

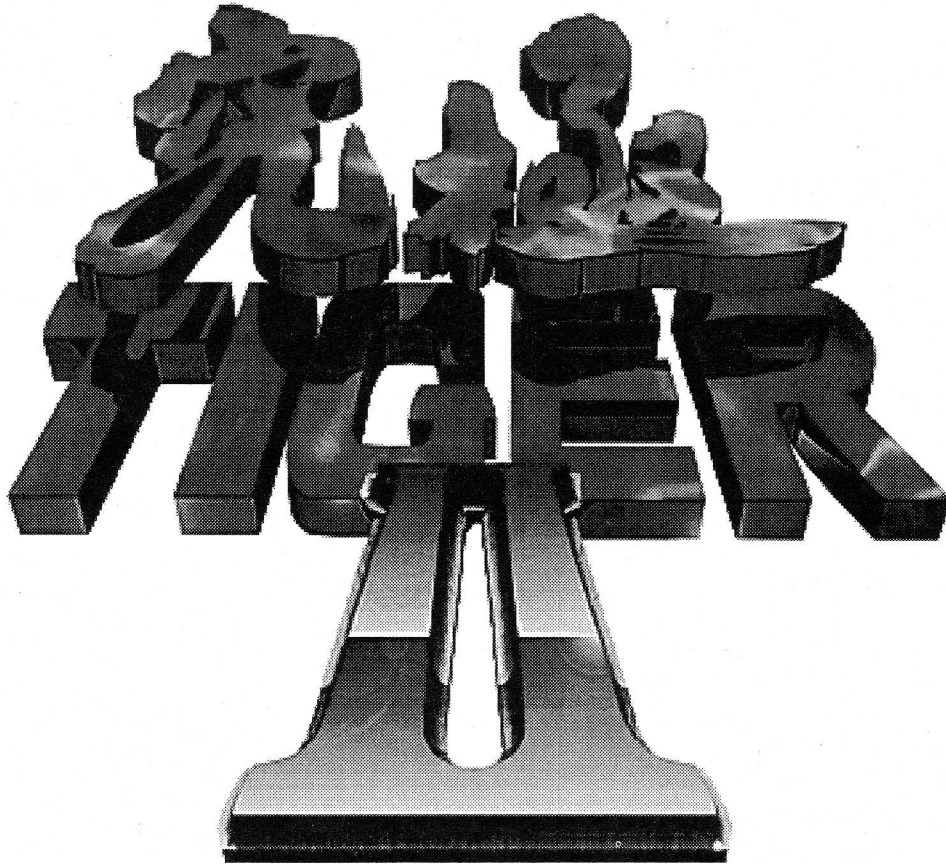
This document has been downloaded from:



The largest resource for amusement machines
documentation on the world wide web!



FLIPPERSPILL.COM



INSTRUCTION MANUAL

TAITO CORPORATION®

G2001678A

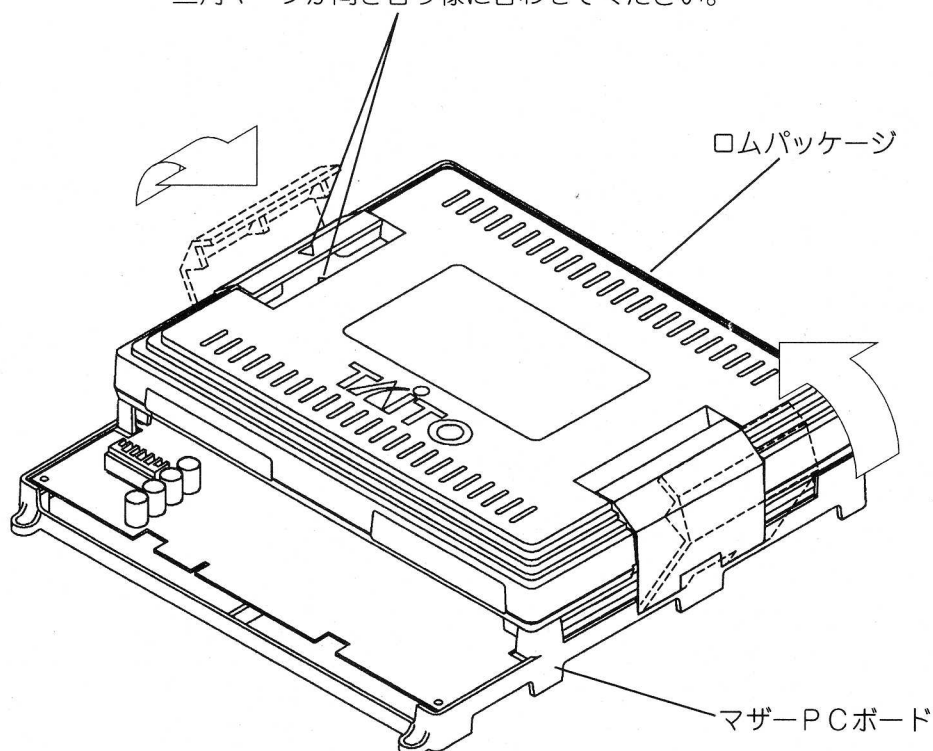
【注意事項】

- 改造作業中は、必ず電源を切ってください。
- マザーPCボードのエッジコネクタは、JAMMA 規格（56P エッジコネクタ 3.96mm ピッチ）のものを使用してください。
- 電源投入後、マザーPCボードへの供給電源は、マザーPCボードのコネクタ部で指定の電圧になるように調整してください。
- 改造作業終了後、画面に「PUSH TEST SWITCH」と表示したら、電源を切らないでマザーPCボード上のTEST SW（2 ページ参照）を押してください。

【マザーPCボードとロムパッケージの接続】

- 下図を参照に、マザーPCボードにロムパッケージを接続してください。

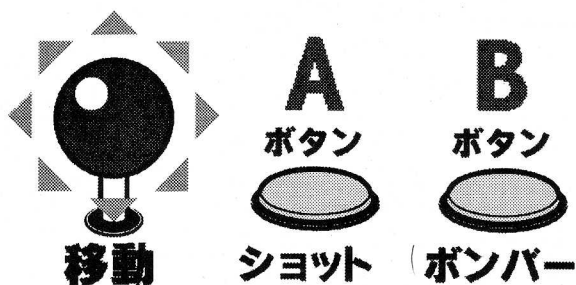
マザーPCボードのツメの三角マークとロムパッケージの三角マークが向き合う様に合わせてください。



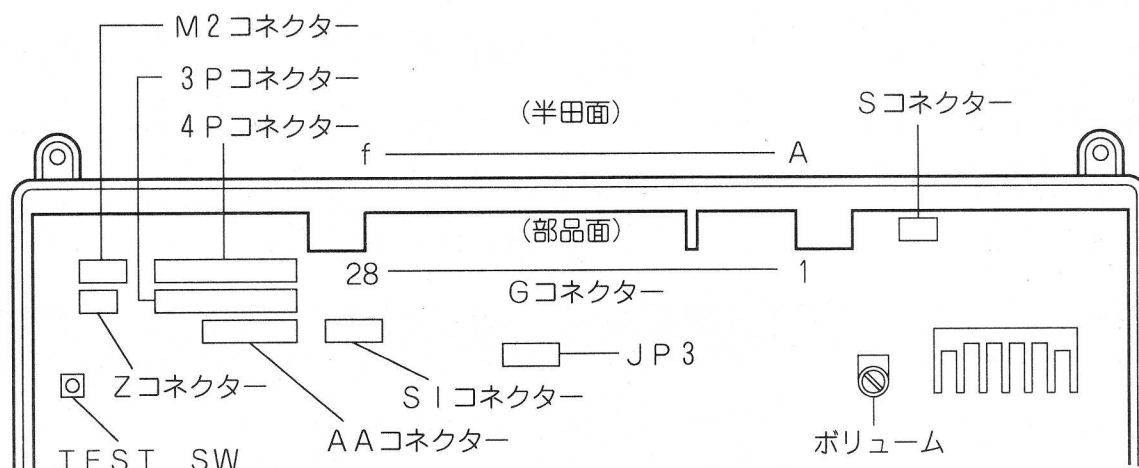
※ ロムパッケージを差し込む向きに注意してください。

【コントロールパネルの仕様】

- 8方向レバー 1×2
- ボタンスイッチ 2×2



【マザーPCボードの説明】



◎ JP 3は、JOYSTICK側にしておいてください。

○ M2 コネクター・3 P コネクター・4 P コネクター・Z コネクター・AA コネクター・SI コネクターの各コネクターは使用しません。

【コネクター表】

G コネクター		JAMMA	
GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
+5 V	3	C	+5 V
+5 V	4	D	+5 V
	5	E	
+12 V	6	F	+12 V
POST	7	H	POST
METER 1	8	J	METER 2
LOCKOUT 1	9	K	LOCKOUT 2
SPEAKER (+)	10	L	SPEAKER (-)
	11	M	
VIDEO R	12	N	VIDEO G
VIDEO B	13	P	SYNC
VIDEO GND	14	R	SERVICE
TEST	15	S	TILT
COIN 1	16	T	COIN 2
SELECT 1	17	U	SELECT 2
1 P UP	18	V	2 P UP
1 P DOWN	19	W	2 P DOWN
1 P LEFT	20	X	2 P LEFT
1 P RIGHT	21	Y	2 P RIGHT
1 P ショット	22	Z	2 P ショット
1 P ボンバー	23	a	2 P ボンバー
	24	b	
	25	c	
	26	d	
GND	27	e	GND
GND	28	f	GND

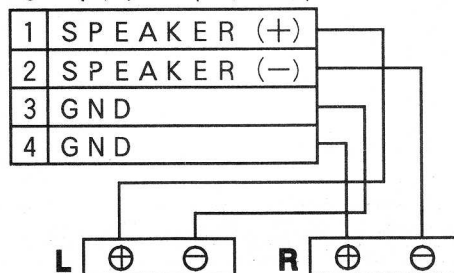
○ このPCボードには、DIP SWはついていません。プレイ料金や、ゲーム内容の設定は、テストモードにて行います。

(注意事項)

基板に付いているボリュームは、音量用ボリュームではありません。出荷時に調整されているので、絶対に触らないでください。

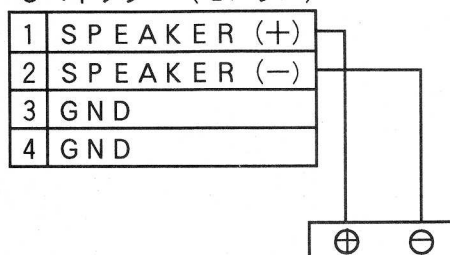
○ 下図の様にSコネクターにスピーカーを2ヶ所接続することで、ステレオとして臨場感のあるサウンドが得られます。

Sコネクター (ステレオ)



○ モノラルで接続する場合

Sコネクター (モノラル)

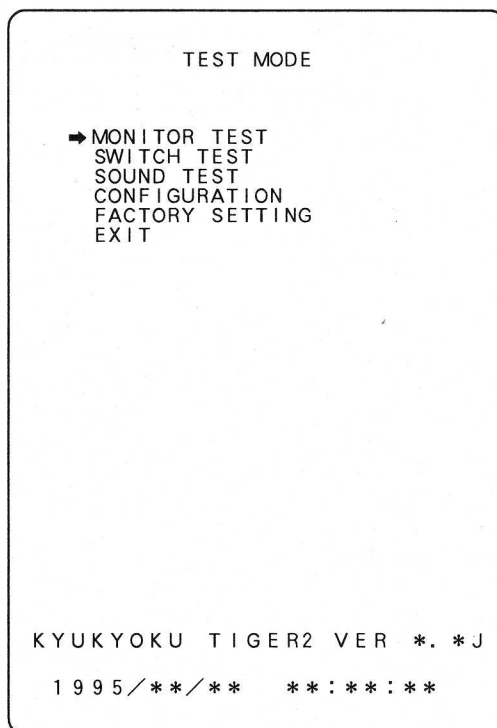


【テストモードの説明】

【テストモード】

- マザーPCボード上にあるTEST SWを押す（もしくはGコネクター15番ピンのTESTのラインをGNDへ接続する）とゲームモードが中断され、画面が切り替わり、テストモードに入ります。
- テストモードに入ると、下図の表示の“テストモードメインメニュー”が表示されます。1P側レバーの上下でカーソルが上下方向に移動し、1P側スタートボタンを押すことで各テスト項目に入ります。
- 各テスト項目の詳細については、次項よりの説明をご覧ください。

〔注意！〕 クレジットがある状態でテストモードにすると、クレジットはクリアされます。



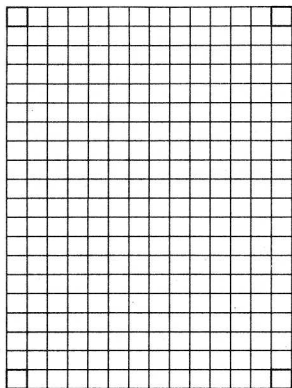
(テストモードメインメニュー)

- テストモードを終了させるには、テストモードメインメニューでEXITを選択して1Pセレクトボタンを押してください。
リセット後、ゲームモードに戻ります。

【MONITOR TEST】

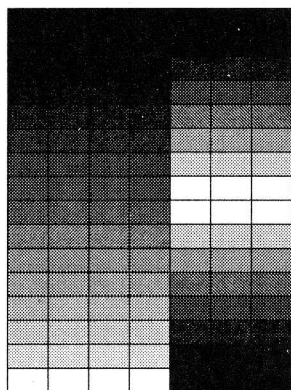
クロスハッチ

- 画面の歪みを確かめます。



カラーバー

- 画面の色合いを確かめます。



- MONITOR TESTを選択するとクロスハッチが表示されます。

- 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。

- TEST SWを押すと、メインメニューに戻ります。

【SWITCH TEST】

- 各スイッチの入力テストを行います。
- 各スイッチを押した時、OFFからONになれば正常です。
- TEST SWを押すと終了し、メインメニューに戻ります。

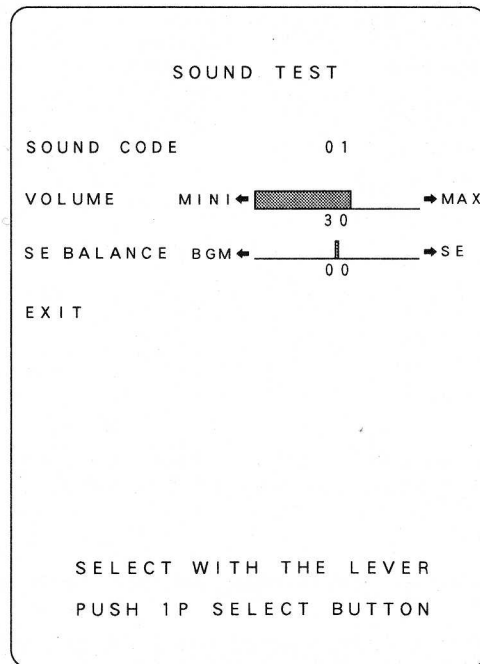
SWITCH TEST

SERVICE	: OFF	COIN-A	: OFF
TILT	: OFF	COIN-B	: OFF
1P CONTROL		2P CONTROL	
SELECT	: OFF	SELECT	: OFF
UP	: OFF	UP	: OFF
DOWN	: OFF	DOWN	: OFF
LEFT	: OFF	LEFT	: OFF
RIGHT	: OFF	RIGHT	: OFF
SHOT-1	: OFF	SHOT-1	: OFF
SHOT-2	: OFF	SHOT-2	: OFF

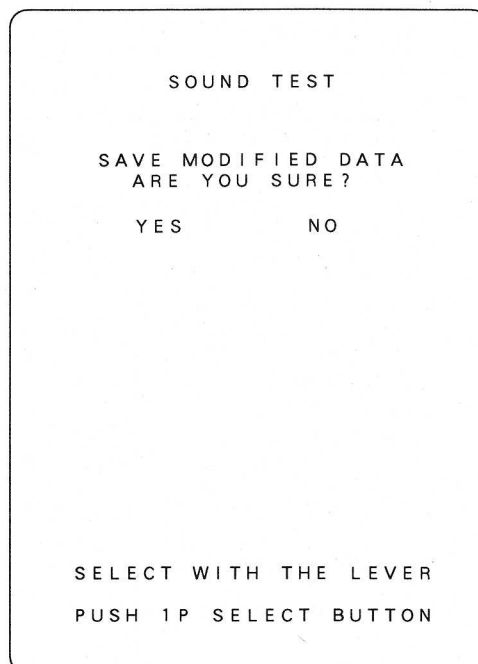
PUSH TEST SW RETURN TO MENU

【SOUND TEST】

- ゲーム中のサウンド・効果音の音量を調整します。
- 1 P側のレバーの上下で項目を選択し、左右でサウンドコード、ボリューム、及び効果音(SE)バランスの値を変更します。
- 『SOUND CODE』で効果音(SE)・BGMのテストを行えます。1 P側のレバーの左右でサウンドコードを変え、1 P側のセレクトボタンを押すことで、そのサウンドコードのサウンドを出力することができます。
- 『VOLUME』で音量の調整を行ないます。1 P側のレバーの左右で音量を変化させます。
- 『SE BALANCE』でBGMとSE（効果音）の音量のバランスが調整できます。



- EXITを選択して1 P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ください。1 P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。変更内容を記憶させるのならYESを、そのままならNOを選択して、1 P側のセレクトボタンを押してください。



【CONFIGURATION】

- プレイ料金、及びゲームの内容に関する設定を行います。
- 1P側のレバーの上下で項目を選択し、レバーの左右で設定内容を変えます。
- ※ コンフィグレーションの内容は、次頁を参照してください。

CONF I G U R A T I O N

GAME STYLE	: D (2P)
MONITOR	: NORMAL
ATTRACT SOUND	: WITH
PLAYER STOCK	: 3
PLAYER EXTEND	: ONLY 4000000
CONTINUE PLAY	: WITH
DIFFICULTY	: NORMAL
COIN-A	: 1COIN
	: 1CREDIT
COIN-B	: 1COIN
	: 1CREDIT
EXIT	

SELECT WITH THE LEVER
PUSH 1P SELECT BUTTON

- E X I Tを選択すると下図の様に画面が表示されますので、変更されたデータを書き込むかどうか選択してください。1P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。
変更内容を記憶させるのならYESを、そのままならNOを選択して、1P側のセレクトボタンを押してください。

CONF I G U R A T I O N

SAVE MODIFIED DATA
ARE YOU SURE?

YES NO

SELECT WITH THE LEVER
PUSH 1P SELECT BUTTON

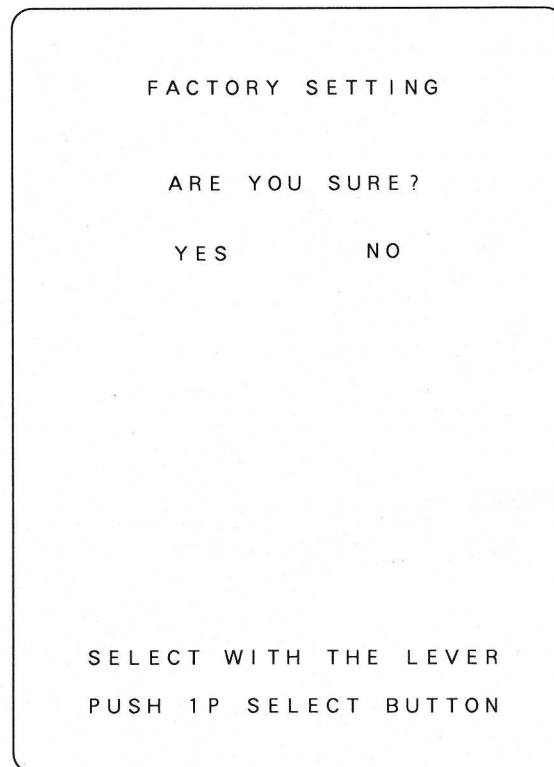
【コンフィグレーション設定表】

(*) は工場出荷設定

項 目	内 容		内 容 説 明
GAME STYLE プレイヤー人数の選択	* D (2 P)		2 P 同時プレイ
	E (1 P)		1 P シングルプレイ
MONITOR 画面の状態	* NORMAL		正位置
	I N V E R T		上下反転
ATTRACT SOUND デモ中のサウンド設定	* W I T H		デモ中サウンドを鳴らす
	W I T H O U T		デモ中サウンドを鳴らさない
PLAYER STOCK プレイヤーストックの設定	1	2	
	* 3	4	
	5		
PLAYER EXTEND エクステンドボーナスの設定	* ONLY 4 0 0 0 0 0 0		4 0 0 0 0 0 0 点でエクステンド
	O N L Y 2 0 0 0 0 0 0		2 0 0 0 0 0 0 点でエクステンド
	O N L Y 6 0 0 0 0 0 0		6 0 0 0 0 0 0 点でエクステンド
	N O T H I N G		エクステンドボーナス無し
CONTINUE PLAY コンティニュー設定の有無	* W I T H		コンティニュー有
	W I T H O U T		コンティニュー無
DIFFICULTY 難易度の設定	E A S Y		簡単
	* N O R M A L		普通
	H A R D		難しい
	S U P E R H A R D		とても難しい
COIN A	1~4 C O I N (S)		工場出荷設定
	1~6 C R E D I T (S)		1 C O I N 1 C R E D I T
COIN B	1~4 C O I N (S)		工場出荷設定
	1~6 C R E D I T (S)		1 C O I N 1 C R E D I T

【FACTORY SETTING】

- 全ての設定を工場出荷時の設定にします。
- 1 P 側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。



- 全ての設定を工場出荷時の設定にするのであれば、YESを、そのままにするのであればNOを選択して、1 P 側のセレクトボタンを押してください。

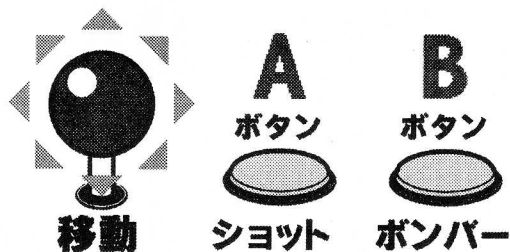
【ゲームの説明】

【ゲームの概要】

- ショット、ボンバータイプの縦方向スクロールシューティングゲームです。プレイヤーは1 P側か2 P側のどちらでプレイするかを選択、自機を操作して、出現する敵を倒し、ステージの最後にいるボスを倒すことにより次のステージに進めます。1 ゲーム、6 ステージでオールラウンドクリアとなりゲームオーバーです。
 - 2 人同時プレーができ、途中参加も可能です。
 - アイテムを取ることで、有利にゲームが進められます。
 - 敵の弾を受けるとミスとなり、残機を1 機失います。
 - 残機が0 の状態でミスすると、コンティニューとなります。又この時点で、スコアが1 0 位以内にランキングされていると、スコア表示の下にプレイヤーの現在のランキングが表示され、ネームの入力が可能となります。
- コンティニューされなかった場合はゲームオーバーとなります。

【操作方法】

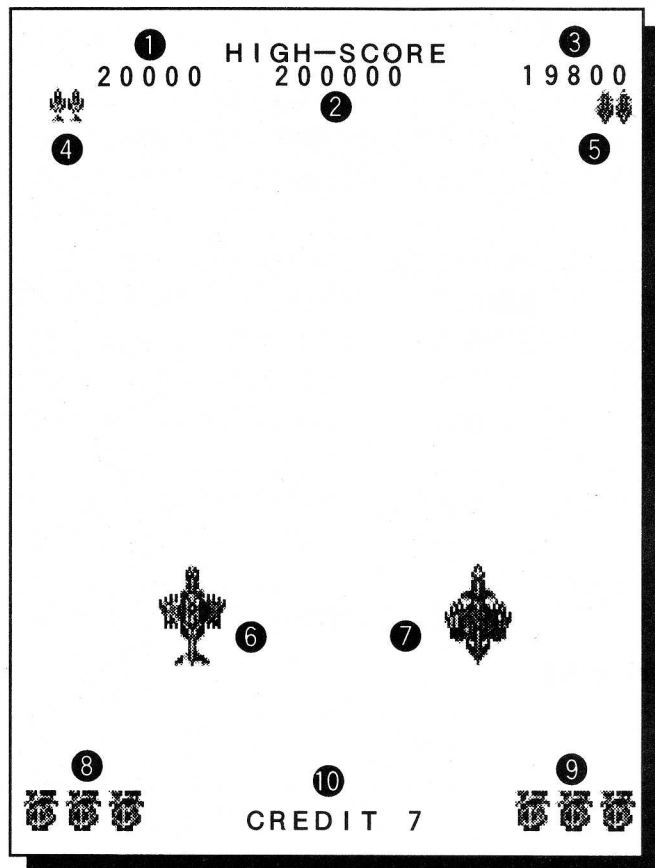
- 8 方向レバーで自機の操作を行ないます。
- ショットボタンで弾を撃ち、ボンバーボタンを押すことによってボンバーが発射されます。



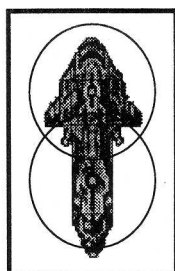
- ショットボタンを連打することによって、ショットを更にパワーアップすることが出来ます。(赤色・青色のショットアイテム選択時のみ。)
- ショットボタンを押したままにすることによってオート連射となります。ただし、上記の連打によるショットのパワーアップはしません。

【ゲーム画面説明】

- ① 1 Pスコア
- ② ハイスコア
- ③ 2 Pスコア
- ④ 1 P側残機
- ⑤ 2 P側残機
- ⑥ 1 P側プレイヤー機
- ⑦ 2 P側プレイヤー機
- ⑧ 1 Pボンバー残数表示
- ⑨ 2 Pボンバー残数表示
- ⑩ クレジット数表示



【アイテム一覧】



○左のアイテムキャリア及び、一定の敵を破壊することによって、以下のアイテムが出現します。

武器 チェンジ・ ボム関係		○武器チェンジアイテム 赤 自機ショットが前方向ショットにチェンジします。 取る毎にショットパワーが、最高3段階まで上がります。 ショットパワーがフルパワーの時に取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
		○武器チェンジアイテム 青 自機ショットが広角度方向ショットにチェンジします。 取る毎にショットパワーが、最高3段階まで上がります。 ショットパワーがフルパワーの時に取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
		○武器チェンジアイテム 緑 自機ショットが、1P側ではビーム砲＋ホーミングミサイルに、 2P側ではレーザー＋稲妻にチェンジします。 ショットパワーがフルパワーの時に取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
		○ボムアイテム 取る毎にボムストックが1個増えます。 また、6個目のストックからハイパーボムになります。 ハイパーボムを5個ストックした状態で取るとボーナスとなり、 続けて取ると高得点が得られます。
得点 ボナ ス		○ボーナスアイテム (空中) 得点が入ります。続けて取ると高得点が得られます。 得点・・・100PT、200PT～900PT、1000PT、2000PT、～9000PT、 以降10000PT
		○ボーナスアイテム (地上) 得点が入ります。続けて取ると高得点が得られます。 得点・・・100PT、200PT～900PT、1000PT、2000PT、～9000PT、 以降10000PT

【トラブルコールの前に】

・ 正常に作動しない場合以下の様な原因がある場合もあります。確認をしてください。

〔画面や、サウンドが出ない〕

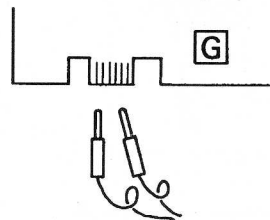
・ 各電圧は正常ですか？（Gコネクター部）

+ 5 V（1、2 番（GND）⇔ 3、4 番（+ 5 V））

+ 12 V（1、2 番（GND）⇔ 6 番（+ 12 V））

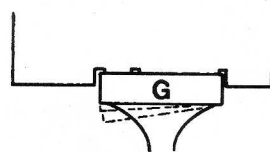
上記電圧が正常に出ていない場合は調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。



・ コネクターの仕様と接続は間違いないですか？

このゲームには JAMMA 規格仕様のコネクターを使用してください。



〔時々リセット及び、画面がストップする〕

・ 電圧は、正常ですか？（Gコネクター部）

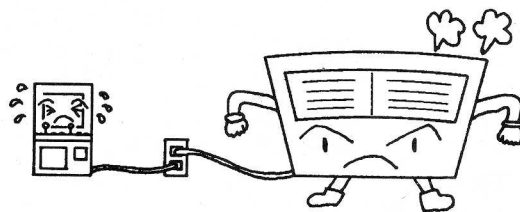
+ 5 V（1、2 番（GND）⇔ 3、4 番（+ 5 V））

上記の電圧になる様に、調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。

・ ゲーム機と同じラインの電源に始動時負荷のかかる
電機製品（エアコン、冷蔵庫、自販機等）が、使用
されていませんか？

電源の供給場所を換えてみてください。



上記の項目を点検しても正常にならない場合は、最寄りの営業所にお問い合わせください。