



# アルカノイド

## 取扱説明書

### 仕様

① ゲーム名称	アルカノイド
② センサーコントロール	1 (2方向)
③ ボタンスイッチ	1
④ モニター方向	縦
⑤ PC BOARD サイズ	230×235mm
⑥ PC BOARD供給電圧	+ 5V 5.0A
	+13V 1.5A

注) 供給電圧は、PC BOARD のコネクター端子部で設定して下さい。

+13Vは、±1.0V迄使用可能です。



## TAITO CORPORATION

# 1. コントロールパネルの配線方法

下図を参照して、コントロールパネルに配線して下さい。

<コントロールパネル>

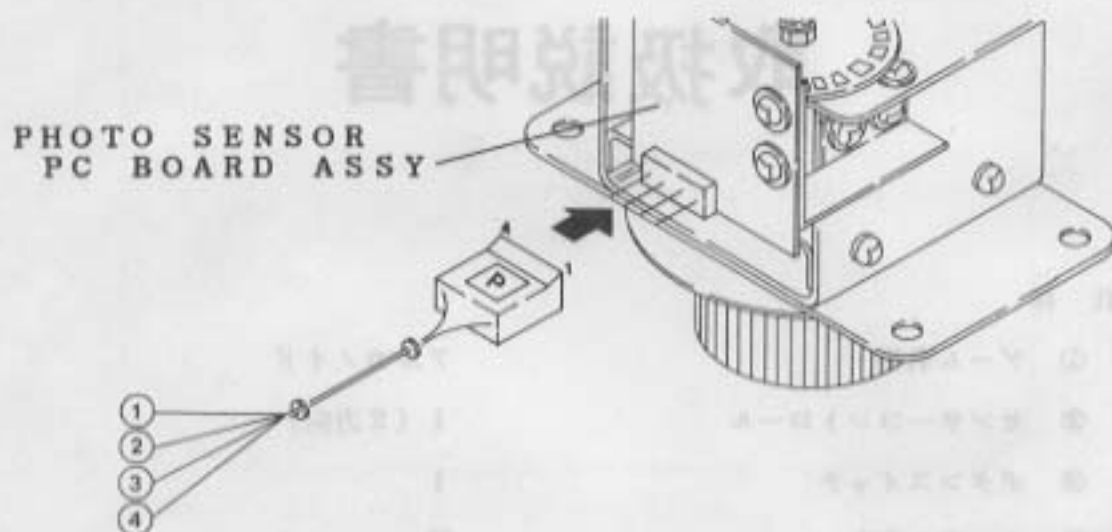


センサーコントロール (2方向)

サーブ/発射ボタン

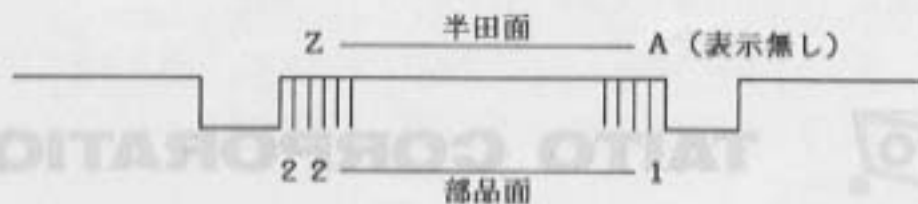
<P FREE HARNESS ASSY の配線方法>

※ プッシュボタンASSYへの配線は、P FREE HARNESS ASSY には含まれていません。

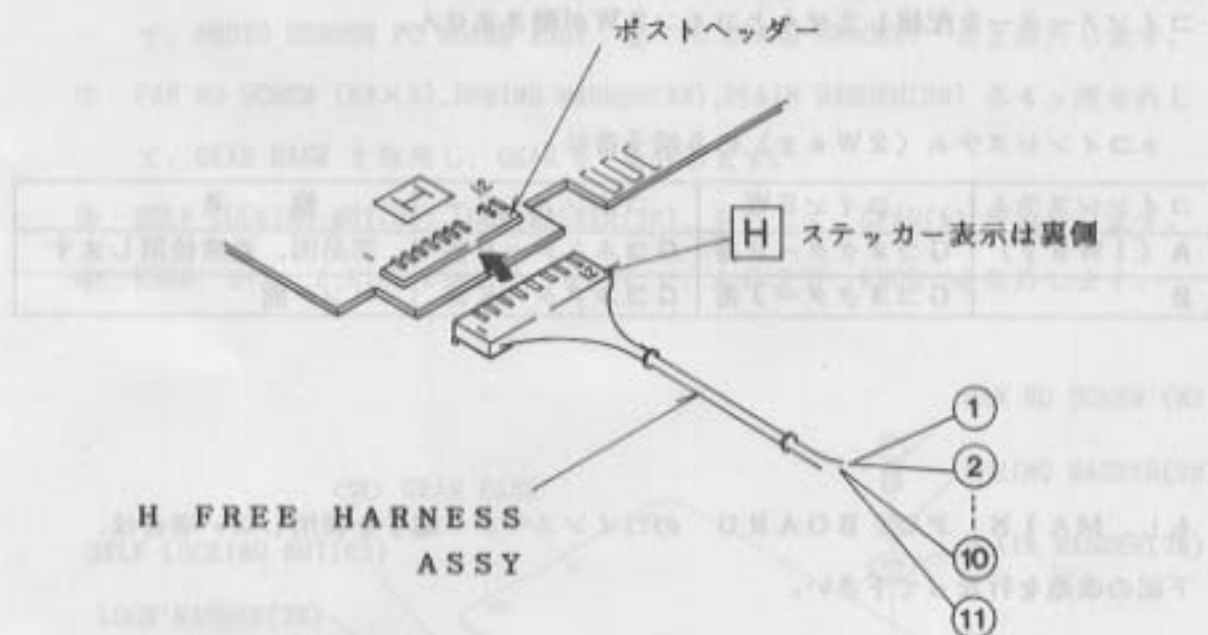


## ◎ 配線表

P FREE HARNESS ASSY No (色)	信号名	コネクタ端子 No.	信号名	コネクタ端子 No.
1 (緑-青)	1P LEFT	16	2P LEFT	T
2 (赤)	+5V		+5V	
3 (黒)	GND		GND	
4 (赤-黄)	1P RIGHT	15	2P RIGHT	S
	1P サーブ/発射	21	2P サーブ/発射	Y



## 2. H FREE HARNESS ASSY の配線



(配線表)

No.	WIRING	色	信号
1	H ( 1 ) ————— ①	黒	GND
2	H ( 2 ) ————— ②	黒	GND
3	H ( 3 ) ————— ③	黒	GND
4	H ( 4 ) ————— ④	黒	GND
5	H ( 5 ) ————— ⑤	赤	+ 5V
6	H ( 6 ) ————— ⑥	赤	+ 5V
7	H ( 7 ) ————— ⑦	赤	+ 5V
8	H ( 8 ) ————— ⑧	茶	使用しません
9	H ( 9 ) ————— ⑨	黄	+ 13V
10	H (10)		POST
11	H (11) ————— ⑩	青	使用しません
12	H (12) ————— ⑪	青	使用しません

☆ その他配線については、「ゲーム PC ボードの調整」書を参照して下さい。

### 3. コインシステムについて

この MAIN PC BOARD は、Gコネクターのコインメーター端子に  
コインメーターを配線しませんが、コインSWが働きます。

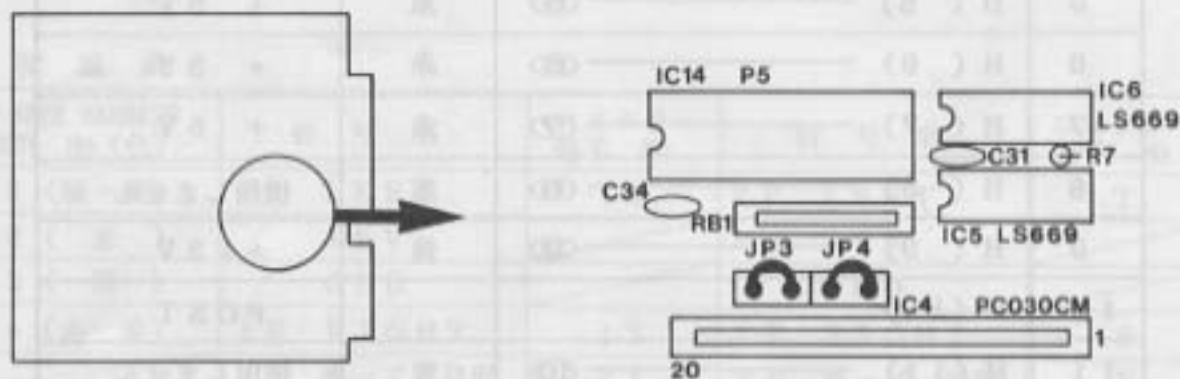
○コインシステム (2Way) の各端子番号

コインシステム	コインSW	コインメーター	備 考
A (1Way)	Gコネクター8番	Gコネクター9番	部品面, 通常使用します
B	GコネクターJ番	GコネクターK番	ハンダ面

もし、MAIN PC BOARD のコインメーター端子を使用しない場合は、  
下記の改造を行なって下さい。

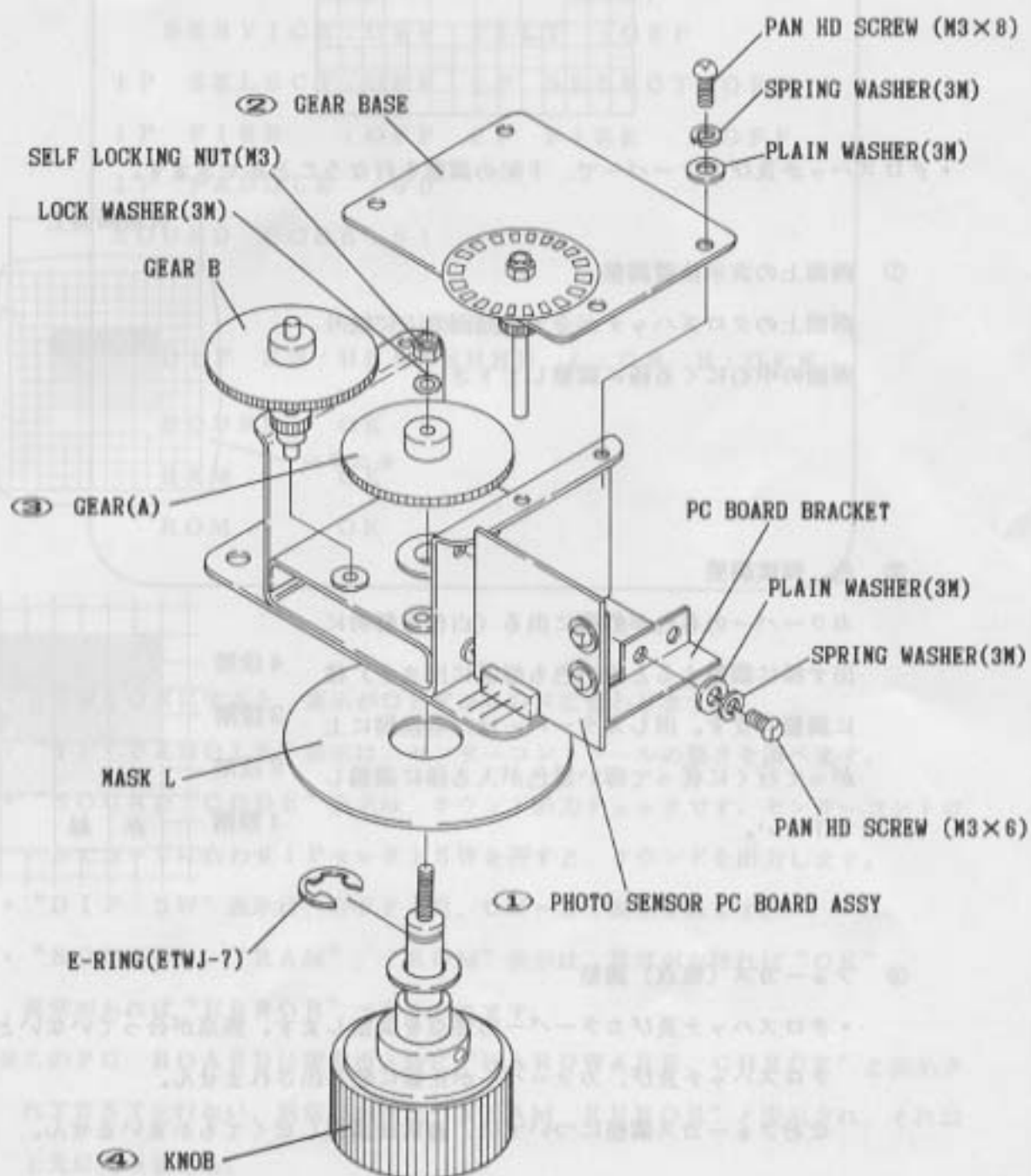
○コインシステムAの場合・・・MAIN PC BOARD 上のJP4部  
をジャンパーします。

○コインシステムBの場合・・・MAIN PC BOARD 上のJP3部  
をジャンパーします。



#### 4. SENSOR CONTROL ASSY の KNOB 取外し方法

- ① PAN HD SCREW (M3×8), SPRING WASHER(3M), PLAIN WASHER(3M) 各2ヶ所を外して、PHOTO SENSOR PC BOARD ASSY を PC BOARD BRACKET ごと取外します。
- ② PAN HD SCREW (M3×8), SPRING WASHER(3M), PLAIN WASHER(3M) 各4ヶ所を外して、GEAR BASE を取外し、GEAR B を外します。
- ③ SELF LOCKING NUT(M3), LOCK WASHER(3M) を外して、GEAR(A) を取外します。
- ④ KNOB から E-RING(ETWJ-7) を外して、本体より KNOB を取外します。



## 5. TEST MODE について

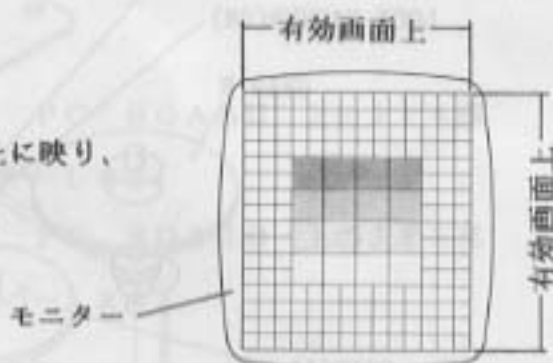
- 電源を切り、DIP SW Aの6番をONにして電源を投入すると、画面上にクロスハッチ及びカラーバーが表示されます。



- クロスハッチ及びカラーバーで、下記の調整を行なうことができます。

### ① 画面上の表示位置調整

画面上のクロスハッチが全て有効画面上に映り、画面の中心にくる様に調整して下さい。



### ② 色、輝度調整

カラーバーの各色が鮮明に出る（白色を鮮明に出す様に調整すると他の色も鮮明に出ます）様に調整します。但しカラーバーは、各段階に上がって行くに従って薄い黒色が入る様に調整して下さい。



### ③ フォーカス（焦点）調整

- クロスハッチ及びカラーバーの焦点を調整します。焦点が合っていないと、クロスハッチ及び、カラーバーが正確に映し出されません。

なおフォーカス調整については、通常は調整しなくてもかまいません。

- クロスハッチ及びカラーバー表示中に1PセレクトSWを押すと、TEST MODEになり、下記の画面が表示されます。

なおTEST MODEの解除は、電源を切りDIP SW Aの6番をOFFにして電源を再投入して下さい。

### TEST MODE

COINA:OFF    COINB:OFF  
SERVICE:OFF    TILT :OFF  
1P SELECT:OFF    2P SELECT:OFF  
1P FIRE :OFF    2P FIRE :OFF  
1P PADDLE :00  
SOUND CODE:01

87654321  
DIP SW:HHLHHHHH L:ON H:OFF

SOUND    OK  
RAM        OK  
ROM        OK

- 各SWをONにすると、表示がOFFからONに変わります。
- “1P PADDLE”表示は、センサーコントロールの動きを調べます。
- “SOUND CODE”表示は、サウンド出力チェックです。センサーコントロールでコードに合わせ1PセレクトSWを押すと、サウンドを出力します。
- “DIP SW”表示は、OFF=H, ON=Lで表示されます。
- “SOUND”, “RAM”, “ROM”表示は、異常がなければ“OK”, 異常があれば“ERROR”で表示されます。

※このPC BOARDは電源投入時に“HARDWARE CHECK”と表示されTESTを行ない、異常があれば“SRAM ERROR”と表示され、それ以上先に進みません。



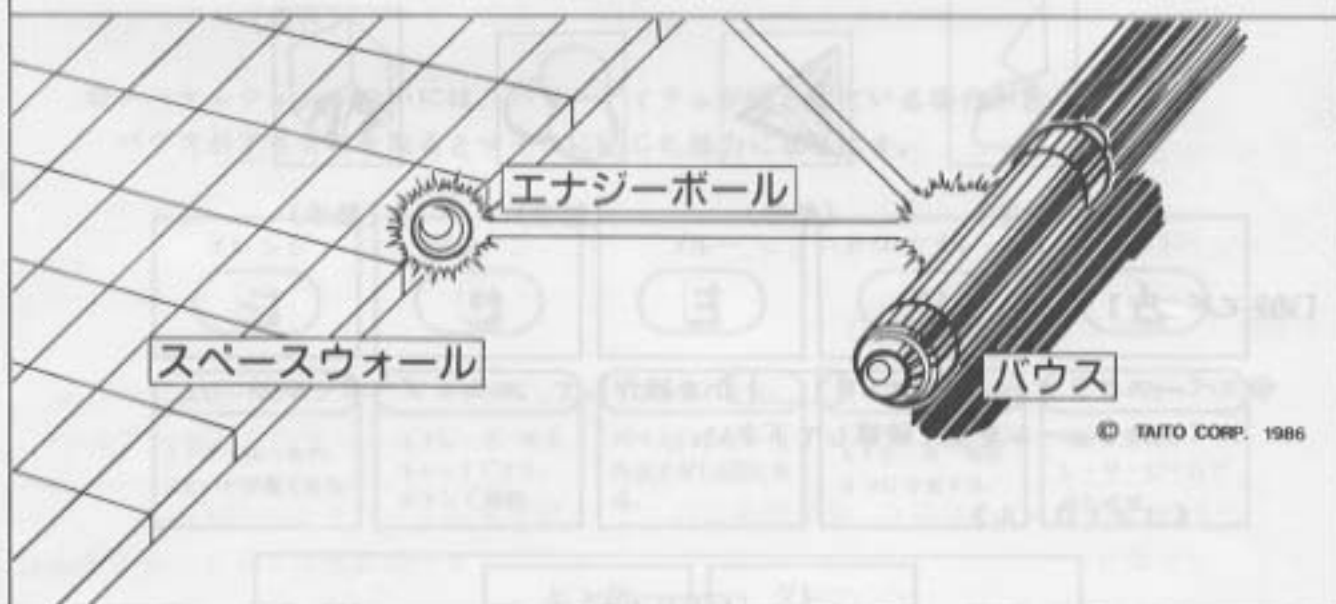


# ARKANOID™

アルカノイド

## Game Manual

スペースウォールを  
破壊せよ!!



© TAITO CORP. 1986




**TAITO CORPORATION**

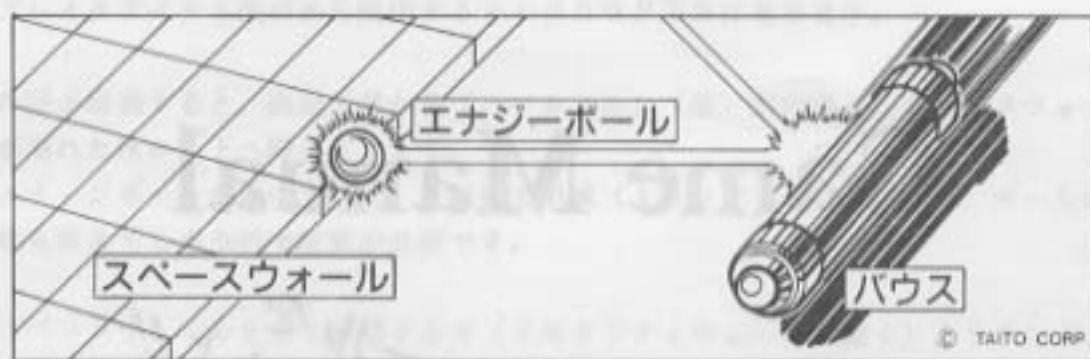
## 【ストーリー】

時代は不明。舞台は、地球型の惑星。

母星が、戦争で移住不能になり、生き残った住民が銀河を光子力宇宙母船でさまよっている内に正体不明の小型戦闘機に母船を破壊され、緊急脱出した。

スペースクラフト「バウス」も異次元迷宮に捕らえられてしまった . . . . .

プレイヤーは、スペースクラフト「バウス」を操作してスペースウォール（ブロック）や、 harmful アミー（敵）を破壊していき、異次元要塞「DOH」の機能を停止させる事が最終目的です。



## 《敵キャラクター》



(敵①)



(敵②)




(敵③)

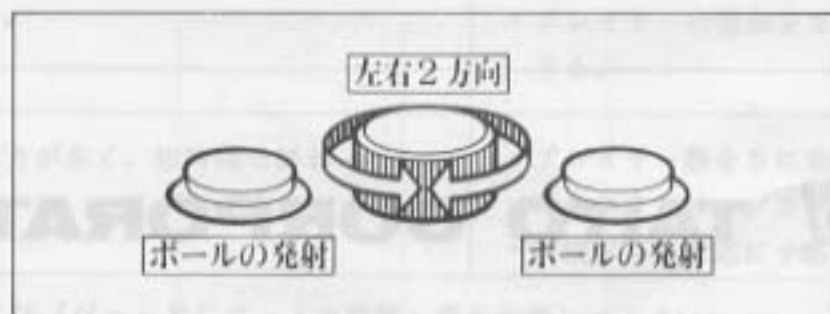


(敵④)

## 【遊び方】

◎スペースクラフト「バウス」を操作して、エネルギーボールでスペースウォールを全て破壊して下さい。

## 《コントロール》



◎スペースウォールには、以下の種類があります。

①ノーマルウォール・・・色によって50PTS~120PTS  
の得点になります。

(配色)	白	オレンジ	水色	黄緑	赤	青	ピンク	黄色
(得点)	50PTS	60PTS	70PTS	80PTS	90PTS	100PTS	110PTS	120PTS

②ハードウォール・・・エネルギーボールを何回も命中させないと  
(銀色) 破壊出来ません。

ラウンドによって回数が違います。

1 ラウンド~ 8 ラウンド	エネルギーボールを 2 回命中させると破壊
9 ラウンド~ 16 ラウンド	エネルギーボールを 3 回命中させると破壊
17 ラウンド~ 24 ラウンド	エネルギーボールを 4 回命中させると破壊
25 ラウンド~ 32 ラウンド	エネルギーボールを 5 回命中させると破壊

得点は、ラウンド数×50PTSです。

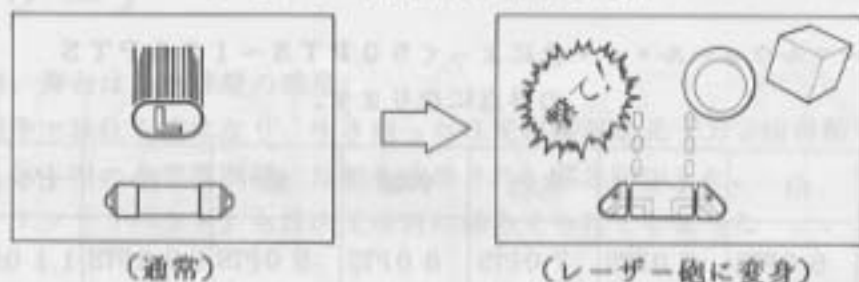
③イモータリティウォール・・・破壊不能。  
(金色)

◎ノーマルウォールの中には、パワーアイテムが隠されている場合があります。  
バウスがアイテムを取るとマークに応じた効力になります。

オレンジ S	グリーン C	ブルー E	アクアブルー D	レッド L
スピードダウン エネルギーボールの スピードが遅くなる。	キャッチ エネルギーボールを キャッチできる。 ボタンで発射。	エキスバンド バウス(プレイヤー) の長さが1.5倍にな る。	ティスラプション エネルギーボールが 3つに分裂する。	レーザー ボタンを押せ! レーザービームで 敵を破壊。

ピンク B	グレー P
ブレイク 右端に開いた出口 から脱出せよ! ラウンドクリア。	プレイヤーエクステンド バウス(プレイヤー) が1機追加される。

例、パワーアイテム「レーザー」(レッド色)を取った場合



◎アイテムの効力は、プレイヤーがミスをするか、ラウンドクリアまで持続されます。又、別のアイテムを取ると内容が入れ替わります。

◎ブレイクアイテム出口から脱出すると1000PTSになります。

◎時間が経過すると、画面上部から「ハームフル」(敵)が出現し、スペースウォールが崩れた所から下へ降りてきます。

エネルギーボールが命中すれば、その場で消滅(100PTS)しますが、ボールの軌跡も変えてしまうので注意が必要です。

◎スペースウォールを全て破壊すると(イモタリティウォールは除く)、ラウンドクリアとなり次のラウンドに進みます。

◎ラウンドは全部で33ラウンドあり、32ラウンドをクリアすると最終ラウンドとなります。大要塞から発射される弾を避けながら、エネルギーボールを16回本体に命中させて下さい。

◎バウスが全滅するか、最終ラウンドをクリアするとゲームオーバーとなります。

◎高得点でバウスが一機追加されます。

### 【難易度について】

◎難易度については、工場出荷時に最も適した状態に調整してありますが、各ロケーションに於る細かな調整は、PCボード上のDIP-SWにて行なえますので御活用下さい。

<p>①お客さんのレベルが高く、長時間遊ばれてしまう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 難易度のランクをBに上げる。</li> <li>• プレイヤーの追加を20000点のみにする。</li> </ul>
<p>②初心者の方が多く、短時間で終わってしまう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• プレイヤー数を5に増やす。</li> <li>• 料金を1コイン/2プレイにする。</li> <li>• 継続プレイ対応にする。</li> </ul>

※尚、詳しくは「ゲームPCボードの調整」書を参照して下さい。