

ストラックヴァリアス4G

ユーザーズマニュアル

株式会社アスコ



- はじめに
- 安全に正しくお使いいただくために
- 使用上の注意
- 設置上の注意
- 製品概要
- 表示機本体の部品説明
- 的検知センサーチェックの説明
- 制御ボックスの部品説明
- 時計機能の設定
- 【参考】各装置の動作タイミング
- 各装置の接続方法
- プリンタの仕様
- プリンタ用紙の仕様
- プリンタの説明
- プリンタ用紙の交換方法
- プリンタ用紙のつまり除去方法
- スコアーシートの説明
- 音声の音量調整
- トラブルシューティング
- 表示機本体の設置について
- ポリカ板(防音シートを含む)のメンテナンスの手順
- サポート(連絡先)

2020/07/15 初版

■ はじめに

ご使用前に、必ずユーザーズマニュアルをよくお読みのうえ、正しくお使いください。

ユーザーズマニュアルは大切に保管してください。

- ・ 本書の内容を無断で転載することは固くお断りします。
- ・ 本書の内容について、将来予告なしに変更することがあります。
- ・ 本書の内容については、万全を期して作成しましたが、万一誤り、記載もれがありましたら、ご連絡ください。

■ 安全に正しくお使いいただくために
安全に関する重要な内容です。内容をよく読んで頂き、必ずお守りください。

 警告	死亡または重症を負う可能性が想定される内容を示しています。
 接触禁止	運転中にトスマシン・ベルトコンベアに触れない トスマシンのアームに打たれたり、ベルトコンベアのベルトに巻き込まれたりする危険があります。トスマシン・ベルトコンベアに触れる前に、必ず電源を切ってください。
 接触禁止	電源を入れたままで基板・端子台に触れない 通電した状態で本体や制御ボックスの基板や端子台に触れると、感電の危険があります。基板・端子台に触れる前に、必ず電源を切ってください。
 電源を切る	保守・点検の際は、電源をすべてOFFにしてから行う いきなり作動したり感電したりする恐れがあります。
 電源を切る	万一異常・故障が発生したら、電源をすぐ切る 煙が出ている、変なおいや音がする、動作しないなど、異常・故障状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。
 分解禁止	本製品を分解や改造をしたり、純正部品以外を使用したりしない。 故障・火災・感電の原因となります。
 禁止	不安定な場所に設置しない 本製品を設置する場合は、転倒防止の処置を施し、不安定な場所に設置しないでください。転倒により身体が下敷きになったり、故障の原因となったりします。

 注意	怪我を負う可能性または財産に損害が発生する可能性が想定される内容を示しています。
 確認	通電の前に必ず確認をしてください 本体や制御ボックスの端子台への接続を間違えると、故障・感電・火災の原因となります。通電の前に必ず確認してください。
 禁止	容量を超える負荷を接続しない 本体や制御ボックスの端子台への接続を間違えると、故障・感電・火災の原因となります。通電の前に必ず確認してください。
 厳守	正しい電源電圧で使用する 定められた電源電圧(AC100V)以外で使用すると、感電・火災の原因となります。
 確認	万一異常・故障が発生したら、電源をすぐ切る 煙が出ている、変なおいや音がする、動作しないなど、異常・故障状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。
 確認	ACケーブルの取扱いに注意してください。 ACケーブルはプラグ部分を持って奥までしっかり差し込んでください。埃などが溜まりますと火災・感電の恐れがあります。
 保護	電線を保護する 電線をボールが当たる場所や振動の多い場所に設置しないでください。また、重いものを乗せたり挟み込んだりすると、感電・火災の原因となります。

■ 使用上の注意

本体を使用する前に必ず次の項目を確認してください。
項目に該当する問題が発生した場合、本体を使用しないでください。

- ・ 屋外で使用する場合、降雨や降雪が原因でボールが当たったことを正しく検知できなくなることがあります。このようなときは、的検知センサーに付着している水分を拭き取ってください。
- ・ 5°C以下や35°C以上の環境で使用すると、スコアシート of 文字がかすれる場合があります。
- ・ ゲーム中にコインを投入すると無効となります。続けてプレイするときは、「ゲームセット」のメッセージが聞こえてからコインを入れてください
- ・ スコアシートの切れ端が、スコアシートの出口付近に残ったままで使用を続けると、プリンターが故障する原因になります。
- ・ 本体のネジのゆるみや、ボールが当たる透明マットなどに破損があると、故障の原因になります。定期的に点検してください。
- ・ 落雷の恐れがあるときはACコンセントを抜いてください。感電や機械の故障の恐れがあります。
- ・ 電源線や信号線が振動等によって断線しない様に、各線のゆるみ・はずれ・摩耗に注意して、定期的に点検してください。

■ 設置上の注意

本体を設置する場合は、必ず販売店にご依頼ください。
本体は設置に適した場所に設置してください。

設置に適した場所は次のような場所です。

- ・ 温度10°C～35°C、湿度20%～80% (ただし結露しないこと)
- ・ 平らで十分な強度があり、落下・転倒の恐れがないところ
- ・ 本体にアンカーを取り付けられる場所

設置に適さない場所は次のような場所です。

- ・ 薬品や液体の近く
- ・ 人通りが多くぶつかる可能性のある場所
- ・ 大電流回路やノイズを発生する場所
- ・ ホコリが多い場所

■ 製品概要

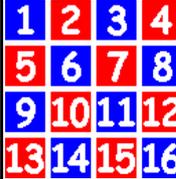
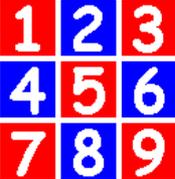
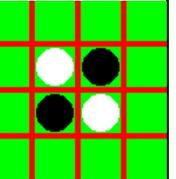
本製品は、128x128ドットの表示画面で構成された的を狙って投球するゲームです。各々のゲームに合わせた表示をすることで、1台で5種類のゲームをすることができます。

一人用は【ストラック16】、【ストラック9】、【ストラックワン】

二人用は【ストラック16対戦】、【ストラックリバース】

プリントアウトされたQRコードをスマホ等で読み込み、専用のクラウドに登録することで、得点、球速などのゲーム結果の登録や履歴情報を見ることが出来ます。

- ・ 【ストラック16】
 - 1～7ステージのステージクリア制となります。
 - 持ち球8球からスタートし、ステージクリア毎に3球増加となります。
 - 但し、ステージ2以降の残球数は制限があり最大5球となります。
- ・ 【ストラック9】
 - 持ち球12球から減算式となります。
- ・ 【ストラックワン】
 - 1～4ステージのステージクリア制となります。
 - ステージクリアするたびに難易度が増します。
 - 持ち球12球から減算式となります。
- ・ 【ストラック16対戦】
 - プレイヤーA、プレイヤーBで対戦し得点を競うゲームとなります。
 - 的に当らなかった場合又はステージクリアした場合にプレイヤーが交代します。
 - 1～7ステージのステージクリア制となります。
 - 持ち球はそれぞれ8球からスタートし、ステージクリア毎に3球増加となります。
 - 但し、ステージ2以降の残球数は制限があり最大5球となります。
- ・ 【ストラックリバース】
 - プレイヤーAが黒、プレイヤーBが白となり相手の的を狙い交互に投球するゲームとなります。
 - 従来のオセロのように挟む事で間の的が反転します。
 - パーフェクトは無く、すべて同一色になっても最後の1球までゲームは続きます。
 - 持ち球それぞれ10球から減算式となります。

	ストラック16 ストラック16対戦	ストラック9	ストラックワン	ストラックリバース
ゲーム種類				
持ち球	8球	12球	12球	10球
ステージ	有り(1～7)	無し	有り(1～4)	無し
指定的 2枚抜き	無し	有り(ランダム)	無し	無し
ビンゴ	有り(縦横)	無し	無し	無し
パーフェクト	有り	有り	有り	無し
最高得点	850	560	310	得点無し
通常命中	10 x 16 = 160	10 x 9 = 90	10 x 11 = 110	
指定命中		20 x 9 = 180		
2枚抜き	20 x 8 = 160			
ビンゴ	20 x 10 = 200	20 x 8 = 160		
ステージクリア	30 x 6 = 180		30 x 3 = 90	
パーフェクト	100 x 1 = 100	100 x 1 = 100	100 x 1 = 100	
残球数	10 x 5 = 50	10 x 3 = 30	10 x 1 = 10	
QRコード印刷	有り	有り	有り	無し

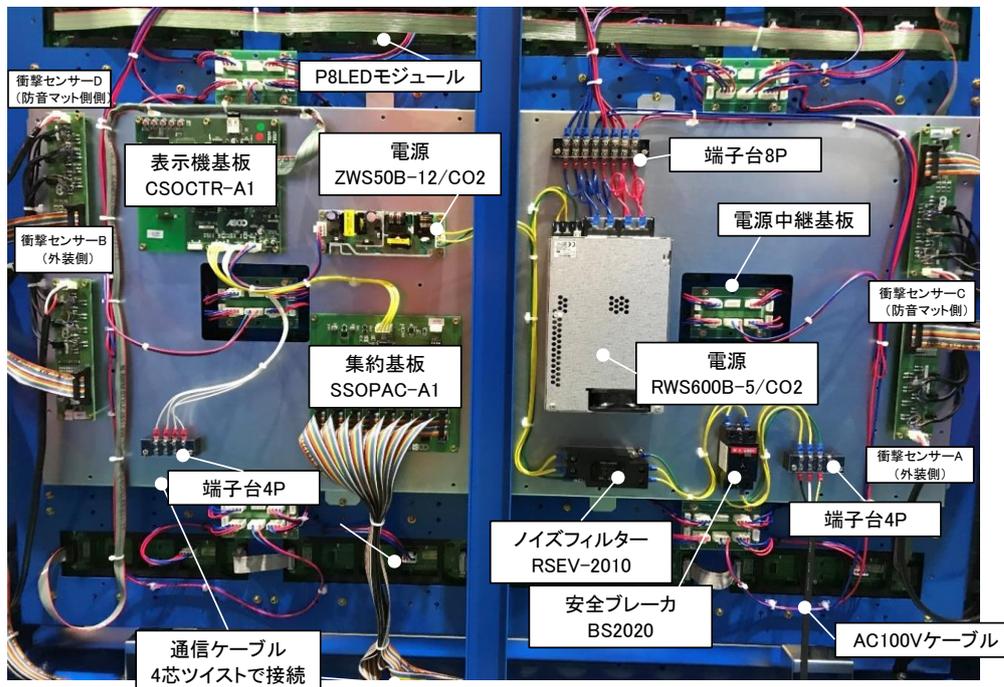
※通常命中やビンゴなど、同時に複数の条件が成立する場合はすべて加算されます。

ボールが命中した際の動作

- ・ ボールが的に命中した場合、指定的、2枚抜き、ビンゴなどの判定を行い、表示イベントと音声イベントを行います。
- ・ 既に命中させている的に再度当たった場合は無視されます。
- ・ ボールが2箇所離れた検知センサーを通過するなど想定外の検出した場合は無効となります。
- ・ ボールが的検知センサーを通過すると、次の投球までボールが的検知センサーを通過しても無効となります。
- ・ スコアの表示中にボールが的検知センサーを通過した場合は無効となります。

■ 表示機本体の部品説明

表示機本体背面



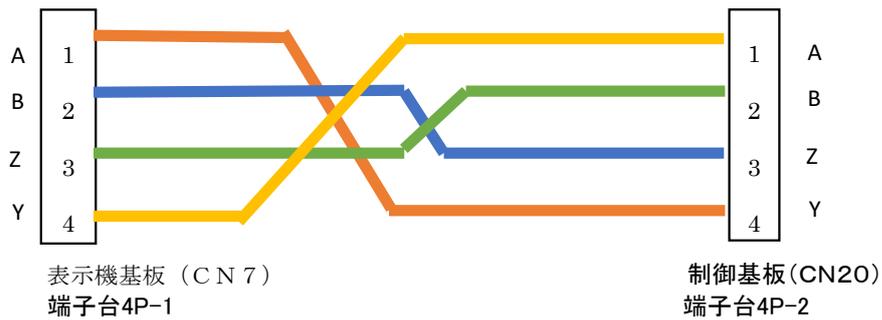
【接続】

ケーブル名	用途
AC100Vケーブル	表示機本体の電源を供給します。 入力電圧: 単相AC95~105[V] 周波数: 48~62[Hz] 最大入力電流: 6[A]

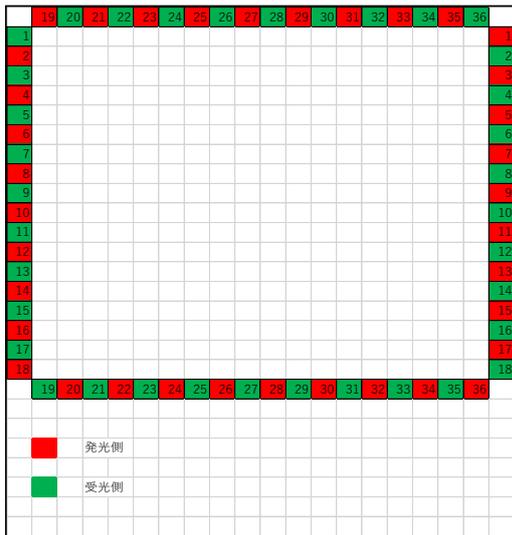
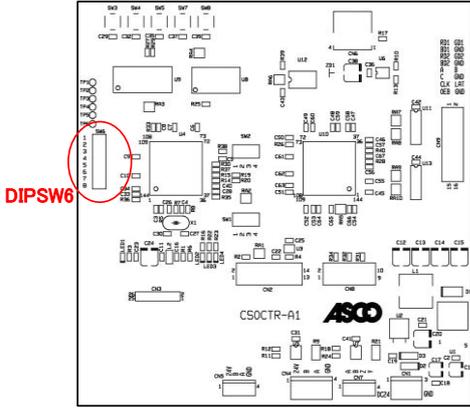


端子台4P-1

ケーブル名	用途
通信ケーブル	表示機本体と制御ボックスとを有線で通信します 表示機本体側の端子台4P-1と制御ボックス側の端子台4P-2とを ツイストペア4線で下記配線で接続する



■ 的検知センサーチェックの説明

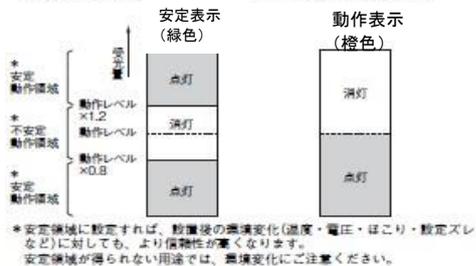


正面から見た的検知センサーの番号

・ 的検知センサーチェック

DIPSW6		モード説明
7番	8番	
OFF	OFF	<p>Mode1: ゲームモード</p> <p>ゲーム開始前に的検知センサーをチェックする (電源ON時のみ)</p> <p>OK: そのままゲーム開始 NG: 「通過センサーに異常があります。通過センサーのクリーニングチェックをお願ひします。」を約5秒間表示</p>
OFF	ON	<p>Mode2: 的検知センサーチェック(エラー確認)</p> <p>OK: センサーOKを表示 NG: 受 発 ○○-○○&○○ ○○-○○&○○ ○○-○○&○○</p> <p>左記はNo22、No23のレーザー発光に対して、受光していないことを示している</p>
ON	OFF	<p>Mode3: 的検知センサーチェック(ボール投球)</p> <p>実際ボールを投げた場合の的検知を表示する</p> <p>受光センサーNo ヨコ タテ ○、○ 速度</p>
ON	ON	<p>Mode4: 的検知センサー調整(センサー全灯)</p> <p>発光側センサーを全灯させ、センサー位置調整を実施</p>

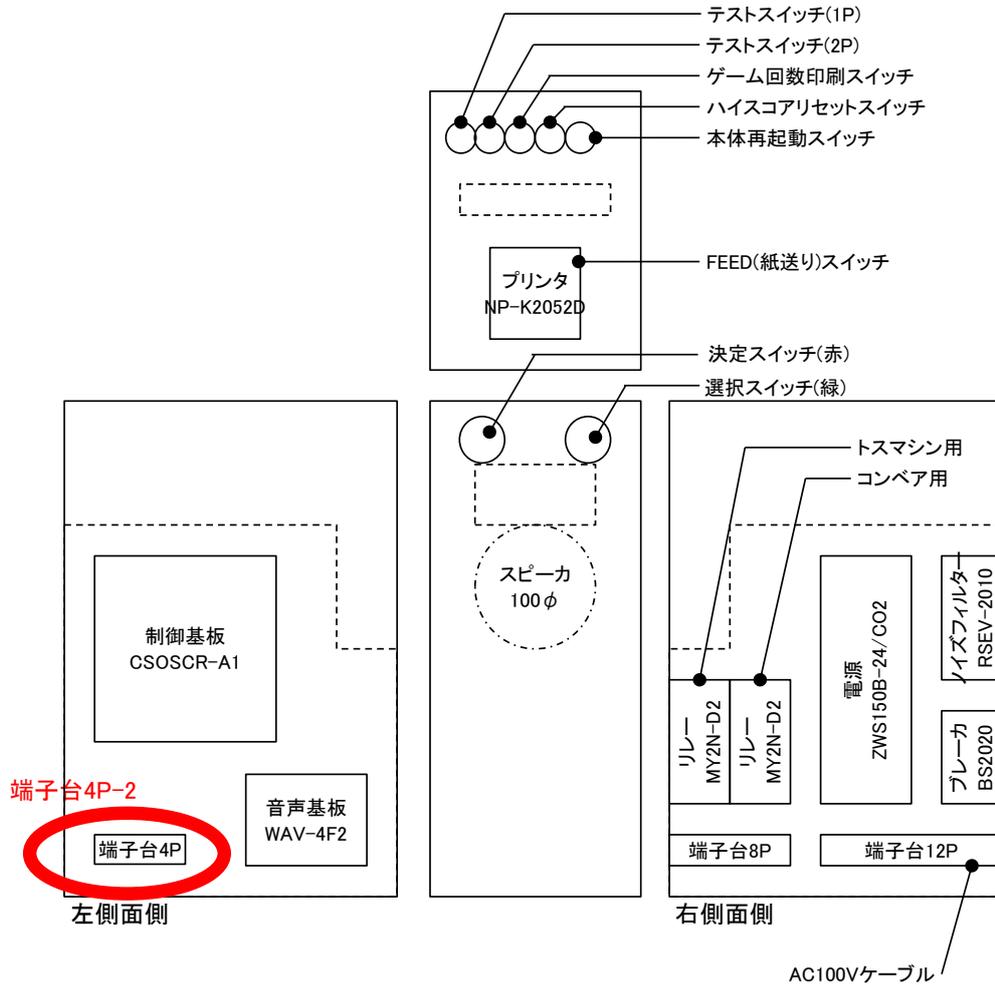
・ 下図はレベルの状態を示しております。
・ 安定動作領域で動作するように、設定してください。



- ・ 発光部の光を受光部が安定受光する場合
緑色が点灯し橙色が消灯する
- ・ 受光部の受光量が少ない場合緑色 & 橙色とも点灯する
- ・ 受光部の受光量が不安定な場合
緑色 & 橙色とも消灯する

DIPSW7 = ON及びSIPSW8 = ONでセンサー発光状態で受光部が緑色点灯になるように調整する
(基本的に発光センサー側の向きで調整する)

■ 制御ボックスの部品説明

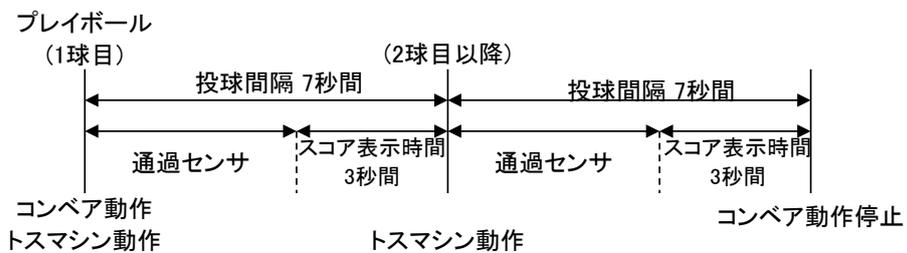


スイッチ	用途
テストスイッチ(1P)	スイッチを1秒間以上押すと、1Pのゲームの選択ができます。選択後、決定スイッチ(赤)を押すことでゲームが開始されます。
テストスイッチ(2P)	スイッチを1秒間以上押すと、2Pのゲームの選択ができます。選択後、決定スイッチ(赤)を押すことでゲームが開始されます。
ゲーム回数印刷スイッチ	本機種で行われた、現在までのゲーム回数がプリンタに出力されます。ゲーム回数がリセットされることはありません。
ハイスコアリセットスイッチ	スイッチを3秒間以上押し続けると、最高得点及び最高速度がリセットされます。
本体リセットスイッチ	スイッチを3秒間以上押し続けると、表示部本体と制御ボックスの再起動を行います。

【接続】

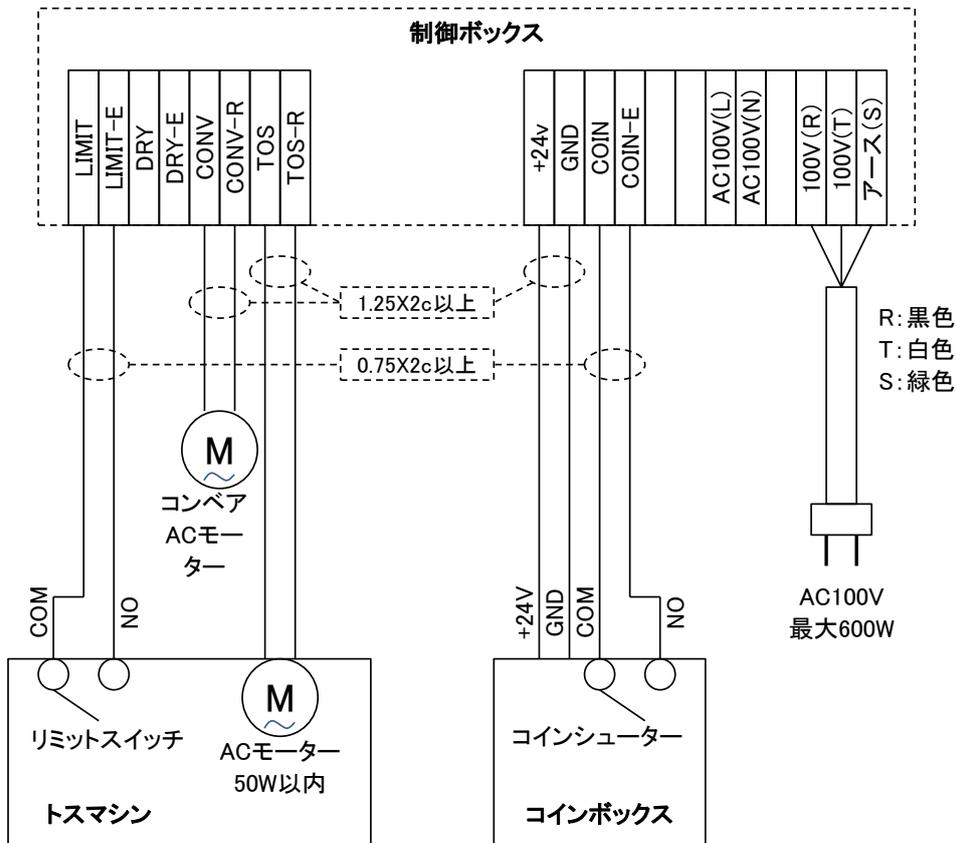
ケーブル名	用途
AC100Vケーブル	制御ボックスの電源を供給します。 入力電圧: 単相AC95~105[V] 周波数: 48~62[Hz] 最大入力電流: 6[A]

■【参考】各装置の動作タイミング



- ・ ゲームを開始するとコンベアが動作します。
- ・ その後、投球間隔に沿って、トスマシンからボールが出てきます。
- ・ 最後の投球が終了するとコンベアが停止します。

■ 各装置の接続方法



制御ボックスの各端子説明

信号名	用途
LIMIT, LIMIT-E	トスマシンのリミットスイッチに接続します。
DRY, DRY-E	ゲーム開始から終了の間のみ接点がONになります。 100[mA]以内の電流を流すことができます。
CONV, CONV-R	ゲーム開始から終了の間のみONになるリレー出力です。 400[W]以内・AC100V用のモーターを接続します。 ACモーター以外(リレーなど)は制御できません。
TOS, TOS-R	トスマシン制御用のリレー出力です。 50[W]以内・AC100V用のモーターを接続します。 ACモーター以外(リレーなど)は制御できません。
+24v, GND	コインBOXへ電源を供給します。
COIN, COIN-E	コインBOXのCOIN, COIN-Eに接続します。
AC100V(L), AC100V(N)	この端子は使用できません。
T, R, S	制御ボックスの電源を供給します。 入力電圧: 単相AC95~105[V] 周波数: 48~62[Hz] 最大入力電流: 6[A]

【接点出力(DRY)端子について】

DRY, DRY-E端子(接点出力)を利用する場合、ノイズが発生し誤動作の原因となることがあります。誤動作する場合は、DRY, DRY-E端子にスパークキラー(岡谷XAB1201)を接続してください。

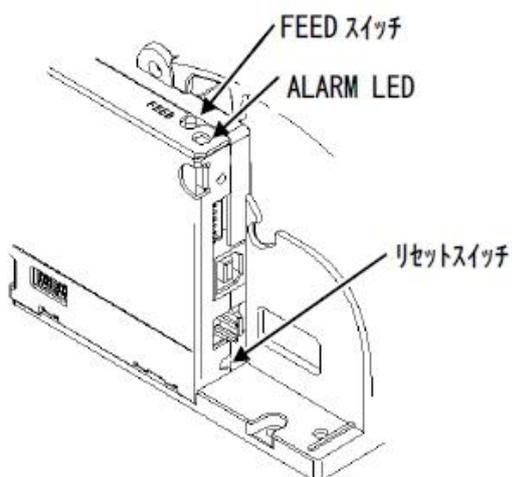
■ プリンタの仕様

製品型番	NP-K2052D-000	
メーカー	日本プリメックス	
動作環境	温度	-10～50℃
	湿度	20～85%RH 但し、85%RHは35℃(非結露)を上限値とします。
印字品質保証範囲	温度	5～40℃
	湿度	20～85%RH 但し、85%RHは35℃(非結露)を上限値とします。

■ プリンタ用紙の仕様

用紙幅	2インチ 58(+0, -1)mm	
用紙厚	59～75 μm	
ロール形状	最大外形	φ 80mm
	軸芯内径	φ 12mm
	軸芯外形	φ 18mm、φ 22mm、
推奨感熱紙	TF50KS-E20(日本製紙) PD150R(王子製紙) PD160R(王子製紙)	

■ プリンタの説明



・FEEDスイッチ

用紙の順方向への紙送りのスイッチです。
 押して離すと約60mm紙送りした後にフルカットします。
 押し続けると、押している間は紙送りし、離すとフルカットします。

・ALARM LED

プリンタの状態を表します。

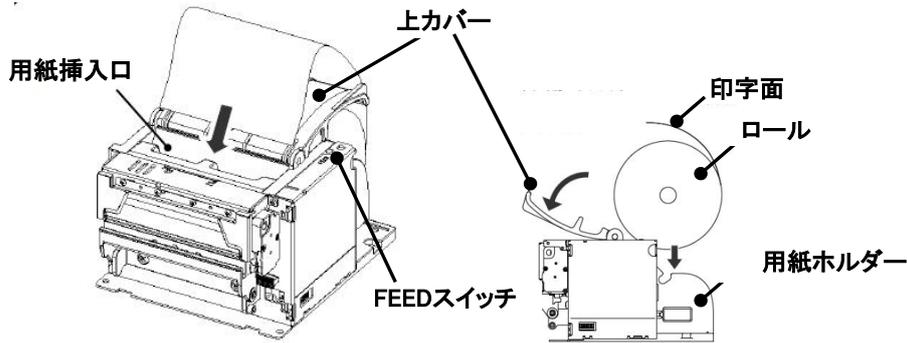
消灯	正常状態
高速点滅(0.4秒周期)	用紙の残量が少なくなっています
点灯	用紙切れ
低速点滅(4.4秒周期)	ヘッド温度異常
変則点滅	オートカッター異常

・リセットスイッチ

プリンタは電源投入時の状態に戻ります。

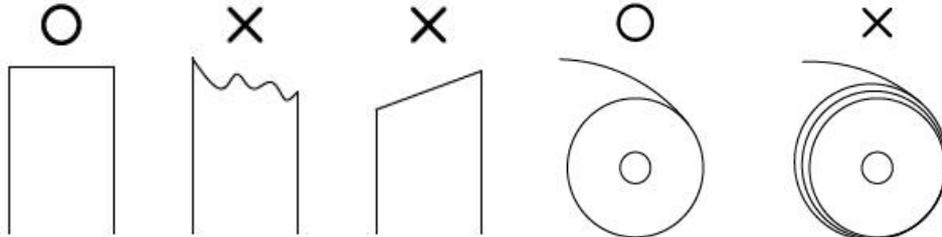
■ プリンタ用紙の交換方法

- ① 上カバーを開いて、用紙ホルダーから古いロール紙の芯を取り除きます。
- ② 用紙ホルダーにロール紙をセットします。
(用紙は表裏がありますので印字面が上となるようにセットしてください。)
- ③ 制御ボックスの電源が入っていないときは、電源を入れてください。
ロール紙を約20cm引き出し、用紙挿入口に差し込んでください。
自動的に用紙が引き込まれ、「TEST PRINT」印字後カットされ印字可能になります。



【注意】

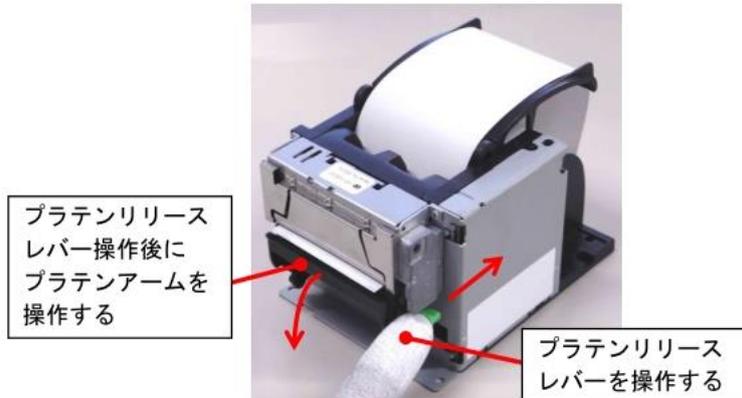
- ・用紙の先端にテープ止め等がある場合は、テープを剥がした跡を残さないようにはさみなどでまっすぐに直角にカットしてください。
- ・用紙の先端は破断や斜めカット状態になったり、折れ曲がったりしないようにしてください。
- ・用紙は巻きゆるみの無いようにセットしてください。



- ・用紙を斜めに挿入した場合はプラテンリリースレバーを開きまっすぐに修正してください。

■ プリンタ用紙のつまりの除去方法

- ① 電源をOFFしてください。
- ② プラテンアームが開かない場合は、一旦電源を入れ、カッター刃を待機位置に戻してください。
- ③ プラテンリリースレバー(緑色のレバー)を矢印の方向に押しプラテンアームを開いてください。
- ④ 用紙の排紙経路上の用紙を全て取り除いてください。
- ⑤ プラテンアームの中央部をカチッと音がするまで確実に閉じてロックしてください。



■ スコアシートの説明

NO. 100000192500

池田B. C.

2018/05/07 10:25

ストラック16

6/16 的中

最高球速 102Km/h

合計得点 150点

通常命中 10点X06=060点
 2枚抜き 20点X02=040点
 ピンゴ 20点x01=020点
 ステージクリア 30点x01=030点
 パーフェクト 100点x0=000点
 残球数 10点x00=000点



QRコードを読み取って、登録してください。
<https://struckout.net>でいつでも登録したゲームデータが見られます。

← 識別番号: 13桁の重複しない番号
 バッティングセンター名称: 事前に登録された名称となります。
 印刷日時
 ゲーム名称: ストラック16、ストラック9、ストラックワン、ストラック16対戦、ストラックリバース
 結果表示: ストラック16、ストラック9は的中数の表示、ストラックワンはクリアしたステージの表示(ステージ1のクリア出来ない場合は非表示)。パーフェクトの場合は「パーフェクト」と表示。
 最高球速: 1ゲーム中に計測した最高球速
 合計得点

← 得点の計算式詳細

← QRコード:
 お持ちの「スマートフォン」から読み取ることでゲーム結果を専用のクラウドに登録できます。初回のみユーザー登録が必要になります。
 ※ストラックリバースにはQRコードの印刷はありません。

【参考】各ゲームモードの印刷内容

ストラック16 ストラック9 ストラックワン ストラック16対戦 ストラックリバース

NO. 100000192500

池田B. C.

2018/05/07 10:25

ストラック16

6/16 的中

最高球速 102Km/h

合計得点 150点

通常命中 10点X06=060点
 2枚抜き 20点X02=040点
 ピンゴ 20点x01=020点
 ステージクリア 30点x01=030点
 パーフェクト 100点x0=000点
 残球数 10点x00=000点



QRコードを読み取って、登録してください。
<https://struckout.net>でいつでも登録したゲームデータが見られます。

NO. 100000192500

池田B. C.

2018/05/07 10:25

ストラック9

6/9 的中

最高球速 96Km/h

合計得点 80点

通常命中 10点X06=060点
 指定命中 20点x00=000点
 ピンゴ 20点x01=020点
 パーフェクト 100点x0=000点
 残球数 10点x00=000点



QRコードを読み取って、登録してください。
<https://struckout.net>でいつでも登録したゲームデータが見られます。

NO. 100000192500

池田B. C.

2018/05/07 10:25

ストラックワン

ステージ2クリア

最高球速 68Km/h

合計得点 150点

通常命中 10点X05=050点
 ステージクリア 30点x02=060点
 パーフェクト 100点x0=000点
 残球数 10点x00=000点



QRコードを読み取って、登録してください。
<https://struckout.net>でいつでも登録したゲームデータが見られます。

NO. 100000192500

池田B. C.

2018/05/07 10:25

ストラック16対戦

プレイヤーA

6/16 的中

最高球速 102Km/h

合計得点 150点

通常命中 10点X06=060点
 2枚抜き 20点X02=040点
 ピンゴ 20点x01=020点
 ステージクリア 30点x01=030点
 パーフェクト 100点x0=000点
 残球数 10点x00=000点



QRコードを読み取って、登録してください。
<https://struckout.net>でいつでも登録したゲームデータが見られます。

NO. 100000192500

池田B. C.

2018/05/07 10:25

ストラックリバース

プレイヤーA: ●

●	●	○
●	●	○
●	●	●
	○	

●: 7枚 ○: 3枚
 ☆勝ち☆

【 ユーザーアカウントの新規登録する方法 】

- (1)スコアシートに印刷されているURL <http://struckout.net/>にアクセスします。
- (2)「ユーザーアカウントの新規登録」を行います。
ログイン画面下部のリンク先のページに行きます。
- (3)ID、パスワード、メールアドレス等のアカウント情報を入力します。
入力後は【登録】ボタンを押してください。
記入されたメールアドレスに「ユーザー登録」用メールが送信されます。
(注意事項 : 迷惑メールに送信される場合があります)
- (4)メールに書かれているURLリンクをクリックしてください。
StruckOutクラウドのページに飛びます。
これで「ユーザーアカウントの新規登録」は完了です。

【 ログインする方法 】

- (1)ログイン画面のIDとパスワードに自分が設定した情報を入力して、
【ログイン】ボタンを押してください。
- (2)以上の手順により、StruckOutシステムにログインできます。
自動ログイン機能があるので、原則的に、90日間はログイン情報を保持しています。
もし再ログインを促された場合は、お手数ですが、再度ログインしてください。□

【 QRコードによるゲーム成績を登録する方法 】

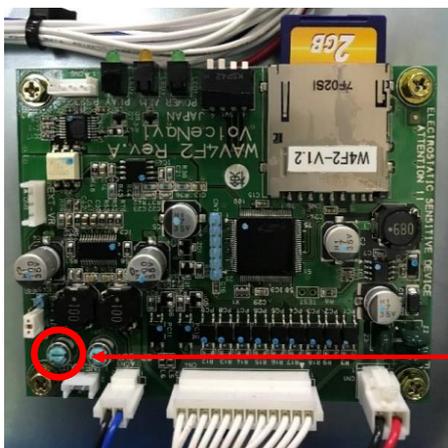
- (1)スマホ等のカメラをQRコードにかざします(スマホにQRコードリーダーアプリがインストールされている必要があります)
- (2)URLが表示されるので、そのURLを選択します。
- (3)ゲーム成績登録前の確認 ページがでてくるので 登録ボタンを押すことでゲーム成績が登録できます

【 ゲーム成績を見る方法 】

- (1)ログインしていなければログインしてください
- (2)メニュー 一覧のページにて見たい項目を選択してください
- (3)各項目のページから移動したい場合は、ページの上部または下部にあるメニューから移動先のページを選択してください。

■ 音声の音量調整

制御ボックス内の音声基板のボリュームを回す事で音量を変更できます。



VR2を回してご調整ください。

■トラブルシューティング

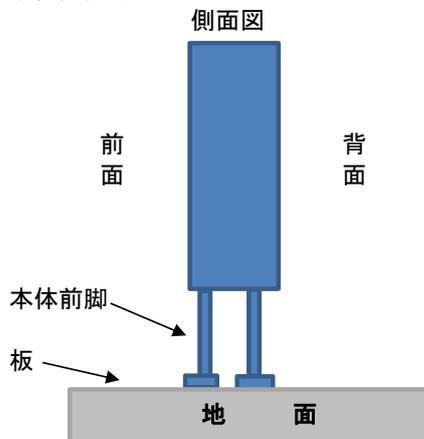
症状	確認項目
電源が入らない	<ul style="list-style-type: none"> ・AC100Vは問題なくコンセントにきていますか？配電盤の開閉器などをご確認ください。 ・ACケーブルに「断線」などの異常がないかご確認ください。 ・ブレーカーは「入」の状態ですか？(通電後すぐに「切」の状態になる場合は、配線がショートしていないかご確認ください。)
通信エラーが出る	<ul style="list-style-type: none"> ・表示機本体と操作ボックスとの通信ケーブルの接続があっているか確認してください(P6 参照) ・表示機本体と操作ボックスとの通信ケーブルが断線していないか確認してください。
的を検出しない 誤検出する	<ul style="list-style-type: none"> ・直射日光の影響が考えられます。日よけを設けるなどの対策をしてください。 ・的検知センサの発光部や受光部に水がたまったり、雪などの影響でセンサが反応したりする場合があります。的検知センサーの表面を傷つけない様に拭き取ってください。

- ・ 上記以外の症状や、上記の対応をしても復旧できない場合は、本体の架台右上部に貼ってある、型番、製品シリアル番号をご確認のうえ、販売店までお問い合わせください。

■表示機本体の設置について

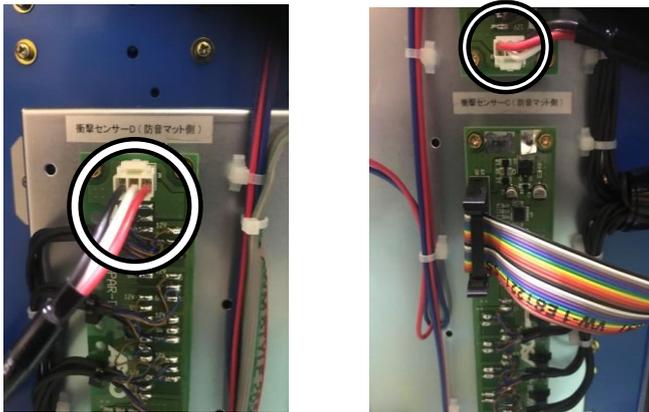
- ・ 表示機本体は水平な場所に設置してください。

本体設置方法(一例)

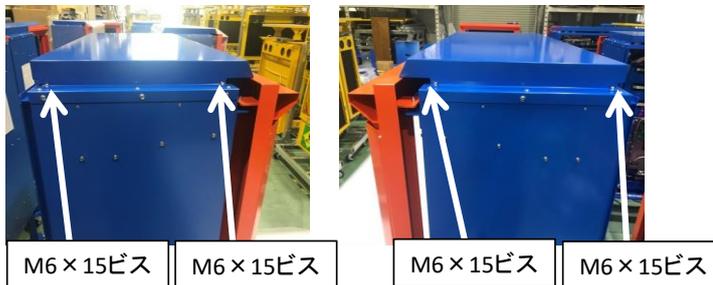


■ ポリカ板(防音シートを含む)のメンテナンスの手順

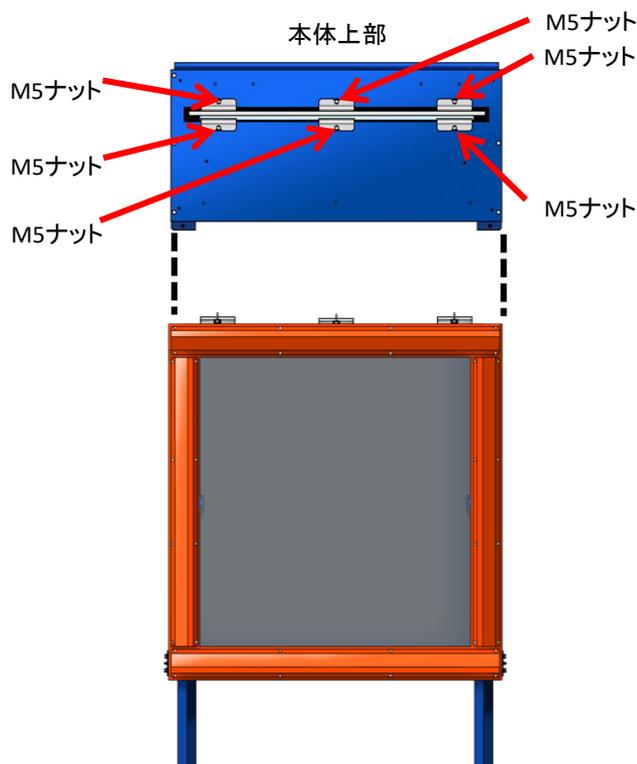
- ① 本体の電源を切ります。
- ② ポリカ板に取り付けてある衝撃センサーC及び衝撃センサーDから伸びているケーブルの先のコネクタを光電センサー中継基板から抜きます。
※ “衝撃センサーA” と “衝撃センサーB” は抜く必要がありません。



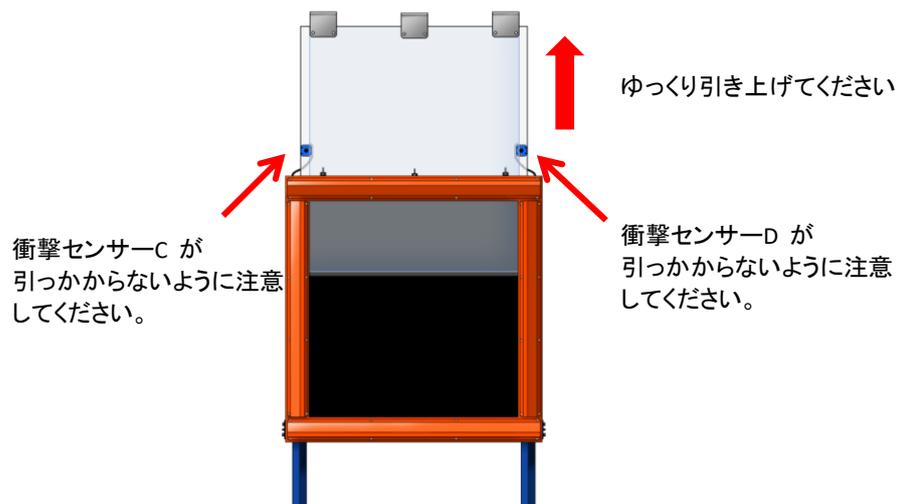
- ③ 本体上部の屋根を外します。(4箇所:M6×15ビス)



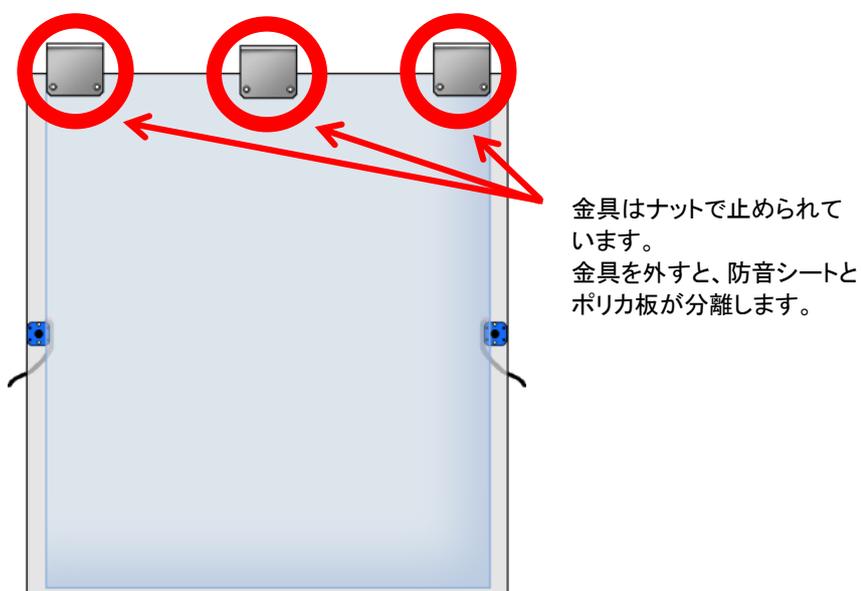
- ④ 本体上部のポリカ板を止めているナット(赤丸)を外します。
(6箇所:M5ナット+スプリングワッシャー+ワッシャー)



- ⑤ ポリカ板を本体上部から ゆっくり 引き上げてください。作業人数 3人 ~ 4人 ※目安
※ ポリカ板を引き上げると“衝撃センサーC”と“衝撃センサーD”も一緒に
上がってきます。
②の手順を行わずにポリカ板を引き上げると、衝撃センサーが接続されている中継基板を
破損させる危険がありますので注意してください。



- ⑥ ポリカ板に取付けられている金具(3ヶ所)を取り外します。



- ⑦ 新しいポリカ板または防音シートに交換し、①~⑥のを逆の手順で取り付けます。