

頭文字 D THE ARCADE 正誤表

サービスマニュアル / 420-7692

サービスマニュアルに誤りがありました。以下のように訂正いたします。

◆ 「5章 エラー表示」のエラー番号を下記に訂正

【誤】 8005 ➡ 【正】 8405

8005	表示	複数の LAN インストールサーバーが見つかりました (クライアント)
	原因	システム設定の「筐体設定」が「サーバー」となっているサーバー機が複数見つかりました。
	対処方法	サーバー機が 1 台になるように設定してください。 < 4-2 (P.57) >



8405	表示	複数の LAN インストールサーバーが見つかりました (クライアント)
	原因	システム設定の「筐体設定」が「サーバー」となっているサーバー機が複数見つかりました。
	対処方法	サーバー機が 1 台になるように設定してください。 < 4-2 (P.57) >

【誤】 8405 ➡ 【正】 8406

8405	表示	複数の LAN インストールサーバーが見つかりました (サーバー)
	原因	システム設定の「筐体設定」が「サーバー」となっているサーバー機が複数見つかりました。
	対処方法	サーバー機が 1 台になるように設定してください。< 4-2 (P.57) 参照 >



8406	表示	複数の LAN インストールサーバーが見つかりました (サーバー)
	原因	システム設定の「筐体設定」が「サーバー」となっているサーバー機が複数見つかりました。
	対処方法	サーバー機が 1 台になるように設定してください。< 4-2 (P.57) 参照 >

サービスマニュアル



重 要

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



株式会社セガ

〒141-0033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー

<http://sega.jp/>

<http://am.sega.jp/> © SEGA

© しげの秀一/講談社 © SEGA

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.

The trademarks Porsche, Porsche Crest, Porsche Logotype, Carrera and 911 are used under license of Porsche AG.

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、Fontworks、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。



頭文字D THE ARCADE uses the Unreal® Engine.

Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.
Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2020, Epic Games, Inc. All rights reserved.

マニュアルの紹介

本書は本製品

イニシャルディー ジ アーケード
頭文字 D THE ARCADE

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わ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。

	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	はじめに	1
1-2	ゲームの概要	2
1-3	操作方法	3
1-4	ゲームの流れ	4
1-5	アドバタイズ	5
1-6	エントリー（Aime 利用確認）	5
1-6-1	新規登録を行う場合	6
1-6-1-A	新規の Aime 対応カードを使用する場合	6
1-6-1-B	新規の Aime 対応携帯電話を使用する場合	10
1-6-2	ゲストプレイを行う場合	14
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	15
1-7	コンティニュー	16
1-8	遊び方	17
1-9	通信状況について	17
1-9-1	シートナンバーアイコン	17
1-9-2	ALL.Net アイコン	17
1-9-3	店内通信アイコン	18
1-10	サーバーメンテナンス時間	18
1-11	閉店処理	18
1-12	自動再起動処理	18

2 テストモードの操作方法

19

2-1	スイッチユニット	19
2-2	コントロールパネル R	22

3 ゲームテストモード

23

3-1	BOOKKEEPING	25
3-2	INPUT TEST	28
3-3	OUTPUT TEST	31
3-4	GAME ASSIGNMENTS	34
3-4-1	OPERATION MODE SETTING	37
3-5	FORCE FEEDBACK TEST	38
3-6	STEERING ADJUSTMENTS	39
3-7	Aime CARD READER TEST	41
3-7-1	Aime READ CHECK	42
3-8	NETWORK TEST	43

3-9	ALL.Net ACCOUNTING STATUS	45
3-10	ALL.Net DOWNLOAD STATUS.....	46
3-11	CLOSE SETTING.....	48
3-11-1	一日単位の設定 (DAY)	48
3-11-2	週間単位の設定 (WEEK)	50
3-12	BACKUP DATA CLEAR.....	52
3-13	SYSTEM TEST MODE	54

1

2

3

4

5

4	システムテストモード	55
---	------------	----

4-1	スピーカーテスト	56
4-2	システム設定.....	57

5	エラー表示	59
---	-------	----

お問い合わせ先

1 ゲーム内容

1-1 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

本製品のプレイには、Aime 対応カードまたは携帯電話が必要です。
Aime 対応カードまたは携帯電話を使用することで、ゲームの進行状況を保存することができます。



重要

本製品では以下の Aime 対応カードおよび携帯電話を使用することができます。

- ・アミューズメント IC カード対応 IC カード
- ・Aime カード（アミューズメント IC カード対応 / 非対応のどちらも使えます。）
- ・MJ MEMBER'S CARD
- ・初音ミク Project DIVA Arcade Access Card
- ・バナパスポートカード（アミューズメント IC カード対応 / 非対応のどちらも使えます。）
- ・おサイフケータイ対応の携帯電話

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個の携帯電話で「Aime」マークが表示されているゲーム機器を共通で遊べるサービスです。

【アミューズメント IC カードとは】

「アミューズメント IC カード」とは、アーケードゲーム用 IC カードの統一規格です。
「アミューズメント IC カード」に対応したゲーム機器・サービスで共通して利用できます。



アミューズメント IC ロゴ

【Aime サービスサイトについて】

「Aime サービスサイト (<https://my-aime.net/>)」に登録すると、携帯電話の機種変更や Aime 対応カードの紛失・故障などのトラブルが起きた場合に、データを移動（データ移行）させることなど、様々なサービスを受けることができます。データ移行するには、アクセスコードが必要です。登録は無料です。

「Aime サービスサイト」に登録しなくても、ゲームプレイは可能です。

※「Aime」は株式会社セガまたはその関連会社の登録商標または商標です。

「バナパスポート」は、株式会社バンダイナムコアミューズメントの商標です。

「おサイフケータイ」は、株式会社 NTT ドコモの登録商標です。

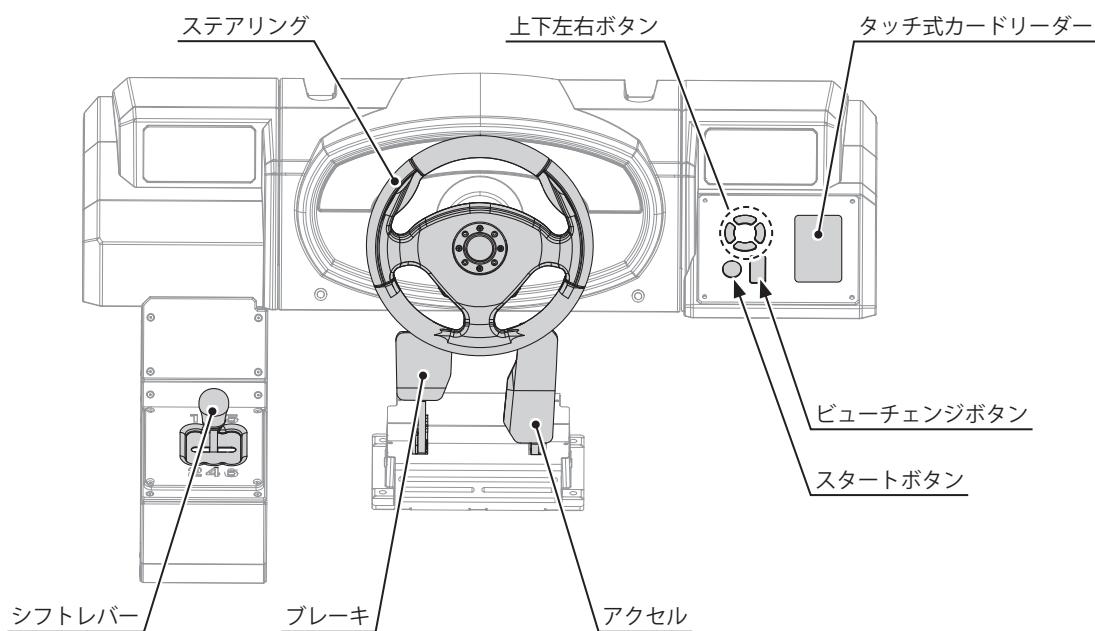
「アミューズメント IC ロゴ」は、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコアミューズメント、株式会社コナミアミューズメントの 3 社が共同で管理を行う日本およびその他の国と地域における登録商標または商標です。

1-2 ゲームの概要

本製品は、ドライブゲームです。

ゲームは「ストーリー」「タイムトライアル」「オンラインバトル」「店内バトル」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。

1-3 操作方法



■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。 ※ネームエントリー画面を除く各画面での決定操作にも使用可能ですが、それぞれボタンでの操作を推奨します。
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

アドバタイズ < 1-5 参照 >

スタートボタンを押すとゲームが始まります。

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 (Aime 利用確認) をスキップして Aime 対応カードまたは携帯電話を使用してのプレイに進みます。

エントリー (Aime 利用確認) < 1-6 参照 >

ゲストプレイの場合は、スタートボタンを押します。

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用してのプレイの場合は、タッチ式カードリーダーにタッチします。

ゲストプレイ < 1-6-2 参照 >

データを保存せずにプレイします。

プレイに必要な最小クレジットを投入します。

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用してのプレイ

新規登録 (未登録) < 1-6-1 参照 >

Aime 対応カードまたは携帯電話の登録を行います。
初回は無料でプレイできます。

プレイデータ確認 (登録済) < 1-6-3 参照 >

データを読み込み、使用することができます。
プレイに必要な最小クレジットを投入します。

スタートメニュー

「モード選択」「ショップ&カスタマイズ」「プレイデータ&コンフィグ」の3種類の項目を選択することができます。

※ 初回プレイ時は「ショップ&カスタマイズ」を選択することができません。

ショップ&カスタマイズ

新規車種の購入、使用車種の登録、パーツ装着などを行うことができます。

プレイデータ&コンフィグ

ゲームプレイ中の各種機能や音のボリュームなどを設定できます。

モード選択

プレイするゲームモードの選択を行います。

今後ゲームモードが追加される場合があります。ゲームモードの詳細は公式 HP をご確認ください。

【頭文字 D 公式 HP : <http://initiald.sega.jp/inidac/>】

ストーリー

原作「頭文字 D」のライバルたちと、バトルを繰り広げるモードです。

タイムトライアル

1台で走行してタイムを競うモードです。

店内バトル

店内のプレイヤーと対戦するモードです。
最大4人で対戦することができます。

オンラインバトル

全国のプレイヤーと1対1で対戦するモードです。

プレイスタンプ

スタンプ獲得の要件を満たしたプレイの終了時に、スタンプシートにスタンプを獲得します。

スタンプシートには報酬が設定されているマスがあり、スタンプがそのマスに達することで、報酬を獲得できます。

コンティニュー < 1-7 参照 >

ゲームオーバー

1-5 アドバタイズ

アドバタイズ中にスタートボタンを押すと、Aime 利用確認画面を表示します。< 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、Aime 利用確認画面をスキップして Aime 利用確認に進みます。



アドバタイズ画面

1-6 エントリー (Aime 利用確認)

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。

※「頭文字 D ARCADE STAGE Zero」または「SEGA World Drivers Championship」で登録していても、本製品では新規登録となります。



Aime 利用確認画面

1-6-1 新規登録を行う場合

1

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。
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。

- ・新規の Aime 対応カードを使用する場合 : 1-6-1-A を参照してください。
- ・新規の Aime 対応携帯電話を使用する場合 : 1-6-1-B を参照してください。

1-6-1-A 新規の Aime 対応カードを使用する場合

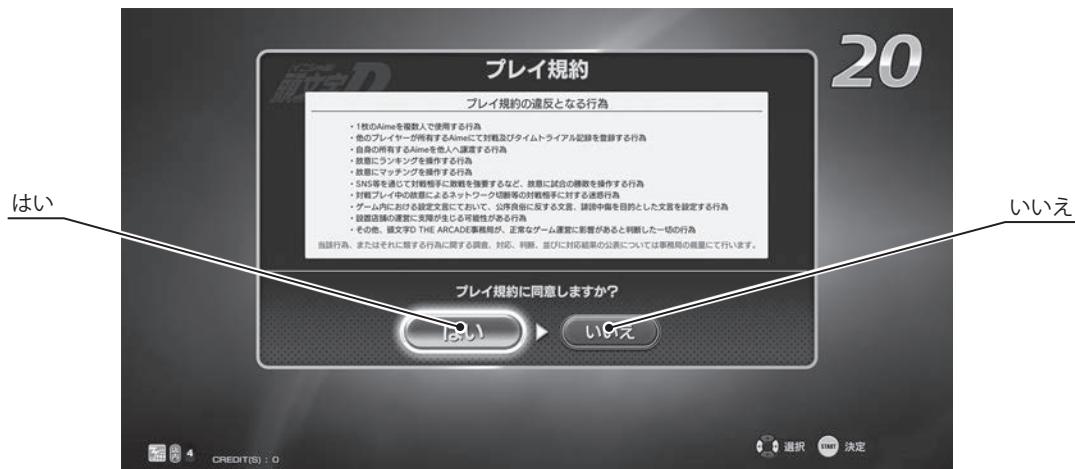
1

本製品に登録していない Aime 対応カードをタッチした場合は、プレイ規約画面 (Aime) が表示されます。

2

プレイ規約に同意する場合は、「はい」を選択してスタートボタンを押すと、新規登録画面 (Aime) 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 >



プレイ規約画面 (Aime)

3

新規登録画面 (Aime) で「はい」を選択してスタートボタンを押すと、操作説明が表示されます。

操作説明表示後、自動でアバター選択画面に進みます。

「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 >



新規登録画面 (Aime)

4

自分のキャラクター（以下、アバター）を選択します。

アバターの種類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。

※アバターは、ゲーム内の報酬にて獲得した「アバターパーツ」を使用して、カスタマイズすることができます。



アバター選択画面

5

プレイヤーネームを入力します。

上下左右ボタンで文字を選択し、スタートボタンで決定します。プレイヤーの名前を入力した後に「決定」を選択してスタートボタンを押すと、所属エリア/店舗決定画面に進みます。

※ひらがな、カタカナ、英大文字、英小文字を6文字まで入力可能です。

ショップ&カスタマイズで、再度プレイヤーネームが入力可能です。

次回以降のプレイで、クレジットを投入することで選択可能となります。

ショップ&カスタマイズでは、漢字を使用してプレイヤーネームが入力可能です。



ネームエントリー画面

■各項目の説明

1文字消す	1文字削除できます。
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。
漢字	新規登録時は選択できません。
決定	ネームエントリーを終了します。

1

- 6** 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、プレイ方法選択画面に進みます。
 ※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、「タイムトライアル」の県別ランキングなどに使用されます。



所属エリア / 店舗決定画面

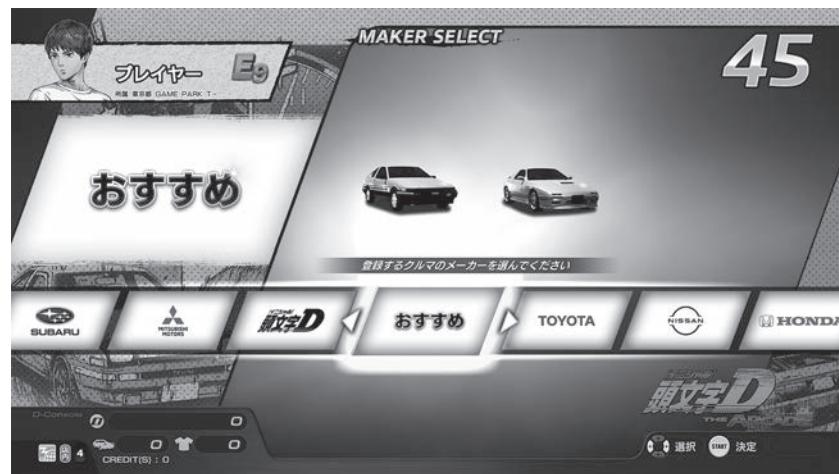
- 7** トランスマッisionを左右のボタンで選択します。
 トランスマッisionを選択してスタートボタンを押すと、初回車種購入画面に進みます。



プレイ方法選択画面

8

メーカー / 属性を左右ボタンで選択します。
メーカー / 属性にカーソルを合わせてスタートボタンを押すと、車種を左右ボタンで選択できます。
車種にカーソルを合わせてスタートボタンを押すと、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、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。



初回車種購入画面

1-6-1-B 新規の Aime 対応携帯電話を使用する場合

1

1 本製品に登録していない Aime 対応携帯電話をタッチした場合は、新規登録画面（おサイフケータイ）が表示されます。

2

新規登録画面（おサイフケータイ）で「はい」を選択してスタートボタンを押すと、プレイ規約画面（おサイフケータイ）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>



新規登録画面（おサイフケータイ）

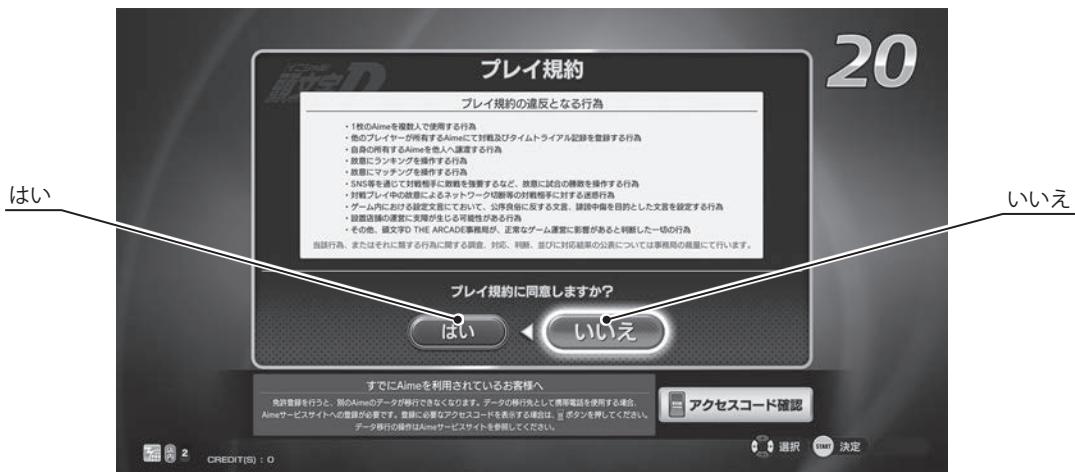
3

プレイ規約に同意する場合は、「はい」を選択してスタートボタンを押すと、操作説明が表示されます。

操作説明表示後、自動でアバター選択画面に進みます。

「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>

※ 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。



プレイ規約画面（おサイフケータイ）

4

自分のキャラクター（以下、アバター）を選択します。

アバターの種類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。

※アバターは、ゲーム内の報酬にて獲得した「アバターパーツ」を使用して、カスタマイズすることができます。



アバター選択画面

5

プレイヤーネームを入力します。

上下左右ボタンで文字を選択し、スタートボタンで決定します。プレイヤーの名前を入力した後に「決定」を選択してスタートボタンを押すと、所属エリア/店舗決定画面に進みます。

※ひらがな、カタカナ、英大文字、英小文字を6文字まで入力可能です。

ショップ＆カスタマイズで、再度プレイヤーネームが入力可能です。

次回以降のプレイで、クレジットを投入することで選択可能となります。

ショップ＆カスタマイズでは、漢字を使用してプレイヤーネームが入力可能です。



ネームエントリー画面

■各項目の説明

1文字消す	1文字削除できます。
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。
漢字	新規登録時は選択できません。
決定	ネームエントリーを終了します。

1

- 6** 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、プレイ方法選択画面に進みます。
 ※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、「タイムトライアル」の県別ランキングなどに使用されます。



所属エリア / 店舗決定画面

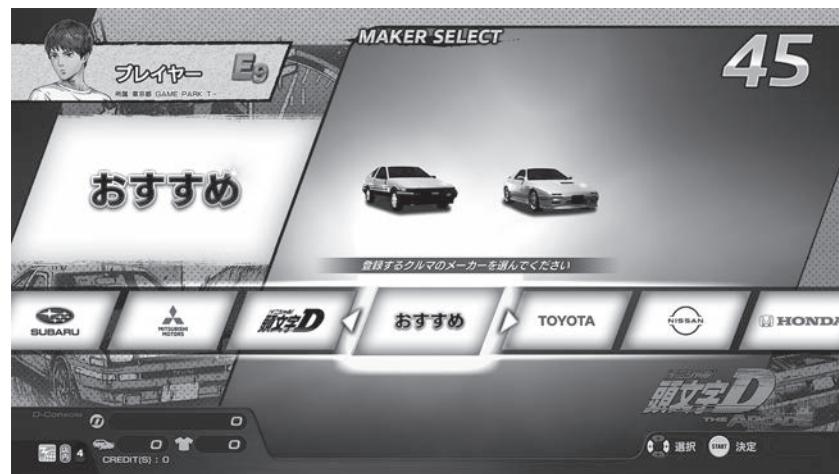
- 7** トランスマッisionを左右のボタンで選択します。
 トランスマッisionを選択してスタートボタンを押すと、初回車種購入画面に進みます。



プレイ方法選択画面

8

メーカー / 属性を左右ボタンで選択します。
メーカー / 属性にカーソルを合わせてスタートボタンを押すと、車種を左右ボタンで選択できます。
車種にカーソルを合わせてスタートボタンを押すと、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、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。



初回車種購入画面

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

Aime 利用確認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、操作説明表示後にゲスト用車種購入画面に進みます。

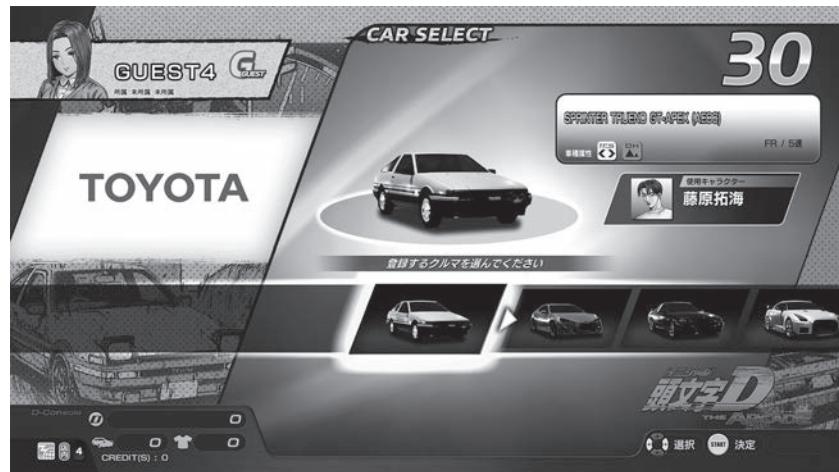


Aime 利用確認画面

2

使用する車種を左右ボタンで選択します。

使用する車種を選択してスタートボタンを押すと、モード選択に進みます。



ゲスト用車種購入画面

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します。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。

「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>



プレイデータ確認画面

1-7 コンティニュー

1

「ストーリー」「タイムトライアル」では1レース終了時、「店内バトル」「オンラインバトル」では敗北時または「GAME ASSIGNMENTS」で設定した連勝数に達したときに、コンティニュー画面が表示されます。<3-4参照>

※「店内バトル」「オンラインバトル」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、コンティニュー画面が表示されます。

※「GAME ASSIGNMENTS」で「CONTINUE」を「OFF」にした場合、「終了」以外の選択ができないになります。<3-4参照>

※閉店設定が機能している場合、閉店時刻の15分前から「終了」以外の選択ができないになります。<1-11参照>



コンティニュー画面 1



コンティニュー画面 2

■各項目の説明

次の話	ストーリーのコンティニュー画面で表示されます。 「次の話」を選択して指定された枚数のコインを投入すると、ストーリーを続けてプレイできます。
リトライ	タイムトライアル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タイムトライアルができます。
コース選択	タイムトライアル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タイムトライアルを続けることができます。
再エントリー	店内バトル、オンラインバトル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。
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、モード選択に戻り、ゲームモードを選び直すことができます。
ショップ	ドレスアップトークンを入手した場合に、ビューチェンジボタンを押すことでショップ画面に進むことができます。 ※この機能は、近日のバージョンアップで正式に搭載されます。
終了	ゲームを終了します。

1-8 遊び方

本製品の詳しい遊び方は「頭文字 D THE ARCADE 公式サイト」を参照してください。

1

■頭文字 D THE ARCADE 公式サイト
<http://initiald.sega.jp/inidac/>

1-9 通信状況について

ゲーム画面の左下に「シートナンバーアイコン」「ALL.Net アイコン」「店内通信状況アイコン」が表示されます。



モード選択画面

1-9-1 シートナンバーアイコン

1	<p>「システム設定」のシート番号設定で設定したシートナンバーが、シートナンバーアイコンの値として表示されます。 1台で起動している場合は「S」と表示されます。 < 4-2 参照 ></p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1-9-2 ALL.Net アイコン

 緑色	<p>【正常】 ゲームサーバーとの正常な通信状態です。</p>
 黄色	<p>【警告】 ALL.Net サーバーの認証ができていないか、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。</p>
 灰色	<p>【切断】 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。</p>

1-9-3 店内通信アイコン

1

 緑色	【正常】 店内対戦が可能な状態です。
 灰色	【切断】 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。 シート番号設定が間違っている場合があります。< 4-2 参照 >

1-10 サーバーメンテナンス時間

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)

1-11 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。< 3-11 参照 >

閉店 30 分前～15 分前	アドバタイズで受け付け終了 15 分～1 分前をアナウンスします。
閉店 15 分前～閉店時刻	アドバタイズでは、Aime によるゲームプレイの受け付けを終了します。 (ゲストプレイのみ可能) コンティニューでは、コンティニュープレイの受け付けを終了します。

1-12 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。
ゲームプレイ中の場合は、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

⚠ 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。

2

⚠ 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。



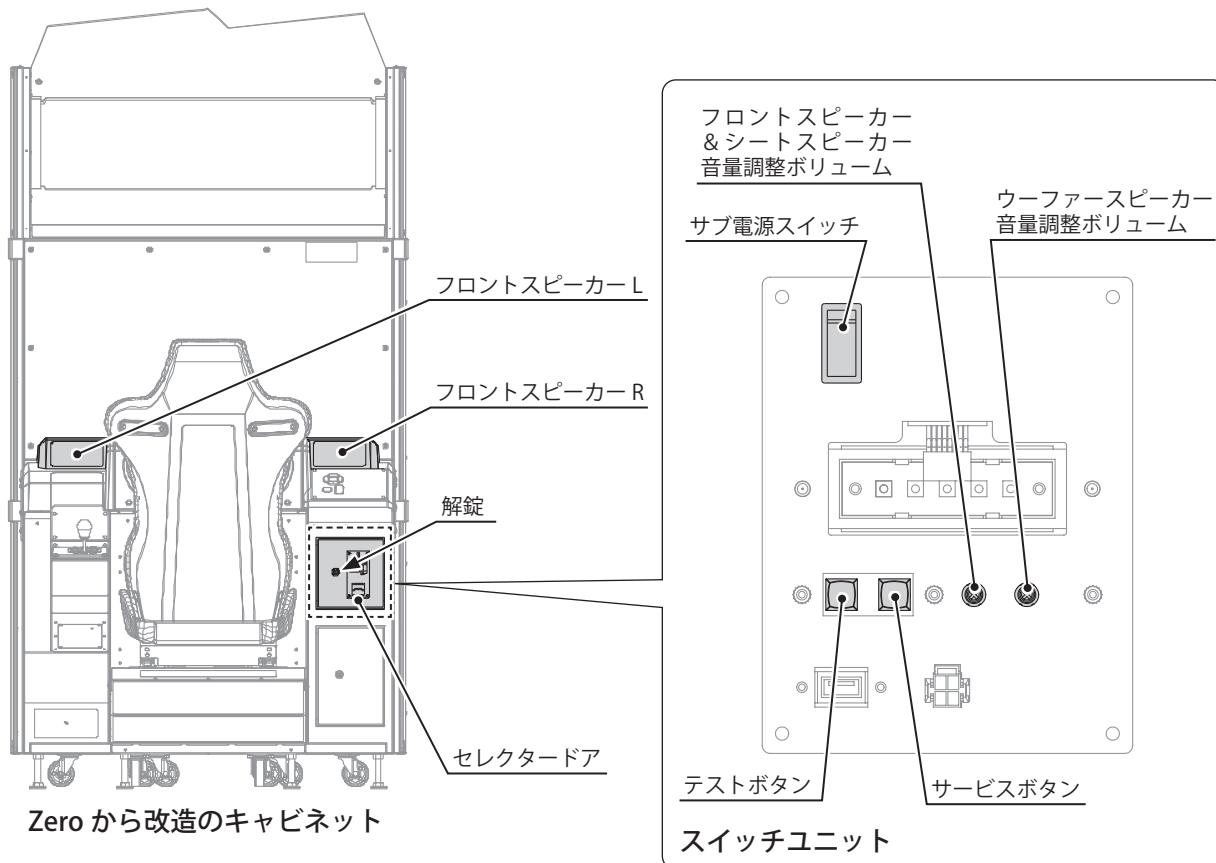
重要

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。

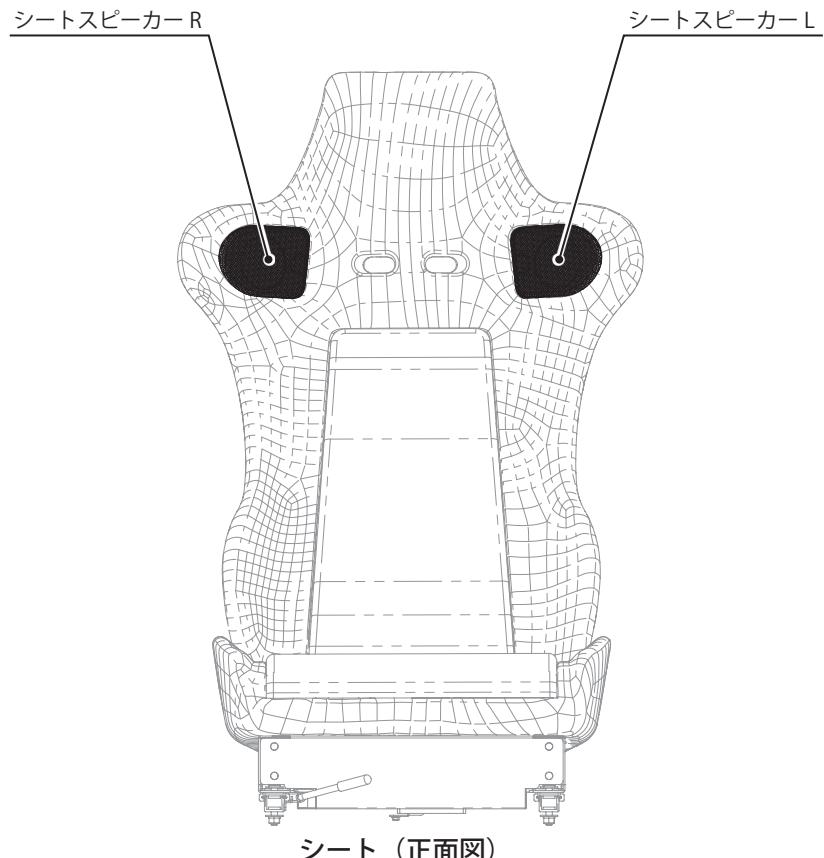
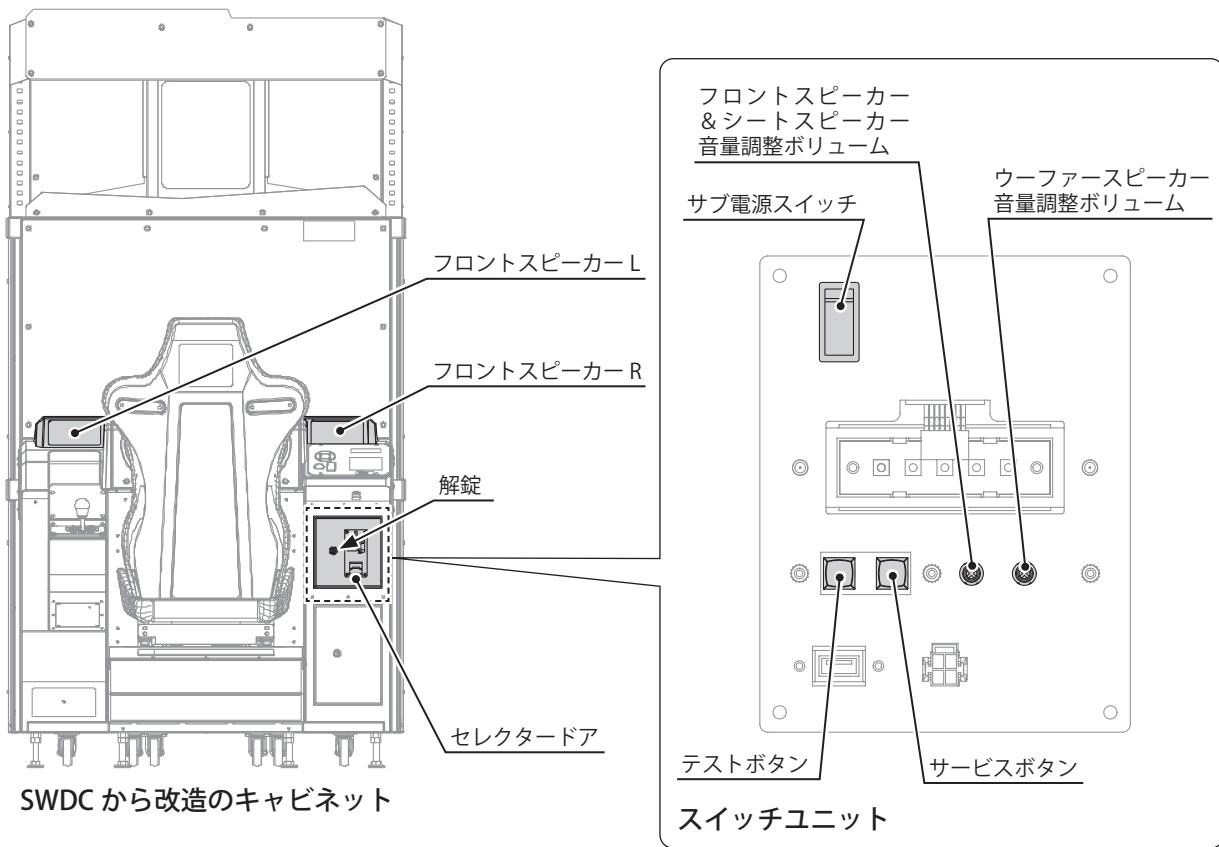
2-1 スイッチユニット

キャビネット内部のスイッチ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。

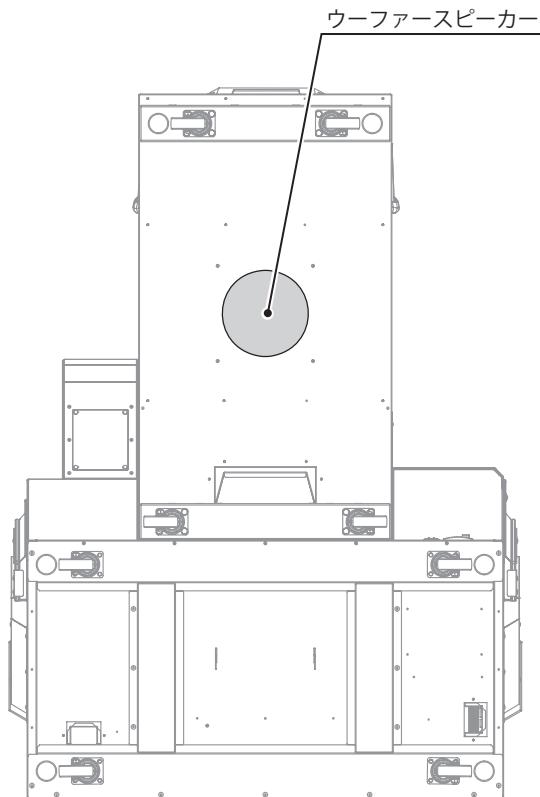
マスターキーで解錠し、セレクタードアを開くと、スイッチユニットがあります。



2



シート (正面図)



底面図

2

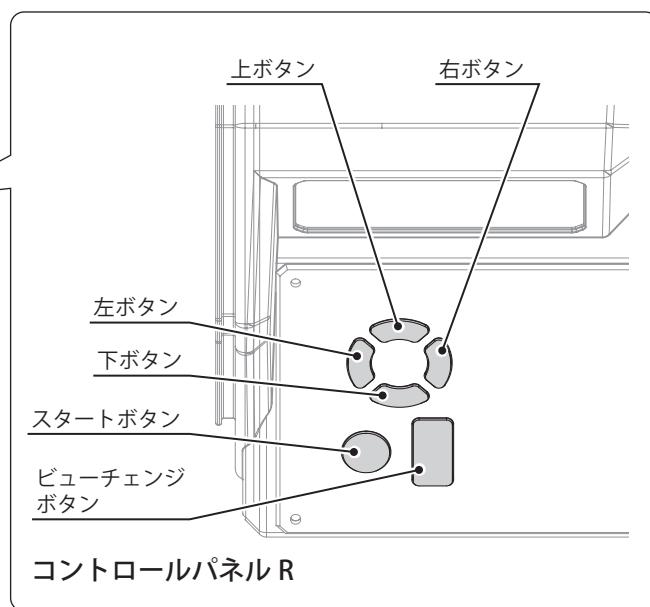
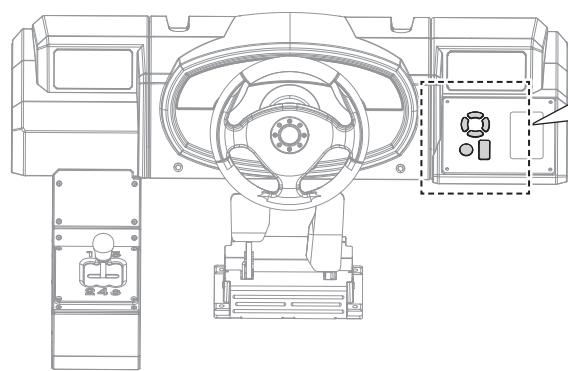
■各項目の説明

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。 テストモード中は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

STOP

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章参考>

⚠ 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。

GAME TEST MODE

BOOKKEEPING
 INPUT TEST
 OUTPUT TEST
 GAME ASSIGNMENTS
 FORCE FEEDBACK TEST
 STEERING ADJUSTMENTS
 Aime CARD READER TEST
 NETWORK TEST
 ALL.Net ACCOUNTING STATUS
 ALL.Net DOWNLOAD STATUS
 CLOSE SETTING
 BACKUP DATA CLEAR
 SYSTEM TEST MODE

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

ゲームテストメニュー画面

■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。

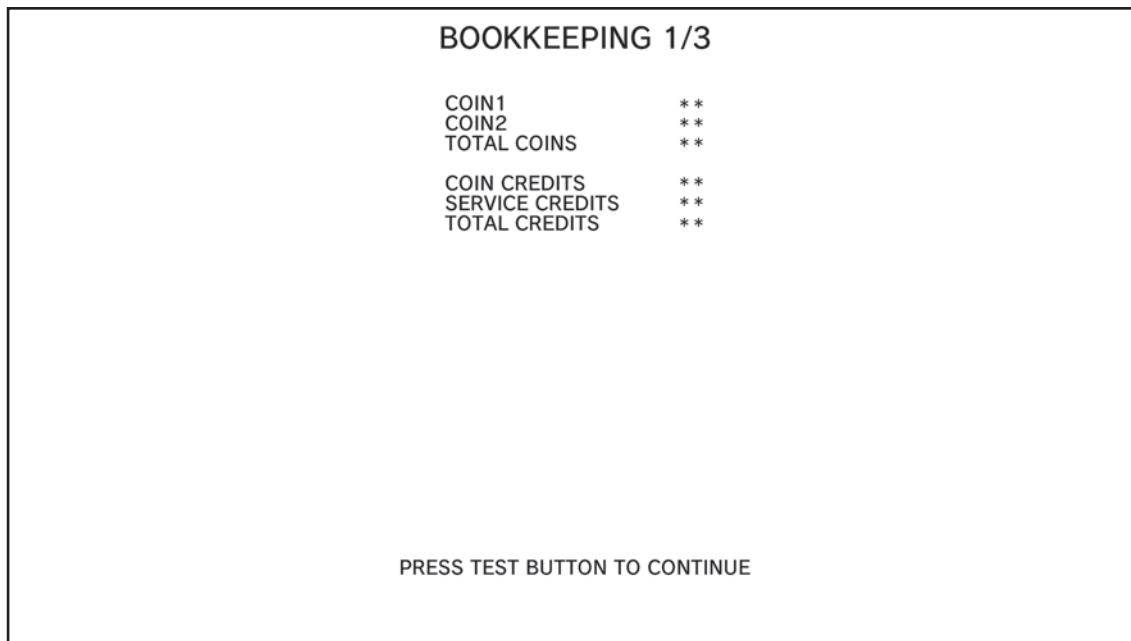
3

■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。< 3-1 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。< 3-2 参照>
OUTPUT TEST	各出力装置の動作確認を行います。< 3-3 参照>
GAME ASSIGNMENTS	各種ゲームの設定を行います。< 3-4 参照>
FORCE FEEDBACK	ステアリング反力の強さの設定を行います。< 3-5 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。< 3-6 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。< 3-7 参照>
NETWORK TEST	ネットワークの接続確認を行います。< 3-8 参照>
ALL.Net ACCOUNTING STATUS	ALL.Net の課金情報を表示します。< 3-9 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。< 3-10 参照>
CLOSE SETTING	閉店時刻の設定を行います。< 3-11 参照>
BACKUP DATA CLEAR	バックアップデータを消去します。< 3-12 参照>
SYSTEM TEST MODE	システムテストモードへ移動します。< 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。

3-1 BOOKKEEPING

ゲームの各記録を確認することができます。



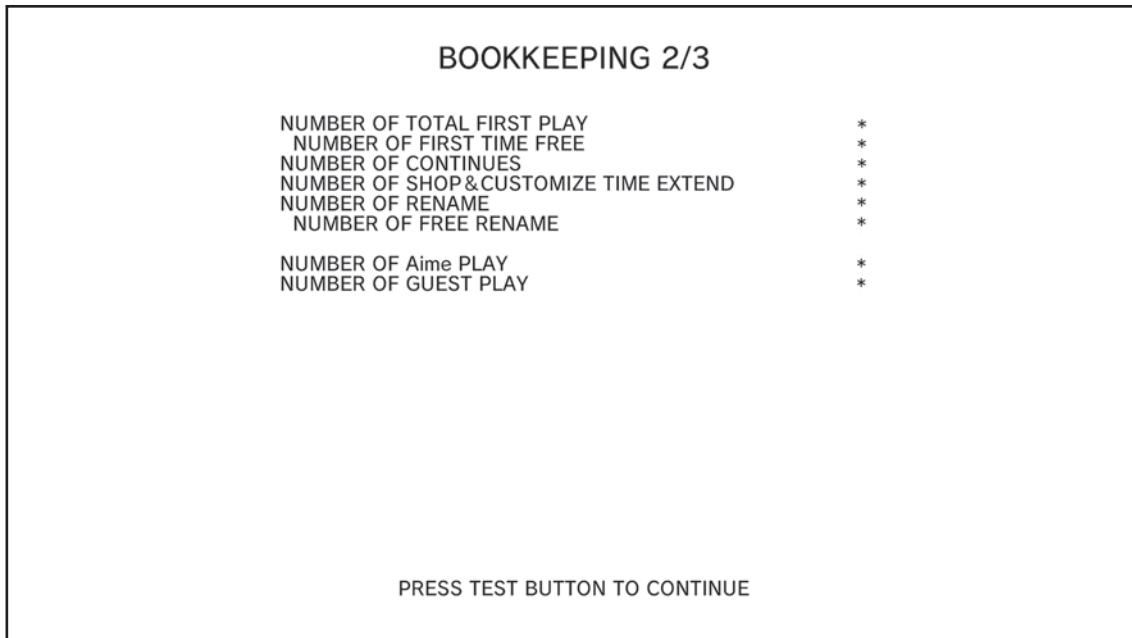
ブックキーピング 1/3 画面

■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



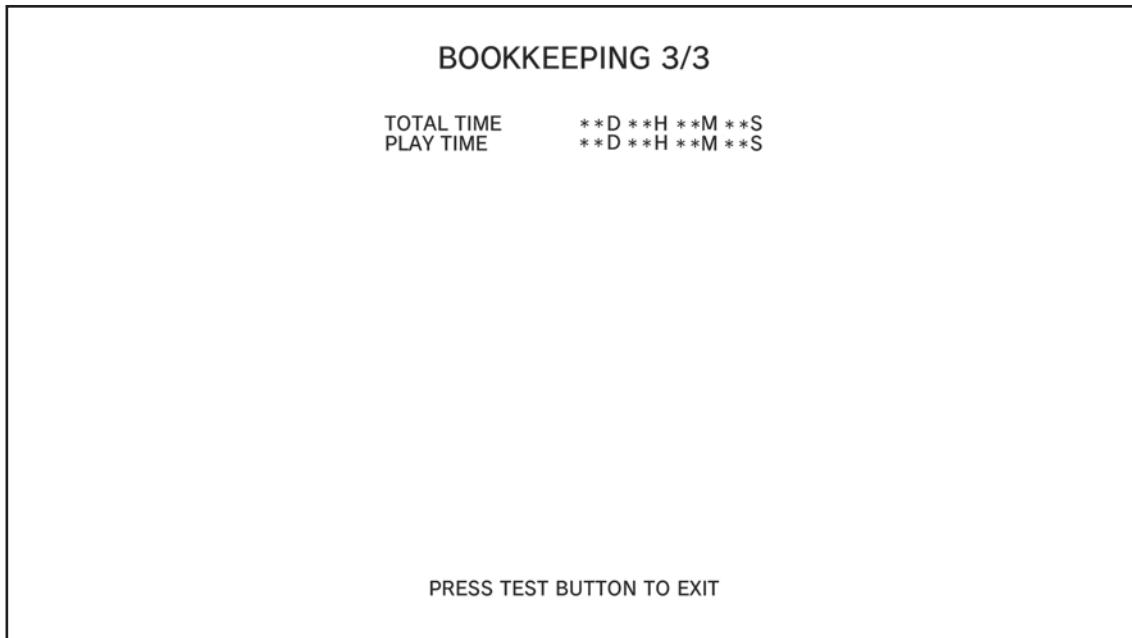
ブックキーピング 2/3 画面

■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 TOTAL FIRST PLAY	コンティニューを除いた総ゲーム数
NUMBER OF FIRST TIME FREE	初回無料プレイ数
NUMBER OF CONTINUES	コンティニューゲーム数
NUMBER OF SHOP & CUSTOMIZE TIME EXTEND	ショップ&カスタマイズ時間延長によるクレジット数
NUMBER OF RENAME	ドライバー名変更回数
NUMBER OF FREE RENAME	ドライバー名変更無料回数
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



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	テストモードを除いた総通電時間
PLAY TIME	総プレイ時間

3-2 INPUT TEST

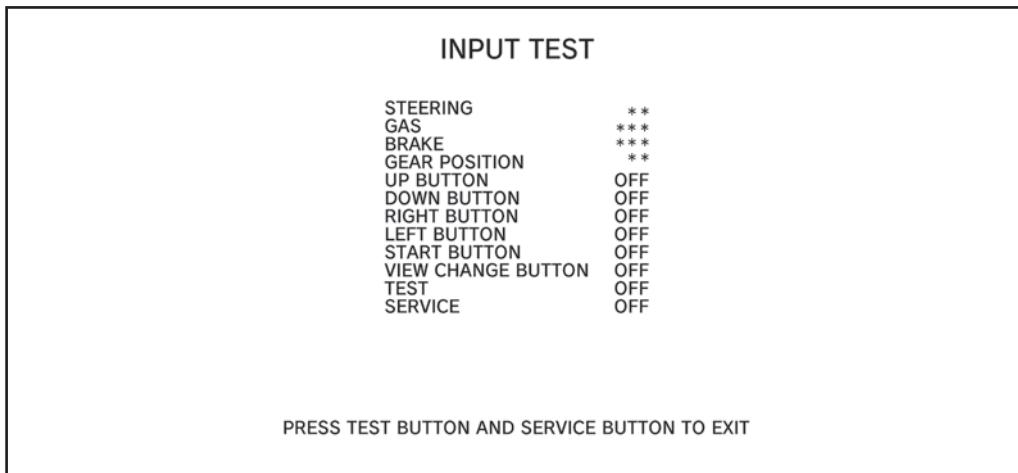


動作確認を行う前にボリュームの最大値を取得するため、アクセルとブレーキを2、3回、奥まで踏み込んでください。

重要

3

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。
定期的に入力装置の状態をチェックしてください。



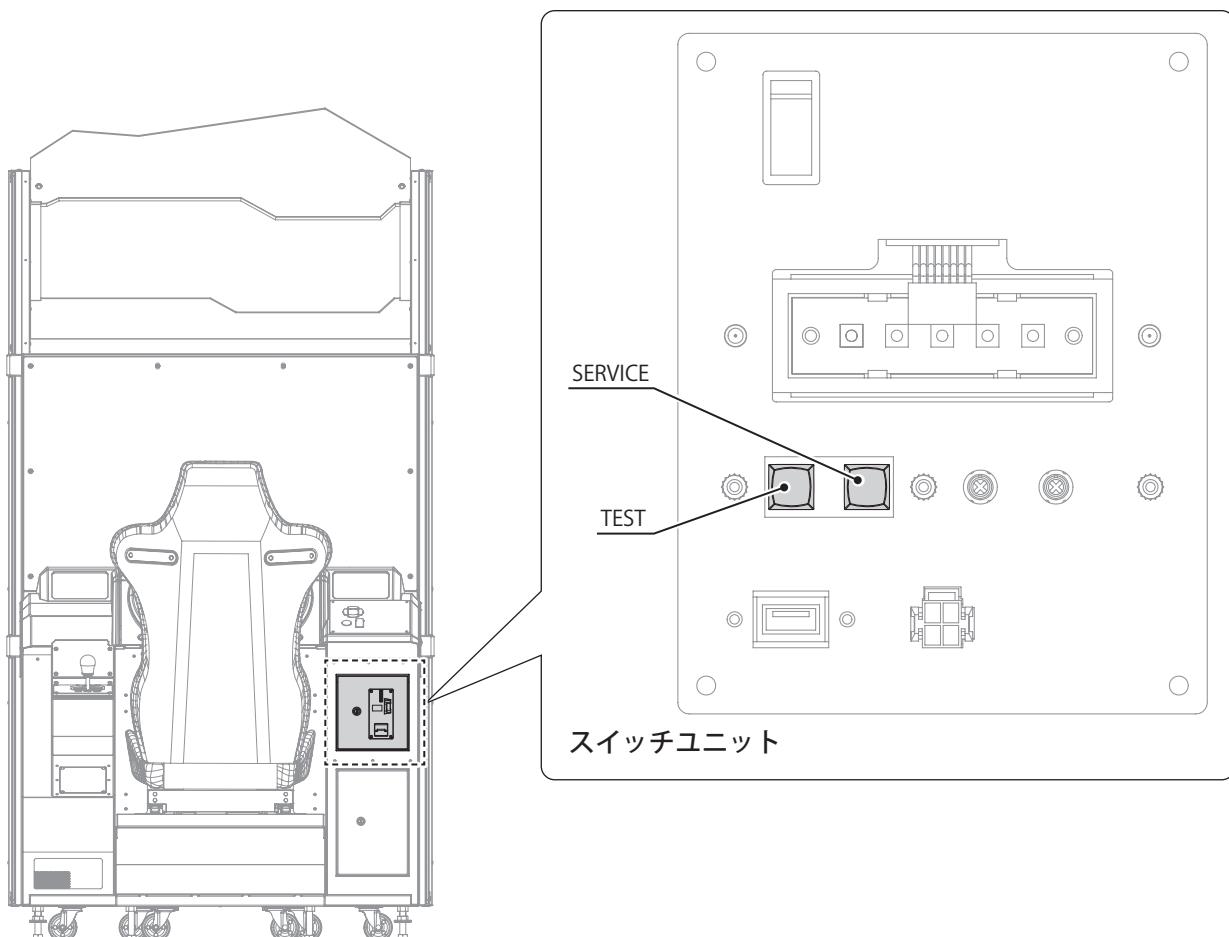
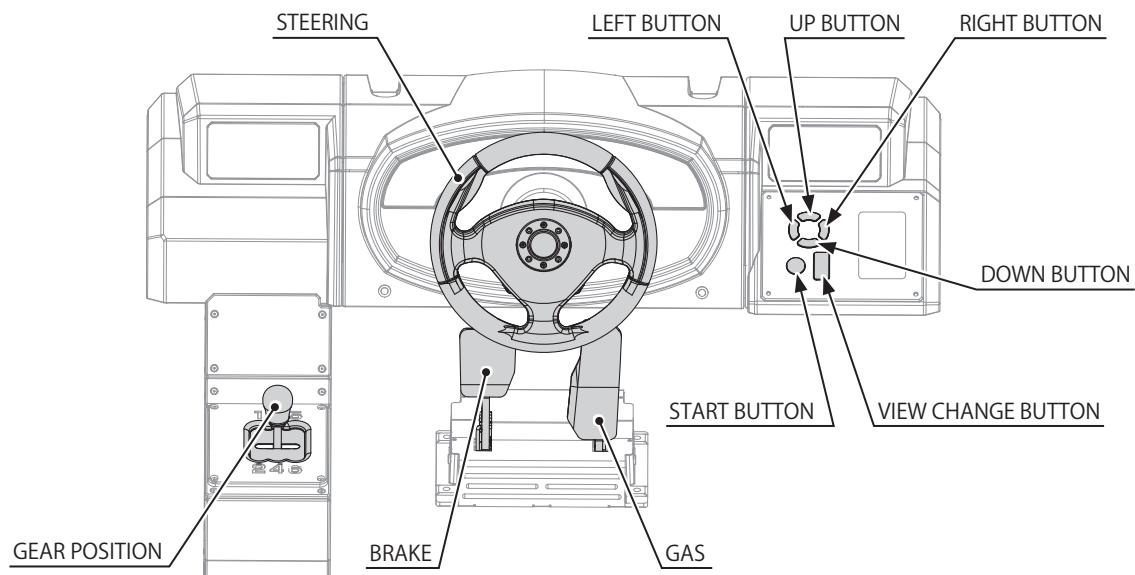
INPUT TEST

■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。

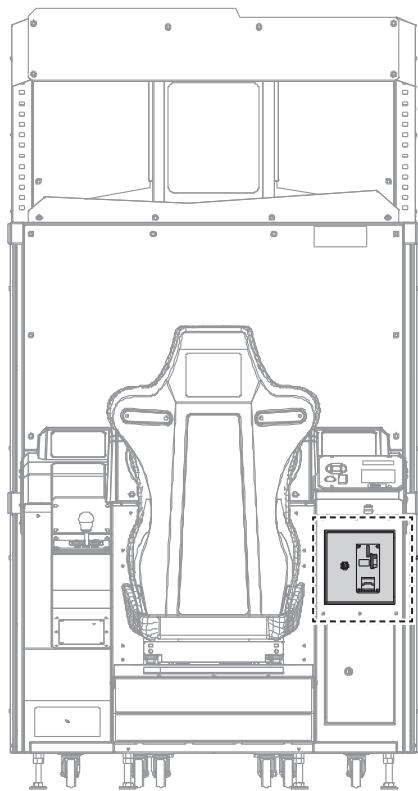
■各項目の説明

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「0」から「8」、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「0」から「8」、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。

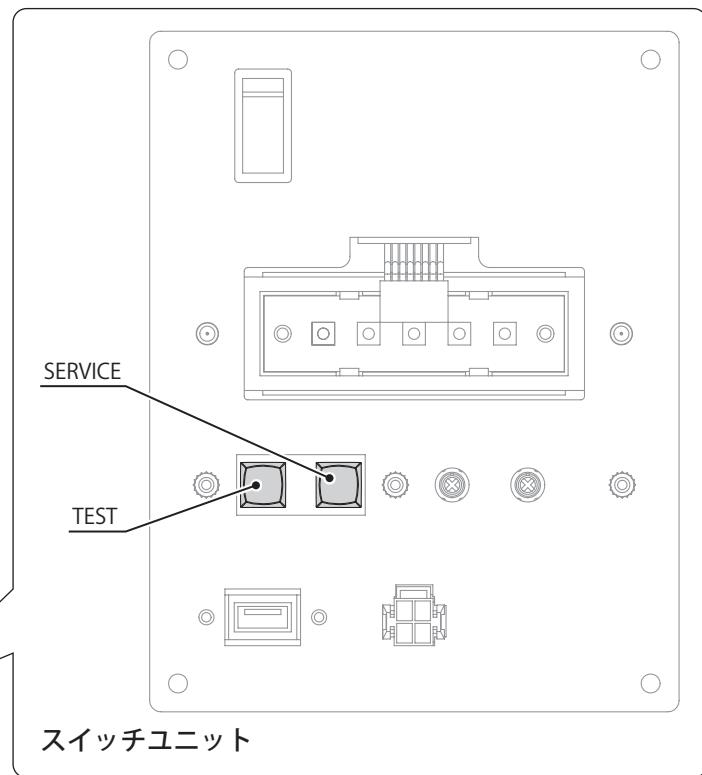


Zero から改造のキャビネット

3



SWDC から改造のキャビネット



スイッチユニット

3-3 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確認してください。

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

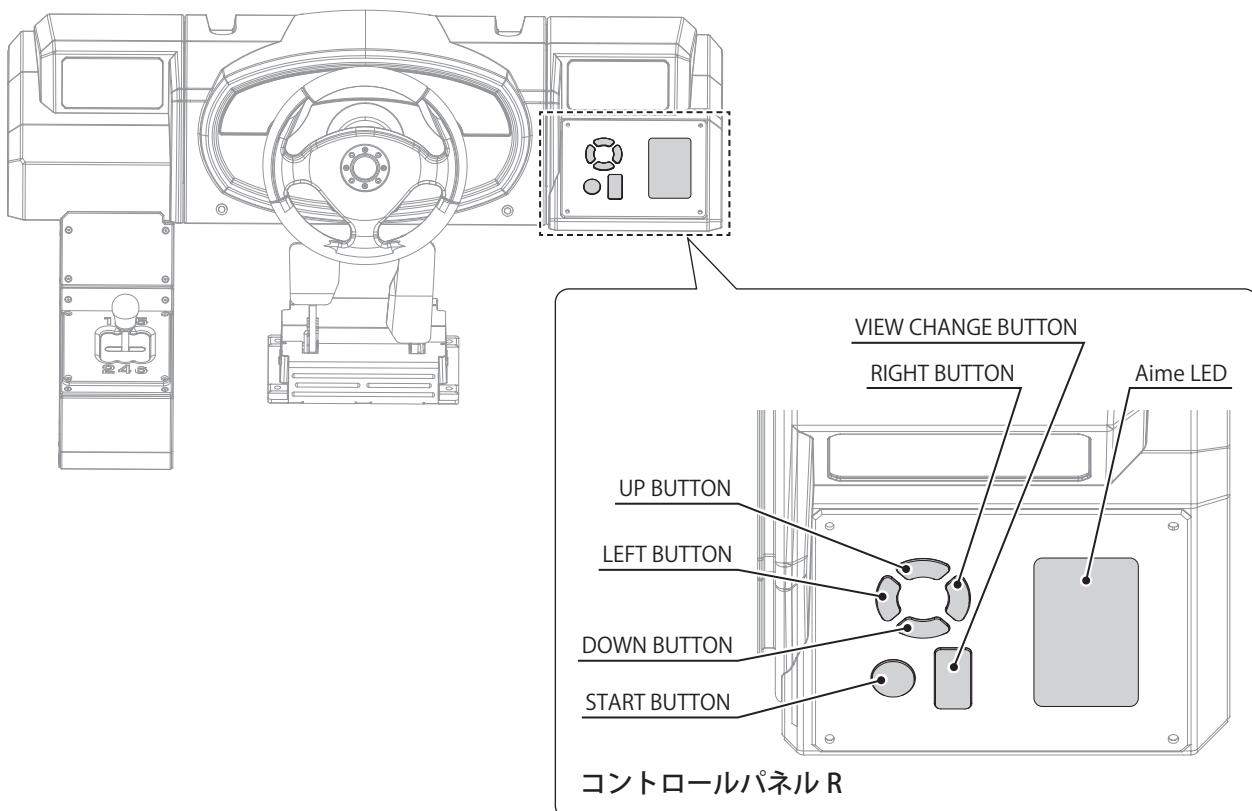
START BUTTON	スタートボタンが点灯	
VIEW CHANGE BUTTON	ビューチェンジボタンが点灯	
UP BUTTON	上ボタンが点灯	
DOWN BUTTON	下ボタンが点灯	
RIGHT BUTTON	右ボタンが点灯	
LEFT BUTTON	左ボタンが点灯	
LEFT UP LED	左上の LED が 7 色に点灯	
LEFT CENTER LED	左中央の LED が 7 色に点灯	
LEFT DOWN LED	左下の LED が 7 色に点灯	
RIGHT UP LED	右上の LED が 7 色に点灯	
RIGHT CENTER LED	右中央の LED が 7 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	
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

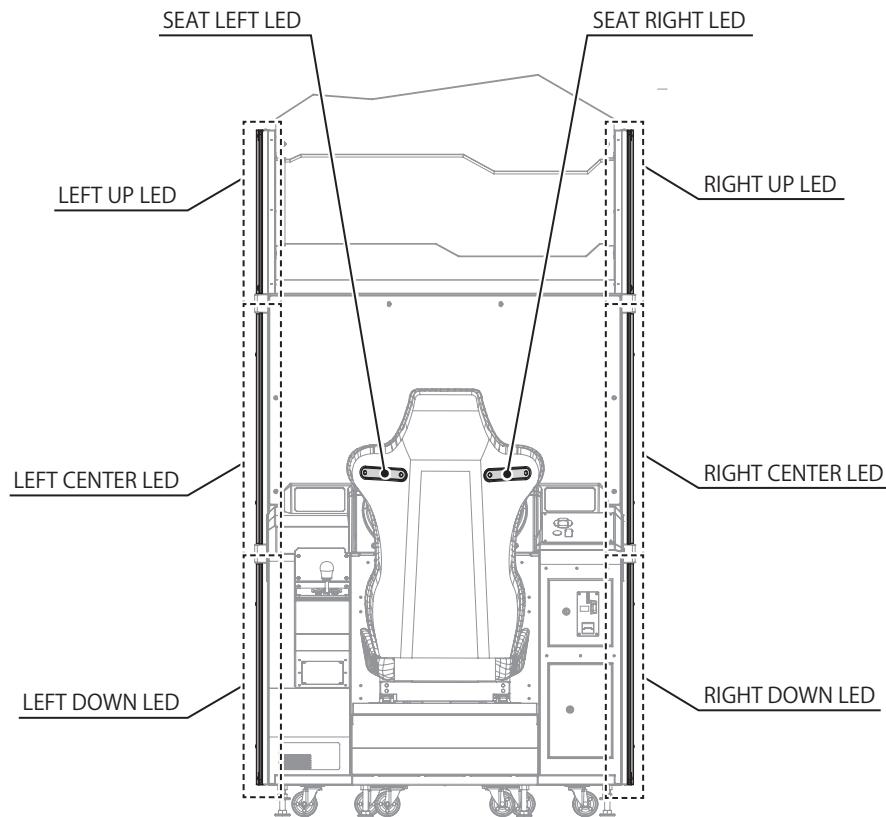
※ 1 テストボタンを押すと選択した項目が「ON」に変わり、対応する出力装置が点灯すれば正常です。

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。

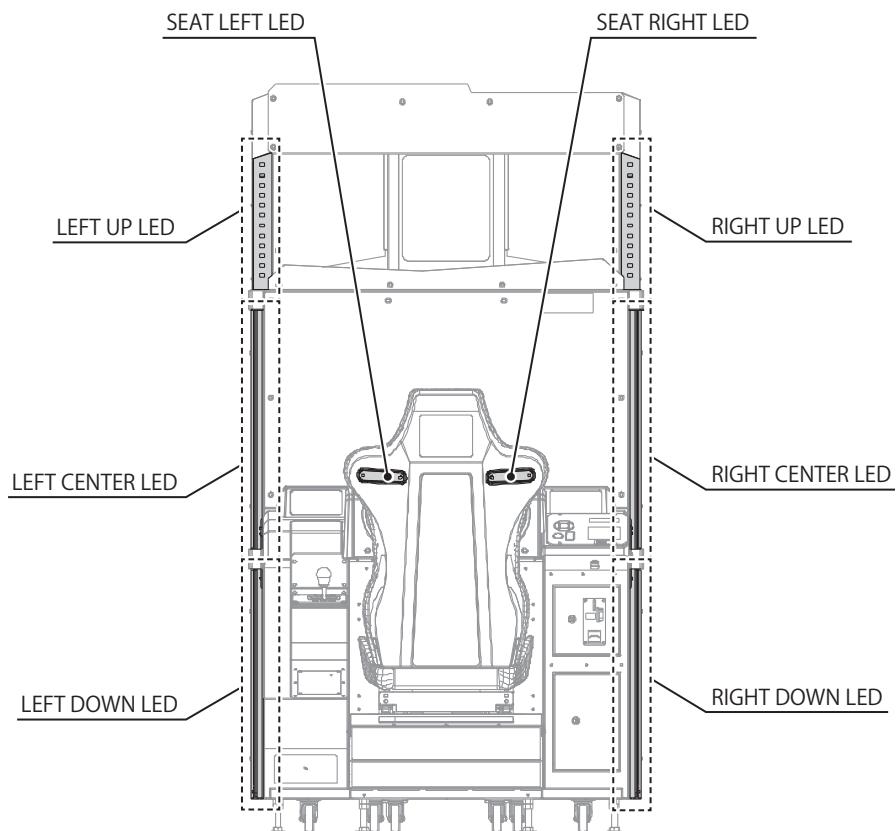
※ 2 テストボタンを押すたびに選択した LED が「OFF (消灯) → BLUE (青で点灯) → RED (赤で点灯) → MAGENTA (マゼンタで点灯) → GREEN (緑で点灯) → CYAN (シアンで点灯) → YELLOW (黄色で点灯) → WHITE (白で点灯) → OFF (消灯) → … 」と切り替われば正常です。

※ 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。





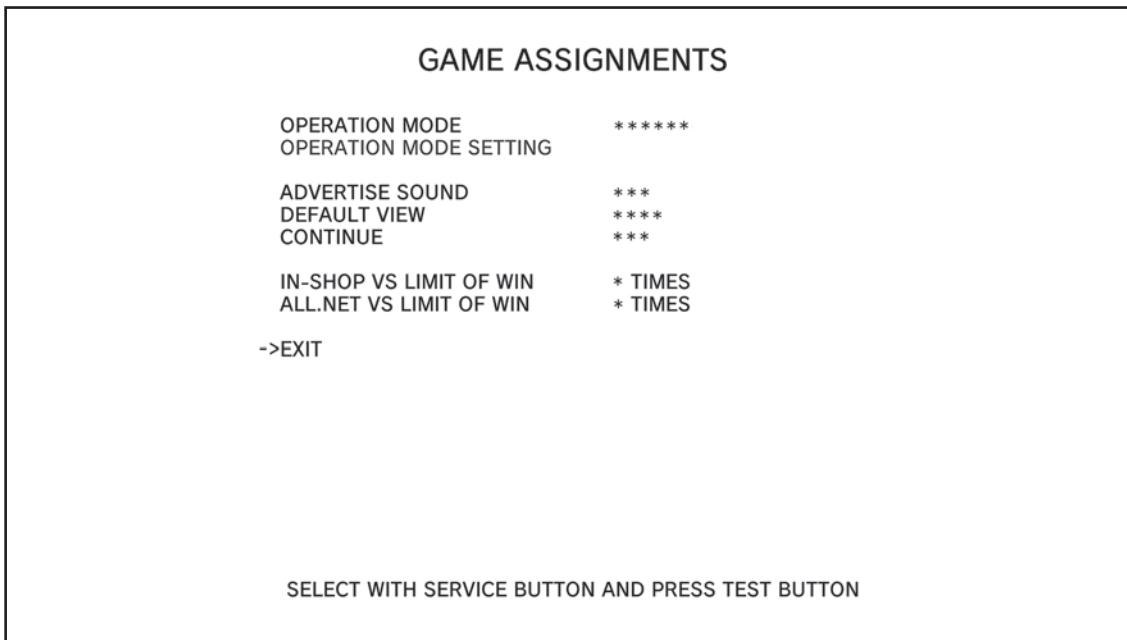
Zero から改造のキャビネット



SWDC から改造のキャビネット

3-4 GAME ASSIGNMENTS

各種ゲームの設定を行います。



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。

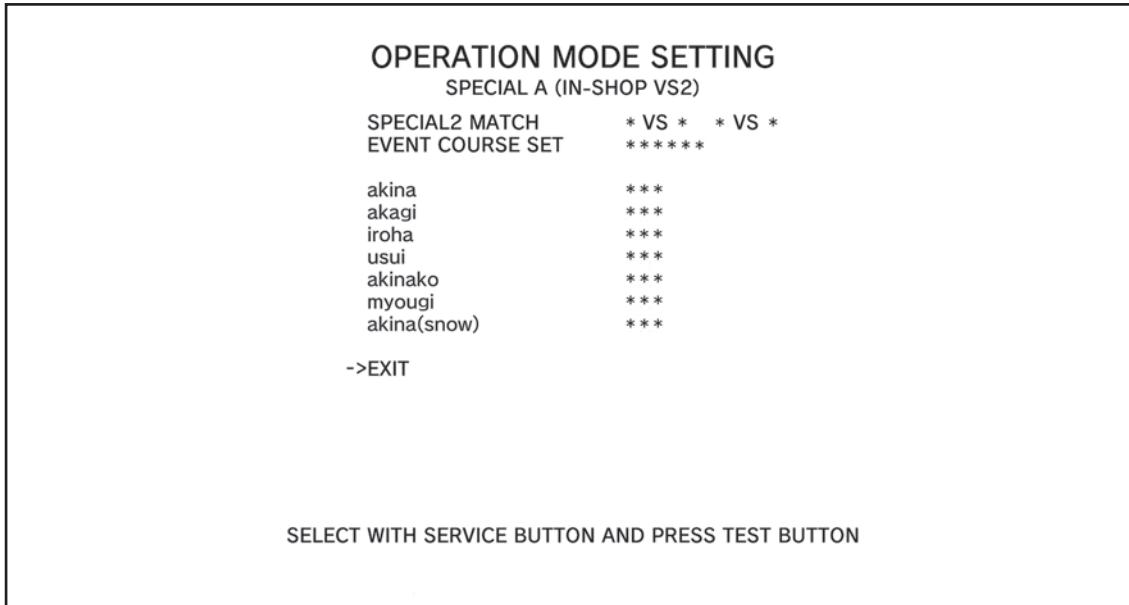
■各項目の説明

OPERATION MODE ※この機能は、近日のバージョンアップで正式に搭載されます。	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、設定値：NORMAL、SPECIAL A (IN-SHOP VS2)、SPECIAL B (IN-SHOP VS4)]	
	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 A (IN-SHOP VS2)	店内バトルの2人対戦での店舗大会用の運営モードです。 店内バトルのみ選択可能です（待ち受けのストーリー、タイムトライアルは可能）。 アドバタイズ表記など、キャビネットの画面表示内容が一部変化します。 マッチング先のキャビネットが決められているため、強制的に2人での対戦になります。 キャビネットの接続数が4台の場合、2人対戦×2が行われます。 マッチングが成立するキャビネットの組み合わせは、専用の設定項目である【SPECIAL VS2 MATCH】で設定を行います。 ※「SPECIAL A (IN-SHOP VS 2)」時は、以下の項目が強制的に変更され、グレー表示となり変更できません。 なお、「NORMAL」に戻した場合、各項目のデフォルト値に戻ります。 <ul style="list-style-type: none"> • CONTINUE … 「OFF」 • IN-SHOP VS LIMIT OF WIN … 「1 TIME」 • ALL.Net VS LIMIT OF WIN … 「1 TIME」
OPERATION MODE SETTING ※この機能は、近日のバージョンアップで正式に搭載されます。	SPECIAL B (IN-SHOP VS4)	
	店内バトルの4人対戦での店舗大会用の運営モードです。 店内バトルのみ選択可能です（待ち受けのストーリー、タイムトライアルは可能）。 アドバタイズ表記など、キャビネットの画面表示内容が一部変化します。 キャビネットの接続数が4台未満の場合は設定不可です。 ※「SPECIAL B (IN-SHOP VS 4)」時は、以下の項目が強制的に変更され、グレー表示となり変更できません。 なお、「NORMAL」に戻した場合、各項目のデフォルト値に戻ります。 <ul style="list-style-type: none"> • CONTINUE … 「OFF」 • IN-SHOP VS LIMIT OF WIN … 「1 TIME」 • ALL.Net VS LIMIT OF WIN … 「1 TIME」 	
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、設定値：ON / OFF)	
	ON	アドバタイズ中のサウンドが鳴ります。
	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。)

DEFAULT VIEW	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: REAR、設定値: REAR、FRONT)	
	REAR	レーススタート時に後方視点となります。
	FRONT	レーススタート時に運転手視点となります。
CONTINUE	コンティニューの有無を設定します。(初期設定値: ON、設定値: ON、OFF)	
	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、選択できなくなります。
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、設定値: 1 TIME、3 TIMES)	
	1 TIME	勝利しても、無料プレイは発生しません。
	3 TIMES	3連勝するまで、クレジット投入なしでプレイができます。 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	オンラインバトルの最大連勝数を設定します。 (初期設定値: 2 TIMES、設定値: 1 TIME、2 TIMES)	
	1 TIME	勝利しても、無料プレイは発生しません。
	2 TIMES	2連勝するまで、クレジット投入なしでプレイができます。 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。

3-4-1 OPERATION MODE SETTING

大会モードの設定を行います。※この機能は、近日のバージョンアップで正式に搭載されます。



大会モード設定画面

■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アサインメント画面に戻ります。

■各項目の説明

SPECIAL2 MATCH	「SPECIAL A (IN-SHOP VS2)」のマッチングの組み合わせを設定します。 ※「SPECIAL A (IN-SHOP VS2)」に設定されている場合にのみ表示されます。 (初期設定値：1 VS 2 3 VS 4、設定値：1 VS 2 3 VS 4、1 VS 3 2 VS 4、1 VS 4 2 VS 3)	
	1 VS 2	1番2番キャビネットのマッチングと3番4番キャビネットのマッチングを行います。 ※キャビネットの接続数が4台未満の場合、強制的にこの設定になります。
	3 VS 4	1番3番キャビネットのマッチングと2番4番キャビネットのマッチングを行います。
	1 VS 3	1番4番キャビネットのマッチングと2番3番キャビネットのマッチングを行います。
EVENT COURSE SET	大会モードで選択できるコースを設定します。 (初期設定値：NORMAL、設定値：NORMAL、ALL、SPECIAL)	
	NORMAL	頭文字 D THE ARCADE 公式にて設定されたコースが選択可能となります。
	ALL	全てのコースが選択可能となります。
	SPECIAL	任意で設定したコースが選択可能となります。

■コースの設定について

- 現在まで登場しているコースの選択可否が設定できます。
- ON でコースが選択可能になります。
- OFF でコースが選択不可になります。

※EVENT COURSE SET が SPECIAL の場合に選択ができます。

※バージョンアップで選択できるコースは増えます。

3-5 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。

FORCE FEEDBACK TEST

CHECKING..
(MIN 0 : MAX 10 : DEFAULT 4)
FORCE = 4

UP
DOWN

FORCE TEST (FORCE = 4)

CENTER	OFF
LEFT	OFF
RIGHT	OFF

->EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON AND PRESS TEST BUTTON

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。

3-6 STEERING ADJUSTMENTS

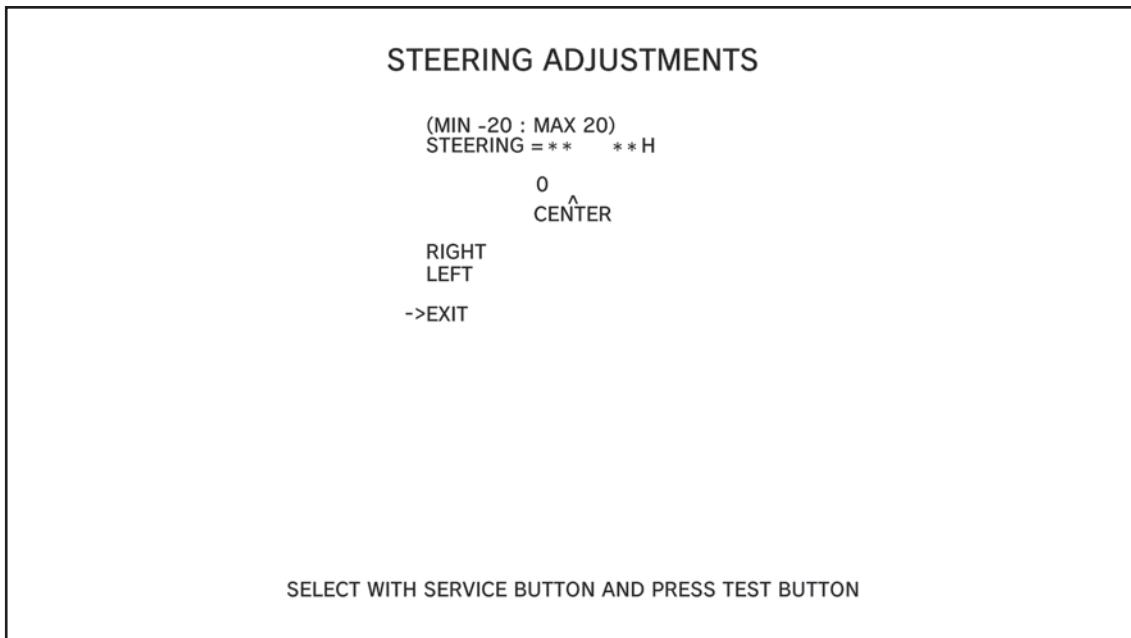


重要

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

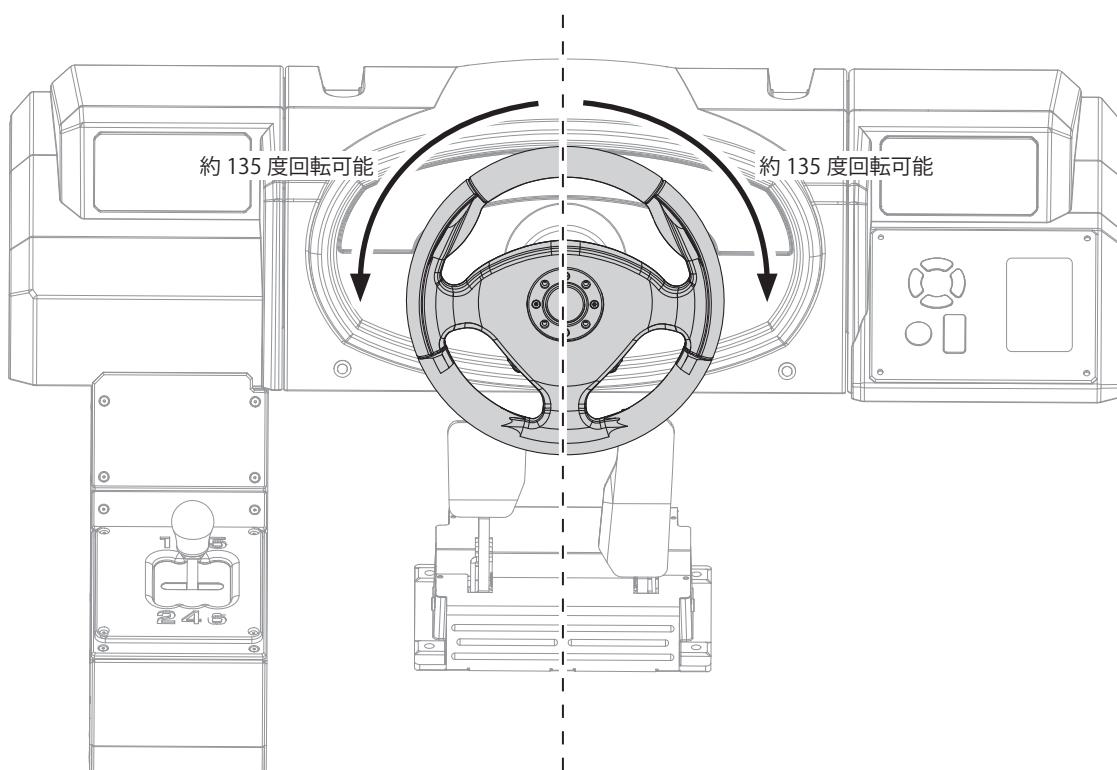
- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択している項目の設定値を変更します。
- 「EXIT」を選択し、テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■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「0」と「^」の位置がずれている場合、「0」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	「0」の表示を右にずらします。
LEFT	「0」の表示を左にずらします。

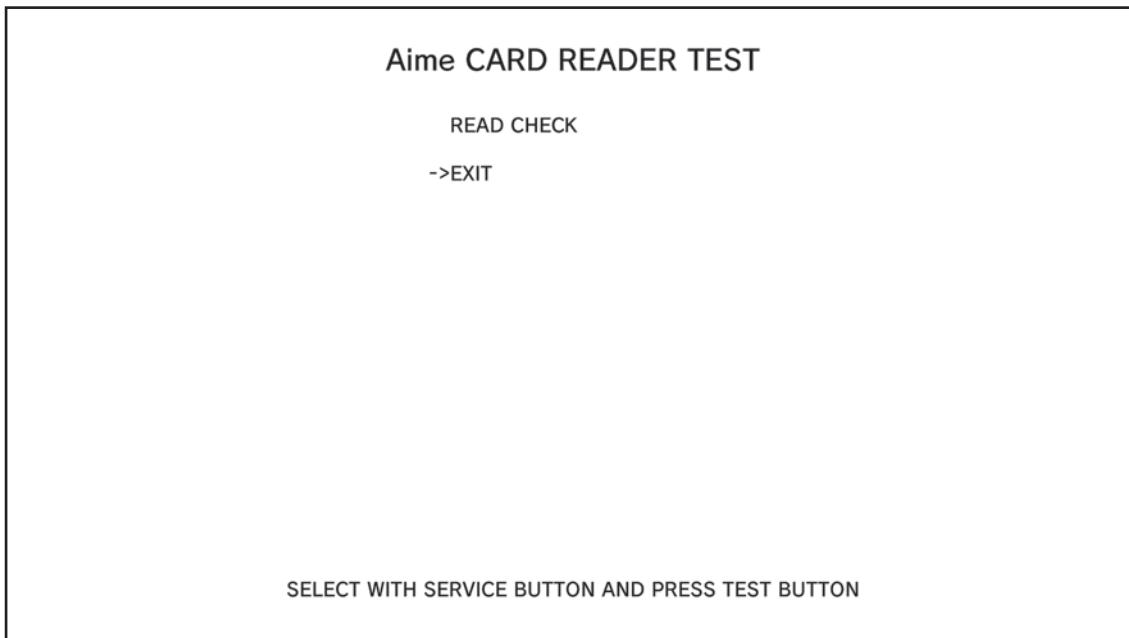
ステアリングのセンター位置

3



3-7 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。



Aime カードリーダーテスト画面

■操作方法

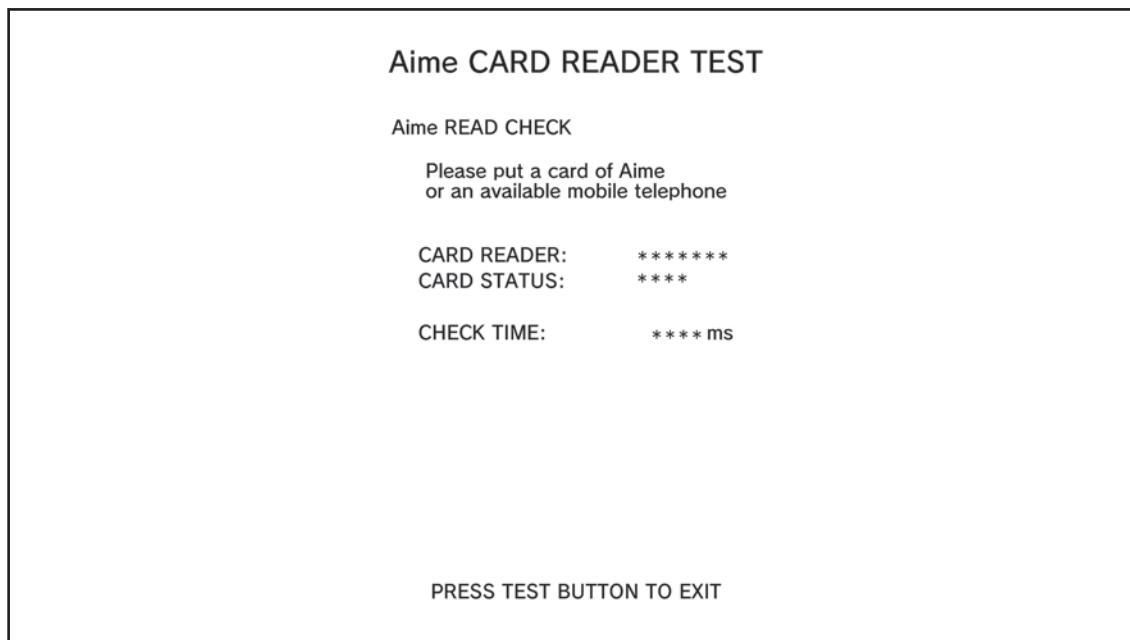
- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- ・テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。
- ・「EXIT」を選択し、テストボタンを押すと、ゲームテストメニューに戻ります。

■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。< 3-7-1 参照>
------------	---------------------------------------

3-7-1 Aime 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。



Aime カードリードチェック画面

■操作方法

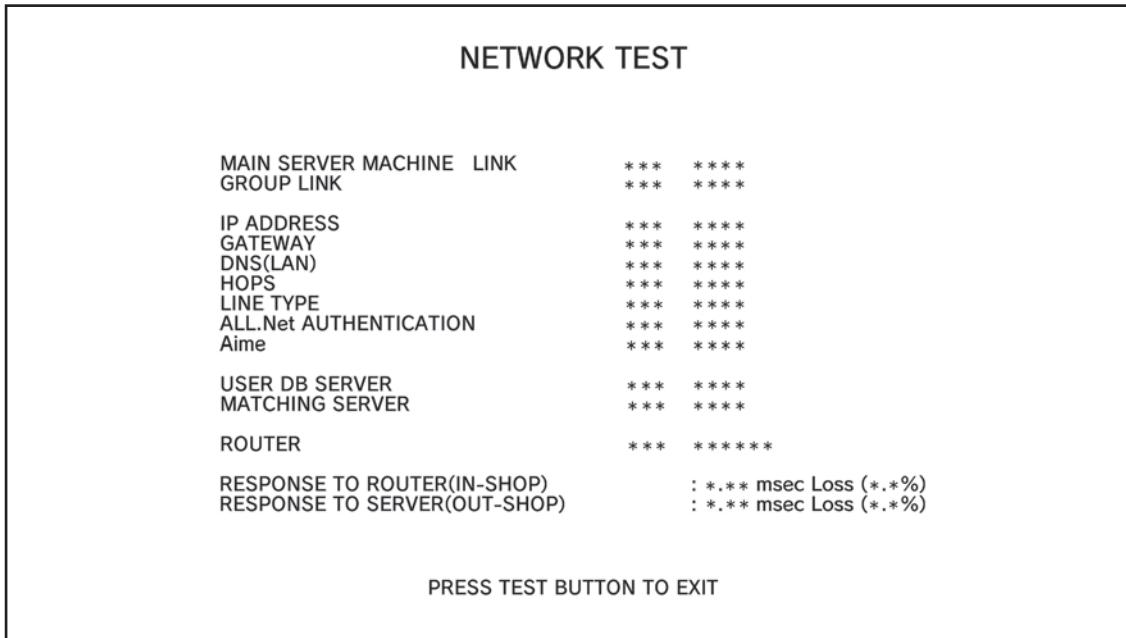
- タッチ式カードリーダーに Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチすると、読み取りチェックを行います。
「POLLING」で読み込み待ちとなり、10秒間反応がない場合はエラーが表示されます。
正しく読み始めた場合、または一定時間が過ぎた、エラーが出たという場合は、「RESULT」と表示されます。正しく読み始めた場合は、読み込みにかかった時間を表示します。
※読み取りチェック中は、Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチし続けてください。
すぐに離すと、正しく読み取れないことがあります。
- タッチしても画面に変化がない場合は、別の Aime 対応カードまたは携帯電話で試してください。
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

3-8 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

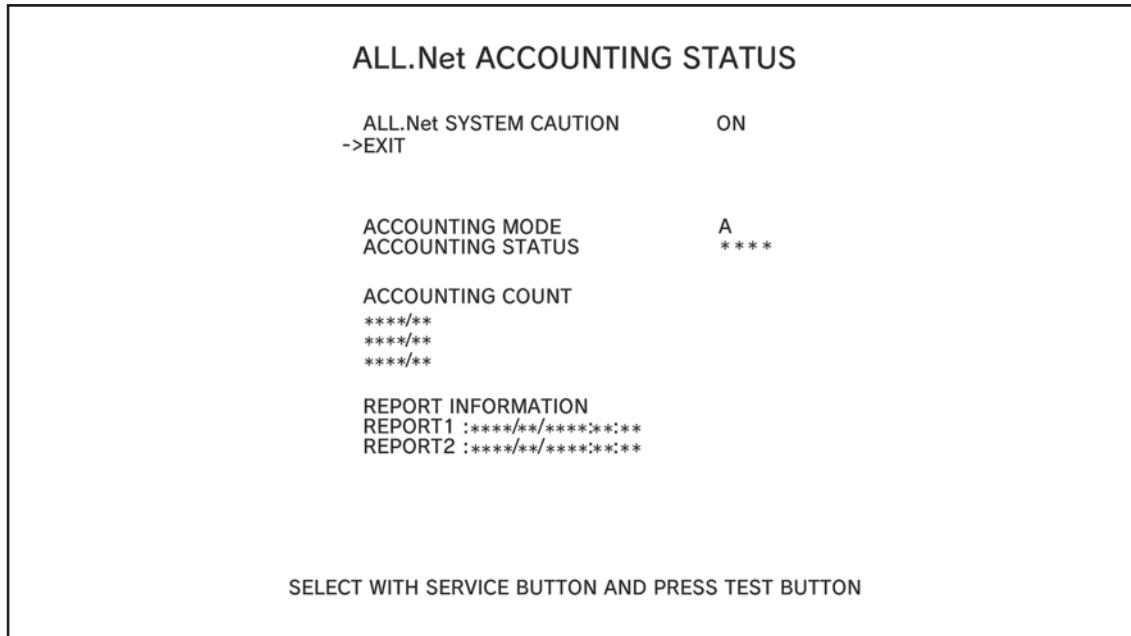
MAIN SERVER MACHINE LINK	サーバー機との接続状態を表示します。 ※サーバー機の場合、「MYSELF」と表示します。
GROUP LINK	グループ設定の状態を表示します。 サーバー機：通信ができている場合は 1/2/3/4 のシート番号を白で表示します。通信ができていない場合はグレー表示となります。 クライアント機：GROUP LINK 自体が非表示となります。 ※シングル時は、「N/A」と表示されます。
IP ADDRESS	タイトルルーターの DHCP からの取得状態を表示します。
GATEWAY	ゲートウェイとの接続状態を表示します。
DNS(LAN)	ALL.Net 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。
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) に問題があります。 この場合サーバー経由でのオンラインバトルになります。」
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。)

3-9 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。

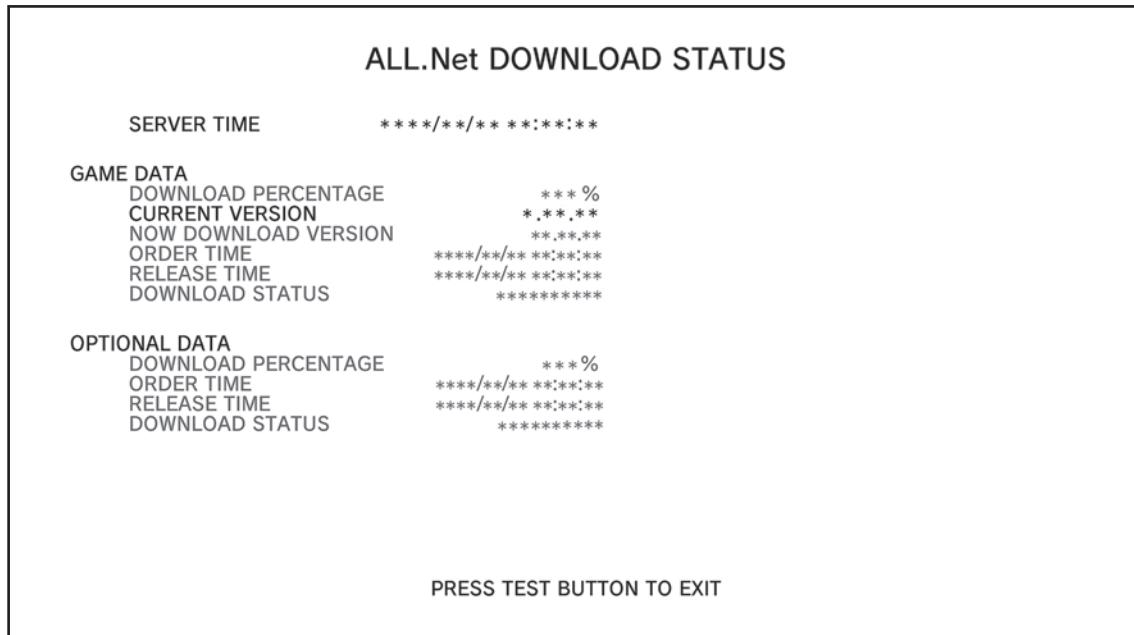
■各項目の説明

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	<p>課金レポートが最後に正しく送信された日時です。</p> <p>※ 課金レポートの送信に失敗した場合は、「-」を表示します。</p> <p>※ 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。</p>	
	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。

3-10 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。
※クライアント機では「GAME DATA」の「CURRENT VERSION」のみ表示されます。

3



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

3-11 CLOSE SETTING

STOP

重要

3

「CLOSE SETTING」では設定時刻の 15 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 15 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。

閉店時刻の設定を行います。

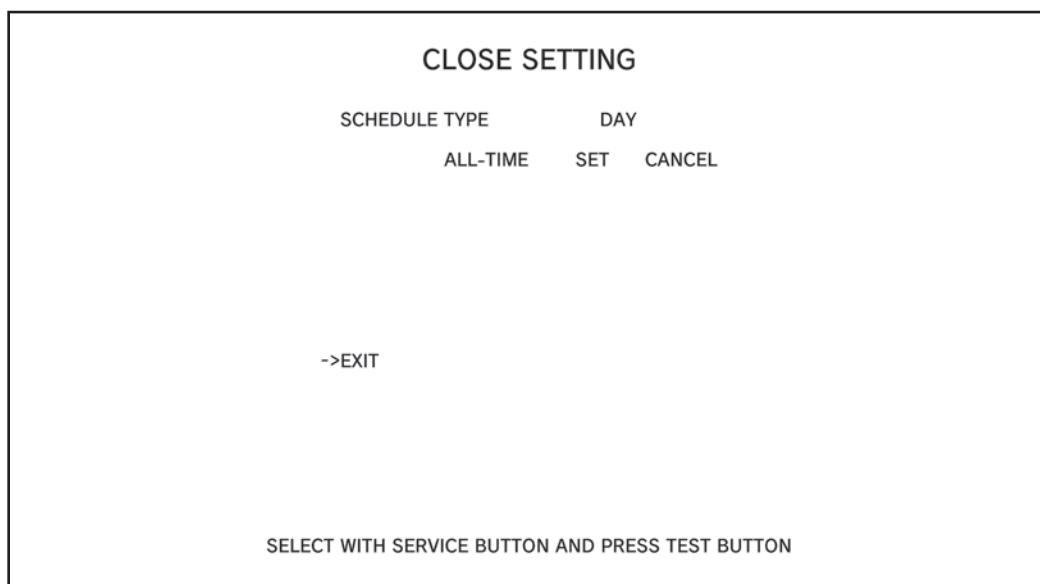
閉店処理機能の説明については「1-11」を参照してください。

「SCHEDULE TYPE」が「DAY」の場合は「3-11-1」を参照してください。

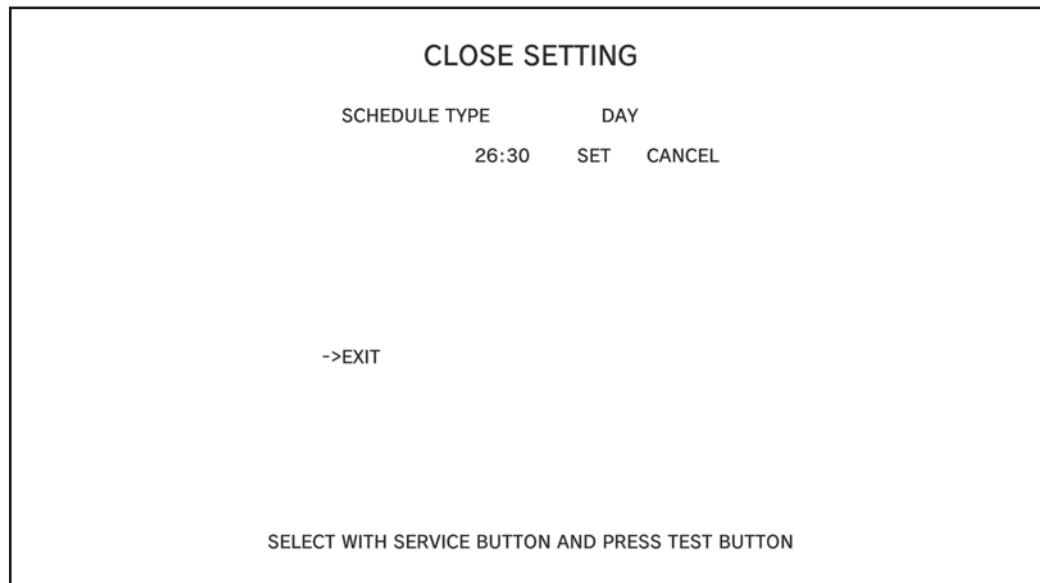
「WEEK」の場合は「3-11-2」を参照してください。

3-11-1 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。

3

■各項目の説明

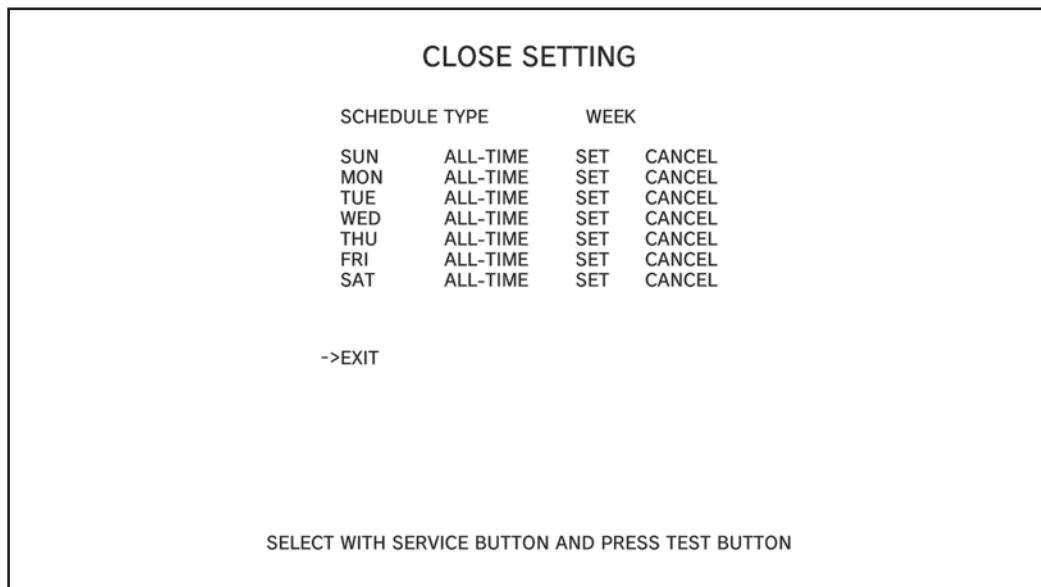
SCHEDULE TYPE	閉店時刻を毎日同じにするか、曜日ごとに変更するかを設定します。 19:00～30:45（翌日朝6:45）まで15分刻みで設定可能です。 (初期設定値: DAY、設定値: DAY / WEEK)	
	DAY	閉店時刻を毎日同じに設定します。（一日単位の設定）
	WEEK	閉店時刻を曜日ごとに設定します。（週間単位の設定）
時	時間が変更されます。 (初期設定値: ALL_TIME、設定値: ALL_TIME、19～30) ※「ALL_TIME」にすると、閉店時刻の指定はされません。	
分	分が変更されます。（設定値: 00、15、30、45）	
SET	入力内容を確定します。	
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。

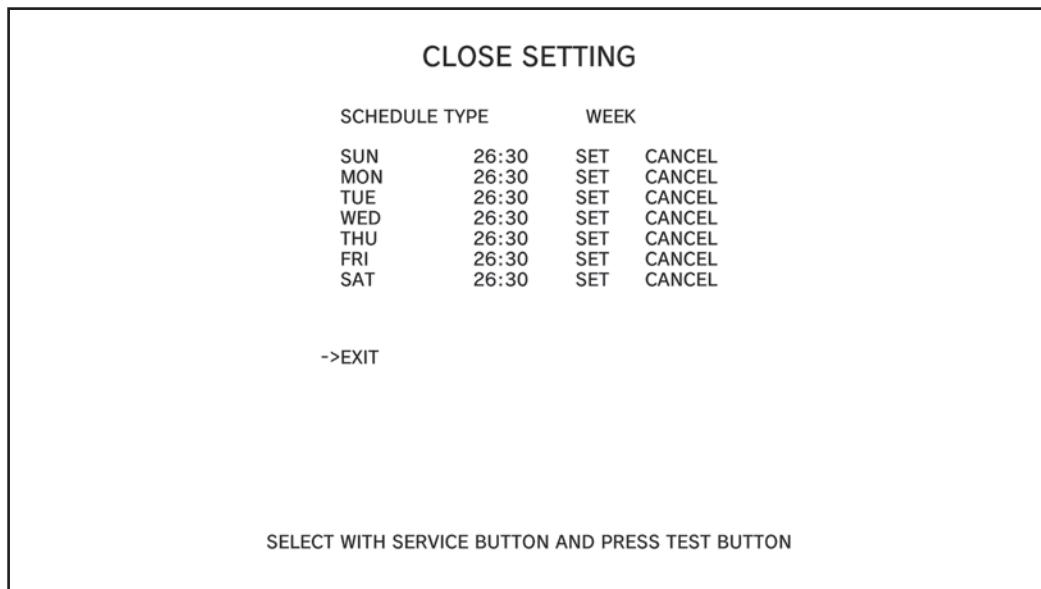
3-11-2 週間単位の設定 (WEEK)

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

3



閉店設定画面 (WEEK) ※初期設定値の場合



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。

3

■各項目の説明

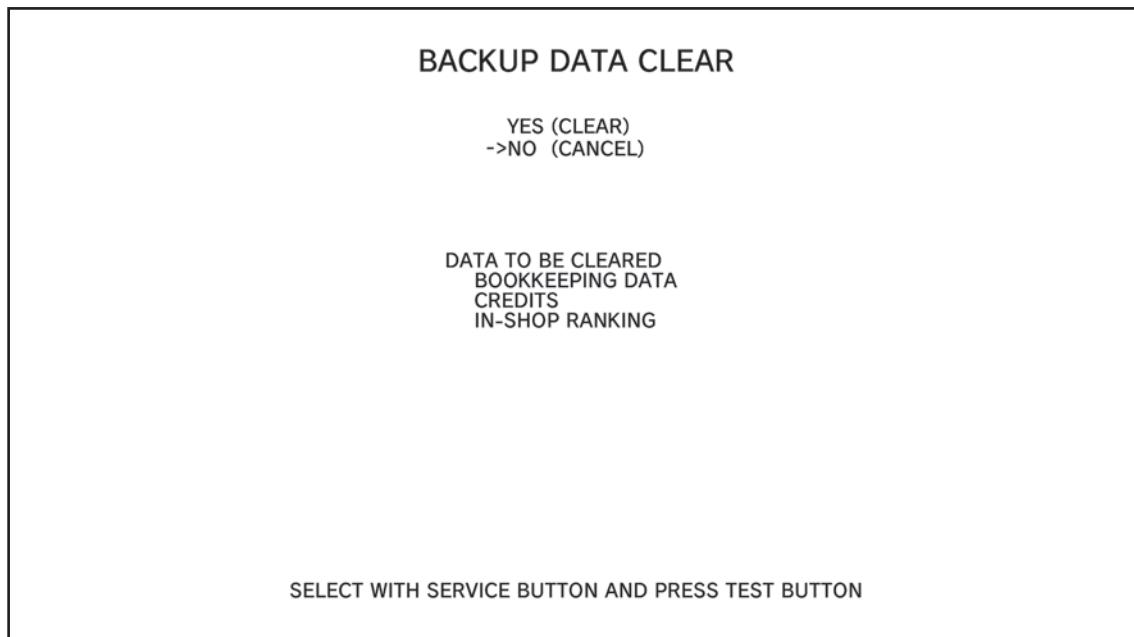
SCHEDULE TYPE	閉店時刻を毎日同じにするか、曜日ごとに変更するかを設定します。 19:00 ~ 30:45 (翌日朝 6:45) まで 15 分刻みで設定可能です。 (初期設定値: DAY、設定値: DAY / WEEK)	
	DAY	閉店時刻を毎日同じに設定します。(一日単位の設定)
	WEEK	閉店時刻を曜日ごとに設定します。(週間単位の設定)
SUN	日曜日の閉店設定をします。	
MON	月曜日の閉店設定をします。	
TUE	火曜日の閉店設定をします。	
WED	水曜日の閉店設定をします。	
THU	木曜日の閉店設定をします。	
FRI	金曜日の閉店設定をします。	
SAT	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。

3-12 BACKUP DATA CLEAR

バックアップデータを消去します。

3



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 (CLEAR)	バックアップデータを消去します。 選択すると、バックアップデータが消去されます。いったん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 (CANCEL)	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。

■消去されるバックアップデータ

- ブックキーピングデータ
- クレジット数
- 店内ランキング

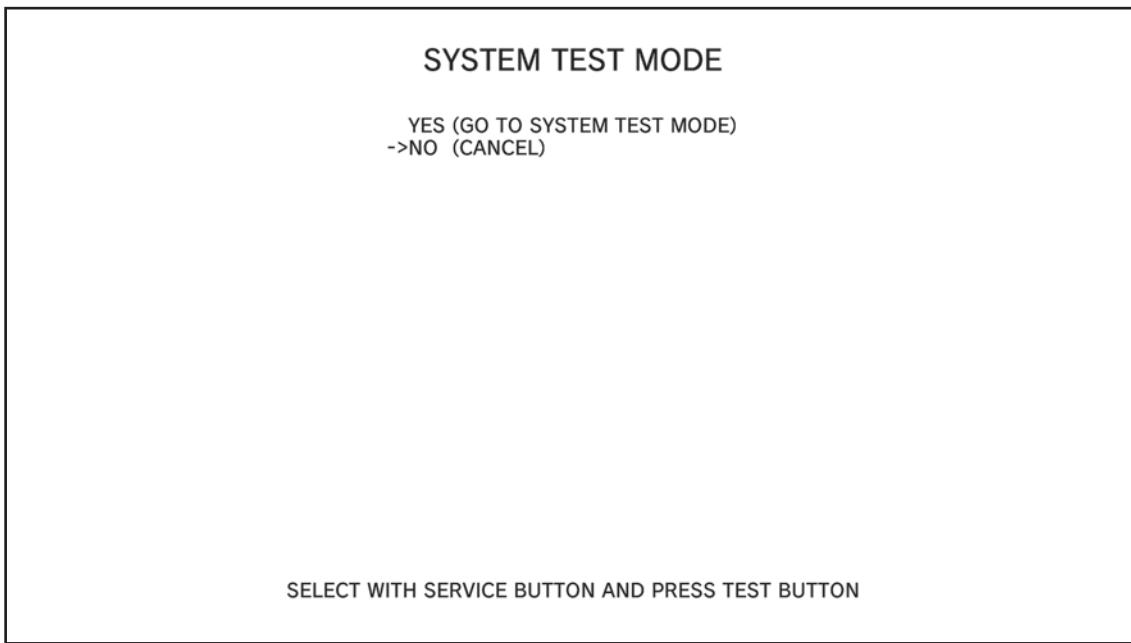
店内ランキングのリセット（初期化）方法

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。

- 1** 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。<3章参照>
- 2** 全てのキャビネットで「BACKUP DATA CLEAR」を実行し、「COMPLETED」が表示される状態にします。<3-12参照>
- 3** 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。<2-1参照>
- 4** 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。
- 5** 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。<2-1参照>
- 6** 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。

3-13 SYSTEM TEST MODE

システムテストモードへ移動します。



システムテストモード移動画面

■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 (GO TO SYSTEM TEST MODE)	システムテストモード画面へ移動します。
NO (CANCEL)	テストモード画面に戻ります。

4 システムテストモード

STOP

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 ALLS MX2.1、ALLS UX 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、ALLS MX2.1 または ALLS UX の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

※ゲームコスト設定（スタート、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。

ネットワーク設定

DHCP	有効
------	----

4-1 スピーカーテスト

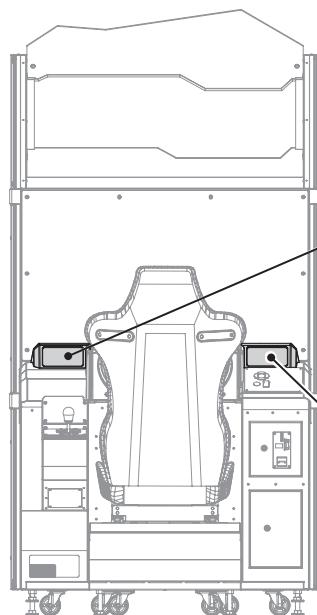
スピーカーテストの各項目は、本製品では下記のように対応しています。

■各項目の説明

4

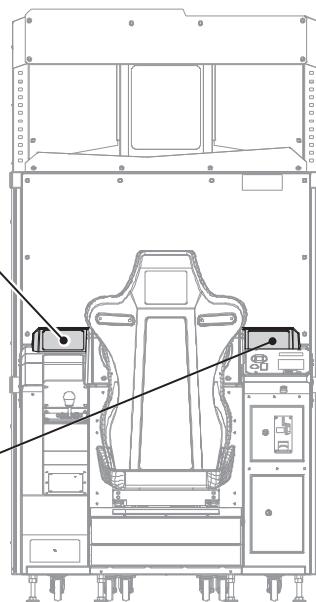
左スピーカー	「ON」でフロントスピーカー L から音が鳴れば正常です。
右スピーカー	「ON」でフロントスピーカー R から音が鳴れば正常です。
左リアスピーカー	「ON」でシートスピーカー L から音が鳴れば正常です。
右リアスピーカー	「ON」でシートスピーカー R から音が鳴れば正常です。
センタースピーカー / ウーファースピーカー	「ON」でウーファースピーカーから音が鳴れば正常です。 ※センタースピーカー、ウーファースピーカーどちらが「ON」でもウーファースピーカーから音が鳴ります。

正面図

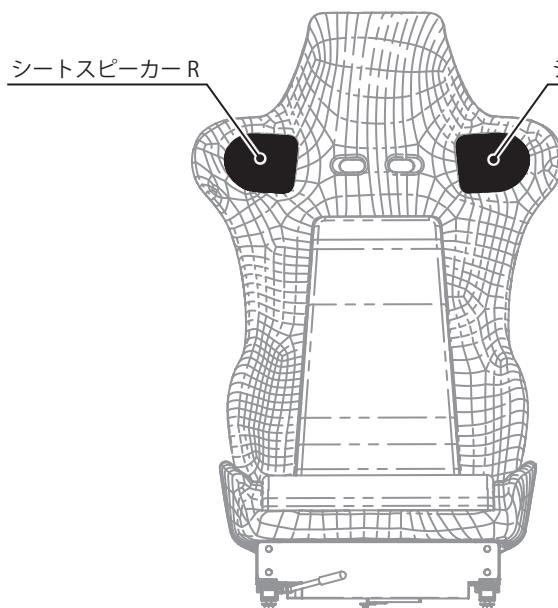


Zero から改造のキャビネット

フロントスピーカー L
フロントスピーカー R

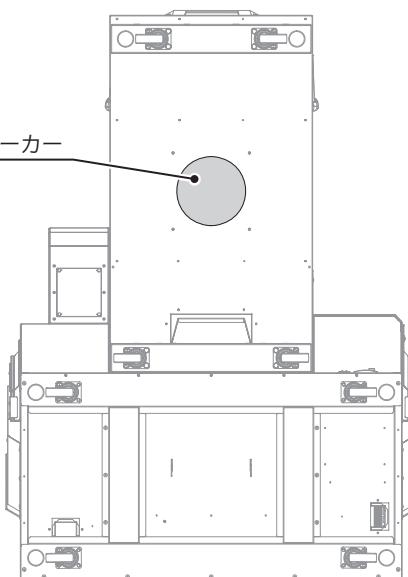


SWDC から改造のキャビネット



シート (正面図)

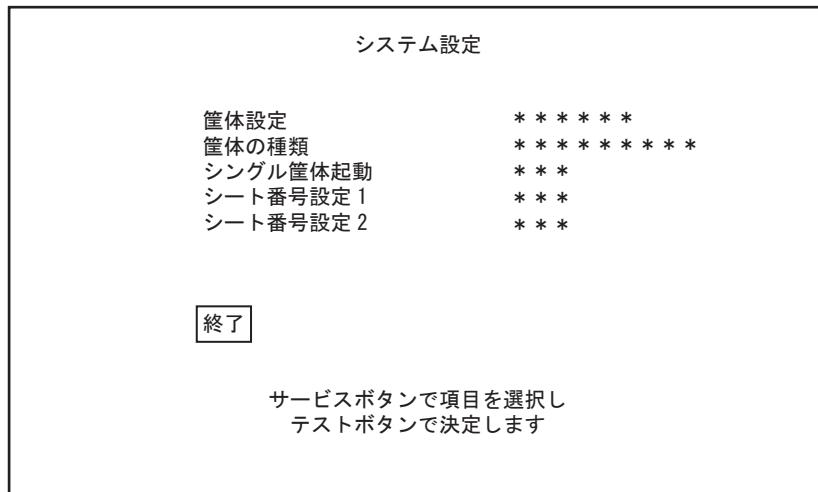
シートスピーカー R
シートスピーカー L
ウーファースピーカー



底面図

4-2 システム設定

サービスボタンで項目を選択し、テストボタンで各項目の設定内容を切り替えます。
下表を参照し、キャビネットを設定してください。



4

システム設定画面

■筐体設定

サーバー機に設定するキャビネットのみ「サーバー」に設定してください。その他のキャビネットはすべてクライアント機として「クライアント」に設定してください。

(初期設定値：クライアント、設定値：サーバー / クライアント)

4台での設定例（キャビネット A をサーバー機に設定する場合）

キャビネット	設定
キャビネット A	サーバー
キャビネット B	クライアント
キャビネット C	クライアント
キャビネット D	クライアント

■筐体の種類

- 『頭文字 D ARCADE STAGE Zero』からの改造の場合は「DZero 筐体 CVT」に設定してください。
- 『SEGA World Drivers Championship』からの改造の場合は「SWDC 筐体 CVT」に設定してください。
- 誤った設定をした場合、エラー：6501 が表示されます。<「5章 エラー表示」参照>

(初期設定値：DZero 筐体 CVT、設定値：DZero 筐体 CVT、SWDC 筐体 CVT)

■シングル筐体起動

- 1台で起動する場合は ON に設定してください。
- 複数台で起動する場合は OFF に設定してください。

(初期設定値：OFF、設定値：ON / OFF)

■シート番号設定（1台で起動する場合）

1台で起動する場合は全てOFFに設定してください。（初期設定値：OFF、設定値：ON / OFF）

キャビネット	シート番号設定1	シート番号設定2
キャビネットA	OFF	OFF

※シートナンバーアイコン（ゲーム画面左下に表示）には「S」と表示されます。<1-9-1参照>

■シート番号設定（複数台接続する場合）

（初期設定値：OFF、設定値：ON / OFF）



シートナンバーは、必ず設置しているキャビネットの左側から「1→2→3→4」の順に設定してください。

重要

4台での設定例

キャビネット	シートナンバー	シート番号設定1	シート番号設定2
キャビネットA	シート1	OFF	OFF
キャビネットB	シート2	ON	OFF
キャビネットC	シート3	OFF	ON
キャビネットD	シート4	ON	ON

※2台の場合は、「シート1」と「シート2」に設定してください。

シート1の設定をした場合は、シートナンバーアイコン（ゲーム画面左下に表示）には「1」と表示されます。<1-9-1参照>

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。



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、使用を中止して ALLS MX2.1 または ALLS UX を補修に出してください。

5

エラー表示

本製品は何らかの異常を検知すると、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。ALLS MX2.1 または ALLS UX 搭載機共通で発生するエラーは、ALLS MX2.1 または ALLS UX のサービスマニュアルを参照してください。

ALLS MX2.1 または ALLS UX の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 ALLS MX2.1 または ALLS UX の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。

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 (P.19) 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場合、またはネットワークエラー (エラー番号 8000 番台) が発生した場合の電源 ON/OFF <改造説明書「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、クライアン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。

0055	表示	ゲームプログラムデータが壊れています
	原因	インストールの順番が正しくありません。 または、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	アンインストールを実施後、「スタートアップ DISC」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。 <改造説明書「6-8 ソフトインストール」参照>

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。 <改造説明書「6-7 DVD ドライブの接続」参照>

3001	表示	サーバー機が見つかりません
	原因	システム設定の「筐体設定」が「サーバー」になっているキャビネットとの通信に失敗しました。
	対処方法	<ul style="list-style-type: none"> ・サーバー機の設定、LAN の接続を確認してください。 複数台で起動する場合はサーバー機の「シングル筐体起動」が「ON」になつていなか確認してください。< 4-2 (P.57) 参照> ・サーバー機との接続を確認してください。 <改造説明書「6-4 LAN ケーブルの接続」参照>

3002	表示	シングル筐体起動の設定が正しくありません
	原因	システム設定の「筐体設定」が「クライアント機」となっているキャビネットの「シングル筐体起動」が「ON」になっています。
	対処方法	システム設定の「シングル筐体起動」は、複数台で起動する場合は OFF に設定してください。< 4-2 (P.57) >

6401	表示	I/O ボードを認識していません
	原因	I/O ボードが接続されていません。 ALLS と I/O ボードとの通信が不安定です。
	対処方法	<p>ALLS MX2.1 または ALLS UX に I/O ボードを接続してください。 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。</p> <p><改造説明書「21 章 総合配線図」参照></p> <p>ALLS MX2.1 または ALLS UX と I/O ボードを接続している USB ケーブルを接続し直す、または交換してください。</p> <p><改造説明書「21 章 総合配線図」参照></p>

6501	表示	タッチ式カードリーダーが認識できません
	原因	システム設定の「筐体の種類」が適切に設定されていません。 または、タッチ式カードリーダーが接続されていません。
	対処方法	<p>システム設定の「筐体の種類」を正しく設定してください。</p> <p>< 4-2 (P.57) 参照></p> <p>タッチ式カードリーダーとの接続を確認してください。</p> <p><改造説明書「21 章 総合配線図」参照></p>

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	システム設定の「シングル筐体起動」、「シート番号設定 1」、「シート番号設定 2」が同じものが複数見つかりました。
	対処方法	システム設定の「シングル筐体起動」、「シート番号設定 1」、「シート番号設定 2」を同じものが 1 台になるように設定してください。 < 4-2 (P.57) 参照>

8005	表示	複数の LAN インストールサーバーが見つかりました (クライアント)
	原因	システム設定の「筐体設定」が「サーバー」となっているサーバー機が複数見つかりました。
	対処方法	サーバー機が 1 台になるように設定してください。 < 4-2 (P.57) >

8405	表示	複数の LAN インストールサーバーが見つかりました (サーバー)
	原因	システム設定の「筐体設定」が「サーバー」となっているサーバー機が複数見つかりました。
	対処方法	サーバー機が 1 台になるように設定してください。< 4-2 (P.57) 参照>

お問い合わせ先

株式会社セガ

本 社 〒141-0033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー
機器販売部 〒141-0033 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー
TEL: 03-6864-6974

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。)

420-7692

2021年1月

