

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。

mai-maiでらっくす

サービスマニュアル

420-7652

マニュアルの紹介

本書は本製品

マイマイ
maimai でらっくす

のソフトウェアに関する情報を示し、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本製品を使用してください。また、本書を読んだあとも、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。

設置、運営、保守、点検、移動、部品、配線に関する情報は取扱説明書を参照してください。

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。

本書を紛失した場合は、取扱説明書に掲載している「サービス部品注文書」で注文すると入手できます。

本製品を移動、転売する場合は、本書および本製品に関連するマニュアルを添付してください。

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。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。

※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。

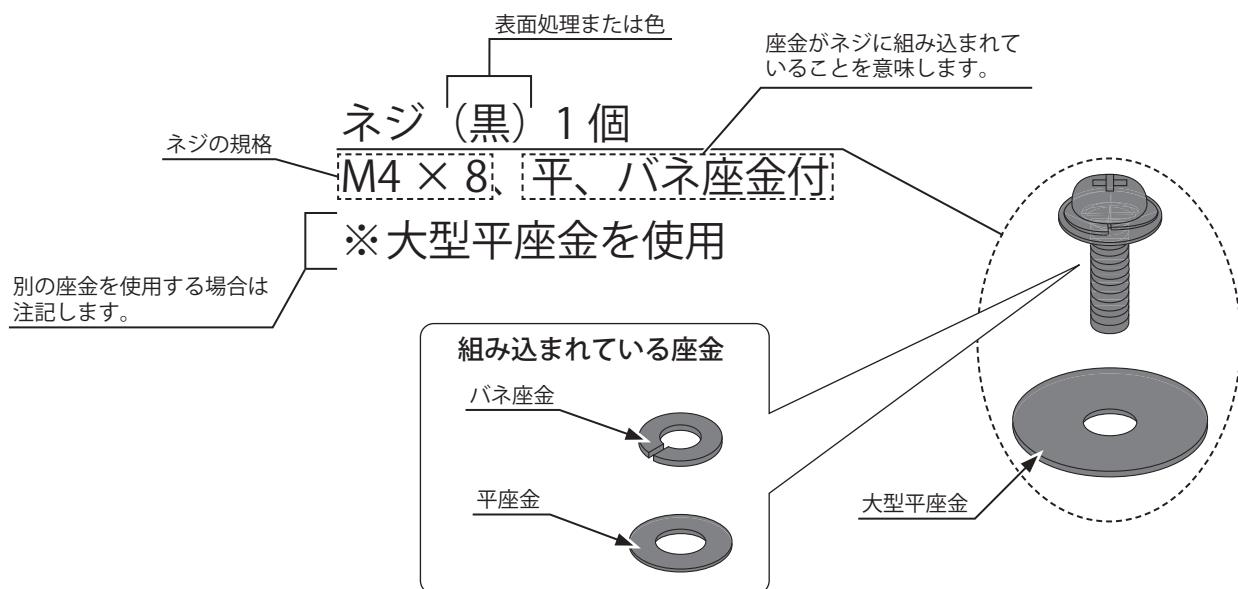
技術者（サービスマン）の行動内容

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。

本書の表記について

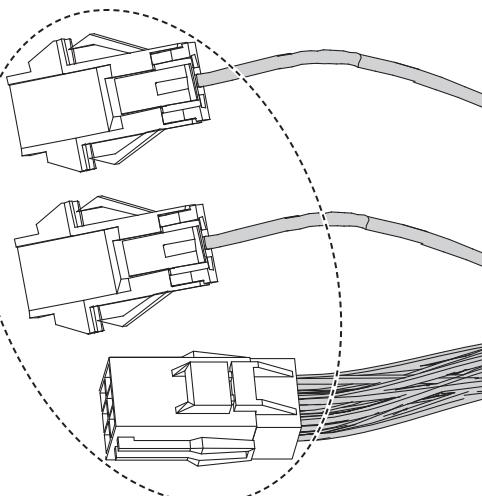
図中の表記

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



コネクター 3 個
XA3P 赤 [SATL] (2 個)、YL6P

- コネクターの印字またはタグの記載内容**
 ※ コネクターに印字がある場合、またはタグ付きの場合のみ記載
- コネクターの色**
 ※ コネクターを誤って接続する可能性がある場合のみ記載
- コネクターのピン数**
- 型式またはメーカー名**



バージョン表記

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

(Ver)
 VER. *.* **

メジャーバージョン
 (2行の場合もあります。)

マイナーバージョン

リリースバージョン

目次

マニュアルの紹介

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

目次

v

1 ゲーム内容

1

1-1 はじめに	1
1-1-1 Aime について	1
1-2 ゲームの概要	3
1-3 ゲームの流れ	4
1-4 遊び方	6
1-4-1 アドバタイズ	6
1-4-2 エントリー	6
1-4-2-A 2P プレイの場合	7
1-4-2-B 新規 Aime 対応カードを使用する場合	8
1-4-2-C maimai FiNALE からの引き継ぎ	8
1-4-2-D Aime として初めて携帯電話を利用する場合	8
1-4-2-E フリーダムモードの場合	8
1-4-3 カード読み込み	9
1-4-4 アイコン撮影	10
1-4-5 チュートリアル	11
1-4-6 記念撮影確認	12
1-4-7 ちほーセレクト	13
1-4-8 キャラクターセレクト	13
1-4-9 カテゴリ / 楽曲 / 難易度セレクト	14
1-4-10 プレイ準備	15
1-4-10-A オプション簡易設定	16
1-4-10-B ヘッドホンボリューム設定	16
1-4-10-C 店内マッチング	17
1-4-11 オプション	17
1-4-12 楽曲プレイ	18
1-4-13 楽曲リザルト	19
1-4-14 ちほー / キャラクターリザルト	20
1-4-15 総合リザルト	21
1-4-16 コレクション	22
1-4-17 コンティニュー、ゲームオーバー	24
1-5 イベントモード	25
1-6 ネットワーク接続	25
1-7 サーバーメンテナンス	25
1-8 閉店処理	26
1-9 自動再起動処理	26

2	テストモードの操作方法	27
1	2-1 スイッチユニット	27
2	2-2 コントロールパネル	28
3	ゲームテストモード	29
4	3-1 稼働状況	31
5	3-2 入力テスト	34
	3-3 出力テスト	36
	3-4 モニターテスト	38
	3-5 タッチセンサテスト	39
	3-5-1 タッチセンサの感度確認	41
	3-5-2 タッチセンサの感度調整（センサ感度が高い状態）	42
	3-5-3 タッチセンサの感度調整（センサ感度が低い状態）	43
	3-6 カメラテスト	44
	3-7 ゲーム設定	46
	3-8 ゲームシステム情報	48
	3-9 Aime カードリーダーテスト	50
	3-10 閉店設定	52
	3-11 ネットワークテスト	55
	3-12 VFD 表示テスト	57
	3-13 ALL.Net 課金ログ	58
	3-14 ALL.Net ダウンロード状況	60
	3-15 バックアップデータクリア	62
	3-16 システムテスト	63
4	システムテストモード	64
4-1	スピーカーテスト	65
4-2	システム設定	67
5	エラー表示	68

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。
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。

1-1-1 Aimeについて

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。使用しない場合、ゲストプレイとなります。(ゲストプレイの場合は、進行状況は保存されません。)

Aime 対応カードおよび携帯電話について



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」は株式会社セガホールディングス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・インタラクティブ、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。

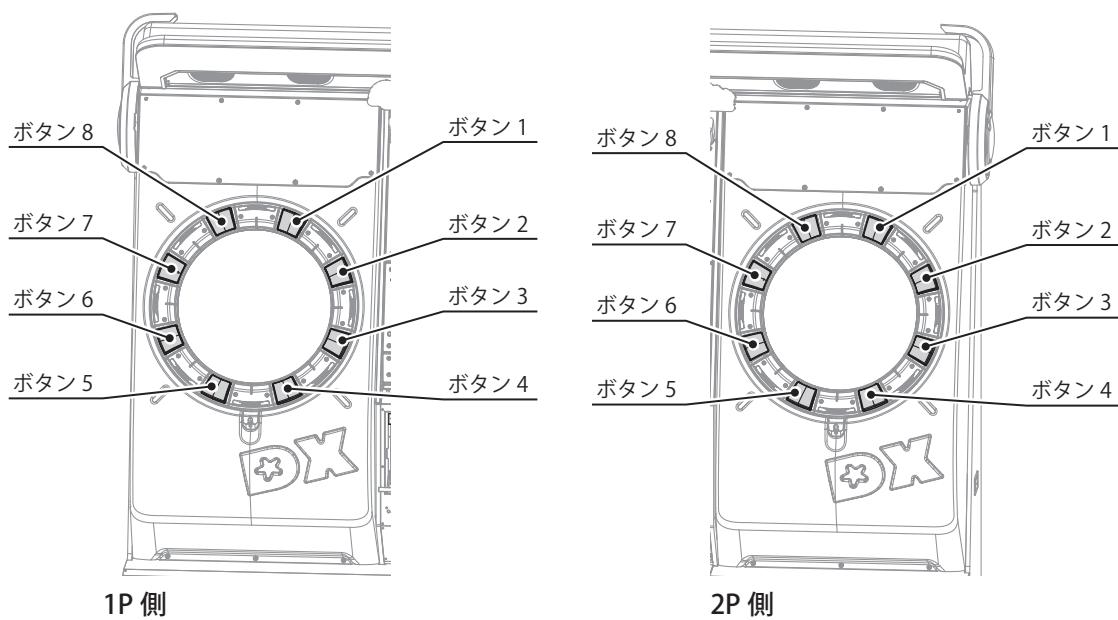
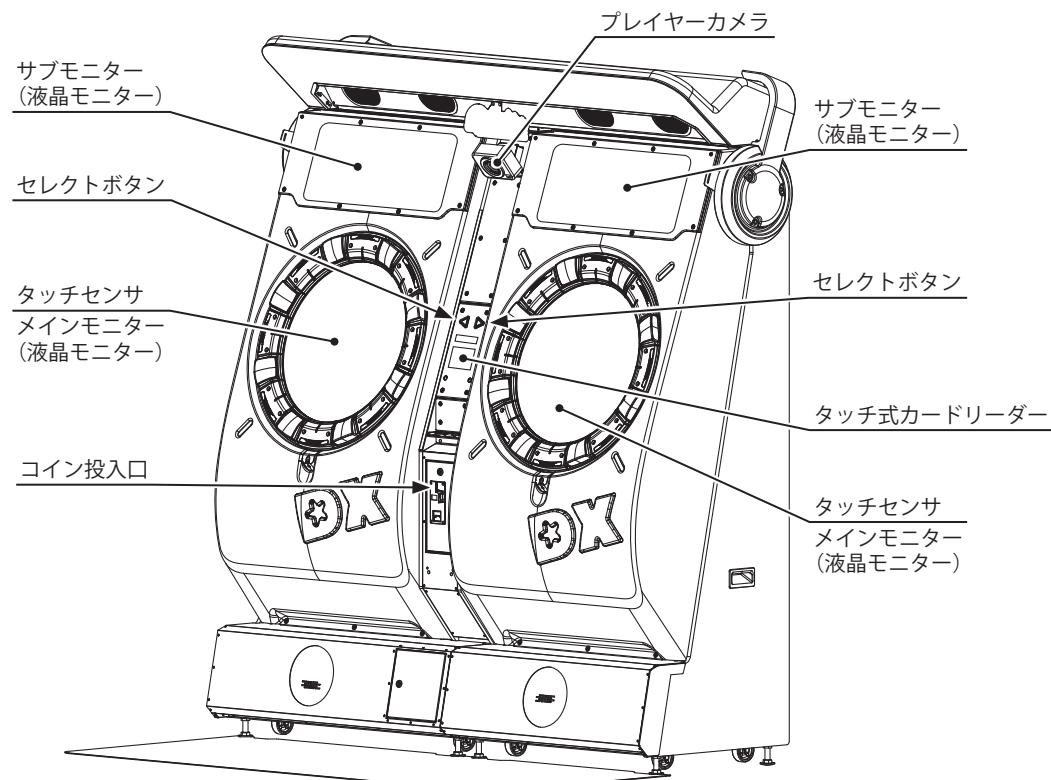
1-2 ゲームの概要

本製品は画面周囲に配置されたボタンとタッチセンサを使い、タイミングよくアクションする音楽ゲームです。

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用することで、高難易度や楽曲の追加、各種ユーザーデータの保存など、継続的に遊ぶことができます。

カードメイカーでカードをプリントし、ゲーム中に使用することもできます。

「maimai でらっくす NET」に登録していると、プレイ中に撮影した画像とプレイ結果を合わせた画像をアップロードすることも可能です。



1-3 ゲームの流れ

1

エントリー< 1-4-2 参照 >

アドバタイズ画面でクレジットを投入するか、Aime 対応カードまたは対応携帯電話をタッチ式リーダーにタッチします。
※ 1P、2P プレイでのエントリーが可能です。

Aime を使用しない

Aime を使用する
(未登録)Aime を使用する
(maimai FiNALE から引き継ぎ)Aime を使用する
(登録済み)

ユーザー登録

プレイヤーネームを登録します。

カード読み込み< 1-4-3 参照 >

カードメイカーでプリントしたカードを読み込みます。

アイコン撮影< 1-4-4 参照 >

筐体上部に設置されているプレイヤーカメラで撮影してアイコンを作成することができます。

チュートリアル< 1-4-5 参照 >

基本要素と新規要素のみの 2 種類からプレイするチュートリアルを選択できます。

記念撮影確認< 1-4-6 参照 >

楽曲プレイ終了時に記念撮影を行うか確認します。

イベント告知

楽曲追加やイベントなどの情報が表示されます。

ちほーセレクト< 1-4-7 参照 >

今回進行させるちほーを選択します。

キャラクターセレクト< 1-4-8 参照 >

セットするキャラクターを選択します。(最大 5 体まで)

カテゴリ / 楽曲 / 難易度セレクト、プレイ準備< 1-4-9、1-4-10 参照 >

プレイする楽曲の選択、準備などを行います。

※キャビネット 2 台で、店内マッチングの募集、参加が可能です。(最大 4P プレイ)

楽曲プレイ< 1-4-12 参照 >

選択した楽曲で遊びます。

楽曲 / ちほー / キャラクターリザルト< 1-4-12、1-4-13 参照 >

プレイ結果に応じた、それぞれの結果を表示します。

プレイできる TRACK が残っている場合は、楽曲セレクトに戻ります。最終 TRACK だった場合は、総合リザルトに進みます。
※ 1 人で、新規 Aime にてプレイした場合は、1 TRACK のみになります。(無料プレイ)

総合リザルト< 1-4-15 参照 >

プレイした楽曲それぞれの結果を確認できます。記念撮影を行っている場合は、合わせて確認できます。

maimai でらっくす NET に登録している場合は、プレイ結果と記念撮影を合わせた画像を 1 枚アップロードできます。

コレクション< 1-4-16 参照 >

プレイした結果によって獲得したコレクションの確認と、コレクションのセットができます。

↓
コンティニュー< 1-4-17 参照>

コンティニューした場合は、エントリーで Aime を読み込んだ状態に戻ります。(クレジットはまだ消費していない状態です。)

↓
ゲームオーバー< 1-4-17 参照>

1-4 遊び方

1

遊び方の詳細について

各要素の詳細は、公式サイトの「あそびかた」を参照してください。

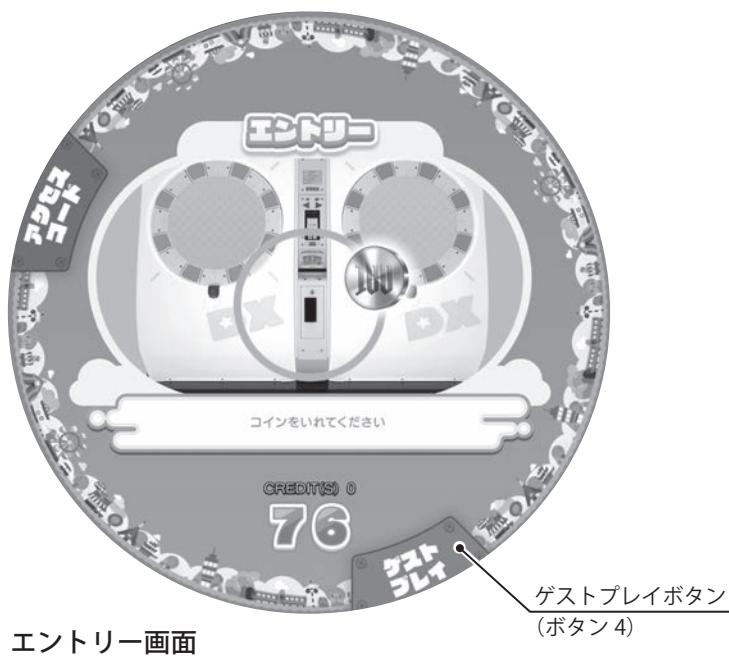
【maimai 公式サイト】 <http://maimai.sega.jp/>

1-4-1 アドバタイズ

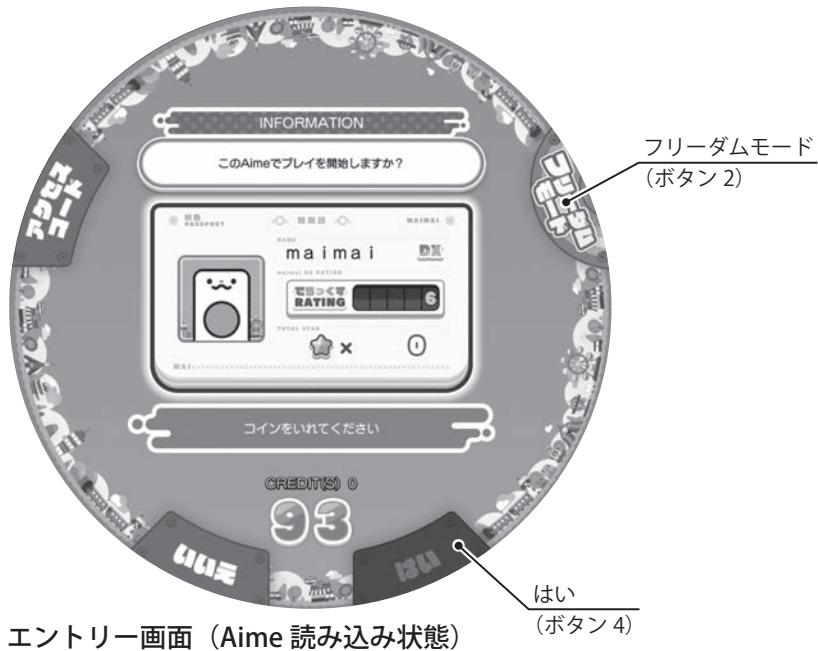
クレジットを投入、もしくは Aime 対応カードまたは携帯電話をタッチ式カードリーダーにタッチすると、エントリー画面へ進みます。

1-4-2 エントリー

必要なクレジットがある状態で、ゲストプレイボタン（ボタン 4）を押すことで、ゲストプレイでエントリーします。



Aime を使用する場合は、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、Aime 対応カードまたは携帯電話を読み込んでください。
必要クレジットを満たした状態で、はいボタン（ボタン 4）を押すことで Aime を使用する状態でエントリー状態になります。
Aime 対応カードおよび携帯電話を読み込んだ状態で、フリーダムモードボタン（ボタン 2）を押すと、フリーダムモード確認画面に移動します。< 1-4-2-E 参照 >



エントリーした状態で、タイムカウントがゼロになると、エントリーを締め切ります。タイムスキップボタン（ボタン 5）を押すことで、残りのタイムカウントを短縮することができます。



1-4-2-A 2P プレイの場合

他プレイヤーのエントリー受け付け中にエントリーしていない画面で、ゲストプレイ、もしくは別の Aime 対応カードまたは携帯電話を使用し、エントリーすることで 2P プレイになります。

1-4-2-B 新規 Aime 対応カードを使用する場合

新規 Aime 対応カードの場合は、無料でチュートリアルと 1 曲プレイができます。

1

1-4-2-C maimai FiNALE からの引き継ぎ

maimai FiNALE をプレイしたことがある Aime 対応カードおよび携帯電話は、maimai でらっくすにプレイデータの一部を引き継ぐことが可能です。(最終プレイが maimai MiLK PLUS 以前のバージョンの Aime 対応カードまたは携帯電話は引き継ぐことができません。)

1-4-2-D Aime として初めて携帯電話を利用する場合

Aime として初めて携帯電話を利用する場合は、携帯電話ご利用上の注意確認後、Aime の登録手続きを行います。

Aime の登録が完了した後は、新規 Aime 対応カードと同様に初プレイ時は無料でチュートリアルと 1 曲プレイができます。

1-4-2-E フリーダムモードの場合

maimai でらっくすで 1 回以上プレイした Aime 対応カードおよび携帯電話を使用し、1 人でプレイする場合のみ選択できるモードです。

フリーダムモードは、楽曲の選択 / プレイ / リザルト確認の時間をカウントし、10 分間以内であれば何 TRACK でも遊べるモードです。

ただし、プレイするには 2 クレジット必要です。2 クレジット入った状態ではいボタン（ボタン 4）を押すと、フリーダムモードを開始します。



1-4-3 カード読み込み

カードメイカーでプリントしたカードを読み込みます。

カードを読み込ませた状態でセットボタン（ボタン4）を押すと、今回使用するカードをセットします。もしくは、以前読み込ませたカードが画面上に履歴として並ぶので、そこからセットすることも可能です。

セットした状態で、つぎへボタン（ボタン4）を押すことで、次の画面へ移動します。



カード読み込み画面

■カードの種類

でらっくすブロンズパス	ちほー移動距離 125%
でらっくすシルバーパス	ちほー移動距離 150%
でらっくすゴールドパス	ちほー移動距離 150% +MASTER 解放 + レート対象カテゴリ追加
でらっくすプラチナパス	ちほー移動距離 175% +MASTER 解放 + レート対象カテゴリ追加
もっとフリーダムパス	フリーダムモードプレイ時間 2分追加 +MASTER 解放 + レート対象カテゴリ追加

■カードの期限

プリントした日を含め 15 日間がそれぞれのカードの効果が発生する期間です。期間内であれば、何度使用しても同じ効果が発生します。

期限が切れたカードは「ちほー移動距離 110%」になります。

※他プレイヤーがプリントしたカードを使用した場合も期限が切れたカードと同様の効果が発生します。

■ 2P モードの場合

お互い期限内でらっくすブロンズパス、でらっくすシルバーパス、でらっくすゴールドパスのどれか同じものをセットすると、1つ上位のパスの効果が発生します。

1-4-4 アイコン撮影

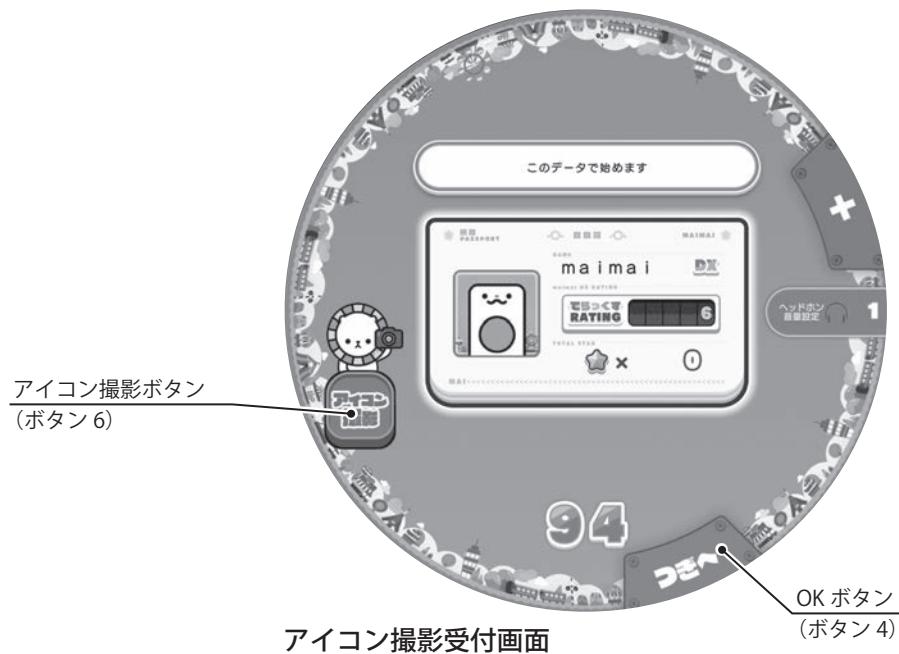
1

キャビネット上部中央に設置されているプレイヤーカメラを使い、撮影した画像でアイコンを作成し、セットすることができます。

アイコン撮影ボタン（ボタン6）を押すと、利用規約確認、撮影フレームの選択、アイコン撮影、撮影画像の位置調整の順で、撮影したアイコンを作成します。

※撮影したアイコンの作成は何度でも行えますが、新しいアイコンを撮影した場合は上書きで保存されます。

アイコン撮影ボタンを押さず、OKボタン（ボタン4）を押すと、撮影せずに次の画面へ移動します。



1-4-5 チュートリアル

本製品の遊び方を実際にプレイしながら学ぶことができます。画面中央に操作方法が表示され、曲に合わせてプレイします。

1

チュートリアルは2種類あります。

画面上の「きほん」か「新要素」のタッチボタンをタッチすることで、それぞれのチュートリアルが開始されます。

チュートリアルを行わない場合は、チュートリアルをスキップボタン（ボタン5）を押すと、次の画面へ移動します。



■各項目の説明

きほん	maimai でらっくす の基本的な遊び方の説明をします。
新要素	maimai でらっくす での新要素や変更点の説明をします。

1-4-6 記念撮影確認

1

楽曲プレイ終了時に記念撮影を行うかの確認です。

撮影した画像は、総合リザルトで確認、アップロードが行えます。< 1-4-15 参照>

はいボタン（ボタン4）か、いいえボタン（ボタン5）を押すことで、次の画面へ移動します。

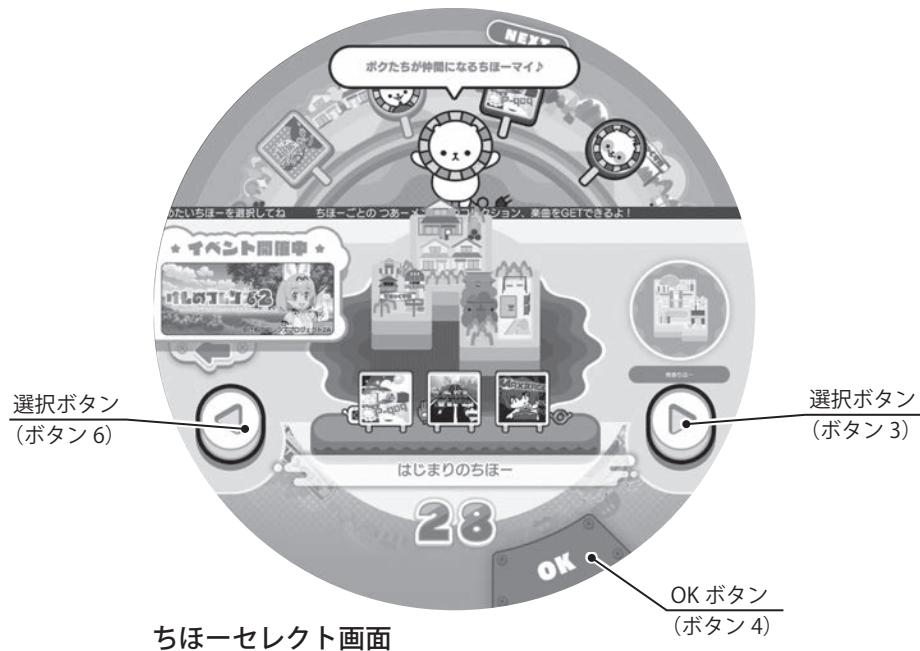


1-4-7 ちほーセレクト

遊びたい「ちほー」を選択します。

楽曲プレイ結果などで選択した「ちほー」を進む距離が決まります。「ちほー」を進むと、楽曲やコレクション、キャラクターなどの報酬を獲得することができます。

左右の選択ボタン(ボタン3、6)で「ちほー」を選択します。OKボタン(ボタン4)で選択している「ちほー」に決定して、次の画面へ移動します。



1-4-8 キャラクターセレクト

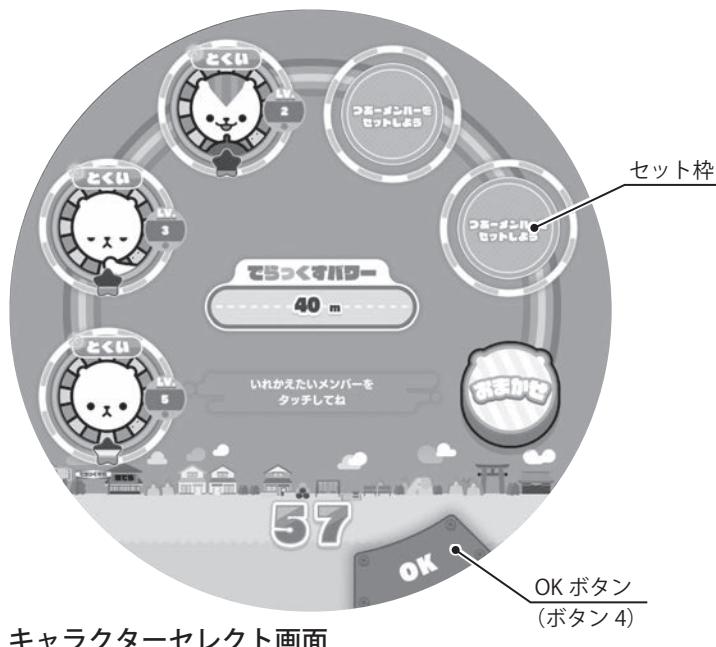
選択した「ちほー」と一緒に移動するキャラクターを選択します。最大5体セットできます。

セットするキャラクターのレベルが高ければ、移動距離がアップします。

キャラクターには「とくい」「にがて」の「ちほー」があり、「にがて」な「ちほー」では加算される移動距離が少なくなります。

画面上のセット枠をタッチし、セットしたいキャラクターを選択します。

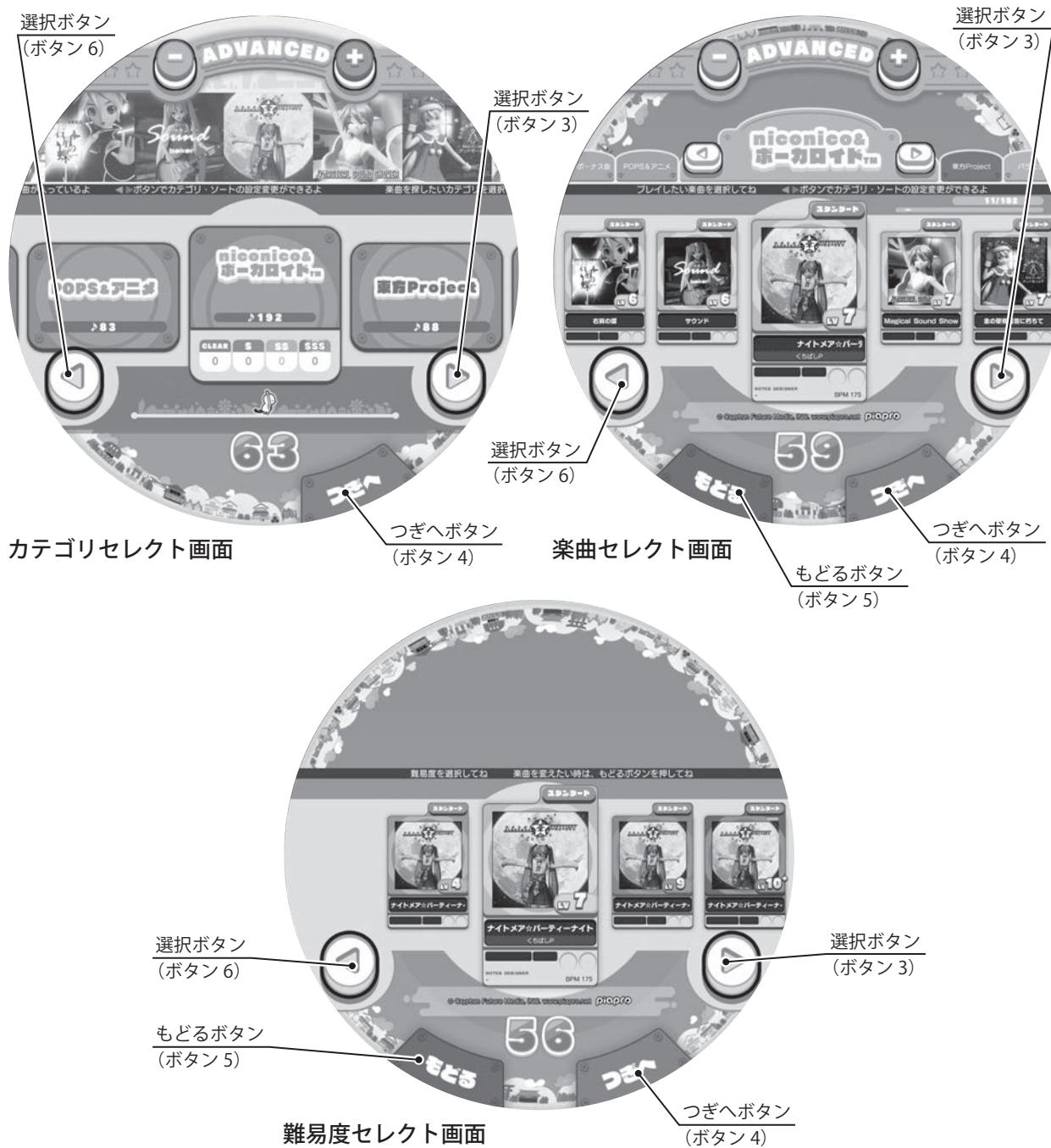
OKボタン(ボタン4)を押すと、次の画面へ移動します。



1-4-9 カテゴリ / 楽曲 / 難易度セレクト

1

左右の選択ボタン（ボタン3、6）とつぎへボタン（ボタン4）を使用して、カテゴリ、楽曲、難易度の順に選択します。
もどるボタン（ボタン5）を押すと、前の画面に戻ります。

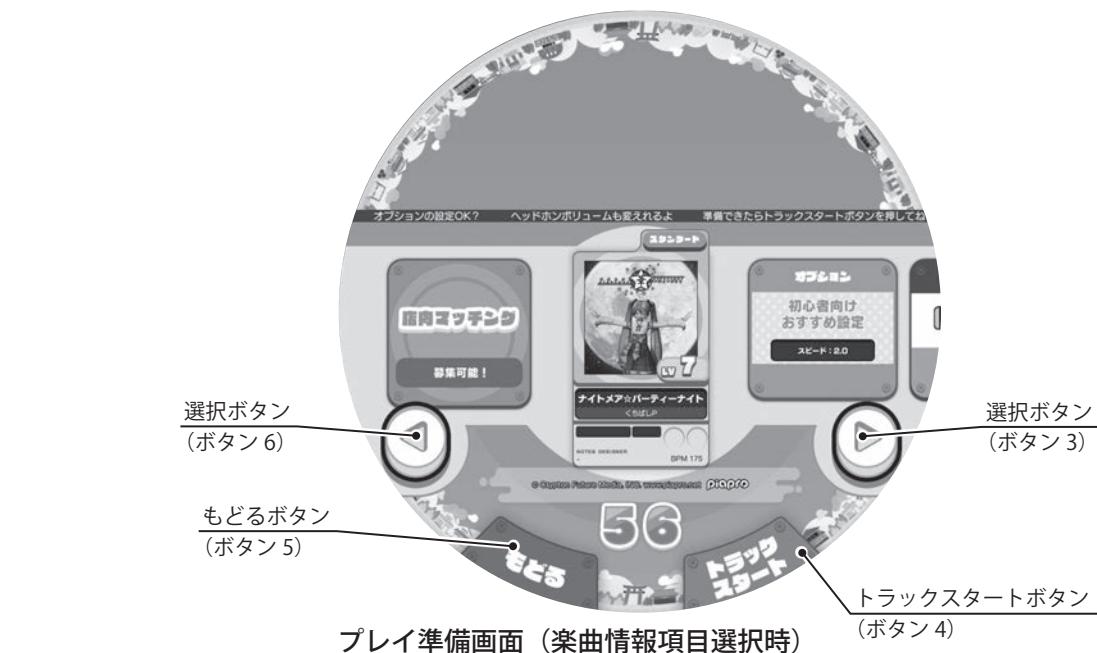


1-4-10 プレイ準備

難易度を決めた後に、楽曲をプレイする準備を行います。

楽曲情報項目を選択しているときに、トラックスタートボタン（ボタン4）を押すと、楽曲プレイが開始されます。

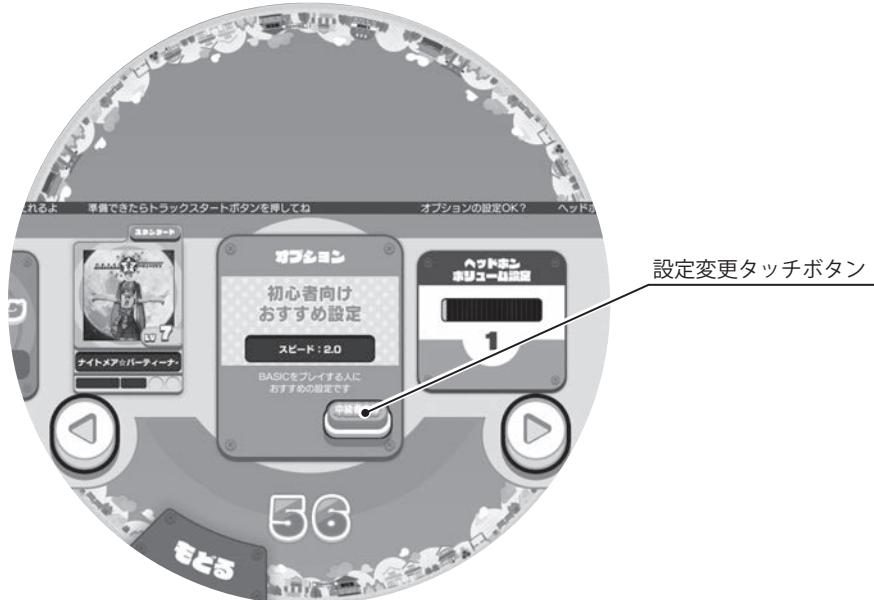
左右の選択ボタン（ボタン3、6）で様々な設定することができます。<後述参照>
もどるボタン（ボタン5）を押すと、難易度セレクト画面に戻ります。



1-4-10-A オプション簡易設定

画面中央の設定変更タッチボタンで簡易設定を変更できます。

1



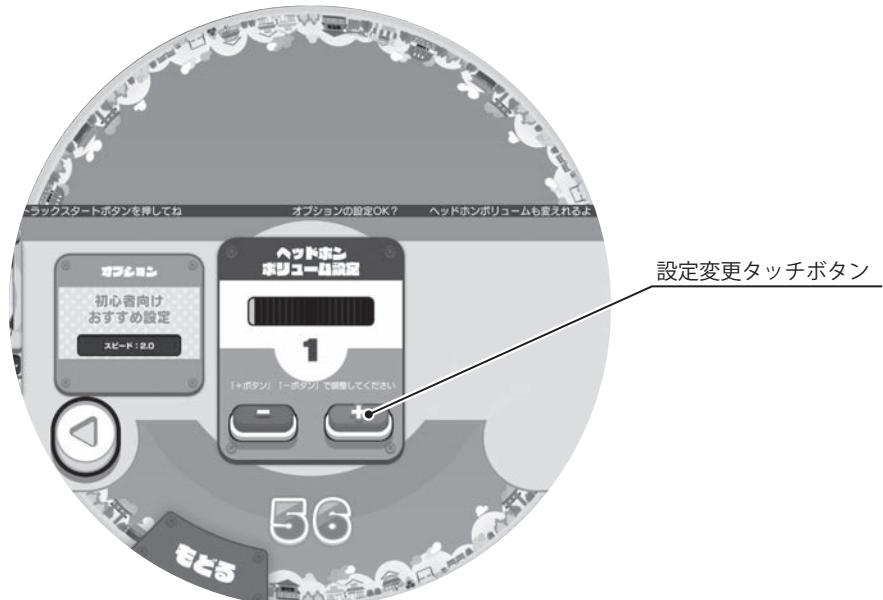
プレイ準備画面（オプション項目選択時）

■各設定項目の説明

初心者向け設定	タップ・タッチスピードを 2.0 に設定します。
中級者向け設定	タップ・タッチスピードを 3.0 に設定します。
上級者向け設定	タップ・タッチスピードを 4.5 に設定します。
詳細設定	選択した状態で、詳細設定ボタン（ボタン 4）を押すことでオプション画面へ移動します。< 1-4-11 参照 >

1-4-10-B ヘッドホンボリューム設定

画面中央の設定変更タッチボタンでヘッドホンボリュームを調整できます。



プレイ準備画面（ヘッドホンボリューム項目選択時）

1-4-10-C 店内マッチング

キャビネット2台のネットワークが繋がっており、ゲームテストモードのゲーム設定で店内マッチングが「ON」になっていれば、選択中の楽曲で店内マッチング募集を行えます。<3-7参照>
募集を行うと、接続しているキャビネット側で楽曲セレクト画面に募集した楽曲が表示されます。
※店内マッチングは、1曲ごとに行われます。



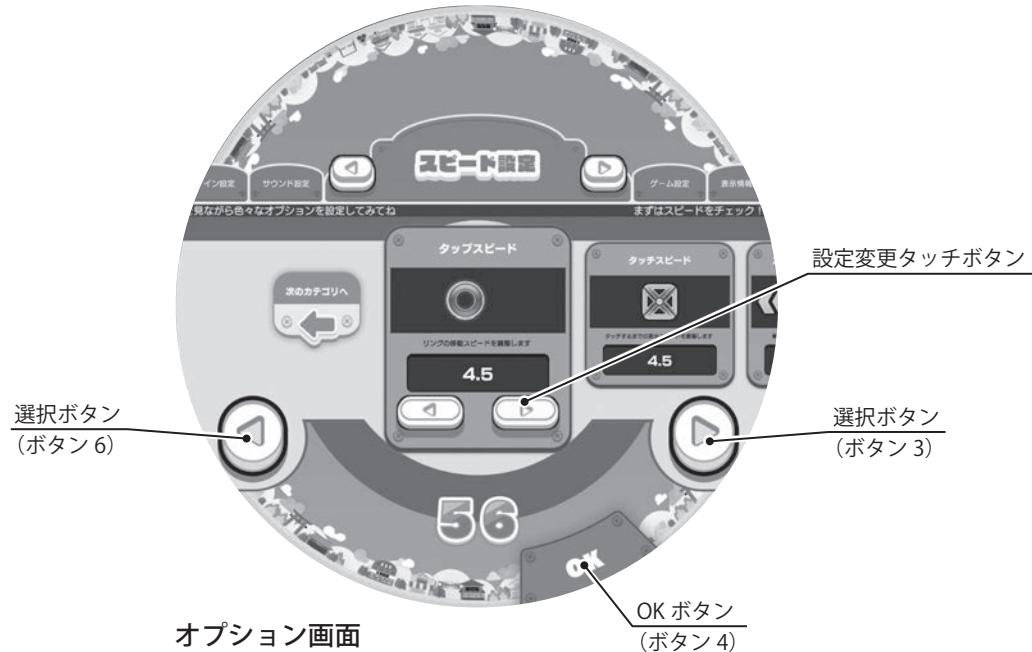
プレイ準備画面（店内マッチング項目選択時）

1-4-11 オプション

「スピード設定」「ゲーム設定」「表示情報設定」「デザイン設定」「サウンド設定」を細かく設定できます。

左右の選択ボタン（ボタン3、6）で設定を変更したい項目を選択し、画面中央のタッチボタンで設定を変更します。

OKボタン（ボタン4）を押すと、変更した設定を反映し、プレイ準備画面に戻ります。



1-4-12 楽曲プレイ

1

選択した楽曲、難易度で開始します。

リズムに合わせて画面上に表示されるノーツを見てタイミングよくボタンを押す、画面をタッチ、なぞるといった操作を行い、その結果に合わせて判定がされます。判定結果により達成率が加算され80%以上のプレイ結果になればクリアとなります。



楽曲プレイ画面

■ノーツの種類

タップノーツ	リング状のノーツが画面端の判定ラインに重なるタイミングで対応するボタン、またはタッチセンサを押します。
ホールドノーツ	横長の六角形状のノーツの先端が判定ラインに重なるタイミングで対応するボタン、またはタッチセンサを押し、そのノーツが無くなるまで押し続けます。
スライドノーツ	星状のノーツが画面端の判定ラインに重なるタイミングで対応するボタン、またはタッチセンサを押します。その場所から画面上にラインが引かれ、一拍後に星状のノーツがそのライン上を移動するのでそれに合わせて画面をなぞります。
タッチノーツ	四角状のノーツが表示されシャッターが閉じるような表示を行います。閉じたタイミングで、その場所の画面をタッチします。
タッチホールドノーツ	菱形状のノーツが表示されシャッターが閉じるような表示を行うので、閉じたタイミングで、その場所の画面をタッチし、ノーツの周辺が右回りに一周するまでタッチし続けます。

1-4-13 楽曲リザルト

達成率が80%以上でクリアとなります。また、達成率によってランクが表示されます。
つぎへボタン（ボタン4）を押すと、次の画面へ移動します。

1



楽曲リザルト画面

MASTER解禁

EXPERT以上の難易度でランクが「S」以上だった場合、その楽曲のMASTER難易度が未解禁であれば、解禁され次から選択が可能となります。

※同楽曲にRe:MASTER難易度の譜面があれば、同じ条件で解禁されます。

1-4-14 ちほー / キャラクターリザルト

1

プレイ結果、セットしているキャラクター、使用しているカードによって、今回の移動距離が決まり、移動演出を行います。

特定の距離を移動することで、キャラクター、楽曲、コレクションなどの報酬を獲得できます。

移動演出後にセットしているキャラクターのレベルアップ演出を行います。

レベルアップすることで、次回プレイ時の移動距離もアップします。

演出中、スキップボタン（ボタン4）で演出をスキップすることも可能です。演出がひと通り終了した後に表示されるつぎへボタン（ボタン4）を押すと、次の画面へ移動します。



ちほーリザルト画面

スキップボタン
(ボタン4)

1-4-15 総合リザルト

今回の楽曲プレイ結果を TRACK ごとに確認できます。

プレイ冒頭に記念撮影確認で「はい」を選択した場合、楽曲プレイ終了時に撮影が行われ、その撮影画像も一緒に確認できます。

プレイ結果画像のアップロード

maimai でらっくす NET に登録している場合は、アップロードしたいプレイ結果を左右の選択ボタン（ボタン 2, 7）で選択し、アップロードボタン（ボタン 5）を押します。

なお、アップロードする画像に載せる情報やレイアウトを編集することもできます。

つぎへボタン（ボタン 4）を押すと、次の画面へ移動します。



1-4-16 コレクション

1

獲得したコレクションの確認またはセットが行えます。

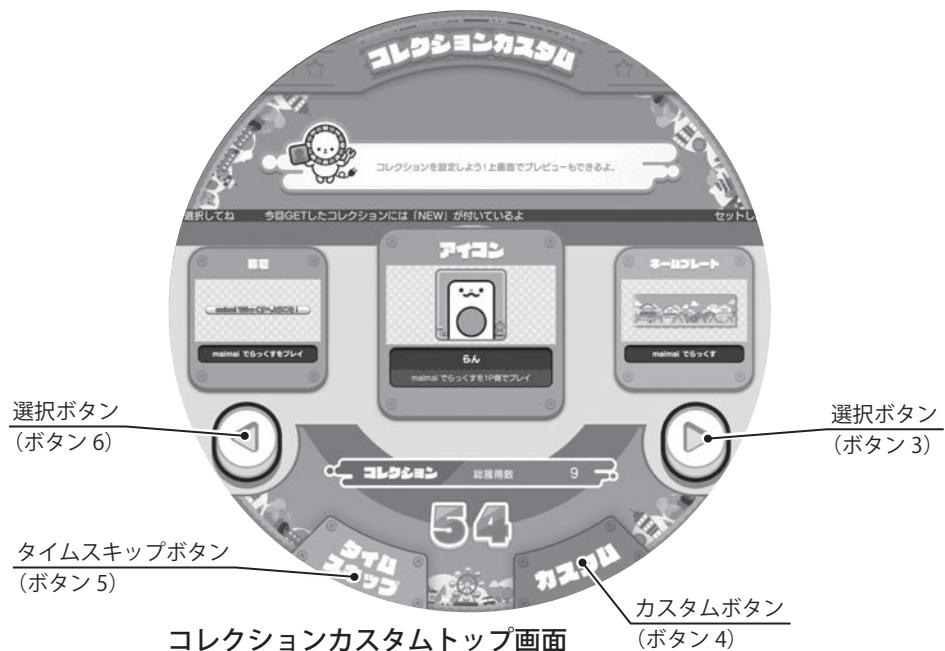
コレクションの種類としては、アイコン、ネームプレート、称号の3種類があります。

左右の選択ボタン（ボタン3、6）で、確認またはセットしたいコレクションの項目（称号／アイコン／ネームプレート）を選択します。

カスタムボタン（ボタン4）を押すと、選択した項目のコレクションカスタム画面へ移動します。

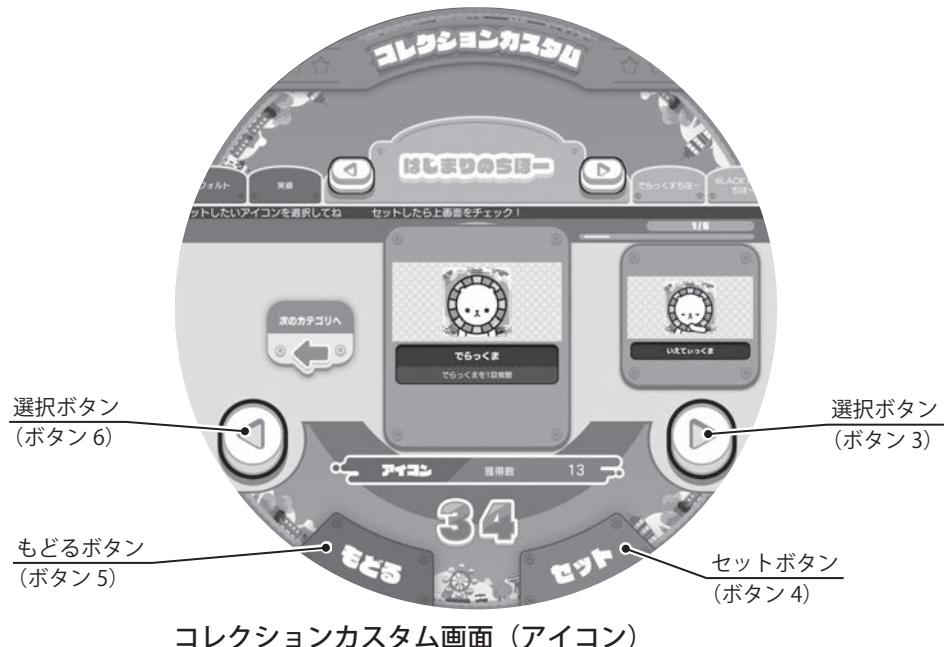
タイムカウントがゼロになると、次の画面へ移動します。

タイムスキップボタン（ボタン5）を押すと、残りのタイムカウントを短縮することができます。



各コレクションカスタム画面では、左右の選択ボタン（ボタン3、6）で選択している項目を変更します。獲得済みの項目を選択中は、セットボタン（ボタン4）を押すと、その項目のコレクションをセットすることができます。

もどるボタン（ボタン5）を押すと、コレクションカスタムトップ画面へ移動します。



セットしたコレクションはサブモニターに表示されます。



サブモニター

1

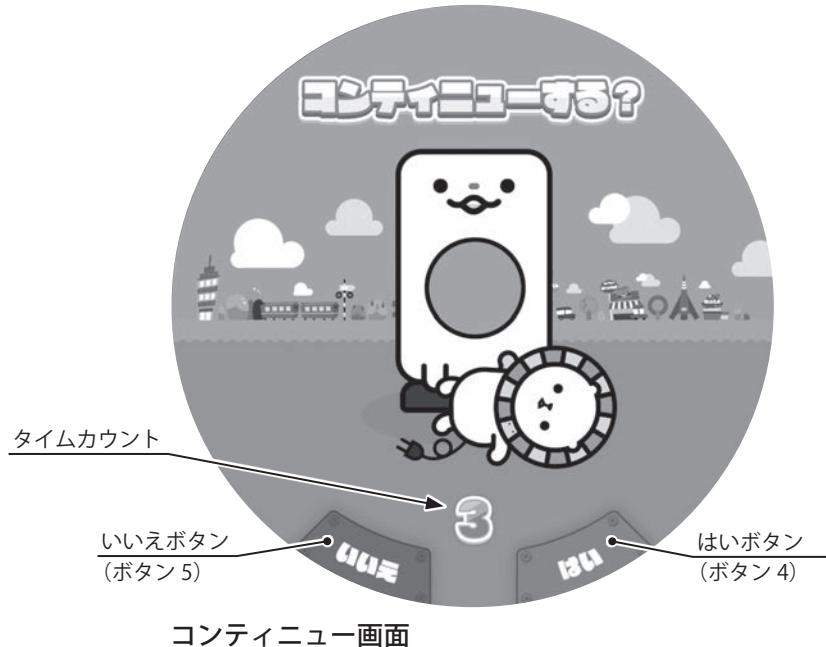
1-4-17 コンティニュー、ゲームオーバー

1

Aime 対応カードまたは携帯電話を使用してプレイしている場合、はいボタン（ボタン 4）を押してコンティニューをすると、エントリー画面に戻り、その Aime 対応カードまたは携帯電話を読み込んだ状態に移動します。（クレジットは消費していません。）

ゲストプレイの場合は、エントリー画面に移動し、待機状態になります。

※連続でプレイする時に Aime 対応カードまたは携帯電話を再度読み込ませる手間の軽減と、次のプレイでプレイ人数が変わる場合を踏まえ、一般的なコンティニューとは異なる内容となっています。



タイムカウントがゼロになるか、いいえボタン（ボタン 5）を押すと、ゲームオーバー画面に移動しゲーム終了となります。



1-5 イベントモード

ゲームテストモードのゲーム設定画面で「イベントモード」の設定を「ON」にすると、イベントモードで運営することができます。<3-7 参照>

1

■イベントモードの特徴

- ・新規 Aime 対応カードまたは携帯電話でのプレイ、引き継ぎを行うプレイは行えません。
- ・フリーダムモードでのプレイは行えません。
- ・プレイデータは保存されません。(Aime 対応カードまたは携帯電話の読み込みはできます。)
- ・プレイできるトラック数は、1P プレイ、2P プレイとも、設定したトラック数になります。
- ・カテゴリセレクト画面からプレイ準備画面、楽曲リザルト画面などでタイムカウントは行わず、操作によってのみ次の画面へ移動します。
- ・難易度「MASTER」「Re:MASTER」が常に開放されています。

1-6 ネットワーク接続

本製品と ALL.Net を含めたネットワーク接続が正常な状態で利用可能です。

ネットワークに障害がある場合は、Aime 対応カードまたは携帯電話を使用したプレイが制限されます。

ネットワーク接続状態は、サブモニター右上のオンラインアイコンで確認することができます。

■オンラインアイコン

 緑色	【正常】 <ul style="list-style-type: none"> ・ネットワーク接続が正常な状態です。 ・全てのゲームがプレイできます。
 黄色	<ul style="list-style-type: none"> ・新規 Aime 対応カードまたは携帯電話でのプレイ、引き継ぎを行うプレイはできません。
 灰色	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲストプレイのみできます。 ・一部の楽曲はプレイできません。

1-7 サーバーメンテナンス

毎日、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ので、注意してください。

■メンテナンス時間

毎日 AM4:00 から AM7:00 の間です。

■ゲームプレイ制限

ゲームプレイの受け付けを行いません。(ゲストプレイも行えません。)

メンテナンスの 45 分前からアドバタイズでプレイ受け付けの終了が表示されます。

1-8 閉店処理

1

閉店時刻までに全てのゲームを終了していただくために、以下のような閉店処理機能があります。閉店時刻は、ゲームテストモードの「閉店設定」で設定します。<3-10参照>

閉店 45 分前	アドバタイズ画面にメッセージが表示されます。 「あと〇〇分でプレイ受付を終了します」
閉店 15 分前	新規プレイ受け付け終了、コンティニュー受け付け終了、コイン投入不可の状態になり、アドバタイズ画面にメッセージが表示されます。 「本日のプレイ受付は終了いたしました」

1-9 自動再起動処理

毎朝 7:00 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。



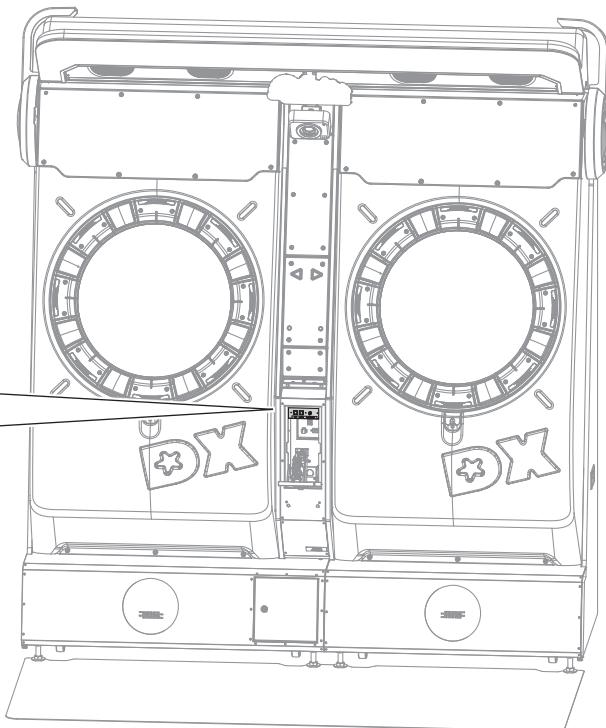
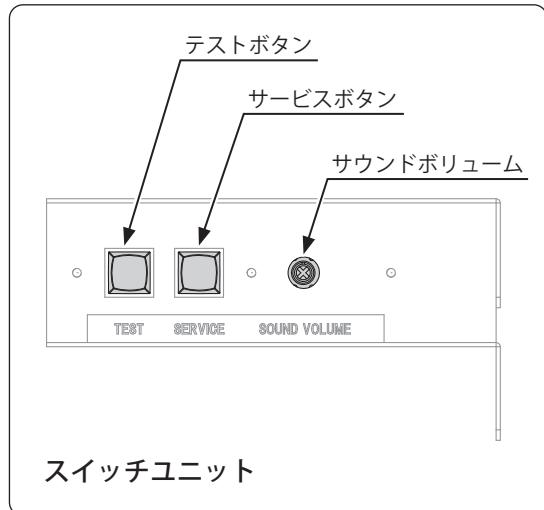
重要

- 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。
- テストモード内で設定を変更した場合は、「EXIT」からテストモードを終了してください。終了した時点で設定を記録します。終了前に電源を切ると、再設定内容は無効になるので注意してください。

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

2-1 スイッチャユニット

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。



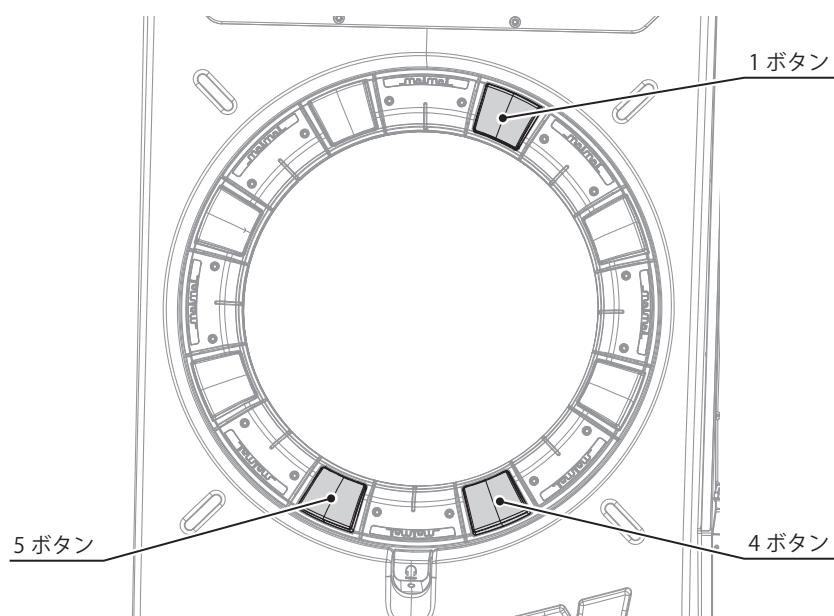
■各項目の説明

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	サービスクレジットを入力します。その際、稼働状況画面のサービスクレジットがカウントアップします。<3-1 参照> テストモード中に項目の選択に使用します。
音量調整ボリューム	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

テストモード中は、ボタン1、4、5でもゲームテストモードの操作ができます。

※システムテストモードでは使用できません。

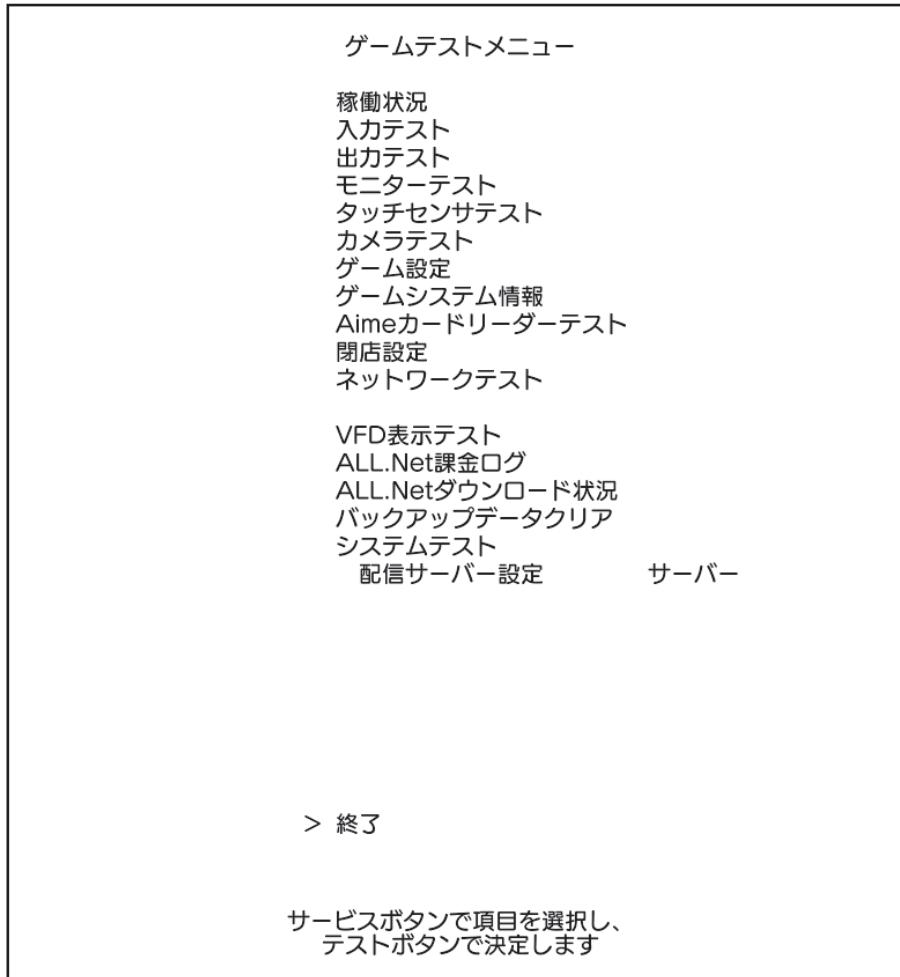


■各項目の説明

ボタン1	ゲームテストモード中は項目の選択（上の項目へ）に使用します。
ボタン4	ゲームテストモード中は項目の選択（下の項目へ）に使用します。
ボタン5	ゲームテストモード中は項目の実行、設定値の変更に使用します。

3 ゲームテストモード

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。



ゲームテストメニュー画面（サーバー）

※「ALL.Net ダウンロード状況」は「配信サーバー設定」を「サーバー」にした場合に表示されます。
< 4-2 参照>

■操作方法

- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- ・テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。
- ・「終了」を実行すると、ゲームテストモードを終了します。

■各項目の説明

稼働状況	ゲームの各記録を確認することができます。< 3-1 参照>
入力テスト	各入力装置の動作確認を行います。< 3-2 参照>
出力テスト	各出力装置の動作確認を行います。< 3-3 参照>
モニターテスト	モニターの確認を行います。< 3-4 参照>
タッチセンサテスト	タッチセンサの動作確認と設定を行います。< 3-5 参照>
カメラテスト	カメラの動作確認を行います。< 3-6 参照>
ゲーム設定	ゲームの各種設定を行います。< 3-7 参照>
ゲームシステム情報	各種ゲーム内のバージョン情報を表示します。< 3-8 参照>
Aime カードリーダーテスト	タッチ式カードリーダーの動作確認を行います。< 3-9 参照>

閉店設定	閉店時刻の設定を行います。< 3-10 参照>
ネットワークテスト	ネットワークの接続確認を行います。< 3-11 参照>
VFD 表示テスト	電子マネー用 VFD の表示テストを行います。< 3-12 参照>
ALL.Net 課金ログ	ALL.Net 課金情報の閲覧、警告表示の ON/OFF 切り替えができます。< 3-13 参照>
ALL.Net ダウンロード状況	ソフトウェアのバージョン、ソフトウェア配信状況の確認ができます。< 3-14 参照>
バックアップデータクリア	バックアップデータを消去します。< 3-15 参照>
システムテスト	システムテストモードに進みます。< 3-16 参照> ※配信サーバー（サーバー / クライアント）の設定はシステムテストモード内のシステム設定で行います。 (初期設定値：クライアント)

3-1 稼働状況

ゲームの各記録を確認することができます。

稼働状況(1/3)

コイン1	*
コイン2	*
トータルコイン	*
電子マネー購入コイン	*
コインクレジット	*
電子マネー購入クレジット	*
サービスクレジット	*
トータルクレジット	*

テストボタンで次のページに移動します

稼働状況 (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

コイン 1/2	コインシート 1/2 にそれぞれ投入されたコイン数
トータルコイン	コイン投入で入った合計コイン数
電子マネー購入コイン	電子マネーで投入されたコイン数 ※本バージョンでは、電子マネーを使用しません。
コインクレジット	コイン投入で入ったクレジット数
電子マネー購入クレジット	電子マネーで入ったクレジット数 ※本バージョンでは、電子マネーを使用しません。
サービスクレジット	サービスボタンで入ったクレジット数
トータルクレジット	コイン投入、サービスクレジットの合計クレジット数

稼働状況(2/3)	
消費クレジット数 (1人)	*
消費クレジット数 (2人)	*
消費クレジット数 (フリーダム)	*
	*
総プレイ回数	*
Aimeプレイ回数	*
ゲストプレイ回数	*
1人プレイ選択回数	*
2人プレイ選択回数	*
フリーダムプレイ選択回数	*
	*
初回無料プレイ選択回数	*
テストボタンで次のページに移動します	

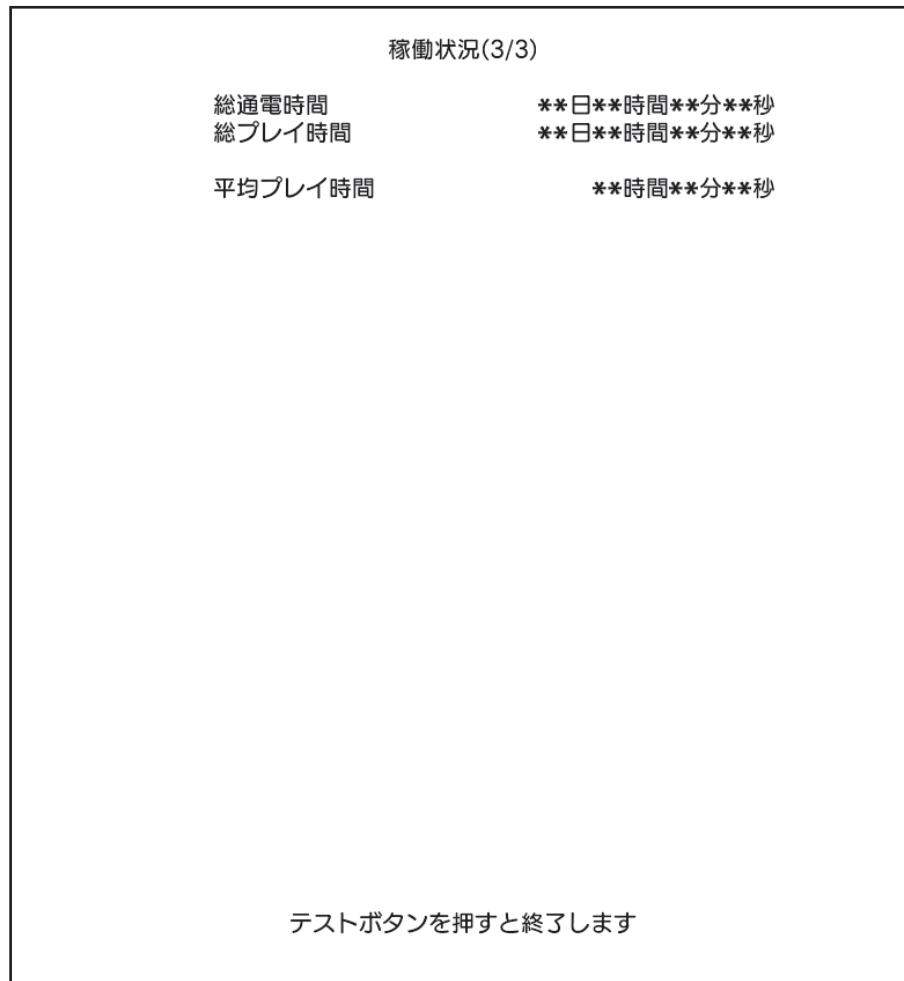
稼働状況 (2/3) 画面

■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

消費クレジット数 (1人)	1P モードで消費したクレジット数
消費クレジット数 (2人)	2P モードで消費したクレジット数
消費クレジット数 (フリーダム)	フリーダムモードで消費したクレジット数
総プレイ回数	Aime プレイ回数、ゲストプレイ回数の合計
Aime プレイ回数	Aime を使用してプレイした回数
ゲストプレイ回数	Aime を使用しないでプレイした回数
1人プレイ選択回数	1P モードを選択した回数
2人プレイ選択回数	2P モードを選択した回数
フリーダムプレイ選択回数	フリーダムモードを選択した回数
初回無料プレイ選択回数	Aime による初回無料プレイを選択した回数



稼働状況（3/3）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

総通電時間	テストモード以外の総通電時間
総プレイ時間	稼働期間でプレイされた総時間
平均プレイ時間	1ゲームあたりの平均プレイ時間

3-2 入力テスト

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

3

入力テスト	
ボタン1(1P)	OFF
ボタン2(1P)	OFF
ボタン3(1P)	OFF
ボタン4(1P)	OFF
ボタン5(1P)	OFF
ボタン6(1P)	OFF
ボタン7(1P)	OFF
ボタン8(1P)	OFF
セレクトボタン(1P)	OFF
ボタン1(2P)	OFF
ボタン2(2P)	OFF
ボタン3(2P)	OFF
ボタン4(2P)	OFF
ボタン5(2P)	OFF
ボタン6(2P)	OFF
ボタン7(2P)	OFF
ボタン8(2P)	OFF
セレクトボタン(2P)	OFF
サービスボタン	OFF
テストボタン	OFF

テストボタンとサービスボタンを
同時に押すと終了します

入力テスト画面

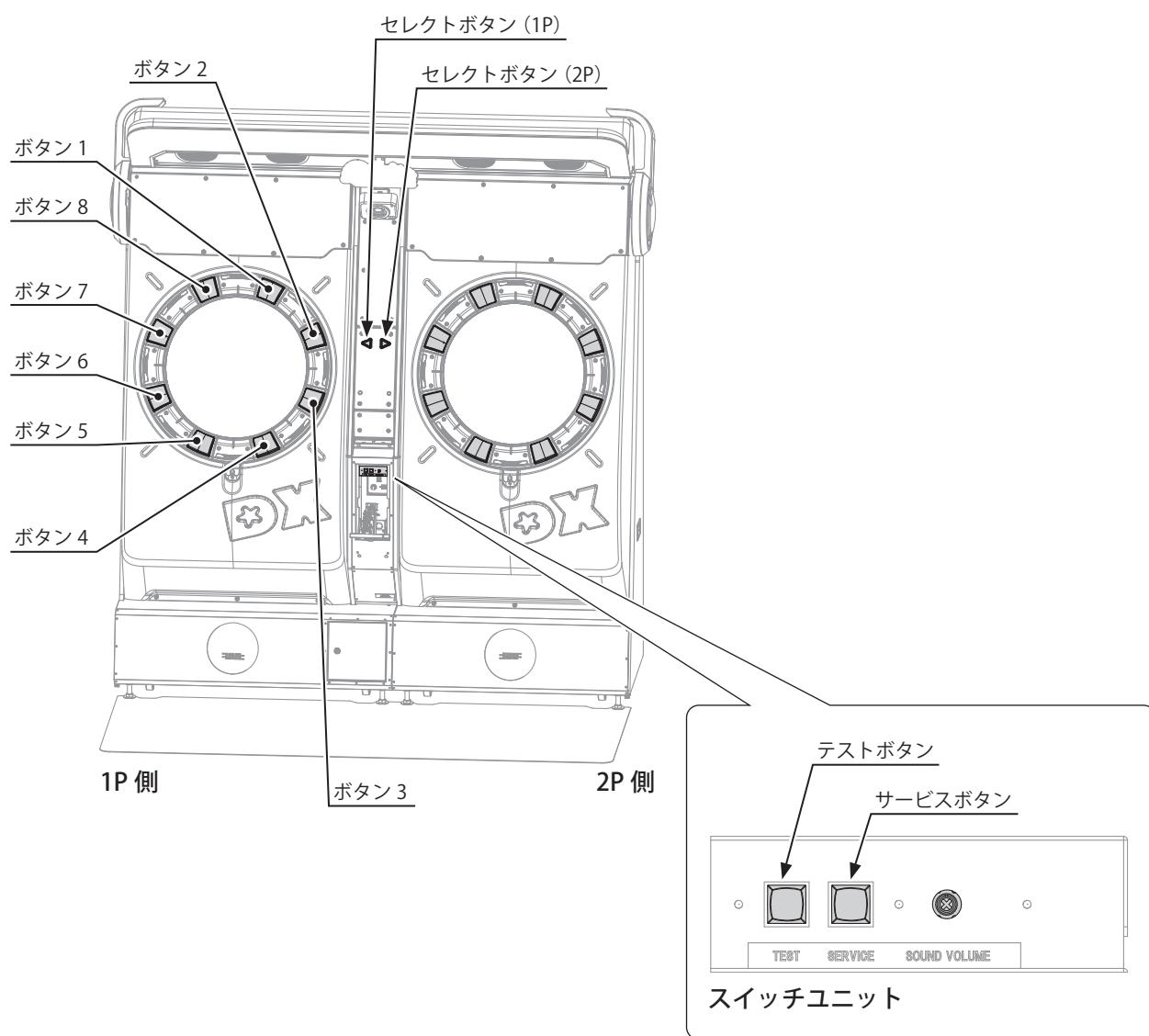
■操作方法

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

■各項目の説明

ボタンは図の通りです。<次頁参照>

ボタン1からボタン8のボタン位置は1P側、2P側で共通です。



3-3 出力テスト

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

出力テスト	
ボタンLED(1P)	OFF
ボディーLED(1P)	OFF
画面外周LED(1P)	OFF
サイドカバーLED(1P)	OFF
ビルボードLED(1P)	OFF
コードリーダーLED(1P)	OFF
ボタンLED(2P)	OFF
ボディーLED(2P)	OFF
画面外周LED(2P)	OFF
サイドカバーLED(2P)	OFF
ビルボードLED(2P)	OFF
コードリーダーLED(2P)	OFF
プレイヤーカメラRING LED	OFF
プレイヤーカメラREC LED	OFF
コインブロッカー	ON (コイン投入不可)

> 終了

サービスボタンで項目を選択し、
テストボタンで決定します

出力テスト画面

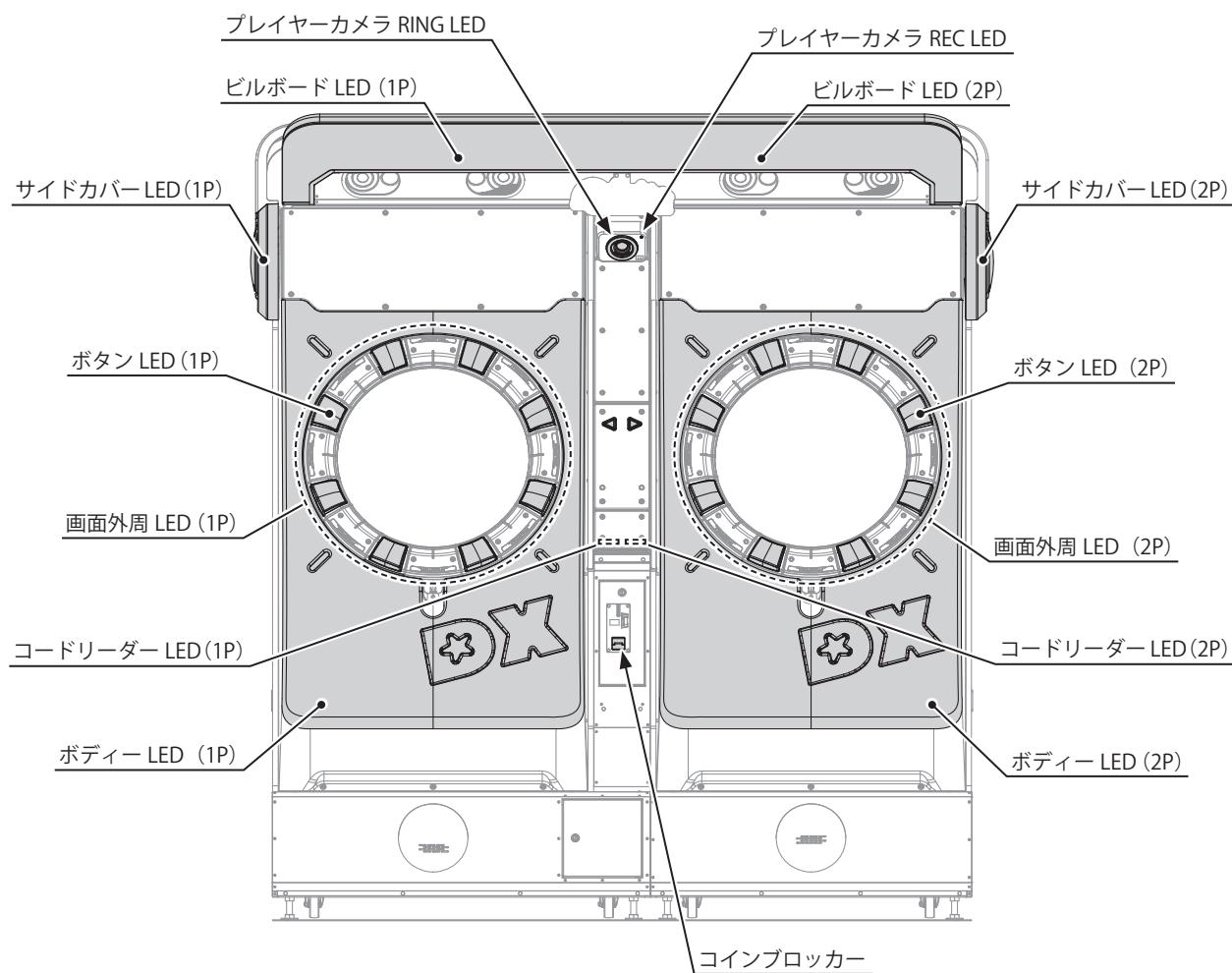
■操作方法

- 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、選択した項目を実行します。
- 「終了」を実行すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

ボタン LED (1P / 2P)	実行するたびに、該当箇所が OFF (消灯) → RED → GREEN → BLUE → WHITE → SEQUENTIAL の順に切り替われば正常です。 ※ SEQUENTIAL はボタン 1 から 8 まで順番に白色点灯することを繰り返します。
ボディー LED (1P / 2P)	実行するたびに、OFF (消灯) → ON の順に切り替われば正常です。
画面外周 LED (1P / 2P)	実行するたびに、OFF (消灯) → ON の順に切り替われば正常です。
サイドカバー LED (1P / 2P)	実行するたびに、OFF (消灯) → ON の順に切り替われば正常です。
ビルボード LED (1P / 2P)	実行するたびに、該当箇所が OFF (消灯) → RED → GREEN → BLUE → WHITE の順に切り替われば正常です。
コードリーダーLED(1P / 2P)	実行するたびに、OFF (消灯) → ON の順に切り替われば正常です。

プレイヤーカメラ RING LED	実行するたびに、OFF（消灯）→ ON の順に切り替われば正常です。
プレイヤーカメラ REC LED	実行するたびに、OFF（消灯）→ ON の順に切り替われば正常です。
コインブロッカー	OFF でコインが投入できる / ON でコインが返却口に戻れば正常です。

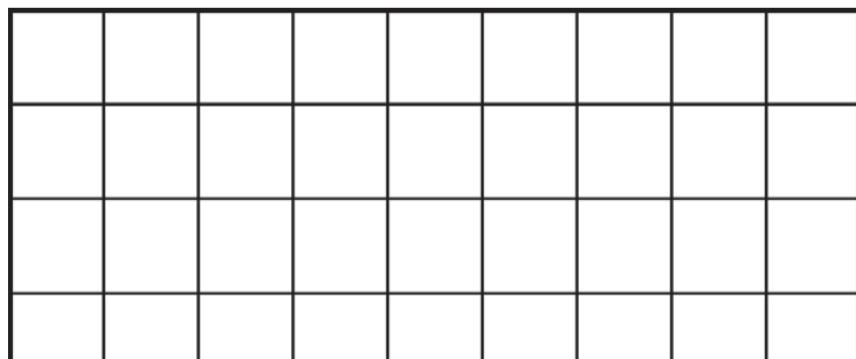


3-4 モニターテスト

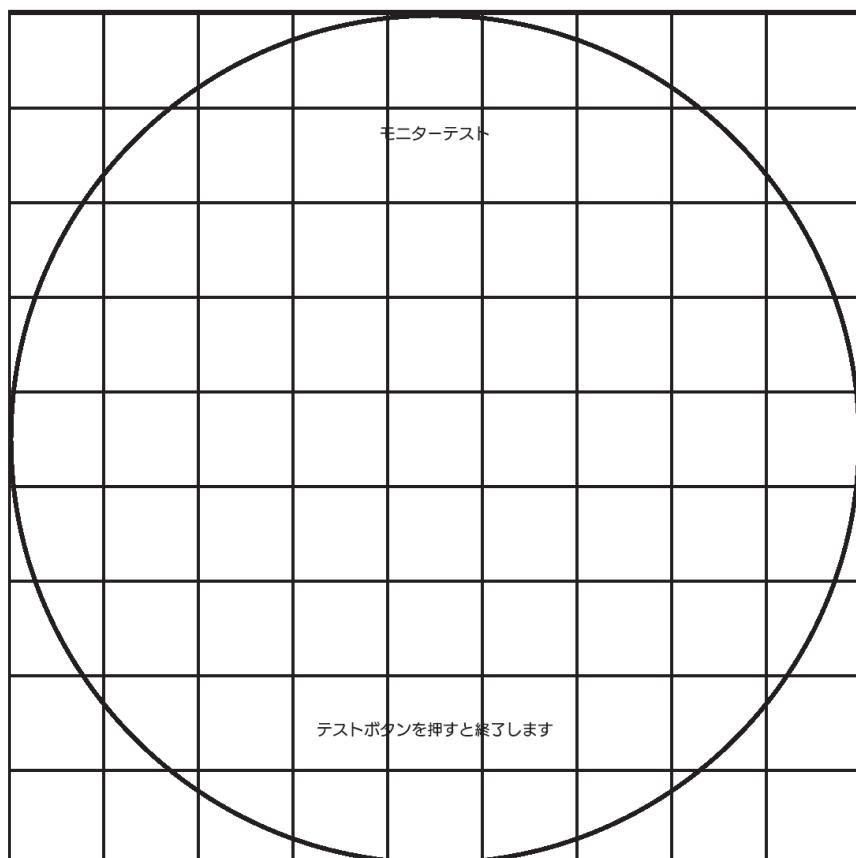
モニターの確認を行います。

メインモニター（円形）とサブモニター（長方形）のゲーム画面表示範囲が示されます。画面の端に正しく描画されているか確認してください。

3



モニターテスト画面（サブモニター）



モニターテスト画面（メインモニター）

■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。

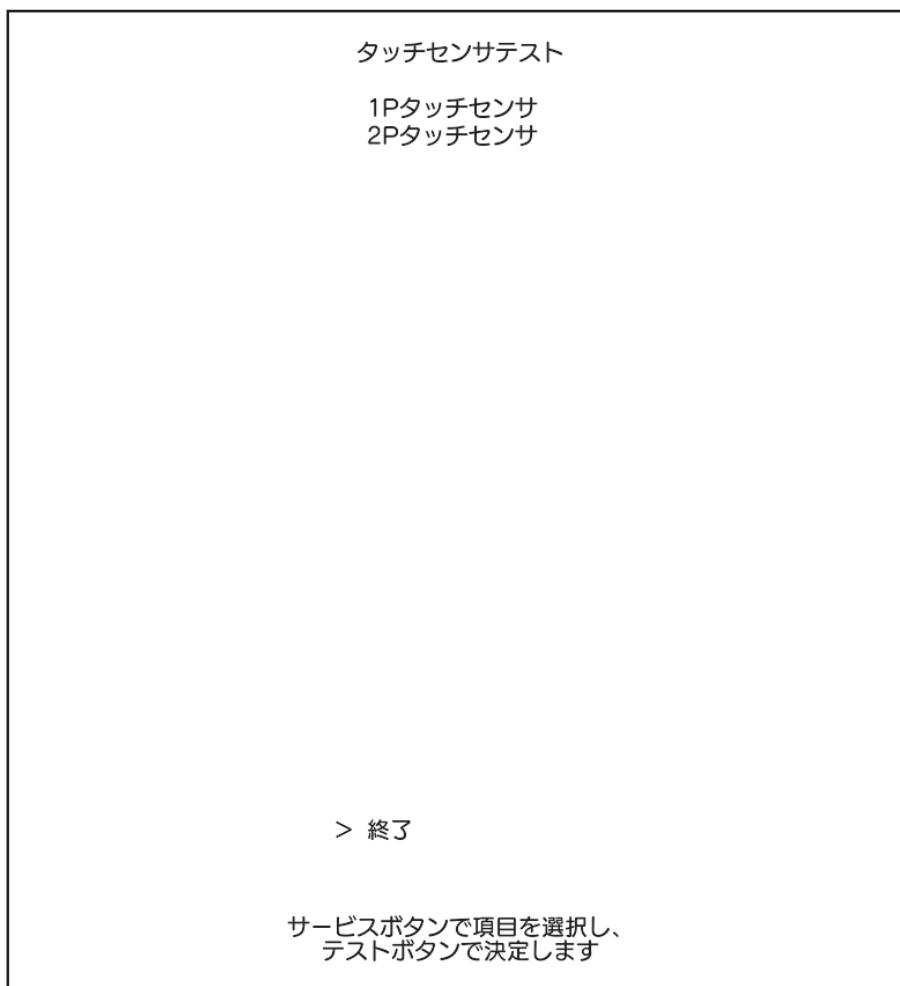
3-5 タッチセンサテスト



重要

- タッチセンサには個体差があり、適切に感度調整を行う必要があります。感度調整の設定値が適切でない場合、センサが誤反応したり反応しない場合があります。
- タッチセンサはタッチの仕方によって反応しにくいことがあります、これはセンサに対する指の接触面積の違いによるもので、タッチセンサの異常ではありません。
- タッチセンサの感度調整は、付属のテストツールを使用して行ってください。
- テストツールを使用する際、タッチセンサへ強い衝撃を与えて損傷させないよう注意してください。
- 感度調整の際、テストツールが近づいただけで敏感に反応するセンサがありますが、タッチセンサの異常ではありません。
- 各枠内のセンサ（34か所）の感度は、センサによってそれぞれ異なります。
- 「感度」の変更は、センサ（34か所）を個々に変更するのではなく全てのセンサ（34か所）感度を同時に変更します。

タッチセンサの確認と感度調整を行う画面を選択します。



タッチセンサトップ画面

■操作方法

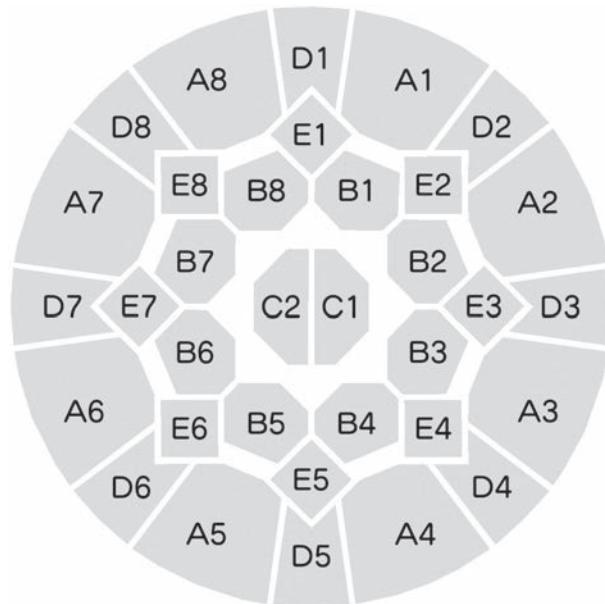
- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。
- 「終了」を選んで決定すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

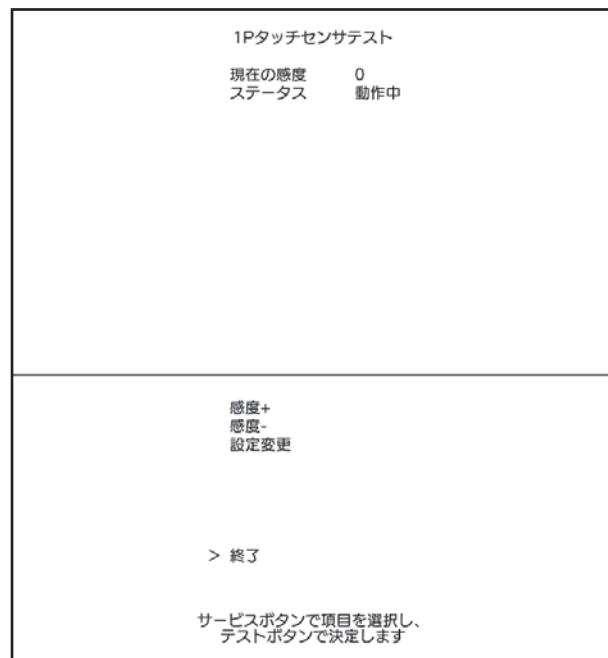
3

1P タッチセンサ	1P 側のタッチセンサのテストと感度調整を行います。 調整を行うタッチセンサ設定画面は、2P 側の画面に表示されます。
2P タッチセンサ	2P 側のタッチセンサのテストと感度調整を行います。 調整を行うタッチセンサ設定画面は、1P 側の画面に表示されます。

タッチセンサトップ画面で選択した画面（1P/2P）のタッチセンサの確認と感度調整を行います。選択した画面側にタッチセンサテスト画面を表示し、もう一方の画面にタッチセンサ設定画面を表示します。



タッチセンサテスト画面



タッチセンサ設定画面

■操作方法

- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。
- 「終了」を実行すると、タッチセンサトップ画面に戻ります。

■各表示項目の説明

現在の感度	設定中の感度の値を表示します。「感度+」「感度-」設定を変更中は「0 → 2」といったように、変更する現在の値を並べて表示されます。
ステータス	タッチセンサの動作状態を表示します。
動作中	正常に動作中です。
初期化中	この画面へ移動直後に表示されます。設定されている感度で初期化中です。
設定中	設定変更を実施した時に表示されます。変更した感度への設定変更中です。
接続不可（タイムアウト）	タッチセンサに接続できない状態です。
初期化失敗	初期化に失敗した状態です。

■各操作項目の説明

感度+	入力するごとに現在の設定感度から感度を1段階高くなります。
感度-	入力するごとに現在の感度設定から感度を1段階低くします。
設定変更	設定中の感度数値と異なる数値設定している場合に入力すると、その数値が感度設定に反映されます。(初期設定値:0 設定値:-5 ~ +5)

3

3-5-1 タッチセンサの感度確認

**重要**

- 感度確認を適切に行うために、テストツールは正しい持ち方で使用してください。<後述参照>
- テストツールは必ず画面に対して垂直にゆっくりと押し当ててください。
- 押し当てる時間の目安は、3~5秒間です。3~5秒後の結果で感度を判断してください。

画面に表示されている各枠内(34か所)の中央に合わせ、付属のテストツールを押し当ます。その枠内のセンサ感度を確認してください。

以下のような場合は、センサ感度を確認して調整してください。<3-5-2参照>

- 画面に何も触れていない状態で、どこか1か所でも枠内が赤色に点灯または点滅する。
<3-5-2参照>
- 画面にテストツールを押し当てても枠内が赤色にならない。
<3-5-3参照>

テストツールの持ち方

【正しい持ち方】

- ・ テストツールは手袋などせず素手で持ち、必ずストラップをつけてください。
- ・ ストラップは調整中に誤って手を離した場合、テストツールの落下を防ぎます。
- ・ テストツールは下図のようにくぼみを指先で持つようにしてください。



【誤った持ち方】

誤った持ち方では、適切な調整ができないので注意してください。

3



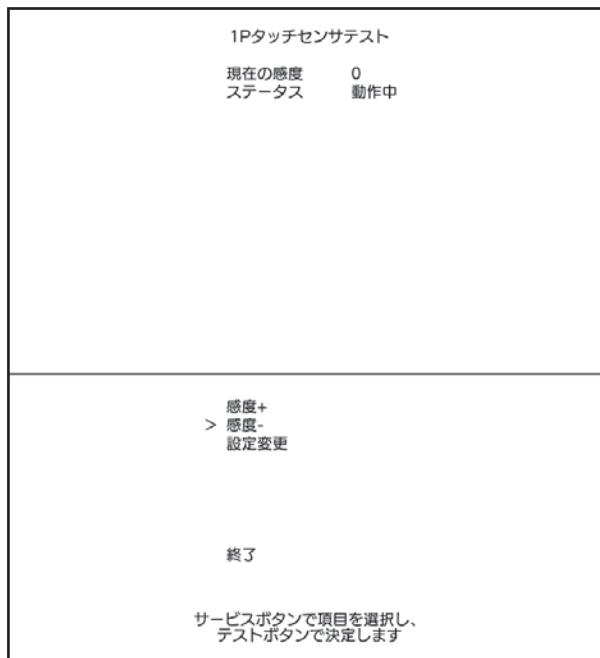
テストツールのくぼみよりも前を指先で持つ



手のひらがタッチセンサに近い

3-5-2 タッチセンサの感度調整（センサ感度が高い状態）

- 1** サービスボタンでタッチセンサ画面の「感度 -」を選択します。
テストボタンを押して、感度を 1 段階低くします。

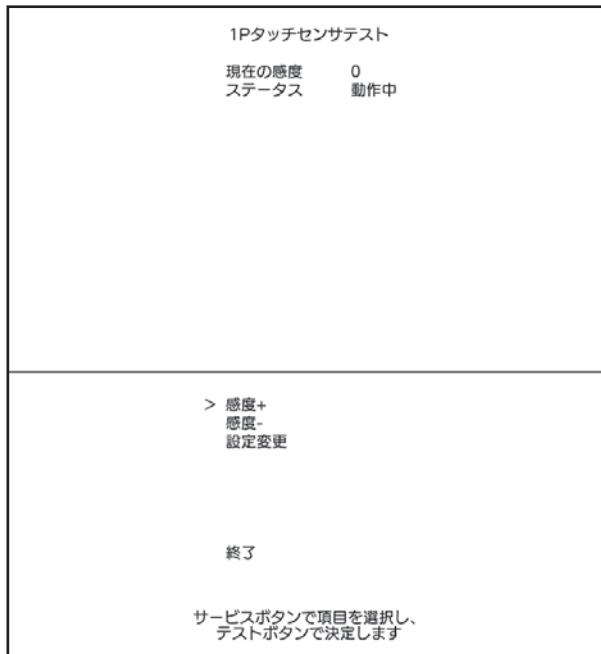


タッチセンサ設定画面

- 2** サービスボタンで「設定変更」を選択し、テストボタンを押して実行します。
枠内が赤色に点灯、もしくは点滅しない状態にならない場合は、手順 1 に戻ってください。
- 3** テストツールを画面に押し当てて枠内が赤色になれば感度は適切な状態です。
< 3-5-1 参照 >

3-5-3 タッチセンサの感度調整（センサ感度が低い状態）

- 1 サービスボタンでタッチセンサ画面の「感度+」を選択します。
テストボタンを押して、感度を1段階高くなります。



タッチセンサ設定画面

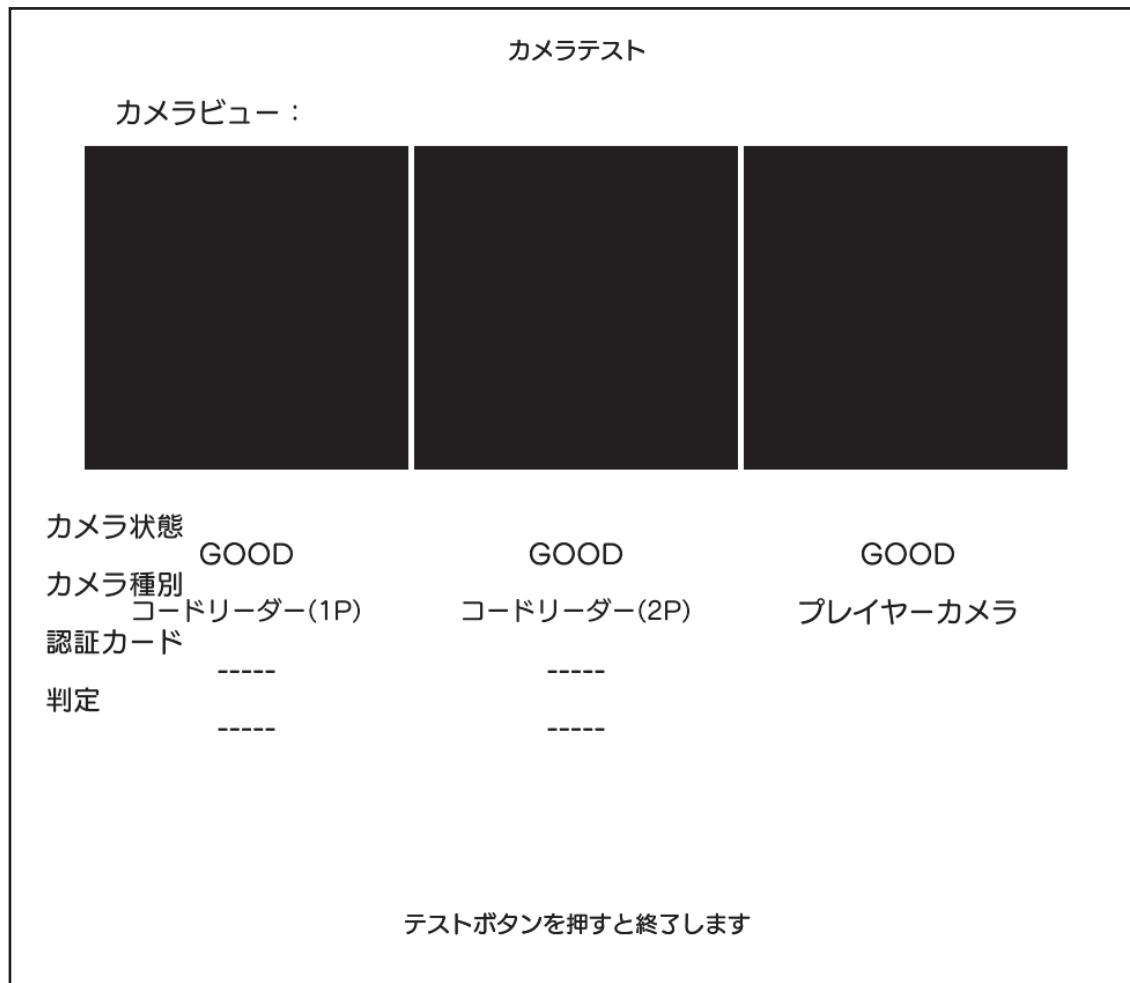
- 2 サービスボタンで「設定変更」を選択し、テストボタンを押して実行します。

- 3 テストツールを画面に押し当てて枠内が赤色になれば感度は適切な状態です。
< 3-5-1 参照 >
枠内が赤色にならない場合は、手順1へ戻ってください。

3-6 カメラテスト

各カメラの動作確認を行います。

3



カメラテスト画面

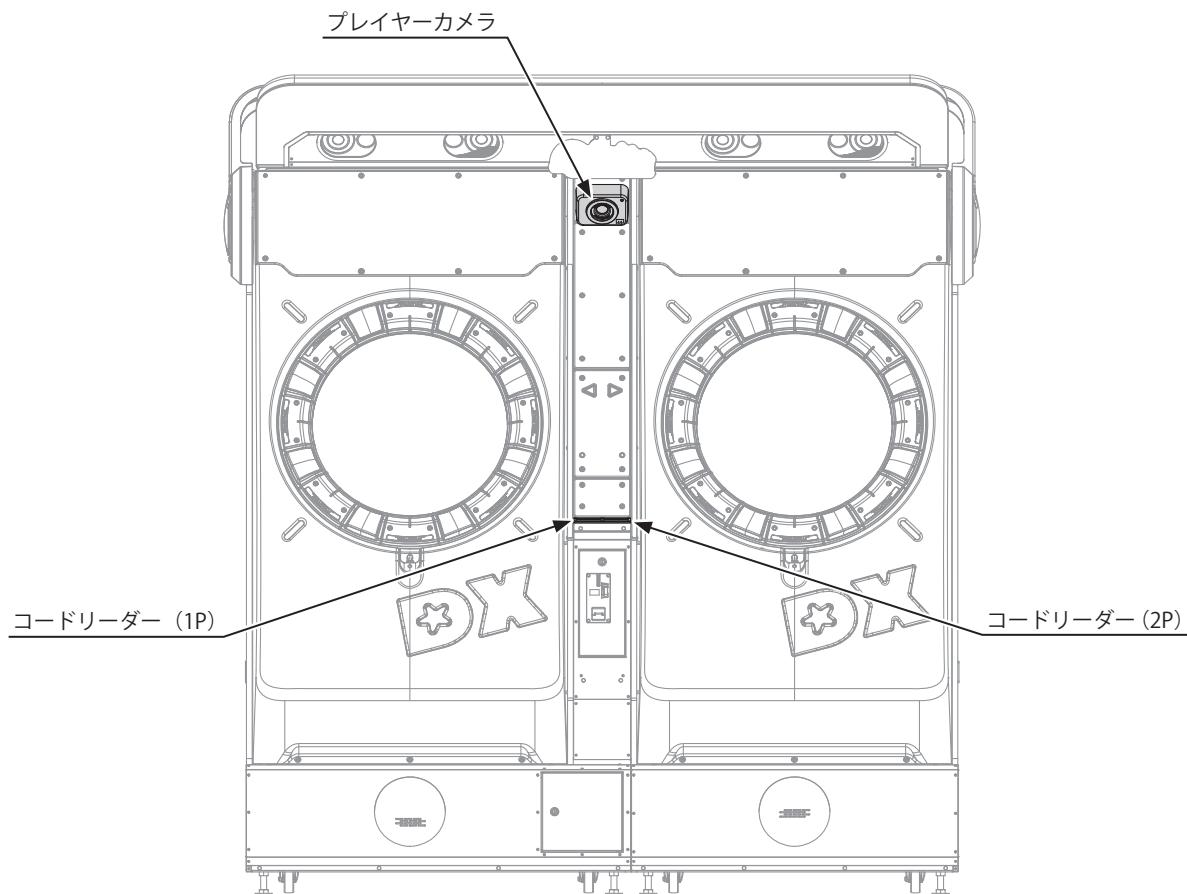
■操作方法

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

カメラビュー	コードリーダーとプレイヤーカメラの映像です。 コードリーダーは、カードを差し込むと、カードのコード部分が表示されます。 汚れがなく、画像が鮮明に映っていることを確認してください。 プレイヤーカメラは、汚れがなく、画像が鮮明に映っていることと、撮影されている範囲を確認してください。		
カメラ状態	カメラの状態を表示します。		
	GOOD	正常に動作している状態です。	
	WARN	コードリーダーカメラの識別コードが認識できていない状態です。カメラ識別コードの清掃を行ってください。 <取扱説明書「14-2 カメラ識別コードの清掃」参照>	
	BAD	カメラを認識していない状態です。	

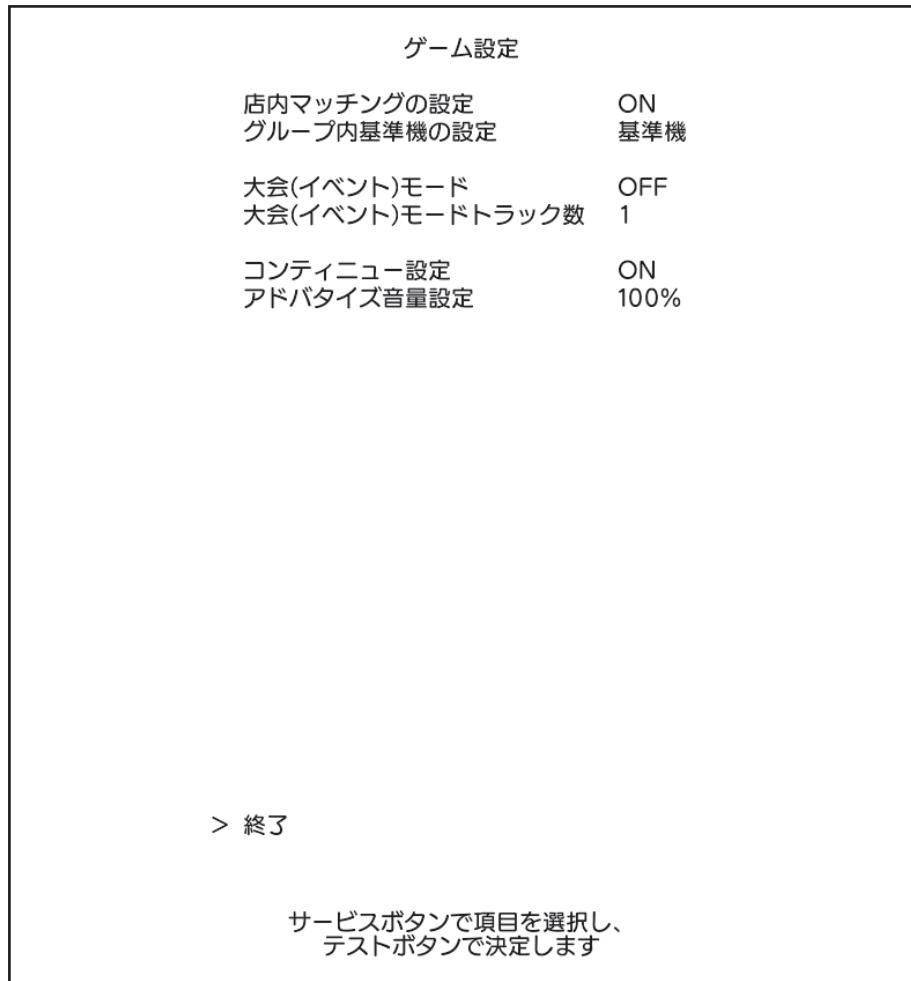
カメラ種別	カメラ識別コードを表示します。左からコードリーダー（1P）/コードリーダー（2P）/プレイヤーカメラと表示されれば正常です。コードリーダーはカメラ識別コードが認識されないと、UNKNOWNと表示されます。	
認識カード	カードの認識結果を表示します。	
	maimaiDX	maimai でらっくす専用のパスカードを認識しました。
	UNKNOWN	カードを認識できない、または maimai でらっくす専用のパスカード以外のカードが認識されました。
判定	パスカードを正しく認識している間は GOOD と表示されます。	
	-----	カードを認識していない状態です。
	GOOD	パスカードが正しく認識している状態です。
	BAD	カメラかコードリーダーに異常がある状態、または maimai でらっくす専用のパスカード以外のカードが認識されました。



3-7 ゲーム設定

ゲームの各種設定を行います。

3



ゲーム設定画面（基準機）

※「大会(イベント)モード」「大会(イベント)モードトラック数」は「店内マッチングの設定」を「OFF」にするか、「ON」の状態で「グループ内基準機の設定」を「基準機」にした場合に表示されます。

■操作方法

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

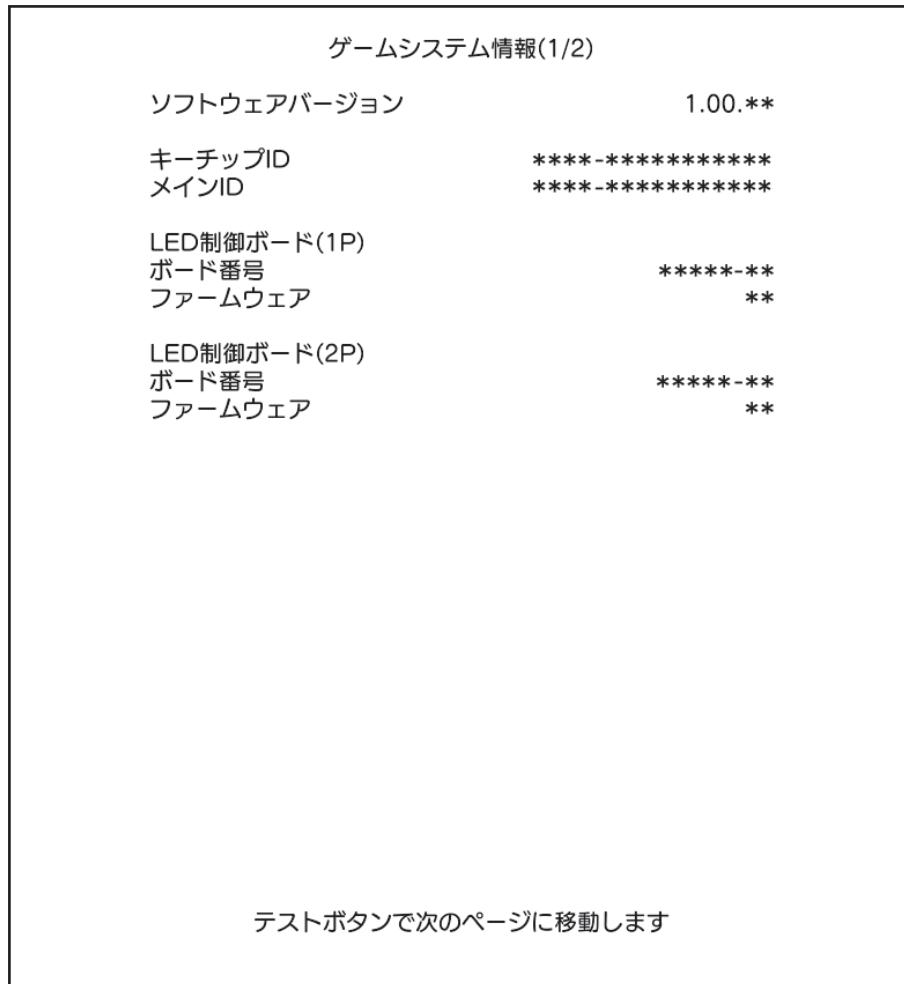
■各項目の説明

店内マッチングの設定	店内マッチングで稼働する際の設定です。(初期設定値: ON) ※ 1台で稼働させる場合は、必ず「OFF」にしてください。	
	ON	店内マッチングを有効にします。
	OFF	店内マッチングを無効にします。

グループ内基準機の設定	グループ内のゲーム設定の基準機を設定します。対象となるゲーム設定は、「大会（イベント）モード」と「大会（イベント）モードトラック数」です。「店内マッチングの設定」が「ON」の場合、接続しているキャビネットのどちらか一方のみ「基準機」に設定してください。(初期設定値:基準機に従う)	
	基準機	グループ内のゲーム設定を行う基準機となります。
	基準機に従う	基準器に従って、ゲーム設定を受け継ぎます。
大会（イベント）モード	イベントモードの設定をします。(初期設定値: OFF)	
	ON	イベントモードになります。
	OFF	通常モードになります。
大会（イベント）モードトラック数	イベントモード中のトラック数を設定します。 (初期設定値: 1 設定値 1、2、3、4)	
コンティニュー設定	コンティニューの設定をします。イベントモード時では、コンティニューは発生しません。(初期設定値: ON)	
	ON	ゲーム終了時にコンティニュー画面に移動します。
	OFF	ゲーム終了時にコンティニュー画面へ移動しません。
アドバタイズ音量設定	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: 100% 設定値: 0%、25%、50%、75%、100%)	

3-8 ゲームシステム情報

各種ゲーム内のバージョン情報を表示します。



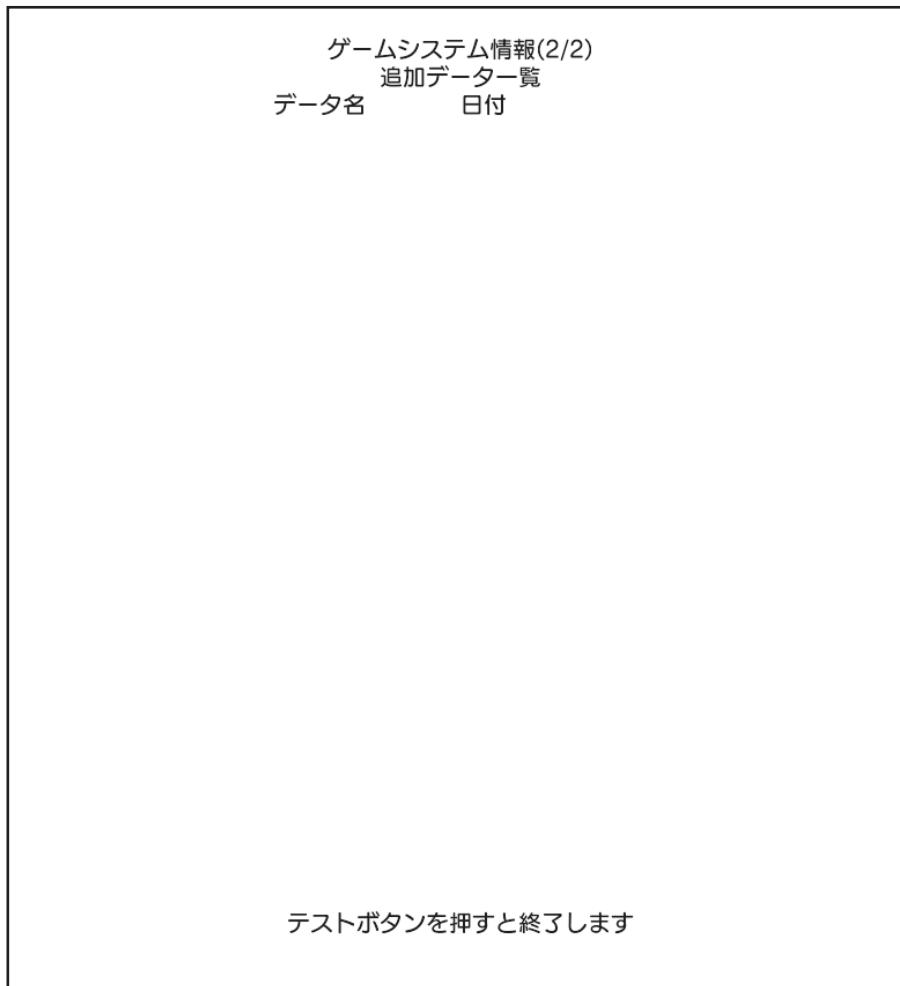
ゲームシステム情報 (1/2) 画面

■操作方法

テストボタンを押すと、次の画面に進みます。

■各項目の説明

ソフトウェアバージョン	ゲームソフトウェアのバージョンを表示します。
キーチップ ID	キーチップ ID 情報を表示します。
メイン ID	メイン ID 情報を表示します。
LED 制御ボード (1P/2P)	LED 制御ボードのボード番号と、ファームウェアのバージョン情報を表示します。
ボード番号	LED 制御ボードのボード番号です。
ファームウェア	LED 制御ボードのファームウェアバージョンです。



ゲームシステム情報 (2/2) 画面

■操作方法

テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

データ名	配信されたデータのバージョン名
日付	配信されたデータの日付

3-9 Aime カードリーダーテスト

3

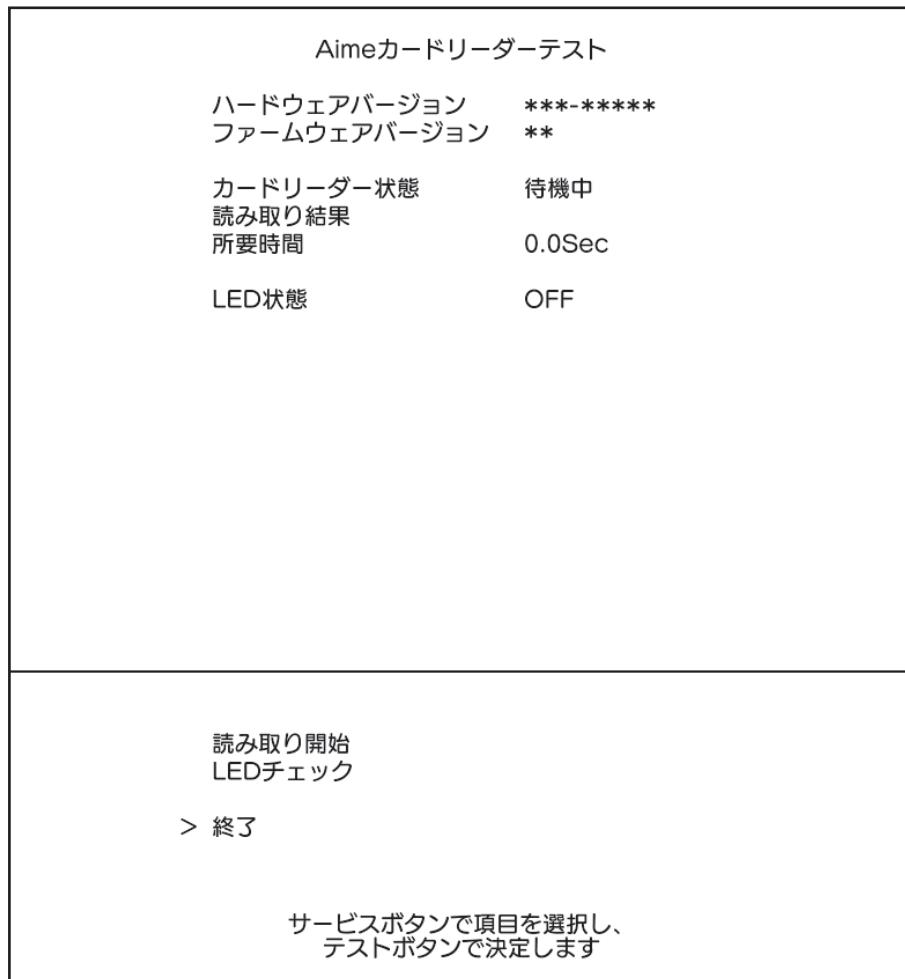
タッチ式カードリーダーの動作確認を行います。

読み取りテスト中は、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。



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。
- 「終了」を実行すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■操作項目の説明

読み取り開始	読み取りテストを開始します。
LED チェック	タッチ式カードリーダーの LED のテストを行います。

■表示項目の説明

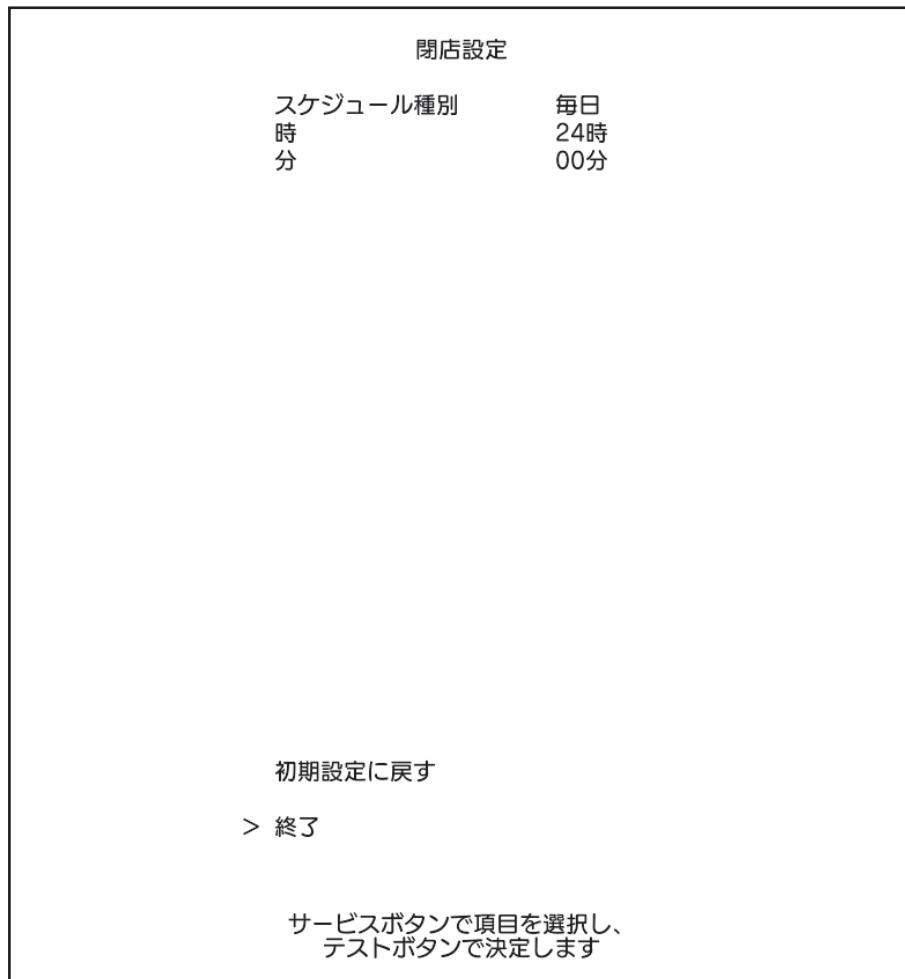
ハードウェアバージョン	ハードウェアのバージョンが表示されます。
ファームウェアバージョン	ファームウェアのバージョンが表示されます。
カードリーダー状態	タッチ式カードリーダーの状況を表示します。
	待機中 待機中です。
	読み取り中 読み取り中です。
	読み取り終了 読み取りが終了、結果を表示します。
読み取り結果	読み取りチェックの結果を表示します。
	GOOD 読み取りに成功しました。
	BAD 10秒以内に読めなかったか、読み取りに失敗しました。
所要時間	読み取りにかかった時間を表示します。 10分の1秒単位で表示します。
LED 状態	LED チェックの状況を表示します。「LED チェック」を実行するたびに、タッチ式カードリーダーの LED 該当箇所が RED → GREEN → BLUE → WHITE → OFF（消灯）の5段階に切り替われば正常です。 (初期状態：OFF)

3-10 閉店設定

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、「1-8」を参照してください。

3



閉店設定（毎日）画面

■操作方法

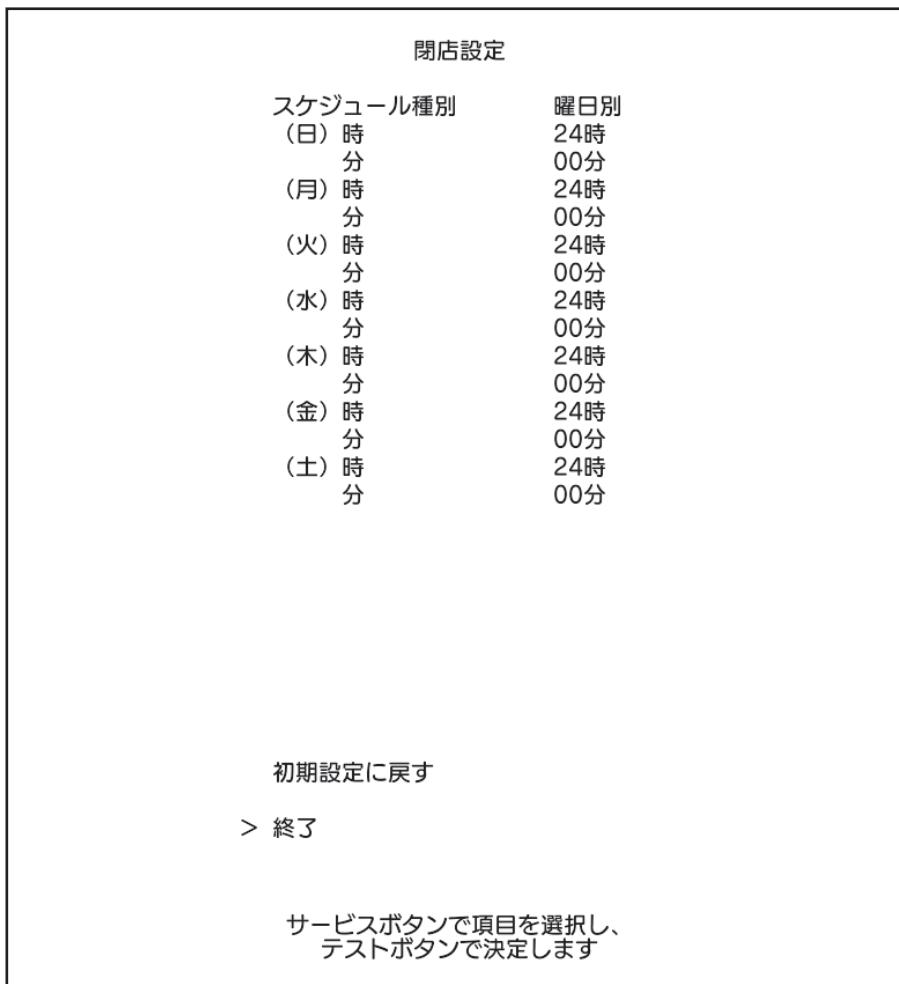
- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択した項目を実行するか、設定値を変更します。
- 「終了」を実行すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

スケジュー ル種別	閉店設定を毎日同じに設定するか、曜日ごとに変更するかを選択します。 (初期設定値：毎日)	
	毎日	閉店設定（毎日）画面を表示し、閉店時刻を毎日同じに設定します。
	曜日別	閉店設定（曜日別）画面を表示し、閉店時刻を曜日ごとに設定します。 <次頁参照>
時	閉店時刻の「時」が設定できます。(初期設定値：24) 1時間単位での設定ができ、以下の順に切り替わります。 24 → 25 → 26 → 27 → 28 → 全時刻 → 18 → 19 → 20 → 21 → 22 → 23 → (24 に戻る) ※「全時刻」を設定すると、閉店処理を行いません。	

分	閉店時刻の「分」を設定します。(初期設定値: 00) 5 分単位で設定ができ、以下の順に切り替わります。 00 → 05 → 10 → 15 → 20 → 25 → 30 → 35 → 40 → 45 → 50 → 55 → (00 に戻る)
初期設定に戻す	「時」、「分」を初期設定値に戻します。 以下の確認メッセージが表示されます。 「初期設定に戻します よろしいですか？」
はい	初期設定値に戻します。
いいえ	キャンセルします。

3



閉店設定（曜日別）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するか、設定値を変更します。
- 「終了」を実行すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■各項目の説明

スケジュー ル種別	閉店設定を毎日同じに設定するか、曜日ごとに変更するかを選択します。 (初期設定値: 每日)	
	毎日	閉店設定（毎日）画面を表示し、閉店時刻を毎日同じに設定します。 <前頁参照>
	曜日別	閉店設定（曜日別）画面を表示し、閉店時刻を曜日ごとに設定します。

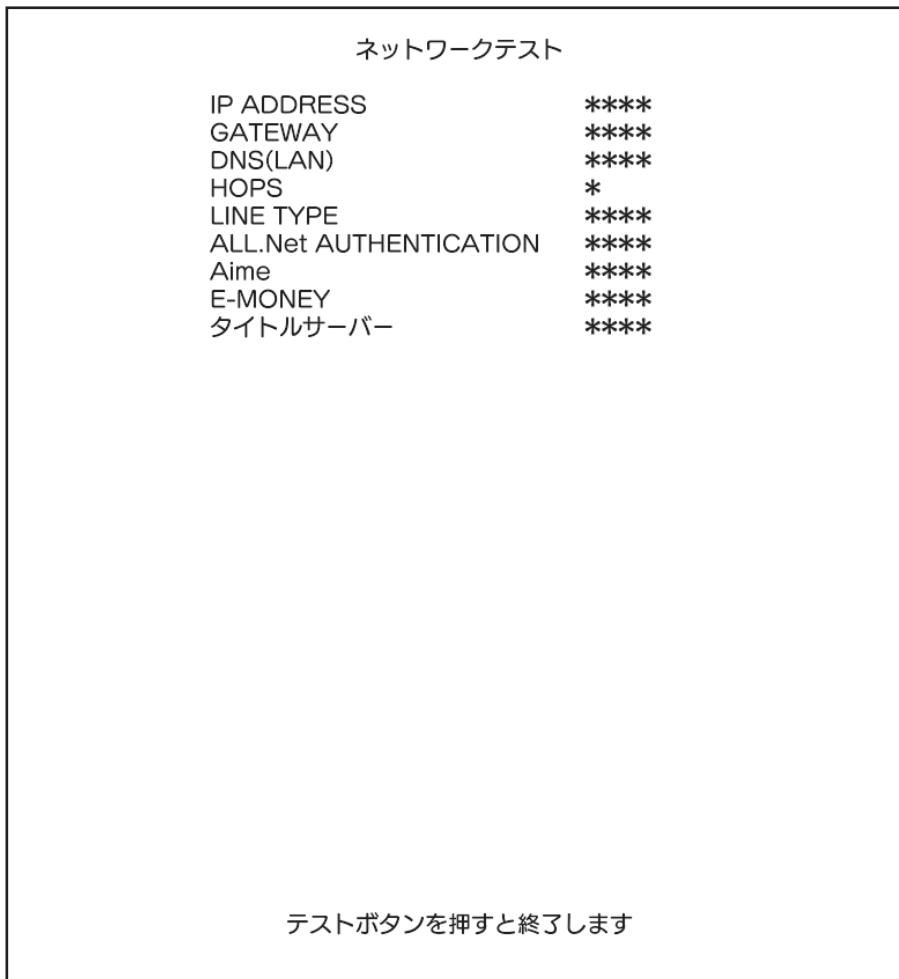
3

(日) ~ (土) 時	曜日ごとの閉店時刻の「時」が設定できます。(初期設定値: 24) 1 時間単位での設定ができ、以下の順に切り替わります。 24 → 25 → 26 → 27 → 28 → 全時刻 → 18 → 19 → 20 → 21 → 22 → 23 → (24 に戻る) ※ 「全時刻」を設定すると、閉店処理を行いません。
(日) ~ (土) 分	曜日ごとの閉店時刻の「分」を設定します。(初期設定値: 00) 5 分単位で設定ができ、以下の順に切り替わります。 00 → 05 → 10 → 15 → 20 → 25 → 30 → 35 → 40 → 45 → 50 → 55 → (00 に戻る)
初期設定に 戻す	「時」、「分」を初期設定値に戻します。 以下の確認メッセージが表示されます。 「初期設定に戻します よろしいですか？」
はい	初期設定値に戻します。
いいえ	キャンセルします。

3-11 ネットワークテスト

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に入ると、ネットワークの接続確認を自動で行います。



ネットワークテスト画面

■操作方法

- ネットワークの接続確認中に、テストボタンとサービスボタンを同時に押すと、ネットワークの接続確認を中断します。
- ネットワークの接続確認後に、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

IP ADDRESS	IP アドレスの取得テスト結果	
GATEWAY	ゲートウェイの設定の確認テスト結果	
DNS (LAN)	店内 DNS の確認テスト結果	
HOPS	ルーターまでのホップ数	
	整数	取得したホップ数
	BAD	ホップ数取得に失敗しました。
	N/A	テストができませんでした。 または、テストがキャンセルされました。
LINE TYPE	回線種別の確認テスト結果	

3

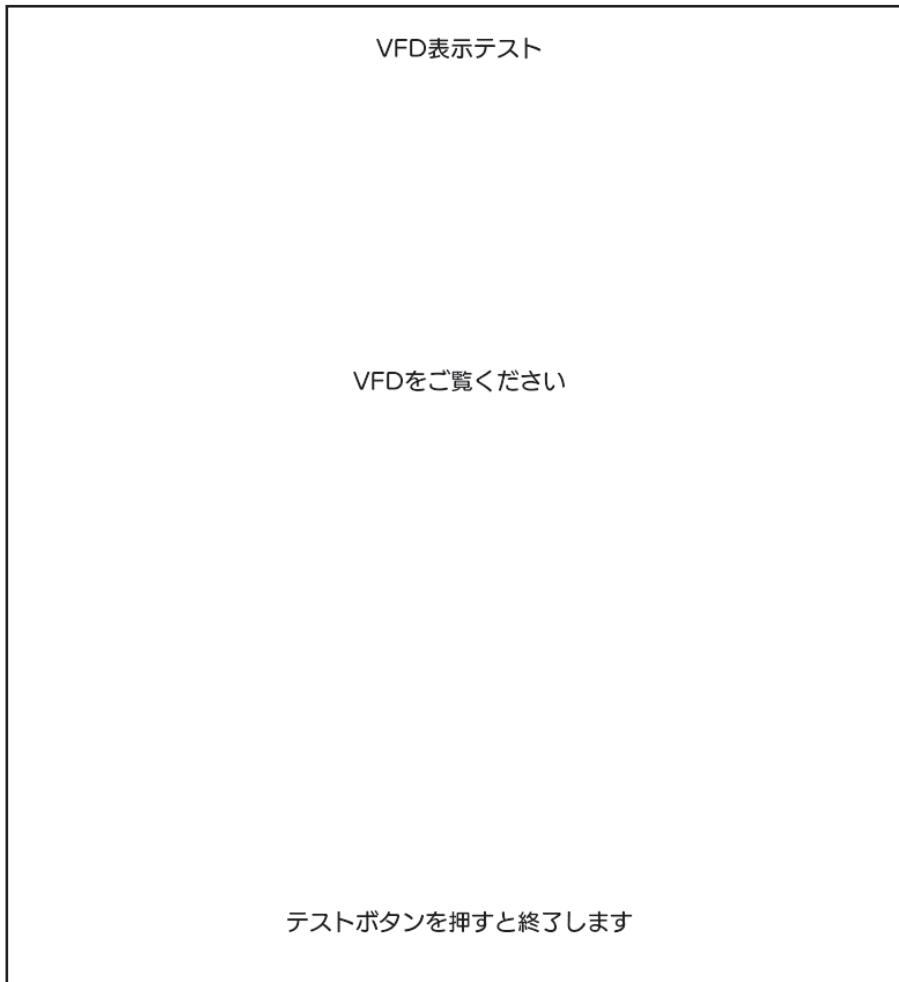
ALL.Net AUTHENTICATION	ALL.Net 認証テスト結果
Aime	Aime サーバーとの接続テスト結果
E-MONEY	電子マネーサーバーとの接続テスト結果 ※本バージョンでは使用しません。
タイトルサーバー	ゲームサーバーとの接続テスト結果

■テスト結果の説明

GOOD	テストに成功しました。
BAD	テストに失敗しました。
N/A	テストができませんでした。または、テストがキャンセルされました。

3-12 VFD 表示テスト

VFD の表示テストを行います。VFD の表示を確認してください。
※本バージョンでは、電子マネーを使用しません。



VFD表示テスト

3

VFDをご覧ください

テストボタンを押すと終了します

VFD 表示テスト画面

■操作方法

- 自動で VFD の表示テストを開始します。
- VFD表示中にテストボタンを押すと、表示テストを中断し、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

■テスト中の VFD 表示

- 上段、下段の順で「|」が右から左に流れで表示されます。表示に欠けなどがないか確認してください。

3-13 ALL.Net 課金ログ

ALL.Net 課金情報の閲覧、警告表示の ON/OFF 切り替えができます。

3

ALL.Net課金ログ

アカウント種別
アカウント状態

プレイ履歴

****/**

****/**

****/**

締め処理情報

締め処理情報 1

****/**/***:***:***

締め処理情報 2

****/**/***:***:***

ALL.Netシステム警告表示

ON

> 終了

サービスボタンで項目を選択し、
テストボタンで決定します

ALL.Net 課金ログ画面

■ 操作方法

- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
 - ・テストボタンを押すと、選択した項目を実行するか、設定値を変更します。
 - ・「終了」を実行すると、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

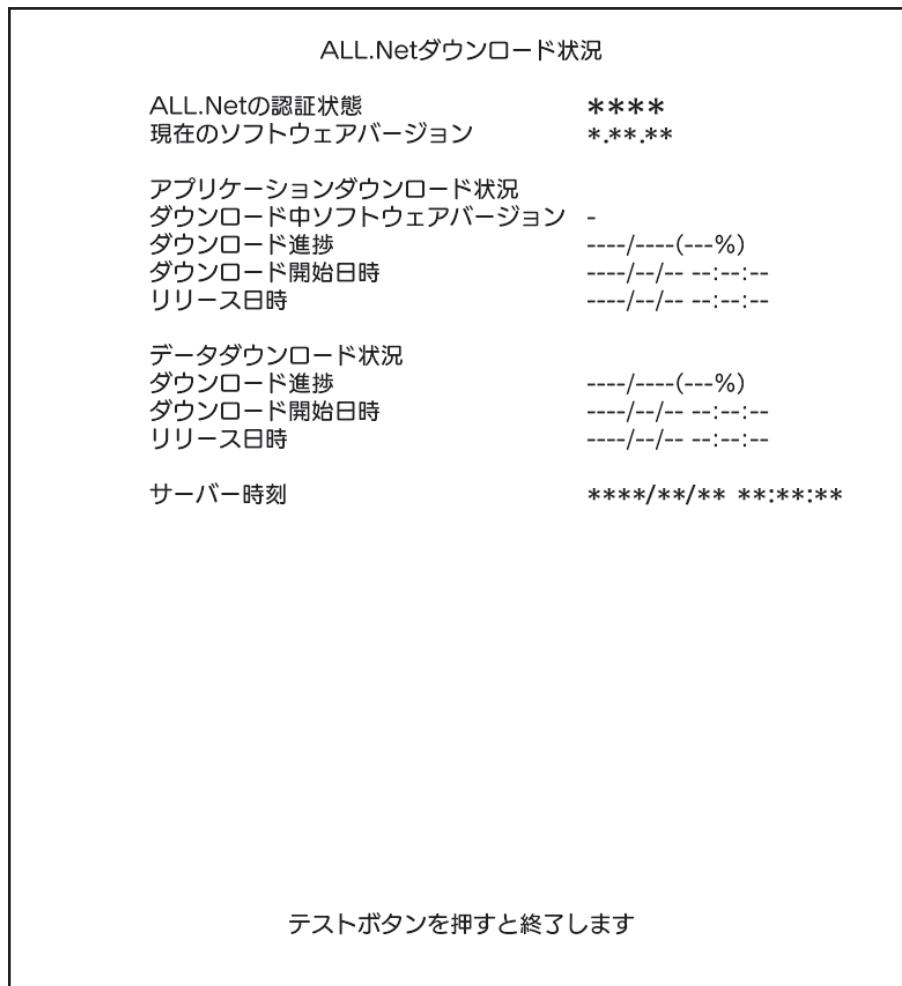
■各項目の説明

アカウント種別	課金モードを表示します。本製品は、「A (P-ras 課金)」を適用しています。	
アカウント状態	課金データの記録に関する状態を表示します。	
	GOOD	課金データを記録できる状態です。
	BAD	キーチップがログフル状態です。 課金データが記録できない状態です。 (課金レポートが送信されていません。) ALL.Net 側と通信が行われ、正常に課金処理が行われれば GOODになります。
プレイ履歴	<p>月ごとのプレイ履歴を表示します。</p> <p>上から順に「今月分」「先月分」「先々月分」を表示しています。</p> <p>※エラーが発生した場合は、項目を表示せずにエラーメッセージを表示します。</p> <p>※データがない場合は、「-」を表示します。</p>	

締め処理情報	締め処理情報に関する情報を表示します。 ※初回締め処理、または日中締め処理が、一度も成功していない場合は「-」を表示します。 ※エラーが発生した場合は、項目を表示せずにエラーメッセージを表示します。	
	締め処理情報 1	最後に成功した初回締め処理日時
	締め処理情報 2	最後に成功した日中締め処理日時
ALL.Net システム 警告表示	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)	

3-14 ALL.Net ダウンロード状況

ソフトウェアのバージョン、ソフトウェア配信状況の確認ができます。



ALL.Net ダウンロード状況画面

■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

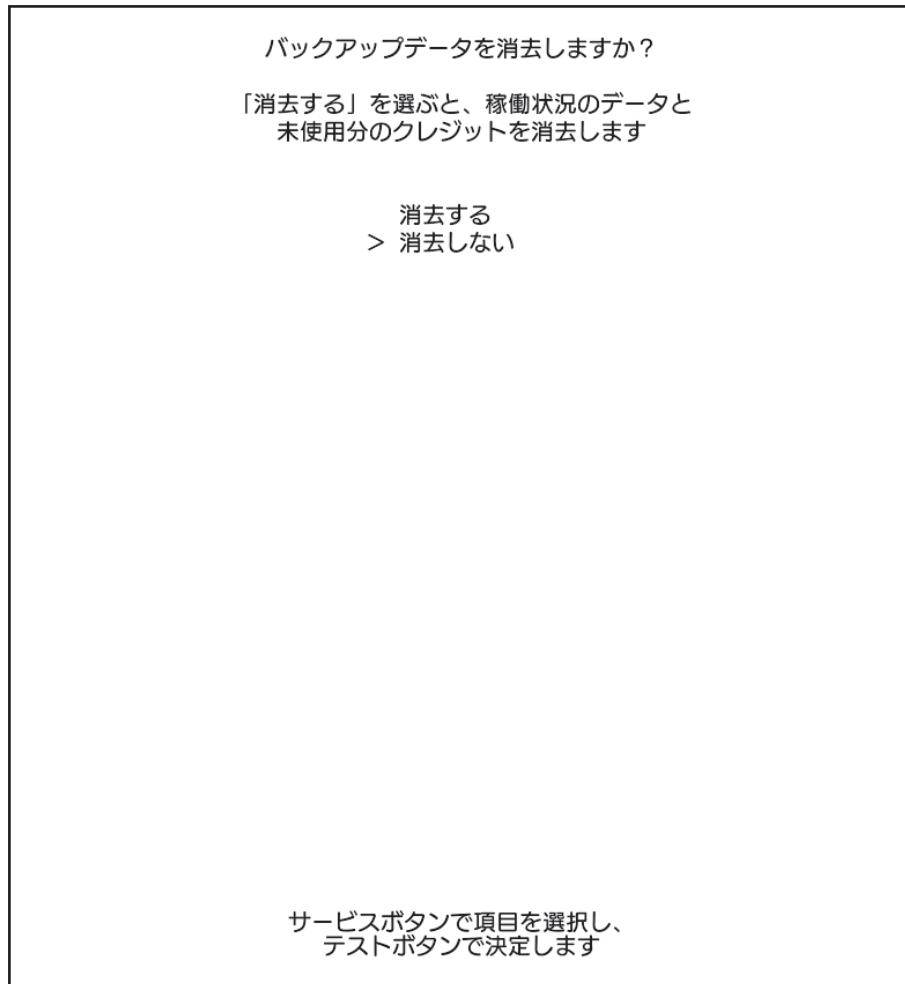
ALL.Net 認証状態	ALL.Net 認証状況を表示します。	
	GOOD	ALL.Net 認証に成功しました。
	BAD	ALL.Net 認証に失敗しました。 ※ソフトウェアをダウンロードできません。
現在のソフトウェアバージョン	現在動作中のソフトウェアのバージョンを表示します。	

アプリケーションダウンロード状況	ダウンロード中ソフトウェアバージョン	現在ダウンロード中のソフトウェアのバージョンを表示します。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
	ダウンロード進捗	ダウンロード中のソフトウェアのダウンロード状況を表示します。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
	ダウンロード開始日時	ダウンロードを開始する日時を表示します。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
	ダウンロード開始日時	ダウンロードしたソフトウェアの解禁日時を表示します。 新しいバージョンのソフトウェアは、解禁日時を経過した後の電源投入時に各キャビネットに配信されます。 ダウンロードするソフトウェアがない場合は、「-」を表示します。
データダウンロード状況	ダウンロード進捗	ダウンロード中の追加データのダウンロード状況を表示します。 ダウンロードする追加データがない場合は、「-」を表示します。
	ダウンロード開始日時	ダウンロードを開始する日時を表示します。 ダウンロードする追加データがない場合は、「-」を表示します。
	リリース日時	ダウンロードした追加データの解禁日時を表示します。 新しいバージョンの追加データは、解禁日時を経過した後の電源投入時に各キャビネットに配信されます。 ダウンロードする追加データがない場合は、「-」を表示します。
サーバー時刻	サーバー側が設定している時刻を表示します。	

3-15 バックアップデータクリア

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

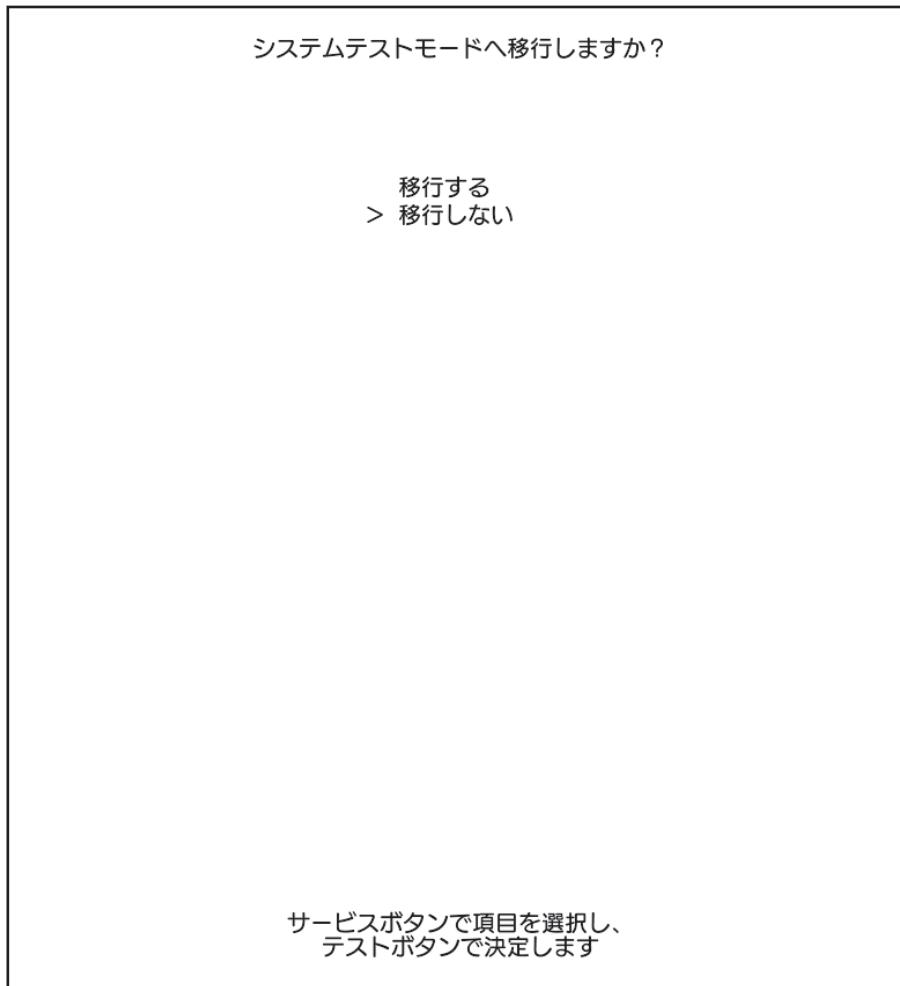
- サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- テストボタンを押すと、選択した項目を実行します。

■各項目の説明

消去する	バックアップデータを消去します。 「本当にバックアップデータを消去しますか？」という確認が表示された後、「はい」を実行すると、バックアップデータが消去されます。その後、テストボタンを押すことで、ゲームテストメニュー画面に戻ります。 「いいえ」実行すると、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。 一旦消去したデータは復元できないので、注意してください。
消去しない	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。

3-16 システムテスト

システムテストモードに進みます。<4章 参照>



システムテストモード移行画面

■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

移行する	再起動を行い、システムテストモード画面に進みます。<4章 参照>
移行しない	ゲームテストメニュー画面に戻ります。

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 HX2 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。

ゲームテストメニューからシステムテストモードを選択し、画面の指示にしたがってシステムテストモードに移行してください。<3-16 参照>

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 HX2 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	設定は行いません。
サービスタイプ	
コインクレジット設定	「1 コイン投入を 1 クレジットとします」「2 コイン投入を 1 クレジットとします」「フリープレイ」の中から設定できます。

また、「コイン設定」内の「詳細設定」と「ゲームコスト設定」による設定は無効です。

■ネットワーク設定

DHCP	有効
------	----

スピーカーテストの説明は、本製品では下記の内容になります。

4-1 スピーカーテスト



「左サイドスピーカー」「右サイドスピーカー」「センタースピーカー」「ウーファースピーカー」で行われるヘッドホンテストは、最大音量で出力され、ボリューム調整はできません。テスト実施の際は十分注意してください。

4

各スピーカーからテスト音を出力します。

スピーカーテスト	
左スピーカー	OFF
右スピーカー	OFF
左リアスピーカー	OFF
右リアスピーカー	OFF
左サイドスピーカー	OFF
右サイドスピーカー	OFF
センタースピーカー	OFF
ウーファースピーカー	OFF
終了	
サービスボタンで項目を選択し テストボタンで決定します	

スピーカーテスト画面

■操作方法

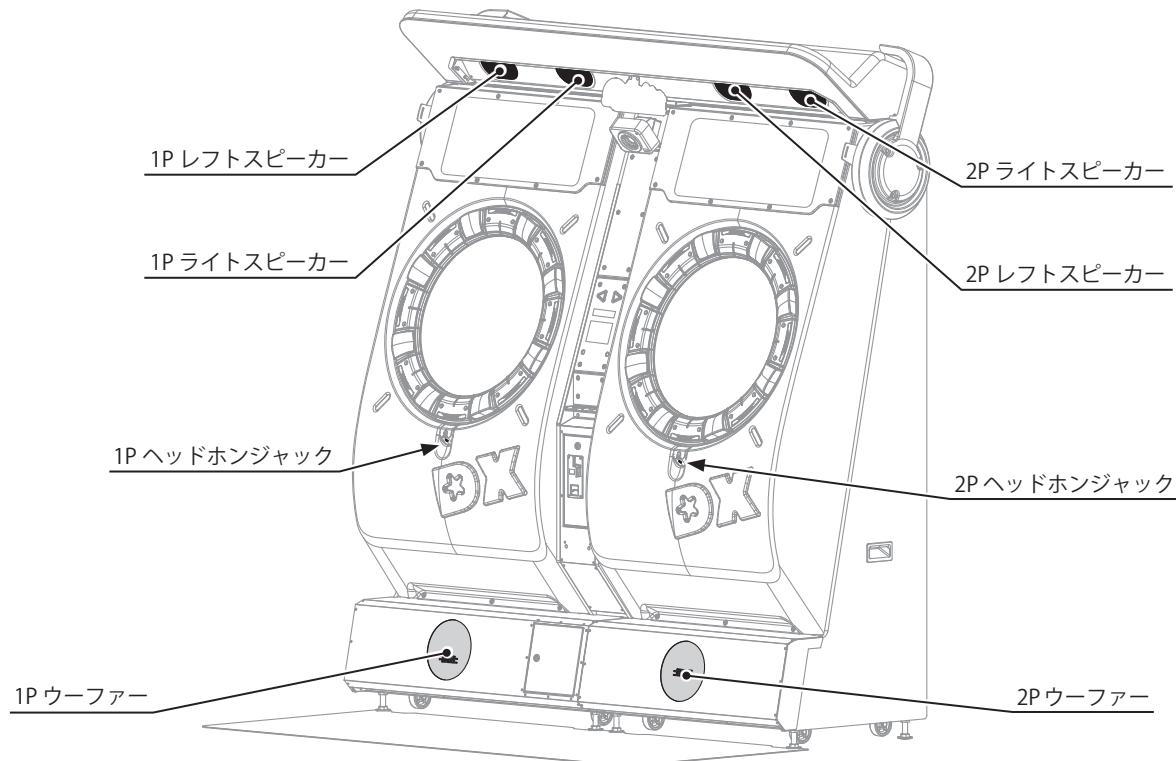
- サービスボタンを押すと、スピーカーを選択します。
- テストボタンを押すと、選択したスピーカー右横の「ON」、「OFF」が切り替わります。「ON」にすると、対象のスピーカーからテスト音を出力します。同時に複数のスピーカーから出力することもできます。使用しているキャビネットにより出力しない項目があります。
- 「終了」を選択し、テストボタンを押すと、システムテストモード画面に戻ります。

■各項目の説明

左スピーカー	「ON」で1P レフトスピーカーから音が鳴れば正常です。 ウーファーのチェックをすることができます。
右スピーカー	「ON」で1P ライトスピーカーから音が鳴れば正常です。 ウーファーのチェックをすることができます。
左リアスピーカー	「ON」で2P レフトスピーカーから音が鳴れば正常です。 ウーファーのチェックをすることができます。
右リアスピーカー	「ON」で2P ライトスピーカーから音が鳴れば正常です。 ウーファーのチェックをすることができます。
左サイドスピーカー	「ON」で2P ヘッドホンジャックに接続したヘッドホンの左側から音が鳴れば正常です。
右サイドスピーカー	「ON」で2P ヘッドホンジャックに接続したヘッドホンの右側から音が鳴れば正常です。

センタースピーカー	「ON」で1Pヘッドホンジャックに接続したヘッドホンの左側から音が鳴れば正常です。
ウーファースピーカー	「ON」で1Pヘッドホンジャックに接続したヘッドホンの右側から音が鳴れば正常です。

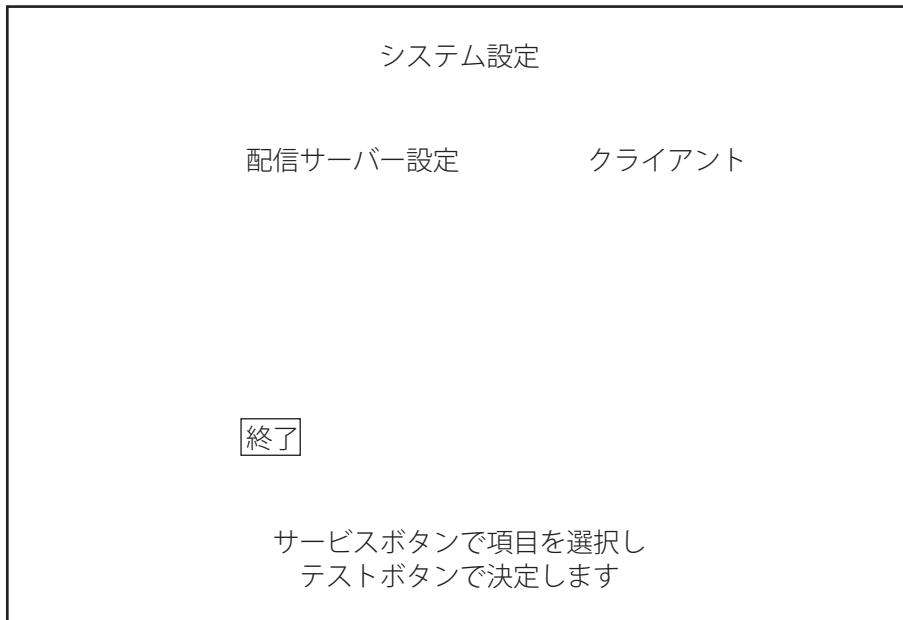
4



システム設定の説明は、本製品では下記の内容になります。

4-2 システム設定

各キャビネットをサーバー機とするか、クライアント機とするかの設定を行います。
<取扱説明書「6-5-2 2台で稼働する場合」参照>



システム設定画面

■操作方法

- ・サービスボタンを押すと、項目を選択します。
- ・テストボタンを押すと、選択した項目の設定が変わります。
- ・「終了」を選択し、テストボタンを押すと設定が保存されシステムテストモード画面に戻ります。

■各項目の説明

配信サーバー設定	サーバー機とするか、クライアント機とするかの設定を行います。 (初期設定値：クライアント)	
	サーバー	サーバー機に設定します。
	クライアント	クライアント機に設定します。

5 エラー表示

⚠ 警告

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

STOP

重要

- 人体の静電気により IC ボード上の電子部品が破損する恐れがあります。作業前に接地された金属面に触れるなどの処置を行い、身体の静電気を放電してください。
- 短時間に電源スイッチの ON/OFF を繰り返さないでください。故障、部品破損の原因となります。
- 下記に記載がないエラー番号やメッセージを表示する場合は、使用を中止し ALLS HX2 を補修に出してください。

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。

再起動する場合は、キャビネットのサブ電源スイッチを 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。

ALLS HX2 使用機共通で発生するエラーは、「ALLS HX2 サービスマニュアル」を参照してください。

0951	表示	USB デバイスが不足しています
	発生場所	USB シリアルボード
	原因	USB シリアルボードとの通信ができません。
	対処方法	再起動してください。改善しない場合は、USB シリアルボード (837-15067-02) の接続を確認してください。合わせて USB ハブ (837-20008) の接続を確認してください。<取扱説明書「22 章 総合配線図」参照>

3100	表示	コードリーダー、もしくはプレイヤーカメラの接続が確認できません
	発生場所	コードリーダー、もしくはプレイヤーカメラ
	原因	コードリーダー、もしくはプレイヤーカメラの接続が確認できません。
	対処方法	テストモードのカメラテストで認識されていないカメラを特定し、カメラの接続を確認してください。合わせて USB ハブ (837-20008) の接続を確認してください。<3-6 (P.44)、取扱説明書「22 章 総合配線図」参照>

3101	表示	コードリーダーの認識に失敗しました
	発生場所	コードリーダー
	原因	コードリーダーのカメラ識別コードが確認できません。
	対処方法	カメラ識別コードの清掃を行ってください。 <取扱説明書「14-2 カメラ識別コードの清掃」参照>

3102	表示	プレイヤーカメラが認識できません
	発生場所	プレイヤーカメラ
	原因	プレイヤーカメラが認識できません。
	対処方法	再起動してください。改善しない場合は、プレイヤーカメラが正しく接続されているか確認してください。 <取扱説明書「22 章 総合配線図」参照>

3201	表示	同一筐体グループで基準機が重複しています
	発生場所	ALLS HX2
	原因	同一キャビネットグループで、基準機が重複しています。
	対処方法	ゲーム設定を確認し、ALLS HX2 を再起動してください。 < 3-7 (P.46) 参照>

3300	表示	タッチセンサ (1P) と接続できません (タイムアウト)
	発生場所	タッチセンサ (1P)
	原因	タッチセンサ (1P) と接続が確認できません。
	対処方法	タッチセンサ (1P) の接続を確認してください。 < 3-5 (P.39)、取扱説明書「11-4 タッチセンサユニットの交換」参照>

3301	表示	タッチセンサ (1P) の初期化に失敗しました
	発生場所	タッチセンサ (1P)
	原因	タッチセンサ (1P) の初期化に失敗しました。
	対処方法	再起動してください。改善しない場合は、タッチセンサを交換してください。 <取扱説明書「11-4 タッチセンサユニットの交換」参照>

3302	表示	タッチセンサ (2P) と接続できません (タイムアウト)
	発生場所	タッチセンサ (2P)
	原因	タッチセンサ (2P) と接続が確認できません。
	対処方法	タッチセンサ (2P) の接続を確認してください。 < 3-5 (P.39)、取扱説明書「11-4 タッチセンサユニットの交換」参照>

3303	表示	タッチセンサ (2P) の初期化に失敗しました
	発生場所	タッチセンサ (2P)
	原因	タッチセンサ (2P) の初期化に失敗しました。
	対処方法	再起動してください。改善しない場合は、タッチセンサを交換してください。 <取扱説明書「11-4 タッチセンサユニットの交換」参照>

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)
	発生場所	ALLS HX2
	原因	LAN インストールサーバーが複数見つかりました。
	対処方法	LAN インストールサーバーの設定を確認してください。 <4-2 (P.67) 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)
	発生場所	ALLS HX2
	原因	LAN インストールサーバーが複数見つかりました。
	対処方法	LAN インストールサーバーの設定を確認してください。 <4-2 (P.67) 参照>

お問い合わせ先

株式会社セガ・インタラクティブ

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。)

第1版

2019年6月

