

DARTSLIVE2

DARTSLIVE2

DX・EXタイプ サービスマニュアル

重 要

- ご使用の前に、この<説明書>をよくお読みのうえ、内容を理解してからお使いください。
- お読みになったあとも、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項:

Windows® XP Embedded Runtime

本ライセンス条項は、お客様と株式会社ダーツライブとの契約を構成します。以下のライセンス条項を注意してお読みください。これらのライセンス条項は本デバイスに含まれる本ソフトウェアに適用されます。本ソフトウェアには、本ソフトウェアが記録された別の媒体も含まれます。

本デバイスのソフトウェアには、マイクロソフトまたはその子会社からライセンス許諾されたソフトウェアが含まれています。

また、本ライセンス条項は本ソフトウェアに関連する下記マイクロソフト製品にも適用されるものとします。

- ・ 更新プログラム
- ・ 追加ソフトウェア
- ・ インターネットベースのサービス
- ・ サポート サービス

ただし、これらの製品に別途ライセンス条項が付属している場合は、当該ライセンス条項が適用されるものとします。お客様がマイクロソフトから更新プログラムまたは追加ソフトウェアを直接入手された場合、株式会社ダーツライブではなく、マイクロソフトが当該更新プログラムまたは追加ソフトウェアを許諾します。

以下に説明するように、一部の機能を使用することにより、インターネットベースのサービスのために特定のコンピュータ情報を送信することにお客様が同意されたものとします。

本ソフトウェアを使用することにより、お客様は本ライセンス条項に同意されたものとします。本ライセンス条項に同意されない場合、本ソフトウェアを使用または複製することはできません。この場合、株式会社ダーツライブに問い合わせて、お支払いいただいた金額の払戻しに関する方針を確認してください。

お客様が本ライセンス条項を遵守することを条件として、お客様には以下が許諾されます。

1. 使用に関する権利。

お客様は、本ソフトウェアを取得したデバイスで本ソフトウェアを使用できます。

2. 追加のライセンス条件および追加の使用権。

- 固有の使用。** 株式会社ダーツライブは、本デバイスを特定の目的で使用するよう設計しています。お客様は当該使用目的に限り本ソフトウェアを使用できます。
- その他のソフトウェア。** お客様は、他のプログラムが以下の条件を満たす場合に限り、本ソフトウェアで他のプログラムを使用できます。
 - ・ 製造業者の固有のデバイス使用目的を直接サポートする。
 - ・ システム ユーティリティ、リソース管理、またはウイルス対策や類似する保護対策を提供する。

コンシューマまたはビジネス タスクやプロセスを提供するソフトウェアを本デバイスで実行することはできません。該当するソフトウェアには、電子メール、ワード プロセッサ、表計算、データベース、スケジュール作成、および家計簿ソフトウェアが含まれています。本デバイスは、ターミナル サービス プロトコルを使用して、サーバーで実行されるこれらのソフトウェアにアクセスできます。

c. デバイス接続。

- ・ お客様は、ターミナル サービス プロトコルを使用して、電子メール、ワード プロセッサ、スケジュール作成や表計算などのビジネス タスクやプロセス ソフトウェアを実行する別のデバイスに本デバイスを接続することができます。
- ・ お客様は、最大 10 台のデバイスに本ソフトウェアへのアクセスを許可し、以下を利用することができます。
 - ・ ファイル サービス
 - ・ プリント サービス
 - ・ インターネットの情報サービス
 - ・ インターネット接続共有サービスおよびテレフォニー サービス

この 10 台という制限は、「マルチプレキシング」または接続数をプールするその他のソフトウェアもしくはハードウェアを介し本ソフトウェアに間接的にアクセスするデバイスにも適用されます。お客様は TCP/IP を介していつでも無制限に受信できます。

3. 使用許諾の適用範囲。

本ソフトウェアは使用許諾されるものであり、販売されるものではありません。本契約は、お客様に本ソフトウェアを使用する限定的な権利を付与します。株式会社ダーツライブおよびマイクロソフトはその他の権利をすべて留保します。適用法によりこの権利を超越した権利が与えられる場合を除き、お客様は本契約書で明示的に許可された方法でのみ本ソフトウェアを使用することができます。お客様は、本ソフトウェアに組み込まれた使用方法を制限する技術的制限に従うものとします。詳細については、本ソフトウェアのマニュアルを参照するか、株式会社ダーツライブにお問い合わせください。上記の制限にもかかわらず、法律上許容される範囲において、以下の行為は一切禁止されています。

- ・ 本ソフトウェアの技術的な制限を回避する方法で利用すること
- ・ 本ソフトウェアをリバースエンジニアリング、逆コンパイル、または逆アセンブルすること
- ・ 本契約書に指定される数を超えて本ソフトウェアの複製を作成すること
- ・ 第三者が複製できるように本ソフトウェアを公開すること
- ・ 本ソフトウェアをレンタル、リース、または貸与すること
- ・ 本ソフトウェアを商用ホスティングサービスで利用すること

本契約書で定められている場合を除き、任意のデバイス上で本ソフトウェアにアクセスする権利は、当該デバイスにアクセスするソフトウェアまたはデバイスに関するマイクロソフトの特許またはその他の知的財産権を行使する権利をお客様に付与するものではありません。

お客様は、リモート デスクトップなどのリモート アクセス技術を使用して、別のデバイスから本ソフトウェアにリモート アクセスすることができます。他のソフトウェアにアクセスするプロトコルの使用に必要なライセンスの取得にはお客様が責任を負うものとします。

- ・ リモート ブート機能。株式会社ダーツライブがデバイスにおいて本ソフトウェアのリモート ブート機能を有効にしている場合、お客様は以下の操作ができます。
 - (i) 本ソフトウェアの複製 1 部をお客様のサーバーにインストールして、ライセンス取得済みデバイスにリモート ブート プロセスの一環として展開するためのみに Remote Boot Installation Service (RBIS) ツールを使用する。
 - (ii) リモート ブート プロセスの一環として本ソフトウェアをデバイスに展開するためのみに Remote Boot Installation Service を使用する。
 - (iii) 本ソフトウェアをライセンス取得済みデバイスにダウンロードして、ライセンス取得済みデバイスで使用する。
詳細については、本ソフトウェアのマニュアルを参照するか、株式会社ダーツライブにお問い合わせください。
- ・ インターネットベースのサービス。マイクロソフトは、本ソフトウェアと共にインターネットベースのサービスを提供します。マイクロソフトは随時このサービスを変更または中止できるものとします。
 - a. インターネットベースのサービスに関する同意。本ソフトウェアには、以下に説明するインターネットを経由してマイクロソフトのコンピュータ システムに接続する機能が含まれます。接続が行われる際、通知が行われない場合があります。これらの機能を解除したり、使用しないことも選択できます。これらの機能に関する詳細については、以下の Web サイトをご参照ください。
<http://www.microsoft.com/windowsxp/downloads/updates/sp2/docs/privacy.mspx>
これらの機能を利用することで、お客様はマイクロソフトがこれらの情報を収集することに同意されたものとします。マイクロソフトはこれらの情報を利用してお客様を特定したり、お客様に連絡したりすることはありません。
 - b. コンピュータ情報。以下の機能はインターネット プロトコルを使用しており、お客様の IP アドレス、オペレーティング システムの種類、ブラウザの種類、使用している本ソフトウェアの名称およびバージョン、ならびに本ソフトウェアをインストールしたデバイスの言語コードなどのコンピュータ情報を適切なシステムに送信します。マイクロソフトは、お客様にインターネットベースの複数のサービスを提供するためにこれらの情報を利用します。

- **Web コンテンツ機能。**本ソフトウェアには、関連するコンテンツをマイクロソフトから取得し、お客様に提供する機能が含まれます。コンテンツを提供するために、これらの機能は、お客様が使用しているオペレーティングシステムの種類、本ソフトウェアの名称およびバージョン、本ソフトウェアをインストールしたデバイスのブラウザの種類および言語コードをマイクロソフトに送信します。この機能の例として、クリップ アート、テンプレート、オンライン トレーニング、オンライン アシスタンス、および Appshelp が含まれます。これらの機能は、起動しない限り動作せず、お客様は、これらの機能を解除することも、使用しないことも選択できます。
- **電子認証。**本ソフトウェアはデジタル証明書を使用します。これらの電子認証は、X.509 標準暗号化情報を使用し、インターネット ユーザーを特定します。本ソフトウェアは証明書を取得し、証明書失効リストを更新します。このセキュリティ機能は、お客様がインターネットに接続した場合にのみ作動します。
- **Auto Root Update。**Auto Root Update 機能は信頼できる認証機関のリストを更新します。Auto Root Update 機能は解除することができます。
- **Windows Media Player。**お客様が Windows Media Player を使用すると、マイクロソフトに対して以下が確認されます。
 - お客様の地域において利用可能なオンライン音楽サービス
 - Windows Media Player の最新バージョン
 - Codec (コンテンツの再生に必要な Codec がデバイスにない場合)。お客様は、この機能を解除することができます。詳細については、<http://microsoft.com/windows/windowsmedia/mp10/privacy.aspx> をご参照ください。
- **Windows Media Digital Rights Management。**コンテンツ所有者は、著作権を含む知的財産権を保護する目的で、Windows Media Digital Rights Management (WMDRM) 技術を使用しています。本ソフトウェアおよび第三者のソフトウェアは、WMDRM で保護されたコンテンツを再生、複製する際に WMDRM を使用します。本ソフトウェアがコンテンツを保護できない場合、コンテンツ所有者がマイクロソフトに対して、保護されたコンテンツを WMDRM を使用して再生または複製する本ソフトウェアの機能を無効にするよう要請することがあります。無効にされた場合も、その他のコンテンツは影響を受けません。保護されたコンテンツのライセンスをダウンロードする際、お客様はマイクロソフトがライセンスに失効リストを含めることに同意したものとします。コンテンツ所有者は、お客様がこれらのコンテンツにアクセスする前に、WMDRM のアップグレードを要請することがあります。WMDRM を含むマイクロソフトソフトウェアは、アップグレードに先立ってお客様の同意を求めます。アップグレードを行わない場合、お客様はアップグレードが必要なコンテンツにアクセスできません。インターネットに接続する WMDRM 機能は解除することができます。この機能が解除されている場合、正規のライセンスを取得している限り、コンテンツを再生することは可能です。
- c. **インターネットベース サービスの不正使用。**お客様は、これらのサービスにダメージを及ぼす可能性のある方法、または第三者によるサービスの使用を妨げる方法で、これらのサービスを使用することはできません。また、サービス、データ、アカウント、またはネットワークへの不当なアクセスを試みるためにこれらのサービスを使用することは一切禁じられています。

4. Windows Update Agent (Software Update Services と呼ばれます)。

デバイスにインストールされた本ソフトウェアには、必要なサーバー コンポーネントがインストールされたサーバーにデバイスを接続して更新プログラム (「Windows Update」) にアクセスできるようにした Windows Update Agent (「WUA」) 機能が含まれています。Windows Update が付属するこのマイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項または他の EULA の免責に限らず、お客様は、デバイスにインストールする Windows Update について、マイクロソフトおよびその子会社は保証を行わないことを認め、同意するものとします。

5. 製品サポート。

サポート方法については、株式会社ダーツライブにお問い合わせください。サポートの連絡先については本デバイス付属の文書をご参照ください。

6. ライセンス証明書 (「Proof of License」または「POL」)。

お客様が本ソフトウェアを本デバイスにインストールされた状態、CD-ROM またはその他の媒体で入手された場合、本ソフトウェアが正当に許諾されたものであることは、正規のマイクロソフト「Certificate of Authenticity」ラベルが正規の本ソフトウェアに付属していることをもって識別することができます。正規のラベルはデバイス上もしくは株式会社ダーツライブのソフトウェア梱包に貼付されている必要があります。ラベルが別途付属する場合は、無効とみなされます。お客様が本ソフトウェアの使用許諾を受けていることを証明するため、ラベルが貼付されたデバイスもしくは梱包材を保管してください。正規のマイクロソフト ソフトウェアを識別する方法については、<http://www.howtotell.com> をご参照ください。

7. 第三者への譲渡。

お客様は、本ソフトウェアを、本デバイス、Certificate of Authenticity ラベル、および本契約書と一緒にのみ、第三者に直接譲渡することができます。譲渡の前に、本ソフトウェアの譲受人は本ライセンス条項が、譲渡および本ソフトウェアの使用に適用されることに同意しなければなりません。お客様は、バックアップ用の複製を含む本ソフトウェアの複製を一切保持することができません。

8. 非フォールトトレラント。

本ソフトウェアは、フォールトトレラントではありません。株式会社ダーツライブは、本ソフトウェアを本デバイスにインストールし、本デバイスでの本ソフトウェアの実行に責任を負います。

9. 使用の制限。

マイクロソフト ソフトウェアは不具合に対して自動的に対応できる機能または性能を持たないシステムを対象にしています。お客様は、万一誤作動した場合に人身傷害もしくは死亡につながる可能性のあるデバイスまたはシステムでマイクロソフト ソフトウェアを使用することはできません。使用の制限には、原子力施設の操業、航空機の航行、通信システム、および航空管制が含まれます。

10. 本ソフトウェアの保証なし。

本ソフトウェアは、何ら保証のない現状有姿のまま瑕疵を問わない条件で提供されます。本ソフトウェアの使用から生じるリスクは、お客様が負うものとします。他の明示的な保証または条件は規定いたしません。本デバイスもしくは本ソフトウェアに関する保証は、マイクロソフトまたはその子会社が負うことはなく拘束されるものではありません。法律上許容される最大限において、商品性、特定目的に対する適合性、非侵害性に関する黙示の保証について株式会社ダーツライブおよびマイクロソフトは一切責任を負いません。

11. 責任の制限。

マイクロソフトおよびその子会社の責任は、250 米ドル (US\$250.00) を上限とする直接損害に限定されます。その他の損害 (派生的損害、逸失利益、特別損害、間接損害、または付随的損害を含みますがこれらに限定されません) に関しては、一切責任を負いません。

この制限は、以下に適用されるものとします。

- ・ 本ソフトウェア、サービス、第三者のインターネットのサイト上のコンテンツ (コードを含みます) または第三者のプログラムに関連した事項
- ・ 契約違反、保証違反、無過失責任、または該当法で許可されている範囲の過失に関する主張
マイクロソフトがこのような損害の可能性について知られていた場合も制限が適用されるものとします。上記の制限は、一部の国では付随的、派生的、およびその他の損害の免責、または責任の制限が認められないため、適用されない場合があります。

12. 輸出規制。

本ソフトウェアは米国および日本国の輸出に関する規制の対象となります。お客様は、本ソフトウェアに適用されるすべての国内法および国際法を遵守することに同意されたものとします。これらの法律には、輸出対象国、エンドユーザーおよびエンドユーザーによる使用に関する制限が含まれます。

詳細については、www.microsoft.com/japan/exporting をご参照ください。

ご使用の前に ー必ずお読みくださいー

安全のために

本書は、本製品の使用者、運営管理者および運営担当者を対象とし、本製品を安全にお使いいただくために守っていただく事項を記載しています。警告表示の意味や注意事項をよく読んで理解するようにしてください。また、読み終わった後も、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

本書では、特に注意を要する説明を次のように危険度の程度により、「危険」「警告」「注意」などの用語を使用して整理し、二重枠線で囲んで掲載しています。表示の内容をよく理解してから本文をお読みください。

 **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が切迫して生じることが想定される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想定され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が想定される内容および物的損害の発生が想定される内容を示しています。

本製品には、安全に使用していただくために次のような絵表示、ピクトグラフを使用しています。



“取扱注意”を示しています。人体および機器を保護するために、説明書を参照する必要がある場所に付いています。



“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。

● 本書の指示通りに作業してください。

本書では事故防止を考慮して作業を説明しています。本書の説明通りに作業しないと事故の原因となります。また、特に専門知識を持つ技術者でないと危険である作業の場合は、本書は技術者が行うように指示しております。

● 必ず電源を切ってから、作業を行ってください。

本製品内部に触れる作業の前に必ず電源を切り、電源回路により電源接続を外してください。電源が入った状態で作業を行う場合は、本書は必ずその旨を述べております。

● 必ずアースの接地を行ってください。

本製品はアース端子を備えています。設置の際、確実に接地接続されているアースと接続してください。適切に接地されていないと、感電の原因となります。また、制御装置の修理などを行った後は、アース線が制御装置に確実に接続されていることを確認してください。

● 必ず漏電遮断器を備えた電源を使用してください。

漏電遮断器のない電源を使用すると、漏電発生時に火災の恐れがあります。

● 指定された定格のヒューズを使用してください。（ヒューズ使用機種のみ）

指定の定格以外のヒューズを使用すると、火災、感電の原因となります。

● 当社の指定していない仕様変更は行わないでください。

本製品の部品には安全のための警告ラベルや人身保護用カバーなどがあります。部品を取り外したり、回路を変更したりして本製品を運営するのは、火災、感電の原因となり、危険です。ドアやフタ、保護用部品を破損、紛失したときは、運営を中止して、製品購入先または本書記載の「お問合せ先」までご連絡ください。当社仕様でない状況で事故が発生した場合、当社は第三者への賠償責任も含め一切の責任を負いません。

● 電気仕様を必ず確認してください。

本製品が設置場所の電源、電圧、周波数に合致しているか必ず確認してください。製品には電気仕様を記した銘板を貼付してあります。異なる電源仕様で使用すると、火災、感電の原因となります。

● 警告ラベルが十分読める程度の適切な照明のある場所に設置、運営してください。

お客様の安全のために当社製品には事故の可能性のある箇所には、ラベル貼付や印刷により危険を警告しています。お客様が警告を読める十分な照明がある場所で本製品を運営してください。また、ラベルが剥がれたときは直ちに貼り直してください。製品購入先または本書記載の「お問合せ先」にご注文ください。

● モニターは慎重に取り扱ってください。（モニター搭載機種のみ）

モニターには高電圧部があります。電源を切った後でも、高電圧が残る部分があり、感電の恐れがあります。また、モニターの修理、交換作業は電氣的知識を持つ技術者以外の方は行わないでください。

● モニター画面は必ず適切な調整を行ってください。（モニター搭載機種のみ）

画面のチラツキ、歪みなどを放置したまま、運営しないでください。不適切な調整の画面映像は、プレイヤーや周囲の方がめまいや頭痛などの体調不良を起こす事故の原因となります。

● 本製品を移動、転売する場合には、必ず本書を添付してください。

- ・ 本製品にモニターやプリンターなど市販の機器を使用している場合は、本書では本製品に関わる内容のみを説明しています。本書には記載のない機能、反応を有する市販機器があります。市販機器の取扱説明書と合せて本書を使用してください。
- ・ 記載されている内容は改良のため予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。
- ・ 本書の内容は万全を期して作成しておりますが、万一ご不明な点や誤りなどお気づきのことがありましたら製品購入先または本書記載の「お問合せ先」までご連絡ください。

搬入直後の点検

通常、当社の製品は搬入直後に使用できる状態で出荷していますが、運送中に異常を生じる場合があります。電源を入れる前に以下の項目を点検して、良好な状態で搬入されたか確認してください。

- ☐ 梱包箱やキャビネットの外表面に、へこみや傷はないか？
- ☐ アジャスターやキャスターに破損はないか？
- ☐ 電源電圧、周波数は設置場所の電源仕様と合致しているか？
- ☐ 全ての配線のコネクタが正しくしっかり接続しているか？
（コネクタは正しい方向でないと適合しません。無理に押し込まないでください。）
- ☐ 電源ケーブルに切れ目やへこみはないか？
- ☐ 付属部品は全て揃っているか？
- ☐ 付属品のキーでドアやリッドが開くか？ドアやリッドはしっかり閉じるか？

目次

マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項:

ご使用の前に ー必ずお読みくださいー

目次..... i

マニュアルの紹介 iv

1 概要説明 1

- 1-1 各部名称 1
- 1-2 概要 2
- 1-3 構成要素 3
 - 1-3-1 DARTSLIVE メンバースカード (IC カード) 3
 - 1-3-2 ランキング 4

2 プレイ方法 5

- 2-1 操作方法 5
 - 2-1-1 ゲームを始めるには 5
 - 2-1-2 ショートカット機能 5
- 2-2 IC カードの使用 6
 - 2-2-1 IC カードについて 6
 - 2-2-2 IC カードシステム概要 6
 - 2-2-3 IC カードの取扱い 6
 - 2-2-4 IC カードの取り出し 8
 - 2-2-5 IC カードのデータ確認 9
 - 2-2-6 IC カードを使用してホームショップの登録 9
 - 2-2-7 レーティング、フライトについて 9
- 2-3 各種ヘルプ 10
 - 2-3-1 操作方法と基本ルールのヘルプ 10
 - 2-3-2 各ゲームの説明 10
- 2-4 プレイングオプション 11

3 オンライン起動の準備 15

- 3-1 ネットワークに接続する／通常接続 16
- 3-2 複数台をネットワークに接続する／ HUB の使用 17
- 3-3 ルーターで接続状況を確認する 18

4	新規マシンをオンラインで起動する（初期設定）	19
4-1	アクティベーションとは	20
4-2	初期設定／新規マシンのアクティベーション	20
4-3	登録引継ぎのアクティベーション（旧 I/O ボード→新規 I/O ボードへの引継ぎ）	22
5	システムメンテナンスメニュー	24
5-1	ゲーム簡易設定	27
5-1-1	メニュー表示設定	27
5-1-2	ゲームクレジット設定	28
5-1-3	ハッピーアワーゲームクレジット設定	29
5-2	ゲーム詳細設定	30
5-2-1	各ゲーム詳細設定	30
5-2-2	全体設定	31
5-2-3	初期化	32
5-3	コイン／クレジット設定	33
5-3-1	ハッピーアワー時間設定	34
5-4	マシン情報	35
5-5	管理記録	35
5-6	バックアップ RAM データクリア	37
5-7	DARTSLIVE オンライン設定	38
5-7-1	登録店舗の変更	39
5-7-2	ネットワークサービスの解除	40
6	テストメニュー	41
6-1	演出設定	44
6-2	I/O ボードテスト	45
6-3	カードリーダーテスト	45
6-4	サウンドテスト	46
6-5	ネットワークテスト	47
6-6	液晶ディスプレイテスト	48
6-6-1	RGB カラー確認用画面	48
6-6-2	モニターのサイズ確認用画面	48
6-7	LED テスト	49
6-7-1	ターゲット（盤面）用 LED	49
6-7-2	カードリーダー用 LED	49
6-8	カメラテスト	50
7	「ダーツライブ 2」簡易階層図	51
8	お知らせを発信する	52
9	標準クレジットおよび標準ラウンド一覧表	53

10	ゲームルール	54
11	トラブルシューティング	55
11-1	ネットワーク概要	56
11-1-1	ネットワークの仕組み	56
11-1-2	用語説明補足	56
11-1-3	ネットワークの稼働状況	57
11-2	ネットワークトラブル	58
11-2-1	OFFLINE 表示が出てしまう場合	58
11-2-2	ERROR 表示が出てしまう場合	59
11-2-3	メンテナンス表示が出る場合	60
12	定期点検	61

お問合せ先

マニュアルの紹介

本書は本製品

ダーツライブツア
DARTSLIVE2

のソフト面の運用に関する情報を示し、詳しく解説したものです。なお本書では「DX(デラックス)タイプ」で説明しておりますので、写真・イラストの形状等が異なる場合がありますがご了承ください。

読者には、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、十分な理解を得た上でご使用ください。

また、機械的、ハード的なメンテナンスに関わる情報は別冊の「取扱説明書」をお読みください。

万一、正常な機能が得られない場合、技術者以外の方は内部システムに絶対に手を触れず、本書記載の「お問合せ先」までご連絡ください。

なお、本書では人身事故や物的賠償事故には及ばないが、重要な情報は下の「重要」の用語、アイコン（記号）を使用して太い枠線で囲んで掲載しています。

STOP

重要

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、本製品の本来の性能を発揮できなかったり、機能停止を招く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」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。感電など重大事故の原因となります。

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を以下のように定義します。

店舗メンテナンスマン：AM 機器や自動販売機（以下、自販機）などのメンテナンスの経験を有し、本製品の所有者および運営者の管理のもとに、AM 施設内または店舗内で、日常的に機器の組立設置、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**

：AM 機器や自販機などの組立設置、保守点検、ユニットや消耗部品の交換。

技術者

：AM 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 AM 機器の保守管理や修理に携わる人。

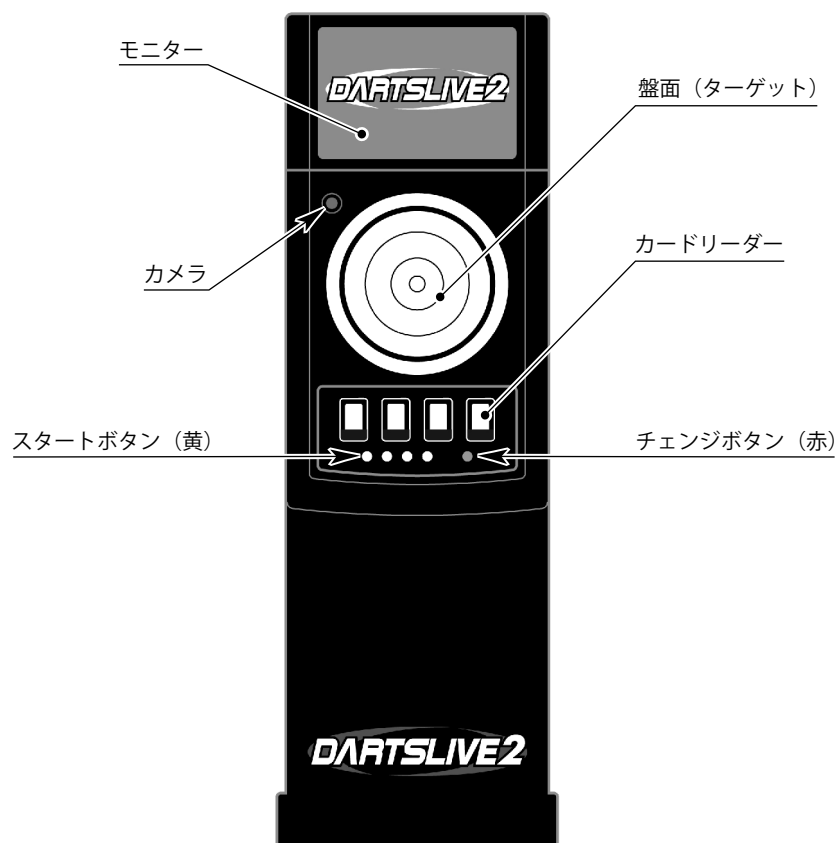
技術者の行動内容

：AM 機器や自販機などの組立設置、電気・電子・機械部品の修理および調整。

1 概要説明

ダーツマシンのソフト以外のキャビネットや構成部品に関する詳細は、別冊の「DARTSLIVE2 取扱説明書」をご覧ください。

1-1 各部名称

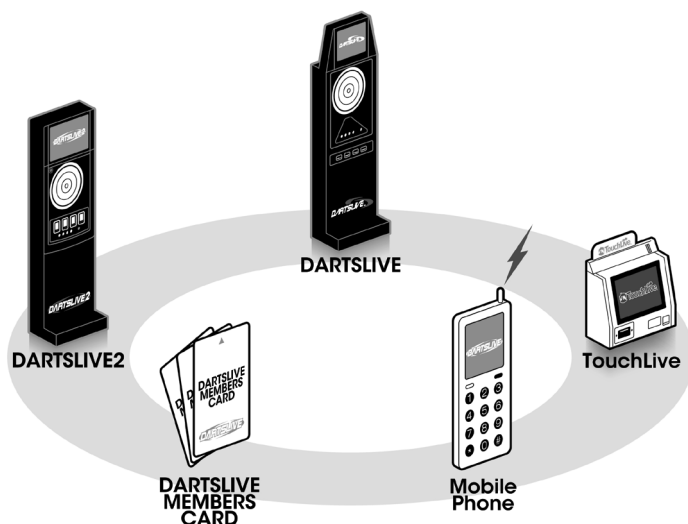


1-1 図 01

1-2 概要

「DARTSLIVE2」には、店舗（ダーツマシン設置場所）、DARTSLIVE メンバースカード（以下、IC カード）、お客様（携帯電話および PC）、「TouchLive」を互いに繋ぐ機能があります。ネットワークを利用して、ダーツをより深く、熱く、楽しんでいただく要素を備えています。

※「TouchLive」（タッチライブ）は、ダーツバーのカウンターで遊ぶタッチパネルタイプのゲーム機です。



1-2 図 01

全国のダーツマシンをネットワークで繋げることで、下記の様々な新しい遊びとサービスを提供してきました。

- ランキング（全国・店舗別）
- 個人の実績管理
- 過去の戦績
- 仲間やグループ内での情報共有
- 自分が入力したメッセージをダーツマシン上に表示
- ホーム店舗の登録（ホームとお客様との結びつきを作る）
- 期間限定のイベントゲームの開催

「DARTSLIVE2」では更に新しい遊びとサービスを提供します。

- 通信対戦
- 画面のカスタマイズ
- カメラを使った動画表示
- 通り名設定機能
- グループフラッグ機能



1-2 図 02

1-3 構成要素

1-3-1 DARTSLIVE メンバースカード (IC カード)

IC カードを使うと、「DARTSLIVE サーバー」(以下、サーバー)上に保存されている個人データの閲覧、管理ができます。フライトやレーティング、スタッツ、勝敗数などの成績情報の管理が1枚のカードで可能です。

また、個人名をマシン上で表示したり対戦勝敗履歴を表示することができます。このICカードは、ネットワークに繋がったどの店舗の「DARTSLIVE」、「DARTSLIVE2」、及び「TouchLive」でも共通に利用できます。

※ ネットワーク対応をしていないマシンではプレイデータは更新されないのご注意ください。

ネットワーク(PC、携帯電話)とのサービスと連動し、成績の推移やグループメンバーとの情報交換、グループ内でのランキング、さらに店舗との繋がりを持つことができる所属店舗登録システムなどの機能があります。

DARTSLIVE 公式 WEB サイトアドレス：<http://www.dartslive.jp/>

携帯電話(i-mode、EZweb、Yahoo! ケータイ)、PC など全ての接続端末機からご覧になれます。

お客様へのICカード販売は、DARTSLIVE 設置店で行います。

ICカードをお求めのディーラー様は、当社指定フォームより(株)ダーツライブまでFAXにてご注文ください。なお、設置店舗様からの注文はお受けできません。

カード裏面には名前記載欄があります。お客様が間違いの無いように、購入後に名前をご記入いただけます。



1-3-1 図 01

1-3-2 ランキング

オンライン化によって常に最新の全国ランキングを見ることができます。ランキングが閲覧できるゲームは下記です。

- COUNT-UP
- CRICKET COUNT-UP
- EAGLE'S EYE

アドバタイズ(客待ち状態)で最新の全国ランキング、店内ランキングを表示します。

サブメニュー内で各ゲーム名にカーソルを合わせて盤面を叩くことで、ウィンドウを表示します。

- 全国・店内ランキング
- 前ゲームの結果表示
- ルール

「全国ランキング」閲覧中にスタートボタン(P1～P4 どれでも)を押すと、「店内ランキング」を表示します。



	↑	COUNT-UP	全国ランキング	↓
1	PLAYER-A	1440	Shop-A	
2	PLAYER-B	853	Shop-B	
3	PLAYER-C	806	Shop-C	
4	PLAYER-D	800	Shop-D	
4	PLAYER-E	800	Shop-E	
6	PLAYER-F	757	Shop-F	
7	PLAYER-G	736	Shop-G	
8	PLAYER-H	700	Shop-H	
9	PLAYER-I	648	Shop-I	
10	PLAYER-J	647	Shop-J	

1-3-2 図 01



	↑	COUNT-UP	店内ランキング	↓
1	PLAYER-A	1440	Shop-A	
2	PLAYER-B	853	Shop-B	
3	PLAYER-C	806	Shop-C	
4	PLAYER-D	800	Shop-D	
4	PLAYER-E	800	Shop-E	
6	PLAYER-F	757	Shop-F	
7	PLAYER-G	736	Shop-G	
8	PLAYER-H	700	Shop-H	
9	PLAYER-I	648	Shop-I	
10	PLAYER-J	647	Shop-J	

1-3-2 図 02

PC および携帯電話の WEB サイトでは、これらの個人成績以外にも様々なランキングを表示しています。

2 プレイ方法

2-1 操作方法

基本操作：ゲームを選択する

● スタートボタン

(黄色ボタン) カテゴリー選択時

P1 ~ P4 ボタン ゲーム選択時



カテゴリーを決定します。



人数を決定します。

● チェンジボタン

(赤色ボタン) カテゴリー、ゲーム選択時

ゲーム中



カーソル移動。



ラウンドを進行する。

プレイヤーチェンジする。

2-1-1 ゲームを始めるには

1

IC カードをカードリーダーに挿入します。ダブルスの場合は 2 枚のカードを重ねて一か所のリーダーへ挿入してください。

IC カードを利用しない場合は、この手順は省略されます。

2

メインメニュー画面で遊びたいゲームのカテゴリーを選びます。チェンジボタンでカーソルを移動し、スタートボタン (P1 ~ P4 どれでも可) で決定します。

3

人数分のクレジットを画面左下の枠内に表示しますので、必要分のコインを投入します。なお、コインの投入は操作のどの段階でも構いません。

4

サブメニュー画面で遊びたいゲームにカーソルを移動し、スタートボタンを押すとゲームを開始します。プレイする人数 (チーム数) に合わせ、スタートボタン (P1 ~ P4) を押します。左から、P1 = 1 人用 (1 チーム)、P2 = 2 人用 (2 チーム)、P3 = 3 人用 (3 チーム)、P4 = 4 人用 (4 チーム) です。

ゲームにより人数制限がある場合があります。

2-1-2 ショートカット機能

メインメニューまたはサブメニューで、チェンジボタンを押したまま P1 ~ P4 までのスタートボタンを押すことで、ショートカット機能が利用できます。

チェンジボタン + P1 スタートボタン：	01 のサブメニューへショートカットします。
チェンジボタン + P2 スタートボタン：	CRICKET のサブメニューへショートカットします。
チェンジボタン + P3 スタートボタン：	PRACTICE のサブメニューへショートカットします。
チェンジボタン + P4 スタートボタン：	PARTY のサブメニューへショートカットします。
チェンジボタン + P1・P2 スタートボタン：	MATCH のサブメニューへショートカットします。
チェンジボタン + P3・P4 スタートボタン：	通信対戦のサブメニューへショートカットします。
チェンジボタン + P1・P3 スタートボタン：	おすすめのサブメニューへショートカットします。
チェンジボタン + P2・P4 スタートボタン：	CARD メニューへショートカットします。

2-2 ICカードの使用

2-2-1 ICカードについて

店舗にて、お客様（プレイヤー）へ販売する形態をとります。

- ・ ICカードをカードリーダーに挿入して利用すると、プレイヤーのフライト、スタッツ、プレイ結果をサーバーに蓄積します。その他クライアントマシン（以下、マシン）と連携して様々なデータの登録や認証ができます。
- ・ 「DARTSLIVE」のWEBサイト会員ページ（PC、携帯電話）に接続し、ICカード裏面に印字されたアクセスコードを打ち込むことで、各種データに簡単にアクセスできます。
※ 会員ページTOPは、ブックマークすることによって毎回アクセスコードを打ち込むのを省略できます。
- ・ ICカード裏面に記載されている2次元バーコードを読み込むと、「DARTSLIVE」のWEBサイトにアクセスできます。
- ・ ゲームスタート前、カードリーダーにカードを挿入することで、自動的にデータベースにアクセスし、ゲームの結果および成績を記録します。
ゲームの途中でカードを抜いても、データが無効になることはありません。

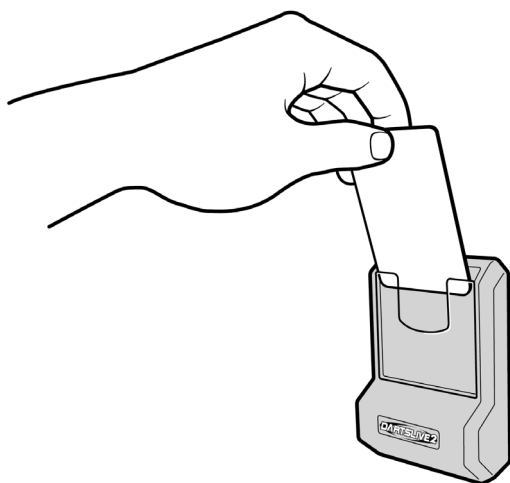
2-2-2 ICカードシステム概要

- ・ サーバーにアクセスして登録した名前を「プレイヤー名」として画面に表示します。
- ・ ランキングにランクインした場合、「プレイヤー名」を表示します。
- ・ 名前が登録されていない場合は、「NO NAME + 下4桁のアクセスコード」を表示します。アクセスコードはカード裏面に記載されています。
- ・ サーバーに蓄積された成績などを参照することができます。
- ・ マシンからよく行くお店を「ホームショップ」として登録できます。詳しくは下記、「ICカードを使用してホームショップの登録」をご確認ください。

※ スタッツおよびフライトなどの成績は、「DARTSLIVE」の基準に準拠しています。

2-2-3 ICカードの取扱い

- ・ 店舗で販売されるICカード以外は使用できません。
ICカードはオンラインで稼働している「DARTSLIVE」、「DARTSLIVE2」、「TouchLive」で共通してお使いいただけます。
- ・ ゲームスタート前にカードを挿入してください。スタート後に挿入しても認識されません。
- ・ ゲームスタート後は、ゲームが終了するまでICカードを抜かないでください。
- ・ ICカードが正常に認識した場合でも、ネットワークの接続状況によってゲーム結果が反映しない場合があります。その場合の情報の保証はできません。
- ・ ICカードは1か所のカードリーダーに2枚まで同時に挿入することができます。（ダブルスプレイ時）
- ・ ICカードは精密機器です。磁気に近づけたり折り曲げたり濡らしたりしないでください。
- ・ 保存情報が破損、紛失した場合は、復旧、保証および返金はできません。
- ・ 無くしたカードなどのデータを別の未使用ICカードに引き継ぐことは可能です。
<http://www.dartslive.jp/> より PC、携帯電話のWEB上で手続きを行ってください。

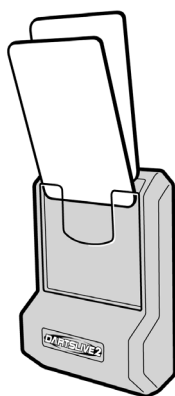


2-2-3 図 01

SINGLES

カードリーダー上部の挿入口からカードを挿入してください。IC カードの挿入口は 4 つあり、2 枚ずつを重ねることで、最大 8 枚のカードに対応することが可能です。

シングルスモードの場合は、左から順に P1、P2、P3、P4 となっており、(DARTSLIVE CVT キットの場合は、上から P1、P2、P3、P4) マシン側が IC カードを認識すると画面下部にプレイヤー名を表示します。

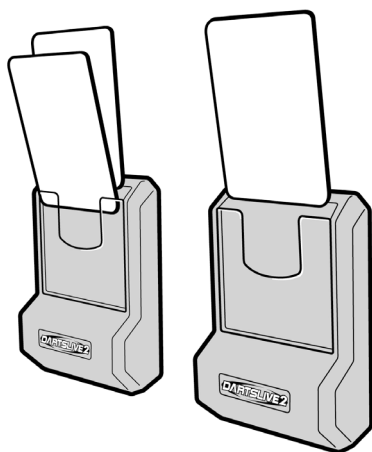


2-2-3 図 02

DOUBLES

また、IC カードを 2 枚重ねて挿入することで、ダブルスモードに切り替わります。このとき、シングルスモードと同様に画面下部にプレイヤー名を表示します。

IC カードは正しい方向で挿入してください。間違った方向ではデータを読み取らない場合があります。

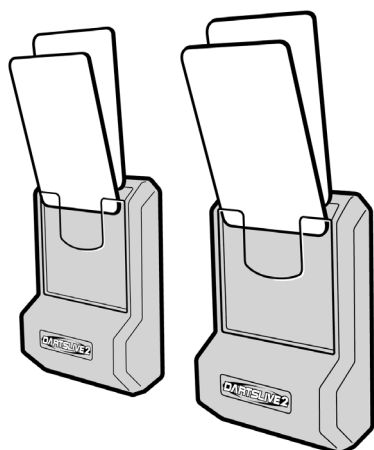


2-2-3 図 03

TRIOS

トリオスモードは、カードリーダー 1、2 に IC カードを 3 枚、カードリーダー 3、4 に IC カードを 3 枚それぞれ挿入します。

カードは正しい方向で挿入してください。間違った方向ではデータを読み取らない場合があります。



2-2-3 図 04



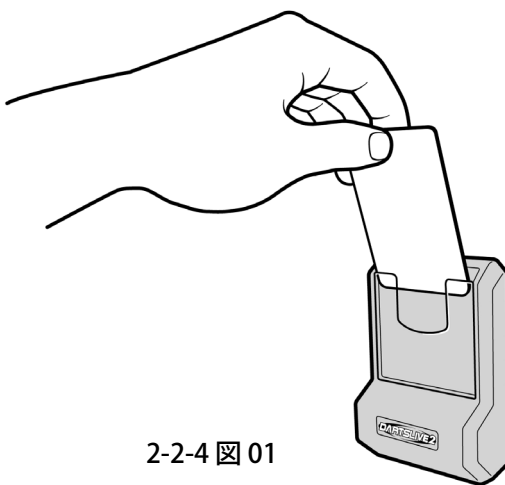
ガロンモードは、カードリーダー 1、2 に IC カードを 4 枚、カードリーダー 3、4 に IC カードを 4 枚それぞれ挿入します。

カードは正しい方向で挿入してください。間違った方向ではデータを読み取らない場合があります。

2-2-4 IC カードの取り出し

カードリーダーから IC カードをまっすぐ上に引き抜いてください。まっすぐ上に引き抜かないと IC カードが破損する恐れがあります。

ゲーム中はゲーム終了まで引き抜かないようにしてください。



2-2-4 図 01

2-2-5 ICカードのデータ確認

ICカードを挿入し、メインメニューの「CARD」を選択するとカードデータを確認することができます。データとは、サーバー上に蓄積された名前、ホーム店舗名、スタッツ、レーティング、フライトなどです。



2-2-5 図 01

2-2-6 ICカードを使用してホームショップの登録

メインメニューの「CARD」を選択して P3 ボタンを押すと、カードの枚数に関係なくホームショップの登録をすることができます。

ホームショップ登録：

P3 ボタンで現在プレイしている店舗をホームショップとして登録します。

カードリーダー 1～4 に挿入されている全てのカードのホームショップを同時に変更します。



2-2-6 図 01

2-2-7 レーティング、フライトについて

ICカードを挿入して、01 ゲーム及び、STANDARD CRICKET を 2 人以上の対人戦で 10 戦以上プレイすることで、個人のレーティング、フライトが算出されます。レーティングは大会に参加するときや、自動的にハンディキャップをつける際に必要となります。

詳しくは DARTSLIVE 公式サイト "HOW TO DARTSLIVE" をご覧ください。

<http://howto.dartslive.jp/>

2-3 各種ヘルプ

2-3-1 操作方法と基本ルールのヘルプ

DARTSLIVE 公式サイト「HOW TO DARTSLIVE」をご覧ください。

<http://howto.dartslive.jp/>



2-3-1 図 01

2-3-2 各ゲームの説明

サブメニュー上の各ゲーム名にカーソルを合わせ、盤面を叩くとオプションウィンドウが表示されます。ルールメニューを選択するとルール画面が現れます。



2-3-2 図 01

2-4 プレイングオプション

ゲーム中に黄色ボタン(スタートボタン)を押すと、「PLAYING OPTION」画面を表示します。便利な応用操作が可能です。

PLAYING OPTION には下記 9 つの機能があります。

SWITCH THE ORDER:	シングルス / ダブルスの切り替えと投げる順番変更
STAT RECALL:	前回行われたゲームの成績などを参照
GAME SETTING:	ゲームに関する各種設定
HANDICAP:	01 と CRICKET でのハンデ設定
REVERSE-A-ROUND:	ラウンド 1 回分戻す
MY AWARD:	MY AWARD 表示の ON/OFF 設定
RULE:	プレイ中のゲームの詳細説明を見る
BACK TO MENU:	ゲームを終了する(投げる前ならクレジットは減りません)
RETURN TO GAME:	プレイ中のゲームへ戻る

● SWITCH THE ORDER

IC カード無しまたは 1 枚挿入の場合：

「SWITCH THE ORDER」を選択すると、ウィンドウが表示されます。

チーム内入替： スタートボタンを押すと<シングルス⇄ダブルスモード>の切替ができます。
P1 ～ P4 までのスタートボタンがそれぞれ 4 つのチームに対応します。

チーム順入替： スタートボタンを押すと、プレイ順番を変更することができます。
P1 ～ P4 までのスタートボタンがそれぞれ 4 つのチームに対応します。

2 枚挿入の場合：

カードリーダーに 2 枚のカードを挿入し「SWITCH THE ORDER」を選択すると、ウィンドウが表示されます。

チーム内入替： P1 ～ P4 までのスタートボタンがそれぞれのチームに対応し、投げる順番がチーム内で変わります。

チーム順入替： スタートボタンを押すと、チーム間のプレイ順番を変更することができます。
P1 ～ P4 までのスタートボタンがそれぞれ 4 つのチームに対応します。

※トリオスモード、ガロンモードではお使いいただけません。

● STAT RECALL

「STAT RECALL」を選択すると、前ゲームの結果や成績を参照できます。ハンデを付ける場合、トーナメント等で結果をメモする時などにご利用いただけます。

● GAME SETTING

ゲームセッティングには、下記のような様々な使い方があります。

- ・ 難易度の調整
- ・ 様々な遊び方のバリエーション
- ・ ハンデとしてプレイヤーごとに異なるセッティング

HARD MODE: ハードダーツにあわせた条件設定（ダブルイン・ダブルアウトなど）

IN OPTION: ゲームで最初にヒットさせるターゲットを指定

DOUBLE:	最初にダブルにヒットさせて始める
TRIPLE:	最初にトリプルにヒットさせて始める
MASTER:	最初にダブルもしくはトリプルにヒットさせて始める
GRAND MASTER:	ゲームを始める際に MASTER ルールでシングルブルが無効になり、ダブルブルのみが有効となる

OUT OPTION : ゲームで最後にヒットさせるターゲットを指定

DOUBLE:	最後にダブルにヒットさせてあがる
TRIPLE:	最後にトリプルにヒットさせてあがる
MASTER:	最後にダブルもしくはトリプルにヒットさせてあがる
GRAND MASTER:	最後のターゲットが MASTER ルールでシングルブルが無効になり、ダブルブルのみが有効となる

BULLSEYE: シングルブルおよびダブルブルの点数設定
無効、25 点 / 50 点、50 点 / 50 点を選択設定。

SHANGHAI: 1 ラウンド中に、同じナンバーのシングル、ダブル、トリプルに入れるとあがりとする設定（01 ゲームでのみ設定可能）

PARITY PLAY: 全員が同一ラウンド周るまでゲームを続行する設定（01 ゲームでのみ設定可能）

CUT THROAT: 自分の得点が自分に入らず、その他プレイヤーへ振り分けられ得点される設定。3 人以上のクリケットで設定できる。(CRICKET ゲームのみ設定可能)

2-4 図 01

上記以外で設定可能なゲームセッティングについては、下記 URL から「DARTSLIVE 公式サイト」にアクセスしご確認ください。

<http://www.dartslive.jp/>

<ゲーム別セッティング設定の有無一覧>

	01	CRICKET	COUNT UP
HARD MODE	●		
IN OPTION	●		
OUT OPTION	●		
BULLSEYE	●		
SHANGHAI	●		
PARITY PLAY	●		
CUT THROAT		●	

2-4 図 02

● HANDICAP (ハンディキャップ)

「PLAYING OPTION」→「HANDICAP」よりハンデとして点数およびマーク数の増減を手入力及び、自動で設定することができます。この HANDICAP は、01、クリケットゲームのみ設定可能です。
マニュアル設定は全て直接盤面を手で叩いての入力による設定のみになります。

< MANUAL HANDICAP 設定方法 >

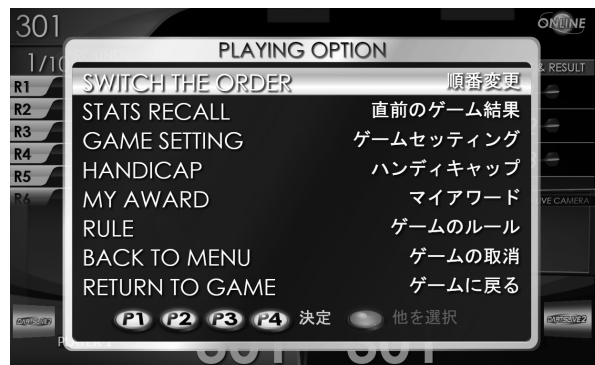
- 1 「PLAYING OPTION」→「HANDICAP」を選びます。
オートとマニュアルが表示されるので、マニュアルを選択しスタートボタンを押してください。
- 2 ハンデを付けたいプレイヤーを P1 ～ P4 のスタートボタンで選択してください。
- 3 ADD もしくは DELETE に合わせ盤面を叩くと、叩いた部分の得点もしくはマーク数がハンデの増減の値となります。

< AUTO HANDICAP >

オートハンデとは、レーティングを基に計算を行いハンデを付加する機能です。PLAYING OPTION の HANDICAP を選択し、設定することができます。

< AUTO HANDICAP 設定方法 >

- 1 ゲームを開始する前にスタートボタンで「PLAYING OPTION メニュー」を開き、ハンデキャップの中のオートハンデを選択してください。



2-4 図 03

- 2 「PLAYING OPTION メニュー」を閉じると、ハンデが反映されたゲーム画面が表示されます。



2-4 図 04

● REVERSE-A-ROUND

間違えてチェンジボタンを押したときなどに、「REVERSE-A-ROUND」を選択します。戻したいプレイヤーを選択することで、そのプレイヤーの前ラウンドまで戻すことができます。

● MY AWARD

「MY AWARD」の表示、非表示を設定することで、ゲームをプレイするすべてのプレイヤーの「MY AWARD」の表示設定を行うことができます。

3 オンライン起動の準備

「DARTSLIVE2」をオンライン（ネットワーク使用）でご利用いただく場合、事前にネットワークサービスへのお申込や審査が必要です。

「DARTSLIVE」や「TouchLive」を既にオンライン（ネットワーク使用）でご利用いただいている場合でも、お申し込みや審査などの手続きが必要になります。

詳細は（株）ダーツライブまでお問い合わせください。

オンライン起動には以下のものがが必要です。ただし、以下の記述に一致しない場合もあります。

初期工事：

ネットワーク回線の開通を行います。代行業者に依頼することもできます。

ルーター（※1）、（光またはADSL）モデム（※2）：

サービスお申し込み後、設置、設定は弊社代行業者が設定に伺います。

電源：

ダーツマシン用、ルーター用、回線モデム用の4口。（+ CVT-KIT 用）

ショップID、PASS：

ルーター設置の際に業者よりお渡しするIDとPASSです。

アクティベーション設定：

ディーラーによる「DARTSLIVE2」へのネットワーク対応設定です。

HUB：

複数台の「DARTSLIVE2」を接続する場合に必要となります。

ディーラーID、PASS：

オフィシャルディーラー登録の際に発行されるIDとPASSです。

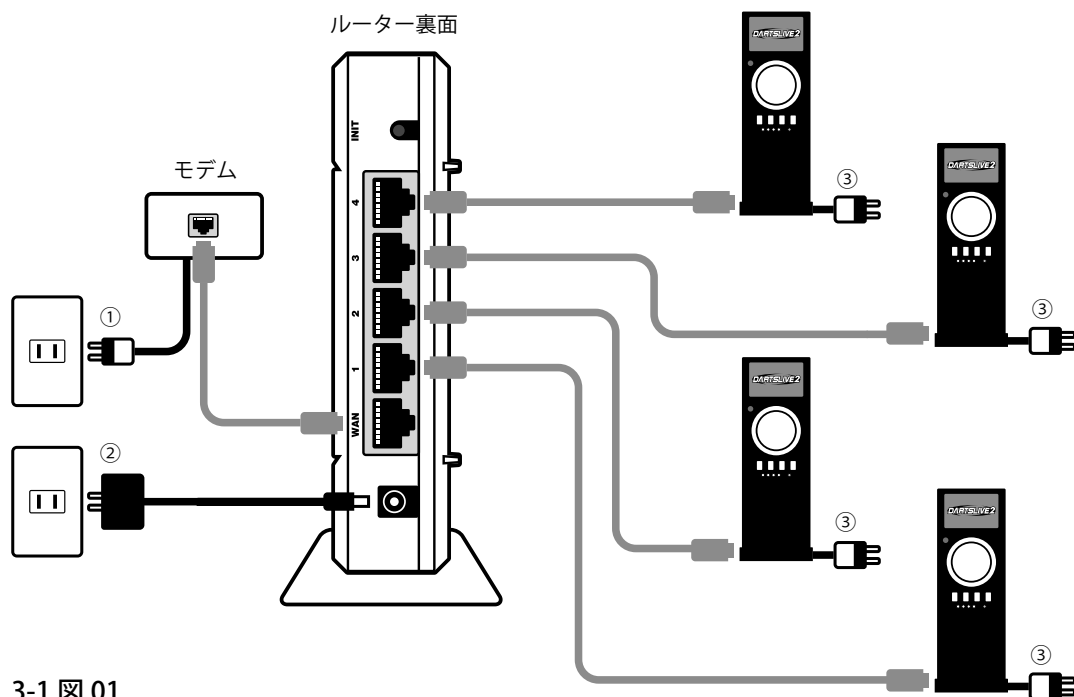
（※1）ルーターとは、異なるネットワーク同士を相互接続するネットワーク機器。複数のLANケーブルを接続する分岐点に設置し、ネットワーク上を流れるデータを他のネットワークに中継します。

（※2）モデムとは、ネットワーク機器のひとつ。変復調装置。
デジタルデータを音声信号に変換して電話回線に流したり、電話回線からの音声信号をデジタルデータに変換したりする。光回線の場合は、光回線終端装置と呼ばれる。

3-1 ネットワークに接続する／通常接続

4 台までの「DARTSLIVE2」をネットワークに接続する方法です。
最初に LAN ケーブルを図のように接続した後、電源を①～③の順番に投入してください。
※ ③「DARTSLIVE2」の電源は、どのマシンから投入しても問題ありません。

5 台以上の「DARTSLIVE2」を稼動する場合、別途 HUB を使った接続となりますので、「3-2 複数台をネットワークに接続する／HUB の使用」をご覧ください。



3-1 図 01

3-2 複数台をネットワークに接続する／HUBの使用

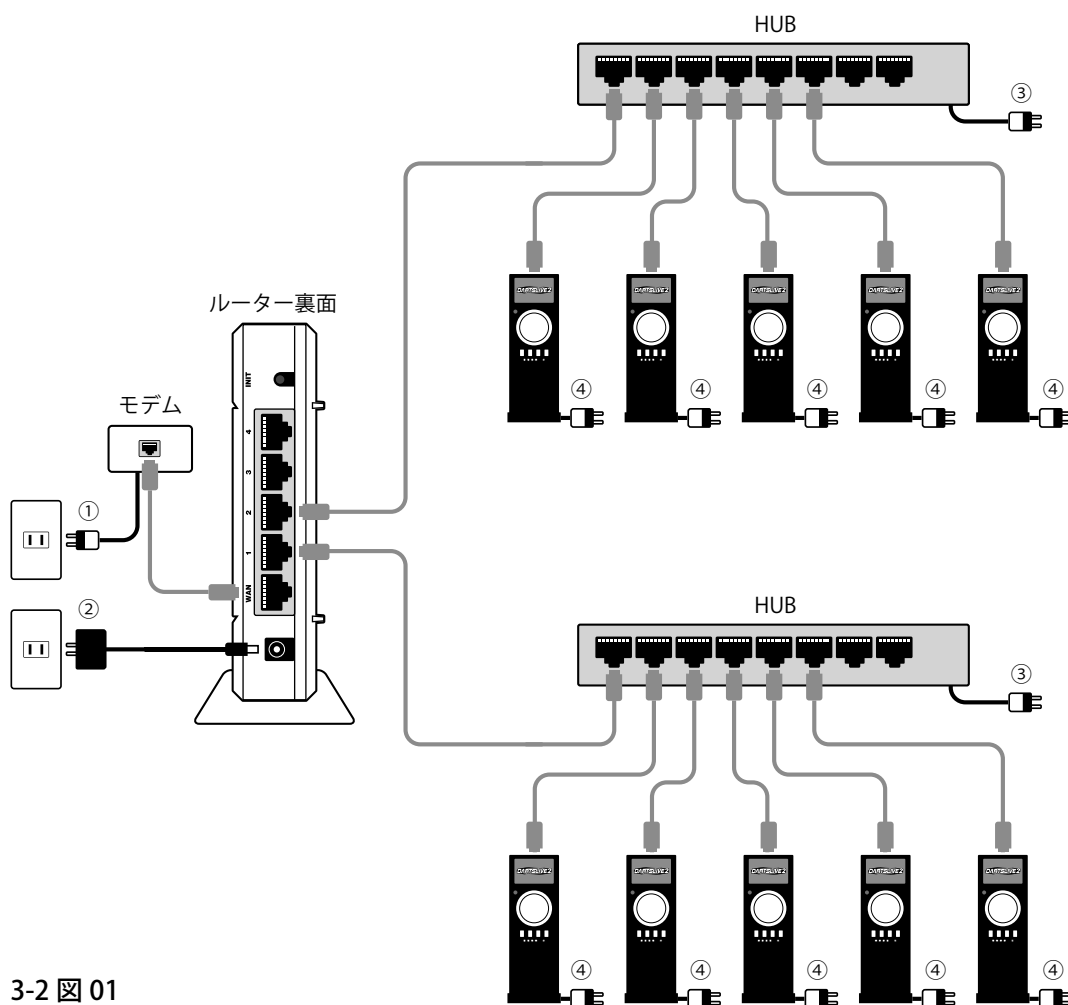
STOP
重要

- HUBを使用する場合、ダーツライブ社の推奨ハブ (BUFFALO LSW-TX8NS) の使用をお勧めします。なお、推奨ハブ以外の HUB の使用に制約はありません。
- 「DARTSLIVE」用のルーターに「DARTSLIVE」、「TouchLive」、「DARTSLIVE2」以外の機器の接続は規約により禁止です。
別の機器を接続した場合、「DARTSLIVE」、「TouchLive」、「DARTSLIVE2」、およびルーターの正常な接続は保証されませんのでご注意ください。

5 台以上の「DARTSLIVE2」を接続する場合は、HUB（ハブ）を用意してください。
HUB を利用する場合は、ルーターと HUB を LAN ケーブルで接続します。
HUB を経由してルーターと「DARTSLIVE2」を接続することになります。
電源は、①～④の順番に投入してください。

※ ④「DARTSLIVE2」の電源は、どのマシンから投入しても問題ありません。

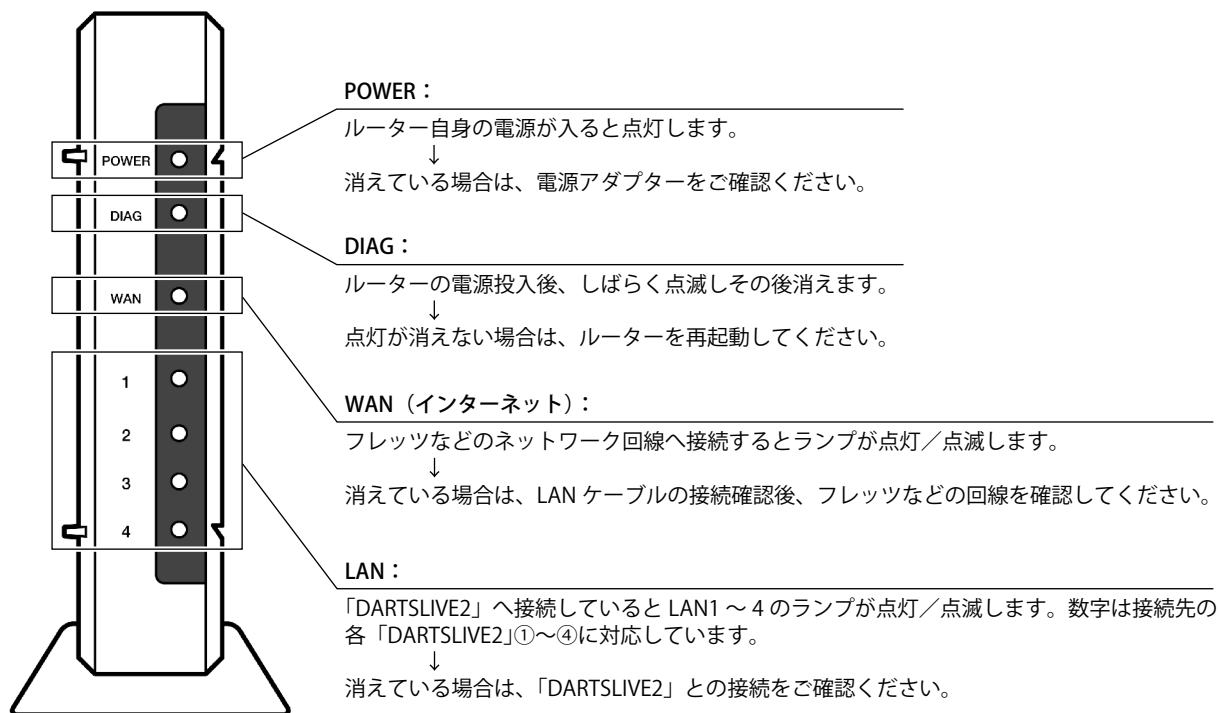
複数台「DARTSLIVE2」を接続されるお客様は（株）ダーツライブまでご相談ください。
HUB を使用する場合でも、接続は基本的に通常の設定と同様です。（3-1 参照）



3-2 図 01

3-3 ルーターで接続状況を確認する

LAN ケーブルを接続し電源を投入したら、ルーター表側に表示がある 3 種類の LED をご確認ください。正常にネットワークが稼動していれば、POWER、WAN（モデムなどを接続している場合）、LAN（Hub）ランプが点灯します。これらの LED を確認することでネットワーク障害の原因を特定できる場合があります。



3-3 図 01

<ネットワーク異常時>

■「DARTSLIVE2」の画面がフリーズした

→ 電源を入れ直してください。

■ 1 台だけオンラインにならない

→ LAN ケーブルが緩んでいる場合があります。「DARTSLIVE2」と接続する HUB またはルーターの差込口を確認してください。

■ 1 エリア内の「DARTSLIVE2」全てがオンラインにならない

→ HUB の LED 点灯を確認してください。消えていれば電源を入れ直してください。
→ LED が点灯していない場合、LAN ケーブルの種類が適正か確認してください。
→ ルーターと HUB の LAN ケーブルの接続を点検してください。
→ HUB のフリーズの可能性があります。電源を入れ直してください。

■ 全てのエリアの「DARTSLIVE2」全てがオンラインにならない

→ ルーターを点検してください。

電源は入っていますか？ LED 点灯を確認してください。

フリーズの可能性があります。電源を入れ直してください。3-3 図 01 の LED が点灯していれば正常に稼動しています。LED 点灯の詳細はルーターのマニュアルをご参照ください。

→ LAN ケーブルが緩んでいませんか？各 LAN ケーブル差込口を確認してください。

4 新規マシンをオンラインで起動する（初期設定）

STOP

データダウンロードの際には電源を切らないでください。故障の原因となります。

重要

<マシン起動時の動作について>

オンライン接続の場合、マシン起動時に、最新のプログラムやデータをチェックしています。
画面のように、最下部に "=====>" を表示している場合には、データをダウンロードしています。

```
--20:20:19-- http://*****  
=>'dl.sh'  
Connecting to *****connected.  
HTTP request sent, awaiting response... *** OK  
Length: *****[application/x-sh]  
  
100% [=====>]***** --.-k/s  
  
--20:20:19-- (***** MB/s) - 'dl.sh' saved [****/****]  
  
check update...  
/bin/rm: cannot lstat '****.tar.gz' : No such file or directory  
--20:20:19-- http://*****  
=>'download/****.tar.gz.md5'  
Connecting to *****connected.  
HTTP request sent, awaiting response... *** OK  
Length: *****[application/x-gzip]  
  
100% [=====>]***** --.-k/s  
  
--20:20:19-- (***** MB/s) - 'download/****.tar.gz.md5' saved [****/****]  
  
MD5 Bad  
--20:20:19-- http://*****  
=>'****.tar.gz'  
Connecting to *****connected.  
HTTP request sent, awaiting response... *** OK  
Length: *****[application/x-gzip]  
  
100% [=====>]***** --.-M/s
```

4 図 01

4-1 アクティベーションとは

ネットワークに接続後、新しいマシンを最初に起動するには初期設定(アクティベーション)が必要です。なお、初期設定は「新しいマシンを起動させる場合」以外に「故障などによる新規マシンへの登録の引き継ぎをする場合」でも必要です。

初期設定が終了するとオンラインサービスがスタートし、課金が発生しますので注意してください。新しいマシン、もしくはI/Oボード交換をしたマシンをネットワークに接続し電源を入れると初期設定画面を表示します。

接続方法は、「3. オンライン起動の準備」を参照してください。

初期設定に必用な情報は以下の3つです。

登録ディーラーID：

ディーラー登録の際に(株)ダーツライブより発行されるIDです。

ディーラーPASS(暗証番号)：

ディーラー登録の際に(株)ダーツライブより発行される暗証番号です。

登録ショップID：

ネットワーク接続設定の際に、お渡しするショップIDです。

これらの入力情報はデータベースで照会が行われ、認証されると各設定が完了します。設定が完了した時点で、オンラインの状態ゲームをスタートできます。

「故障などによる新規マシンへの登録の引き継ぎをする場合」には、上記の情報以外に下記が必要です。

引き継ぎ元マシンのID：

I/Oボードに固有のマシンIDを記憶しています。
マシンIDはI/Oボードにシールで貼ってあります。

- ※「DARTSLIVE」から「DARTSLIVE2」、「DARTSLIVE2」から「DARTSLIVE」への登録の引き継ぎはできませんのでご注意ください。
- ※「DARTSLIVE2」に接続しているI/Oボードは「DARTSLIVE2」専用I/Oボードです。「DARTSLIVE」や「TouchLive」にはお使いいただけませんのでご注意ください。

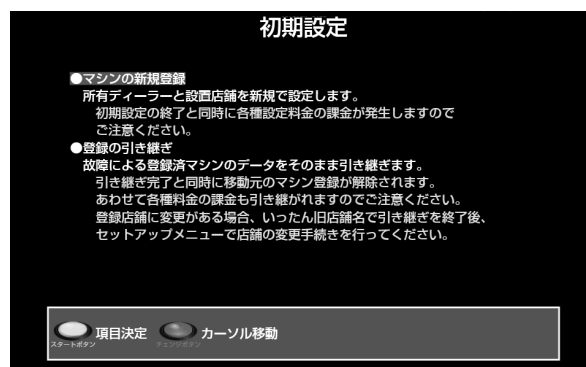
4-2 初期設定／新規マシンのアクティベーション

初期状態の新しい「DARTSLIVE2」に登録・設定して、オンラインで利用可能にする手続きをします。

1 ネットワークに繋いだ状態で「DARTSLIVE2」の電源を立ち上げます。

2 初期設定画面が現れます。(4-2 図 01)
スタートボタンで「マシンの新規登録」を選択してください。
初期設定画面が現れず、メニュー画面が現れる場合はネットワークの接続に異常がある可能性があります。「11. トラブルシューティング」をご覧ください。

登録を進める場合は、P1～P4のスタートボタンを押して操作を進めてください。



4-2 図 01

3 「登録ディーラーID」、「登録ディーラーPASS（暗証番号）」、「ショップID」を順に入力してください。

数字の入力：

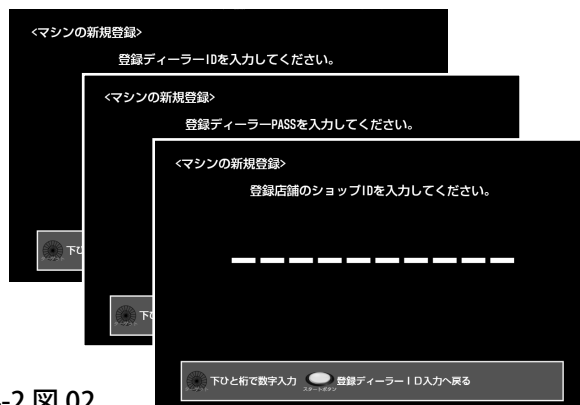
盤面をヒットして入力。盤面の下一桁の数字を入力します。

訂正、再入力：

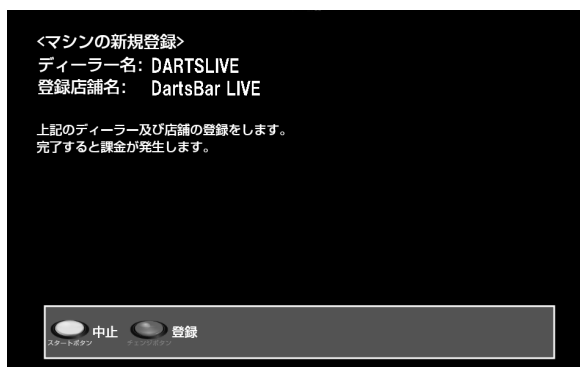
チェンジボタンでカーソルを戻します。
訂正箇所までカーソルを戻し、再度入力してください。

※ 入力情報に誤りがある場合、画面上にその旨が表示されます。

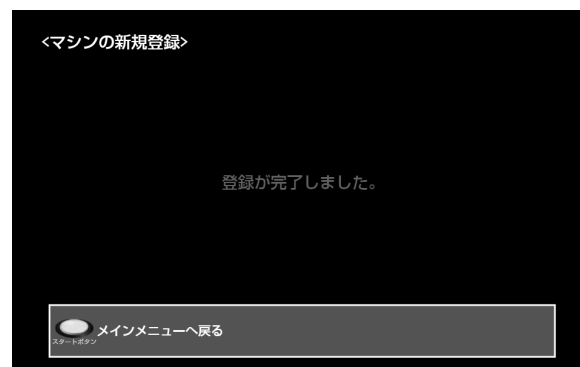
4 登録するディーラー名とショップ名を表示します。
登録内容を確認してください。チェンジボタンを押すと、登録が完了します。



4-2 図 02

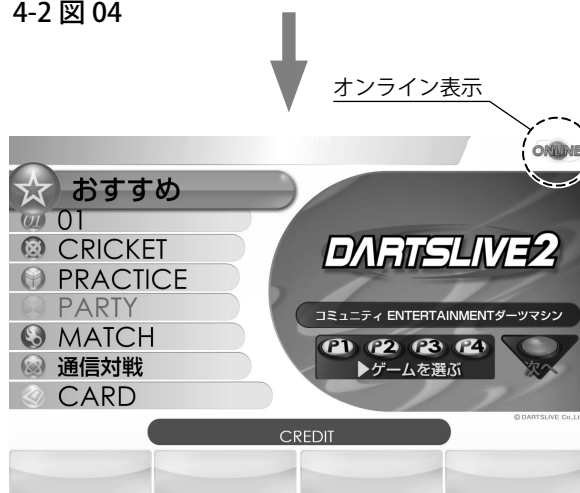


4-2 図 03



4-2 図 04

5 スタートボタンでオンラインモードのメインメニューへ進みます。



4-2 図 05

4-3 登録引き継ぎのアクティベーション(旧 I/O ボード→新規 I/O ボードへ引き継ぎ)

故障などによる新規ボードへの交換時や旧マシンからの登録引き継ぎを行う場合には、下記の手続きが必要です。

※「DARTSLIVE」から「DARTSLIVE2」、「DARTSLIVE2」から「DARTSLIVE」の異なる I/O ボードへの登録引き継ぎはできませんのでご注意ください。

4

新規マシンをオンラインで起動する(初期設定)

1 ネットワークに繋いだ状態で「DARTSLIVE2」の電源を立ち上げます。

2 初期設定画面が現れます。(4-3 図 01)
スタートボタンで「登録の引き継ぎ」を選択してください。

初期設定画面が現れず、メニュー画面が現れる場合はネットワークが正常に接続されていない可能性があります。「11. トラブルシューティング」をご覧ください。
登録を進める場合は、P1～P4のスタートボタンを押して操作を進めてください。

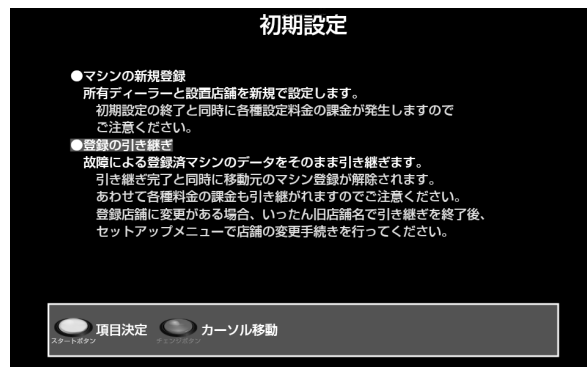
3 「登録ディーラー ID」、「登録ディーラー PASS」、「引き継ぎ元マシンの ID」、「ショップ ID」を順に入力してください。

数字の入力：

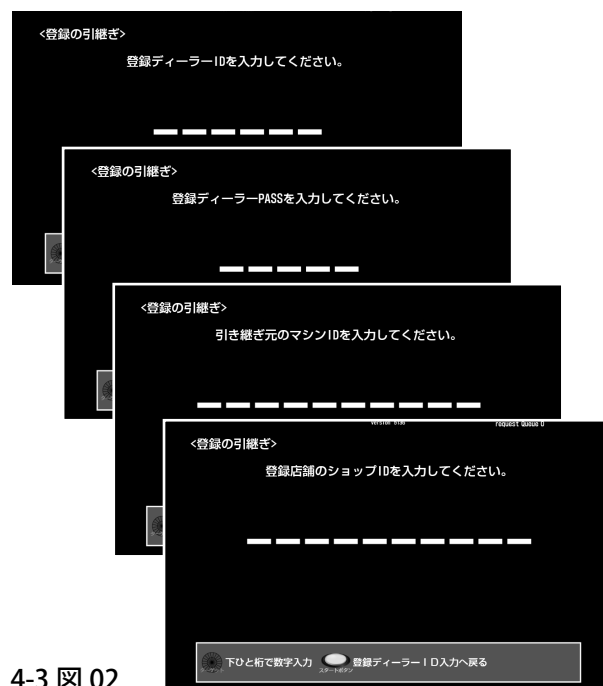
盤面をヒットして入力。盤面の下一桁の数字を入力します。

訂正、再入力：

チェンジボタンでカーソルを戻します。
訂正箇所までカーソルを戻し、再度入力してください。



4-3 図 01

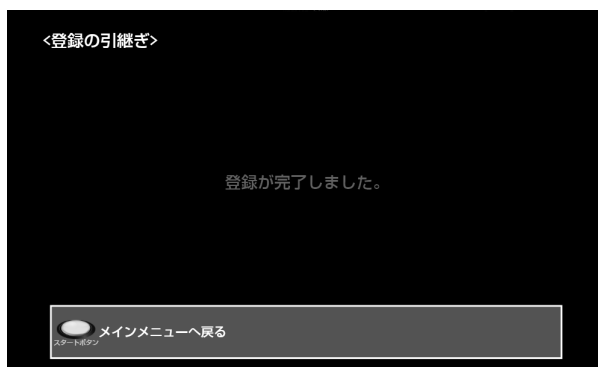


4-3 図 02

- 4** 登録するディーラー名とショップ名を表示します。
登録内容を確認してください。チェンジボタンを押すと、登録が完了します。



4-3 図 03



4-3 図 04

- 5** スタートボタンでオンラインモードのメインメニューへ進みます。



4-3 図 05

＜アクティベーション画面が表示されない場合＞

未登録のマシンにも関わらず、アクティベーション画面が表示されない場合は、正しくネットワーク接続されていない可能性があります。ルーターからケーブルが抜けた状態で電源を投入するとオフラインモードで起動し、アクティベーション登録はできません。詳しくは（株）ダーツライブにお問い合わせください。

＜登録済みの設定を変更する場合＞

初期設定で登録した内容（登録ディーラー、登録店舗）に変更がある場合はシステムメンテナンスメニューから設定の変更をしてください。詳しくは「5-7 DARTSLIVE オンライン設定」をご覧ください。

5 システムメンテナンスメニュー

⚠ 警告

- 指示以外の箇所には絶対に触れないでください。指示以外の箇所に触れると、感電や短絡事故の恐れがあります。
- 通電中の機械の中を点検する作業は、店舗メンテナンスマンか技術者が行ってください。知識や技術を持たない方は絶対に行わないでください。感電、短絡事故の原因となります。

STOP

重要

- ネットワーク接続している別のダーツマシンでお客様がプレイ中の場合でも、本ダーツマシンでシステムメンテナンスメニューの使用は可能です。
- 各種ゲーム設定やハッピーアワークレジットの設定など、各マシンごとに設定を変更することができます。同店舗内で料金設定が異なるダーツマシンを設置する場合はご注意ください。
- システムメンテナンスメニュー内での設定変更は、変更後、EXITした時点で有効になります。
- DIP SW1 番のON/OFFだけで、通常ゲームモードとシステムメンテナンスメニューの切り替えはできません。DIP SWの1番、3番両方をONにしてください。システムメンテナンスメニューから通常モードに戻るには、メニュー画面に戻り、DIP SW1 番、3 番両方を OFF にしてください。
- DIP SWは指定の設定でご使用ください。指定以外の設定では正常に動作しません。
- 「DARTSLIVE2」に接続しているI/O ボードは「DARTSLIVE2」専用I/O ボードです。「DARTSLIVE」や「TouchLive」にはお使いいただけませんのでご注意ください。

システムメンテナンスメニューでは、主に以下を行うことができます。

- ・ゲーム設定
- ・コイン設定
- ・マシン情報
- ・DARTSLIVE オンライン設定

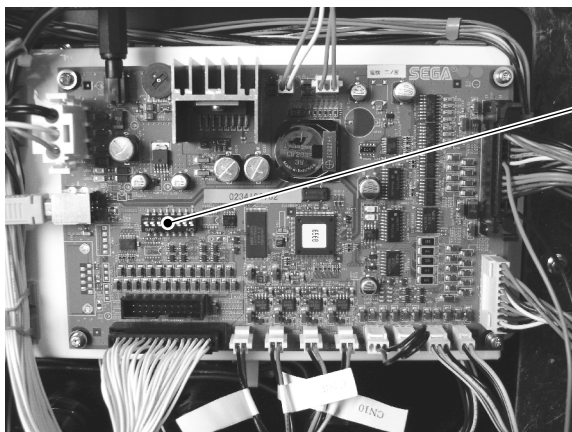
システムメンテナンスメニューを操作する作業は、通電中の機械内の作業があります。不用意に作業すると、感電、短絡事故の原因となるので、十分に注意してください。

システムメンテナンスメニューを立ち上げる

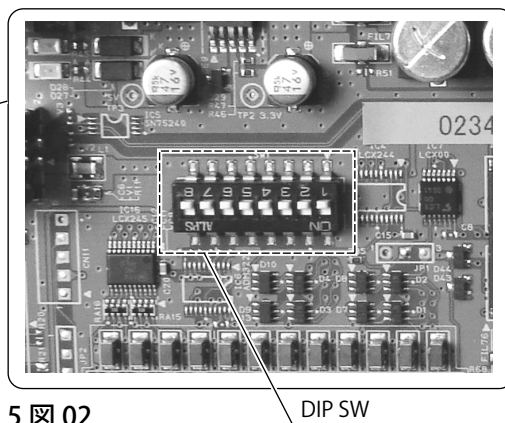
電源投入後、ゲーム画面が出た状態でI/OボードのDIP SW (ディップスイッチ) の1番、3番をONにすると「0. システムメンテナンスメニュー」をテストメニュー内で選択できるようになります。

ゲーム画面に戻るには、メニュー画面に戻り、DIP SWの1番、3番をOFFにしてください。

I/Oボードはダーツマシン盤面内側にあります。



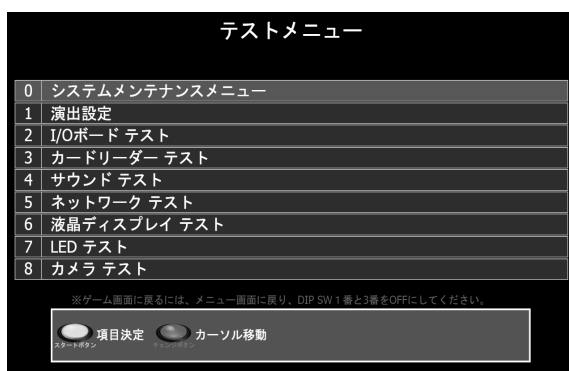
5 図 01



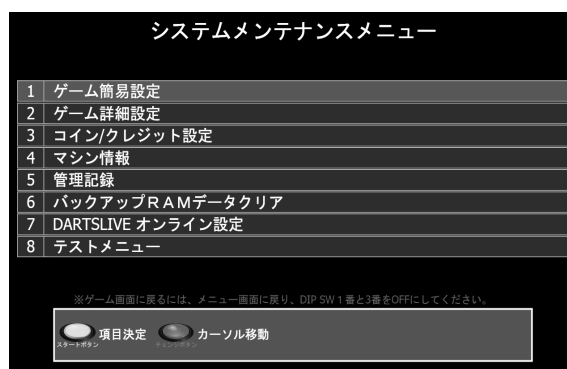
5 図 02

「システムメンテナンスメニュー」画面で「テストメニュー」を選択すると、テストメニュー画面に戻ることができます。

※ 一度DIP SWの1番、3番をONにしたら、1番、3番両方をOFFにするまで通常ゲーム画面に戻れません。



5 図 03



5 図 04

システムメンテナンスメニュー概要



5 図 05 システムメンテナンスメニュー画面

5-1 ゲーム簡易設定： 使用頻度が高い項目のゲームの設定ができます。

5-1-1 メニュー表示設定

5-1-2 ゲームクレジット設定

5-1-3 ハッピーアワーゲームクレジット設定

5-2 ゲーム詳細設定： ゲームの細かい設定ができます。

5-2-1 各ゲーム詳細設定

5-2-2 全体設定

5-2-3 初期化

5-3 コイン／クレジット設定： ハッピーアワーの時間を設定できます。

5-3-1 ハッピーアワー時間設定

5-4 マシン情報： 個々の機械の登録情報を表示します。

5-5 管理記録： コインデータ、タイムデータなどを表示します。

5-6 バックアップ RAM データクリア： 管理記録のコインデータのバックアップを消去します。

5-7 DARTSLIVE オンライン設定： 以下の登録内容の設定変更を行います。

5-7-1 登録店舗の変更

5-7-2 登録ディーラーの変更

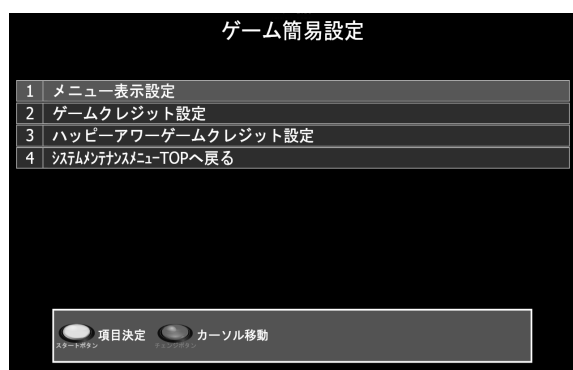
5-7-3 ネットワークサービスの解除

DARTSLIVE オンライン設定をしていない「DARTSLIVE2」をオンラインで起動させると、初期設定画面が立ち上がります。

5-1 ゲーム簡易設定

5-1-1 メニュー表示設定

チェンジボタンでカーソルを移動、スタートボタンを押すと、カーソルを合わせた項目に移動します。「システムメンテナンスメニュー」画面→「ゲーム簡易設定」メニュー画面→「メニュー表示設定」画面により全てのゲーム全般に共通した条件の設定ができます。



5-1-1 図 01 ゲーム簡易設定メニュー画面



5-1-1 図 02 メニュー表示設定画面

チェンジボタンで設定変更する項目にカーソルを合わせて、スタートボタンを押すと、設定を変更できます。

カテゴリー：

カテゴリー名の表示、非表示を設定できます。

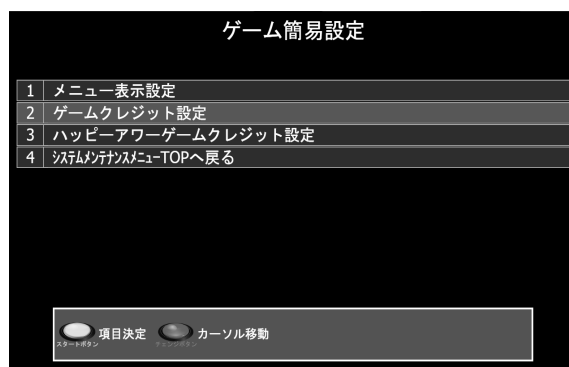
カテゴリー名 (01、CRICKET、PRACTICE、PARTY、MATCH、通信対戦)：

各カテゴリー内ゲーム名の表示、非表示を設定できます。

※ 一部配信予定ゲームは選択できません。

5-1-2 ゲームクレジット設定

チェンジボタンでカーソルを移動、スタートボタンを押すと、カーソルを合わせた項目に移動します。「システムメンテナンスメニュー」画面→「ゲーム簡易設定」メニュー画面→「ゲームクレジット設定」画面によりゲームのクレジット設定ができます。



5-1-2 図 01 ゲーム簡易設定メニュー画面



5-1-2 図 02 カテゴリー内ゲームクレジット設定画面



5-1-2 図 03

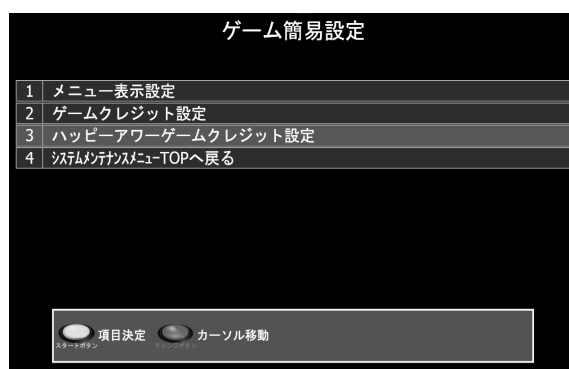
カテゴリー名 (01、CRICKET、PRACTICE、PARTY) :

各カテゴリー内メニューのゲームごとのクレジット数を設定できます。

※ 一部配信予定ゲームは選択できません。

5-1-3 ハッピーアワーゲームクレジット設定

チェンジボタンでカーソルを移動、スタートボタンを押すと、カーソルを合わせた項目に移動します。「システムメンテナンスメニュー」画面→「ゲーム簡易設定」メニュー画面→「ハッピーアワーゲームクレジット設定」画面によりハッピーアワー時のクレジットを設定することが出来ます。



5-1-3 図 01 ゲーム簡易設定メニュー画面



5-1-3 図 02 カテゴリー内ゲーム選択画面



5-1-3 図 03

カテゴリー名 (01、CRICKET、PRACTICE、PARTY)：

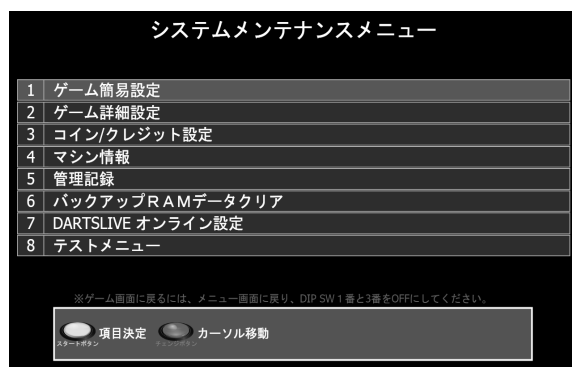
各カテゴリー内ゲームのハッピーアワー時クレジット数を設定できます。

※ 一部配信予定ゲームは選択できません。

5-2 ゲーム詳細設定

5-2-1 各ゲーム詳細設定

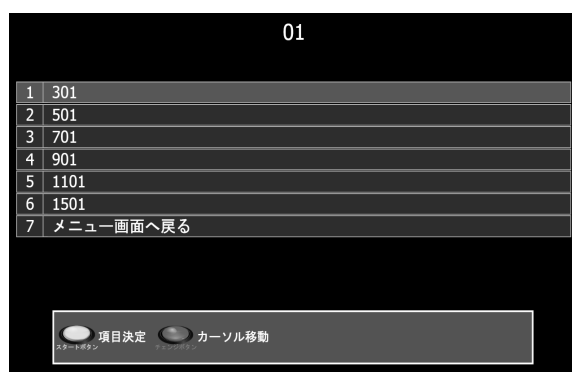
チェンジボタンでカーソルを移動、スタートボタンを押すと、カーソルを合わせた項目に移動します。「システムメンテナンスメニュー」画面→「ゲーム詳細設定」画面により、各ゲーム内の条件の設定ができます。ただし、画面内で赤字表示の項目は変更できません。



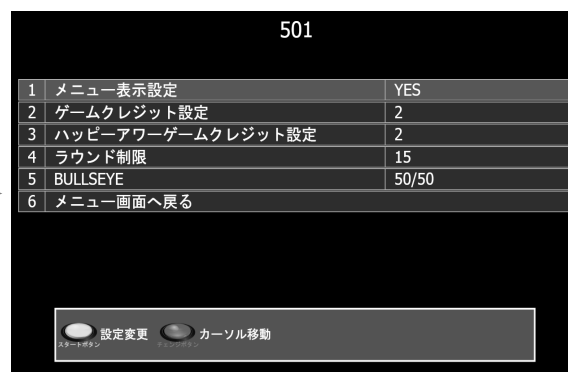
5-2-1 図01 システムメンテナンスメニュー画面



5-2-1 図02 ゲーム詳細設定画面



5-2-1 図03 ゲーム選択画面



5-2-1 図04 ゲームオプション設定画面

● メニュー表示設定：

ゲームのメニュー画面への表示の設定です。NO を選択すると、メニュー画面に表示しないので、プレイできません。

● ゲームクレジット設定：

1 ゲームあたりの消費クレジット数を設定できます。

● ハッピーアワーゲームクレジット設定：

ハッピーアワーのクレジット設定ができます。

● ラウンド制限：

ラウンドを設定できます。

● BULLSEYE：

ブル（シングルブル、ダブルブル）の点数を設定できます。

● メニュー画面に戻る：

カテゴリー内ゲーム選択画面に戻ります。

5-2-2 全体設定

チェンジボタンでカーソルを移動、スタートボタンを押すと、カーソルを合わせた項目に移動します。「システムメンテナンスメニュー」画面→「ゲーム詳細設定」メニュー画面→「全体設定」により全てのゲーム全般に共通した条件の設定ができます。



5-2-2 図 01 ゲーム詳細設定画面



5-2-2 図 02 全体設定画面

チェンジボタンで設定変更する項目にカーソルを合わせて、スタートボタンを押すと、設定を変更できます。

● REVERSE-A-ROUND :

1 ゲーム中にラウンドを戻せる " リバース回数 " の設定です。

● ADVERTISE SOUND :

アドバタイズ (客待ち状態) のサウンドの ON/OFF 設定が可能です。

● AUTO PLAYER CHANGE :

ダーツを投げた後、チェンジボタンを押さずに自動的にプレイヤー交代が進行する機能です。

●システムメンテナンスメニュー TOP へ戻る :

メニュー TOP へ戻ります。

5-2-3 初期化

各種ゲーム設定を初期設定にもどします。（管理記録などの蓄積データ、ハッピーアワー時間設定はクリアされません。）

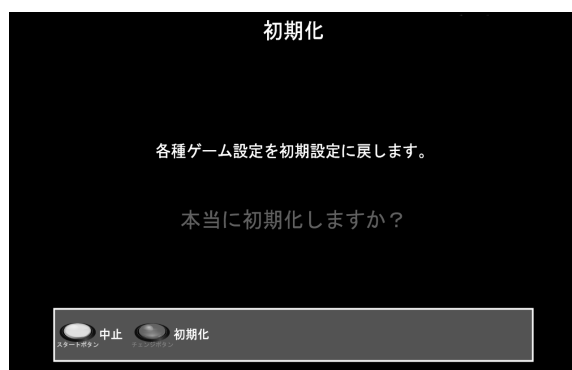
チェンジボタンでカーソルを移動、スタートボタンを押すと、カーソルを合わせた項目に移動します。「システムメンテナンスメニュー」画面→「ゲーム詳細設定」画面→「初期化」により、各種ゲーム設定を工場出荷時の設定に一括して戻すことができます。



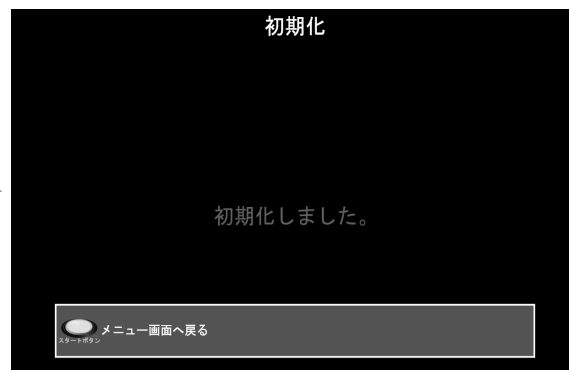
5-2-3 図 01

チェンジボタンを押すと、「本当に初期化しますか？」と表示がでます。

もう一度チェンジボタンを押すと「初期化しました。」の表示が出て、すべてのゲーム設定が初期設定に戻ります。

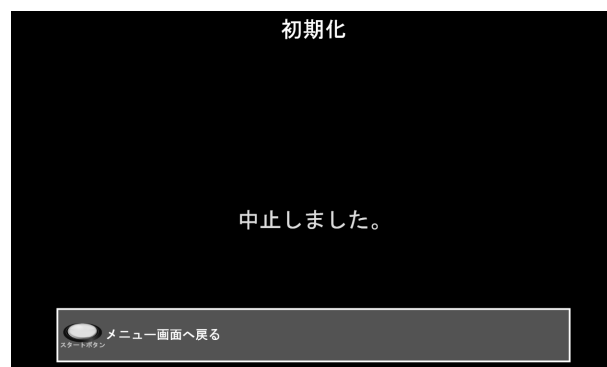


5-2-3 図 02 初期化画面



5-2-3 図 03 初期化画面

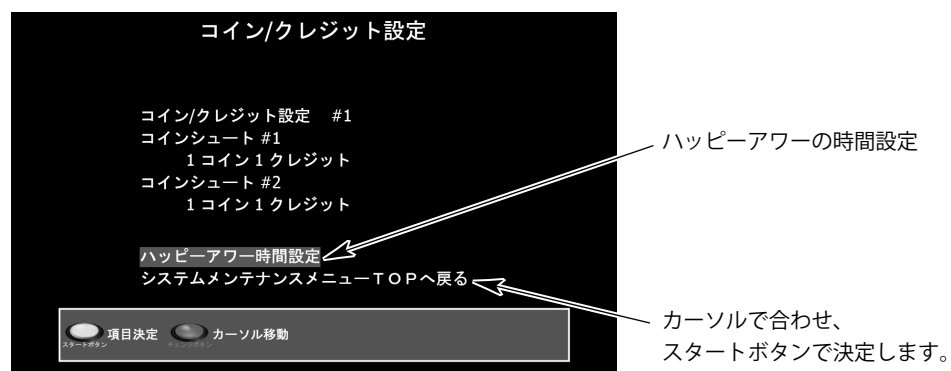
中止した場合、「中止しました。」の表示がでます。



5-2-3 図 04 初期化中止画面

5-3 コイン／クレジット設定

「コイン／クレジット設定」では、ハッピーアワーの時間設定が可能です。



5-3 図 01 コイン／クレジット設定画面

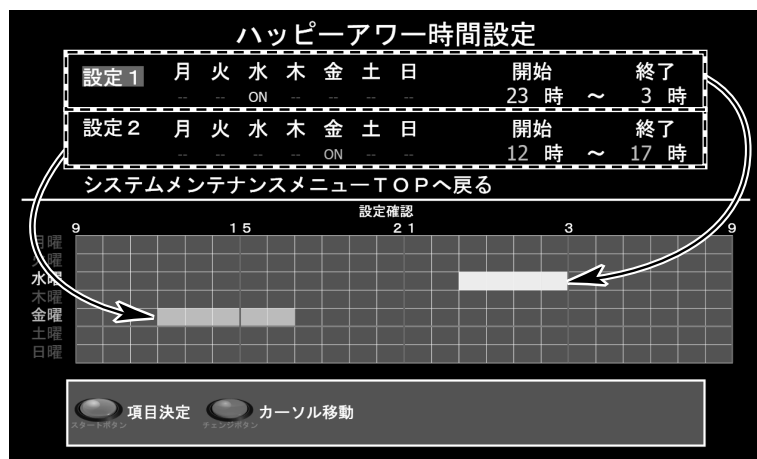
5-3-1 ハッピーアワー時間設定

ハッピーアワーの時間設定ができます。

ハッピーアワー時のゲームクレジット設定は、ゲーム詳細設定の各ゲーム設定画面、及びゲーム簡易設定メニューから設定可能です。(5-1-3 参照)

操作には以下のボタンを使用します。

P1 ～ P4 スタートボタン：	決定、設定内容の変更
チェンジボタン：	カーソルの移動



5-3-1 図 01 ハッピーアワー設定画面

設定1／設定2を使用し、2パターンのハッピーアワーを各曜日、時間ごとに設定できます。

- 1 設定1／設定2のどちらかにカーソルを合わせて、スタートボタン（P1～P4 どれでも可）を押します。
- 2 設定したい曜日にカーソルを合わせて、スタートボタンでONにします。
- 3 開始と終了にカーソルを合わせて、スタートボタンで時間を設定します。
- 4 設定確認グラフにて、設定内容が正しいか確認してください。

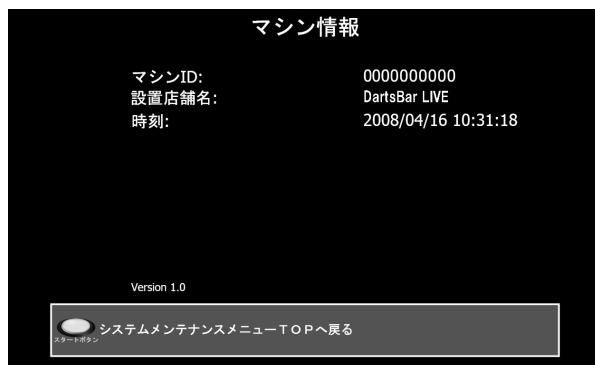
設定を終了したら、「システムメンテナンスメニュー TOP へ戻る」を押してください。

※ 午前9時を開始時間とした時のみ、24時間の設定にすることができます。

5-4 マシン情報

現在のマシンのネットワークサービスに関するセッティングの情報を表示します。

- マシン ID： マシン固有の識別 ID です。
- 設置店舗名： 「DARTSLIVE2」を設置している店舗名です。
- 時刻： 時刻を表示します。
※オンライン時は自動的に時刻を修正します。



5-4 図 01 マシン設定画面

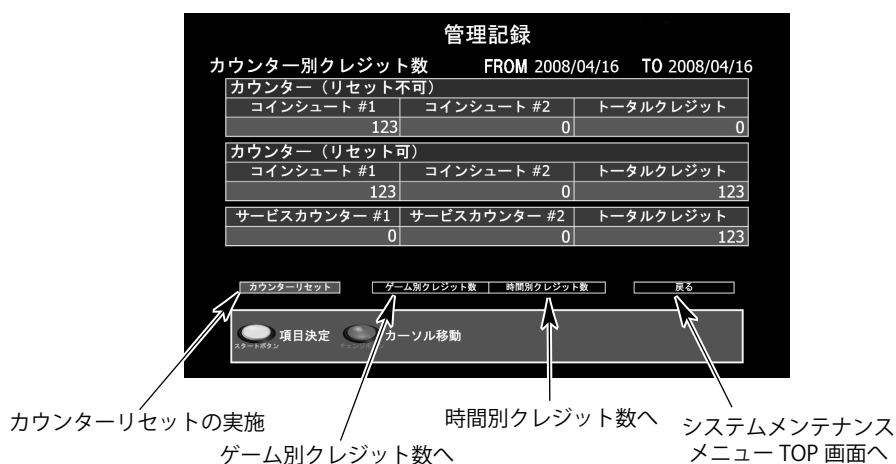
5-5 管理記録

工場出荷時にコイン投入検査を行っておりますので、ご購入いただいた時点ですでに管理記録には数クレジット分カウントされております。ご了承ください。
管理記録では以下の3つの記録を表示します。

- カウンター別クレジット数： 3つのカウンターの記録
- ゲーム別クレジット数： 各々のゲームごとの記録
- 時間別クレジット数： 1日の時間ごとの利用状況

管理記録の操作には、以下のボタンを使用します。

スタートボタン： 項目の移動
チェンジボタン： 項目の選択 (カーソルの移動)



5-5 図 01 管理記録画面

FROM： 管理記録画面の「カウンターリセット」を選択した日付です。
TO： 本日の日付を表示します。

<カウンター別クレジット数>

● カウンター（リセット不可）：

最初の機器使用日から現在に至るまでの全てのコイン数を記録、表示します。

● カウンター（リセット可）：

最後にカウンターをクリアしてから現在に至るまでのコイン数を記録、表示します。

● サービスカウンター：

コインシュートあるいはキャッシュボックスドアを開けた状態で投入されたコイン数だけをカウントします。（サービスボタンのある機種のみ）

管理記録

カウンター別クレジット数 FROM 2008/04/16 TO 2008/04/16

カウンター（リセット不可）		
コインシュート #1	コインシュート #2	トータルクレジット
123	0	0

カウンター（リセット可）		
コインシュート #1	コインシュート #2	トータルクレジット
123	0	123
サービスカウンター #1	サービスカウンター #2	トータルクレジット
0	0	123

カウンターリセット

ゲーム別クレジット数

時間別クレジット数

戻る

 項目決定

 カーソル移動

5-5 図 02

<ゲーム別クレジット数>

各々のゲームの総クレジット数に基づいたランキングを表示します。

※ クレジットが消費された時点で記録されます。

※ 「次のページ」を押すと、記録ゲーム数が多い場合にはページ 2 へ、それ以外は「時間別クレジット数」へ移動します。

管理記録			
ゲーム別クレジット数		FROM 2008/04/16	TO 2008/04/16
ランク	ゲーム	クレジット	
1	901	3	
2	1101	3	
3	1501	3	
4	701	3	
5	STANDARD CRICKET	2	
6	RANDOM CRICKET	2	
7	501	2	
8	CRICKET COUNT-UP	1	
9	EAGLE'S EYE	1	
10	301	1	
11	COUNT-UP	1	

5-5 図 03

<時間別クレジット数>

1 日の中で最も利用される時間帯の状況を知ることができます。各曜日にカーソルを合わせると、データを表示します。

※ クレジットが消費された時点で記録されます。

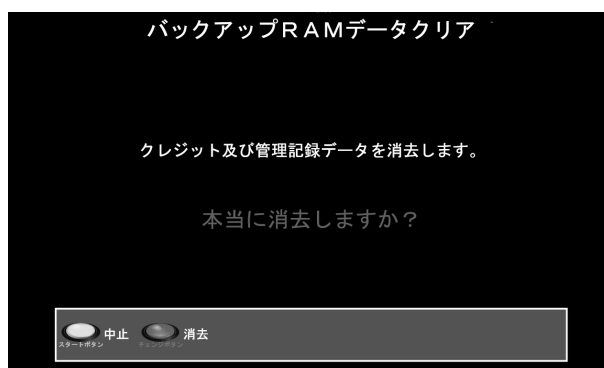
管理記録			
時間別クレジット数		FROM 2008/04/16	TO 2008/04/16
全ての曜日の合計	時間	クレジット	クレジット
日曜日	0:00~	0	12:00~ 0
月曜日	1:00~	0	13:00~ 0
火曜日	2:00~	0	14:00~ 0
水曜日	3:00~	0	15:00~ 0
木曜日	4:00~	0	16:00~ 0
金曜日	5:00~	0	17:00~ 0
土曜日	6:00~	0	18:00~ 0
日曜日	7:00~	0	19:00~ 0
	8:00~	0	20:00~ 0
	9:00~	0	21:00~ 0
	10:00~	0	22:00~ 0
	11:00~	0	23:00~ 0

5-5 図 04

5-6 バックアップRAM データクリア

カウントされているクレジット数および管理記録上のデータを消去します。ただし、管理記録上の「カウンター（リセット不可）」のデータは消去できません。

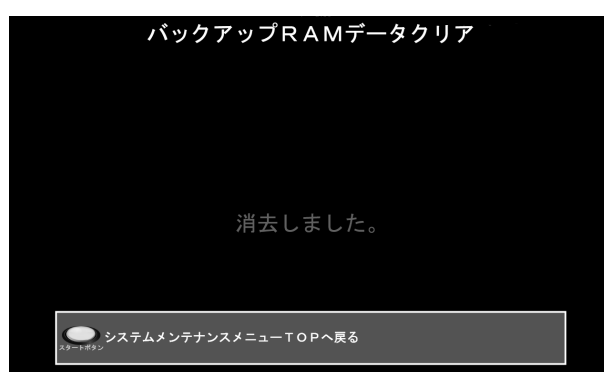
チェンジボタンを押すと、「本当に消去しますか？」と表示がでます。



5-6 図 01 データクリア画面

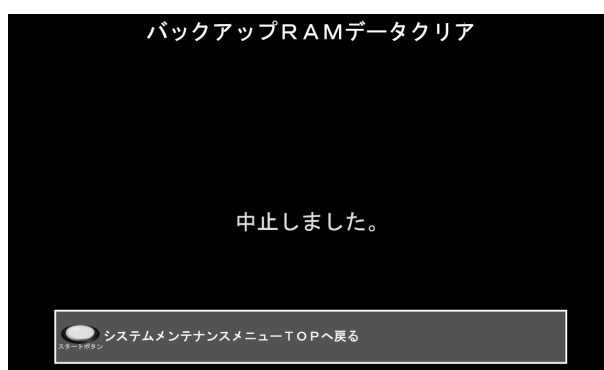


もう一度チェンジボタンを押すと「消去しました。」の表示がでてデータが消去されます。



5-6 図 02

中止した場合、「中止しました。」の表示がでます。



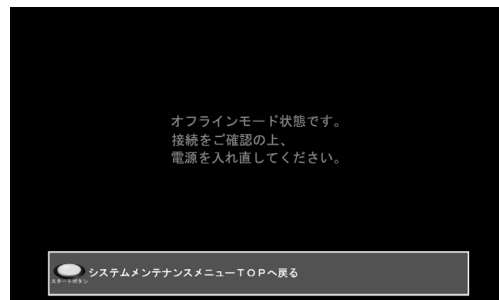
5-6 図 03 データクリア中止画面

5-7 DARTSLIVE オンライン設定

STOP

重要

- DARTSLIVE オンライン設定から登録店舗の解除をすることはできません。(株) ダーツライブにて所定の手続きをしてください。
- ネットワークサービスを解除した場合、店舗およびディーラーの登録情報を初期化します。再開する場合は、「アクティベーション」の手続きが必要です。
- 登録の変更に伴い、初期設定料金が必要になる場合があります。内容を十分に理解したうえで、登録変更してください。オフラインの場合、この機能は利用できません。図のようなメッセージ表示します。接続後、再度 DARTSLIVE オンライン設定へお入りください。



5-7 図 01

DARTSLIVE オンライン設定では、各種登録済みの内容の変更を行うことができます。

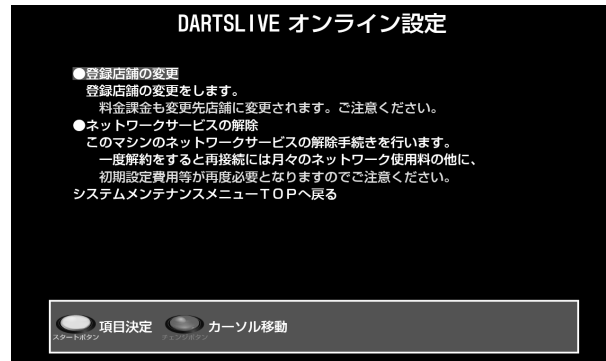
- 登録店舗
- ネットワークサービス

● 登録店舗の変更 (→ 5-7-1)

登録店舗の変更をすると、

- ・マシンに表示する店舗名
- ・ランキング
- ・IC カードを利用したサービス

などの表示店舗名が全て変更されます。



5-7 図 02 DARTSLIVE オンライン設定画面

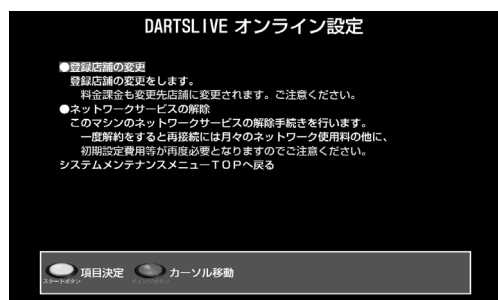
● ネットワークサービスの解除 (→ 5-7-2)

ネットワークを介したオンラインでのサービスの利用を停止します。解除を完了するとマシンネットワーク利用料金の課金も停止します。

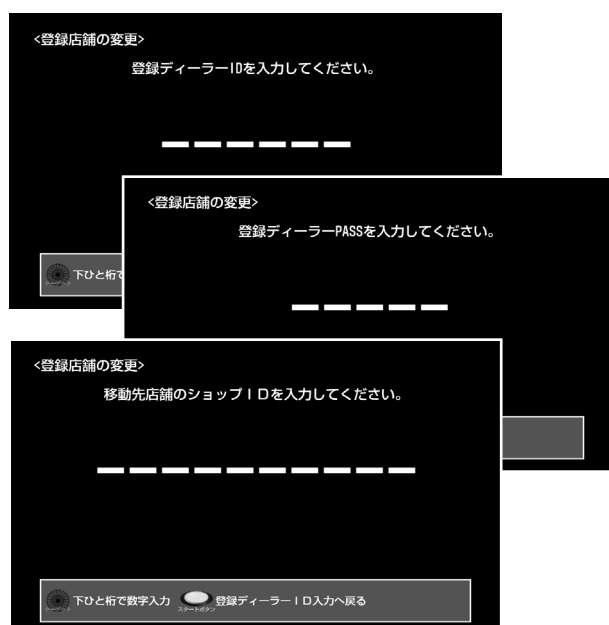
一度停止したサービスを再開する場合、初期設定の初期設定料金が再度必要となりますのでご注意ください。

5-7-1 登録店舗の変更

以下の手順にて登録店舗の変更手続きを行います。



5-7-1 図 01



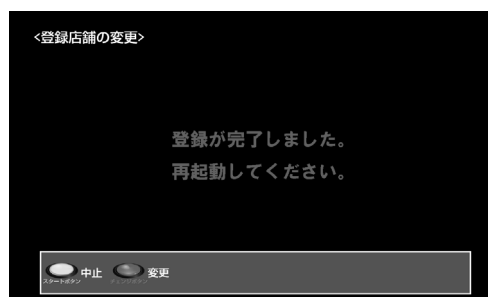
5-7-1 図 02

- ・ディーラー ID
- ・ディーラー PASS
- ・変更先のショップ ID

の順番に入力してください。数字は、盤面をヒットするとターゲットナンバーの下一桁の数字を入力します。訂正箇所までカーソルを戻すと再度入力し直すことができます。



5-7-1 図 03



5-7-1 図 04

登録内容をご確認ください。登録内容が間違いなければチェンジボタンを押してください。変更作業が完了します。

一度電源を切り、再起動してください。

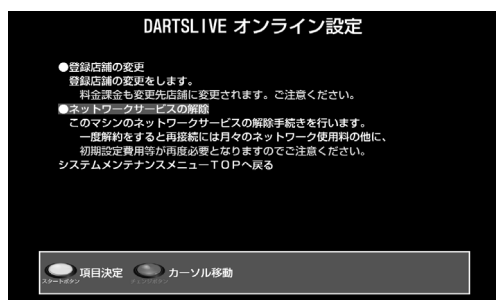
5-7-2 ネットワークサービスの解除

STOP

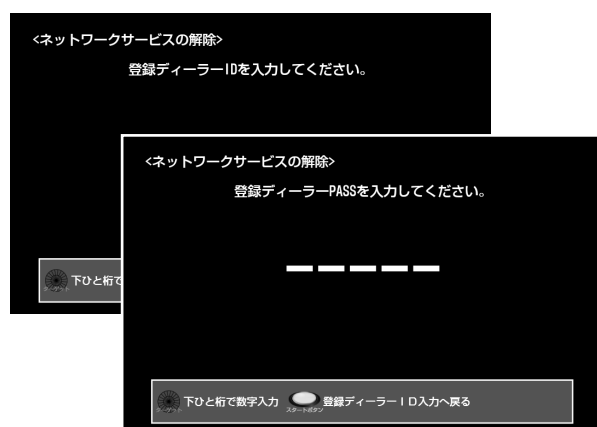
重要

この登録変更には課金状況への変更が生じます。解除を完了するとマシンネットワーク利用料金の課金も停止します。なお、店舗ネットワーク利用料は別途解約申し込みが必要です。一度停止したサービスを再開する場合、初期設定の接続設定料金が再度必要となるので、ご注意ください。

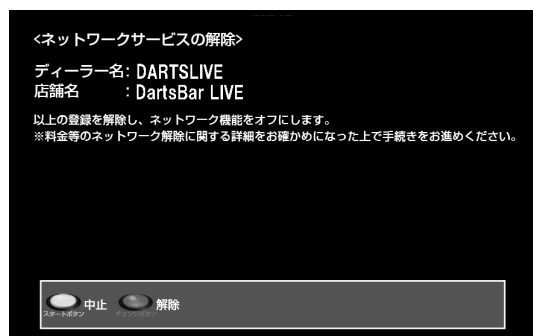
以下の手順にてネットワークサービスの解除手続きを行います。



5-7-2 図 01



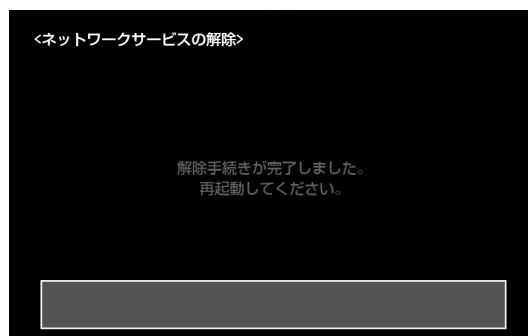
5-7-2 図 02



5-7-2 図 03

- ・ディーラー ID、ディーラー PASS を入力してください。

数字は、盤面をヒットするとターゲットナンバーの下一桁の数字を入力します。訂正箇所までカーソルを戻すと再度入力し直すことができます。



5-7-2 図 04

一度電源を切り、再起動してください。

6 テストメニュー

警告

- 指示以外の箇所には絶対に触れないでください。指示以外の箇所に触れると、感電や短絡事故の恐れがあります。
- 通電中の機械の中を点検する作業は、店舗メンテナンスマンか技術者が行ってください。知識や技術を持たない方は絶対に行わないでください。感電、短絡事故の原因となります。

STOP

重要

- ネットワーク接続している別のダーツマシンでお客様がプレイ中の場合でも、本ダーツマシンでテストメニューの使用は可能です。
- DIP SW の ON/OFF だけで、通常ゲームモードとテストモードの切り替えはできません。テストモードから通常ゲームモードに戻るには、メニュー画面に戻り、DIP SW1 番を OFF にしてください。
- DIP SW は指定の設定でご使用ください。指定以外の設定では正常に動作しません。

テストメニューでは、主に以下を行うことができます。

- ・基板の動作確認
- ・モニターの調整確認
- ・各入力装置のテスト

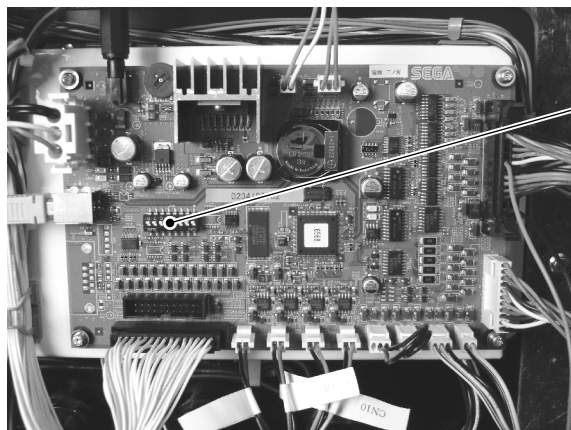
テストメニューを操作する作業は、通電中の機械内の作業があります。
不用意に作業すると、感電、短絡事故の原因となるので、十分に注意してください。

テストメニューを立ち上げる

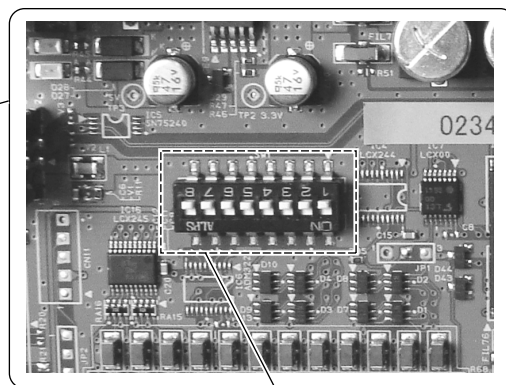
電源投入後、ゲーム画面が出た状態で I/O ボードの DIP SW (ディップスイッチ) の 1 番を ON にすると「テストメニュー」が立ち上がります。

ゲーム画面に戻るには、テストメニュー画面に戻り、DIP SW の 1 番を OFF にしてください。

I/O ボードはダーツマシン盤面内側にあります。



6 図 01

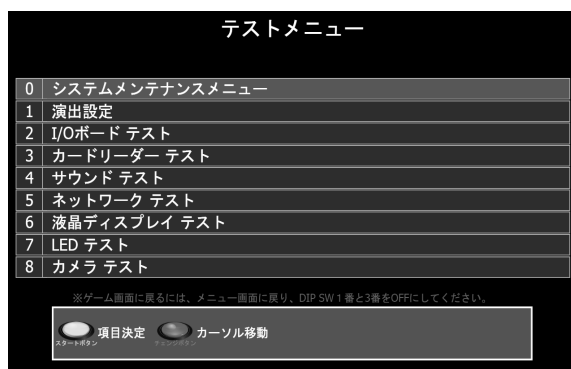


6 図 02

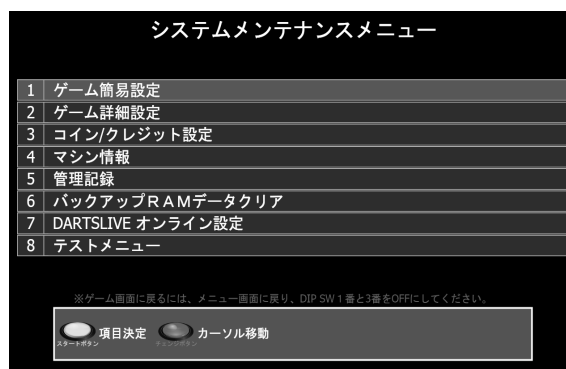
テストメニューを開いている状態で DIP SW の 3 番を ON にすると、「0. システムメンテナンスメニュー」をテストメニュー内で選択できるようになります。

※ 一度 DIP SW の 1 番、3 番を ON にしたら、1 番、3 番両方を OFF にするまで通常ゲーム画面に戻れません。

※ 「システムメンテナンスメニュー」に関しては 5 章を参照してください。

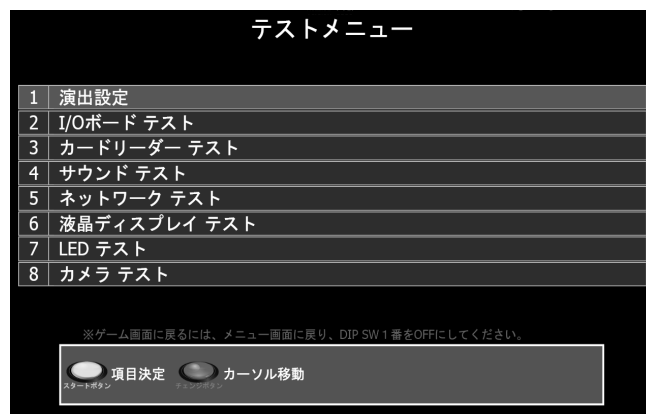


6 図 03



6 図 04

テストメニュー概要



6 図 05 テストメニュー画面

- 6-1 演出設定： 演出に関わる項目の設定を行います。
- 6-2 I/O ボードテスト： 入力系（ボタン、盤面など）のテストを行います。
- 6-3 カードリーダーテスト： カードリーダーの接続テストを行います。
- 6-4 サウンドテスト： サウンドのテストを行います。
- 6-5 ネットワークテスト： ネットワークの稼動テストを行います。
- 6-6 液晶ディスプレイテスト： モニターテストを行います。
- 6-7 LED テスト： LED の点灯テストを行います。
- 6-8 カメラテスト： カメラのテストを行います。

6-1 演出設定

チェンジボタンでカーソルを移動、スタートボタンを押すと、カーソルを合わせた項目に移動します。「テストメニュー」画面→「演出設定」画面により演出に関わる全ての項目の設定ができます。



6-1 図 01 テストメニュー画面



6-1 図 02 演出設定画面

チェンジボタンで設定変更する項目にカーソルを合わせて、スタートボタンを押すと、設定を変更できます。

● MY AWARD :

MY AWARD の表示、非表示を一括設定できます。

● DARTSLIVE テーマ :

DARTSLIVE テーマの表示、非表示を設定できます。

●キリ番表彰 :

キリ番表彰機能の表示、非表示を設定できます。

※ MY AWARD は自分だけのメッセージ付きアワードを設定できる機能です。

※ DARTSLIVE テーマは、「DARTSLIVE2」のゲーム画面が変化する機能です。

6-2 I/O ボードテスト

I/O ボードテストでは、各ボタンと、コインスイッチの入力テスト、盤面の各エリアの入力による反応テストが可能です。

各スイッチやボタンを押した時、各項目に印が付けば入力システムの装置や配線は正常です。

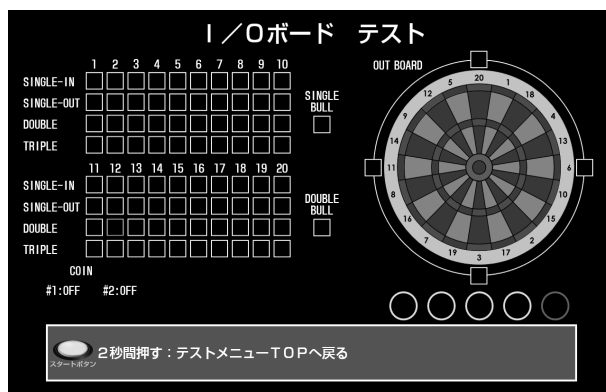
定期的にこのテストを使用して装置が正常に機能しているか、点検をしてください。

盤面は、1 ～ 20 のエリアを、

S (シングル内/外)、D (ダブル)、T (トリプル) に区切っています。

スタートボタンを 2 秒以上押すとメニュー画面に戻ります。

※ 図は「DARTSLIVE2 DX (デラックス) タイプ」の I/O ボードテスト画面です。



6-2 図 01 I/O ボードテスト画面

6-3 カードリーダーテスト

カードリーダーが正常に稼動しているかどうかを調べることができます。

カードをカードリーダーに挿入すると、カードリーダーセンサーの「OFF」表示の色が変わり、カードリーダーの「NO CARD」表示の色が変化します。カードを 2 枚挿入すると「NO CARD」は 2 箇所共変化します。P1 ～ P4 スタートボタンのどれを押しても、メニュー画面に戻ります。



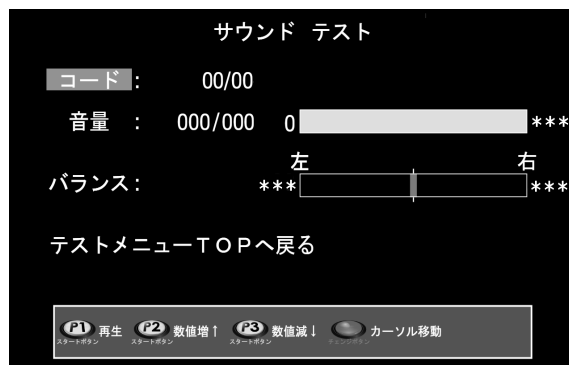
6-3 図 01 カードリーダーテスト画面

6-4 サウンドテスト

サウンド出力テストを行うことができます。左右の各スピーカーからサウンドを選択して、出力できます。このテスト画面では下記のボタンを使用します。

P1 スタートボタン：再生
P2 スタートボタン：設定内容の移動（増える）
P3 スタートボタン：設定内容の移動（減る）
チェンジボタン：各項目の移動

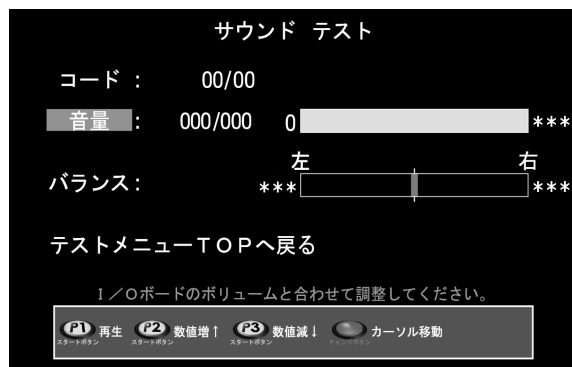
チェンジボタンで「コード」を選択します。
P2、P3 スタートボタンを押して、出力する音のコードを選択します。
「コード」を選択するたびに、その「コード」に該当するサウンドを出力します。



6-4 図 01 サウンドテスト画面

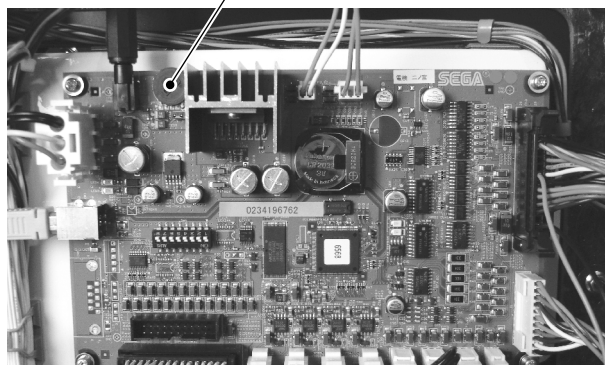
チェンジボタンで「音量」を選択します。
ソフト制御でボリューム調整ができます。

※ なお、I/O ボードにもボリューム調整機能があるので、I/O ボードと合わせてボリューム調整してください。（別冊の取扱説明書「6-8-2 サウンドボリューム調整」参照）



6-4 図 02 音量調整画面

ボリューム調整つまみ



6-4 図 03

チェンジボタンで「バランス」を選択します。
ソフト制御で左右のバランスを調整できます。



6-4 図 04 バランス調整画面

6-5 ネットワークテスト

「DARTSLIVE2」のネットワーク稼働状況を確認する画面です。

正常に稼働している時は、それぞれのアドレスを画面表示します。

P1 ～ P4 スタートボタン、チェンジボタンのどれを押しても、メニュー画面に戻ります。



6-5 図 01 ネットワークテスト画面

ネットワークエラーが発生している時は、エラーになった箇所について赤字で表示します。



6-5 図 02 エラー発生時ネットワークテスト画面

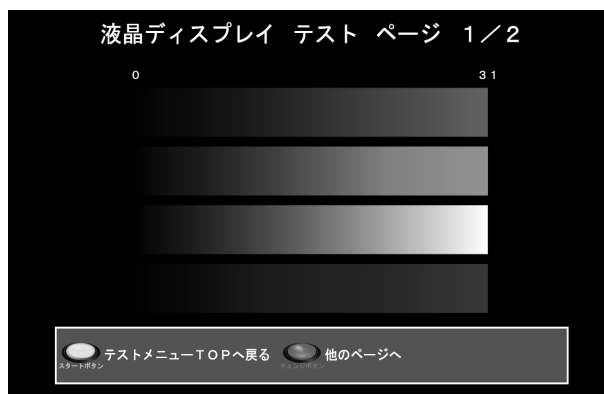
6-6 液晶ディスプレイテスト

6-6-1 RGB カラー確認用画面

この画面では、モニターのカラー調整が確認できます。

赤、緑、青の各色は左端が最も暗く、右に行くに従って 31 段階で明るくなります。
モニターの明るさは、白色のカラーバーが左端の時に黒色、右端の時に白色で正常です。

チェンジボタンを押すと次の画面に移ります。

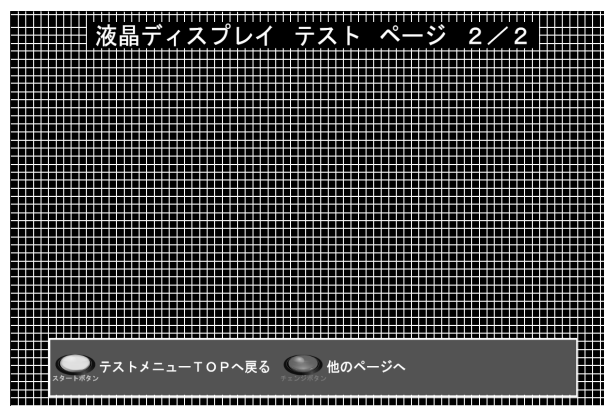


6-6-1 図 01 カラー確認用画面

6-6-2 モニターのサイズ確認用画面

この画面では、モニターのサイズ調整の確認ができます。

チェック用の格子が画面から出ていないか確認してください。
スタートボタンを押すとメニュー画面に戻ります。



6-6-2 図 01 サイズ確認用画面

6-7 LED テスト

6-7-1 ターゲット (盤面) 用 LED

この画面では、ターゲットの LED テストが確認できます。

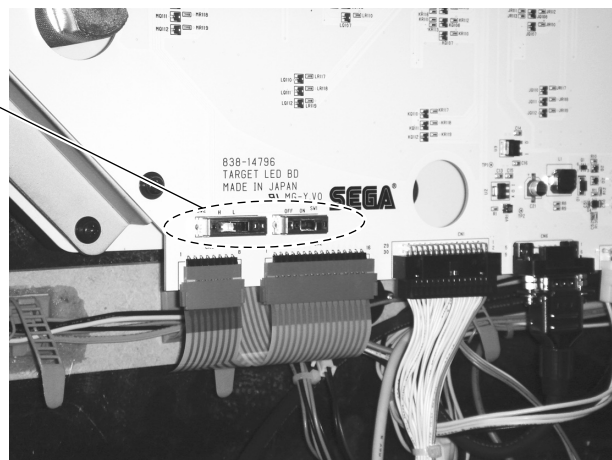
「ターゲット用 LED」にカーソルを合わせると「赤」、「緑」、「青」の順番で自動的に点灯します。

※ なお、盤面裏側の左下に LED の輝度調整スイッチがあります。LED 電源の ON/OFF や輝度の明るさを調整できます。(別冊の取扱説明書「6-8-3 LED 輝度調整」参照)



6-7-1 図 01

LED 輝度調整スイッチ

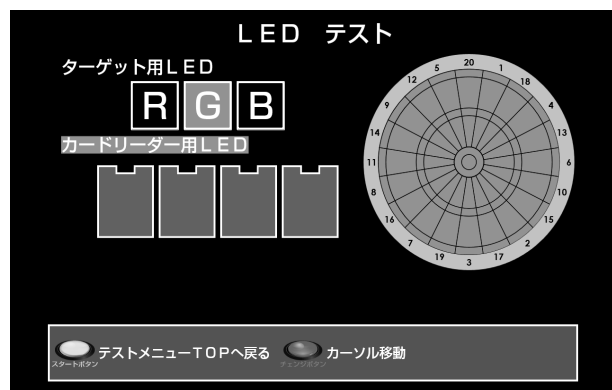


6-7-1 図 02

6-7-2 カードリーダー用 LED

この画面では、カードリーダーの LED テストが確認できます。

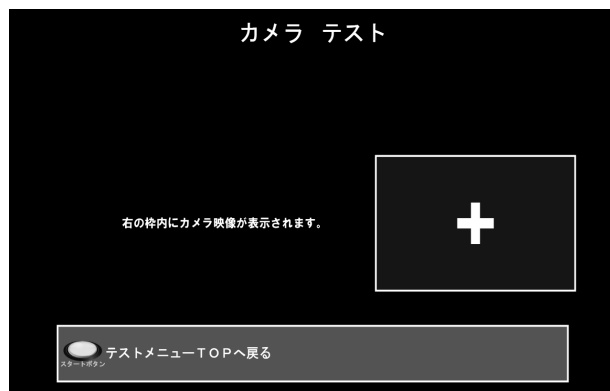
カーソルを「カードリーダー用 LED」にあわせると「赤」、「緑」、「青」の順番で自動的に点灯します。



6-7-2 図 01

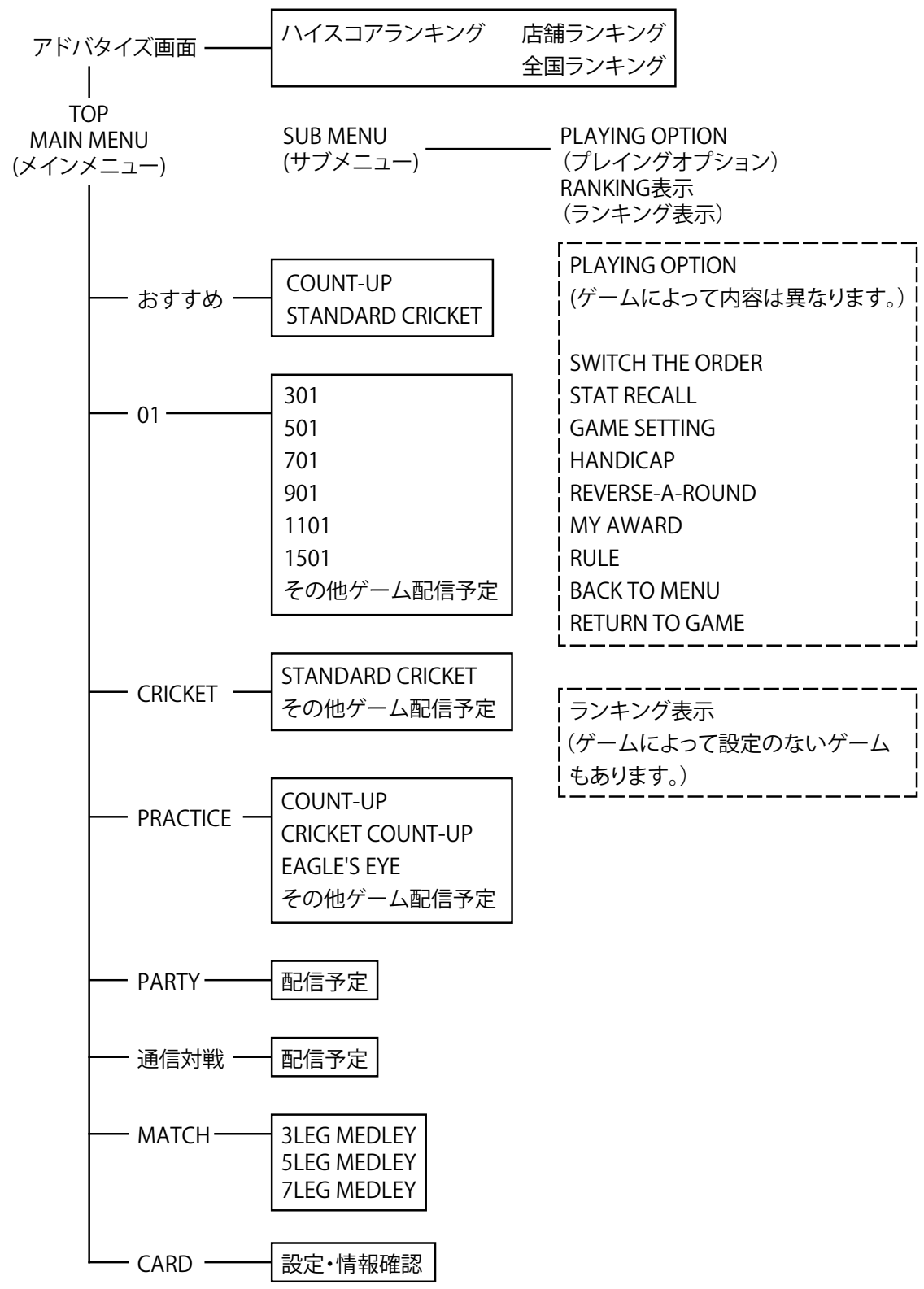
6-8 カメラテスト

この画面では、カメラが正常に動作しているか、確認することができます。



6-8 図 01

7 「ダーツライブ2」簡易階層図



※ 新規・追加ゲームは随時配信予定です。

8 お知らせを発信する

WEB 上で、お店からの情報発信を行うことができます。

- お店の「DARTSLIVE2」にメッセージを流す。
- DARTSLIVE 公式ホームページ「店舗検索」欄にお店の情報を載せる。
- IC カードのホーム店舗登録者向けのメッセージを作成する。

その他、新規機能を含めメッセージや情報を入力するには、下記の URL にアクセスしてください。

「<http://www.dartslive.jp/adm/shopmenu/login.jsp>」

※ ショップ専用ページへログインするためには、

- ショップ ID（店舗 ID）
- ショップ PASS（店舗のパスワード）

の 2 点が必要です。

9 標準クレジットおよび標準ラウンド一覧表

カテゴリー	ゲーム名	標準クレジット数	標準ラウンド数
01	301	1	10
	501	2	15
	701	3	20
	901	3	20
	1101	3	20
	1501	3	20
CRICKET	STANDARD CRICKET	2	20
	その他ゲーム配信予定	各ゲームに対応	各ゲームに準ず
PRACTICE	COUNT-UP	1	8
	CRICKET COUNT-UP	1	8
	EAGLE'S EYE	1	8
	その他ゲーム配信予定	各ゲームに対応	各ゲームに準ず
PARTY	配信予定	各ゲームに対応	各ゲームに準ず
MATCH	3LEG MEDLEY	各ゲームに対応	各ゲームに準ず
	5LEG MEDLEY		
	7LEG MEDLEY		
ONLINE	配信予定	各ゲームに対応	各ゲームに準ず
CARD	情報確認・設定	無料	無料

10 ゲームルール

「DARTSLIVE2」では、各種新規ゲームが追加されます。
新ゲーム、追加ゲームは随時ネットワーク配信を行っています。
詳しい内容、ルール、追加ゲーム情報等は、下記 URL にアクセスしてご確認ください。

<http://howto.dartslive.jp/games/index.html>

※ ゲーム内で使用されております Century Gothic™ は、Monotype Corporation のものを使用しています。
また、日本語表記については、株式会社モリサワ 新ゴ M を使用しています。

10

ゲーム
ルール

11 トラブルシューティング

ネットワークが正常に稼働しない場合、一度以下の手順で対処を行ってください。

画面右上にエラー表示が出ていないか
確かめてください。



異常が発生すると、メニュー画面右上にエラー表示します。正常に稼働していれば「ONLINE」と表示します。

「DARTSLIVE2」本体の電源を切る前に、必ずモデム、ルーターの電源を入れ直してください。
蓄積されたデータが消失する恐れがあります。

OFFLINE と表示される

ルーターの電源を入れ直してください。

※ ルーターは 30 秒程で立ち上がりますので
再起動を待って本体の電源をお入れください。

配線のコネクタを一度チェックしてください。

※ 全ての差込口をチェックしてください。

「DARTSLIVE2」本体の電源を入れ直してください。

INTERNET ERROR
と表示される

モデムの電源を入れ直してください。

回線に抜けがないか一度チェックしてください。

ルーターの電源を入れ直してください。

※ 「DARTSLIVE2」の電源は切らないでください。
蓄積されたデータが消失する恐れがあります。
※ フレッツ網や回線工事が行われている場合があります
ので、NTT や回線事業者にお問い合わせください。

ROUTER ERROR と表示
される

配線のコネクタを一度チェックしてください。

ルーターの電源を入れ直してください。

※ 「DARTSLIVE2」の電源は切らないでください。
蓄積されたデータが消失する恐れがあります。

スパナマークが表示
される



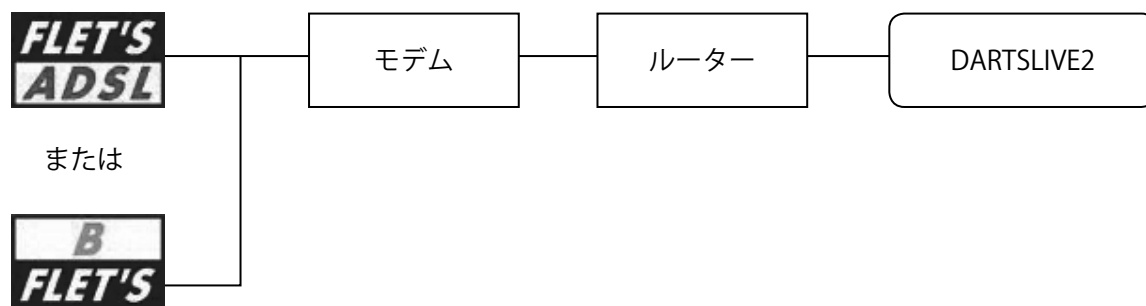
(株) ダーツライブのサーバーメンテナンス中です。
異常ではありませんので、そのまま暫くお待ちください。

上記以外のネットワークに関する問い合わせは、ディーラーもしくはダーツライブネットワークサポートへお問い合わせください。

11-1 ネットワーク概要

11-1-1 ネットワークの仕組み

「DARTSLIVE2」のネットワーク接続の構造は基本的に以下のようになっています。



11-1-1 図 01

11-1-2 用語説明補足

ルーター：

複数の LAN を接続する装置。複数の LAN を接続する分岐点に設置し、ネットワーク上を流れるデータを他のネットワークに中継します。

LAN：

同一の建物で複数のコンピューターなどを接続するコンピューター・ネットワーク。

HUB：

LAN ケーブルの集線装置。

11-1-3 ネットワークの稼働状況

「DARTSLIVE2」の画面右上でネットワークの状況を確認できます。

以下の4タイプの稼働状況に分かれます。



11-1-3 図 01

オンライン：

ネットワークに接続し正常に稼働している状態です。



11-1-3 図 02

オフライン：

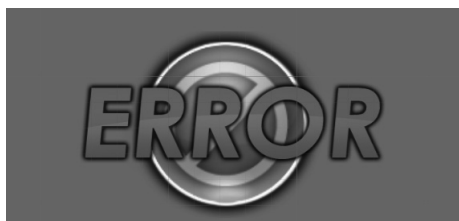
ネットワークに接続されていません。



11-1-3 図 03

エラー：

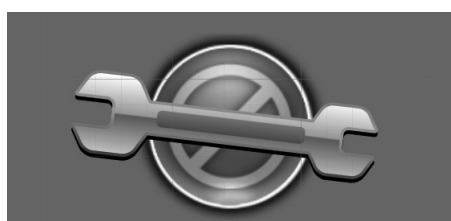
何らかの障害によりネットワークが切断されています。



11-1-3 図 04

メンテナンス：

DARTSLIVE サーバーのメンテナンス中です。
サーバーにはデータが記録されません。



11-1-3 図 05

11-2 ネットワークトラブル

11-2-1 OFFLINE 表示が出てしまう場合

「DARTSLIVE2」に電源を投入するとオフラインで起動する。



原因：電源や LAN の接触不良、または断線です。

以下の原因が考えられます。

- ・ ケーブルが外れている
- ・ ルーターの電源が入っていない
- ・ ルーターの異常
- ・ HUB 関連の異常
- ・ ネットワークケーブルの異常
- ・ アクティベーション未設定での稼動時 (例外的)

対処方法：以下の各項目をチェックしてください。

<ケーブル・ハブのチェック>

→各ケーブルの抜け・緩みがないか接続機器の差込口を確認してください。

<ルーターのチェック>

- ルーターの LED ランプは付いていますか？

→ 点灯していなければ、ルーターの電源が入っていません。AC アダプターを確認してください。

- ルーターの WAN は点灯していますか？

→ 消えている場合は、モデムなどとルーター間のケーブルが正しく接続されていません。

モデムなどからのケーブルはルーターの WAN 側差込口に繋がっていますか？緩んでいませんか？

ルーターからのケーブルはモデムなどに繋がっていますか？緩んでいませんか？

- ルーターの LAN ランプは点灯していますか？

→ 消えている場合は、ルーターと「DARTSLIVE2」間のケーブルが正しく接続されていません。

ルーターからのケーブルは「DARTSLIVE2」に繋がっていますか？緩んでいませんか？

「DARTSLIVE2」からのケーブルがルーターへ繋がっていますか？緩んでいませんか？

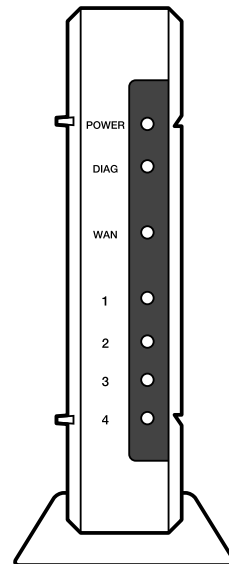
- DIAG ランプは点灯していませんか？

→ 点灯している場合は、ルーターに異常が生じています。ルーターを再起動してください。

- 以上のどれにもあてはまらない場合：

→ 一旦電源を切って、再度立ち上げ直してみてください。

それでもオンライン稼動しない場合は、ダーツライブネットワークサポートへお問い合わせください。



11-2-1 図 01

11-2-2 ERROR 表示が出てしまう場合

電源を投入するとエラー表示が出てしまう。

もしくは最初オンラインで稼動していたが、途中でエラー表示に切り替わった時。

原因：LAN の接触不良、インターネットの接続障害、アクセス制限のいずれかです。

対処方法：エラー表示の左側にエラーの種類が表示されます。それぞれの場合に応じて対処してください。

<ルーターエラー (ROUTER ERROR)>

→ネットワーク回線のエラーです。オフライン時と同じ対応が必要です。



11-2-2 図 01

以下の各項目をチェックしてください。

■ ルーターの LED ランプは付いていますか？

→ 点灯していなければ、ルーターの電源が入っていません。AC アダプターを確認してください。

■ ルーターの WAN は点灯していますか？

→ 消えている場合は、モデムなどとルーター間のケーブルが正しく接続されていません。

モデムなどからのケーブルはルーターの WAN 側差込口に繋がっていますか？緩んでいませんか？
ルーターからのケーブルはモデムなどに繋がっていますか？緩んでいませんか？モデムなどの電源が外れていませんか？

■ ルーターの LAN ランプは点灯していますか？

→ 消えている場合は、ルーターと「DARTSLIVE2」間のケーブルが正しく接続されていません。

ルーターからのケーブルは「DARTSLIVE2」に繋がっていますか？緩んでいませんか？

「DARTSLIVE2」からのケーブルがルーターへ繋がっていますか？緩んでいませんか？

■ DIAG ランプは点灯していませんか？

→ 点灯している場合は、ルーターに異常が生じています。ルーターを再起動してください。

<インターネットエラー (INTERNET ERROR)>

ISP（インターネット接続業者）もしくは電話線の回線によるインターネット接続障害です。

一度 N T T の回線をチェックしてください。（NTT 回線工事やメンテナンスなどが考えられます。）

一定時間経過後、回線が復旧すると自動的にオンラインモードへ移行します。



11-2-2 図 02

11-2-3 メンテナンス表示が出る場合

原因：DARTSLIVE サーバーのメンテナンス中です。

対処方法：サーバーメンテナンスは異常ではありません。「DARTSLIVE2」では、通常、サーバーメンテナンスのため毎朝 9 時ごろより 1 時間程度ネットワークが停止いたします。

オンラインでの稼動およびアクティベーション操作などネットワークを使用した手続きやサービスは一切使用できません。この場合、オフラインで稼動させておくと、メンテナンス終了後自動的にオンライン稼動へ切り替わります。

<設置に関する注意事項>

警告

通気口にほこりなどがたまっていないか、塞いでいないか、定期的に点検してください。内部に熱がこもり、発火事故の原因となります。ほこりがたまっているようでしたら掃除機などで取り除いてください。

- DARTSLIVE ルーターに「DARTSLIVE」、「DARTSLIVE2」、「TouchLive」などのマシン以外のものを接続しないでください。
- 通気口を塞がないでください。暖かい所、湿気の多い場所への設置は避けてください。
- コードの上には物を載せないでください。
- 直射日光の当たる場所や湿度の高い場所には設置しないでください。
- 内部に熱がこもる原因となりますので、周囲にはなるべく空間を空けてください。

12 定期点検

本製品の性能を維持し、合わせて安全に営業を行うために、以下の項目を定期的に点検、メンテナンスを実施してください。

※ また特にハード面の定期点検に関しては、別冊の「DARTSLIVE2 取扱説明書」で説明していますので、合わせて参照してください。

12 表 01 定期点検表

点検内容	期間	参照項目
演出設定の確認	1 か月	6-1
入出力装置の動作確認	1 か月	6-2
カードリーダーの動作確認	1 か月	6-3
スピーカーの動作確認	1 か月	6-4
音量調整の確認	1 か月	6-4
ネットワーク状況の確認	1 か月	6-5
モニターの調整確認	1 か月	6-6
LED の動作確認	1 か月	6-7
CCD カメラの調整確認	1 か月	6-8

お問合せ先

一般的なご質問は・・・

DARTSLIVE サポートセンター

E-Mail : support@dartslive.com

※ただし、マシン・パーツに関しては、こちらで受け付けておりません。
販売元にお問い合わせください。

株式会社ダーツライブ

〒150-0013

東京都渋谷区恵比寿 1-19-19 恵比寿ビジネスタワー18F

<http://www.dartslive.com/corp/jp/contact/>

FAX : 03-3448-7410

以上は、2015 年 8 月現在のデータです。

第 2 版

2015 年 8 月