



G ダライアス

取扱説明書

▲ 注意

- ・本製品を安全に正しく使用していただくために、使用前に必ず本書をお読みいただき、十分に理解して下さい。
- ・本書は、お読みになった後、いつでも使用できるように必ず所定の場所に保管して下さい。

株式会社 **タイトー**®

G2001810A

はじめに

このたびは、株式会社タイトー、業務用アミューズメント機器「G ダライアス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

取扱説明書の目的と取り扱い

本書は、「G ダライアス」を正しくお取り扱いいただくための取り扱い方法と注意事項を記載しています。本書を良くお読みになり、いつでも参照できるよう大切に保管して下さい。また本書を紛失したときは、下記問い合わせ先までご連絡下さい。

お問い合わせ先

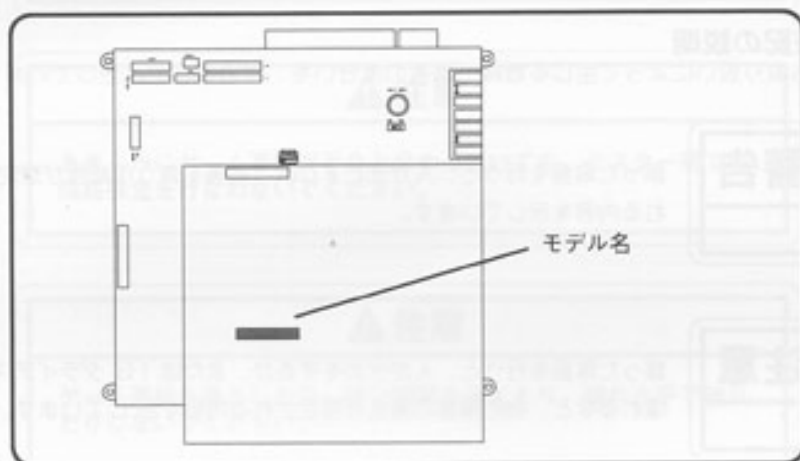
故障に関するお問い合わせは、製品に記載のモデル名をご確認の上、弊社技術サービス部までご連絡ください。

●住所

〒243-04
神奈川県海老名市下今泉250
(株)タイトー技術サービス部サービス課

●電話番号

故障に関するお問い合わせ先 : 0462(35)9589



取扱説明書の構成

本書の内容は、次のようになっています。

- ・導入部 : 本書に記載されている安全に関する事項のまとめ
- ・1章 : 設置に関する事項
- ・2章～4章 : 動作確認と設定に関する事項
- ・5章～7章 : 保守に関する事項

安全のための大切なお知らせ

本書では、安全に関する事項を次のように説明しています。お取り扱い前によくお読みになり、注意事項は必ずお守りください。

アミューズメント機器で用いる人稱について

弊社アミューズメント機器取扱説明書で用いる取扱者の人稱と意味は、次のようになります。

●店舗運営者

「G ダライアス」の所有者の管理のもとに、アミューズメント施設または店舗の運営管理を行う人。

●店舗メンテナンスマン

業務用アミューズメント機器のメンテナンスマンの経験を有し、業務用アミューズメント機器の所有者、または店舗運営者の管理のもとに、日常的にアミューズメント機器の設置、組み立て、保守点検、部品、消耗品の交換などを行う人。

●技術者

AM機器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、または工業高等学校卒業と同等の電気・電子・機械工学に関する知識を持ち、日常的にAM機器の保守管理・修理に携わる人。

●プレイヤー

業務用アミューズメント機器を設置している施設および店舗において、「G ダライアス」に硬貨を投入し、ゲームを行う人。

●ギャラリー

業務用アミューズメント機器を設置している施設および店舗において、「G ダライアス」を見学する人。

安全に関する表記の説明

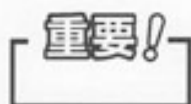
本書では、誤ったお取り扱いによって生じる危険や損害の度合いを、次の表示で区分しています。



誤った取扱を行うと、人が死亡または、重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



誤った取扱を行うと、人がケガをするか、または「G ダライアス」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。



作業上、行為を指示する注意点を示しています。



禁止（してはいけないこと）を示します。

安全に関する注意事項

●製品概要

▲ 注意

コネクタ等をゲーム基板から、抜き差しするときおよび
DIPスイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチを
OFFにしてから行なってください。

▲ 注意

ステレオ・モノラルの切り換えを行なうときは、必ず
電源スイッチをOFFにしてから行なってください。

▲ 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基準値
より高くすると、ゲーム基板を破壊してしまいます。

▲ 注意

あきらかにゲーム基板が不良と分かっている場合、テスター等で
回路検査を行わないでください。

▲ 注意

ゲーム基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れ
たりしないでください。

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 注意

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。

●設置

▲ 注意

設置条件を厳守して下さい。

▲ 注意

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

▲ 注意

ゲーム基板を筐体から取り外すときは、筐体の電源スイッチをOFFにしてから取り外してください。

● 設定

▲ 注意

テストモードによる設定は、店舗メンテナンスマンが行ってください。

▲ 注意

ゲーム基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないでください。

▲ 注意

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 注意

コネクター等をゲーム基板から、抜き差しするときおよびDIPスイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行なってください。

●メンテナンス

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 注意

ゲーム基板を落したり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないでください。

▲ 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なったとき、不正改造とみなします。改造は絶対に行なわないでください。故障・事故の原因となります。

▲ 注意

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

▲ 注意

ゲーム基板のメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。

▲ 注意

ゲーム基板を筐体から取り外すときは、筐体の電源スイッチをOFFにしてから取り外してください。

●トラブルシューティング

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 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基準値より高くすると、ゲーム基板を破壊してしまいます。

▲ 注意

あきらかにゲーム基板が不良と分かっている場合、テスター等で回路検査を行なわないでください。

目次

はじめに

取扱説明書の目的と取り扱い	1
お問い合わせ先	1
・住所	
・電話番号	
取扱説明書の構成	1

安全のための大切なお知らせ

アミューズメント機器で用いる人稱について	2
・店舗運営者	
・店舗メンテナンスマン	
・技術者	
・プレイヤー	
・ギャラリー	
安全に関する表記の説明	2
安全に関する注意事項	3
・製品概要	
・設置	
・設定	
・メンテナンス	
・トラブルシューティング	

目次

製品概要

梱包内容の確認	12
・梱包箱の取り扱いについて	
・取扱説明書について	
・本体の取り扱いについて	
・ディスプレイステッカーAについて	
・ディスプレイステッカーBについて	
・インストラクションカードについて	
各部の名称	16
・エッジコネクターについて	
・DIP スイッチについて	
・音量調整つまみについて	
製品仕様一覧	19

第1章 設置

1-1. 設置条件	20
1-2. 設置	21

第2章 動作確認

2-1. 電源投入	24
2-2. 電源の切り方	24
2-3. 起動確認	24
2-4. クレジット表示の確認	26
・クレジット表示の特徴	
2-5. 操作系等の動作確認	26

第3章 設定

3-1. テストモードの起動方法	27
・DIP スイッチによる起動方法	
3-2. メインメニューの操作方法	29
3-3. テストモードの終了方法	30
・筐体のテストスイッチを押してテストモードに入った場合	
・メイン基板のDIP スイッチでテストモードに入った場合	
3-4. 画面の表示サイズ・色合いの確認	32
3-5. 入力機器の確認	34

3-6. 音量の設定.....	36
3-7. プレイ人数の設定.....	39
3-8. デモ音有無の設定.....	41
3-9. ゲーム難易度の設定.....	43
・初期プレイヤーストック数の設定	
・初期キャプチャーボールストック数の設定	
3-10. コンティニューの設定.....	49
3-11. プレイ料金の設定.....	51
・フリープレイの設定	
3-12. 設定内容の初期化.....	56
・工場出荷設定	
3-13. ハイスコアの初期化.....	58

第4章 ゲーム内容

4-1. ゲーム概要	60
4-2. ゲーム開始の手順	61
4-3. ゲームルール	62
4-4. プレイ人数	62
4-5. 画面構成	62
4-6. 操作方法	63
・通常操作	
・キャプチャー時の特殊攻撃	
4-7. アイテム	64
・パワーアップ	

第5章 メンテナンス

第6章 廃棄

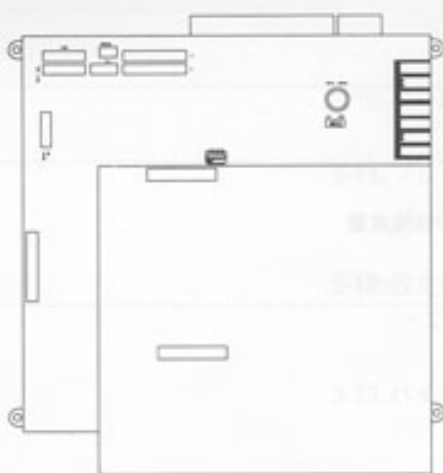
第7章 トラブルシューティング

7-1. エラーコードの説明	68
7-2. トラブルシュート	69

製品概要

梱包内容の確認

設置前に梱包内容がすべて揃っているか確認してください。また、不足している場合は弊社までお問い合わせください。(お問い合わせ先→1ページ)



ゲーム基板本体
(M43J0326A)



取扱説明書
(G2001810A)



インストラクションカード
(G3000864A)



ディスプレイステッカーA
(G1001384A)

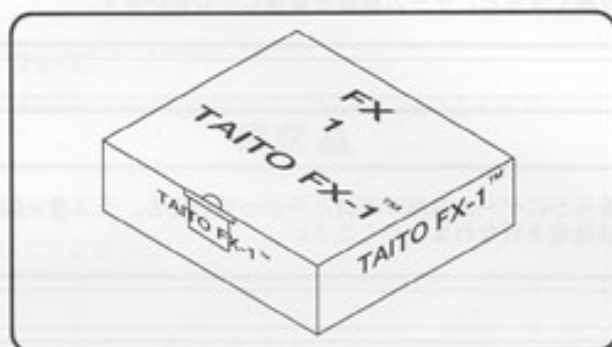


ディスプレイステッカーB
(G1001385A)

●梱包箱の取り扱いについて

出荷時、「G ダライアス」は、梱包箱で保護してあります。

梱包箱は、基板を保管する時 及び 故障時の搬送用の為に大切に保管して下さい。



●取扱説明書について

本書は、「G ダライアス」を安全かつ適切にお取り扱いいただくための取扱方法と注意事項を記載しています。本書は、いつでも参照できるよう大切に保管しておいて下さい。本書を紛失された場合は、弊社までお問い合わせ下さい。（お問い合わせ先→1 ページ）

●本体の取り扱いについて

本体は精密部品からなる業務用ゲーム基板です。

取り扱いには十分注意してください。

▲ 注意

コネクター等をゲーム基板から、抜き差しするときおよび
DIPスイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチを
OFFにしてから行なってください。

▲ 注意

ステレオ・モノラルの切り換えを行なうときは、必ず
電源スイッチをOFFにしてから行なってください。

▲ 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基準値より高くすると、ゲーム基板を破壊してしまいます。

▲ 注意

あきらかにゲーム基板が不良と分かっても、テスター等で回路検査を行なわないでください。

▲ 注意

ゲーム基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないでください。

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 注意

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。

●ディスプレイステッカ-Aについて

筐体のビデオマスク上段もしくはプレイヤーから見やすいところに貼ってください。

●ディスプレイステッカ-Bについて

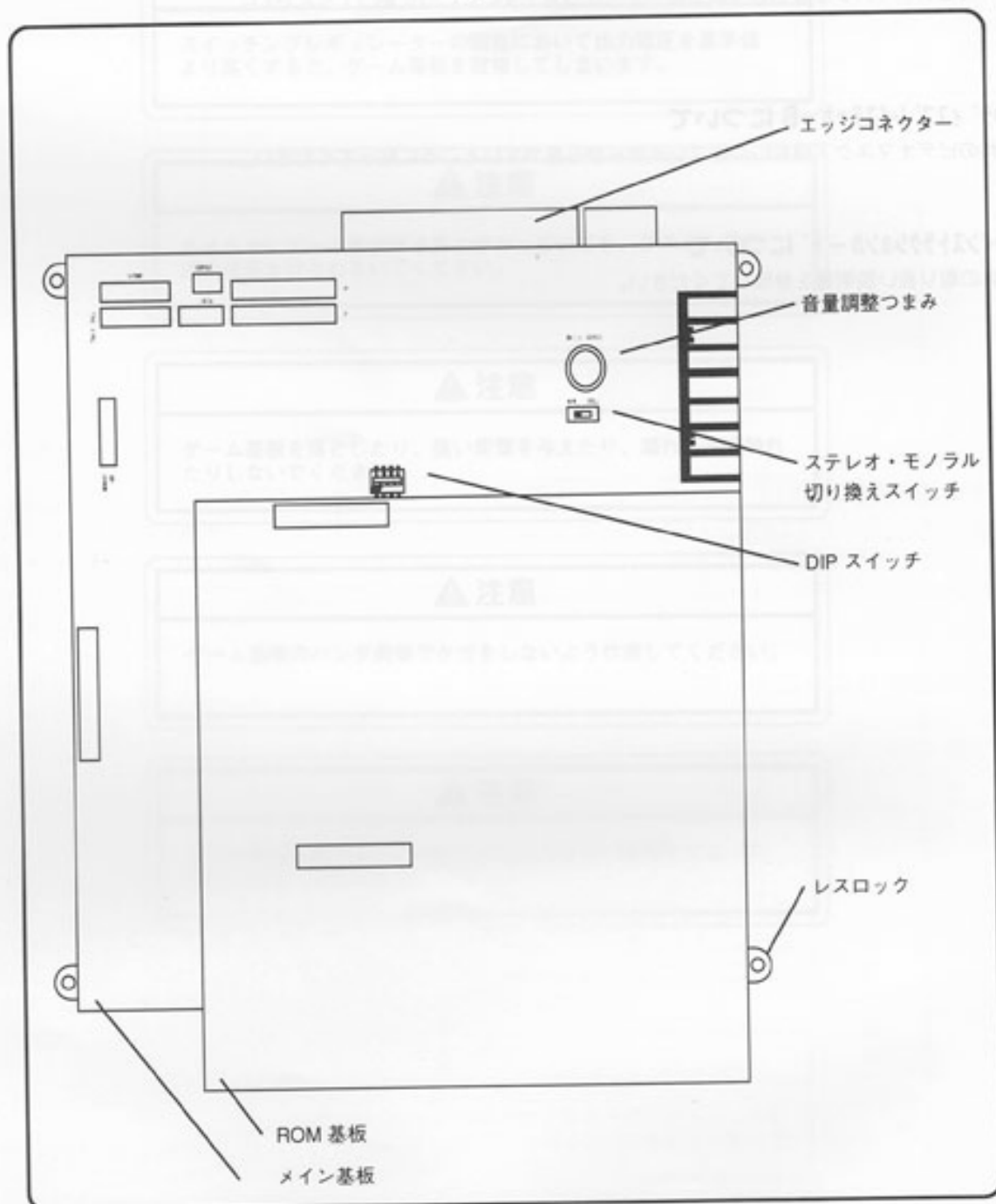
筐体のビデオマスク下段もしくはプレイヤーから見やすいところに貼ってください。

●インストラクションカードについて

筐体の取り扱い説明書を参照してください。



各部の名称



▲ 注意

コネクター等をゲーム基板から、抜き差しするときおよびDIPスイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行なってください。

▲ 注意

ステレオ・モノラルの切り換えを行なうときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行なってください。

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 注意

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。

重要！

- ・テストモードの起動方法には、筐体のテストスイッチを使用する方法と、メイン基板のDIPスイッチを使用する方法があります。筐体のテストスイッチを使用するときは筐体の取扱説明書を参照してテストモードを起動してください。



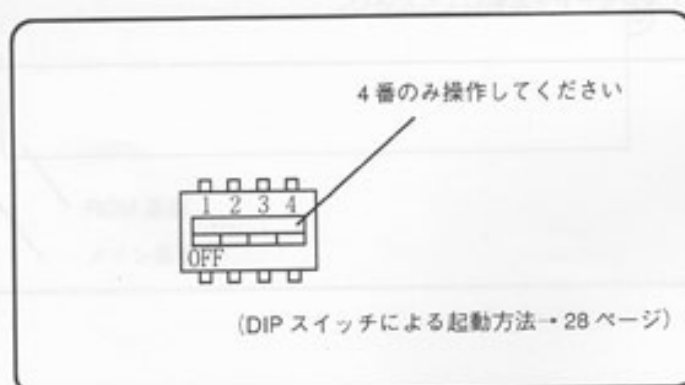
●エッジコネクタについて

エッジコネクタはゲーム基板の内部と外部を電氣的に接続するときに用いるコネクタです。

ハンダ面		部品面	
GND	A 1	GND	1
GND	B 2	GND	2
+5V	C 3	+5V	3
+5V	D 4	+5V	4
-5V(N.C.)	E 5	-5V(N.C.)	5
+12V	F 6	+12V	6
誤挿入防止キー	H 7	誤挿入防止キー	7
COIN COUNTER2	J 8	COIN COUNTER1	8
COIN LOCK OUT2	K 9	COIN LOCK OUT1	9
SPEAKER(-)	L 10	SPEAKER(+)	10
AUDIO(-)	M 11	AUDIO(+)	11
VIDEO GREEN	N 12	VIDEO RED	12
VIDEO SYNC	P 13	VIDEO BLUE	13
SERVICE SW	R 14	VIDEO GND	14
TILT SW	S 15	TEST SW	15
COIN SW2	T 16	COIN SW1	16
START SW2	U 17	START SW1	17
2P CONTROLLE 1 UP	V 18	1P CONTROLLE 1 UP	18
2P CONTROLLE 2 DOWN	W 19	1P CONTROLLE 2 DOWN	19
2P CONTROLLE 3 LEFT	X 20	1P CONTROLLE 3 LEFT	20
2P CONTROLLE 4 RIGHT	Y 21	1P CONTROLLE 4 RIGHT	21
2P CONTROLLE 5 PUSH 1	Z 22	1P CONTROLLE 5 PUSH 1	22
2P CONTROLLE 6 PUSH 2	a 23	1P CONTROLLE 6 PUSH 2	23
2P CONTROLLE 7 PUSH 3	b 24	1P CONTROLLE 7 PUSH 3	24
2P CONTROLLE 8 SPARE	c 25	1P CONTROLLE 8 SPARE	25
2P CONTROLLE 9 SPARE	d 26	1P CONTROLLE 9 SPARE	26
GND	e 27	GND	27
GND	f 28	GND	28

●DIP スイッチについて

DIP スイッチはテストモードに入るときに使用するスイッチです。



●音量調整つまみについて

音量調整つまみはメイン基板上に取り付けられたハードウェア的な音量調整つまみです。

製品仕様一覧

「G ダライアス」は、JAMMA 規格に準拠した国内向け業務用ゲーム基板です。

項目	仕様データ
P.C.B. 供給電源	+5V (3A 以上)、+12V (1A 以上)
消費電力	140W
最大電流値	1.4 A
重量	約 600 (g)
外形寸法	265(幅)×67(高さ)×265(奥行き) mm

第1章 設置

■ 1-1. 設置条件

▲ 注意

設置条件を厳守して下さい。

▲ 注意

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

▲ 注意

ゲーム基板を筐体から取り外すときは、筐体の電源スイッチをOFFにしてから取り外してください。

重要！

・ 設置する筐体については、筐体の取扱説明書を参照してください。

「G ダライアス」では次の条件を満たす筐体に設置してください。

- ・ JAMMA 規格に準拠したゲーム基板が設置可能な筐体であること。
- ・ モニターが横画面であること。
- ・ 操作系統が次の条件を満たしていること。

名 称	エッジコネクター端子における名称	
	1P 側	2P 側
8 方向ジョイスティック (上)	1P CONTROLLE1 UP	2P CONTROLLE1 UP
(下)	1P CONTROLLE2 DOWN	2P CONTROLLE2 DOWN
(左)	1P CONTROLLE3 LEFT	2P CONTROLLE3 LEFT
(右)	1P CONTROLLE4 RIGHT	2P CONTROLLE4 RIGHT
セレクトボタン	START SW1	START SW2
A ボタン	1P CONTROLLE5 PUSH1	2P CONTROLLE5 PUSH1
B ボタン	1P CONTROLLE6 PUSH2	2P CONTROLLE6 PUSH2

■ 1-2. 設置

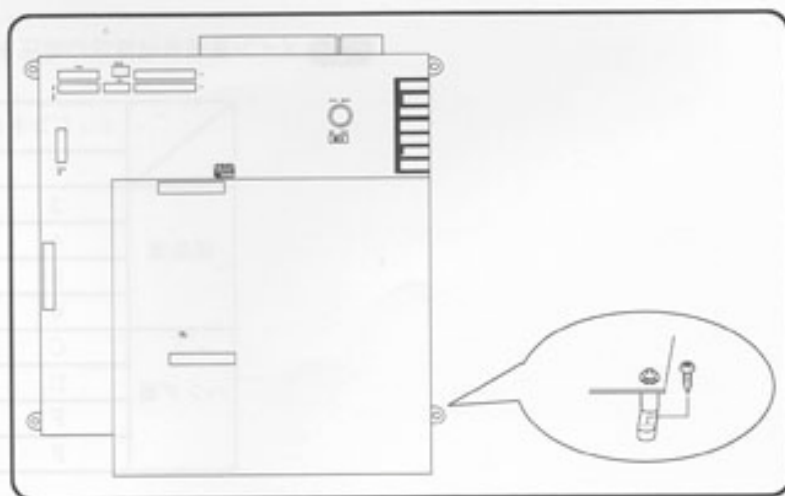
▲ 注意

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

重要！

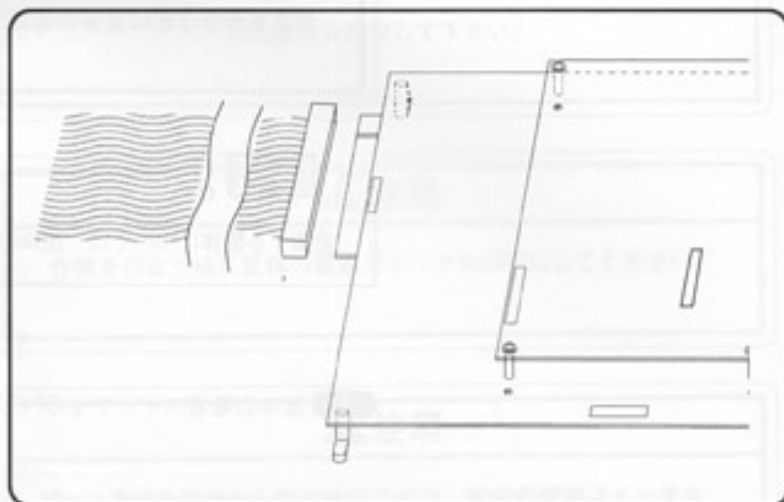
・設置する筐体については、筐体の取扱説明書を参照してください。

- 1 筐体の電源スイッチをOFFにする。
- 2 筐体のゲーム基板取り出し口を開く。
- 3 別のゲーム基板が既に設置されているときは取り外す。
- 4 ゲーム基板を筐体のゲーム基板取り付け位置に取り付ける。
(筐体にネジ止めするときは、レスロックのネジ穴4箇所にネジを通して取り付けてください。)



電源端子	接続ケーブル
V+	1
V+	2
V+1	1
V+1	2
V+	A
V+	B
V+1	A
V+1	B

- 5 筐体内にあるJAMMAハーネスをメイン基板のエッジコネクタに接続する。



重要!

・ゲーム基板上にハーネス類が接触しないように設置してください。

- 6 筐体の電源スイッチをONにする。

- 7 メイン基板供給電源の電圧を基準電圧に合わせる。

	エッジコネクタ端子番号		基準電圧
	+	-	
部品面	3	1	5 V
	4	2	5 V
	6	1	1.2 V
	6	2	1.2 V
ハンダ面	C	A	5 V
	D	B	5 V
	F	A	1.2 V
	F	B	1.2 V

8 筐体の電源スイッチを OFF にする。

9 筐体のゲーム基板取り出し口を開める。

第2章

動作確認

■ 2-1. 電源投入

1 筐体の電源スイッチを OFF にする。

2 筐体の電源プラグをコンセントに接続する。

3 筐体の電源スイッチを ON にする。

■ 2-2. 電源の切り方

1 筐体の電源スイッチを OFF にする。

■ 2-3. 起動確認

筐体の電源を投入したら、次の画面表示になります。

「G ダライアス」が正常に起動することの確認は、次の内容で行なって下さい。

- ・ サウンド
左右にノイズ、歪み、音割れが無いこと。
- ・ キャラクター
色、形に異常が無いこと。
- ・ 画面全体
チラツキ、ノイズ、横線・縦線が無いこと。

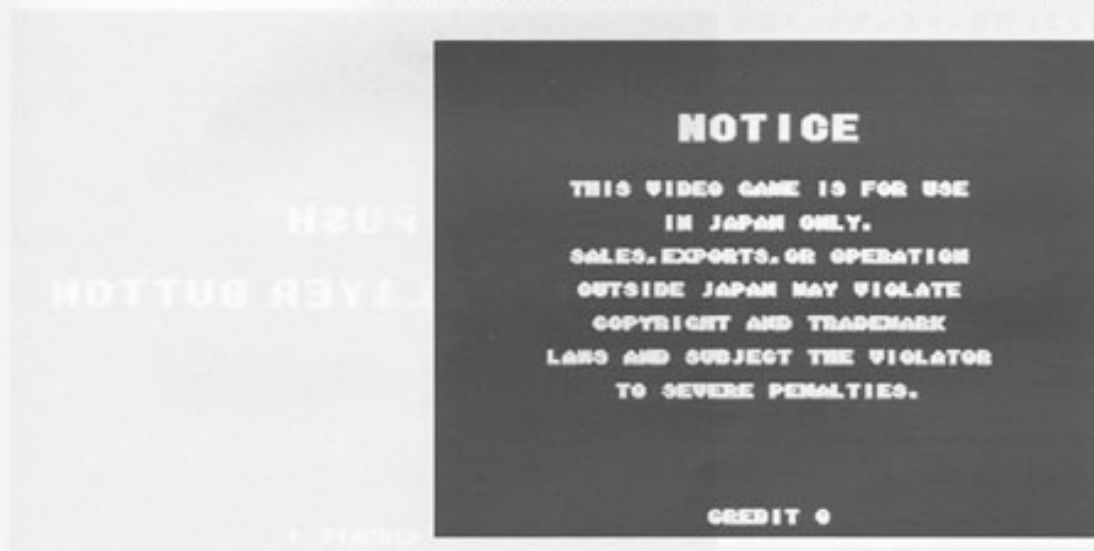
1. プログラム解凍表示画面

解凍は約 20 秒かかります。



2. NOTICE画面

「G ダライアス」が日本国内専用の業務用アミューズメント機器であり、その他の地域で使用してはならないことを英文で表示します。



3. ループデモ画面

NOTICE表示が終了すると画面にTAITOマークが表示され、デモを開始します。工場出荷時には、デモが始まると、デモ音楽がなるように、設定されています。



■ 2-4. クレジット表示の確認

画面のクレジット表示は、現在のコイン投入枚数に合わせて変化します。画面のクレジット表示が正常に機能することを確認してください。

■ 3-1



**PUSH
1 OR 2 PLAYER BUTTON**

CREDIT 1

●クレジット表示の特徴

- ・筐体のコイン投入口にコインを投入する毎に、投入枚数に合わせてクレジット表示が加算される。
- ・筐体のサービススイッチを1度押す毎に、画面のクレジット表示に1つ数字が加算される。
- ・" CREDIT 9 " のときは、コインを投入しても、サービススイッチを押しても数字は加算されない。

■ 2-5. 操作系等の動作確認

「G ダライアス」の操作系等は1P、2Pそれぞれ8方向ジョイスティックとAボタン及びBボタンです。

ゲームを行なって操作系等が正常に機能することを確認してください。

名称 (1P、2P 共通)	機 能
8 方向ジョイスティック	プレイヤー機の移動に使用する。
セレクトボタン	1P、2Pプレイヤーの選択に使用する。
A ボタン	対空、対地攻撃に使用する。
B ボタン	キャプチャーボールの発射に使用する。

第3章 設定

■ 3-1. テストモードの 起動方法

▲ 注意

テストモードによる設定は、店舗メンテナンスマンが行ってください。

▲ 注意

ゲーム基板を落したり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないでください。

▲ 注意

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 注意

コネクター等をゲーム基板から、抜き差しするときおよびDIPスイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行ってください。

重要!

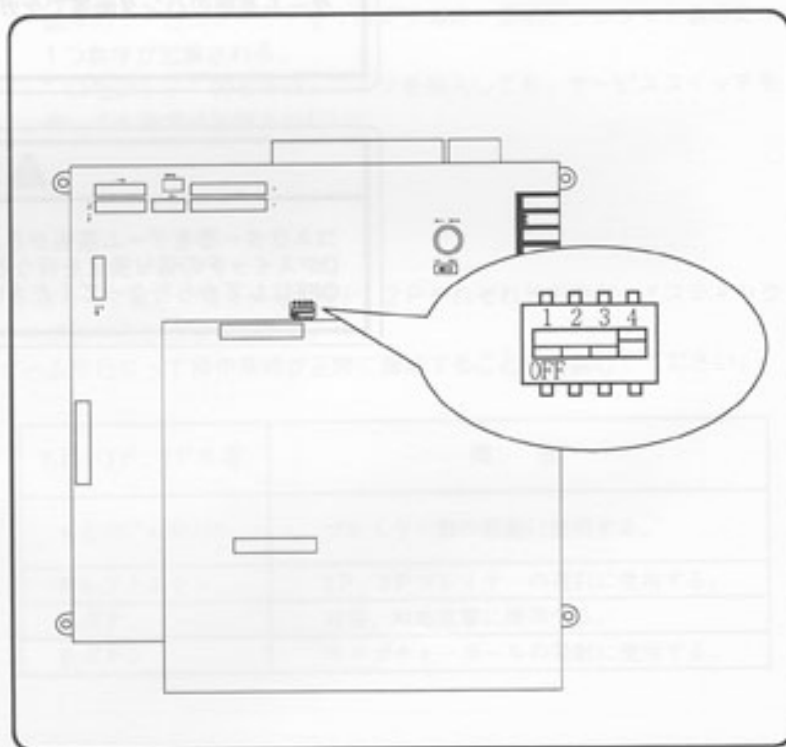
- ・テストモードを起動すると、クレジット表示は「CREDIT0」になります。テストモードを起動する前にクレジット表示を確認して下さい。

重要!

- ・テストモードの起動方法には、筐体のテストスイッチを使用する方法と、メイン基板のDIPスイッチを使用する方法があります。筐体のテストスイッチを使用するときは筐体の取扱説明書を参照してテストモードを起動してください。

● DIP スイッチによる起動方法

- 1 筐体の電源スイッチをOFFにする。
- 2 メイン基板のDIPスイッチの4番をONにする。



- 3 筐体の電源スイッチをONにする。
テストモードのメインメニュー画面の表示。

```

TEST MODE MENU
> MONITOR TEST
  SWITCH TEST
  CONFIGURATION
  SOUND TEST
  HI-SCORE RESET
  FACTORY SETTING
  EXIT (RESET)

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      ***:**
SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1
  
```

■ 3-2. メインメニューの 操作方法

名 称	機 能
1P側のジョイスティック	各項目の選択
1P側のAボタン	各項目の決定

■ 3-3. テストモードの 終了方法

▲ 注意

ゲーム基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないでください。

▲ 注意

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

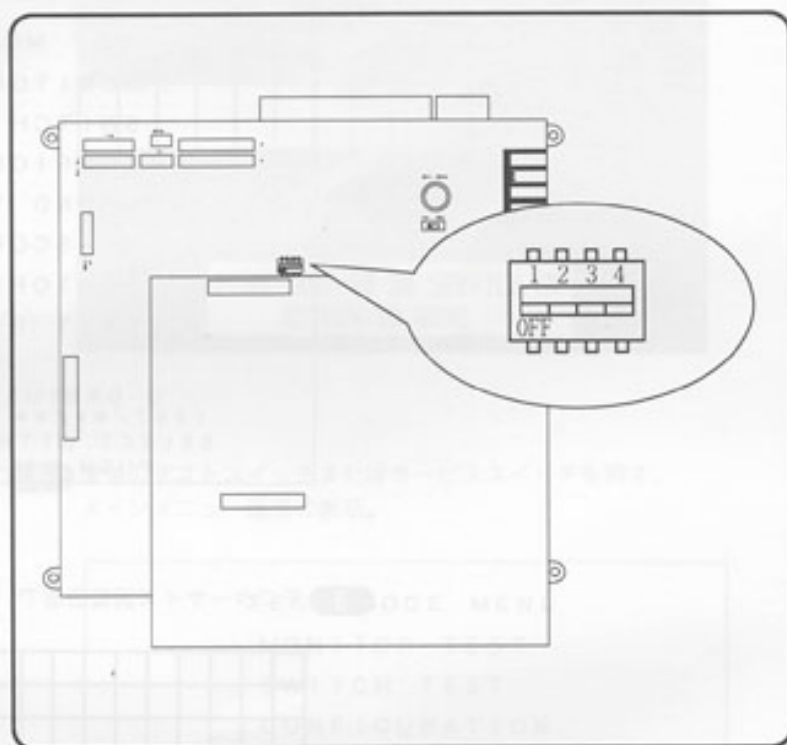
▲ 注意

コネクター等をゲーム基板から、抜き差しするときおよびDIPスイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行なってください。

- 筐体のテストスイッチを押してテストモードに入った場合
・メインメニュー画面で「EXIT」を選択する。

- メイン基板のDIPスイッチでテストモードに入った場合

- 1 筐体の電源をOFFにする。
- 2 メイン基板のDIPスイッチの4番をOFFにする。



- 3 筐体の電源をONにする。

■ 3-4. 画面の表示サイズ 色合いの確認

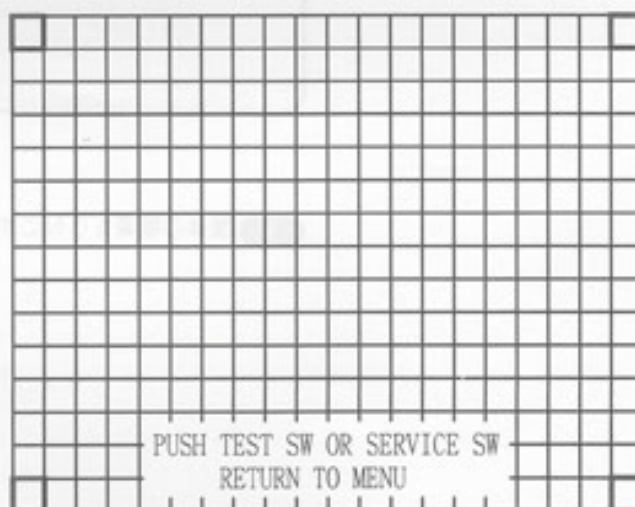
画面の表示サイズ、色合いは、テストモードの「MONITOR TEST」で確認します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「MONITOR TEST」を選択する。



- 3 モニターサイズ調整画面で、モニターサイズを確認する。



4 1P側のAボタンを押す。

5 色合い調整画面で、色合いの確認をする。
画面を戻す時は1P側のAボタンを押す。



6 筐体のテストスイッチまたはサービススイッチを押す。
メインメニュー画面の表示。

```

TEST MODE MENU
> MONITOR TEST
  SWITCH TEST
  CONFIGURATION
  SOUND TEST
  HI-SCORE RESET
  FACTORY SETTING
  EXIT (RESET)

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:***:
SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1
  
```

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■ 3-5. 入力機器の確認

入力機器の状態はテストモードの「SWITCH TEST」で確認します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)
- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「SWITCH TEST」を選択する。スイッチテスト画面の表示。

```
TEST MODE MENU
MONITOR TEST
> SWITCH TEST
CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)
```

```
G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:**:**
SE
```

SWITCH TEST

COIN A	:OFF	COIN B	:OFF
1P-START	:OFF	2P-START	:OFF
1P-UP	:OFF	2P-UP	:OFF
1P-DOWN	:OFF	2P-DOWN	:OFF
1P-RIGHT	:OFF	2P-RIGHT	:OFF
1P-LEFT	:OFF	2P-LEFT	:OFF
1P-BUTTON1	:OFF	2P-BUTTON1	:OFF
1P-BUTTON2	:OFF	2P-BUTTON2	:OFF
1P-BUTTON3	:OFF	2P-BUTTON3	:OFF

PUSH TEST SW OR SERVICE SW
RETURN TO MENU

3 各スイッチ入力に異常がないか確認する。

項 目	表示の意味	検出内容
COIN	コイン入力	・入力があったとき「ON」を表示 ・入力が無かったとき「OFF」を表示
START	セレクトボタン	
TILT	ティルト	
UP	ジョイスティック上方向	
DOWN	ジョイスティック下方向	
LEFT	ジョイスティック左方向	
RIGHT	ジョイスティック右方向	
BUTTON1	A ボタン	
BUTTON2	B ボタン	
BUTTON3	C ボタン	

4 筐体のテストスイッチまたはサービススイッチを押す。
メインメニュー画面の表示。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
> SWITCH TEST
CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:**:**
SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1
  
```

5 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■ 3-6. 音量の設定

音量はテストモードの「SOUND TEST」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「SOUND TEST」を選択する。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
CONFIGURATION
> SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

```

```

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      ***:***:
SE

```

```

SOUND TEST
> SOUND CODE A: 0
SOUND CODE B: 0
SPU VOLUME
MIN [ ] MAX (30)
ZOOM VOLUME
MIN [ ] MAX (30)
EXIT

```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

- 3 「VOLUME」で希望の音量に設定する。
このとき、音に異常がないか確認する。

項 目	表示の意味
SOUND CODE A	S E (効果音)
SOUND CODE B	B G M (音楽)
SPU VOLUME	S E (効果音)の音量 最大音量：3 F
ZOOM VOLUME	B G M (音楽)の音量 最大音量：3 F

名 称	機 能
1P側のジョイスティック(上)	項目の選択に使用する。
(下)	
(左)	
(右)	サウンドコード及びボリューム変更 に使用する。
1P側のAボタン	選択中のサウンドコードを聞くことが できる。

- 4 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 5 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

SOUND TEST

SAVE MODIFIED DATA
ARE YOU SURE?

[YES] NO

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

図 3-6. 設定の決定



■ 3-7. プレイ人数の設定

プレイ人数の設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
> CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

```

```

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:***:
SELECT WITH THE 1P-LEVER

```

CONFIGURATION

```

> GAME STYLE      :D (2P-PLAY)
ATTRACT SOUND     :WITH
CONTINUE PLAY     :WITH
DIFFICULTY        :NORMAL
COIN A            :1COIN
/                 :1CREDIT
COIN B            :1COIN
/                 :1CREDIT
PLAYER STOCK      :3
C-BALL STOCK      :3
FREE PLAY         :WITHOUT
EXIT

```

```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

```

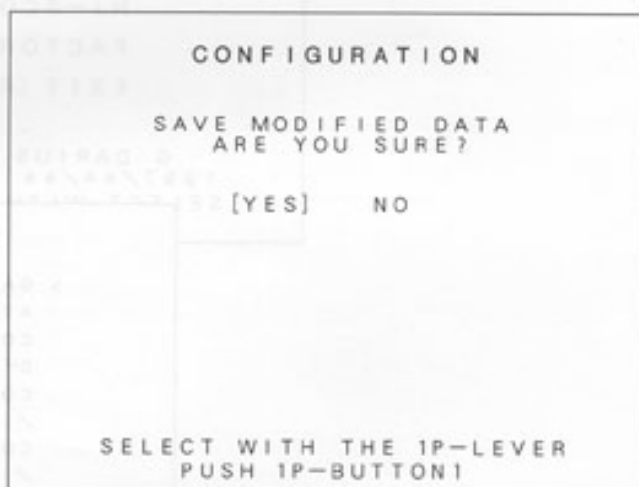
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「GAME STYLE」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項 目	設定項目	表示の意味
GAME STYLE	D(2P-PLAY)	2 Pモード
	E(1P-ONLY)	1 P ONLY モード

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 6 設定を変更する。



・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かしてYESを選択し、1P側のAボタンを押す。

・変更しない : 1P側のジョイスティックを右に動かしてNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■ 3-8. デモ音有無の設定

デモ音有無の設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
> CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

```

```

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:**:**
SELECT WITH THE 1P-LEVER

```

CONFIGURATION

```

GAME STYLE      :D (2P-PLAY)
> ATTRACT SOUND :WITH
CONTINUE PLAY   :WITH
DIFFICULTY      :NORMAL
COIN A          :1COIN
/              :1CREDIT
COIN B          :1COIN
/              :1CREDIT
PLAYER STOCK    :3
C-BALL STOCK    :3
FREE PLAY       :WITHOUT
EXIT

```

```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

```

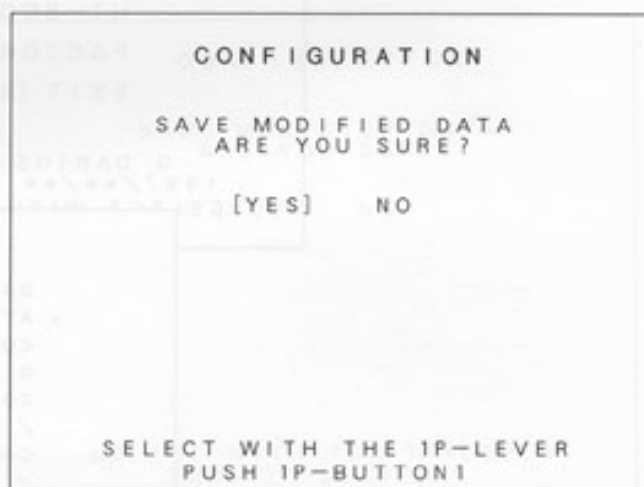
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「ATTRACT SOUND」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
ATTRACT SOUND	WITH	デモ中のサウンド有り
	WITHOUT	デモ中のサウンド無し

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 6 設定を変更する。



・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かしてYESを選択し、1P側のAボタンを押す。

・変更しない : 1P側のジョイスティックを右に動かしてNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■ 3-9. ゲーム難易度の設定

ゲーム難易度の設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
> CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

```

```

G DARIUS VER *.*J
1987/11/11
SEL

```

CONFIGURATION

```

GAME STYLE      :D (2P-PLAY)
ATTRACT SOUND   :WITH
CONTINUE PLAY   :WITH
> DIFFICULTY     :NORMAL
COIN A          :1COIN
/               :1CREDIT
COIN B          :1COIN
/               :1CREDIT
PLAYER STOCK    :3
C-BALL STOCK    :3
FREE PLAY       :WITHOUT
EXIT

```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

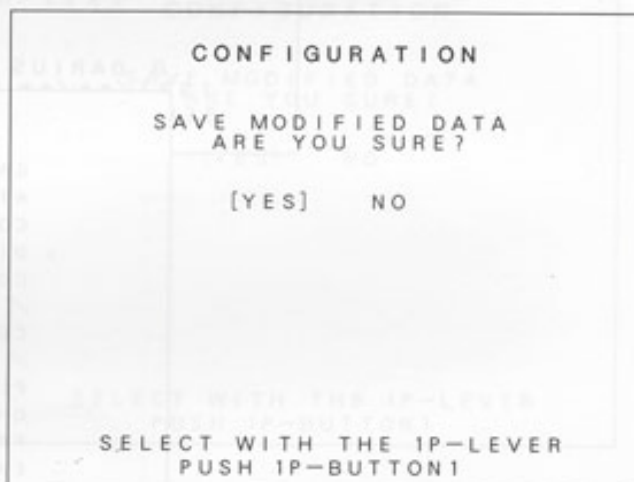
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「DIFFICULTY」を選択する。

4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項 目	設定項目	表示の意味
DIFFICULTY	SUPER EASY	簡単 ↑ 8段階の難易度 ↓ 難しい
	VERY EASY	
	EASY	
	NORMAL	
	HARD	
	VERY HARD	
	SUPER HARD	
	MANIA	

5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

6 設定を変更する。



・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かしてYESを選択し、1P側Aボタンを押す。

・変更しない : 1P側のジョイスティックを右に動かしてNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30 ページ)

●初期プレイヤーストック数の設定

初期プレイヤーストック数の設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27 ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
> CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

```

```

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:**:**
SE

```

CONFIGURATION

```

GAME STYLE      :D (2P-PLAY)
ATTRACT SOUND   :WITH
CONTINUE PLAY   :WITH
DIFFICULTY      :NORMAL
COIN A          :1COIN
/               :1CREDIT
COIN B          :1COIN
/               :1CREDIT
> PLAYER STOCK  :3
C-BALL STOCK    :3
FREE PLAY       :WITHOUT
EXIT

```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

- 3 1P側のジョイスティックの上下で「PLAYER STOCK」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項 目	設定項目	表示の意味
PLAYER STOCK	1	初期プレイヤーストック数
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 6 設定を変更する。

CONFIGURATION

SAVE MODIFIED DATA
ARE YOU SURE?

[YES] NO

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

・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かしYESを選択し、1P側のAボタンを押す。

・変更しない: 1P側のジョイスティックを右に動かしNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

●初期キャプチャーボールストック数の設定

初期キャプチャーボールストック数の設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。

```
TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
> CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)
```

```
G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:**:**
SE
```

CONFIGURATION

```
GAME STYLE      :D (2P-PLAY)
ATTRACT SOUND   :WITH
CONTINUE PLAY   :WITH
DIFFICULTY      :NORMAL
COIN A          :1COIN
/               :1CREDIT
COIN B          :1COIN
/               :1CREDIT
PLAYER STOCK    :3
> C-BALL STOCK  :3
FREE PLAY       :WITHOUT
EXIT
```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

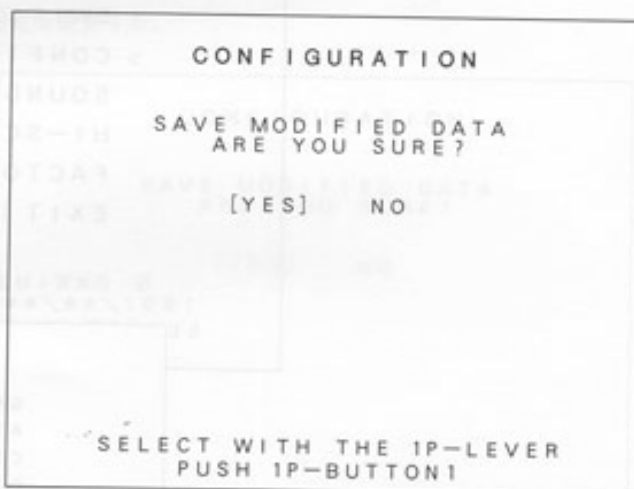
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「C-BALL STOCK」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項 目	設定項目	表示の意味
C-BALL STOCK	3	初期キャプチャーボール ストック数
	4	
	5	
	6	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 6 設定を変更する。



・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かし YES を選択し、1P側のAボタンを押す。

・変更しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし NO を選択し、1P側のAボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■ 3-10. コンティニューの設定

コンティニューの設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
> CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**          **:**:**
SELECT WITH THE 1P-LEVER
  
```

```

CONFIGURATION

GAME STYLE           :D (2P-PLAY)
ATTRACT SOUND        :WITH
> CONTINUE PLAY       :WITH
DIFFICULTY            :NORMAL
COIN A                :1COIN
/                     :1CREDIT
COIN B                :1COIN
/                     :1CREDIT
PLAYER STOCK          :3
C-BALL STOCK          :3
FREE PLAY             :WITHOUT
EXIT
  
```

```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1
  
```

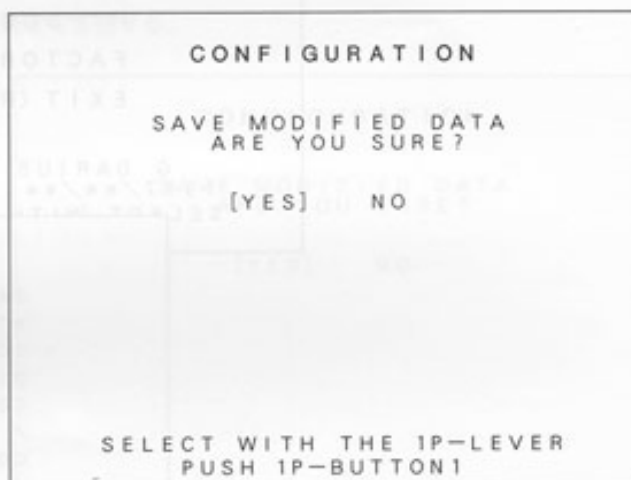
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「CONTINUE PLAY」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項 目	設定項目	表示の意味
CONTINUE PLAY	WITH	コンティニュー有り
	WITHOUT	コンティニュー無し

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 6 設定を変更する。



・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かしてYESを選択し、1P側のAボタンを押す。

・変更しない : 1P側のジョイスティックを右に動かしてNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■ 3-11. プレイ料金の設定

プレイ料金の設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。

```

TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
> CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)

```

```

G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:**:**
SE

```

CONFIGURATION

```

GAME STYLE      :D (2P-PLAY)
ATTRACT SOUND   :WITH
CONTINUE PLAY   :WITH
DIFFICULTY      :NORMAL
> COIN A         :1COIN
/               :1CREDIT
COIN B          :1COIN
/               :1CREDIT
PLAYER STOCK    :3
C-BALL STOCK    :3
FREE PLAY       :WITHOUT
EXIT

```

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

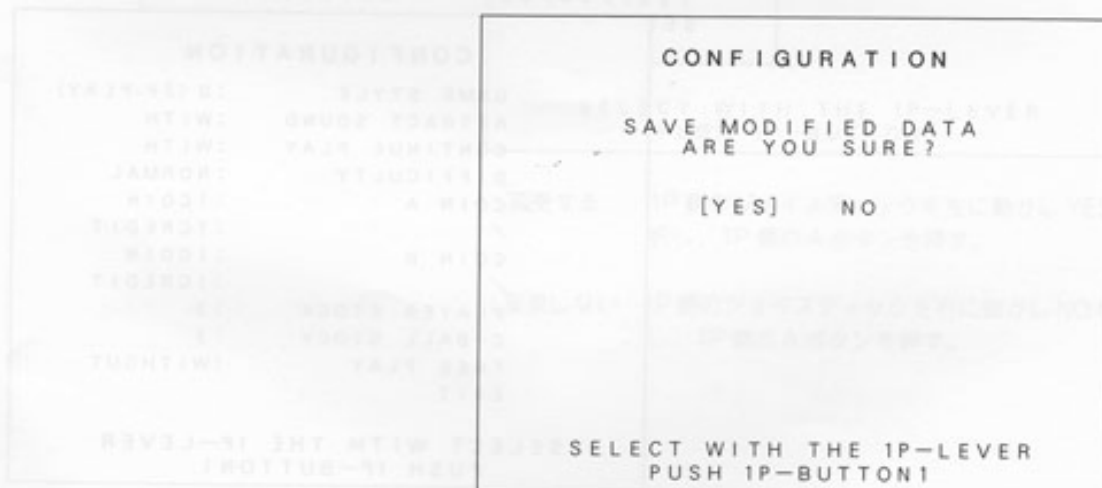
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「COIN A」もしくは「COIN B」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目		表示の意味
COIN A	1COIN	1CREDIT	1COIN 1CREDIT ~ 4COIN 6CREDITS まで設定できる。
	2COIN	2CREDITS	
	3COIN	3CREDITS	
	4COIN	4CREDITS	
		5CREDITS	
		6CREDITS	
COIN B	1COIN	1CREDIT	1COIN 1CREDIT ~ 4COIN 6CREDITS まで設定できる。
	2COIN	2CREDITS	
	3COIN	3CREDITS	
	4COIN	4CREDITS	
		5CREDITS	
		6CREDITS	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 6 設定を変更する。



- ・変更しない: 1P側のジョイスティックを右に動かしNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

(テストモードの終了方法→30ページ)

●フリープレイの設定

フリープレイの設定はテストモードの「CONFIGURATION」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「CONFIGURATION」を選択する。



- 3 1P側のジョイスティックの上下で「FREE PLAY」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
FREE PLAY	WITH	フリープレイ有り
	WITHOUT	フリープレイ無し

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「EXIT」を選択する。

- 6 設定を変更する。

CONFIGURATION

SAVE MODIFIED DATA
ARE YOU SURE?

[YES] NO

SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1

- ・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かし YES を選択し、1P側のAボタンを押す。
- ・変更しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし NO を選択し、1P側のAボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■ 3-12. 設定内容の初期化

設定内容の初期化は、テストモードの「FACTORY SETTING」で行ないます。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「FACTORY SETTING」を選択する。

```
TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
CONFIGURATION
SOUND TEST
HI-SCORE RESET
> FACTORY SETTING
EXIT (RESET)
```

```
G DARIUS VER *.*J
1997/**/**      **:**:**
SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1
```

●工場出荷設定

項 目	工場出荷設定	表示の意味
GAME STYLE	D(2P-PLAY)	2 Pモード
ATTRACT SOUND	WITH	デモ中のサウンド有り
CONTINUE PLAY	WITH	コンティニュー有り
DIFFICULTY	NORMAL	難易度 ふつう
COIN A	1COIN	1コイン でクレジットが 1加算される。
/	1CREDIT	
COIN B	1COIN	
/	1CREDIT	
PLAYER STOCK	3	初期プレイヤー ストック数
C-BALL STOCK	3	初期キャプチャーボール ストック数
FREE PLAY	WITHOUT	フリープレイ無し

3 設定を変更する。

FACTORY SETTING

ARE YOU SURE?

[YES] NO

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

- ・ 変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かしてYESを選択し、1P側のAボタンを押す。
- ・ 変更しない: 1P側のジョイスティックを右に動かしてNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

- 4 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→30ページ)

■3-13. ハイスコアの初期化

ハイスコアの初期化は、テストモードの「HI-SCORE RESET」で行ないます。

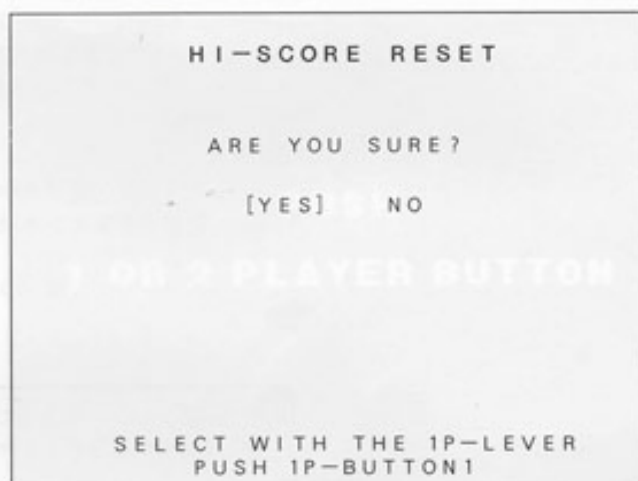
- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→27ページ)

- 2 テストモードのメインメニュー画面で、「HI-SCORE RESET」を選択する。

```
TEST MODE MENU
MONITOR TEST
SWITCH TEST
CONFIGURATION
SOUND TEST
> HI-SCORE RESET
FACTORY SETTING
EXIT (RESET)
```

```
G DARIUS VER *.*J
1997/**/** **:**:**
SELECT WITH THE 1P-LEVER
PUSH 1P-BUTTON1
```

3 設定を変更する。



・変更する : 1P側のジョイスティックを左に動かしYESを選択し、1P側のAボタンを押す。

・変更しない : 1P側のジョイスティックを右に動かしNOを選択し、1P側のAボタンを押す。

4 テストモードを終了する。

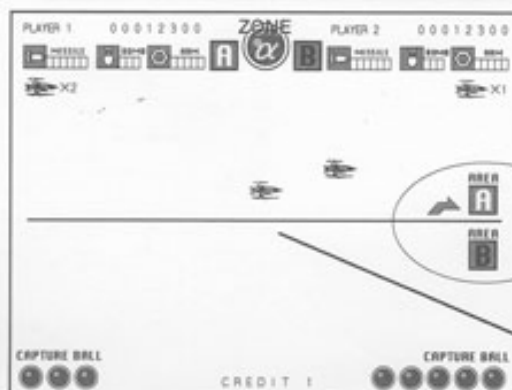
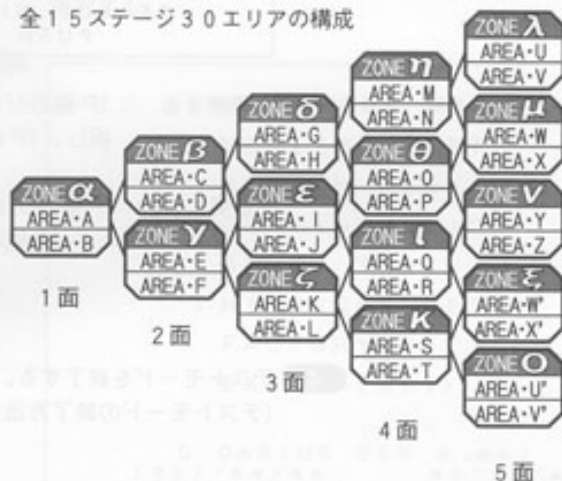
(テストモードの終了方法→30ページ)

第4章 ゲーム内容

■ 4-1. ゲーム概要

- ・ 横画面型シューティングゲーム。
- ・ 二人同時プレイ、コンティニュープレイ、途中参加が可能です。
(但し途中参加は片方のプレイヤーが「WARNING」デモ中、ラストボス破壊直後及びゾーンクリアデモ中の場合はできません。)
- ・ プレイヤー機であるシルバーホークを操作し、ステージの最後に登場する魚型巨大戦艦ボスを倒すとステージクリアになります。
- ・ ステージ15種、クリアまでは5面による構成。

1つのステージに2つのエリアが含まれています。
全15ステージ30エリアの構成



ゲーム中に選択する

エリア選択境界線

■ 4-2. ゲーム開始の手順

1 筐体のコイン投入口にコインを投入する。



2 セレクトボタンを押し、ゲームスタイルを決定する。

3 ゲームスタート



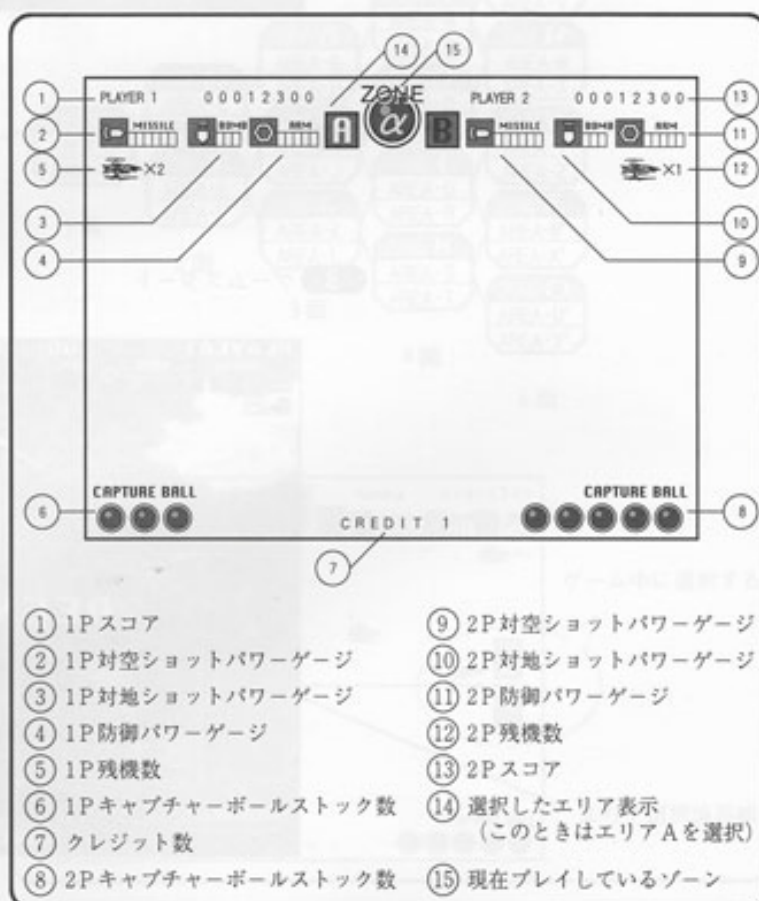
■ 4-3. ゲームルール

- ・プレイヤー機であるシルバーホークを操作し、ステージの最後に登場する魚型巨大戦艦ボスを倒すとステージクリアになります。
- ・プレイヤーは敵の攻撃を受けたり、障害物に当たると爆発し、プレイヤーストックを1つ失います。
- ・全てのストックを失うか、全5面クリアするとゲームオーバーになります。

■ 4-4. プレイ人数

二人同時プレイまで可能

■ 4-5. 画面構成



■ 4-6. 操作方法

● 通常操作

- ・ 8方向ジョイスティックによってプレイヤー機の移動を行ないます。
- ・ Aボタンを押すと対空、対地攻撃ができます。
- ・ Bボタンを押すとキャプチャーボールを発射し、敵に当たると敵を奪い、味方にすることができます。
(最大2機までが一度につきます)

8方向ジョイスティック



プレイヤー機の移動

Aボタン



対空、対地攻撃

Bボタン



キャプチャーボール発射

● キャプチャー時の特殊攻撃

- ・ Aボタンを押し続けるとパワーがたまっていき、はなすと強力な「 α ビーム」が発射されます。
- ・ Bボタンを押すとキャプチャーした敵がその場で爆発し、爆風が広がります。

8方向ジョイスティック



プレイヤー機の移動

Aボタン

ため押しで α ビーム

Bボタン



キャプチャーボム

■ 4-7. アイテム

敵を倒したり、ステージの特定の場所を撃つとアイテムが出現します。

ユニット	効果
 レッド	対空ショットが1つパワーアップする 赤色の敵を破壊すると出現する
 グリーン	対地ショットが1つパワーアップする 緑色の敵を破壊すると出現する
 ブルー	防御が1つパワーアップする 青色の敵を破壊すると出現する
 パープル	キャプチャーボールストックが1つ増える 紫色の敵を破壊すると出現する
 ホワイト	50～51200のボーナス得点が入る
 イエロー	画面中にある全ての敵にダメージを与える
 トリプル	コンティニューすると出現する 対空、対地、防御が1つパワーアップする
 1UP	プレイヤー残機が1つ増える

● パワーアップ

アイテムを取るによりパワーアップできます。

	対空ショットパワー	対地ショットパワー	防御パワー
パ ワ ー ア ッ プ	 MISSILE 敵を破壊	 BOMB 敵を破壊	 ARM 敵の弾本体を防ぐ
	 LAZER 敵を貫通	 TWIN 敵を破壊	 SUPER 敵の弾本体を防ぐ
	 WAVE 敵、障害物を貫通	 MULTI 敵を破壊	 HYPER 敵の弾本体、障害物を防ぐ

第5章

メンテナンス

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 注意

ゲーム基板を落としたり、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なったとき、不正改造とみなします。改造は絶対に行なわないでください。故障・事故の原因となります。

▲ 注意

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

▲ 注意

ゲーム基板のメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。

▲ 注意

ゲーム基板を筐体から取り外すときは、筐体の電源スイッチをOFFにしてから取り外してください。

ゲーム基板を使用しない時は、梱包箱にに入れて大切に保管してください。
また、次のような場所を避けて保管してください。

- ・直射日光の当たる所
- ・湿度の高い場所
- ・ほこりの多い場所
- ・不安定な場所
- ・振動、静電気、電磁波の影響を受ける場所

廃棄

「G ダライアス」のゲーム基板を廃棄するときは、
「G ダライアス」の所有者が責任を持って、産業廃棄物 扱いで廃棄してください。

また、出荷時「G ダライアス」は梱包材で保護してありますが、梱包材もその地域に応じた方法で廃棄を行なってください。

第7章

トラブルシューティング

▲ 注意

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

▲ 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基準値より高くすると、ゲーム基板を破壊してしまいます。

▲ 注意

あきらかにゲーム基板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行わないでください。

■ 7-1. エラーコードの説明

画面表示	内 容	対 処
COIN ERROR	・ 筐体に投入されたコインがレジエ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。	筐体の取り扱い説明書をお読みください。
SERVICE SW ERROR	・ 筐体内部のサービススイッチが引っかかりまたは、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。	筐体の取り扱い説明書をお読みください。
プログラムが見つかりません	・ 基板上のロムからプログラムを読むことができなくなっている。	製品に記載のモデル名を確認の上、弊社までご連絡ください。

■ 7-2. トラブルシュート

トラブル	考えられる原因	対 処
リセットを繰り返す	・ 電源の電圧値が適正でない	・ スイッチング電源の電圧調整を行なってください 調整が出来ない場合は、交換してください
	・ エッジコネクタの接触不良	・ 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ください
	・ ハーネス類の断線・ショート	・ ハーネス類の断線・ショートが考えられるときには交換してください
サウンドが小さい	・ テストモード中の音量の設定値が小さい為	・ テストモードの「音量の設定」に入って音量を設定してください (音量の設定→36ページ)
	・ メイン基板上の音量設定が小さい為	・ メイン基板上の音量調節つまみを時計回り一杯に回してください
	・ 筐体側の音量設定が小さい為	・ 筐体内の音量調節つまみを回してください
時々リセットする、画面が止まる	・ 電源の電圧値が適正でない	・ スイッチング電源の電圧調整を行なってください 調整が出来ない場合は、交換してください
	・ 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為	・ 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ください
何も動作しない	・ 筐体の電源プラグに電源が供給されていない。	・ 電源スイッチをOFFにしてからプラグを挿入してください。その後、電源スイッチをONにしてください
	・ JAMMAハーネスが正しく接続されていない	・ JAMMAハーネスが正しく接続されていない時には、コネクタの向き等を確認して確実に挿入してください
	・ JAMMAハーネスの断線・ショートの為。	・ JAMMAハーネスを交換してください
	・ ハーネスの仕様が正しくない	・ 正しいハーネスに交換してください
	・ スイッチング電源の故障	・ スイッチング電源を交換してください
	・ ゲーム基板が衝撃、静電気によって故障した	・ ゲーム基板を交換してください
	・ ヒューズ切れ	・ ハーネス類がゲーム基板、その他とショートしていないか確認した上でヒューズを交換してください。

株式会社 **タイトー**®

本社 東京都千代田区平河町 2-5-3

©TAITO CORP. 1997 PRINTED IN JAPAN

無断転載を禁じます。

Taito®

星の降る謎の国...
はじまりの星

PARUS

ゴザイマス

©TAITO CORP. 1997 G3000864A
*10クレジット以上のコイン投入は無効となります。

