

# PC-DARTS

★★★★★★★★★★

## —お客様へ—

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

**〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5** (電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください。)  
**(株)エポック社 お客様サービスセンター** [電話受付時間] 月～金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)  
**TEL.029-862-5789** 10時～12時、13時～17時

発売元

EPOCH 株式会社 **エポック社**  
 東京都台東区駒形2-2-2

# PC-DARTS



[ピーシーダーツ]

## 取扱説明書

※パッケージや取扱説明書の画面写真  
 および製品は、開発中のものです。  
 ※実際の画面や製品と多少異なる場合  
 があります。



## ■ 推奨動作環境

【オペレーティング システム】	Windows XP(SP2) 日本語版 / Windows Vista 日本語版 ※64bit版には対応しておりません。
【CPU】	Pentium 4 2.0 GHz 以上 (最低 Pentium III 1.0 GHz以上)
【メインメモリ】	1GB以上 (最低512MB以上)
【ハードディスク空き容量】	1GB以上
【ディスク装置】	CD-ROM
【USB】	USB 1.1 以上
【ディスプレイ】	解像度 800x600以上、65,536色 (16bit) 以上
【グラフィック】	ビデオ メモリ 64MB 以上 DirectX 9.0c以上が動作するビデオカード
【サウンド】	DirectX 9 以上が動作するサウンドカード
【入力装置】	PC-DARTS専用ダーツボード(本製品同梱)、マウス、キーボード

※DirectX、およびWindowsは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

その他、記載の商品名、製品名、会社名などは、一般に各社の商標または登録商標です。

※システムの環境、およびご利用方法によっては、記載以外の制限が発生する場合があります。

※ご利用のPCが推奨動作環境を満たしているかはPCの製造元にお問い合わせください。

対象年齢16才以上

©2007 EPOCH CO.,LTD. MADE IN CHINA

EPOCH 株式会社 **エポック社**



## △ 注意

必ずお読みください。



- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- USBケーブルを首にかけてぶぶけたり、乱暴に遊ばないでください。窒息などの危険があります。
- USBケーブルを指などに巻きつけたりしないでください。血がかわなくなり危険です。
- 誤飲、USBケーブルによる事故の危険がありますので、小さなお子様には絶対に与えないでください。
- ダーツは、人や動物などに向けて絶対に投げないでください。失明やケガなどの危険があります。
- ダーツの先端は、機能上尖っていますので危険です。使用目的以外は絶対に使わないでください。
- 《USB電源の誤使用は、火災、感電など重大な事故の原因となります。下記に注意してください》
- 感電注意。濡れた手でUSBケーブルのプラグを触らないでください。
- USBケーブルを無理に曲げたり、ねじったり、つよく引っ張ったり、加工したりしないでください。
- USBケーブルの上に家具・電化製品・置物など重いものを絶対に乗せないでください。
- USBケーブルが傷んだら（接触不良や断線など）、すぐに使用を中止し、新しいUSBケーブルに交換してください。
- 野球投げなどの過度の力でダーツを投げないでください。手や肩などを痛める恐れがあります。
- ダーツボードを設置する時は、ダーツボードを十分に支え得る強度がある壁を選んでください。強度の弱い壁に設置すると、落下などの危険があります。また、安全のため取り付け金具にゆるみなどが無いかどうか定期的に確認してください。
- ダーツを投げる時は、ダーツボードの付近に人や動物がいないこと、また、壊れやすいものがないことを十分に確認してください。ダーツの矢がボードからそれたり、矢が跳ね返ることが予想されますので、パソコンを置く位置はスローラインの後ろ側にしてください。
- お子様が遊ぶ場合は、必ず保護者の監視のもとで遊ばせてください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、小さなお子様の手の届かない所に保管してください。また、折れたチップやダーツの紛失などがないかどうか必ず確認してください。

## 使用上の注意

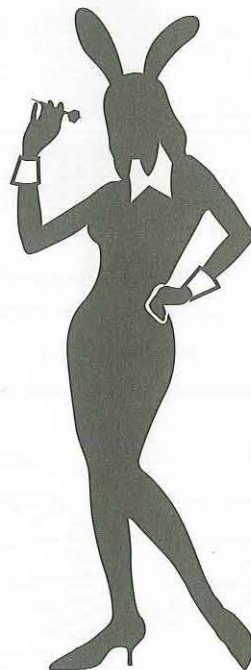
- 本製品は、ソフトチップダーツ専用です。スティールチップダーツは絶対に使用しないでください。破損、故障などの原因になります。
- 壁などにダーツが当たるとキズがつく場合がありますので注意してください。
- 破損・故障・変形などの原因になりますので、USBケーブルを引っ張ったり、ダーツボードを落とすなど強い衝撃を与えたり無理な力を加えたりしないでください。
- 破損・故障・変形などの原因になりますので、野球投げなどの過度な力でダーツを投げないでください。
- 取扱説明書に明記されている部分以外の分解・改造は行わないでください。
- ゲームで遊ぶ前に、大切なデータを必ず保存してから遊んでください。
- ゲームを終了させる時は取扱説明書をよく読んでから行ってください。終了のさせ方によっては記録したデータが消えてしまう恐れがあります。
- 断線の原因になりますので、USBケーブルを抜く時は必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- 高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- 屋外では遊ばないでください。
- 防水性はありません。水に濡らしたりしないでください。
- 透明袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。
- 本製品は日本国内専用です。
- 本製品は一般家庭専用です。営業や業務目的での使用は行わないでください。

## 健康上の注意

- 疲労、睡眠不足、体調不良、飲酒している方、病中病後、医師から激しい運動を制限されている方、妊娠している、もしくは妊娠の可能性がある方などは遊ばないでください。
- 体にケガなど異常がある時は、絶対に遊ばないでください。
- 疲れた状態や連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や点滅を受けたり、パソコンモニターなどを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用していてこのような症状が起きた場合には、使用を止め、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快が続いている場合は、医師の診察を受けてください。
- 使用していて、手や腕などに疲労、不快な痛みを感じたときは、使用を中止してください。その後も痛み、不快が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕などの一部に障害が認められたり、疲れている場合には、使用することによって、悪化する可能性があります。そのような場合には、使用する前に医師と相談してください。
- 使用する時は、部屋を明るくし、なるべくパソコンモニターから離れてください。また、長時間使用するときは、1時間ごとに15分程度休憩してください。

## もくじ

安全上の注意・使用上の注意・健康上の注意	1~2
セット内容・各部の名称	3
●準備	
ソフトウェアのインストール・パソコンでの基本操作について	4
パソコンとの接続・設置方法と設置例	5~6
ダーツの投げ方の基本・ダーツの抜き方	7
ダーツゲームの基礎知識・ゲームの基本進行	8
●遊び方	
ゲームのはじめ方・終了方法・メインメニュー	9
GAME	10~12
プレイヤー選択画面・オプションの設定方法	11
ゲーム終了後	12
01	13
CRICKET	14~15
PRACTICE	16~21
PARTY	22~23
MEDLEY	24
CHALLENGE	25
DATA	25~28
SET UP	28
●付録	
カスタマイズ	29
ダーツ用語集	30~31
メンテナンスの方法	32
こんなときは	33~34



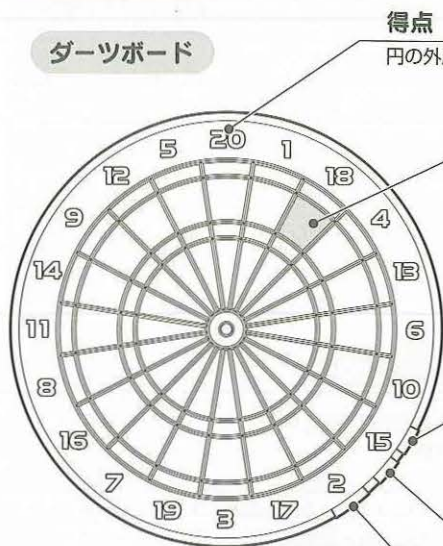


## セット内容

- ・本体(ダーツボード)・USBケーブル(約5m)・インストールディスク(CD-ROM)
- ・ダーツ(6本)・交換用チップ(30個)・取り付け金具(木ねじ×3本)・ステッカー
- ・交換用セグメント(2個)・保証書・取扱説明書(本書)

## 各部の名称

### ダーツボード



#### 得点

円の外周にある数字が得点を表しています。

#### セグメント

ダーツボードの、矢が刺さる部分をセグメントと呼びます。

#### UP キー

- メニューの選択に使います。
- ゲーム中に押すと、直前の得点を修正できます。  
1 投前に戻すことができますので、セグメントを押して正しい得点を入力してください。  
(パソコンの BackSpace キーでも同じ操作ができます)  
※修正機能はゼロワン・クリケット・カウントアップの3つのゲームのみです。

#### DOWN キー

- メニューの選択に使います。
- ゲーム中に押すと、スローイングのミスを自己申告する事ができます。(パソコンの Delete キーでも同じ操作ができます)

#### PLAYER CHANGE / ENTER キー

- メニューの決定などに使います。
- ゲーム中、プレイヤーチェンジするときに使います。

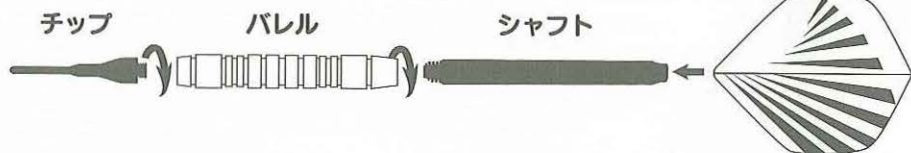
### USBケーブルコネクタ



### ダーツ

下図の様に組み立ててご使用ください。

### フライト



- フライトは広げて、シャフトの十字の切り込みに奥まで差し込んでください。

## 準備

### ソフトウェアのインストール

※USB接続の前に、ソフトウェアのインストールを行ってください。

1. パソコンを起動し、インストールディスク(CD-ROM)をお使いのパソコンにセットしてください。自動でPC-DARTSのセットアッププログラムが起動します。

※お使いのパソコンによってはインストールプログラムが自動で起動しない場合があります。その際にはCD-ROMに収録されている「PC-DARTS\_SETUP.EXE」をダブルクリックしてください。

セットアッププログラムが起動後、画面の指示に合わせて、インストールをしてください。



2. PC-DARTSのインストール後、Microsoft DirectXのインストールを行います。お使いのパソコンにMicrosoft DirectXがインストールされていない場合はインストールを行ってください。

※Windows XPの場合は、DirectX 9.0c以上がインストールされていない場合、動作しません。

※Windows Vistaをお使いの方はPC-DARTSのインストールディスクからDirectXのインストールは必要ありません。

3. インストール終了後、デスクトップにPC-DARTSのゲームアイコンが作られます。



### 注意!

- ・インストールディスクに傷や汚れなどをつけないでください。
- ・信号面(印刷のない面)には触らないでください。
- ・インストールディスクは、高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での保管は行わないでください。

### パソコンでの基本操作について

PC-DARTS のメニューでの操作はパソコン側のキーボード、またはマウスで操作することができます。

#### 【キーボードでの操作】

Enterキー (Spaceキー) ..... メニュー操作での決定や、プレイヤーの交代で使用します。

カーソルキー(↑↓←→) ..... メニュー操作で選択する際に使用します。

Tabキー ..... プレイヤー選択の際にプレイヤーカードとメニュー間でカーソルを移動させる際に使用します。

BackSpaceキー ..... 前の画面に戻る時に使用します。ゲーム中は1投前に戻すことができます。

Deleteキー ..... ゲーム中に押すと、スローイングのミスを自己申告する事ができます。

Escキー ..... ゲーム中に押すと、ゲーム中断メニューを表示させることができます。

※名前入力やコメント入力では、キーボードを使用して文字入力を行うことができます。

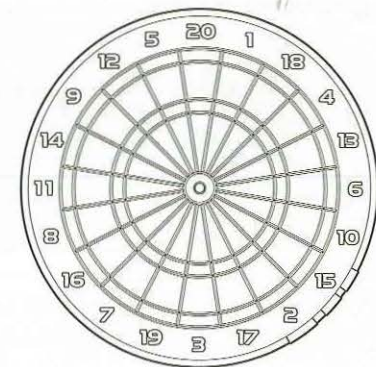
#### 【マウスでの操作】

メニューの操作はマウスで行うことができます。選びたい項目にカーソルを移動し、クリックで選択してください。



## パソコンとの接続

図のように、ダーツボード本体とパソコンをUSB接続してください。



USB ケーブル  
コネクタ

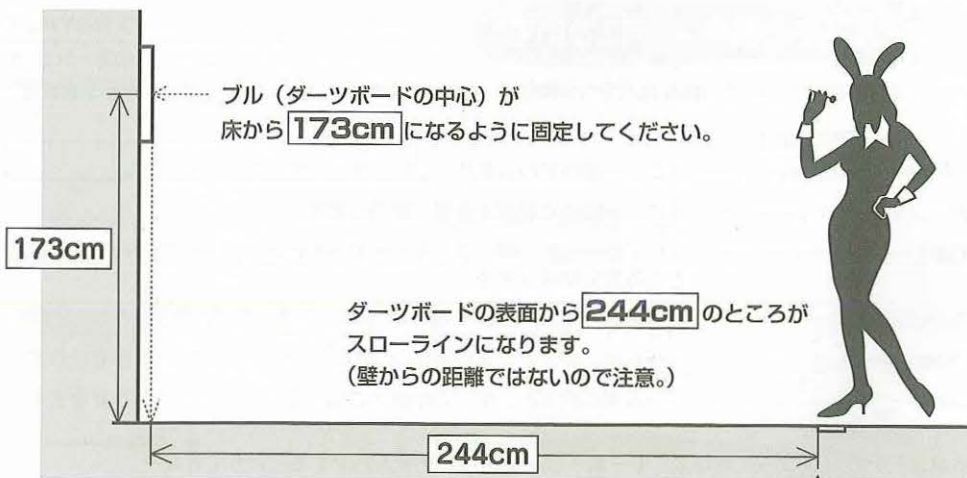
パソコンの  
USB ポート

### 【注意】

- ※断線の原因になりますので、USBケーブルを抜く時は必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- ※USBケーブルはしっかりと奥まで差し込んでください。プラグがしっかり差し込まれていないと正しくゲームが動作しない場合があります。
- ※USB ケーブルには向きがありますのでよく確認して接続してください。

## 設置方法と設置例

### 距離



ブル（ダーツボードの中心）が  
床から **173cm** になるように固定してください。

ダーツボードの表面から **244cm** のところが  
スローラインになります。  
(壁からの距離ではないので注意。)

### 注意！

ダーツボードを設置するときは、ダーツボードを十分に支える強度があるところを選んで設置してください。

### スローライン

## 設置方法

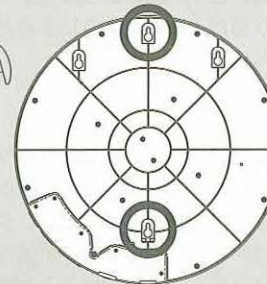
- ①図のフック穴にねじ頭を引っかけて固定します。中心が173cmの位置にくるように位置決めをしたら、木ねじを必要な位置に埋め込んでください。その際、木ねじは最後まで壁に埋め込まず、首の部分を5mm程度、壁から出しておくようにしてください。

### <取り付け例>

上下2箇所のフック穴を利用して、壁に取り付けます。



木ねじ

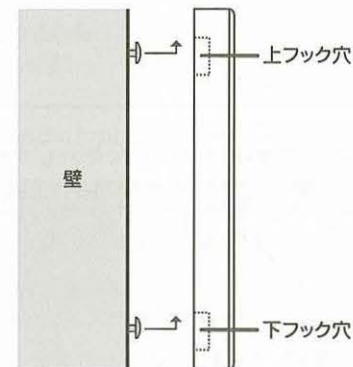


木ねじは最後まで壁に埋め込まず、  
首の部分を5mm程度壁から出し  
ておくようにしてください。

### 注意！

必ず柱に木ねじを打ち込んでください。  
壁に木ねじを打つときは、後ろに柱があるかどうか、必ず確認してください。

- ②上下のフック穴にしっかりと木ねじを引っかけてください。  
設置後、左右に軽く動かして外れない事を確認してください。



### 注意！

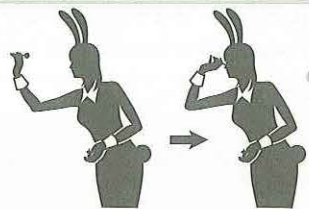
ダーツボードの下側にあるフック穴には必ず木ねじが引っかかるように設置してください。下側を固定しない場合、ダーツの矢を引き抜く際、ダーツボードに負担がかかり危険です。

### 注意！

ダーツの矢がボードからそれたり、矢が跳ね返ることが予想されますので、パソコンを置く位置はスローラインの後ろ側にしてください。



## ダーツの投げ方の基本



アドレス



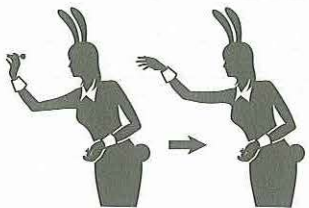
テイクバック

### ①アドレス

狙うポイントを見て、図のように構えてください。  
ダーツを持つ時は、ダーツの重心を持つようにしましょう。

### ②テイクバック

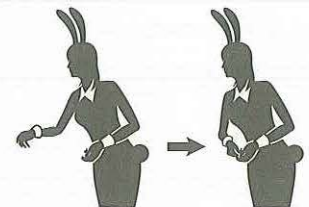
ひじの位置を動かさず、耳の辺りまでダーツを引き寄せます。  
この時、手のひらが上を向くようにすると、余分な力が手首にかかりません。



リリース

### ③リリース

ひじの位置を変えずに、引き寄せたダーツをポイントに向かって投げます。ひじを中心に動かし腕が最も高い位置にきた時にダーツをリリースしてください。ダーツを支えている指は、すべて同時に離しましょう。紙飛行機を投げるようなイメージで投げると、上手く投げることができます。



フォロースルー

### ④フォロースルー

投げ終わった腕は無理に止めず、自然にゆっくりと止め、ダーツがボードに刺さったのを見たら、視線をそらさずに、次のスローイングの準備に移ります。

## 注意！

- ・野球投げは絶対にしないでください。
- ・ダーツは人や動物などに向けて絶対に投げないでください。失明やケガなどの危険があります。
- ・ダーツを投げるときは、周りの人や物にあたらないように注意してください。

## ダーツの抜き方



的に刺さったダーツを抜くときは、時計回りに回しながら抜いてください。こうすることでチップが緩みやすく、ボードへの負担も軽減することができます。  
万が一、チップが折れてダーツボードに先端部分だけ残ってしまった場合は、ラジオペンチなどで抜くか、奥まで入ってしまった場合は、「メンテナンスの方法」(P.32 参照)をご覧ください。チップを除去してください。

## ダーツゲームの基礎知識

### ダーツボードの見方

#### シングルエリア

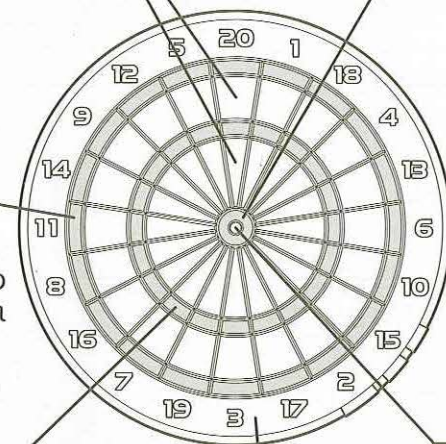
外周にかかっている数字が、そのまま得点としてカウントされます。

#### ダブルエリア

外側のリングです。  
外周に書かれている得点の2倍の得点がカウントされます。

#### トリプルエリア

内側のリングです。外周に書かれている得点の3倍の得点がカウントされます。



#### シングルブル

真ん中の大きな円。  
ソフトダーツではゲームによって得点が50点、または25点の場合があり、オプションでどちらかを選ぶこともできます。

※製品の構造上、シングルブルに当たってもダブルブルの判定になることがあります。

#### ダブルブル

真ん中の小さな円。  
ダーツボードの中心。  
50点がカウントされます。

※このエリアは得点になりません。

## ★★★★★ ゲームの基本進行 ★★★★★

- ダーツのゲームはさまざまなものがあります。どのゲームも基本的に、自分の順番が回ってきたら3本矢を投げます。これを「1スロー、3ダーツ」といいます。
- 投げ終わったら、本体右下の【PLAYER CHANGEキー】を押して次の人に交代してください。(パソコンのEnterキーでもプレイヤーの交代ができます)
- 実際のルールではダーツが的から外れた場合も1投と数えます。コンピュータでは外れたダーツを判定することができませんので、外れた場合は本体の【DOWNキー】を押してOUTを自己申告してください。(パソコンのDeleteキーでも可能です)

※プレイヤーの交代をする前であれば、本体のUPキー、またはパソコンのBackSpaceキーを押すことで直前のスコアの修正を行うことができます。本体のセグメントを押して得点の修正をしてください。



## 遊び方

### ゲームのはじめ方・終了方法

ダーツボードとパソコンを接続し、デスクトップ上のPC-DARTSのアイコンをダブルクリックするか、スタートメニューからゲームプログラムを起動してください。



アイコン

終了する際は、ウィンドウの上部の×ボタンをクリックし、終了させてください。また、メインメニューで『EXIT』を選んで終了できます。



ゲームの途中、パソコンのEscキーを押すと、ゲームの中断メニューが表示されます。『CANCEL』でゲームに戻り、『MENU』でゲーム選択画面に、『RESTART』でゲームをやり直すことができます。



### メインメニュー

#### メニューの操作方法について

パソコンのカーソルキーで項目を選択し、Enterキーで決定します。(マウスでも決定の操作が可能です)  
メニューによってはダーツボード本体のUP、DOWNキーでカーソルを移動、本体のEnterキーで決定することができます。



ソフトの終了

#### 各モードについて

##### [GAME]

24種類のゲームを遊ぶことができます。(P.10～)

##### [DATA]

プレイヤーのデータ入力を行ったり、ゲームの成績などを見ることができます。(P.25～)

##### [SET UP]

BGMの変更や、アワード表示、音のON/OFFを行うことができます。(P.28)

## GAME

メインメニューで『GAME』を選択するとゲームを遊ぶことができます。

遊びたいゲームをパソコンのカーソルキーの上下で選択し、Enterキーで決定してください。(マウスでも操作をすることができます)  
ゲームを選択するとプレイヤー選択画面になります。



下記の24種類のゲームを遊ぶことができます。

MODE	GAME	OPTION
01 (ゼロワン)	301	ROUND LIMIT
	501	PARITY PLAY
	701	SINGLE BULL 50/25
	901	SHANGHAI
	1101	MASTER OUT
	1301	DOUBLE OUT
	1501	DOUBLE IN
CRICKET (クリケット)	CRICKET	ROUND LIMIT
	CUT THROAT CRICKET	
	★ROULETTE CRICKET	
PRACTICE (プラクティス)	COUNT-UP	SINGLE BULL 50/25
	※CRICKET COUNT-UP	
	ROTATION	
	★TRAINING	
PARTY (パーティー)	※HALF IT	MANIAC
	★REVERSE	
	※SPLAT	
MEDLEY (メドレー)	01+ CRICKET	01と同じ(SHANGHAIを除く)
	※01+01	
	COUNT-UP+01	
☆※CHALLENGE (チャレンジ)	BEGINNER STANDARD PRO MASTER	

★印は、TV-DARTSのオリジナルゲームです。

☆印は、PC-DARTSのオリジナルゲームです。

※印は、TV-DARTSに比べてPC-DARTSに新たに追加されたゲーム、モードです。

■印は、COM対戦が可能なモードです。



## プレイヤー選択画面

ゲームに参加するプレイヤーは『プレイヤーカード』から選択を行います。

プレイヤーカードに名前を入力するには、メインメニューの『DATA』から行います。(P.25～を参照ください)

### 【マウスでの操作について】

使用するプレイヤーカードにカーソルを合わせて、クリックしてください。

プレイヤーカード下の◀▶を押すことでプレイヤーカードのページを変更することができます。

参加するプレイヤーが決まったら、メニュー内の『START』をクリックしてください。

間違えたプレイヤーカードを選択した時はメニュー内の『DELETE』をクリックすると直前に選んだプレイヤーを外すことができます。

『BACK』をクリックすることで、前の画面にもどることができます。

### 【キーボードでの操作について】

使用するプレイヤーカードをカーソルキーで選んでEnterキーで決定してください。カーソルキーの左右を押し続けることでプレイヤーカードのページを変更することができます。

参加するプレイヤーが決まったら、Tabキーでカーソルをメニューに移動をさせ『START』を選んでEnterキーで決定してください。

間違えたプレイヤーカードを選択した時はメニュー内の『DELETE』を選ぶことで直前に選んだプレイヤーを外すことができます。

『BACK』を選びEnterキーを押すことで、前の画面にもどることができます。

●O1、CRICKET、COUNT-UPについては、COM対戦やユーザーデータを基にしたROBOTとの対戦をすることができます。

●COM対戦をする時は、COM-1～6、COM-PRO、MASTERを選んでください。(COM-1が弱く、MASTERが強いキャラクターです)

●ROBOTデータの作成については、DATA(P.25～)を参照ください。

プレイヤー選択後、『START』でオプション選択画面になります。

## オプションの設定方法

オプション項目のあるゲームは、ゲームが始まる前に、ゲームをスタートさせるか、オプションを選択するかを選ぶことができます。

オプションを設定する場合は、右図の画面で『SETUP OPTION』を選んでください。

『START GAME』を選ぶとオプションは変更せずにゲームが始まります。



オプション画面では変更したいオプションをマウスでクリックするか、カーソルキーの上下で選び、Enterキー(またはカーソルキーの左右)を押すことで変更をすることができます。

オプションの設定が決まったら、『NEXT』を選択することで次に進むことができます。まず、全体のオプションを選び、次に各プレイヤーごとのオプションを選んで決定します。決定後、『NEXT』を選択するとゲームがスタートします。

※ゲームによっては、全体に関わるオプションのみのゲームや、各プレイヤーごとのオプションのみのものもあります。



全体のオプション



プレイヤーごとのオプション

オプション	使用ゲーム	説明
ROUND LIMIT	O1 CRICKET CUT THROAT CR. ROULETTE CR.	ラウンドの制限を、デフォルトのラウンド数か、99ラウンドのどちらかに設定することができます。
PARITY PLAY	O1 SPLAT	O1の先攻有利をなくすため、いずれかのプレイヤーが0点にしたとしても、そのラウンドが終わるまではプレイを続けることができます。
SINGLE BULL	O1 SPLAT COUNT-UP	シングルブルの得点を50点か、25点のどちらかを選ぶことができます。
SHANGHAI	O1	1スローで同じナンバーのシングル、ダブル、トリプルに当たった場合、勝ちとする設定です。
MASTER OUT	O1 SPLAT	ダブルエリアか、トリプルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE OUT	O1 SPLAT	ダブルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE IN	O1 SPLAT	ゲームスタート時、ダブルエリアで得点するまでは得点を減らすことができません。
MANIAC	REVERSE	相手のエリアに当ててしまうと、エリアの持ち主に得点が入ります。また、ボーナス点についてもエリア×10点ではなく、持っているエリアの得点に依存して換算されます。

## ゲーム終了後

ゲームの結果画面で、Enterキーを入力すると右図のようなメニューが表示されます。

『MENU』を選ぶとゲーム選択画面に、『PLAYER ENTRY』を選ぶと同じゲームのプレイヤー選択画面に、『REMATCH』を選ぶと同じプレイヤーでゲームを初めから遊ぶことができます。

『CANCEL』を選ぶと結果画面に戻ります。





## 01 (ゼロワン)

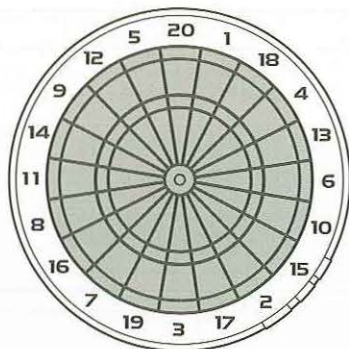
★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：すべてのエリア

★持ち点：301～1501

★デフォルトラウンド：301=10R、501=15R、701以降=20R

★W I N：持ち点を最も早く0点ちょうどにしたプレイヤー  
or  
ラウンド終了時、最も持ち点の低かったプレイヤー

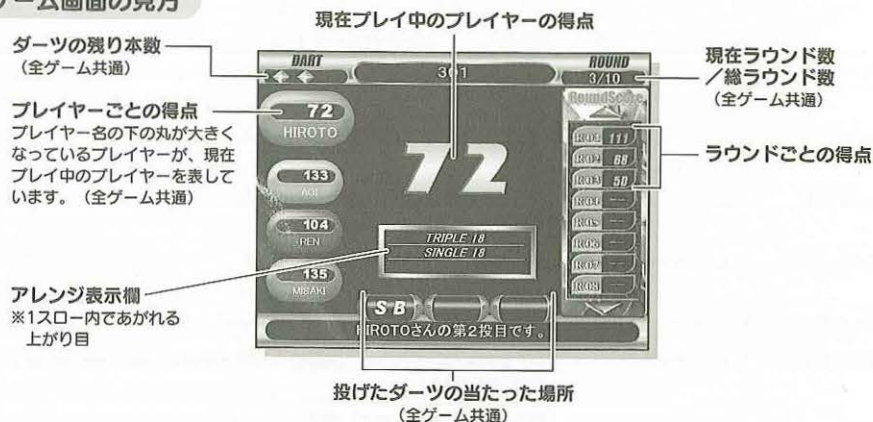


### ★★ルール★★

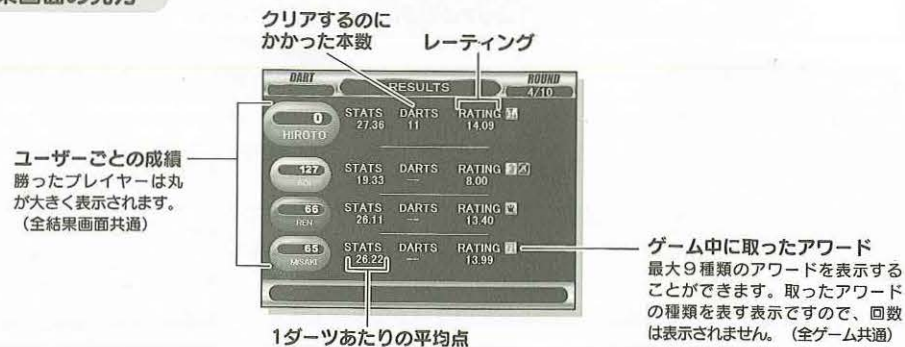
ダーツボードに当たった得点を持ち点から減算していき、ぴったり0点にするゲームです。持ち点が0点以下になってしまった場合は「BUST(バースト)」と表示され、「バースト」する前のラウンドの持ち点に戻ってしまいます。

また、「バースト」した場合は、その場でラウンドが終了しますので、例えば1投目で「バースト」した場合は2投目、3投目を投げることはできません。

### ゲーム画面の見方



### 結果画面の見方



## CRICKET (クリケット)

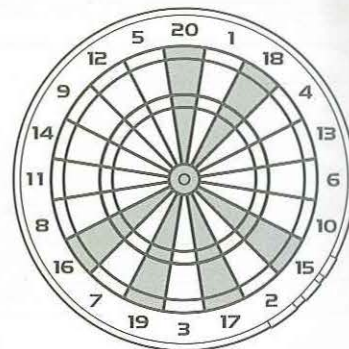
★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：15、16、17、18、19、20とBULL

★持ち点：0

★デフォルトラウンド：20R

★W I N：全てのターゲットをクローズさせ、かつ最も  
得点の高いプレイヤー  
or  
ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー



### ★★ルール★★

シングル→1マーク、ダブル→2マーク、トリプル→3マークとカウントし、1つのターゲット  
に対し3マークするとそのエリアを「クローズ」させた状態になります。

クローズさせたターゲットに当てると得点を得ることができます。

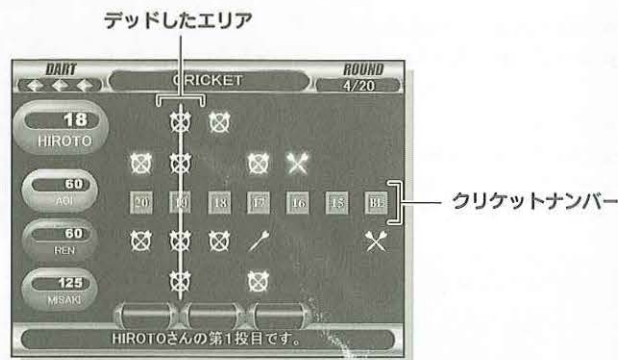
複数のプレイヤーで遊ぶ場合、プレイヤー全員が同じターゲットをクローズさせると、「デッド」となり全員がそのターゲットから得点を得られなくなります。

2Pで遊ぶときは、相手との得点差に200点以上の開きが出てしまうと、まだデッドしていなくても得点が入らなくなってしまう、「OVER KILL (オーバーキル)」と表示されます。

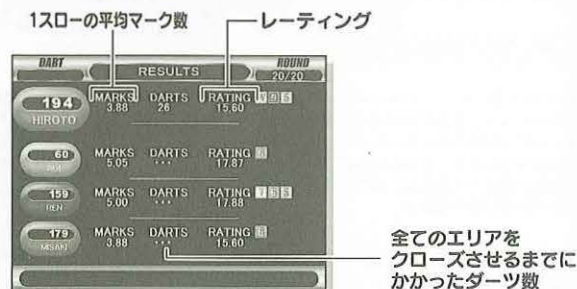
### ゲーム画面の見方

#### ★マークの見方★

／ 1マークした状態  
× 2マークした状態  
☒ 3マークした状態  
(この状態がクローズ)



### 結果画面の見方





## ● CUT THROAT CRICKET (カットスロートクリケット)

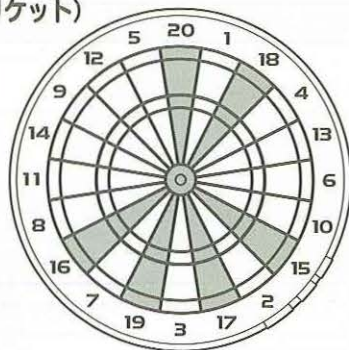
★プレイ人数：3～4人

★ターゲット：15、16、17、18、19、20とBULL

★持ち点：0

★デフォルトラウンド：20R

★W I N：全てのターゲットをクローズさせ、かつ最も得点の低いプレイヤー  
or  
ラウンド終了時、最も得点の低いプレイヤー



### ★★ルール★★

基本的なルールはクリケットと同じです。

自分がクローズさせたターゲットに矢が当たった場合、まだそのターゲットをクローズさせていない他のプレイヤーに得点が入ります。クリケットとは逆に、得点が低いほうが勝ちになります。また、得点が1位でない状態のプレイヤーが全クリケットエリアを誰よりも早くクローズさせた場合、そのプレイヤーに対して得点でも、エリア数でも負けているプレイヤーは「SPOILER」と表示され、ゲームを行う権利を失います。

## ● ROULETTE CRICKET (ルーレットクリケット)

★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：ルーレットによって選ばれた6つのナンバーとBULL

★持ち点：0

★デフォルトラウンド：20R

★W I N：クリケットと同様



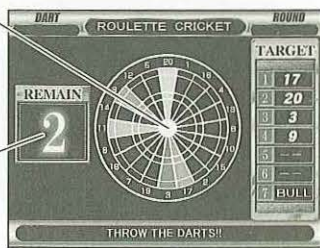
### ★★ルール★★

基本的なルールはクリケットと同じです。ゲームの前にルーレット画面があるので、1人1本ずつ矢を投げてクリケットナンバーを決めてください。同じところに当たったら、もう一度やり直しになります。ナンバーはパソコンのEnterキーや本体のキーでも決定することができます。6つのクリケットナンバーが決まったらゲーム開始です。

### ルーレット画面の見方

ルーレット  
矢が当たったところではなく、矢が盤面に当たった時のルーレットの位置で数字が決定します。すでに選ばれている場所に当たった場合は、もう一度矢を投げなおしてください。

ルーレットに投げることができるダーツの残り本数



決定したクリケットナンバー

## PRACTICE (プラクティス)

## ● COUNT-UP (カウントアップ)

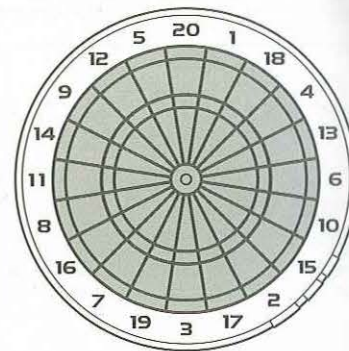
★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：全てのエリア

★持ち点：0

★ラウンド数：8R

★W I N：8ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー



### ★★ルール★★

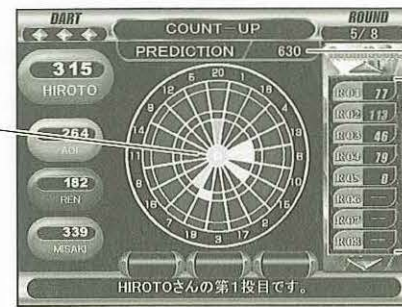
当たったエリアの得点を加算してゆき、8ラウンドの合計点を競うゲームです。

本製品では、独自のシステムを使い、プレイヤーごとに当たったエリアの分布を見ることが出来ます。

### ゲーム画面の見方

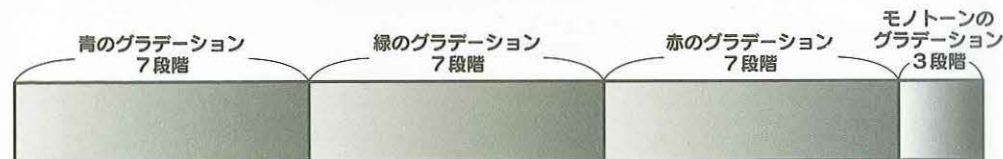
#### COLOR HIT CHART (CHC)

当たった回数に応じて、セグメントの色が変わります。これにより、スローイングの偏りを目に見える形で表現しています。色の変化については下記のように1投ごとに1色変わるようになっています。



8ラウンド終了時の予測得点

ラウンドごとの得点



少 ← ■■■■ 矢の当たった回数 ■■■■ → 多



## ● CRICKET COUNT-UP (クリケット カウント アップ)

★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：ラウンドごとに20、19、18、17、16、15、BULLと指定されるエリアが変わり、最終ラウンドは15、16、17、18、19、20、BULLの全て

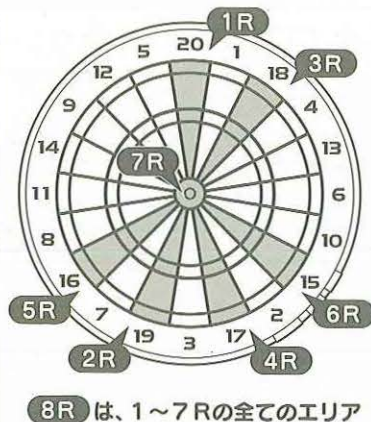
★持ち点：0

★デフォルトラウンド数：8R

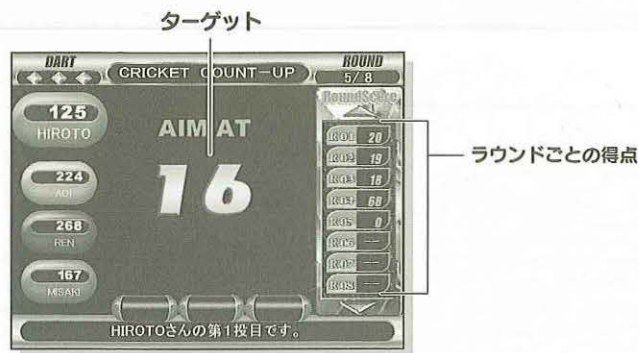
★WIN：8ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

### ★★ルール★★

1ラウンド目では20を、2ラウンド目では19を…というようにラウンドごとにターゲットのエリアが異なります。ターゲットのみが得点となります。獲得した得点を加算し、8ラウンドの合計点を競うゲームです。



### ゲーム画面の見方



### 結果画面の見方

DART	RESULTS	ROUND
		8/8
313	20 19 18 17 16 15 BULL	
HIROTO	0 1 0 0 6 0 1	
421	20 19 18 17 16 15 BULL	
REN	1 1 2 2 4 1 3	
298	20 19 18 17 16 15 BULL	
REN	2 0 2 4 0 0 0	
334	20 19 18 17 16 15 BULL	
MISAKI	1 0 1 4 0 2 1	

ターゲットごとのマーク数

## ● ROTATION (ローテーション)

★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：画面で指定されるエリア

★持ち点：0

★ラウンド数：8R

★WIN：最も早くGOALしたプレイヤー  
or  
8ラウンド終了時、最も命中率の高いプレイヤー

### ★★ルール★★

ターゲットが1から順にポイントの分だけ進んでいきます。ポイントは、シングル→1ポイント、ダブル→2ポイント、トリプル→3ポイントと換算し、たとえば、ターゲットが「1」の場合、1のトリプルに当てれば一気に「4」まで進むことができます。3投げたら次のプレイヤーと交代します。

ただし、3投目をターゲットのナンバーに入れることができれば、「EXTRA THROW」となり、ボーナススロー（3ダーツ）を投げるすることができます（ラウンドは進みません）。

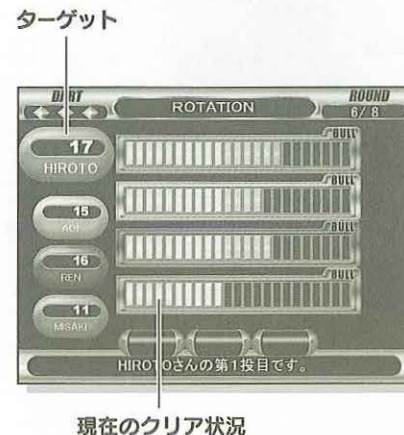
20までターゲットを進めたら、次にブルを狙い3投当てればゴールです。

ブルには必ず3投当てる必要がありますので、18のトリプルなどに当たった場合でもターゲットは20以上進みません。

誰か一人がクリアしても、そのラウンドが終了するまでは続けることができます。同じラウンド内で複数のプレイヤーが24ポイントに達した場合は、命中率の高い方が勝ちになります。



### ゲーム画面の見方



### 結果画面の見方

DART	RESULTS	ROUND
		5/8
FINISH	HIT SNGL DBL TRI BULL	
HIROTO	48% 8.0% 12.0% 18.0% 12.0%	
16	HIT SNGL DBL TRI BULL	
REN	35% 19.2% 3.8% 11.5% 0.0%	
15	HIT SNGL DBL TRI BULL	
REN	36% 24.0% 0.0% 12.0% 0.0%	
21	HIT SNGL DBL TRI BULL	
MISAKI	47% 31.3% 6.3% 6.3% 3.1%	

ターゲットのうちシングルに当たった率

ゲーム全体の命中率

ターゲットのうちダブルに当たった率

ターゲットのうちトリプルに当たった率

ターゲットのうちブルに当たった率



## ● HALF-IT (ハーフィット)

★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：ラウンドごとに15、16、ダブル(どの得点でも可)、17、18、トリプル(どの得点でも可)、19、20、BULLと指定されるエリアが変わる。

★持ち点：40

★ラウンド数：9R

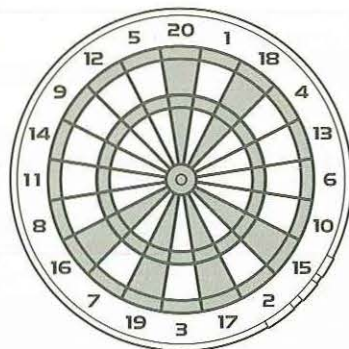
★W | N：9ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

### ★★ルール★★

1ラウンド目では15を、2ラウンド目では16を…というようにラウンドごとにターゲットのエリアが異なり、ターゲットのみが得点となります。

そのラウンドで、1投も指定エリアに当たらなかった場合は、その時の点数が半分にになります。

獲得した得点を加算し、9ラウンドの合計点を競うゲームです。



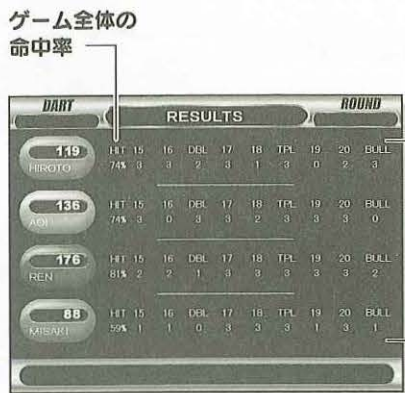
ターゲットはラウンドごとに指定されるエリアが変わります。

### ゲーム画面の見方



ラウンドごとの得点

### 結果画面の見方



各ラウンドごとのヒット数

## ● TRAINING (トレーニング)

★プレイ人数：1～4人

★ターゲット：ユーザー指定のエリア

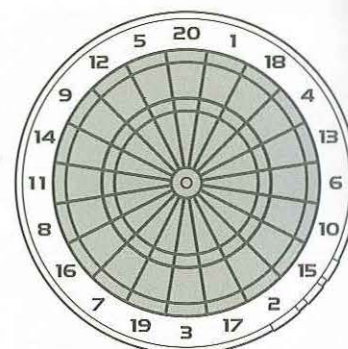
★持ち点：0

★ラウンド数：8R

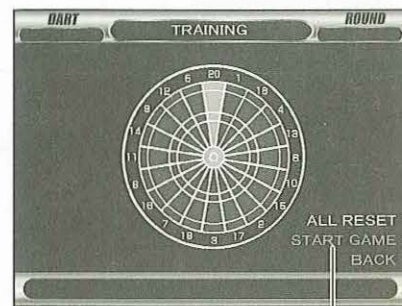
★W | N：8ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

### ★★ルール★★

練習したいエリアを自分で選んで決めることができます。選んだエリアでの得点を競います。



### ゲーム画面の見方



START GAME

選択されたエリア(緑色で表示されます。)

左図の画面で、練習したいセグメントをマウスでクリックするとエリアを選択することができます。

同じセグメントをもう1回クリックすると、選択をキャンセルすることができます。

選択し終わったら「START GAME」を選んでENTERキーを押してください。

「ALL RESET」を選ぶと選択したエリアを全て消すことができます。

※ダブルブル(緑色になっているところ)は必ず選択されるエリアです。選択を解除することはできません。

※シングルブルは25点です。オプションなどで変更することはできません。



基本的な画面構成はカウントアップと同じです。選んだエリアのみがグレーになり、1投当たるごとに色が変わります。



## 効果的な練習方法

### LEVEL.1



#### <初級編>

まずは「ダブルリングの内側」を選択して全てが命中するように練習しましょう。  
慣れたら「トリプルリングの内側」「上半分」「下半分」「4分の1カット」など、徐々にエリアを狭めていきます。

### LEVEL.2



#### <中級編>

ゲームごとの戦略的に必要な部分を重点的に練習します。  
01の上達のためには「ダブルエリアのみ」「トリプルエリアのみ」「8・16のみ」などが有効です。  
クリケットの上達のためには「クリケットナンバーのみ」「クリケットナンバーのトリプルのみ」などを練習しましょう。

### LEVEL.3



#### <上級編>

「ブルのみ」「トリプル20のみ」など、一つのセグメントだけをピンポイントで選択して練習をしましょう。

## PARTY (パーティー)

### ● REVERSE (リバース)

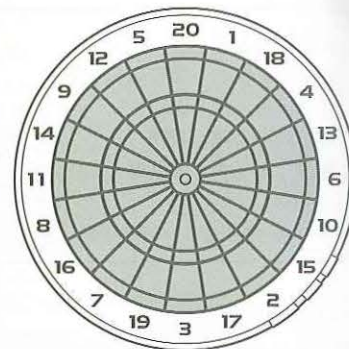
★プレイ人数：2～4人

★ターゲット：全てのエリア

★持ち点：0

★ラウンド数：8R

★W I N：8ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー



### ★★ルール★★

ダーツの盤面を利用して、陣取りゲームをします。他のプレイヤーの陣地を自分の陣地で挟むことで、自分の陣地にすることができます。

シングル→1マーク、ダブル→2マーク、トリプル→3マークとカウントし、1マークで陣地を自分のものにできます。また、自分の陣地に当てれば得点を得ることができます。

例えば、陣地になっていない状態で20のトリプルに当たった場合、1マーク目で陣地を取り、残り2マーク分の得点（40点）が入ります。

ゲーム終了時、自分の持っているエリアにあわせたボーナス得点が入り、ボーナスを足した状態で最も得点の高いプレイヤーが勝ちになります。

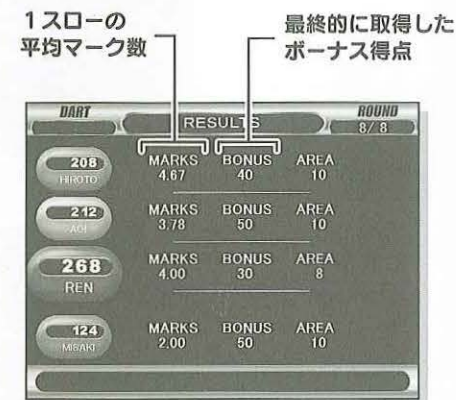
ゲーム中にブルに当たると、盤面上の陣地が全てクリアになります。そのとき、リセットされるのはエリアのみで得点はリセットされることはありません。

### ゲーム画面の見方



プレイヤーごとの陣地  
隣同士のエリアで挟むことで  
奪うことができます。

### 結果画面の見方





## ● SPLAT (スプラット)

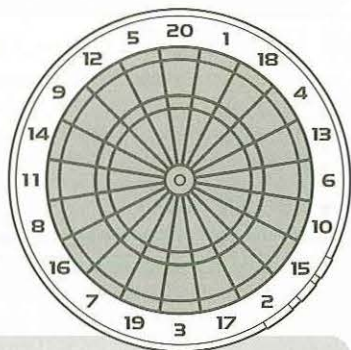
★プレイ人数：2～4人

★ターゲット：全てのエリア

★持ち点：0

★デフォルトラウンド：15R

★W | N：最も早く333点ちょうどにしたプレイヤー  
or  
15ラウンド終了時、最も333点に近いプレイヤー



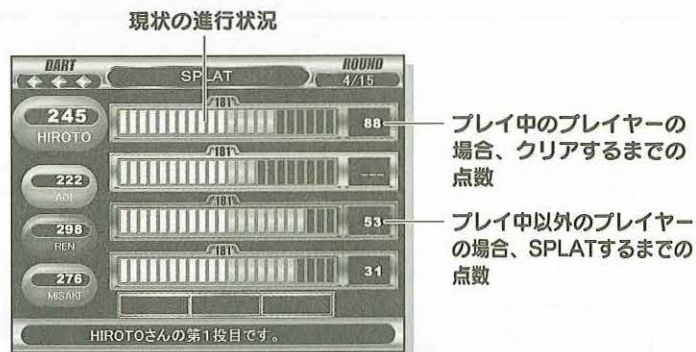
### ★★ルール★★

当たったエリアの得点を加算し、333点にするゲームです。

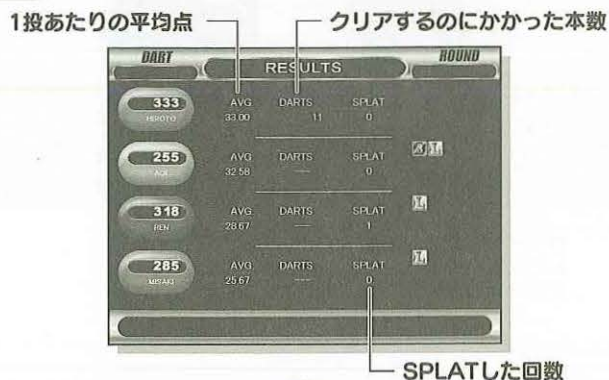
333点を超過してしまった場合は、超えた分が333点から引かれます。他のプレイヤーと同じ点数になった場合は、同じ点数にされたプレイヤーの点数が減ります。(180点以下の場合は0点に、181点以上の場合は1/2に減点されます) この状態をSPLATといいます。

OPTIONでDOUBLE OUT、MASTER OUTを選んでいる時、シングルエリアで333点になった時は、そのプレイヤー本人がSPLATになります。

### ゲーム画面の見方



### 結果画面の見方



## MEDLEY (メドレー)

● 01+CRICKET (ゼロワン+クリケット)

● 01+01 (ゼロワン+ゼロワン)

● COUNT-UP + 01 (カウントアップ+ゼロワン)

★プレイ人数：2人

★W | N：2ゲーム終了後、勝ち数の多いプレイヤー or 3ゲーム終了後、勝ち数の多いプレイヤー

### ★★ルール★★

2戦続けてゲームをし、トータルで勝敗を競います。

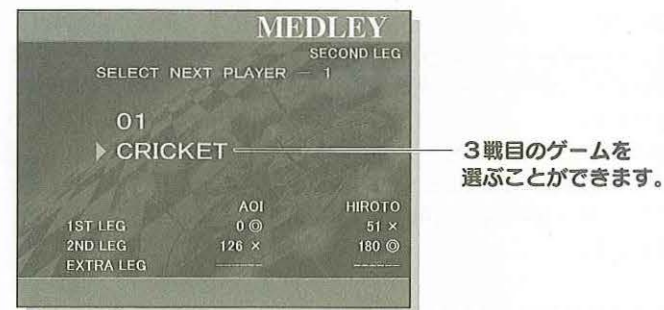
2戦終了時に引き分けの場合のみ、3戦目を行うことが可能です。

3戦目のゲームは、選んだメドレー2ゲームのうち、どちらかのゲームを選ぶことができます。

### 1 ゲーム目の結果画面



### 2 ゲーム目の結果画面 (引き分けの場合)





## CHALLENGE

レベルに応じて条件をクリアしていく練習モードです。

『BEGINNER』『STANDARD』『PRO』『MASTER』の4段階があります。01、CRICKET、COUNT-UPのゲームについてクリア条件が出されますので、ゲーム内でその条件をクリアすることを目指します。

## DATA

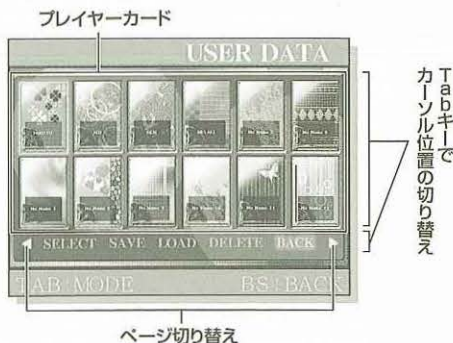
メインメニューで『DATA』を選択するとユーザーデータの入力や確認を行うことができます。

ユーザーデータは24人分、ROBOTデータは8人分まで保存することができます。

※ゲームの記録はゲーム終了時に自動で行われます。

途中でやめたゲームは記録されません。

メインメニューで『DATA』を選ぶと、右のユーザーデータ(プレイヤーカード)画面が表示されます。



### ●プレイヤーカードの名前を変更する場合

名前の部分をマウスでクリックして、キーボードで入力してください。名前は、全角で6文字、半角で9文字まで入力を行うことができます。入力後、Enterキーを押して決定してください。

### ●プレイヤーカードのデザインを変更する場合

プレイヤーカードを選択すると、カードの表面に◀▶が表示されますので、それをクリックするとカードのデザインが切り替わります。

### ●成績の確認をする場合

プレイヤーカードをクリックするとカードの周囲が緑の線で囲われます。その時にもう一度クリックするか、下のメニューの『SELECT』を選ぶことでユーザーデータ確認画面(P.26)になります。下のメニューの◀▶をクリックすることでプレイヤーカードのページを変更することができます。

キーボードで操作する場合は、カーソルキーでプレイヤーカードを選びEnterキーを押してください。下のメニューにカーソルが移動しますので、『SELECT』を選んでください。

(Tabキーで、プレイヤーカードからメニューへ、メニューからプレイヤーカードへカーソルが移動します)

### ●SAVE

プレイヤーカードを選んだ状態で、下のメニューで『SAVE』を選ぶと、ユーザーデータを別ファイルに書き出すことができます。

書き出されたユーザーデータは、PC-DARTSがインストールされているフォルダ内の"UserData"フォルダ内に「プレイヤーカード名\_日付.usr」というファイル名で保存されます。

保存されたファイルはUSBメモリなどに移動することで他のPC-DARTSがインストールされたパソコンに移動することができます。



### ●LOAD

"UserData"フォルダ内にあるユーザーデータを『LOAD』で読み込むことができます。

USBメモリなどに入っているユーザーデータを読み込ませて使用する場合は、あらかじめ"UserData"フォルダにユーザーデータを入れてください。

### ●ユーザーデータの消去

プレイヤーカードを選んだ状態で、下のメニューで『DELETE』を選ぶと、そのプレイヤーカードのユーザーデータを消すことができます。

### ●BACK

下のメニューの『BACK』を選ぶことでメインメニューになります。

### ユーザーデータ確認画面

プレイヤーごとの成績を確認することのできる画面です。マウスで◀▶をクリックするか、カーソルキーの左右でデータ画面を切り替えることができます。

※アベレージ、レーティングは最近の32ゲームの成績を元に算出しています。

ハイスコア等については通算の値の中でもっとも高いものが表示されています。

『BACK』をクリックするか、キーボードのBackSpaceキーを押すとプレイヤー選択画面に戻ることができます。



### ●ROBOTデータの作成

『ROBOT』を押すことで、ユーザーデータを使った対戦用のROBOTデータを作成することができます。ROBOTデータは8人まで作成することができます。

ROBOTデータは『SAVE』、『LOAD』で書き出し、読み込みをすることができ、保存されたファイルはUSBメモリなどを使用することで、他のPC-DARTSがインストールされたパソコンに移動をすることができます。ROBOTデータのファイル名は「R プレイヤーカード名\_日付.usr」になります。

すでに8人分のROBOTデータがあるときに新しいROBOTを作りたいときは、すでにあるROBOTデータを『DELETE』してから作成してください。







## 付録

### カスタマイズ

ゲーム中の背景やBGMを変更することができます。

※カスタマイズにはWindowsのファイル操作の知識が必要になります。

#### ●壁紙の変更について

PC-DARTSのソフトがインストールされているフォルダにある"UserData¥BG"フォルダに使用したい画像データをコピーしてください。

【使用可能フォーマット】 JPEG (.jpg) BMP (.bmp) PNG (.png)  
 【画像サイズ】 800x600 これ以外のサイズは使用できません。  
 【ファイルネーム】 ファイルネームは自由です。使用ファイルは5つまでで、それ以上は使用できません。  
 これらはゲーム起動時、『SET UP』のモードに入った時、読み込まれて使用することができるようになります。

メインメニューの『SET UP』で「BG」の変更をしてください。

#### ●音楽の変更について

PC-DARTSのソフトがインストールされているフォルダにある"UserData¥BGM"フォルダに使用したい曲データをコピーしてください。

【使用可能フォーマット】 WAVE (.wav)  
 【ファイルネーム】 3曲まで登録することができます。  
 「BGM\_01.wav」、「BGM\_02.wav」、「BGM\_03.wav」にファイル名を変更してください。

メインメニューの『SET UP』で「BGM」の変更をしてください。

3曲まで登録ができ、デフォルトの曲と入れ替わります。

デフォルトの曲に戻すには"UserData¥BGM"内の登録した曲データを消去してください。

## ダーツ用語集

### ●AWARD (アワード)

投げた目によって出る「ご褒美」です。

1スローで101点以上取った場合、1スローでブルに3回当たった場合など、たくさんのアワードがあります。PC-DARTSで出るアワードは下記の16種類のアワードです。

S.BULL	外側のブルに当たった時のアワード。演出はD.BULLと同じ。
D.BULL	内側のブルに当たった時のアワード。演出はS.BULLと同じ。
T15 ~ 20	15 ~ 20のトリプルに当たった時のアワード。
[L] LOW TON	1スローで101点以上とった時のアワード。
[H] HIGH TON	1スローで151点以上とった時のアワード。
[80] TON 80	1スローの全てが20のトリプルに当たり、180点をとった時のアワード
[3] 3 IN THE B.	「THREE IN THE BLACK」の略。1スローの全てがダブルブルに当たった時のアワード。
[Q] SKULL	1スローの合計が10点未満の場合のNGアワード。
[5] 5 COUNT	クリケットゲームで、1スローで5マーク取った場合のアワード。
[6] 6 COUNT	クリケットゲームで、1スローで6マーク取った場合のアワード。
[7] 7 COUNT	クリケットゲームで、1スローで7マーク取った場合のアワード。
[8] 8 COUNT	クリケットゲームで、1スローで8マーク取った場合のアワード。
[9] 9 COUNT	クリケットゲームで、1スローで9マーク取った場合のアワード。
[W] WHITE HORSE	1スローの全てが異なる有効なクリケットナンバーのトリプルに当たった時のアワード
[H] HAT TRICK	1スローの全てがブルに当たった時のアワード。
[3] 3 IN A BED	1スローのすべて同じ有効なエリアのダブル、もしくはトリプルに入った時のアワード。



## ● ARRANGE (アレンジ)

ゼロワンゲームで残り1スローで上がることでできる「上がり目」です。  
自分の狙いやすいナンバーに、持ち点を調整して投げるように心がけましょう。

## ● BULL (ブル)

ダーツボードの真ん中。「牛の目」に似ていることから、「ブルズアイ」と呼ばれる部分です。外側の赤い部分はシングルブル(アウターブル)、内側の黒い部分はダブルブル(インブル)と呼びます。

## ● CLOSE(クローズ)

クリケットゲームで、同じナンバーに3マークして、次回からそのナンバーで得点を得る事ができる状態のことを指します。

## ● DEAD(デッド)

クリケットで2人以上がプレイした場合、1つのナンバーに対し、プレイヤー全員がクローズさせた状態のこと。デッドするとそのナンバーから得点を得られなくなります。

## ● FAT BULL(ファットブル)

シングルブルが50点になっている状態をファットブルと呼びます。ソフトダーツでは、クリケット以外のゲームで広く用いられています。  
この状態は実質シングルブルもダブル扱いになりますので、01のダブルイン、ダブルアウト、マスターアウトの設定の場合も、シングルブルが有効になります。

## ● FLIGHT (フライト)

ダーツの羽の部分指します。また、データ画面で用いる場合はダーツの級を表しています。  
N、C、CC、B、BB、A、AA、Sの順で上に行くほどレベルが高くなります。

## ● OVER KILL(オーバーキル)

クリケットゲームの2人用で、相手との得点差が200点を超えた場合、勝っている方は得点を得ることができません(マークすることはできます)。

## ● OPTION(オプション)

ゲームによってさまざまなオプションを設定することができます。(P.11参照)

## ● RATING(レーティング)

ダーツの上手さを表す指数です。スタッツを集計して18段階でわかりやすく表現したものです。

## ● SEPARATE BULL(セパレートブル)

シングルブルが25点になっている状態をセパレートブルと呼びます。

## ● STATS(スタッツ)

1ラウンドあたりの平均点や、一投ごとの平均点を表します。  
PC-DARTSではゼロワンゲームは一投ごとの平均点、クリケットでは1ラウンドごとのマーク数の平均を表しています。また、PC-DARTSでは100%スタッツを採用しています。

## ● 9DARTS(9ダーツ)

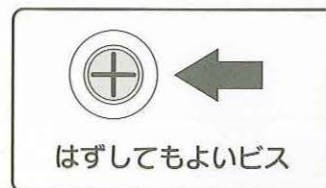
501を3回のスロー(9本のダーツ)で終了させること。  
501を最短でクリアした状態のことです。

## メンテナンスの方法

チップが折れて穴に詰まったり、セグメントが割れた場合は下記の手順でメンテナンスを行ってください。

※チップ、シャフト、フライト、セグメント(消音部品を含む)は消耗品です。

1. PC-DARTSのソフトが終了していることを確認してから、USBケーブルを本体からはずしてください。
2. 本体を壁からはずし、セグメントの面を下にして、置いてください。  
(必ず平らなところで作業を行ってください。)
3. 本体裏面の↑の付いているビスをはずしてください。



**注意!**

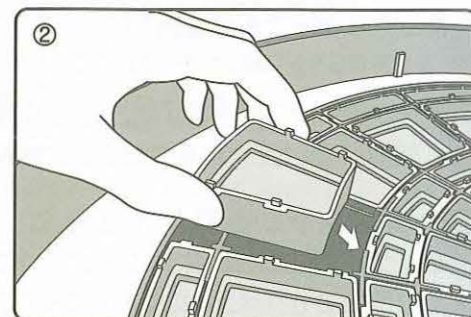
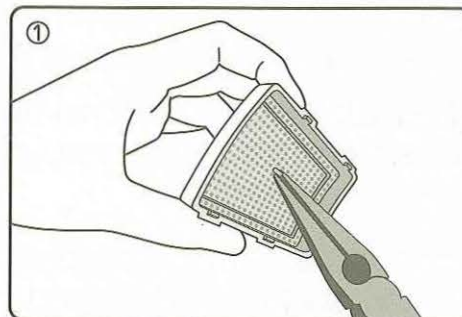
↑の付いていないビスは絶対に取らないでください。  
接点のシートは絶対に触らないでください。

4. 問題のあるセグメントを取り出します。

- ①チップの詰まり……詰まったチップをラジオペンチなどで引き抜きます。
- ②セグメントの交換……新しいセグメントと取り替えてください。

交換用セグメントは弊社お客様サービスセンターにて取り扱っております。(有償)

詳しくは、お客様サービスセンターにお問い合わせ頂くか、PC-DARTSのホームページをご覧ください。





## こんなときは

### ■ インストールができない

#### ●お使いのパソコンの環境をご確認ください。

パッケージ、取扱説明書にありますパソコンの動作環境をご確認ください。  
動作環境を満たしているかどうかはパソコンの製造元にお問い合わせください。

#### ●自動でインストーラが立ち上がらない。

お使いのパソコンの設定によっては、自動でインストーラが立ち上がらない場合があります。  
その場合は、インストールディスク内のPC-DARTS\_SETUP.EXEをダブルクリックして起動してください。

#### ●ディスクの確認をしてください。

インストールディスクの記録面に傷や汚れがないか確認してください。  
また、ディスクが正しくパソコンにセットされているか確認してください。

### ■ 動作がおかしい

#### ●USBケーブルの接続を確認してください。

USBがしっかり差されているかご確認ください。また、差し直しをしてみてください。

#### ●お使いのグラフィックカードやサウンドボード等の最新のドライバを製造元のWebサイトから入手し、インストールしてください。

#### ●PC-DARTSのソフトを一度アンインストールし、再度インストールしてください。

#### ●USB HUBをご使用の場合は、PC-DARTSのUSBケーブルを直接パソコンのUSBポートに差してください。

### ■ ダーツボードが反応しない、誤反応をおこす

#### ●USBケーブルの接続を確認してください

USBがしっかり差されているかご確認ください。また、差し直しをしてみてください。

#### ●メンテナンスの方法(P.32)を参考にボード内に折れたチップなどがないか確認してください。折れたチップがあった場合はそれを取りのぞいてください。

### ■ セグメントが割れた、壊れた

#### ●セグメントは消耗品になります。メンテナンスの方法(P.32)を参考に付属の予備のセグメントに交換してください。また、交換用セグメントについては弊社お客様サービスセンターにて販売をしております。

詳しくはホームページをご覧ください。 <http://tv-darts.epoch.jp/>

### ■ ゲーム中にエラーメッセージの表示がでた

#### ●ゲーム中、セグメントのスイッチが押された状態になると「警告：セグメントエラー」の表示がでます。

この画面が出た時は表示されているセグメントを軽く動かしてください。  
問題が解決しない場合は、ほかのセグメントに問題があることも考えられますので、全てのセグメントを同じようにチェックしてください。

#### ●USBケーブルの接続を確認してください。

USBがしっかり差されているかご確認ください。また、差し直しをしてみてください。

※その他商品についてのお問い合わせは、お手数ですが弊社「お客様サービスセンター」へご連絡ください。

**TEL:029-862-5789**

(電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください)

【電話受付時間】 月～金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)

10時～12時、13時～17時

※ソフトについての最新のサポートについては、  
<http://tv-darts.epoch.jp/> 内のPC-DARTSのページをご確認ください。