

TAITO®

DARIUS

外伝 **TM**

© TAITO CORP. 1994

INSTRUCTION MANUAL

TAITO CORPORATION®

G2001606A

【キット内容】

部品名称	部品番号	数量
ディスプレイテッカーA	(G1001156A)	×1
インストラクションシート	(G2001585A)	×1
インストラクションマニュアル	(G2001606A)	×1
インストラクションカード	(G3000774A)	×1
ロムパッケージ	(M20J0103A)	×1

【仕様】

レバースイッチ	8方向ジョイスティック×2
ボタンスイッチ	2×2
モニター方向	横
PCB供給電源	+5V (5A) +12V (1A)
ロムパッケージサイズ	340×88×280 (mm)

【目次】

注意事項	01
マザーPCボードとロムパッケージの接続	01
コントロールパネルの仕様	01
マザーPCボードの説明	02
テストモードの説明	03
ゲームの説明	10
トラブルコールの前に	14

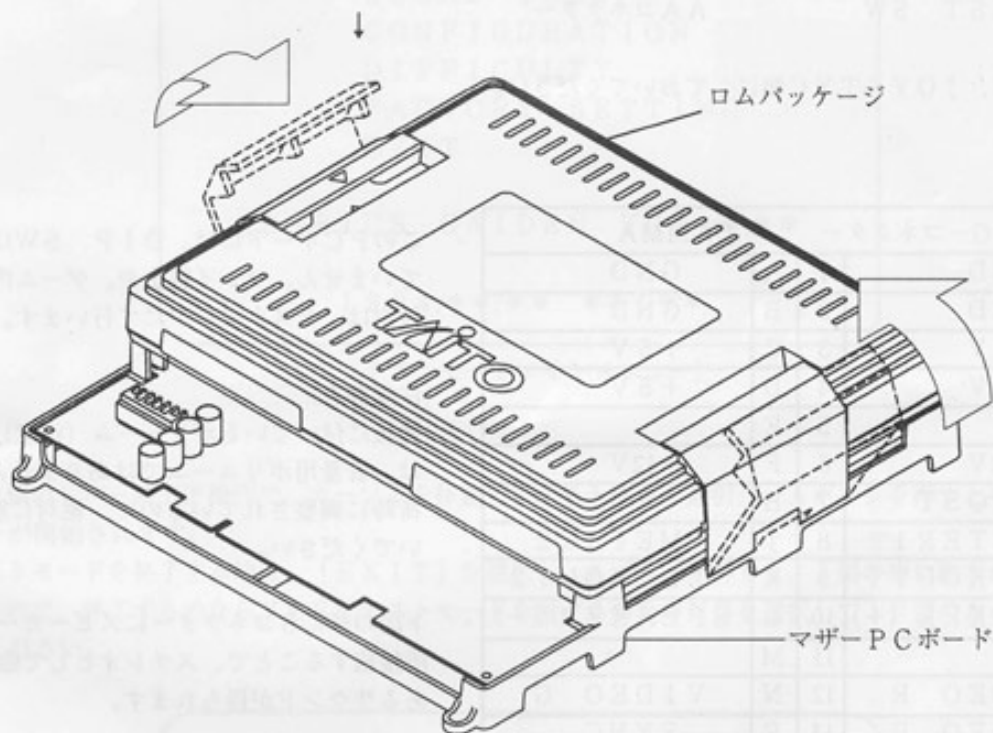
【注意事項】

- ・ 改造作業を行う場合は、必ず電源を切って作業をしてください。
- ・ 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、必ず一度テストモードにて「FACTORY SETTING」を行ってください。ロムパッケージを交換してそのまま可働させますと、不都合が発生する場合があります。

【マザーPCボードとロムパッケージの接続】

- ・ 下図を参照にして、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。



- * ロムパッケージの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×2
- ・ ボタンスイッチ2×2



移動



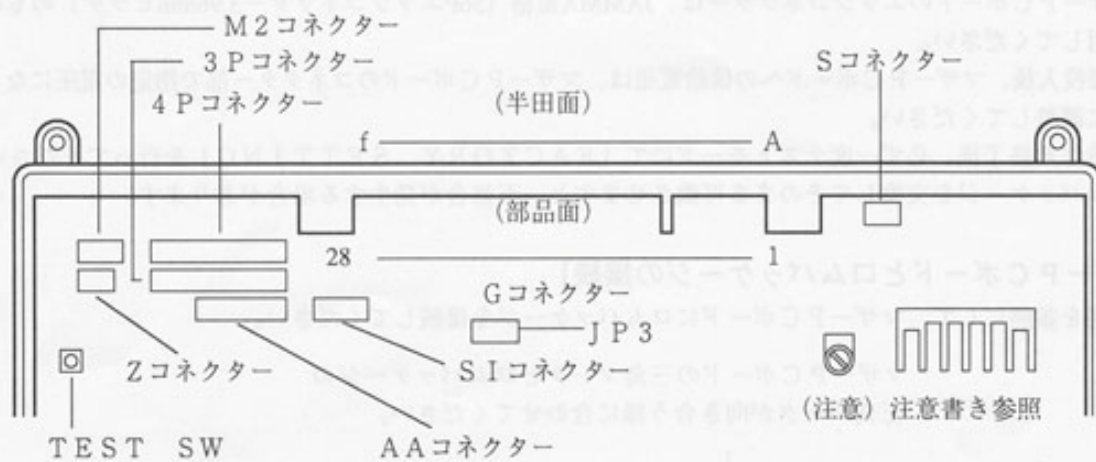
通常攻撃



特殊攻撃

【マザーPCボードの説明】

【注意事項】



* JP3は、JOYSTYC側にしておいてください。

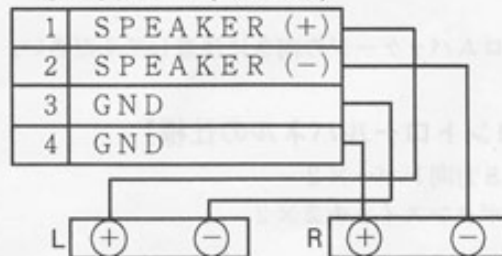
G-コネクター		JAMMA	
GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
+5V	3	C	+5V
+5V	4	D	+5V
	5	E	
+12V	6	F	+12V
POST	7	H	POST
METER 1	8	J	METER 2
LOCKOUT 1	9	K	LOCKOUT 2
SPEAKER (+)	10	L	SPEAKER (-)
	11	M	
VIDEO R	12	N	VIDEO G
VIDEO B	13	P	SYNC
VIDEO GND	14	R	SERVICE
TEST	15	S	TILT
COIN1	16	T	COIN2
SELECT1	17	U	SELECT2
1P UP	18	V	2P UP
1P DOWN	19	W	2P DOWN
1P LEFT	20	X	2P LEFT
1P RIGHT	21	Y	2P RIGHT
1P Aボタン	22	Z	2P Aボタン
1P Bボタン	23	a	2P Bボタン
1P 未使用	24	b	2P 未使用
	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。

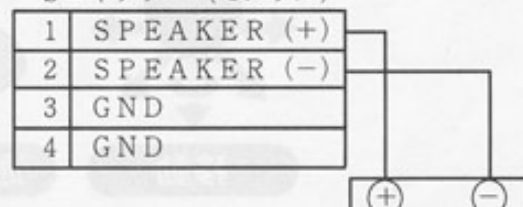
* (注意書き)
基板に付いているボリューム (注意) は、音量用ボリュームではありません。出荷時に調整されているので、絶対に触らないでください。

・ 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)



Sコネクター (モノラル)



【テストモードの説明】

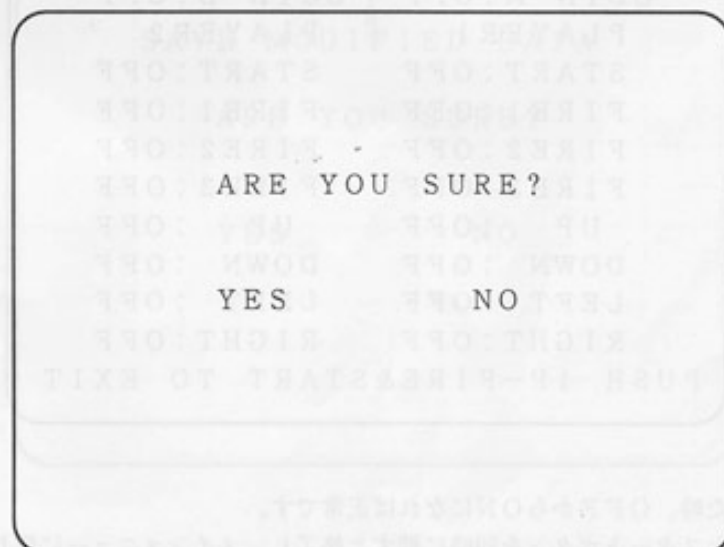
【テストモード】

- ・ マザーPCボード上にあるテストSWを押す（もしくはGコネクター15番のTEST SWのラインをGNDに接続する）と、モニターの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。
- ・ クレジットの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てしまいます。



(テストモードメインメニュー)

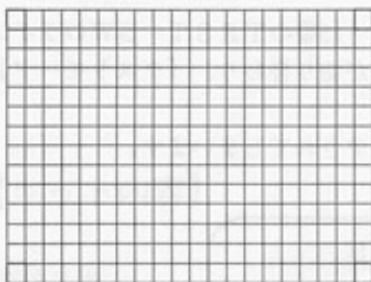
- ・ 1P側のレバーの上下操作で、カーソルを移動してテスト項目を選択し、Aボタンを押すとその項目のテストが開始されます。
- ・ テストモードを終了する時は、「EXIT」を選択し、Aボタンを押すと、下図の様に画面が切り替わりますので、終了するのならYESをテストモードを続けるのならNOを選択して1P側のAボタンを押してください。



[MONITOR TEST]

クロスハッチ

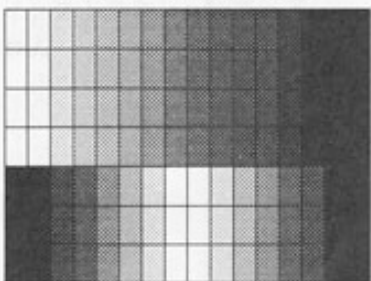
- 画面の歪みを確かめます。



- MONITOR TESTを選択するとクロスハッチが表示されます。

カラーバー

- 画面の色合いを確かめます。



- B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。
- Aボタンを押すと、メインメニューに戻ります。

[SWITCH TEST]

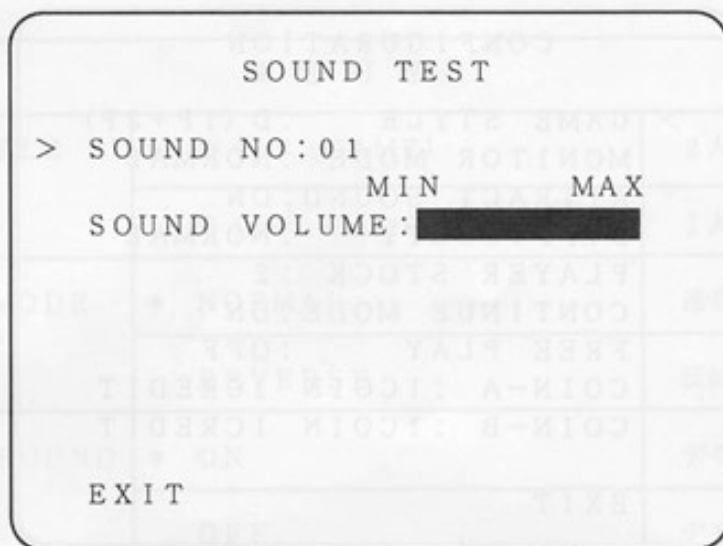
- 各スイッチの入力テストを行います。

```
SWITCH TEST
SERVICE:OFF      TILT:OFF
COIN A:OFF       COIN B:OFF
PLAYER1          PLAYER2
START:OFF        START:OFF
FIRE1:OFF        FIRE1:OFF
FIRE2:OFF        FIRE2:OFF
FIRE3:OFF        FIRE3:OFF
UP :OFF          UP :OFF
DOWN :OFF        DOWN :OFF
LEFT :OFF        LEFT :OFF
RIGHT:OFF        RIGHT:OFF
PUSH 1P-FIRE&START TO EXIT
```

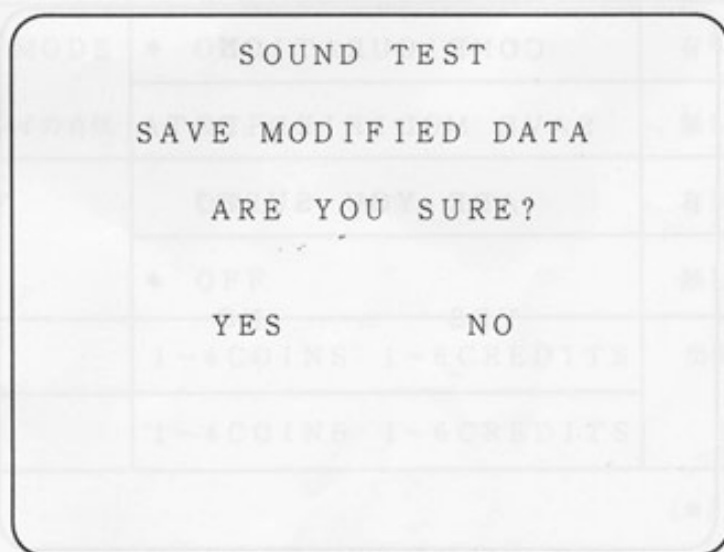
- 各スイッチを押した時、OFFからONになれば正常です。
- 1P側のAボタンとスタートボタンを同時に押すと終了し、メインメニューに戻ります。

[SOUND TEST]

- ・ ゲーム中のサウンドの音量を調整します。
- ・ 1P側のレバーの上下で項目を選択し、左右で内容を変えます。
- ・ SOUND NOで1P側のAボタンを押す事により、効果音・BGMのテストを行えます。
- ・ SOUND VOLUMEで音量を調整します。



- ・ EXITを選択すると下図の様にデータを書き込むかどうか、聞いてきます。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A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、左右で内容を選択します。
- * コンフィグレーションの内容は、次頁を参照にしてください。

CONFIGURATION

```
> GAME STYLE      :D (1P+2P)
MONITOR MODE     :NORMAL
ATTRACT SOUND    :ON
DIFFICULTY       :NORMAL
PLAYER STOCK     :2
CONTINUE MODE    :ON
FREE PLAY        :OFF
COIN-A           :1COIN 1CREDIT
COIN-B           :1COIN 1CREDIT

EXIT
```

- ・ EXITを選択すると下図の様にデータを書き込むかどうか、聞いてきます。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Aボタンを押してください。

CONFIGURATION

SAVE MODIFIED DATA

ARE YOU SURE?

YES NO

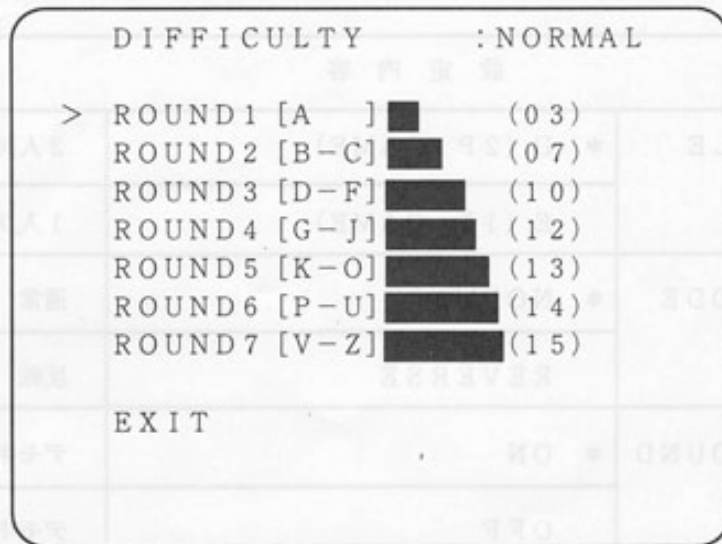
[コンフィグレーション設定表]

設 定 内 容		
GAME STYLE	* D (2P GAME)	2人同時プレイ
	E (1P GAME)	1人プレイヤーオンリー
MONITOR MODE	* NORMAL	通常
	REVERSE	反転
ATTRACT SOUND	* ON	デモ中のサウンドON
	OFF	デモ中のサウンドOFF
DIFFICULTY 難易度の設定	EASY	易しい
	* NORMAL	普通
	HARD	難しい
	SUPER HARD	かなり難しい
PLAYER STOCK	0 / 1 / 2 / 3 / 4	工場出荷時は2
CONTINUE MODE コンティニュープレイの有無	* ON	有り
	OFF	無し
FREE PLAY	ON	有り
	* OFF	無し
COIN A	1~4 COINS 1~6 CREDITS	出荷時は、A、B共に 1 COIN 1 CREDIT
COIN B	1~4 COINS 1~6 CREDITS	

(*) 工場出荷時設定

[DIFFICULTY]

- ・ コンフィグレーションの難易度設定とは別にラウンドごとに16 (0~15) 段階に難易度設定が出来ます。又、ここでも全体の難易度を変える事ができます。
- ・ 1P側のレバーの上下でラウンドを選択し、左右で難易度を変えます。難易度は、数値が大きくなるに従って難しくなります。

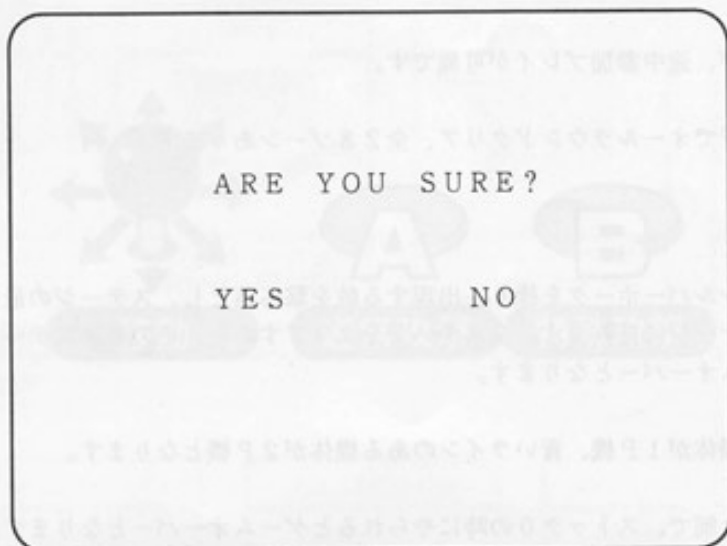


- ・ EXITを選択すると下図の様にデータを書き込むかどうか、聞いてきます。変更内容を記憶させるのならYESを、そのままならNOを選択して、1P側のAボタンを押してください。



[FACTORY SETTING]

- ・ 全ての設定を工場出荷時の設定にします。



- ・ 全ての設定を工場出荷時のものにするのであれば、YESを、そのままにするのであればNOを選択して、1P側のAボタンを押してください。
- ・ 他のROMパッケージと取り替えた後は、必ず「FACTORY SETTING」を実行してください。



【ゲームの説明】

【ゲームの概要】

- ・ サイドビュー、ヨコスクロールのシューティングゲームです。
- ・ 2P同時プレイ及び、途中参加プレイが可能です。
- ・ 1ゲーム7ステージでオールラウンドクリア、全28ゾーンあります。

【ゲームルール】

- ・ プレイヤーは自機シルバーホークを操り、出現する敵を撃ち落とし、ステージの最後にいるボスを倒す事により、次のステージに進みます。全ステージをクリアすると、その最終ステージ特定のエンディングをむかえてゲームオーバーとなります。
- ・ 赤いラインのある機体が1P機、青いラインのある機体が2P機となります。
- ・ プレイヤーストック制で、ストック0の時にやられるとゲームオーバーとなります。
- ・ プレイヤーにはボンバー（ブラックホールボンバー）があり、強力な攻撃ができます。ただし、数に制限があります。

【ゲームストーリー】

「グライアス星での戦いの後」、死の星と化したグライアス星を脱出し、他の惑星へと移住した人々がいた…

時は過ぎ、移住した人々は再び故郷グライアス星へ帰る決心をした。その準備が着々と進行中、中継ポイントのステーションや海上のプラントが、何者かによって次々に破壊されていった。

グライアス星を引き上げる輸送船団のあとを追って、その破壊者は、ついに移民星ヴァディスにも魔の手を広げ始めた。立ち向かうシルバーホーク隊も無残にも倒れていった。

そして人々の望をかけて、最後の2機となったシルバーホークが戦いに向かっていった。

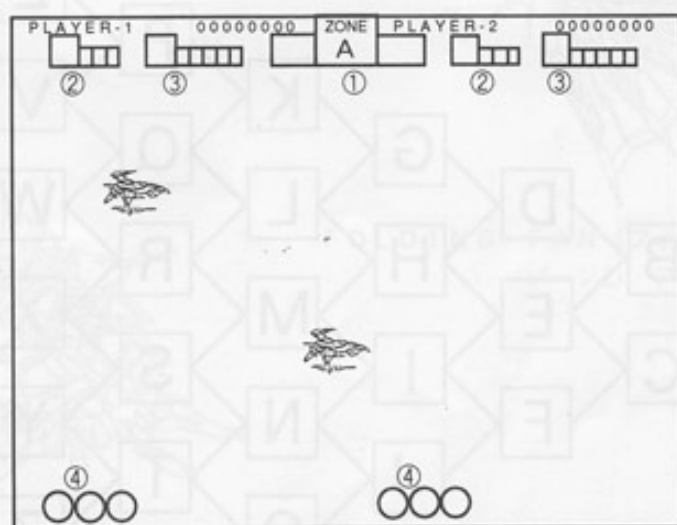
[操作方法]

- ・ 8方向レバー+2ボタンで操作します。
- ・ Aボタンで通常攻撃、Bボタンで特殊攻撃（ブラックホールボンバー）をします。



[ゲーム画面]

- ① ゾーン表示
- ② パワーアップゲージ (ボム)
- ③ パワーアップゲージ (アーム)
- ④ ブラックホールボンバーストック



[アイテム一覧表]

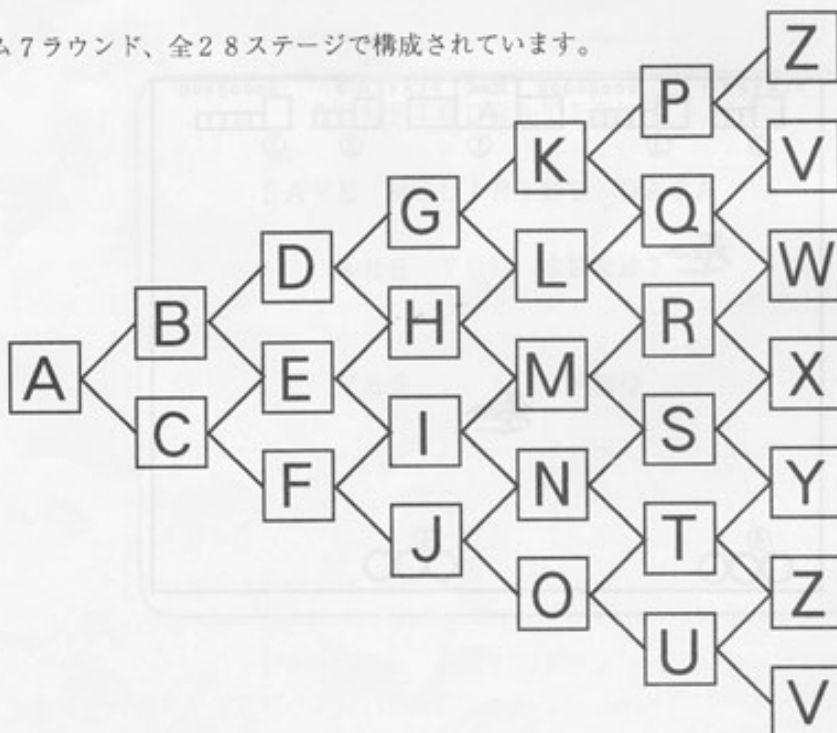
- ・ シルバーホークは、それぞれのアイテムによりパワーアップします。
- ・ パワーアップは、ショットが全15段階にパワーアップ、ボムが全12段階にパワーアップ、アームが全3段階にパワーアップします。

RED	GREEN	BLUE	PURPLE
			
飛行中のレッドカラーの敵を倒すと出現 空中弾 (ショット) が1段階パワーアップ。 取得ポイント/1000pts	飛行中のグリーンカラーの敵を倒すと出現 3つの取得で地上弾 (ボム) が1段階 パワーアップ。 取得ポイント/1000pts	飛行中のブルーカラーの敵を倒すと出現 5つの取得でバリア (アーム) が1段階 パワーアップ。 取得ポイント/1000pts	8ボタン・ブラックホール爆弾のストック が増える。 取得ポイント/1000pts

SILVER	GOLD	EXTEND
		
地形内に隠れていて、プレイヤーの弾の ヒットで出現 得点ボーナスアイテム。 取得ポイント/ランダム	地形内に隠れていて、プレイヤーの弾の ヒットで出現 画面内の敵にダメージを あたえる。 取得ポイント/1000pts	プレイヤーが1UPする。 取得ポイント/1000pts

[面構成]

- ・ 1ゲーム7ラウンド、全28ステージで構成されています。



【ボスキャラ紹介】

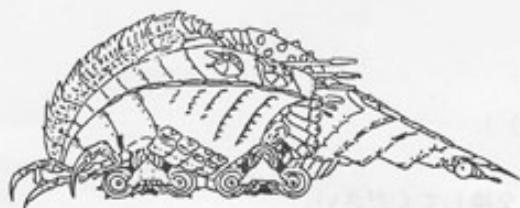
・ ドライアスシリーズの名物でもあるボスキャラの一部を紹介します。



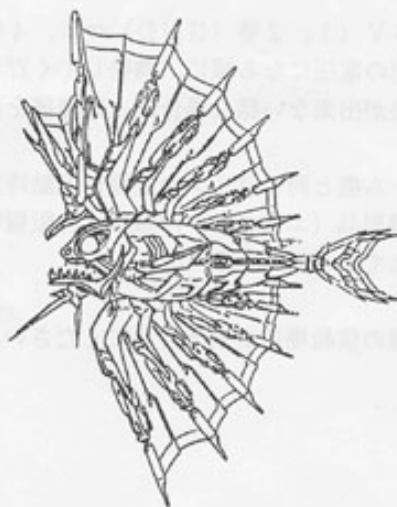
GOLDEN OGRE (ゴールデン オーガ)
ゾーンAボス



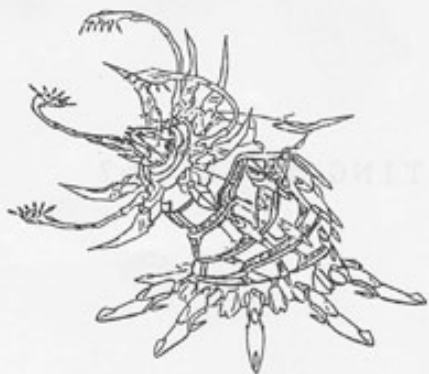
KING FOSSIL (キング フォスル)
ゾーンCボス



ANCIENT DOZER (アンシェント ドーザー)
ゾーンBボス



FOLDING FAN (フォールディング ファン)
ゾーンD・Fボス



ELECTRIC FAN (エレクトリック ファン)
ゾーンEボス

【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）

+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

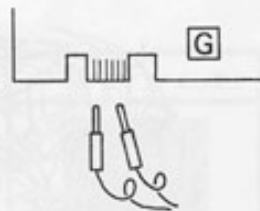
+12V（1、2番（GND）⇔6番（+12V））

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）

+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

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。



【画面の表示物に異常がある場合】

- ・ ロムパッケージを接続した時、FACTORY SETTINGを実行しましたか？

FACTORY SETTINGを実行してください。

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してください。

© TAITO CORP. 1994

TAITO



CONTRON

外伝

GAIDEN

CONTRON

移動

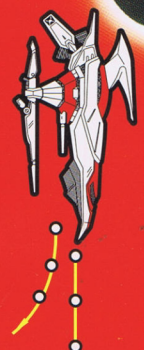
通常攻撃

特殊攻撃

A

B

Aボタンで空中と地上を攻

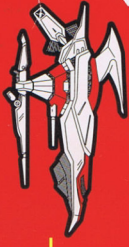


POWER UP!

アイテムを集めて
攻撃力をパワーアップ!



Bボタンでブラックホール爆弾発射!(ノックアウト
使用できます。)



敵をすい込め!

10クレジット以上のコイン投入は無効となります。

Original Product
オムニナル
Sport, Outside Japan
使用は日本国内
株式会社
08460