

ソーラーアサルト 筐体付属説明書 (抜粋)

- ・ **仕様 (1ページ)**
- ・ **遊びかた (2ページ)**
- ・ **基板セッティング (6ページ)**
- ・ **束線図 (1ページ)**
- ・ **リバイズドROM交換説明書 (2ページ)**

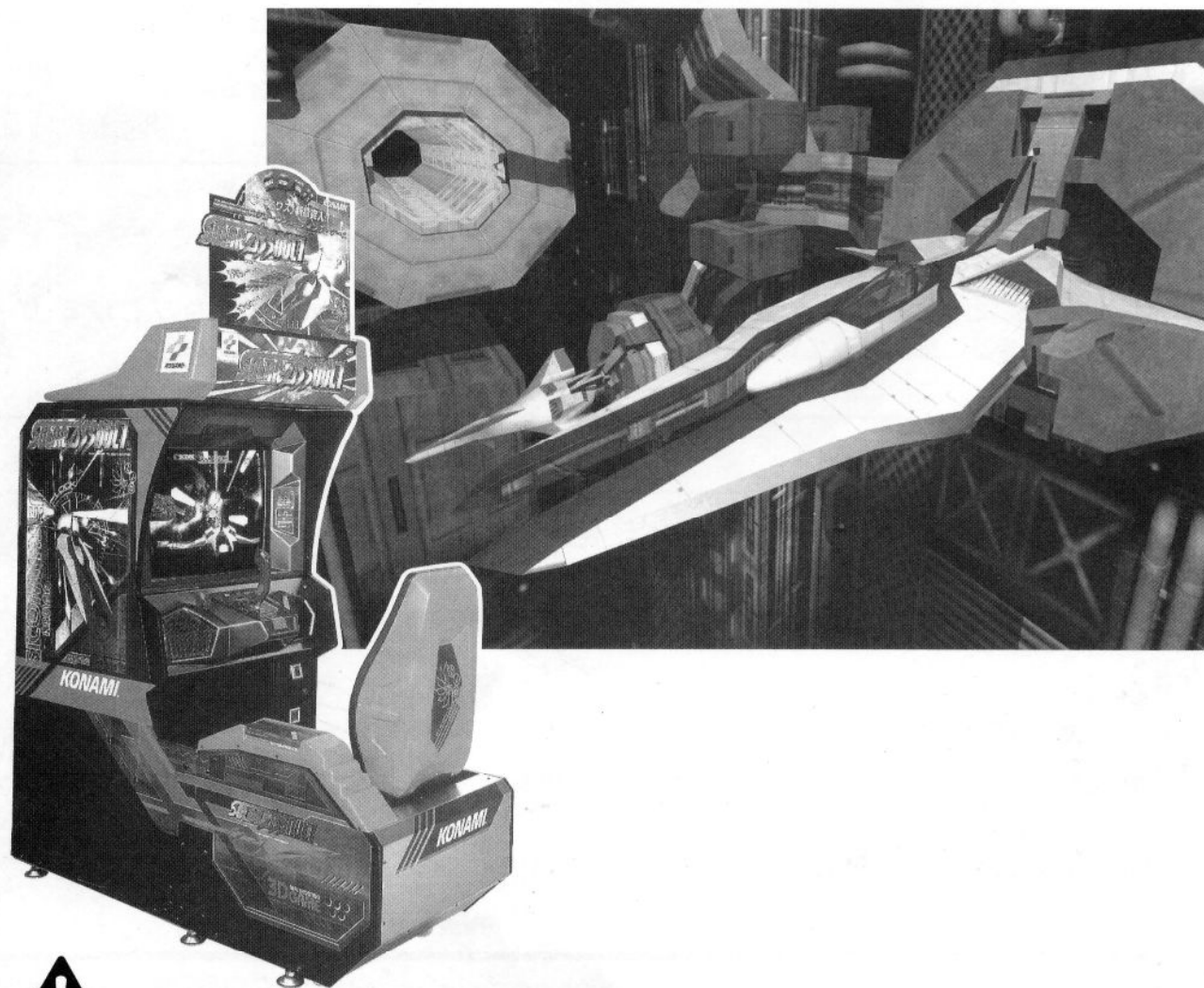


ORIGINAL VIDEO GAME
取扱説明書
OPERATOR'S MANUAL

■ ソーラーアサルト ■



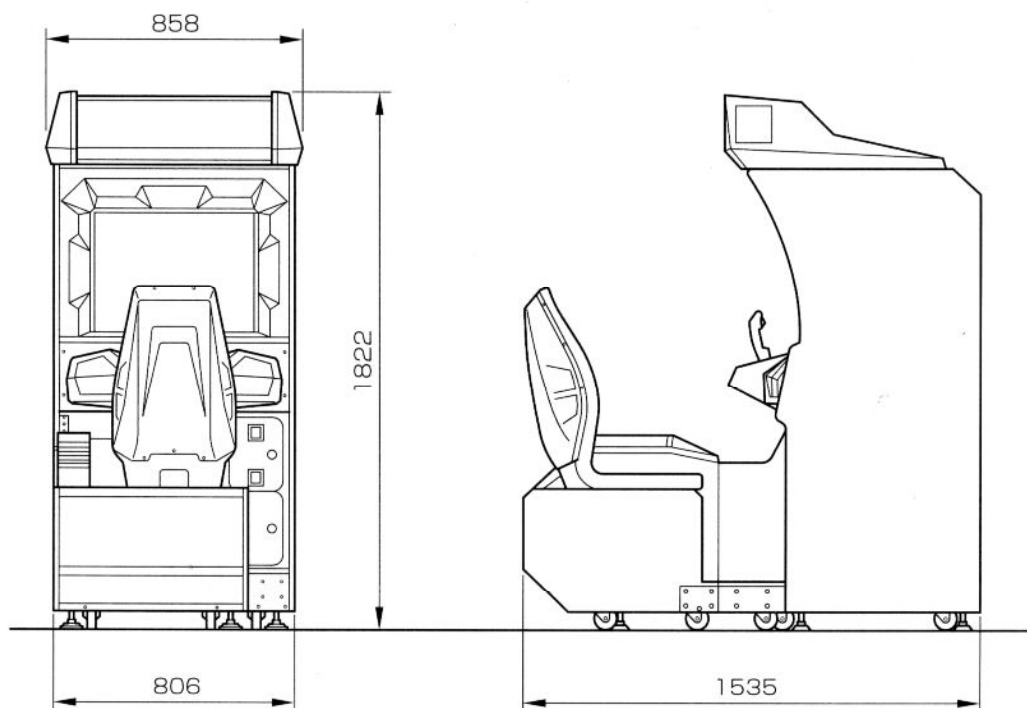
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. TM



- 万一取り扱いを誤ると、故障や事故の原因になりますので、運用前に必ず本書をよくお読みになり、十分に理解された上でご使用ください。
- 本書が必要になったときに、すぐに利用できるよう大切に保管しておいてください。



1 仕 様



仕 様

外 形 寸 法	上図参照(mm)
重 量	総重量：約193kg (本体ユニット：約149kg シートユニット：約44kg)
電 源	単相AC100V(±10%)50Hz/60Hz
定格消費電力	160W
コインセレクター	100円硬貨専用
金 庫 容 量	約3000枚/100円硬貨 (約30万円)
モ ニ タ ー	29インチカラーモニター
使 用 条 件	温度10～35℃ 湿度20～80% (結露しないこと)
付 属 品	・取扱説明書……………本書 ・保証書(筐体の梱包袋に貼付)……………1 ・金庫用鍵……………2 ・メンテナンス用鍵……………2 ・予備ヒューズ(10A)……………1 ・アース線……………1 ・コインシール……………1 ・ポップ……………1

- 万一不足の品や、不良品などがありましたら、最寄りの「コナミ サービスセンター」までご連絡ください。
- 本機の仕様は、性能の向上その他の理由により、予告なく変更することがあります。

3 遊びかた

「SOLAR ASSAULT™」は、あのグラディウスシリーズの最新作3Dポリゴンシューティングゲームです。パワーアップ兵器を使い分けて敵を撃ち、高得点を目指してください。

■遊びかた

●次々に出現する敵を撃って、高得点を目指してください。

●攻撃方法

ミサイルやショット、レーザー、ため撃ちレーザーを使い分けて、敵を倒してください。

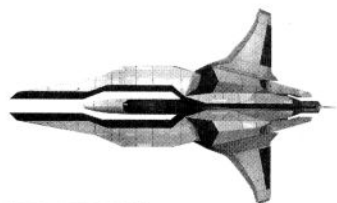
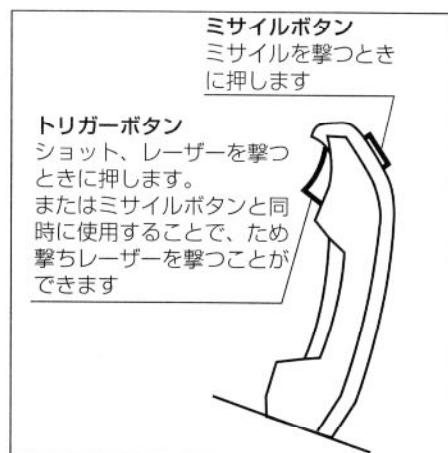
ミサイルボタン

- ・ミサイルは弾数無制限です。
- ・パワーアップすると、ミサイルが撃てます。
(初期段階では使えません)

トリガーボタン

- ・ショット（通常弾）は弾数無制限です。
- ・パワーアップ後は、レーザーが撃てます。
- ・オートパワーアップを選択している場合は、ミサイル、トリガー共用ボタンになります。

- 1 コインを入れ、VIEW SHIFTボタンを押してゲームをスタートさせます。
(トリガーを引いてゲームをスタートさせることもできます)
- 2 プレイヤー機を次の3機から選択します。



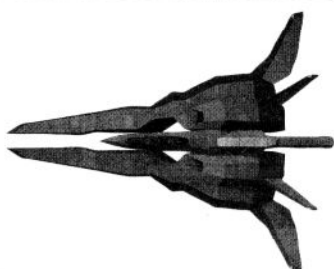
VIC VIPER

- 上級者向けの戦闘機です。
- ミサイル：プレイヤー機の前下方方向に発射します。
- ダブル：ショットが前方、および前上方方向に発射します。
- レーザー：貫通性能があるレーザーなので、重なった敵の破壊や連続的なダメージを与えることができます。
また、ため撃ちで攻撃範囲がさらに拡大します。
- オプション：プレイヤー機と同じ装備を持つ分身です。
プレイヤー機の動きをトレースします。
- シールド：敵からの被弾に対して防御できます。



LORD BRITISH

- 移動速度が高い戦闘機です。
- ミサイル：プレイヤー機の左右前方向に発射します。
- ダブル：前方、およびレバー入力方向に発射します。
- レーザー：リング状のレーザーで、広範囲な攻撃が可能です。
ため撃ちで広範囲に膨張するレーザー球が敵を捕らえて攻撃します。
- オプション：VIC VIPERと同じです。
- シールド：VIC VIPERと同じです。



ALPINIA

- 初級者向けの戦闘機です。
- ミサイル：誘導ミサイルを発射します。
- ダブル：前方、および上下、または左右の3方向のショットを発射します。
- レーザー：短いレーザーが平行に2発同時に発射します。
また、ため撃ちを行うと敵をサーチして攻撃します。
- オプション：VIC VIPERと同じです。
- シールド：VIC VIPERと同じです。

3 パワーアップの決定方法を次の2つから選択します。

- ・ マニュアルパワーアップ……パワーアップアイテムの獲得後、各パワーアップの装着をプレイヤーが決定します。
- ・ オートパワーアップ……パワーアップアイテムの獲得後、各パワーアップの装着を自動的に決定します。

4 プレイ開始です。次々に出現する敵を攻撃し、高得点を目指してください。

5 敵からの攻撃を受けると、プレイヤー機は爆発します。 そのとき、残機があればリザーブ機が出現します。残機がなくなるとゲームオーバーです。

- ・ 得点によって残機が増えます。

(プレイ開始時の持ち機数の設定は、21ページの「GAME OPTIONS」で設定してください)

■視点切り替え

VIEW SHIFTボタンを押すことで、プレイ中はいつでも視点切り替えができます。

■コンティニューについて

コンティニューは、ゲームオーバー前に約20秒間受け付けます。

コンティニューでゲームを継続したとき、装備は半分程度に落ちます。

(コンティニューの際に、どのポジションから再開するかの設定は、21ページの「GAME OPTIONS」で設定してください)

■パワーアップの種類

基本的なパワーアップは次の通りです。詳細は戦闘機の種類によって異なります。(12ページ参照)

- ・ ミサイル……各機ごとに2段階にパワーアップするミサイルを使用できます。
- ・ ダブル……ショットを、正面以外に撃つことができます。
- ・ レーザー……攻撃力の高いレーザービームが発射できます。
- ・ オプション……プレイヤー機と同じ装備を持つ分身です。
- ・ シールド……敵からの攻撃を防ぐことができるバリアです。

■パワーアップのしかた

編隊の敵を破壊したとき、または赤い敵、特定の敵を破壊すると、その敵からパワーアップカプセルが放出されます。それを獲得することでパワーアップゲージが現在のカプセル数を示します。パワーアップしたい位置までゲージを進めると、プレイヤーが使いたい兵器を使用することができます。

- ・ マニュアルパワーアップを選択しているときは、希望するアイテムのゲージが光っているときに、パワーアップボタンを押して決定してください。

- ・ オートパワーアップを選択しているときは、カプセルを獲得すると自動的にパワーアップします。

■ため撃ちレーザーの撃ちかた

レーザーを装備すると、ため撃ちレーザーを撃つことができます。

ため撃ちは、トリガーボタンと、ミサイルボタンを同時に押した状態で、一定時間の経過後にボタンを放すとため撃ちレーザーが発射されます。ボタンを押す時間を長くすると攻撃力が増します。

5 基板セッティング

5-1 ゲームの動作確認（セルフテスト）

■筐体の設置後に電源スイッチを入れると、自動的に基板の動作チェックが行われ、結果が画面に表示されます。



- ご使用になる前に、必ず基板の動作確認を行ってください。
- 異常な状態が続いたり、正常に作動しないなどの場合は、直ちに電源スイッチを切って、最寄りの【コナミ サービスセンター】までご連絡ください。

■起動時テストの結果

正常な場合

- ・自動的にゲームモードになり、ゲームデモが始まります。

異常な場合

- ・「BAD」が表示され、チェックを繰り返します。
「24G BAD」と表示されたときは、一度電源スイッチを切り、サービスパネルのテストスイッチを押しながら、再度電源スイッチを入れてください。（マニュアルテストでの設定内容は、出荷時の設定に戻ります）

筐体の設置後、または基板の修理、交換などを行ったときは、サービスパネルのテストスイッチを押しながら電源スイッチを入れて、一度設定内容を出荷時の設定に戻してください。
異常な表示が続いたり、正常に作動しない場合は、直ちに電源スイッチを切って、最寄りの【コナミ サービスセンター】までご連絡ください。

5-2 ゲームポジションの調整 (マニュアルテスト)

手動操作で、画面表示やゲーム内容に関する各種設定の確認、または変更を行います。

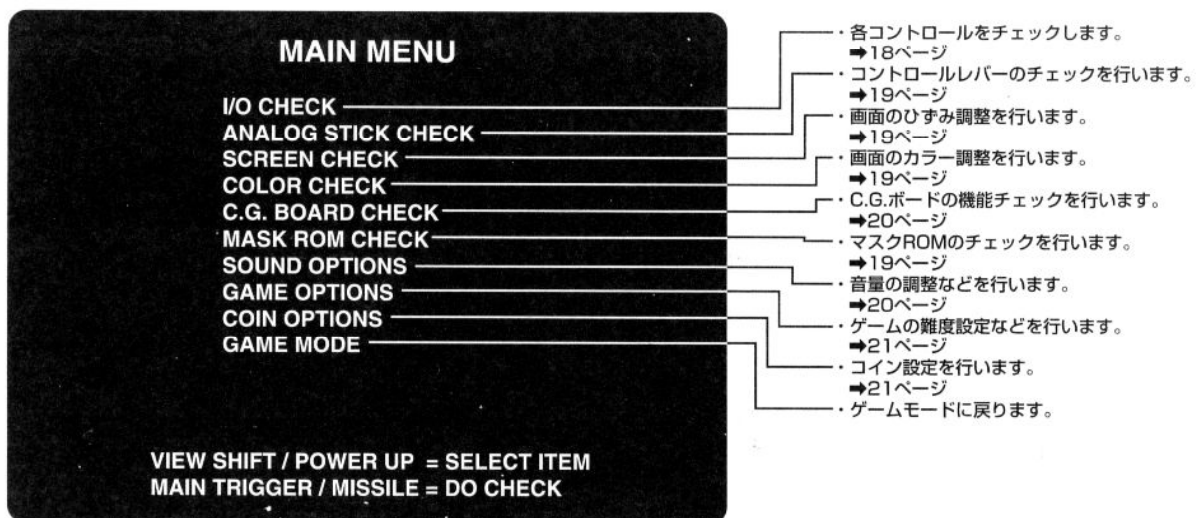
■マニュアルテストモードの起動方法

- 1 電源スイッチを入れます。
- 2 ゲームデモ中に、サービスパネルのテストスイッチを押してください。
(テストスイッチを押しながら電源を入れると、現在の設定内容を消去して、出荷時の設定になります)
・ マニュアルテストモードに変わり、画面にメインメニューが表示されます。

■マニュアルテストモードの終了方法

- 1 VIEW SHIFTボタン、またはPOWER UPボタンで、メインメニュー画面の「GAME MODE」を選択します。
- 2 トリガーを引いてください。
・ 画面がゲームモードに戻ります。

■メインメニュー画面 (基本項目)



■メインメニューの選択方法

メインメニューから各モードの選択のしかた

- ・ メニューの選択 → VIEW SHIFTボタン、またはPOWER UPボタンで行います。
- ・ 決定(確定) → トリガーを引きます。

モードが決まりましたら、各モードの参照ページをご覧ください。詳しく説明しています。

5-3 各モードについての説明

■設定値があるモードでは、出荷時の設定値は緑色で表示され、変更後の設定値は赤色で表示されます。

・設定値の変更が終了したら「SAVE AND EXIT」を選択し、トリガーを引いてください。自動的に設定値がセーブされ、その後メインメニュー画面に戻ります。

・設定値の変更後に「EXIT」を選択した場合は、次のメッセージが表示されます。

「YOU DID NOT SAVE, DO YOU WANT TO SAVE? YES/NO」

コントロールレバーで「YES/NO」を選択し、トリガーで決定してください。

「YES」を選択した場合は、「NOW SAVING」の表示と共に設定値がセーブされ、自動的にメインメニューに戻ります。

「NO」を選択した場合は、「NO MODIFICATION」と表示され、変更した内容はセーブされません。

●「FACTORY SETTINGS」を選択してトリガーを引くと、すべての設定が出荷時の設定になります。

MEMO

I/O CHECK

各コントロールのチェック

■各コントロールの動作チェックモードです。

メインメニュー画面に戻るには、トリガーとミサイルボタンを同時に押してください。

I/O CHECK

CONTROL LEVER

VERTICAL	+0000 (8020)	+---+-----+---+	UP	NEUTRAL	+---+-----+---+	DOWN
HORIZONTAL	+0000 (8020)	+---+-----+---+	LEFT	NEUTRAL	+---+-----+---+	RIGHT

TRIGGER :OFF MISSILE :OFF POWER UP :OFF VIEW :OFF	TEST SWITCH :OFF SERVICE :OFF COIN MECH :OFF LAMP STATUS :
--	---

・入力された値に対応して、位置が変わります。

・コントロールレバーの値10進(16進)を表示します。前にいっぱい倒したときにDOWN、後にいっぱい倒したときにUPの位置に「|」(縦棒)がくれば正常です。

・コントロールレバーの値10進(16進)を表示します。右いっぱい倒したときにRIGHT、左いっぱい倒したときにLEFTの位置に「|」(縦棒)がくれば正常です。

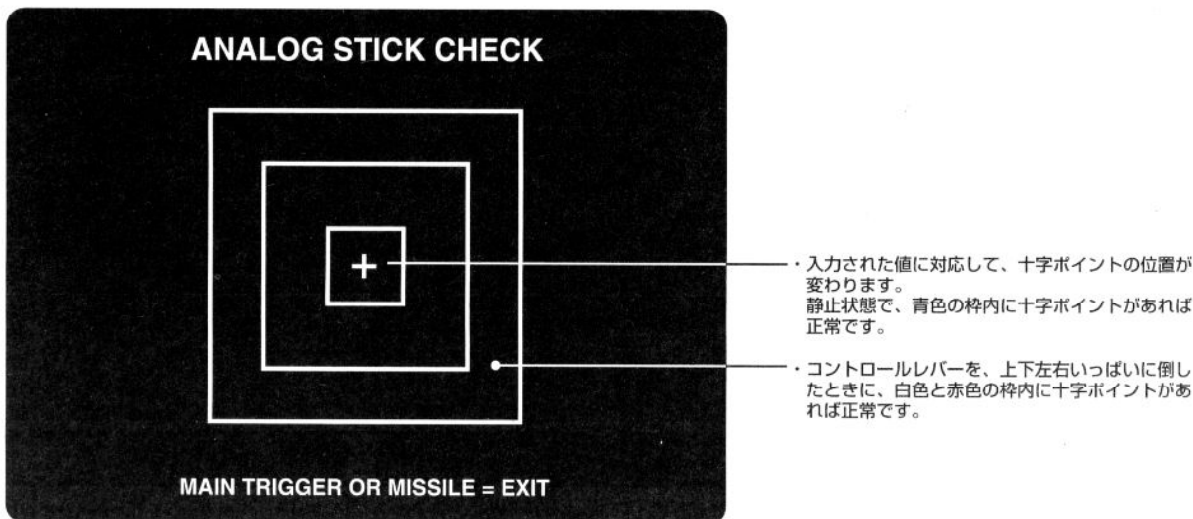
MAIN TRIGGER AND MISSILE = EXIT

ANALOG STICK CHECK

コントロールレバー可動範囲の確認

■コントロールレバー可動範囲の確認モードです。

画面を見ながらコントロールレバーを動かし、十字ポイントが指定範囲内にあるか確認します。十字ポイントが指定範囲内よりずれているときは、最寄りの「コナミ サービスセンター」までご連絡ください。メインメニュー画面に戻るには、トリガーを引いてください。



SCREEN CHECK

画面のひずみ調整

■画面表示の確認モードです。

格子スクリーンを見ながら画面の焦点、ひずみ、大きさなどをモニター調整基板(33ページ参照)で調整してください。メインメニュー画面に戻るには、トリガーを引いてください。

COLOR CHECK

画面のカラー調整

■カラー表示の確認モードです。

カラーバーの色が段階的に表示されると同時に、背景部分が十分黒くなるようにモニター調整基板(33ページ参照)で調整してください。メインメニュー画面に戻るには、トリガーを引いてください。

MASK ROM CHECK

マスクROMチェック

■マスクROMを順番にチェックし、正常なときは「OK」を、異常なときは「BAD」を表示します。メニューに入ると、自動的にチェックを開始します。メインメニュー画面に戻るときは、トリガーを引いてください。

- ・「BAD」と表示されたときは、直ちに電源スイッチを切って、最寄りの「コナミ サービスセンター」までご連絡ください。

C.G.BOARD CHECK

C.G.ボードの機能チェック

■C.G.ボードの機能が正常か確認するモードです。

このモードで画面を見て、画面の動きで正常に機能しているか確認してください。

メニュー画面に戻るには、トリガーを引いてください。



・キューブの前に「SOLAR ASSAULT」のロゴが表示されています。

・2つのキューブが回転し、互いにかみ合っています。

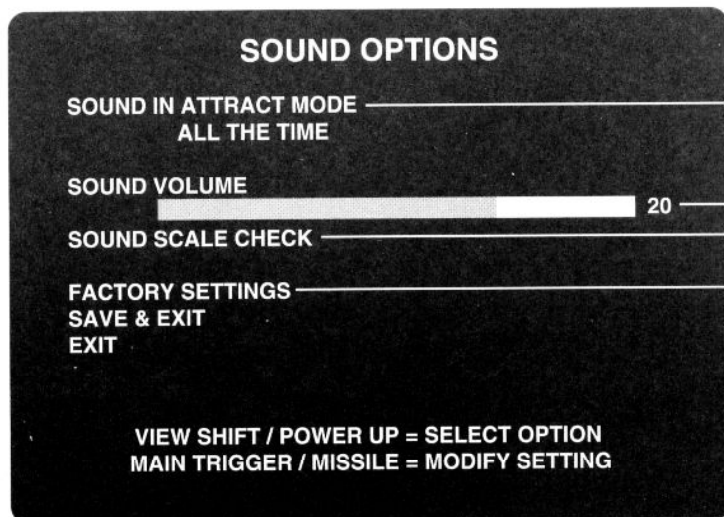
・キューブの後に背景が表示され、左右に回転しています。

SOUND OPTIONS

音量の調整

■このモードを選択すると、次の画面が表示されます。

メインメニュー画面に戻るには、「SAVE & EXIT」または、「EXIT」を選択後、トリガーを引いてください。



・ゲームデモ中の音のON/OFFを設定します。
・ALL THE TIME-----常にON
・ONCE EVERY 4CYCLES---4周に1度、音が鳴ります。
・COMPLETELY OFF-----常にOFF

・0(無音)~30(最大)の段階で調整します。
※音量を上げるときは、トリガーを引いてください。
音量を下げるときは、ミサイルボタンを押してください。

・「ド、レ、ミ…」の音が左右のスピーカーから左右の順に鳴り、これを2度繰り返します。

・すべての設定が出荷時の状態に戻ります。

GAME OPTIONS

ゲーム設定

■このモードを選択すると、次の画面が表示されます。

メインメニュー画面に戻るには、「SAVE & EXIT」または、「EXIT」を選択後、トリガーを引いてください。

GAME OPTIONS

DIFFICULT LEVEL

LOOP SETTING

CONTINUE BACK

PLAYER'S LIFE

EXTRA LIFE

FACTORY SETTINGS

SAVE & EXIT

EXIT

VIEW SHIFT / POWER UP = SELECT OPTION
MAIN TRIGGER / MISSILE = MODIFY SETTING

4/MEDIUM

1LOOP END

LAST STAGE ONLY

3

NO

- ・ 難度設定を行います。(8段階から選択)

1/EASIEST
2/VERY EASY
3/EASY
4/MEDIUM -----
5/MEDIUM HARD
6/HARD
7/VERY HARD
8/HARDEST

非常に易しい
↑
標準
↓
非常に難しい

- ・ ゲームの終了周回数を設定します。
 ・ 1LOOP END.....1周で終了。
 ・ 2LOOP END.....2周で終了。
- ・ コンティニューの際に、どのポジションからゲームを再開するか設定します。
 ・ NO BACK
 ...コンティニューした地点から再開。
 ・ ALL STAGE
 ...コンティニューしたステージの最初から再開。
 ・ LAST STAGE ONLY
 ...最終ステージでコンティニューしたときのみ最終ステージの最初から再開。
 それ以外のステージでは、コンティニューした地点から再開。
- ・ プレイヤーの持ち機数の設定を行います。(1~7)
- ・ 設定した得点に達すると、プレイヤーの持ち機数が追加される設定を行います。
 ・ NO.....設定しない。
 ・ 200000PTS.....20万点で1機追加。
 ・ 500000PTS.....50万点で1機追加。
- ・ すべての設定が出荷時の状態に戻ります。

COIN OPTIONS

コイン設定

■このモードを選択すると、次の画面が表示されます。

メインメニュー画面に戻るには、「SAVE & EXIT」または、「EXIT」を選択後、トリガーを引いてください。

!

●フリープレイの項目を「YES」にすると、料金設定の項目は表示されません。 十分注意してください。

COIN OPTIONS

FREE PLAY

COIN MECHANISM

COIN SLOT(S)

START SETTINGS

FACTORY SETTINGS

SAVE AND EXIT

EXIT

VIEW SHIFT / POWER UP = SELECT OPTION
MAIN TRIGGER / MISSILE = MODIFY SETTING

NO

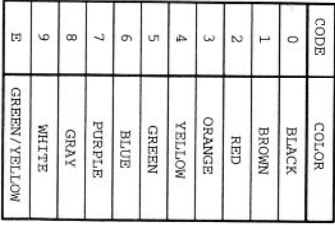
INDEPENDENT

1 COIN 1 CREDIT(S)

1 CREDIT(S) TO START

1 CREDIT(S) TO CONTINUE

- ・ 常にINDEPENDENTに設定しておいてください。
- ・ コイン数とクレジット数の関係を設定します。(1~16)
- ・ ゲームスタートに必要なクレジット数を設定します。(1~16)
- ・ コンティニューに必要なクレジット数を設定します。(1~16)
- ・ すべての設定が出荷時の状態に戻ります。



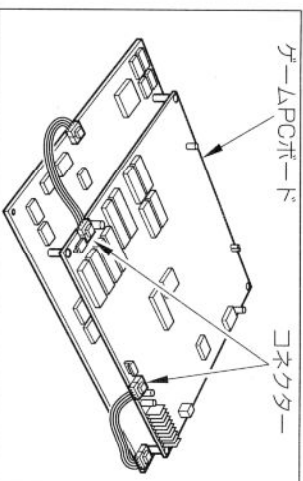
必ずお読みください

- 本製品の取り付けは、必ず技術者が行うか、またはコナミ サービスセンターにご依頼ください。(有償)。
- 本製品のROMは、「SOLAR ASSAULT™」専用です。他のゲーム基板に取り付けると故障や破損の原因になりますので絶対にしないでください。
- 取り扱いを誤ると故障や事故の原因になりますので、必ず交換前に本書をお読みになり、十分に理解された上で行ってください。また、本書の記載内容を守っていただきますようお願いします。
- 筐体からゲームPCボードを取り出す前に、必ず主電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いてください。
- 使用直後のゲームPCボードは熱くなっている場合があります。十分に冷めてから交換を行ってください。
- 交換を行う際は、アースバンドなどで除電対策を行ってください。
- 既設のROMを取り外す際は、必ず市販のIC引き抜き治具などをご使用ください。
- 既設のROMと本製品のROMは、絶対に混用しないで行ってください。また、交換は全数量行い、位置、方向などを間違わないように行ってください。
- ROMを交換後は、必ずお手持ちの「SOLAR ASSAULT™」の取扱説明書を参照して、ゲームの動作確認(セルフテスト)を行ってください。

GN672-JA (SOLAR ASSAULT DX) 取扱説明書 PN.0000030630
GM672-JA (SOLAR ASSAULT SD) 取扱説明書 PN.0000031274

次の手順でゲームPCボードを外してください

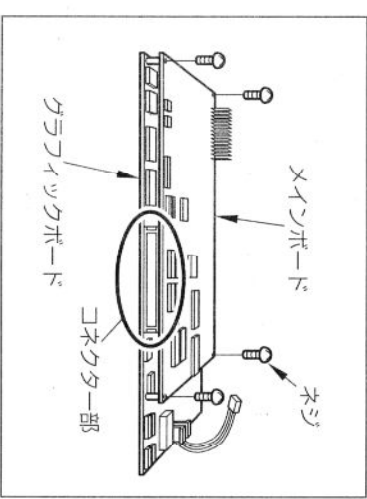
- 1 筐体のゲームPCボードに接続されているすべてのコネクターを外します。
- 2 筐体からゲームPCボードを取り出します。
- 3 ゲームPCボードの図のコネクターを抜きます。



- 4 ネジを外して、ゲームPCボードを分割します。

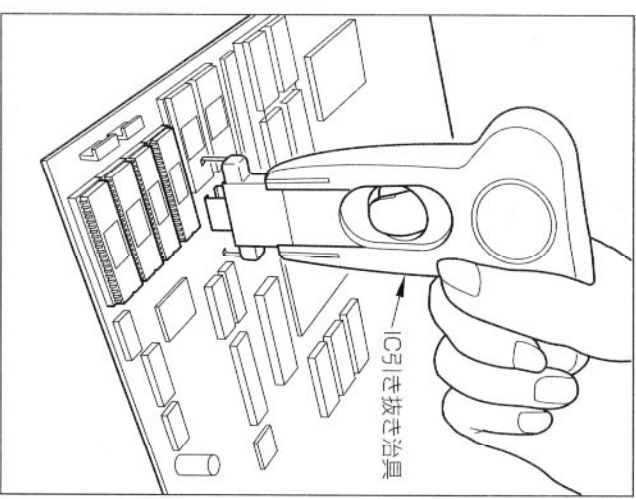
- 基板間を接続しているコネクターをこじらないように分割してください。

MEMO



- 次の手順でROMを取り出してください
- 交換するROMにつきましては、裏面を参照してください。

- 5 市販のIC引き抜き治具などでROMを取り外してください。取り外すROMは、裏面を参照して決定してください。



裏面に続きます

SOLAR ASSAULT™ - REVISED - ROM 交換説明書

GE792-JA

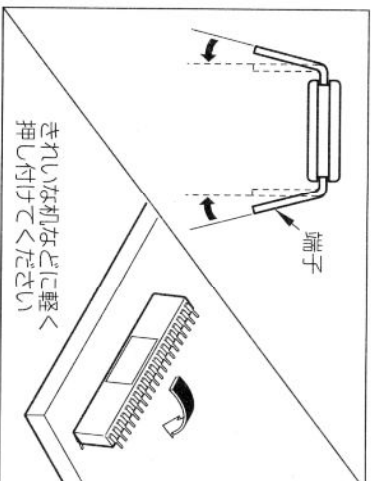
■次の手順で ROM を取り付けてください。-----

6 交換 ROM を ROM マットから外します。

7 ROM の端子が「U」の字になっていしますので、まっすぐに補正します。

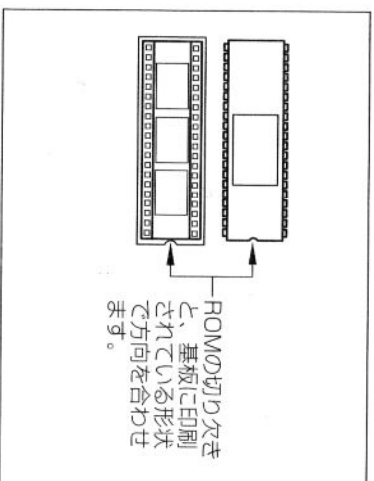
- ROM に触れたり、端子をまっすぐにそろえる際には、必ずアースパッドなどで除電対策を行ってください。

MEMO



8 ROM の方向を間違わないように端子を ROM ベースに当て、端子が確実に入っているのを確認してから、手で押し込んでください。

9 ゲーム PC ボードを、手順 4 で外したネジでもと通りに組み立て、手順 3 で外したコネクタを取り付けます。

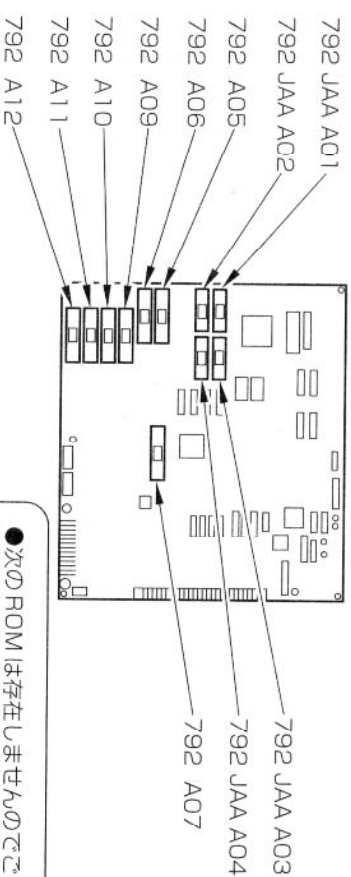


10 ゲーム PC ボードを筐体に取り付け、手順 1 で外したコネクタを取り付けます。

11 お手持ちの本体の取扱説明書を参照して、セルフテストを行ってください。

■メインボードの交換 ROM

メインボードでは、図の 11 カ所の ROM を交換してください。



- 次の ROM は存在しませんのでご注意ください。
・ 792 A08

MEMO

■グラフィックボードの交換 ROM

グラフィックボードでは、図の 4 カ所の ROM を交換してください。

