



Need for Speed™ Underground

オペレーターマニュアル Operator Manual 040-0130-JP Rev. A

- ▶ ゲームをインストールする前にこのマニュアルをお読みください。
- ▶ このマニュアルは、常にゲーム機と一緒に保管してください。



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Neon and its trade dress are used under license by Electronic Arts Inc. ©:DaimlerChrysler Corporation 2004. Honda®, the 'H' logo®, Acura®, the stylized 'A' logo®, Civic®, Si™, Integra Type-R®, S2000™, RSX®, Type-R™ and Type-S™ names, emblems and body design elements are trademarks and/or intellectual property rights of Honda Motor Co., Ltd., used under license. Tiburon (Tuscani) is a registered trademark owned and licensed by Hyundai Motor Company. Mazda MX-5 Miata and Mazda RX-7 are used under the approval of Mazda Motor Corporation. Mitsubishi, Eclipse, and Lancer names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Electronic Arts Inc. NISSAN, SKYLINE, 350Z, SENTRA and 240SX are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO.,LTD. And are used under license to Electronic Arts Inc. PEUGEOT 206 GTI S16 2003 is used under license from AUTOMOBILES PEUGEOT by Electronic Arts. SUBARU, IMPREZA and WRX names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd. Toyota, Supra, and Celica are trademarks of Toyota Motor Corporation, and used with permission. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. The names and logos of all after market car part companies are trademarks of their respective owners and are used by permission. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts brand. GLOBAL VR and the GLOBAL VR logo are registered trademarks of Global VR, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent Nos. 5,269,687; 5,354,202; and 5,577,913 used under license from Midway Games West Inc

GLOBAL VR IS AN AUTHORIZED ELECTRONIC ARTS DISTRIBUTOR.

目次 Table of Contents

目次 Table of Contents	2	第4章 – オペレータメニューとゲームの 設定 Chapter 4 - Operator Menu and Game Setup.....	16
図表リスト List of Figures	2	ゲームオペレータメニュー画面での移動方 法 Navigating Through the Game Operator Menu Screens	16
前書き Preface	3	マシン情報メニュー Machine Information Menu	18
安全 Safety.....	3	ゲーム&コインオプションメニュー Game and Coin Options Menu	19
警告 Warnings.....	3	統計/設定リセット画面 Reset Stats/Settings Screen.....	20
設置環境 Environmental Conditions	3	課金画面 Accounting Screens.....	21
第1章 – はじめに Chapter 1 - Introduction.....	5	ゲーム統計画面 Game Statistics Screens.....	22
Need for Speed™ Underground について Need for Speed Underground Description.....	5	操作ボタン類テスト Play Control Test Screen ..	23
ストリート界のトップを目指せ	5	モニタ：キャリブレーション Monitor: Calibration	25
ゲーム機の仕様 Cabinet Specifications.....	6	サウンドテスト Sound Test.....	26
必要電源 Power Requirements	6	システムテスト System Test	27
ハードウェア機能 Hardware Features.....	6	リンク状態 Link Status.....	28
第2章 – ゲーム機の新規インストール Chapter 2 - Installing a New Cabinet	7	第5章 – ソフトウェアの再インストール Chapter 5 - Re-Installing Software.....	29
運転席の組み付け Driving Seat Installation	9	システムリカバリーCD の使用 Using System Recovery CD	29
集客表示パネルの設置 Marquee Setup	10	ゲームインストール CD の使用 Using the Game Install CDs	29
ゲーム機同士のリンク Linking Cabinets.....	11		
ゲーム dongle のチェック Checking the Game Dongle	12		
第3章 – ゲームプレイ Chapter 3 - Playing a Game.....	13		
ゲームの起動 Starting the Game	13		
ゲームプレイ Game Play.....	14		
プレイモード Modes of Play	15		

図表リスト List of Figures

図 1. Need for Speed™ Underground ゲー ム機寸法.....	6	図 13. マシン情報画面	18
図 2. コインドアとキーの場所	7	図 14. ゲーム&コインオプション画面	19
図 3. 運転席滑り板の取り付け	9	図 15. 統計/設定リセットメニュー.....	20
図 4. 運転席の滑り板への取り付け	9	図 16. 課金情報画面	21
図 5. 集客表示パネルの設置.....	10	図 17. ゲーム統計.....	22
図 6. ゲーム機同士のリンク.....	11	図 18. 操作ボタン類テスト	23
図 7. リンク状態のチェック	12	図 19. モニターキャリブレーションテスト 画面	25
図 8. USB ゲーム dongle.....	12	図 20. モニターリモートコントロール基板	25
図 9. トラックと車体オプションの選択.....	13	図 21. サウンドテスト	26
図 10. ドライブ画面機能.....	14	図 22. システムテスト	27
図 11. ゲーム機の音量設定.....	16	図 23. ゲーム機リンク状態画面.....	28
図 12. ゲームオペレータメニューフローチ ャート	17		

前書き Preface

安全 Safety

ゲーム機でゲームプレイの準備作業を開始する前に、このページをお読みください。

以下の安全指示は、全てのオペレータとサービス担当者を対象とするものです。当マニュアル全体に渡って、警告や注意が記述されています。

以下の安全ガイドラインに従って、起こりうる損傷からシステムを保護し、また作業等々の安全確保に努めてください。

- コンピュータ後面のスイッチが、ご利用の AC 電源と一致していることを確認してください。
 - 北米、南米のほぼ全域、および日本、韓国、台湾などの東南アジア諸国の一部は、115V / 60Hz
 - 欧州、中東および極東地域のほぼ全域は、230 V / 50Hz
- 感電事故を避けるため、システムは正しく接地された電源に接続してください。正しく接地できるよう、ケーブルには 3 ピン電源プラグが付属しています。アダプタープラグを使ったり、ケーブルから接地ピンを取り外したりしないでください。延長コードを使用する必要がある場合は、正しく接地できるプラグを備えた 3 芯ケーブルをご利用ください。
- 急激な電源変動からシステムを守るために、サージサプレッサ、ラインコンディショナー、無停電電源装置などをご利用ください。
- システムのケーブルには何も載せず、また踏みつけられたり、つまずいたりするような場所には配線しないでください。
- ラジエータなどの熱源の近くにシステムを設置しないでください。
- 冷却口をふさがらないでください。

警告 Warnings



感電事故を避けるため、インストール作業や保守作業を開始する前に、ゲーム機のコンセントを抜いてください。



GLOBAL VR® は、ゲーム機の設定や保守作業中に生じるいかなる損害や負傷の責任も負いません。「メンテナンス担当者」、「技術者」以外は、インストールや保守作業を行ってはいけません。

本製品を取り扱う店舗メンテナンス担当者、および技術者の定義

本書に記載している説明の中に、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うよう指示してある作業は、必ず知識や技術のあるかたが行ってください。

- 感電や故障、重大な事故の原因になります。
- 本製品の部品交換、保守点検、および異常時の対処は、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行ってください。本書では、特に危険な作業については「技術者」が行うよう指示しています。「店舗メンテナンス担当者」、「技術者」の定義は次の通りです。

前書き Preface

店舗メンテナンス担当者とは

- アミューズメントマシンや両替機などのメンテナンスの経験を有し、アミューズメントマシン（本製品）の所有者、および運営者の管理のもとにおいて、施設内、または店舗内で日常的に機器の組み立て、設置、保守点検、およびユニット、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。

店舗メンテナンス担当者の行動

- アミューズメントマシンや両替機の組み立て、設置、保守点検、およびユニット、消耗部品の交換。

技術者とは

- アミューズメントマシン製造メーカーで、機器の設計、製造、検査、メンテナンスサービスに携わる人、並びに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な技術知識を持ち、日常的にアミューズメントマシンの保守管理、修理に携わる人。

技術者の行動

- アミューズメントマシンや両替機の組み立て、設置、電気、電子部品、および機構部品の修理、および調整。

設置環境 **Environmental Conditions**

当ゲーム機は、室内でのみご利用いただけます。ゲーム機は、湿気を避け、気温摂氏 10 度から 40 度（華氏 50 度から 104 度）の場所に設置してください。

第1章 – はじめに Chapter 1 – Introduction

Need for Speed™ Underground について

Need for Speed Underground Description

Need for Speed™ Underground でチューンしたマシンに乗って、街を駆け抜けろ！

トヨタセリカ、日産 350Z、三菱エクリプス、日産スカイライン GT-R などのバリバリの輸入車をチューンアップ。キャリアモードでプレイして、正規のアフターマーケットパーツで自分の車をカスタマイズしたら、自分だけの走りを見せつけよう。

フォースフィードバック、サラウンドサウンド、6 速シフトレバーが、**Need for Speed™ Underground** の走りを一層魅力的にします。

ストリート界のトップを目指せ

- リンク機能 – 最大 4 人のプレイヤーが、かつ飛びの競り合いレースを展開します。
- キャリアモード – プレイヤーは車体を選択し、全 81 レースに参戦する過程でカスタムパーツやアップグレードを獲得していきます。プレイヤーは、プレイヤーカード 1 枚につき、4 つのキャリアを保存することができます。
- **GLOBAL VR®** プレイヤーカード対応 – 何千人もの登録プレイヤーがレースを待っています。新規のプレイヤーは、スマートカード形式のプレイヤーカードを購入して、自分のデータを保存することができます。

ゲーム機の仕様 Cabinet Specifications

標準型ゲーム機の外観は、以下の写真の通りです。



図1. Need for Speed™ Underground ゲーム機寸法

必要電源 Power Requirements

電圧	Hz	定格突入 AC 電流 (アンペア)	定格動作 AC 電流 (アンペア)
100	50/60	6.5	4

ハードウェア機能 Hardware Features

- Pentium® 4 コンピュータ
- NVIDIA® GeForce® グラフィックカード
- 6 チャンネルサラウンドサウンド
- 800 x 600、スーパーVGA モニタ、27 インチフラットスクリーン
- フォースフィードバックハンドル
- 6 速シフトレバー
- プレイヤーカードリーダー
- プレイヤーカード販売機

第2章 – ゲーム機の新規インストール Chapter 2 – Installing a New Cabinet

以下の手順に従って、ゲームをセットアップしてください。

1. 作業員の動作に十分なスペースを確保しながら、搬送梱包箱からゲーム機を慎重に取り出してください。ゲーム機の外観をチェックし、損傷などが無いことを確認してください。
2. コイン返却口からキーを取り除いてください。コインドアを開け、第2キーの場所を確認してください。

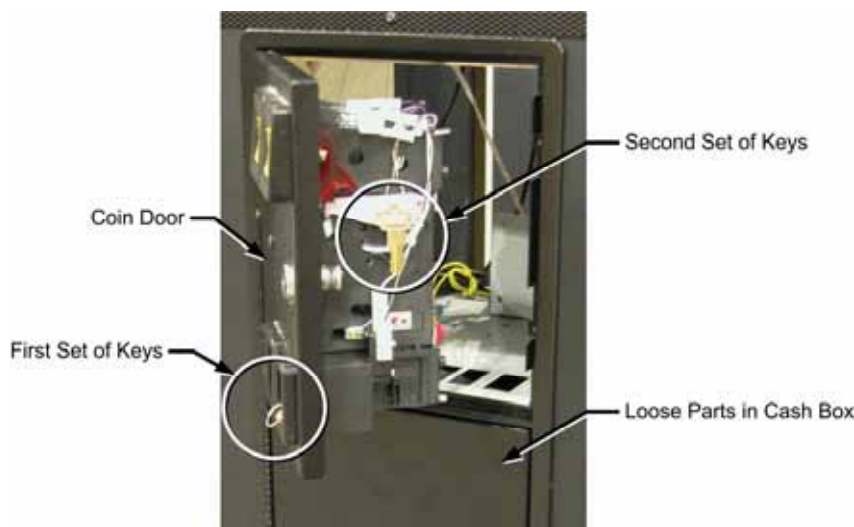
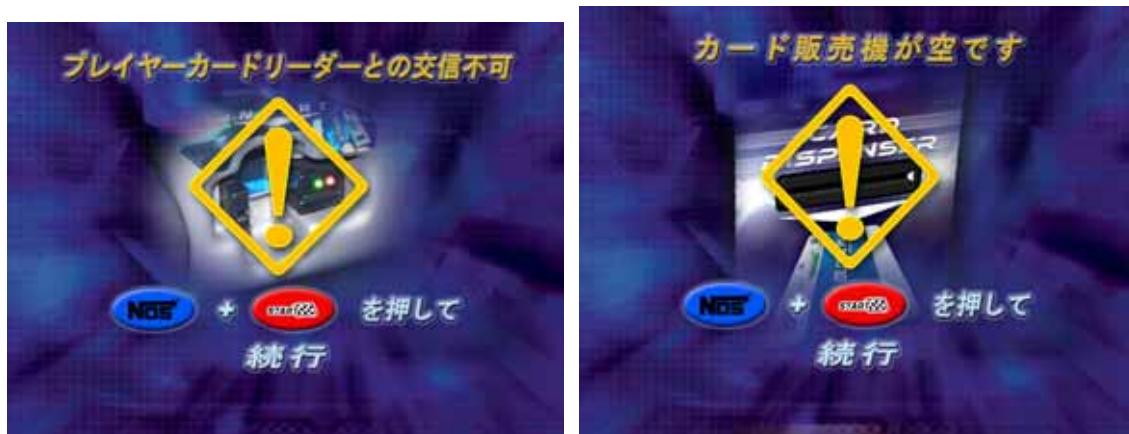


図2. コインドアとキーの場所

3. キャッシュボックスドアを開け、キャッシュボックス内にばらで入れてある小物類を取り出してください。キャッシュボックスには、電源コード、ソフトウェア CD、書類、運転席の止め具が入っています。
4. ゲーム機の後面ドアを取り外してください。全てのケーブルと配線が、コンピュータや他の装置類にしっかりと接続されていることを確認してください。配線と接続の図面に関しては、サービスと修理マニュアル回路図等を参照してください。
5. ゲーム機の AC 電源コードを、アース付き (3 ピン) AC 電源コンセントに接続してください。
6. ゲーム機の後面下部にあるオン/オフスイッチで、電源をオンにしてください。ゲームが正常に起動することを確認してください。

第2章 – ゲーム機の新規インストール Chapter 2 - Installing a New Cabinet

7. プレイヤーカードリーダーが接続されていない場合や、カード販売機が空の場合は、以下のような画面表示になります。これらの画面は30秒でタイムアウトになりますが、**START** と **NOS** ボタンを押してすぐに続行することもできます。



8. 集客ムービーが始まったら、ゲームを開始してゲームが正常に動作することを確認してください。
9. ゲーム機の電源をオフにして、電源コードを抜いてから運転席ユニットの組み付けをはじめます。

運転席の組み付け **Driving Seat Installation**

1. キャッシュボックスの中に、運転席の取り付けに用いるハードウェアが入っています。
2. 運転席の滑り板が、座席かゲーム機と一緒に梱包されているはずですが。下の図の様に、運転席滑り板がゲーム機からはみ出す様に配置します。1/4-20 x 1-1/4 インチ六角ボルト（ロックワッシャ、平ワッシャ付き）4本で、取り付けてください。



図3. 運転席滑り板の取り付け

3. ハーネスを接続するための十分な場所を確保しながら、運転席滑り板に運転席を滑り込ませます。
4. 運転席の中とゲーム機の中（運転席滑り板取り付け部の近く）に、2本のワイヤーハーネスがあります。これらのワイヤーハーネスを図4のAの様に接続してください。接続コネクタには、誤配線防止用のキーが付いています。
5. 運転席をゲーム機側にスライドさせながら、ワイヤーハーネスを内側に導きます。2-1/4 インチ T-27 トルクスネジ（1/4 インチロックワッシャ、フェンダーワッシャ付き）4本で、運転席を運転席滑り板に取り付けます。図4のBを参照してください。

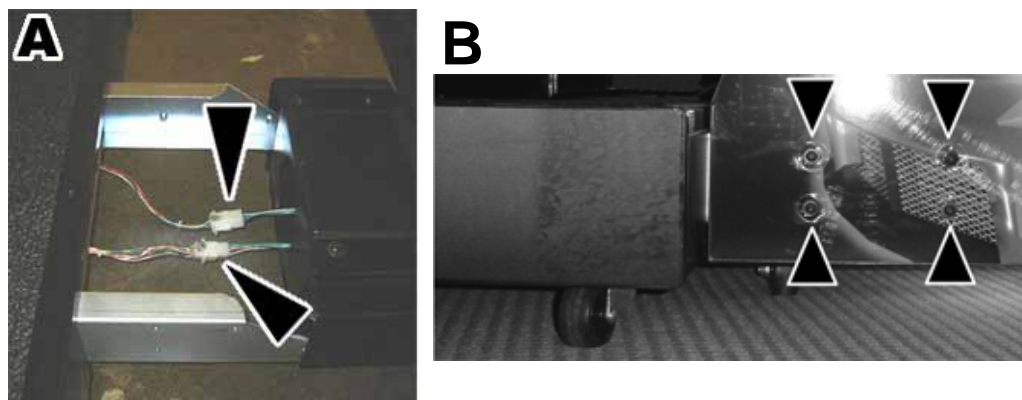


図4. 運転席の滑り板への取り付け

集客表示パネルの設置 Marquee Setup

1. 下の図の様に、ゲーム機の前方向かって集客表示パネルを起こします。
2. 1/4-20 x 1-1/2 インチ T-27 トルクスボルト 3 本を、集客表示パネル保持ブレースの端部にある金属ブラケットの穴に通して、ゲーム機上部のTナットに締め付けることで、集客表示パネル保持ブレースを固定します。



警告： ボルトが締め付けられるまでは、集客表示パネルが後部に滑って作業者が怪我をする可能性がありますのでご注意ください。



図5. 集客表示パネルの設置

以上で、ゲーム機でのゲームプレイが可能になります。

ゲーム機同士のリンク Linking Cabinets

最大4台のゲーム機をリンクして、対戦することができます。ハードウェアとソフトウェアの両面でゲーム機同士がリンクされると、集客モードムービーが同期し、プレイヤーは1人で遊ぶか他のプレイヤーとレースするかを選択できるようになります。

各ゲーム機には、イーサネットケーブルとクロスオーバーカプラーが同梱されています。クロスオーバーカプラーは、2台のゲーム機をリンクするのに用います。2台以上のゲーム機をリンクするには、イーサネットハブが必要です。



図6. ゲーム機同士のリンク

1. イーサネットケーブルを接続する前に、各ゲーム機のオペレータメニューから、図7の矢印の様にゲーム機リンクIDを設定してください。各ゲーム機には、異なるID番号を付ける必要があります。各ゲーム機に付けるID番号は、1、2、3、4の様に、左から右に向かって付けます。オペレータメニューを終了して、ソフトウェアの番号をリセットしてください。リンクされた各ゲーム機で実行するソフトウェアは、全て同じバージョンである必要があります。
2. 10インチイーサネットケーブルと、イーサネットクロスオーバーカプラーは、各ゲーム機のキャッシュボックスに入っています。
3. 各ゲーム機の電源プレート上のイーサネットコネクタに、イーサネットケーブルを接続します。
 - **2台のゲーム機をリンクする場合**：1台のクロスオーバーカプラーに、2本のイーサネットケーブルを接続します。使用するクロスオーバーカプラーは、1台だけです。
 - **3台か4台のゲーム機をリンクする場合**：イーサネットケーブルをイーサネットハブかスイッチ（別途ご用意ください）に接続します。イーサネットハブまたはスイッチをAC電源に接続し、電源がオンになっていることを確認してください。イーサネットハブまたはスイッチとクロスオーバーカプラーを同時に使用しないでください。

- 異なるゲーム機が同じゲーム機リンク ID 番号を持っている場合、同じ番号を持っているゲーム機の画面に以下の様なエラーメッセージが表示されます。前述の操作を繰り返して、重複しているゲーム機リンク ID 番号を修正してください。

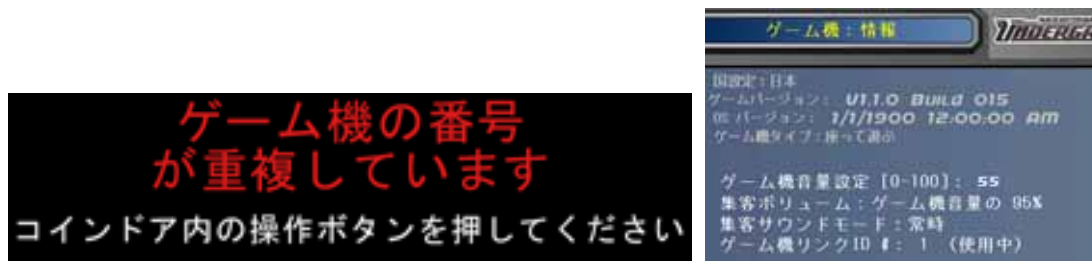


図7. リンク状態のチェック

ゲームドングルのチェック **Checking the Game Dongle**

当ゲーム機でゲームソフトウェアを立ち上げるためには、USB ゲームドングルが必要です。ドングルは、コンピュータ後面の USB ポートに接続します。ドングルが接続されていないと、ゲームは起動しません。USB ドングルが接続され、正常に起動すると、ドングルの赤色 LED が発光します。

ゲームドングルが正常に認識されるために、ゲーム機に電源を投入する前にドングルを接続しておいてください。ソフトウェアがゲームドングルを認識しない場合には、ドングルが正しく接続されているか再確認し、パワーサイクル（電源をオフしてから再度オン）を実行してみてください。

ゲーム実行中にドングルが外れると、その旨を通知するエラー画面が表示されます。この場合、ドングルを再接続すればよく、ゲームを再起動する必要はありません。

留意事項：ゲーム機に同梱されているドングルは、特定のゲームやソフトウェアのバージョンにのみ有効です。将来ソフトウェアのバージョンアップをする場合、ドングルのバージョンアップも必要になる場合があります。

重要：コンピュータを入れ替える場合には、ドングルを抜き取ってゲーム機と一緒に保管してください。

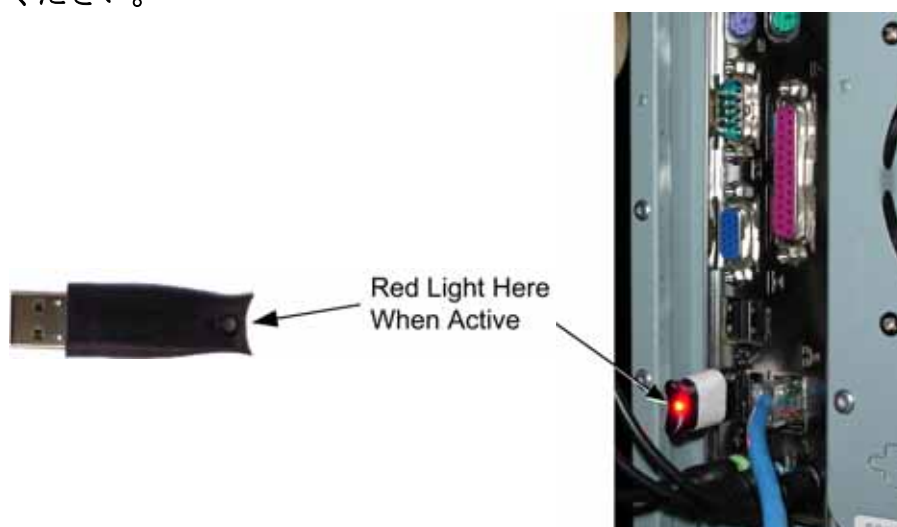


図8. USB ゲームドングル

第3章 – ゲームプレイ Chapter 3 – Playing a Game

ゲームの起動 Starting the Game

規定の数の硬貨を投入したら、赤い「Start」ボタンを押してゲームを開始してください。まずゲームのモードとして、「レース」または「キャリア」を指定します（15ページ参照）。次に、以下の様にいくつかの画面が表示されるので、順にオプションを選択していきます。



図9. トラックと車体オプションの選択

1. **トラック選択**：ハンドルを回すと、画面上部に表示されたトラックが順に強調表示されます。トラックマップと難易度（イージー、ノーマル、ハード）は、トラックが強調表示されるたびに表示されます。トラックを選択するには、アクセルペダルを踏み込みます。
2. **車体選択**：ハンドルを回すと、画面上部に表示された車体が順に強調表示されます。車体を選択するには、アクセルペダルを踏み込みます。
3. **カスタマイズ**：ハンドルを回すと、画面上部に表示されたカスタム仕様が順に強調表示されます。車体は、強調表示された色で表示されます。選択するには、アクセルペダルを踏み込みます。
4. **トランスミッション**：オートマかマニュアルを選択します。ベテランドライバーにとっては、マニュアル（6速シフトレバー使用）の方が速度のコントロールがしやすく、レースタイムもアップするでしょう。クラッチはありません。シフトレバーのみです。
5. **その他のオプション**：車体、カスタム仕様、トランスミッションのいずれの選択画面においても、コントロールパネルのボタンを押すと、その他のオプション選択ができるようになります。その他のオプションは、5秒間表示されるポップアップメニューから選択します。
 - 「NOS」ボタンを押すと、人工知能（AI）をオン/オフできます。リンクレースでは、どのプレイヤーも全てのゲーム機の人工知能（AI）をオフにできます。人工知能（AI）をオフにすると、コンピュータ制御の車をトラックから消すことができ

ます。単独でレース（ソロプレイ）する場合は、「NOS」ボタンで「Shadow Attack モード」が起動します。このモードでは、トラックリーダーのシャドーカーを相手にレースします。

- 「Look Back」ボタンで、ハンディキャップ（キャッチアップ）をオン/オフ（デフォルトはオン）できます。単独ドライバーに対してのみ。ハンディキャップは、ドライバーが他の車に追いつけるようにする機能です。
- 「♪」ボタンを押して、フォースフィードバックのレベル（弱、中間、強）を切り替えます。

オプション選択が終わると、ゲームのロードが始まります。

ゲームプレイ Game Play

一般的なドライブゲーム同様に、ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーで車をコントロールします。

「Look Back」ボタンで、車の後方を見ることができます。「View」ボタンで、車の内側から見た画像と外側から見た画像を切り替えます。「♪」ボタンを押すと音楽をオフにでき、再度押すと曲が変わります。「NOS」ボタンを押すと一気にスピードアップしますが、ニトロの量は限られています！「E-Brake」ボタンを押すと、ドリフトを開始します。



図10. ドライブ画面機能

レース中は、スクリーン上に各種情報が表示されます：

1. 現在走行中のラップ数と、レースの完走に必要なラップ数を表示します
2. 現在のラップタイムと、過去に記録されたベストラップタイムが表示されます。
3. 他の車（赤三角）と自分の車（緑三角）の位置関係が、トラックマップ上に表示されます。
4. 自分の車のターボレベルが表示されます。

5. 次のチェックポイントを通過するまでに残された秒数が表示されます。Shadow Attack モードの場合は、Shadow Attack アイコンが秒数の上に表示されます。
6. レース中の車の数と、自分の走行順位を表示します。
7. レースリーダーと自分の時間差、または自分が先頭の場合は、2番手との時間差を表示します。
8. 上級ドライブテクニックを実行して獲得したスタイルポイントが表示されます。
9. タコメーターが、エンジン回転数を千回転の単位で表示します。
10. 現在、何速で走っているかを表示します。マニュアル車では、シフトレバーの位置も表示されます。
11. 走行速度を Km/h か MPH (ゲームオペレーターメニューで設定) で表示します。

レースモードとオプション選択内容次第で、表示情報が追加されます。レースが終わると、各ドライバーの時間と順位が表示されます。

プレイモード Modes of Play

レースモード (アミューズメント) : これは普通のレースモードで、プレイヤーカードも不要です。複数のゲーム機がリンクされている場合は、プレイヤー同士でレースできます。

レースモードでプレイヤーカードを使うと、固有の車体を選択してレースすることができます。また、プレイヤーカードを使うとプレイヤーの走行距離が記録され、300 マイルを超えるごとに、選択可能な車が一台増えます。

キャリアモード : キャリアモードでは、プレイヤーは一連のレースを走破します。各レースで特定の時間内にゴールインすると、カスタマイズ仕様や性能アップグレードが獲得できます。プレイヤーは、自分の車やポイントをプレイヤー (スマート) カードに保存できます。キャリア (81 レース) を達成したプレイヤーは、好みのキャリアモードレースを再走することができます。プレイヤーは、キャリアモードでカスタマイズした車をレースモードで走らせることもできます。

この章では、「ゲームオペレータ」メニューの使用方法、ゲームの設定方法、エラー診断の方法について解説します。ゲーム審査、設定、コントロール診断は、すべて「ゲームオペレータメニュー」からアクセスできます。





バージョン 1.1 のソフトウェアでは、課金メニューに便利な各種課金機能が付加されています。「ゲームオペレータ」メニューの機能の内、以前のバージョンのソフトウェアでの場所から変更になっているものがあります。「オペレータメニュー」画面に関しては、次ページ以降に詳細な説明があります。「ゲームオペレータ」メニューの画面と設定内容に関しては、次ページの「ゲームオペレータメニューフローチャート」を参照してください。

コインドア内の赤いオペレータボタンを押すと、「ゲームオペレータメニュー」が表示されます。

ゲームオペレータメニュー画面での移動方法

Navigating Through the Game Operator Menu Screens




ドライビングコントロールパネルのボタン操作で、以下の表の様に、画面内を移動、オプション選択/変更などができます。各メニューに関して、画面上の説明も参照してください。





ボタン	機能	コメント
	上へ	リストや設定をスクロールします。
	下へ	
	選択	設定の確認。
	戻る/閉じる	メニューリストに戻るかメニューを閉じます。

以下は、メニューオプションの変更の仕方の一例です。



図 11. ゲーム機の音量設定

1.  と  ボタンで、メニューオプション間を移動し、希望のオプションを強調表示します。
2.  ボタンで、強調表示されたオプションを選択します。選択されたオプションは、赤色で表示されます。

3.  と  ボタンを押すと、選択されたオプションで利用可能な設定値が、上図の矢印2, 3の様に順番に表示されます。
4. 希望の設定値が表示されたら、再度  ボタンを押してください。オプションが黄色表示に戻り、上図ステップ4の様に、選択した設定値が表示されます。
5.  ボタンを押して、メインメニューに戻ります。

「ゲームオペレータメニュー」の各メニューの機能については、以下のフローチャートを参照してください。

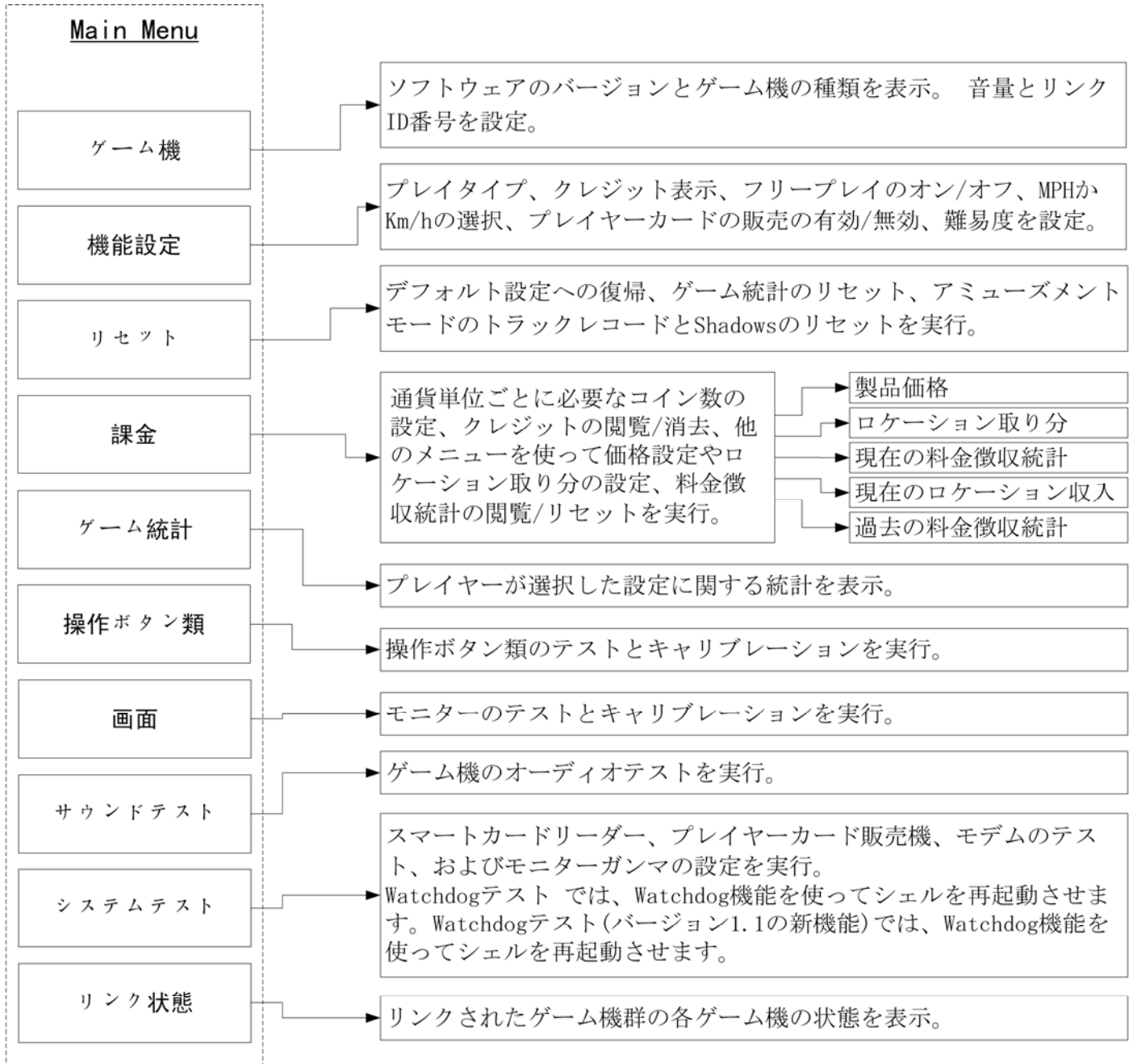


図12. ゲームオペレータメニューフローチャート



図13. マシン情報画面

「オペレータボタン」を押すと、この画面が最初に表示されます。この画面には、ゲーム機の重要な情報が表示されています。

メニュー項目	詳細	デフォルト値 (該当する場合)
国設定	ゲームで設定されている国を表示します。	(ドングルにて設定)
ゲームバージョン	インストール済みゲームソフトのバージョンを表示。	
OS バージョン	インストール済みオペレーティングシステムのバージョンを表示。	
ゲーム機タイプ	ゲーム機のタイプ (着座式または直立式) を表示。	(ドングルにて設定)
ゲーム機音量設定	ゲーム機の音量を、0-100%の範囲で5%単位にて設定。	55%
集客ボリューム	集客モードでの音量を、ゲーム機の音量設定に対するパーセンテージで表示。	95%
集客サウンドモード	集客サウンドモードを「常時」、「時々」、「オフ」から選択。「時々」の場合、集客モードのサウンドは、3分の1の時間だけ鳴ります。	常時
ゲーム機リンク ID #	ゲーム機同士のリンクの際に必要な ID 番号を設定。リンクされた各ゲーム機には、「ゲーム機リンク ID」番号 (1, 2, 3, 4) を重複なく割当てること。	1

ゲーム&コインオプションメニュー Game and Coin Options Menu



図14. ゲーム&コインオプション画面

このメニューは、ゲームの料金設定と難易度の設定のためのものです。

メニュー項目	詳細	デフォルト値 (該当する場合)
プレイ方式	「プレイタイプ」として、「プレイヤーが選択」か「レースのみ」のいずれかを設定。 (「レースのみ」だと「キャリア」モードは無効)	プレイヤーが選択
クレジット表示	ゲーム機で遊ぶために必要なものとして、「お金」か「クレジット」のいずれかを設定。(この設定は、他の項目の表示にも影響します)	クレジット
無料プレイ	無料プレイをオン/オフします。	オフ
速度表示単位	速度計の表示を MPH または Km/h から選択。	MPH
プレイヤーカード販売	「プレイヤーカード」の販売の「有効」、「無効」を選択。この設定によって、オペレータが、カード販売機付きのゲーム機からのみカードを販売するようにできます。	有効
難易度： (チェックポイント難易度)	トラックごとの「難易度」を、 A (最も簡単) から E (最も難しい) の間で設定。簡単な設定だと、プレイヤーがチェックポイントを通過するまでに与えられる時間が長くなり、難しい設定だと短くなります。 #ラップ/ドラッグ では、各レーストラックでプレイヤーが与えられるラップ/ドラッグ数を設定。1 から 5 で設定。	C (ノーマル) #ラップ/ドラッグはトラックによる

統計/設定リセット画面 **Reset Stats/Settings Screen**



図15. 統計/設定リセットメニュー

メニュー項目	詳細
デフォルト設定に戻す	ゲーム機を工場出荷時のデフォルト設定に戻します。リセットされる設定は：クレジット表示、単位通貨あたりのコイン数、プレイ料金、ゲーム音量、集客音量、難易度。
ゲームの統計をリセット	ゲーム機の「ゲーム統計」をリセットします。
全てのトラックをリセット	全てのトラックと Shadows の記録をリセットします。 各トラックのトラックレコードを個別にリセットするには、該当するボタンを押してください。

課金画面 Accounting Screens



図 16. 課金情報画面

メニュー項目	詳細
必要コイン数 (円マーク)	金額単位ごとの必要コイン数を設定します。
利用可能クレジット	投入されたクレジットの数を表示。
クレジットのリセット	このボタンを強調表示し、選択すると「利用可能クレジット」がゼロになります。
製品料金	「製品価格」画面を表示。モードごとのプレイ料金やプレイヤーカード (販売機利用または GLOBAL VR より郵送) の価格を設定可能。GLOBAL VR に支払われる各種料金についても表示。
ロケーション取り分	「ロケーション取り分」画面を表示。モードごとの売上げ、プレイヤーカードの売り上げ、未使用金に対するロケーションの取り分と、GLOBAL VR への支払い額に対するロケーションの負担分を表示。
現在の料金徴収統計	「現在の料金徴収統計」画面を表示。売上げ、支出、料金、モードごとの純利益を表示します。現在の統計の開始日も表示します。
現在のロケーションの収入	現在の「ロケーション収入」画面を表示。「現在の料金徴収統計」の全情報に加えて、「ロケーション取り分」も表示します。 ゲーム機の売上げをロケーションと分配するオペレータにとって便利な画面です。オペレータは、「ロケーション取り分」画面の収入/支出項目ごとに、ロケーションへの分配率を設定でき、この設定値にもとづいてソフトウェアがロケーションの取り分を計算します。
過去の料金徴収統計	「過去の料金徴収統計」画面を表示。これは、「今すぐ統計取得」が前回選択された時点で保存されたものです。表示されている統計の開始日と終了日も表示します。
今すぐ統計取得	「過去の料金徴収統計」を削除し、「現在の料金徴収統計」と入れ替えます。

「現在の料金徴収統計」の値が、全て 0.00 にリセットされます。

ゲーム統計画面 Game Statistics Screens



図17. ゲーム統計

「レース」モードでプレイヤーが選択したオプションや、トラックごとの平均タイムに関する統計画面を、「ゲーム統計」メニューを経由して閲覧することができます。画面には以下のようなものがあります：「車体とトラック」、「平均タイム」、「ゲーム機能の使用」**VIEW** か **LOOK BACK** ボタンを押して、ページ間を移動します。「リセット」メニューから「ゲーム統計」をリセットすることも可能です。

第4章 – オペレータメニューとゲームの設定




Chapter 4 - Operator Menu and Game Setup

- **シフトレバー**：ギアを変えるごとに、現在のギアが画面に表示されます。各ギアにつき、どのシフトレバーマイクロスイッチがオンするかも表示されます。例えば、"2 LT DN"は2速で左と下のマイクロスイッチがオンしていることを示し、"3 UP"なら3速で上のマイクロスイッチだけがオンしていることを示します。
- **E-Brake**：「E-Brake」ボタンを押すと、そのアイコンが画面上で発光します。
- **クレジット**：お金を投入すると、「クレジット」という文字が点滅し、「OK」が強調表示されます。
- **Nytrix カードバージョン**：コンピューターにインストールされている Nytrix USB I/O カードのバージョンを表示します。
- **Start ボタン、リーダーライト、ブレーキランプ**：「操作ボタン類メニュー」を開くと、ゲーム機の Start ボタン、リーダーライト、ブレーキランプが数秒間点滅します。点滅しないライトがある場合は、電球や配線を確認してください。

モニタ：キャリブレーション **Monitor: Calibration**



図19. モニターキャリブレーションテスト画面

♪ ボタンでモニターキャリブレーションテストを開始し、 か  ボタンを押して画面移動します。「モニターキャリブレーションテスト」を閉じるには、 ボタンか「オペレータ」ボタンを押してください。

モニターキャリブレーションテストでは、一連のモニターキャリブレーション画面を表示します。これらの画面は、平行、垂直同期、ホワイトバランス、色合い調整に使用します。

モニターリモートコントロール基板のボタンを使ってモニターを調整します。この基板は、「オペレータ」ボタンの横にあります。モニターコントロールパネル上のボタンでメニューを開き、画面サイズ、色、品質を調整します。

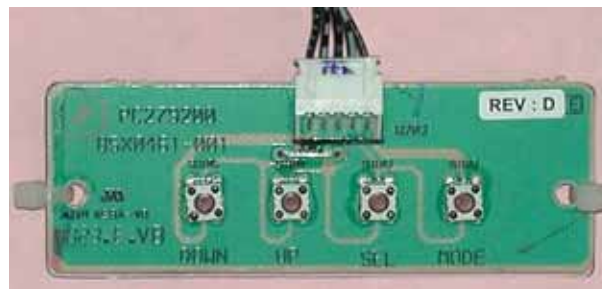


図20. モニターリモートコントロール基板

サウンドテスト **Sound Test**

図 21. サウンドテスト

「サウンドテスト」メニューで、スピーカーテストが可能です。♪ ボタンを押してサウンドテストを開始すると、各スピーカーがそれぞれの名称を順番に発声します。例えば、左前方スピーカーが「左前方チャンネル」と発声した後、中央スピーカーが「中央チャンネル」と発声します。サブウーファーは、ドンドンと鳴ります。サウンドテストはスピーカーを順番に発声させ、**NOS** ボタンでテストを終了するまで続きます。サウンドテスト中は、テスト中のスピーカーの位置が画面に表示されます。

VIEW か **LOOK BACK** ボタンを押すと、スピーカーが順番に発声するのをやめ、スピーカーを一つずつテストできるようになります。**VIEW** ボタンで次のスピーカーに進んだり、**LOOK BACK** ボタンで前のスピーカーに戻ったりできます。**NOS** ボタンを押すと、テストが終了します。

間違ったスピーカーから音が聞こえた場合や、音の出ないスピーカーがある場合は、スピーカー、アンプ、PCへの配線をチェックしてください。(47 ページの「オーディオアンプ/スピーカーのサービス Audio Amp and Speakers Service」を参照してください。)

オーディオ関連の問題への対処法は、61 ページの「オーディオ関係トラブルシューティング Audio Troubleshooting」をご覧ください。

システムテスト System Test



図22. システムテスト

このメニューから、特殊システムハードウェアのテストが可能です。

- **カードリーダーのテスト**: 「オペレータカード」または「プレイヤースマートカード」を挿入してから、このオプションを選択します。カードリーダーが正常に動作している場合、挿入されたカードの種類とカード番号が表示されます。「プレイヤーカード」を挿入した場合、カード所有者の名前も表示されます。所有者がカードを紛失してしまった場合など、所有者の特定に使えます。
- **カード販売機テスト**: カード販売機がインストールされている場合、カードを払い出すことでカード販売機が正常動作していることを確認できます。
- **Watchdog テスト**: Watchdog 機能は、シェルの再起動に用います。(このテストは通常、ソフトウェア QA テストによって行われます。)
- **Set Video Gamma (ビデオガンマ補正設定)**: ビデオの全体の輝度を調整します。デフォルトは、1.00 です。

リンク状態 Link Status



図23. ゲーム機リンク状態画面

この画面では、リンクされた各ゲーム機のリンク状態が表示されます。「リンク状態」画面の閲覧に使用しているゲーム機は、「使用中」と表示されます。その他のゲーム機は、正常にリンクされていれば「利用可能」または「使用中」と表示され、リンクされていない場合「**接続されていない**」と表示されます。

第5章 – ソフトウェアの再インストール Chapter 5 – Re-Installing Software



Need for Speed™ Underground ソフトウェアを、ゲーム機に再インストールする必要がある場合、以下の指示に従ってください。インストールの所要時間は、約 30 分です。

システムリカバリーCDの使用 Using System Recovery CD

重要：「システムリカバリーディスク」を使うと、ゲームソフトウェアに保存されたゲーム設定、コイン/ゲーム審査の履歴などが、すべて失われます。システムリカバリーディスクをご使用になる前に、**アフターサービス窓口**に連絡することをお勧めします。

1. ゲーム機がリンクされている場合は、ゲーム機後面からイーサネットケーブルを抜いてください。
2. 「システムリカバリーディスク」を CD-ROM ドライブに挿入し、ゲーム機の電源をオフにしてから、再度オンにします。コンピュータが再起動すると、CD が自動起動するはずですが、(約 30 秒お待ちください。) ハードドライブイメージプロセス画面が表示されます。
3. 画面の指示に従い、CD を取出してからコンピュータを再起動します。ゲームインストール CD はまだ挿入しないでください！ソフトウェアがインストールを完了するまで、約 2 分お待ちください。GLOBAL VR のロゴがデスクトップに表示されたら、オペレーティングシステムのインストールは完了です。「ゲームインストール」CD の使用手順に進みます。

ゲームインストール CD の使用 Using the Game Install CDs

重要：リンクされた各ゲーム機で実行するゲームソフトウェアは、全て同じバージョンである必要があります。

1. ゲーム機の電源がオン、コンピュータが起動している状態で、「ゲームインストールディスク 1 of 2」というラベルのついた CD を挿入します。CD が自動起動するはずですが、(約 30 秒お待ちください。) コンポーネントやファイルを、ソフトウェアがハードディスクドライブにコピーする間、各種画面が表示されます。この処理の所要時間は約 10 分です。

2. 最初の CD のコピーが終わると、CD がイジェクトされ、ディスク 2 の挿入指示が表示されます。「**ゲームインストールディスク 2 of 2**」を挿入してください。コンピュータは、残りのファイルをディスク 2 からコピーし、コピーが終わると自動的に再起動します。空の画面が 1 分ほど表示される場合があります。
3. ゲームが再起動したら、CD を取出してください。「システムリカバリーCD」や「ゲームインストール CD」は、将来必要になるかもしれませんので、安全な場所に保管してください。
4. ゲームが起動したら、アクセル、ブレーキ、ハンドルポテンシオメータをキャリブレーションする必要があります。ハンドルは、自動でキャリブレーションします。（キャリブレーション中は、ハンドルに触らないでください。）画面指示に従って、アクセルとブレーキを 5 秒間踏み込んで、キャリブレーションリミットを設定します。キャリブレーションが終わると、集客ムービーが始まります。ゲームを一回プレイして、ハードウェアのキャリブレーションを完了してください。
5. ソフトウェアのインストールが完了したら、「オペレータ」ボタンを押して、音量、ゲーム機リンク ID 番号などの「オペレータ」設定を行ってください。必要に応じて、イーサネットケーブルを再接続してください。