

サービスマニュアル



頭文字D ARCADE STAGE Zero

サービスマニュアル

420-7589



株式会社セガ・インタラクティブ

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 羽田1号館

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

© SEGA

©しげの秀一/講談社・2014新劇場版「頭文字D」製作委員会

All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

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。

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

イニシャルディー アーケード ステージ ゼロ
頭文字 D ARCADE STAGE Zero

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ルーターキットの取扱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。

目次

1

マニュアルの紹介

i

2

警告表示についての説明 ii

3

店舗メンテナンスマン、技術者（サービスマン）の定義 iii

4

目次

iv

5

1 ゲーム内容

1

1-1	ゲームの概要.....	1
1-2	はじめに.....	1
1-3	操作方法.....	2
1-4	ゲームの流れ.....	3
1-5	アドバタイズ.....	4
1-6	エントリー.....	4
1-6-1	新規登録を行う場合	5
1-6-2	ゲストプレイを行う場合	8
1-6-3	登録済みの Aime 対応カードまたは携帯電話を使用する場合	8
1-7	スタートメニュー.....	9
1-8	モード選択.....	10
1-8-1	公道列伝.....	10
	1-8-1-A 序章	11
	1-8-1-B 遠征	11
1-8-2	タイムアタック	12
1-8-3	店内対戦.....	12
1-8-4	全国対戦.....	13
	1-8-4-A リベンジ	13
1-9	コンティニュー.....	14
1-10	プレイスタンプ	15
1-11	マイレージ	15
1-12	ゲームオーバー	16
1-13	ファクトリー	17
1-13-1	ガレージ&ショップ	18
1-13-2	チーム	19
1-13-3	プレイデータ	19
1-13-4	コンフィグ	20
1-13-5	マイスロット	21
1-14	通信状況について	22
1-14-1	シートナンバーアイコン	22
1-14-2	全国状態アイコン	22
1-14-3	全国通信アイコン	22
1-14-4	店内通信アイコン	22
1-15	サーバーメンテナンス時間	23
1-16	閉店処理	23
1-17	自動再起動処理	23

2	テストモードの操作方法	24
2-1	スイッチユニット.....	24
2-2	コントロールパネル R.....	26
3	ゲームテストモード	27
3-1	GAME TEST MODE.....	27
3-2	BOOKKEEPING	29
3-3	INPUT TEST	32
3-4	OUTPUT TEST	34
3-5	GAME ASSIGNMENTS	37
3-6	FORCE FEEDBACK TEST	40
3-7	STEERING ADJUSTMENTS.....	42
3-8	Aime CARD READER TEST.....	44
3-8-1	Aime READ CHCK	45
3-9	NETWORK TEST.....	46
3-10	ALL.Net ACCOUNTING STATUS	48
3-11	ALL.Net DOWNLOAD STATUS.....	49
3-12	CLOSE SETTING.....	51
3-12-1	一日単位の設定 (DAY)	51
3-12-2	週間単位の設定 (WEEK)	53
3-13	BACKUP DATA CLEAR.....	55
4	システムテストモード	56
4-1	スピーカーテスト.....	57
5	エラー表示	58
第三者権利表記		66
お問い合わせ先		

1 ゲーム内容

1-1 ゲームの概要

本製品は、ドライブゲームです。

ゲームは「公道列伝」「タイムアタック」「全国対戦」「店内対戦」の4種類があります。

ALL.Net に接続して Aime 対応カードまたは携帯電話にゲームデータを登録すると、複数の車や対戦戦績、自分の車のチューニングなどを記録することができます。

1-2 はじめに

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。

本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。

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 対応カードまたは 1台の携帯電話（※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エンターテインメントの商標です。

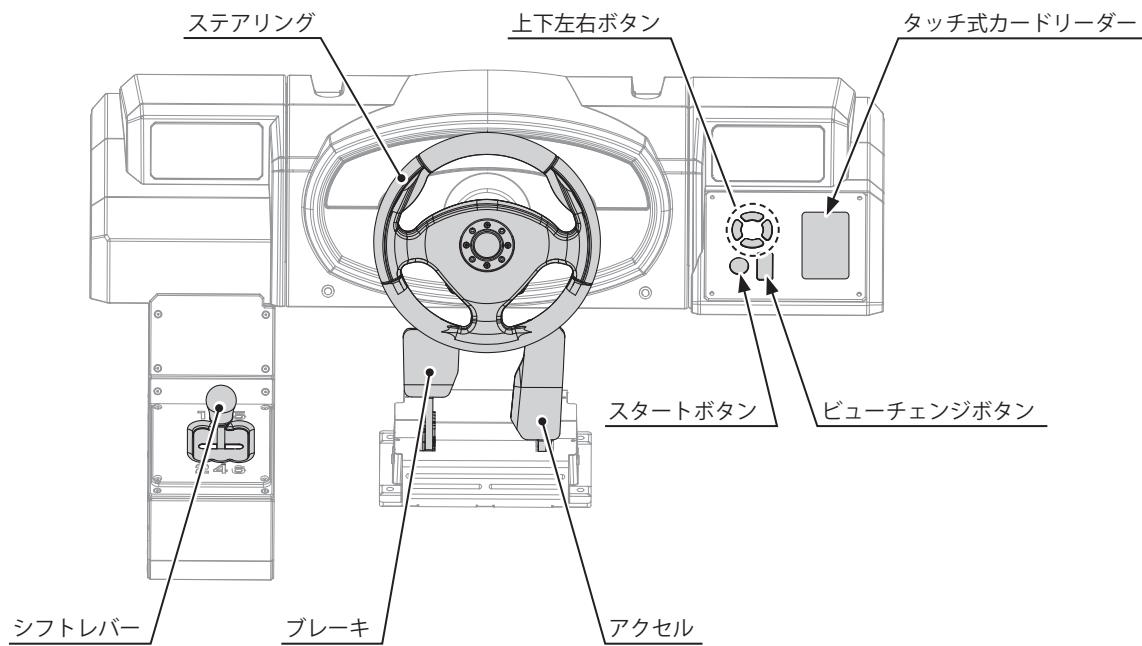
※2・使用できる携帯電話は「おサイフケータイ」対応機種となります。

・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。

1-3 操作方法

1

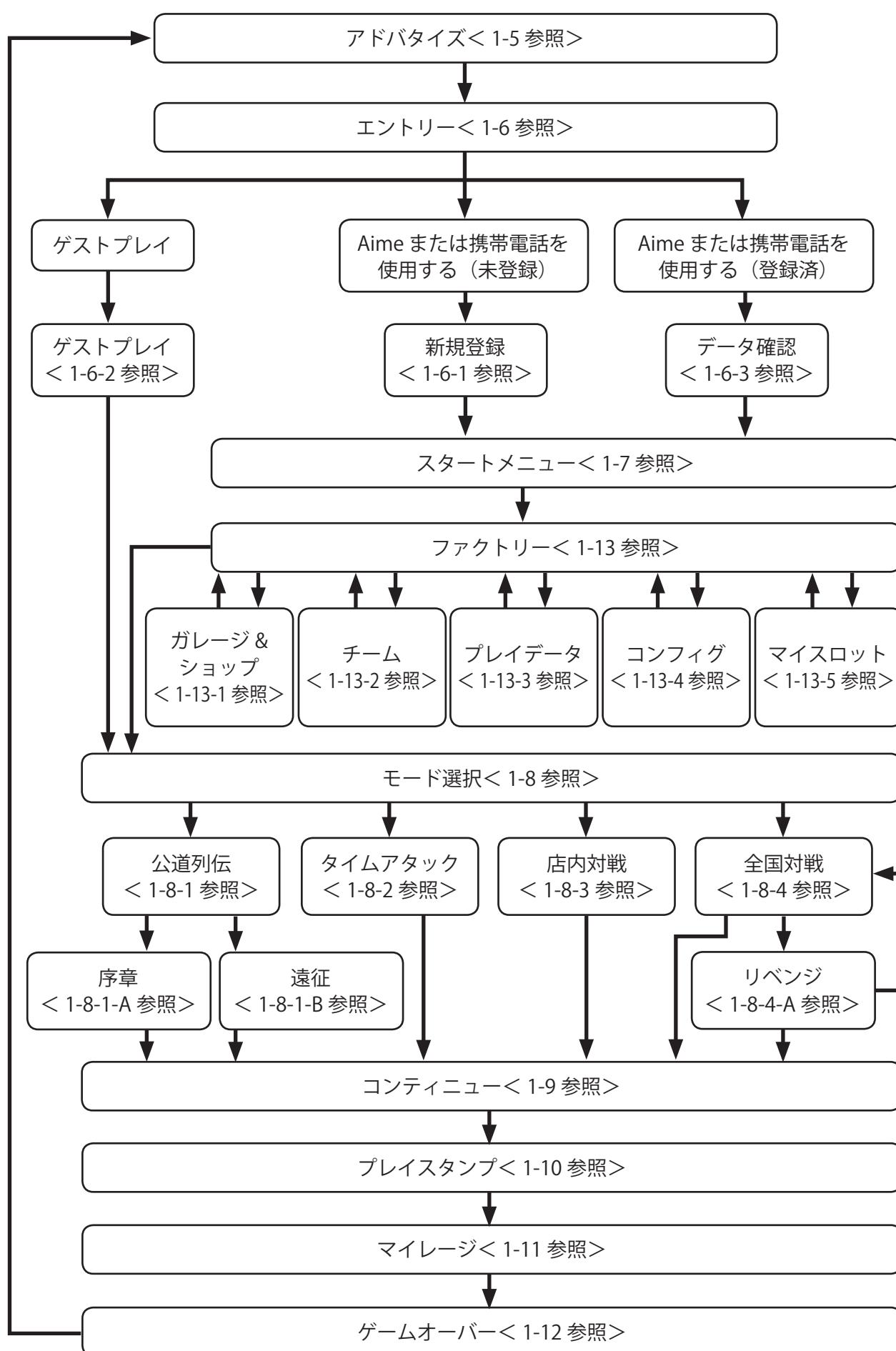


■各項目の説明

ステアリング	レース中、車の進行方向を変えます。
シフトレバー	レース中、シフトチェンジを行います。
ブレーキ	レース中、ブレーキを踏み込むと車が減速します。
アクセル	レース中、アクセルを踏み込むと車が加速します。
スタートボタン	各画面での決定操作を行います。
ビューチェンジボタン	レース中の視点変更操作を行います。
上下左右ボタン	各画面での選択操作を行います。
タッチ式カードリーダー	Aime 対応カードおよび携帯電話の情報を読み込みます。

1-4 ゲームの流れ

1



1-5 アドバタイズ

1

アドバタイズ中にスタートボタンを押すと、エントリー画面を表示します。<1-6 参照>
アドバタイズ中に Aime 対応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すると、エントリー画面をスキップして新規登録確認画面（携帯電話機利用上の注意画面、Aime 確認画面）に進みます。<1-6-1、1-6-3 参照>



アドバタイズ画面 1

1-6 エントリー

下表を参照し、エントリーを行ってください。

新規登録を行う場合	新規に登録してプレイする場合は、新規の Aime 対応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、「1-6-1」へ進んでください。
ゲストプレイを行う場合	Aime 対応カードまたは携帯電話を使用せずにプレイする場合は、「1-6-2」へ進んでください。
登録済みの Aime 対応カードまたは携帯電話を使用する場合	すでに本製品に登録済みでプレイしている場合は、本製品でプレイ済みの Aime 対応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、「1-6-3」へ進んでください。



エントリー画面

1-6-1 新規登録を行う場合

新規の Aime 対応カードまたは携帯電話を登録してプレイする場合は、下記を参照してください。

1

新規登録を行うことにより、初回プレイを無料で開始することができます。

- 1 本製品に登録していない Aime 対応カードまたは携帯電話を登録する場合は、「はい」を選択してスタートボタンを押すと、マイキャラ選択画面に進みます。<手順 2 へ進む>
- ・Aime 対応カードをタッチした場合は、新規登録確認画面 1 (2) が表示されます。
 - ・携帯電話をタッチした場合は、携帯電話機利用上の注意画面 1 (2) が表示されます。
- 「いいえ」を選択すると、アドバタイズ画面に戻ります。<1-5 参照>
- ※携帯電話を使用している場合、ビューチェンジボタンを押すと、アクセスコードを確認することができます。



新規登録確認画面 1



新規登録確認画面 2



携帯電話機利用上の注意画面 1



携帯電話機利用上の注意画面 2

- 2 自分のキャラクター（以下、マイキャラ）を選択します。
- マイキャラの性別を選択してスタートボタンを押すと、ネームエントリー画面に進みます。
- ※マイキャラは、ゲーム内でマイスロット（1-13-5 参照）や月間ランキングでの報酬にて獲得した「マイキャラパート」を使用して、カスタマイズすることができます。



マイキャラ選択画面

- 3** 上下左右ボタンで文字を選択、スタートボタンで決定して登録するプレイヤーネームを入力します。

1

プレイヤーの名前を入力した後にスタートボタンを押すと、登録完了画面に進みます。
※ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字、記号、漢字を6文字まで入力可能です



ネームエントリー画面

■各項目の説明

1 文字消	文字を1つ削除できます。
あ・ア	ひらがな、カタカナが入力できます。 再度選択すると、ひらがな、カタカナが切り替わります。
A・a	アルファベットが入力できます。 再度選択すると、大文字、小文字が切り替わります。
特	特定の漢字が入力できます。
終	ネームエントリーを終了します。

- 4** 作成したデータの確認と、ホームエリアを確認します。
スタートボタンを押すと、加入店舗・チーム確認画面に進みます。
※稼働している店舗の都道府県が自動的に設定されます。
※設定されたエリアは、「タイムアタック」の県別ランキングなどに使用されます。



登録完了画面

5

加入する店舗とチームを確認します。

新規登録を行った店舗が表示され、同じ店舗で新規登録したプレイヤー達が所属するチームへ自動で配属されます。また、ファクトリー内のチーム（1-13-2 参照）で新しいチームを作成したり、既存する他のチームへ移動したりすることができます。

所属店舗と所属チームを確認してスタートボタンを押すと、車種選択画面に進みます。



加入店舗・チーム確認画面

6

使用する車種を上下左右ボタンで選択します。

使用する車種にカーソルを合わせてスタートボタンを押すと、車種のボディカラーを左右のボタンで選択できます。

設定するボディカラーにカーソルを合わせスタートボタンを押すと、トランスミッションを左右のボタンで選択できます。

トランスミッションを選択してスタートボタンを押すと、ナンバープレートが選択できます。購入する店舗の都道府県によって選択できる数が異なります。

ナンバープレートを選択してスタートボタンを押すと、スタートメニュー画面に進みます。
<1-7 参照>



車種選択画面

1-6-2 ゲストプレイを行う場合

1

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用せずにプレイする場合は、下記を参照してください。

- 1 エントリー画面でスタートボタンを押し、指定された枚数のコインを投入するとマイキャラ選択画面に進みます。<「1-6-1」手順 2 参照>
- 2 マイキャラを選択します。
マイキャラの性別を選択してスタートボタンを押すと、車種選択画面に進みます。
<「1-6-1」手順 6 参照>
- 3 使用する車種を選択します。
車種、ボディカラー、トランスマッisionの順に選択します。
使用する車種を選択してスタートボタンを押すと、モード選択画面に進みます。
<1-8 参照>

1-6-3 登録済みの Aime 対応カードまたは携帯電話を使用する場合

本製品でプレイ済みの Aime 対応カードまたは携帯電話を使用してプレイする場合は、下記を参照してください。

使用するデータの内容を表示します。

表示されたデータの内容が正しければ「はい」を選択してスタートボタンを押すと、クレジットが投入されていない場合はクレジット投入待ちとなり、クレジットが投入されている場合はスタートメニュー画面に進みます。< 1-7 参照>

「いいえ」を選択してスタートボタンを押すと、アドバタイズ画面に戻ります。< 1-5 参照>



Aime 確認画面

1-7 スタートメニュー

1

ゲームデータを使用してプレイする際に表示されます。

ゲームを始める場合は、「モード選択」を選択し、モード選択画面に進んでください。<1-8 参照>
「ファクトリー」を選択すると、ファクトリー画面に進みます。<1-13 参照>



スタートメニュー画面 1

スタートメニュー画面では、「所属しているチームの情報」「店舗情報」「月間のチームポイント」「月間チームTAの進捗」「ミッションの進捗」を確認することができます。また、今月の「チームポイントランキング」「チームTAランキング」の報酬も確認できます。ビューチェンジボタンを押すと、表示を切り替えることができます。



スタートメニュー画面 2



スタートメニュー画面 3



スタートメニュー画面 4



スタートメニュー画面 5

1-8 モード選択

1

プレイするゲームモードを選択します。



モード選択画面

■各項目の説明

公道列伝	「序章」と「遠征」がプレイできるモードです。<1-8-1 参照> 「序章」では、頭文字Dに登場するライバルと1対1で対戦することができます。 「遠征」では、全国の実在するプレイヤーと対戦することができます。
タイムアタック	1台で走行してタイムを競うモードです。<1-8-2 参照>
店内対戦	店内のプレイヤーと1対1で対戦するモードです。<1-8-3 参照>
全国対戦	全国のプレイヤーと1対1で対戦するモードです。<1-8-4 参照>

1-8-1 公道列伝

「序章」と「遠征」がプレイできるモードです。



公道列伝画面

■各項目の説明

序章	頭文字Dに登場するライバルと1対1で対戦することができます。<1-8-1-A 参照>
遠征	全国の実在するプレイヤーと対戦することができます。<1-8-1-B 参照> 「序章」でボーナステージを除くすべてのステージをクリアすると選択できるようになります。

1-8-1-A 序章

頭文字 D に登場するライバルと 1 対 1 で対戦することができます。
 チェックポイントを通過するごとに、残りタイムが加算されます。
 対戦ステージでは制限時間内にライバルより先にゴールすると、勝利となります。
 ライバルより後にゴール、またはタイムアップになると、敗北となります。
 ステージを 1 つプレイするごとに、新しいステージが出現します。



序章画面

1-8-1-B 遠征

全国の実在するプレイヤーと対戦することができます。
 「序章」でボーナステージを除くすべてのステージをクリアすると選択できるようになります。

リアルタイム対戦ではなく、実際のユーザーのデータ対戦として、一定期間おきに新しい店舗やライバルが出現し、店舗出現から一定期間が経過すると自動的にクローズされ、期間内であればいつでもライバルに対戦を挑むことが可能です。



遠征画面

1-8-2 タイムアタック

1

1台で走行してタイムを競うモードです。

各コースそれぞれで「ルート」「時間帯」を選択できます。チェックポイントを通過するごとに、残りタイムが加算されます。制限時間内で、いかに速いタイムでゴールできるかが目的です。

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用してプレイを行い、自己ベストのタイムを記録すると、サーバーのランキングタイムに登録 / 更新されます。

※ Aime 対応カードまたは携帯電話でのプレイにおいて、ファクトリーのコンフィグ設定中の「TA リザルトスキップ」を「ON」にすると、リザルトの表示をスキップし、すぐにリトライすることができます。< 1-13-4 参照 >



タイムアタック画面

1-8-3 店内対戦

店内のプレイヤーと1対1で対戦をするモードです。

どちらか一方がチェックポイントを通過すると、残りタイムが加算されます。

先にゴールした方が勝利となります。勝利したプレイヤーには店内対戦の勝ち数と報酬としての豆腐が累積されます。

対戦相手が見つからなかった場合はモードが切り替わり、「公道列伝」「タイムアタック」をプレイしながら対戦相手を待ちます。< 1-8-1、1-8-2 参照 >



店内対戦画面

1-8-4 全国対戦

全国のプレイヤーと1対1で対戦するモードです。

このモードでプレイするには、Aime 対応カードまたは携帯電話が必要となります。

1

どちらか一方がチェックポイントを経過すると、残りタイムが加算されます。

先にゴールした方が勝利となります。勝利したプレイヤーには全国対戦の勝ち数が累積されます。

対戦相手が見つからなかった場合はモードが切り替わり、「公道列伝」「タイムアタック」をプレイしながら対戦相手を待ちます。<1-8-1、1-8-2 参照>

※レース中にエラーが発生した場合、再度対戦相手を検索するか COM 戦に切り替わります。

※リベンジ機能については、「1-8-4-A」を参照してください。



全国対戦画面

1-8-4-A リベンジ

「全国対戦」で対戦相手に敗北し、一定の条件を満たしているとリベンジすることができます。

条件を満たしている場合、レースゴール直後にメッセージが表示されます。

※ゲームテストモードの設定で、OFF にすることもできます。<3-5 参照>

「はい」を選択して指定された枚数のコインを投入すると、直前に敗北した対戦相手と再び対戦することができます。申し込んだリベンジマッチで敗北した場合、連続してリベンジを行うことはできません。

「いいえ」を選択した場合はリザルト表示の後、コンティニュー選択画面が表示されます。

<1-9 参照>



リベンジ画面 1



リベンジ画面 2

1-9 コンティニュー

1

「公道列伝」「タイムアタック」では1レース終了時（1-8-1、1-8-2参照）、「店内対戦」「全国対戦」では敗北時（1-8-3、1-8-4参照）、または「GAME ASSIGNMENTS」（3-5参照）で設定した連勝数に達したときに、コンティニュー選択画面が表示されます。

※「全国対戦」「店内対戦」で対戦相手が見つからず、モードが切り替わって終了した場合も、コンティニュー選択画面が表示されます。

※「GAME ASSIGNMENTS」で「CONTINUE」を「OFF」にした場合、コンティニューが表示されなくなります。<3-5参照>また、閉店時刻の20分前からコンティニュー画面が表示されなくなります。<1-16参照>



コンティニュー選択画面 1



コンティニュー選択画面 2

■各項目の説明

ステージ選択	序章のコンティニュー画面で表示されます。 「ステージ選択」を選択して指定された枚数のコインを投入すると、序章を続けてプレイできます。
遠征店舗選択	遠征のコンティニュー画面で表示されます。 「遠征店舗選択」を選択して指定された枚数のコインを投入すると、遠征を続けてプレイできます。
リトライ	タイムアタックのコンティニュー画面で表示されます。 「リトライ」を選択して指定された枚数のコインを投入すると、再び同じコースでタイムアタックができます。
コース選択	タイムアタックのコンティニュー画面で表示されます。 「コース選択」を選択して指定された枚数のコインを投入すると、コースを変更してタイムアタックを続けることができます。
再エントリー	店内対戦、全国対戦のコンティニュー画面で表示されます。 「再エントリー」を選択して指定された枚数のコインを投入すると、選択しているモードで再びマッチングを行います。
終了	ゲームを終了します。
モード選択	「モード選択」を選択して設定された枚数のコインを投入すると、モード選択画面に進み、ゲームモードを選び直すことができます。<1-8参照>

1-10 プレイスタンプ

1

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用している場合、ゲーム終了時にプレイした回数に応じてプレイスタンプを獲得できます。

スタンプの台紙がいっぱいになると、翌日から使用できる無料コンティニューチケットを獲得できます。獲得したコンティニューチケットの有効期限までに再びプレイすると、無料で1回コンティニューすることができます。

チケットは1枚までしか所有できません。

※ゲストプレイでは、表示されません。



プレイスタンプ画面

1-11 マイレージ

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用している場合、プレイデータの走行距離が確認できます。特定の走行距離を達成すると、様々な報酬が獲得できます。

※ゲストプレイでは、表示されません。



マイレージ画面

1-12 ゲームオーバー

1

データの保存が終了し、ゲームオーバーが表示されます。



ゲームオーバー画面

1-13 ファクトリー

1

車の購入やチューニング、様々な記録の閲覧や設定、アイテムの獲得などを行うことができます。「ガレージ&ショップ」「チーム」「プレイデータ」「コンフィグ」「マイスロット」の5種類の項目を選択することができます。

ファクトリー内の制限時間内は、各項目を何度も選択できます。制限時間が「0」になった場合は、強制的にモード選択画面に進みます。<1-8 参照>



ファクトリー画面

■各項目の説明

ガレージ&ショップ	新規車種の購入、車種の乗り換え、また搭乗中の車のチューニングやパーツを装着することができます。<1-13-1 参照>
チーム	所属するチームについての確認やチームを新しく作成することができます。<1-13-2 参照>
プレイデータ	「公道列伝」の進捗、「タイムアタック」のコースレコード、対戦の戦績を確認することができます。<1-13-3 参照>
コンフィグ	ゲームプレイ中の各種機能やメーターのデザイン、音のボリュームなどを設定できます。<1-13-4 参照>
マイスロット	ドライバーズポイントを使用してマイキャラパーツ、マイフレームを獲得することができます。<1-13-5 参照>

※ ドライバーズポイントは、本製品におけるゲーム内通貨です。モード問わず、レースを行えば必ず獲得できます。

1-13-1 ガレージ&ショップ

1

新規車種の購入、車種の乗り換え、また搭乗中の車のチューニングやパーツを装着することができます。

新規車種を選択した場合、指定された枚数のコインを投入して車を購入することができます。ボディカラー、トランスミッション、ナンバープレートの順に選択します。<「1-6-1」手順6参照> 使用する車種を選択してスタートボタンを押すと、ガレージ&ショップ画面に進みます。

所持済みの車種を選択した場合、乗り換えの要否を選択し、ガレージ&ショップ画面に進みます。

乗り換えで「いいえ」を選択した場合は、ガレージ&ショップ画面終了後、選択前に搭乗していた車種に戻ります。



車種選択画面

ドライバーズポイントを消費してパーツを装着できます。ショップには「エアロ系」「用品系」「チューニング」の3種類があります。



ガレージ&ショップ画面



ショップ画面

■各項目の説明

用品系	車の細かなパーツやカラー変更、AT/MTの切り替えができます。
エアロ系	車のエアロパーツをつけることができます。
チューニング	チューニングパーツを購入すると、車の基本性能が上がります。チューニングショップレベルが上がると、購入できるパーツが解放されます。プレイヤーのカリスマレベルが上がることで、チューニングショップレベルが上がります。

1-13-2 チーム

所属するチームについての確認やチームを新しく作成することができます。

1



チーム画面

■各項目の説明

チーム情報	自分の所属するチームの成績や、チームメンバーについての情報を確認することができます。
チーム作成	チームを結成することができます。 その際、現在所属しているチームは脱退となります。
メンバー勧誘	自分のチームに所属していないプレイヤーを、自分のチームに勧誘することができます。(チームは最大6人まで) ※加入させたいプレイヤーのAime対応カードまたは携帯電話が必要となります。 ※チームリーダーのみ選択可能です。
ステッカー変更	チームステッカーのデザインを変更することができます。 ※チームリーダーのみ選択可能です。
リーダー権限の移譲	リーダーの権限を他のメンバーに移すことができます。 ※チームリーダーのみ選択可能です。
強制脱退	チームメンバーを強制脱退させることができます。 脱退したメンバーは、自動的に空いているデフォルトチームに所属します。 ※チームリーダーのみ選択可能です。

※チームについての疑問などは、本製品の公式ホームページ（<http://initiald.sega.jp/>）のQ&Aで確認することができます。

1-13-3 プレイデータ

「公道列伝」の進捗、「タイムアタック」のコースレコード、対戦の戦績を確認することができます。上下左右ボタンの左右のボタンを使用し、各プレイデータのページを切り替えることができます。



プレイデータ確認画面 1



プレイデータ確認画面?

1-13-4 コンフィグ

1

ゲームプレイ中の各種機能やメーターのデザイン、音のボリュームなどを設定できます。上下左右ボタンの上下のボタンで項目を選択し、左右のボタンで設定内容を変更することができます。ビューチェンジボタンを押すと、初期設定値に戻すことができます。設定を変更した後にスタートボタンを押すと、設定完了です。



コンフィグ画面

■各項目の説明

強制終了	レースを強制終了させる機能（レース中にスタートボタンとビューチェンジボタンを同時に押す）の有無を切り替えます。 ※「公道列伝」「タイムアタック」で使用可能です。 <1-8-1、1-8-2 参照>（初期設定値：OFF）	
	ON	レース中の強制終了が可能になります。
	OFF	レース中の強制終了が不可能になります。
ステアリングの強さ	ステアリングの反力の強さを調整します。（初期設定値：4、設定値：0～10）	
お気に入り BGM	お気に入り BGM を設定すると、レース時に自動で選択されます。 お気に入り BGM が設定されている場合でも、コース選択画面で他の BGM に変更することができます。（初期設定値：おまかせ）	
BGM ボリューム	BGM の音量を調節します。（初期設定値：10、設定値：0～10）	
SE ボリューム	効果音の音量を調節します。（初期設定値：10、設定値：0～10）	
メーター	レース中に使用するメーターのデザインを変更します。 (初期設定値：ベーシック)	
紙コップ	レース中に使用する紙コップの表示 / 非表示を切り替えます。	
	ON	紙コップが表示されます。
	OFF	紙コップが非表示になります。
コーナリングガイド	レース中に表示されるコーナリングガイドの表示 / 非表示を切り替えます。 次のコーナーの方向や角度、注意して走行すべきポイントを知らせてくれます。（初期設定値：ON）	
	ON	コーナリングガイドが表示されます。
	OFF	コーナリングガイドが非表示になります。

ラインガイド	タイムアタックのラインガイドの表示 / 非表示を切り替えます。 レース中も上下左右ボタンの下ボタンで切り替えが可能です。表示されたラインの上を外れずに走行すると、壁に当たらずに走行できます。 (初期設定値 : OFF)	
	ON	タイムアタックモードでラインガイドが表示されます。
	OFF	ラインガイドが非表示になります。
ゴースト	タイムアタックのゴーストの表示 / 非表示を切り替えます。 レース中も上下左右ボタンの上ボタンで切り替えが可能です。タイム評価が SILVER 以下の場合、お手本となるゴーストが表示されます。 GOLD 評価以上の場合、リトライ時に自分のゴーストが表示され記録更新の目安になります。(初期設定値 : OFF)	
	ON	ゴーストが表示されます。
	OFF	ゴーストが非表示になります。
TA リザルトスキップ	「タイムアタック」で強制終了を行った際に、リザルト画面のスキップの有無を選択します。 スキップすることで、スムーズにリトライすることができます。 (初期設定値 : OFF)	
	ON	スキップが可能になります。
	OFF	スキップが不可能になります。 ※スタートボタンでの各演出のスキップは可能です。

1-13-5 マイスロット

ドライバーズポイントを使用してマイキャラパート、マイフレームを獲得することができます。



マイスロット画面

■各項目の説明

マイキャラスロット	ドライバーズポイントを使用してマイキャラパートを獲得できます。
マイフレームスロット	ドライバーズポイントを使用してマイフレームを獲得できます。

1-14 通信状況について

1

ゲーム画面の右上に ALL.Net アイコンが表示されます。
全国、店内の通信環境が表示されます。

1-14-1 シートナンバーアイコン

	ゲームステートモードの「GAME ASSIGNMENTS」の「SEAT NUMBER」で設定した値のアルファベットを表示します。(A1、A2、B1、B2) < 3-5 参照> 「SINGLE」に設定した場合は、「S」と表示されます。
---	---

1-14-2 全国状態アイコン

	ゲームサーバーとの正常な通信状態です。
	ALL.Net サーバーの認証ができないか、ゲームサーバーに繋がらない状態です。 Aime 対応カードおよび携帯電話を使用したゲームプレイが行えません。
	サーバー機と物理的に接続されていないか、サーバー機がない状態です。 Aime 対応カードおよび携帯電話を使用したゲームプレイが行えません。

1-14-3 全国通信アイコン

	全国対戦が可能な状態です。
	店舗とマッチングサーバーとの通信が切断している状態です。 全国対戦モードが選択できなくなります。

1-14-4 店内通信アイコン

	店内対戦が可能な状態です。
	店舗内の通信が切断している状態です。 店内対戦モードが選択できなくなります。 シート設定が間違っている場合があります。

1-15 サーバーメンテナンス時間

1

定期的にサーバーメンテナンスを行います。
メンテナンス中はゲームプレイに制限がかかる場合があるので注意してください。

メンテナンス時間	毎日 AM2:00 から AM7:00 の間です。
ゲームプレイ制限	Aime によるゲームプレイの受け付けを行いません。 (ゲストプレイのみ可能)

1-16 閉店処理

閉店時刻までに全てのゲームを終了するために、以下のような閉店処理機能があります。
閉店時刻は、ゲームテストモードの「CLOSE SETTING」で設定できます。<3-12 参照>

閉店 30 分前	アドバタイズで受け付け終了 30 分前をアナウンス
閉店 20 分前	コンティニュープレイ受け付け終了 Aime によるゲームプレイの受け付け終了 (ゲストプレイのみ可能)

1-17 自動再起動処理

毎朝 6:45 から 6:50 の間にキャビネットが稼働していた場合、自動再起動を行います。
ゲームプレイ中の自動再起動は行われません。
ゲームが終了し、アドバタイズに戻ったタイミングで再起動が行われます。
再起動メッセージ中はゲームをスタートできません。

2 テストモードの操作方法

2

⚠ 警告

指定以外の箇所には触れないでください。指定以外の箇所に触ると、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。



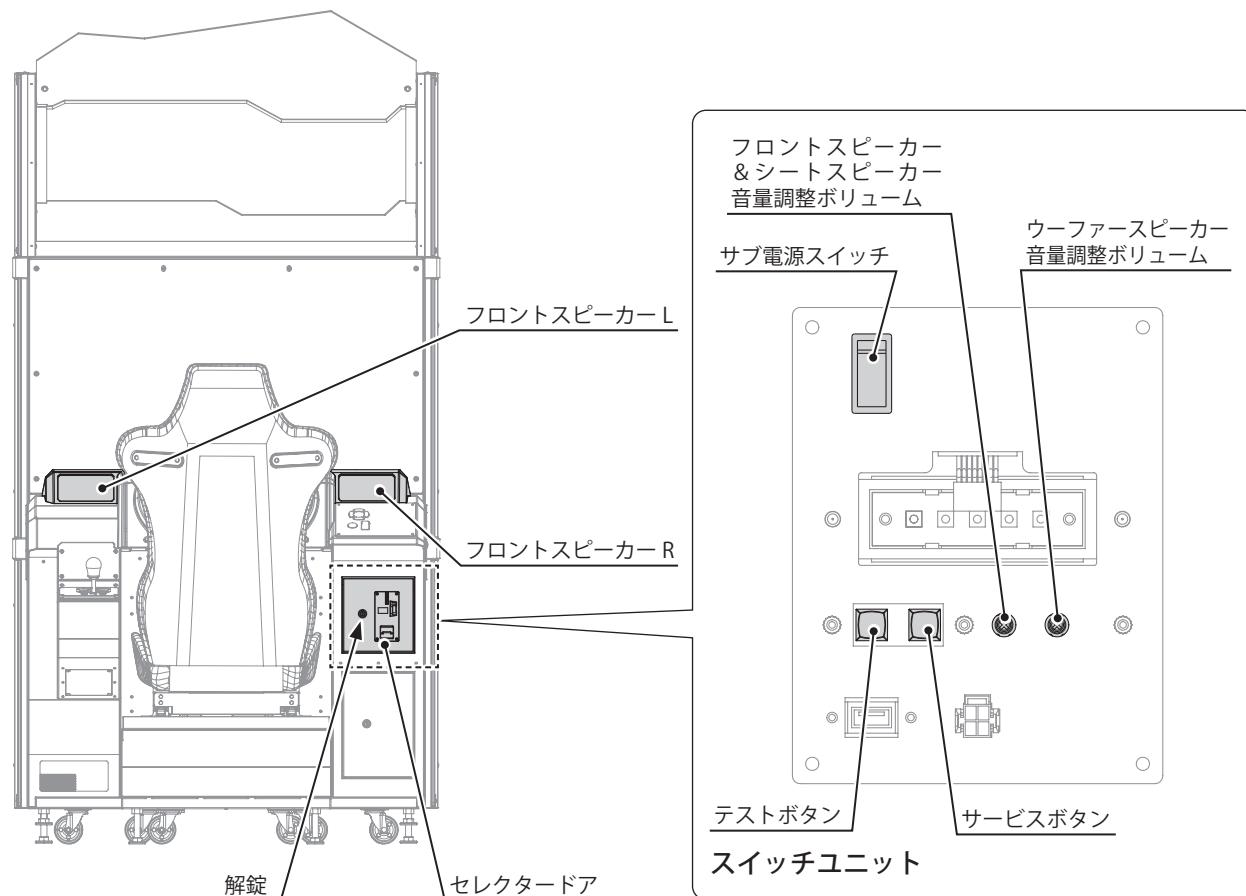
重要

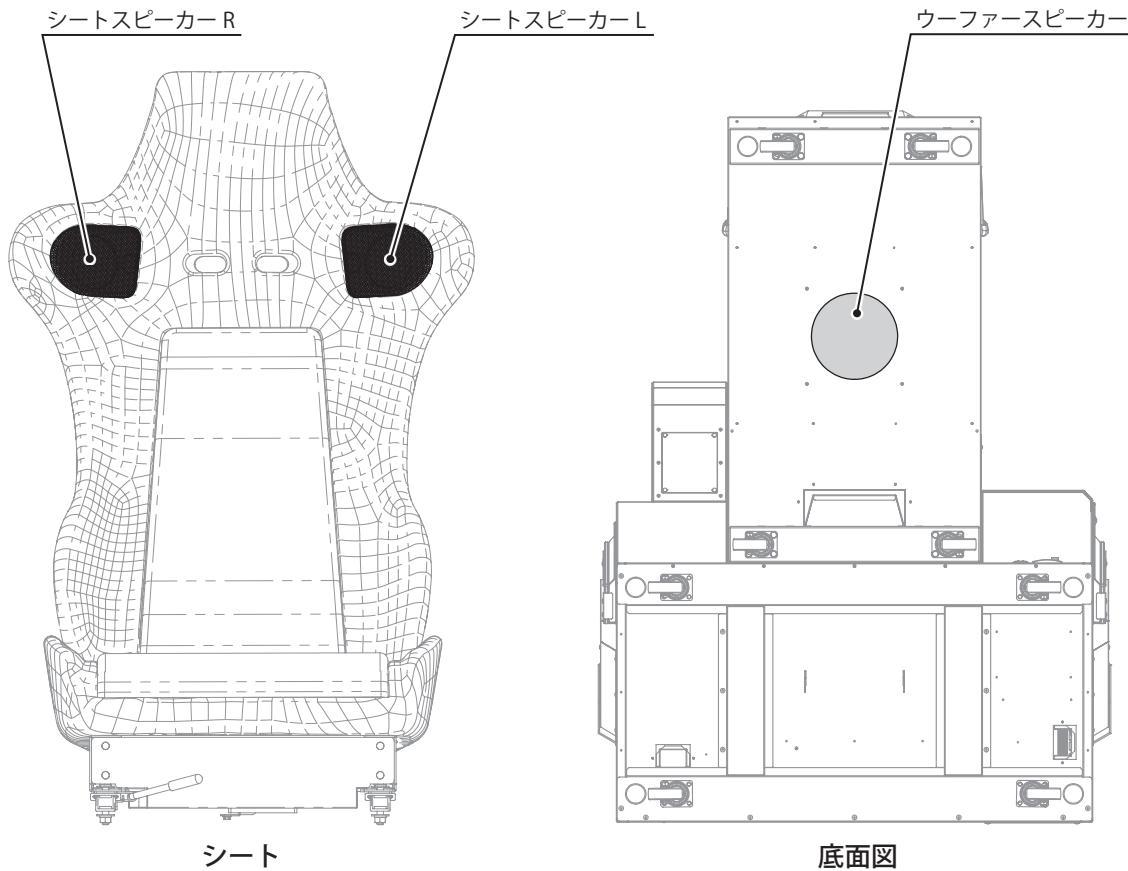
本製品はACユニットのメイン電源スイッチとスイッチャユニットのサブ電源スイッチが共にONでないと通電しません。

2-1 スイッチャユニット

キャビネット内部のスイッチャユニットにてテストモードを操作し、定期点検や稼働状況の確認、各種設定変更を行います。

マスターキーで解錠し、セレクタードアを開くと、スイッチャユニットがあります。





2

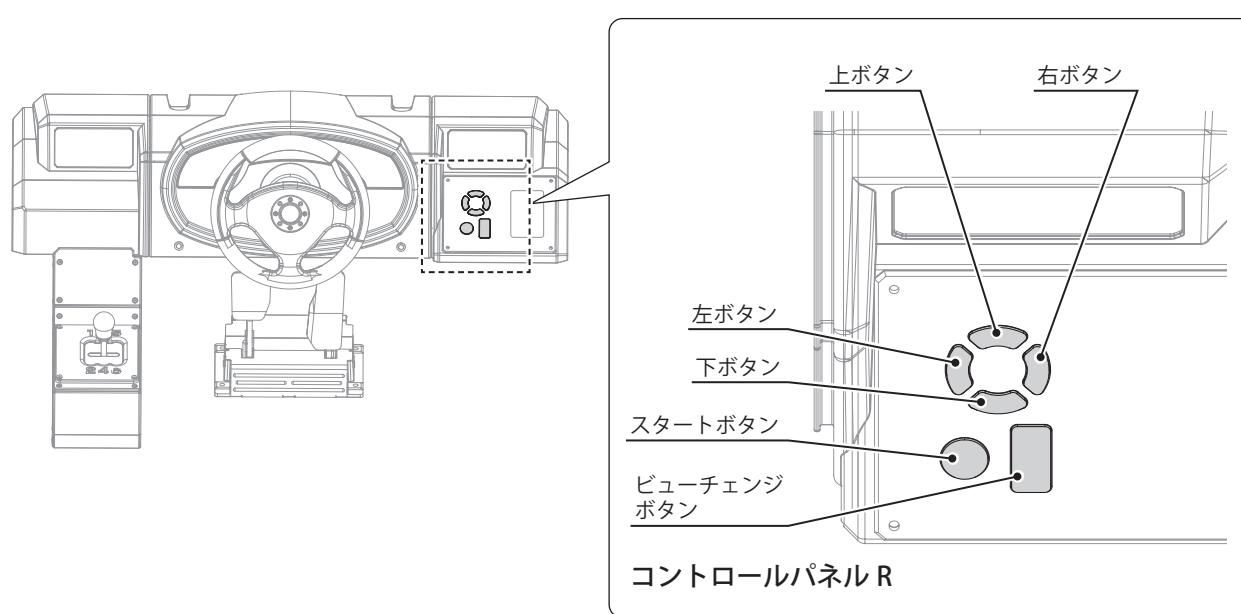
■各項目の説明

サブ電源スイッチ	電源を ON/OFF するときに使用します。 ※運営中のトラブル時に再起動する場合は、キャビネットの背面にあるメイン電源スイッチではなく、こちらのサブ電源スイッチを使って再起動させてください。サーバー機の場合、メイン電源スイッチを OFF になるとルーターの電源が切れ、ほかのキャビネットのネットワークが不通となります。
テストボタン	テストモードに入るときに使用します。 テストモード中は項目の実行、変更に使用します。
サービスボタン	サービスクリエイ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。 テストモード中に項目の選択に使用します。
フロントスピーカー& シートスピーカー 音量調整ボリューム	フロントスピーカーとシートスピーカーの音量調整に使用します。 設置場所の環境を考慮して適切な音量に調節してください。
ウーファースピーカー 音量調整ボリューム	ウーファースピーカーの音量調整に使用します。 設置場所の環境を考慮して適切な音量に調節してください。

2-2 コントロールパネル R

テストモード中は、コントロールパネル R のボタンでもテストモードの操作ができます。

2



■各項目の説明

ビューチェンジボタン	テストモード中、項目の実行や設定値の変更に使用します。
スタートボタン	テストモード中、項目の選択・切り替えに使用します。
上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタン	テストモード中、項目の選択・切り替えに使用します。

3 ゲームテストモード



重要

- テストモードで変更した設定は、テストモードを終了した時点で記録し、有効となります。テストモード終了前に電源を切ると、変更した設定を記録しないため、無効となります。
- サーバーの認証が完了したキャビネットの場合、ゲームテストモードを選択すると時刻が自動的に設定されます。
※システムテストモードの「時刻設定」で時刻の調整をする必要はありません。
また、ゲーム起動時も同様に時刻の設定が行われます。

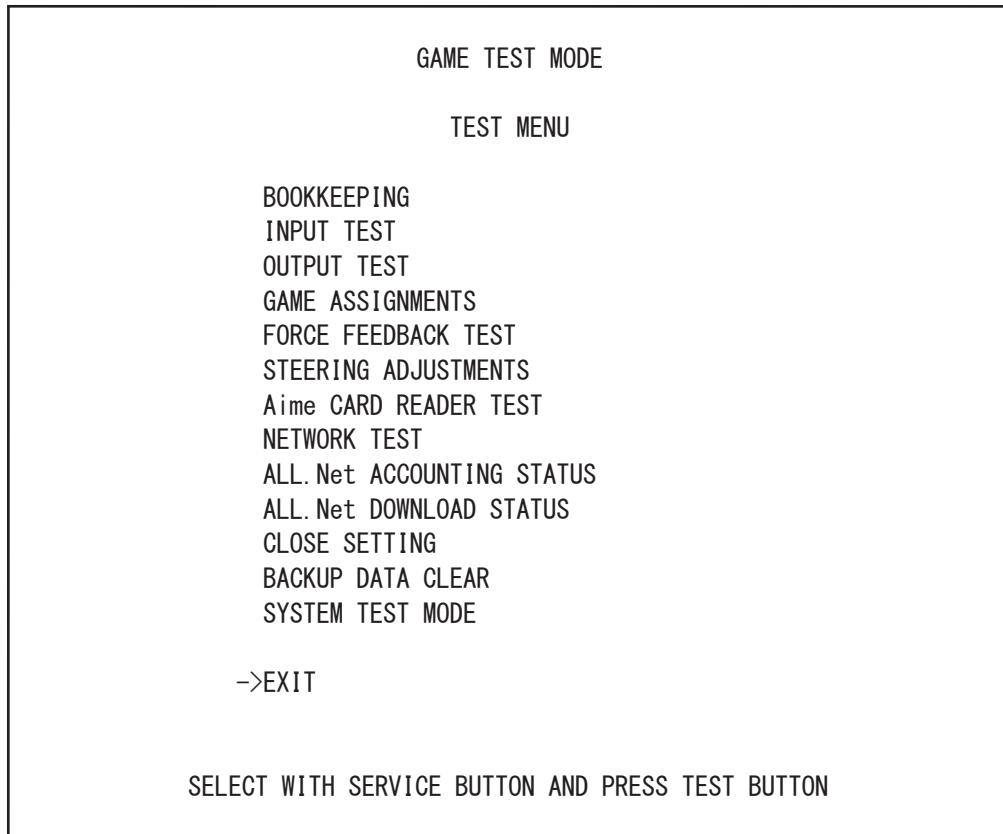
3

スイッチユニットの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します。<2章 参照>

3-1 GAME TEST MODE

⚠ 注意

「FORCE FEEDBACK TEST」を選択してテストボタンを押すと、接続チェックが開始され、ステアリングが回転します。事故の恐れがあるので「FORCE FEEDBACK TEST」を実行する前にステアリングに人が手を触れていないか確認してください。



ゲームテストメニュー画面

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

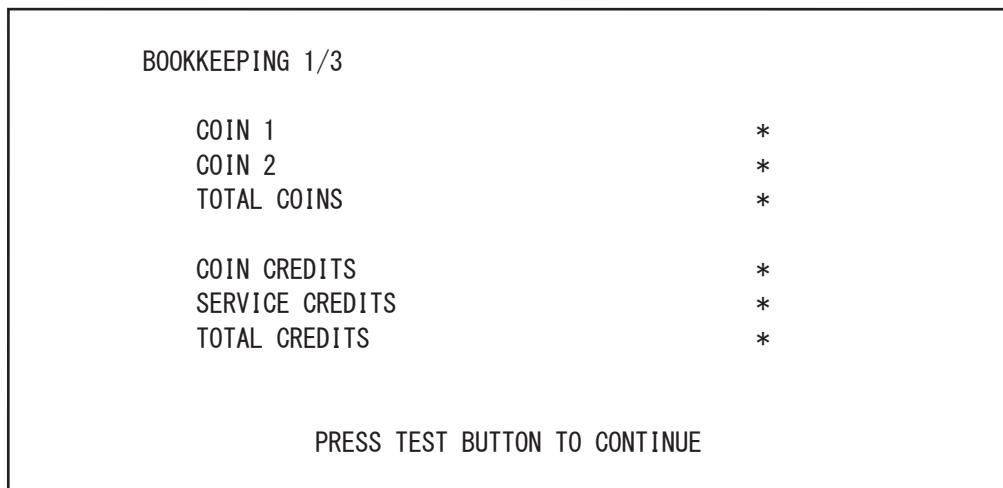
3

■各項目の説明

BOOKKEEPING	ゲームの各記録を確認することができます。< 3-2 参照>
INPUT TEST	各入力の動作確認や、各操作ユニットのボリューム値の確認を行います。< 3-3 参照>
OUTPUT TEST	各出力装置の動作確認を行います。< 3-4 参照>
GAME ASSIGNMENTS	各種ゲームの設定を行います。< 3-5 参照>
FORCE FEEDBACK TEST	ステアリング反力の強さの設定を行います。< 3-6 参照>
STEERING ADJUSTMENTS	ステアリング状態の確認とセンター位置の調整を行います。< 3-7 参照>
Aime CARD READER TEST	タッチ式カードリーダーの動作確認を行います。< 3-8 参照>
NETWORK TEST	ネットワークの接続確認を行います。< 3-9 参照>
ALL.Net ACCOUNTING STATUS	ALL.Net の課金情報を表示します。< 3-10 参照>
ALL.Net DOWNLOAD STATUS	ALL.Net のゲームパッチ配信、オプショナルデータ配信状況を表示します。< 3-11 参照>
CLOSE SETTING	閉店時刻の設定を行います。< 3-12 参照>
BACKUP DATA CLEAR	バックアップデータを消去します。< 3-13 参照>
SYSTEM TEST MODE	システムテストモードに進みます。< 4 章 参照> 確認メッセージが表示された後に「はい」を選択すると、システムテストモード画面を表示します。 「いいえ」を選択すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

3-2 BOOKKEEPING

ゲームの各記録を確認することができます。



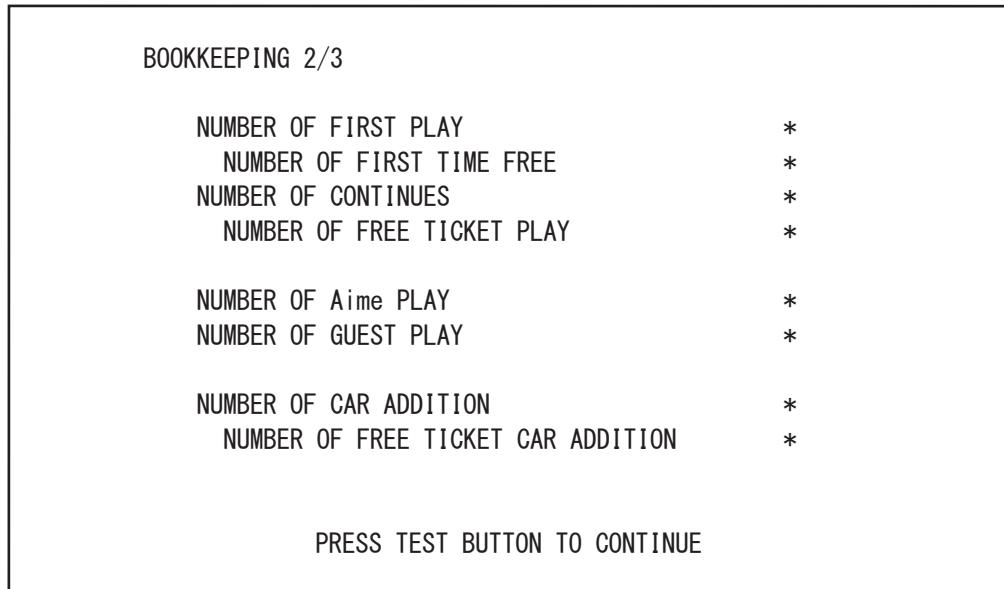
ブックキーピング 1/3 画面

■操作方法

テストボタンを押すと、次の画面に進みます。

■各項目の説明

COIN 1 (2)	コインシート 1 (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



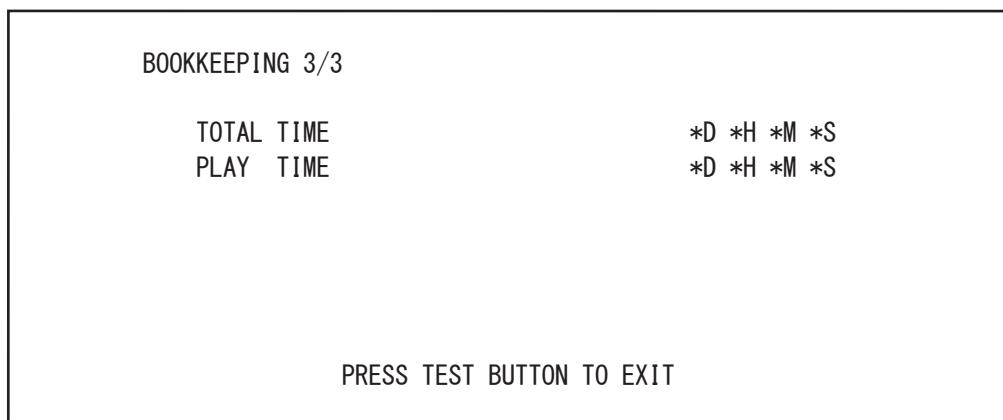
ブックキーピング 2/3 画面

■操作方法

テストボタンを押すと、次の画面に進みます。

■各項目の説明

NUMBER OF FIRST PLAY	総ゲーム数
NUMBER OF FIRST TIME FREE	総ゲーム内の初回無料プレイ数
NUMBER OF CONTINUES	コンティニューゲーム数
NUMBER OF FREE TICKET PLAY	コンティニューゲーム数内の無料コンティニューチケットでのプレイ数
NUMBER OF Aime PLAY	Aime でのプレイ回数
NUMBER OF GUEST PLAY	カードなしプレイ回数
NUMBER OF CAR ADDITION	総車種追加回数
NUMBER OF FREE TICKET CAR ADDITION	総車種追加回数内の無料車購入チケットでの車種追加回数



3

ブックキーピング 3/3 画面

■操作方法

テストボタン押すと、ゲームテストメニューに戻ります。

■各項目の説明

TOTAL TIME	総稼働時間
PLAY TIME	総プレイ時間

3-3 INPUT TEST

STOP

重要

3

動作確認を行う前にボリュームの最大値を取得するため、アクセルとブレーキを2、3回、奥まで踏み込んでください。

各入力の動作確認や、各操作ユニットのボリューム値の確認を行います。
定期的に入力装置やボリューム値の状態をチェックしてください。

INPUT TEST

STEERING	***
GAS	***
BRAKE	***
GEAR POSITION	*
UP BUTTON	OFF
DOWN BUTTON	OFF
RIGHT BUTTON	OFF
LEFT BUTTON	OFF
START BUTTON	OFF
VIEW CHANGE BUTTON	OFF
TEST	OFF
SERVICE	OFF

PRESS TEST BUTTON AND SERVICE BUTTON TO EXIT

インプットテスト画面

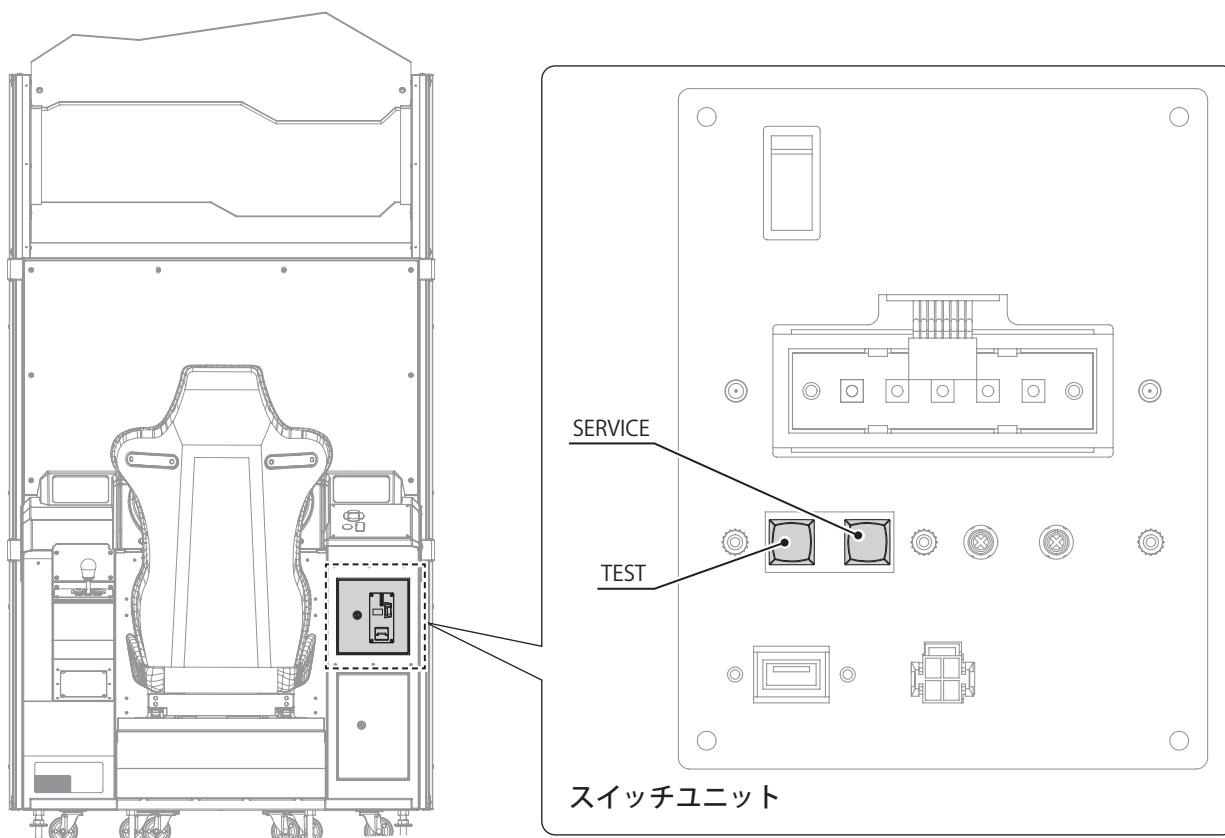
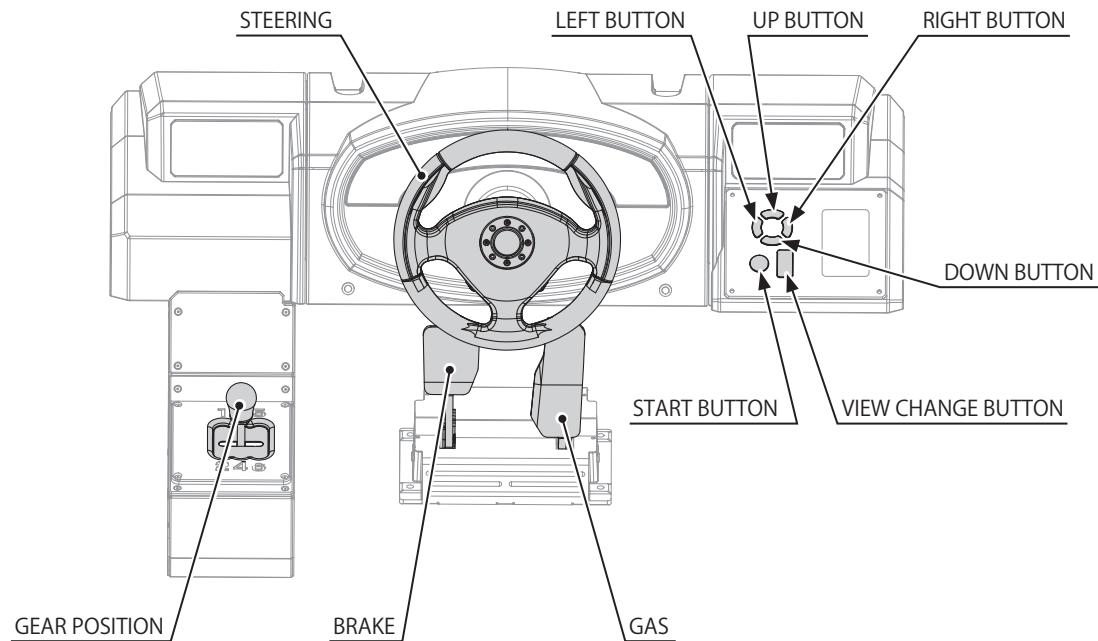
■操作方法

テストボタンとサービスボタンを同時に押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

STEERING	ステアリングを回したときに「STEERING」の数値が変わり、ステアリングを直進方向（センターの位置）にしたときの表示が「0 ± 8」であれば正常です。
GAS	「GAS」の数値が、アクセルを踏んでいない状態で「48 以下」、踏み込んだ状態で「192 以上」になり、アクセルの踏み込みに合わせて数値がスムーズに変われば正常です。
BRAKE	「BRAKE」の数値が、ブレーキを踏んでいない状態で「53 以下」、踏み込んだ状態で「208 以上」になり、ブレーキの踏み込みに合わせて数値がスムーズに変われば正常です。
GEAR POSITION	シフトレバーを操作したときのポジションによって「1」「2」…「6」が表示され、中立状態で「N」を表示します。各位置に合わせて表示が変化するか確認してください。
UP BUTTON	上ボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
DOWN BUTTON	下ボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
RIGHT BUTTON	右ボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
LEFT BUTTON	左ボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
START BUTTON	スタートボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
VIEW CHANGE BUTTON	ビューチェンジボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。

TEST	テストボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。
SERVICE	サービスボタンを押したときに、「OFF」の表示が「ON」になれば正常です。



3-4 OUTPUT TEST

各出力装置の動作確認を行います。
定期的に出力装置の状態をチェックしてください。

3

OUTPUT TEST

START BUTTON	OFF
VIEW CHANGE BUTTON	OFF
UP BUTTON	OFF
DOWN BUTTON	OFF
RIGHT BUTTON	OFF
LEFT BUTTON	OFF
LEFT UP LED	OFF
LEFT CENTER LED	OFF
LEFT DOWN LED	OFF
RIGHT UP LED	OFF
RIGHT CENTER LED	OFF
RIGHT DOWN LED	OFF
SEAT LEFT LED	OFF
SEAT RIGHT LED	OFF
Aime LED	OFF

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

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、選択した項目を実行します。
- ・「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

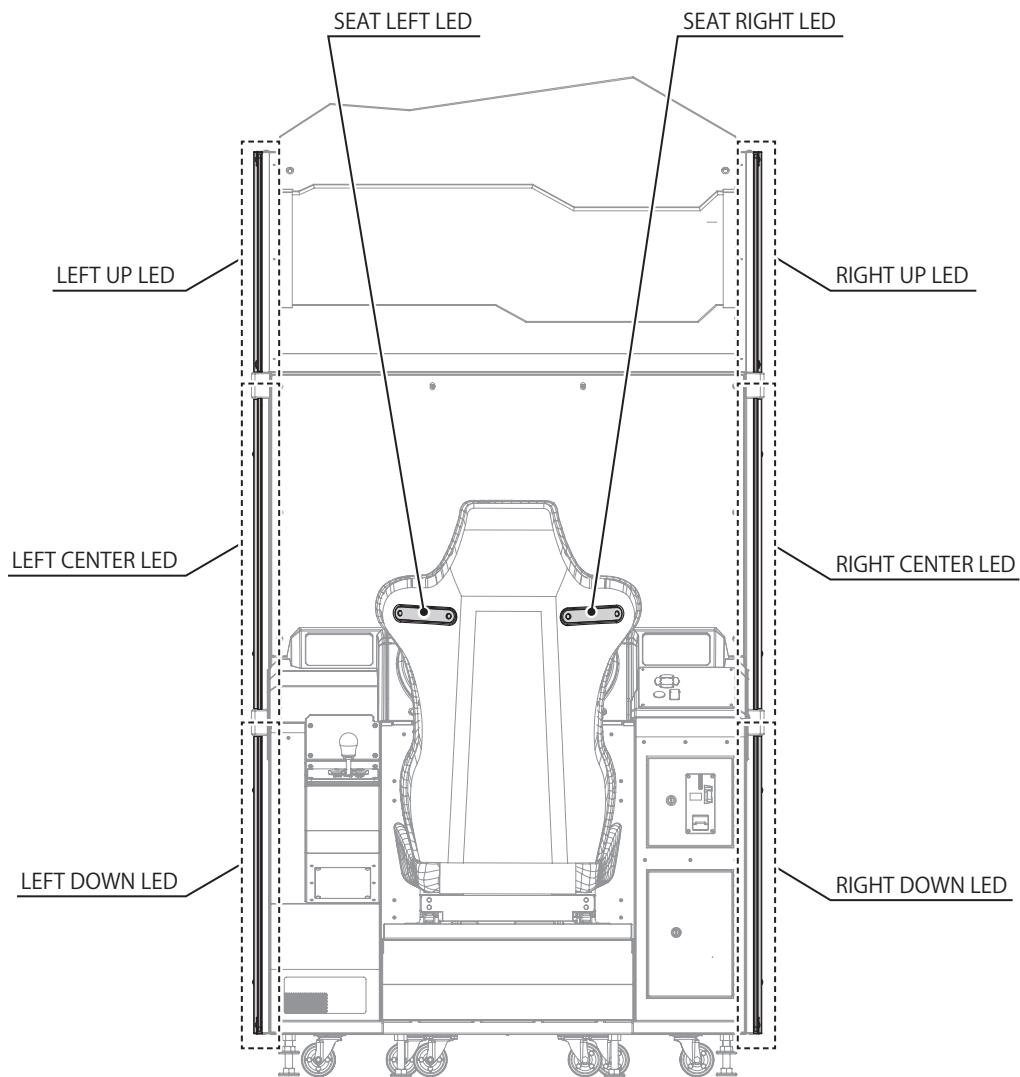
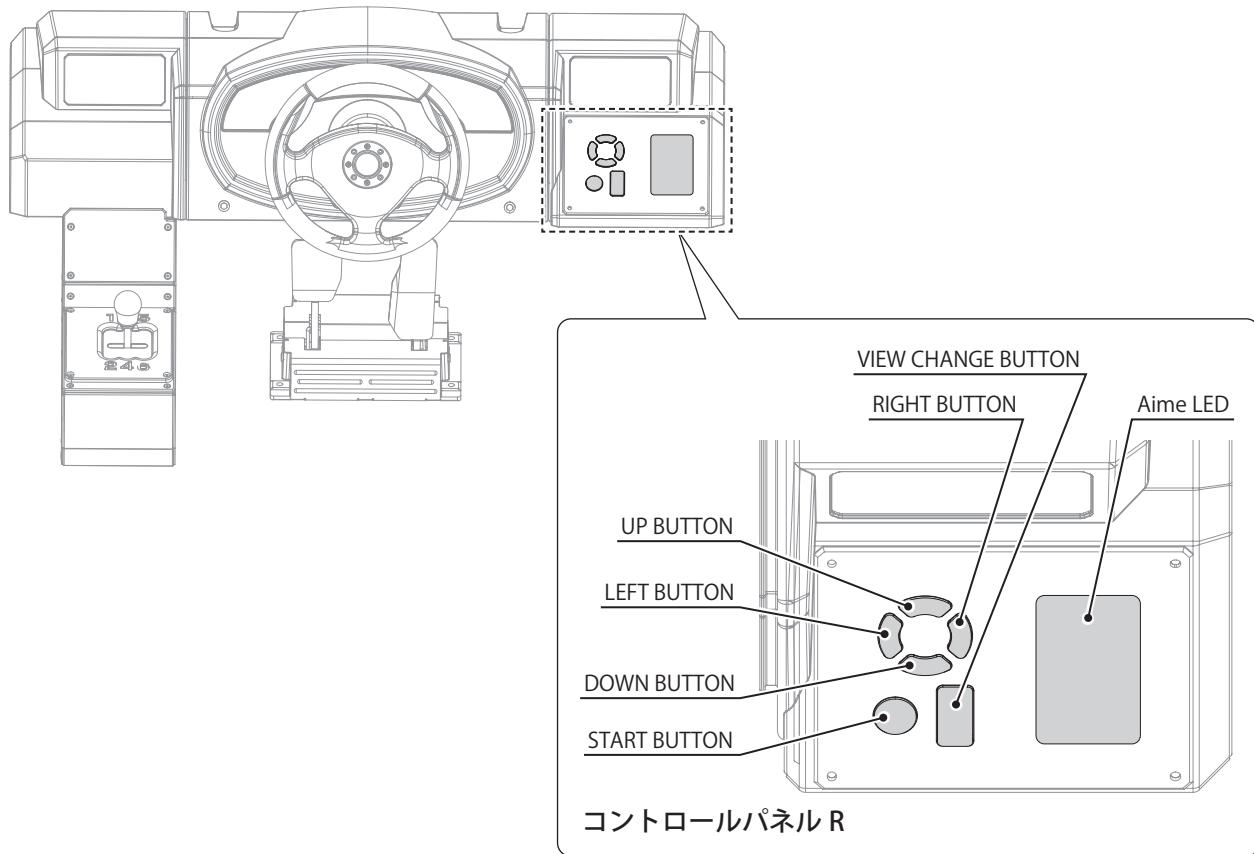
START BUTTON	スタートボタンが点灯	※ 1
VIEW CHANGE BUTTON	ビューチェンジボタンが点灯	
UP BUTTON	上ボタンが点灯	
DOWN BUTTON	下ボタンが点灯	
RIGHT BUTTON	右ボタンが点灯	
LEFT BUTTON	左ボタンが点灯	
LEFT UP LED	左上の LED が 7 色に点灯	※ 2
LEFT CENTER LED	左中央の LED が 7 色に点灯	
LEFT DOWN LED	左下の LED が 7 色に点灯	
RIGHT UP LED	右上の LED が 7 色に点灯	
RIGHT CENTER LED	右中央の LED が 7 色に点灯	
RIGHT DOWN LED	右下の LED が 7 色に点灯	
SEAT LEFT LED	椅子の後ろにある左側の LED が点灯	※ 1
SEAT RIGHT LED	椅子の後ろにある右側の LED が点灯	
Aime LED	タッチ式カードリーダーの LED が 3 色に点灯	※ 3

※ 1 テストボタンを押すと選択した項目が「ON」に変わり、対応する出力装置が点灯すれば正常です。テストボタンをもう一度押すと「OFF」に戻り、対応する出力装置が消灯します。

※ 2 テストボタンを押すたびに選択した LED が「OFF (消灯) → BLUE (青で点灯) → RED (赤で点灯) → MAGENTA (マゼンタで点灯) → GREEN (緑で点灯) → CYAN (シアンで点灯) → YELLOW (黄色で点灯) → WHITE (白で点灯) → OFF (消灯) → …」と切り替われば正常です。

※ 3 テストボタンを押すたびに選択した LED が「OFF (消灯) → RED (赤で点灯) → GREEN (緑で点灯) → BLUE (青で点灯) → OFF (消灯) → …」と切り替われば正常です。

3



3-5 GAME ASSIGNMENTS

各種ゲームの設定を行います。

GAME ASSIGNMENTS	
OPERATION MODE	NORMAL
ADVERTISE SOUND	ON
DEFAULT VIEW	DRIVER
SEAT NUMBER	SINGLE
SEAT COLOR	WHITE
CONTINUE	ON
IN-SHOP VS LIMIT OF WIN	3 TIMES
ALL. NET VS LIMIT OF WIN	2 TIMES
ALL. NET VS LIMIT OF REVENGE PER PERSON	1 REVENGE
→EXIT	
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。
- ・「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

3

OPERATION MODE	運営するモード<通常、大会（店内対戦）>を設定します。 (初期設定値：NORMAL)	
	NORMAL	通常のモードです。 設置台数、ALL.Net の接続状況に応じて全てのゲームモードが選択できます。
SPECIAL (IN-SHOP VS)	大会（店内対戦）のモードです。 コンティニュー設定などが変化し、店内対戦以外、選択できなくなります。（対戦相手が見つからない、通信異常時を除く） ※このモードで店舗大会を運営するには、「SEAT NUMBER」の設定が「アルファベットが同じで番号が異なる状態」の、2台のキャビネットが1組必要です。 (例) 「A1 (LEFT)」と「A2 (RIGHT)」 ※このモードでは、ファクトリー内は車乗換のみ可能となります。 ※このモードでは、プレイ後の経験値、ドライバーズポイント、豆腐報酬の獲得はありません。	
ADVERTISE SOUND	アドバタイズ（ゲームプレイ中以外）の音量を設定します。 (初期設定値：ON)	
	OFF	アドバタイズ中のサウンドが鳴りません。 (コイン投入音以外鳴らなくなります。)
	ON	アドバタイズ中のサウンドが鳴ります。
DEFAULT VIEW	Aime 初回プレイ、ゲストプレイでのレーススタート時のデフォルト視点を設定します。（初期設定値：DRIVER）	
	DRIVER	レーススタート時に運転手視点となります。
	REAR	レーススタート時に後方視点となります。
SEAT NUMBER	キャビネットのシート番号を設定します。（初期設定値：SINGLE） ※キャビネットごとに異なるシート番号を割り当ててください。 ※キャビネットを最大4台（サーバー機1台、サテライト機3台）まで接続、設定できます。 ※同じアルファベットの組み合わせによるキャビネット同士でペアとなり、店内対戦が行えます。 ※違うアルファベットの組み合わせでは店内対戦を行うことができません。	
	SINGLE	シート番号を「SINGLE」に設定します。 ※キャビネット1台のみの設置、もしくは店内対戦を行わない場合は、「SINGLE」に設定してください。
	A1 (LEFT)	シート番号を「A1 (LEFT)」に設定します。 「A2 (RIGHT)」に設定したキャビネットとペアになります。
	A2 (RIGHT)	シート番号を「A2 (RIGHT)」に設定します。 「A1 (LEFT)」に設定したキャビネットとペアになります。
	B1 (LEFT)	シート番号を「B1 (LEFT)」に設定します。 「B2 (RIGHT)」に設定したキャビネットとペアになります。
	B2 (RIGHT)	シート番号を「B2 (RIGHT)」に設定します。 「B1 (LEFT)」に設定したキャビネットとペアになります。

SEAT COLOR	キャビネットの色を指定します。 LED がキャビネットの色に合わせた色に点灯します。 (初期設定値 : WHITE)	
	WHITE	キャビネットが白の場合は、こちらを設定してください。
CONTINUE	コンティニューの有無を設定します。(初期設定値 : ON)	
	ON	各モードでコンティニューができます。
	OFF	各モードでコンティニューができなくなります。 「IN-SHOP VS LIMIT OF WIN」「ALL.NET VS LIMIT OF WIN」 が自動的に「1 TIME」になり、選択不可になります。「ALL. NET VS LIMIT OF REVENGE PER PERSON」が自動的に「OFF」 なります。
IN-SHOP VS LIMIT OF WIN	店内対戦の最大連勝数を設定します。(初期設定値 : 3 TIMES)	
	1 TIME	設定した連勝数に達するまで、クレジット投入なしでプ レイが継続できます。設定した連勝数を達成後、クレジッ トを投入すれば継続してプレイできます。
ALL.NET VS LIMIT OF WIN	全国対戦の最大連勝数を設定します。(初期設定値 : 2 TIMES)	
	1 TIME	設定した連勝数に達するまで、クレジット投入なしでプ レイが継続できます。設定した連勝数を達成後、クレジッ トを投入すれば継続してプレイできます。
ALL.NET VS LIMIT OF REVENGE PER PERSON	全国対戦でのリベンジの回数を設定します。(初期設定値 : 1 REVENGE)	
	1 REVENGE	一度のみリベンジが発生します。
	OFF	リベンジできなくなります。

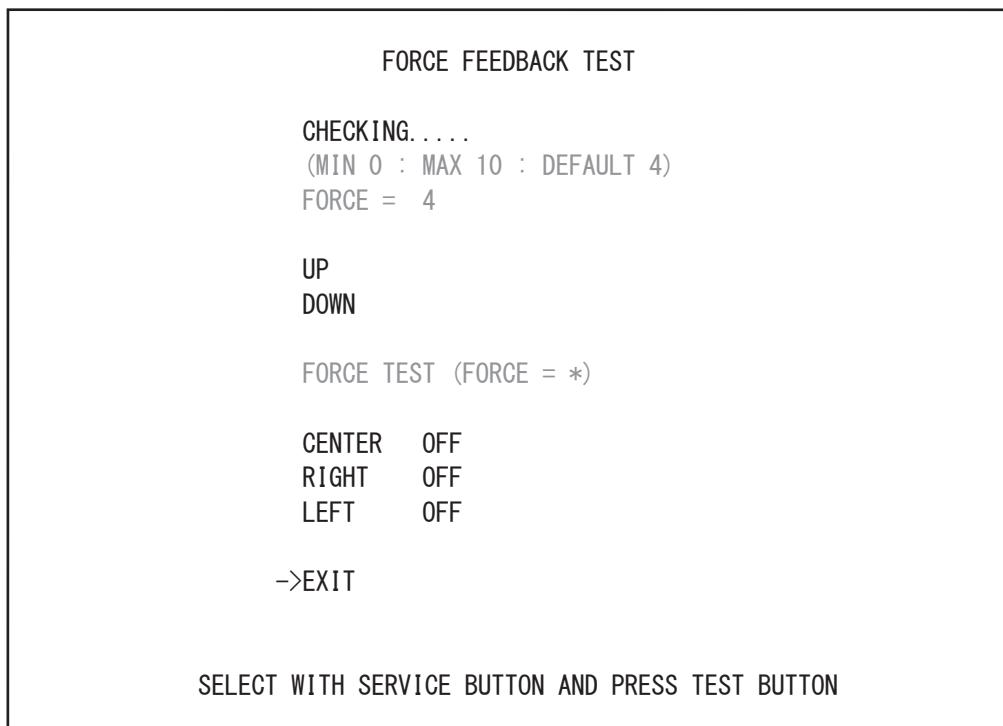
3-6 FORCE FEEDBACK TEST

! 注意

3

「FORCE TEST」を選択してテストボタンを押すと、接続チェックが開始され、ステアリングが回転します。事故の恐れがあるので「FORCE TEST」を実行する前にステアリングに人が手を触れていないか確認してください。

ステアリング反力の強さの設定を行います。



反力テスト画面

■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、選択している項目の設定値を変更します。
- ・「UP」「DOWN」でステアリングの反力を調整します。
- ・「CENTER」「RIGHT」「LEFT」を「ON」にすることでステアリングの動作確認を行います。
- ・「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

FORCE	ステアリングの反力を設定します。 ※現在の反力が表示されます。 ※数値が小さいほど反力が弱く、大きいほど反力が強くなります。 (初期設定値: 4、設定値: 0 ~ 10)
UP	ステアリング反力の数値を上げます。
DOWN	ステアリング反力の数値を下げます。
FORCE TEST	ステアリングの動作確認を行います。 ※ステアリング反力の強さは、「FORCE」で設定した反力で行われます。
CENTER	「ON」になると、ステアリングがセンターの位置に移動します。 「OFF」になると、ステアリングがフリーの状態に戻ります。
RIGHT	「ON」になると、ステアリングが右いっぱいまで回転します。 「OFF」になると、ステアリングがフリーの状態に戻ります。
LEFT	「ON」になると、ステアリングが左いっぱいまで回転します。 「OFF」になると、ステアリングがフリーの状態に戻ります。

3-7 STEERING ADJUSTMENTS

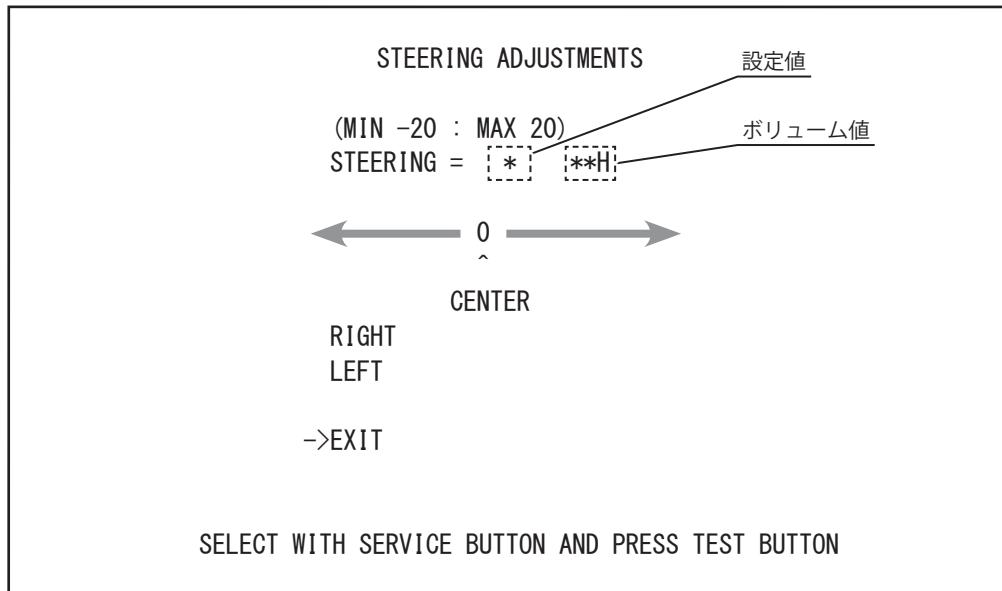


重要

ゲーム中のハンドル操作に大きく影響する項目です。1か月に一度、調整を行ってください。

3

ステアリング状態の確認とセンター位置の調整を行います。



ステアリングアジャストメント画面

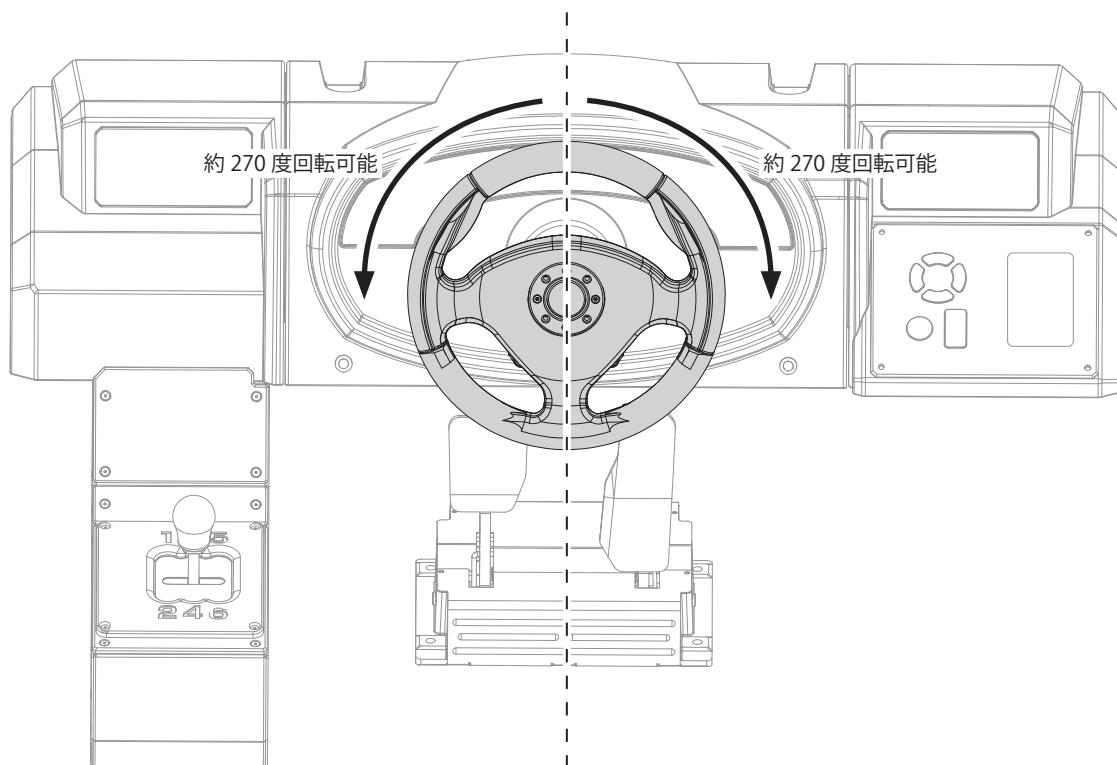
■操作方法

- 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。
- 「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

STEERING	ステアリングのセンターの位置を調整します。 ステアリングをセンター位置にしたとき（次頁 参照）に「○」と「^」の位置がずれている場合、「○」が「^」の位置にくるように「RIGHT」、または「LEFT」を選択して調整してください。（設定値：-20～20） ※「MIN」は設定値の最低値、「MAX」は最高値です。 ※ボリューム値は、ステアリングを動かしたときのボリューム値を「00H～FFH」の範囲で表示します。
CENTER	中央であることを示します。
RIGHT	「○」の表示を右にずらします。
LEFT	「○」の表示を左にずらします。

ステアリングのセンター位置



3-8 Aime CARD READER TEST

タッチ式カードリーダーの動作確認を行います。

3

Aime CARD READER TEST

READ CHECK
->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

Aime カードリーダーテスト画面

■操作方法

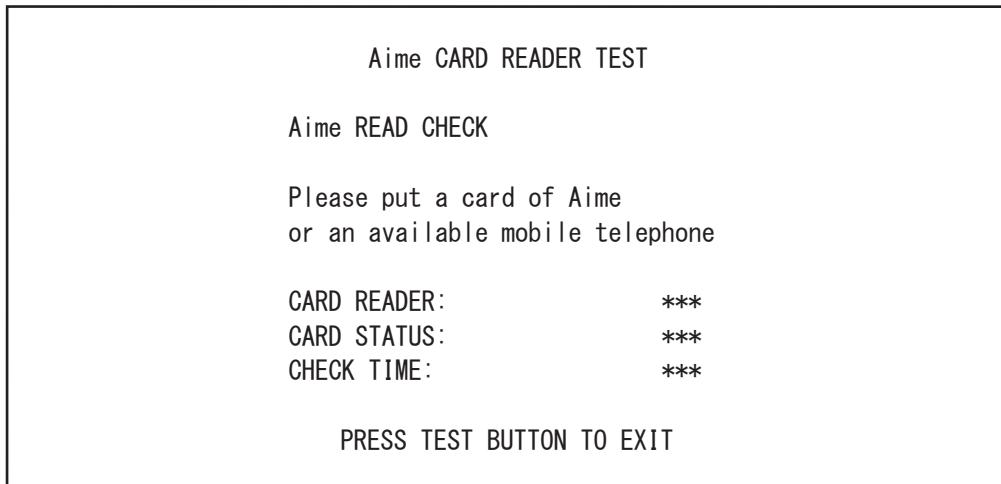
- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- ・テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。
- ・「EXIT」を選択し、テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

READ CHECK	タッチ式カードリーダーの読み取りチェックを行います。< 3-8-1 参照 >
------------	--

3-8-1 Aime READ CHCK

タッチ式カードリーダーの読み取りチェックを行います。



Aime カードリードチェック画面

■操作方法

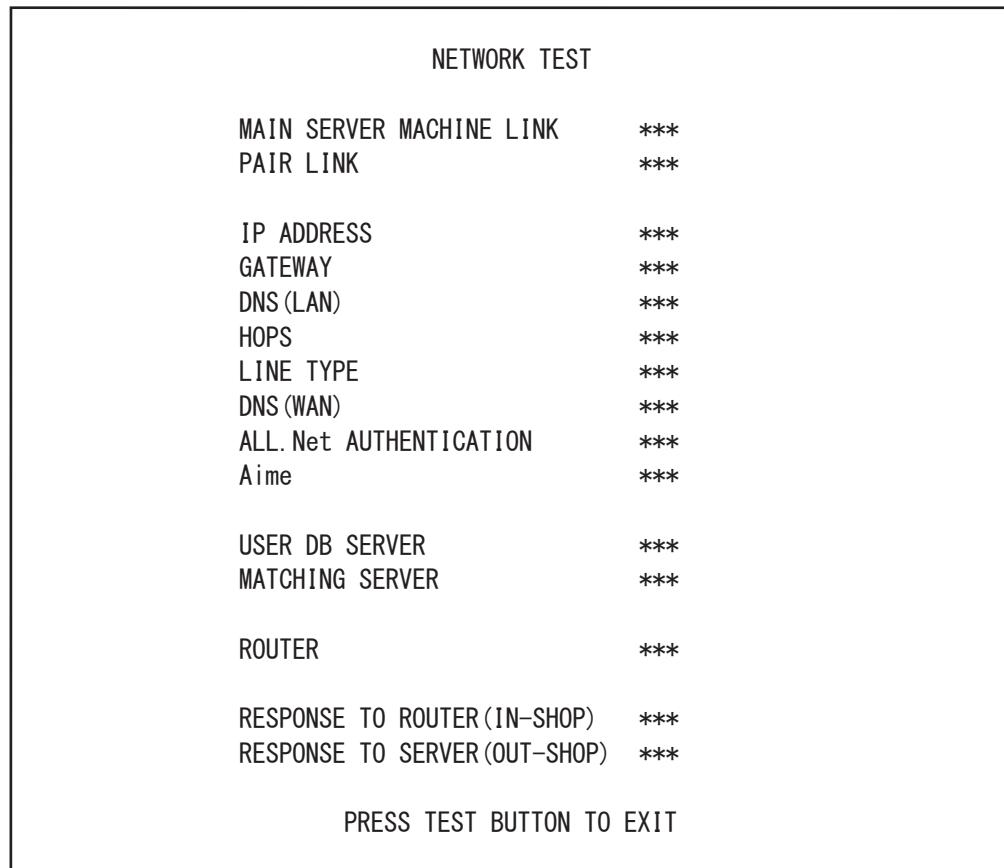
- タッチ式カードリーダーに Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチすると、リードチェックを行います。
「POLLING」で読み込み待ちとなり、10 秒間反応がない場合はエラーが表示されます。
正しく読み始めた場合、または一定時間が過ぎたりエラーが出た場合は、「RESULT」と表示されます。正しく読み始めた場合は、読み込みにかかった時間を表示します。
※リードチェック中は、Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチし続けてください。すぐに離すと、正しく読み取れないことがあります。
- タッチしても画面に変化がない場合は、別の Aime 対応カードまたは携帯電話で試してください。
それでも反応がない場合は、タッチ式カードリーダーの故障などが考えられます。
- 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。

■各項目の説明

CARD READER	タッチ式カードリーダーの状況を表示します。	
	READ	読み取り中です。
	RESULT	読み取りが完了しました。
CARD STATUS	読み取りチェックの結果を表示します。	
	GOOD	読み取りに成功しました。
	BAD	読み取りに失敗しました。
CHECK TIME	読み取りにかかった時間を表示します。(単位は「ミリ秒」)	

3-9 NETWORK TEST

ネットワークの接続確認を行います。



ネットワークテスト画面

■操作方法

- ・本メニューに入ると、自動的にネットワークテストが始まります。中断する場合は、テストボタンを押すと中断し、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
- ・チェック終了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。

■各項目の説明

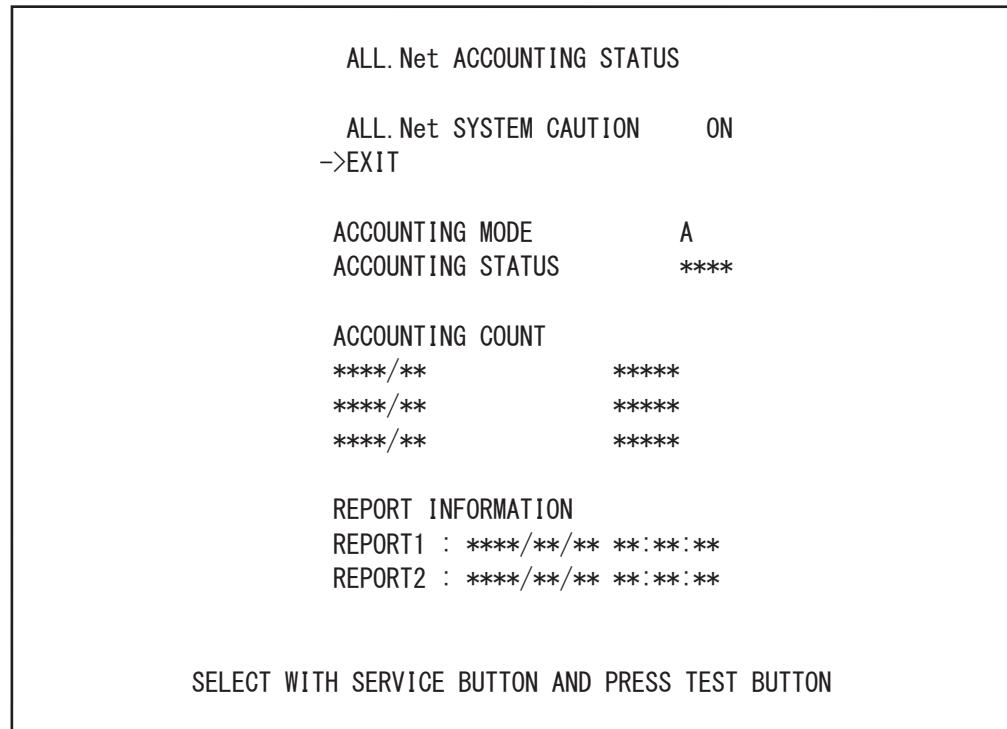
MAIN SERVER	サーバー機との接続状態を表示します。
MACHINE LINK	※サーバー機の場合、「MYSELF」と表示します。
PAIR LINK	ペア設定での状態を表示します。 ※シングル時は、「N/A」と表示されます。
IP ADDRESS	タイトルルーターの DHCP からの取得状態を表示します。
GATEWAY	ゲートウェイとの接続状態を表示します。
DNS(LAN)	ALL.Net ルーターの名前取得状況を表示します。
HOPS	キャビネットから ALL.Net ルーターまでの接続機器数を表示します。
LINE TYPE	指定回線であるかの是非を表示します。
DNS(WAN)	ALL.Net サーバーの名前の取得状況を表示します。
ALL.Net AUTHENTICATION	ALL.Net サーバーと基板との認証結果を表示します。
Aime	Aime サーバーとの接続状況を表示します。
USER DB SERVER	ユーザーデータベースサーバーとの接続状況を表示します。
MATCHING SERVER	マッチングサーバーとの接続状況を表示します。
ROUTER	ALL.Net ルーターの稼働状態を表示します。
RESPONSE TO ROUTER (IN-SHOP)	店舗内ネットワークの疎通時間と通信状況を表示します。
RESPONSE TO SERVER (OUT-SHOP)	店舗外ネットワークの疎通時間と通信状況を表示します。

各項目のネットワークテストの実行状態は、以下の表示になります。

GOOD	正常に通信が作動
BAD	通信ができない
N/A	認証されていない
CHECKING...	チェック中
NAT-NG	ALL.Net ルーターが正しく動作していない [NAT (Network Address Translation) に問題がある。]
ERROR	ALL.Net ルーターが正しく動作していない (ALL.Net ルーターに問題がある。)

3-10 ALL.Net ACCOUNTING STATUS

ALL.Net の課金情報を表示します。



ALL.Net 課金ステータス画面

■操作方法

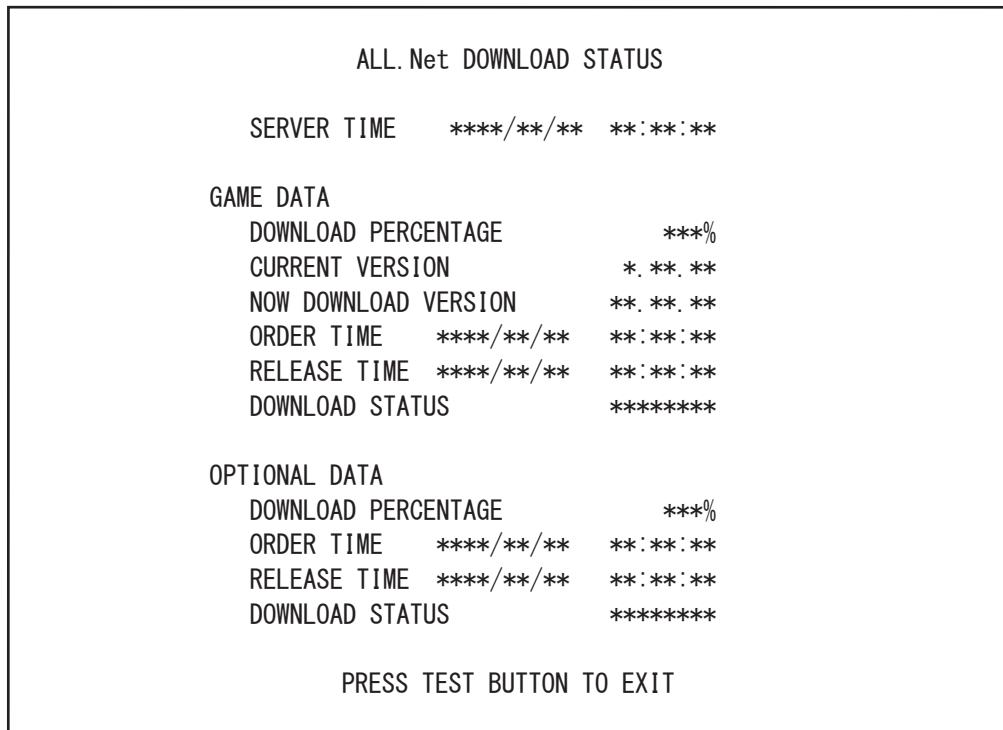
- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目の設定値を変更します。
- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■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を行うかどうかを設定する項目です。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。 (初期設定値: ON 設定値: ON, OFF)	
ACCOUNTING MODE	A	課金モードを表示します。 本製品は、「課金モード A(従来 P-ras 課金)」を適用しています。
ACCOUNTING STATUS		ALL.Net の課金状態を表示します。
	GOOD	課金が正常にできている状態です。
	BAD	課金が正常にできていない状態です。 (課金レポートが届いていません。) ※「BAD」状態のまま稼働が継続すると稼働できなくなります。
ACCOUNTING COUNT	従量課金の対象となった数を表示します。	
REPORT INFORMATION		課金レポートが最後に正しく送信された日時です。 ※課金レポートの送信に失敗した場合は、「-」を表示します。 ※プレイ履歴情報でなんらかのエラーが発生した場合、エラーメッセージを表示します。
	REPORT1	ゲーム起動直後、および毎朝 7 時頃に送信されます。
	REPORT2	ゲーム起動中、アドバタイズ画面時に送信されます。

3-11 ALL.Net DOWNLOAD STATUS

ALL.Net のゲームパッチ配信、オプショナルデータ配信状況を表示します。
※サテライト機では「GAME DATA」の「CURRENT VERSION」のみ表示されます。



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。

■各項目の説明

SERVER TIME	サーバーから取得したサーバー時間を表示します。
GAME DATA	ゲームデータの配信に関する項目です。
DOWNLOAD PERCENTAGE	ダウンロードの進捗状態
CURRENT VERSION	現在インストールされているバージョン
NOW DOWNLOAD VERSION	ダウンロードしようとしているバージョン
ORDER TIME	ダウンロードを開始する日時
RELEASE TIME	ダウンロードされたパッチの反映日時
DOWNLOAD STATUS	ダウンロード状況
NOTSTART	ダウンロード開始前
DOWNLOAD	ダウンロード中
COMPLETE	ダウンロード完了 (公開日待ち)
UPDATEREADY	公開可能
UPTODATE	公開済み
-----	配信すべきデータがない
ERROR	エラー

OPTIONAL DATA	オプショナルデータの配信に関する項目です。	
	DOWNLOAD PERCENTAGE	ダウンロードの進捗状態
	ORDER TIME	ダウンロードを開始する日時
	RELEASE TIME	ダウンロードされたパッチの反映日時
	DOWNLOAD STATUS	ダウンロード状況
		NOTSTART ダウンロード開始前
		DOWNLOAD ダウンロード中
		COMPLETE ダウンロード完了 (公開日待ち)
		UPDATEREADY 公開可能
		UPTODATE 公開済み
		----- 配信すべきデータがない
	ERROR	エラー

3-12 CLOSE SETTING



重要

「CLOSE SETTING」では設定時刻の 20 分前から Aime 対応カードおよび携帯電話を使用してのプレイが不可能となります。また、設定時刻 30 分前からアドバタイズ中に閉店インフォメーションが表示されます。

※閉店設定時刻 20 分前になると、連勝中であっても Aime 対応カードおよび携帯電話を使用してのプレイができなくなります。

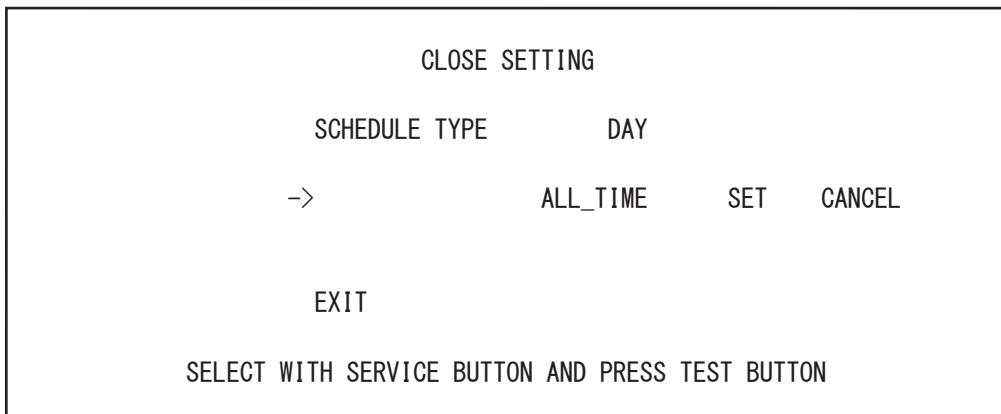
3

閉店時刻の設定を行います。

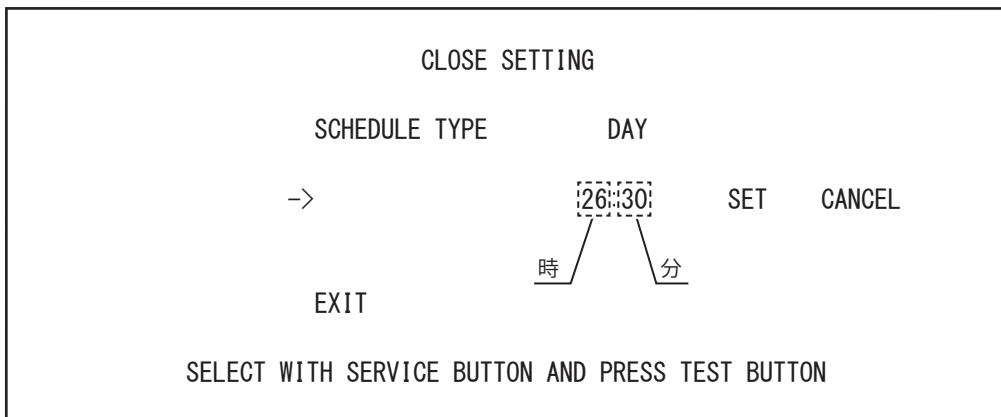
閉店処理機能の説明については「1-16」を参照してください。

3-12-1 一日単位の設定 (DAY)

「SCHEDULE TYPE」を「DAY」にすると、閉店時刻を毎日同じに設定します。



閉店設定画面 (DAY) ※初期設定値の場合



閉店設定画面 (DAY) ※「AM2:30」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、選択している項目の設定値を変更、または実行します。
- ・「SCHEDULE TYPE」を選択してテストボタンを押すと、項目が変更し、選択した項目に応じた時刻の設定画面になります。
- ・「EXIT」を選択し、テストボタンを押すと、ゲームテストモード画面に戻ります。

■各項目の説明

3

SCHEDULE TYPE	閉店時刻を毎日同じにするか、曜日ごとに変更するかを設定します。 19:00 ~ 30:45 (翌日朝 6:45) まで 15 分刻みで設定可能です。 (初期設定値: DAY)	
	DAY	閉店時刻を毎日同じに設定します。(一日単位の設定) < 3-12-1 参照 >
	WEEK	閉店時刻を曜日ごとに設定します。(週間単位の設定) < 3-12-2 参照 >
時	時間が変更されます。 (初期設定値: ALL_TIME 設定値: ALL_TIME、19 ~ 30) ※ 「ALL_TIME」にすると、閉店時刻の指定はされません。	
分	分が変更されます。(設定値: 00、15、30、45)	
SET	入力内容を確定します。	
CANCEL	入力をキャンセルし、編集前の状態に戻ります。	

例: 「時」を「26」、「分」を「30」に設定した場合、閉店時刻は翌日の AM2:30 となります。

3-12-2 週間単位の設定 (WEEK)

「SCHEDULE TYPE」を「WEEK」にすると、閉店時刻を曜日ごとに設定します。

CLOSE SETTING

SCHEDULE TYPE	WEEK		
SUN	ALL_TIME	SET	CANCEL
MON	ALL_TIME	SET	CANCEL
TUE	ALL_TIME	SET	CANCEL
WED	ALL_TIME	SET	CANCEL
THU	ALL_TIME	SET	CANCEL
FRI	ALL_TIME	SET	CANCEL
SAT	ALL_TIME	SET	CANCEL

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

閉店設定画面 (WEEK) ※初期設定値の場合

CLOSE SETTING

SCHEDULE TYPE	WEEK		
SUN	26:30	SET	CANCEL
MON	26:30	SET	CANCEL
TUE	26:30	SET	CANCEL
WED	26:30	SET	CANCEL
THU	26:30	SET	CANCEL
FRI	26:30	SET	CANCEL
SAT	26:30	SET	CANCEL

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

閉店設定画面 (WEEK) ※「AM2:30」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、選択している項目の設定値を変更、または実行します。
- ・「SCHEDULE TYPE」を選択してテストボタンを押すと、項目が変更し、選択した項目に応じた時刻の設定画面になります。
- ・「EXIT」を選択し、テストボタンを押すと、ゲームテストモード画面に戻ります。

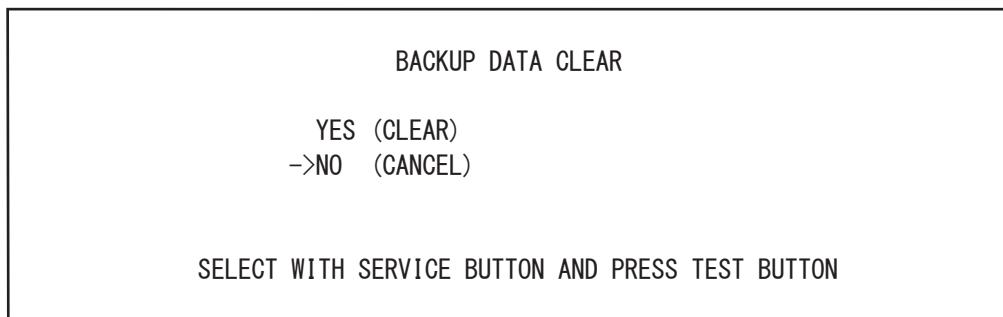
■各項目の説明

SCHEDULE TYPE	閉店時刻を毎日同じにするか、曜日ごとに変更するかを設定します。 19:00 ~ 30:45 (翌日朝 6:45) まで 15 分刻みで設定可能です。 (初期設定値: DAY)	
	DAY	閉店時刻を毎日同じに設定します。(一日単位の設定) < 3-12-1 参照 >
	WEEK	閉店時刻を曜日ごとに設定します。(週間単位の設定) < 3-12-2 参照 >
SUN	日曜日の閉店設定をします。	
MON	月曜日の閉店設定をします。	
TUE	火曜日の閉店設定をします。	
WED	水曜日の閉店設定をします。	
THU	木曜日の閉店設定をします。	
FRI	金曜日の閉店設定をします。	
SAT	土曜日の閉店設定をします。	
時	時間が変更されます。 (初期設定値: ALL_TIME 設定値: ALL_TIME, 19 ~ 30) ※「ALL_TIME」にすると、閉店時刻の指定はされません。	
分	分が変更されます。(設定値: 00, 15, 30, 45)	
SET	入力内容を確定します。	
CANCEL	入力をキャンセルし、編集前の状態に戻ります。	

例: 「時」を「26」、「分」を「30」に設定した場合、閉店時刻は翌日の AM2:30 となります。

3-13 BACKUP DATA CLEAR

バックアップデータを消去します。(ブックキーピングとクレジット、店内ランキングのデータ)



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、選択した項目を実行します。

■各項目の説明

YES	バックアップデータを消去します。 「YES (CLEAR)」を選択すると、バックアップデータが消去されます。一旦消したデータは復元できないので、注意してください。 バックアップデータの消去が完了すると「COMPLETED」と表示され、さらにテストボタン（またはスタートボタン）を押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。 ※「GAME ASSIGNMENTS」、「FORCE FEEDBACK TEST」、「STEERING ADJUSTMENTS」などの設定、「ALL.Net ACCOUNTING STATUS」内の記録（カウント）は消去されません。
NO	バックアップデータを消去せずに、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

店内ランキングのリセット（初期化）方法

サーバー機や他のキャビネットに店内ランキングのデータが残っている場合、「BACKUP DATA CLEAR」を実行しても、キャビネットにそのデータが配信されてしまいます。そのため、店内ランキングをリセットしたい場合は、下記の作業を行ってください。

- 接続されている全てのキャビネットで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。
- 全てのキャビネットで「BACKUP DATA CLEAR」を実行し、「COMPLETED」が表示されている状態にします。
- 全てのキャビネットでテストボタン（またはスタートボタン）を押し、ゲームテストメニュー画面に戻ります。
- 全てのキャビネットで「EXIT」を選択してテストボタンを押し、ゲームのアドバタイズ画面に戻ります。
- 全てのキャビネットのサブ電源スイッチを切り、サーバー機から順番に全てのキャビネットの電源を入れます。
- 全てのキャビネットでアドバタイズの店内ランキングが初期化されていることを確認してください。

4 システムテストモード



重要

- 各種設定は、各テスト画面の「終了」を選択し、テストボタンを押すと、保存を開始します。自動で1つ前の画面に推移した時点で保存が完了します。保存が完了する前に電源を切ると、設定変更は無効となります。
- 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。

4

システムテストモードでは、主に Nu2 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。

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、確認メッセージが表示された後に「YES」を選択すると、システムテストモード画面を表示します。

ゲーム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に直接システムテストモード画面を表示します。

なお、表示項目が点滅表示のときには選択できないので、点灯表示になるまで待機してください。詳細は、Nu2 サービスマニュアルを参照してください。

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

ネットワーク設定

DHCP	有効
------	----

※ゲームコスト設定（スタート、車種購入、コンティニューに必要なクレジット）は「1」で固定されています。

※「コインシート #1 コインクレジット設定」で1コイン2クレジット以上の設定は無効となります。

※「コインシート #1 コインクレジット設定」と「ゲームコスト設定」は、ゲーム起動後に初期設定値にリセットします。

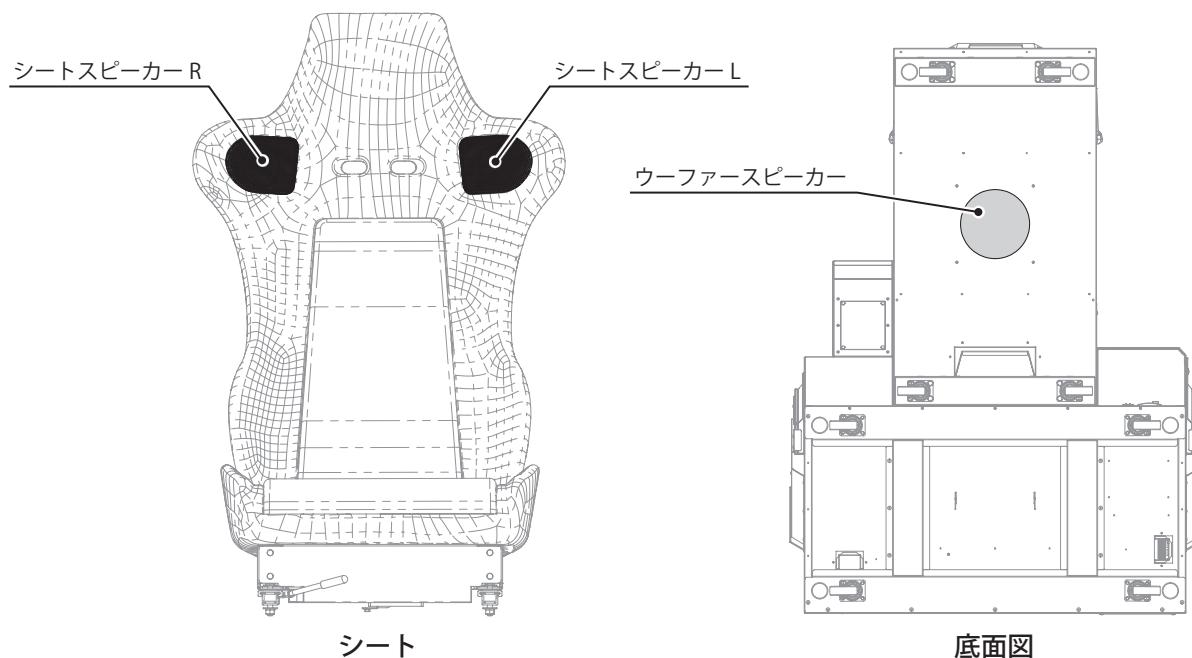
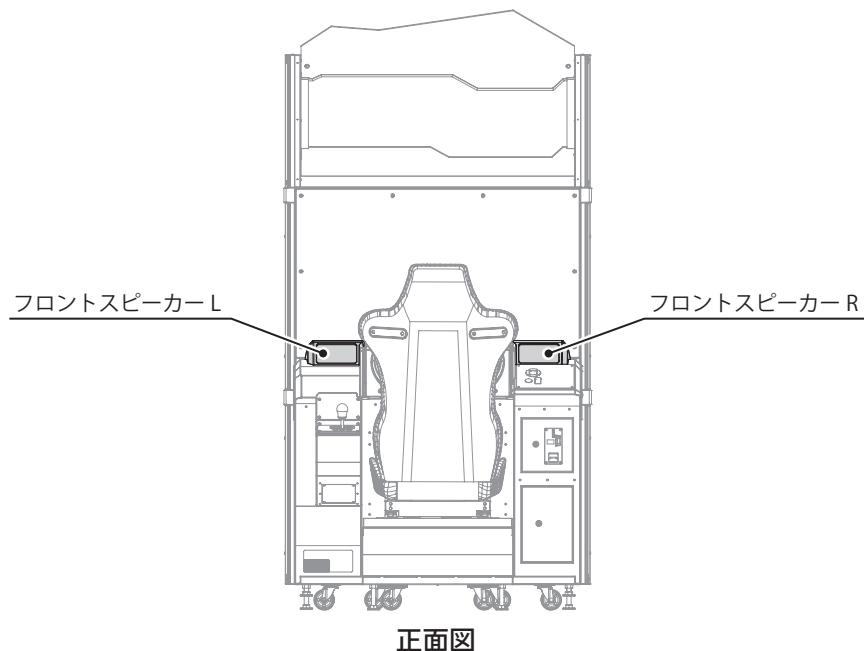
4-1 スピーカーテスト

Nu2 サービスマニュアル「3-5 スピーカーテスト」の「■各項目の説明」は、本製品では下記の内容になります。

■各項目の説明

左スピーカー	「ON」でフロントスピーカー L から音が鳴れば正常です。
右スピーカー	「ON」でフロントスピーカー R から音が鳴れば正常です。
左リアスピーカー	「ON」でシートスピーカー L から音が鳴れば正常です。
右リアスピーカー	「ON」でシートスピーカー R から音が鳴れば正常です。
センタースピーカー/ ウーファースピーカー	「ON」でウーファースピーカーから音が鳴れば正常です。 ※センタースピーカー、ウーファースピーカーどちらが「ON」でもウーファースピーカーから音が鳴ります。

4



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フ番号やメッセージを表示する場合は、使用を中止して Nu2 を補修に出してください。
- 営業時間内にサーバー機のメイン電源スイッチを OFF にする場合は、各キャビネットにプレイヤーがないことを確認してから行ってください。メイン電源スイッチを OFF になると、ネットワーク通信ができなくなります。メンテナンス時などキャビネットの電源を切る場合は、サブ電源スイッチを OFF してください。

本製品は何らかの異常を検知すると、以下のエラーメッセージを表示します。表示された障害内容を見て処置を行ってください。

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サブ電源スイッチを入れ直してください。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、本製品のみで発生するエラーについて説明します。Nu2 搭載機共通で発生するエラーは、Nu2 サービスマニュアルを参照してください。

Nu2 サービスマニュアルでは、システム起動時のエラー表示を説明しています。本書は、起動後のエラー表示を説明しているので、同じエラーコードでも Nu2 サービスマニュアルと画面表示や対処方法が異なる場合があります。

※表中の「①」は取扱説明書を指します。

再起動について

再起動する場合は、下表を参照して該当する電源スイッチを OFF にし、少し間をおいてから ON にして再起動してください。

サブ電源スイッチ	通常の電源 ON/OFF <2章 参照> ※サーバー機のルーターは通電状態です。
メイン電源スイッチ	ASSY バッククリッドロワーを開けて作業する、またはネットワークエラー (エラー番号 8000 番台) が発生した際の電源 ON/OFF <④「6-6 電源、アースの接続」参照> ※サーバー機のメイン電源スイッチを OFF にすると、ネットワーク通信ができなくなります。 ※複数台で運営している場合は、サーバー機、サテライト機の順番で電源を入れ直してください。後からサーバー機の電源を入れると、店内ネットワークが正しく動作しない場合があります。

0919	表示	DVD ドライブが接続されたままです
	原因	DVD ドライブが接続されたままです。
	対処方法	DVD ドライブを取り外してください。 <④「6-5 DVD ドライブの取り付け」参照>

4102	表示	予期せぬ問題によりゲームプログラムが停止しました
	原因	ゲームプログラムの一部が異常な処理により終了しました。
	対処方法	サブ電源スイッチで再起動してください。 改善しない場合は、Nu2 を補修に出してください。

4103	表示	予期せぬ内部エラーが発生しました
	原因	ゲームプログラムで予期していないエラーが発生しました。
	対処方法	サブ電源スイッチで再起動してください。

4104	表示	予期せぬ内部エラーが発生しました
	原因	不正な設定ファイルが指定されました。
	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。

4105	表示	予期せぬ内部エラーが発生しました
	原因	ゲームプログラムで予期していないエラーが発生しました。
	対処方法	サブ電源スイッチで再起動してください。

6401	表示	I/O ボードを認識していません
	原因	機器を認識していない (起動時)、または通信エラー (稼働中) です。
	対処方法	Nu2 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。<④「21章 総合配線図」参照>

6402	表示	I/O ボードの機能が不十分です
	原因	JVS I/O ボードの機能不足・台数不足（起動時）です。
	対処方法	Nu2 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。<④「21 章 総合配線図」参照>

6501	表示	タッチ式カードリーダーが認識できません
	原因	機器を認識していない（起動時）、または通信エラー（稼働中）です。
	対処方法	タッチ式カードリーダーの接続を確認してください。 <④「21 章 総合配線図」参照>

6502	表示	タッチ式カードリーダーが異常です
	原因	タッチ式カードリーダーの原因不明のエラーです。
	対処方法	タッチ式カードリーダーの接続を確認してください。 <④「21 章 総合配線図」参照>

6503	表示	読み込みに失敗しました。
	原因	Aime 対応カードまたは携帯電話の読み取りに失敗しました。
	対処方法	再度認証してください。

6504	表示	Aime を正しく認識できませんでした
	原因	Aime 非対応のカードまたは携帯電話を認識しました。
	対処方法	正しい Aime 対応カードまたは携帯電話で認証してください。

6505	表示	この Aime は現在プレイ中です。 しばらく時間を置いてから使用して下さい。
	原因	他のキャビネットで使用中の Aime 対応カードまたは携帯電話を検知しました。
	対処方法	他のキャビネットからログアウトするまたは 15 分ほど経ってから、再度認証してください。

6506	表示	タッチ式カードリーダーのファームウェアの更新に失敗しました
	原因	タッチ式カードリーダーのファーム更新に失敗しました。
	対処方法	再起動してください。

6507	表示	タッチ式カードリーダーの初期化に失敗しました
	原因	デバイスの初期化に失敗しました。
	対処方法	再起動してください。

6508	表示	Aime データベースへのアクセスに失敗しました
	原因	Aime データベースへのアクセスに失敗しました。
	対処方法	通信環境を確認し、再起動してください。<3-9 (P.46) 参照>

6509	表示	この Aime は使用できません。
	原因	使用不可能な Aime 対応カードまたは携帯電話を読み込みました。
	対処方法	使用可能な Aime 対応カードまたは携帯電話を使用してください。

8001	表示	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。 DHCPで取得したネットワーク設定がタイトルの所定レンジ外にあります。 (DHCP:Enable の場合の IP、Mask、Gateway、DNS が不正です。)
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にしてネットワーク接続を確認し、サーバー機、 サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照>

8002	表示	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タイトルの所定設定外です。 (DHCP:Enable/Disable が不正です。DHCP:Disable の場合の IP、Gateway、 DNS が不正です。)
	対処方法	システムテストモードの「ネットワーク設定」の設定を確認してください。 <4 章 (P.56) 参照>

8003	表示	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	IP アドレスが重複しています。(DHCP:Enable の場合)
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にしてネットワーク接続を確認し、サーバー機、 サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照>

8004	表示	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	IP アドレスが重複しています。(DHCP:Disable の場合)
	対処方法	システムテストモードの「ネットワーク設定」の設定を確認してください。 <4 章 (P.56) 参照>

8005	表示	サポートされていない回線種別です
	原因	回線種別がタイトル所定の回線ではありません。(ISDN/B フレッツ /etc.)
	対処方法	接続されている ALL.Net ルーターの回線種別を確認してください。

8006	表示	ネットワークの初期化ができません (DHCP)
	原因	ネットワーク設定が取得できません。 (DHCP:Enable だが、DHCP サーバーとの接続にタイムアウトする)
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にしてネットワーク接続を確認し、サーバー機、 サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照>

8007	表示	ALL.Net との接続ができません (DNS-WAN)
	原因	DNS 参照でタイムアウトしました。 (店外 DNS : naominet.jp、pb.naominet.jp など *.naominet.jp)
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にして Nu2 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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Net の公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

5

エラー表示

8008	表示	ALL.Net ルーターとの接続ができません
	原因	店内 DNS 参照でタイムアウトしました。
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にして Nu2 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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。<④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照>

8103	表示	ALL.Net との接続ができません (タイムアウト)
	原因	ALL.Net P-ras/ 従量課金ネットワークが認識できません。
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にして Nu2 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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Net の公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8106	表示	ALL.Net との接続ができません (CAUTION)
	原因	ALL.Net P-ras/ 従量課金ネットワークが認識できません。
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にして Nu2 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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Net の公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8111	表示	ALL.Net 利用登録が確認できません
	原因	キーチップの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	ALL.Net 利用設定が異常です
	原因	キーチップの課金モードがサポートされていないモードです。 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	ALL.Netとの接続ができません (RTC)
	原因	ALL.Net認証ネットワークが認識できません。
	対処方法	メイン電源スイッチをOFFにしてNu2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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LANケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Netの公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8201	表示	ALL.Netとの接続ができません (タイムアウト)
	原因	ALL.Net認証でタイムアウトしました。
	対処方法	メイン電源スイッチをOFFにしてNu2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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LANケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Netの公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8202	表示	ALL.Net利用登録が確認できません
	原因	ALL.Net認証でNG応答を受信しました。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。

8301	表示	ゲームを構成する機器と接続できません
	原因	サーバー機との接続が確認できません。 ・タイトル店内サーバーと通信できない。 ・必須サテライトが接続されていない。
	対処方法	メイン電源スイッチをOFFにしてネットワーク接続およびネットワーク設定を確認し、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <4章 (P.56)、④「6-4 LANケーブルの接続」参照>

8302	表示	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にアクセスしました。(例: 26:00 ~ 31:00)
	対処方法	サーバーメンテナンス時間帯です。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。<1-15 (P.23) 参照>

8303	表示	ネットワークエラー 8303 改めて対戦相手を検索します。 (6014)
	原因	タイトルサーバー群との通信不良です。 <DBサーバーとの通信失敗、マッチング、リフレクタとの通信失敗 ※再起動を必要とせず、続行可能なもの(再マッチングやCPU戦など)>
	対処方法	メイン電源スイッチをOFFにしてNu2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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LANケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Netの公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8303	表示	ネットワークエラー 8303 バトルを中断して、改めて対戦相手を検索します。 (6019)
	原因	タイトルサーバー群との通信不良です。 <DB サーバーとの通信失敗、マッチング、リフレクタとの通信失敗 ※再起動を必要とせず、続行可能なもの（再マッチングや CPU 戦など）>
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にして Nu2 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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Net の公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8304	表示	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。 (必須な通信についてリトライしたが、リトライオーバーした)
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にして Nu2 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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Net の公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8305	表示	サーバー機エラー サーバー機が複数起動しています。 DIP switch を確認してください。
	原因	サーバー機が複数立ち上がっています。
	対処方法	各キャビネットのディップスイッチを確認してサーバー機となる設定のキャビネットを 1 台にしてください。<④「17-3 Nu2 の交換」参照>

8306	表示	サーバー機認識エラー サーバー機との接続が確認できません。 設定を確認してください。
	原因	サーバー機との接続が確認できません。
	対処方法	サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。

8307	表示	通信エラーが発生しました。 今回のプレイデータは保存されなかった可能性があります。
	原因	データ保存の通信に失敗しました。
	対処方法	メイン電源スイッチを OFF にして Nu2 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、サーバー機、サテライト機の順に再起動してください。 <④「6-4 LAN ケーブルの接続」参照> エラーが続けて出る場合は、ALL.Net の公式サイト (http://sls-tech.jp/allnet/) にてメンテナンス情報を確認してください。

8401	表示	SEAT NUMBER 設定エラー SEAT NUMBER の設定が他の筐体と重なっています。 設定をご確認ください。
	原因	店舗内にシート番号の設定が同じキャビネットがあります。
	対処方法	ゲームステートモードの「GAME ASSIGNMENTS」の「SEAT NUMBER」で、シート番号の設定がキャビネット間で重複しないように変更してください。 < 3-5 (P.37) 参照>

8402	表示	ペア筐体認識エラー シングル設定状態として起動します。
	原因	ペアとなるキャビネットが見つかりません。
	対処方法	ペアとなるキャビネットを起動してください。

第三者権利表記

RFC1321 - The MD5 Message-Digest Algorithm License (Request for comments: 1321)

Copyright (C) 1991-2, RSA Data Security, Inc. Created 1991. All rights reserved.

License to copy and use this software is granted provided that it is identified as the "RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing this software or this function.

License is also granted to make and use derivative works provided that such works are identified as "derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing the derived work.

RSA Data Security, Inc. makes no representations concerning either the merchantability of this software or the suitability of this software for any particular purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty of any kind.

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.
*
* 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.]
```

PCRE License

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 5 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

Written by: Philip Hazel <ph10@cam.ac.uk>

University of Cambridge Computing Service, Cambridge, England. Phone: +44 1223334714.

Copyright (c) 1997-2004 University of Cambridge 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 University of Cambridge 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 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.

MT19937 License

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/1/26.

Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

Before using, initialize the state by using `init_genrand(seed)` or `init_by_array(init_key, key_length)`.

Copyright (c) 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, 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. The names of its contributors may not 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.

Any feedback is very welcome.

<http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/emt.html>
email: m-mat @ math.sci.hiroshima-u.ac.jp (remove space)

OpenSSL License

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)

Copyright (c) 1998-2002 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).

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 with Netscapes 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, SHA, 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.]

Net-SNMP License

Copyright 1988, 1989, 1991, 1992 by Carnegie Mellon University All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of CMU not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

CMU DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL CMU BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE

avr-libc

Portions of avr-libc are Copyright (c) 1999-2008
Werner Boellmann,
Dean Camera,
Pieter Conradie,
Brian Dean,
Keith Gedger,

Wouter van Gulik,
 Bjoern Haase,
 Steinar Haugen,
 Peter Jansen,
 Reinhart Jessich,
 Magnus Johansson,
 Harald Kipp,
 Carlos Lamas,
 Cliff Lawson,
 Artur Lipowski,
 Marek Michalkiewicz,
 Todd C. Miller,
 Rich Neswold,
 Colin O'Flynn,
 Bob Paddock,
 Andrey Pashchenko,
 Reiner Patommel,
 Florin-Viorel Petrov,
 Alexander Popov,
 Michael Rickman,
 Theodore A. Roth,
 Juergen Schilling,
 Philip Soeberg,
 Anatoly Sokolov,
 Nils Kristian Strom,
 Michael Stumpf,
 Stefan Swanepoel,
 Helmut Wallner,
 Eric B. Weddington,
 Joerg Wunsch,
 Dmitry Xmelkov,
 Atmel Corporation,
 egnite Software GmbH,
 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.

avr-libc

Portions of avr-libc are Copyright (c) 1999-2007

Keith Gudger,
 Bjoern Haase,
 Steinar Haugen,
 Peter Jansen,
 Reinhart Jessich,
 Magnus Johansson,
 Artur Lipowski,
 Marek Michalkiewicz,
 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,
 Joerg Wunsch,
 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.

PicoJSON Version.1.3.0

Copyright 2009-2010 Cybozu Labs, Inc.

Copyright 2011-2014 Kazuho Oku

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.

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 HOLDER 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.

Rapidjson Version.0.11

Copyright (C) 2011 Milo Yip

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 THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS 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.

OpenSSL Version. 1.0.2h

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) 1998-2016 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 with Netscapes 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 RC4, RSA,
* lhash, 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.]

*/

/

Tea_dimbula

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.

Tea_rize

Lua License

=====

Lua is licensed under the terms of the MIT license reproduced below.
This means that Lua is free software and can be used for both academic and commercial purposes at absolutely no cost.

For details and rationale, see <http://www.lua.org/license.html>.

=====

=====

Copyright (C) 2003-2004 Tecgraf, PUC-Rio.

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 THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS 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.

=====

=====

(end of COPYRIGHT)

お問い合わせ先

株式会社セガ・インタラクティブ

本 社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 羽田1号館

国内販売部 〒144-0033 東京都大田区東糀谷2-13-1 TRC 羽田ビル

TEL: 03-6864-8647

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)を利用して下さい。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

2017年1月

