

## ご使用の前に ー必ずお読みくださいー

- **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います。
- **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、電源回路から電源の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います。
- **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。
- **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「お問い合わせ先」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「お問い合わせ先」にご注文ください。
- **モニター画面は必ず適切な調整を行ってください。**  
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す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「お問い合わせ先」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？

# マニュアルの紹介

本書は本製品

ダーツライブ3  
**DARTSLIVE3**

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「お問い合わせ先」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。

※ 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

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。








## 警告表示についての説明

本書とキャビネットに表示している警告表示の意味や注意事項を十分に理解し、本製品を正しく安全に使用してください。


特に注意を要する説明は、危険度の程度により「危険」「警告」「注意」と分類し、掲載しています。

 <b>危険</b>	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険性が極めて高い内容を示しています。
 <b>警告</b>	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性がある内容を示しています。
 <b>注意</b>	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が軽傷を負う可能性および物的損害の可能性がある内容を示しています。

本製品を安全に使用するために、下記のような図記号を使用しています。

	「感電注意」を示しています。特定の条件において、感電の可能性を示しています。
	「高温注意」を示しています。特定の条件において、高温による傷害の可能性を示しています。
	「指挟み注意」を示しています。ドアなどで指や手が挟まれることによって起こる傷害の可能性を示しています。
	「禁止」を示しています。製品の取り扱いにおいて、してはいけないことを示しています。
	「保護接地端子」(アース端子)を示しています。機器を操作する前に必ずアースを接続してください。

本書では人身事故や物的賠償事故におよばない重要な情報は、下記の図記号を使用し、掲載しています。

 <b>重要</b>	本製品を設置、運営、保守点検する上で重要な内容を示しています。
--	---------------------------------

# 目次

ご使用の前に ー必ずお読みくださいー	i
マニュアルの紹介	iii
店舗メンテナンスマン、技術者（サービスマン）の定義	iv
警告表示についての説明	v
目次	vi
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
2 プレイ方法	4
2-1 操作方法	4
■ 2-1-1 ゲームを始める流れ	4
2-2 ICカードの使用	5
■ 2-2-1 ICカードについて	5
■ 2-2-2 ICカードシステム概要	5
■ 2-2-3 ICカードの取扱い	5
■ 2-2-4 ICカードの取り出し	6
■ 2-2-5 ICカードのデータ確認	7
■ 2-2-6 ICカードを使用してホームショップの登録	7
■ 2-2-7 レーティング、フライトについて	7
2-3 各種ヘルプ	8
■ 2-3-1 ICカードやカードデータのヘルプ	8
■ 2-3-2 各ゲームの説明	8
2-4 ゲーム設定とゲームオプション設定	9
■ 2-4-1 ゲーム選択	9
■ 2-4-2 人数選択	9
■ 2-4-3 ゲームオプション設定	10
■ 2-4-4 ハンディキャップ設定	11
2-5 ゲームメニュー	12
■ 2-5-1 ゲームメニュー	12
■ 2-5-2 ゲームリザルトからダート判定修正	13
■ 2-5-3 MEDLEY レグリザルトからダート判定修正	13
3 オンライン起動の準備	14
3-1 ネットワークに接続する / 通常接続	15
3-2 複数台をネットワークに接続する / HUB の使用	16
3-3 ルーターで接続状況を確認する	17

<b>4</b>	<b>新規マシンをオンラインで起動する（初期設定）</b>	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	21
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）	23
<b>5</b>	<b>メンテナンスメニュー</b>	25
5-1	各種デバイス設定	27
■ 5-1-1	モニター設定	27
■ 5-1-2	カメラ選択	28
■ 5-1-3	センサー選択	29
5-1-3-1	ターゲットセンサー	29
5-1-3-2	ショックセンサー	30
5-1-3-3	スピードセンサー	31
5-1-3-4	カードリーダーセンサー	33
■ 5-1-4	ターゲット	33
■ 5-1-5	照明	34
5-1-5-1	サイド LED	35
5-1-5-2	スタンディングナビ LED	36
5-1-5-3	カードリーダー LED	36
5-1-5-4	ナンバー LED	37
5-1-5-5	LED 明るさ一括初期化	37
■ 5-1-6	サウンド	37
5-2	コインクレジット管理	38
■ 5-2-1	カウンター管理	38
5-2-1-1	カウンター別クレジット	39
5-2-1-2	ゲーム別クレジット	39
5-2-1-3	カウンター管理データ一括クリア	40
■ 5-2-2	インサートコイン設定	40
■ 5-2-3	コインシュートクレジット / フリープレイ設定	41
■ 5-2-4	通常ゲームクレジット設定	41
■ 5-2-5	ハッピーアワークレジット設定 / 時間設定	41
5-2-5-1	ゲーム別クレジット設定	42
5-2-5-2	時間設定	42
5-3	ゲーム設定	43
■ 5-3-1	カテゴリー別 / ゲーム別設定	43
■ 5-3-2	共通設定	44
5-4	アダバタイズ設定	44
5-5	Language Settings	44
5-6	ネットワーク設定	44

1	■ 5-6-1 ネットワークテスト	45
2	■ 5-6-2 オンライン設定	45
	5-6-2-1 登録店舗変更	45
	5-6-2-2 ネットワークサービス解除	46
	5-7 マシン情報	47
6	6 トラブルシューティング	48
3	6-1 ネットワーク概要	50
	■ 6-1-1 ネットワークの仕組み	50
	■ 6-1-2 用語説明補足	50
4	■ 6-1-3 ネットワーク稼働状況	51
	6-2 ネットワークトラブル	52
5	■ 6-2-1 OFFLINE 表示が出てしまう場合	52
	■ 6-2-2 ERROR 表示が出てしまう場合	53

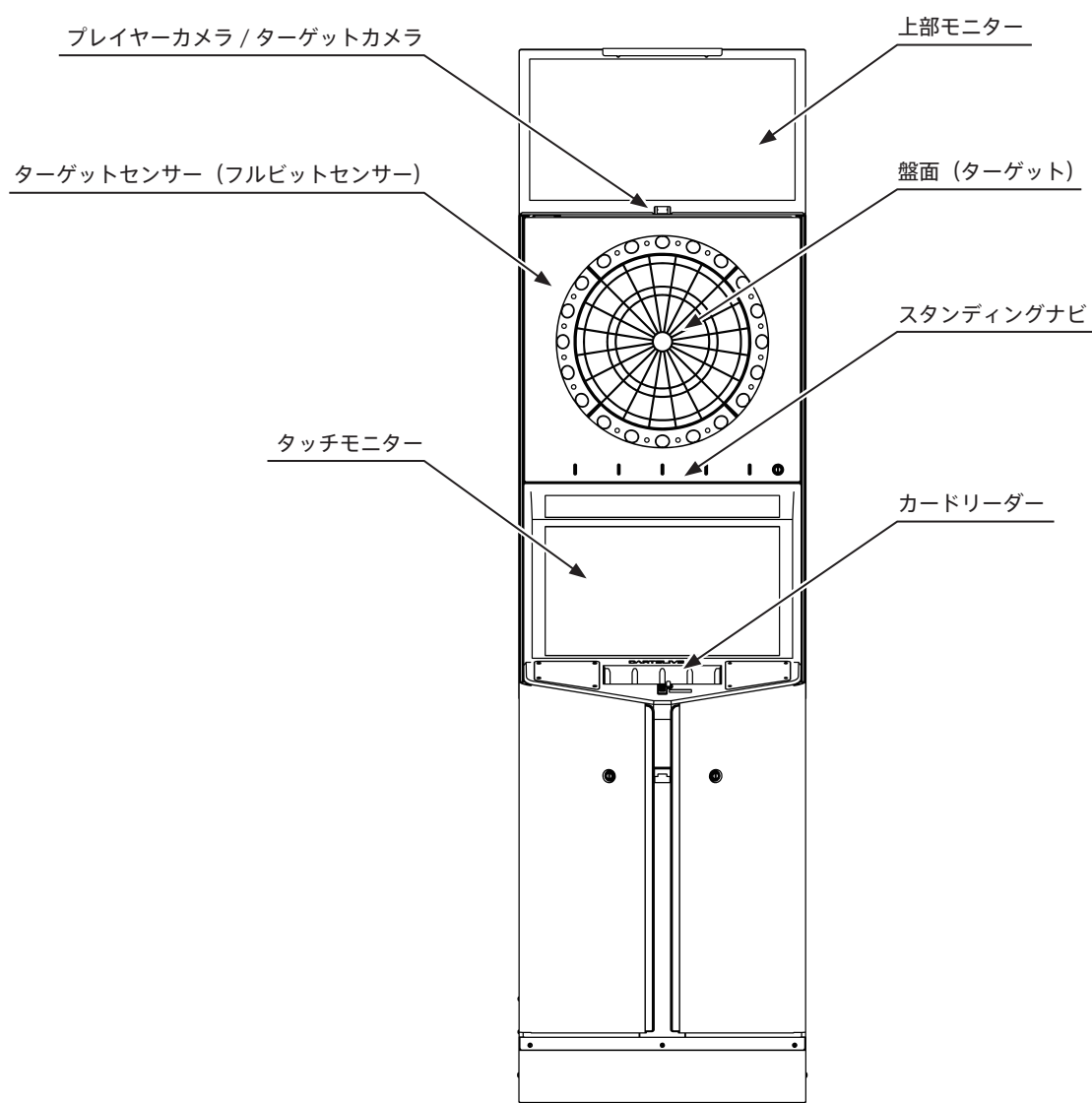
## お問い合わせ先

※サービス向上のためマシンの表示物とマニュアルに記載された図とは差異がでる場合があります。

# 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「DARTSLIVE3 取扱説明書」をご覧ください。

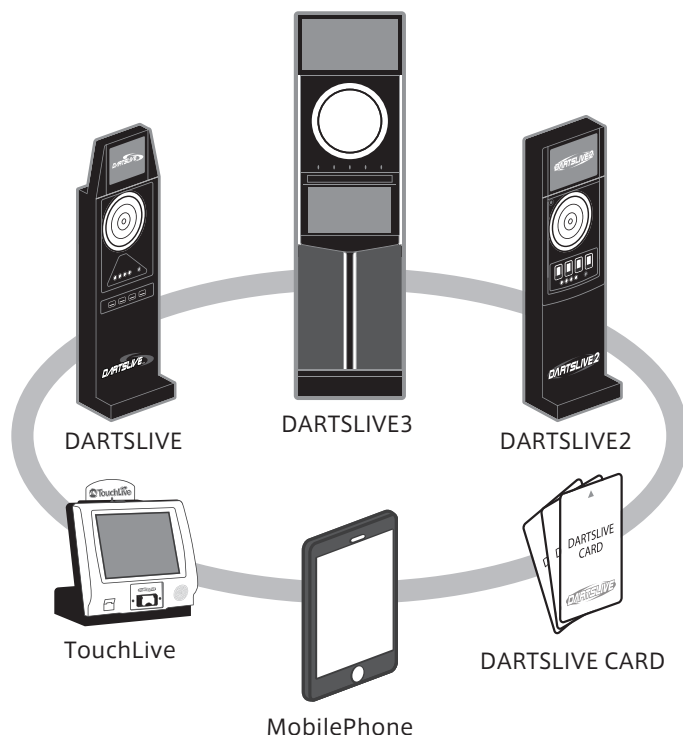
## 1 - 1 各部名称



1 - 1 図 01

## 1 - 2 概要

「DARTSLIVE3」には、店舗（ダーツマシン設置場所）、DARTSLIVE CARD（以下、ICカード）、お客様（携帯電話およびPC）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、楽しんでいただく要素を備えています。



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、下記のような新しい遊びとサービスを提供してきました。

- 個人の成績管理
- 過去の戦績
- 仲間やグループ内での情報共有
- ホーム店舗の登録（店舗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

「DARTSLIVE3」では更に新しい遊びとサービスを提供します。

- LIVE VIEW
- AUTO CORK
- SPEED INDICATION
- CUSTOM DARTS
- FULL BIT SENSOR
- RANGE
- STANDING NAVI
- アプリによるリプレイ機能



1 - 2 図 02

## 1 - 3 構成要素

### DARTSLIVE CARD (以下、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したり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」、「DARTSLIVE3」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をご注意ください。

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.com/jp/>

PC、携帯電話など全ての接続端末機からご覧になれます。

iOS/Android の場合は DARTSLIVE アプリからも閲覧が可能です。



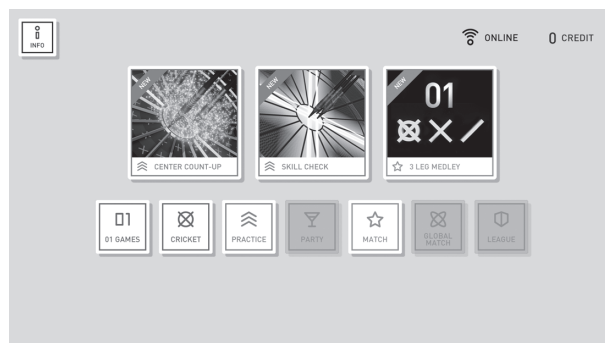
1 - 3 図 01



## 2 プレイ方法

### 2 - 1 操作方法

表示されているボタンをタッチすることで選択することができます。



2 - 1 図 01

#### ■ 2 - 1 - 1 ゲームを始める流れ

STEP  
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 1 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。

STEP  
2

トップ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。  
ゲーム選択→プレイヤー人数選択→スタートボタンでゲームを開始します。  
※人数制限のあるゲームもあります。

STEP  
3

必要なクレジットは画面中央に表示されていますので、必要分のコインを投入してください。  
なお、コインの投入は操作のどの段階でも構いません。

## 2-2 ICカードの使用

### ■ 2-2-1 ICカードについて

- ・ 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）に接続することでデータを確認することができます。  
DARTSLIVE 公式WEBサイトアドレス：<http://www.dartslive.com/jp/>  
iOS/Androidの場合はDARTSLIVEアプリからもご覧になれます。
- ・ 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。

### ■ 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。
- ・ 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「2-2-6 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。

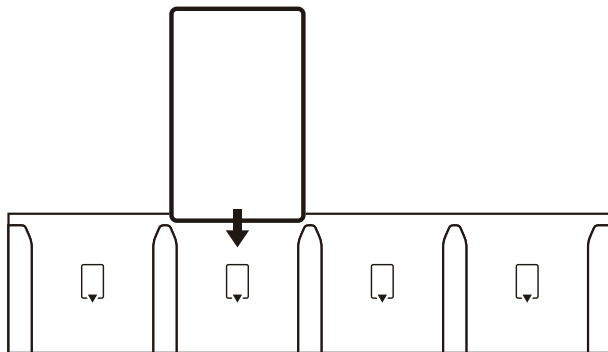
### ■ 2-2-3 ICカードの取扱い

- ・ 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」、「DARTSLIVE3」で共通してお使いいただけます。
- ・ 人数選択画面までにカードを挿入してください。人数選択画面以降は挿入しても認識されません。  
詳しくは「2-4-2 人数選択」をご確認ください。
- ・ 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.com/jp/> よりPC、携帯電話のWEB上で手続きを行ってください。  
iOS/Androidの場合はDARTSLIVEアプリからも手続きが可能です。

## SINGLES (シングルス)

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。

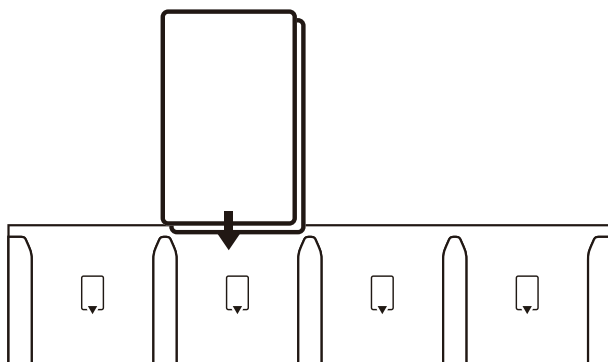
シングルスモードの場合は、左から順に P1、P2、P3、P4 となっており、マシン側が IC カードを認識すると画面下部にプレイヤー名を表示します。



2-2-3 図 01

## DOUBLES (ダブルス)

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。

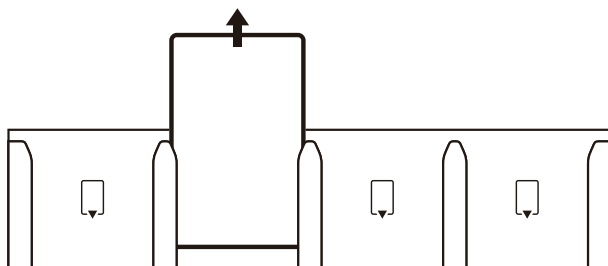


2-2-3 図 02

### ■ 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。

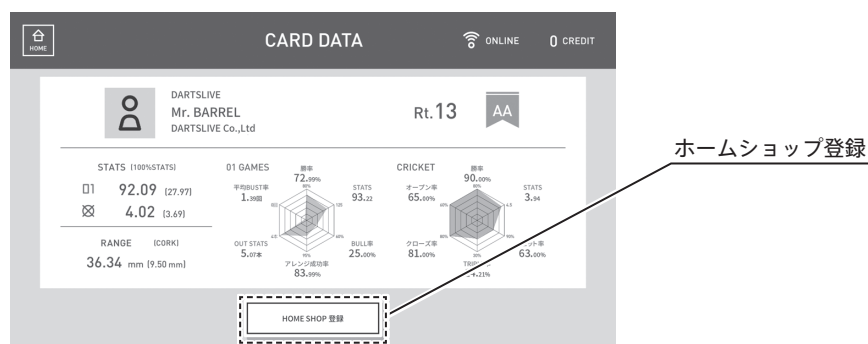
ゲーム中はゲーム終了まで引き抜かないようにしてください。



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、トップメニューの「INFO」から「CARD」を選択することで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通り名、名前、ホームショップ、レーティング、フライト、スタッツ、RANGE (mm)、CORK (mm)、DARTSLIVE プレイデータアプリのデータなどです。



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

ホームショップ登録ボタンを押すと、IC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:** ホームショップ登録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 IC 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 " ダーツライブヘルプ " をご覧ください。  
<http://help.dartslive.jp/>

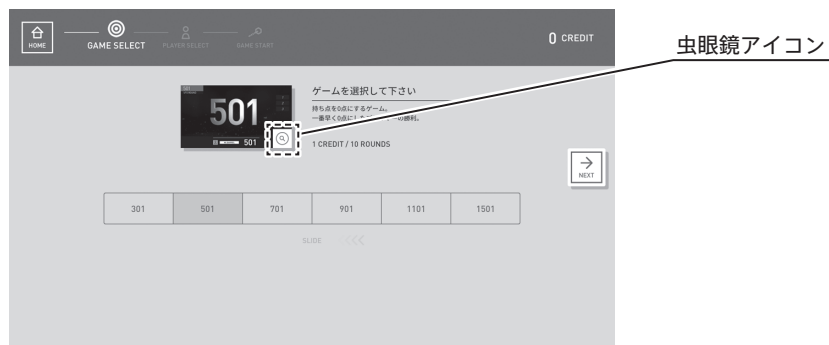
## 2 - 3 各種ヘルプ

### ■ 2 - 3 - 1 IC カードやカードデータのヘルプ

DARTSLIVE 公式サイト "ダーツライブヘルプ" をご覧ください。  
<http://help.dartslive.jp/>

### ■ 2 - 3 - 2 各ゲームの説明

各ゲームの画像に虫眼鏡アイコンがついています。  
その画像をタッチすることでゲームの説明が表示されます。



2 - 3 - 2 図 01



2 - 3 - 2 図 02

## 2 - 4 ゲーム設定とゲームオプション設定

### ■ 2 - 4 - 1 ゲーム選択

トップメニューでカテゴリーを選択するとゲーム選択画面が表示されます。  
プレイしたいゲームを選択して NEXT ボタンを押してください。  
スライドでも NEXT の代わりになります。



2 - 4 - 1 図 01

### ■ 2 - 4 - 2 人数選択

プレイヤーの人数を選択します。

IC カードを同じスロットに 2 枚重ねて挿入していない場合はプレイヤーネームの下に表示された「ダブルス設定」アイコンが表示されます。

押すことでダブルスに変更されます。

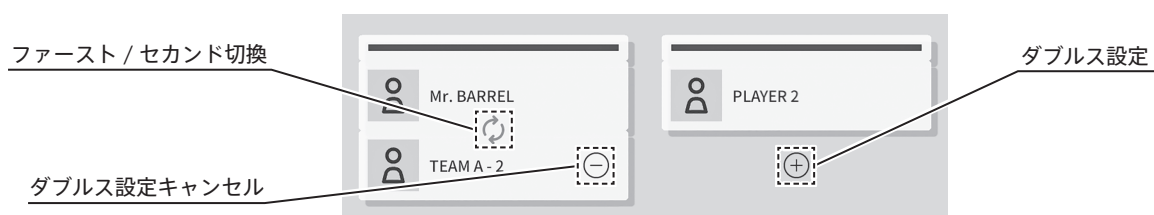
解除したい場合は「ダブルス設定キャンセル」アイコンを押してください。

※ダブルス設定した場合、プレイヤー人数選択アイコンの表記は PLAYER → TEAM へと変更されます。

IC カードを挿している場合はダブルス設定すると「ファースト / セカンド切換」ボタンが表示されます。  
押すことでファーストとセカンドを入れ換えることができます。



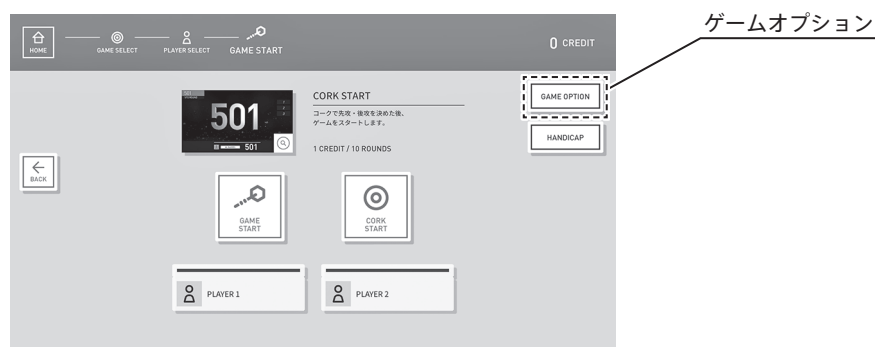
2 - 4 - 2 図 01



2 - 4 - 2 図 02

### ■ 2-4-3 ゲームオプション設定

ゲームオプションボタンを押すと設定画面が開きます。



2-4-3 図 01

#### IN : ゲームで最初にヒットさせるターゲットを指定

OPEN : 最初にヒットさせるターゲットの指定なし  
DOUBLE : 最初にダブルにヒットさせて始める

#### OUT : ゲームで最後にヒットさせるターゲットを指定

OPEN : 最後にヒットさせるターゲットの指定なし  
DOUBLE : 最後にダブルにヒットさせてあがる  
MASTER : 最後に BULL、ダブルもしくはトリプルにヒットさせてあがる

#### BULL : ダブルブルおよびシングルブルの点数設定

50/50 : ダブルブルもシングルブルも 50 点設定  
25/50 : ダブルブル 50 点、シングルブル 25 点設定

**CUT THROAT** : 3 チーム以上のクリケットでのみ使用可能な設定。自分が得た点数が、その他のプレイヤーに振り分けられる設定で、得点の少ないプレイヤーの勝ちとなる

#### THROWING ORDER : MEDLEY で使用可能な 2LEG 目以降の先攻設定

LOSER : 負け先攻  
ALTERNATIVE : 交互先攻

**FULL LEG** : ON にすることで勝ち越し数にかかわらず最終 LEG までゲームを行う

**MANUAL CORK** : 2 人対戦時のみ使用可能な設定。  
ゲーム開始前のコークの設定及び CHOICE 時のコーク設定

OFF : AUTO CORK でゲームをプレイする  
ON : MANUAL CORK でゲームをプレイする

2-4-3 図 02



## <ゲーム別オプション設定の有無一覧>

	01	CRICKET	MEDLEY
IN	●		●
OUT	●		●
BULL	●		●
CUT THROAT		●	
THROWING ORDER			●
FULL LEG			●
MANUAL CORK	●	●	●

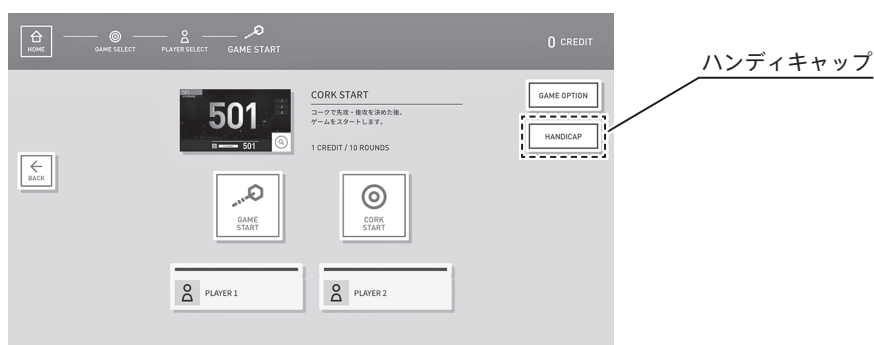
2-4-3 図 03

※ MANUAL CORK の設定は 2 プレイヤーもしくは 2 チーム対戦の場合のみ設定できるようになります。

### ■ 2-4-4 ハンディキャップ設定

ハンディキャップボタンを押すことでハンディキャップメニューが開きます。

※ 2 チーム以上の対戦でハンディキャップ機能が設定可能となります。

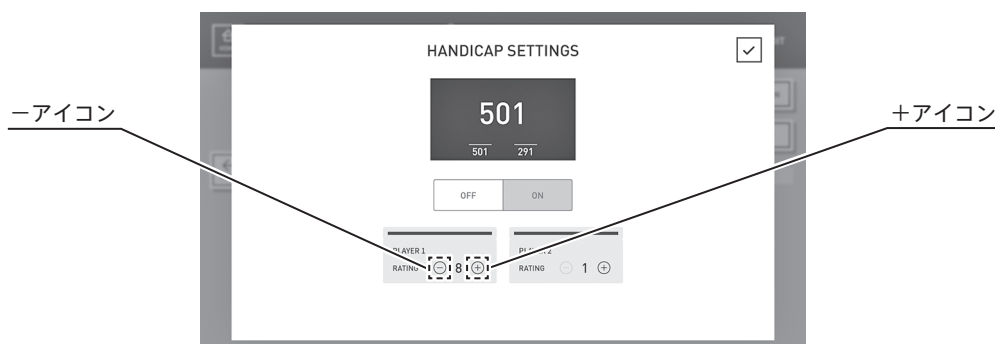


2-4-4 図 01

ON を設定することでレーティングが算出された IC カードが挿入されている場合は自動で数字が反映されます。

レーティングが算出されていないもしくは IC カードを挿入していない場合はレーティング 1 が自動で反映されます。

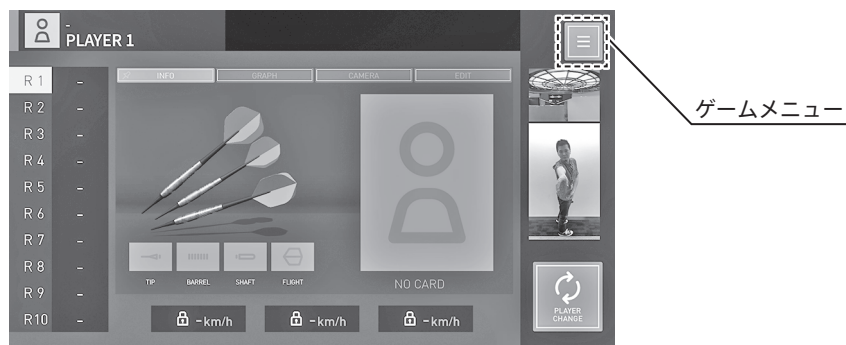
両者共に「+」「-」アイコンによって数字を変更することが可能で、変更された数字によって自動でハンディキャップが付きます。



2-4-4 図 02

## 2-5 ゲームメニュー

タッチモニターに表示されたゲームメニューボタンを押すと項目ウィンドウが開きます。



2-5 図 01

### ■ 2-5-1 ゲームメニュー

**ゲームルール：**プレイ中のゲームのルールを確認できます。

**リバースアプレイヤー：**投げる順番のプレイヤーが投げたダーツを無効にして、投げなおしをさせることができます。  
また、そのプレイヤーが投げていない場合は、前のプレイヤーに順番を戻せます。

**ダーツ判定修正：**投げたダーツの判定を変更することができます。  
※ゲームの種類によっては選択できない場合があります。

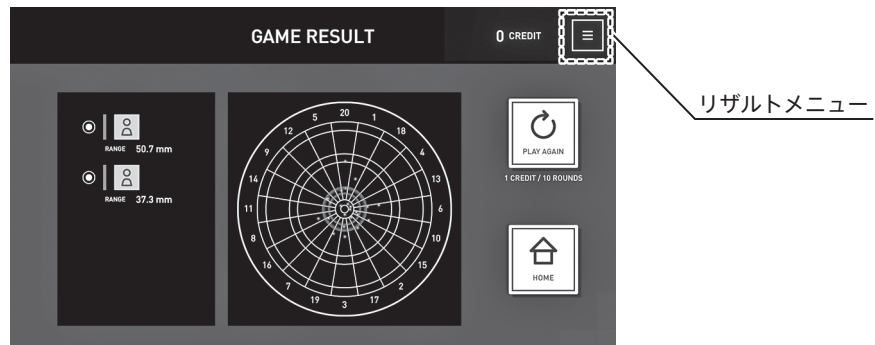
**ゲーム終了：**プレイ中のゲームを途中で終了させることができます。



2-5-1 図 01

### ■ 2-5-2 ゲームリザルトからダート判定修正

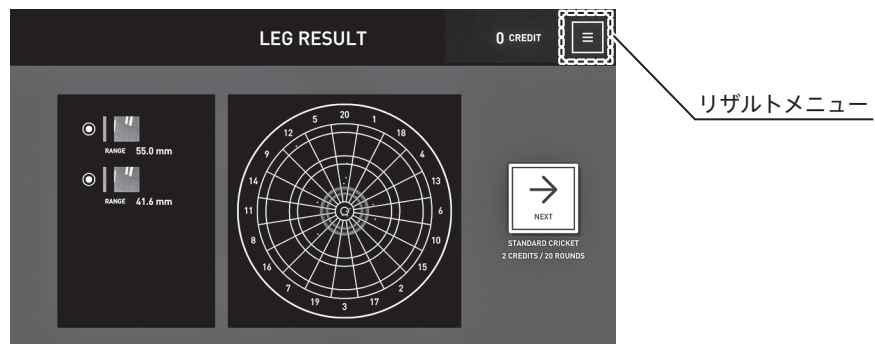
タッチモニターに表示されたリザルトメニューボタンを押すことでダート判定修正の項目ウィンドウが表示されます。



2-5-2 図 01

### ■ 2-5-3 MEDLEY レグリザルトからダート判定修正

タッチモニターに表示されたリザルトメニューボタンを押すことでダート判定修正の項目ウィンドウが表示されます。



2-5-3 図 01

## 3 オンライン起動の準備

「DARTSLIVE3」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環境のご準備が必要です。

また、別途設置店舗のご登録（お申込み・審査）が必要となります。設置店舗のお申込みに関する詳細は（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：モデム（※1）：**

ネットワーク回線の開通を行います。NTTのフレッツ回線をご準備下さい。

**ルーター（※2）：**

設置店舗のご登録完了後、当社指定のルーターをお送りします。

**電源：**ダーツマシン用、ルーター用、回線モデム用

**アクティベーション設定：**ディーラーによる「DARTSLIVE3」へのネットワーク対応設定です。

**HUB（ハブ）：**複数台の「DARTSLIVE3」を接続する場合に必要となります。

（※1）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。

（※2）ルーターとは、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する装置。

### 3 - 1 ネットワークに接続する/通常接続

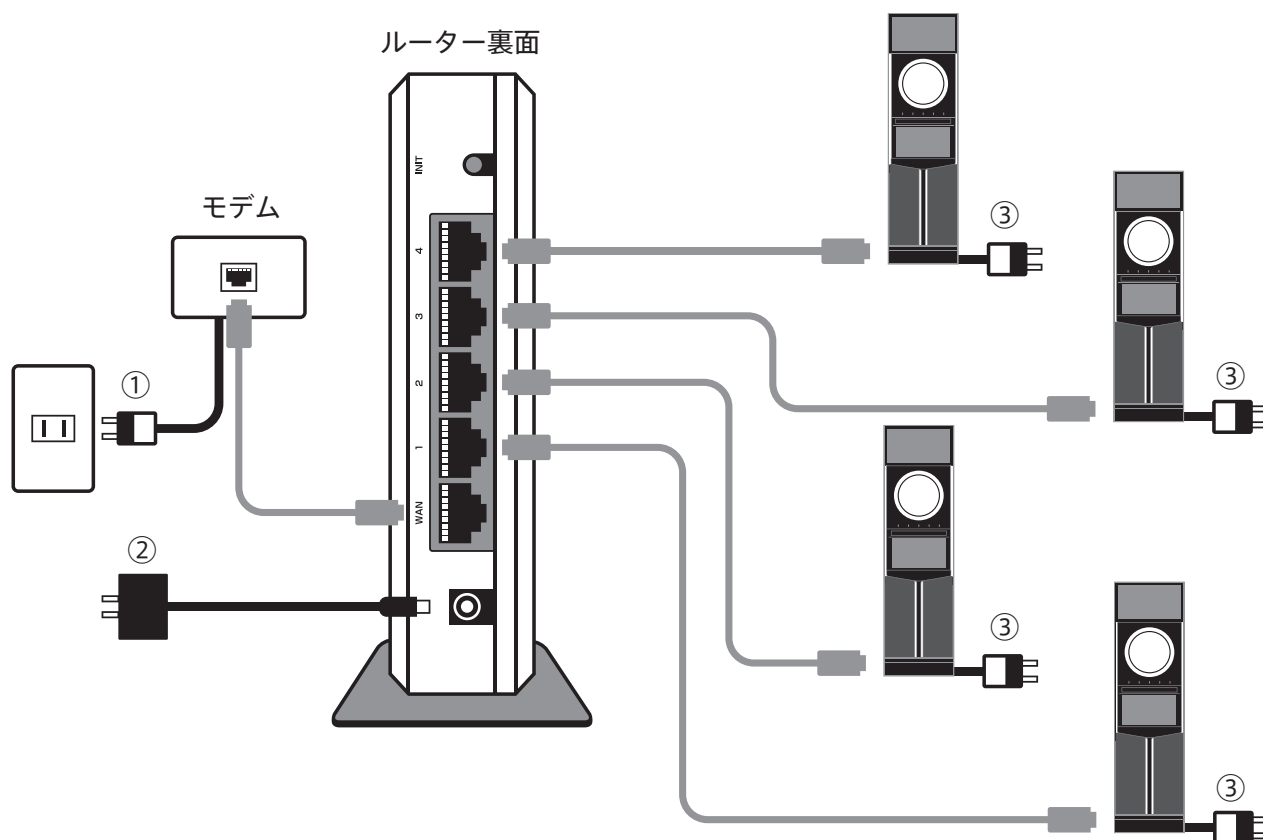
4 台までの「DARTSLIVE3」をネットワークに接続する方法です。

最初に LAN ケーブルを図のように接続した後、①、②の順番に電源を入れて 1 分程度経過してから③の電源を投入してください。

※正しい順番で電源を投入しないと「DARTSLIVE3」のバージョンアップが正常に行われません。

※③「DARTSLIVE3」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「DARTSLIVE3」を稼働する場合、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



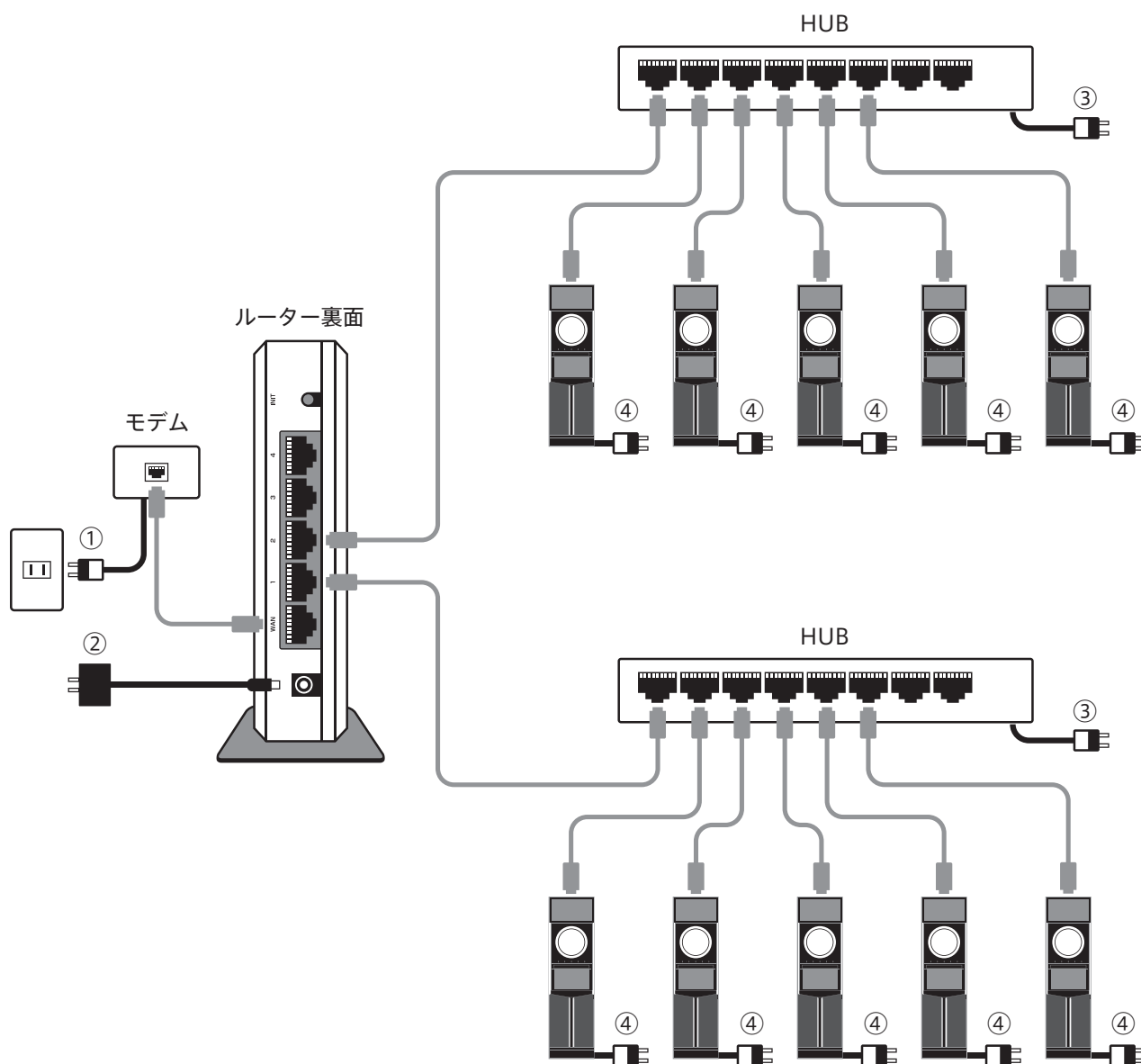
ダーツライブ専用ルーターに「DARTSLIVE」、「DARTSLIVE2」、「DARTSLIVE3」以外の機器の接続は規約により禁止です。別の機器を接続した場合、「DARTSLIVE」、「DARTSLIVE2」、「DARTSLIVE3」およびルーターの正常な接続は保証されませんのでご注意ください。

5 台以上の「DARTSLIVE3」を接続する場合は、HUB 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「DARTSLIVE3」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「DARTSLIVE3」の電源は、どのマシンから投入しても問題ありません。

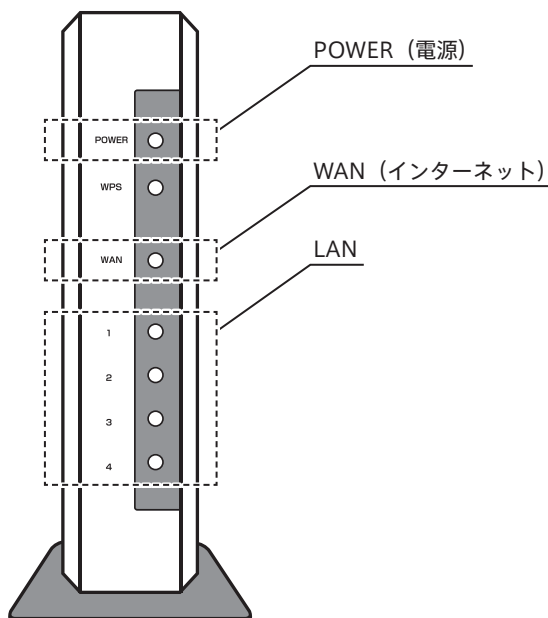
複数台「DARTSLIVE3」を接続されるお客様は(株)ダーツライブまでご相談ください。HUB を使用する場合でも、接続は基本的に通常の設定と同様です。(3 - 1 図 01 参照)



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 (電源)、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

**POWER (電源)** : ルーター自身の電源が入ると点灯します。  
消えている場合は、電源アダプターをご確認ください。

**WAN (インターネット)** : フレッツなどのネットワーク回線へ接続するとランプが点灯／点滅します。  
消えている場合は、LAN ケーブルの接続確認後、フレッツなどの回線を確認してください。

**LAN** : 「DARTSLIVE3」へ接続していると LAN1 ～ 4 のランプが点灯／点滅します。数字は接続先の各「DARTSLIVE3」①～④に対応しています。  
消えている場合は、「DARTSLIVE3」との接続をご確認ください。



### <ネットワーク異常時>

● 「DARTSLIVE3」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。「DARTSLIVE3」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「DARTSLIVE3」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HUBの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。HUBの電源を入れ直してください。

● 全てのエリアの「DARTSLIVE3」全てがオンラインにならない

- ・ ルーターのLED点灯を確認してください。消えていればルーターの電源を入れ直してください。
- ・ ルーターのフリーズの可能性があります。ルーターの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る場合があります。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）



重要

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。

### <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、最下部に更新進捗バーが表示されている場合は、データをダウンロードしています。



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。  
(アクティベーションにはディーラー ID・PASS、およびショップ ID が必要です)

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。

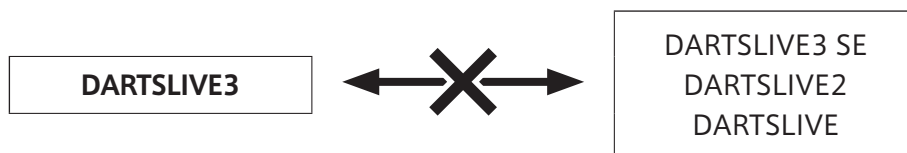
設定が完了した時点で、オンラインの状態ゲームをスタートできます。

「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。

※ 「DARTSLIVE3」に接続している I/O ボードは「DARTSLIVE3」専用 I/O ボードです。「DARTSLIVE」、「DARTSLIVE2」にはお使いいただけませんのでご注意ください。

※ 以下のような異なる機種間での登録引継ぎは出来ませんのでご注意ください。

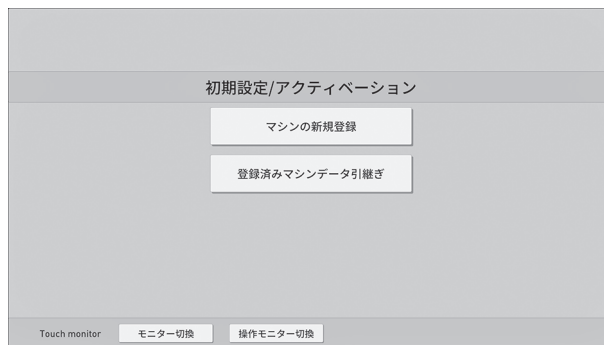


## 4 - 2 初期設定 / 新規マシンのアクティベーション

初期状態の新しい「DARTSLIVE3」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。

### STEP 1

ネットワークに繋いだ状態で「DARTSLIVE3」の電源を立ち上げます。



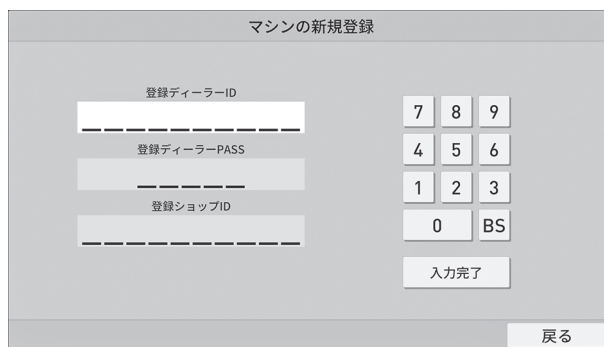
4 - 2 図 01

### STEP 2

初期設定 / アクティベーション画面が現れます。(4 - 2 図 01) 「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。「6. トラブルシューティング」をご覧ください。

### STEP 3

「登録ディーラー ID」、「登録ディーラー PASS (暗証番号)」、「登録ショップ ID」を順に入力してください。  
※ 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 - 2 図 02

STEP  
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。「はい」ボタンを押すと、登録が完了します。



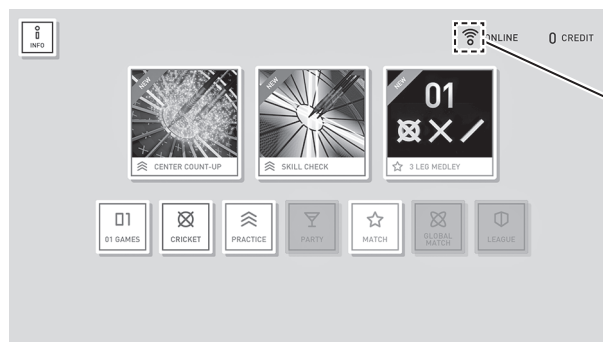
4-2 図 03

STEP  
5

「確認」ボタンでオンラインモードのトップメニューへ進みます。



4-2 図 04



4-2 図 05

## 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)

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。

※ 以下のような異なる機種間での登録引継ぎは出来ませんのでご注意ください。



STEP  
1

ネットワークに繋いだ状態で「DARTSLIVE3」の電源を立ち上げます。

STEP  
2

初期設定画面が現れます。(4 - 3 図 01)

「登録済みマシンデータ引継ぎ」ボタンを押してください。

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。

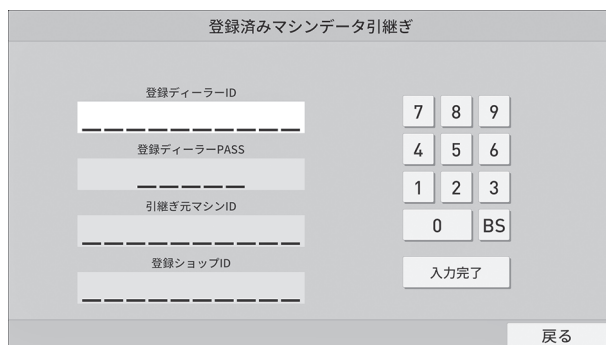
「6. トラブルシューティング」をご覧ください。



4 - 3 図 01

STEP  
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 ID」、「ショップ ID」を全て入力して「入力完了」ボタンを押してください。



4 - 3 図 02

STEP  
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。「はい」ボタンを押すと、登録が完了します。

4-3 図 03

STEP  
5

マシンの再起動をしてください。

4-3 図 04

### <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「5-6 ネットワーク設定」をご覧ください。



## 5 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。

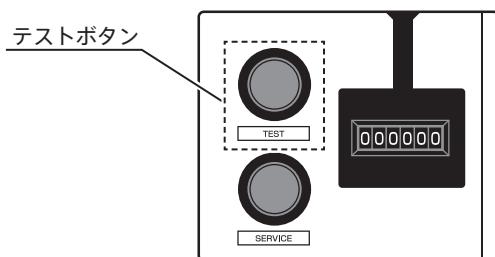


- ネットワーク接続している別のダーツマシンでお客様がプレイ中の場合でも、本ダーツマシンでメンテナンスメニューの使用は可能です。
- 各種ゲーム設定やハッピーアワークレジットの設定など、マシン毎に設定を変更することができます。同店舗内で料金設定が異なるダーツマシンを設置する場合はご注意ください。
- メンテナンスメニュー内での設定変更は、変更後、終了ボタンを押した時点で有効になります。
- 「DARTSLIVE3」に接続している I/O ボードは「DARTSLIVE3」専用 I/O ボードです。「DARTSLIVE2」、「DARTSLIVE」にはお使いいただけませんのでご注意ください。

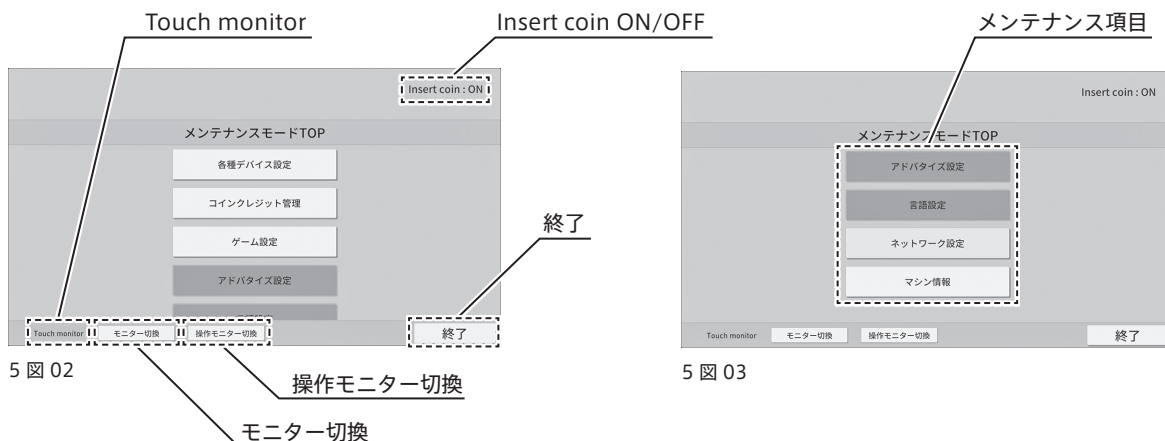
システムメンテナンスメニューを操作する作業は、通電中の機械内の作業があります。不用意に作業すると、感電、短絡事故の原因となるので、十分に注意してください。

## メンテナンスメニューを立ち上げる

筐体正面に立ち、右側の扉を開けてテストボタンを押してください。



5 図 01



5 図 02

5 図 03

**Insert coin ON/OFF** : インサートコイン設定が ON になっている状態を示しています。  
インサートコイン設定が OFF になっている状態を示しています。  
フリープレイ設定が ON の場合は「Free play」の表記がされます。  
インサートコインの設定を変更する場合は「5 - 2 コインクレジット管理」から行ってください。

**Touch monitor** : 操作している画面がタッチモニターであることをさしています。  
Upper monitor (上部モニター) である場合はモニター切換で変更してください。

**モニター切換** : 上部モニターに表示された内容とタッチモニターに表示された内容とを切り換えます。

**操作モニター切換** : 押すことでタッチしたモニターをメインモニターとして使用します。

**終了** : 押すことで変更した内容を反映してメンテナンスモードを終了します。

**メンテナンス項目** : 各種メンテナンスモードの設定を調整することができます。

- ・各種デバイス設定「5 - 1 各種デバイス設定」参照。
- ・コインクレジット管理「5 - 2 コインクレジット管理」参照。
- ・ゲーム設定「5 - 3 ゲーム設定」参照。
- ・アドバタイズ設定「5 - 4 アドバタイズ設定」参照。
- ・言語設定「5 - 5 言語設定」参照。
- ・ネットワーク設定「5 - 6 ネットワーク設定」参照。
- ・マシン情報「5 - 7 マシン情報」参照。

## 5 - 1 各種デバイス設定

各種デバイスの設定や調整を行うことができます。

- ・モニター「5 - 1 - 1 モニター設定」参照。
- ・カメラ「5 - 1 - 2 カメラ選択」参照。
- ・センサー「5 - 1 - 3 センサー選択」参照。
- ・ターゲット「5 - 1 - 4 ターゲット」参照。
- ・照明「5 - 1 - 5 照明」参照。
- ・サウンド「5 - 1 - 6 サウンド」参照。

### ■ 5 - 1 - 1 モニター設定



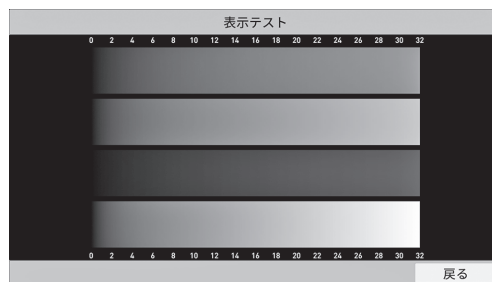
5 - 1 - 1 図 01

**表示テスト：**上部モニター (5 - 1 - 1 図 02) とタッチモニター (5 - 1 - 1 図 03) 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、右に行くにしたがって 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、右端の時に白で正常です。

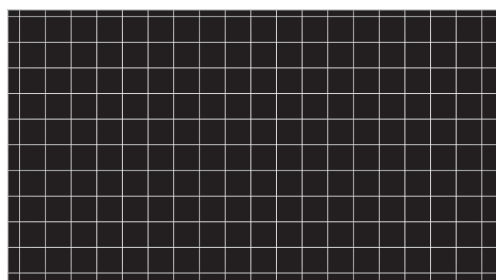


5 - 1 - 1 図 02

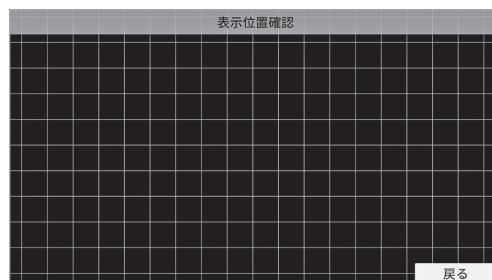


5 - 1 - 1 図 03

**表示位置確認：**上部モニター (5 - 1 - 1 図 04) とタッチモニター (5 - 1 - 1 図 05) のサイズ調整の確認ができます。



5 - 1 - 1 図 04



5 - 1 - 1 図 05

## ■ 5 - 1 - 2 カメラ選択

1

2

3

4

5

6

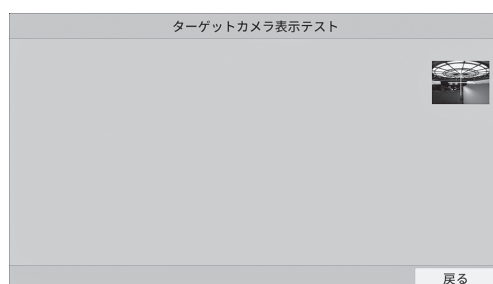


5 - 1 - 2 図 01

**ターゲットカメラ**：表示テスト (5 - 1 - 2 図 02) を行うことでターゲット (盤面) に向けられたカメラの表示確認 (5 - 1 - 2 図 03) が行えます。



5 - 1 - 2 図 02



5 - 1 - 2 図 03

**プレイヤーカメラ**：表示テスト (5 - 1 - 2 図 04) を行うことでプレイヤーに向けられたカメラの表示確認 (5 - 1 - 2 図 05) が行えます。



5 - 1 - 2 図 04



5 - 1 - 2 図 05

**カメラ切替**：チェンジボタンを押すことでターゲットカメラとプレイヤーカメラを入れ換えることができます。

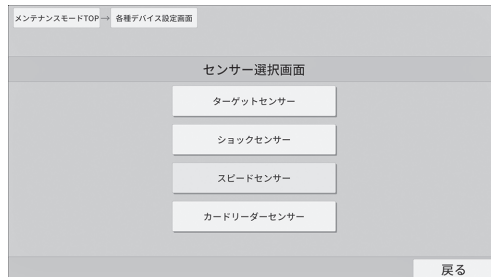


5 - 1 - 2 図 06

### ■ 5-1-3 センサー選択

各種センサーの調整を行うことができます。

- ・ターゲットセンサー「5-1-3-1 ターゲットセンサー」を参照。
- ・ショックセンサー「5-1-3-2 ショックセンサー」を参照。
- ・スピードセンサー「5-1-3-3 スピードセンサー」を参照。
- ・カードリーダーセンサー「5-1-3-4 カードリーダーセンサー」を参照。



5-1-3 図 01

#### 5-1-3-1 ターゲットセンサー

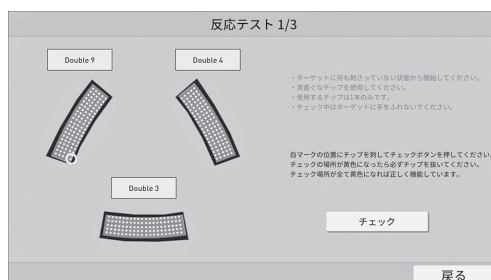
ターゲットに刺さったダーツを検出するセンサーの調整をおこなうことができます。



5-1-3-1 図 01

**反応テスト：**ターゲットセンサーの反応テストを行います。  
指示に従って順番に作業を行ってください。

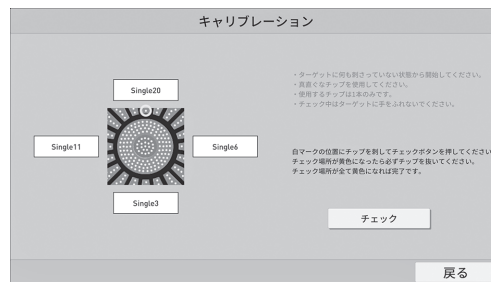
- 注意点：**ターゲットに何も刺さっていない状態で作業を開始してください。  
真直ぐなチップを使用してください。  
必ずチップ 1 本でチェックを行ってください。  
チェック中はターゲットに手をふれないでください。  
チェック場所が黄色になったらチップを抜いて次の場所をチェックしてください。



5-1-3-1 図 02

**キャリブレーション：**ターゲットセンサーが刺さったダーツを正しく判定するための調整をします。指示に従って順番に作業を行ってください。

注意点：ターゲットに何も刺さっていない状態で作業を開始してください。  
真直ぐなチップを使用してください。  
必ずチップ1本でチェックを行ってください。  
チェック中はターゲットに手をふれないでください。  
チェック場所が黄色になったらチップを抜いて次の場所をチェックしてください。

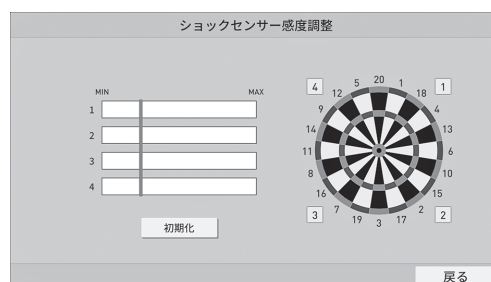


5-1-3-1 図03

### 5-1-3-2 ショックセンサー

ショックセンサーの感度を調整することができます。  
ショックセンサーはゲーム中のアウトボード判定に使用されます。

**感度調整：**スライダーを MIN 方向に動かすと小さい衝撃でもセンサーが反応するようになります。  
逆に MAX 方向に動かすと大きい衝撃でもセンサーが反応しにくくなります。  
初期化ボタンを押すことでスライダーを工場出荷時の設定に戻すことができます。  
ターゲットに衝撃を与えると衝撃分のゲージが表示されます。  
この時、反応しているセンサー番号も点灯します。



5-1-3-2 図01

### 5-1-3-3 スピードセンサー

スピードセンサーの反応テスト及び設置環境テストを行うことができます。  
店内の環境によってはスピードセンサーが正しい反応を示さないことがありますので必ずテストしてください。



5-1-3-3 図 01

**反応テスト**：スピードセンサーが反応するか確認することができます。  
ダーツが刺さった時に速度が表示されれば正しく機能しています。



5-1-3-3 図 02

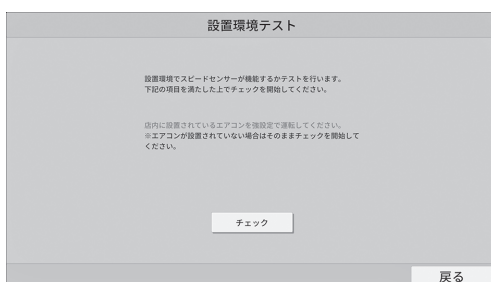
**設置環境テスト**：DARTSLIVE3 を設置した店舗でスピードセンサーが正しく機能するかテストを行います。

STEP  
1

店内に設置されているエアコンを強で運転をしてください。  
エアコンから強風が出ている事を確認してからテストを開始してください。

STEP  
2

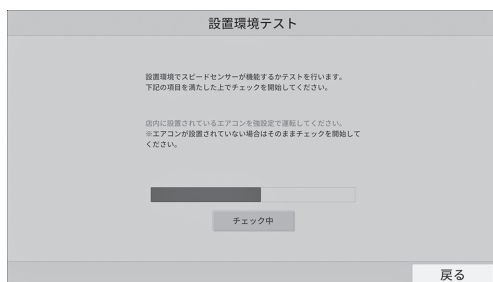
チェックボタンを押してください。



5-1-3-3 図 03

STEP  
3

チェック中 (5-1-3-3 図 04) は筐体に触らずにお待ちください。



5-1-3-3 図 04

STEP  
4

設置場所が適性の場合には確認画面 (5-1-3-3 図 05) が表示されます。  
不適正な場合は位置変更の画面 (5-1-3-3 図 06) が表示されます。



5-1-3-3 図 05



5-1-3-3 図 06

STEP  
5

不適正の場合は下記の方法を試してください。

**対応方法** : 筐体の設置場所を 5cm 以上ずらして再度設置環境テストを行ってください。



### 5-1-3-4 カードリーダーセンサー

カードリーダーが正常に稼働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、「NO CARD」表示がIDカードのナンバーに変化します。カードを2枚挿入すると「NO CARD」は2箇所共変化します。



5-1-3-4 図 01

### ■ 5-1-4 ターゲット

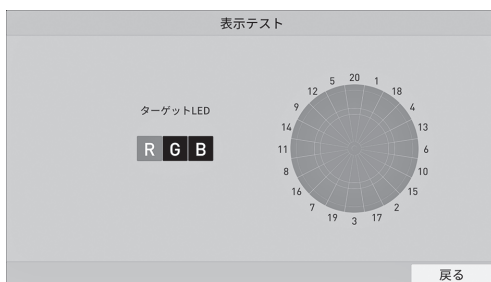
ターゲット（盤面）の表示テスト及びメンブレンスイッチのテストが行えます。



5-1-4 図 01

**表示テスト**：ターゲット LED の表示テストが確認できます。

赤、緑、青、白の順でターゲット LED が切り替わります。  
タッチモニターの表示もそれに合わせて切り替わります。



5-1-4 図 02

1

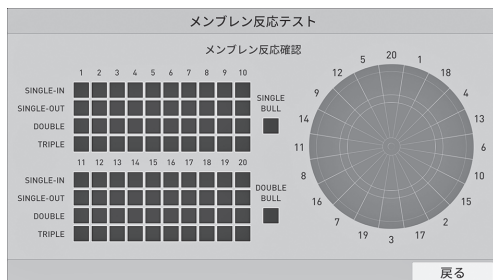
**メンブレンスイッチ反応テスト**：盤面の各エリアの入力による反応テストが可能です。  
ターゲット（盤面）を押してタッチモニターに表示された各場所に印が付けば入力システムの装置や配線は正常です。

2

定期的は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。

3

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。



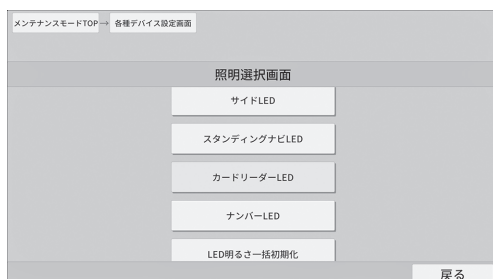
5

5 - 1 - 4 図 03

6

### ■ 5 - 1 - 5 照明

- ・ サイド LED 「5 - 1 - 5 - 1 サイド LED」 参照。
- ・ スタンディングナビ LED 「5 - 1 - 5 - 2 スタンディングナビ LED」 参照。
- ・ カードリーダー LED 「5 - 1 - 5 - 3 カードリーダー LED」 参照。
- ・ ナンバー LED 「5 - 1 - 5 - 4 ナンバー LED」 参照。
- ・ LED 明るさ一括初期化 「5 - 1 - 5 - 5 LED 明るさ一括初期化」 参照。



5 - 1 - 5 図 01

### 5-1-5-1 サイド LED

サイド LED の表示テスト及び明るさ調整が行えます。



5-1-5-1 図 01

**表示テスト**：サイド LED の表示テストが確認できます。  
赤、緑、青、白の順でサイド LED が切り替わります。  
タッチモニターの表示もそれに合わせて切り替わります。



5-1-5-1 図 02

**明るさ調整**：サイド LED の明るさを調整することができます。  
0～3 段階で調整が可能です。  
0 は OFF になります。  
数字が小さいほど暗くなり、数字が大きいほど明るくなります。

**初期化**：工場出荷時の設定に戻ります。

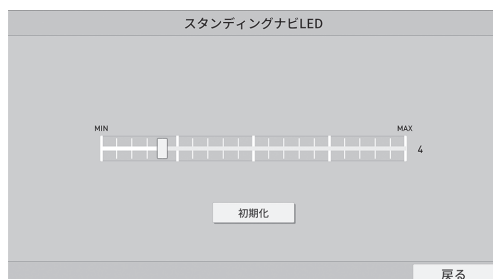


5-1-5-1 図 03

### 5-1-5-2 スタンディングナビ LED

**明るさ調整**：スタンディングナビ LED の明るさを調整することができます。  
0～20段階で調整が可能です。  
0はOFFになります。  
数字が小さいほど暗くなり、数字が大きいほど明るくなります。

**初期化**：工場出荷時の設定に戻ります。

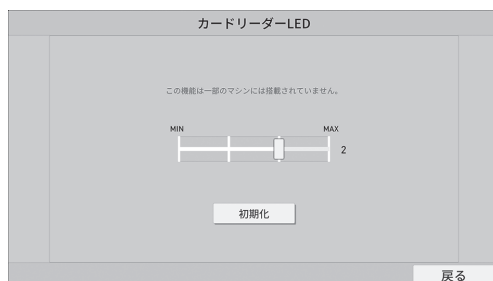


5-1-5-2 図 01

### 5-1-5-3 カードリーダー LED

**明るさ調整**：カードリーダー LED の明るさを調整することができます。  
0～3段階で調整が可能です。  
0はOFFになります。  
数字が小さいほど暗くなり、数字が大きいほど明るくなります。

**初期化**：工場出荷時の設定に戻ります。

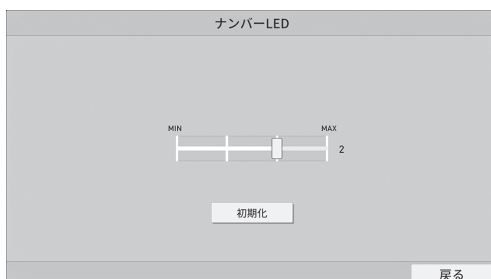


5-1-5-3 図 01

#### 5-1-5-4 ナンバー LED

**明るさ調整**：ターゲット（盤面）のナンバー LED の明るさを調整することができます。  
0～3 段階で調整が可能です。  
0 は OFF になります。  
数字が小さいほど暗くなり、数字が大きいくほど明るくなります。

**初期化**：工場出荷時の設定に戻ります。



5-1-5-4 図 01

#### 5-1-5-5 LED 明るさ一括初期化

LED の明るさ調整を一括で工場出荷状態に戻すことができます。

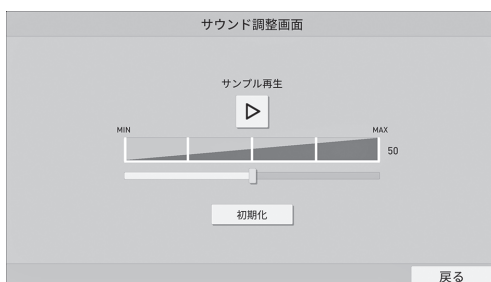


5-1-5-5 図 01

#### ■ 5-1-6 サウンド

音量を調整することができます。  
0～100 段階で調整が可能です。  
0 は OFF となります。  
数字が小さいほど音が小さくなり、数字が大きいくほど音が大きくなります。

**初期化**：工場出荷時の設定に戻ります。



5-1-6 図 01

## 5 - 2 コインクレジット管理

各種コインクレジットの確認及び設定を行うことができます。

- ・カウンター管理「5 - 2 - 1 カウンター管理」を参照。
- ・インサートコイン設定「5 - 2 - 2 インサートコイン設定」を参照。
- ・コインシュートクレジット / フリープレイ設定「5 - 2 - 3 コインシュートクレジット / フリープレイ設定」を参照。
- ・通常ゲームクレジット設定「5 - 2 - 4 通常ゲームクレジット設定」を参照。
- ・ハッピーアワークレジット設定 / 時間設定「5 - 2 - 5 ハッピーアワークレジット設定 / 時間設定」を参照。



5 - 2 図 01

### ■ 5 - 2 - 1 カウンター管理

カウンター管理に必要な項目を確認及びカウンターの数値をクリアすることができます。

- ・カウンター別クレジット「5 - 2 - 1 - 1 カウンター別クレジット」参照。
- ・ゲーム別クレジット「5 - 2 - 1 - 2 ゲーム別クレジット」参照。
- ・カウンター管理データ一括クリア「5 - 2 - 1 - 3 カウンター管理データ一括クリア」参照。

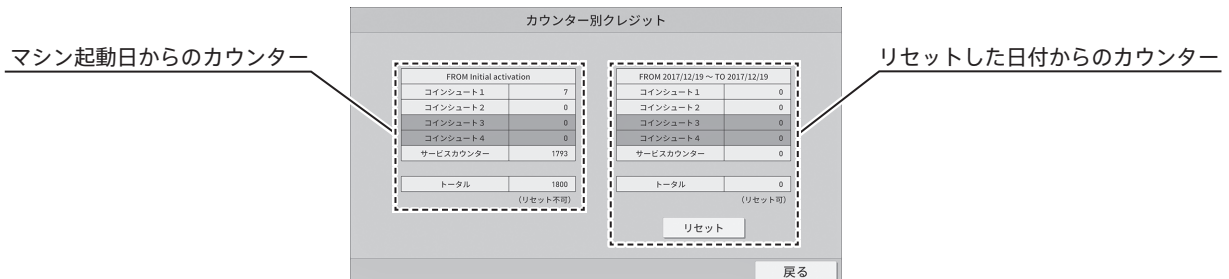


5 - 2 - 1 図 01

### 5-2-1-1 カウンター別クレジット

マシン起動日からのカウンター別クレジットの確認及び、カウンターをリセットした日付からのカウンター別クレジット数を確認することができます。

**リセット**：前回リセットした日付から現在まで集計していたカウンターを 0 に戻します。  
※マシンの起動日からのカウンター別クレジットはリセットすることができません。



5-2-1 図 02

### 5-2-1-2 ゲーム別クレジット

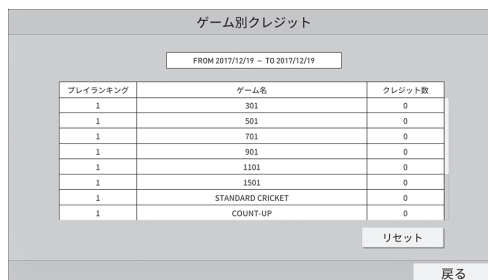
前回リセットした日付から現在まで集計していたゲーム別クレジットの一覧を表示します。

**プレイランキング**：クレジット数が多い順に並びます。  
同クレジット数のものは同じ順位になります。

**ゲーム名**：プレイランキングに紐づいたゲーム名が並びます。

**クレジット数**：ゲームに投入されたクレジット数が表示されます。

**リセット**：前回リセットした日付から現在まで集計していたゲーム別クレジット数を 0 に戻します。  
※マシンの起動日からのゲーム別クレジット数はリセットすることができません。



5-2-1-2 図 01

### 5-2-1-3 カウンター管理データ一括クリア

カウンター別クレジット及びゲーム別クレジットにてリセット可能機能をまとめてリセットできます。



5-2-1-3 図 01

### ■ 5-2-2 インサートコイン設定

インサートコインの ON / OFF の設定が可能です。

※「コインシュートクレジット / フリープレイ設定」にてフリープレイ設定が ON の場合はインサートコイン設定を行うことはできません。

**ON :** コインシュートが利用可能になります。

コインシュートにコインを入れることでクレジット数が増えます。

※クレジット数が 999 の場合は自動で OFF になります。

**OFF :** コインシュートが利用不可能になります。

コインシュートにコインを入れると返却口へ排出されます。

※クレジット数が 999 の状態で設定を ON へ変更はできません (5-2-2 図 02)。



5-2-2 図 01



5-2-2 図 02



### ■ 5 - 2 - 3 コインシュートクレジット / フリープレイ設定

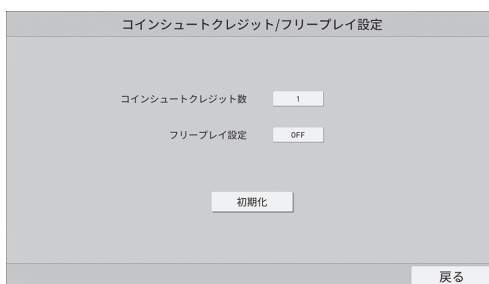
**コインシュートクレジット数** : 投入された 1 コインに対して増えるクレジット数を設定できます。

**フリープレイ設定** : ON にすることでフリープレイ設定になります。

※フリープレイ設定時はインサートコイン設定が自動で OFF となります。またインサートコイン設定は変更できなくなります。

※フリープレイ設定の使用ができない場合もあります。

**初期化** : 工場出荷状態の設定に戻します。

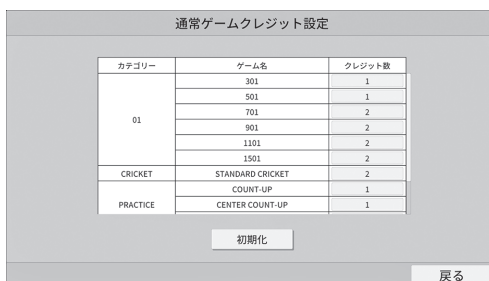


5 - 2 - 3 図 01

### ■ 5 - 2 - 4 通常ゲームクレジット設定

**クレジット数** : 各ゲームのクレジット数を 1 ~ 5 に変更することができます。

**初期化** : クレジット数を工場出荷状態の設定に戻します。



カテゴリ	ゲーム名	クレジット数
01	301	1
	501	1
	701	2
	901	2
	1101	2
	1501	2
CRICKET	STANDARD CRICKET	2
PRACTICE	COUNT-UP	1
	CENTER COUNT-UP	1

5 - 2 - 4 図 01

### ■ 5 - 2 - 5 ハッピーアワークレジット設定 / 時間設定

ハッピーアワー時のクレジット設定及びハッピーアワーの時間設定が行えます。

・ゲーム別クレジット設定「5 - 2 - 5 - 1 ゲーム別クレジット設定」参照。

・時間設定「5 - 2 - 5 - 2 時間設定」参照。



5 - 2 - 5 図 01

### 5-2-5-1 ゲーム別クレジット設定

**ハッピーアワーフリープレイ設定** : ON にするとハッピーアワー時にフリープレイになります。

**一括クレジット設定** : ON にするとハッピーアワー中は一括クレジット数が反映されます。

1～5クレジットに変更することができます。

※一括クレジット設定が ON の場合は個別にゲームクレジット数の設定はできません。

**クレジット数** : 各ゲームのクレジット数を 1～5 に変更することができます。

※一括クレジット設定が ON の場合は変更できません。

**初期化** : クレジット数を工場出荷状態の設定に戻します。

カテゴリ	ゲーム名	クレジット数
01	301	1
	501	1
	701	2
	901	2
	1101	2
	1501	2
CRICKET	STANDARD CRICKET	2

5-2-5-1 図 01

### 5-2-5-2 時間設定

ハッピーアワーの曜日と時間を設定することができます。

設定したい時間をタッチしてスライドすると設定した曜日の時間帯に色が塗られます。

塗られた部分を再度タッチすることでキャンセルすることができます。

**全クリア** : 押すことで設定したハッピーアワーの曜日と時間を工場出荷状態の設定に戻します。

曜日	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8
月曜																								
火曜																								
水曜																								
木曜																								
金曜																								
土曜																								
日曜																								

5-2-5-2 図 01

## 5 - 3 ゲーム設定

各ゲームの表示 / 非表示の設定やラウンド数の設定、リバースプレイヤー / ダート判定修正の回数設定が行えます。

- ・ カテゴリー別 / ゲーム別設定「5 - 3 - 1 カテゴリー別 / ゲーム別設定」参照。
- ・ 共通設定「5 - 3 - 2 共通設定」参照。



5 - 3 図 01

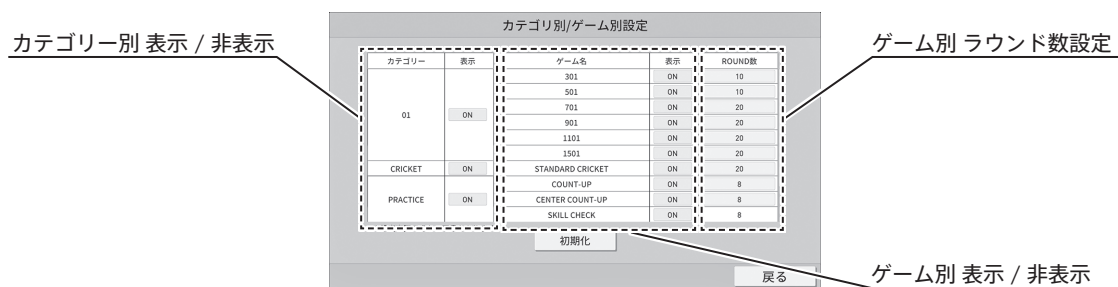
### ■ 5 - 3 - 1 カテゴリー別 / ゲーム別設定

**カテゴリー別 表示 / 非表示 :** ON になっているカテゴリー及びゲームがメニューに表示されます。  
OFF になっているカテゴリー及びゲームはメニューに表示されなくなります。

**ゲーム別 表示 / 非表示 :** ON になっているゲームがメニューに表示されます。  
OFF になっているゲームはメニューに表示されなくなります。

**ゲーム別 ラウンド数設定 :** 設定してあるラウンド数でゲームが進行します。

**初期化 :** 表示設定とラウンド数を工場出荷状態の設定に戻します。



5 - 3 - 1 図 01

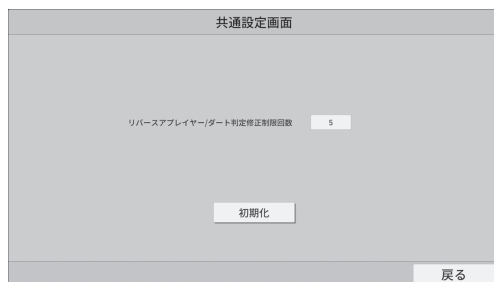
### ■ 5 - 3 - 2 共通設定

ゲームで共通して使用する設定を変更できます。

リバースプレイヤー /

**ダート判定修正制限回数** : ダートの結果に間違いがあった場合に修正する回数を制限できます。  
0 ~ 9 回の間で設定変更が可能です。

**初期化** : 制限回数を工場出荷状態の設定に戻します。



5 - 3 - 2 図 01

## 5 - 4 アドバタイズ設定

**アドバタイズサウンド設定** : アドバタイズのサウンドを ON / OFF することができます。

※アドバタイズによっては初めから音が無いものもあります。

※アドバタイズサウンド設定は開示されていない場合があります。

## 5 - 5 Language Settings

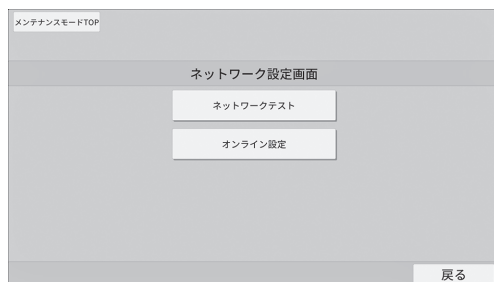
使用する言語の切り替えが可能です。

※ Language Settings は開示されていない場合があります。

## 5 - 6 ネットワーク設定

DARTSLIVE3 のネットワークテストではネットワーク稼働状況を、オンライン設定では登録店舗変更やネットワークサービス解除などが行えます。

- ・ ネットワークテスト「5 - 6 - 1 ネットワークテスト」を参照。
- ・ オンライン設定「5 - 7 - 2 オンライン設定」を参照。



5 - 6 図 01

### ■ 5-6-1 ネットワークテスト

正常に稼働している場合は、「OK」の項目が表示されます。  
エラーが発生している場合はエラーになった場所に「ERROR」の表示がされます。



ネットワークテスト		
IP ADDRESS	OK	157.100.106.224
Ping to Router	OK	157.100.106.254
Server1	OK	
Server2	OK	
Download Speed		533 KB/s

戻る

5-6-1 図 01

### ■ 5-6-2 オンライン設定

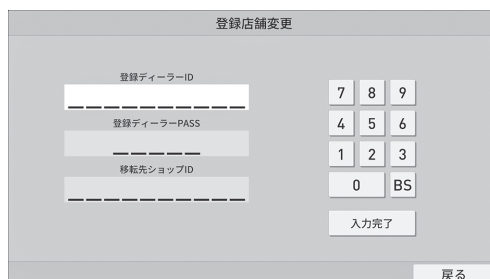
- ・登録店舗変更 「5-6-2-1 登録店舗変更」参照。
- ・ネットワークサービス解除 「5-6-2-2 ネットワークサービス解除」参照。



5-6-2 図 01

#### 5-6-2-1 登録店舗変更

「登録ディーラー ID」、「登録ディーラー PASS」、「移転先ショップ ID」を全て入力して「入力完了」ボタンを押してください。



登録店舗変更

登録ディーラーID

登録ディーラーPASS

移転先ショップID

7 8 9

4 5 6

1 2 3

0 BS

入力完了

戻る

5-6-2-1 図 01

1  
2  
3  
4  
5  
6

ディーラー名と旧店舗名と新店舗名が表示されますので変更内容を確認してください。  
「はい」ボタンを押すと、登録店舗変更が完了します。(5-6-2-1 図 02)  
登録店舗変更後は再起動が必要なので電源を入れなおしてください。(5-6-2-2 図 03)

5-6-2-1 図 02

5-6-2-1 図 03

## 5-6-2-2 ネットワークサービス解除

「登録ディーラー ID」、「登録ディーラー PASS」を入力して「入力完了」ボタンを押してください

5-6-2-2 図 01

最終確認画面が表示されたら「はい」ボタンを押すことでネットワークサービスを解除することができます。

5-6-2-2 図 02

## 5 - 7 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設定の情報を表示します。

**マシン ID** : マシン固有の識別 ID です。

**サブマシン ID** : マシン固有の識別サブ ID です。

**店舗名** : DARTSLIVE3 を設置している店舗名です。

**日時** : 現在の日時を表示します。  
※オンライン時は自動的に時刻を修正します。



5 - 7 図 01

1

2

3

4

5

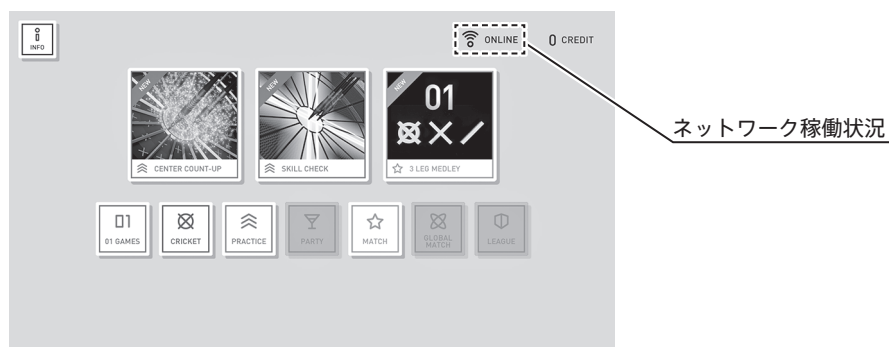
6

## 6 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。

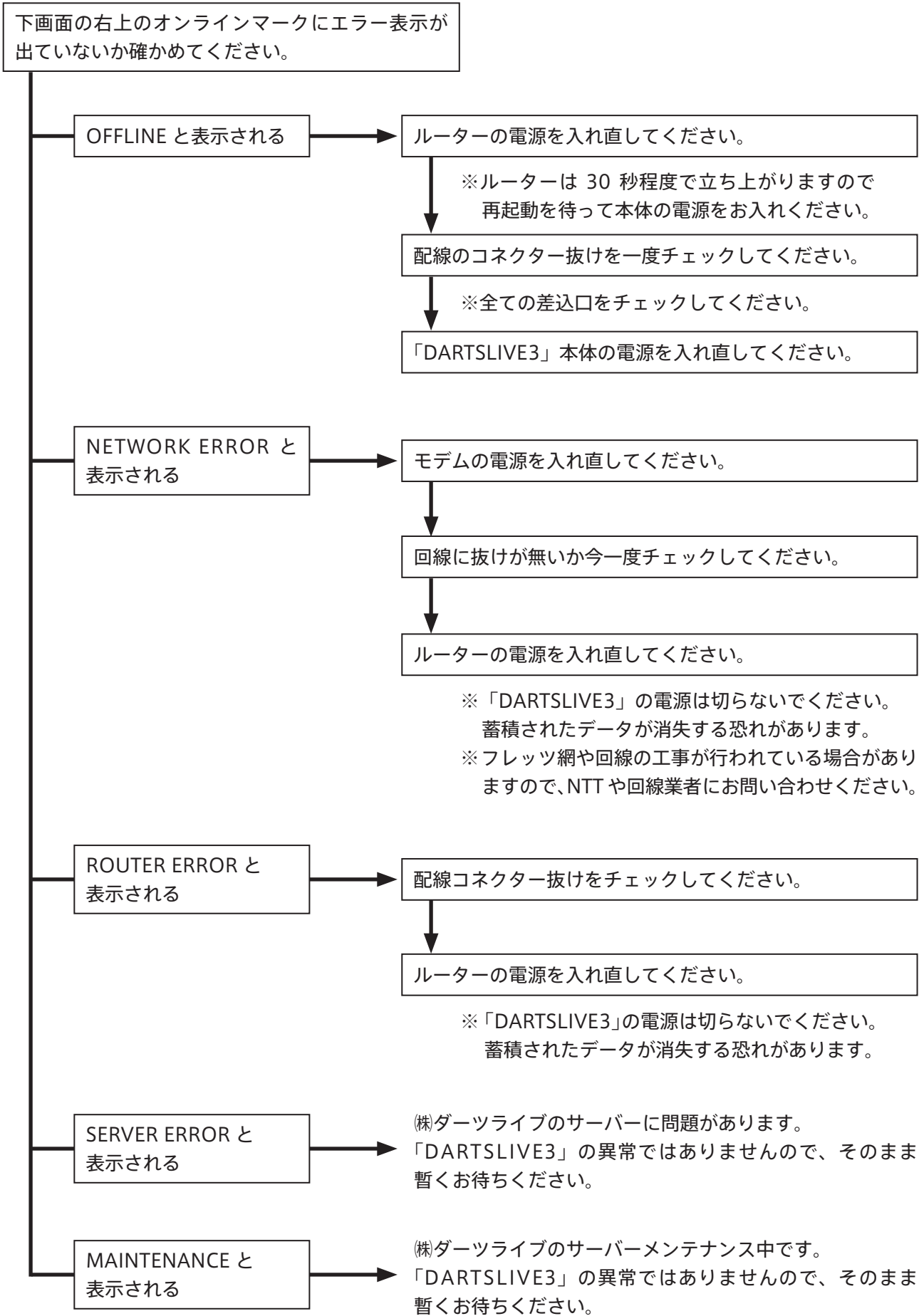
※ 「DARTSLIVE3」本体の電源を切る前に、必ずモデム、ルーターの電源を入れ直してください。蓄積されたデータが消失する恐れがあります。

※ ネットワークが正常に稼働している場合は、ネットワーク稼働状況にオンラインマークが表示されます。



6 図 01





上記以外のネットワークに関する問い合わせは、ディーラーへお問い合わせください。

## 6-1 ネットワーク概要

### ■ 6-1-1 ネットワークの仕組み

「DARTSLIVE3」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。



6-1-1 図 01

### ■ 6-1-2 用語説明補足

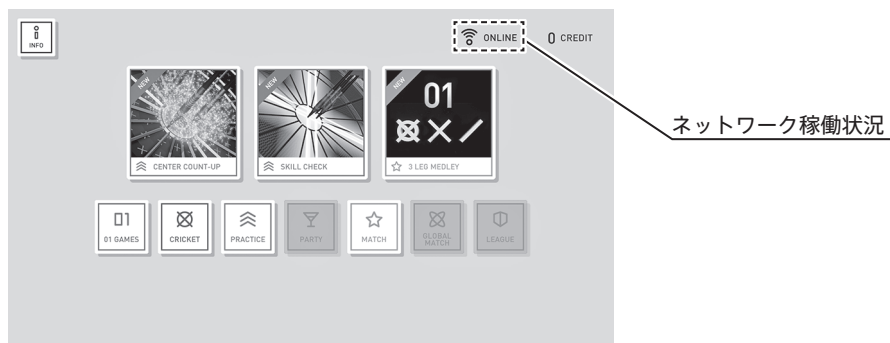
**ルーター**：複数の LAN を接続する装置。複数の LAN を接続する分岐点に設置し、ネットワーク上を流れるデータを他のネットワークに中継します。

**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。

### ■ 6-1-3 ネットワーク稼働状況

「DARTSLIVE3」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6タイプの稼働状況に分かれます。



6-1-3 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。

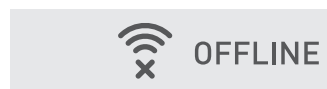
回線の速度がアイコンでわかります。



6-1-3 図 02

#### オフライン:

ネットワークに接続されていません。



6-1-3 図 03

#### ネットワークエラー:

ネットワークが切断されています。



6-1-3 図 04

#### ルーターエラー:

ルーターが原因でネットワークに接続されていません。



6-1-3 図 05

#### サーバーエラー:

(株)ダーツライブのサーバーがエラーを出しています。

サーバーにはデータが記録されません。



6-1-3 図 06

#### サーバーメンテナンス:

(株)ダーツライブの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。



6-1-3 図 07

## 6-2 ネットワークトラブル

### ■ 6-2-1 OFFLINE 表示が出てしまう場合

**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働時（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「DARTSLIVE3」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「DARTSLIVE3」に繋がっていますか？緩んでいませんか？

「DARTSLIVE3」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働しない場合は、ディーラーへお問い合わせください。

## ■ 6 - 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。

#### ■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「DARTSLIVE3」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「DARTSLIVE3」に繋がっていますか？ 緩んでいませんか？  
「DARTSLIVE3」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。

### <ネットワークエラー (NETWORK 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 NTT 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。

### <サーバーエラー (SERVER ERROR) >

**原因：**（株）ダーツライブのサーバーに問題があります。「DARTSLIVE3」の異常ではありません。

**対処方法：**オフラインで稼動させておくと、サーバー対応完了後自動的にオンライン稼動へ切り替わります。

### <メンテナンス (MAINTENANCE) 表示が出る場合>

**原因：**（株）ダーツライブの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。「DARTSLIVE3」では、通常、サーバーメンテナンスのため毎月 1 日 6 時 30 分ごろより 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の稼動へ切り替わります。

# お問い合わせ先

一般的なご質問は・・・

## **DARTSLIVE サポートセンター**

<https://www.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**

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

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

基本的なトラブルシューティングには、以下の「製品サポートページ」をご利用ください。



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

以上は、2024年11月現在のデータです。