

SEGA®

## サービスマニュアル

new 1.1

TM

ニュー1.1

### 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。

## マニュアルの紹介

本書は本製品

ニュー  
Nu 1.1

に関する、電子アッセンブリー、エレクトロ・メカニズム、保守管理、予備部品などオペレーション全般に至る全ての情報を示し、詳しく解説したものです。

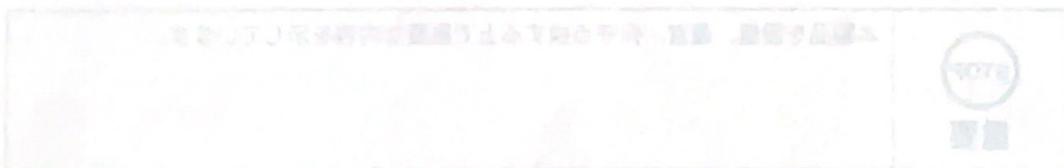
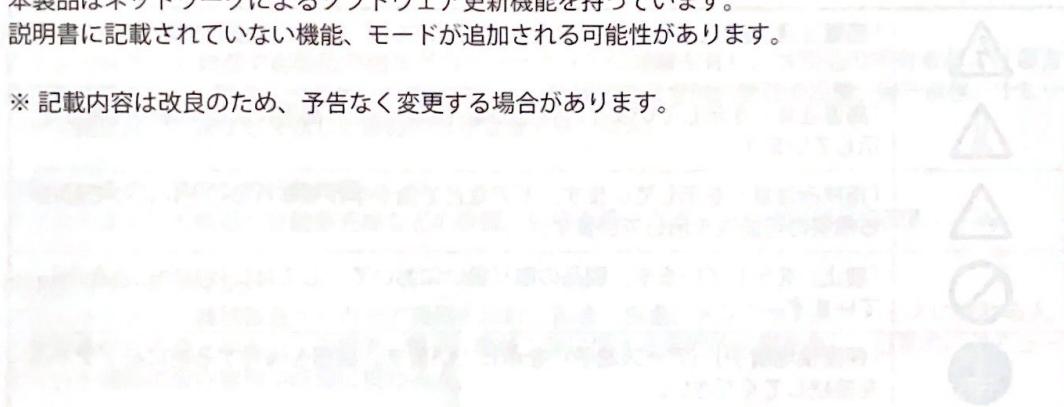
本書は、本製品の所有者、管理者、運営者を対象としています。本書を熟読し、十分に理解した上で使用してください。

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。

 <b>危険</b>	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。
 <b>警告</b>	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。
 <b>注意</b>	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。

 <b>重要</b>	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中で「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）が行うように指示しています。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動販売機などの設置、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。

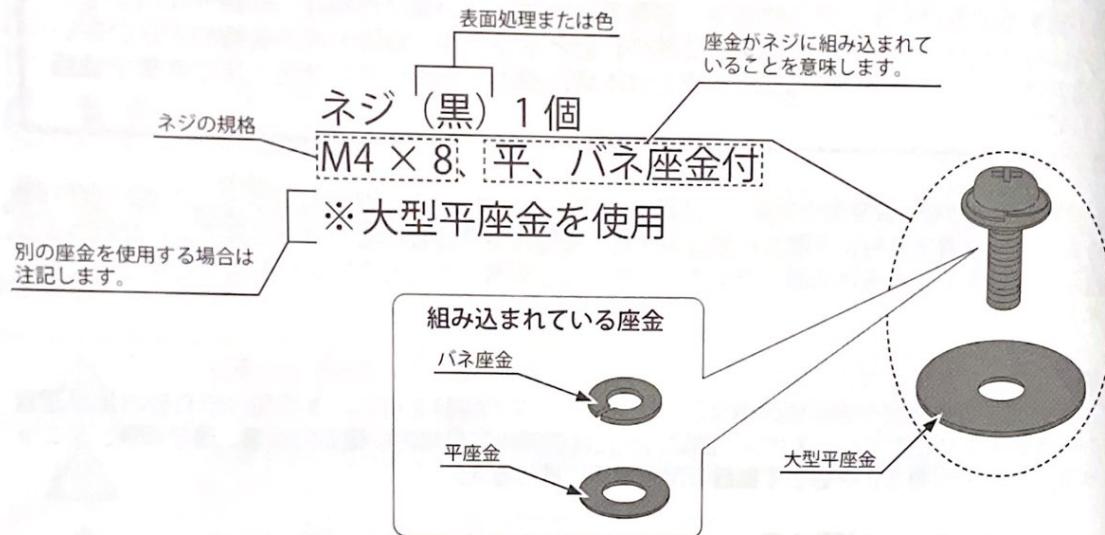
#### 技術者（サービスマン）の行動内容

アミューズメント機器や自動販売機などの設置、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

### 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。



### コネクター 3 個

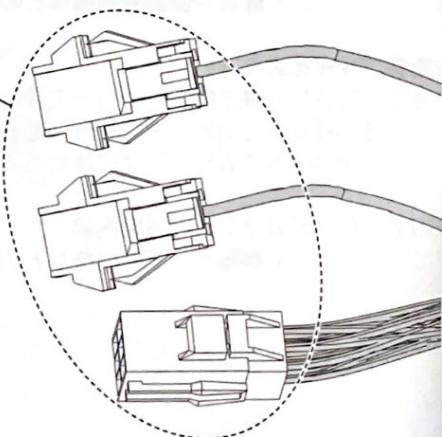
XA3P 赤 [SATL] (2 個)、YL6P

コネクターの印字またはタグの記載内容  
※ コネクターに印字がある場合、またはタグ付きの場合のみ記載

コネクターの色  
※ コネクターを誤って接続する可能性がある場合のみ記載

コネクターのピン数

型式またはメーカー名



# 目次

## マニュアルの紹介

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

## 目次

1	
2	
3	
4	
5	
6	

### 1 取り扱い上の注意

1

### 2 仕様

2

2-1 キャビネット .....	2
2-2 各部説明 .....	2

### 3 システムテストモード

6

3-1 システム情報 .....	7
3-2 ストレージ情報 .....	9
3-3 JVS テスト .....	11
3-3-1 JVS 入力テスト .....	13
3-4 モニターテスト .....	14
3-5 スピーカーテスト .....	15
3-6 コイン設定 .....	16
3-6-1 詳細設定 .....	19
3-6-2 ゲームコスト設定 .....	21
3-7 時刻設定 .....	22
3-8 ネットワーク設定 .....	24
3-8-1 メインネットワーク .....	25
3-8-2 ネットワークテスト .....	27

### 4 エラー表示

28

### 5 清掃

39

### 6 リチウム電池の交換

41

6-1 AM 拡張ボードのリチウム電池交換 .....	42
6-2 メインボードのリチウム電池交換 .....	45
マイクロソフトソフトウェアライセンス条項 .....	48
第三者権利表記 .....	52

## お問い合わせ先

## 1 取り扱い上の注意

### ⚠ 警告

- 感電または IC ボードが故障する恐れがあるので、IC ボードの組み込みおよび取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。
- IC ボード上に異物が乗っていたり、ホコリがついていたりすると、短絡、火災の原因となります。IC ボード上はいつもきれいにしてください。
- IC ボードが熱を帯びないように注意してください。シールドケースには排熱用のファンが付いています。通風口を塞がないでください。また、シールドケースの周辺に密接して物を配置しないでください。短絡、火災の原因となります。
- Nu 1.1 は、弊社指定の使用条件と使用するキャビネットの使用条件を必ず守ってください。短絡、火災の原因となります。



重要

- IC ボードとコネクターとの接続は、確実に行ってください。差し込みが不十分だと IC ボードなどを破損する恐れがあります。
- IC ボードの回路検査は行わないでください。専用の測定装置や器具を使用しないと、ボードを破損する恐れがあります。
- 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。
- Nu 1.1 は、シールドケースなしで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。Nu 1.1 は必ず付属のシールドケースと共に使用してください。
- 本製品の使用部品の中には、本製品専用に設計、製造されていない部品があります。これらの部品がメーカーの都合によって製造中止または仕様変更になった場合は、本製品の保証期間中でも、修理や交換依頼に対応できない場合があります。

本製品の最大電流は  
2 A (AC 100 V, 50/60 Hz)

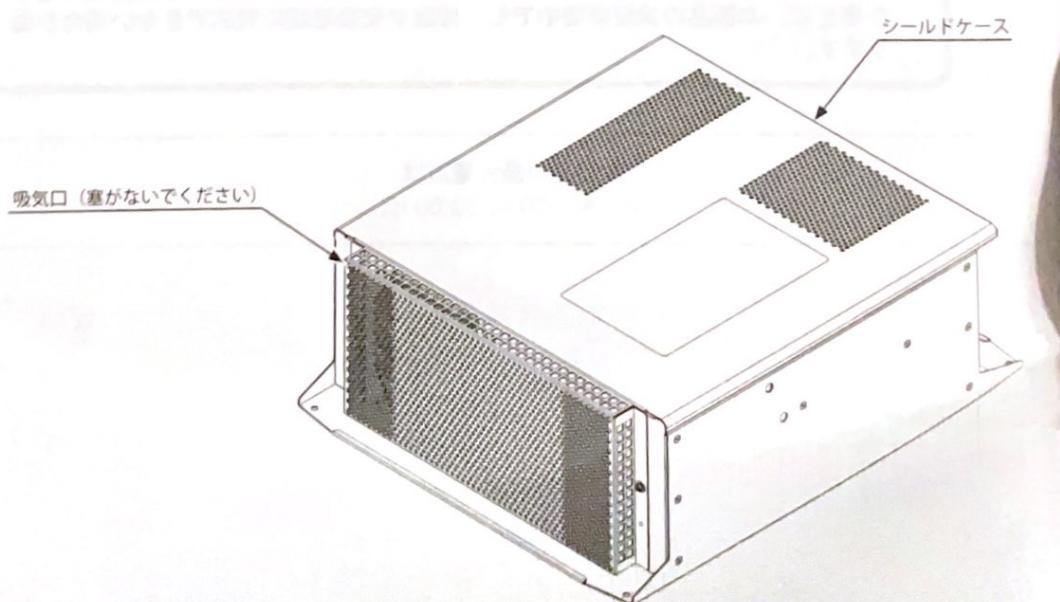
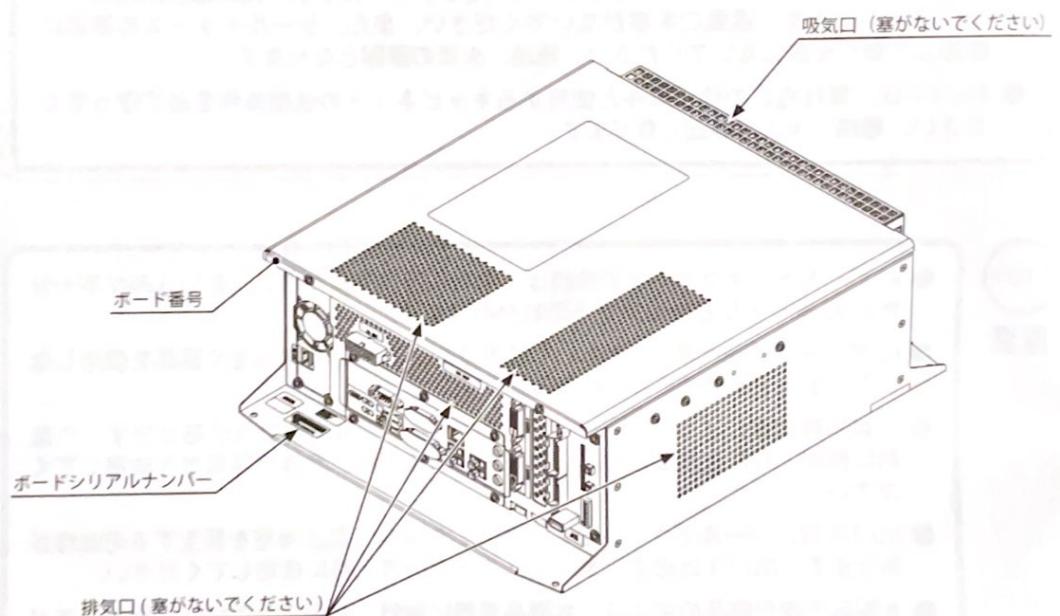
## 2 仕様

### 2

#### 2-1 キャビネット

Nu 1.1 を使用するキャビネットの使用条件を必ず守ってください。

#### 2-2 各部説明

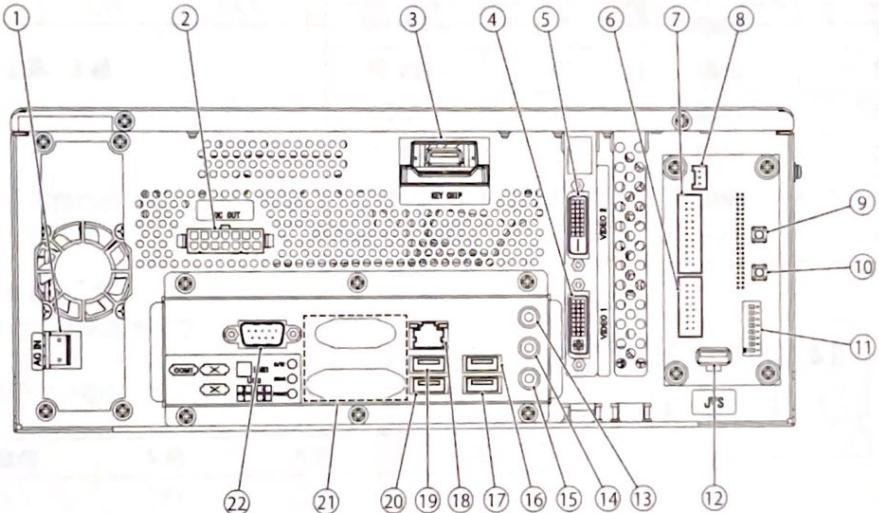


## コネクター、スイッチ

## ⚠ 警告

2

- コネクター本体を持って、抜き差ししてください。コネクター本体以外の部分を持って作業すると、ケーブルとコネクター端子金具を傷つけ、感電、短絡、火災の原因となります。
- ⑫ JVS I/O 用ポートに弊社が指定していない接続をしないでください。指定以外の部品を接続すると、感電、火災の原因となります。

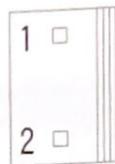


- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| ① AC電源入力ポート          | ⑫ JVS I/O用ポート      |
| ② DC電源出力ポート          | ⑬ センター・ウーファーラインアウト |
| ③ キーチップスロット          | ⑭ リアラインアウト         |
| ④ ビデオ出力1             | ⑮ フロントラインアウト       |
| ⑤ ビデオ出力2             | ⑯ USBポート4          |
| ⑥ 拡張CANポート           | ⑰ USBポート3          |
| ⑦ 拡張シリアルポート          | ⑱ LANポート           |
| ⑧ テスト・サービスボタン外部入力ポート | ⑲ USBポート2          |
| ⑨ テストボタン(SW1)        | ⑳ USBポート1          |
| ⑩ サービスボタン(SW2)       | ㉑ 使用しません。          |
| ㉒ DIP SW (ディップスイッチ)  | ㉒ シリアル通信ポート1       |

2

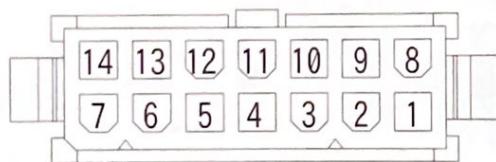
## ① AC 電源入力ポート

端子番号	端子名
1	AC_N
2	AC_L



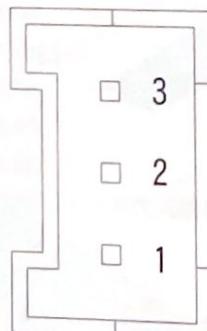
## ② DC 電源出力ポート

端子番号	端子名	端子番号	端子名
1	GND	8	+12V DC
2	GND	9	+12V DC
3	GND	10	+12V DC
4	GND	11	+5V DC
5	GND	12	+5V DC
6	GND	13	+5V DC
7	GND	14	+3.3V DC



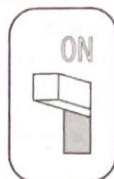
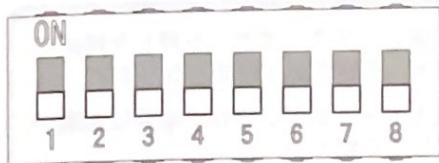
## ⑧ テスト・サービスボタン外部入力ポート

端子番号	信号名
1	SW1
2	SW2
3	GND

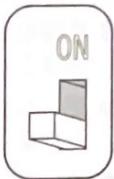


### ⑪ DIP SW (ディップスイッチ)

スイッチを操作することで、ON / OFF の切り替えができます。



ON の状態



OFF の状態

2

#### ゲームボード (Nu 1.1) 単体での工場出荷時設定

1番	2番	3番	4番	5番	6番	7番	8番
OFF							

#### ■ 1番、2番、3番

ゲームソフトタイトルにより異なります。各ゲームのマニュアルにしたがって設定してください。

#### ■ 4番

モニターの方向の設定を行います。ゲームソフトタイトルにより異なります。各ゲームのマニュアルにしたがって設定してください。特に記載がない場合、OFF（横画面）設定にしてください。

#### ■ 5番、6番、7番

ビデオ出力の解像度を設定します。

ゲームソフトタイトルにより異なります。各ゲームのマニュアルにしたがって設定してください。特に記載がない場合、全て OFF 設定にしてください。

解像度	5番	6番	7番
※	OFF	OFF	OFF
640 × 480	ON	OFF	OFF
1024 × 600	OFF	ON	OFF
1024 × 768	ON	ON	OFF
1280 × 720	OFF	OFF	ON
1280 × 1024	ON	OFF	ON
1360 × 768	OFF	ON	ON
1920 × 1080	ON	ON	ON

\* 5 から 7 番を全て OFF 設定にした場合、システムテストは 640 × 480、ゲームプログラムはゲーム専用の解像度で表示されます。

#### ■ 8番

ゲームソフトタイトルにより異なります。各ゲームのマニュアルにしたがって設定してください。

### 3 システムテストモード

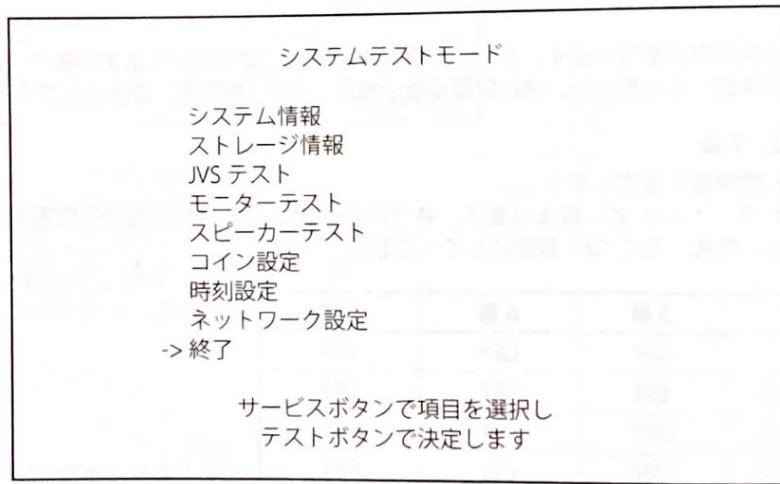
3



重要

- 各種設定は、各テスト画面の「終了」を選択し、テストボタンを押した時点で保存されます。保存される前に電源を切ると、設定変更は無効となります。
- ゲームの難易度設定などを行うゲームテストモードについては、本書は説明いたしません。各ゲームのマニュアルを参照してください。
- OS バージョンによりテスト画面の表示が変更になる場合があります。

システムテストモードでは主に Nu 1.1 の情報や動作確認、モニターの調整確認、コイン / クレジットの設定などを行うことができます。  
 テストボタンを押し、ゲームテストメニュー画面を表示します。「システムテストモード」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。  
 ゲームプログラム起動中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に、直接システムテストモード画面を表示します。



システムテストモード画面

**■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、選択した項目を実行します。
- ・「終了」を選択し、テストボタンを押すと、ゲーム画面に戻ります。

**■各項目の説明**

システム情報	システム情報を表示します。< 3-1 参照 >
ストレージ情報	ゲーム情報を表示します。< 3-2 参照 >
JVS テスト	JVS I/O ボードの情報を表示します。< 3-3 参照 >
モニターテスト	モニター出力の確認用画面を表示します。< 3-4 参照 >
スピーカーテスト	スピーカー出力のテスト画面を表示します。< 3-5 参照 >
コイン設定	クレジット設定画面を表示します。< 3-6 参照 >
時刻設定	時刻設定画面を表示します。< 3-7 参照 >
ネットワーク設定	ネットワーク設定画面を表示します。< 3-8 参照 >

## 3-1 システム情報

システム情報を表示します。

システム情報 1/2	
キーチップ	
キーチップ ID	*****_*****
ゲーム ID	*****
機能区分	**
仕向地	JPN
メインボード	
メイン ID	AAV*-*****
仕向地	JPN
OS バージョン	*****.***
メモリー容量	***MB
CPU 温度	** [C]
ストレージ	
メインストレージ容量	***GB
サブストレージ容量	***GB
グラフィック	
デバイス ID	****.****
BIOS バージョン	***.***.***
テストボタンで次ページに進みます	

システム情報 1/2 画面

3

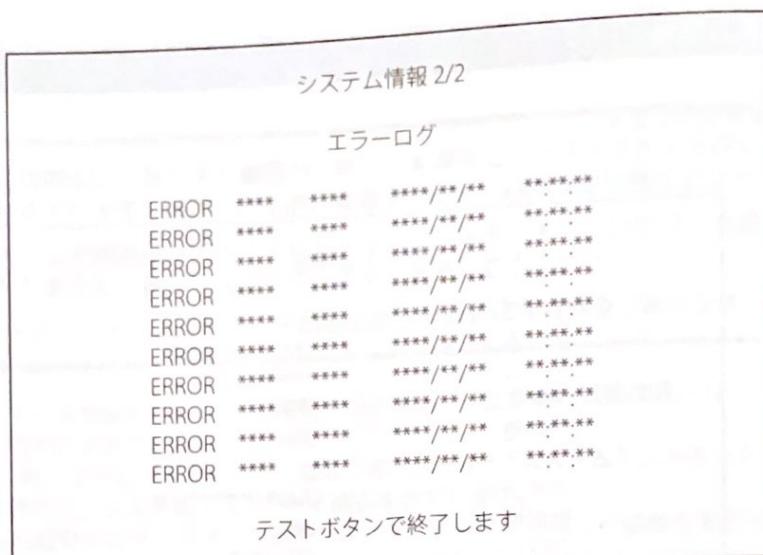
## ■操作方法

テストボタンを押すと、システム情報 2/2 画面に進みます。

## ■各項目の説明

キーチップ	キーチップ ID	キーチップのシリアル番号
	ゲーム ID	キーチップのゲーム ID
	機能区分	用途別設定
	仕向地	キーチップの仕向地
メインボード	メイン ID	ゲームボードのシリアル番号
	仕向地	ゲームボードの仕向地
	OS バージョン	システムプログラム (OS) のバージョン
	メモリー容量	搭載メモリー容量
	CPU 温度	CPU の摂氏温度
ストレージ	メインストレージ容量	メインストレージの容量
	サブストレージ容量	サブストレージの容量
グラフィック	デバイス ID	グラフィックデバイスの識別番号
	BIOS バージョン	ビデオ BIOS バージョン

3



システム情報 2/2 画面

**■操作方法**

テストボタンを押すと、システムテストモード画面に戻ります。

**■各項目の説明**

エラーログ	エラー発生履歴リスト 過去に発生したエラーを新しいものから10件表示します。 搭載するシステムプログラムのバージョンにより、表示しない場合があります。また、エラーにより表示しない場合があります。
-------	---

## 3-2 ストレージ情報



重要

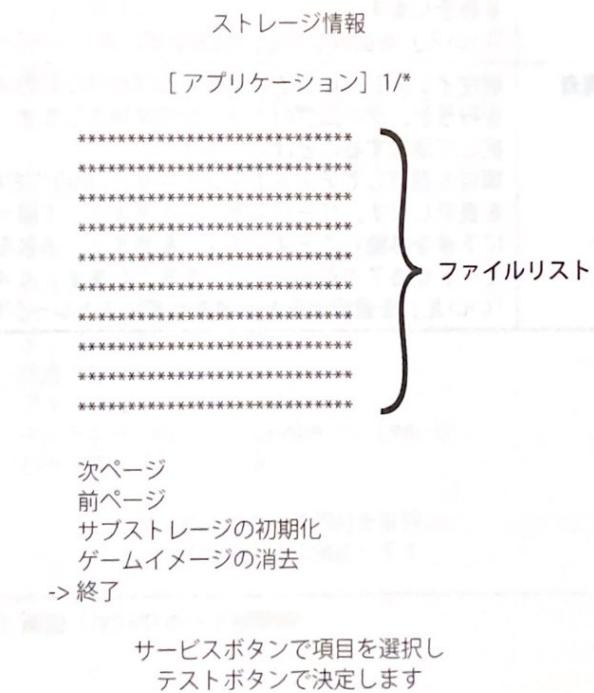
不用意に「サブストレージの初期化」と「ゲームイメージの消去」を実行しないでください。実行すると、ゲームプログラムの再インストールが必要になります。

3

Nu 1.1 にインストールしているゲームプログラムの情報を表示します。また、インストールしているゲームプログラムを消去することができます。

テストモードに入るタイミングにより、ファイルリストの表示に時間を要する場合があります。「ゲームイメージの消去」が選択できるようになるまでは、ゲームプログラムを消去できません。

ゲームプログラムが存在しない場合は、[アプリケーション] 部分に「ゲームプログラムが見つかりません」と表示されます。



ストレージ情報画面

## ■操作方法

- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。グレー表示の項目は選択できません。
- ・テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。
- ・「終了」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に戻ります。

3

## ■各項目の説明

<b>Application Title</b>	インストールしているゲームプログラムの名称
<b>ファイルリスト</b>	インストールしているゲームイメージのファイル名を表示します。1ページに表示しきれ1ページに最大10ファイルまで表示します。「次ページ」「前ページ」を選択してページを切り替えて見ることができます。
<b>次ページ</b>	次ページに進みます。
<b>前ページ</b>	前ページに戻ります。
<b>サブストレージの初期化</b>	HDD（ハードディスクドライブ）をフォーマットします。現在インストールしているゲームプログラムも含めてファイル全てを消去します。項目を選択してテストボタンを押すと、項目の右横に「はい」「いいえ」を表示します。サービスボタンを押すと、下線が移動します。「はい」に下線を移動してテストボタンを押すと、初期化を実行し、再起動します。再起動後の処理が完了すると、「インストールの待機中…」を表示します。「いいえ」を選択すると、消去せずにストレージ情報画面に戻ります。
<b>ゲームイメージの消去</b>	現在インストールしているゲームプログラムの消去ができます。消去を行うと、ゲームプログラム全てを消去します。特定のファイルを選択して消去することはできません。項目を選択してテストボタンを押すと、項目の右横に「はい」「いいえ」を表示します。サービスボタンを押すと、下線が移動します。「はい」に下線を移動してテストボタンを押すと、消去を実行します。テストモードを終了すると、エラーを表示します。<4章参照>「いいえ」を選択すると、消去せずにストレージ情報画面に戻ります。

**3-3 JVS テスト**

接続している JVS I/O ボードの情報を表示します。  
接続している JVS I/O ボードの種類により画面の表示が異なります。図は一例です。

3

JVS テスト	
入力テスト	
ノード	1/1
-> 終了	
名称	SEGA CORPORATION ; I/O BD JVS ; 837-14572 ; Ver1.00 ; 2005/10
コマンドバージョン	1.3
JVSバージョン	2.0
通信バージョン	1.0
スイッチ入力	2 PLAYER (S) 14 BIT (S)
コイン入力	2 SLOT (S)
アナログ入力	8 CH
ロータリー入力	0 CH
キーボード入力	0
スクリーン情報	X:0 Y:0 CH:0
汎用入力	0 BIT (S)
カードシステム	0 SLOT (S)
ホッパー出力	0 CH
汎用ドライバー出力	20 CH
アナログ出力	0 CH
キャラクター出力	CHARA:0 LINE:0
バックアップ	0
サービスボタンで項目を選択し テストボタンで決定します	

JVS テスト 画面 (JVS I/O ボード接続時)

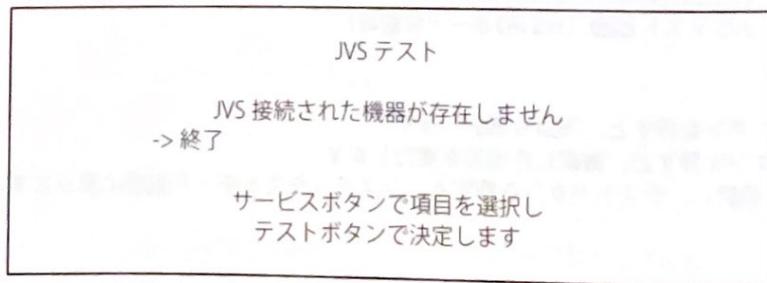
**■操作方法**

- 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、選択した項目を実行します。
- 「終了」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に戻ります。

## ■各項目の説明

入力テスト	JVS I/O ボードの入力テスト画面に進みます。
ノード	現在表示している JVS I/O ボードの番号および接続している JVS I/O ボードの数を表示します。 JVS I/O ボードが複数あるときは、選択中にテストボタンを押して、JVS I/O ボードを切り替えます。
名称	接続している JVS I/O ボードの名称など
コマンドバージョン	コマンドフォーマットバージョン
JVS バージョン	JV 規格 (JVS) バージョン
通信バージョン	通信方式バージョン
スイッチ入力	プレイヤー数および 1Pあたりのスイッチ数
コイン入力	コインスロット数
アナログ入力	アナログチャンネル数
ロータリー入力	ロータリーエンコーダーの数
キーコード入力	キーコード入力の有無
スクリーン情報	画面ポジション入力 (X 軸、Y 軸、チャンネル数)
汎用入力	汎用スイッチ数
カードシステム	カードのスロット数
ホッパー出力	メダルホッパー数
汎用ドライバー出力	汎用ドライバー出力の本数
アナログ出力	アナログ出力のチャンネル数
キャラクター出力	表示部の文字数と行数
バックアップ	バックアップの有無

JVS I/O ボードを 1枚も接続していない場合は、下図を表示します。

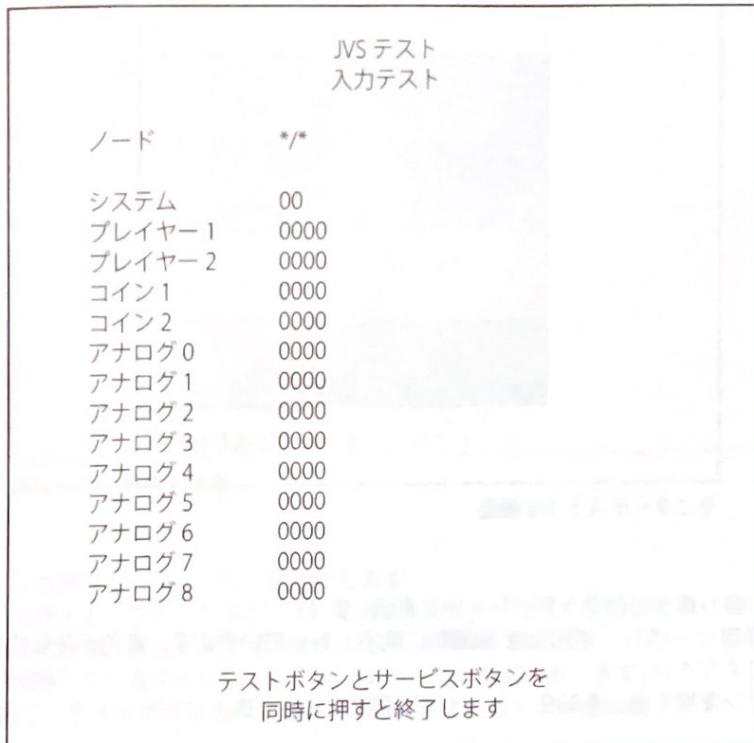


JVS テスト画面 (JVS I/O ボードを接続していない)

### 3-3-1 JVS 入力テスト

JVS I/O ボードの入力テストを行います。JVS I/O ボードから送られてきた入力情報を 16 進数でリアルタイムに表示します。  
接続している JVS I/O ボードの種類により画面の表示が異なります。図は一例です。

3



JVS 入力テスト画面

#### ■操作方法

テストボタンとサービスボタンを同時に押すと、JVS テスト画面に戻ります。

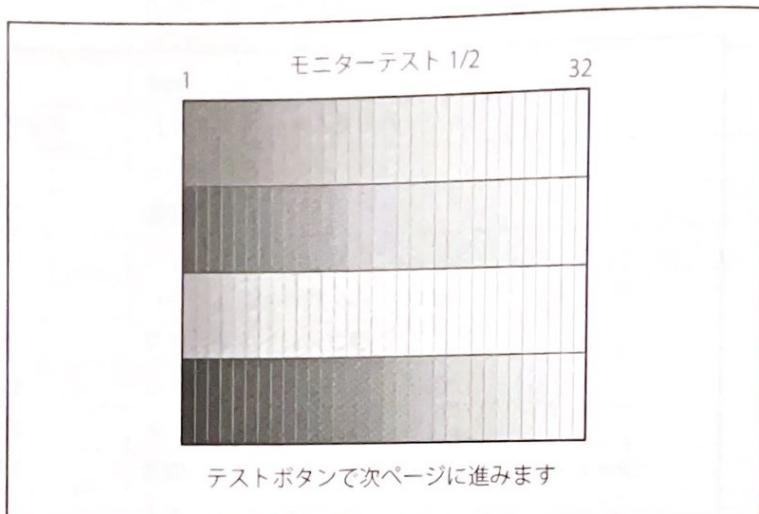
#### ■各項目の説明

システム	システムスイッチ入力データ
プレイヤー	プレイヤー番号およびプレイヤースイッチ入力データ
コイン	スロット番号およびコイン入力データ
アナログ	チャンネル番号およびアナログ入力データ

### 3-4 モニターテスト

モニター画面出力の確認用です。

3



モニターテスト 1/2 画面

#### ■操作方法

- 上から赤、緑、青、白のグラデーションを表示します。  
「1」が一番暗く、「32」へ向かって段階的に明るくなっています。各色が正しく表示されているか確認してください。
- テストボタンを押すと、モニターテスト 2/2 画面に進みます。



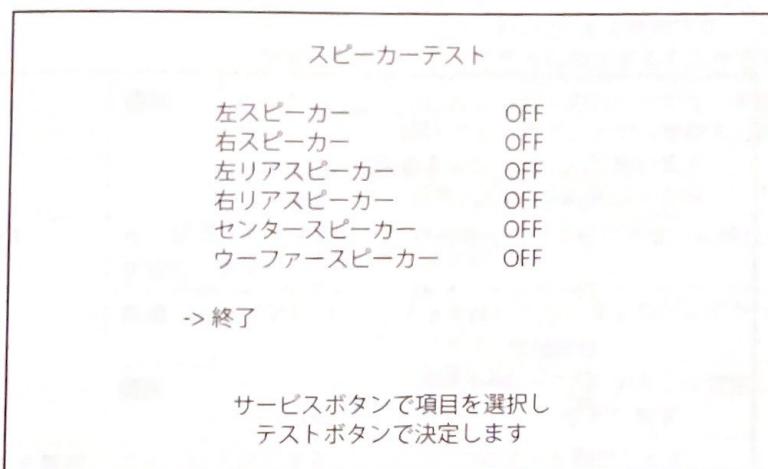
モニターテスト 2/2 画面

#### ■操作方法

- 画面全体に 8×8 のマス目を表示します。8×8 のマス目が欠けることなく、均等に表示されていることを確認してください。
- テストボタンを押すと、システムテストモード画面に戻ります。

### 3-5 スピーカーテスト

各スピーカーからテスト音を出力します。



スピーカーテスト画面

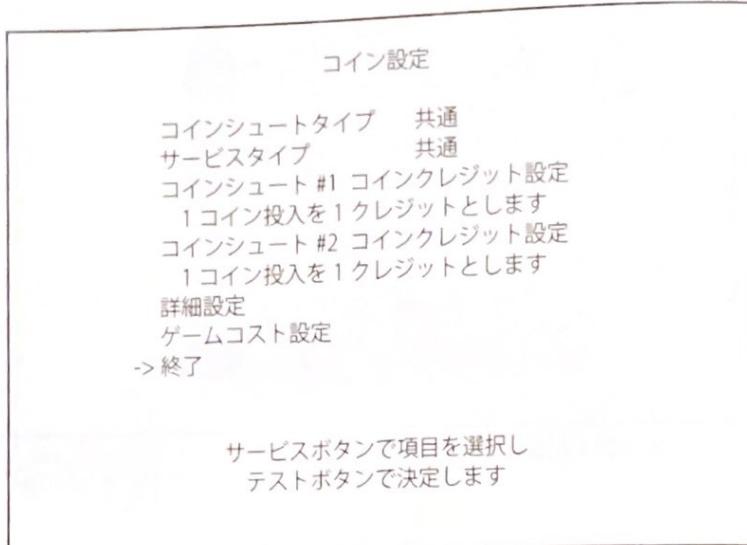
#### ■操作方法

- サービスボタンを押すと、スピーカーを選択します。
- テストボタンを押すと、選択したスピーカー右横の「ON」、「OFF」が切り替わります。「ON」にすると対象のスピーカーからテスト音を出力します。同時に複数のスピーカーから出力することもできます。使用しているキャビネットにより出力しない項目があります。
- 「終了」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に戻ります。

### 3-6 コイン設定

コイン / クレジット（料金）設定をします。  
ゲームプログラムによりコイン / クレジット設定の指定があります。詳しくは、各ゲームのマニュアルを参照してください。

3



コイン設定画面  
(「コインシートタイプ」を「共通」に設定した場合)

#### ■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、選択した項目の設定が変わる、または選択した設定画面に進みます。
- 「終了」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に戻ります。

## ■各項目の説明

<b>コインシートタイプ</b>	キャビネットのコインシート仕様に応じて、設定してください。	
	<b>共通</b>	複数のプレイヤーが共通のコインシートを使用するキャビネット向けです。各プレイヤーが投入したコインは、共通のクレジットとして扱います。 「コインシートを2個 (#1,#2) まで使用でき、「コインシート倍率」を #1 と #2 とで別々に設定することができます。
<b>サービスタイプ</b>	<b>個別</b>	複数のプレイヤーに対し、各自のコインシートを設けているキャビネット向けです。各プレイヤーが投入したコインは、プレイヤー個別のクレジットとして扱います。 「コインシート倍率」の設定は、各コインシート共通です。
	<b>共通</b>	サービスボタンが複数存在する場合のサービスボタンを押した時の動作を設定します。
	<b>個別</b>	サービスボタンを押した時に、そのボタンに対応するプレイヤーだけにサービスクレジットが入ります。
<b>コインクレジット設定</b>	コイン投入に対するクレジットの増加分を設定します。 「△コイン投入を□クレジットとします」は、「コイン△枚を入れた時に□クレジットになる」を表しています。 「フリープレイ」に設定すると、クレジットなしでゲームをプレイできます。 「コインシートタイプ」が「共通」の場合、コインシート #2 の設定はある程度コインシート #1 の設定により制約されています。	
<b>詳細設定</b>	コイン投入に対するクレジットの増加分を、「コインクレジット設定」より細かく設定する画面に進みます。<3-6-1参照> 「詳細設定」を行うと、「コインクレジット設定」の設定は無効となります。	
<b>ゲームコスト設定</b>	ゲーム開始に必要なクレジット数などを設定できる画面に進みます。 <3-6-2参照> ゲームプログラムにより設定値の範囲や画面の表示などが異なります。 詳しくは、各ゲームのマニュアルを参照してください。	

3

コインクレジット設定表

表 1-1 (コインシートタイプ「共通」)

コインシート #1 を操作したとき、コインシート #2 が連動して変化します。

コインシート #1 コインクレジット設定
1 コイン投入を 1 クレジットとします
2 コイン投入を 1 クレジットとします
3 コイン投入を 1 クレジットとします
4 コイン投入を 1 クレジットとします
5 コイン投入を 1 クレジットとします
1 コイン投入を 2 クレジットとします
1 コイン投入を 3 クレジットとします
1 コイン投入を 4 クレジットとします
1 コイン投入を 5 クレジットとします
フリープレイ

コインシート #2 コインクレジット設定
1 コイン投入を 1 クレジットとします
2 コイン投入を 1 クレジットとします
3 コイン投入を 1 クレジットとします
4 コイン投入を 1 クレジットとします
5 コイン投入を 1 クレジットとします
1 コイン投入を 2 クレジットとします
1 コイン投入を 3 クレジットとします
1 コイン投入を 4 クレジットとします
1 コイン投入を 5 クレジットとします
フリープレイ

表 1-2 (コインシートタイプ「共通」)

コインシート #2 を操作したとき、コインシート #1 は変化しません。

コインシート #1 コインクレジット設定
1 コイン投入を 1 クレジットとします
1 コイン投入を 2 クレジットとします
1 コイン投入を 3 クレジットとします
1 コイン投入を 4 クレジットとします
1 コイン投入を 5 クレジットとします

コインシート #2 コインクレジット設定
1 コイン投入を 1 クレジットとします
1 コイン投入を 2 クレジットとします
1 コイン投入を 3 クレジットとします
1 コイン投入を 4 クレジットとします
1 コイン投入を 5 クレジットとします

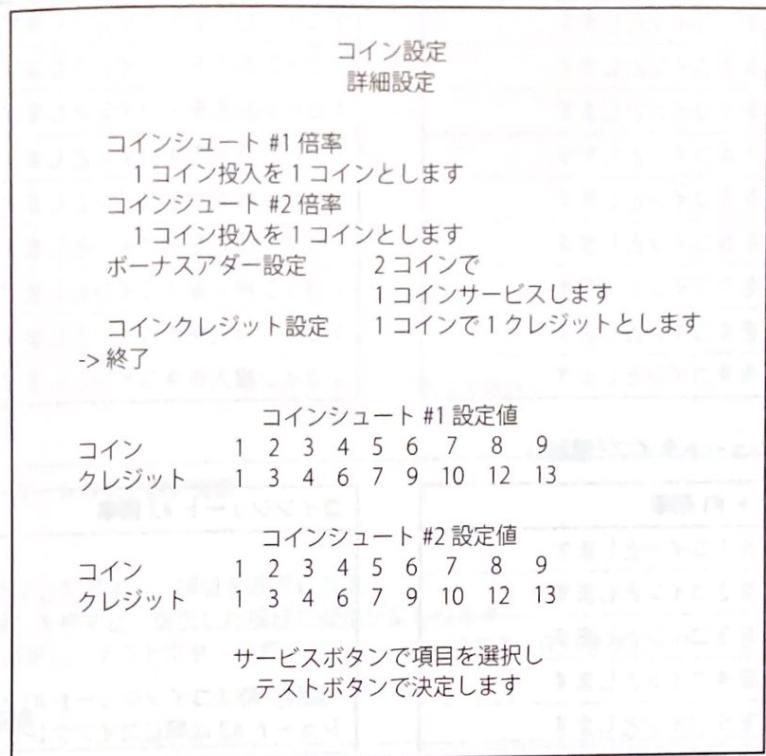
表 2 (コインシートタイプ「個別」)

コインシート #1 コインクレジット設定
1 コイン投入を 1 クレジットとします
2 コイン投入を 1 クレジットとします
3 コイン投入を 1 クレジットとします
4 コイン投入を 1 クレジットとします
5 コイン投入を 1 クレジットとします
1 コイン投入を 2 クレジットとします
1 コイン投入を 3 クレジットとします
1 コイン投入を 4 クレジットとします
1 コイン投入を 5 クレジットとします
フリープレイ

コインシート #2 コインクレジット設定
「個別」時はコインシート #1 とコインシート #2 は同じコインクレジット設定です。

### 3-6-1 詳細設定

コイン投入に対するクレジットの増加分を、「コインクレジット設定」より細かく設定します。  
図は一例です。



■ 詳細設定画面  
(「コインシートタイプ」を「共通」に設定した場合)

#### ■ 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、選択した項目の設定が変わります。
- 「終了」を選択し、テストボタンを押すと、コイン設定画面に戻ります。

#### ■ 各項目の説明

コインシート #* 倍率	投入されたコイン1枚をコイン何枚分としてカウントするかを設定します。 「1コイン投入を△コインとします」は「コイン1枚をコイン△枚に変換する」を表しています。 「コインシートタイプ」が「共通」の場合、コインシート #1 と #2 で別々の設定ができます。
ボーナスアダー設定	「コインシート #* 倍率」で変換されたコイン幾つで1サービスコインを与えるかを設定します。「コインシートタイプ」が「共通」の場合、コインシート #1 と #2 のコイン数の和が計算の対象となります。 「△コインで1コインサービスします」は「コイン△枚で1サービスコインを与える」を表しています。 「無効」は、サービスコインなしの設定です。
コインクレジット設定	「△コインで1クレジットとします」は「コイン△枚を1クレジットに変換する」を表しています。

3

## 詳細設定表

表1 (コインシートタイプ「共通」)

コインシート #1 倍率
1コイン投入を1コインとします
1コイン投入を2コインとします
1コイン投入を3コインとします
1コイン投入を4コインとします
1コイン投入を5コインとします
1コイン投入を6コインとします
1コイン投入を7コインとします
1コイン投入を8コインとします
1コイン投入を9コインとします

## コインシート #2 倍率

1コイン投入を1コインとします
1コイン投入を2コインとします
1コイン投入を3コインとします
1コイン投入を4コインとします
1コイン投入を5コインとします
1コイン投入を6コインとします
1コイン投入を7コインとします
1コイン投入を8コインとします
1コイン投入を9コインとします

表2 (コインシートタイプ「個別」)

コインシート #1 倍率
1コイン投入を1コインとします
1コイン投入を2コインとします
1コイン投入を3コインとします
1コイン投入を4コインとします
1コイン投入を5コインとします
1コイン投入を6コインとします
1コイン投入を7コインとします
1コイン投入を8コインとします
1コイン投入を9コインとします

## コインシート #2 倍率

「個別」時はコインシート #1 とコインシート #2 は同じコインクレジット設定です。
---

表3 (ボーナスアダーフィルタ)

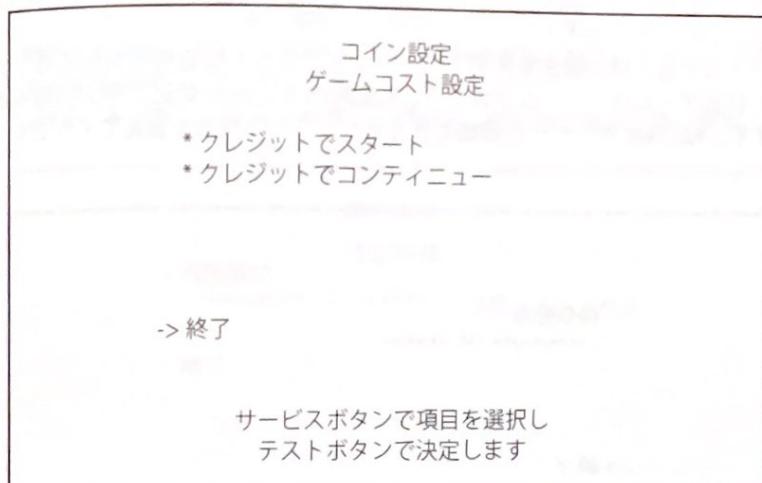
無効
2コインで1コインサービスします
3コインで1コインサービスします
4コインで1コインサービスします
5コインで1コインサービスします
6コインで1コインサービスします
7コインで1コインサービスします
8コインで1コインサービスします
9コインで1コインサービスします

表4 (コインクレジット設定)

1コインで1クレジットとします
2コインで1クレジットとします
3コインで1クレジットとします
4コインで1クレジットとします
5コインで1クレジットとします
6コインで1クレジットとします
7コインで1クレジットとします
8コインで1クレジットとします
9コインで1クレジットとします

### 3-6-2 ゲームコスト設定

ゲームプログラムにより、設定値の範囲や画面の表示などが異なります。図は一例です。



ゲームコスト設定画面

#### ■操作方法

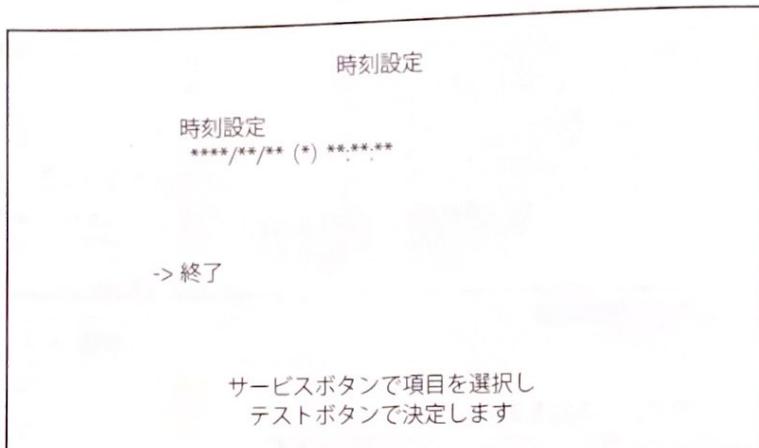
- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- ・テストボタンを押すと、選択した項目の設定が変わります。
- ・「終了」を選択し、テストボタンを押すと、コイン設定画面に戻ります。

#### ■各項目の説明

* クレジットでスタート	ゲームスタートに必要なクレジット数を設定します。
* クレジットでコンティニュー	ゲームコンティニューに必要なクレジット数を設定します。

**3-7 時刻設定****3**

現在の年月日、時刻を表示します。また、変更もできます。  
エラーログ、ゲームテストモードのブックキーピングなどの年月日、時刻データに関わりますので、  
正確に設定してください。  
ALL.Net 対応ゲームでは、時刻設定を変更するとプレイできなくなる場合もあるので注意してください。  
ALL.Net 対応ゲームは、ゲームプログラム起動時の ALL.Net 認証で時刻同期を行い、時刻設  
定を上書きします。ALL.Net サーバーに接続できるネットワーク環境を整えてください。



時刻設定画面

**■操作方法**

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- 「終了」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に戻ります。

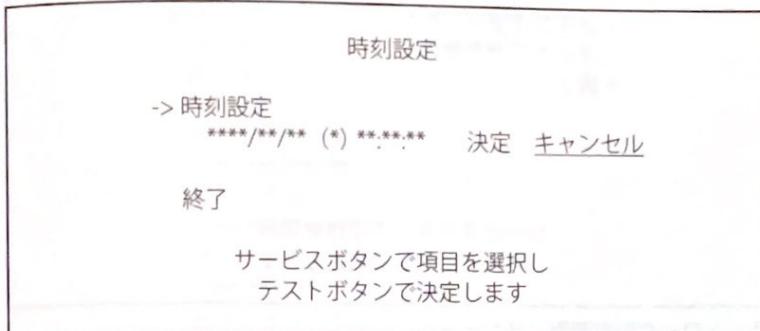
**■各項目の説明**

時刻設定	現在の年月日、時刻を表示します。 項目を選択してテストボタンを押すと、年月日、時刻を変更できます。
------	--

## 時刻設定の方法

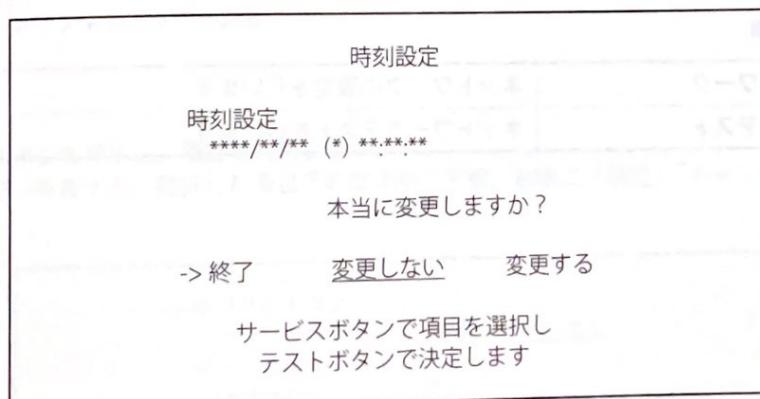
- 1 サービスボタンを押すと、「キャンセル」→年→月→日→時→分→秒→「決定」→「キャンセル」→…の順番に選択できます。テストボタンを押すと、選択した値が増加します。テストボタンを押し続けると値が連続して増加します。「決定」を選択し、テストボタンを押すと、時刻を仮決定します。この時点では、時刻は保存されていません。手順2、3に進み、変更した時刻を保存してください。

「キャンセル」を選択し、テストボタンを押すと、時刻設定画面に戻ります。



時刻設定画面（変更中）

- 2 「終了」を選択し、テストボタンを押すと、確認メッセージを表示します。



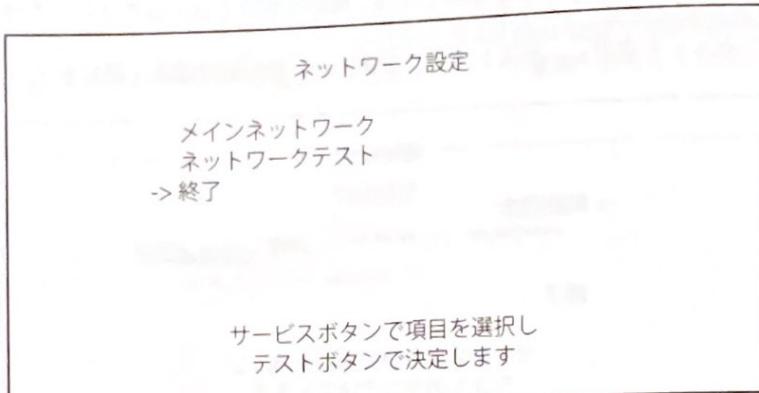
時刻設定画面（確認メッセージ）

- 3 サービスボタンを押し、「変更しない」「変更する」を選択します。  
「変更する」を選択し、テストボタンを押すと、変更を保存してシステムテストモード画面に戻ります。  
「変更しない」を選択し、テストボタンを押すと、変更せずにシステムテストモード画面に戻ります。

### 3-8 ネットワーク設定

ネットワークの設定およびテストを行います。  
ネットワークを使用しないゲームの場合は、設定する必要はありません。

3



ネットワーク設定画面（メニュー）

#### ■操作方法

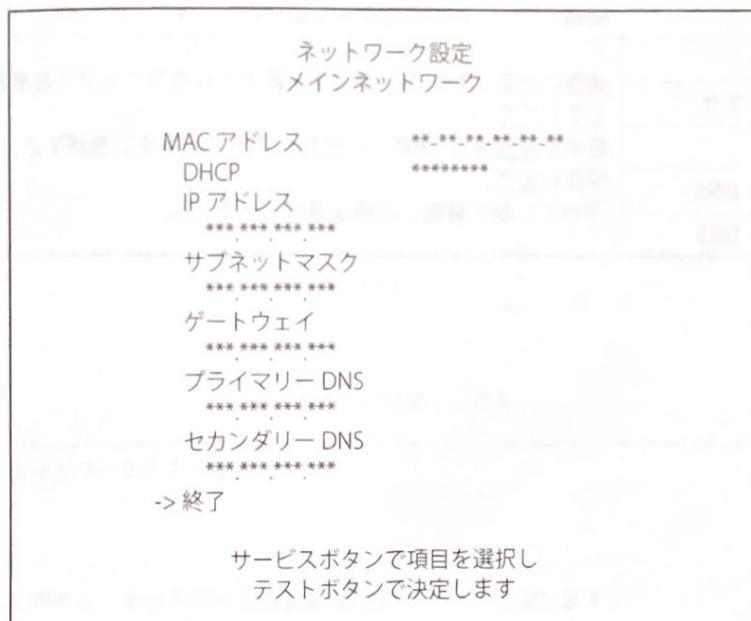
- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。
- 「終了」を選択し、テストボタンを押すと、システムテストモード画面に戻ります。

#### ■各項目の説明

メインネットワーク	ネットワークの設定を行います。
ネットワークテスト	ネットワークテストを行います。

### 3-8-1 メインネットワーク

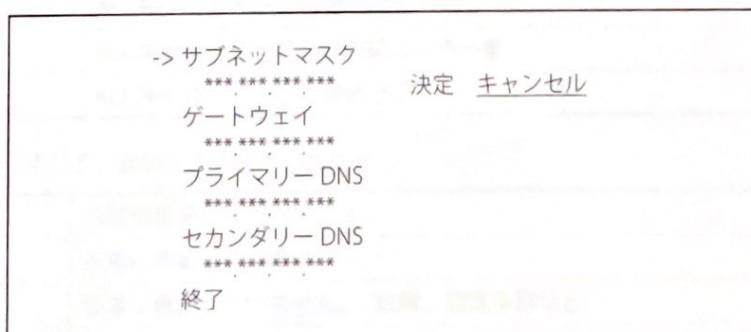
ネットワークの設定を行います。  
ゲームプログラムにより画面の表示が異なります。図は一例です。



メインネットワーク画面

#### ■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、選択した項目下の文字列に下線、右横に「決定」「キャンセル」を表示します。



メインネットワーク画面（変更中）

- 下線を表示するときに、サービスボタンを押すと下線が移動します。
- 下線を表示するときに、テストボタンを押すと下線の場所の値が増加します。
- 変更した設定値を保存する場合は「決定」に下線を移動し、テストボタンを押します。保存しない場合は「キャンセル」に下線を移動し、テストボタンを押します。
- 「決定」「キャンセル」に下線があるときにテストボタンを押すと、「決定」「キャンセル」と下線は消えます。
- 「終了」を選択し、テストボタンを押すと、ネットワーク設定画面（メニュー）に戻ります。

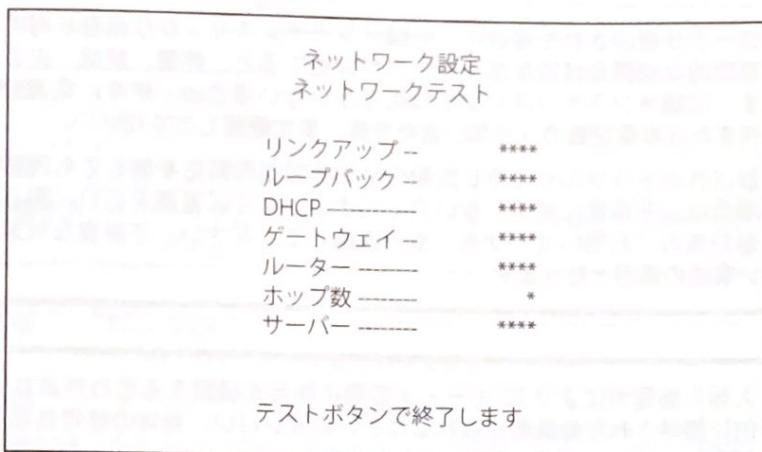
3

## ■各項目の説明

MAC アドレス	イーサネットを使用する各機器に割り当てられた固有の ID 番号	
DHCP	通信の設定を自動で取得するかどうかの設定です。	
	有効	通信の設定を自動で取得します。
	無効	通信の設定を手動で行います。
IP アドレス	通信に必要な設定の一つです。各ゲームのマニュアルを参照し、設定してください。	
サブネットマスク		
ゲートウェイ	数字を設定後、「決定」に合わせてテストボタンを押すと、その設定を保存します。	
プライマリー DNS	「DHCP」が「有効」の時は選択できません。	
セカンダリー DNS		

### 3-8-2 ネットワークテスト

通信接続の動作テストを行います。テストの結果を表示するまで、操作はできません。  
ゲームプログラムにより画面の表示が異なります。図は一例です。



ネットワークテスト画面

#### ■操作方法

テストボタンを押すと、ネットワーク設定画面（メニュー）に戻ります。

#### ■各項目の説明

リンクアップ	LAN ケーブルの接続状況
ループバック	Nu 1.1 のネットワーク機能の動作状況
DHCP	「DHCP」を「有効」に設定した際の通信設定の取得状況
ゲートウェイ	タイトルルーターなどとの接続状況
ルーター	ALL.Net ルーターとの接続状況
ホップ数	ALL.Net ルーターまでの接続ルーター数
サーバー	ALL.Net サーバーとの接続状況

テストの結果に応じて、次のように表示されます。

CHECK	当該項目をチェック中です。
GOOD	正常に機能しています。
BAD	正常に機能していません。(故障、設定不良など)
N/A	当該項目のテストができませんでした。(前提条件が揃っていないなど)

## 4

## エラー表示

## 4 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。

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。
- 短時間に電源スイッチの 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、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。
- ゲームプログラムにより表示が変更になる場合があります。

Nu 1.1 では、様々なトラブルに対するエラーを画面上に表示します。エラーを表示した場合は、ゲームを行うことができません。下記の原因と対処方法を参考に対処してください。  
対処した上で改善しない場合は、本書記載の「お問い合わせ先」まで連絡してください。

0001	表示	Error 0001 キーチップが見つかりません
	原因	キーチップがありません。または接続不良です。
	対処方法	キーチップを正しく差し込んでいるか確認してください。 <2-2 (P.2) 参照>

0002	表示	Error 0002 キーチップが使用不可能です
	原因	キーチップが対応していません。
	対処方法	キーチップとインストールメディア (DVD など) の組み合わせを確認してください。

0004	表示	Error 0004 ゲームプログラムが実行できません
	原因	キーチップが対応していません。
	対処方法	別のゲームボード用のキーチップを差し込んでいないか確認してください。

0008	表示	Error 0008 キーチップへのアクセスが失敗しました
	原因	キーチップへのアクセスに失敗しました。
	対処方法	電源を切り、キーチップを抜き、差し込み直して Nu 1.1 を再起動してください。

0010	表示	Error 0010 予期せぬ問題によりゲームプログラムが終了しました
	原因	予期せぬ問題によりゲームプログラムが終了しました。
	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

0020	表示	Error 0020 AM 拡張ボードがありません
	原因	AM 拡張ボードが認識できません。
	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

0021	表示	Error 0021 メインボードに異常があります
	原因	メインボードが自身を認識できません。
	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

4  
エラー表示

0022	表示	Error 0022 ゲームプログラムが見つかりません
	原因	ストレージにゲームプログラムがありません。
	対処方法	インストールメディア (DVD など) を使用してゲームプログラムを再度インストールしてください。

0023	表示	Error 0023 (0024、0025、0026) メインボードに異常があります
0024		
0025	原因	メインボードへのアクセスに失敗しました。
0026	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

0027	表示	Error 0027 ボタン電池が切れています
	原因	AM 拡張ボードのリチウム電池の残量が不足しています。
	対処方法	AM 拡張ボードのリチウム電池を交換してください。 < 6-1 (P.42) 参照 >

0028	表示	Error 0028 (0029、0031、0032) メインボードに異常があります
0029		
0031	原因	メインボードへのアクセスに失敗しました。
0032	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

0041	表示	Error 0041 インストールメディアにゲームプログラムが見つかりません
	原因	インストールメディアにゲームプログラムがありません。
	対処方法	キーチップとインストールメディア (DVD など) のゲームプログラムが対応しているか確認してください。

0042	表示	Error 0042 インストールメディアにゲームプログラムが見つかりません
	原因	ゲームプログラムの一部が不足しています。
	対処方法	ゲームプログラムのインストール方法を確認してください。

0049	表示	Error 0049 インストールメディアのアクセスに失敗しました
	原因	インストールメディア (DVD など) へのアクセスに失敗しました。
	対処方法	インストールメディア (DVD など) に傷や汚れがないか、DVD ドライブの接続に誤りはないか確認してください。

0052	表示	Error 0052 インストールメディアのアクセスに失敗しました
	原因	インストールメディア（DVDなど）へのアクセスに失敗しました。
	対処方法	インストールメディア（DVDなど）に傷や汚れがないか、DVD ドライブの接続に誤りはないか確認してください。

0055	表示	Error 0055 ゲームプログラムデータが壊れています
	原因	インストールしたゲームプログラムが異常です。
	対処方法	インストールメディア（DVDなど）を使用してゲームプログラムを再度インストールしてください。

0064	表示	Error 0064 ゲームプログラムがサーバー上に見つかりません
	原因	LAN インストールサーバーにゲームプログラムがありません。
	対処方法	キーチップと LAN インストールサーバーのゲームプログラムが対応しているか確認してください。

0066	表示	Error 0066 ゲームプログラムデータが壊れています
	原因	インストールしたゲームプログラムが異常です。
	対処方法	インストールメディア（DVDなど）を使用してゲームプログラムを再度インストールしてください。

0081	表示	Error 0081 ストレージに異常があります
	原因	メインストレージ（SSD）のフォーマットが異常です。
	対処方法	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。

0082	表示	Error 0082 ゲームプログラムのアクセスに失敗しました
	原因	メインストレージ（SSD）を認識できません。
	対処方法	インストールメディア（DVDなど）を使用してゲームプログラムを再度インストールしてください。

0083	表示	Error 0083 ストレージの容量が足りません
	原因	メインストレージ（SSD）の容量が足りません。
	対処方法	サブストレージ（HDD）が正しく接続されているか確認してください。

0084	表示	Error 0084 ストレージに異常があります
	原因	メインストレージ (SSD) が故障している可能性があります。
	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

0085	表示	Error 0085 ストレージの形式が無効です
	原因	メインストレージ (SSD) のフォーマットが異常です。
	対処方法	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。

0086	表示	Error 0086 ストレージに異常があります
	原因	サブストレージ (HDD) のフォーマットが異常です。
	対処方法	「サブストレージの初期化」を実行してください。< 3-2 (P.9) 参照 >

0087	表示	Error 0087 ストレージに異常があります
	原因	サブストレージ (HDD) が故障している可能性があります。
	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

0088	表示	Error 0088 システムプログラムデータが壊れています
	原因	インストールしたシステムプログラムに異常があります。
	対処方法	インストールメディア (DVD など) を使用してゲームプログラムを再度インストールしてください。

0090	表示	Error 0090 CPU 温度が警告温度に達しました
	原因	CPU が高温になっています。
	対処方法	Nu 1.1 および Nu 1.1 取り付け部周辺を清掃してください。また、Nu 1.1 の吸排気口部を塞いでいないか確認してください。< 5 章 (P.39) 参照 >

0091	表示	Error 0091 CPU 温度が異常温度に達しました
	原因	CPU が高温になっています。
	対処方法	Nu 1.1 および Nu 1.1 取り付け部周辺を清掃してください。また、Nu 1.1 の吸排気口部を塞いでいないか確認してください。< 5 章 (P.39) 参照 >

0901	表示	Error 0901 プラットフォームが異常です
	原因	Nu 1.1 に対応していないゲームプログラムです。
	対処方法	ゲームプログラムのマニュアルを確認し、ゲームプログラムと Nu 1.1 が正しい組み合わせであるか確認してください。

0902	表示	Error 0902 システムプログラムが異常です
	原因	対応していないシステムプログラムで起動しました。Nu 1.1 のシステムプロ グラムの更新が必要です。
	対処方法	ゲームプログラムのインストール方法を確認してください。

0903	表示	Error 0903 リージョンが異常です
	原因	仕向地の組み合わせが異常です。
	対処方法	Nu 1.1、キーチップ、インストールメディア（DVDなど）に関する仕向地 の組み合わせを確認してください。

0904	表示	Error 0904 プラットフォームが異常です
	原因	インストールしたシステムプログラムに異常があります。
	対処方法	インストールメディア（DVDなど）を使用してゲームプログラムを再度イ ンストールしてください。

0905	表示	Error 0905 グラフィックカードが見つかりません
	原因	グラフィックボードがゲームプログラムに対応していません。
	対処方法	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。

0906	表示	Error 0906 サウンドチップが見つかりません
	原因	サウンドチップを認識できません。
	対処方法	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。

0907	表示	Error 0907 システムメモリーが不足しています
	原因	ゲームプログラムに必要なメモリー容量が足りません。
	対処方法	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。

0908	表示	Error 0908 SRAM 容量が不足しています
	原因	ゲームプログラムに必要な SRAM 容量が足りません。
	対処方法	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。

0909	表示	Error 0909 ストレージ容量が不足しています
	原因	ゲームプログラムに必要なストレージの容量が足りません。
	対処方法	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。

4  
エラー表示

0910	表示	Error 0910 解像度設定がゲームプログラムに対応していません
	原因	解像度の設定がゲームプログラムに対応していません。
	対処方法	DIP SW を適切な設定に変更し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 2-2 (P.2) 参照 >

0911	表示	Error 0911 モニターの縦横設定がゲームプログラムに対応していません
	原因	モニターの縦横設定がゲームプログラムに対応していません。
	対処方法	DIP SW を適切な設定に変更し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 2-2 (P.2) 参照 >

0912	表示	Error 0912 グラフィックボードが描画を継続できませんでした
	原因	グラフィックボードが描画を継続できませんでした。
	対処方法	Nu 1.1 を再起動してください。

0914	表示	Error 0914 メインボードの機能が不足しています
	原因	ゲームプログラムに必要な機能やポートが足りません。
	対処方法	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。

0915	表示	Error 0915 ストレージ容量が不足しています
	原因	ゲームプログラムに必要なストレージの容量が足りません。
	対処方法	「サブストレージの初期化」を実行してください。< 3-2 (P.9) 参照 >

0916	表示	Error 0916 ストレージがゲームプログラムに対応していません
	原因	サブストレージ (HDD) がゲームプログラムに対応していません。
	対処方法	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。

0949	表示	Error 0949 アプリ動作中にキーチップが取り外されました
	原因	キーチップがありません。または接続不良です。
	対処方法	キーチップを正しく差し込んでいるか確認してください。

6401	表示	Error 6401 JVS I/O board is not connected to main board JVS I/O ボードがありません
	原因	JVS I/O ボードが接続されていません。 Nu 1.1 と JVS I/O ボードとの通信が不安定です。
	対処方法	Nu 1.1 に JVS I/O ボードを接続してください。 JVS I/O ボードに電源が供給されているか、確認してください。 Nu 1.1 と JVS I/O ボードを接続している JVS ケーブルを接続し直す、または交換してください。

6402	表示	Error 6402 JVS I/O board does not fulfill the game spec JVS I/O ボードの機能が不十分です
	原因	正しい JVS I/O ボードを使用していません。
	対処方法	ゲームプログラムに必要な入出力を備えた JVS I/O ボードを使用してください。

8001	表示	Error 8001 Network address error (DHCP) ネットワーク接続設定の初期化ができません (DHCP)
	原因	ネットワーク接続設定の初期化ができません。
	対処方法	ネットワーク接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。

8002	表示	Error 8002 Network setting error (SYSTEM) システムテストモードのネットワーク設定が異常です (SYSTEM)
	原因	システムテストモードの「ネットワーク設定」が異常です。
	対処方法	「ネットワーク設定」を確認してください。< 3-8 (P.24) 参照 >

8003	表示	Error 8003 Network address error (Dup.IP) 同一の IP アドレスが他の機器で既に使用されています
	原因	ネットワーク接続設定の初期化ができません。
	対処方法	ネットワーク接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。

8004	表示	Error 8004 Network setting error (Dup.IP) 同一の IP アドレスが他の機器で既に使用されています
	原因	システムテストモードの「ネットワーク設定」が異常です。
	対処方法	「ネットワーク設定」を確認してください。< 3-8 (P.24) 参照 >

## 4

## エラー表示

8005	表示	Error 8005 Network type error (WAN) サポートされていない回線種別です
	原因	接続している ALL.Net ルーターの回線種別が異常です。
	対処方法	接続している ALL.Net ルーターの回線種別を確認してください。

8006	表示	Error 8006 Network timeout error (DHCP) ネットワークの初期化ができません (DHCP)
	原因	ネットワーク接続設定の初期化ができません。
	対処方法	ネットワーク接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。

8007	表示	Error 8007 Network timeout error (DNS-WAN) ALL.Net との接続ができません (DNS-WAN)
	原因	ALL.Net との接続ができません。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの接続および ALL.Net ルーターと回線の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 3-8 (P.24) 参照> エラーが続けて出る場合は、メンテナンス情報を確認してください。

8008	表示	Error 8008 Network timeout error (DNS-LAN) ALL.Net ルーターとの接続ができません
	原因	ALL.Net ルーターとの接続ができません。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの ALL.Net の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。< 3-8 (P.24) 参照>

8009	表示	Error 8009 Network Game Disabled ネットワーク設定が無効になっています
	原因	ゲームテストモードの ALL.Net 接続が「OFF」に設定されています。
	対処方法	ゲームテストモードの ALL.Net 接続設定を確認してください。

8103	表示	Error 8103 ALL.Net System error (TIMEOUT) ALL.Net との接続ができません (タイムアウト)
	原因	ALL.Net との接続ができません。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの接続および ALL.Net ルーターと回線の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 3-8 (P.24) 参照> エラーが続けて出る場合は、メンテナンス情報を確認してください。

8106	表示	Error 8106 ALL.Net System Caution ALL.Net との接続ができません (CAUTION)
	原因	ALL.Net との接続ができません。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの接続および ALL.Net ルーターと回線の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 3-8 (P.24) 参照> エラーが続けて出る場合は、メンテナンス情報を確認してください。

8111	表示	Error 8111 ALL.Net System error (REG) ALL.Net 利用登録が確認できません
	原因	ALL.Net 利用登録が確認できません。
	対処方法	ALL.Net 利用登録 (契約) が正しく完了しているか、確認してください。

8113	表示	Error 8113 ALL.Net System error (MODE) ALL.Net 利用設定が異常です
	原因	ALL.Net 利用設定が確認できません。
	対処方法	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。

8114	表示	Error 8114 ALL.Net System error (RTC) ALL.Net との接続ができません (RTC)
	原因	ALL.Net との接続ができません。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの接続および ALL.Net ルーターと回線の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 3-8 (P.24) 参照> エラーが続けて出る場合は、メンテナンス情報を確認してください。

8201	表示	Error 8201 ALL.Net System error (TIMEOUT) ALL.Net との接続ができません (タイムアウト)
	原因	ALL.Net との接続ができません。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの接続および ALL.Net ルーターと回線の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 3-8 (P.24) 参照> エラーが続けて出る場合は、メンテナンス情報を確認してください。

8202	表示	Error 8202 ALL.Net System error (REG) ALL.Net 利用登録が確認できません
	原因	ALL.Net 利用登録が確認できません。
	対処方法	ALL.Net 利用登録 (契約) が正しく完了しているか、確認してください。

エラー表示

4

8301	表示	Error 8301 Network error (GAME-LAN) ゲームを構成する機器と接続できません
	原因	ゲームを構成する機器との接続が確認できません。
	対処方法	ネットワーク接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。
8302	表示	Error 8302 Maintenance time (GAME) サーバーメンテナンス中です
	原因	サーバーメンテナンス時間帯です。
	対処方法	サーバーメンテナンス時間が終了するまでお待ちください。
8303	表示	Error 8303 Network error (GAME) ALL.Net との接続ができません (GAME)
	原因	ALL.Net との接続ができません。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの接続および ALL.Net ルーターと回線の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 3-8 (P.24) 参照 > エラーが続けて出る場合は、メンテナンス情報を確認してください。
8304	表示	Error 8304 Network failed (GAME) 通信に失敗しました (GAME)
	原因	回復不能な通信障害が発生しました。
	対処方法	Nu 1.1 のネットワーク接続、店舗内ネットワークの接続および ALL.Net ルーターと回線の接続を確認し、Nu 1.1 を再起動してください。 < 3-8 (P.24) 参照 > エラーが続けて出る場合は、メンテナンス情報を確認してください。

## 5 清掃

### 警告

- 作業は店舗メンテナンスマンか技術者が行ってください。感電などの原因となります。
- 作業は電源を切ってから行ってください。感電、短絡、火災の原因となります。
- コネクターを接続するときは、よく方向を確認してください。コネクターを接続する方向は決まっています。無理に接続しようとして負荷をかけると、コネクターや端子金具などを破壊して、感電、短絡、火災の原因となります。
- 配線を傷つけないように注意してください。感電、短絡、火災の原因となります。

5



- 1年に一度、または「Error 0090」、「Error 0091」が出た場合は Nu 1.1 および Nu 1.1 取り付け周辺部を清掃してください。Nu 1.1 のシールドケース内にホコリが溜まると、誤動作など不具合が発生する恐れがあります。
- Nu 1.1 個々にソフト、設定などが異なります。清掃後、必ず取り外したキャビネットに Nu 1.1 を戻してください。戻すキャビネットを誤ると、動作不良など不具合の原因となります。

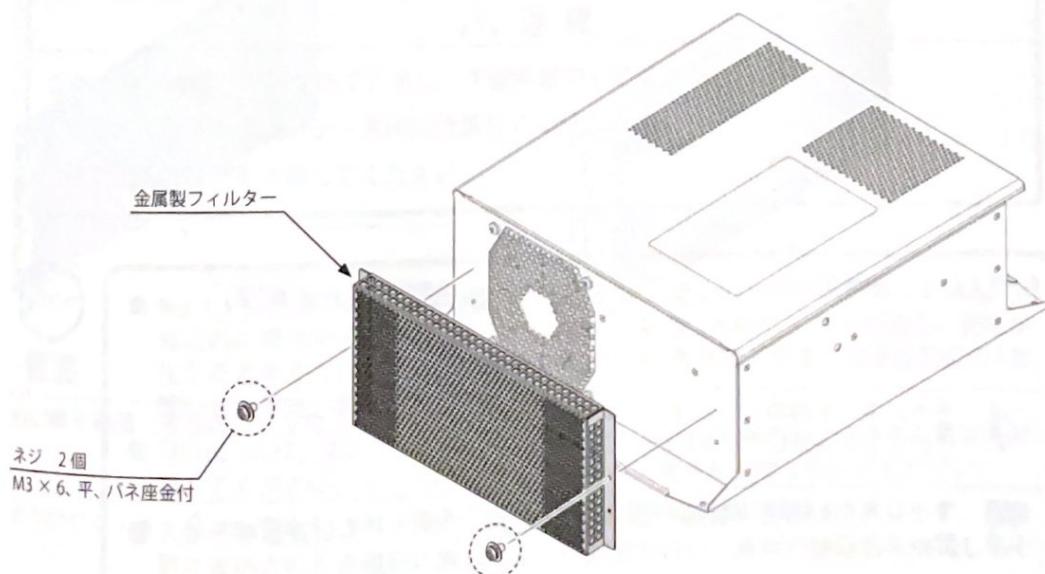
1年に一度、Nu 1.1 をキャビネットから取り外して、Nu 1.1 の吸排気口周辺および取り付け周辺部に掃除機をかけて清掃してください。

1

キャビネット付属の取扱説明書を参照し、Nu 1.1 をキャビネットから取り外します。

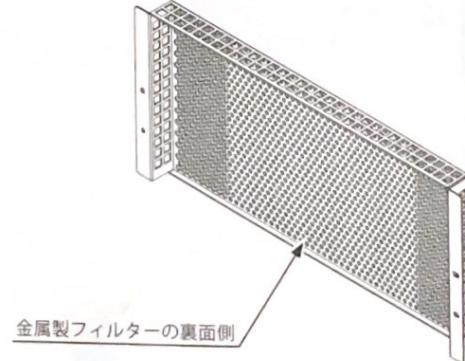
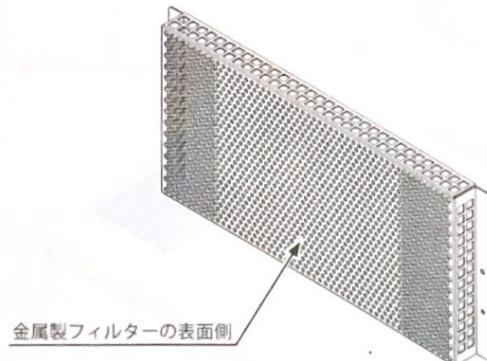
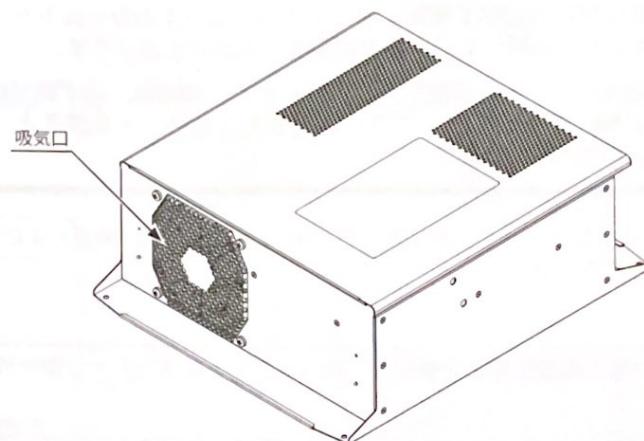
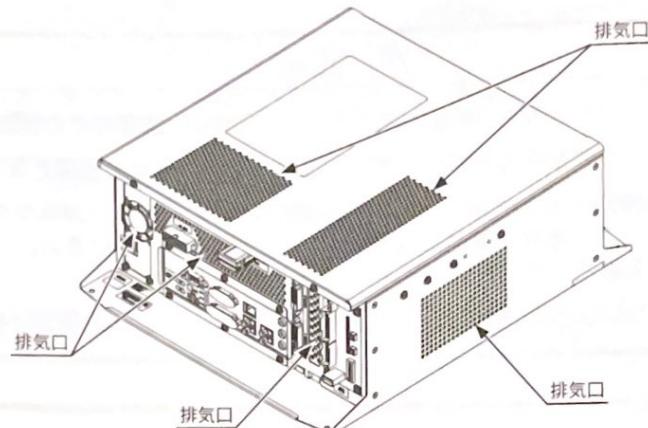
2

ネジ 2 個を外し、金属製フィルターを取り外します。ネジはコネクター面の反対側にあります。



**3** Nu 1.1 の吸排気口周辺と金属製フィルターの裏表を掃除機で清掃します。

5



**4** キャビネット内の Nu 1.1 取り付け周辺部を掃除機で清掃します。このとき、配線を傷つけないように注意してください。

**5** キャビネット付属の取扱説明書を参照し、逆の手順で Nu 1.1 をキャビネットに取り付けます。

## 6 リチウム電池の交換

### ⚠ 警告

- 作業は店舗メンテナンスマンか技術者が行ってください。感電などの原因となります。
- 作業は電源を切ってから行ってください。感電、短絡、火災の原因となります。
- IC ボードや配線を傷つけないように注意してください。傷つけると、感電、短絡、火災の原因となります。
- 発熱、破裂、火災を防ぐために、電池を扱うときは下記を厳守してください。
  - ・充電禁止
  - ・分解禁止
  - ・加熱禁止
  - ・焼却禁止、火中投入禁止
  - ・金属製物品や他の電池との接触禁止、短絡禁止
  - ・廃棄や保存するときは、テープなどを巻きつけて絶縁すること
- 本書に記載がない部品交換作業は、店舗メンテナンスマンや技術者でも行わないでください。万一作業の必要がある場合は、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」に依頼するか、確認してから行ってください。感電、短絡、火災の原因となります。
- 電源を入れるときは、通電部を露出した状態で行わないでください。感電、短絡、火災の原因となります。
- 電源入力ポートに接続しているケーブルが傷ついた場合は、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで交換を依頼してください。そのまま使用すると、感電、火災、漏電の原因となります。

6

### ⚠ 注意

動作不良、故障、破損を防ぐために、下記を厳守してください。

- ・プラス、マイナスのセット方向に注意してください。
- ・指定規格の電池を使用してください。

STOP

重要

- Nu 1.1 の仕様では、通常の使用で約 8 年間は電池の交換が必要ありません。8 年以内に電池交換の必要が生じた場合は、電池以外のボード構成部品に異常が生じたと考えられます。Nu 1.1 の交換修理を、製品購入先または本書記載の「お問い合わせ先」まで依頼してください。
- 「Error 0027」または「Battery Low」を表示した場合のみ、リチウム電池を交換してください。その他の場合で、リチウム電池を交換しないでください。
- 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。
- 電池を廃棄するときは、法律や自治体が定める条例などにしたがってください。

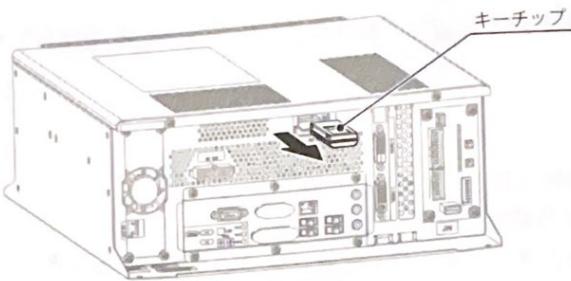
### 6-1 AM 拡張ボードのリチウム電池交換

起動時に「Error 0027」と表示された場合は、AM 拡張ボードのリチウム電池を交換してください。

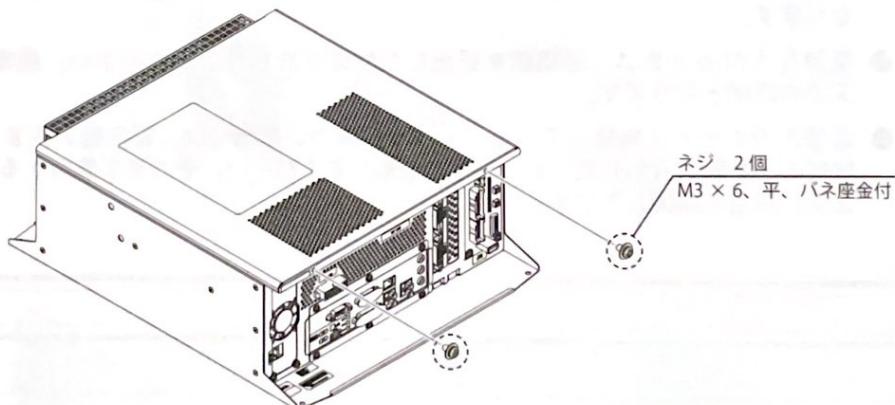
- キャビネット付属の取扱説明書を参照し、Nu 1.1 をウッデンベースに載せたまま、キャビネットから取り外してください。

- Nu 1.1 からキーチップを抜きます。

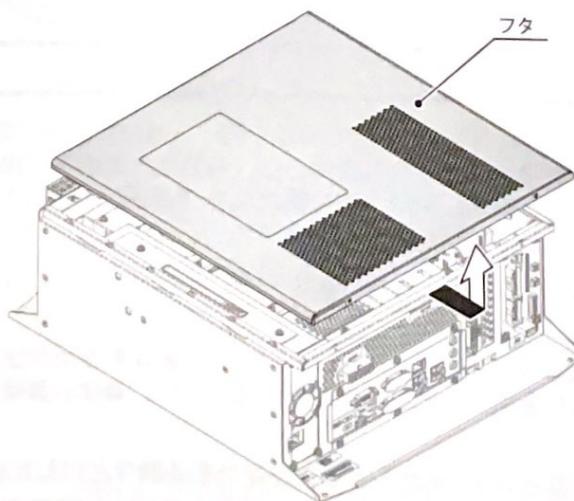
6



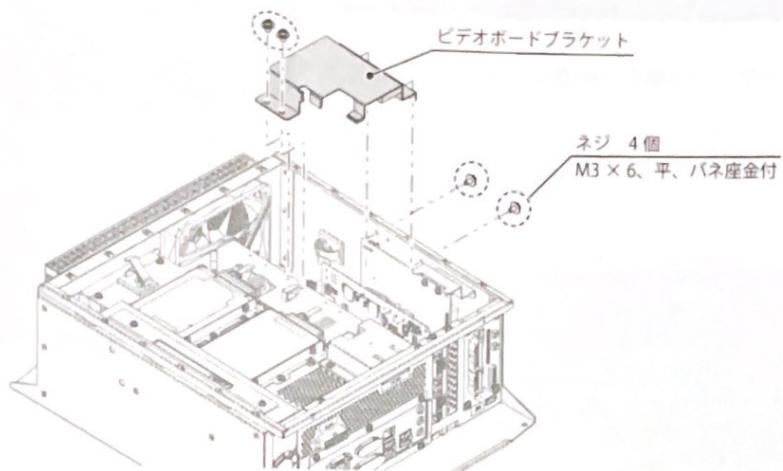
- ネジ 2 個を外します。



- フタをコネクター面側にスライドし上に取り外します。

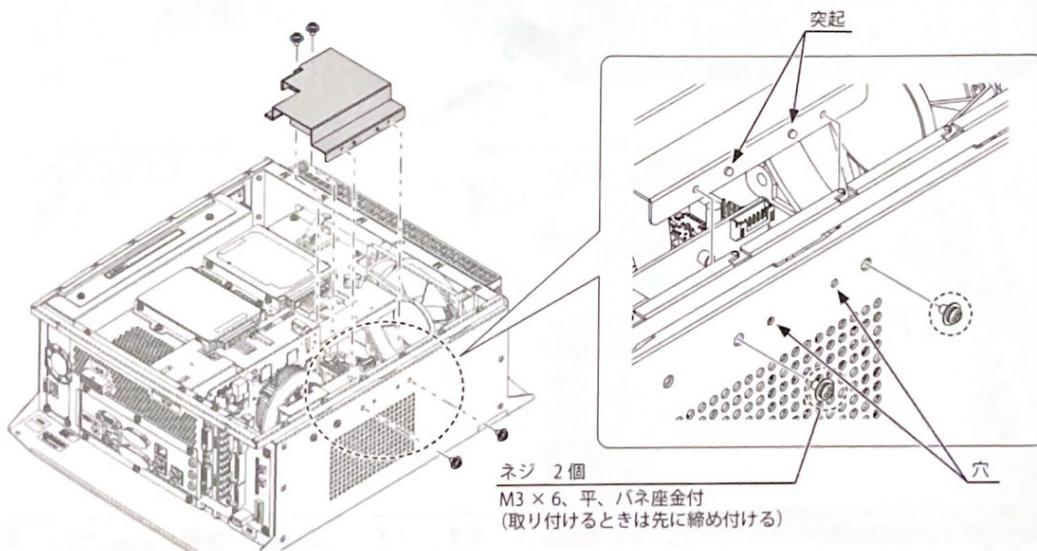


- 5 ネジ4個を外し、ビデオボードブラケットを取り外します。

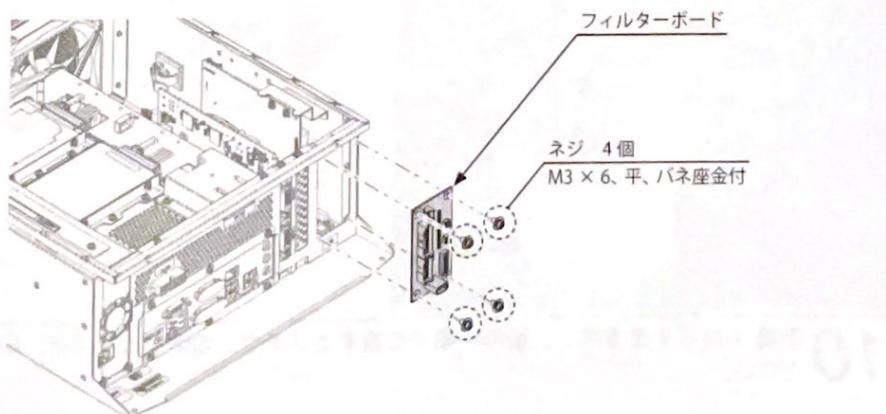


6

※取り付けるときは、ビデオボードブラケットの突起をシールドケースの穴に合わせて、シールドケース側のネジ2個を先に締め付けます。



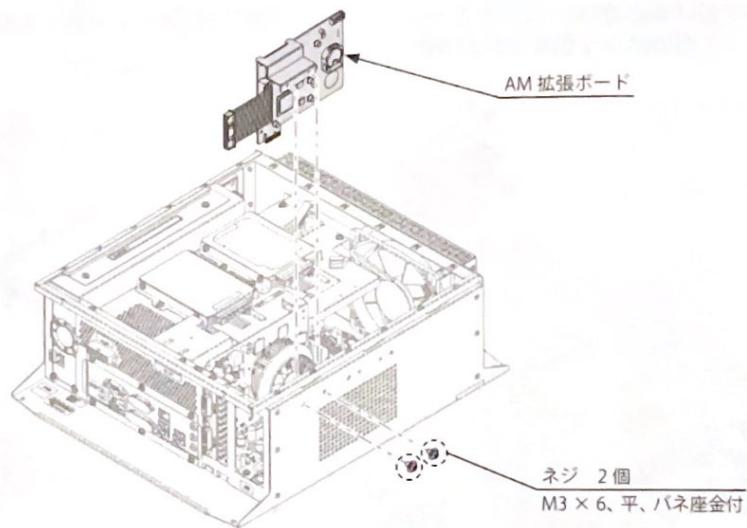
- 6 ネジ4個を外し、フィルターボードを取り外します。フィルターボード背面には配線接続したままです。配線を傷つけないように注意してください。取り付けるときは、図の向きに取り付けてください。



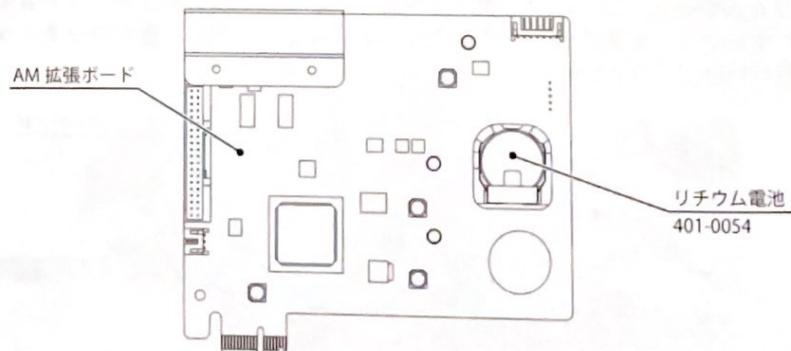
- 7** 取り外したフィルターボードからコネクター1個を抜きます。

**6**

- 8** ネジ2個を外し、AM拡張ボードを取り外します。



- 9** AM拡張ボード上のリチウム電池を取り外します。リチウム電池を一度押し込んでから、取り外してください。取り付けるときは、上面を「+」にしてください。



- 10** 手順1から9を参照し、逆の手順で交換するリチウム電池を取り付け、組み立て直してください。

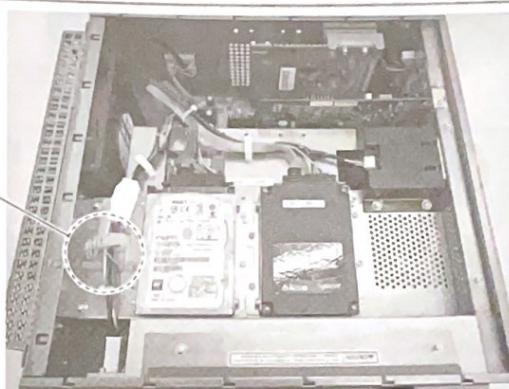
## 6-2 メインボードのリチウム電池交換

起動時に「Battery Low」と表示された場合は、メインボードのリチウム電池を交換してください。

1 「6-1」手順1から5を参照し、同様の手順で作業してください。

2 コードクランプ1個を解きます。

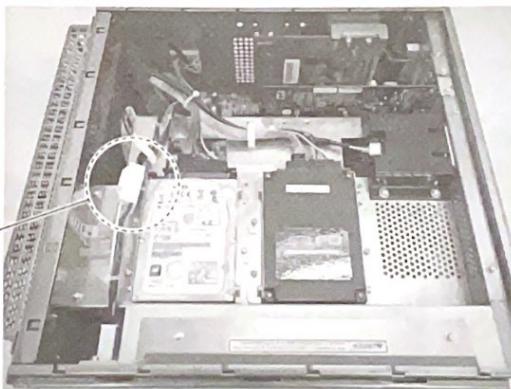
コードクランプ 1個



6

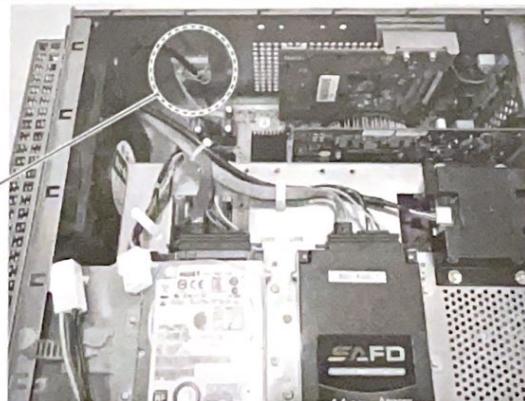
3 コネクター1個を抜きます。

コネクター 1個  
YL6P



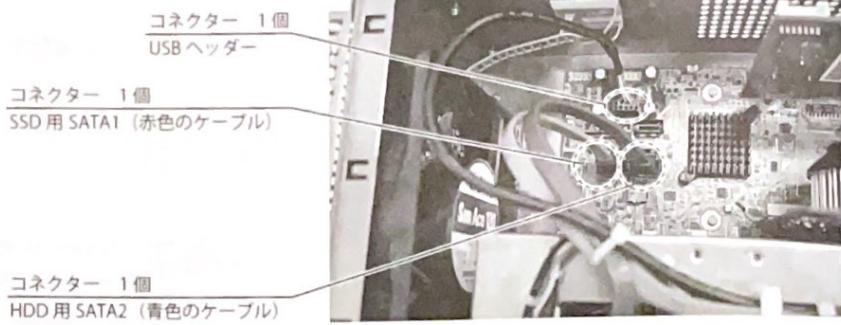
4 コードクランプ1個を解きます。

コードクランプ 1個



5

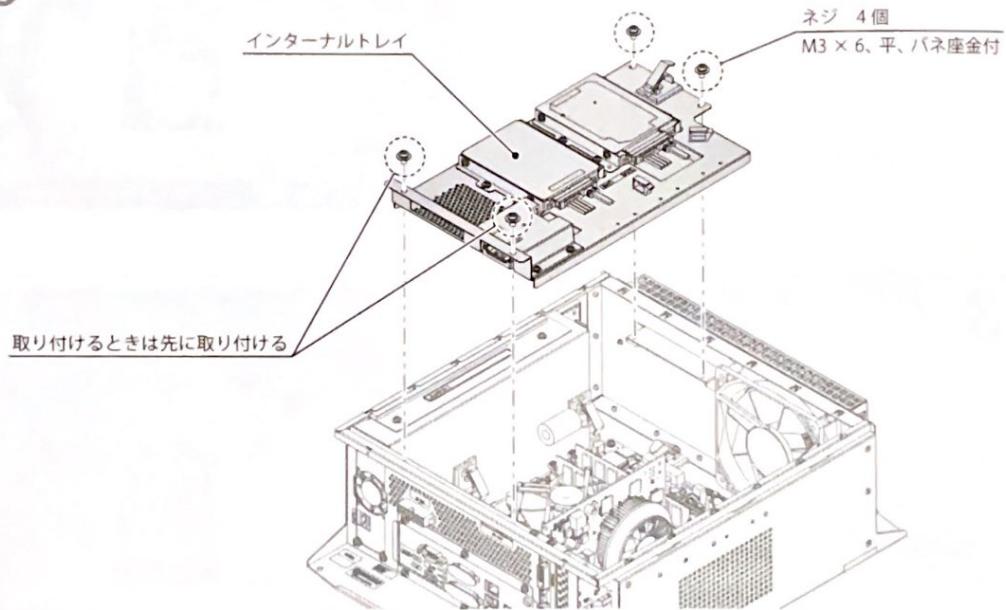
コネクター3個を抜きます。



6

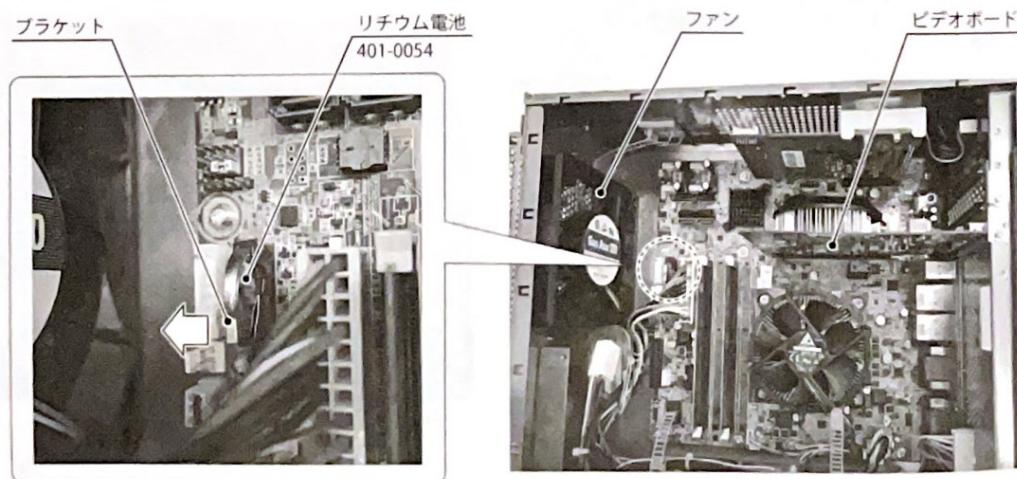
6

ネジ4個を外し、インターナルトレイを取り外します。



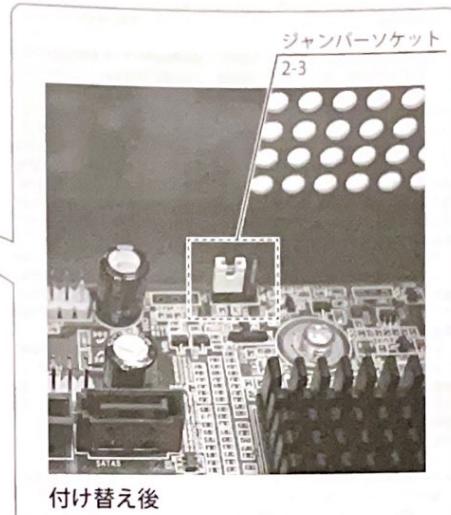
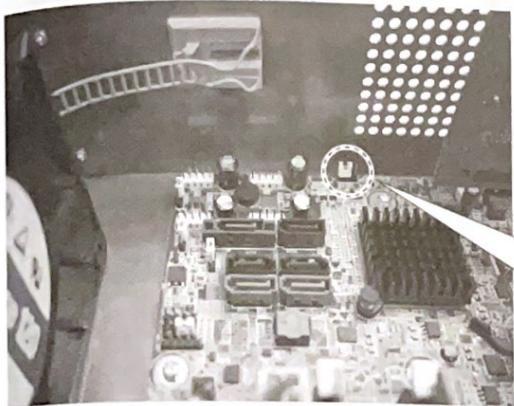
7

メインボード上のリチウム電池を取り外します。このとき、ブラケットを矢印方向にずらしながらリチウム電池を取り外してください。新しい電池の取り付けは手順10で行います。



8

メインボード上のジャンパーソケットを図の位置に付け替えます。

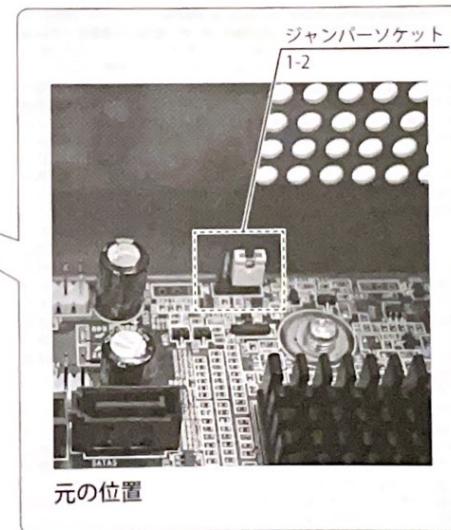
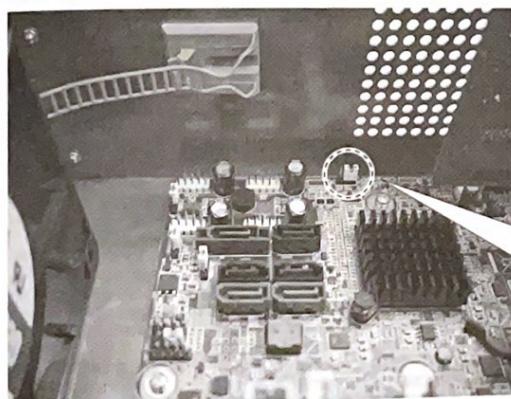


付け替え後

6

9

5秒程度待ってから、付け替えたジャンパーソケットを元の位置に戻します。



元の位置

10

手順1から7を参照し、逆の手順で交換するリチウム電池を取り付け、組み立て直してください。  
リチウム電池はファン側を「+」、ビデオボード側を「-」になるように取り付けてください。

11

キャビネットの電源が入らない場合は、手順1からやり直してください。  
※キャビネットの電源を入れると、画面に「Battery Low」と表示されます。表示された場合、  
キャビネットの電源を一度切り、再起動を行ってください。

# マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項

## WINDOWS EMBEDDED 8 STANDARD

Windows Embedded 8 Standard がブレインストールされたデバイスをお選びいただきありがとうございます。本ライセンス条項は、お客様と株式会社セガ・インタラクティブ（以下「セガ」といいます）とのライセンス契約を構成します。本ライセンス条項は、本デバイスに含まれる Windows Embedded 8 Standard ソフトウェア（以下「本ソフトウェア」といいます）を使用するお客様の権利を規定します。Windows Embedded 8 Standard ソフトウェアには、お客様が本ソフトウェアを受け取った別個のメティアも含まれます。便宜上、本ライセンス条項は 2 つの部分で構成されています。最初の部分には、導入的な条項が質問応答形式で記載されています。その後に続く追加条項には、内容がより詳細に記載されています。すべての条項が重要であり、一体となってお客様に適用される権利を形成するため、リンク先の条項を含む本ライセンス条項全文を確認してください。お客様は、本ソフトウェアを実行している場合、使用しているブラウザーウィンドウに転送リンクを貼り付けることで、リンク先の条項を確認できます。追加条項には、拘束力のある仲裁に関する条項および集団訴訟の権利放棄について記載されています。お客様が米国内に居住している場合、「追加条項」はセガまたはマイクロソフトとの訴訟解決の権利に影響を及ぼすため、内容を注意深くお読みください。

お客様は、本ライセンス条項に同意することにより、または本ソフトウェアを使用することにより、以下のすべての条項に同意し、本ソフトウェアのインターネットベースの機能において、特定の情報が送信されることに同意することとします。

お客様がこれらの条項に同意せず、またこれらの条項を遵守しない場合、本ソフトウェアまたはその機能を使用することはできません。この場合、セガに問い合わせて、お支払いいただいた金額の払い戻しに関する方針を確認してください。

**本ソフトウェアはどのように使用できますか。** はい、お客様は、バックアップ目的で本ソフトウェアの複製 1 部を作成し、以下の規定に従って、そのバックアップ用の複製を使用することができます。

**本ソフトウェアを別のユーザーに譲渡できますか。** お客様は、ライセンスを取得したデバイスと共に譲渡する場合にのみ、本ソフトウェアを別のユーザーに直接譲渡することができます。お客様は、本ソフトウェア、購入証明書、およびデバイスと共に提供された場合は、プロダクトキーを含む Certificate of Authenticity ラベルなどの正規の Windows ラベルを含めて譲渡しなければなりません。お客様は、本ソフトウェアまたは旧バージョンの複製を一切保持することできません。許諾された譲渡を行う前に、本ソフトウェアの譲受者は本ライセンス条項が譲渡および本ソフトウェアの使用に適用されることに同意しなければなりません。

**本ソフトウェアによって個人情報を収集されますか。** お客様のライセンスを取得したデバイスをインターネットに接続すると、本ソフトウェアの一部の機能が、マイクロソフトまたはサービスプロバイダーのコンピューターシステムに接続して、個人情報などの情報を送受信する場合があります。接続が行われる際、お客様に対する個別の通知は行われない場合があります。お客様は、このような機能を使用することを選択した場合、その機能の使用時にこの情報を送受信されることに同意するものとします。これらの機能の多くは、無効にするが、使用しないように選択することができます。

**マイクロソフトはお客様の情報をどのように使用しますか。** マイクロソフトは、ソフトウェア機能を介して収集した情報を、本ソフトウェアのアップグレードまたは修正、ならびにマイクロソフトの製品およびサービスの向上を目的に使用します。場合によっては、マイクロソフトは第三者とも情報を共有します。たとえば、マイクロソフトはエラー報告を関連するハードウェアベンダーおよびソフトウェアベンダーと共にし、これらのベンダーは、マイクロソフト製品と連携して動作する自社製品の改良のために、その情報を使用することがあります。お客様は、マイクロソフトが [go.microsoft.com/fwlink/?linkid=190175](http://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=190175) で確認できる、マイクロソフトの「プライバシーに関する声明」の規定に従い、情報を使用および公開することができます。

**本ライセンス条項の適用対象は何ですか。** ライセンスを取得した本デバイス上の Windows Embedded 8 Standard ソフトウェアには、Microsoft Corporation またはその関連会社からライセンスされているソフトウェアが含まれます。本ライセンス条項（本ソフトウェアに付属する、印刷されたライセンス条項を含みます）は、本ソフトウェア、お客様が本ソフトウェアを受領したときの別個のメティア、ならびに本ソフトウェアのマイクロソフトの更新プログラム、追加ソフトウェア、およびサービスに適用されます。ただし、これらにその他の条項が付属している場合は、その限りではありません。

**本ソフトウェアで許可されない行為などはありますか。** はい。本ソフトウェアはライセンス許認されるものであり、販売されるものではないため、本ライセンス条項に明示的に許認されていない権利（知的財産に関する法律に基づく権利など）はすべてセガまたはマイクロソフトが保有します。特にこのライセンスは、次の行為に関するお客様にいかなる権利も与えるものではなく、お客様は次の行為を行うことはできません。本ソフトウェアの機能を別々に使用したり、本ソフトウェアの公開、許諾されたバックアップ用の複製以外の複製の作成、レンタル、リース、貸与、本ライセンス条項で許認されている以外に本ソフトウェアを移動し、本ソフトウェアの技術上の制限の回避を試み、または本ソフトウェアに対してリバースエンジニアリング、逆コンパイル、もしくは逆アセンブルを実行したりすることはできません。

ただし、関連する法令において、禁止の合意にもかかわらずこれらの行為が許可されている場合のみ、この制限に関係なく、このような行為も法の範囲で許可されます。お客様は、インターネットベースの機能を使用している場合、第三者によるそれらの機能の使用を妨げる可能性のある方法で、またはサービス、データ、アカウント、もしくはネットワークに不正な方法でアクセスを試みるために、これらの機能を使用することはできません。

## 追加条項

### 1. ライセンスに関する権利と使用シナリオ。

a. デバイス。本ライセンス条項では、「デバイス」とは、本ソフトウェアを実行することのできる内部記憶装置を搭載したハードウェアシステムを意味します。本ソフトウェアは、ライセンスを取得したデバイス上の一層に最大 2 個のプロセッサーで実行するためライセンスされます。

b. 特定用途。セガは、ライセンスを取得したデバイスを特定用途向けに設計しました。お客様は、当該用途に限り本ソフトウェアを使用することができます。

c. その他のソフトウェア。お客様は、その他のプログラムが以下の条件を満たす場合に限り、本ソフトウェアと共にその他のプログラムを使用することができます。

・ライセンスを取得したデバイスに関する特定用途を直接サポートしている。または

・システムユーティリティ、リソース管理、あるいはウイルス対策または同様の保護を提供している。

コンシューマースタックまたはプロセッサー、ビジネススタックまたはプロセッサーで実行することはできません。これには、ワードローリング、表計算、データベース、スケジュール作成、家計簿ソフトウェアが含まれます。ライセンスを取得したデバイスは、ターミナルサービスプロトコルを使用して、サーバー上で実行されているかかるソフトウェアにアクセスすることができます。

d. デバイスの接続。お客様は、本ソフトウェアをサーバー・ソフトウェアとして使用することはできません。つまり、複数のデバイスから同時に、本ソフトウェアにアクセスしたり、本ソフトウェアを表示、実行、共有、または使用したりすることはできません。お客様は、ライセンスを取得したデバイスでファイルサービス、印刷サービス、インターネット・インフォメーション・サービス、インターネット接続の所有およびテレフォニー・サービスを利用することを目的として、ライセンスを取得したデバイスにインストールされた本ソフトウェアに対し、最大 20 台の他のデバイスからの接続を許することができます。上記の 20 台という接続数制限は、「マルチブレキング」または接続数をブールするその他のソフトウェアもしくはハードウェアを介して本ソフトウェアに間接的にアクセスするデバイスにも適用されます。お客様は、TCP/IP を介して無制限の受信接続を随時使用することができます。

e. リモートアクセス テクノロジ。本ソフトウェアには、ライセンスを取得したデバイスにインストールされた本ソフトウェアまたはアプリケーションを他のデバイスからリモートアクセスできるようにするテクノロジとして、リモートデスクトップおよびリモート アクションが含まれています。

・リモートデスクトップ。ライセンスを取得したデバイスの特定の 1 名の主要ユーザーは、リモートデスクトップ機能またはこれに類似するテクノロジを使用して、他のデバイスからセッションにアクセスすることができます。「セッション」とは、入力、出力、および表示用の周辺機器を利用して直接または間接に本ソフトウェアを双方向で使用できる状態を意味します。他のユーザーは、リモートデスクトップを使用することで、一度に 1 人ずつ、このホストデバイス上で実行されている、ライセンスを取得したソフトウェアに、任意のデバイスからアクセスできます。ただし、そのリモートデバイスについて、Windows Embedded 8 Standard を実行するためのライセンスを別途取得している場合に限りです。

・リモートアシスタンス。お客様は、リモートアシスタンスまたはこれに類似するテクノロジを使用して、本ソフトウェアの追加ライセンスを取得せずに、セッションを共有することができます。リモートアシスタンスを使用すると、通常は問題を修正するために、あるユーザーが別のユーザーのデバイスに直接接続することができます。

## 2. 拘束力のある仲裁と集団訴訟の権利放棄。

a. 適用。本第 2 条は、任意の紛争に適用されます。ただし、お客様、セガ、またはマイクロソフトのいずれかのライセンサーの知的財産権の執行または有効性に関する紛争は含まれません。紛争とは、契約、保証、不法行為、制定法、法令、条例、その他法律または衡平法のいずれを根拠とするかにかかわらず、本ソフトウェア（その価値を含む）または本ライセンス条項に関してお客様とセガの間、またはお客様とマイクロソフトの間で発生した任意の紛争、訴訟、または争議を意味します。「紛争」という語は、法律の下で許容される最大限広範な意味で使用するものとします。

b. 紛争の通知。紛争の発生の際、お客様またはセガは、他方当事者に対し、いずれかの当事者が指定した名前、住所、連絡先情報と紛争の原因となった事実、および請求された教説賠償額を画面に記載した紛争通知を送付するものとします。紛争の通知は、米国郵便でセガの法務部門宛てに送付します。セガは、お客様の住所を知り得なければその住所宛てに米国郵便で、またはお客様の電子メールアドレス宛てに、紛争の通知を送付します。お客様とセガは、紛争通知が送付された日から 60 日以内に非公式の交渉を通じてすべての紛争の解決に努力するものとします。60 日以降、お客様またはセガは仲裁手続きを開始することができます。

c. 少額裁判所。お客様は、紛争が少額裁判所での裁量対象となるすべての要件を満たしている場合、お客様の所在地、またはセガの主たる業務地の少額裁判所でも、かかる紛争を提訴することができます。お客様は、最初に非公式に交渉を行つたかどうかにかかわらず、少額裁判所に提訴することができます。

d. 勘定力のある仲裁。お客様とセガまたはマイクロソフトは非公式の交渉または小額訴訟の紛争を解決できない場合、それ以外の紛争解決手段は専門力のある仲裁のみによるものとします。お客様は、すべての紛争について、判事または陪審員による裁判所に起訴する（または集団訴訟の原告の一員として参加する）権利を放棄することになります。この場合、すべての紛争は中立的な仲裁人に委ねて解決するものとします。仲裁人の決定は、連邦仲裁法に基づく規定された上訴権を除き、最終的なものとなります。両当事者のいかなる管轄裁判所も、仲裁人の裁定を執行することができます。

e. 集団訴訟の権利放棄。いかなる紛争についても、法廷地で解決したり起訴したりするあらゆる訴訟は、個別にのみ実施するものとします。お客様、セガ、またはマイクロソフトのいずれも、いかなる紛争についても、集団訴訟、司法長官による民事訴訟、またはいずれかの当事者が代表者として訴訟を提起または提訴するその他の手続きを通じて解決を求めるることはできないものとします。いかなる仲裁または訴訟も、影響を受けるすべての仲裁または訴訟に対するすべての当事者の事前の書面による同意なしに、別の仲裁または訴訟と併合されないものとします。

f. 仲裁手続き。すべての仲裁は、米国仲裁協会（以下「AAA」といいます）が、その商事仲裁規則に基づいて実施します。お客様が個人であり、本ソフトウェアを個人的にもしくは家庭で使用する場合、またはお客様が個人であるか、本ソフトウェアをどのように使用するかにかかわらず 75,000 米ドル以下の紛争の場合は、AAA の消費者関連紛争の補完手続きも適用されます。仲裁を開始するには、商業仲裁規則の仲裁請求フォームを AAA に提出します。お客様は、AAA 規則に従って電話または対面による聴聞を要請することができます。10,000 米ドル以下の訴訟では、仲裁人が対面による聴聞会を開く正当な理由があると判断した場合を除き、すべての聴聞は電話で行われます。詳細については、adr.org を参照するか、1-800-778-7879 まで電話でお問い合わせください。お客様は、お客様の所在地、またはセガの主たる業務地で仲裁を開始することに同意するものとします。セガは、お客様の所在地で仲裁の開始手続きを行うことに同意します。仲裁人は、裁判所と同じ損害賠償請求をお客様個人に認めるることができます。仲裁人は、差し止め命令による救済または宣言的救済をお客様個人にのみ、お客様個人の船舶請求に応じるために必要な範囲においてのみ、認めることができます。

#### g. 仲裁手数料およびインセンティブ。

I. 75,000 米ドル以下の紛争。セガは、お客様による申し立て手数料を速やかに弁済し、AAA および仲裁人の手数料および費用を支払います。お客様が、仲裁人が指名される前にセガから提示された書面による最終和解案（以下「書面による最終案」といいます）を拒否し、お客様による紛争に対して仲裁人の決定（以下「裁定」といいます）までに行われ、仲裁人が書面による最終案を超える賠償請求をお客様に認めた場合、セガは、お客様に次の 3つのインセンティブを与えるものとします。(1) 裁定と 1,000 米ドルのいずれか高いほうの金額を支払う、(2) お客様が負担する合理的な弁護士手数料がある場合は、その 2 倍の金額を支払う、および(3) お客様の弁護士が仲裁においてお客様の賠償請求について調査、準備、および追求するために発生した合理的な費用（裁定の手数料および費用を含む）を弁済する。仲裁人がこれらの金額を決定するものとします。

J. 75,000 米ドルを超える紛争。申し立て手数料、ならびに AAA および仲裁人の手数料および費用の支払いには、AAA 規則が適用されます。

III. 任意の金額の紛争。お客様が開始した任意の仲裁において、セガは、かかる仲裁に根拠がない、またはかかる仲裁が不適切な目的で申し立てられたと仲裁人が判断した場合に限り、セガが負担する AAA もしくは仲裁人の手数料および費用、または弁済したお客様の申し立て手数料を要求します。セガが開始した任意の仲裁において、セガは、申し立て、AAA、および仲裁人の手数料および費用を支払います。セガは、任意の仲裁において、セガが負担する弁裁の手数料または費用をお客様に要しないものとします。手数料および費用は、紛争に関する金額を決定する際に、考慮に入れないものとします。

K. 請求または紛争は 1 年以内に申し立てるものとする。制定法上許容される最大限において、本ライセンス条項に基づいて第 2 条が適用されるいかなる請求または紛争も、1 年以内に少額裁判所（第 2 条 c 項）に申し立てるか、または仲裁（第 2 条 d 項）を申し立てるものとします。この場合の 1 年は、賠償請求または紛争を申し立てることが可能になった最初の日から起算されます。1 年以内に申し立てなかった場合、かかる賠償請求または紛争は永久に排除されます。

L. 可分性。第 2 条 e 項の集団訴訟の権利放棄が紛争全体または紛争の一部に対して適用または執行不能と判断された場合、その部分に第 2 条は適用されません。その場合、その部分は切り離されて裁判所で手続きが進められ、残りの部分は仲裁で手続きが進められるものとします。第 2 条に規定するその他の条項で、連法または執行不能と判断されたものがある場合、その条項は第 2 条の残りの条項とは切り離されますが、残りの条項は引き続き完全に有効かつ強制可能であるものとします。

M. 第三者受益者。Microsoft Corporation は、本ライセンス条項の当事者ではありませんが、お客様とセガとの間の契約における第三者受益者であり、非公式の交渉および仲裁を通して紛争を解決します。お客様による紛争がマイクロソフトに対するものである場合、マイクロソフトは、第 2 条においてセガが行うことによると同意しているすべてを行ふことに同意するものとし、お客様は、第 2 条においてセガについて行うように要求されているすべてをマイクロソフトについて行うことに同意するものとします。マイクロソフトに対する紛争の通知を、郵便にて Microsoft Corporation (ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399) まで送付してください。お客様は、お客様の所在地またはワシントン州キング郡で、マイクロソフトに対して仲裁または少額裁判所での訴訟を開始することができます。

#### 3. 法の選択。

契約違反に対する請求、消費者保護法、不正競争防止法および暗示の保証に関する法律に基づく請求、不当得利返還請求、ならびに不法行為に基づく請求を含む、本ライセンス条項に基づくすべての請求および紛争には、お客様の住所の地域または他の法律が適用されます。お客様が本ソフトウェアを住所地国以外の国で入手された場合、本ライセンス条項は当該国の法に準拠するものとします。本ライ

センス条項は、特定の法的な権利を規定します。お客様は、地域や国によっては、本ライセンス条項の定めにかかるべき権利など、本ライセンス条項と異なる権利を有する場合があります。また、お客様は本ソフトウェアの取得取引の相手方に対して権利を取得できる場合もあります。本ライセンス条項は、お客様の地域または他の法律に基づく権利の変更を許容しない場合、それらの権利を変更しないものとします。

#### 4. インターネットベースの機能、プライバシー。

以下のソフトウェア機能はインターネットプロトコル(IP)アドレス、オペレーティングシステムの種類、プラウザの種類、使用している本ソフトウェアの名称およびバージョン、ならびに本ソフトウェアをインストールしたデバイスの意識コードなどのデバイス情報をマイクロソフト（またはそのサブライヤーもしくはサービスプロバイダー）に送信します。マイクロソフトは、Windows 8 のプライバシーに関する声明 ([go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=190175](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=190175)) に従ってこの情報を使用して、お客様がインターネットベースの機能を使用できるようにします。たとえば、これらのサービスのいずれかに依存しているアプリケーションをお客様が取得した場合、インターネットベースの機能の一部が、後日、マイクロソフトの Windows Update サービスを介して提供されることがあります。セガは、ライセンスを取得したデバイスで以下の 1 つ以上の機能を有効にすることを選択している場合があります。

a. Windows Update。お客様が本ソフトウェアの Windows Update サービスを使用している場合、このサービスを適切に機能させるために Windows Update サービスの更新またはダウンロードが適切必要になり、お客様に通知することなくダウンロードとインストールが行われます。

b. Windows デジタル著作権管理技術。一部のコンテンツ所有者は、著作権およびその他の知的財産を保護する目的で、Windows デジタル著作権管理技術 (WDRM) を使用しています。これには、WDRM がコンテンツを保護できない場合、保護されたコンテンツを再生する本ソフトウェアの機能を無効にすることも含まれます。お客様は、マイクロソフトがライセンスに失効リストを含めることに同意するものとします。

c. Windows Media Player。お客様が Windows Media Player を使用すると、お客様の地域において利用可能なオンライン音楽サービスおよび Windows Media Player の新しいバージョンが、マイクロソフトに対して確認されます。お客様は、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=104605](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=104605) の規定に従う場合に限り、Windows Media Player を使用することができます。

d. Windows Defender。Windows Defender を有効にすると、ウイルス、ワーム、ボット、ルートキット、「スパイウェア」、「アドウェア」など、望ましくない可能性のあるソフトウェアを含む、多くの種類の悪意のあるソフトウェアがお客様のライセンスを取得したデバイスに存在しないかが検査されます。望ましくない可能性のあるソフトウェアが見つかった場合、そのソフトウェアを無視するか、無効にする（隠蔽）、または削除するかを確認するメッセージが表示されます。お客様が本ソフトウェアを初めて使用し始める際に「推奨」セキュリティ設定を選択した場合、「高」または「重大」と評価されたマルウェアおよびその他の望ましくない可能性のあるソフトウェアが自動的に削除されます。この削除によって、お客様のライセンスを取得したデバイスに含む他のソフトウェアが動作しなくなる場合や、またはお客様がそのソフトウェアを使用するためのライセンスに抵触することになる場合があります。望ましくないソフトウェアではないソフトウェアも削除されたり、無効化されたりする可能性があります。お客様が Windows Defender および Windows Update を使用している場合、Windows Defender は Windows Update を介して定期的に更新されます。

e. 惡意のあるソフトウェアの削除。Windows Update を使用する場合、少なくとも月に一度、本ソフトウェアはお客様のライセンスを取得したデバイスをスキャンし、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=241725](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=241725) に記載されているマルウェアを削除します。スキャン完了後、検出されたマルウェア、エラーに関する特定の情報、およびお客様のデバイスに関するその他の情報についての報告がマイクロソフトに送信されます。この情報は、本ソフトウェアや、その他のマイクロソフト製品の改善のために使用されます。お客様は、本ソフトウェアの報告機能を [go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=241725](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=241725) に記載されている手順に従って無効にすることができます。

f. SmartScreen フィルター。SmartScreen フィルターを有効にすると、お客様が表示しようとする Web ページおよびダウンロードのアドレスが、安全でないまたは疑わしいとマイクロソフトに報告された Web ページおよびダウンロードの一覧（頻繁に更新されます）に対して確認されます。また、SmartScreen では、お客様が実行しようとするダウンロードされたプログラムも、一般的にダウンロードまたは実行されるプログラムの一覧に対して確認されるため、お客様が十分な情報に基づいた信頼できる判断を下すのに役立ちます。詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=239590](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=239590) の「Internet Explorer のプライバシーに関する声明」をご参照ください。お客様は、Windows または Internet Explorer で SmartScreen を有効にすることによって、この機能に同意し、Windows または Internet Explorer と共に SmartScreen フィルターを使用することに同意するものとします。お客様は、手動によっても、ソフトウェアまたはサービスを有効にしたり許可したりすることによっても、SmartScreen フィルターによって提供されたデータを複製、表示、領布、収集、または保存することはできません。

g. IPv6 ネットワークアドレス変換 (NAT) Traversal サービス (Teredo)。お客様がライセンスを取得したデバイスを起動するたびに、Teredo によってインターネット上に公開されているインターネットプロトコルバージョン 6 (IPv6) サービスの検索が実行されます。この操作は、お客様のライセンスを取得したデバイスがハブリックまたはプライベートネットワークに接続されると、自動的に実行されます。ただし、インターネットメイティメントなどの管理されたネットワーク上では実行されません。お客様が使用しているプログラムで Teredo が IPv6 接続を使用するよう必要とされる場合、またはお客様が常に IPv6 接続を有効にしているようにファイアウォールを構成している場合、Teredo はインターネットを介して Microsoft Teredo サービスと定期的に連絡を取り合います。このとき、マイクロソフトに送信される情報は、標準的なコンピューター情報と要求されたサービス名 ([teredo.ipv6.microsoft.com](http://teredo.ipv6.microsoft.com) など) のみです。Teredo によってお客様のライセンスを取得したデバイスから送信された情報は、お客様のライセンスを取得

したデバイスがインターネットに接続されているかどうか、また公開されているIPv6サービスを検索できるかどうかを判断する目的で使用されます。IPv6サービスが見つかると、IPv6サービスとの接続を維持するために情報が送信されま

す。

**h. ブラグ アンド プレイおよびブラグ アンド プレイの拡張。**お客様のライセンスを取得したデバイスには、お客様のライセンスを取得したデバイスに接続したハードウェアとの通信に必要なドライバーが含まれていない場合があります。その場合は、本ソフトウェアの更新機能を使用して正しいドライバーを取得し、お客様のライセンスを取得したデバイスにインストールできます。管理者は、この更新機能を解除することができます。

**i. デジタル証明書。**本ソフトウェアはデジタル証明書を使用して、X.509標準暗号化情報を送信するインターネットユーザーの身元を特定したり、ファイルやマクロの電子署名に使用したり、ファイルの内容が損なわれないことおよび作成元を証明したりできます。本ソフトウェアは、インターネットを介して証明書、証明書失効リスト、および信頼できる認証機関のリストを取得し、更新する場合があります。

**j. ネットワーク認証。**ネットワークトラフィックのパッシブモニタリングまたはアクティブDNS（またはHTTP）エクスリにより、システムがネットワークに接続されているかどうかが判別されます。このエクスリでは、ルーティングのための標準的なTCP/IP情報またはDNS情報の送信のみを行います。お客様は、レジストリ設定により、このアクティブエクスリ機能を解除することができます。

**k. アクセラレータ。**お客様がInternet Explorerでアクセラレータをクリックするかマウスでポイントすると、次のいずれかが該当するサービスプロバイダー（マイクロソフトではない場合があります）に送信されることがあります。現在のWebページのタイトルおよび完全なWebアドレス（URL）、標準コンピューター情報、ならびにお客様が選択したコンテンツ。詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=239590](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=239590)をご参照ください。

**l. 検索プロバイダーの更新。**本ソフトウェアは、検索プロバイダーに関するデータの更新をお客様のデバイスにダウンロードします。この更新は、お客様のプロバイダーを新しいアイコンや検索候補といった最新の機能でアップグレードします。これは、1回のみ行われる更新ですが、本ソフトウェアは本更新のダウンロードが正常に完了しない場合、更新を数回試みます。詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=239590](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=239590)をご参照ください。

**m. Cookie。**お客様が、本ソフトウェアをオンラインヘルプ、オンラインサポートなどのオンライン機能を使用するを選択した場合、Cookieが設定される場合があります。Cookieをブロック、削除、および削除する方法については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=41710](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=41710)のプライバシーに関する声明に記載されているCookieに関する項をご参照ください。

**n. カスタマー エクスペリエンス向上プログラム (CEIP)。**本ソフトウェアは、CEIPを使用します。CEIPは、お客様のハードウェアおよび本ソフトウェアの使用方法に関する情報をマイクロソフトに送信します。マイクロソフトが、この情報を使用してお客様を特定したり、お客様に連絡したりすることはできません。CEIPは、お客様のコンピューターに小さなファイルを定期的にダウンロードします。このファイルは、お客様が本ソフトウェアを使用している間に発生した問題に関する情報をマイクロソフトが収集するため役立ちます。エラーに関する新しいヘルプ情報が利用可能な場合は、その情報も自動的にダウンロードされます。CEIPの詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=52097](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=52097)をご参照ください。

**o. 自動更新。**Click-to-Runテクノロジ搭載のソフトウェアでは、更新プログラムおよび追加ソフトウェアの有無についての確認がマイクロソフトに対して随時行われます。本ソフトウェアで更新プログラムおよび追加ソフトウェアが確認された場合、お客様のライセンスを取得したデバイスにダウンロードされ、インストールされます。

**p. Auto Root 更新。**Auto Root更新機能は、信頼できる認証機関のリストを更新するものです。お客様はAuto Root更新機能を解除することができます。

**q. Microsoft エラー報告サービス。**この機能は、マイクロソフトおよびWindowsのパートナーが本ソフトウェアの問題を診断し、解決策を提供するために役立ちます。すべての問題に解決策を用意できるとは限りませんが、解決策が利用可能になった場合は、報告された問題の解決手順として、またはインストールすべき更新プログラムとして提供されます。Microsoft エラー報告サービスは、セットアップおよびインストールの一歩として、セットアップまたはインストールが失敗した場合に問題の診断を試みる目的でマイクロソフトにエラー情報を送信します。問題を回避し、本ソフトウェアの信頼性を高める目的で、Service Packや本ソフトウェアの最新バージョンに解決策が組み込まれる場合もあります。

**r. Silverlight および Silverlight ソフトウェア開発キット。**Silverlightには自動更新機能が含まれ、既定で有効になっています。Silverlightの実行中はこの自動更新機能をオフにする（「停止する」）ことができます。この自動更新機能は、停止するよう明示的に選択しない限り、以下の操作を行います。

- インターネットを経由してマイクロソフトまたはサービスプロバイダーのコンピューター システムに接続する
- インターネット プロトコルを使用して、以下のような標準コンピューター情報を通じてシステムに送信する
  - コンピューターのインターネット プロトコルアドレス
  - オペレーティング システムの種類、ブラウザー、ご使用のSilverlightの名称およびバージョン
  - Silverlightがインストールされているデバイスの言語コード

• Silverlight の最新の更新プログラムを自動的にダウンロードしてインストールするか、またはダウンロードしてインストールするように要求するメッセージを表示する  
この機能が有効になる前に、お客様に對して通知が行われない場合があります。  
この機能を有効にする前に、お客様に對して通知が行われない場合があります。  
この機能が有効になる前に、お客様に對して通知が行われない場合があります。  
この機能が有効になる前に、お客様に對して通知が行われない場合があります。

• マイクロソフトのデジタル著作権管理。お客様がSilverlightを使用して、マイクロソフトのDRM（デジタル著作権管理）で保護されているコンテンツにアクセスする場合、お客様がかかるコンテンツを再生できるようにするために、本ソフトウェアは自動的に以下の操作を行います。

• メディア使用権をインターネット上の権利サーバーに要求する

• 利用可能な DRM 更新プログラムをダウンロードおよびインストールする

自動更新をオフにする手順を含む、この機能の詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=147032](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=147032) をご参照ください。

t. Windows Rights Management サービス。本ソフトウェアには、お客様の許可なく印刷、複製、第三者への送信ができないコンテンツを作成する機能が含まれています。お客様は、この機能を最初に使用する際に、マイクロソフトに接続する必要があります。また、年1回、この機能を更新するためマイクロソフトに再接続する必要があります。この機能を使用しないように選択することもできます。

u. Windows タイム サービス。このサービスは、time.windows.com と遙に1回同期することで、お客様のライセンスを取得したデバイスの時刻を正確に設定するものです。お客様は、この機能をオフにすることもできます。また、優先するタイムソースを[日付と時刻]コントロールパネルアプレットから選ぶこともできます。接続には標準のNTPプロトコルを使用します。

v. Windows (またはMicrosoft) Update 機能。お客様は、ライセンスを取得したデバイスに新しいドライバを接続することができます。お客様のライセンスを取得したデバイスには、かかるハードウェアと通信するために必要なドライバーがインストールされていない場合があります。この場合、本ソフトウェアの更新がインストールされていない場合があります。この場合、本ソフトウェアの更新機能によって正しいドライバをマイクロソフトから取得し、お客様のライセンスを取得したデバイスにインストールすることができます。お客様は、この更新機能を解除することができます。

#### 5. ライセンス証明書（「PROOF OF LICENSE」または「POL」）。

有効なライセンスの要素には、正規のプロダクトキー、本ソフトウェアの正常なアクティベーション、Certificate of Authenticity (COA)などの正規のWindowsラベル、および正規のマイクロソフトソフトウェアのサプライヤによる購入証明書が含まれます。また、有効なライセンスには、セガによってライセンスを取得したデバイスにインストールされたWindowsライセンス認証ファイルも含まれる場合があります。COAまたはその他のWindowsラベルがある場合、ライセンスを取得したデバイスに貼付されているか、購入時のセガのソフトウェアの箱または周辺機器に表示されなければなりません。お客様が、お客様のライセンスを取得したデバイスとは別にAuthenticityラベルを受け取った場合、そのラベルはライセンス証明書を形成しません。

正規のマイクロソフトソフトウェアの詳細については、[howtotell.com](http://howtotell.com)をご参照ください。

#### 6. 更新プログラムおよびアップグレード。

お客様は、マイクロソフトまたは正規マイクロソフト販売代理店からの、本ソフトウェアの更新プログラムまたはアップグレード入手することができます。本ソフトウェアのお客様の複数のライセンスが正式に取得されていない場合、お客様は、セガまたはマイクロソフトから更新プログラムまたはアップグレード入手できなくなる場合があります。特定のアップグレード、サポート、およびその他のサービスは、正規のマイクロソフトソフトウェアのユーザーにのみ提供される場合があります。正規のWindowsの詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=104612](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=104612) をご参照ください。

お客様は、アップグレードソフトウェアを使用する場合、アップグレード対象ソフトウェアのライセンスを取得済みである必要があります。アップグレード前のソフトウェアのライセンス条項は、アップグレードした時点で、本ライセンス条項によって置き換えるものとします。アップグレード後は、アップグレード前のソフトウェアは使用できません。

#### 7. フォント、アイコン、画像、および音声。

a. フォントコンポーネント。本ソフトウェアの実行中、お客様は本ソフトウェアに付属のフォントを使用してコンテンツを表示および印刷することができます。お客様は、コンテンツを印刷するためにフォントをプリンターまたは他の出力デバイスに一時的にダウンロードしたり、フォントの埋め込みに関する制限の下で許容される範囲でコンテンツにフォントを埋め込んだりすることができます。

b. アイコン、画像、および音声。本ソフトウェアの実行中、お客様は、ライセンスを取得したデバイスからの、本ソフトウェアに付属のアイコン、画像、音声、およびメディアにアクセスして、これらを使用することができます。本ソフトウェアと共に提供されるサンプルの画像、音声、およびメディアを共有したり、その他の目的にこれらを使用したりすることはできません。

#### 8. .NET FRAMEWORK。

本ソフトウェアには、.NET Frameworkのコンポーネントが1つ以上含まれています。お客様が.NET Frameworkコンポーネントを使用して内部ベンチマークテストを実施する場合は、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=66406](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=66406)の規定に従う場合に限り当該コンポーネントを使用できます。

**9. VHD ブート。** 本ソフトウェアの仮想ハードディスク機能を使用して作成された本ソフトウェアの追加の複製(以下「VHD イメージ」といいます)が、ライセンスを取得したデバイスの物理ハードディスクにブレインストールされていることがあります。これらの VHD イメージは、物理ハードディスクまたは物理ハードドライブにインストールされている本ソフトウェアを保守または更新するためにのみ使用することができます。VHD イメージがお客様のデバイス上の唯一のソフトウェアである場合、プライマリのオペレーティングシステムとして使用することができますが、VHD イメージの他のすべての複製は保守および更新以外を目的として使用することはできません。

**10. 非フォールトトレラント。** 本ソフトウェアは、フォールトトレラントではありません。セガは、本ソフトウェアをライセンスを取得したデバイスにインストールしており、本ソフトウェアのデバイス上での動作に責任を負うものとします。

**11. 使用制限。** マイクロソフトソフトウェアは、フォールトトレラント性能が必要なシステム用に設計されたものではありません。お客様は、本ソフトウェアに不具合または何らかの障害があった場合に人の死亡もしくは傷害、または重大な物損もしくは環境破壊をもたらす可能性が合理的に考えられるデバイスまたはシステムで、マイクロソフトソフトウェアを使用することはできません。

**12. 輸出規制。** また、お客様は、本ソフトウェアに適用されるすべての国内法および国際法(輸出対象国、エンドユーザーおよびエンドユーザーによる使用に関する制限を含みます)を遵守しなければなりません。地理的制約および輸出規制の詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=141397](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=141397) および [www.microsoft.com/japan/exporting](http://www.microsoft.com/japan/exporting) をご参照ください。

**13. 本ソフトウェアの無保証。** 本ソフトウェアは、現状有姿のまま瑕疵を問わない条件で提供されます。本ソフトウェアの使用に伴うあらゆる危険は、お客様の負担とします。マイクロソフトは、明示的な瑕疵担保責任または保証責任を一切負いません。ライセンスを取得したデバイスまたは本ソフトウェアに関してお客様が受けている保証は、マイクロソフトまたはその関連会社から与えられるものではなく、マイクロソフトまたはその関連会社がその保証による拘束を受けることはありません。法律上許容される最大限において、商品性、特定目的に対する適合性、優等の不存在に関する默示の保証について、セガおよびマイクロソフトは一切責任を負いません。

**14. 責任の制限。** マイクロソフトおよびその関連会社の責任は、250 米ドル(U.S. \$250.00)またはその現地通貨相当額を上限とする直接損害に限定されます。その他の損害(派生的損害、逸失利益、特別損害、間接損害、および付随的損害を含みますがこれらに限定されません)に関しては、一切責任を負いません。この制限は、以下に適用されるものとします。

- ・本ソフトウェア、サービス、第三者のインターネットのサイト上のコンテンツ(コードを含みます)、または第三者のプログラムに関連した事項
- ・契約違反、保証違反、厳格責任、過失、または不法行為等の請求(適用される法令により認められている範囲において)
- この制限は、マイクロソフトが損害の可能性を認識し得た場合にも適用されます。また、一部の国では付随的損害および派生的損害の免責、または責任の制限が認められないため、上記の制限事項が適用されない場合があります。

**15. 払い戻し手続き。** お客様が払い戻しを要求する場合、セガに問い合わせて、お支払いいただいた金額の払い戻しに対する返品方針を確認してください。お客様は、この方針に従わなければなりません。この方針により、お客様は、払い戻しを受けるために本ソフトウェアと共に、本ソフトウェアがインストールされているライセンスを取得したデバイス全体を返品することが求められる場合があります。

**16. 完全合意。** 本ライセンス条項(ならびにセガまたはマイクロソフトが提供し、お客様が使用する、任意の追加ソフトウェア、更新プログラム、およびサービスに付属する、印刷されたライセンス条項またはその他の条項)ならびに本ライセンス条項に記載されている Web リンクに掲載されている条項は、本ソフトウェアならびに当該追加ソフトウェア、更新プログラム、およびサービスに関する完全なる合意です(ただし、セガまたはマイクロソフトが、当該追加ソフトウェア、更新プログラム、またはサービスについてその他の条項を提供している場合は、この限りではありません)。

**17. オーストラリア限定。** マイクロソフトの商品には、オーストラリア消費者法に基づき除外することのできない保証が付随するものとします。お客様は、重大な欠陥に対する交換または返金、およびその他の合理的に予測可能なあらゆる損失または損害に対する補償を受ける権利を有します。また、お客様は、かかる商品が合格品質に至っておらず当該欠陥が重大な欠陥とはみなされない場合に、かかる商品の修理または交換を受ける権利を有します。修理に提示された商品は、当該商品と交換されるのではなく、同じ種類の再生された商品と交換される場合があります。商品の修理には、再生された部品が使用されることがあります。本保証規定に関する詳細、および保証(該当する場合)に関する費用の請求について、製造業者またはインストール業者にお問い合わせください。システム梱包に記載されている連絡先情報をご参照ください。

## 第三者權利表記

### sha256\_software

Copyright (C) 2012 Maxim Integrated Products

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL MAXIM INTEGRATED PRODUCTS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Maxim Integrated Products shall not be used except as stated in the Maxim Integrated Products Branding Policy

### VC-1

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE VC-1 PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE VC-1 STANDARD ("VC-1 VIDEO") AND/OR (ii) DECODE VC-1 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE VC-1 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)

# お問い合わせ先

## 株式会社セガ・インターラクティブ

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（ゲーム機に関する総合窓口）



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1版

2015年3月

420-7537



株式会社セガ・インタラクティブ

〒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/>  
<http://sega-interactive.co.jp/>

© SEGA