

初音ミク Project DIVA Arcade Future Tone

サービスマニュアル

420-7461



株式会社 セガ

〒140-8583 東京都品川区東品川1-39-9 カナルサイドビル
<http://sega.jp> (<http://am.sega.jp>)

© SEGA

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net

記載の商品名および社名は各社の登録商標です。

『初音ミク』は歌うソフトウェアです。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、
 ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。
 フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、
 フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

DynaFontは、DynaComwareの登録商標です。

サービスマニュアル



重 要

- 使用する前に、本書を熟読し、内容を理解してから使用してください。
- 読んだあとも、本製品の近くに保管し、いつでも参照できるようにしてください。

第三者権利表記

libjpeg

LEGAL ISSUES

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane.

All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name

in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA.

ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the

resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of
CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of
CompuServe Incorporated."

libogg

Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libvorbis

Copyright (c) 2002-2008 Xiph.org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

OpenSSL

LICENSE ISSUES

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit.

See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style

Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

```
/*
=====
* Copyright (c) 1998-2008 The OpenSSL Project. All
* rights reserved.
*
```

* Redistribution and use in source and binary forms, with
 or without
 * modification, are permitted provided that the following
 conditions
 * are met:
 *
 * 1. Redistributions of source code must retain the above
 copyright
 * notice, this list of conditions and the following
 disclaimer.
 *
 * 2. Redistributions in binary form must reproduce the
 above copyright
 * notice, this list of conditions and the following
 disclaimer in
 * the documentation and/or other materials provided
 with the
 * distribution.
 *
 * 3. All advertising materials mentioning features or use of
 this
 * software must display the following acknowledgment:
 * "This product includes software developed by the
 OpenSSL Project
 * for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
 *
 * 4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project"
 must not be used to
 * endorse or promote products derived from this
 software without
 * prior written permission. For written permission, please
 contact
 * openssl-core@openssl.org.
 *
 * 5. Products derived from this software may not be called
 "OpenSSL"
 * nor may "OpenSSL" appear in their names without
 prior written
 * permission of the OpenSSL Project.
 *
 * 6. Redistributions of any form whatsoever must retain
 the following
 * acknowledgment:
 * "This product includes software developed by the
 OpenSSL Project
 * for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"
 *
 * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL
 PROJECT ``AS IS'' AND ANY
 * EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES,
 INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
 * IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND
 FITNESS FOR A PARTICULAR
 * PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL
 THE OpenSSL PROJECT OR
 * ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
 INDIRECT, INCIDENTAL,
 * SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
 DAMAGES (INCLUDING, BUT
 * NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
 GOODS OR SERVICES;
 * LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
 INTERRUPTION)
 * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
 LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
 * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
 * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
 SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
 * OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
 * ======
 *
 * This product includes cryptographic software written by
 Eric Young
 * (eay@cryptsoft.com). This product includes software
 written by Tim
 * Hudson (tjh@cryptsoft.com).
 *
 */

Original SSLeay License

/* Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com)
* All rights reserved.
*
* This package is an SSL implementation written
* by Eric Young (eay@cryptsoft.com).
* The implementation was written so as to conform
withNetscapes SSL.
*
* This library is free for commercial and non-commercial
use as long as
* the following conditions are aheared to. The following
conditions
* apply to all code found in this distribution, be it the RC4,
RSA,
* Ihash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL
documentation
* included with this distribution is covered by the same
copyright terms
* except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).
*
* Copyright remains Eric Young's, and as such any
Copyright notices in
* the code are not to be removed.
* If this package is used in a product, Eric Young should
be given attribution
* as the author of the parts of the library used.
* This can be in the form of a textual message at program
startup or
* in documentation (online or textual) provided with the
package.
*
* Redistribution and use in source and binary forms, with
or without
* modification, are permitted provided that the following
conditions
* are met:
* 1. Redistributions of source code must retain the
copyright
* notice, this list of conditions and the following
disclaimer.
* 2. Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright
* notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the
* documentation and/or other materials provided with
the distribution.
* 3. All advertising materials mentioning features or use of
this software

* must display the following acknowledgement:
 * "This product includes cryptographic software written
 by
 * Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
 * The word 'cryptographic' can be left out if the routines
 from the library
 * being used are not cryptographic related :-).
 * 4. If you include any Windows specific code (or a
 derivative thereof) from
 * the apps directory (application code) you must include
 an acknowledgement:
 * "This product includes software written by Tim Hudson
 (tjh@cryptsoft.com)"
 *

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG
 ``AS IS'' AND
 * ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
 INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
 * IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND
 FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
 * ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
 AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
 * FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
 EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
 * DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
 PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
 * OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;
 OR BUSINESS INTERRUPTION)
 * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
 LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
 * LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
 OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
 * OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF
 ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
 * SUCH DAMAGE.
 *

* The licence and distribution terms for any publically
 available version or
 * derivative of this code cannot be changed. i.e. this code
 cannot simply be
 * copied and put under another distribution licence
 * [including the GNU Public Licence.]
 */

This product includes software developed by the OpenSSL
 Project
 for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)
 This product includes cryptographic software written by
 Eric Young (eay@cryptsoft.com).

Northrop Grumman Systems Corporation

Produced under a license from Northrop Grumman
 Systems Corporation.
 F-14D Super Tomcat and A-6E Intruder are trademarks of
 Northrop Grumman Systems Corporation.

avr-libc

Portions of avr-libc are Copyright (c) 1999-2007
 Keith Gudger,
 BjoernHaase,
 Steinar Haugen,
 Peter Jansen,
 ReinhardJessich,
 Magnus Johansson,

ArturLipowski,
 MarekMichalkiewicz,
 Colin O'Flynn,
 Bob Paddock,
 Reiner Patommel,
 Michael Rickman,
 Theodore A. Roth,
 Juergen Schilling,
 Philip Soeberg,
 Anatoly Sokolov,
 Nils Kristian Strom,
 Michael Stumpf,
 Stefan Swanepoel,
 Eric B. Weddington,
 JoergWunsch,
 Dmitry Xmelkov,
 The Regents of the University of California.
 All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with
 or without
 modification, are permitted provided that the following
 conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above
 copyright
 notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the
 above copyright
 notice, this list of conditions and the following disclaimer in
 the documentation and/or other materials provided with the
 distribution.

* Neither the name of the copyright holders nor the
 names of
 contributors may be used to endorse or promote products
 derived
 from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
 HOLDERS AND CONTRIBUTORS ``AS IS''
 AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
 INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
 IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND
 FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
 ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
 COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE
 LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
 SPECIAL, EXEMPLARY, OR
 CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT
 LIMITED TO, PROCUREMENT OF
 SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,
 DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
 INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY
 THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
 CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
 NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
 ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
 SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
 POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

マニュアルの紹介

本書は本製品

ハツネ プロジェクト ディーヴァ アーケード フューチャー トーン
初音ミク Project DIVA Arcade Future Tone

のソフトウェアの運用に関する情報を示し、詳しく解説したものです。

本書は、本製品の所有者、管理者、運営者を対象としています。本書を熟読し、十分に理解した上で使用してください。機械、ハードウェアのメンテナンスに関する情報はキャビネット付属の取扱説明書（改造説明書）を参照してください。

本書の内容は万全を期して作成しています。万一、本書の記載通りに作業を行うことができない、または正常な機能が得られない場合は、技術者以外の方は内部システムに絶対に手を触れず、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。

本製品はネットワークによるソフトウェア更新機能を持っています。

説明書に記載されていない機能、モードが追加される可能性があります。

※記載内容は改良のため、予告なく変更する場合があります。

警告表示についての説明

本書とキャビネットに表示している警告表示の意味や注意事項を十分に理解し、本製品を正しく安全に使用してください。

特に注意を要する説明は、危険度の程度により「危険」「警告」「注意」と分類し、掲載しています。

⚠ 危険	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危険性が極めて高い内容を示しています。
⚠ 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ある内容を示しています。
⚠ 注意	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が軽傷を負う可能性および物的損害の可能性がある内容を示しています。

本製品を安全に使用するために、下記のような図記号を使用しています。

	「感電注意」を示しています。特定の条件において、感電の可能性を示しています。
	「高温注意」を示しています。特定の条件において、高温による傷害の可能性を示しています。
	「指挟み注意」を示しています。ドアなどで指や手が挟まれることによって起こる傷害の可能性を示しています。
	「禁止」を示しています。製品の取り扱いにおいて、してはいけないことを示しています。
	「保護接地端子」(アース端子)を示しています。機器を操作する前に必ずアースを接続してください。

本書では人身事故や物的賠償事故におよばない重要な情報は、下記の図記号を使用し、掲載しています。

 重要	本製品を設置、運営、保守点検する上で重要な内容を示しています。
--	---------------------------------

店舗メンテナンスマン、技術者（サービスマン）の定義

⚠ 警告

本書記載の作業説明のなかで「店舗メンテナンスマン」、「技術者（サービスマン）」が作業するように指示がある作業や、本書では説明していない作業は、知識や技術がない方は行わないでください。感電、故障の原因となります。知識や技術を持つ方がいない場合は、安全のために製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで作業を依頼してください。

部品交換、保守点検、異常時の対処は、店舗メンテナンスマンまたは技術者（サービスマン）が行ってください。本書では特に危険な作業は専門的な知識を有する技術者（サービスマン）が行うよう指示しています。本書は店舗メンテナンスマンと技術者（サービスマン）を以下のように定義します。

店舗メンテナンスマン

アミューズメント機器や自動販売機（以下、自販機）などのメンテナンスの経験を有し、本製品の所有者および運営者の管理のもとに、アミューズメント施設内または店舗内で日常的に機器の設置、保守点検、ユニットや消耗部品の交換などを通じて機器の保守管理に携わる人。

店舗メンテナンスマンの行動内容

アミューズメント機器や自販機などの設置、保守点検、ユニットや消耗部品の交換。

技術者（サービスマン）

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

技術者（サービスマン）の行動内容

アミューズメント機器や自販機などの設置、電気、電子、機械部品の修理および調整。

本書の表記について

バージョン表記

テストモード中に表示されるバージョン表記は伏字で記載しています。ソフトのバージョンアップを説明する場合はメジャーバージョンとマイナーバージョンのみ記載します。リリースバージョンは弊社の管理番号です。リリースバージョンの情報が必要な場合は本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。

(Ver)

VER.*.*.*--

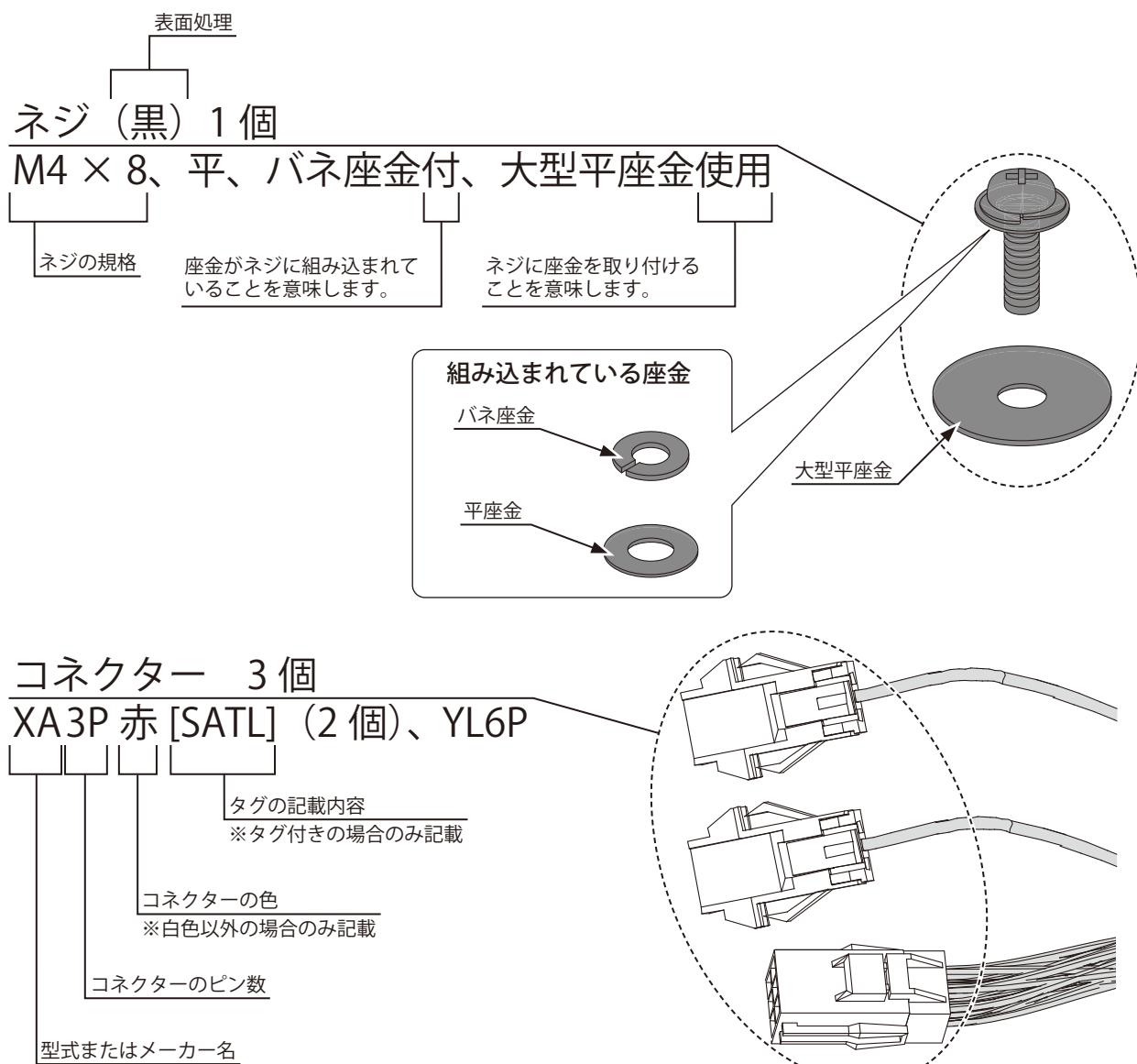
メジャーバージョン
(2桁の場合もあります。)

マイナーバージョン

リリースバージョン

図中の表記

本書では図中にファスナー(ネジ、ナット、座金など)やコネクターの情報を下記のように記載します。



目次

第三者権利表記

1 i

マニュアルの紹介

2 v

警告表示についての説明	vi
店舗メンテナンスマン、技術者（サービスマン）の定義	vii
本書の表記について	viii

目次

4 ix

1 ゲーム内容

5 1

1-1 ゲームの概要	1
1-1-1 操作方法	2
1-1-2 タッチパネルの操作方法	3
1-1-3 Aime	3
1-2 ゲームの流れ	4
1-3 基本操作と各種機能	5
1-3-1 ゲームモード選択	5
1-3-2 ゲームデータの登録	14
1-3-3 ゲームモード選択 2	16
1-3-4 プレイ楽曲の選択	19
1-3-5 モジュールセレクト	24
1-3-6 ゲームプレイ	26
1-3-7 アドバタイズデモループ中の表示について	34
1-4 サーバーメンテナンス時間	35
1-5 閉店処理	35
1-6 自動再起動処理	36

2 テストモードの操作方法

37

3 システムテストモード

38

4 ゲームテストモード

40

4-1 GAME TEST MENU	40
4-2 BOOKKEEPING	43
4-3 INPUT TEST	45
4-4 OUTPUT TEST	47
4-5 GAME ASSIGNMENTS	49
4-6 GAME SYSTEM INFORMATION	51
4-7 PV INFORMATION	52
4-8 PV DOWNLOAD STATUS	54
4-9 TOUCH PANEL SETTING	56
4-10 CARD READER TEST	59
4-11 CLOSE SETTING	60
4-12 NETWORK TEST	63

1

4-13	ALL.Net ACCOUNTING STATUS	64
4-14	ALL.Net DOWNLOAD STATUS.....	66
4-15	BACKUP DATA CLEAR.....	68
4-16	HDD DATA CLEAR.....	69

2

3

4

5	エラー表示	70
---	-------	----

5

お問い合わせ先

1 ゲーム内容

1-1 ゲームの概要

このゲームは、VOCALOID（ボーカロイド）の歌のリズムに合わせて、簡単な操作で遊べるPV（プロモーションビデオ）スタイルのリズムアクションゲームです。

Aimeカードまたは携帯電話を使用することにより、VOCALOIDのモジュール（コスチュームやキャラクター）を変更、全国スコアランキングで競い合うなど、継続的に遊ぶことができます。

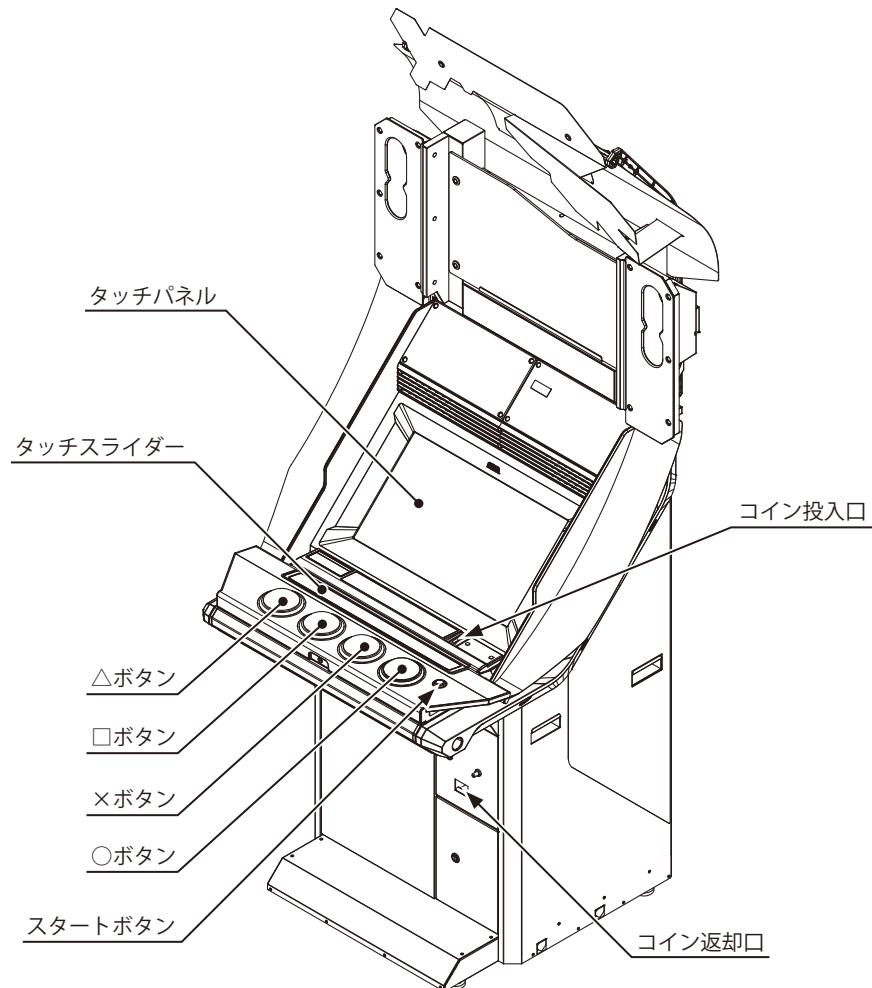
初音ミク プロジェクト ディーヴァ アーケード フューチャートーンでは、「タッチスライダー」が搭載され、より爽快になったリズムゲームに加え、グラフィックスの強化や、パーツカスタマイズなど、従来のバージョンよりも大幅にパワーアップいたしました。



1-1-1 操作方法

1

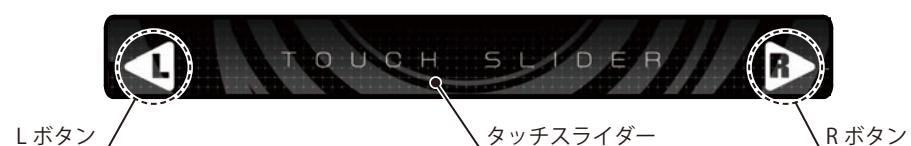
キャビネットの操作部、操作方法は以下のとおりです。



■各部の説明

コイン投入口	コインを投入します。
スタートボタン	ゲームを開始します。
コイン返却口	返却したコインが払い出されます。
△ボタン	画面に現れる△のターゲットアイコンにタイミングを合わせて押します。
□ボタン	画面に現れる□のターゲットアイコンにタイミングを合わせて押します。
×ボタン	画面に現れる×のターゲットアイコンにタイミングを合わせて押します。
○ボタン	画面に現れる○のターゲットアイコンにタイミングを合わせて押します。
タッチスライダー	画面に現れるスライドアイコンにタイミングを合わせて、タッチして矢印の方向にスライドします。

タッチスライダーの左右両端は、それぞれタッチ式の「L ボタン」「R ボタン」としても機能します。



1-1-2 タッチパネルの操作方法

タッチパネルは指先でタッチしてください。

1

ラージタッチ	約 35 mm四方以上の面積でタッチすると、反応しません。
2点以上の同時タッチ	2か所以上同時にタッチすると、反応しません。

1-1-3 Aime

Aime 対応カードおよび携帯電話について



重要

本製品では Aime 対応カード< Aime カード、MJ MEMBER' S CARD、初音ミク Project DIVA Arcade Access Card、バナパスポート（※1）>および携帯電話（※2）を使用することができます。

以下の点をプレイヤーに明示して運営してください。

- Aime 対応カードを折り曲げたり、濡らしたり、磁気に近づけないでください。
- Aime 対応カードを高温、多湿になる場所で保管、放置しないでください。
- Aime 対応カードにシールなどを貼らないでください。
- Aime 対応カードは他人に譲渡、貸与しないでください。
- Aime 対応カードおよび携帯電話のデータ読み取り時は、確実にキャビネットのタッチ式カードリーダーに接触させてください。
- Aime 対応カードおよび携帯電話の破損、紛失、盗難、汚れ、不正使用、データの破損について一切の保証ができません。

【Aime（アイミー）とは】

1枚の Aime 対応カード（Aime カード）または1個の携帯電話（※2）で「Aime」マークの付いた対応ゲーム機器を共通で遊べるサービスです。

「Aime サービスサイト」に登録すると、Aime 対応ゲームと連動した様々なサービスを受けることができます。登録は無料です。

※ 1 「バナパスポート」は、株式会社バンダイナムコゲームスの登録商標です。

※ 2 ・使用できる携帯電話は「おサイフケータイ」対応機種となります。

- ・電子マネーでのプレイ料金の支払はできません。
- ・「おサイフケータイ」は、株式会社 NTT ドコモの登録商標です。

1-2 ゲームの流れ

1

1. ゲームモード選択

Aime カードまたは携帯電話の使用／不使用を選択します。

2. ゲームデータの登録 ※ Aime カードまたは携帯電話初回使用時のみ

ネームエディット画面

プレイヤーネームを登録します。

プレイヤーデータ登録画面

登録する情報を確認します。

3. ゲームモード選択 2

完奏モード / 通常モード / コンテストモードを選択します。

4. 完奏モード

曲の最後まで遊べるモード

PV 鑑賞モード
ゲームを行わずに
PV を鑑賞可能です。

5. 通常モード

途中終了のあるステージ
クリア型のモード

6. コンテストモード

途中終了のあるステージ
クリア型のモード

コンテストが開催されて
いる場合に限り選択可能

7. ソングセレクト

プレイする曲を選択します。

8. ゲーム (PV 鑑賞)

選んだ曲のリズムゲームをプレイ。(PV 鑑賞の場合は鑑賞のみ)

9. コンティニュー

ただし、コンティニュー有りに設定している場合に限ります。

10. ゲームオーバー

※完奏モードでは、Aime カードを使用すれば、ゲーム画面を撮影し、運動サービス「DIVA.NET」で画像データをダウンロード可能です。

1-3 基本操作と各種機能

1

1-3-1 ゲームモード選択

ゲームを開始する前に Aime カードまたは携帯電話の使用、不使用を選択します。アドバタイズデモ画面で以下の操作をすると、ゲームモード選択画面に進みます。

- ・画面をタッチする。
- ・スタートボタンを押す。
- ・コインを投入する。



カードでプレイ

Aime カードまたは携帯電話を使用してゲームを開始します。

※タッチパネルで「カードでプレイ」をタッチ、または△ボタンを押してください。



ゲームデータの登録画面

上図の画面で、Aime カードまたは携帯電話をキャビネット上部にあるタッチ式カードリーダーにタッチさせ、データをネットワーク経由で読み込みます。登録済の場合、ゲームデータ確認画面が表示されます。データに問題がない場合は、画面下部に表示されている「START」をタッチ、またはスタートボタンか○ボタンを押してゲームを開始します。

ゲームを開始しない場合は、画面下部に表示されている「中断」をタッチしてください。

1

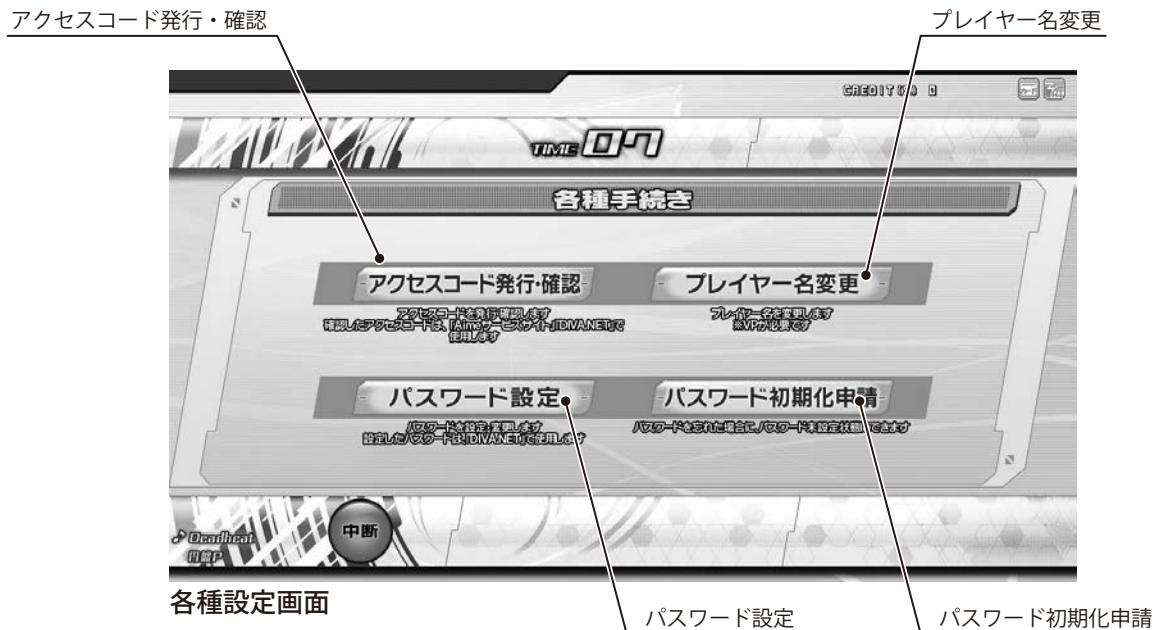


ゲストでプレイ

Aime カードまたは携帯電話を使用せずにゲームを開始します。
※タッチパネルで「ゲストでプレイ」をタッチ、または□ボタンを押してください。

各種手続き

「各種手続き」をタッチすると、パスワードの変更やプレイヤー名の変更が行える各種設定画面を表示します。この画面は、ゲームデータが登録された Aime カードまたは携帯電話に対する専用サービスです。



●アクセスコード発行・確認

Aime カードまたは携帯電話のアクセスコードを確認できます。

アクセスコードは、「Aime サービスサイト」、「DIVA.NET」を使用する際に必要となる情報です。

※タッチパネルで「アクセスコード発行・確認」をタッチしてください。



アクセスコード発行・カード読取画面

上記の画面で、Aime カードまたは携帯電話をキャビネット上部にあるタッチ式カードリーダーにタッチし、アクセスコードを表示します。

途中で操作を中断する場合は、画面に表示されている「中断」をタッチしてください。



アクセスコード発行・確認画面

画面右の QR コードを携帯電話のバーコードリーダー機能などで読み込ませることも可能です。

「終了」、「中断」にタッチ、または○ボタンを押すとアドバタイズデモループに戻ります。

※QR コードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

●パスワード設定

パスワードを設定、変更できます。初期登録状態では、パスワードは設定されていません。

パスワードの設定を行わない場合、「DIVA.NET」のサービスを使用できません。

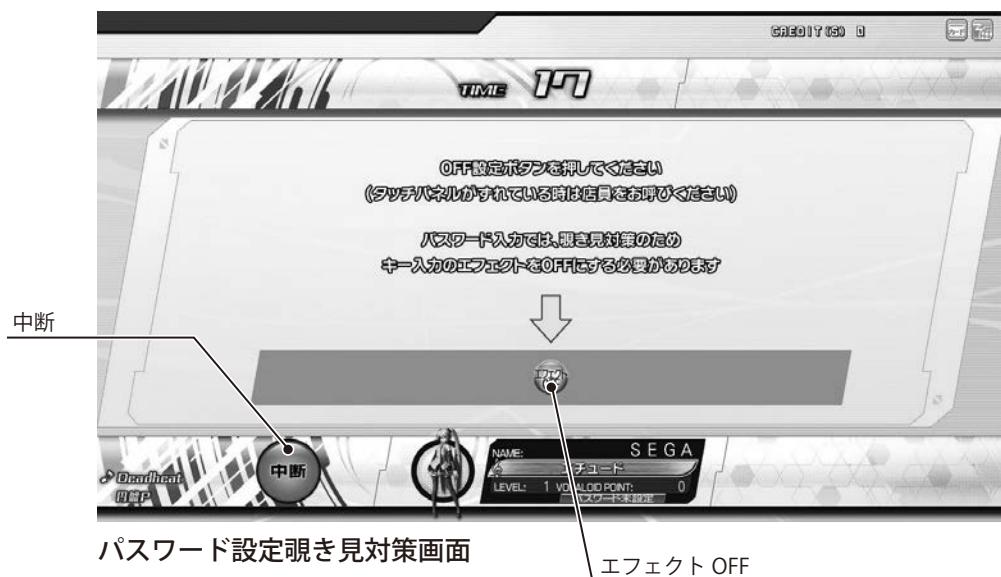
※タッチパネルで「パスワード設定」をタッチしてください。



パスワード設定カード読取画面

上記の画面で、Aime カードまたは携帯電話をキャビネット上部にあるタッチ式カードリーダーにタッチし、パスワード設定を行います。

途中で操作を中断する場合は、画面に表示されている「中断」をタッチしてください。



パスワード設定覗き見対策画面

エフェクト OFF

パスワードを他人に覗き見られないように、キー入力エフェクトを OFF にする必要があります。

「エフェクト OFF」をタッチしてください。

途中で操作を中断する場合は、画面に表示されている「中断」をタッチしてください。



パスワード入力画面（パスワードが設定されている場合）



パスワード入力画面

パスワードが設定された Aime カードまたは携帯電話を使用する場合は、パスワード入力画面（パスワードが設定されている場合）が表示されます。設定されているパスワードを入力してください。パスワード未設定の Aime カードまたは携帯電話を使用する場合は、パスワード入力画面が表示されます。任意のパスワードを入力してください。

パスワードは 8 文字以上 12 文字以下に設定する必要があります。同じ文字、または同じ数字のみの入力は認められません。また、入力欄横の「セキュリティレベル」が NG の場合は、入力されたパスワードを設定できません。「セキュリティレベル」が OK となるパスワードを設定してください。

パスワード入力が完了したら「決定」にタッチ、または○ボタンを押してください。

途中で操作を中断する場合は、画面に表示されている「中断」をタッチしてください。

●プレイヤー名変更

所持しているポイントを使用し、設定されたプレイヤー名を変更できます。

※タッチパネルで「プレイヤー名変更」をタッチしてください。

1



プレイヤー名変更カード読み取り画面

上記の画面で、Aime カードまたは携帯電話をキャビネット上部にあるタッチ式カードリーダーにタッチし、プレイヤー名を変更します

途中で操作を中断する場合は、画面に表示されている「中断」をタッチしてください。



プレイヤー名変更確認画面

プレイヤー名を変更するには、別途ポイントが必要です。「はい」をタッチ、または○ボタンを押すことで、プレイヤー名が変更できます。プレイヤー名を変更しない場合は、画面に表示されている「いいえ」をタッチ、または×ボタンを押してください。



プレイヤー名変更画面

タッチパネルを使用して新しいプレイヤー名を入力し、登録します。

入力できるプレイヤー名は全角 10 文字、半角の場合は 20 文字までです。ただし、半角カナは 10 文字までです。(不適切な用語は入力できません。)

プレイヤー名の入力中に時間切れになった場合は、その時点での名前で決定されます。

プレイヤー名を入力していない場合は、変更前に登録されていた名前になります。

プレイヤー名を入力し、「決定」をタッチ、または○ボタンを押してプレイヤー名を変更します。

途中で操作を中断する場合は、画面に表示されている「中断」をタッチしてください。



プレイヤー名変更確認画面

プレイヤー名の変更を行うと、最後に上記のような確認画面が表示され、プレイヤー名変更完了となります。

「閉じる」にタッチ、または○ボタンを押すとアドバタイズデモループに戻ります。

1

●パスワード初期化申請

パスワードを忘れてしまった場合、パスワードを初期化することができます。ただし、初期化されるまでに数日かかります。

※タッチパネルで「パスワード初期化申請」をタッチしてください。



パスワード初期化申請カード読み取り画面

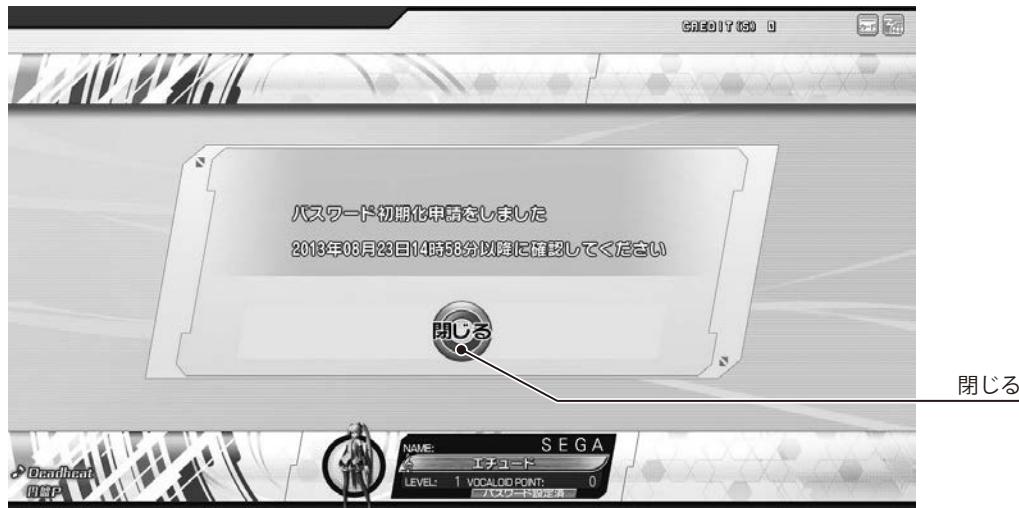
上記の画面で、Aime カードまたは携帯電話をキャビネット上部にあるタッチ式カードリーダーにタッチし、パスワード初期化申請を行います。

途中で操作を中断する場合は、画面に表示されている「中断」をタッチしてください。



パスワード初期化申請確認画面

パスワード初期化申請を行う場合、初期化完了まで数日かかります。「はい」にタッチ、または○ボタンを押すことでパスワード初期化申請を行います。パスワード初期化申請を行わない場合は、画面に表示されている「いいえ」をタッチ、または×ボタンを押してください。



パスワード初期化申請受付画面

パスワード初期化申請が受け付けられると、上記のような確認画面が表示されます。記載されている日時から、パスワードの初期化が行われます。ただし、ここで記載されている日付は、使用可能予定の日付であるため、保証されるものではありません。
「閉じる」にタッチ、または○ボタンを押すことでアドバタイズデモループに戻ります。

各種アイコン

本製品は ALL.Net との認証作業を行います。
その結果は、画面右上に表示されているネットワークアイコンで表示します。
認証状況によって、アイコンの状態は以下のようになります。

 (緑色)	【正常】 全てのオンラインサービスが正常な状態です。
 (黄色)	【警告】 一部のオンラインサービスが提供可能な状態です。
 (灰色)	【切断】 <ul style="list-style-type: none"> オンラインサービスが全く提供できない状態や主要なオンラインサービスが提供できない状態です。 データベースとの通信ができません。 Aime カードおよび携帯電話が使用できません。

1-3-2 ゲームデータの登録

1

初めて Aime カードまたは携帯電話を使用してゲームを開始した際に、ゲームデータを登録します。タッチパネルを使用してプレイヤー名を入力し、データを登録してください。

入力できるプレイヤー名は全角 10 文字、半角の場合は 20 文字までです。ただし、半角カナは 10 文字までです。(不適切な用語は入力できません。)

プレイヤー名入力中、時間切れになった場合は、その時点の名前で決定されます。

プレイヤー名を入力していない場合は、「NO-NOME」になります。



Aime 登録確認画面



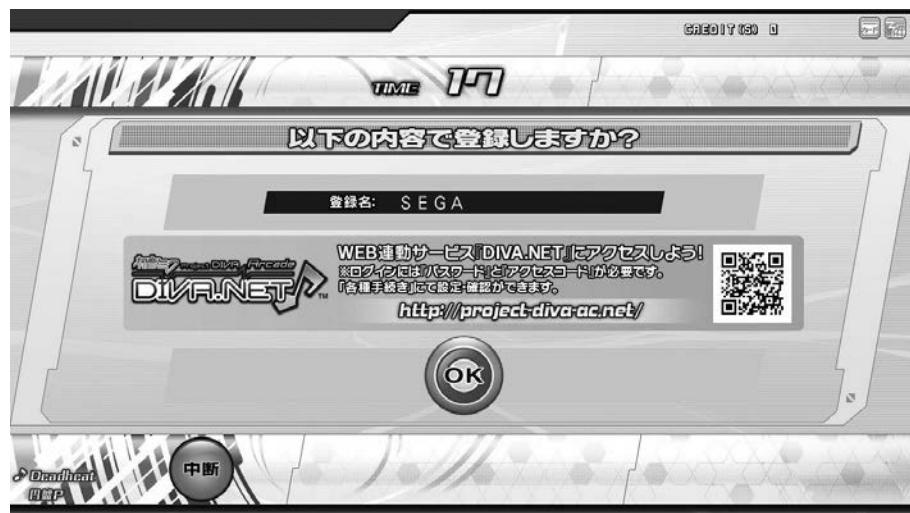
Aime 登録確認 再確認画面



新規 IC カード認証画面



ネームエディット画面



ゲームデータ登録確認画面

1-3-3 ゲームモード選択 2

「カードでプレイ」または「ゲストでプレイ」を選択した後にゲームモードを選択します。

1



●完奏モード

ゲームプレイの内容に関わらず、選択した楽曲を最後まで遊べるモードです。
ただし、スコアはハイスコアランキングに反映されません。

「カードでプレイ」で完奏モードを選択すると、「PV鑑賞モード」を選択することができます。「PV鑑賞モード」では、ゲーム画面を撮影して、撮影したデータを連動サービス「DIVA.NET」経由でダウンロードできます。

※タッチパネルで「完奏モード」をタッチ、または△ボタンで選択してください。

●通常モード

クリアすると次のステージに進めるモードです。ゲームプレイの内容によって、途中でゲームオーバーになります。

※タッチパネルで「通常モード」をタッチ、または□ボタンで選択してください。

●コンテストモード（このモードはコンテスト開催中に限り選択できます。）

期間限定のコンテストに参加して記録次第で報酬を獲得できるモードです。報酬には「VOCALOID POINT」以外に「称号」、「ゲーム画面用スキン」、「カスタマイズアイテム」などがあり、「DIVA.NET」で使用する「称号」や「ゲーム画面用スキン」「カスタマイズアイテム」を設定できます。

※タッチパネルで「コンテストモード」をタッチ、または×ボタンで選択すると、開催中のコンテスト選択画面が表示されます。

※「ゲストでプレイ」を選択した場合、このモードは表示されません。



コンテスト選択画面（開催中）



コンテスト選択画面（参加中）

コンテストの参加状況により、表示される情報が変化します。

※タッチパネルで「参加」をタッチすると、開催中のコンテストに参加できます。

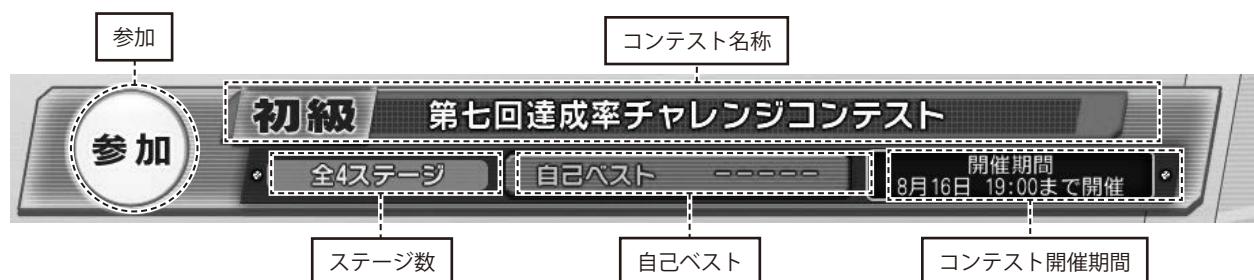
「継続」をタッチすることで、参加中のコンテストを再開できます。

「再挑戦」をタッチすることで、参加中のコンテストを中断して、最初から再挑戦できます。

「モード選択へ」をタッチ、またはLボタンを押すと、ゲームモード選択画面2に戻ります。

途中でゲームを中断する場合は、画面下部に表示されている「中断」をタッチします。

■開催中のコンテスト情報

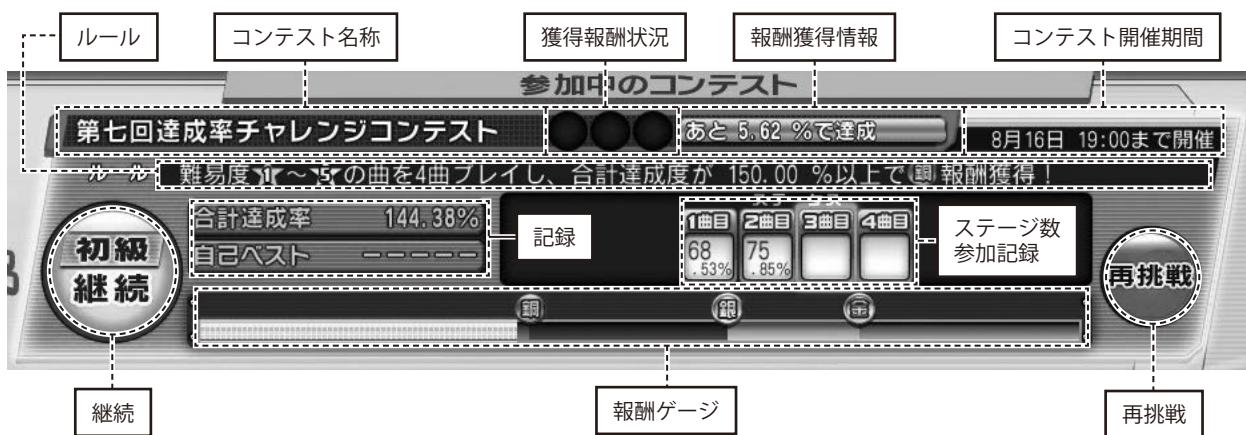


■各項目の説明

コンテスト名称	開催されているコンテストの名称を表示します。
コンテスト開催期間	コンテストの終了する日時を表示します。
ステージ数	コンテストのステージ数を表示します。
自己ベスト	すでに参加している場合、自己ベスト記録を表示します。
参加	選択したコンテストに参加できます。

■参加中のコンテスト情報

1



■各項目の説明

コンテスト名称	開催されているコンテストの名称を表示します。
獲得報酬状況	獲得している報酬の状況を表示します。金銀銅の3種類が存在します。
報酬獲得情報	どの程度で報酬を獲得できるのかの情報を表示します。
コンテスト開催期間	コンテストの終了する日時を表示します。
ルール	コンテストのルールを表示します。
記録	現在の合計記録、自己ベスト記録を表示します。
ステージ数、参加記録	コンテストのステージ数、および記録を表示します。
報酬ゲージ	現状の記録を視覚化したゲージと、報酬を受け取る目安を確認できます。
継続	参加中のコンテストを継続して行います。
再挑戦	参加中のコンテストを中断して最初から再挑戦できます。

1-3-4 プレイ楽曲の選択



■各項目の説明

楽曲リスト	プレイする楽曲を選択します。	
残り時間	選択可能な残り時間を表示します。	
並び順切り替え	タッチすると、「難易度順」、「曲名順」、「公開順」、「マイリスト」が表示され、選択したカテゴリに楽曲が並び替えられます。 ※「マイリスト」は、「DIVA.NET」で設定した場合のみ使用できます。	
難易度	タッチまたは□ボタンで楽曲の難易度を変更できます。	
設定	<p>♪ SE ON/OFF ゲーム中のボタンを押した際のサウンドエフェクトや、ゲーム中の効果音の有無を設定できます。</p> <p>ボタン音 または スライド音 スピーカー及びヘッドホン端子のボタン音 / スライド音のサウンドエフェクトの出力音量を調整できます。 切り替えボタンを押すことで、ボタン音 / スライド音を変更できます。</p> <p>ヘッドホン ヘッドホン端子の出力音量を調整できます。</p>	
決定	プレイする楽曲を決定します。	
ステージ数	現在のステージ数を表示します。	
モジュールセレクト	ポイントを使って、モジュールやキャラクターを購入、変更できます。 ※ Aime カードまたは携帯電話を使用したプレイに限ります。	
プレイヤー情報	「設定された名前」、「現在のレベル」、「所持しているポイント」、「設定されている称号」、「パスワード設定の有無」を表示します。	
クリアトライアル	各種クリアトライアルに挑戦できます。 ※ Aime カードまたは携帯電話を使用したプレイに限ります。	

●楽曲の選択

プレイする楽曲をソングセレクター画面で選択します。

L、R ボタンで楽曲リストを上下にスクロールさせて、プレイする曲を選択してください。

ボタンだけでなく、タッチパネルでも選択することが可能です。

※『?????』を選択すれば、プレイする曲をランダムに選択可能です。

●難易度の変更

「EASY」、「NORMAL」、「HARD」、「EXTREME」を選択して、難易度を変更することができます。

□ボタンを押すことでも難易度の切り替えが可能です。

※楽曲によっては「EASY」などの難易度がない場合があります。

●♪ SE ON/OFF 音量調整

1

「♪ SE ON/OFF」をタッチすると、ゲーム中のボタンを押した際のサウンドエフェクトや、ゲーム中の効果音の有無を設定できます。

「音量調整」をタッチするとウィンドウが開き、ボタン音 / スライド音およびヘッドホン音量を調整できます。

切り替えボタンを押すことで、「ボタン音」「スライド音」のどちらを調整するかを選択できます。

「ボタン音」のスライダーを動かすと、スピーカーおよびヘッドホン端子のボタン音サウンドエフェクトの出力音量が変化します。

「スライド音」のスライダーを動かすと、スピーカー及びヘッドホン端子のスライド音のサウンドエフェクトの出力音量が変化します。

「ヘッドホン」のスライダーを動かすとヘッドホン端子の出力音量が変化します。

再度「音量調整」をタッチすると、ウィンドウが閉じます。



音量調整

●モジュールセレクト

「モジュールセレクト」の項目には、現在のモジュール（コスチューム・キャラクター）を表示します。モジュールセレクトを選択すると、後述のモジュールセレクト画面を表示します。

△ボタンを押すことでもモジュールセレクト画面を表示できます。

●クリアトライアル

「クリアトライアル」を選択すると、各種クリアトライアルに挑戦できます。

「クリアトライアル」、「グレートクリアトライアル」、「エクセレントトライアル」、「パーフェクトクリアトライアル」の4種類があり、挑戦に成功すると、より多くのポイントを獲得できます。ただし、失敗すると所有ポイントが減少します。

「クリアトライアル」は、「完奏モード」以外のモードでプレイできます。

PV鑑賞モードについて

「カードでプレイ」で「完奏モード」を選択すると、プレイ楽曲の選択で「PV鑑賞モード」を選べるようになります。「PV鑑賞モード」は、ゲームをプレイせずに、選択した楽曲のPV映像を最後まで鑑賞できるモードです。

また、Aimeカードまたは携帯電話を使用している場合、ゲーム画面を撮影して連動サービス「DIVA.NET」経由でダウンロードできます。



PV鑑賞モード

ソングセレクター画面右下の「PV鑑賞モード セットする」をタッチすると、以下の確認画面が表示されます。

「はい」をタッチすると、「PV鑑賞モード」の予約状態になります。

1



PV 鑑賞モード確認画面 1



PV 鑑賞モード確認画面 2

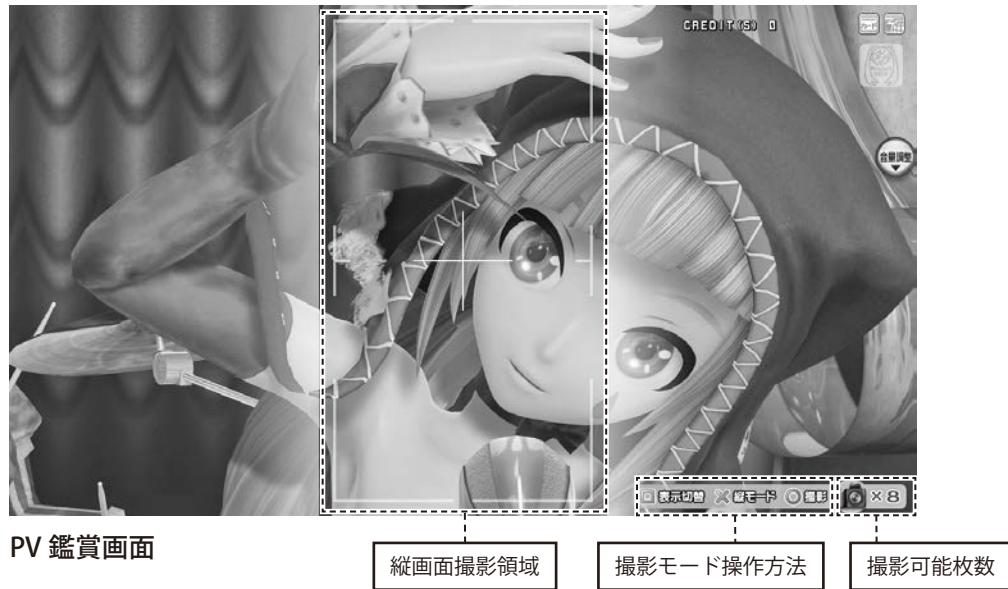


PV 鑑賞画面

PV 鑑賞モード 画面撮影機能

1

PV 鑑賞モードでは、自由なタイミングで PV 画面を撮影できます。撮影された画像は、最大 2 枚「DIVA.NET」に送信でき、データ送信後に「DIVA.NET」から画像をダウンロードできます。



■各項目の説明

撮影可能枚数	撮影可能な枚数を表示します。
<input checked="" type="radio"/> 撮影	<input checked="" type="radio"/> ボタンで、現在の画面を撮影します。
<input checked="" type="radio"/> ×縦モード	<input checked="" type="radio"/> ボタンを押すと、縦長のレイアウトの画像を撮影できます。
<input checked="" type="radio"/> □表示切替	<input checked="" type="radio"/> ボタンを押す度に画面に表示される情報が変化します。 1: 歌詞とインターフェイスを表示 2: 歌詞のみを表示 3: 何も表示しない 上記の順序で、押す度に切り替わります。
縦画面撮影領域	<input checked="" type="radio"/> ボタンを押している際に表示される、撮影領域のガイドです。

■撮影した画像の送信

撮影した画像を選択して、「DIVA.NET」にデータを送信します。

1



■各項目の説明

撮影画像一覧	PV鑑賞モードで、撮影した画像の一覧を表示します。
選択カーソル	L、Rボタンでカーソルが移動し、画面下部の決定ボタンで、その画像を選択します。 画像を直接タッチすると、その画像を選択し、決定できます。
送信せずに終了	×ボタンを押すと、撮影した画像を、「DIVA.NET」に送信せずにゲームを終了します。 送信せずに終了の画像を直接タッチすることでも、同様の操作が可能です。
決定	○ボタンを押すと、選択カーソルの画像が「DIVA.NET」に送信される画像として選択されます。



送信確認画面

上記の画面で、「DIVA.NET」に送信する際の最終確認を行います。

「はい」を押すと、その画像が「DIVA.NET」に送信され、最後の画像を送信するとゲームオーバーとなります。その後、「DIVA.NET」から画像をダウンロードが可能になります。
「いいえ」を押した際は、画像選択画面に戻ります。

1-3-5 モジュールセレクト

1

モジュールセレクト

モジュールセレクトでは、ポイントを使って、モジュール・キャラクター・カスタマイズアイテムを購入、変更できます。

L、Rボタンでモジュールリストを左右にスクロールさせて、モジュール・キャラクターを選択してください。

ボタンだけでなく、タッチパネルでも選択できます。

※ランダムモジュール選択を使用すれば、所持しているモジュール・キャラクターの中からランダムに選択が可能です。



■各項目の説明

歌唱情報	選択中の楽曲を、どの VOCALOID が合唱しているのかを表示します。 「Vo1」がボーカル1パート、「Vo2」がボーカル2パート、「Vo3」がボーカル3パートです。
決定	設定した内容で決定します。
ボーカル1	ボーカル1パートのモジュールを選択できます。
ボーカル2	ボーカル2パートのモジュールを選択できます。
ボーカル3	ボーカル3パートのモジュールを選択できます。
キャラクター切替	セレクトするキャラクターを変更します。
カスタマイズ	カスタマイズ画面を表示します。

カスタマイズ

カスタマイズ画面では、ポイントを使ってカスタマイズアイテムを購入、変更できます。
L、Rボタンでカスタマイズアイテムのリストを左右に回転させて、カスタマイズアイテムを選択してください。
ボタンだけでなく、タッチパネルでも選択できます。
カスタマイズアイテムを装着できる箇所は、「頭」「顔」「胸元」「背中」の4つの部位があります。

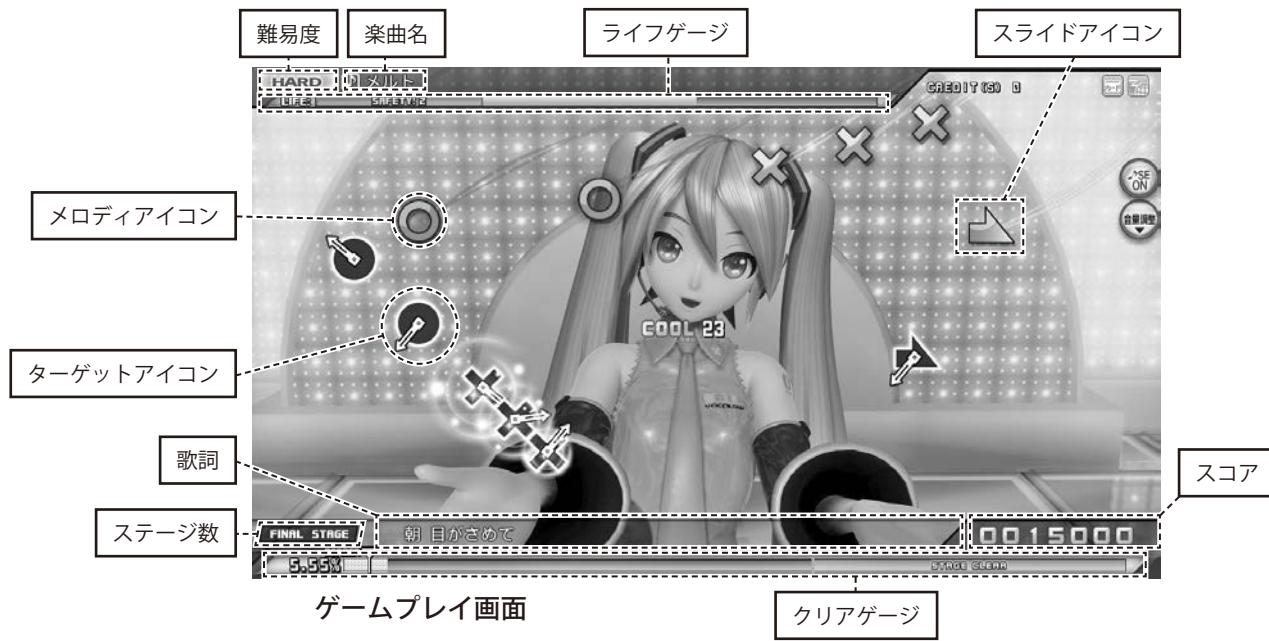


■各項目の説明

設定モード	共通設定：全楽曲共通のカスタマイズ設定を行います。 楽曲別設定：各楽曲別のカスタマイズ設定を行います。
選択中の楽曲	現在選択中の楽曲名が表示されます。 選択時間切れとなった際に、ここに表示されている楽曲が選択されます。
カスタマイズ部位の切替	各部位に装着されているアイテムが表示されます。 各部位のスイッチを押すことで、アイテムの装着部位の切り替えが可能です。 装着しているアイテムは、「はずす」ボタンを押すことで外せます。
モジュールセレクトボタン	カスタマイズ画面から、モジュールセレクトに戻ります。
フィルターボタン	表示するカスタマイズアイテムをフィルタリングします。 「ALL」「購入済み」「未購入」の3種類の表示方法を選択できます。

1-3-6 ゲームプレイ

1



選択した楽曲のリズムゲームをプレイします。

「ターゲットアイコン」に「メロディアイコン」が重なるタイミングで、リズムに合わせて同じマークのボタンを押します。押すタイミングがリズムに合う程、スコアが高くなります。ジャストタイミングを続けると、コンボ数が増えて、より高い得点を獲得できます。

「スライドアイコン」が登場した際は、「ターゲットアイコン」に重なるタイミングで、タッチスライダーをタッチして矢印の方向にスライドします。スライドするタイミングがリズムに合うと、成功しスコアが加点されます。

■各項目の説明

難易度	プレイしている楽曲の難易度を表示します。
楽曲名	プレイしている楽曲の名称を表示します。
ライフゲージ	このゲージがなくなると、ゲームオーバーになります。「SAFETY」が表示されている間、もしくは後述の「Challenge Time」中は、ゲージがなくなりません。また、「完奏モード」ではライフゲージがなくなってもゲームオーバーになりません。
ステージ数	プレイ中のステージ数を表示します。最終ステージは「FINAL STAGE」と表示します。
歌詞	プレイ中の楽曲の歌詞を表示します。
スコア	獲得したスコアを表示します。
クリアゲージ	上手くプレイするとゲージがたまり、設定された達成度に達するとステージクリアになります。STAGE CLEAR の領域までゲージをためるとステージクリアです。



Challenge Time 画面

「Challenge Time」中は、失敗してもライフゲージが減りません。

同時押し・ホールド

「同時押しマーカー」、「ホールドマーカー」という特殊なマーカーが登場します。メロディアイコンがラインでつながっている場合が「同時押しマーカー」、ターゲットアイコンの下に「HOLD」と表示されている場合が「ホールドマーカー」です。
「同時押しマーカー」の場合にはボタンを同時押し、「ホールドマーカー」の場合にはボタンを押し続けることで得点が追加されます。
「同時押し」、「ホールド」を使いこなすのが攻略の鍵です。

1



同時押し・ホールド画面

スライド・チェーンスライド

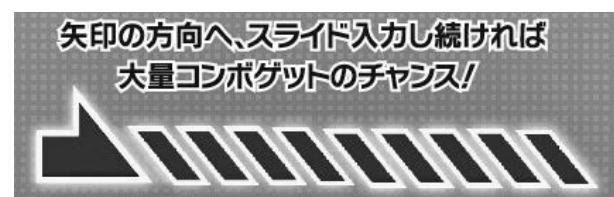
ゲーム中、矢印の形をした「スライドアイコン」、「チェーンスライドアイコン」という特殊なアイコンが登場します。

両方のアイコンとも、ターゲットアイコンにそれぞれのアイコンが重なるタイミングで、○×□△のボタンの上に備え付けられたタッチスライダーを、手のひらでスライドすると高得点が得られます。



タッチスライダーとスライドアイコン

「チェーンスライド」では、横に長いスライドアイコンの最中、続けてスライド入力すれば大量得点を獲得できます。長さに応じてスライドする距離を長くするのが上手くプレイするコツです。



チェーンスライドアイコン

ゲーム途中の強制終了

1

ゲーム中に LIFE ゲージがなくなると、曲の途中であっても強制的にゲームオーバーとなります。



強制終了画面

リザルト画面

曲の最後までプレイすると、リザルト画面で成績を表示します。

クリアゲージが設定された達成度に達していると「CLEAR」となり、達していない場合は「NOT CLEAR」となります。「CLEAR」の場合は、複数曲プレイできるモードでは、次のステージに進みます。ただし、「FINAL STAGE」の場合は、クリアした場合でもゲームオーバーとなります。



CLEAR 画面



NOT CLEAR 画面



リザルト画面

コンテストリザルト画面

1

コンテストモードでは、1ステージ終了毎に、コンテストのリザルトを表示します。ゲームプレイで獲得した記録が精算され、報酬の獲得ボーダーを超えた際に、「VOCALOID POINT」、「称号」、「ゲーム画面用スキン」などのアイテムを獲得できます。



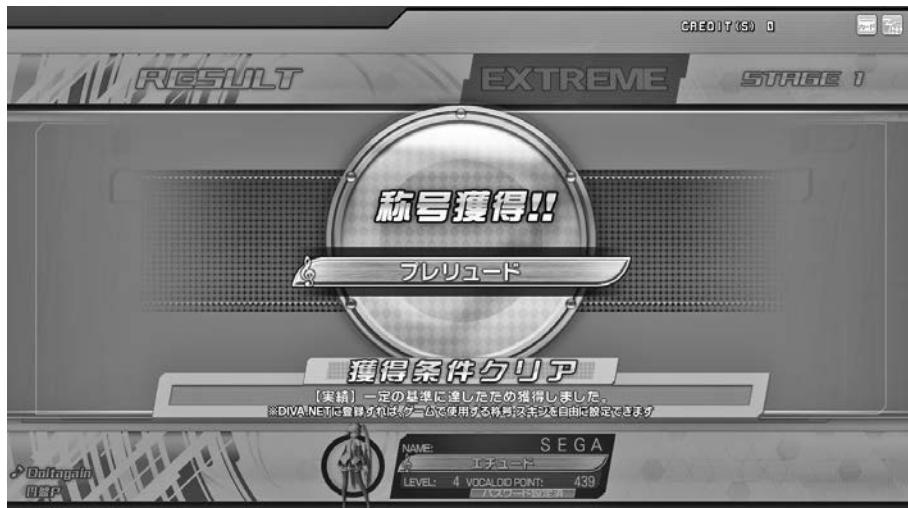
コンテストリザルト画面



コンテスト 銅ボーダークリア 報酬獲得画面

報酬獲得画面

ステージ終了時のプレイ実績により、「称号」、「ゲーム画面用スキン」「カスタマイズアイテム」などのアイテムを獲得できる場合があります。
獲得条件は、報酬獲得時に表示されます。



ステージ終了時 報酬獲得画面

報酬獲得確認画面

ゲーム終了時、そのゲームプレイで獲得した「称号」「ゲーム画面用スキン」「カスタマイズアイテム」が一覧表示されます。獲得したアイテムは「DIVA.NET」で設定することで、実際のゲームで使用できます。



報酬獲得確認画面

クリアトライアルの結果表示

1

クリアトライアルに挑戦した場合、クリアトライアルの結果を表示します。



クリアトライアル成功画面



クリアトライアル失敗画面

ゲームの中断

ゲームテストモードの「GAME ASSIGNMENTS」にて「GIVE UP」を「ON」に設定している場合、プレイヤーの任意でゲームを強制的に終了することができます。

中断コマンドは、楽曲演奏中にタッチスライダーのセンター付近をタッチしたまま（△+○）を押しながらスタートボタンを押します。

コンティニューからゲームオーバー

ゲームクリアできなかった場合、コンティニューしてゲームを継続することができます。ゲームオーバーでゲームプレイは終了となります。

ただし、ゲームテストモードの「GAME ASSIGNMENTS」にてコンティニューの設定が「ON」でない場合は、コンティニューできません。<4-5 参照>

「カードでプレイ」を選択してプレイした場合は、コンティニューする際にゲーム開始時に使用したAime カードまたは携帯電話をタッチ式カードリーダーにタッチしてください。



コンティニュー画面



ゲームオーバー画面

1-3-7 アドバタイズデモループ中の表示について

1

ハイスコアランキング

HARD モード、および EXTREME モードでクリアされた楽曲のハイスコアランキングを表示します。店舗ランキング、および全国ランキングの 2 種類があります。

※店舗ランキングは、キャビネットのデータを参照しているため、同一店舗内に複数台設置されている場合は、各キャビネットで異なるランキングを表示します。

L、R ボタンでランキング表示する楽曲を選択できます。タッチパネルで曲名を選択することも可能です。



ハイスコアランキング画面

ニコニコ動画 ボーカロイドランキング

ニコニコ動画の各ボーカロイド関連動画のランキングを表示します。データは、毎朝前日分のランキングデータを取得して表示します。画面上部のタブを選択することで、ランキング表示する内容を変更できます。



ボーカロイドランキング画面

1-4 サーバーメンテナンス時間

1

定期的なサーバーメンテナンスはありません。
ただし、臨時的なサーバーメンテナンスが発生した場合は、Aime カードおよび携帯電話を使用したゲームプレイはできません。

1-5 閉店処理

閉店時間までに全てのゲームを終了していただくために、以下のような閉店処理機能があります。

閉店処理の流れ

	閉店 45 分前	閉店 15 分前
アドバタイズ セレクト画面 リザルト画面	受け付け終了 45 分前をアナウンス	新規プレイ受け付け終了 コイン投入不可 各種操作無効化

●クレジット追加制限

閉店 15 分前からクレジットを追加できません。
※この期間中にコインを投入した場合、コイン返却口へ返却します。
※サービスクレジットボタンは押すことができます。

●新規プレイ受け付け終了

閉店 15 分前からは新規にゲームを開始できません。
※ゲーム中の場合、閉店 15 分前からコンティニューできなくなります。

閉店処理メッセージ

以下、●●は受け付け終了までの残り時間を表します。

- 閉店メッセージ（アドバタイズ、セレクト画面、リザルト画面）

	プレイ受け付け
閉店まで 45 ~ 15 分前	あと●●分
閉店まで 15 分以降	受け付け終了

1-6 自動再起動処理

1

AM7：00 付近に稼働中の本製品に対して、自動で再起動する機能があります。

- ・ AM7：00 以降にアドバタイズに戻ったタイミングでカウントダウンを開始し、0 になった段階で再起動処理を行います。
- ・ カウントダウン中、新規スタートはできません。
- ・ すでに再起動処理を終了しているキャビネットでは、強制終了は行いません。

自動再起動処理の利用

自動再起動処理はテストモードなどで設定する必要はありません。常に実施します。AM7：00 以降に電源を入れた場合には、次の日の AM7：00 まで実施しません。

自動再起動処理メッセージの表示位置

AM7：00 以降にアドバタイズに戻ると、画面の中央の位置に、自動再起動処理に関するメッセージを表示します。



自動処理メッセージ画面

2 テストモードの操作方法

⚠ 警告

指定以外の箇所には触れないでください。感電、短絡、火災の原因となります。

⚠ 注意

部品の開閉、取り付け、取り外し時に指を挟まないように注意してください。

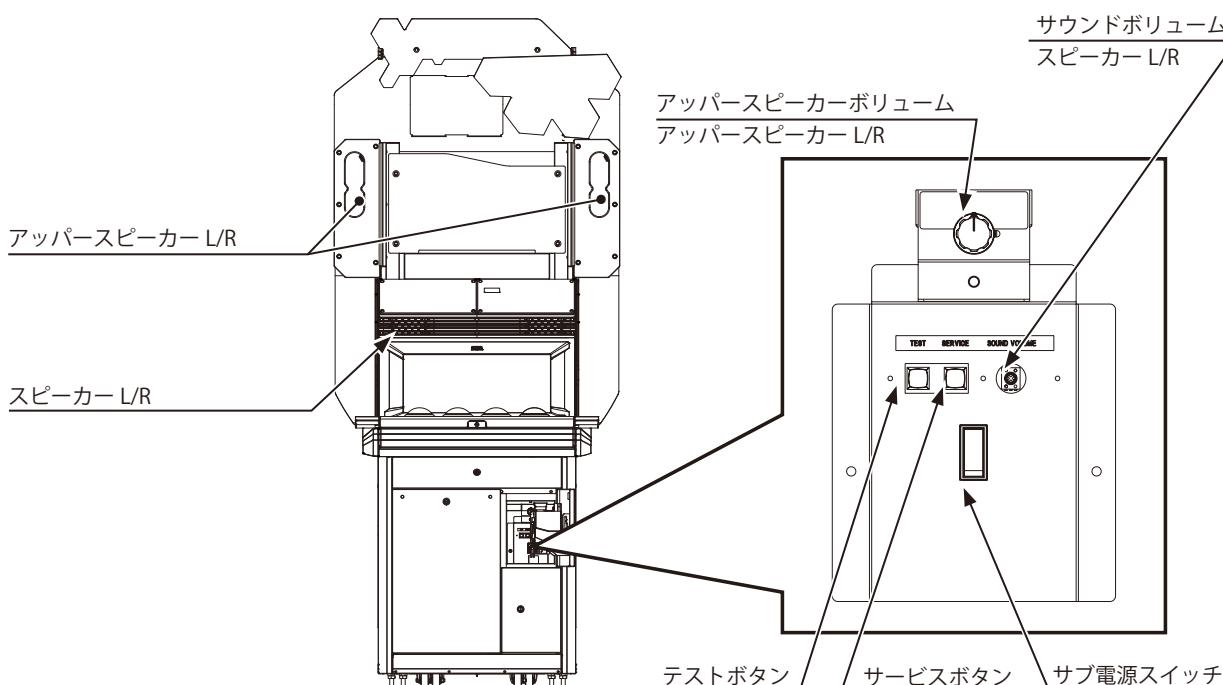


重要

- コインメーターの回路を外すと、プレイできなくなります。
- 本製品は AC ユニットのメイン電源スイッチとスイッチユニットのサブ電源スイッチが共に ON でないと通電しません。

セレクタードアを開くと、スイッチユニットがあります。各ボタンの働きは下記の通りです。

テストボタン (TEST)	テストモードに入るときに押します。 テストモードでは選択項目の実行、変更に使用します。
サービスボタン (SERVICE)	サービスクレジットを入力します。 その際コインメーターはカウントアップしません。 テストモードでは項目の選択に使用します。
アップスピーカーボリューム (UPPER SPEAKER VOLUME)	アップスピーカー L/R の音量を調整できます。
サウンドボリューム (SOUND VOLUME)	スピーカー L/R の音量を調整できます。
サブ電源スイッチ	電源 ON/OFF



3 システムテストモード



重要

3

- システムテストモードでユーザーが再設定した内容は、システムテストメニュー画面の「EXIT」からテストモードを終了した時点で記録します。それまでに電源を切ると、再設定内容は無効となります。
- 指定通りの設定で使用してください。指定以外の設定で使用すると、実際の運営に適さない動作や誤動作が発生する場合があります。

システムテストモードでは、主に Nu の情報や動作確認、モニター画面の調整確認などを行うことができます。

また、表示項目が点滅表示のときには選択できませんので、点灯表示になるまで待機してください。詳細は Nu サービスマニュアルを参照してください。

テストボタンを押し、テストモードに入り、ゲームテストメニュー画面を表示します。サービスボタンで「SYSTEM TEST MODE」を選択し、テストボタンを押すと、システムテストモード画面を表示します。

アプリケーション起動前にテストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面を表示せず、直接システムテストモード画面を表示します。

本製品では、システムテストモード内の「コイン設定」と「ネットワーク設定」の設定は下記で使用してください。

■コイン設定

コインシートタイプ	共通
サービスタイプ	共通
コインシート #1 クレジット設定	「1 コイン投入を 1 クレジットとします」、または「フリープレイ」

■ネットワーク設定

DHCP	有効
------	----

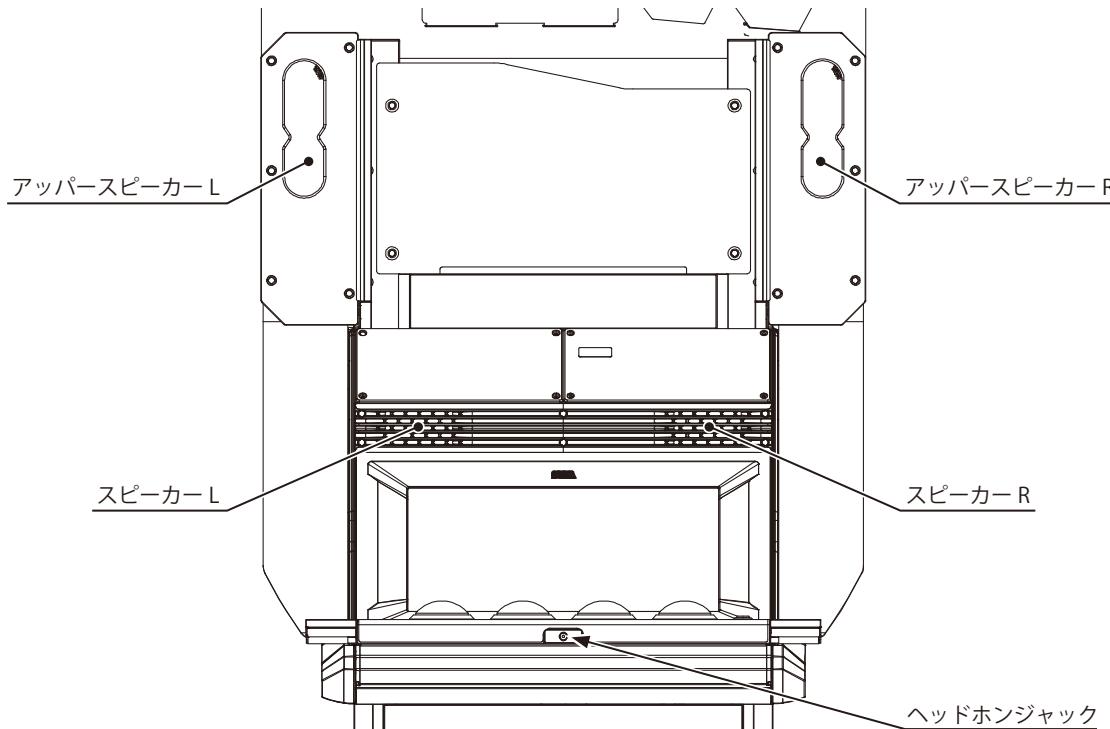
また「詳細設定」による設定は無効です。アプリケーション起動後に初期設定にリセットします。

スピーカーテストの各項目は、本製品では下記のように対応しています。

■スピーカーテスト

左スピーカー	「ON」でスピーカー L、アップースピーカー L から音が鳴れば正常です。
右スピーカー	「ON」でスピーカー R、アップースピーカー R から音が鳴れば正常です。
左リアスピーカー	「ON」でヘッドホンジャックに接続したヘッドホンの左側から音が鳴れば正常です。
右リアスピーカー	「ON」でヘッドホンジャックに接続したヘッドホンの右側から音が鳴れば正常です。
センタースピーカー	使用しません。
ウーファースピーカー	使用しません。

3



4 ゲームテストモード

4-1 GAME TEST MENU

テストボタンを押し、テストモードに入り、ゲームテストメニュー画面を表示します。

4

Hatsune Miku Project DIVA Arcade
GAME TEST MENU

BOOKKEEPING

INPUT TEST
OUTPUT TEST
GAME ASSIGNMENTS
GAME SYSTEM INFORMATION
PV INFORMATION
PV DOWNLOAD STATUS
TOUCH PANEL SETTING
CARD READER TEST
CLOSE SETTING
NETWORK TEST
ALL.Net ACCOUNTING STATUS
ALL.Net DOWNLOAD STATUS

BACKUP DATA CLEAR
HDD DATA CLEAR

SYSTEM TEST MODE

-> EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

ゲームテストメニュー画面（Nu の DIP SW の 1 番を ON に設定している場合）<サーバー機>

Hatsune Miku Project DIVA Arcade
GAME TEST MENU

BOOKKEEPING

INPUT TEST
OUTPUT TEST
GAME ASSIGNMENTS
GAME SYSTEM INFORMATION
PV INFORMATION
TOUCH PANEL SETTING
CARD READER TEST
CLOSE SETTING
NETWORK TEST
ALL.Net ACCOUNTING STATUS

BACKUP DATA CLEAR
HDD DATA CLEAR

SYSTEM TEST MODE

-> EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

ゲームテストメニュー画面（Nu の DIP SW の 1 番を OFF に設定している場合）<サーバー機以外>

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目を実行します。
また、以下の入力方法でも操作できます。

△、○	項目の実行
□、×	項目の切り替え

- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストモードを終了し、アドバタイズ画面に戻ります。

4

■各項目の説明

BOOKKEEPING	各種ゲームデータの観覧
INPUT TEST	各入力装置のテスト
OUTPUT TEST	各出力装置のテスト
GAME ASSIGNMENTS	各種ゲーム設定
GAME SYSTEM INFORMATION	システムの情報
PV INFORMATION	PV の情報
PV DOWNLOAD STATUS	PV のダウンロード状況（サーバー機のみ）
TOUCH PANEL SETTING	タッチパネルの反応位置調整
CARD READER TEST	カードの読み取りテスト
CLOSE SETTING	閉店時刻の設定
NETWORK TEST	ネットワークのテスト
ALL.Net ACCOUNTING STATUS	ALL.Net の課金情報
ALL.Net DOWNLOAD STATUS	ソフトウェアのダウンロード状況（サーバー機のみ）
BACKUP DATA CLEAR	バックアップデータ内容の消去
HDD DATA CLEAR	HDD のデータ消去
SYSTEM TEST MODE	システムテストモード画面を表示します。<3章、Nu サービスマニュアル3章参照>

4-2 BOOKKEEPING

BOOKKEEPING 1/2

CREDIT

COIN 1	**
COIN 2	**
TOTAL COINS	***
COIN CREDITS	**
SERVICE CREDITS	**
TOTAL CREDITS	***

4

PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE

ブックキーピング 1/2 画面

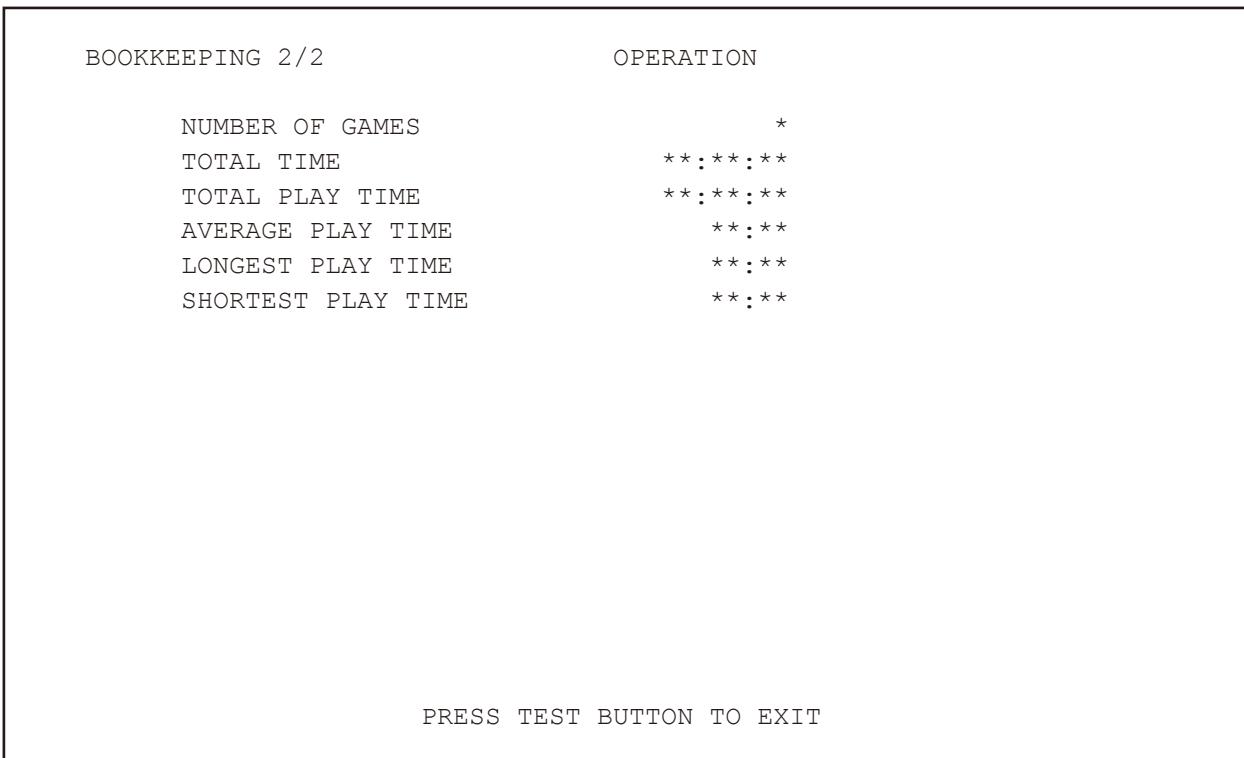
■操作方法

- ・ テストボタンを押すと、次の画面に進みます。
また、以下の入力方法でも操作できます。

△、×、○、R	次ページへ進みます。
---------	------------

■各項目の説明

COIN1	コインシート1に投入されたコイン数
COIN2	コインシート2に投入されたコイン数
TOTAL COINS	「COIN1」と「COIN2」の合計コイン数
COIN CREDITS	コイン投入で入ったクレジット数
SERVICE CREDITS	サービスボタンで入ったクレジット数
TOTAL CREDITS	「COIN CREDITS」と「SERVICE CREDITS」の合計クレジット数



ブックキーピング 2/2 画面

■操作方法

- ・ テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
また、以下の入力方法でも操作できます。

△、○	ゲームテストメニュー画面に戻ります。
□、L	前ページに戻ります。

■各項目の説明

NUMBER OF GAMES	総プレイ回数 プレイされたゲーム数
TOTAL TIME	テストモードを除く総通電時間
TOTAL PLAY TIME	セレクターを含めた全てのゲームモードの合計プレイ時間
AVERAGE PLAY TIME	1 ゲームあたりの平均プレイ時間
LONGEST PLAY TIME	1 ゲームあたりの最長プレイ時間
SHORTEST PLAY TIME	1 ゲームあたりの最短プレイ時間

4-3 INPUT TEST

各入力装置のテストができます。定期的に入力装置の状態をチェックしてください。

INPUT TEST

TEST OFF	TouchSlider	0:OFF(0)	TouchSlider 16:OFF(0)
SERVICE OFF	TouchSlider	1:OFF(0)	TouchSlider 17:OFF(0)
SW1 OFF	TouchSlider	2:OFF(0)	TouchSlider 18:OFF(0)
SW2 OFF	TouchSlider	3:OFF(0)	TouchSlider 19:OFF(0)
	TouchSlider	4:OFF(0)	TouchSlider 20:OFF(0)
START OFF	TouchSlider	5:OFF(0)	TouchSlider 21:OFF(0)
TRIANGLE OFF	TouchSlider	6:OFF(0)	TouchSlider 22:OFF(0)
SQUARE OFF	TouchSlider	7:OFF(0)	TouchSlider 23:OFF(0)
CROSS OFF	TouchSlider	8:OFF(0)	TouchSlider 24:OFF(0)
CIRCLE OFF	TouchSlider	9:OFF(0)	TouchSlider 25:OFF(0)
	TouchSlider	10:OFF(0)	TouchSlider 26:OFF(0)
	TouchSlider	11:OFF(0)	TouchSlider 27:OFF(0)
	TouchSlider	12:OFF(0)	TouchSlider 28:OFF(0)
	TouchSlider	13:OFF(0)	TouchSlider 29:OFF(0)
	TouchSlider	14:OFF(0)	TouchSlider 30:OFF(0)
	TouchSlider	15:OFF(0)	TouchSlider 31:OFF(0)

PRESS TEST AND SERVICE BUTTON TO EXIT

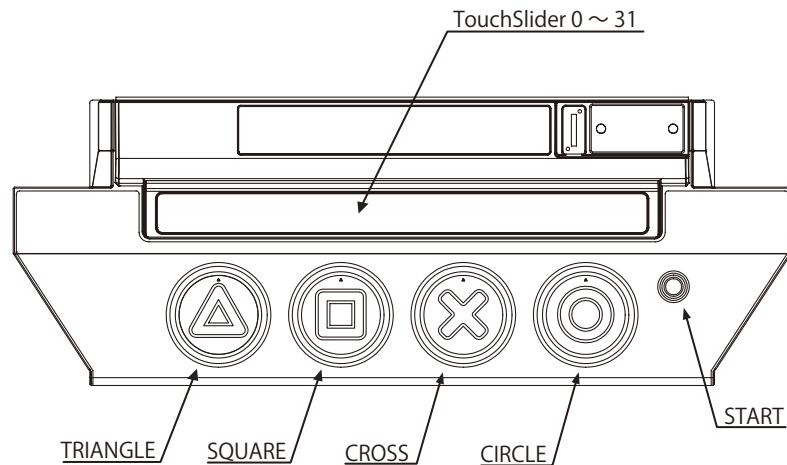
インプットテスト画面

■操作方法

- 各項目の入力装置を動作させた時に、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
- テストボタンとサービスボタンを同時に押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

TEST	スイッチユニット下段のテストボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
SERVICE	スイッチユニット下段のサービスボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
SW1 (2)	Nu の SW1 (2) ボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
START	スタートボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
TRIANGLE	△ボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
SQUARE	□ボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
CROSS	×ボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
CIRCLE	○ボタンを押して「ON」/放して「OFF」になれば正常
TouchSlider 0 ~ 31	タッチスライダーをタッチして、ON / 放して「OFF」になれば正常 タッチスライダーの左端から 0、右端が 31 に対応しています。



4

4-4 OUTPUT TEST

各出力装置の状態を確認できます。定期的に各出力装置の状態をチェックしてください。

OUTPUT TEST

COIN LOCK OUT	OFF
LEFT PARTITION LED RED	OFF
LEFT PARTITION LED GREEN	OFF
LEFT PARTITION LED BLUE	OFF
RIGHT PARTITION LED RED	OFF
RIGHT PARTITION LED GREEN	OFF
RIGHT PARTITION LED BLUE	OFF
BUTTON LED TRIANGLE	OFF
BUTTON LED SQUARE	OFF
BUTTON LED CROSS	OFF
BUTTON LED CIRCLE	OFF
TOUCH SLIDER LED RED	OFF
TOUCH SLIDER LED GREEN	OFF
TOUCH SLIDER LED BLUE	OFF
-> EXIT	

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

4

アウトプットテスト画面

■操作方法

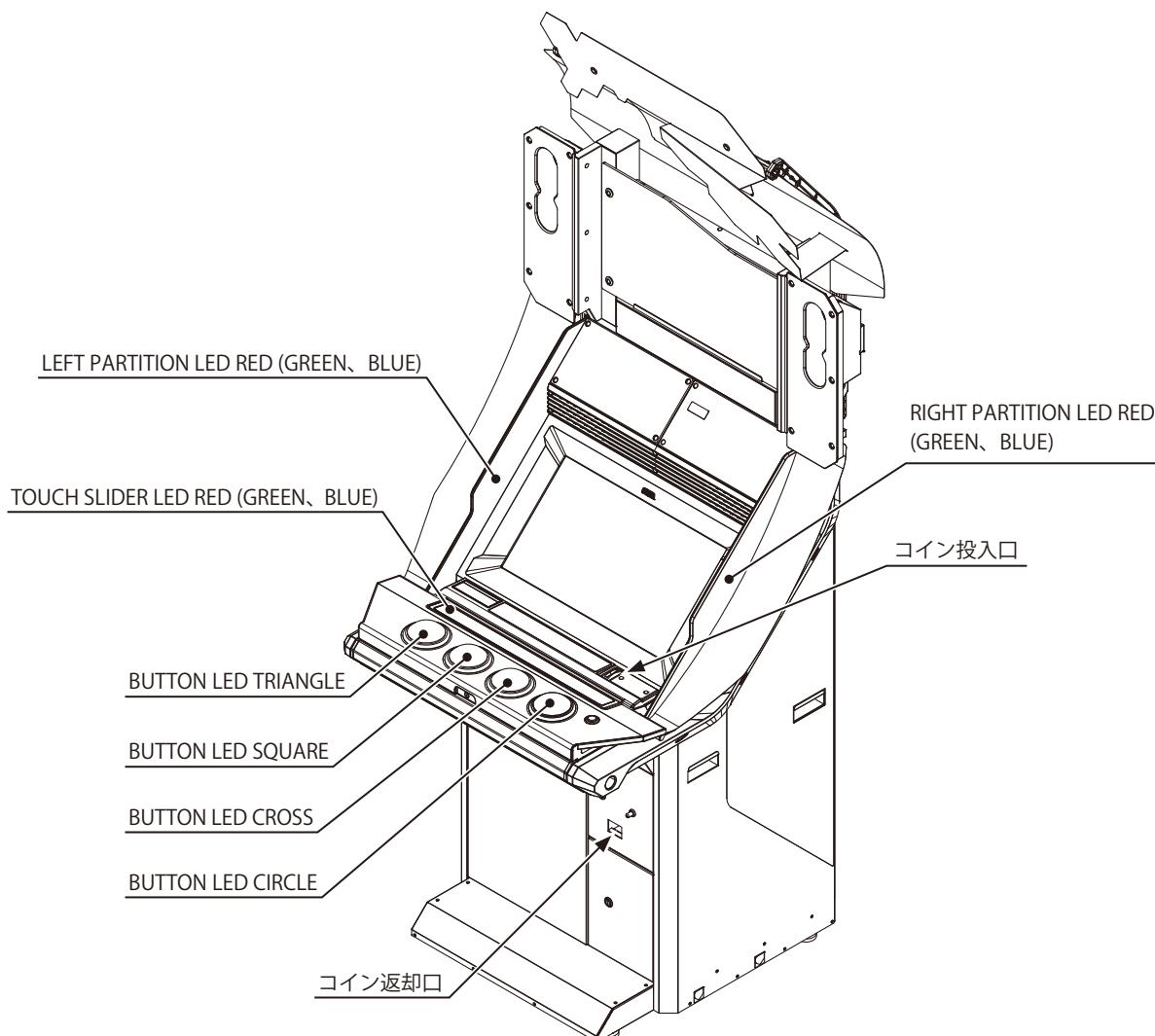
- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
 - テストボタンを押すと、選択した項目が「OFF」から「ON」に変わり、対応する出力装置が発光もしくは動作します。「ON」の項目でもう一度テストボタンを押すと、「ON」から「OFF」に変わり、消灯もしくは動作が終了します。
- また、以下の入力方法でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
L、R、○、△	選択している項目の設定値を変更

- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

COIN LOCK OUT	「OFF」でコインが返却口に戻る / 「ON」でコインが投入できれば正常
LEFT PARTITION LED RED (GREEN、BLUE)	「ON」でサイドランプ L が赤色（緑色、青色）に点灯 / 「OFF」で消灯すれば正常
RIGHT PARTITION LED RED (GREEN、BLUE)	「ON」でサイドランプ R が赤色（緑色、青色）に点灯 / 「OFF」で消灯すれば正常
BUTTON LED TRIANGLE	「ON」で△ボタンのランプが点灯 / 「OFF」で消灯すれば正常
BUTTON LED SQUARE	「ON」で□ボタンのランプが点灯 / 「OFF」で消灯すれば正常
BUTTON LED CROSS	「ON」で×ボタンのランプが点灯 / 「OFF」で消灯すれば正常
BUTTON LED CIRCLE	「ON」で○ボタンのランプが点灯 / 「OFF」で消灯すれば正常
TOUCH SLIDER LED RED (GREEN、BLUE)	「ON」でタッチスライダーのランプが赤色（緑色、青色）に点灯 / 「OFF」で消灯すれば正常



4-5 GAME ASSIGNMENTS

各種ゲームの設定ができます。

GAME ASSIGNMENTS	
START UP MODE	SATELLITE:MAIN
ADVERTISE SOUND	100%
CONTINUE	OFF
GIVE UP	OFF
DEFAULT SETTING	
-> EXIT	

4

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

ゲームアサインメント画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目の設定値を変更します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
L, R, ○, △	選択している項目の設定値を変更

ADVERTISE SOUND 時

R, ○, △	順送り
L	逆送り



- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

4

START UP MODE	起動時の各キャビネットの設定を表示（初期設定：SATELLITE:MAIN）Nu の DIP SW の 1 番を切り替えると、その他の各設定項目も切り替わります。1 番が ON の場合「SATELLITE:MAIN」（サーバー機）、1 番が OFF の場合「SATELLITE:SUB」（サーバー機以外のキャビネット）となります。「STARTUP MODE」は、必ず「SATELLITE:MAIN」（サーバー）1 台、その他のキャビネットが「SATELLITE:SUB」（サーバー機以外のキャビネット）の構成になるように設定してください。
ADVERTISE SOUND	アドバタイズ中のサウンドのボリュームを設定（初期設定：100%）アドバタイズ中のサウンドのボリュームを 0 ~ 100% で設定してください。ボリュームの値は OFF → 25% → 50% → 75% → 100% の順に切り替わります。音量は下記のようになります。
OFF	無音
25%	↑ 小さい音量
50%	中間音量
75%	↓ 大きい音量
100%	最大音量
CONTINUE	通常モードの、コンティニューの有無を設定（初期設定：OFF）コンティニューありの場合は「ON」、なしの場合は「OFF」に設定してください。
GIVE UP	ゲーム中断コマンドの有無を設定（初期設定：OFF）中断コマンドは、楽曲演奏中にタッチスライダーのセンター付近をタッチしたまま（△+○）を押しながらスタートボタンを押します。
DEFAULT SETTING	設定すると、各種項目を工場出荷時の状態に戻します。

4-6 GAME SYSTEM INFORMATION

ゲームシステムの状態を確認できます。

GAME SYSTEM INFORMATION

TITLE: HatsuneMiku Project DIVA Arcade

DATE: ****-**-*****

VERSION: *.*.-

TIME: ****-**-*****

CARD SYSTEM

HARDWARE: ***** Ver.*.*

FIRMWARE: ***** Ver.*.*

TOUCH SLIDER CTRL BD

BD NUMBER: ***-*****

FIRMWARE: ***

KEYCHIP_ID: ****-*****

MAIN_ID: ****-*****

-> EXIT

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

ゲームシステムインフォメーション画面

■操作方法

- ・ テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
また、以下の入力方法でも操作できます。



ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

TITLE	ゲームのタイトル名称	
DATE	ゲームソフトウェアの日付	
VERSION	ゲームソフトウェアのバージョン	
TIME	システムクロックを表示	
CARD SYSTEM	HARDWARE	ハードウェアの情報を表示
	FIRMWARE	ファームウェアの情報を表示
TOUCH SLIDER CTRL BD	BD NUMBER	タッチスライダー制御基板の部品番号
	FIRMWARE	タッチスライダー制御基板のファームウェアのバージョン
KEYCHIP ID	キーチップの ID	
MAIN ID	メイン基板の ID	

4-7 PV INFORMATION

登録されている楽曲の情報を表示します。

4

PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE

PV インフォメーション画面 (1/2)

操作方法

- ・ テストボタンを押すと、次の画面に進みます。
また、以下の入力方法でも操作できます。

△、×、○、R	次ページへ進みます。
□、L	前ページへ戻ります。

- 最後のページでテストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。また、最後のページで以下の入力方法でも操作できます。

△、○ ゲームテストメニュー画面にへ戻ります。

■各項目の説明

PV No.	搭載されている PV の番号	
DATA	搭載されている PV のデータ格納場所	
	ROM	DVD によるデータ
	HDD	ネットワーク配信によるデータ
Ver. DATE	搭載されている PV のデータの作成日	
EASY	搭載されている PV の難易度 EASY 譜面データの情報	
	-	データなし
	*****	バージョン
NORMAL	搭載されている PV の難易度 NORMAL 譜面データの情報	
	-	データなし
	*****	バージョン
HARD	搭載されている PV の難易度 HARD 譜面データの情報	
	-	データなし
	*****	バージョン
EXTREME	搭載されている PV の難易度 EXTREME 譜面データの情報	
	-	データなし
	*****	バージョン

4-8 PV DOWNLOAD STATUS

楽曲のダウンロード情報を表示します。(サーバー機のみ)

PV DOWNLOAD STATUS

4

AUTHENTICATION STATUS:	*****
DOWNLOAD PERCENTAGE:	***
ORDER TIME:	***
RELEASE TIME:	***
DOWNLOAD STATUS:	****
TIME:	*****-**-*****-*****
-> EXIT	

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

PV ダウンロードステータス画面

■操作方法

- ・ テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
また、以下の入力方法でも操作できます。

○、△

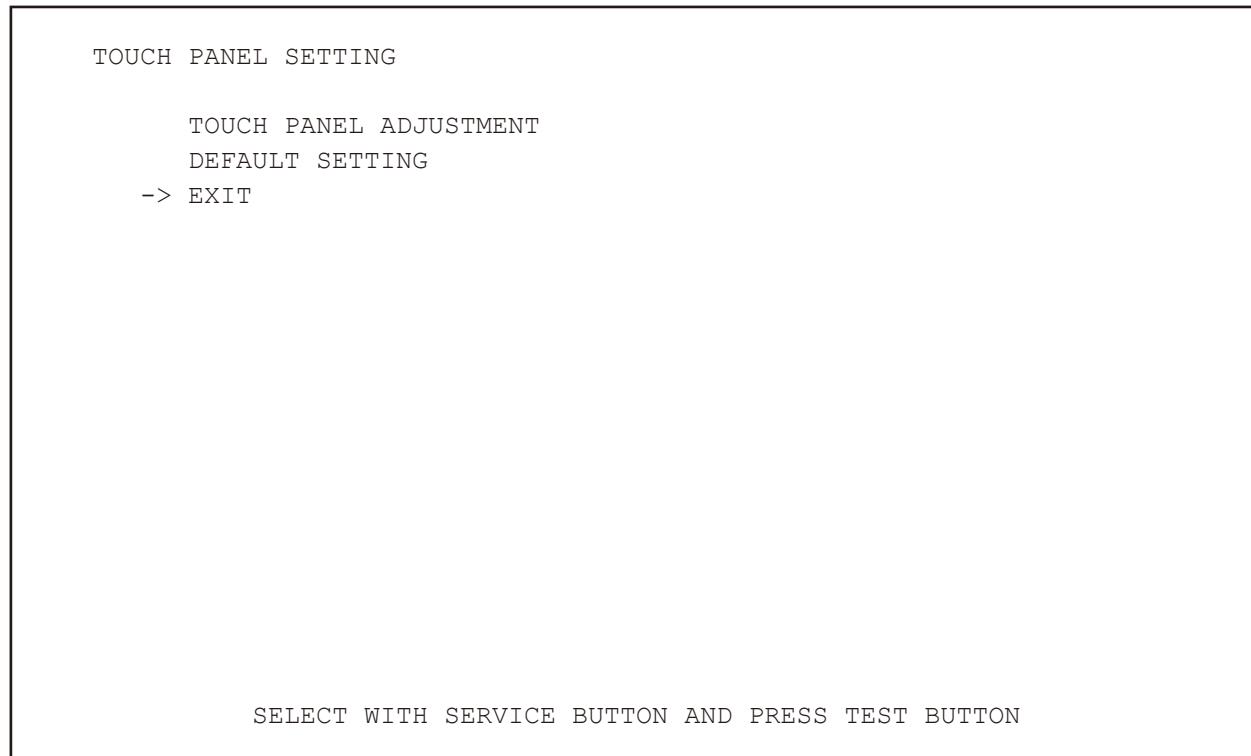
ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

AUTHENTICATION STATUS	ALL.Net 認証状況 ALL.Net 認証に成功している場合は「SUCCESS」、失敗している場合は「FAILED」と表示します。「FAILED」の場合には楽曲データをダウンロードできません。
DOWNLOAD PERCENTAGE	楽曲データダウンロードの進行状況 ダウンロードする楽曲データがない場合は「N/A」と表示します。
ORDER TIME	ダウンロードを開始する期日 ダウンロードする楽曲データがない場合は「N/A」と表示します。
RELEASE TIME	ダウンロードした楽曲データの解禁期日 新しいバージョンの楽曲データは、解禁期日を経過した後の電源投入時に各キャビネットへ転送されます。 ダウンロードする楽曲データがない場合は「N/A」と表示します。
DOWNLOAD STATUS	ダウンロード中の楽曲データのダウンロード状況 ダウンロード中の場合には「DOWNLOAD」、ダウンロードが完了すると「COMPLETE」と表示します。 また、「UPDATEREADY/UPDATENEEDED」と表示した後に再起動すると、楽曲データを更新して、「UPTODATE」と表示します。 ダウンロードする楽曲データがない場合は「UNKNOWN」と表示します。
TIME	現在時刻を表示

4-9 TOUCH PANEL SETTING

タッチパネルの反応位置の調整ができます。設置の際、タッチパネルや液晶モニターを交換した際には、この画面で調整を行ってください。



タッチパネルセッティング画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目の設定値を変更します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
○、△	選択している項目を実行

- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

TOUCH PANEL ADJUSTMENT	タッチパネル反応位置の調整をします。
DEFAULT SETTING	タッチパネルを初期設定に戻します。

TOUCH PANEL ADJUSTMENT

+

PRESS TEST AND SERVICE BUTTON TO ABORT

4

タッチパネルアジャストメント画面

TOUCH PANEL ADJUSTMENT

COMPLETE

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

タッチパネルアジャストメント画面2

■操作方法

- 画面上に表示される「+」の位置を順番にタッチしてください。
「COMPLETE」が表示されると設定完了です。
テストボタンを押すとタッチパネルセッティング画面に戻ります。
- タッチパネルの調整をキャンセルする場合には、テストボタンとサービスボタンを同時に押してください。
調整前のデータのままタッチパネルセッティング画面に戻ります。

4

TOUCH PANEL DEFAULT SETTING

YES (DEFAULT SETTING)

-> NO (CANCEL)

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

タッチパネルデフォルトセッティング画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目を実行します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
○、△	選択している項目を実行

■各項目の説明

YES (DEFAULT SETTING)	タッチパネルを初期設定に戻します。
NO (CANCEL)	タッチパネルセッティング画面へ戻ります。

4-10 CARD READER TEST

Aime カードまたは携帯電話の読み取りテストを行うことができます。

CARD READER TEST

4

Please touch the card reader with your IC card or mobile phone.

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

カードリーダーテスト画面（カード読み取り）

CARD READER TEST

OK

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

カードリーダーテスト画面 2（カード読み取り結果）

■操作方法

- Aime カードまたは携帯電話をキャビネット上部のタッチ式カードリーダーにタッチしてください。読み取りに成功すると「OK」を表示します。読み取りに失敗すると「UNKNOWN CARD」が表示されます。
- テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
また、以下の入力でも操作できます。

○、△

ゲームテストメニュー画面に戻ります。

4-11 CLOSE SETTING

閉店処理の設定ができます。閉店処理の詳細については、「1-5」を参照してください。

DAY

4

CLOSE SETTING

SCHEDULE TYPE DAY

HOURS 24
MINUTES 00

DEFAULT SETTING

-> EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

クローズセッティング (DAY) 画面

■操作方法

- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- ・テストボタンを押すと、選択している項目の設定値を変更します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
R、○、△	選択している項目の設定値を変更（増やす）
L	選択している項目の設定値を変更（減らす）

- ・「SCHEDULE TYPE」を選択し、テストボタンを押すと、画面がクローズセッティング (WEEK) 画面に進みます。
- ・「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

閉店処理を設定します。毎日同じ終了時刻を設定する毎日の設定と、曜日ごとに終了時刻を設定する曜日ごとの設定が可能です。

SCHEDULE TYPE	閉店時刻設定の毎日 / 曜日ごとに設定します。 「DAY」に設定すると毎日同じ時刻が閉店時刻になります。 「WEEK」に設定すると曜日ごとに閉店時刻を設定できます。 ※初期設定は、DAY : 24 時の閉店設定となります。
HOURS	「DAY」設定時の時刻の変更 18 時から 30 時までの幅で設定できます。 ALLTIME に設定すると、閉店処理を行いません。
MINUTES	「DAY」設定時の分の変更 5 分～55 分までの幅で設定します。5 分単位の設定ができます。
DEFAULT SETTING	初期設定の DAY : 24 時の閉店設定に戻します。

4

WEEK

CLOSE SETTING

```
-> SCHEDULE TYPE      WEEK
  (Sun) HOURS          24
                  MINUTES  00
  (Mon) HOURS          24
                  MINUTES  00
  (Tue) HOURS          24
                  MINUTES  00
  (Wed) HOURS          24
                  MINUTES  00
  (Thu) HOURS          24
                  MINUTES  00
  (Fri) HOURS          24
                  MINUTES  00
  (Sat) HOURS          24
                  MINUTES  00
```

DEFAULT SETTING

EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

クローズセッティング (WEEK) 画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目の設定値を変更します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
R、○、△	選択している項目の設定値を変更（増やす）
L	選択している項目の設定値を変更（減らす）

- 「SCHEDULE TYPE」を選択し、テストボタンを押すと画面がクローズセッティング（DAY）画面に進みます。
- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

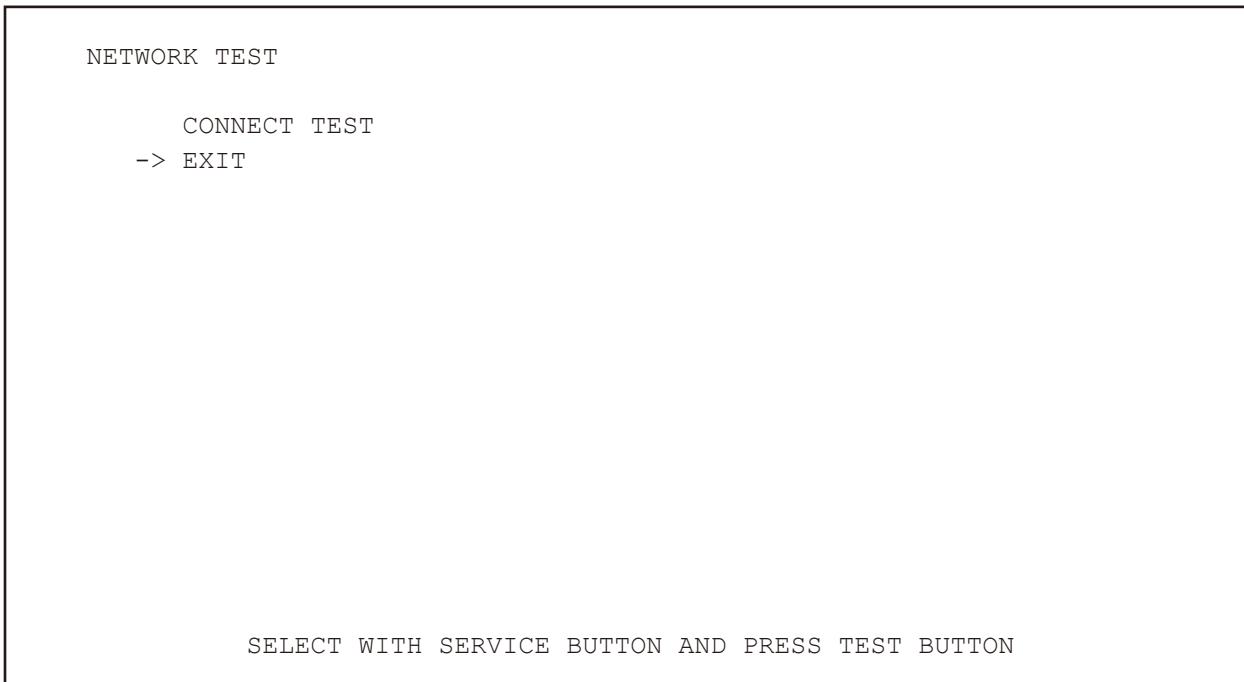
■各項目の説明

閉店処理を設定します。曜日ごとに終了時刻を設定します。

(SUN) ~ (SAT)	曜日ごとの閉店時刻を設定します。 閉店時刻の設定（初期設定：24:00） 設定時刻の時と分は以下の順に切り替わります。	
	HOURS	18 時から 30 時までの幅で設定します。 「ALLTIME」に設定すると、閉店処理を行いません。
	MINUTES	分の変更 5 分～55 分までの幅で設定できます。 5 分単位の設定ができます。
DEFAULT SETTING	全ての曜日を 24 時の閉店設定に戻します。	

4-12 NETWORK TEST

ネットワーク接続テストができます。



ネットワークテスト画面

■操作方法

- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- ・テストボタンを押すと、選択している項目を実行します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
○、△	選択している項目を実行

- ・「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

CONNECT TEST	ネットワーク接続のテスト 実行して「STATUS OK」と表示されれば正常、異常のある場合は「STATUS NG」が表示されます。
---------------------	--

4-13 ALL.Net ACCOUNTING STATUS

ALL.Net 課金情報の閲覧、警告表示の ON/OFF 切替ができます。

```

ALL.Net ACCOUNTING STATUS
    ALL.Net SYSTEM CAUTION      ON
    -> EXIT

ACCOUNTING MODE      *
ACCOUNTING STATUS     *****

PLAY COUNT
***** / **
***** / **
***** / **          *

REPORT INFORMATION
REPORT1:             *****
REPORT2:             *****

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

```

ALL.Net ステータス画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目の設定値を変更します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
○、△	選択している項目を実行

- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

ALL.Net SYSTEM CAUTION	課金情報データについての警告表示の有無を設定（初期設定：「ON」） 通常は「ON」で使用し、締め処理を正常に行えない状況下で暫定的な運営が避けられない場合には「OFF」に設定してください。	
ACCOUNTING MODE	A	課金モードがモード A (P-ras 課金)
ACCOUNTING STATUS	GOOD	課金データを記録できる状態です。
	BAD	課金データを記録できない状態です。 (課金レポートが送信されていません。) ※ LAN ケーブルの配線を確認してください。BAD 状態のまま稼働を継続すると、オンライン機能の一部が制限されます。
PLAY COUNT	月ごとのプレイ履歴の表示 上から順に「今月分」、「先月分」、「先々月分」を表示しています。 何らかのエラーが発生した場合は、項目は表示しないで、エラーメッセージを表示します。	
REPORT INFORMATION	締め処理に関する情報表示 ※初回締め処理または日中締め処理が、まだ一度も成功していない場合は「-」を表示します。 ※エラーが発生した場合は、項目は表示しないでエラーメッセージを表示します。	
	REPORT1	最後に成功した初回締め処理時刻
	REPORT2	最後に成功した日中締め処理時刻

4-14 ALL.Net DOWNLOAD STATUS

ソフトウェアのダウンロード情報を表示します。(サーバー機のみ)

ALL.Net DOWNLOAD STATUS

4

AUTHENTICATION STATUS:	*****
CURRENT VERSION:	***
NOW DOWNLOAD VERSION:	***
DOWNLOAD PERCENTAGE:	***
ORDER TIME:	***
RELEASE TIME:	***

DOWNLOAD STATUS:	*****
TIME:	*****
-> EXIT	*****

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

ALL.Net ダウンロードステータス画面

■操作方法

- ・ テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
また、以下の入力でも操作できます。

○、△

ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

AUTHENTICATION STATUS	ALL.Net 認証状況 ※「FAILED」の場合、ソフトウェアをダウンロードできません。	
	SUCCESS	ALL.Net 認証に成功
	FAILED	ALL.Net 認証に失敗
CURRENT VERSION	現在動作中のバージョン	
NOW DOWNLOAD VERSION	現在ダウンロード中のソフトウェアのバージョン ダウンロードするソフトウェアがない場合は「N/A」と表示します。	
DOWNLOAD PERCENTAGE	ソフトウェアダウンロードの進行状況 ダウンロードするソフトウェアがない場合は「N/A」と表示します。	
ORDER TIME	ダウンロードを開始する期日 ダウンロードするソフトウェアがない場合は「N/A」と表示します。	
RELEASE TIME	ダウンロードしたソフトウェアの解禁期日 新しいバージョンのソフトウェアは、解禁期日を経過した後の電源投入時に各キャビネットへ転送されます。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は「N/A」と表示します。	
DOWNLOAD STATUS	ダウンロード中のソフトウェアのダウンロード状況 ダウンロード中の場合には「DOWNLOAD」、ダウンロードが完了すると「COMPLETE」と表示します。 また、「UPDATEREADY/UPDATENEEDED」と表示した後に再起動すると、ソフトウェアを更新して、「UPTODATE」と表示します。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は「UNKNOWN」と表示します。	
TIME	現在時刻を表示	

4-15 BACKUP DATA CLEAR

バックアップデータを消去できます。

BACKUP DATA CLEAR

4

YES (CLEAR)
-> NO (CANCEL)

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

バックアップデータクリア画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目を実行します。
また、以下の入力でも操作できます。

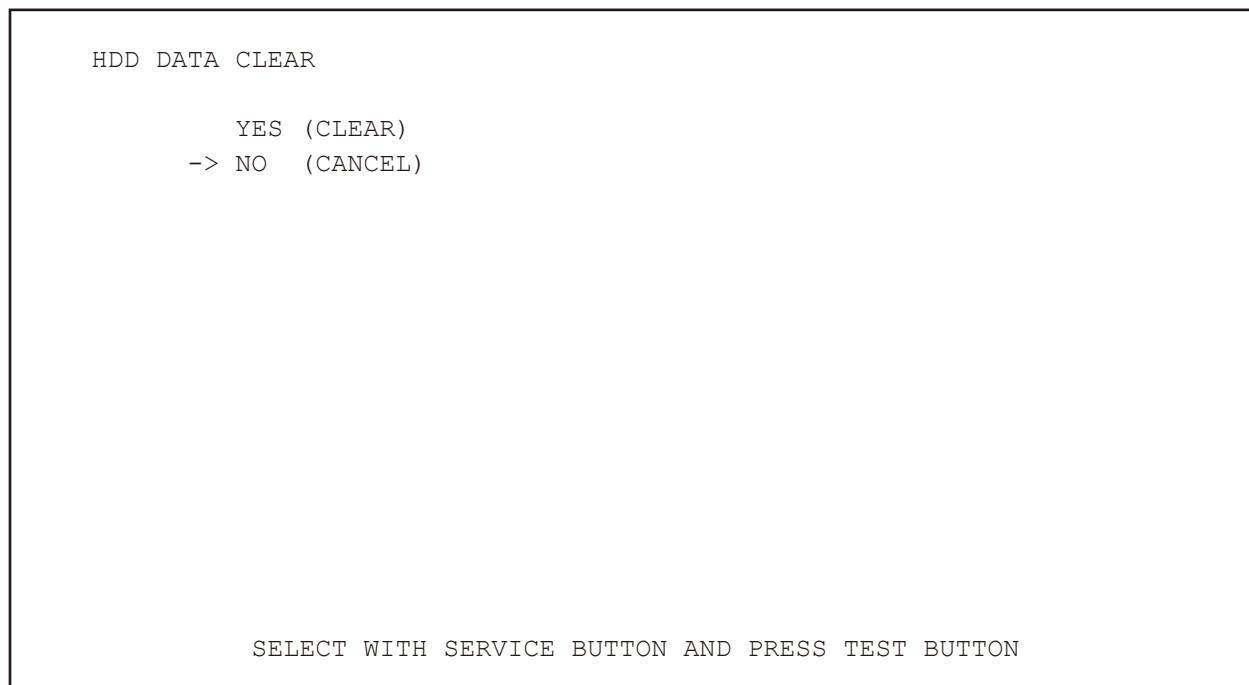
×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
○、△	選択している項目を実行

■各項目の説明

YES (CLEAR)	バックアップデータを消去します。 バックアップデータを消去すると、ブックキーピングデータやキャビネットに保存されたハイスコアランキングデータを消去します。 バックアップデータを消去すると、「COMPLETED」と表示します。 「COMPLETED」表示後にテストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
NO (CANCEL)	ゲームテストメニュー画面に戻ります。

4-16 HDD DATA CLEAR

HDD データを消去できます。



HDD データクリア画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目を実行します。
また、以下の入力でも操作できます。

×	矢印を下へ移動
□	矢印を上へ移動
○、△	選択している項目を実行

■各項目の説明

YES (CLEAR)	HDD データを消去します。 HDD データを消去すると、ランキングデータや禁止用語データも消去します。ただし、消去した後の起動時に通信が成功すれば、再度、ランキングデータや禁止用語データをネットワーク経由で取得します。 HDD データを消去すると、「COMPLETED」と表示します。 「COMPLETED」表示後にテストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
NO (CANCEL)	ゲームテストメニュー画面に戻ります。

5 エラー表示

⚠ 警告

- エラーコードが表示された場合は、店舗メンテナンスマンか技術者が対処してください。専門的な知識や技術を持たない方が対処すると、感電、短絡、火災の原因となります。店舗メンテナンスマンや技術者がいない場合は、すぐに電源を切り、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。
- 本書記載以外のトラブルが発生した場合や本書記載の対応を施しても改善が認められない場合は、不用意に対策しないでください。すぐに電源を切り、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。不用意な対策は、予測できない事故の原因となります。

5

エラー表示

STOP

重要

- 人体の静電気により IC ボード上の電子部品が破損する恐れがあります。作業前に接地された金属面に触れるなどの処置を行い、身体の静電気を放電してください。
- 短時間に電源の ON/OFF を繰り返さないでください。故障、部品破損の原因となります。
- 下記に記載がないエラー番号やメッセージを表示する場合は、使用を中止し Nu を補修に出してください。

本製品では様々なトラブルに対してエラー表示し、通常のプレイができない状態となります。下記の原因と対策を参照して対処してください。

エラーはキャビネット個々で発生するので、通常はエラー表示したキャビネットのみで対処します。例えば、対策に「再起動」とある場合は、エラーが発生したキャビネットのみで電源を入れなおしてください。

万一エラーを解消できない場合は、エラーが発生したキャビネットのみ電源を切り運営してください。本書は、「Project DIVA Arcade」だけで発生するエラーについて説明します。Nu 使用機共通で発生するエラーは、Nu サービスマニュアルを参照してください。

なお、Nu 使用機共通で発生する「Error 8005」が発生したときは、スタートボタンを押しながらテストボタンを押してください。エラー表示をスキップして、オフラインでプレイできる状態になります。

※オフライン時は、Aime カードおよび携帯電話を使用できません。ゲストでプレイモードのみ選択可能です。また、「各種手続き」の全ての項目を設定することができないので注意してください。

表示	ERROR 3002 Startup Mode Error
原因	DIP SW1 の設定が正しくありません。
対処方法	複数のキャビネットを「SERVER」に設定していないか確認してください。 <改造説明書「9-2 Nu の交換」の「DIP SW 設定」、取扱説明書「15-3 Nu の交換」の「DIP SW 設定」参照>

表示	ERROR 3004 Unknown Network Error (GAME-LAN)
原因	原因不明のエラーが発生しました。
対処方法	再起動で復旧しない場合は、本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。

表示	ERROR 6602 TOUCH SLIDER SENSOR BD Error (TIME OUT)
原因	タッチスライダーとの接続が確認できません。
対処方法	コネクターの接続を確認してください。 再表示される場合、タッチスライダーユニットを交換してください。 <改造説明書「7-2 タッチスライダーユニットの交換」、取扱説明書「11-2 タッチスライダーユニットの交換」参照>

表示	ERROR 6603 TOUCH SLIDER SENSOR BD Error (RESPONSE ERR)
原因	タッチスライダーの応答が異常です。
対処方法	タッチスライダーユニットを交換してください。<改造説明書「7-2 タッチスライダーユニットの交換」、取扱説明書「11-2 タッチスライダーユニットの交換」参照>

表示	ERROR 6604 TOUCH SLIDER SENSOR BD Error (COM INIT SETTING ERR)
原因	タッチスライダーの初期化に失敗しました。
対処方法	タッチスライダーユニットを交換してください。<改造説明書「7-2 タッチスライダーユニットの交換」、取扱説明書「11-2 タッチスライダーユニットの交換」参照>

お問い合わせ先

株式会社 セガ

本 社 〒 140-8583 東京都品川区東品川 1-39-9 カナルサイドビル
国内販売部 〒 140-8583 東京都品川区東品川 1-39-9 カナルサイドビル
TEL : 03-6871-7410

株式会社セガ・ロジスティクスサービス

カスタマサポート（機械に関する総合窓口）



0120-412-159 (全国共通)

基本受付時間 平日 9:00～12:00／13:00～18:30

※ 技術相談については、年中無休で受け付けています。

※ 携帯電話、PHS からも利用できます。

訪問修理の依頼

FAX : 0120-492-041 (全国共通)

部品の注文・先貸し出しの依頼

FAX : 0120-011-422 (全国共通)

※ 部品注文、先貸し出しの当日出荷締切 16:00

※ 品番、品名、販売価格、その他部品に関する情報を入手したい場合は SLS e - サイト内 P-support (パーツサポート NET) を利用してください。画像で部品を確認できます。
<URL> <http://www.sls-net.co.jp/e-site/> (※ 事前登録が必要です。)

第2版

2013年10月

