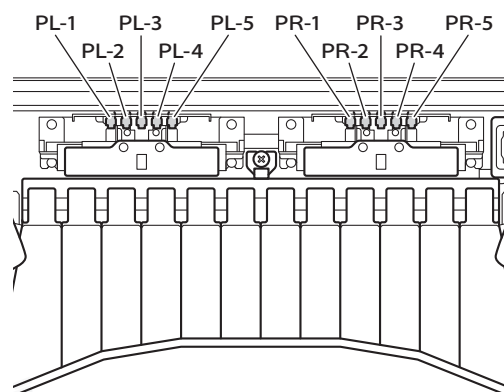


5 フェーダーセンサーを交換する

- 取り外したときと逆の手順で、新しいフェーダーセンサーを取り付けてください。



コネクターの符号と接続するセンサーの位置



6

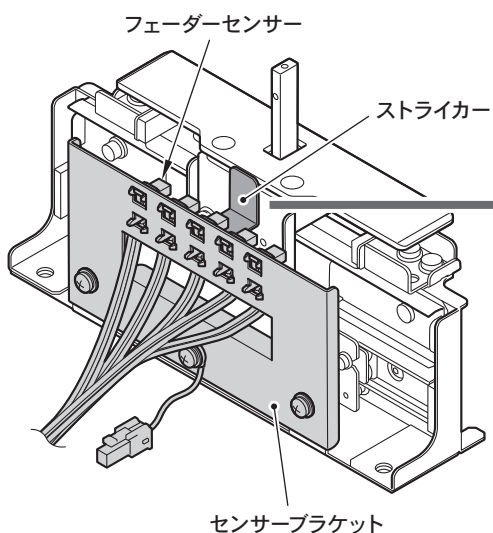
取り外した部材を元どおり取り付け、作動を確認する

・「本体チェック」内の「入力チェック」で入力を確認してください。(P.22)

部材との間にワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

センサーブラケットの位置調節について

フェーダーセンサーとストライカーの位置が図のようになるよう調節してください。

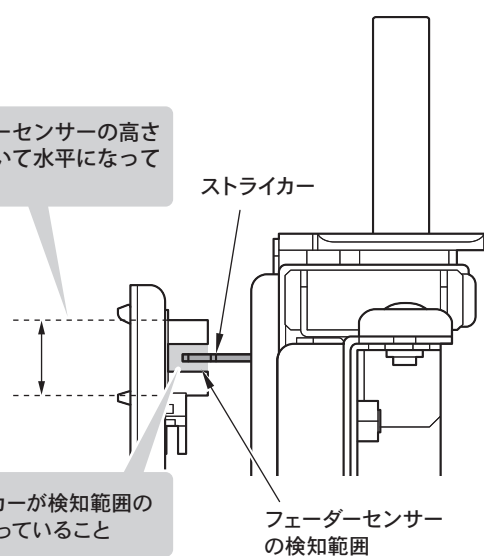


確認

フェーダーセンサーの高さが揃って水平になっていること

確認

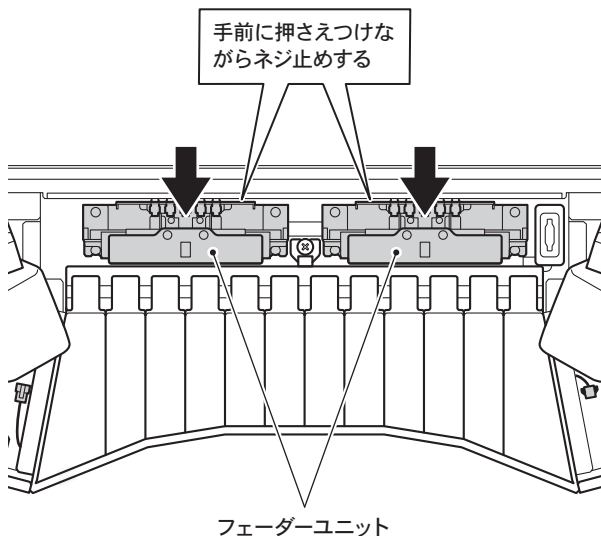
ストライカーが検知範囲の中心を通っていること



部材を取り付けるときの注意

以下の部材を取り付ける際に確認してください。

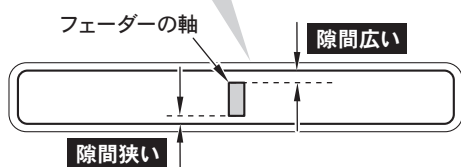
●フェーダーユニット



●フェーダーパネル

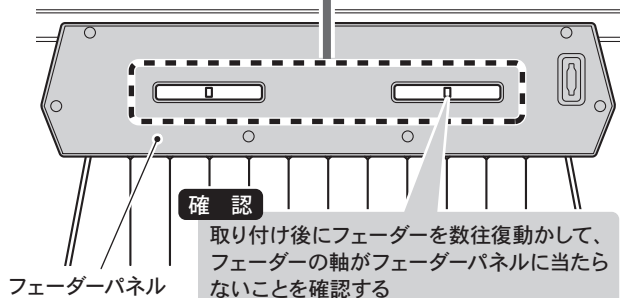
確認

フェーダーの軸と開口部の上下の隙間が図のようになっていること



確認

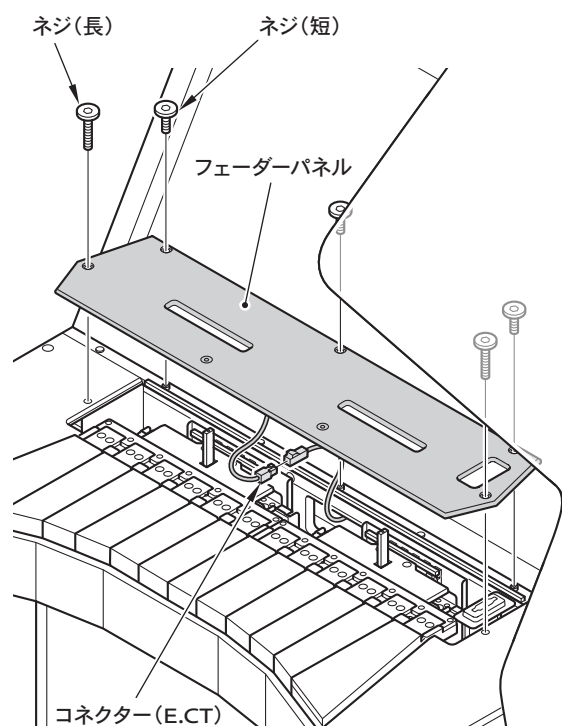
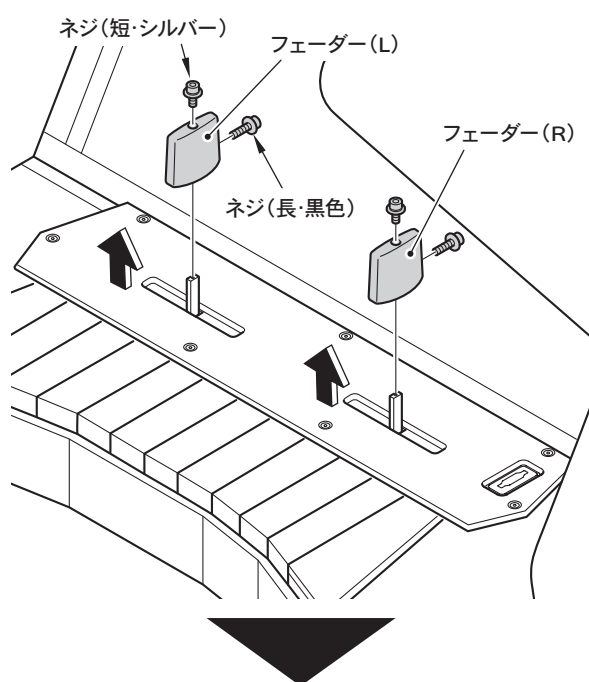
取り付け後にフェーダーを数往復動かして、フェーダーの軸がフェーダーパネルに当たらないことを確認する



ヘッドホンジャックの交換

1 フェーダーパネルを取り外す

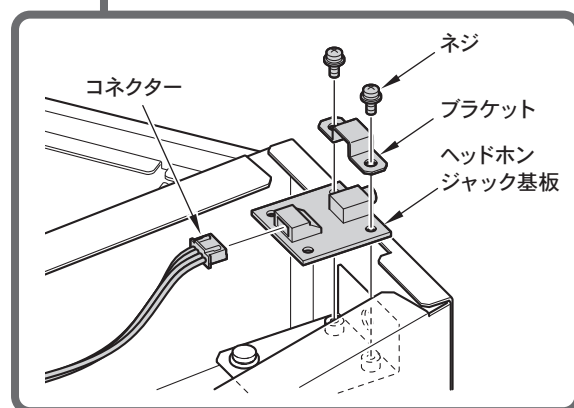
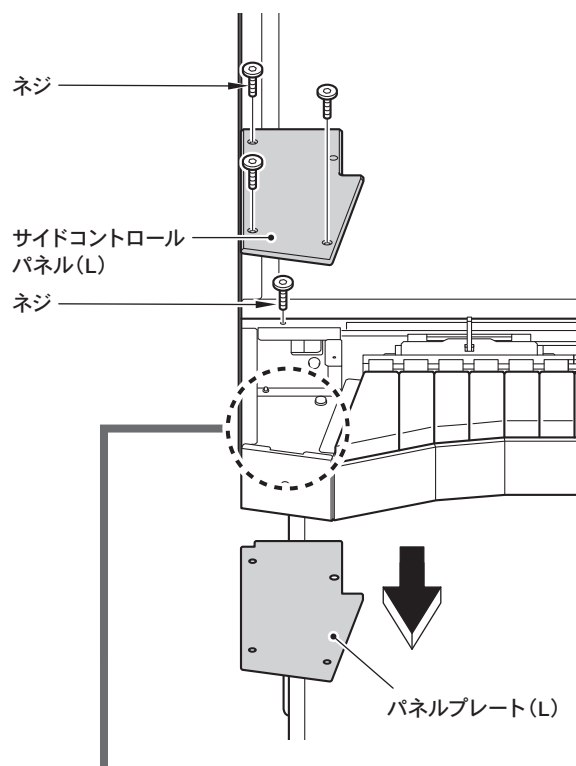
- ・ 勢いよく取り外すと、ワイヤハーネスが断線するおそれがあるので注意してください。
- ・ 元に戻すときはネジの長さに注意してください。



2 サイドコントロールパネル (L) を取り外す

3 ヘッドホンジャック基板を交換する

- ・ 取り外したときと逆の手順で、新しいヘッドホンジャック基板を取り付けてください。



4

取り外した部材を元どおり取り付け、作動を確認する

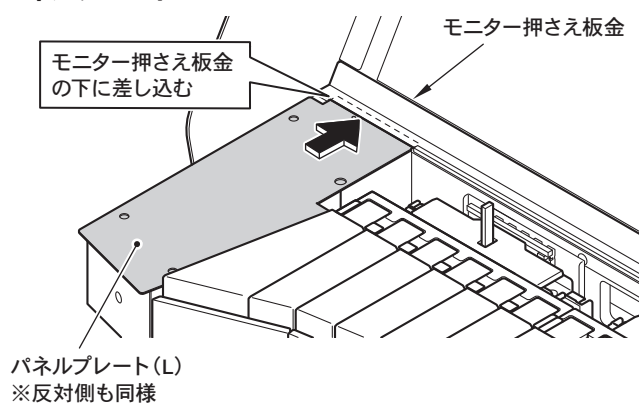
- ・「本体チェック」内の「入力チェック」(P.22)、および「サウンド設定」(P.29)で入力と音量を確認してください。

部材との間にワイヤハーネスを挟まないように注意してください。

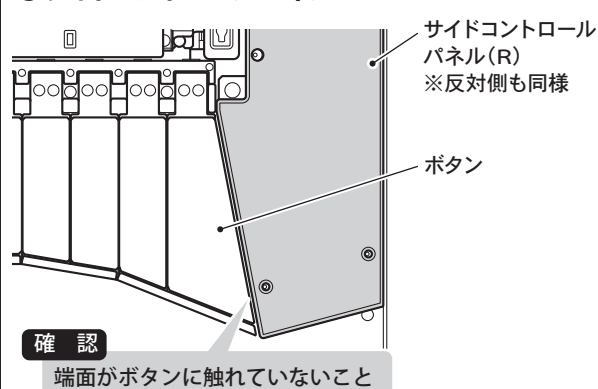
部材を取り付けるときの注意

以下の部材を取り付ける際に確認してください。

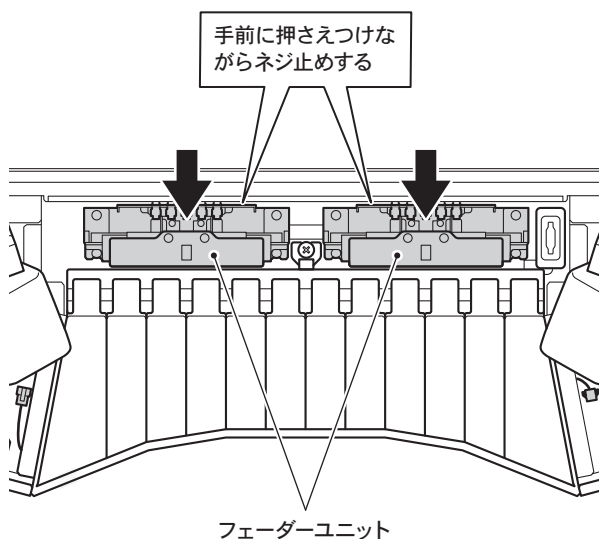
●パネルプレート



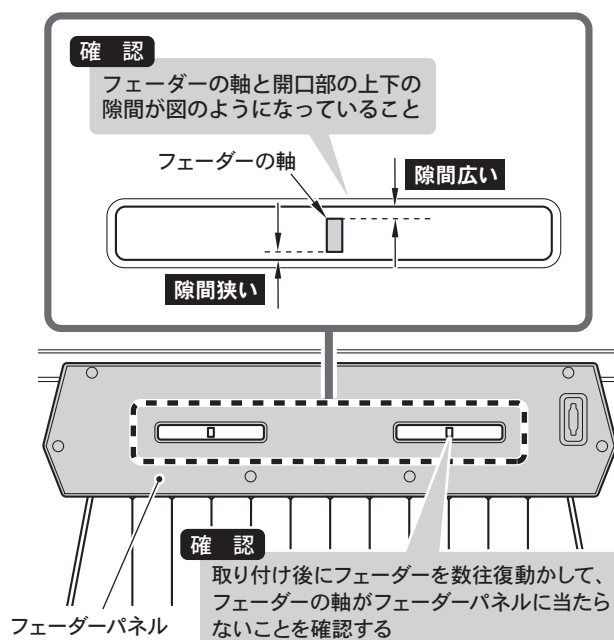
●サイドコントロールパネル



●フェーダーユニット

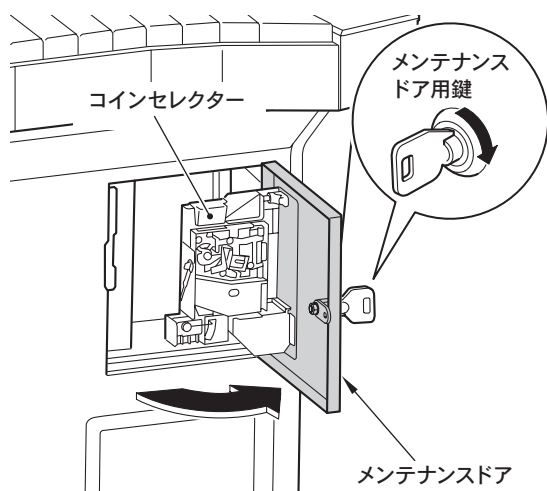


●フェーダーパネル



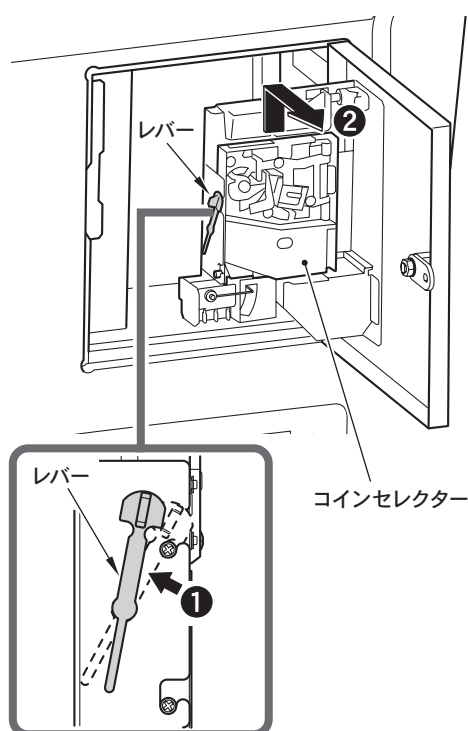
コインセクターの交換

1 メンテナンスドアを開ける



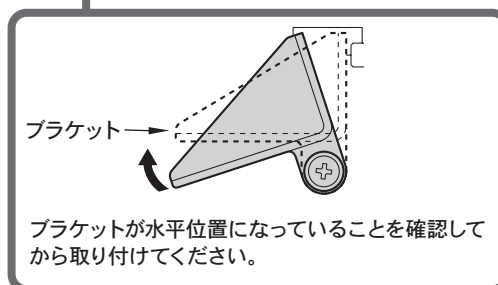
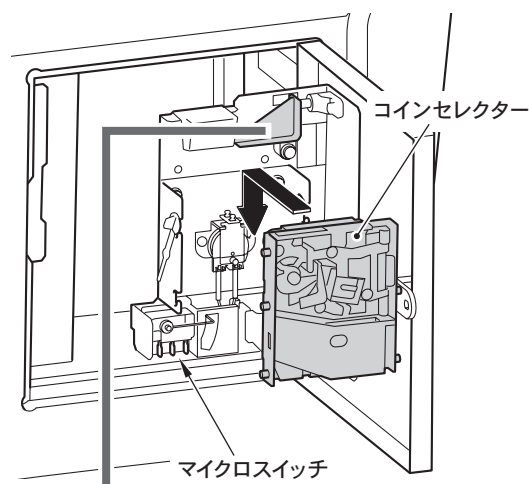
2 コインセクターを取り外す

- レバーを押した状態でコインセクターを上を持ち上げ、矢印の方向に取り外してください。



3 コインセクターを取り付ける

- 取り外したときと逆の手順で、新しいコインセクターを取り付けてください。



4 メンテナンスドアを閉める

5 作動を確認する

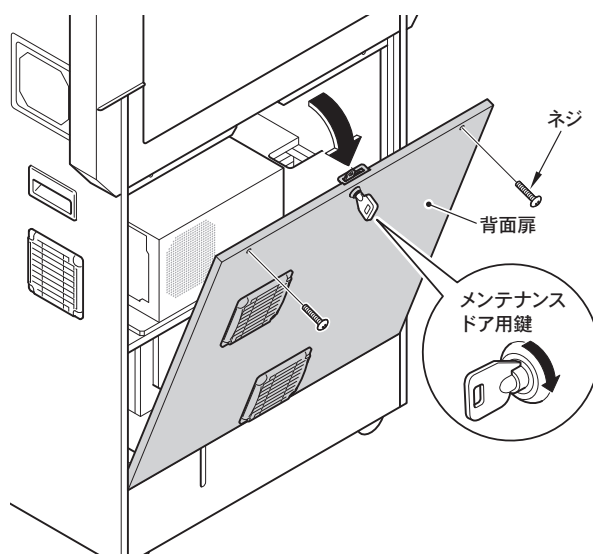
- テストモードの「本体チェック」内の「入力チェック」の「コイン検知」でコインの入力確認を行ってください。(P.22)

PCBユニットの交換

交換する前に

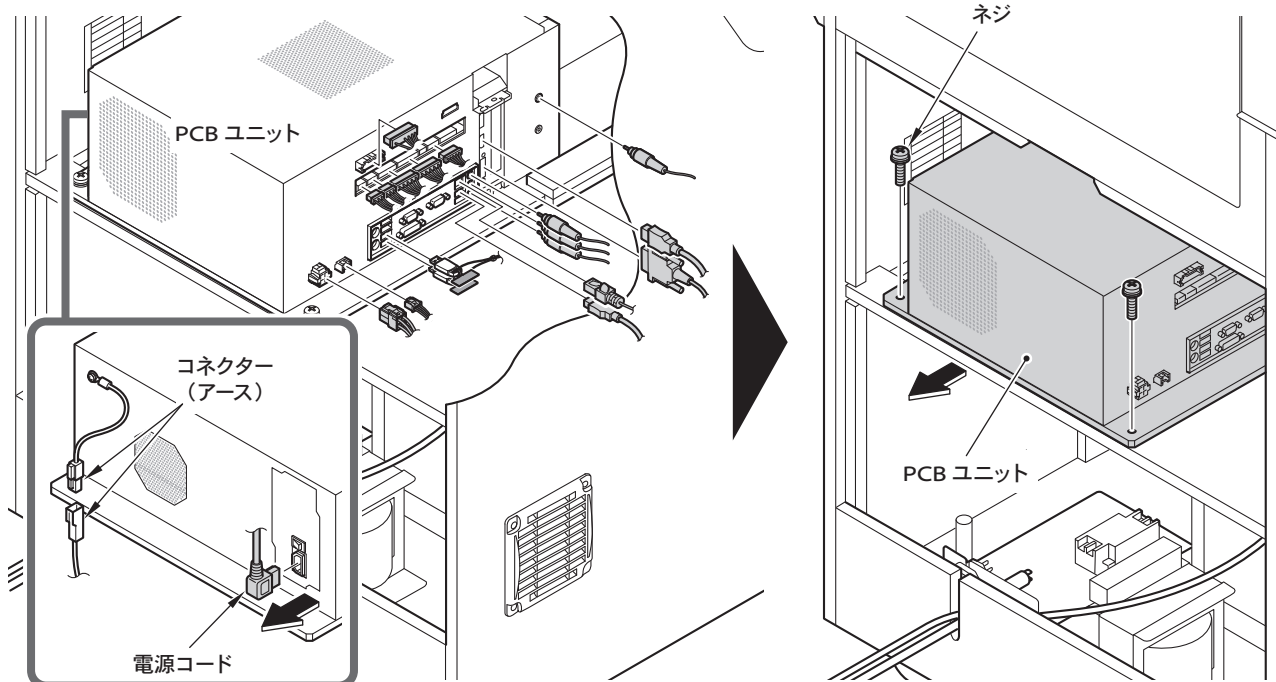
PCBユニットの交換を行った後は、それまでご使用のテストモードの各項目の設定内容を復歸させることはできません。今までと同じ設定で運営する場合は、あらかじめ各項目の設定内容を書きためておき、PCBユニット交換後に再設定してください。

1 背面扉を開ける



2 PCBユニットに接続されているすべてのコネクター類を抜く

3 PCBユニットを取り外す



4 PCBユニットを交換する

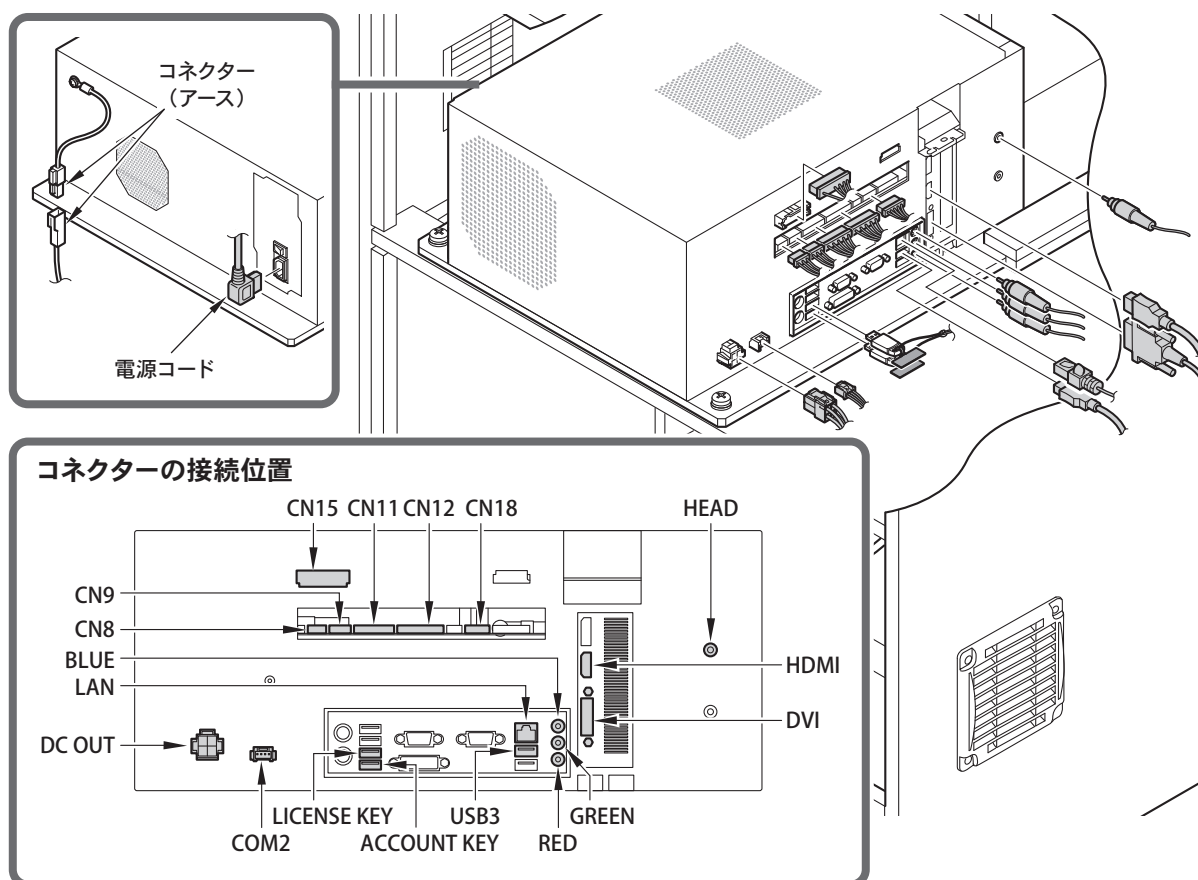
- ・ 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。

5 PCBユニットを本体に取り付ける

- ・ 取り外したときと逆の手順で取り付けてください。

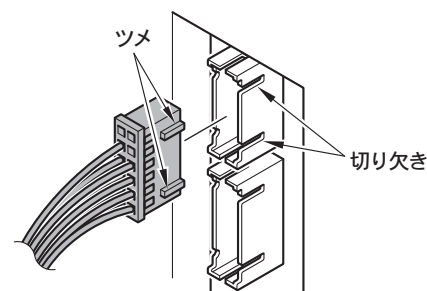
6 すべてのコネクター類を元どおりに接続する

- ・ 全部で20カ所あります。



CN8, 9, 11, 12, 18, のコネクターは正しい向きで接続する

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



7 背面扉を取り付けて動作を確認する

- ・ ゲームが正常に動作することを確認してください。

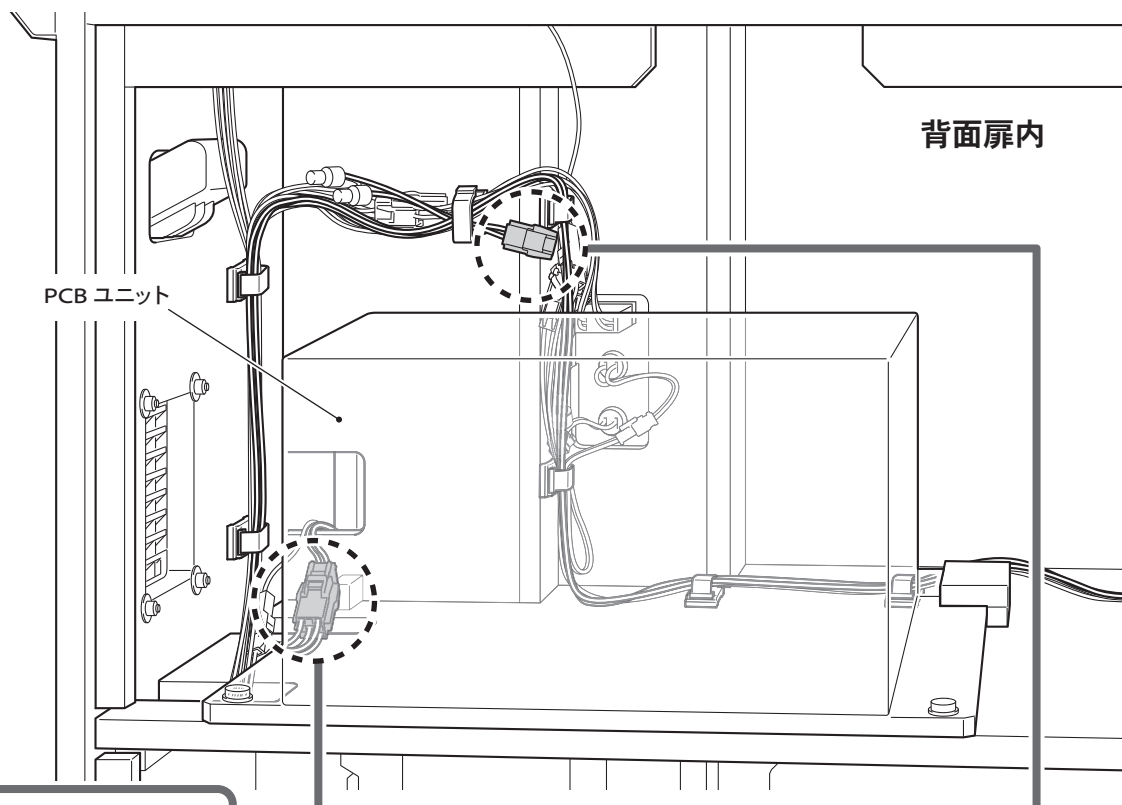
コイン集計機器の接続

- 本製品は一般社団法人 日本アミューズメント産業協会(JAIA)が推奨する「決済などの情報収集端末の取付容易化ガイドライン」に準拠しています。
- 機器の接続はお客様の責任で行い、作業中はアースバンドを装着してください。
- 接続の詳細や、運用・管理・メンテナンス・トラブルは、機器メーカーにお問い合わせください。

1 電源を切り、背面扉を開ける

2 中継コネクタを抜き、コイン集計機器などを接続する

- 一般社団法人 日本アミューズメント産業協会(JAIA)が定める基準を満たすコイン集計機器・課金端末機器のみ接続できます。
- 中継コネクタの電源線(DC+5V、DC+12V、DC+24V)は端末の電源として使用しないでください。
- 付属のコイン集計用電源ハーネスで使用できる電源はAC100V 1.0A(100W)までです。



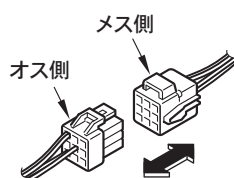
●コネクタピンアサイン (YL コネクタ 9 極 : JST)

No.	信号名	
1	GND	
2	DC +5V	※
3	DC +12V	
4	DC +24V	※
5	コインスイッチ A (¥100)	
6	コインスイッチ B (¥500)	※
7	コインロックアウト A or インビット A	
8	コインロックアウト B or インビット B	※
9	プライズメーター	※

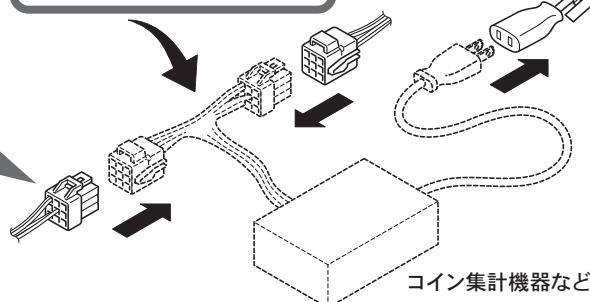
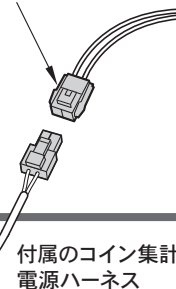
※ゲーム機側は未配線です。

端末の電源として使用しない

中継コネクタ



電源コネクタ(赤)



モニター調整

モニター調整のしかた

モニターは出荷時に適切に調整されていますが、任意に調整することもできます。
調整を行う場合は、テストモードの「カラーチェック」画面(P.27)を表示させてください。

調整のしかた

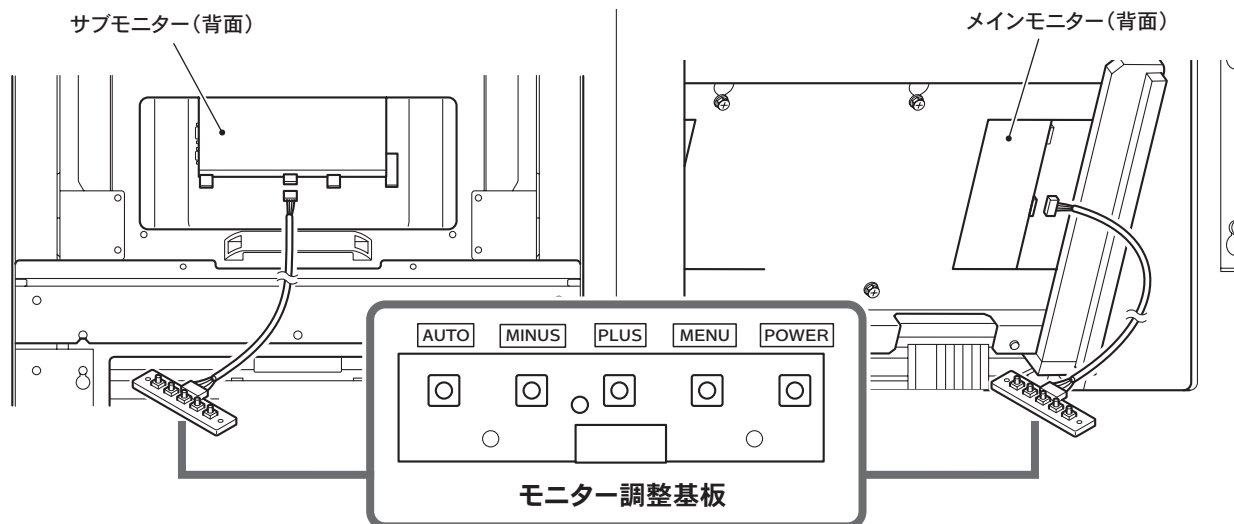
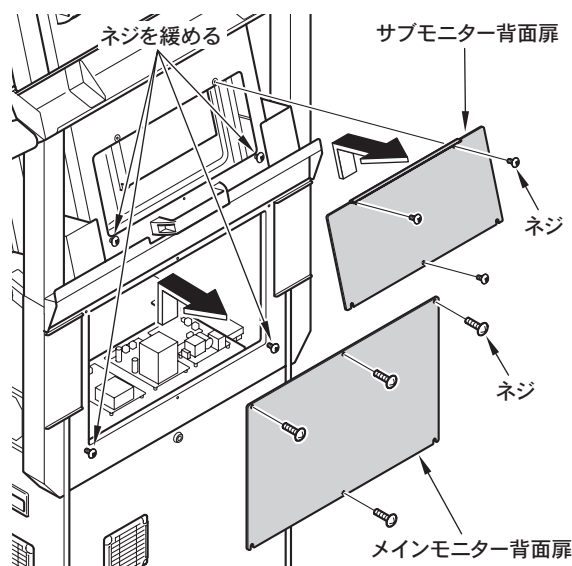
- 作業中はアースバンドを装着してください。

- 1 メインモニター背面扉、またはサブモニター背面扉を開ける
- 2 モニター調整基板をモニターに接続し、調整する



調整後はモニター調整基板を必ず取り外す

- ・接続した状態で運営すると、モニター故障の原因になります。



●ボタンの操作方法

AUTO	モニター調整メニューの終了／入力切り替えメニューの表示
MINUS	カーソルの移動／調整値・設定値の減少
PLUS	カーソルの移動／調整値・設定値の増加
MENU	モニター調整メニュー表示／設定内容の決定
POWER	モニターの電源 ON / OFF

- ・モニター調整メニューが表示されていない状態で「AUTO」ボタンを押すと、入力切り替えメニューが表示されます。
本製品では使用しませんので、もう一度「AUTO」ボタンを押してメニューを終了してください。
- ※不適切な調整を行うと画質が低下しますので、必要のない調整は行わないでください。

調整メニュー一覧

誤って変更したときは、下記を参照して設定内容を出荷時設定に戻してください。

※メインモニター・サブモニターで共通の設定値です。

MENU	出荷時設定
PICTURE(コントラスト・輝度の調整)	
Backlight (バックライトの調整)	[50]
Brightness (輝度の調整)	[50]
Contrast (コントラストの調整)	[50]
Sharpness (シャープネスの調整)	[2]
DISPLAY (画面表示位置の調整)	
Auto Adjustment (自動調整)	
H Position (水平方向表示位置の調整)	[50]
V Position (垂直方向表示位置の調整)	[50]
Pixel Clock (本製品では選択できません)	
Phase (本製品では選択できません)	
COLOR (カラー設定)	
Gamma (ガンマ補正值の設定)	[Off]
Color Temp (カラーテンプレートの設定)	[Off]
Color Effect (カラーエフェクトの設定)	[Standard]
ADVANCE (画面表示の設定)	
Aspect Ratio (アスペクト比の設定)	[Full]
INPUT (入力信号の切替)	
Auto Select (自動選択)	[←]
VGA	
DVI	
AUDIO (オーディオの設定)	
Volume (音量の設定)	[50]
Mute (ミュートの設定)	[Off]
OTHER (モニター調整メニューの設定)	
Reset (初期化)	
Menu Time (メニューの表示時間設定)	[10]
OSD H Position (メニューの水平方向表示位置設定)	[50]
OSD V Position (メニューの垂直方向表示位置設定)	[50]
Language (メニューの言語選択)	[English]
Transparency (メニューの透過率設定)	[2]
Rotate (メニューの反転機能選択)	[Off]
Information (画面表示仕様の表示)	

正常に作動しないとき

お問い合わせの前に、下記の表をご確認ください。

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

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

症 状	原因・対処
何も映らない (ランプ類も点灯しない)	<p>▶ 電源は入っていますか？ → 次の 4 点を確認する。 ・電源プラグ (P.14) ・電源スイッチ (P.14) ・サーキットプロテクター (P.13) ・店舗のブレーカー</p> <p>▶ 電源コードは、正しく接続されていますか？ (P.14)</p>
何も映らない (ランプ類は点灯している)	<p>▶ 電源を切って 30 秒待ったあと、電源を入れ直してください。(P.14)</p> <p>▶ ケーブル類の接続や、PCB ユニット・モニターに不具合があります。 → 直ちに電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にご連絡ください。</p>
暗すぎる / 明るすぎる	<p>▶ 調整が適切でない可能性があります。 → 「カラーチェック」(P.27)で確認し、モニターを調整する。(P.94)</p>
コインを入れても 画面のクレジットカ ウントが増えない	<p>▶ コインセレクターは正常に作動していますか？ → 「本体チェック」で作動を確認する。(P.21) ・異常のとき→マイクロスイッチを交換する。(P.89) ・正常のとき→コインセレクターを交換する。(P.89)</p>
コインを入れても 返却口に戻る	<p>▶ 本体が傾いていませんか？ → アジャスターを適切な高さに調整してください。(P.64) 大きく傾くと不正防止機構によりコインを受け付けません。</p>
LED ランプが点灯 しない	<p>▶ LED ランプの故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。 → 「ランプチェック」で確認する。(P.25)</p>
e-amusement pass を認識しない	<p>▶ 他の e-amusement pass は反応しますか？ → 「IC カードチェック」で認識できるか確認する。(P.28) ・反応するときは e-amusement pass が破損している可能性があります。 データを新規の e-amusement pass に引き継いでください。</p>

症 状	原因・対処
スピーカーや ヘッドホンから 音が出ない / 大きすぎる / 小さすぎる	<p>▶ 音量を確認してください。 →「サウンド設定」で音量を調節する。(P.29)</p> <p>▶ サウンドケーブル類が正しく接続されていますか？ → ケーブルが正しく接続されているか確認する。(P.91)</p>
・タッチパネル ・フェーダー ・ボタン が機能しない	<p>▶ コネクタが正しく接続されていますか？ → コネクタがきちんと接続されているか確認する。</p> <p>▶ 本体を清掃してください。(P.76)</p> <p>▶ 部品の故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。 →「入力チェック」で作動を確認する。(P.22)</p>
フェーダーの動き が重い	<p>▶ フェーダーを左右に数往復大きく動かしてみてください。 → 内部の機構にズレが生じている可能性があります。左右に数往復大きく動かすことで解消されることがあります。</p> <p>▶ 部品の故障の可能性があります。 →アフターサービス窓口にお問い合わせください。</p>
ネットワークに接続 できない	<p>▶ ネットワーク接続機器の電源は入っていますか？ ・ ハブ・VPN ルーター・モデム・光回線終端装置など。(P.99)</p> <p>▶ LAN ケーブルなどの接続に異常はありませんか？ ・ ゲーム機～ハブ～VPN ルーター～モデム・光回線終端装置～電話線モジュラーなど。</p> <p>▶ インターネット回線に障害が発生していませんか？ → 回線事業者・プロバイダーに確認する。</p> <p>▶ ネットワーク接続機器の電源を ON / OFF してみてください。</p> <p>▶ 本体を再起動してみてください。</p> <p>▶ 本体の電源を切り、アフターサービス窓口にお問い合わせください。</p>

ヒューズが切れた時の対処



作業前に必ず電源を切ってから電源コードを抜き、アースバンドを装着する

- 事故の原因になります。

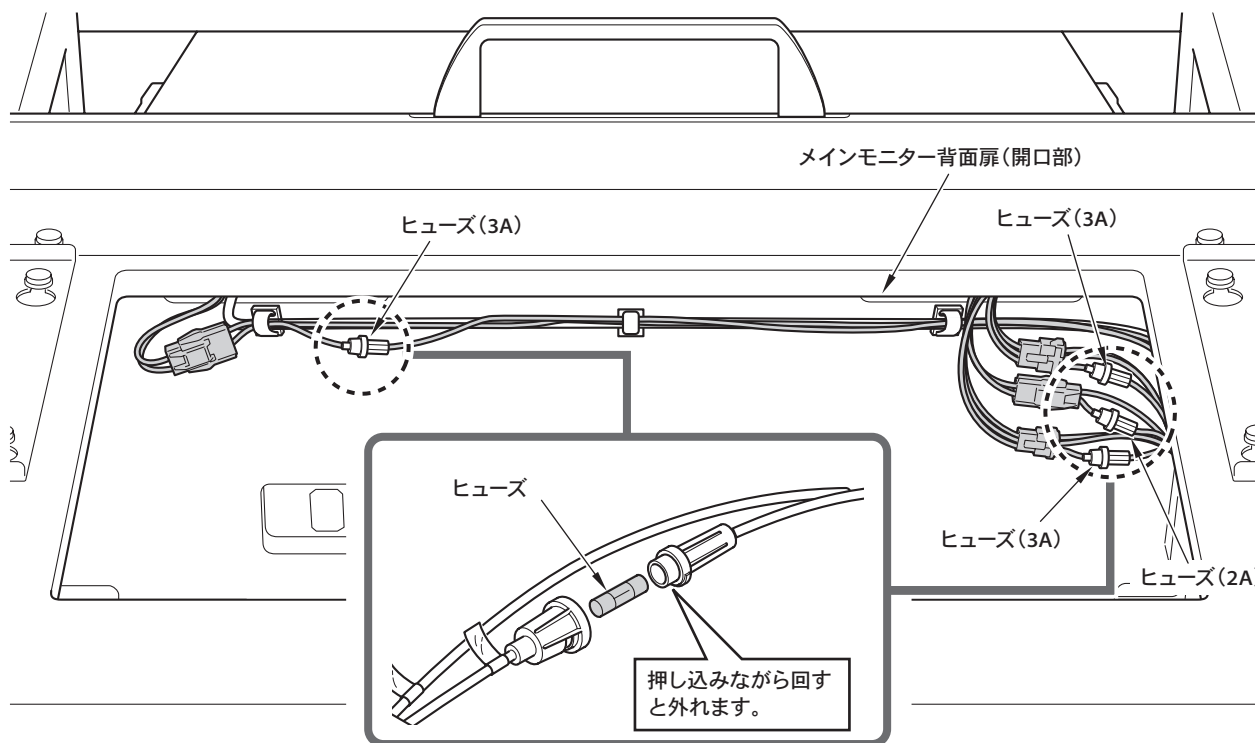
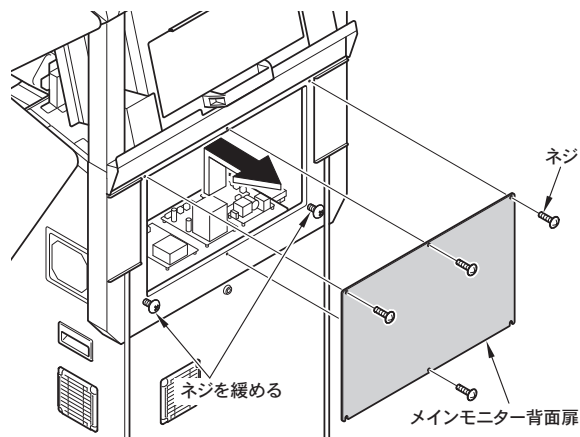
1

メインモニター背面扉を開ける

2

ヒューズの状態を確認する

- ヒューズが切断されているかどうか確認してください。切断されていた場合は③に進んでください。



3

アフターサービス窓口にお問い合わせ

4

原因を取り除く

5

ヒューズを交換する

6

メインモニター背面扉を取り付けて作動確認を行う

- ゲームが正常に作動することを確認してください。



必ずアフターサービス窓口にお問い合わせ

- 無理に行うと故障や火災の原因になります。

ネットワークに関する確認ポイント

トラブルや故障と判断される前に、一度下記を確認してみてください。機器類が正常であってもインターネット回線障害などで利用できない場合があります。

ネットワーク接続機器の電源が入っているか

ハブ・VPNルーター・モデム・光回線終端装置など

LANケーブルなどの接続に異常がないか

ゲーム機本体～ハブ～VPNルーター～モデム・光回線終端装置～電話線モジュラーなど

電源やLANケーブルに異常がないときは

インターネット回線に障害が発生していないか、回線事業者、またはインターネットサービスプロバイダーに確認してください。

回線障害が発生していないときは

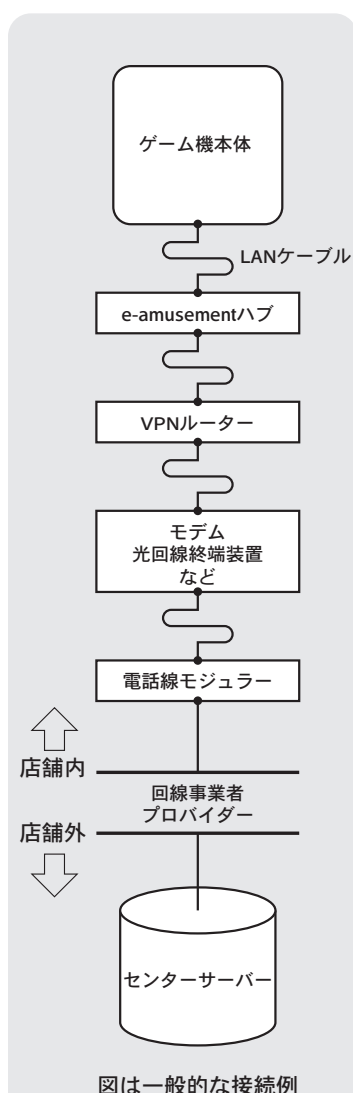
ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。

ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体を再起動してみてください。

ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体の電源を切り、アフターサービス窓口にお問い合わせください。



エラーコード・メッセージ一覧

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

対処を行っても改善されないときや、本書にないエラーコードやメッセージが表示されたときは、エラーコードとメッセージを書き留めてから電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

1-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
1-1602-****	(表示されるエラーコードによってメッセージが異なります)	● ディスクに異常がある。	○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

2-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
2-1000-****	アプリケーションの起動に失敗しました	● アプリケーションの起動に失敗した。 ● PCBユニットに異常がある。 ● システムに予期せぬエラーが発生した。	○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1001-0007 2-1002-1000	セキュリティエラー	● ライセンスキーが正しく接続されていない。 ● 本製品以外のライセンスキーが接続されている。	○ 本製品用のライセンスキーを正しく接続してください。(P.13)
2-1001-0017	セキュリティモジュールの初期化に失敗しました	● 何らかの理由でセキュリティモジュールを初期化できなかった。	○ 本製品用のライセンスキー・アカウントキーを正しく接続してください。(P.13)
2-1002-1001	ファイルアクセスエラー	● 何らかの理由でファイルの読み込みに失敗した。 ● ディスクに異常がある。	○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1501-****	SYSTEM FILE ERROR	● ライセンスキーが正しく接続されていない。 ● 本製品以外のライセンスキーが接続されている。	○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

5-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1501-0001 5-1501-0003	USB I / O ERROR	● I / O 基板の初期化に失敗した。 ● I / O 基板との通信が正常に行われなかった。	○ ケーブル類の接続を確認してから再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1501-0002	ファームウェアを更新しました	● I / O 基板のファームウェアが更新された。	○ 再起動してください。
5-1502-0001 5-1502-0002	ICカードリーダーエラー	● ICカードリーダー基板の初期化に失敗した。 ● ICカードリーダー基板との通信が正常に行われなかった。	○ ケーブル類の接続を確認してから再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1504-0002 5-1504-0003 5-1504-0004 5-1504-0005	セキュリティエラー	● ライセンスキー・アカウントキーが正しく接続されていない。 ● 本製品以外のライセンスキーが接続されている。	○ 本製品のライセンスキー・アカウントキーを正しく接続してください。(P.13)

5-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1505-0001	バックアップデータエラー	<ul style="list-style-type: none"> ● 設定データへのアクセスに失敗した。 ● SSDに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 何度も同じ症状が発生する場合は、全ての設定を完全に出荷時設定に戻してください。初期化後は各項目を設定し直してください。 ○ 上記対処を行っても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1506-0001	時刻設定エラー	<ul style="list-style-type: none"> ● 時刻設定がされていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ テストモードから時刻設定を行ってください。(P.39)
5-1511-0001	オーディオ初期化エラー	<ul style="list-style-type: none"> ● オーディオライブラリの初期化に失敗した ● SSDに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1512-0001	プリロードエラー	<ul style="list-style-type: none"> ● ファイルが正常に読み込めなかった。 ● SSDに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1513-0001	コイン詰まりエラー	<ul style="list-style-type: none"> ● コインが詰まった。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 詰まったコインを取り除いて再起動してください。
5-1600-****	プログラムエラー	<ul style="list-style-type: none"> ● 何らかの理由でソフトに異常が発生した。 ● SSDに異常がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2000-****	ルーターと通信できません	<ul style="list-style-type: none"> ● 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) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ LANケーブルの接続状態を確認してください。 ○ ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。
5-2002-**** 5-2003-**** 5-2007-**** 5-2008-**** 5-2009-****	センターサーバーと通信できません	<ul style="list-style-type: none"> ● センターサーバーと正しく通信できない。 (VPNルーターを含む店舗外のネットワークに原因があります) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2004-**** 5-2005-****	このゲーム機は登録されていません	<ul style="list-style-type: none"> ● e-amusementサービスの利用手続きが行われていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ e-amusementサービスの利用手続きを行ってください。
5-2006-****	オンラインサービス期間終了	<ul style="list-style-type: none"> ● 本製品のe-amusementサービスが終了した。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本製品のe-amusementサービス期間を確認してください。 ○ アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2014-****	このバージョンのソフトは稼働できません	<ul style="list-style-type: none"> ● ソフトウェアのバージョンが古い。 (アップデート配信がされていない) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 最新のソフトウェアのバージョンに更新するため、オンラインアップデートを完了させてください。(P.102) ○ 改善しない場合はアフターサービス窓口にお問い合わせください
5-2015-****	このゲーム機は稼働できません	<ul style="list-style-type: none"> ● 何らかの原因でゲーム機が稼働できない。 ● 当社とのe-amusementサービスの契約がされていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 再起動してください。 ○ 再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。 ○ 当社販売担当にお問い合わせください。
5-2019-****	ネットワーク接続状況確認中	<ul style="list-style-type: none"> ● ネットワークの接続確認中。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ しばらく時間をおいてから電源を入れてください。

e-amusement participationについて

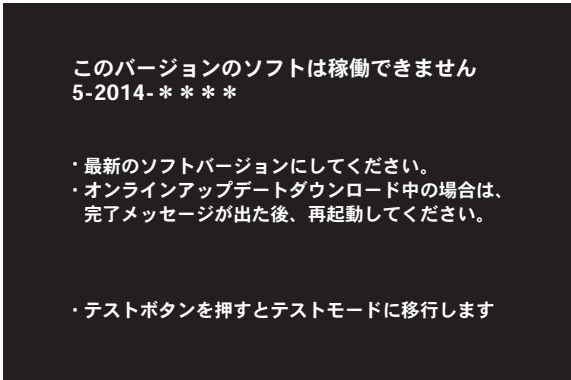
サービスについてのエラー

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

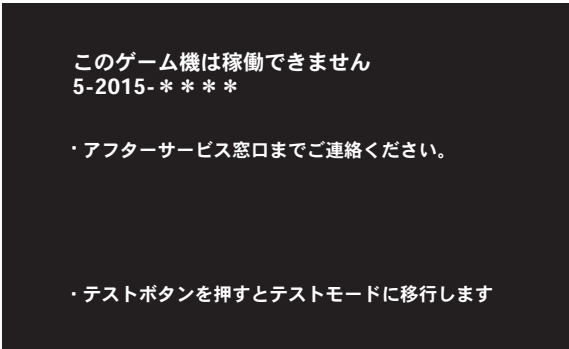
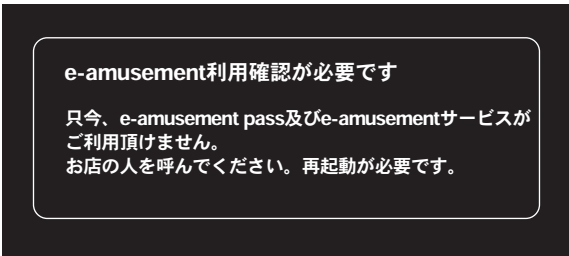
MEMO

- e-amusement participation とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。このオンラインサービスをご利用になるには、あらかじめ当社との契約が必要です。

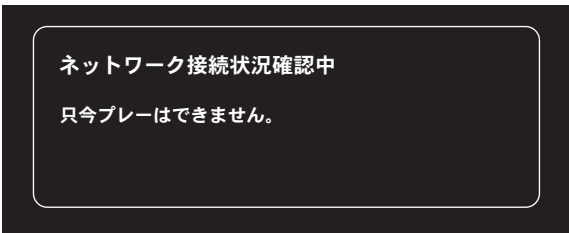
ソフトウェアのバージョンが適合しない場合

症 状	原因と対処
次の画面が表示された。 	<ul style="list-style-type: none">▶ソフトウェアが古いバージョンのために表示される画面です。 オンラインアップデートを行って、ソフトウェアを最新のバージョンに更新してください。新しいバージョンが配信中の場合 テストボタンを押してテストモードに移ると、「メインメニュー」上部に「downloading...XX.X%」と表示されます。 ダウンロード後は下記のメッセージが表示されます。ダウンロードが完了し再起動待ちの場合 テストモードの「メインメニュー」上部に「オンラインアップデートの準備が整いました。 筐体を再起動するとバージョンアップが完了します。」と表示されます。 このメッセージを確認後、再起動してください。

ゲーム機が稼働できない場合

症 状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p>  <p>このゲーム機は稼働できません 5-2015-****</p> <p>・アフターサービス窓口までご連絡ください。</p> <p>・テストボタンを押すとテストモードに移行します</p>  <p>e-amusement利用確認が必要です</p> <p>只今、e-amusement pass及びe-amusementサービスがご利用頂けません。 お店の人を呼んでください。再起動が必要です。</p>	<p>▶ 何らかの原因でゲーム機が稼働できないときは、図の画面が表示されます。</p> <p>エラーコードを確認して、アフターサービス窓口にご連絡してください。</p> <p>▶ 再起動してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡してください。</p>

ネットワークに何らかの問題があった場合


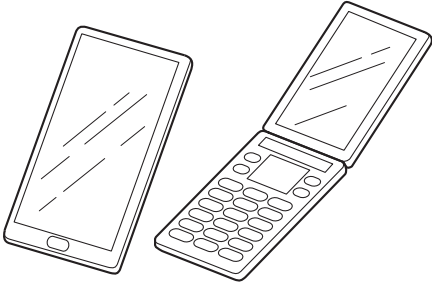
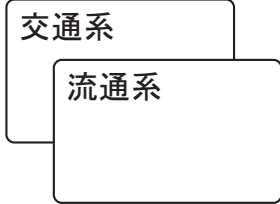
症 状	原因と対処
<p>次の画面が表示された。</p>  <p>ネットワーク接続状況確認中</p> <p>只今プレーはできません。</p>	<p>▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでの LAN ケーブルと、すべての接続機器が正しく接続されているか確認してください。</p> <p style="text-align: center;">▼ 復帰しない場合</p> <p style="text-align: center;">▼</p> <p>電源を切り、アフターサービス窓口にご連絡してください。</p>

e-amusement pass

e-amusement pass とは

- e-amusement pass とは、当社が発行するアミューズメント機器専用の共通パスです。
- e-amusement pass カード、または e-amusement pass として登録済みの携帯端末や交通系 IC カード・流通系 IC カード・アミューズメント IC カード規格対応カードを指し、それらを総称して e-amusement pass としています。

e-amusement pass として使用できるもの

e-amusement pass カード	携帯端末	IC カード
		

図の絵柄はイメージです。

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

特徴と取り扱い

プレーデータを保存できます

- e-amusement 対応ゲーム機でプレーした場合、そのプレーデータを保存することができます。
- e-amusement pass 1 つで複数の対応ゲーム機のプレーデータを保存することができます。
- e-amusement pass を用いて、大会やイベントを行う場合があります。

データ引き継ぎができます

- データ引き継ぎに際しては、事前に KONAMI ID の取得(無料)が必要です。
- カードナンバーは必ず記録しておいてください。
携帯端末の買い換えや携帯端末・e-amusement pass カードが破損した場合などに備え、カードナンバーを記録(メモなど)しておいてください。記録しておくことで、e-amusement サイトにて新規の e-amusement pass にデータを引き継ぐことができます。

※ アミューズメント IC カード規格対応カードの場合は、カード裏面のアクセスコード(20桁の数字)を用いてもデータ引き継ぎができます。

e-amusement サイト

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

e-amusement サイト

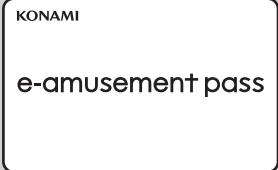
パソコン・携帯端末から

<https://p.eagate.573.jp/>

e-amusement pass カードについて

注文について

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

<p>e-amusement pass カード</p>  <p>* 図の絵柄はイメージです。</p>	<p>GUF18-JA (汎用絵柄カード 100 枚入り)</p> <p>当社の e-amusement pass 対応商品専用の共通 IC カードです。</p>
--	--

PASELI

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

店舗が行うこと

PASELI サービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。
(すでにPASELI サービスを利用されている場合は、本製品での新たな申し込みは不要です)
申し込み後、PASELI サービスの利用開始日などについては別途当社より案内いたします。
利用開始日以降は、e-amusement に接続されているPASELI 対応ゲーム機で利用できます。

- 利用開始日以降であっても、下記の場合はPASELI を利用できません。
 - ・ ネットワーク障害などでe-amusement サービスが利用できないとき。
 - ・ e-amusement サービス・PASELI サービスがメンテナンス中のとき。

PASELI でのプレー料金については、テストモードで設定してください。
・ PASELIに関する設定は、テストモードの「電子マネー」に集約しています。(P.40)

PASELI を使用したプレー中に停電などで中断されたときは、プレーヤーに対してサービス対応ができます。
・ サービスパネルのサービスボタンではPASELI に対応できませんので、テストモードの「電子マネー」→「サービス設定」を実行してください。(P.47)

プレーヤーが行うこと

プレーヤーは事前に下記を済ませておく必要があります。(パソコン、または携帯端末より行ってください)
新規(購入直後)のe-amusement pass の場合はe-amusement 対応ゲーム機で暗証番号登録を先に行ってから下記を行ってください。

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

上記を行った上で、e-amusement pass を用いてプレーしてください。
・ プレー中は画面にPASELI 残高が表示されます。

PASELIチャージ機について

PASELI利用設定を有効にしているe-amusement pass をかざすことでチャージできます。

- ・ PASELIチャージ機の「PASELI事前準備」メニューで手続きを行うことで、KONAMI IDに登録されていなくてもPASELIをチャージできます。

PASELIチャージ機に関する詳しい情報はPASELI公式ウェブサイトでご確認ください。



PASELIチャージ機

PASELIカードについて

PASELIカードとは

- PASELI のチャージに使用できるプリペイドカードです。
- カード裏面のスクラッチ部を削ると、18 文字のチャージコードが現れます。
- このコードを用いて KONAMI ID にチャージできます。

特徴と取り扱い

- PASELI カードは PASELI のチャージにのみ利用できます。
- PASELI カードで直接 PASELI 対応ゲーム機をプレーすることはできません。
KONAMI ID へのチャージに加え、e-amusement pass に PASELI の利用設定を行う必要があります。
(詳しくはパソコン・携帯端末より、PASELI 公式ウェブサイトにてご確認ください)
- PASELI カードに記載されている金額が一度にチャージされます。
- PASELI カードの再発行・払い戻し・交換などはできません。
- プレーヤーへの販売目的以外では使用しないでください。

有効期限について

- チャージ前(未使用)の PASELI カードに有効期限はありません。
- チャージした PASELI の有効期間は、最後に使用、またはチャージした日から 1 年間です。


PASELI 公式ウェブサイト

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


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

注文について

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

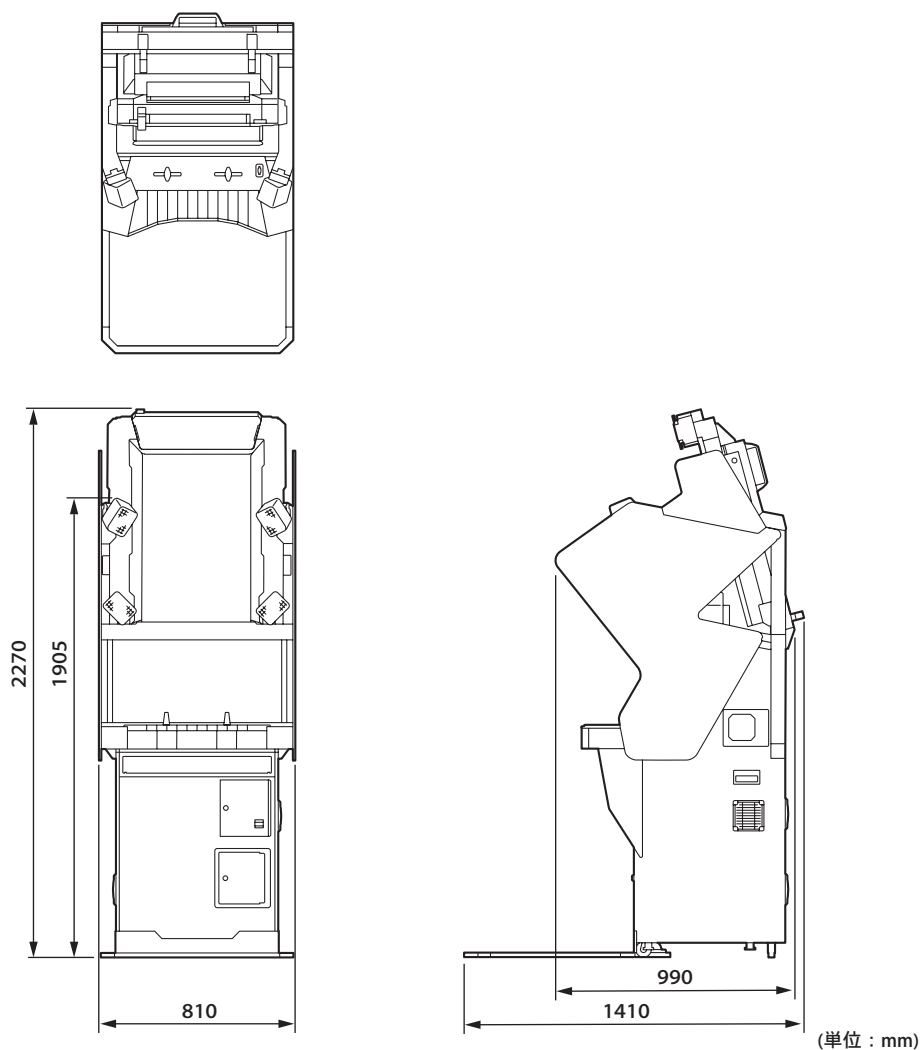
<p>PASELIカード</p>  <p>※図の絵柄はイメージです。</p>	<p>GUKA9-JA (PASELIカード 50枚入り)</p> <p>1 枚の PASELI カードで、1000 円の PASELI をチャージすることができます。</p>
---	---

知的財産権

- Microsoft およびマイクロソフトは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- ナビダイヤルのサービス名称とロゴマークはNTTコミュニケーションズ株式会社の登録商標です。
-  本製品は、米国 EMC コーポレーションの RSA BSAFE® ソフトウェアを搭載しています。
- RSA および BSAFE は米国 EMC コーポレーションの米国およびその他の国における商標、または登録商標です。
- その他の名称・ロゴ・製品名・会社名などは、各社の登録商標または商標です。
- 本製品のゲーム内容、主要な機構、およびデザインなどは、特許法、著作権法、並びにその他の知的財産に関する法律で保護されています。
- 本書の記載内容の一部、または全部を、無断転載することはかたくお断りします。
- 本製品のソフトウェアの一部、または全部を、複製することを禁止します。
- 内部のプログラムなどに対して、リバースエンジニアリングなどの手法によって内部を解析したり、利用することを禁止します。また、第三者に対してリバースエンジニアリングの指示、強要、依頼などを行わないでください。
- リバースエンジニアリングには逆アセンブル、逆コンパイル、その他ソースコードの抽出が含まれます。

仕様

外形寸法



仕様

外形寸法	上図参照
出荷時寸法	・ 本体 …………… 幅: 810 奥行き: 990 高さ: 1905 ・ 輸送用フレーム …… 幅: 800 奥行き: 800 高さ: 1065 (単位: mm)
本体重量	約 182kg
電源	単相 AC100 V (± 10%) 50Hz/60Hz
定格消費電力	350W
コインセレクター	100 円硬貨専用
金庫容量	約 3,000 枚 / 100 円硬貨
モニター	32 インチタッチパネル付き液晶モニター + 32 インチ液晶モニター
使用条件	周辺温度 5 ~ 35℃ / 周辺湿度 30 ~ 70% (結露しないこと)

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

アフターサービスについて

保証について

●製品の保証情報については、出荷情報をもとに当社で管理しています

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

本製品の保証期間：出荷日より6カ月

●修理を依頼する前に

付属の説明書をお読みにになり、正しく設置・使用されているかご確認ください。

●保証規定

- ・保証期間内で正常な使用状態において、故障、および損害が発生した場合は無償修理いたします。
- ・消耗部品と、本体以外の付属品などは保証の対象外となります。
- ・保証期間終了後、および保証期間内であっても、以下の場合は有償修理になります。

1. 誤った設置・組み立て・取り付け・いたずらなどによる故障、および損傷
2. ご使用上の不注意、過失による故障、および損傷
3. 日常の点検、お手入れの不備による故障、および損傷
4. 異物や指定外の部品の挿入、取り付けによる故障、および損傷
5. お客様の店舗以外(家庭や船舶、車両などへの設置)で使用したことによる故障、および損傷
6. ゲーム使用以外の目的で使用したことによる故障、および損傷
7. 指定外の電源(電圧・周波数)による故障、および損傷
8. 海外で使用したことによる故障、および損傷
9. 納品(引き渡し)後に、お客様での設置・搬送・移設・保管などで、取り扱いが不適切なために生じた故障、および損傷
10. 火災・地震・水害・公害・落雷・塩害など、その他天災地変による故障、および損傷
11. 説明書に記載以外の分解や、お客様での修理や改造による故障、および損傷
12. 故障や損傷の原因が、本製品以外に起因することが判明したとき
13. 当社、および当社が指定する修理・サービス機関以外で修理・調節・部品などを交換された場合

- ・故障、および損傷に起因する休業補償などの二次損失の補償はいたしません。
- ・修理の際に代替部品を用いて修理する場合があります。また、交換した部品は当社の所有になります。
- ・保証期間後は、修理により性能が維持できる場合は有償にて修理いたします。その際に代替部品を用いて修理する場合があります。

アフターサービス窓口について

当社では万一お買い上げの製品が故障した場合、お客様にお役立ていただけるためのアフターサービス窓口を開設しています。異常な状態が続いたり、正常に作動しない場合は、直ちに電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口にご連絡してください。

アフターサービス窓口



0570-008-573

※ 携帯電話からもご利用になれます。

FAX. 046-256-3418

営業日 月～金曜日・土曜日・祝日(定休日:日曜日)

営業時間 09:00～12:00 / 13:00～17:00

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

お問い合わせの際には、あらかじめ次の情報をご用意ください。

- 貴社名・貴店舗名・ご担当者様名・ご連絡先電話番号
- 製品商標名・型式
- 製造番号・ライセンスNo・シリアルNo
- お問い合わせ内容

お問い合わせ内容によっては、お時間を要する場合があります。

補修用性能部品の保有期間について

補修用性能部品

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

製造打ち切り後5年

修理可能期間

上記の保有期間が修理可能期間となります。保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能な場合がありますので、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

消耗部品

No.	部品名	品番
A	マイクロスイッチ(コインセレクター)	117291710000
B	マイクロスイッチ(ボタンスイッチ)	116788330000
C	ヒューズ(2A)	113834350000
D	ヒューズ(3A)	112297150000

※ 消耗部品は当社純正品をご購入ください。

下記ウェブサイトをご活用ください

コナミ発注ポータル

KONAMI ORDER PORTAL

www.orderportal.konami.jp/am/shop/

消耗品・部品の発注をはじめ、取扱説明書・本体 1/100 図面・ポップ・リーフレットなど、店舗運営に役立つ情報を掲載しております。

※当社が発行するユーザー ID とパスワードが必要です。

(当社販売担当にお問い合わせください)

・部品図
・配線図

はこちらから!



アミューズメント情報

アミューズメント

www.konami.com/amusement/

アミューズメント機器の商品情報を提供するウェブサイトです。



オペレーター様へのご案内

www.konami.com/amusement/ac_ope/

オペレーター様向けの情報を提供するウェブサイトです。

