



スーパーパズルボブル

# 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**®

# 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「スーパーパズルポブル」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、「TAITO G CARD」（以下「Gカード」といいます）を正しくお取り扱い頂くための取り扱い方法と注意事項を記載しています。「TAITO G NET」（以下「マザー基板」といいます）については別冊「TAITO G NET」の取扱説明書を参照してください。

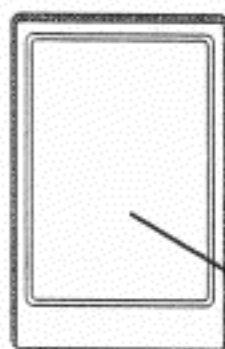
（本製品にはマザー基板の取扱説明書及びマザー基板は含まれておりません。）

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。

東日本技術サービス部		西日本技術サービス部	
●住所	〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 (株)タイトー 東日本技術サービス部	●住所	〒571-0002 大阪府門真市大字岸和田1605 (株)タイトー 西日本技術サービス部
●電話番号	故障に関するお問い合わせ先 : 0462(35)9589 部品注文に関するお問い合わせ先 : 0462(35)9588	●電話番号	故障に関するお問い合わせ先 : 0720(84)7636 部品注文に関するお問い合わせは、東日本技術サービス部で承っています。



モデル名

## 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称について

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称と意味は、次のようになります。

### ●店舗運営者

アミューズメント機器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

アミューズメント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、日常的にアミューズメント機器の保守管理・修理に携わる人。

### ●プレイヤー

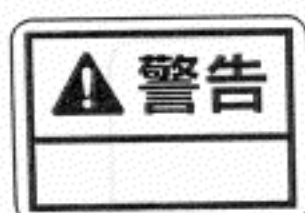
業務用アミューズメント機器を設置している施設および店舗において、ゲームを行う人。

### ●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、ゲームを見学する人。

## 安全に関する表記の説明

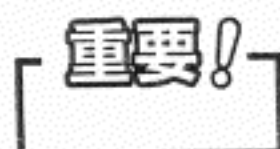
本書では、誤った取り扱いによって生じる危険や損害の度合いを、次の表示で区分しています。



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、または部品、機器が壊れるなど、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**

- ・コネクタおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。
- ・Gカード差し込み口にGカードを挿入するときは、必ず電源を切ってから向きに注意してゆっくり確実に挿入してください。故障の原因となります。
- ・Gカードはマザー基板以外の基板及びパソコン等に絶対に挿入しないでください。故障・事故の原因になります。



●設置

**▲ 注意**

- ・ 設置条件を厳守して下さい。
- ・ 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。
- ・ Gカードをゲーム（マザー）基板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（マザー）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。
- ・ コネクターおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・ Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・ Gカード差し込み口にGカードを挿入するときは必ず電源を切ってから向きに注意してゆっくり確実に挿入してください。無理に差し込むと故障の原因となります。
- ・ ゲーム（マザー）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。故障・事故の原因になります。
- ・ 必ず電圧調節を行なってください。
- ・ 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（マザー）基板およびGカードを破壊してしまいます。
- ・ Gカードはマザー基板以外の基板及びパソコン等に絶対に挿入しないでください。故障・事故の原因になります。
- ・ Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。
- ・ 弊社製品イーグレット29筐体のP・P1コネクターは接続しないでください。故障・事故の原因になります。
- ・ Gカード差し込み口を濡らしたり汚したりしないでください。故障・事故の原因となります。

## ●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。
- ・コネクターおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・ゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。



## ●メンテナンス

### ▲ 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、修理等を行ないません。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。
- ・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。
- ・Gカードをゲーム（マザー）基板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。
- ・Gカードのメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。
- ・ゲーム（マザー）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。
- ・コネクターおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。

# 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	

## 目次

## 製品概要

梱包内容の確認	10
・本製品について	
・取扱説明書について	
・ディスプレイステッカーについて	
・インストラクションカードについて	
・梱包箱の取り扱いについて	
・本製品の取り扱いについて	

## 第1章 設置

1-1. 設置条件	13
1-2. 設置	14
・Gカード（ゲーム）の差し込み方	
・Gカード（ゲーム）の抜き方	



## 第2章 動作確認

2-1. 電源投入 .....	20
2-2. 電源の切り方 .....	20
2-3. 起動確認 .....	20
2-4. クレジット表示の確認 .....	24
・クレジット表示の特徴	
2-5. 操作系等の動作確認 .....	24

## 第3章 設定

3-1. テストモードの起動方法 .....	25
・DIP スイッチによる起動方法	
3-2. テストモード目次の操作方法 .....	27
3-3. テストモードの終了方法 .....	27
・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 .....	29
3-5. 入力機器の確認 .....	31
3-6. 音量の設定 .....	33
3-7. デモ音有無の設定 .....	37
3-8. ゲーム難易度の設定 .....	40
3-9. コンティニューの設定 .....	45
3-10. コンティニュー料金の設定 .....	47
3-11. プレイ料金の設定 .....	50
3-12. フリープレイの設定 .....	54

3-13. 設定内容の初期化 .....	57
・工場出荷設定	

## 第4章 ゲーム内容

4-1. ゲーム概要 .....	59
・「1人でパズルモード」	
・「CPU（コンピューター）対戦モード」	
・「2人で対戦モード」	
・「2人でパズルモード」	
4-2. ゲーム開始の手順 .....	61
4-3. ゲームルール .....	64
4-4. プレイ人数 .....	64
4-5. 操作方法 .....	64
4-6. 画面構成 .....	65
・アイテムバブル・画面構成物について	

## 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 .....	69
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)



「スーパーパズルボブル」  
(Gカード)



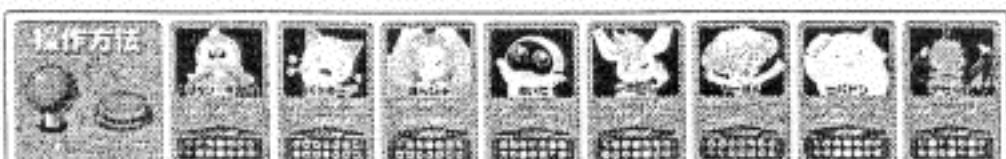
取扱説明書  
(G2001959A)



インストラクションカード  
(G3000911A)



ディスプレイステッカーA  
(G1001524A)



ディスプレイステッカーB  
(G1001525A)

## ●本製品について

本製品「スーパーパズルポブル」はGカードであり、マザー基板に装着しなければ動作しません。  
「スーパーパズルポブル」は筐体に設置されたマザー基板に装着することにより、動作させることができます。  
(本製品にマザー基板は含まれておりません。)

## ●取扱説明書について

本書は、Gカードを安全かつ適切にお取り扱い頂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)

## ●ディスプレイステッカーについて

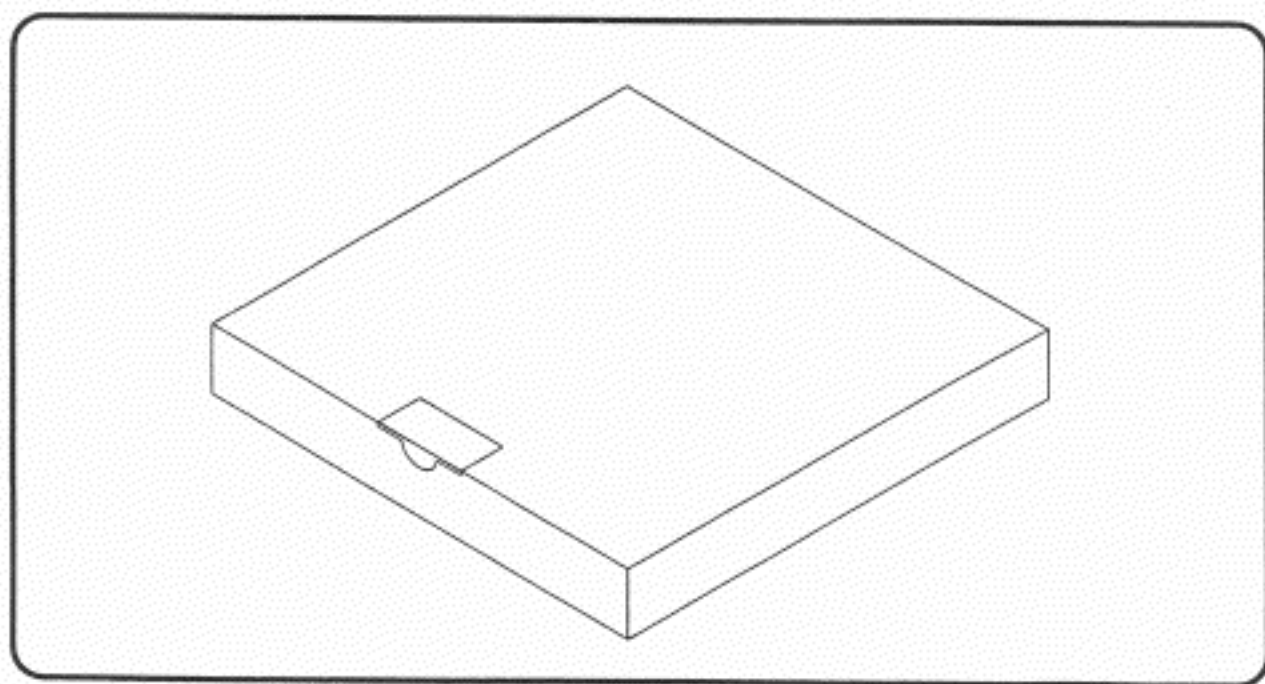
筐体のビデオマスク下段もしくはプレイヤーから見やすいところに貼ってください。

## ●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。

## ●梱包箱の取り扱いについて

出荷時、Gカードは、梱包箱で保護してあります。  
梱包箱は、Gカードを保管する時 及び 故障時の搬送用の為に大切に保管して下さい。





## ●本製品の取り扱いについて

Gカードは精密部品の為、取り扱いには十分注意してください。

### ▲ 注意

- ・コネクタおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。
- ・Gカード差し込み口にGカードを挿入するときは、必ず電源を切ってから向きに注意してゆっくり確実に挿入してください。故障の原因となります。
- ・Gカードはマザー基板以外の基板及びパソコン等に絶対に挿入しないでください。故障・事故の原因になります。

# 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。

#### 重要！

- ・ マザー基板については、「TAITO G NET」の取扱説明書を参照してください。

#### 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。

「スーパーパズルポブル」は次の条件を満たす筐体に設置してください。

- ・ 筐体にマザー基板が設置されていること。  
(本製品にマザー基板は含まれておりません。)
- ・ 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。

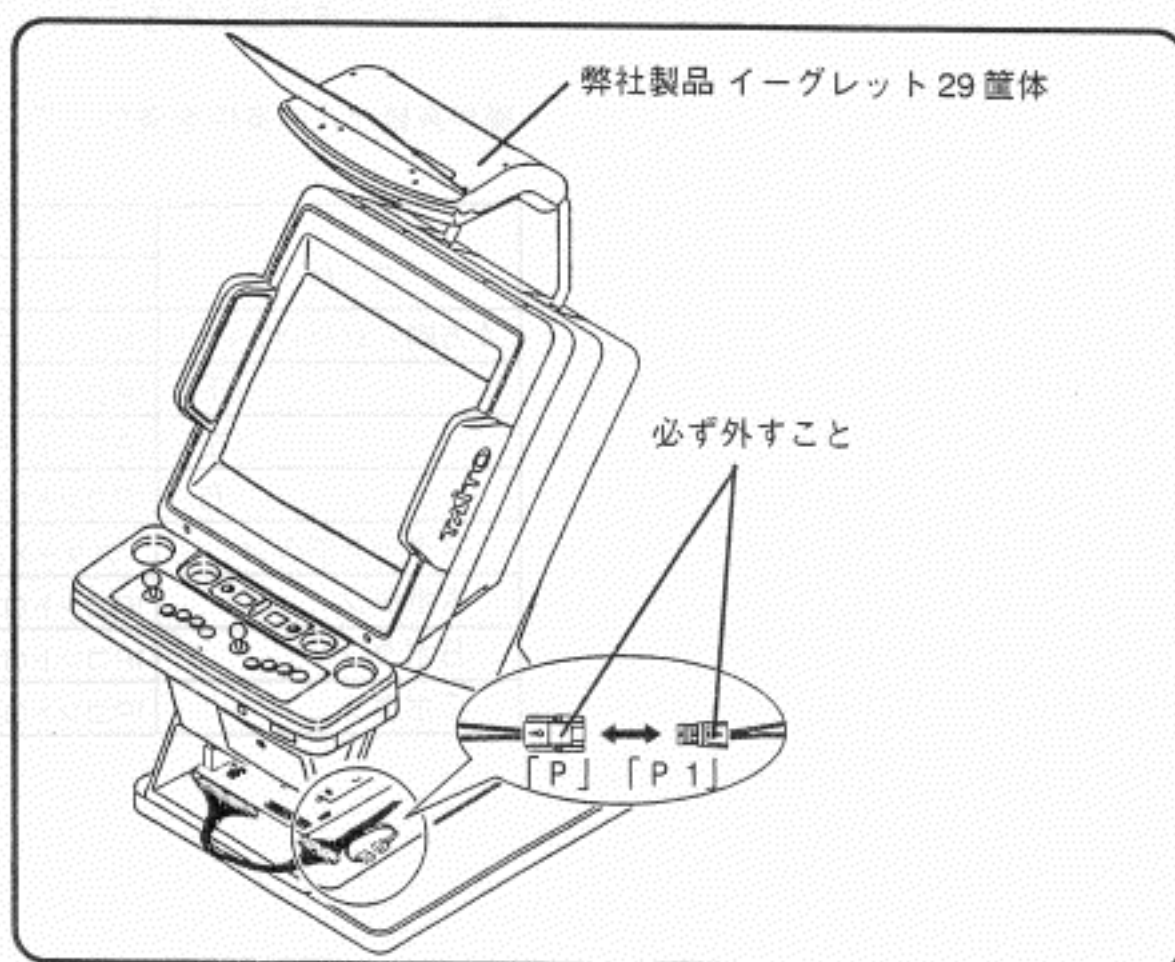
名 称	エッジコネクター端子における名称	
	1P側	2P側
4方向ジョイスティック (上)	1Pコントロール1 UP	2Pコントロール1 UP
(下)	1Pコントロール2 DOWN	2Pコントロール2 DOWN
(左)	1Pコントロール3 LEFT	2Pコントロール3 LEFT
(右)	1Pコントロール4 RIGHT	2Pコントロール4 RIGHT
スタートボタン	スタートスイッチ1	スタートスイッチ2
Aボタン	1Pコントロール5 PUSH 1	2Pコントロール5 PUSH 1
Bボタン	1Pコントロール6 PUSH 2	2Pコントロール6 PUSH 2
Cボタン	1Pコントロール7 PUSH 3	2Pコントロール7 PUSH 3



■ 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。
- ・Gカードをゲーム（マザー）基板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（マザー）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。
- ・コネクタおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・ゲーム（マザー）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。故障・事故の原因になります。
- ・Gカードはマザー基板以外の基板及びパソコン等に絶対に挿入しないでください。故障・事故の原因になります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。
- ・弊社製品イーグレット29筐体のP・P1コネクタは接続しないでください。故障・事故の原因になります。



**重要！**

- ・マザー基板については、「TAITO G NET」の取扱説明書を参照してください。

**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** マザー基板にGカード（ゲーム）を装着する。  
（他のGカード（ゲーム）が挿入されているときは抜いてください。）

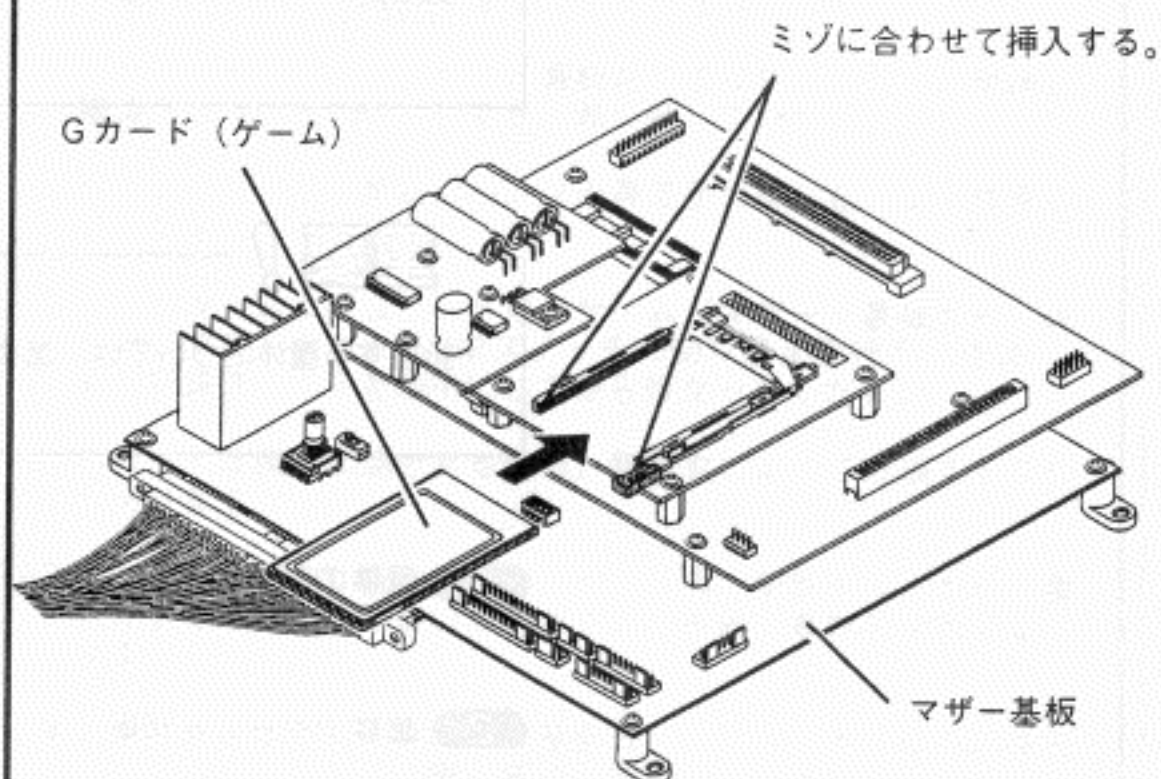
**▲ 注意**

Gカード差し込み口にGカードを挿入するときは必ず電源を切ってから向きに注意してゆっくり確実に挿入してください。無理に差し込むと故障の原因となります。

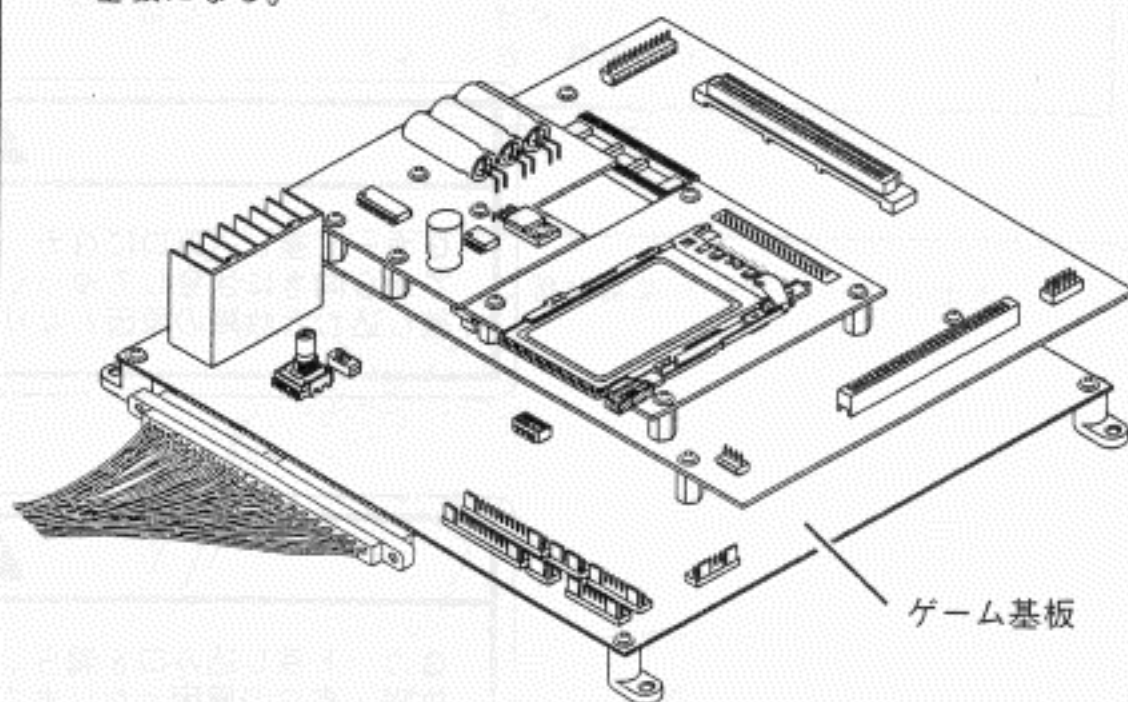
**▲ 注意**

Gカード差し込み口を濡らしたり汚したりしないでください。故障・事故の原因となります。

1. マザー基板にGカード（ゲーム）を挿入する。

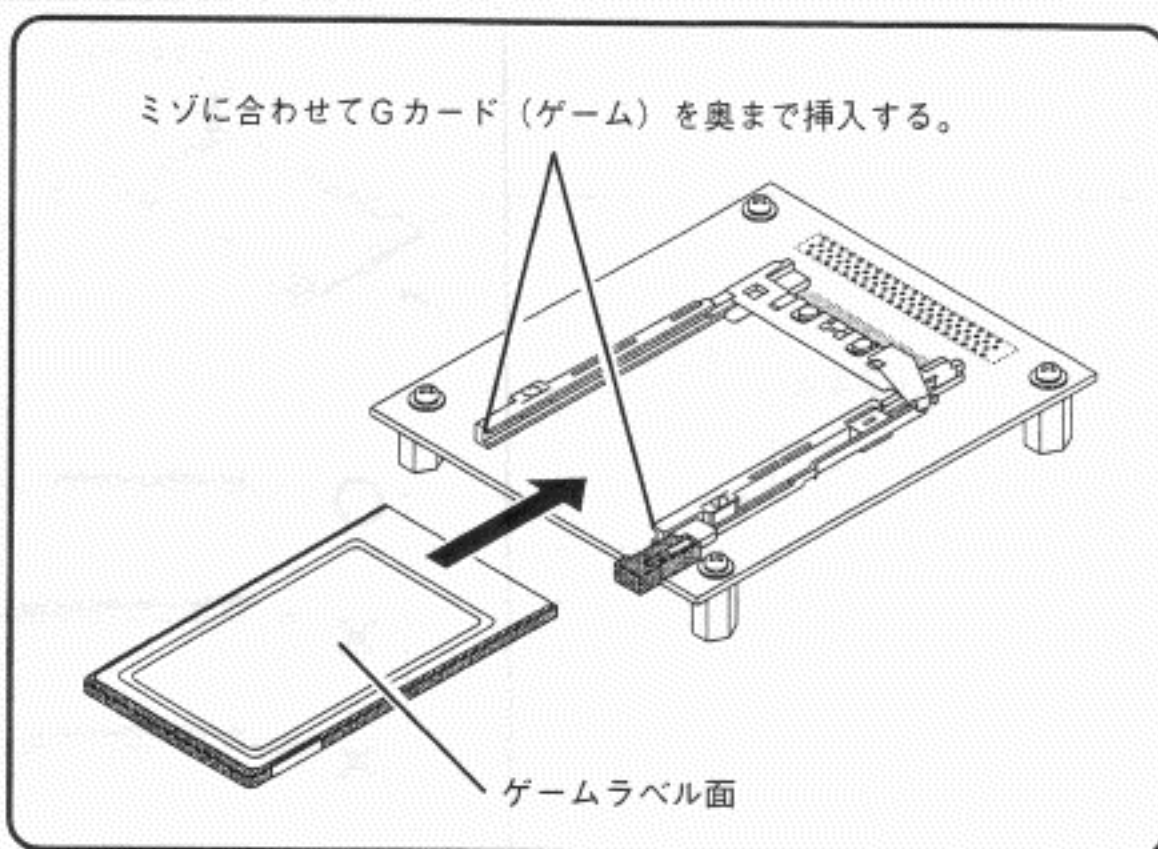


2. マザー基板はGカード（ゲーム）を装着することによりゲーム基板になる。

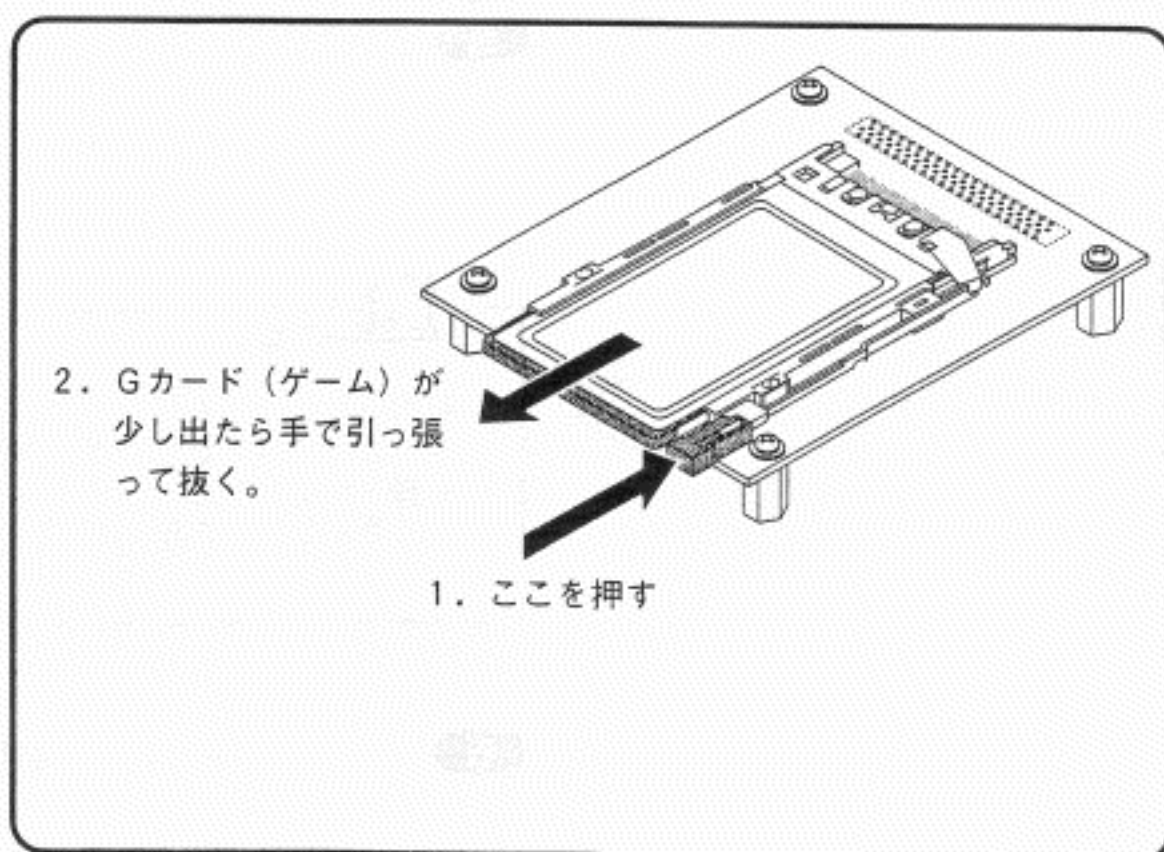




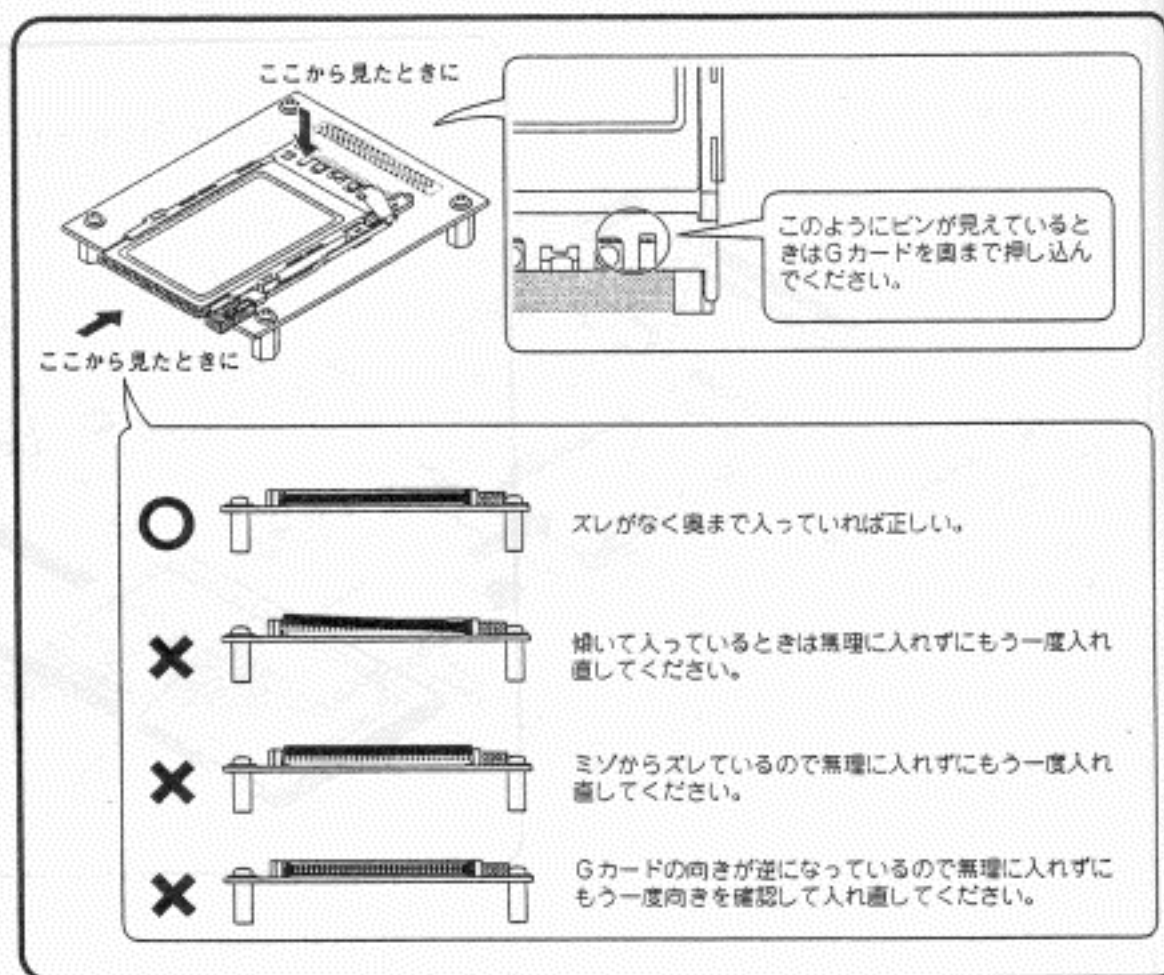
● Gカード（ゲーム）の差し込み方



● Gカード（ゲーム）の抜き方



**4** Gカード（ゲーム）が正しく装着できたか確認する。



**5** 正しくGカード（ゲーム）が装着できてたら、筐体の電源スイッチをONにする。  
（正しく装着できてないときはもう一度やり直してください。）

**重要！**

Gカードが正しく挿入されていないときはシステムエラーが発生し、ゲームができませんので必ずGカードはゲーム（マザー）基板に正しく挿入してください。  
（エラーコードの説明→69ページ）

**6** ゲーム基板供給電源の電圧を基準電圧に合わせる。

**▲ 注意**

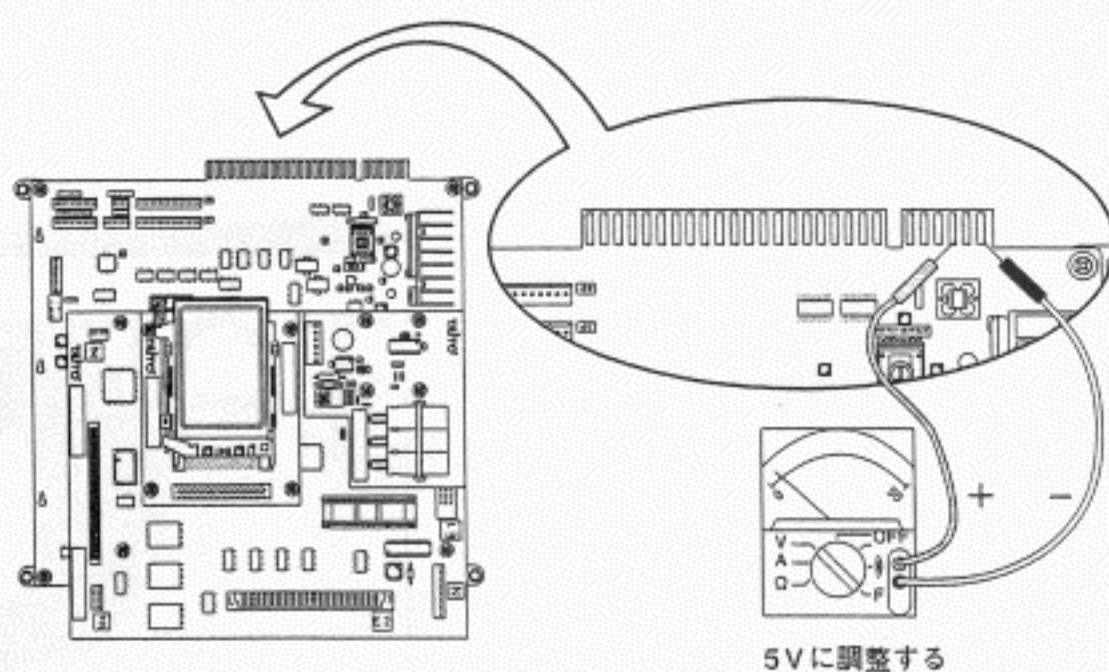
必ず電圧調節を行なってください。

**⚠ 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（マザー）基板およびGカードを破壊してしまいます。

	エッジコネクター端子番号		基準電圧
	+	-	
部品面	3	1	5 V
	4	2	5 V
	6	1	12 V
	6	2	12 V
ハンダ面	C	A	5 V
	D	B	5 V
	F	A	12 V
	F	B	12 V

エッジコネクターの3番と1番の間の電圧が必ず5 Vになるようにスイッチング電源装置の出力電圧を調整する。



**7** 筐体の電源スイッチを OFF にする。

**8** 筐体のゲーム基板取り出し口を閉める。



# 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。  
「スーパーパズルポブル」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. 電源投入初期画面

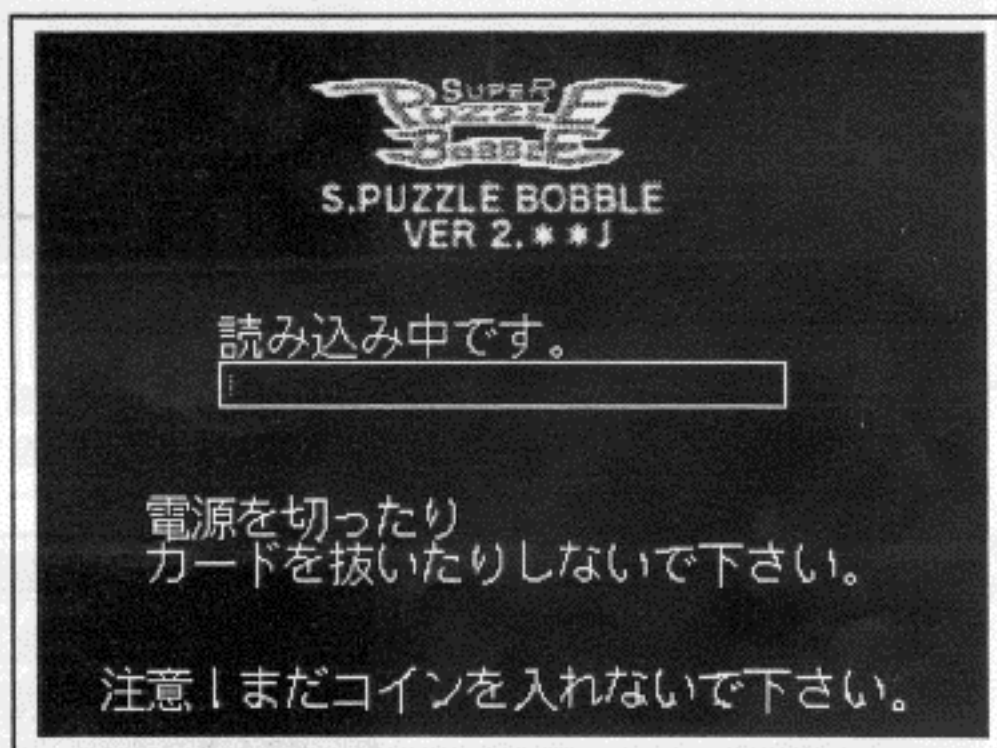
TAITO G NET SYSTEM（以下「本システム」といいます）では電源投入直後から約4秒間は必ず下に示すような、画面表示になります。



## 重要!

- ・コインはまだ投入しないでください。
- ・「NOTICE」画面表示までに投入されたコインは全て無効になります。

2. プログラム読み込み表示画面。  
(ゲームを変更した場合一度だけこの画面表示をします。)



3. プログラム読み込み完了表示画面。  
(ゲームを変更した場合一度だけこの画面表示をします。)

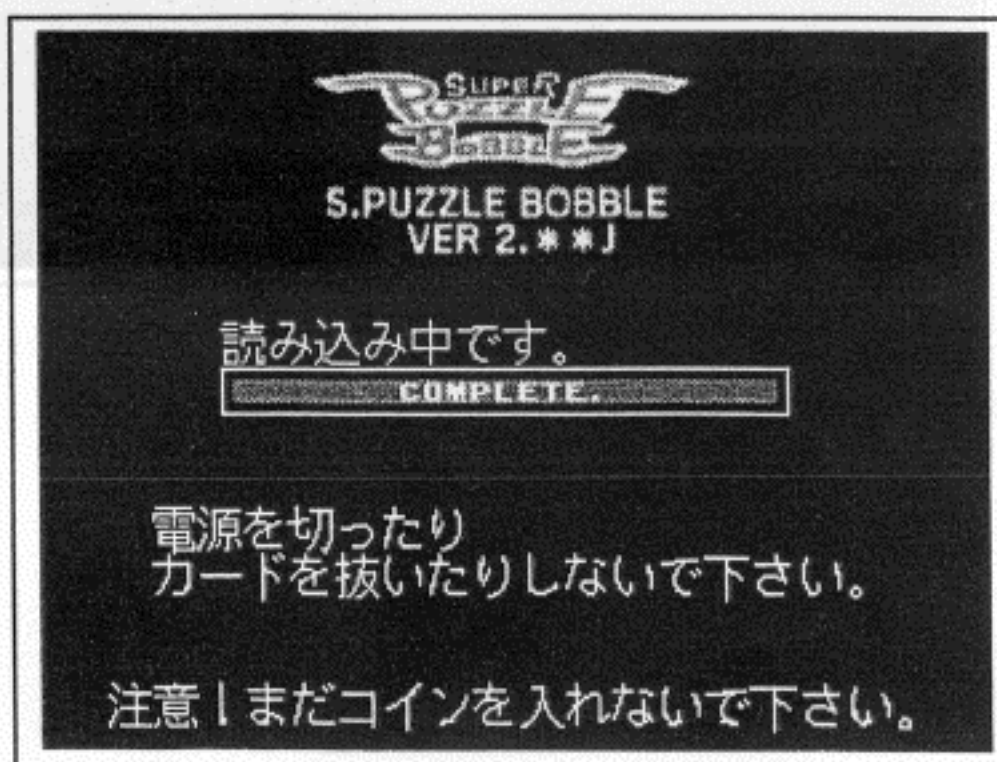
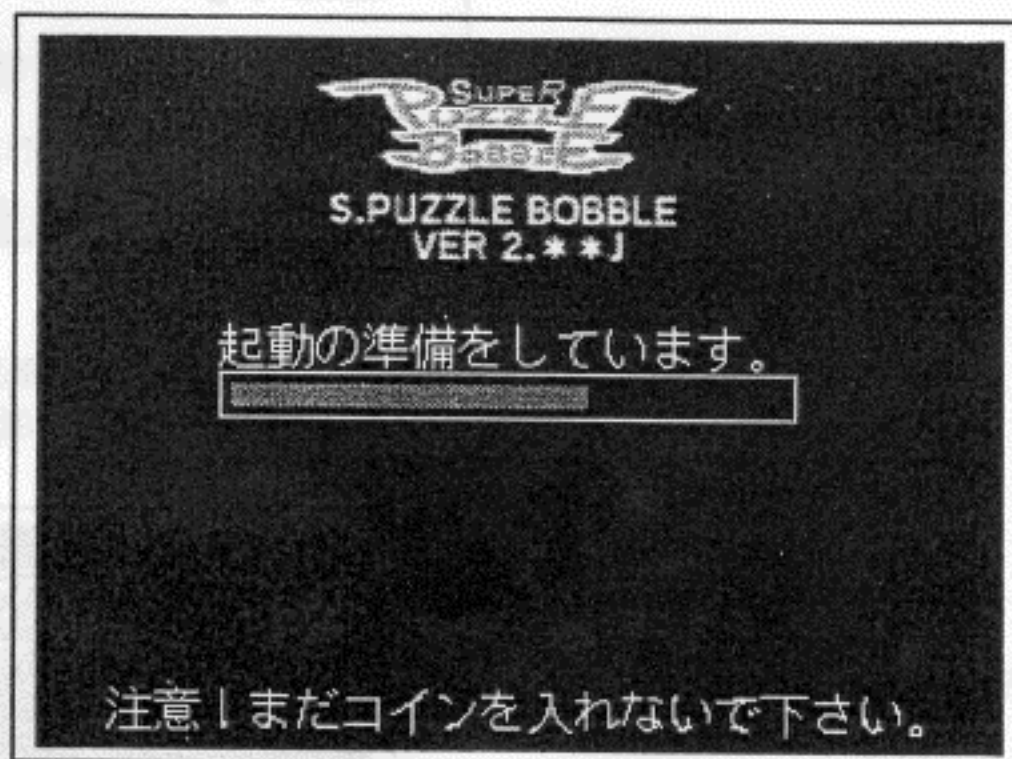




図 2-1. 電源投入

4. ゲーム起動の準備画面。



5. ゲーム起動の準備完了画面。

ゲームを起動するための全ての準備が完了したことを示しています。





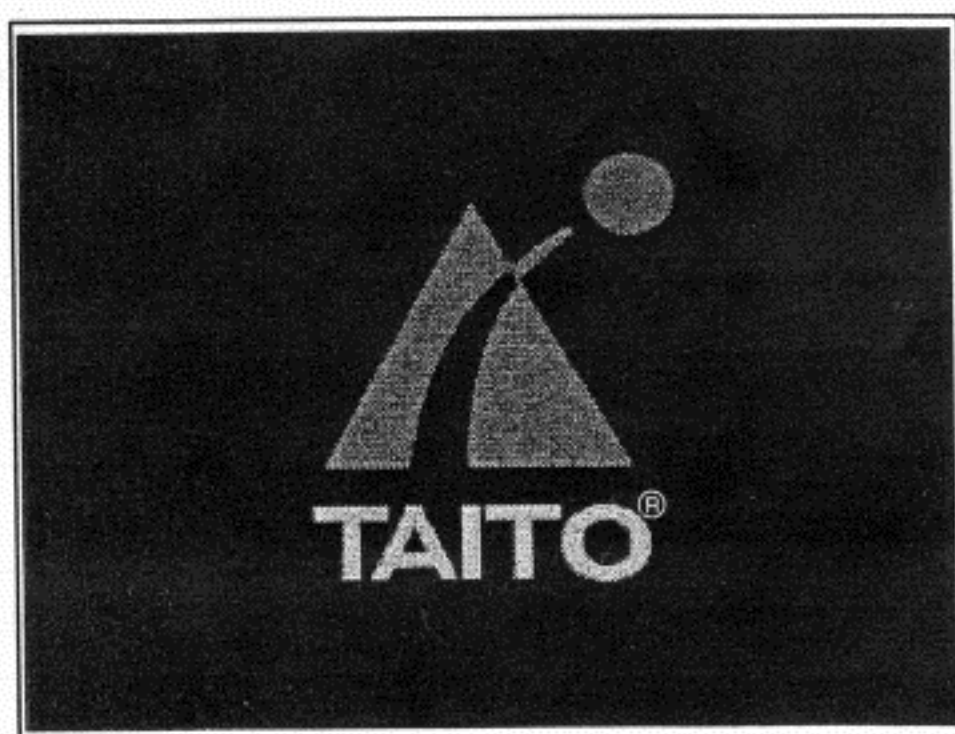
## 6. NOTICE画面

「スーパーパズルボブル」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。



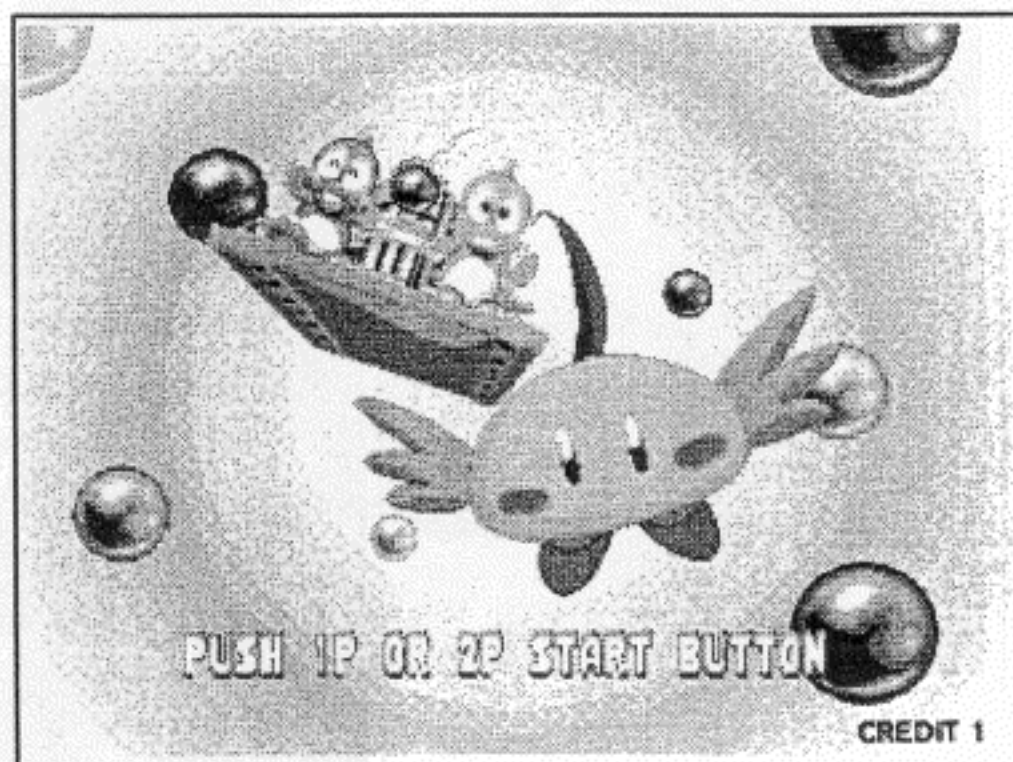
## 7. ループデモ画面

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。



### ● 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コイン設定分のクレジットが加算される。
- ・" 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

「スーパーパズルボブル」の操作系等は1P、2Pそれぞれ4方向ジョイスティック（8方向ジョイスティックでも可）とA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
4方向ジョイスティック （8方向ジョイスティックでも可）	照準操作に使用する。
スタートボタン	1P、2Pプレイヤーの選択に使用する。
Aボタン	バブル発射に使用する。
Bボタン	ゲームで使用しません。
Cボタン	ゲームで使用しません。



# 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。
- ・コネクターおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・ゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。

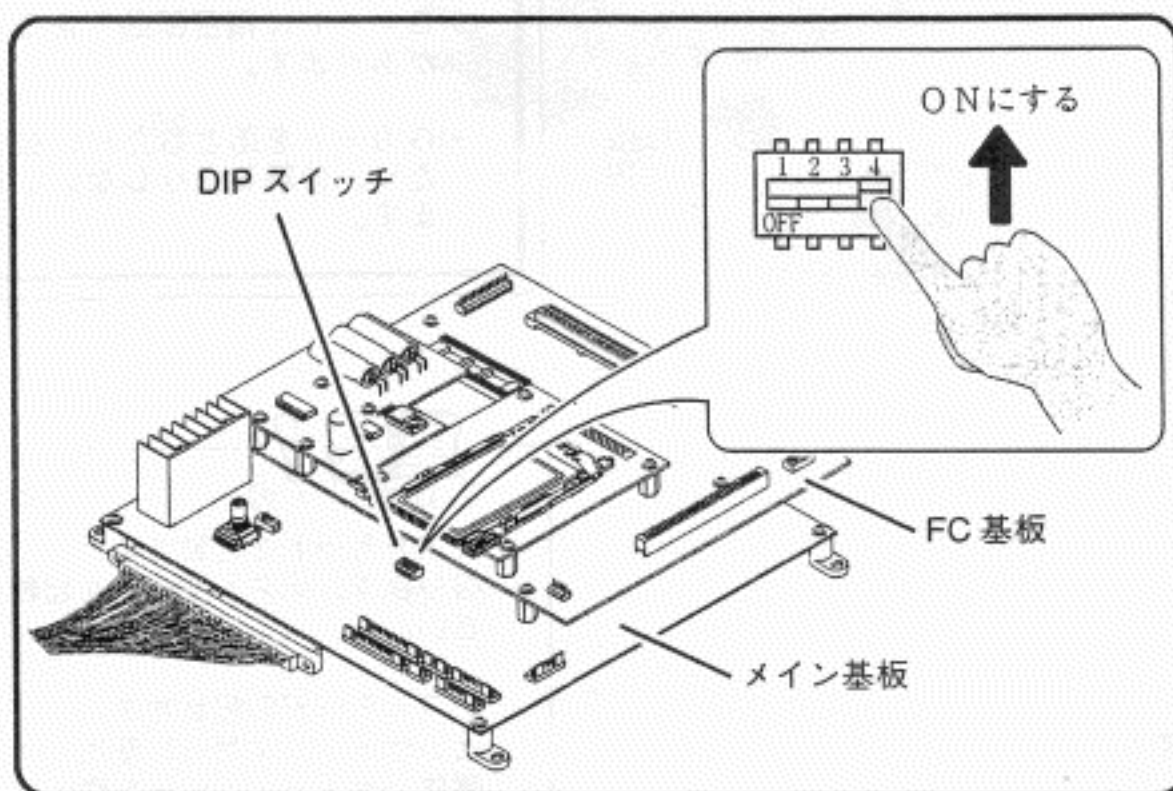
#### 重要！

- ・テストモードを起動すると、クレジット表示は「CREDIT 0」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。
- ・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、ゲーム（マザー）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。



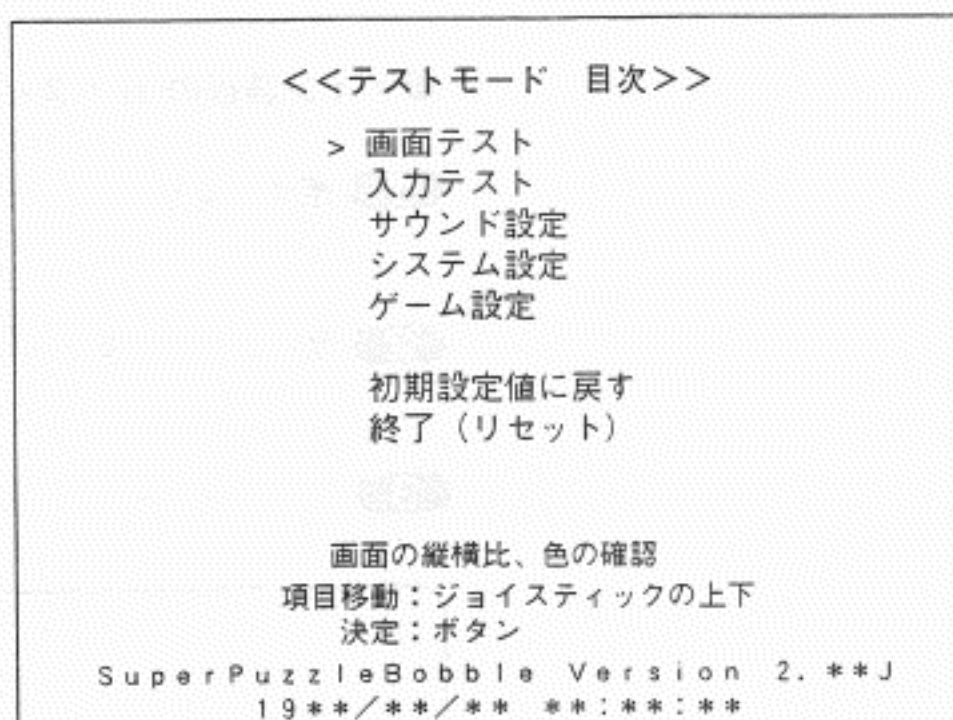
● DIPスイッチによる起動方法

- 1 筐体の電源スイッチをOFFにする。
- 2 筐体のゲーム基板取り出し口を開く。
- 3 メイン基板上のDIPスイッチの4番をONにする。  
(メイン基板とFC基板のセットをマザー基板本体とよぶ。)



- 4 筐体のゲーム基板取り出し口を閉じる。

- 5 筐体の電源スイッチをONにする。  
テストモード目次画面の表示。



### ■ 3-2. テストモード目次の操作方法

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

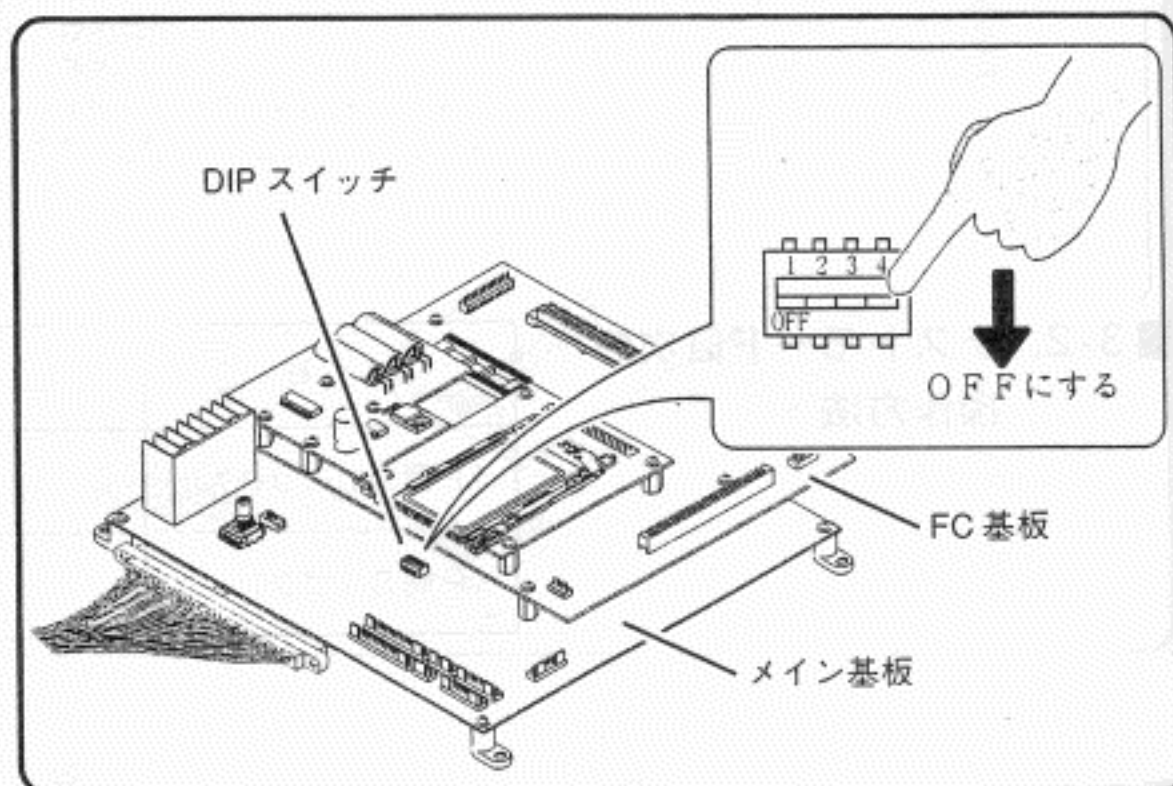
#### ▲ 注意

- ・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。
- ・コネクターおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・ゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。

- 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  
・テストモード目次画面で「終了（リセット）」を選択し決定する。

- 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 筐体のゲーム基板取り出し口を開く。
- 3 メイン基板上的DIP スイッチの4番をOFFにする。



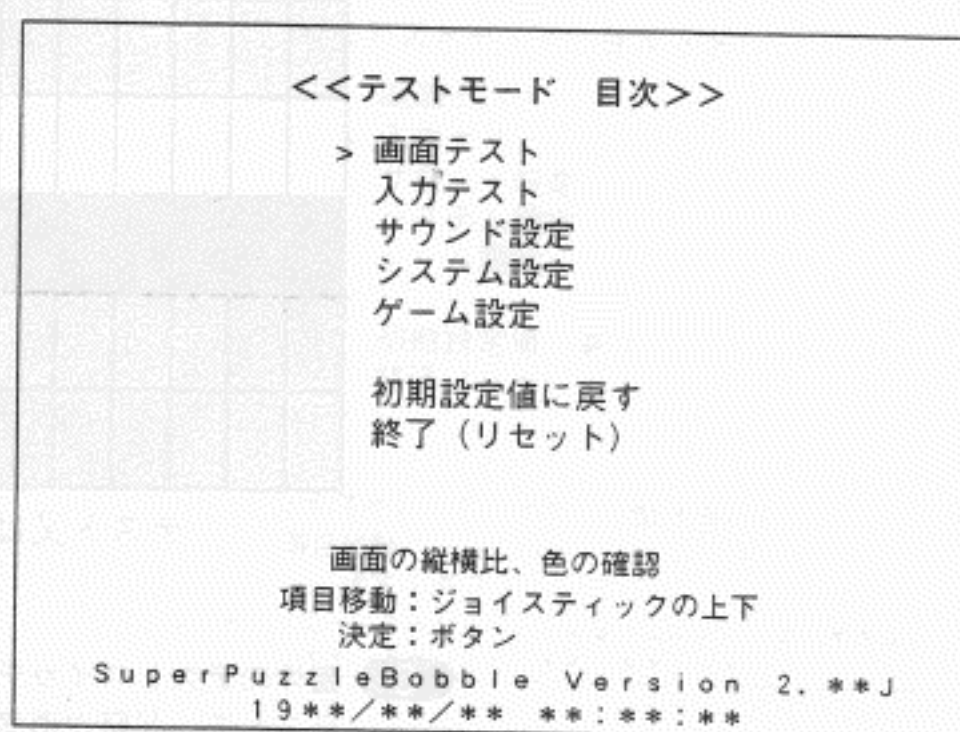
- 4 筐体のゲーム基板取り出し口を閉じる。
- 5 筐体の電源をONにする。



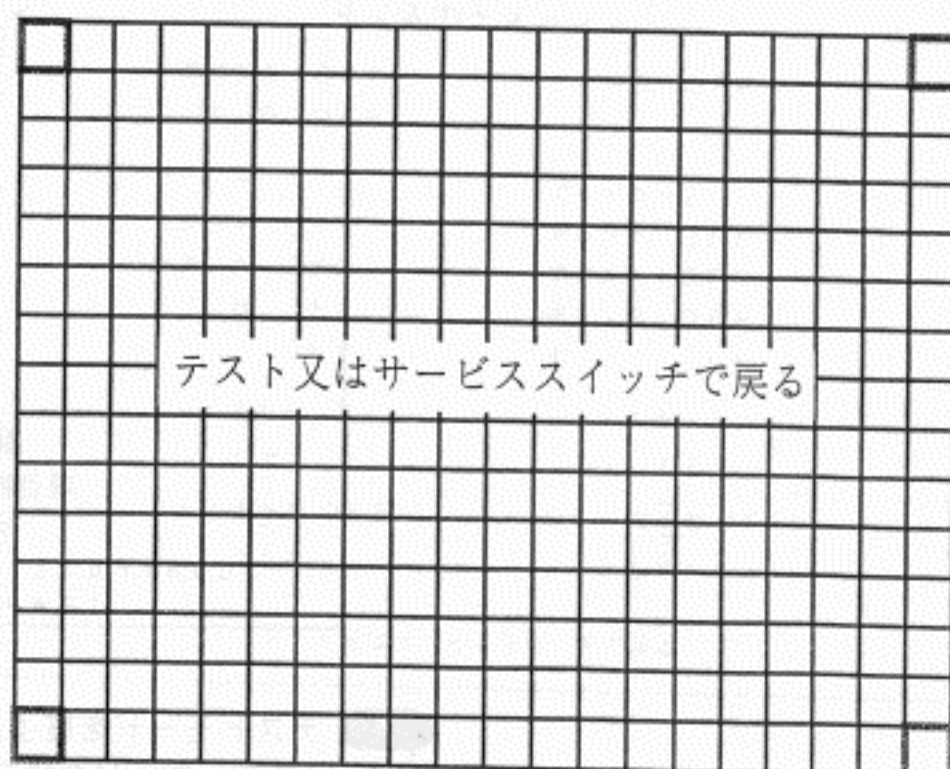
### ■ 3-4. 画面の表示サイズ 色合いの確認

画面の表示サイズ、色合いは、テストモード目次の「画面テスト」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→25 ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「画面テスト」を選択し決定する。

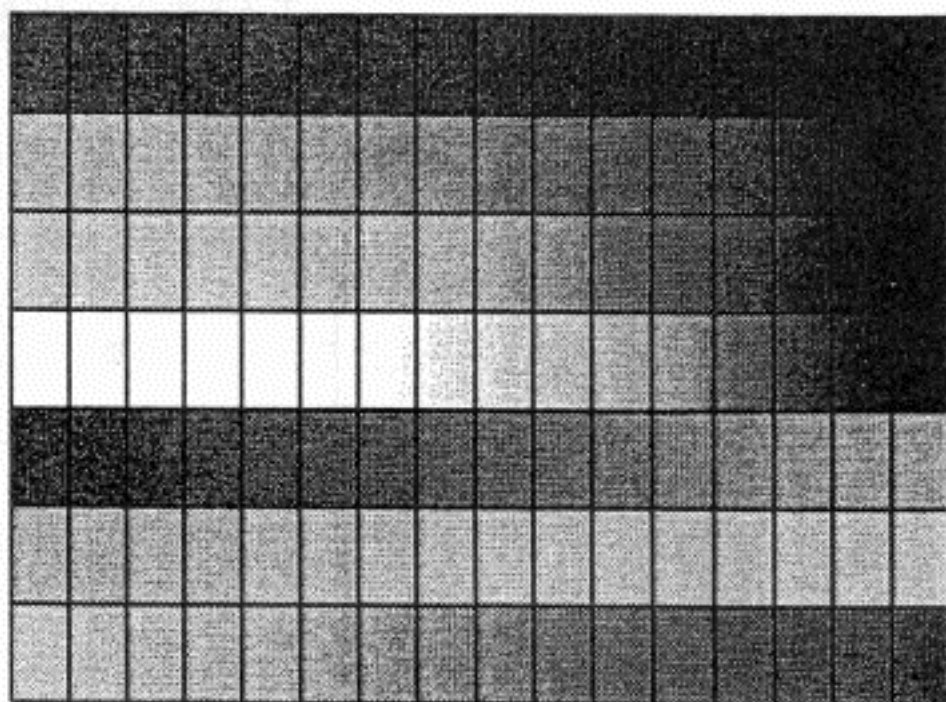


- 3 モニターサイズ調整画面で、モニターサイズを確認する。



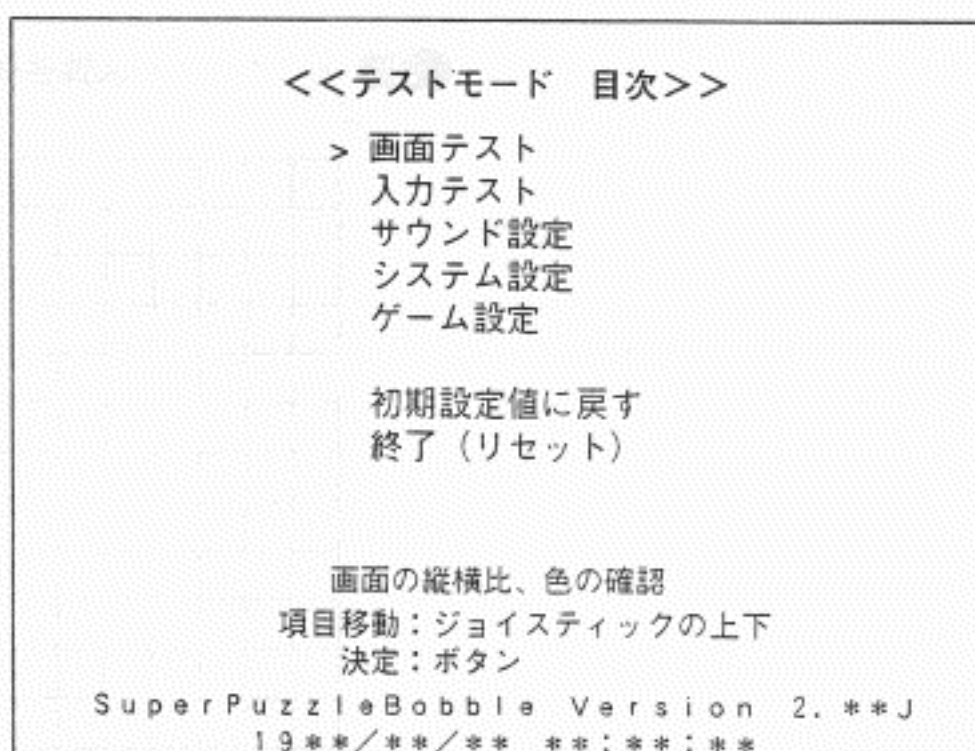
**4** 1 P 側の A ボタンを押す。

**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 1 P 側の A ボタンを押す。



テスト又はサービススイッチで戻る

**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。  
テストモード目次画面の表示。

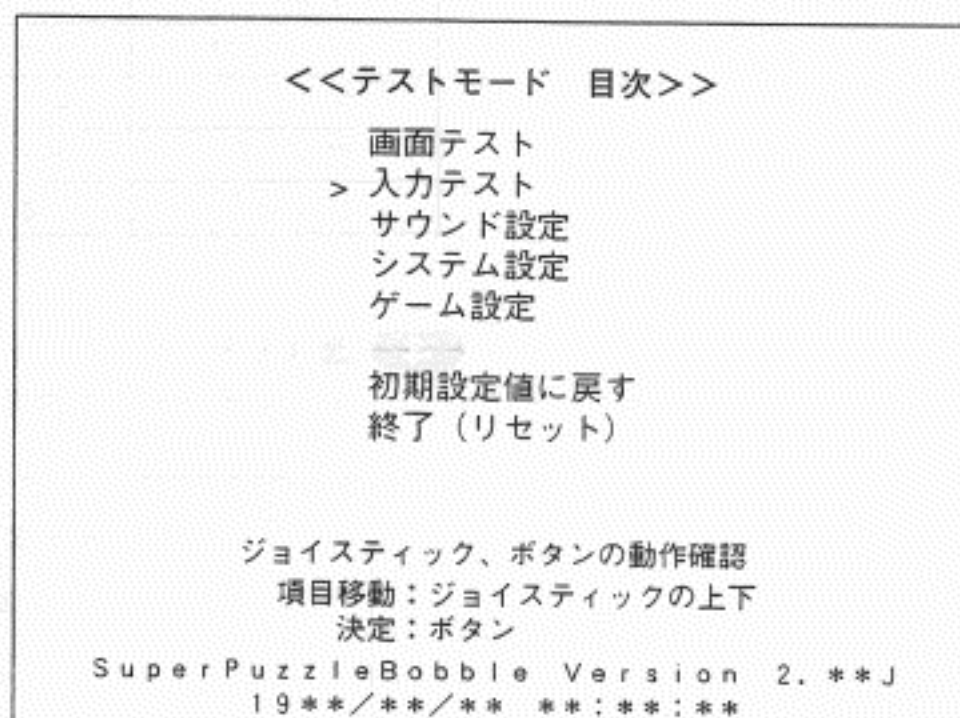


**7** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27 ページ)

## ■ 3-5. 入力機器の確認

入力機器の状態はテストモード目次の「入力テスト」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→25 ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「入力テスト」を選択し決定する。



- 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
コインA	コインA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
コインB	コインB入力	
セレクト	セレクトボタン	
ティルト	ティルト	
ジョイスティック上	ジョイスティック上方向	
ジョイスティック下	ジョイスティック下方向	
ジョイスティック左	ジョイスティック左方向	
ジョイスティック右	ジョイスティック右方向	
ボタンA	Aボタン	
ボタンB	Bボタン	
ボタンC	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。  
テストモード目次画面の表示。

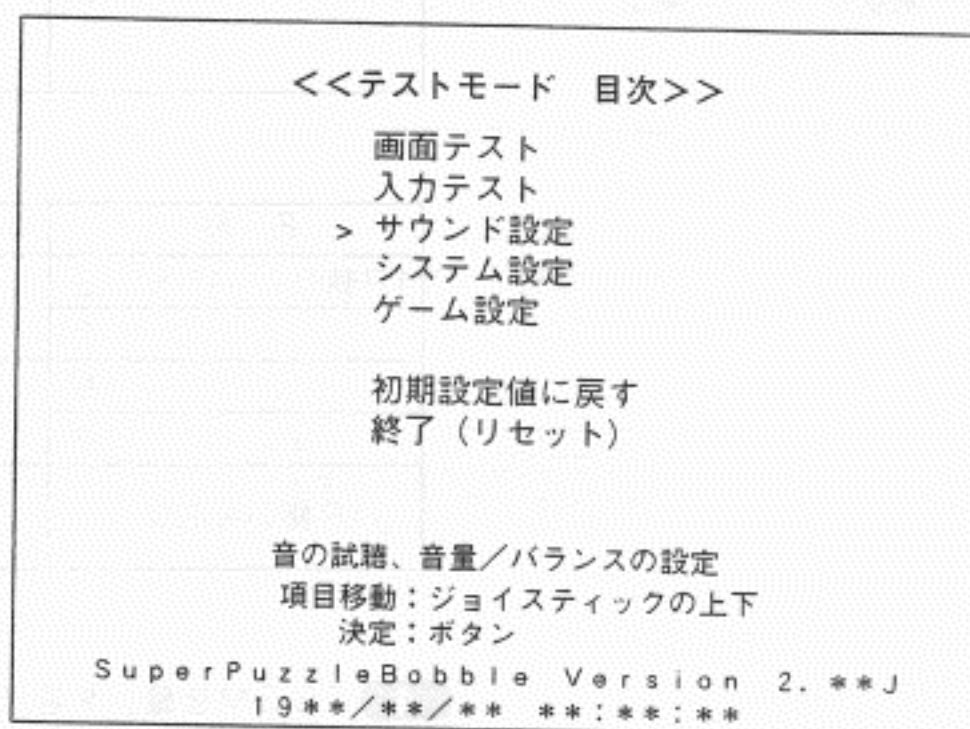
<p>&lt;&lt;テストモード 目次&gt;&gt;</p> <p>画面テスト            &gt; 入力テスト            サウンド設定            システム設定            ゲーム設定</p> <p>初期設定値に戻す            終了（リセット）</p> <p>ジョイスティック、ボタンの動作確認            項目移動：ジョイスティックの上下            決定：ボタン</p> <p>SuperPuzzleBobble Version 2.***J            19**/**/** **:*:*:**</p>
---

- 5** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27 ページ)

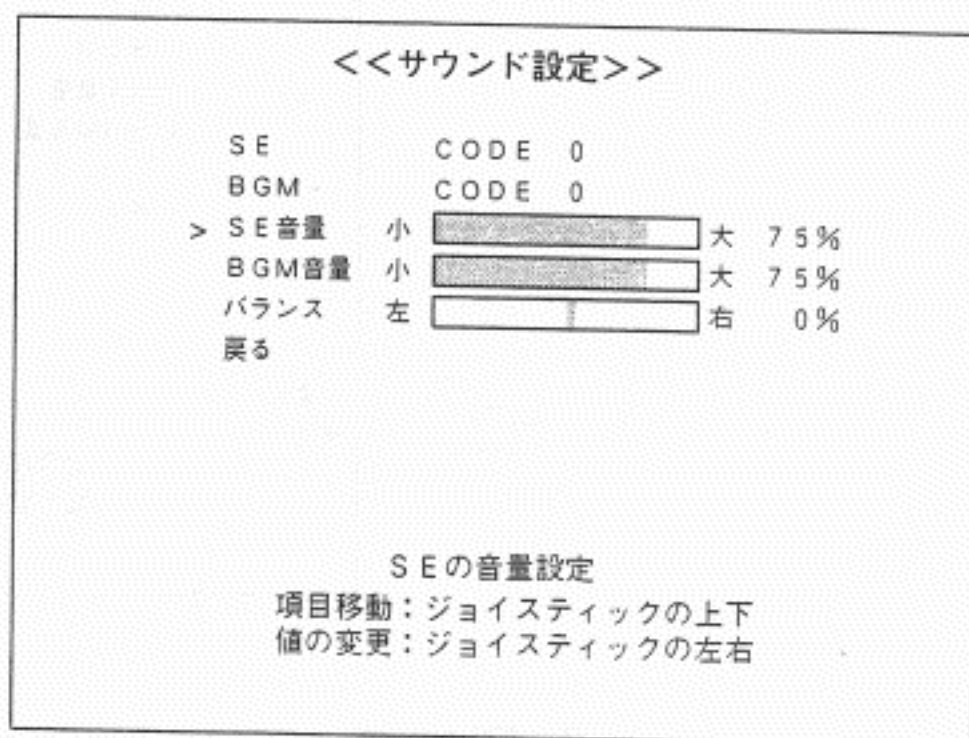
## ■ 3-6. 音量の設定

音量はテストモード目次の「サウンド設定」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→25 ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「サウンド設定」を選択し決定する。



- 3 「SE 音量」を選択し、効果音の音量を設定します。  
このとき、音に異常がないか確認する。






項 目	表示の意味
SE	効果音を任意に試聴するときを選択する。
BGM	音楽を任意に試聴するときを選択する。
SE音量	SE（効果音）の音量 初期値：75% 最大音量：100%
BGM音量	BGM（音楽）の音量 初期値：75% 最大音量：100%
バランス	ステレオ仕様のときの左右の音量バランス。 右最大音量：100% 左最大音量：-100%

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）	サウンドコード及びボリューム変更 に使用する。
（右）	
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** 「BGM音量」を選択し、音楽の音量を設定します。  
このとき、音に異常がないか確認する。

<<サウンド設定>>

SE	CODE 0
BGM	CODE 0
SE音量	小  大 75%
> BGM音量	小  大 75%
バランス	左  右 0%
戻る	

BGMの音量設定  
項目移動：ジョイスティックの上下  
値の変更：ジョイスティックの左右






- 5 「バランス」を選択し、左右の音量バランスを設定します。  
このとき、音に異常がないか確認する。

## 重要!

- 筐体の仕様がモノラルのときは「バランス」変更を行なえません。
- マザー基板の「外部スピーカ出力端子」に筐体スピーカを接続しなければステレオにはなりません。




### <<サウンド設定>>

SE	CODE	0	
BGM	CODE	0	
SE 音量	小		大 75%
BGM 音量	小		大 75%
> バランス	左		右 0%
戻る			

左右バランスの設定  
項目移動：ジョイスティックの上下  
値の変更：ジョイスティックの左右

- 6 1P 側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択し決定する。

### <<サウンド設定>>

SE	CODE	0	
BGM	CODE	0	
SE 音量	小		大 75%
BGM 音量	小		大 75%
バランス	左		右 0%
> 戻る			

サウンド設定の終了  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

**7** 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

<<サウンド設定>>

SE	CODE	0
BGM	CODE	0
SE音量	小	大 75%
BGM音量	小	大 75%
バランス	左	右 0%

> 戻る

この設定を保存しますか?

[はい]    いいえ

設定を保存して戻る

項目移動：ジョイスティックの左右  
決定：ボタン

- ・記憶させる : 1P 側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。
- ・記憶させない : 1P 側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。

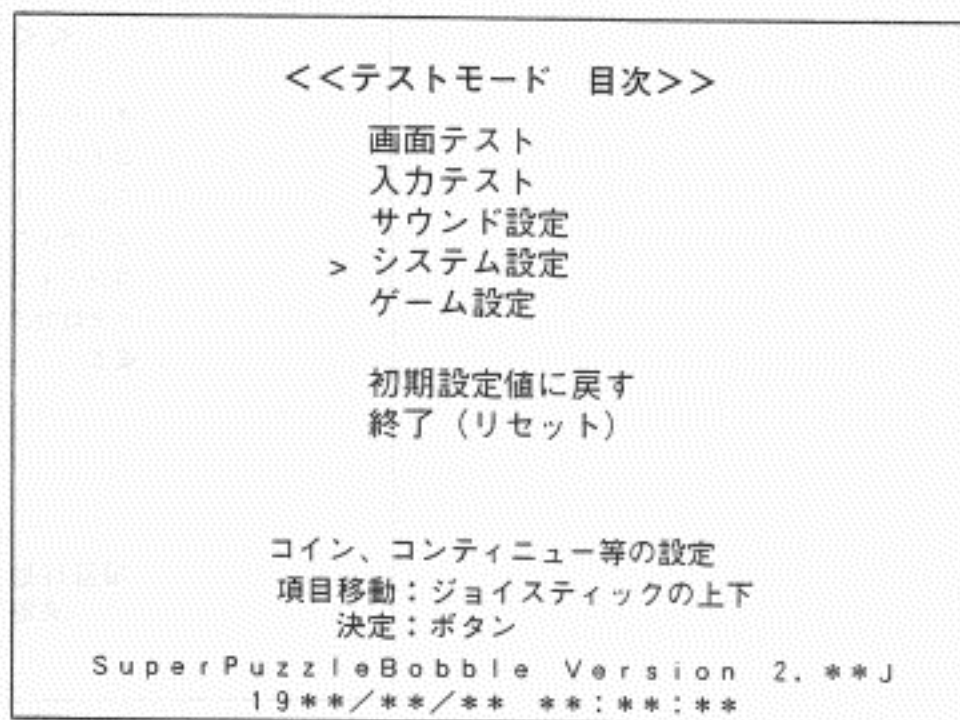
**8** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27 ページ)

## ■ 3-7. デモ音有無の設定

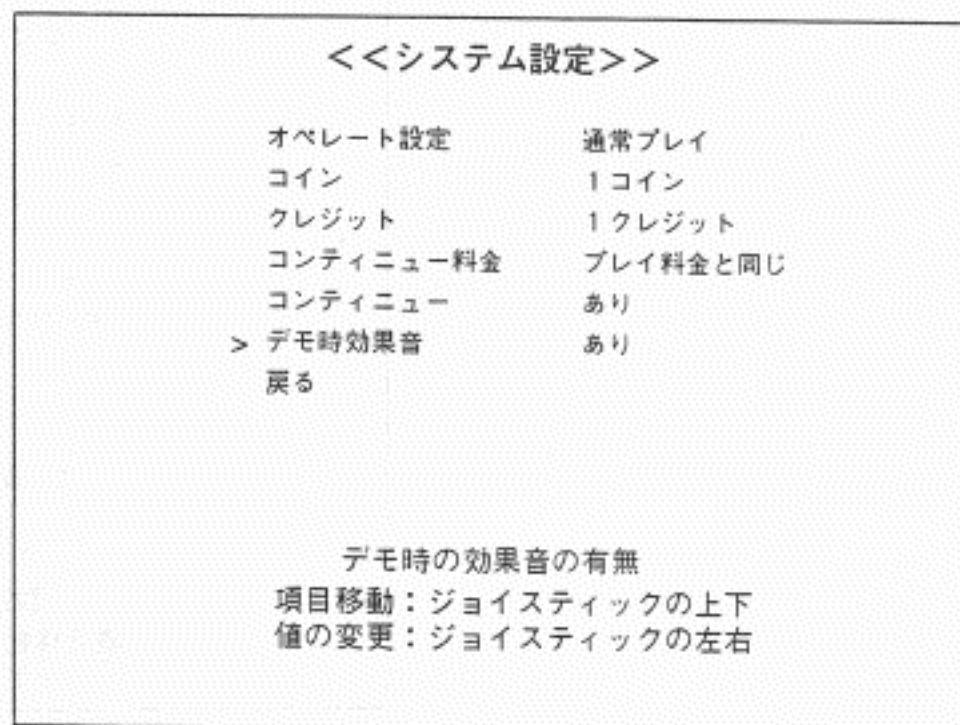
デモ音有無の設定はテストモード目次の「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→25 ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択し決定する。



- 3 1P側のジョイスティックの上下で「デモ時効果音」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
デモ時効果音	あり	デモ中の効果音有り
	なし	デモ中の効果音無し

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択し決定する。

<<システム設定>>

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

システム設定の終了  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

- 6 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

<<システム設定>>

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

この設定を保存しますか？

[はい]    いいえ

設定を保存して戻る

項目移動：ジョイスティックの左右  
決定：ボタン

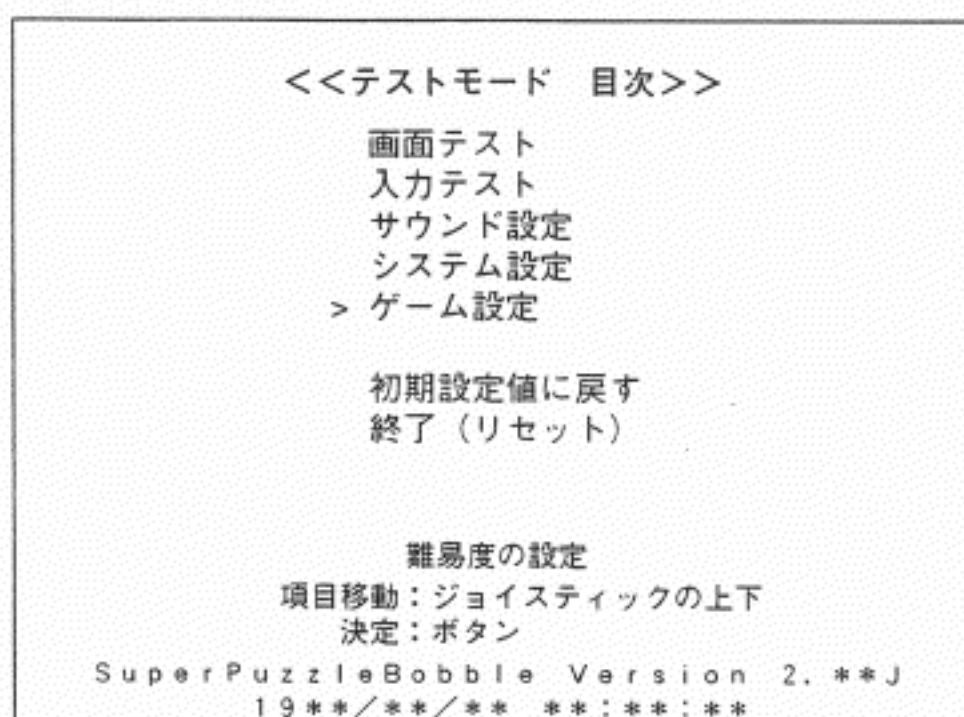
- ・記憶させる : 1P 側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。
- ・記憶させない : 1P 側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。

- 7** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27 ページ)

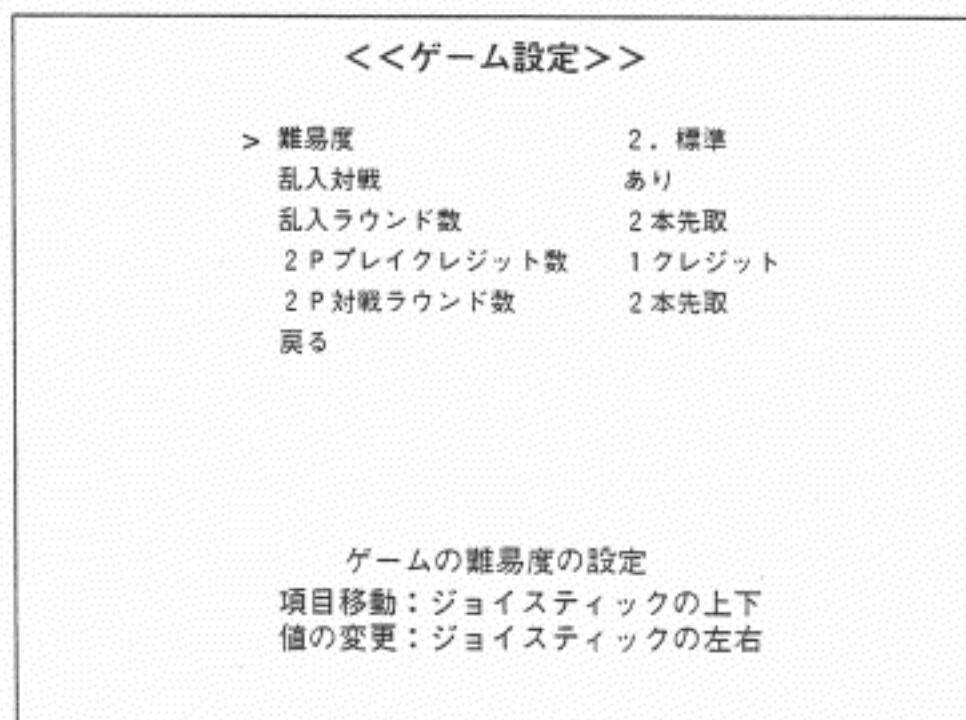
### ■ 3-8. ゲーム難易度の設定

ゲーム難易度の設定はテストモード目次の「ゲーム設定」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→25 ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「ゲーム設定」を選択し決定する。



- 3 1P 側のジョイスティックの上下で「難易度」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
難易度	1. やさしい	やさしい
	2. 標準	<div style="text-align: center;">           ↑            ↓ 4段階の難易度         </div>
	3. 難しい	
	4. とても難しい	
		とても難しい

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「乱入対戦」を選択する。

<<ゲーム設定>>

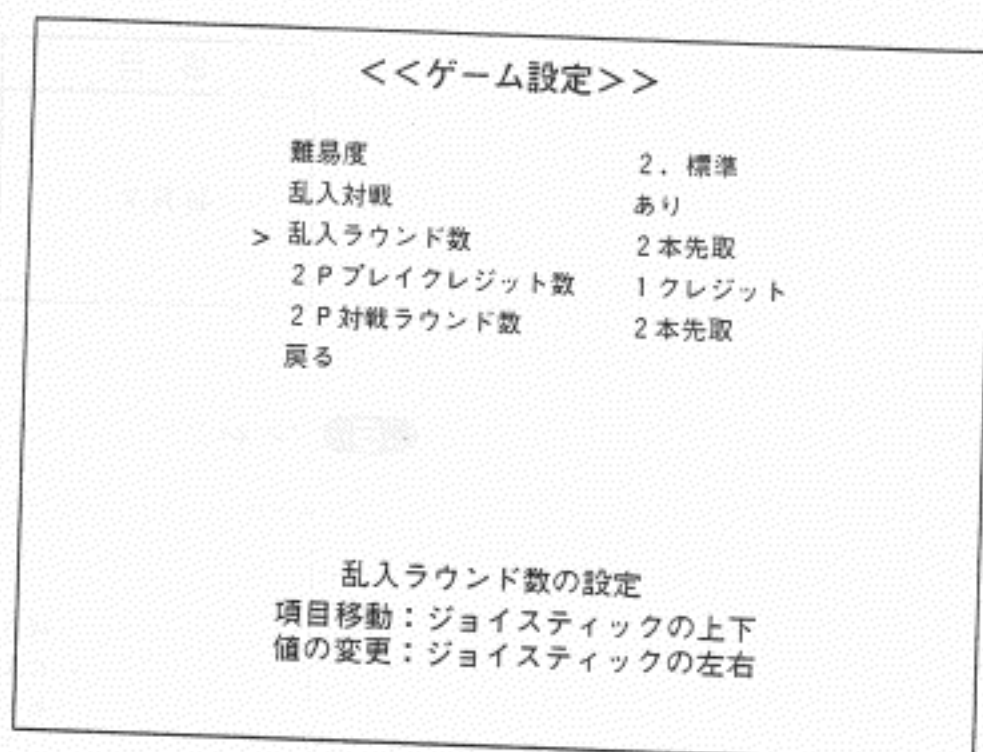
難易度	2. 標準
> 乱入対戦	あり
乱入ラウンド数	2本先取
2Pブレイククレジット数	1クレジット
2P対戦ラウンド数	2本先取
戻る	

乱入対戦の有無  
 項目移動：ジョイスティックの上下  
 値の変更：ジョイスティックの左右

- 6 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
乱入対戦	あり	途中参加可能
	なし	途中参加不可

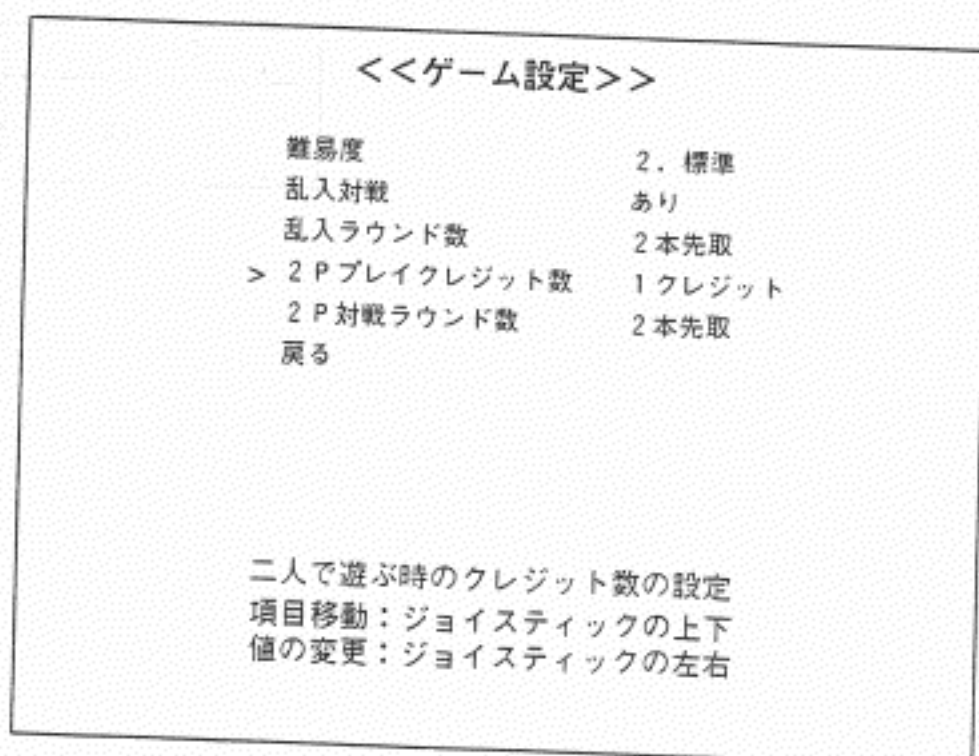
- 7 1P側のジョイスティックの上下で「乱入ラウンド数」を選択する。



- 8 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
乱入ラウンド数	1本先取	乱入時の先取本数
	2本先取	
	3本先取	

- 9 1P側のジョイスティックの上下で「2Pブレイククレジット数」を選択する。



- 10** 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
2Pブレイククレジット数	1クレジット	2Pプレイ時の クレジット数
	2クレジット	

- 11** 1P側のジョイスティックの上下で「2P対戦ラウンド数」を選択する。

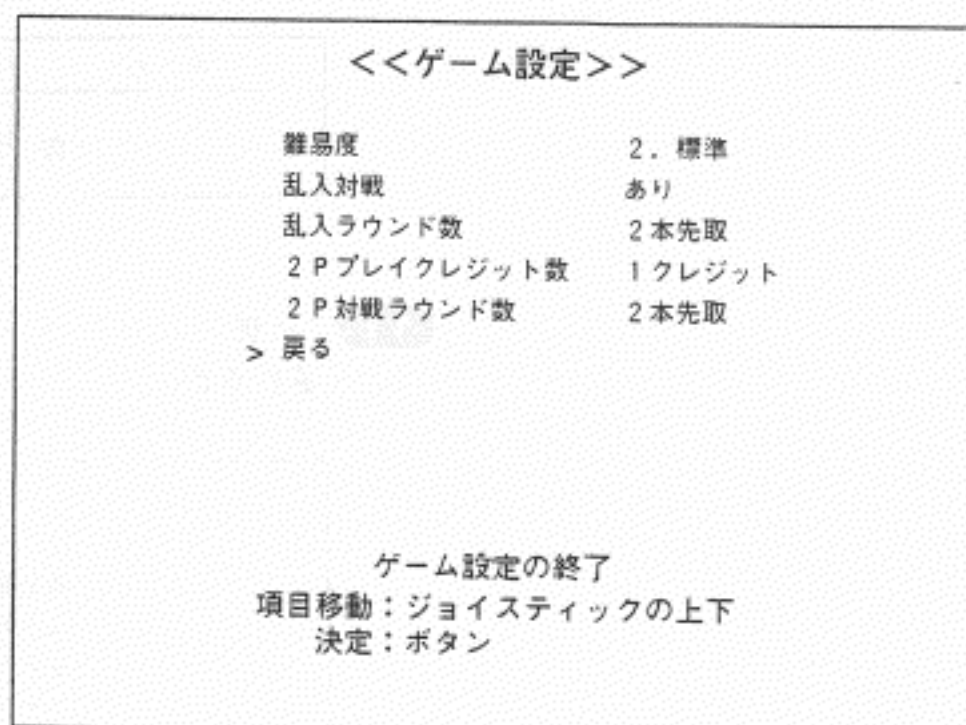
<<ゲーム設定>>	
難易度	2. 標準
乱入対戦	あり
乱入ラウンド数	2本先取
2Pブレイククレジット数	1クレジット
> 2P対戦ラウンド数	2本先取
戻る	
<p>二人で対戦する時のラウンド数の設定            項目移動：ジョイスティックの上下            値の変更：ジョイスティックの左右</p>	

- 12** 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

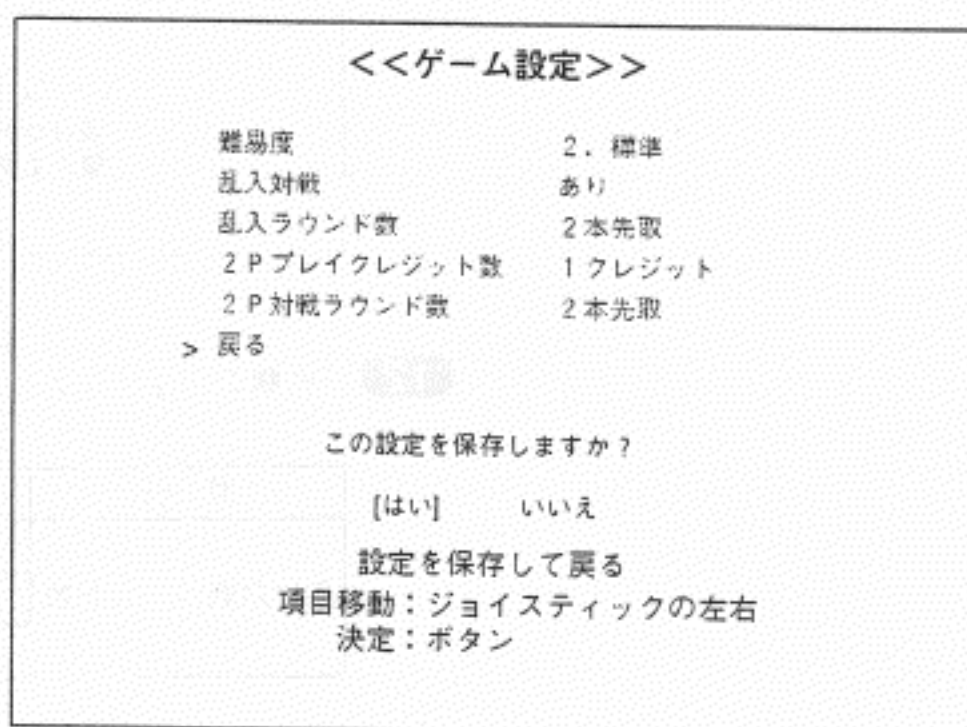
項 目	設定項目	表示の意味
2P対戦ラウンド数	1本先取	2P対戦時の 先取本数
	2本先取	
	3本先取	



- 13** 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択し決定する。



- 14** 設定値を記憶させるかどうかを選択する。



- ・記憶させる : 1P側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P側のAボタンを押す。
- ・記憶させない : 1P側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]を選択し、1P側のAボタンを押す。

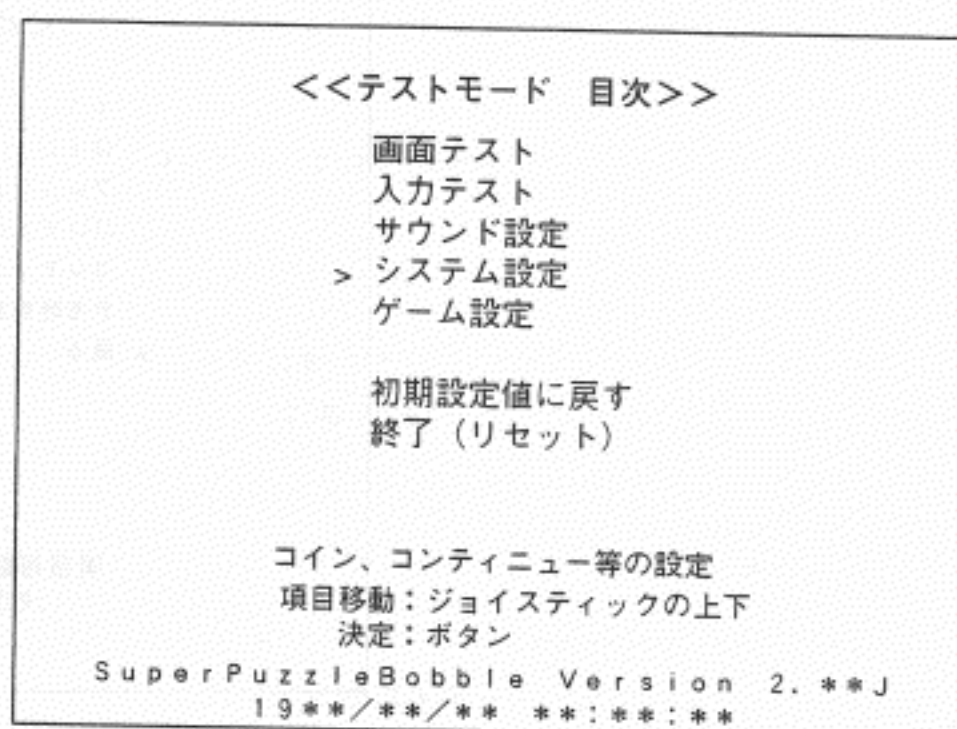
- 15** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

### ■ 3-9. コンティニューの設定

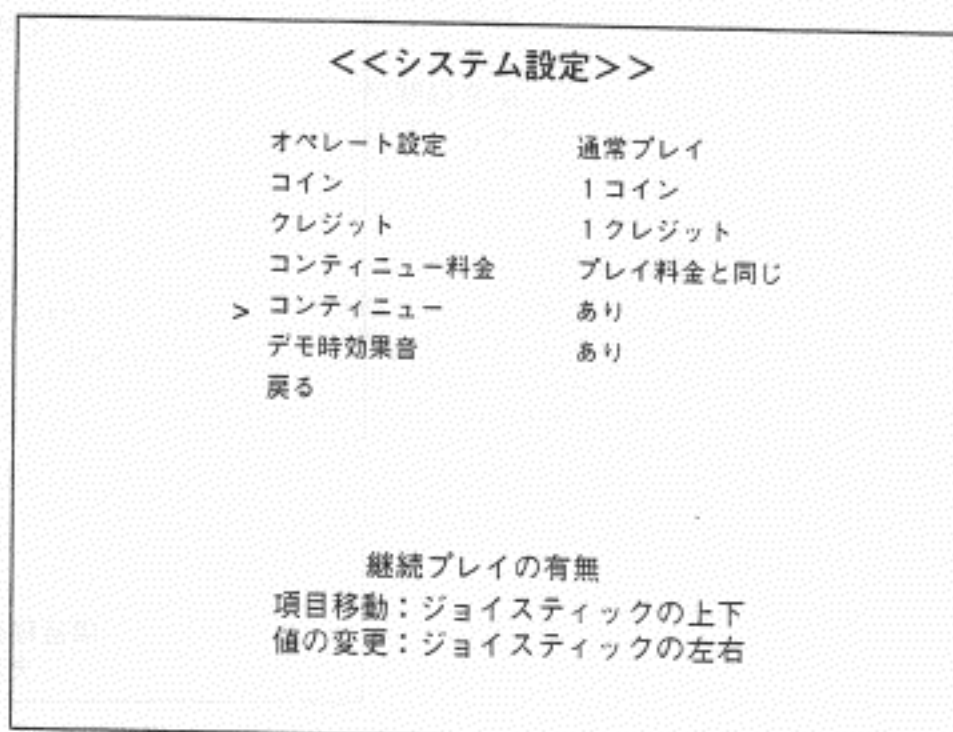
コンティニューの設定はテストモード目次の「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→25 ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択し決定する。



- 3 1P 側のジョイスティックの上下で「コンティニュー」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
コンティニュー	あり	コンティニュー有り
	なし	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「戻る」を選択し決定する。

＜＜システム設定＞＞

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

システム設定の終了  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

- 6 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

＜＜システム設定＞＞

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

この設定を保存しますか？

[はい]    いいえ

設定を保存して戻る  
項目移動：ジョイスティックの左右  
決定：ボタン



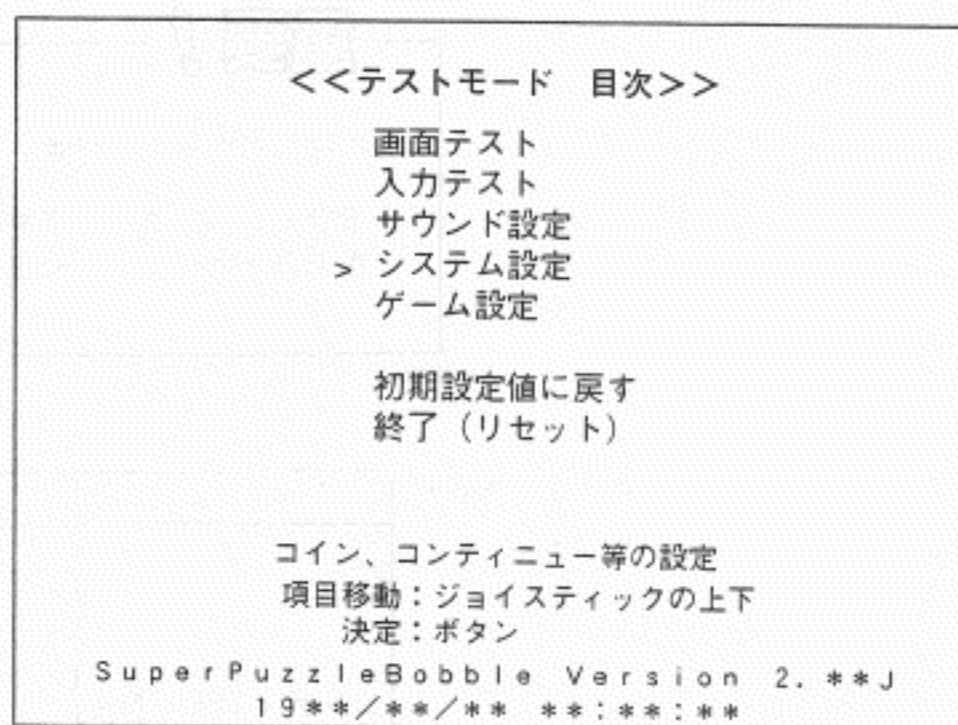
- ・ 記憶させる : 1P 側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。
- ・ 記憶させない : 1P 側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。

- 7** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27 ページ)

### 3-10. コンティニュー料金の設定

コンティニュー料金の設定はテストモード目次の「システム設定」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→25 ページ)
- 2** テストモード目次画面で、「システム設定」を選択し決定する。



- 3** 1P側のジョイスティックの上下で「コンティニュー料金」を選択する。

<<システム設定>>	
オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
> コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
戻る	

継続プレイに必要なコイン数の設定  
 項目移動：ジョイスティックの上下  
 値の変更：ジョイスティックの左右

- 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。

## 重要!

- ・「コンティニュー料金」はプレイ料金未満内での設定までです。
- ・「コイン」の内容に変更があるときや、クレジット設定が1以外の場合「コンティニュー料金」は「プレイ料金と同じ」になります。

項 目	設定項目	表示の意味
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ	コンティニュープレイをコインの設定にする。
	1コイン	コンティニュープレイを1コインの設定にする。
	2コイン	コンティニュープレイを2コインの設定にする。
	3コイン	コンティニュープレイを3コインの設定にする。

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択し決定する。

**<<システム設定>>**

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

システム設定の終了  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

- 6 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

**<<システム設定>>**

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

この設定を保存しますか？  
[はい]    いいえ  
設定を保存して戻る  
項目移動：ジョイスティックの左右  
決定：ボタン

- ・記憶させる：1P側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P側のAボタンを押す。
- ・記憶させない：1P側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]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→27ページ)

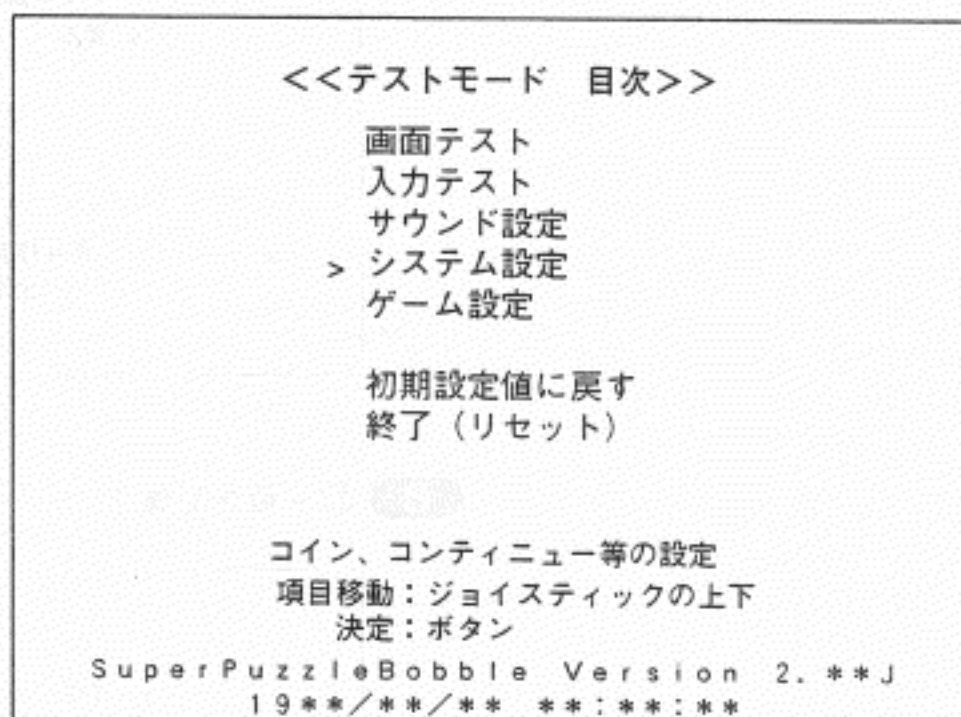


### ■3-11. プレイ料金の設定

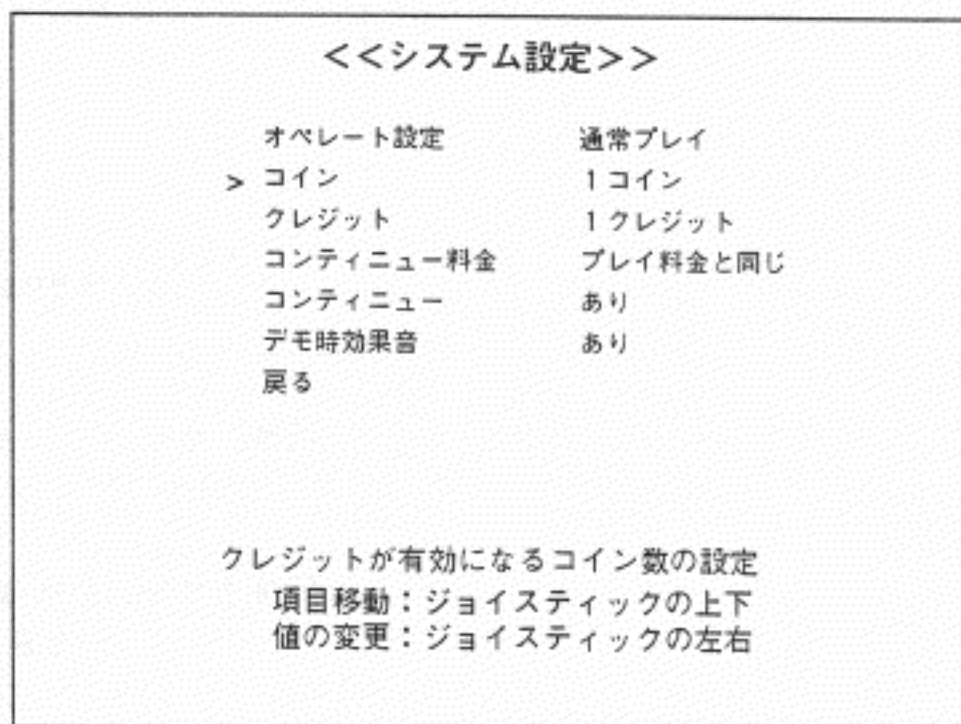
プレイ料金の設定はテストモード目次の「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→25 ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択し決定する。



- 3 1P 側のジョイスティックの上下で「コイン」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
コイン	1コイン	クレジットが有効になるコイン数
	2コイン	
	3コイン	
	4コイン	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「クレジット」を選択する。

<<システム設定>>	
オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
> クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
戻る	
有効コイン数当たりのクレジット数の設定	
項目移動：ジョイスティックの上下	
値の変更：ジョイスティックの左右	

- 6 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
クレジット	1クレジット	有効コイン数あたりのクレジット数
	2クレジット	
	3クレジット	
	4クレジット	

- 7 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択し決定する。

＜＜システム設定＞＞

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

システム設定の終了  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

- 8 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

＜＜システム設定＞＞

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
> 戻る	

この設定を保存しますか？  
[はい]    いいえ  
設定を保存して戻る  
項目移動：ジョイスティックの左右  
決定：ボタン



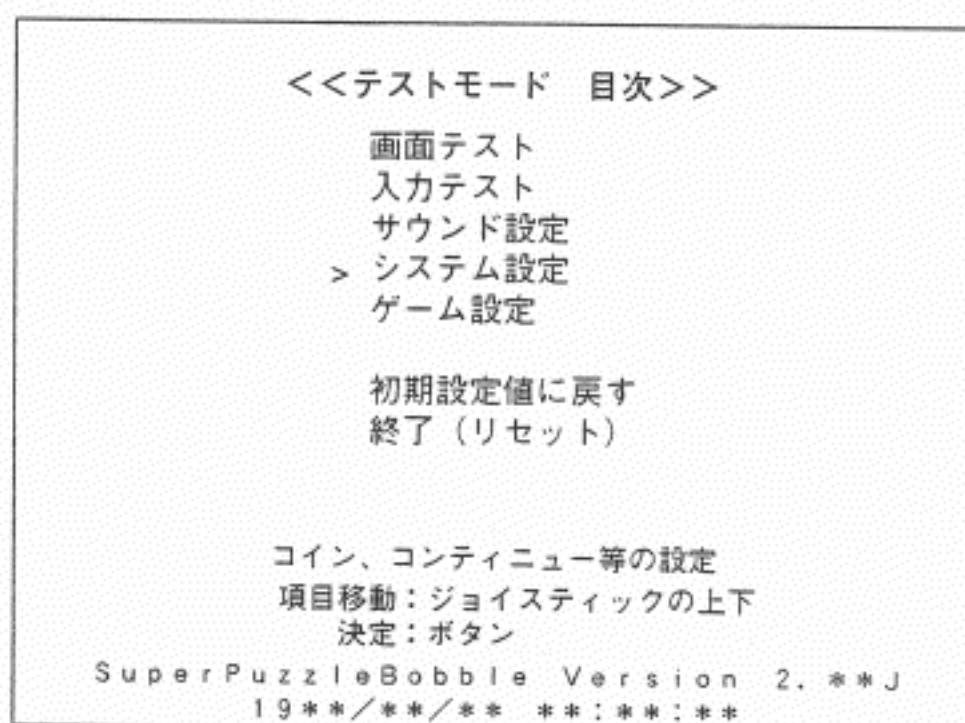
- ・ 記憶させる : 1P 側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。
- ・ 記憶させない : 1P 側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。

**9** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27 ページ)

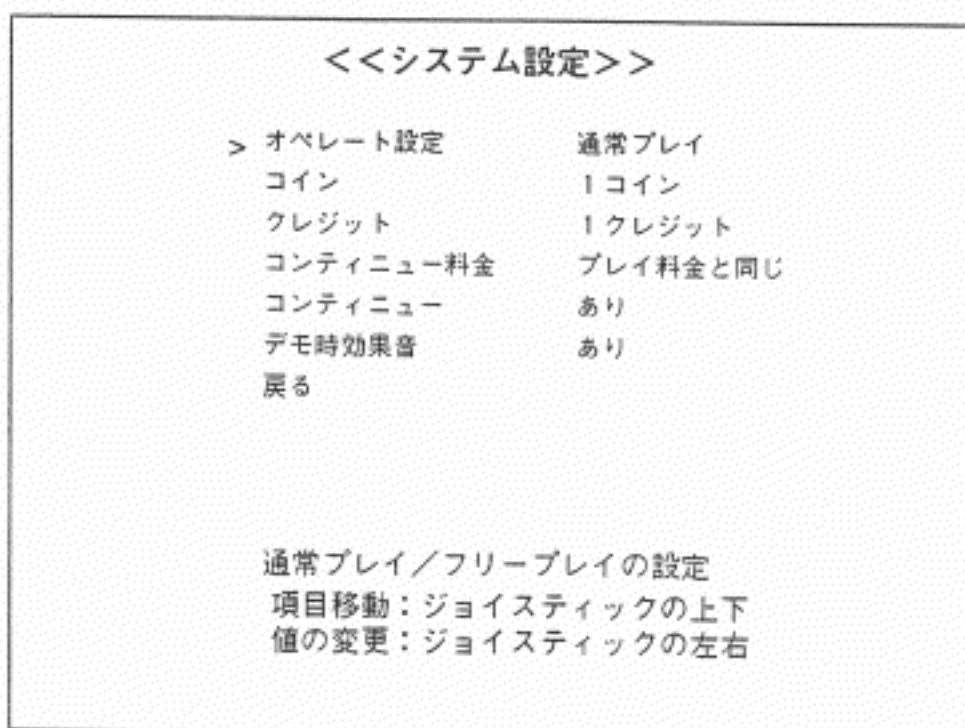
### ■3-12. フリープレイの設定

フリープレイの設定はテストモード目次の「システム設定」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→25 ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択し決定する。



- 3 1P 側のジョイスティックの上下で「オペレート設定」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
オペレート設定	通常プレイ	フリープレイなし
	フリープレイ	フリープレイあり

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択し決定する。

<<システム設定>>

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり

> 戻る

システム設定の終了  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

- 6 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

<<システム設定>>

オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり

> 戻る

この設定を保存しますか？

[はい]    いいえ

設定を保存して戻る

項目移動：ジョイスティックの左右  
決定：ボタン



図3-12 3人対戦モードのジョイスティック設定

・記憶させる：1P側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P側のAボタンを押す。



・記憶させない：1P側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]を選択し、1P側のAボタンを押す。

図3-13 テストモードの終了方法

**7** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

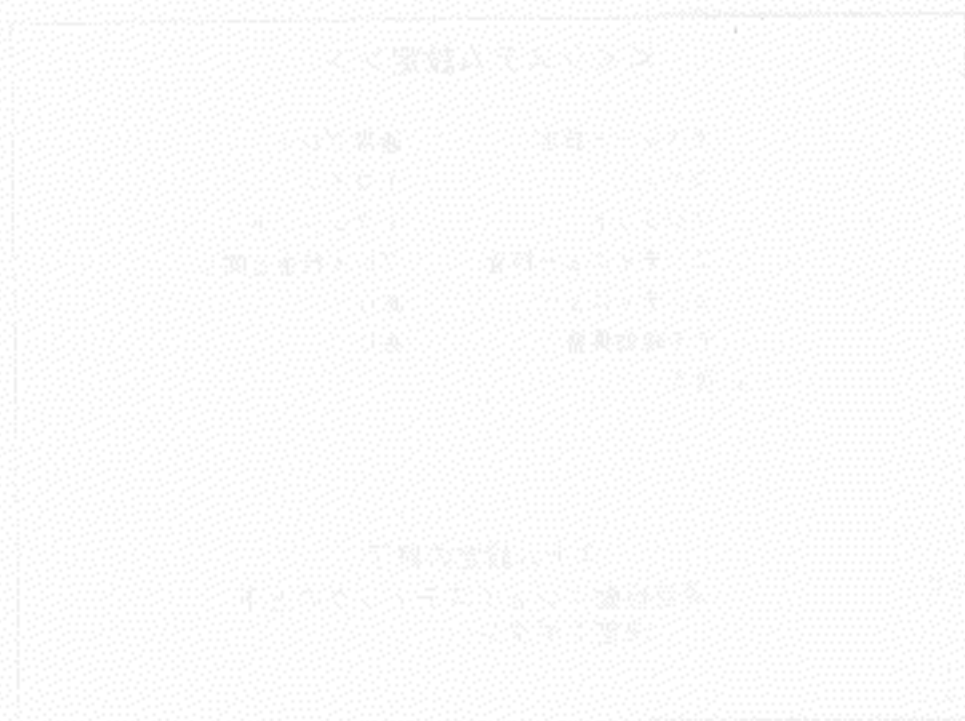


図3-14 テストモードを終了する

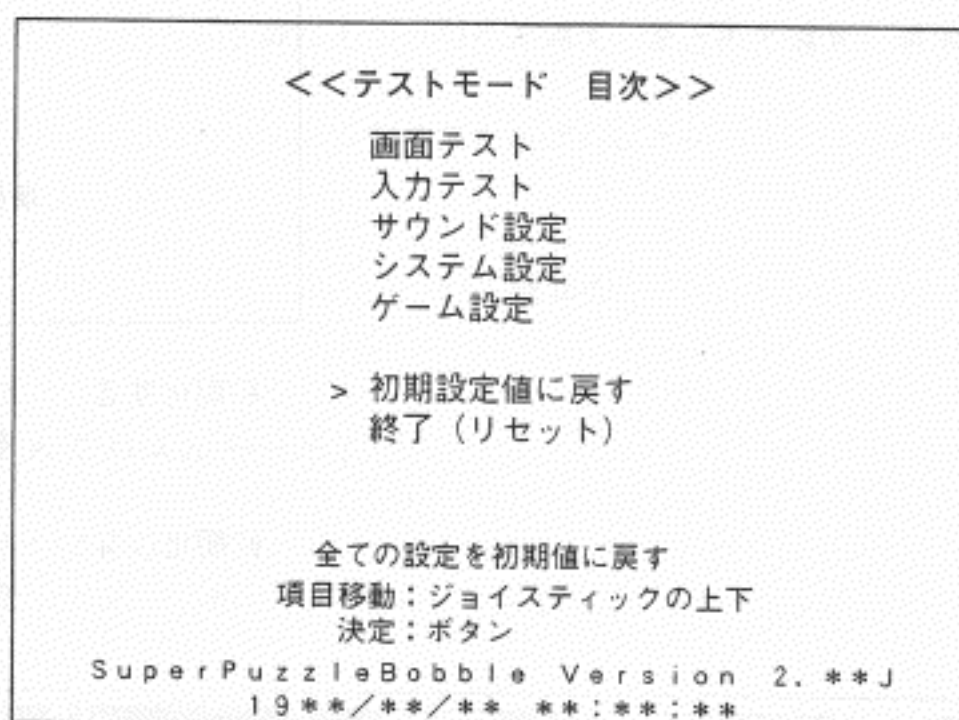


### ■ 3-13. 設定内容の初期化

設定内容の初期化は、テストモード目次の「初期設定値に戻す」で行ないます。

<<テストモード 目次>>

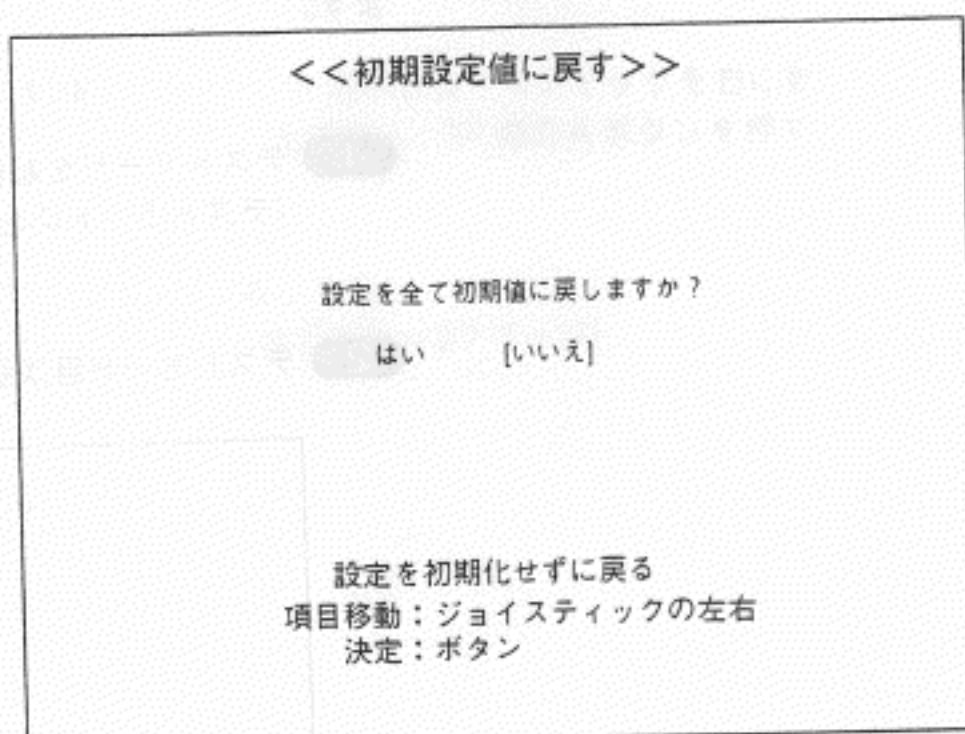
- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→25 ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「初期設定値に戻す」を選択し決定する。



### ●工場出荷設定

項 目	工場出荷設定	表示の意味
SE音量	75%	効果音の音量
BGM音量	75%	音楽の音量
バランス	0%	左右の音量バランス
オペレート設定	通常プレイ	フリープレイなし
コイン	1コイン	コイン数
クレジット	1クレジット	クレジット数
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ	コンティニュー時の料金
コンティニュー	あり	コンティニューあり
デモ時効果音	あり	デモ時効果音あり
難易度	2. 標準	ゲーム難易度 (標準)
乱入対戦	あり	途中参加あり
乱入ラウンド数	2本先取	乱入時の先取本数
2Pプレイクレジット数	1クレジット	2Pプレイ時のクレジット数
2P対戦ラウンド数	2本先取	2P対戦時の先取本数

**3** 設定を初期値に戻すかを選択する。



- ・初期化する : 1P 側のジョイスティックを左に動かし[はい]を選択し、1P 側の A ボタンを押す。
- ・初期化しない : 1P 側のジョイスティックを右に動かし[いいえ]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→27 ページ)



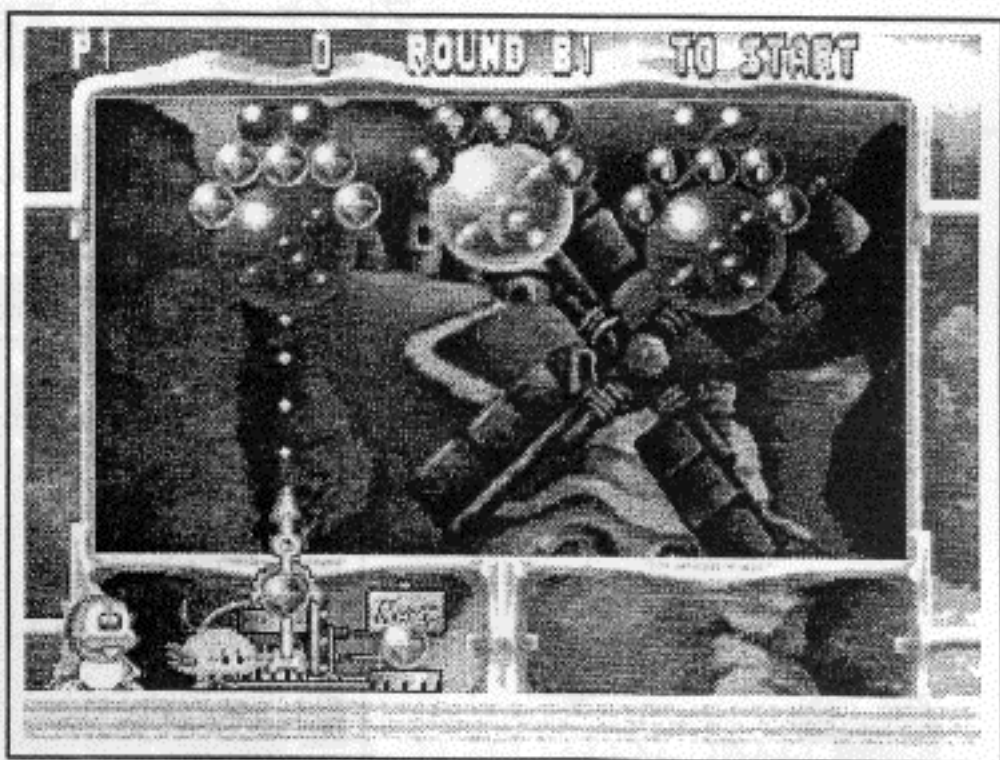
# 第4章 ゲーム内容

## ■ 4-1. ゲーム概要

- ・横画面、サイドビューのCGパズルアクションゲームです。
- ・「パズルボブル」シリーズの基本的ゲーム性を継承しつつ各ゲームモードに新フィーチャーを追加。
- ・2人同時プレイ、コンティニュープレイ、途中参加可能。
- ・各ラウンドごとに配置されたフィールド上の全てのバブルを消していきます。
- ・同じ色のバブルが3個以上くっつくと消え、まとめて消すと高得点。
- ・バブルがデッドラインより下に来たらゲームオーバーになります。
- ・ゲームモードは「1人でパズル」、「CPU（コンピューター）対戦」、「2人で対戦」、「2人でパズル」の計4種類あります。

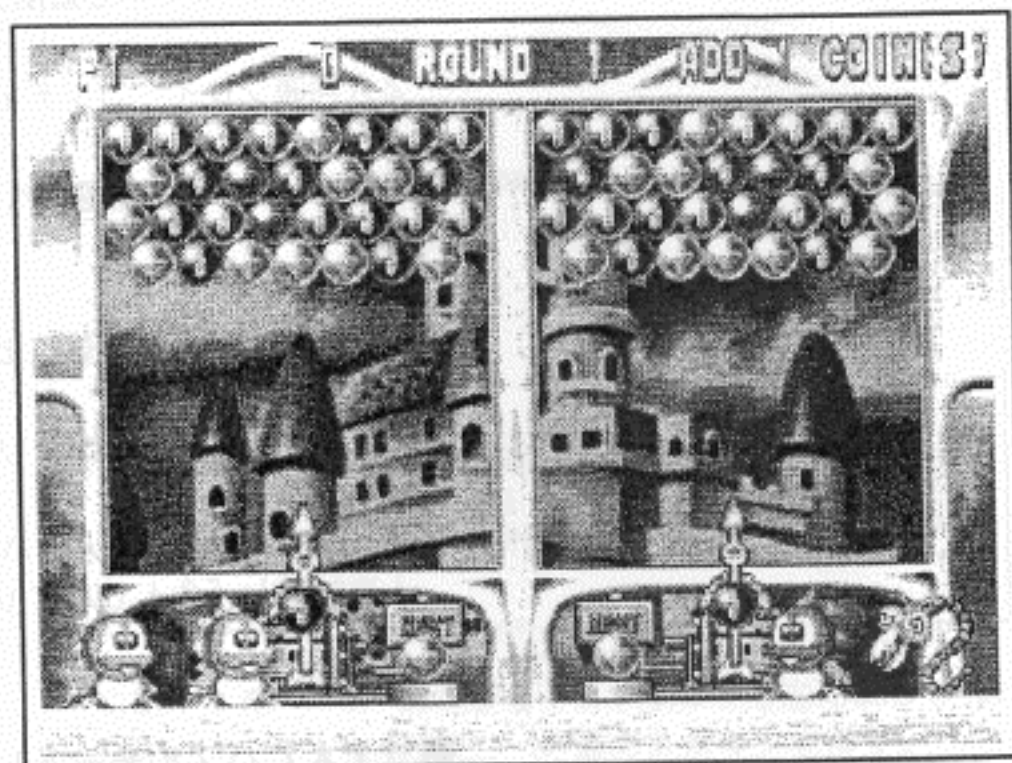
### ● 「1人でパズルモード」

- ・フィールド上の全てのバブルを消すと、ラウンドクリアになります。
- ・「反射ブロック」、「ダンパー」、「クラッシュバブル」、「チビバブル」、「デカバブル」の新フィーチャーを追加。



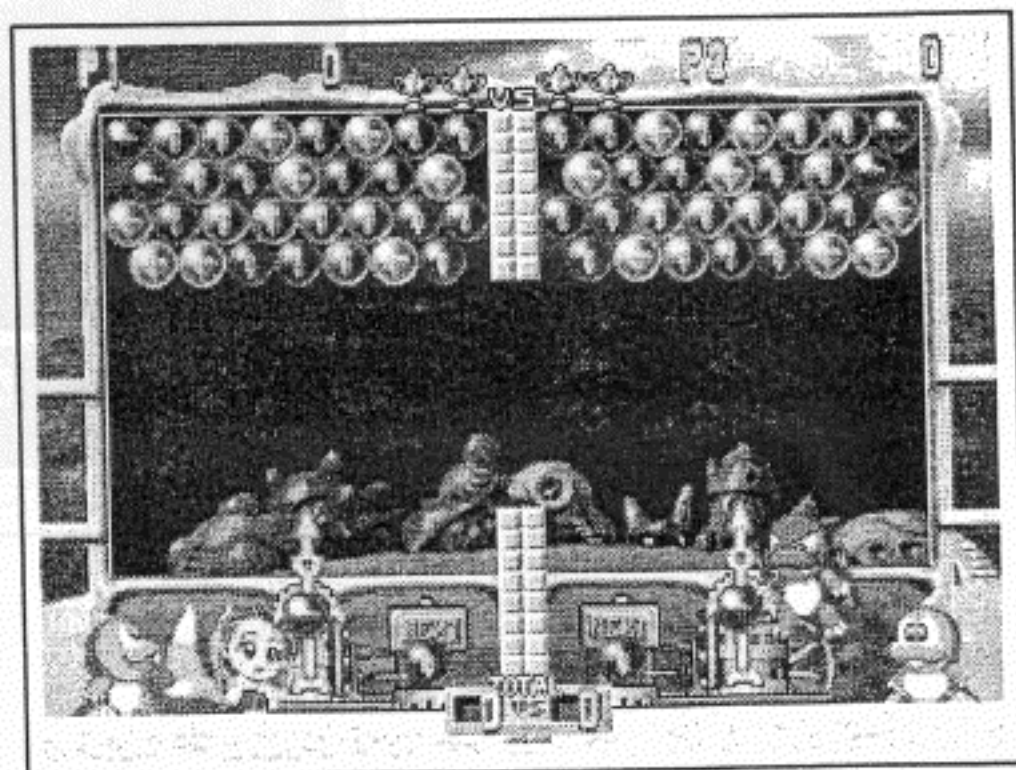
●「CPU（コンピューター）対戦モード」

- ・CPU（コンピューター）と対戦を行います。（全8面構成）
- ・「連鎖あり」と「連鎖なし」をプレイ前に選択可能。



●「2人で対戦モード」

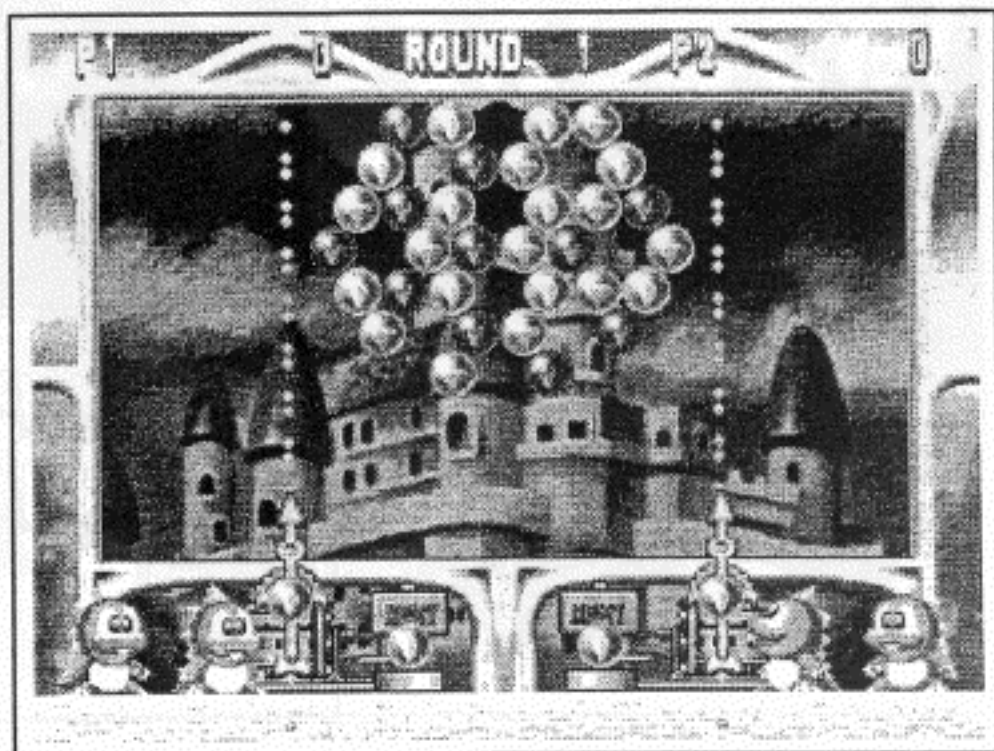
- ・プレイヤー同士が対戦を行います。
- ・プレイヤーキャラは8種類から選択可能です。
- ・中央の仕切り（壁）がなく、相手フィールドにバブルを打ち込むことが可能。
- ・「連鎖あり」と「連鎖なし」をプレイ前に選択可能。





● 「2人でパズルモード」

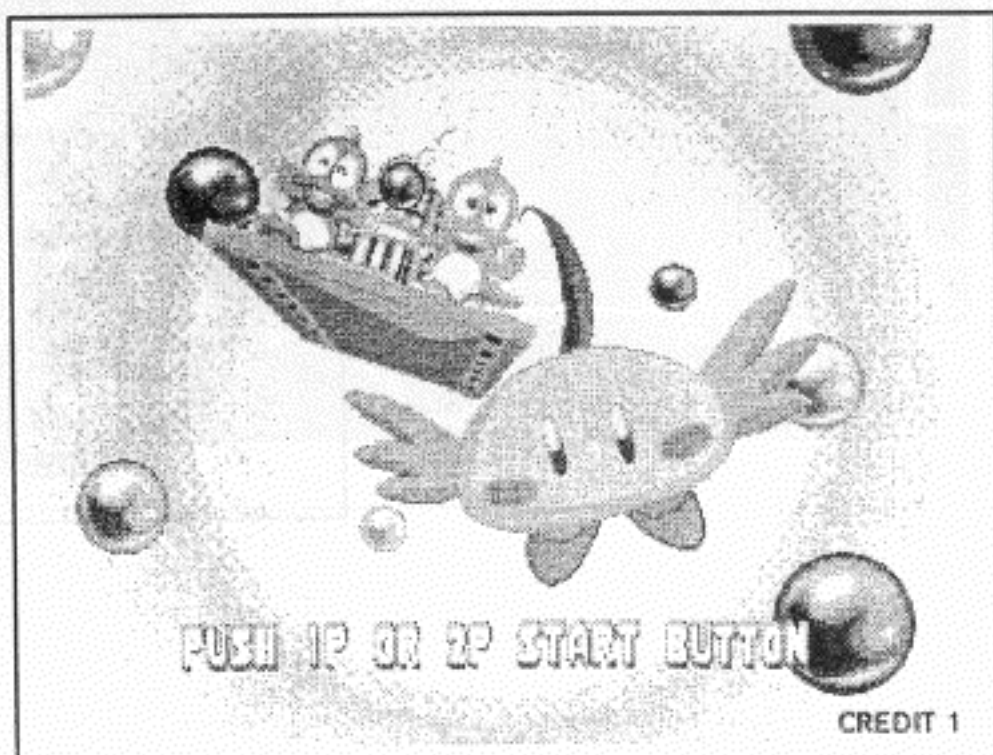
・ 1Pと2Pが協力してパズルを解いていくモードです。



■ 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 1Pまたは2P側のスタートボタンを押す。





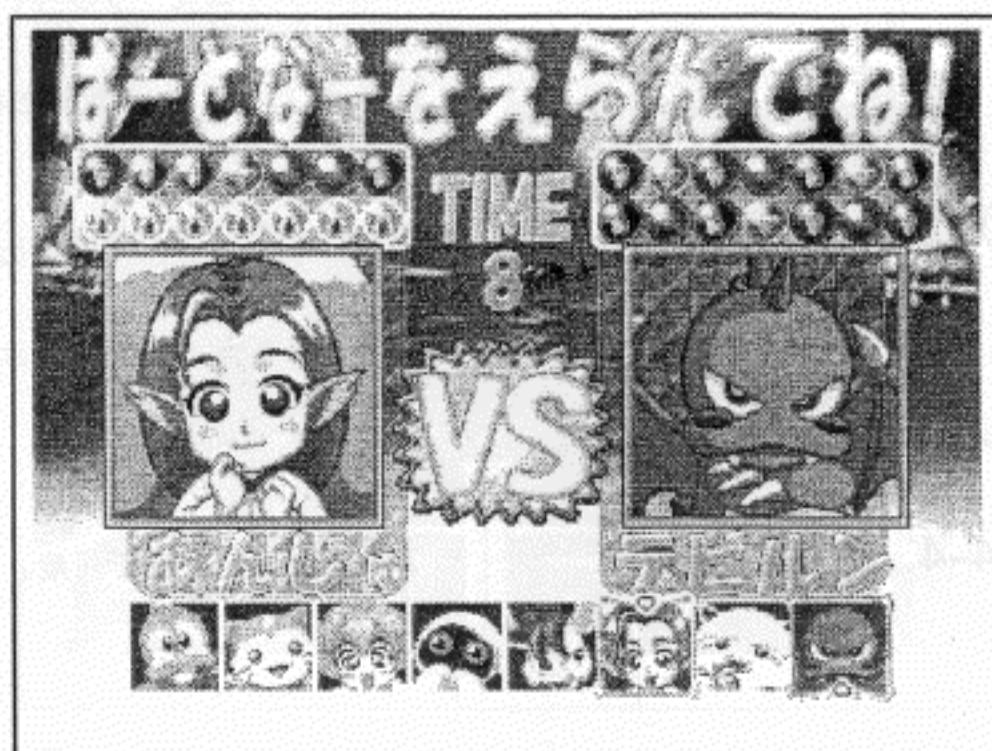
3 モードを選択する。



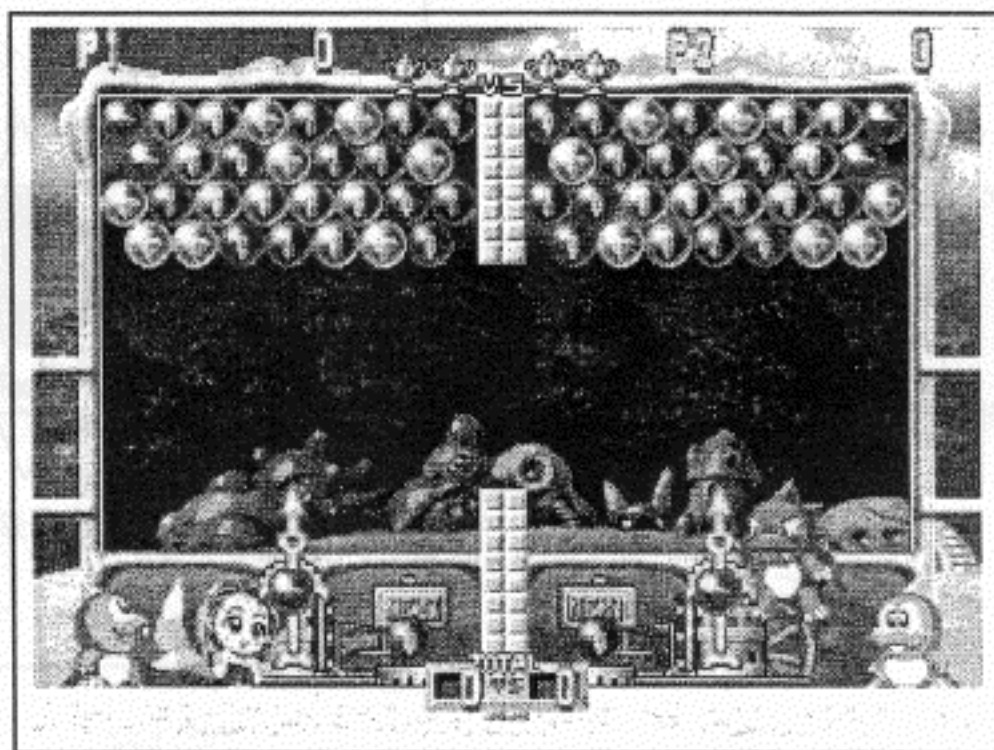
4 対戦方式を選択する。



5 パートナーを選択する。



6 スタートデモの後、ゲームスタート。





### ■ 4-3. ゲームルール

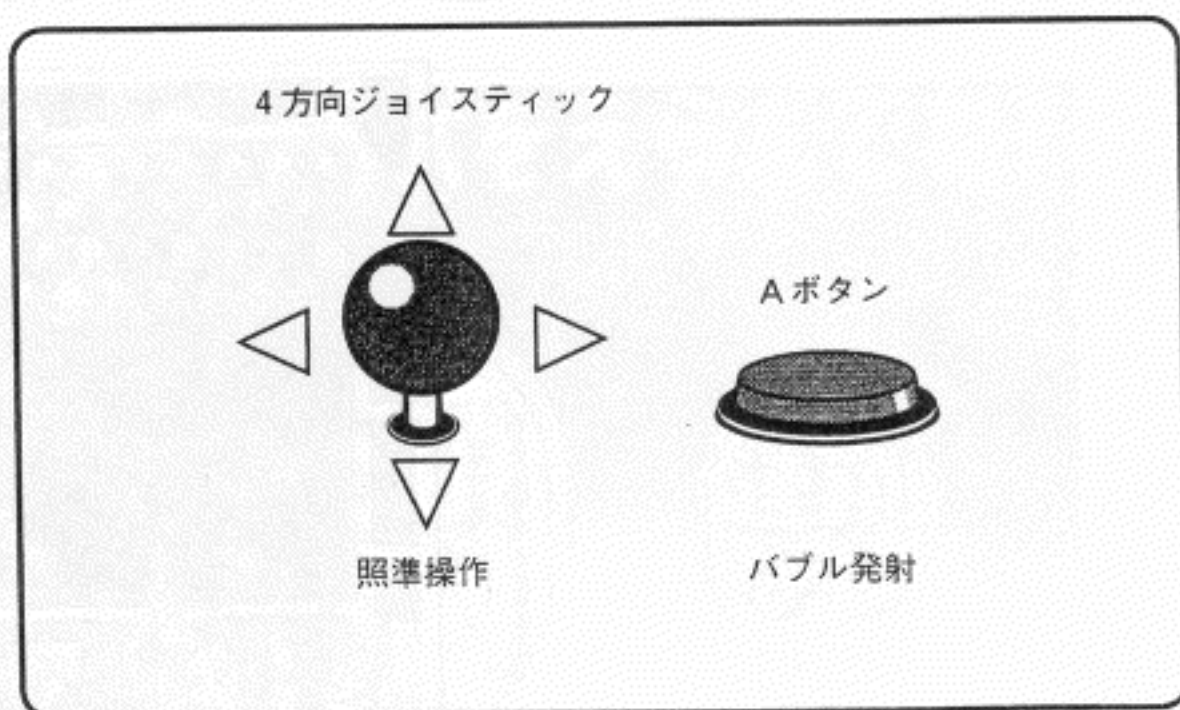
- ・ 横画面、サイドビューのCGパズルアクションゲームです。
- ・ コンティニュープレイ、途中参加可能。
- ・ 各ラウンドごとに配置されたフィールド上の全てのバブルを消していきます。
- ・ 同じ色のバブルが3個以上くっつくと消え、まとめて消すと高得点。
- ・ バブルがデッドラインより下に来たらゲームオーバーになります。

### ■ 4-4. プレイ人数

2人同時プレイまで可能。

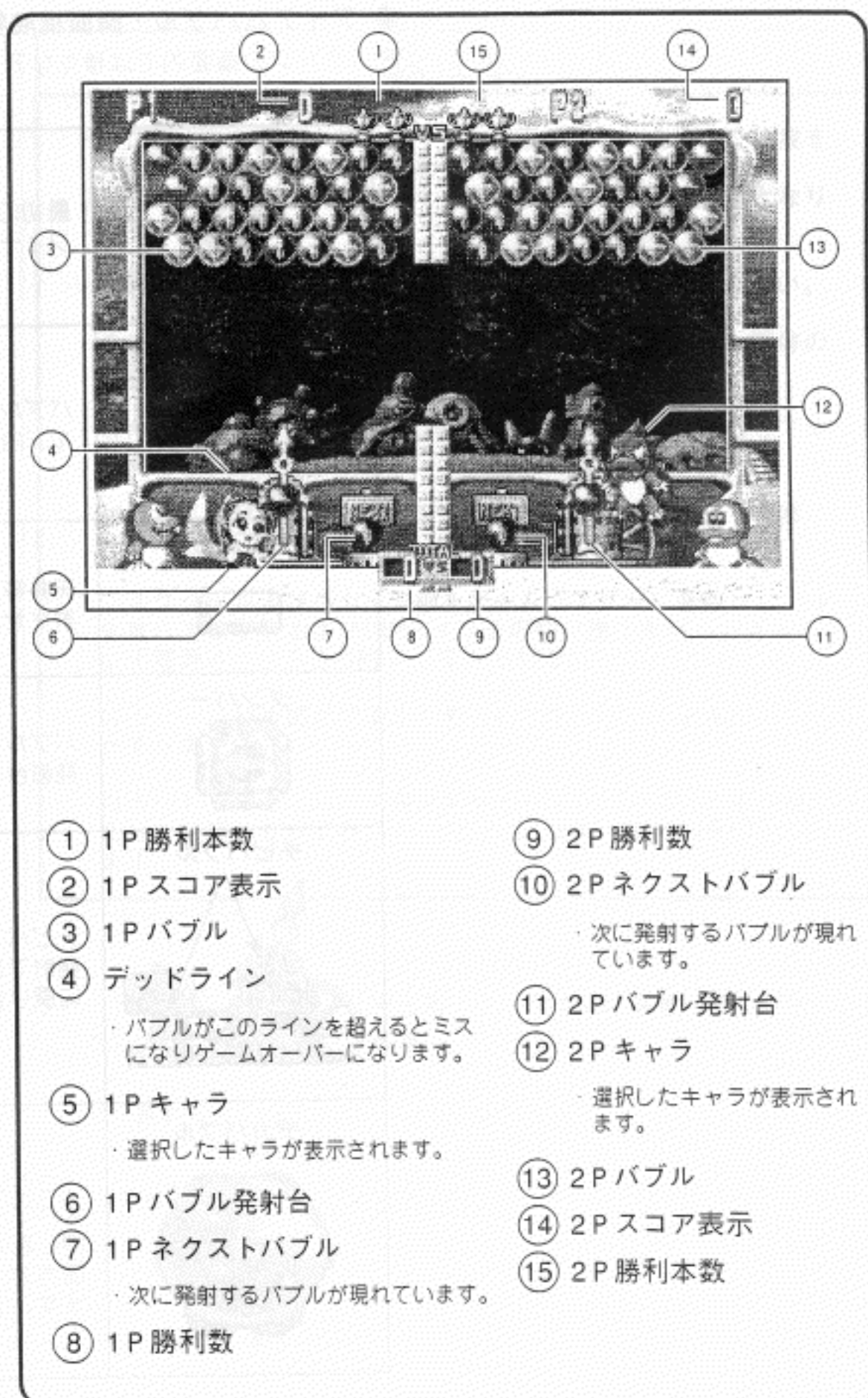
### ■ 4-5. 操作方法

4方向（8方向でも可）ジョイスティックで照準を操作し、狙いを定めてAボタンでバブルを発射する。







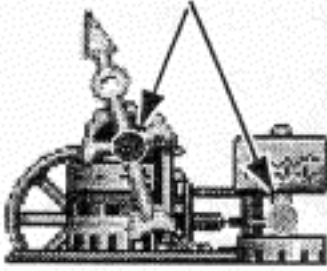



## ■ 4-6. 画面構成



● アイテムバブル・画面構成物について

各ステージの画面内では様々なアイテムバブルや画面構成物が現れます。

<p>スターバブル</p>  <p>(青星玉)</p>	<p>最初に接触したバブルと同色のバブルをフィールド内から全て消します。</p>
<p>クラッシュバブル</p>  <p>(赤星玉)</p>	<p>バブルを当てると反射ブロックをフィールド内から全て消します。</p>
<p>反射ブロック</p> 	<p>天井等と同じように発射したバブルを反射させます。</p>
<p>ダンパー</p> 	<p>バブルを当てると矢印に示された方向に発射台が動きます。</p>
<p>チビバブル</p> 	<p>チビバブルは小さいためスキ間を抜けて発射でき何かにくっつくとき普通のバブルに戻ります。</p>
<p>デカバブル</p> 	<p>ふつうのバブル7個分の大きさを持つ特大バブルです。 同じ色のバブルが1発当たると割れ、画面内の一部のバブルをその色に塗り替えます。</p>



## ▲ 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、修理等を行ないません。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。
- ・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。
- ・Gカードをゲーム（マザー）基板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。
- ・Gカードのメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。
- ・ゲーム（マザー）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。
- ・コネクタおよびGカード等をゲーム（マザー）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。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。

Gカードを使用しない時は、梱包箱にい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



# 第6章 廃棄

Gカードを廃棄するときは、Gカード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カード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

## ■ 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0.5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。
TILT	・ティルトが作動している。	筐体の取り扱い説明書をお読みください。
システムエラー または SYSTEM ERROR	・Gカード（ゲーム）からプログラムを読むことができない。 ・Gカード（ゲーム）が確実に挿入されているか確認してください。 （設置→18ページ）	

## ■ 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。 （設置→19ページ）
	・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

トラブル	考えられる原因	対 処
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「サウンド設定」に入って音量を設定してください。 (音量の設定→33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いっぱい回してください。 (マザー基板の取り扱い説明書の「各部の名称」をお読みください。)
	・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。 (設置→19ページ)
	・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
	・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
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
	・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。 (設置→19ページ)
	・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. 1999 PRINTED IN JAPAN

無断転載を禁じます。