



アルカノイド リターンズ

INSTRUCTION MANUAL

はじめに

この度は、「アルカノイドリターンズ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

本機は、横画面のパズルゲームです。

ご使用になる前に、アルカノイドリターンズの運営に関わる方は、あらかじめ本書をよくお読みになり、正しい取り扱い方を理解してください。

運営管理者の一部をオペレーターまたは、店舗メンテナンスマンに委託する際は、運営管理者は事前にオペレーター、店舗メンテナンスマンに本書の内容をしっかりと教えるとともに、いつでも参照できるよう本書は、大切に保管しておいてください。

本書における人称について

運営管理者

アルカノイドリターンズによるゲームを商品として提供する業務を管理する人。

アルカノイドリターンズを適切に設置し、安全にゲームを提供するよう維持し、指導管理する人。

店舗メンテナンスマン

運営管理者の管理のもとに、アルカノイドリターンズの電気制御回路のテストおよび、設定確認（変更）を行う人。

オペレーター

運営管理者の管理のもとに、店舗メンテナンスマンが行う以外の作業を行う人。

1-2. 本書内注意事項

本書上において注意表を内容を見逃した場合には、従業員や顧客の人がケガをするだけでなく、製品の破損の原因ともなります。

下記に本書内の作業上における注意事項を項目別に示します。作業に際しては必ずこの注意事項を厳格に守り、作業上での危険箇所に対する注意がどのようなものか把握してください。

詳細については、各項目において説明していますので、そちらをよくお読みになって、安全に作業を行ってください。

製品概要（第2章）

△ 注意

メンテナンスにおいて、**タイトー純正部品以外**を用いた作業を行った場合、**不正改造と見なします**。
改造は絶対に行わないでください。

目次

はじめに

第1章 安全のための大切なお知らせ

- 1-1. 表記について 3
- 1-2. 本書内注意事項 3

第2章 製品概要

- 2-1. 納品物の確認 6
- 2-2. キット内容 6
- 2-3. PCボードの取扱について 6
- 2-4. 製品仕様 7
- 2-5. 各部の名称 8
- 2-6. GコネクターPin配列の説明 9
- 2-7. SPEAKERコネクターPin配列の説明 10
- 2-8. 不正改造 10

第3章 セッティング

- 3-1. 接続 11
- 3-2. 動作確認 13

第4章 テストモード

- 4-1. テストモードに入るには 14
- 4-2. MONITOR TEST 15
- 4-3. SWITCH TEST 16
- 4-4. SOUND TEST 18
- 4-5. CONFIGURATION 20
- 4-6. FACTORY SETTING 23
- 4-7. EXIT 23

第5章 エラー

- 5-1. COINエラー 24
- 5-2. SERVICE SWエラー 25

第6章 トラブルコールの前に

- 6-1. リセットを繰り返す 26
- 6-2. サウンドが小さい 26
- 6-3. 時々リセットする、画面が止まる 26
- 6-4. 何も動作しない 27
- 6-5. 正常に作動しない場合のお問い合わせ先 27

第7章 遊び方

- 7-1. ゲーム概要 28
- 7-2. 画面構成 28
- 7-3. 操作パネル 29
- 7-4. 操作方法 29
- 7-5. アイテム 30

第1章 安全のための大切なお知らせ

1-1. 表記について

サービス作業に関わる危険の大部分は、予想される危険を予知し、作業手順を守ることにより、避けることができます。

本書では安全に作業を行えるように、作業上予想される危険については、その危険度により以下のような表記方法を行っています。

⚠ 注意

- ・この表示の内容を必ず順守してください。これを無視して誤った取り扱いをすると、人がケガをするか、または筐体（機械）が壊れるなど、物的損害の発生が想定される内容を示しています。

留意

- ・この表記の内容は運営上、作業上で守っていただかなければならない注意点が書かれています。

1-2. 本書内注意事項

運営上において注意表記内容が無視した場合には、従業員や周囲の人がケガをするだけでなく、筐体の破損原因ともなります。

下記に本書内の作業上における注意事項を項目順に示します。作業に取り掛かる前に、必ずお読みになって、運営上での危険箇所に対する注意がどのようなものか把握してください。

詳細については、各項目において解説していますので、そちらをよくお読みになって、安全に運営を行ってください。

製品概要（第2章）

⚠ 注意

メンテナンスにおいて、タイトー純正部品以外を用いた作業を行った場合、不正改造と見なします。
改造は絶対に行わないでください。

第1章 安全のための大切なお知らせ

注意

作業を行う前に、必ず電源スイッチをOFFにしてください。

注意

コネクタ等をPCボードから、抜き差しするときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行ってください。

注意

MOTHER P.C.B.上のボリュームは音量用ボリュームではありませんので、絶対に触らないでください。

注意

スイッチングレギュレーターの調整において、出力電圧を規定値より高くすると、PCボードを破壊してしまうので、注意してください。

注意

あきらかにPCボードが不良と分かっている場合でも、テスター等で回路検査をしないでください。

セッティング (第3章)

⚠ 注意

作業を行う前に、必ず電源スイッチをOFFにしてください。

⚠ 注意

コネクタ等をPCボードから、抜き差しするときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行ってください。

⚠ 注意

MOTHER P.C.B.上のボリュームは音量用ボリュームではありませんので、絶対に触らないでください。

⚠ 注意

スイッチングレギュレーターの調整において、出力電圧を規定値より高くすると、PCボードを破壊してしまうので、注意してください。

⚠ 注意

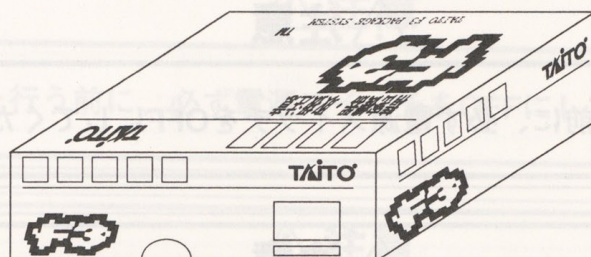
あきらかにPCボードが不良と分かっている場合でも、テスター等で回路検査をしないでください。

第2章

製品概要

2-1. 納品物の確認

アルカノイドリターンズは下図に示す様な梱包姿で出荷されています。
キット内容は6ページ「2-2. キット内容」を参照して下さい。



2-2. キット内容

部品名称	部品番号	数量
インストラクションマニュアル	G2001790A	1
ディスプレイステッカー A	G1001366A	1
インストラクションカード	G3000856A	1
ロムパッケージ	M20J0123A	1

2-3. PCボードの取扱について

⚠ 注意

作業を行う前に、必ず電源スイッチをOFFにしてください。

⚠ 注意

コネクタ等をPCボードから、抜き差しするときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行ってください。

第2章 製品概要

⚠ 注意

MOTHER P.C.B.上のボリュームは音量用ボリュームではありませんので、絶対に触らないでください。

⚠ 注意

スイッチングレギュレーターの調整において、出力電圧を規定値より高くすると、PCボードを破壊してしまうので、注意してください。

⚠ 注意

あきらかにPCボードが不良と分かっている場合でも、テスター等で回路検査をしないでください。

留意

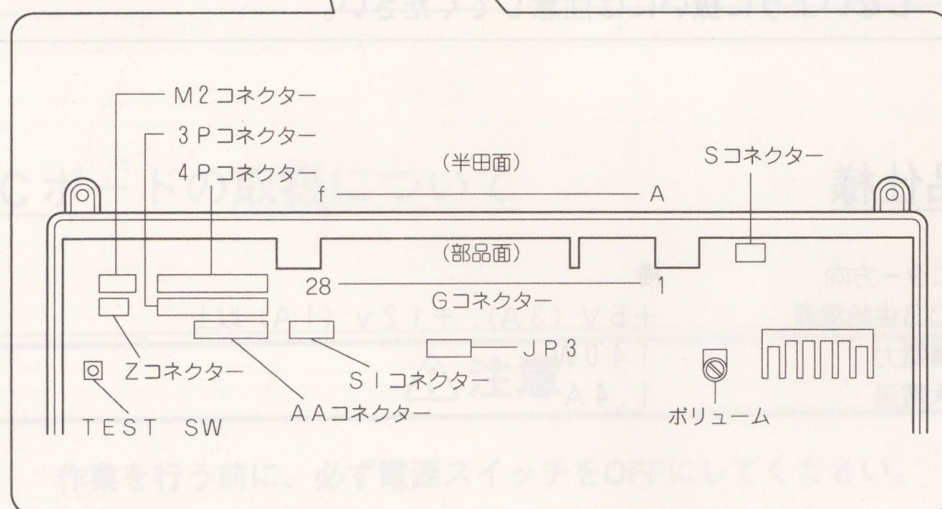
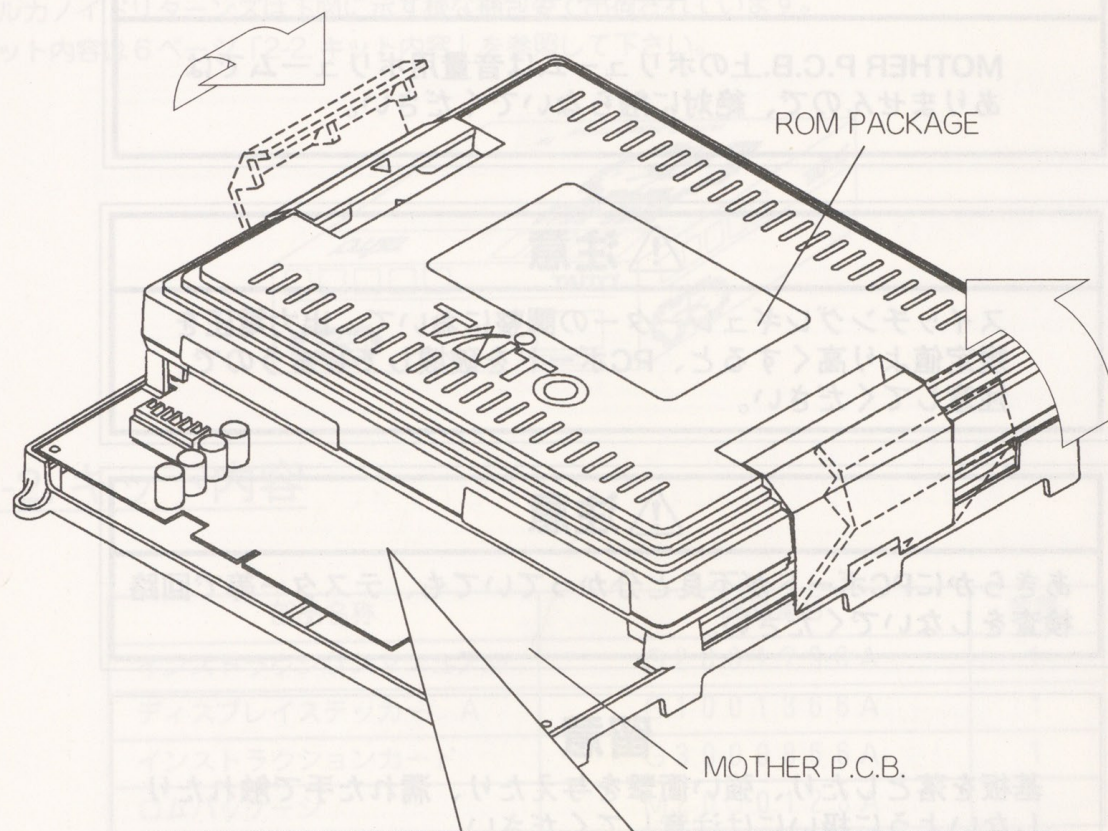
基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないように扱いには注意してください。

2-4. 製品仕様

- | | |
|------------|-----------------------|
| 1. モニター方向 | 横 |
| 2. PCB供給電源 | +5V (3A)、+12V (1A) 以上 |
| 3. 消費電力 | 140W |
| 4. 最大電流 | 1.4A |

第2章 製品概要

2-5. 各部の名称



⚠ 注意

MOTHER P.C.B.上のボリュームは音量用ボリュームではありませんので、絶対に触らないでください。

2-6. G コネクター Pin 配列の説明

G コネクター（エッジコネクター）はメイン基板の内部と外部を電氣的に接続する時に用いるコネクターです。（メイン基板及びエッジコネクターの基準については JAMMA 規格を適合）

端子ピッチ : 3.96 mm

端子数 : 両面 56 極

端子配列 : 下表参照

信号の優先順位 : コインスイッチ 1、コインカウンター 1
ロックアウト 1

スイッチ入力 : ノーマルオープン型で ON 時に
GND と通電

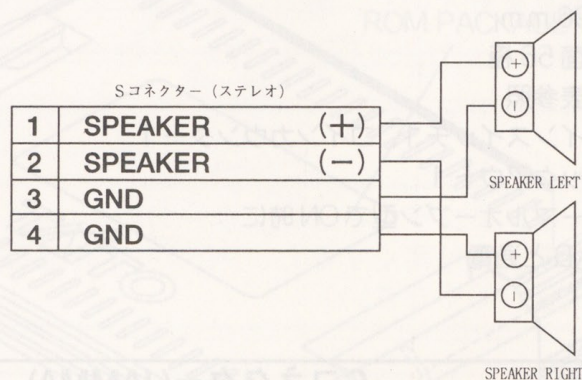
Gコネクター(JAMMA)				
ハンダ面			部品面	
GND	A	1	GND	
GND	B	2	GND	
+5V	C	3	+5V	
+5V	D	4	+5V	
-5V	E	5	-5V	
+12V	F	6	+12V	
POST	H	7	POST	
COIN COUNTER2	J	8	COIN COUNTER1	
COIN LOCKOUT2	K	9	COIN LOCKOUT1	
SPEAKER(-)	L	10	SPEAKER(+)	
AUDIO(GND)	M	11	AUDIO(+)	
VIDEO G	N	12	VIDEO RED	
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE	
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND	
TILT	S	15	TEST SW	
COIN SW2	T	16	COIN SW1	
START SW2	U	17	START SW1	
2P CONTROLLE1 UP	V	18	1P CONTROLLE1 UP	
2P CONTROLLE2 DOWN	W	19	1P CONTROLLE2 DOWN	
2P CONTROLLE3 LEFT	X	20	1P CONTROLLE3 LEFT	
2P CONTROLLE4 RIGHT	Y	21	1P CONTROLLE4 RIGHT	
2P CONTROLLE5 PUSH1	Z	22	1P CONTROLLE5 PUSH1	
2P CONTROLLE6 PUSH2	a	23	1P CONTROLLE6 PUSH2	
2P CONTROLLE7 PUSH3	b	24	1P CONTROLLE7 PUSH3	
2P CONTROLLE8 SPARE	c	25	1P CONTROLLE8 SPARE	
2P CONTROLLE9 SPARE	d	26	1P CONTROLLE9 SPARE	
GND	e	27	GND	
GND	f	28	GND	

第2章 製品概要

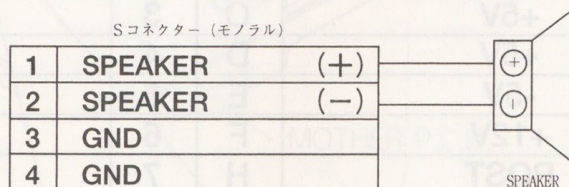
2-7.SPEAKER コネクター Pin 配列の説明

MOTHER P.C.B 上の SPEAKER コネクターに、スピーカーを2つそれぞれ接続することで、ステレオとして臨場感のあるサウンドが得られます。

ステレオとしての接続方法



モノラルとしての接続方法



2-8. 不正改造

メンテナンスにおいてタイトー純正部品以外を用いた作業を行った場合、不正改造と見なします。改造は、絶対に行わないでください。

⚠ 注意

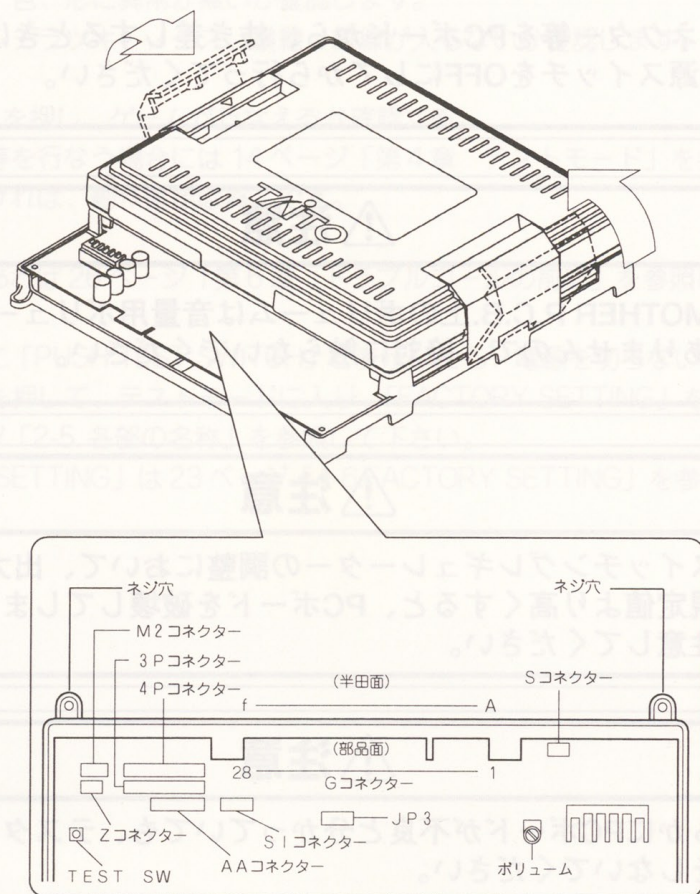
メンテナンスにおいて、タイトー純正部品以外を用いた作業を行った場合、不正改造と見なします。
改造は絶対に行わないでください。

第3章 セッティング

3-1. 接続

ROM PACKAGE を MOTHER P.C. ボードと筐体との接続によって、プレイが行なえる準備が出来ます。

1. 筐体の電源スイッチがOFFになっている事を確認して下さい。
また、電源スイッチがOFFになっていなければ、必ず電源スイッチをOFFにして下さい。
2. 筐体内にあるP.C.B ベース（木工ボード）を静かに取り出し、そのP.C.B ベース（木工ボード）に、MOTHER P.C. ボードをネジ止めし、筐体が外的な衝撃を受けた場合に、MOTHER P.C. ボードが動かない様にして下さい。
3. MOTHER P.C. ボードとROM PACKAGE を下図の様に接続します。



留意

操作パネルがパドルの場合はMOTHER P.C.ボード上のJP3を
[SENSOR] 側に切り換えてください。

また、レバーの場合はMOTHER P.C.ボード上のJP3を
[JOYSTICK] 側に切り換えてください。

4. 筐体内にある JAMMA ハーネスを MOTHER P.C.B の G コネクターに接続します。
G コネクターについては9 ページ「2-6.G コネクター Pin 配列の説明」を参照して下さい。
5. P.C.B ベース（木工ボード）を静かに戻し、MOTHER P.C. ボード上にハーネス類が接触しない様に、出来るだけまとめた配線を行なって下さい。

第3章 セッティング

注意

作業を行う前に、必ず電源スイッチをOFFにしてください。

注意

コネクタ等をPCボードから、抜き差しするときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行ってください。

注意

MOTHER P.C.B.上のボリュームは音量用ボリュームではありませんので、絶対に触らないでください。

注意

スイッチングレギュレーターの調整において、出力電圧を規定値より高くすると、PCボードを破壊してしまうので、注意してください。

注意

あきらかにPCボードが不良と分かっている場合でも、テスター等で回路検査をしないでください。

留意

基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないように扱いには注意してください。

第3章 セッティング

3-2. 動作確認

電源を投入する前に、ハーネス類が正しく接続出来ているかどうか必ず確認して下さい。

1. 筐体の電源スイッチをONにして下さい。
2. 「NOTICE」が表示され、デモ画面が現れます。
3. デモ画面中にサウンド及び画面表示状況について確認します。

サウンド・・・・・・・・ノイズ、歪み、音割れが無い確認します。

左右の音に異常が無い確認します。

キャラクター・・・・・・・・色、形に異常が無い確認します。

画面全体・・・・・・・・チラツキ、ノイズ、横線・縦線が入らない確認します。

4. 筐体のSERVICE SWを押し、ゲームが行なえるか確認する。
5. ゲームの内容で変更等を行なう場合には14ページ「第4章 テストモード」を参照して下さい。
6. ここ迄で不具合が無ければ、動作確認は終了です。

もし、ここ迄で不具合があれば26ページ「第6章 トラブルコールの前に」を参照して下さい。

- ※ デモ画面が始まる前に「PUSH TEST SWITCH」と表示したら、電源を切らないでMOTHER P.C.ボード上のTEST SWを押して、テストモードに入り、「FACTORY SETTING」を行なって下さい。
TEST SWは8ページ「2-5. 各部の名称」を参照して下さい。
また、「FACTORY SETTING」は23ページ「4-6.FACTORY SETTING」を参照して下さい。

第4章 テストモード

4-1. テストモードに入るには

筐体側の TEST SW を押すか MOTHER P.C. ボード上の TEST SW を押して下さい。

留意

テストモードは、店舗メンテナンスマンが行ってください。

TEST MODE MAIN MENU

> MONITOR TEST
SWITCH TEST
SOUND TEST
CONFIGURATION
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

SELECT WITH THE 1P-SW
PUSH 1P-SELECT BUTTON

PLEASE CHANGE THE JP3 SWITCH
ON THE MOTHER BOARD TO
SENSOR OR JOYSTICK POSITION
ACCORDING TO
CONTROL PANEL YOU ARE USING.

ARKANOID RETURNS VER * .***J
1997/*/** **:**

テストモードメインメニュー

[画面表示]

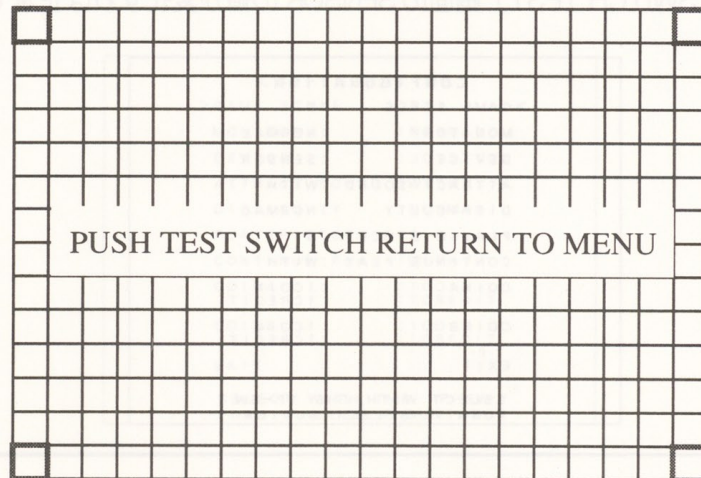
各項目の選択は、1P 側の A ボタンを押して行ない、1P 側のセレクトボタンを押して決定して下さい。

第4章 テストモード

4-2. MONITOR TEST

テストモードメインメニューから【MONITOR TEST】を選んで 1P 側のセレクトボタンを押すとクロスハッチが表示されます。

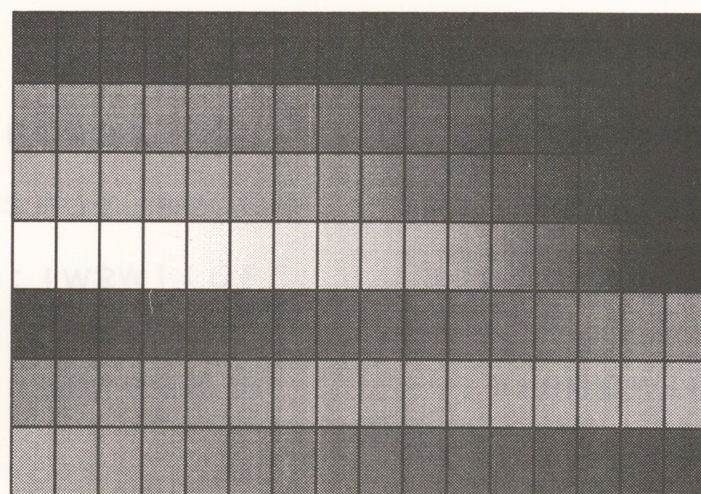
クロスハッチでは画面の歪みを確かめます。



クロスハッチ

〔画面表示〕

1P 側のセレクトボタンを押す毎にクロスハッチ、カラーバーが交互に表示されます。カラーバーでは画面の色合いを確かめます。



カラーバー

〔画面表示〕

TEST SW を押すとメインメニューに戻ります。

第4章 テストモード

4-3. SWITCH TEST

テストモードメインメニューから【SWITCH TEST】を選んで1P側のセレクトボタンを押します。
スイッチテストでは各スイッチの入力テストを行ないます。

各スイッチを押した時、OFFからONになれば正常です。

20ページ「4-5.CONFIGURATION」のDEVICE設定が次のようになっている場合のスイッチテストでは
パドルを左右に回して「SWITCH TEST」画面のSENSORの値が変化すれば正常です。

CONFIGURATION	
>GAME STYLE	:D
MONITOR	:NORMAL
DEVICE	:SENSOR
ATTRACT SOUND	:WITH
DIFFICULTY	:NORMAL
PLAYER STOCK	:3
CONTINUE PLAY	:WITH
COINA	:1COIN :1CREDIT
COINB	:1COIN :1CREDIT
EXIT	
SELECT WITH THE 1P-SW PUSH 1P-SELECT BUTTON	

SWITCH TEST	
COIN A :OFF	COIN B:OFF
SERVICE:OFF	TILT :OFF
1P-CONTROL	2P-CONTROL
SELECT:OFF	SELECT:OFF
SW1:OFF	SW1:OFF
2:OFF	2:OFF
SENSOR:FF	SENSOR:FF
PUSH TEST SW RETURN TO MENU	

[画面表示]

TEST SWを押すとメインメニューに戻ります。
尚、SW1,SW2はそれぞれAボタン、Bボタンです。

第4章 テストモード

各スイッチを押した時、OFF から ON になれば正常です。

20 ページ「4-5.CONFIGURATION」の DEVICE 設定が次のようになっている場合のスイッチテストではレバーを左右に動かして「SWITCH TEST」画面の LH L 及び R が OFF から ON に変化すれば正常です。

```
CONFIGURATION
>GAME STYLE      :D
MONITOR          :NORMAL
DEVICE           :JOYSTICK
ATTRACT SOUND    :WITH
DIFFICULTY       :NORMAL
PLAYER STOCK     :3
CONTINUE PLAY    :WITH
COINA            :1COIN
                :1CREDIT
COINB            :1COIN
                :1CREDIT
EXIT
SELECT WITH THE 1P-SW
PUSH 1P-SELECT BUTTON
```

SWITCH TEST

COIN A :OFF

COIN B:OFF

SERVICE:OFF

TILT :OFF

1P-CONTROL

2P-CONTROL

SELECT:OFF

SELECT:OFF

SW1:OFF

SW1:OFF

2:OFF

2:OFF

LH L:OFF

LH L:OFF

R:OFF

R:OFF

PUSH TEST SW RETURN TO MENU

[画面表示]

第4章 テストモード

4-4. SOUND TEST

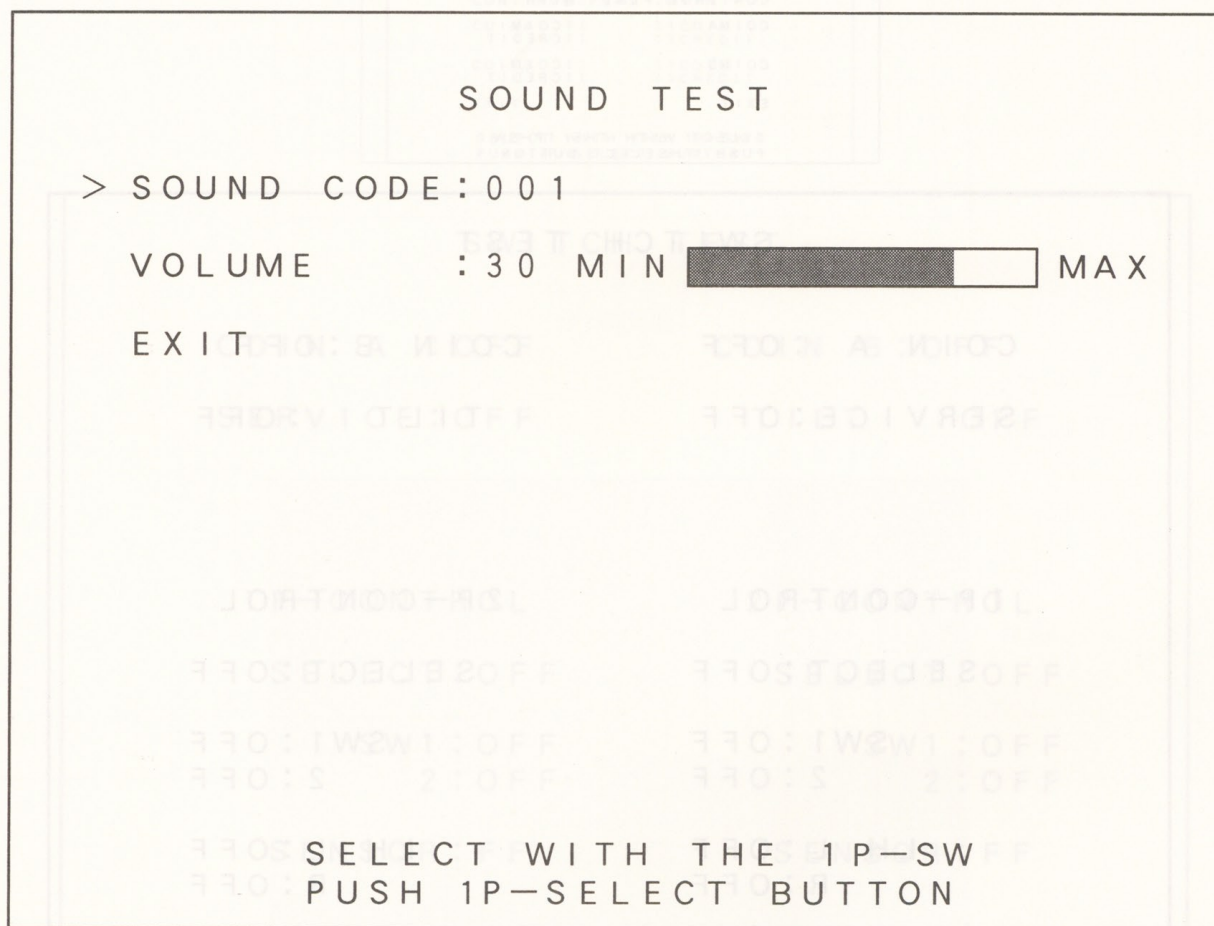
テストモードメインメニューから【SOUND TEST】を選んで1P側のセレクトボタンを押します。

サウンドテストではゲーム中のサウンドの音量を調整します。

1P側のAボタンを押して項目を選択し、パドル操作またはレバーの左右でサウンドコード及びボリュームの値を変更します。

『SOUND CODE』は1P側のAボタンを押して『SOUND CODE』を選択し、パドル操作またはレバーの左右でサウンド番号を選択して1P側のセレクトボタンを押すことで、聞くことができます。

『VOLUME』は1P側のAボタンを押して『VOLUME』を選択し、パドル操作またはレバーの左右で音量の調整を行ないます。



〔画面表示〕

〔表示画面〕

TEST SWを押すとメインメニューに戻ります。
尚、SW1、SW2はそれぞれAボタン、Bボタンです。

第4章 テストモード

SOUND TESTの変更内容の記憶

【SOUND TEST】の中の【EXIT】を選んで1P側のセレクトボタンを押すと下図の画面が表示されますので、変更したデータを記憶させるかどうか選択して下さい。

変更内容を記憶させるのならYESを、させないのならNOを選択して1P側のセレクトボタンを押して下さい。(1P側のAボタンでYESとNOを選択することが出来ます。)

SOUND TEST	
SAVE MODIFIED DATA	
ARE YOU SURE?	
[YES]	NO
SELECT WITH THE 1P-SW PUSH 1P-SELECT BUTTON	

[画面表示]

第4章 テストモード

4-5. CONFIGURATION

テストモードメインメニューから【CONFIGURATION】を選んで1P側のセレクトボタンを押します。

コンフィグレーションではゲームのプレイ料金及び内容に関する設定を行ないます。

1P側のAボタンで項目を選択し、1P側のセレクトボタンで設定内容を変更します。

CONFIGURATION	
> GAME STYLE	: D
MONITOR	: NORMAL
DEVICE	: SENSOR
ATTRACT SOUND	: WITH
> SOUND DIFFICULTY	: NORMAL
VOLUME PLAYER STOCK	: 3 MAX
EXIT CONTINUE PLAY	: WITH
COINA	: 1 COIN : 1 CREDIT
COINB	: 1 COIN : 1 CREDIT
EXIT	
SELECT WITH THE 1P-SW PUSH 1P-SELECT BUTTON	

[画面表示]

コンフィグレーションの内容は次項を参照して下さい。

[画面表示]

第4章 テストモード

CONFIGURATIONについて

[共通仕様]

* 工場出荷設定

GAME STYLE	* D	1P用と2P同時の両方のプレイが可能
	E	1P用のプレイのみ
MONITOR	* NORMAL	ゲーム画面上下正転
	INVERT	ゲーム画面上下反転
DEVICE	* SENSOR	パドル操作
	JOYSTICK	レバー操作
ATTRACT SOUND	* WITH	デモ音有り
	WITHOUT	デモ音無し
DIFFICULTY	EASY	↑ 簡単 4段階の難易度 ↓ 難しい
	* NORMAL	
	HARD	
	VERY HARD	
PLAYER STOCK	1	プレイヤー残機数
	2	
	* 3	
	4	
	5	
CONTINUE PLAY	* WITH	コンティニュープレイ有り
	WITHOUT	コンティニュープレイ無し

[コイン設定]

COIN A	* 1COIN	* 1CREDIT
	2COINS	2CREDITS
	3COINS	3CREDITS
	4COINS	4CREDITS
		5CREDITS
		6CREDITS
COIN B	* 1COIN	* 1CREDIT
	2COINS	2CREDITS
	3COINS	3CREDITS
	4COINS	4CREDITS
		5CREDITS
		6CREDITS

第4章 テストモード

CONFIGURATIONの変更内容の記憶

【CONFIGURATION】の中の【EXIT】を選んで1P側のセレクトボタンを押すと下図の画面が表示されますので、変更したデータを記憶させるかどうか選択して下さい。

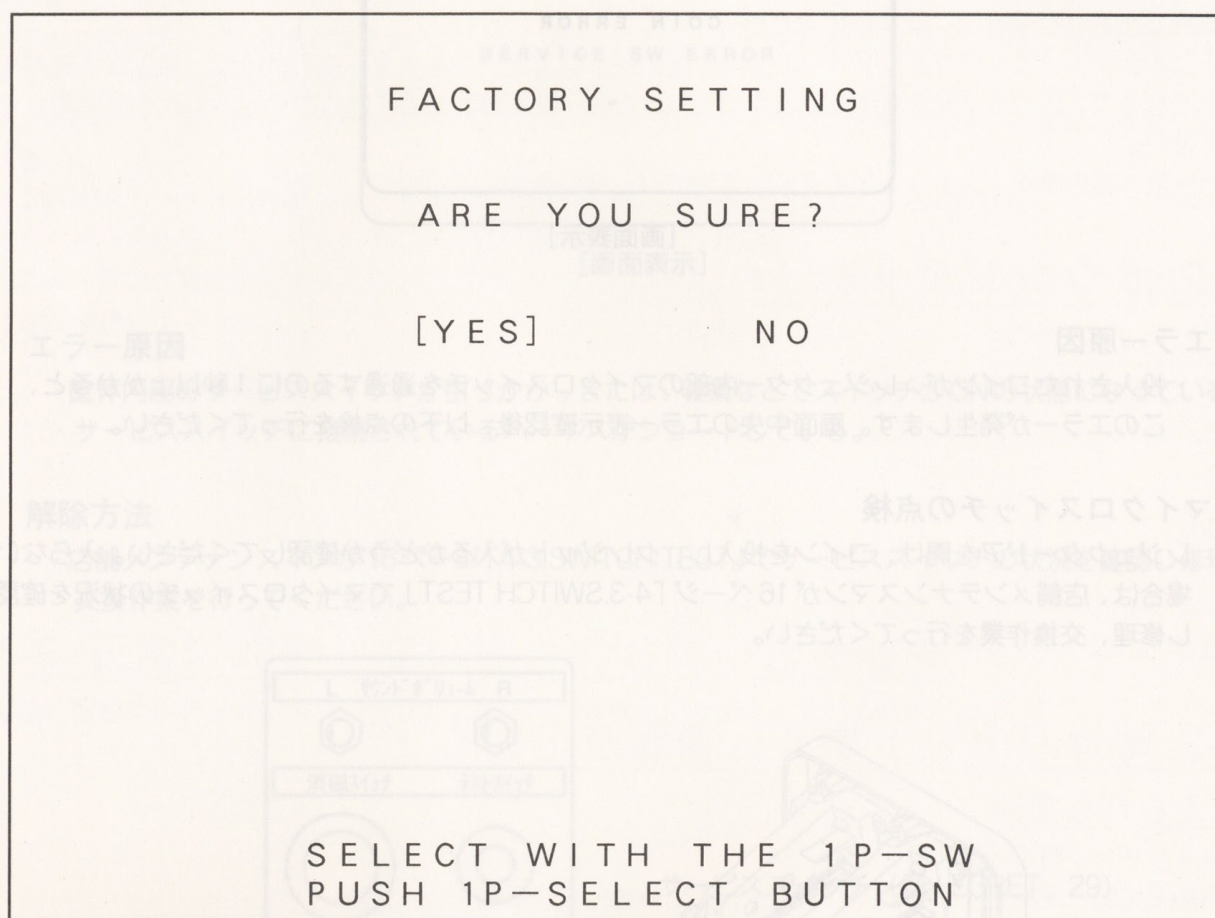
変更内容を記憶させるのならYESを、させないのならNOを選択して1P側のセレクトボタンを押して下さい。(1P側のAボタンでYESとNOを選択することが出来ます。)

CONFIGURATION	
SAVE MODIFIED DATA	
ARE YOU SURE?	
[YES]	NO
SELECT WITH THE 1P-SW PUSH 1P-SELECT BUTTON	

[画面表示]

4-6. FACTORY SETTING

テストモードメインメニューから【FACTORY SETTING】を選んで1P側のセレクトボタンを押します。
ファクトリーセッティングでは設定された全てのデータを工場出荷時の設定に戻します。
ファクトリーセッティングを行なうならYESを、行なわないならNOを選択して1P側のセレクトボタンを押して下さい。(1P側のAボタンでYESとNOを選択することが出来ます。)



[画面表示]

4-7. EXIT

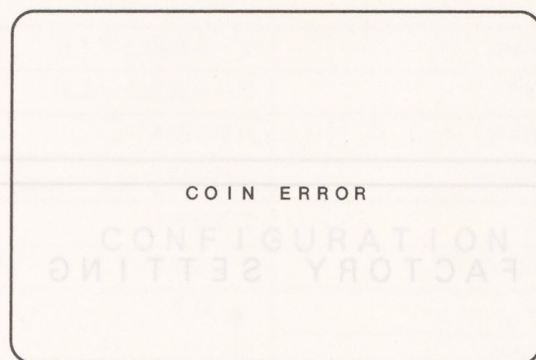
テストモードメインメニューから【EXIT】を選んで1P側のセレクトボタンを押すとテストモードを終了し、ゲームモードに戻ります。

第5章 エラー

5-1.COIN エラー

症状

- ・「COIN ERROR」と画面中央に表示を行い、リセットがかかってしまう。



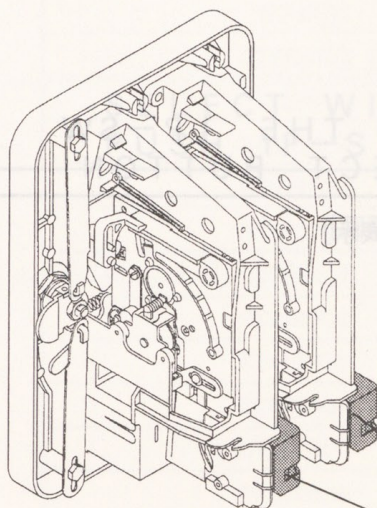
〔画面表示〕

エラー原因

- ・投入されたコインが、レジェクター内部のマイクロスイッチを通過するのに1秒以上かかると、このエラーが発生します。画面中央のエラー表示確認後、以下の点検を行ってください。

マイクロスイッチの点検

レジェクタードアを開け、コインを投入し、クレジットが入るかどうか確認してください。入らない場合は、店舗メンテナンスマンが16ページ「4-3.SWITCH TEST」でマイクロスイッチの状況を確認し修理、交換作業を行ってください。

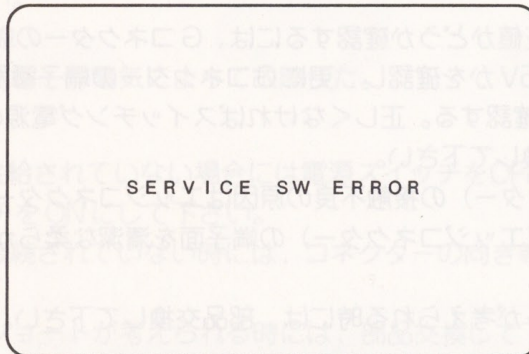


マイクロスイッチ

5-2.SERVICE SW エラー

症状

- ・「SERVICE SW ERROR」と画面中央に表示を行い、リセットがかかってしまう。



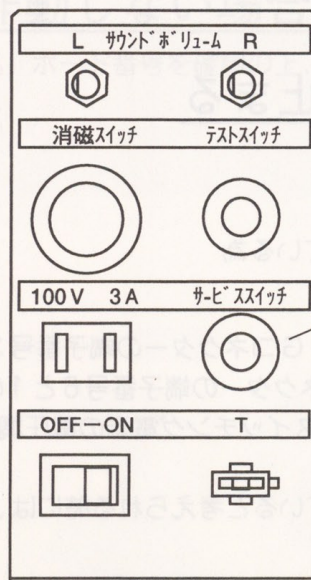
〔画面表示〕

エラー原因

- ・筐体内部のサービススイッチが引っこかりまたは、破損などでスイッチがONの状態になっている。
- ・サービススイッチに接続されているハーネスがショートしている。

解除方法

- ・店舗メンテナンスマンが16ページ「4-3.SWITCH TEST」でサービススイッチの状況を確認し修理、交換作業を行ってください。



サービススイッチ (例: EGRET 29)

第6章

トラブルコールの前に

6-1. リセットを繰り返す

考えられる箇所

- ・スイッチング電源の電圧値
- ・Gコネクタ（エッジコネクタ）の接触不良
- ・ハーネス類の断線・ショート

対応

- ・スイッチング電源電圧が適正値かどうか確認するには、Gコネクタの端子番号3と1の間で5V及び端子番号4と2の間で5Vかを確認し、更にGコネクタの端子番号6と1の間で12V及び端子番号6と2の間で12Vかを確認する。正しくなければスイッチング電源の電圧調整を行なって下さい。調整が出来ない場合は、交換して下さい。
- ・Gコネクタ（エッジコネクタ）の接触不良の原因はエッジコネクタ部の汚れや、挿入深さ等が考えられます。Gコネクタ（エッジコネクタ）の端子面を清潔な柔らかい布で軽く汚れを拭き取って下さい。
- ・ハーネス類の断線・ショートが考えられる時には、部品交換して下さい。

6-2. サウンドが小さい

考えられる箇所

- ・テストモード中のサウンド設定値が小さい為
- ・筐体側のボリュームが小さい為

対応

- ・テストモードの「SOUND TEST」に入って音量を設定して下さい。
18、19ページ「4-4.SOUND TEST」を参照して下さい。
- ・筐体内のボリュームを回して下さい。

6-3. 時々リセットする、画面が止まる

考えられる箇所

- ・スイッチング電源の電圧値
- ・自動販売機、冷蔵庫、空調と同じ電源ラインに接続している為

対応

- ・スイッチング電源電圧が適正値かどうか確認するには、Gコネクタの端子番号3と1の間で5V及び端子番号4と2の間で5Vかを確認し、更にGコネクタの端子番号6と1の間で12V及び端子番号6と2の間で12Vかを確認する。正しくなければスイッチング電源の電圧調整を行なって下さい。調整が出来ない場合は、交換して下さい。
- ・自動販売機、冷蔵庫、空調と同じ電源ラインに接続していると考えられる時には、電源の供給場所を変更して下さい。

第6章 トラブルコールの前に

6-4. 何も動作しない

考えられる箇所

- ・筐体の電源プラグに電源が供給されていない。
- ・JAMMA ハーネスが正しく接続されていない。
- ・JAMMA ハーネスの断線・ショートの為。
- ・ハーネスの仕様が正しくない。
- ・スイッチング電源の故障
- ・MOTHER P.C. ボードが衝撃、静電気によって故障した。

対応

- ・筐体の電源プラグに電源が供給されていない場合には電源スイッチをOFFにしてからプラグを挿入して下さい。その後電源スイッチをONにして下さい。
- ・JAMMA ハーネスが正しく接続されていない時には、コネクターの向き等を確認して確実に挿入して下さい。
- ・JAMMA ハーネスの断線・ショートが考えられる時には、部品交換して下さい。
- ・ハーネスの仕様が正しくない時には正しい物と交換して下さい。
- ・スイッチング電源の故障または、MOTHER P.C. ボードが衝撃、静電気によって故障した場合には、部品交換して下さい。

6-5. 正常に作動しない場合のお問い合わせ先

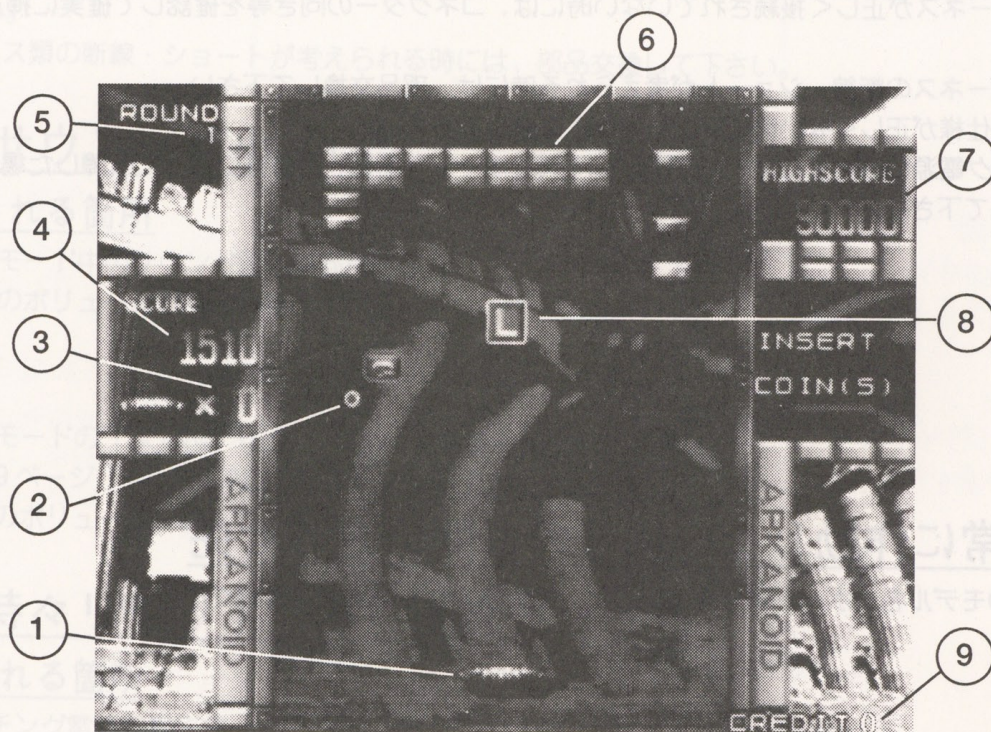
製品に記載のモデル名、ボード番号を確認の上、最寄りの営業所までご連絡ください。

第7章 遊び方

7-1. ゲーム概要

- 2人同時プレイ、コンティニュープレイ及び途中参加可能。
- 横画面、パズルゲームです。
- 画面上の破壊できるブロックを全て破壊するか、アイテム **B** によってその面をクリアすることが出来ます。
- パウスのストック数を全て使い果すと GAME OVER になります。

7-2. 画面構成



- | | |
|---------------|---------------------------------------|
| ① パウス (プレイヤー) | ⑥ ブロック |
| ② エナジーボール | ⑦ ハイスコア表示 |
| ③ プレイヤーストック数 | ⑧ アイテム |
| ④ 1Pスコア表示 | ⑨ クレジット数
(フリープレイ設定時の表示「FREE PLAY」) |
| ⑤ ラウンド数 | |

7-3. 操作パネル

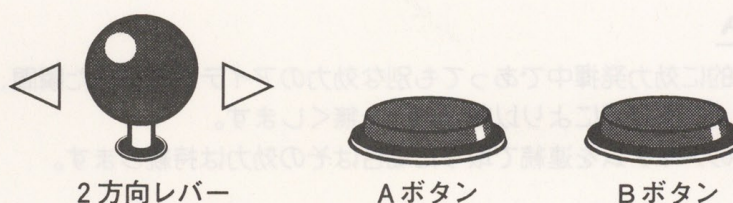
パドルの場合

- パドル 1×2
- ボタンスイッチ 2×2



レバーの場合

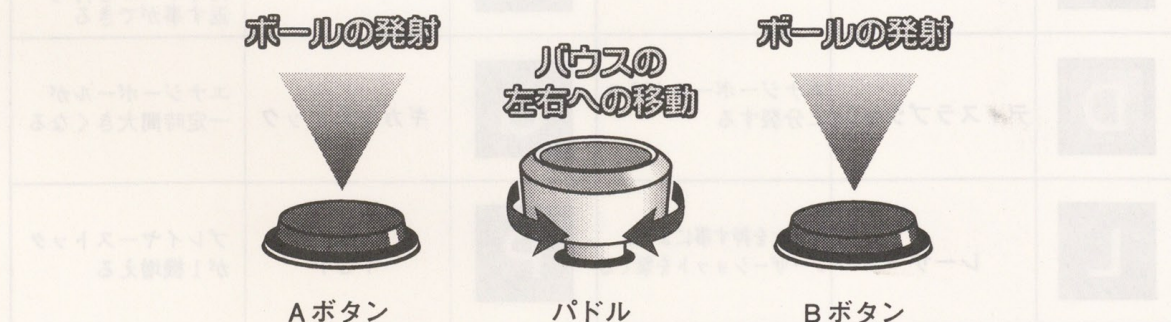
- 2方向レバー 1×2
(4方向レバーでも操作出来ますが、2方向レバーの方が操作性は良いです。)
- ボタンスイッチ 2×2



7-4. 操作方法

パドルの場合

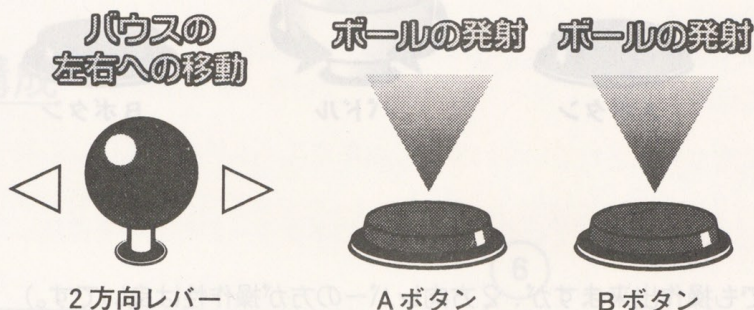
- パドルを左右に回すと画面上のバウスが左右に動きます。
- Aボタン、Bボタンはゲームスタート時にバウスにくっついたエネルギーボールを発射する時に使用します。
また、アイテム **L** を取った時のショットに使用します。
- ボタンが左右にあるので左利き、右利きのプレイヤーにも対応出来ます。



第7章 遊び方

レバーの場合

- レバーを左右に動かすと画面上のバウスが左右に動きます。
 - Aボタン、Bボタンはゲームスタート時にバウスにくっついたエナジーボールを発射する時に使用します。
- また、アイテム **L** を取った時のショットに使用します。



7-5. アイテム

- アイテムは基本的に効力発揮中であっても別な効力のアイテムを取った瞬間、プレイヤーのミス、ラウンドクリア、制限時間により以前の効力を無くします。
- 但し、同じ種類のアイテムを連続で取った場合はその効力は持続します。

アイテム	名称	効果	アイテム	名称	効果
S	スロー	エナジーボールのスピードを遅くする	M	メガボール	エナジーボールが貫通弾になる
C	キャッチ	エナジーボールをキャッチし、ボタンを押すとサーブができる	B	ブレイク	左右に開いた脱出口から脱出できる
E	エキスパンド	バウスの長さが伸びる	T	サンダー	バウスの左右から伸びた光線で1回だけボールを打ち返す事ができる
D	ディスラプション	エナジーボールが8つに分裂する	G	ギガンティック	エナジーボールが一定時間大きくなる
L	レーザー	ボタンを押す事により、レーザーショットを撃てる	P	1UP	プレイヤーストックが1機増える

留意

操作パネルがパドルの場合はMOTHER P.C.ボード上のJP3を
[SENSOR] 側に切り換えてください。

また、レバーの場合はMOTHER P.C.ボード上のJP3を
[JOYSTICK] 側に切り換えてください。