



©伊藤誠 ©竹書房 ©近代麻雀オリジナル ©WARASHI 2001 ©MAHJONG KOBO 2001

兎—野性の闘牌—

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、使用前に必ず本書をお読みいただき、十分に理解してください。
- 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ください。

株式会社 童

はじめに

このたびは、株式会社童、業務用アミューズメント機器「兎ー野性の闘牌ー」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、(株)タイトー技術サービス部までご連絡ください。

●故障に関するお問い合わせ先

〒243-0498

神奈川県海老名市下今泉3-11-1 (株)タイトー 技術サービス部 サービス課

TEL: 046 (235) 9589

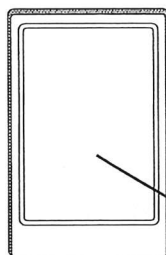
●部品注文に関するお問い合わせ先

〒243-0498

神奈川県海老名市下今泉3-11-1 (株)タイトー 技術サービス部 パーツセンター

TEL: 046 (235) 9588

FAX: 046 (235) 9882



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

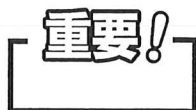
本書では、誤った取り扱いによって生じる危険や損害の度合いを、次の表示で区分しています。



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。
- ・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。
- ・ (株)タイトー製品イーグレット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	
・麻雀ハーネスについて	
・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	
1-3.麻雀コントロールパネルの設置.....	20

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.....	28
・ クレジット表示の特徴	
2-5.操作系等の動作確認.....	28

第3章 設定

3-1.テストモードの起動方法.....	29
・ D I P 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.....	31
3-3.テストモードの終了方法.....	31
・ 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D I P 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.....	33
3-5.入力機器の確認.....	35
3-6.音量の設定.....	37
3-7.デモ音有無の設定.....	41
3-8.ゲーム設定.....	44
・ 通信モード	
・ 対戦時の局数	

- ・ コマンド受付時間
- ・ 難易度設定
- ・ 戻る

3-9.コンティニューの設定.....	50
3-10.コンティニュー料金の設定.....	52
3-11.プレイ料金の設定.....	55
・ クレジットの設定	
・ フリープレイの設定	
3-12.設定内容の初期化.....	64
・ 工場出荷設定	

第4章 ゲーム内容

4-1.ゲーム概要.....	67
4-2.ゲーム開始の手順.....	69
4-3.ゲームルール.....	70
4-4.プレイ人数.....	70
4-5.画面構成.....	71
4-6.操作方法.....	72

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

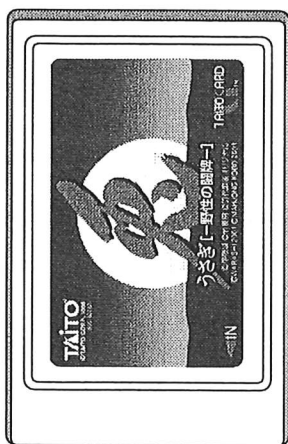
7-1.エラーコードの説明.....	75
7-2.トラブルシュート.....	75

麻雀ハーネス結線図

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(株)タイトーまでお問い合わせください。(お問い合わせ先→1ページ)



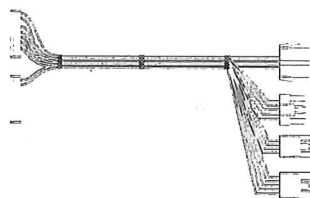
「兎－野性の闘牌－」 Gカード
(S0010025A)



取扱説明書
(G2002193A)



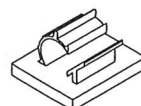
インストラクションカード
(S0010023A)



麻雀ハーネス×1
(S0010014A)



アースハーネス×1
(S0010014A)



クランプ×2
(S0010014A)



ディスプレイステッカー
(S0010024A)

●本製品について

本製品「兎一野性の闘牌一」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。

「兎一野性の闘牌一」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。

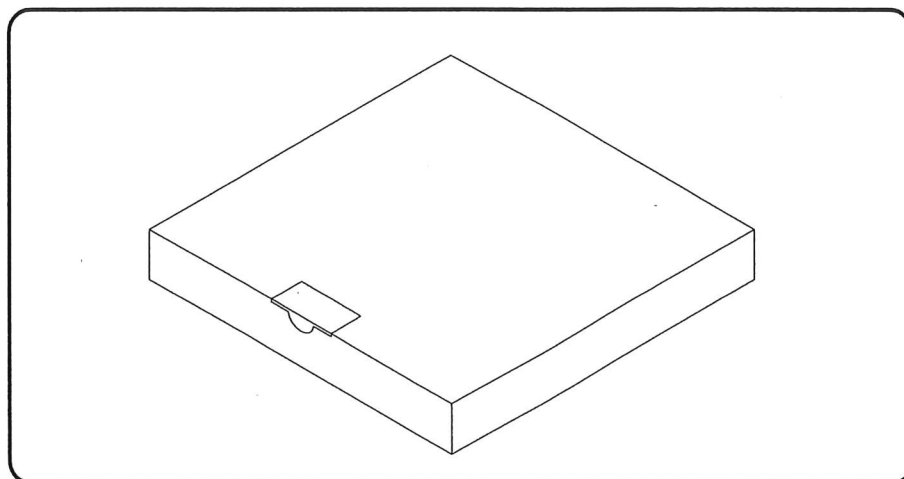
●麻雀ハーネスについて

「1-3. 麻雀コントロールパネルの設置」(20ページ)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。

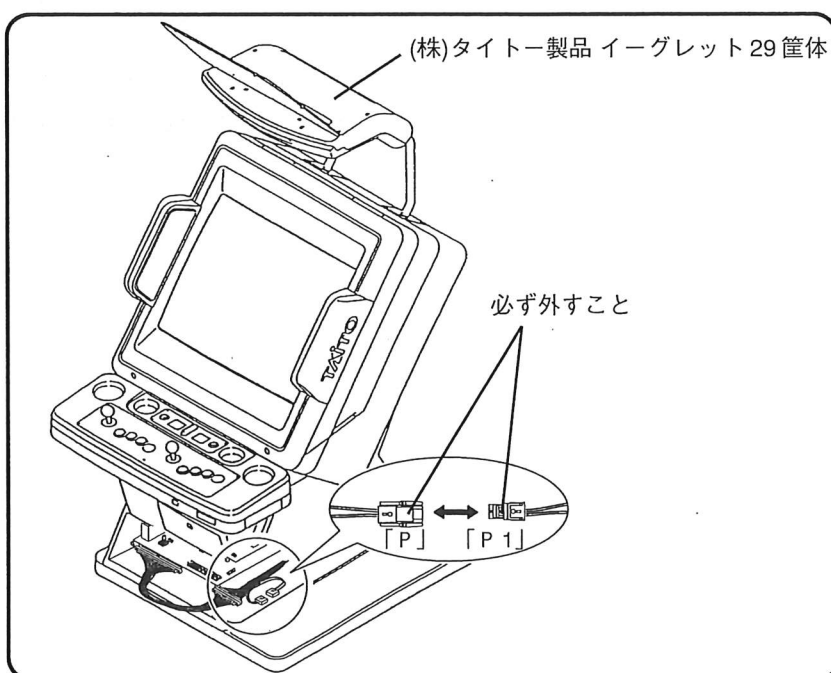
「兎一野性の闘牌一」は次の条件を満たす筐体に設置してください。

- ・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。
本書巻末の配線図に準拠した麻雀コンパネの接続。

■ 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。
- ゲーム（マザー）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。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。
- (株)タイトー製品イーグレット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。



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。）

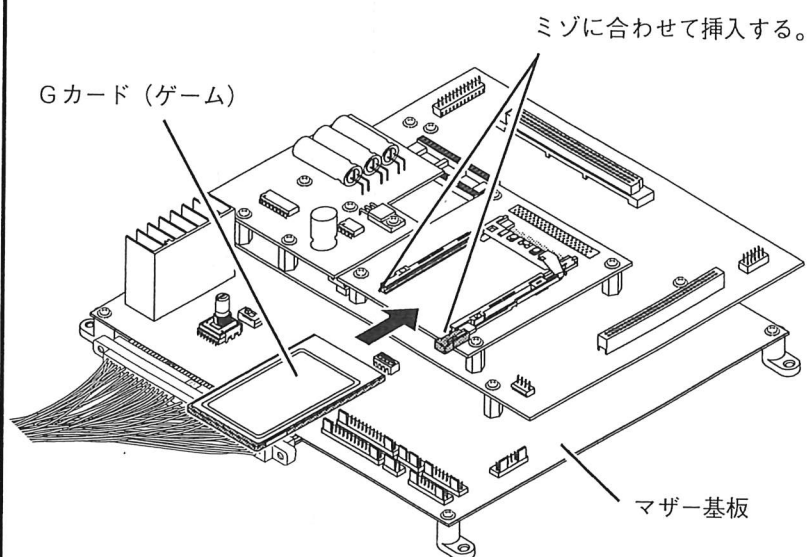
▲ 注意

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。

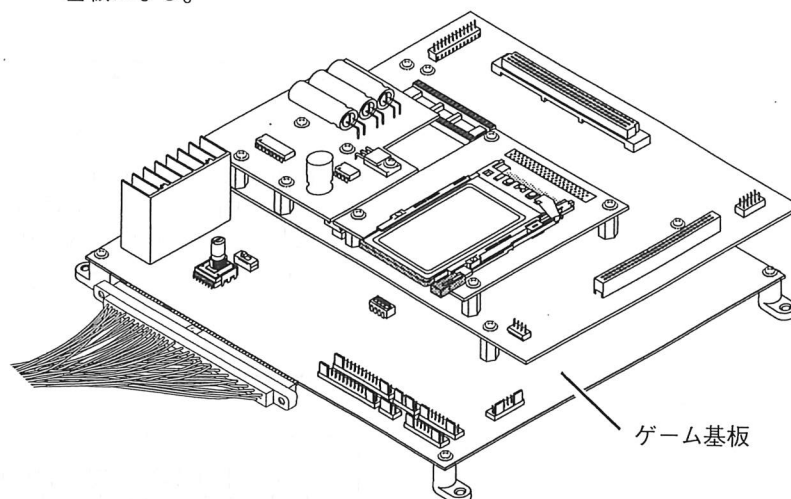
▲ 注意

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。

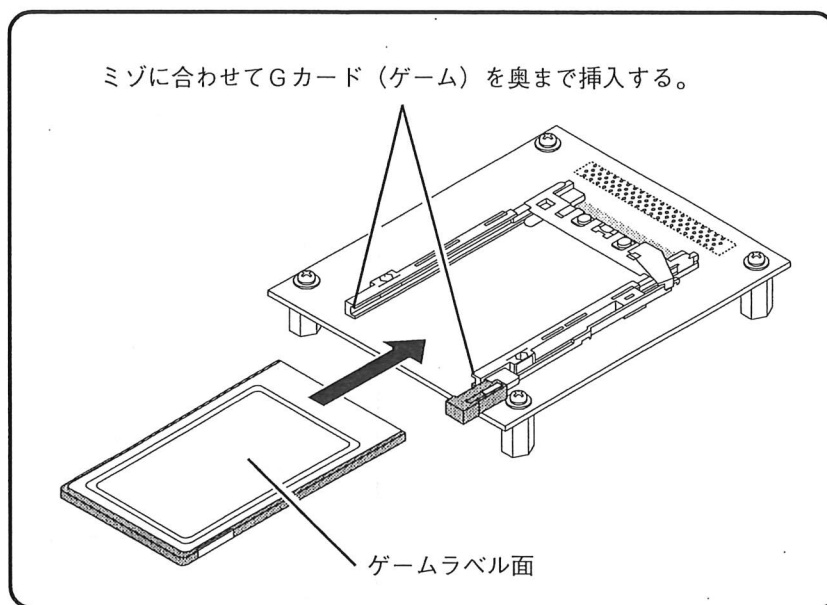
1. マザー基板にGカード（ゲーム）を挿入する。



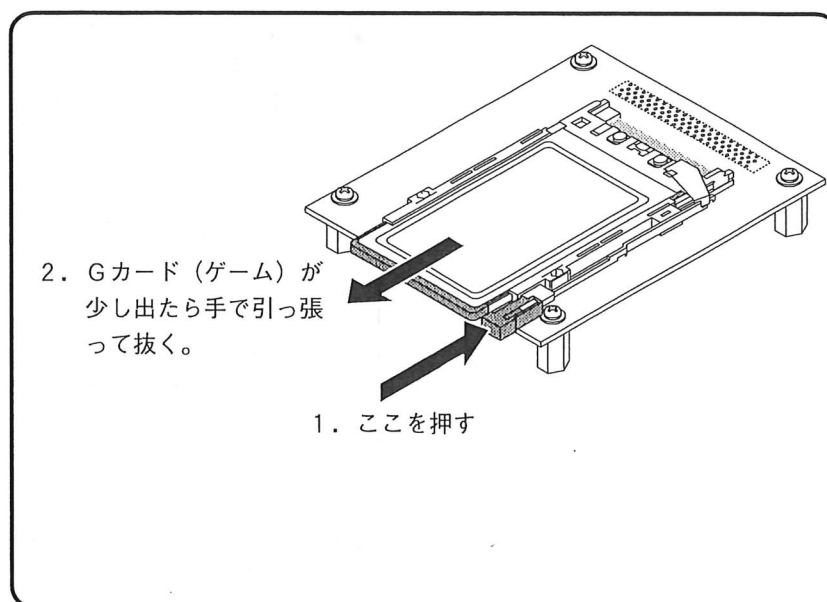
2. マザー基板はGカード（ゲーム）を装着することによりゲーム基板になる。



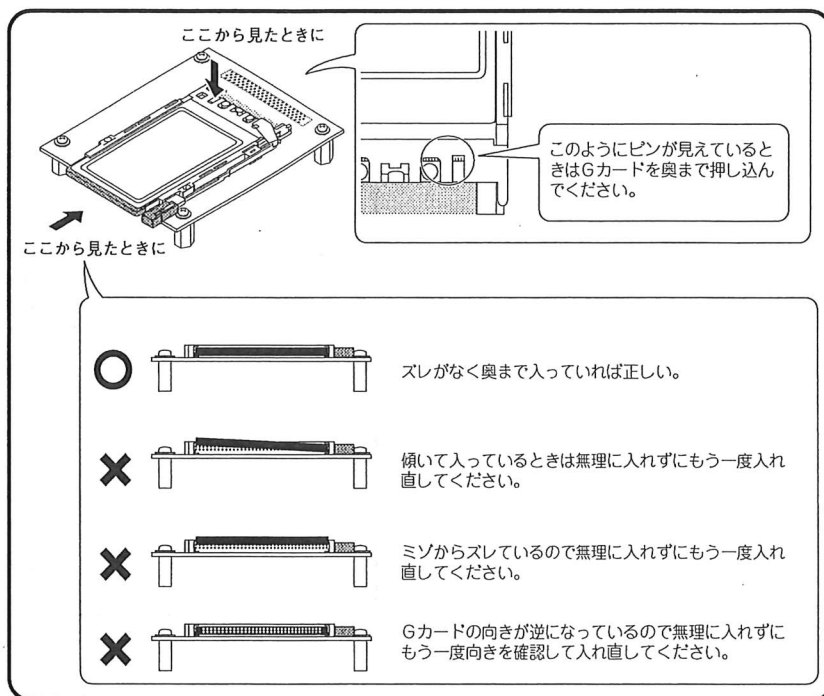
● Gカード（ゲーム）の差し込み方



● 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→75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

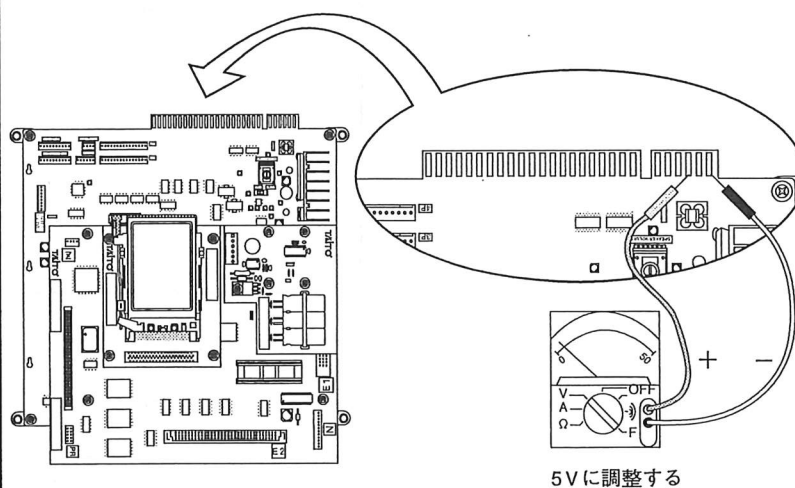
必ず電圧調節を行なってください。

⚠ 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

エッジコネクタの3番と1番の間の電圧が必ず5V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。

■ 1-3. 麻雀コントロールパネルの設置

●麻雀ハーネス取付可能筐体について

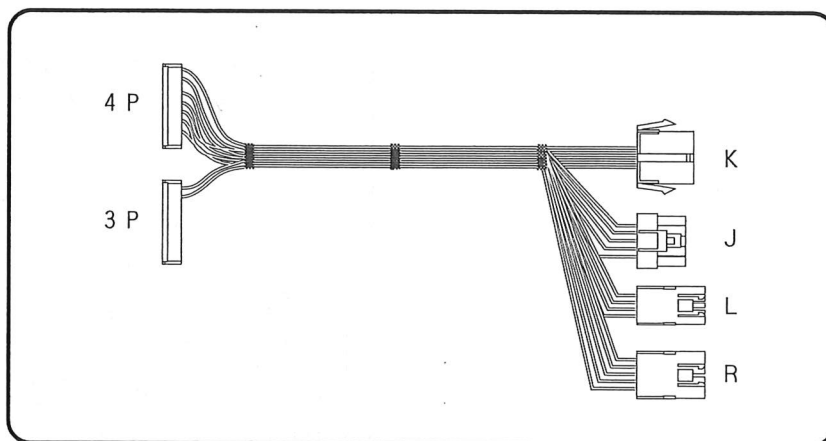
麻雀ハーネスは、筐体に予め麻雀コントロールパネルを設置してある状態で接続します。

また、麻雀ハーネスは麻雀コントロールパネルを設置した下表の筐体のみ接続することが出来ます。

メーカー名	麻雀コントロールパネル設置筐体名
タイトー	カナリー
	イーグレット2 9
	イーグレット2
セガ	アストロシティ
	プラストシティ

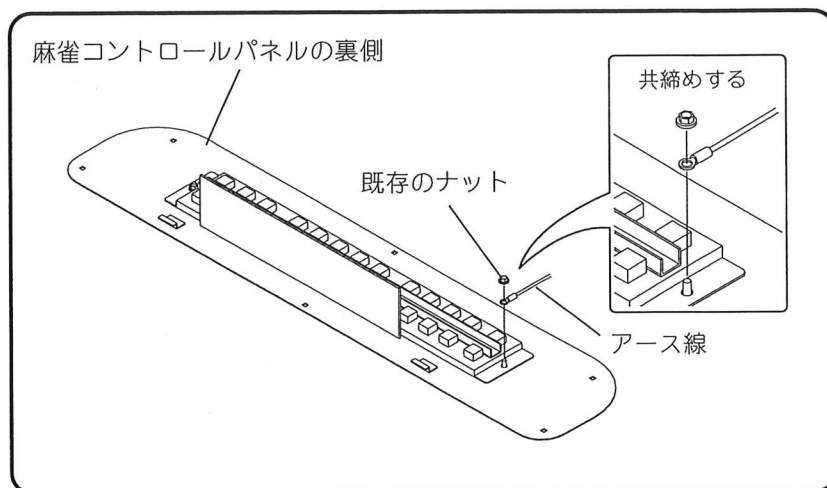
1 麻雀コントロールパネルを筐体に取り付ける。

2 麻雀ハーネスをコントロールを麻雀コントロールパネルとマザー基板に取り付ける。



コネクタ記号	接続先
3 P	マザー基板上の3 Pコネクタ
4 P	マザー基板上の4 Pコネクタ
K	イーグレット2 9筐体の麻雀コントロールパネル または、カナリー筐体の麻雀コントロールパネル
J	イーグレット2筐体の麻雀コントロールパネル
L	アストロシティ筐体の麻雀コントロールパネル または、プラストシティ筐体の麻雀コントロールパネル
R	

3 麻雀コントロールパネルにアース線を取り付ける。



4 筐体のアース線を取り付ける。

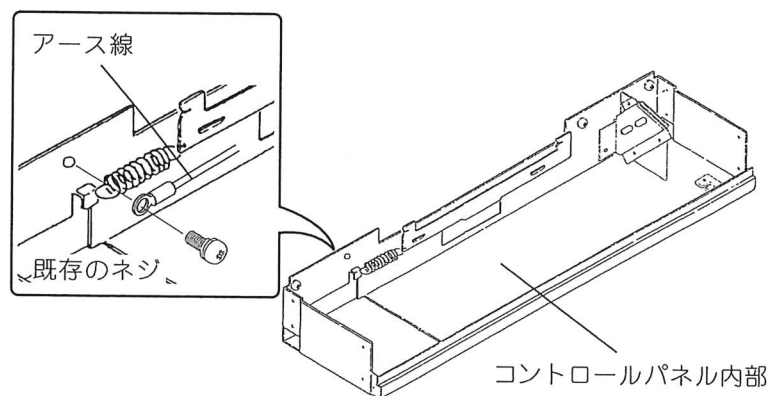
重要！

- ・アース線はコントロールパネルの開閉時に引っかかり、はさまったりしない様に付属のDKクランプを使用して固定して下さい。
- ・イーグレット2筐体のアース線を接続するときは、アース線がレジエクタードアに引っかかり、はさまったりしない様に付属のDKクランプを使用して固定して下さい。

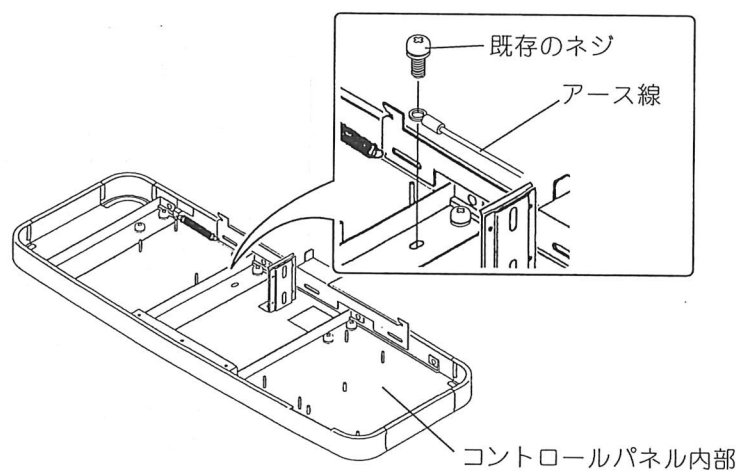
●アース線の取付例

アース線は筐体のアース出来る金属部分に、既存のネジなどを利用して共締めします。

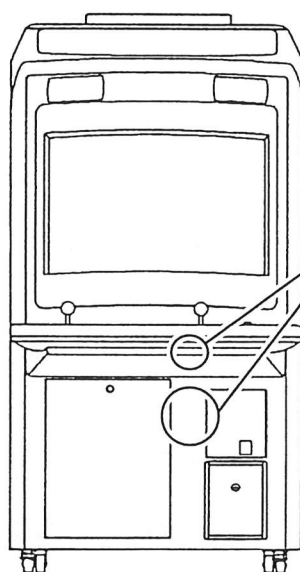
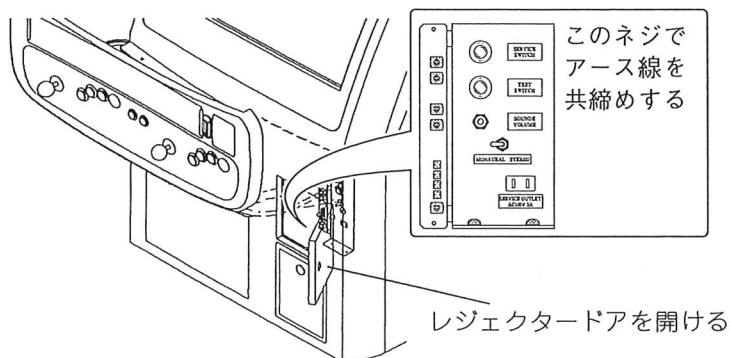
(例) カナリー筐体



(例) イーグレット 29 筐体



(例) イーグレット 2 筐体



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

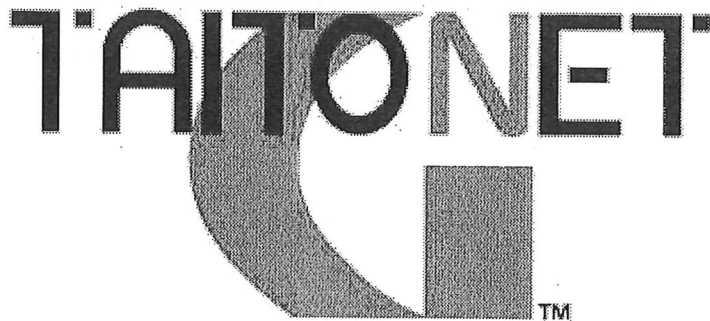
筐体の電源を投入したら、次の画面表示になります。

「兎ー野性の闘牌ー」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。



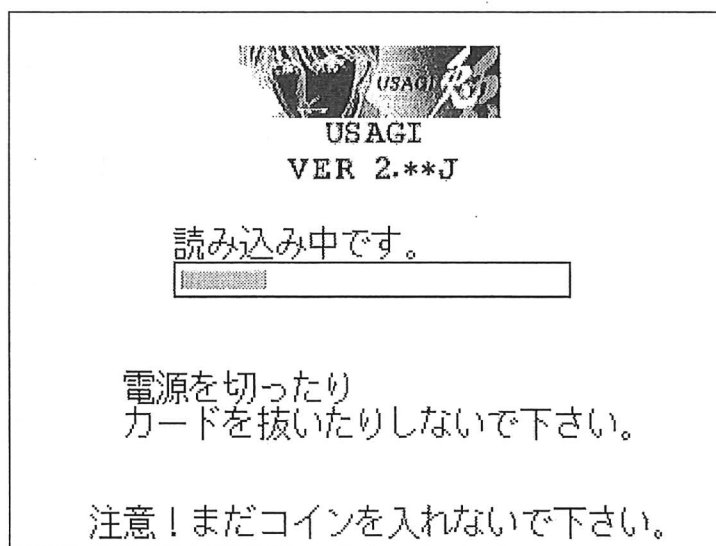
© TAITO CORPORATION 1998
ALL RIGHT RESERVED

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。

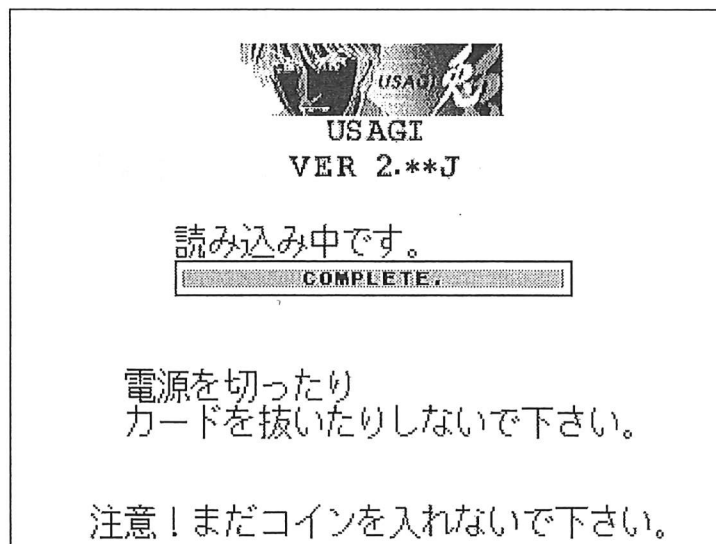
2. プログラム読み込み画面。

(ゲームを変更した場合一度だけこの画面表示をします。)

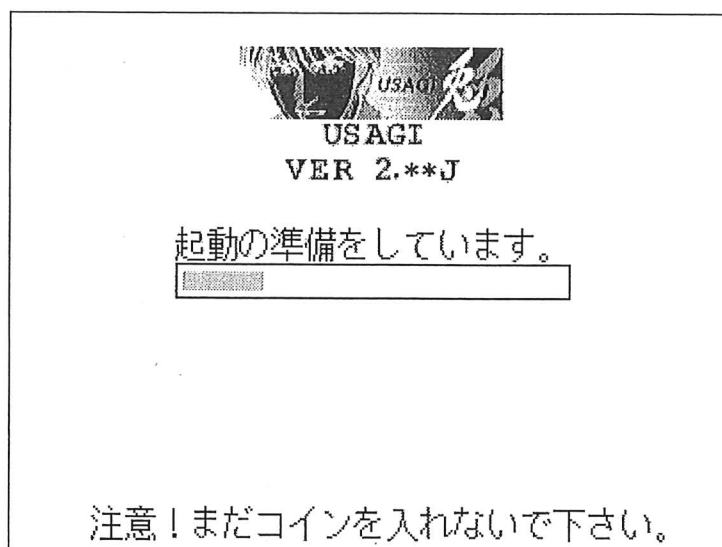


3. プログラム読み込み完了表示画面。

(ゲームを変更した場合一度だけこの画面表示をします。)

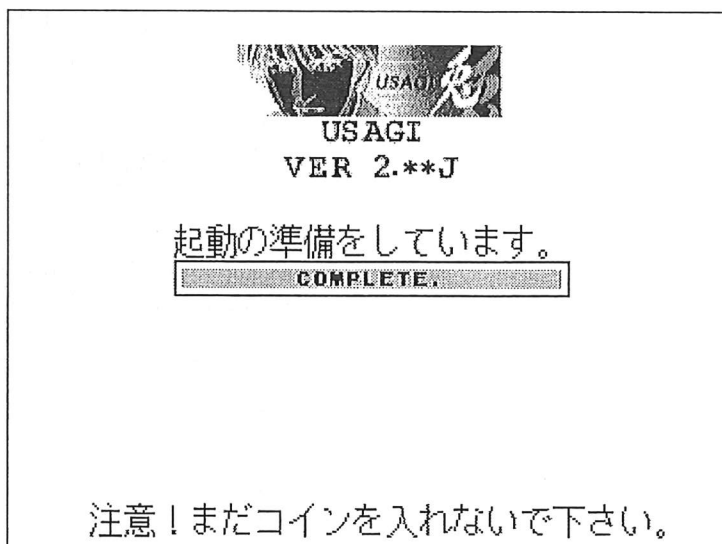


4. ゲーム起動の準備画面。



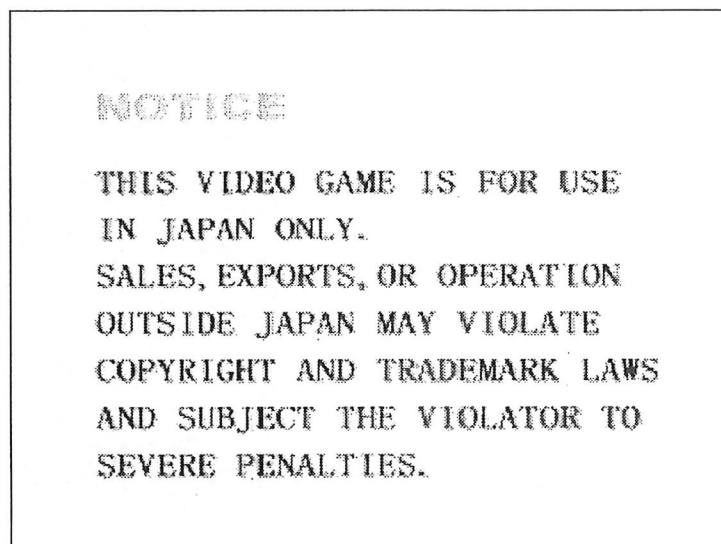
5. ゲーム起動の準備完了画面。

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。



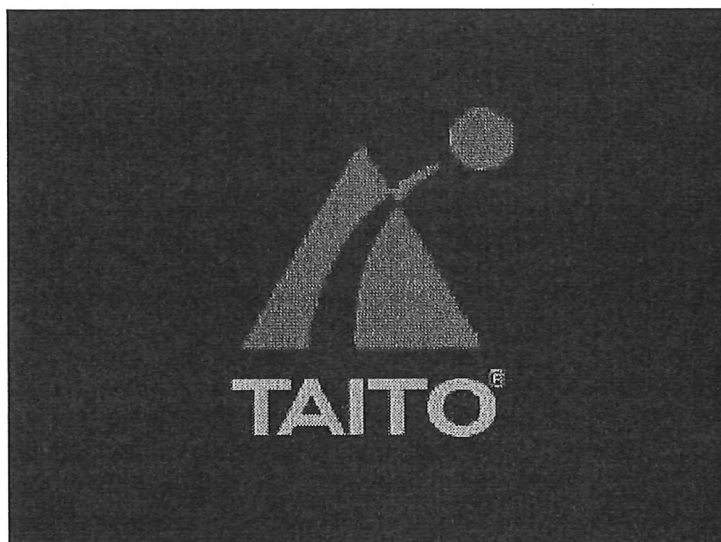
6. NOTICE 画面

「兎一野性の闘牌一」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

「兎一野性の闘牌」の操作系等は麻雀用コントロールパネルで行います。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。

麻雀用コントロールパネル	機 能
AからNボタン	麻雀牌の選択に使用します。
スタートボタン	ゲームモードの決定に使用します。
—	選択した項目の決定に使用します。
—	キャンセルに使用します。
カンボタン	カンをします。
ポンボタン	ポンをします。
チーボタン	チーをします。
リーチボタン	リーチをします。
ロンボタン	ロンをします。

第3章 設定

■ 3-1. テストモードの 起動方法

⚠ 注意

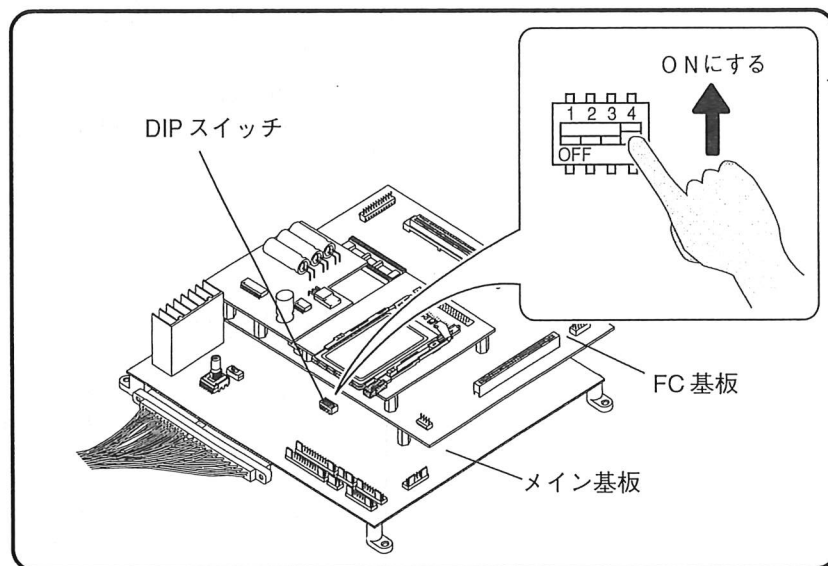
- ・テストモードによる設定は、店舗メンテナンスマンが行ってください。
- ・コネクターおよびGカード等をゲーム（マザー）基板から、抜き差しするときおよびDIPスイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行なってください。
- ・ゲーム（マザー）基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。
- ・Gカードは精密部品であるため、静電気によって破損することがあります。
- ・Gカードを落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたり、分解したりしないでください。故障・事故の原因になります。

重要！

- ・テストモードを起動すると、クレジット表示は「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。
- ・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

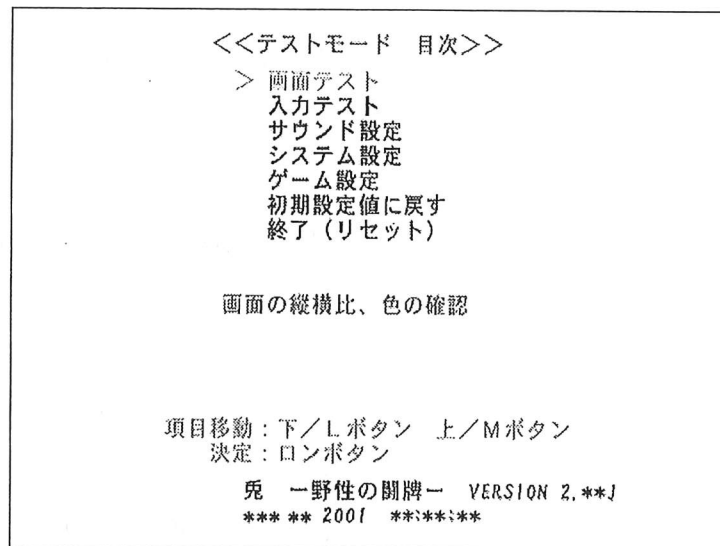
- 1 筐体の電源スイッチを OFF にする。
- 2 筐体のゲーム基板取り出し口を開く。
- 3 メイン基板上のDIPスイッチの4番を ON にする。
(メイン基板とFC基板のセットをマザー基板本体とよぶ。)



- 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

機 能	麻雀用コントロールパネル
各項目の選択	M(上)、L(下)、チー(左)、リーチ(右)ボタン
各項目の決定	ロンボタン

■ 3-3. テストモードの終了方法

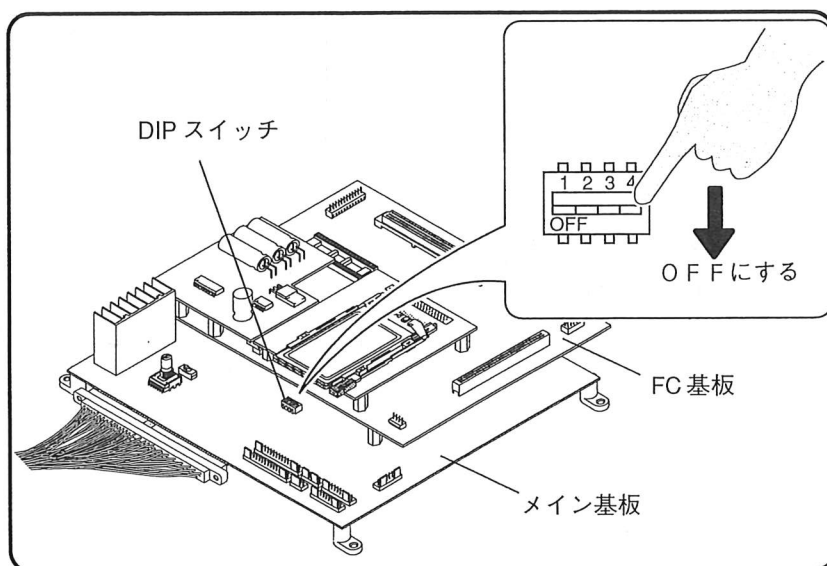
▲ 注意

- ・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。



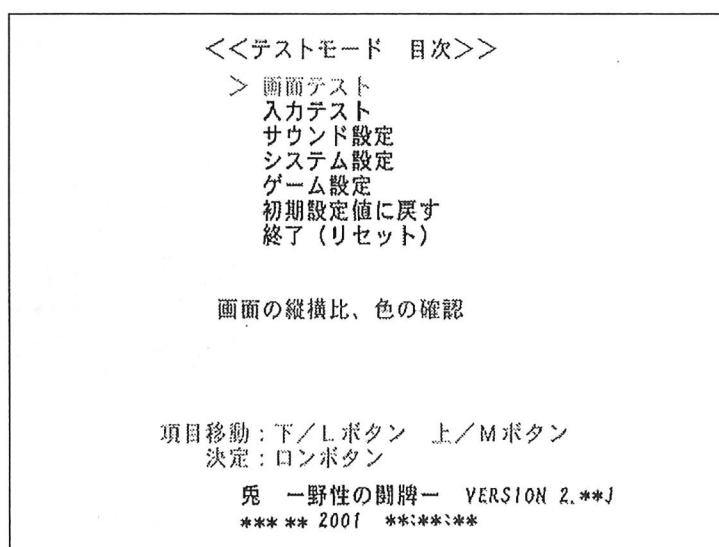
- 4 筐体のゲーム基板取り出し口を閉じる。
- 5 筐体の電源をONにする。

■ 3-4. 画面の表示サイズ 色合いの確認

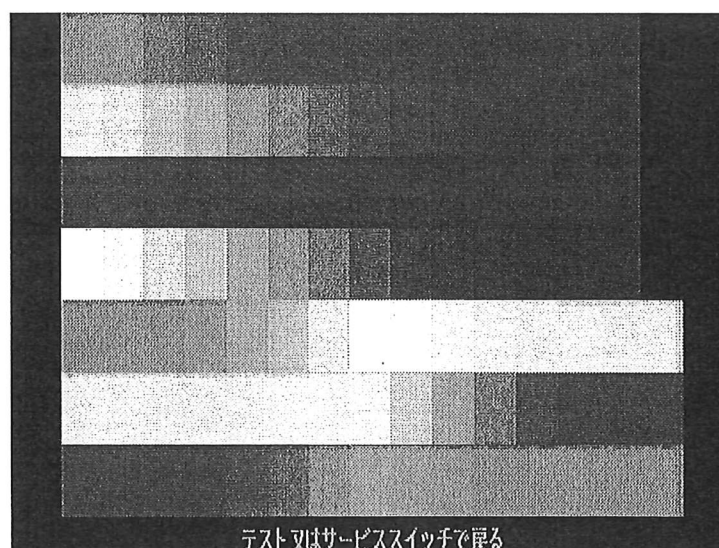
画面の表示サイズ、色合いは、テストモード目次の「画面テスト」で確認します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→29 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。

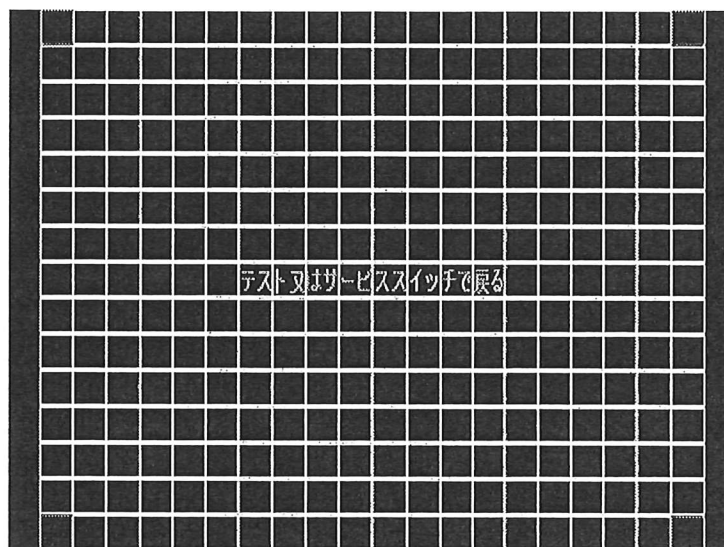


- 3 色合い調整画面で、色合いの確認をする。

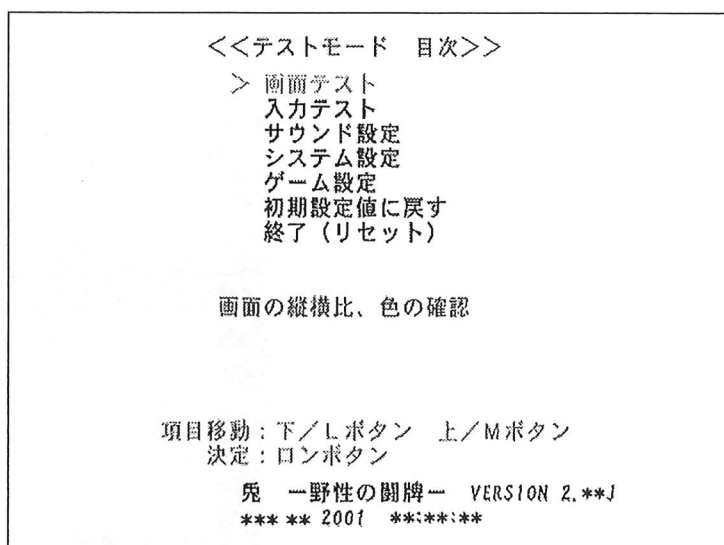


4 ロンボタンを押す。

5 モニターサイズ調整画面で、モニターサイズを確認する。
画面を戻す時はロンボタンを押す。



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。
テストモード目次画面の表示。



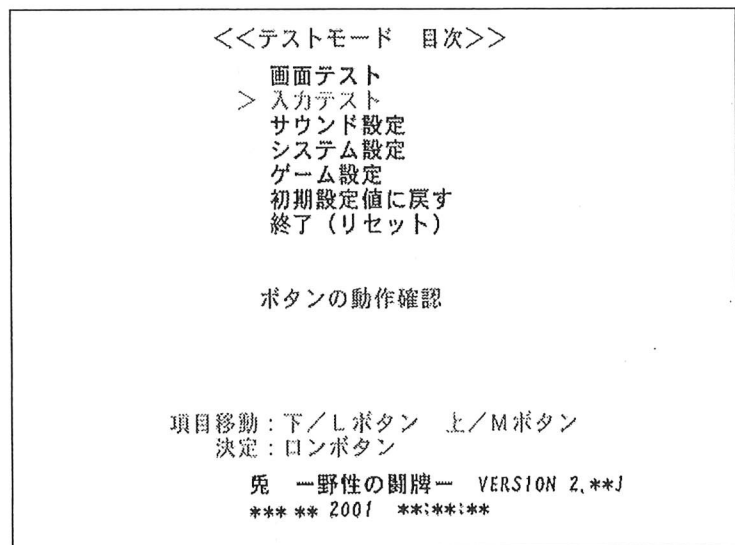
7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31ページ)

■ 3-5. 入力機器の確認

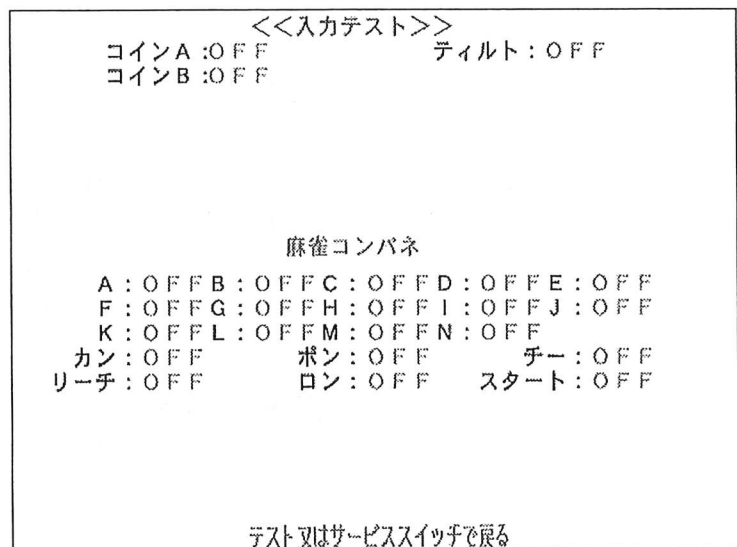
入力機器の状態はテストモード目次の「入力テスト」で確認します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→29 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	
ティルト	ティルト	
A～N	Aボタン～Nボタン	
カン	カンボタン	
ポン	ポンボタン	
チー	チーボタン	
リーチ	リーチボタン	
ロン	ロンボタン	
スタート	スタートボタン	

- 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。

<<テストモード 目次>> 画面テスト > 入力テスト サウンド設定 システム設定 ゲーム設定 初期設定値に戻す 終了 (リセット) ボタンの動作確認 項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン 決定：ロンボタン 兜 一野性の闘牌一 VERSION 2.***J *** ** 2001 *********
--

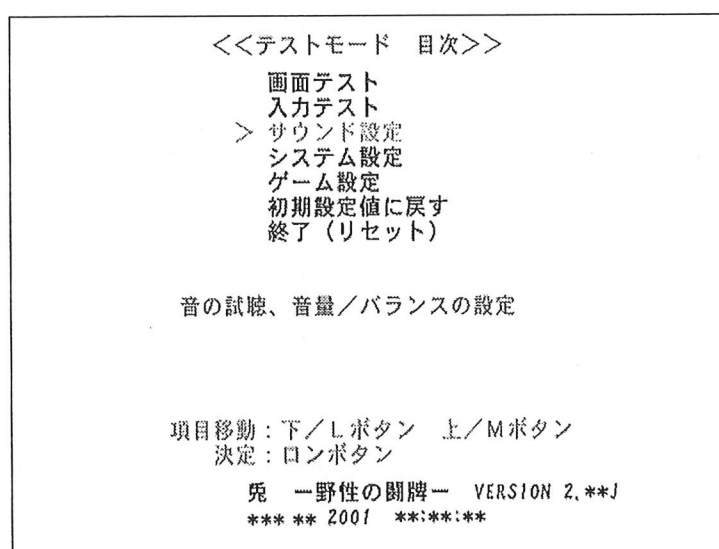
- 5 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31 ページ)

■ 3-6. 音量の設定

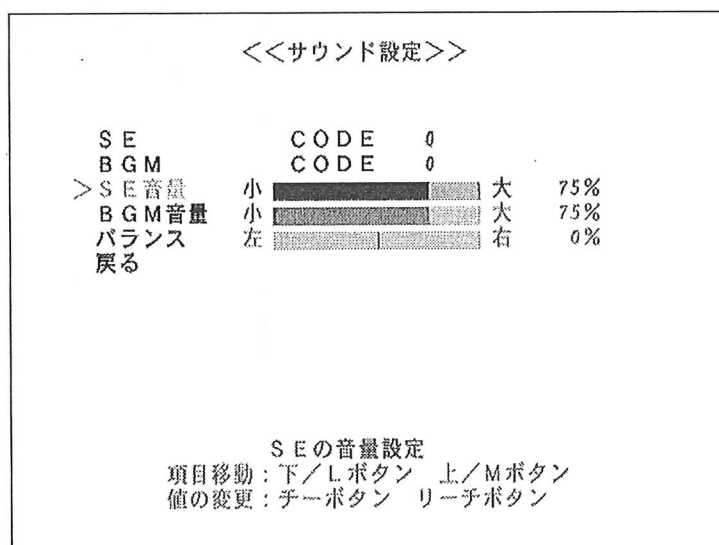
音量はテストモード目次の「サウンド設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→29 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。



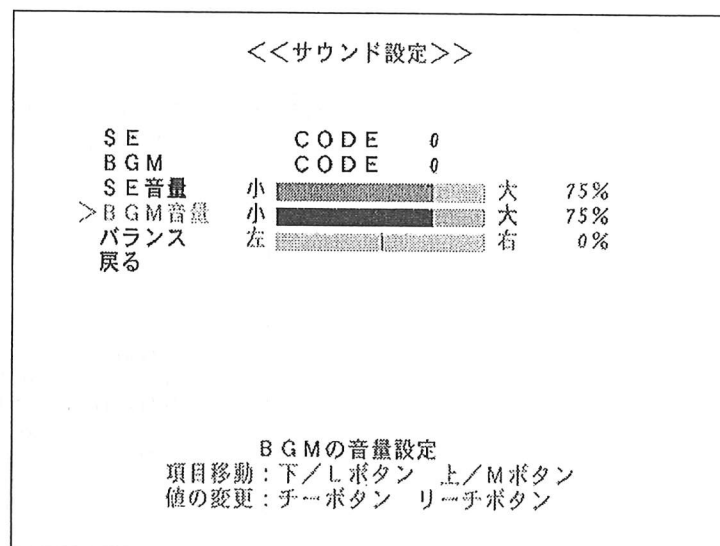
- 3 「SE音量」を選択し、効果音の音量を設定します。
このとき、音に異常がないか確認する。



項 目	表示の意味
SE	効果音を任意に試聴するときに選択する。
BGM	音楽を任意に試聴するときに選択する。
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%

麻雀用コントロールパネル	機 能
M	項目の選択に使用する。
L	
チー	サウンドコード及びボリューム 変更に使用する。
リーチ	
ロンボタン	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。



- 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				

BGMの音量設定
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
値の変更：チーボタン リーチボタン

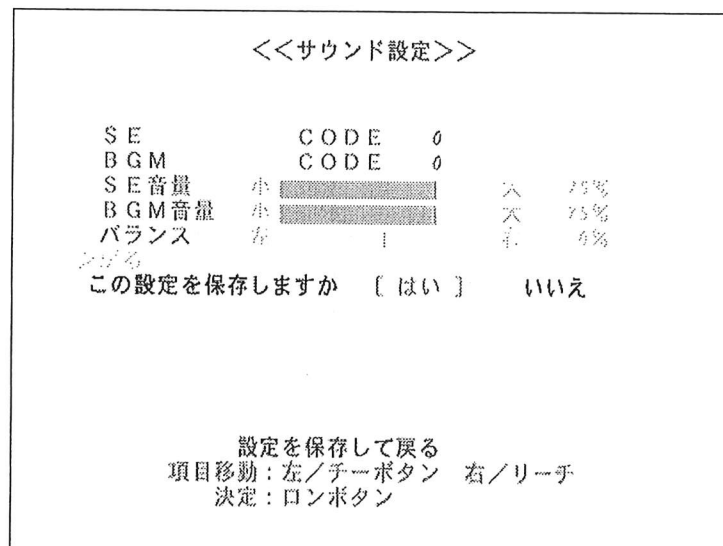
- 6 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」を選択する。

<<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				

サウンド設定の終了
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
決定：ロンボタン

7 設定値を記憶させるかどうかを選択する。



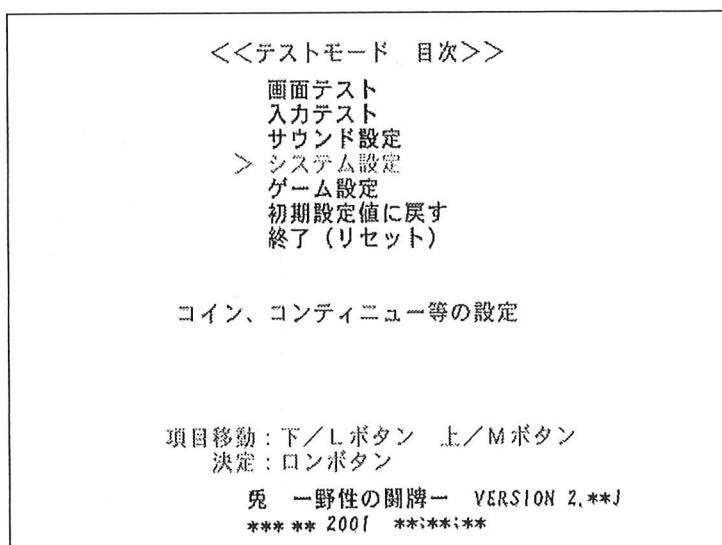
- ・記憶させる : 麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・記憶させない : 麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

8 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31 ページ)

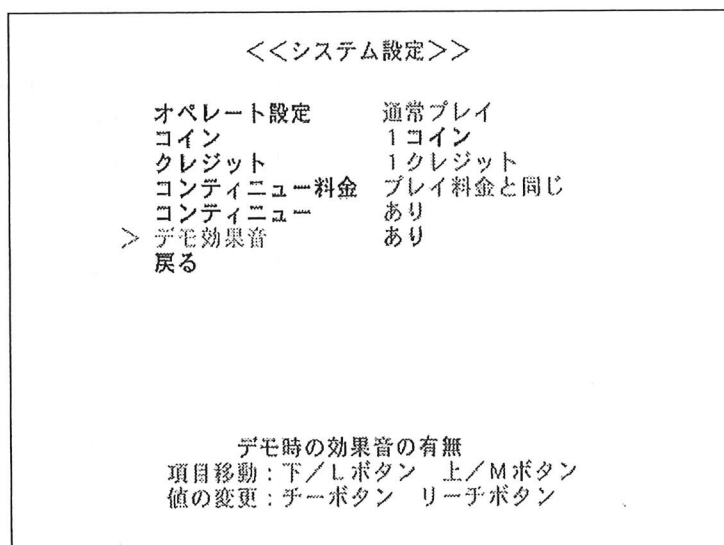
■ 3-7. デモ音有無の設定

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→29 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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「デモ効果音」を選択する。



- 4 麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタン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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」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
デモ効果音	あり

> 戻る

システム設定の終了
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
決定：ロンボタン

- 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
デモ効果音	あり

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：左/チーボタン 右/リーチ
決定：ロンボタン

- ・ 記憶させる : 麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し
「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・ 記憶させない : 麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し
「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

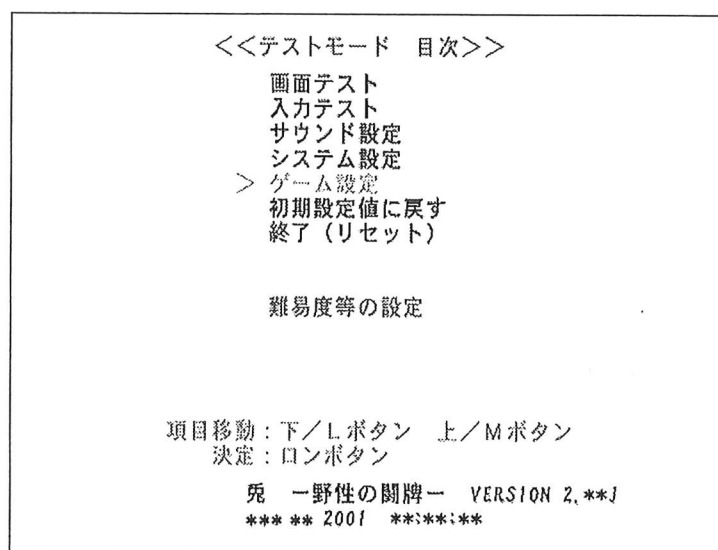
7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31 ページ)

■ 3-8. ゲーム設定

ゲーム難易度の設定はテストモード目次の「ゲーム設定」で設定する。

- 1 モードを起動する。
(テストモードの起動方法→29 ページ)

- 2 モード目次画面で、「ゲーム設定」を選択する。



1. 「通信モード」を選択し、麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタンで設定内容を変更する。

項目	設定項目	設定の意味
通信モード	通信無し	通信無しの設定
	通信有り	通信プレイ可能な設定

<<ゲーム設定>>

> 通信モード 通信有り 0 PACKET
 対戦時の局数 東4局まで
 コマンド受付時間 8秒
 難易度設定 3・標準

戻る

通信モードの設定
 項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

⚠ 注意

通信させる全ての基板の設定を統一してください。

2.「対戦時の局数」(「通信モード」で「通信なし」を選択した場合は表示されません)を選択し、麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタンで設定内容を変更する。

項目	設定項目	設定の意味
対戦時の局数	東2局まで	対戦通信時に東2局まで対戦可能
	東4局まで	対戦通信時に東4局まで対戦可能
	南2局まで	対戦通信時に南2局まで対戦可能
	南4局まで	対戦通信時に南4局まで対戦可能

<<ゲーム設定>>

通信モード 通信有り 0 PACKET
 > 対戦時の局数 東4局まで
 コマンド受付時間 8秒
 難易度設定 3・標準
 戻る

対戦時の対局数

項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

3.「コマンド受付時間」を選択し、麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタンで設定内容を変更する。

項目	設定項目	設定の意味
コマンド 受付時間	4秒	ツモしてから捨て牌までの受付時間が4秒
	6秒	ツモしてから捨て牌までの受付時間が6秒
	8秒	ツモしてから捨て牌までの受付時間が8秒
	10秒	ツモしてから捨て牌までの受付時間が10秒

<<ゲーム設定>>

通信モード 通信有り 0 PACKET
 対戦時の局数 東4局まで
 > コマンド受付時間 8秒
 難易度設定 3・標準
 戻る

ツモしてから捨て牌までの受付時間を設定
 項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

4.「難易度設定」を選択し、麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタンで設定内容を変更する。

項目	設定項目	設定の意味
難易度 設定	1.とてもやさしい	ゲームの難易度がとてもやさしい
	2.やさしい	ゲームの難易度がやさしい
	3.標準	ゲームの難易度が標準
	4.難しい	ゲームの難易度が難しい
	5.とても難しい	ゲームの難易度がとても難しい

<<ゲーム設定>>

通信モード	通信有り	0 PACKET
対戦時の局数	東4局まで	
コマンド受付時間	8秒	
> 難易度設定	3・標準	

戻る

難易度の設定
 項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

- 3 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」を選択する。

<<ゲーム設定>>

通信モード	通信有り	0 PACKET
対戦時の局数	東4局まで	
コマンド受付時間	8秒	
難易度設定	3・標準	

> 戻る

ゲーム設定の終了
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
決定：ロンボタン

- 4 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

<<ゲーム設定>>

通信モード	通信有り	0 PACKET
対戦時の局数	東4局まで	
コマンド受付時間	8秒	
難易度設定	3・標準	

> 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：左/チーボタン 右/リーチ
決定：ロンボタン

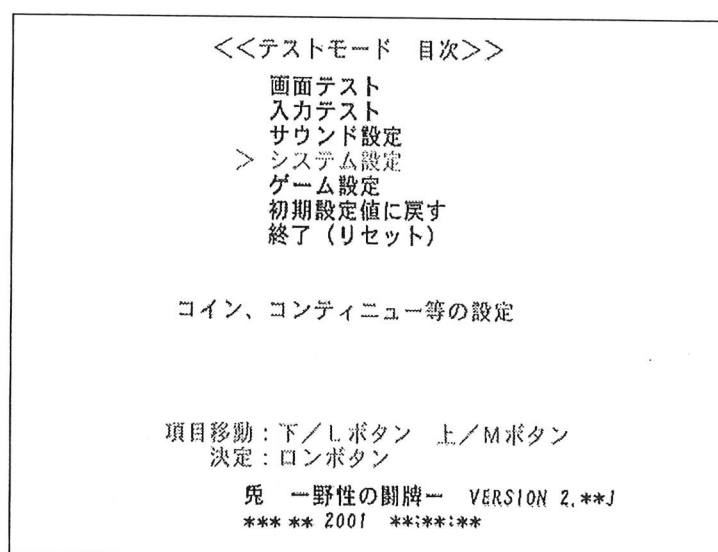
- ・記憶させる : 麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し、「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・記憶させない : 麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し、「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

- 5 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31ページ)

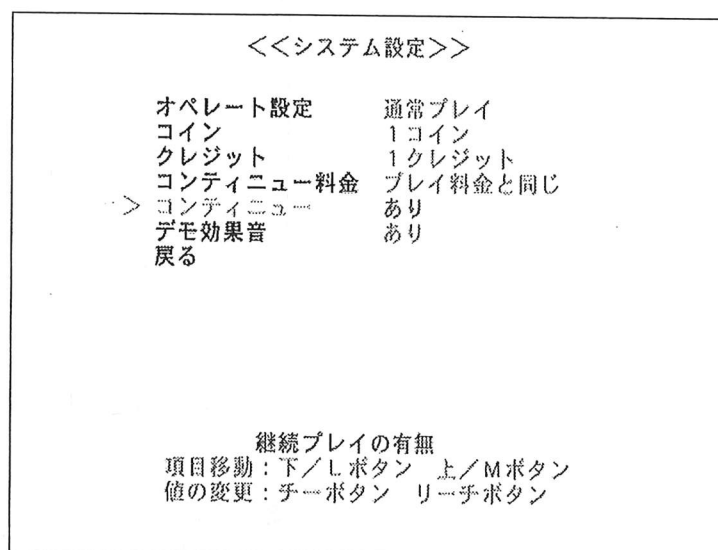
■ 3-9. コンティニュー 設定

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」で設定する。

- 1 テストモードを起動する。
(テストモードの起動方法→29ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。



- 3 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「コンティニュー」を選択する。



- 4 麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタン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
	あり	コンティニュー無し

- 5 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」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
デモ効果音	あり

> 戻る

システム設定の終了
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
決定：ロンボタン

- 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
デモ効果音	あり

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：左/チーボタン 右/リーチ
決定：ロンボタン

・記憶させる : 麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し、「はい」を選択し、ロンボタンを押す。

・記憶させない : 麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し、「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

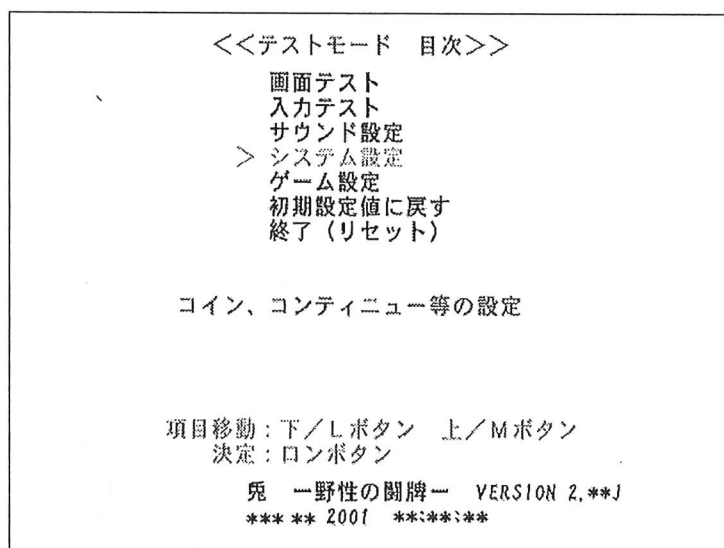
7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31 ページ)

■ 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→29 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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「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：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

- 4 麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタン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以外のとき「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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」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
デモ効果音	あり

> 戻る

システム設定の終了
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
決定：ロンボタン

- 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：左/チーボタン 右/リーチ
決定：ロンボタン

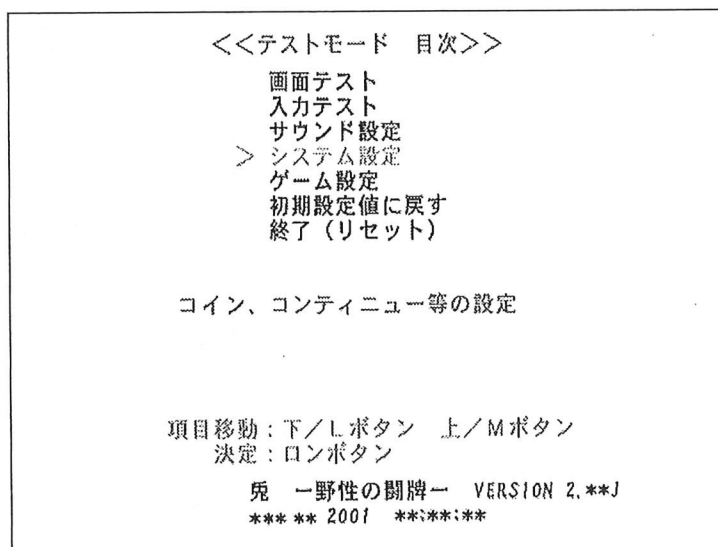
- ・記憶させる : 麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し、「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・記憶させない : 麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し、「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31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→29 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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「コイン」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
デモ効果音	あり
戻る	

クレジットが有効になるコイン数の設定
 項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

- 4 麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタン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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」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
デモ効果音	あり

> 戻る

システム設定の終了
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
決定：ロンボタン

- 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
デモ効果音	あり

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：左/チーボタン 右/リーチ
決定：ロンボタン

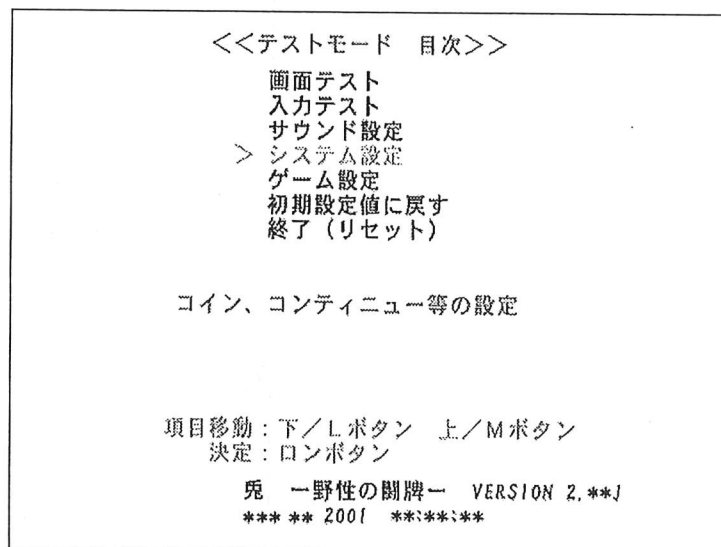
- ・記憶させる：麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し、「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・記憶させない：麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し、「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31 ページ)

●クレジットの設定

クレジット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→29 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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「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：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

- 4 麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタン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	

- 5 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」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
デモ効果音	あり

> 戻る

システム設定の終了
項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
決定：ロンボタン

- 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
デモ効果音	あり

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：左/チーボタン 右/リーチ
決定：ロンボタン

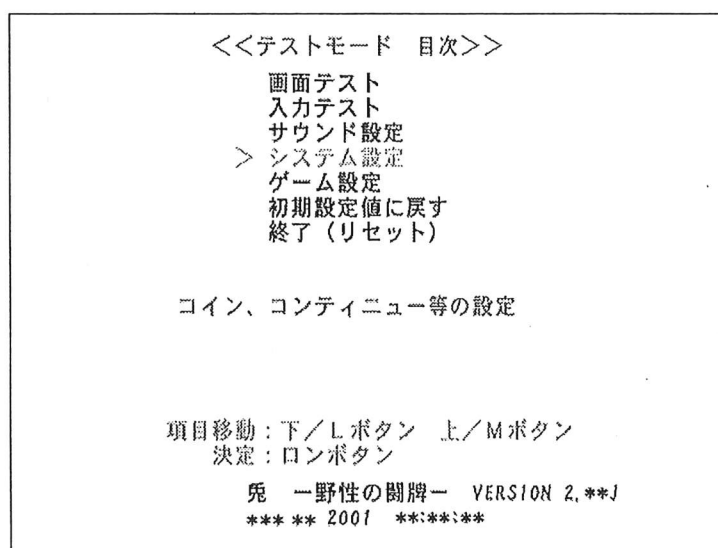
- ・記憶させる : 麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し、「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・記憶させない : 麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し、「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31 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→29 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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「オペレート設定」を選択する。

<<システム設定>>

> オペレート設定 フリープレイ

コンティニュー あり
 デモ効果音 あり
 戻る

通常プレイ/フリープレイの設定
 項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
 値の変更：チーボタン リーチボタン

- 4 麻雀コントロールパネルのチーボタン、リーチボタン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 麻雀コントロールパネルのMボタン、Lボタンで「戻る」を選択する。

<<システム設定>>

オペレート設定 フリープレイ

コンティニュー あり
 デモ効果音 あり
 > 戻る

システム設定の終了
 項目移動：下/Lボタン 上/Mボタン
 決定：ロンボタン

- 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 フリープレイ

コンティニュー あり
 デモ効果音 あり
 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：左/チーボタン 右/リーチ
 決定：ロンボタン

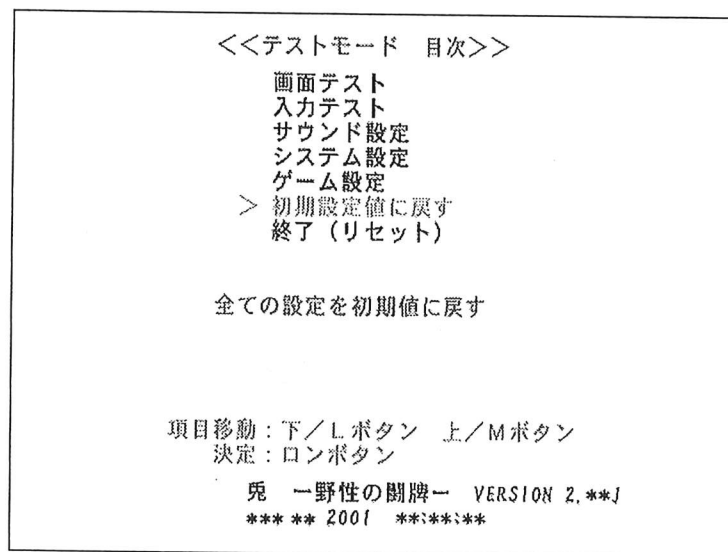
- ・記憶させる ：麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し、「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・記憶させない：麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し、「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。
 (テストモードの終了方法→31 ページ)

■ 3-12. 設定内容の初期化

設定内容の初期化は、テストモード目次の「初期設定値に戻す」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→ 29 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
通信モード	通信なし	通信モードの設定
対戦時の局数	東4局まで	対戦時の対局数
コマンド受付時間	8秒	ツモしてから捨て牌までの受付時間の設定
難易度設定	3・標準	ゲーム難易度
オペレート設定	通常	通常プレイ/フリープレイの設定
コイン	1コイン	クレジットが有効になるコイン数の設定
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の設定
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ	継続プレイに必要なコイン数の設定
コンティニュー	あり	継続プレイの有無
デモ効果音	あり	デモ時の効果音の有無

3 設定値を記憶させるかどうかを選択する。

<<初期設定値に戻す>>

設定を全て初期設定値に戻しますか？

はい [いいえ]

設定を初期化せずに戻る
項目移動：チーボタン リーチボタン
決定：ロンボタン

- ・記憶させる ：麻雀コントロールパネルのチーボタンを押し、「はい」を選択し、ロンボタンを押す。
- ・記憶させない：麻雀コントロールパネルのリーチボタンを押し、「いいえ」を選択し、ロンボタンを押す。

4 テストモードを終了する。
(テストモードの終了方法→31 ページ)

第4章 ゲーム内容

■ 4-1. ゲーム概要

- ・ 人気麻雀コミックスのストーリーを追って迫真の対局に挑める麻雀ゲームです。
- ・ プレイヤーとパートナーの2人のキャラクターを選び、2対2のチームで対戦します。
- ・ 1人プレイではコンピューターが操るチームと戦います。
- ・ 2台を通信K I Tで接続することで、人間同士の対戦プレイも可能です。(最大プレイヤー数は2人です。通信K I Tは別売です。)
- ・ 通信可能設定でも、プレイヤーは乱入プレイを禁止してプレイする選択が可能です。
- ・ 人間/コンピューターを問わず、相手チームを合計点で上まわらない場合負けとなり、ゲームオーバーになります。
- ・ 1人プレイではコンティニュー設定が可能です。対戦ではコンティニュープレイはありません。
- ・ 対戦プレイが成立しない場合、対戦プレイの終了後の勝者側は1人プレイでのゲームを行います。



● 「一人プレイ」モード

- ・ ストーリーモードです。乱入されることはありません。通信可能な設定で無い場合、自動的にこのモードになります。

● 「通信プレイ」モード

- ・ プレイヤー2人での対戦モードが可能です。通信接続されていない場合、このモードをプレイすることはできません。
- ・ 接続された両台のモードがどちらも「通信プレイ」モードになったとき、人間同士の対戦プレイが開始されます。

■ 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します。

2 投入された筐体のスタートボタンを押します。



3 最初にプレイヤーキャラクターを選択します。A～Hで選んでロンボタンで決定です。



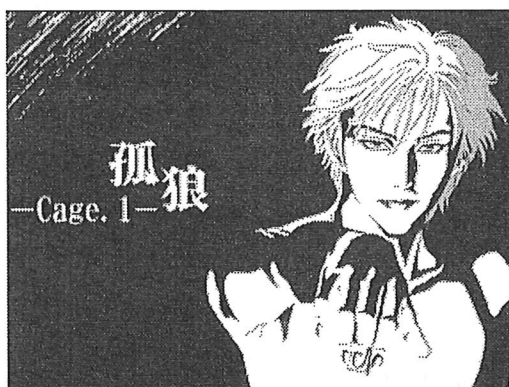
4 次にパートナーキャラクターを選択します。A～Hで選んでロンボタンで決定です。プレイヤーキャラクターと同じキャラクターは選べません。



- 5** 通信対戦が可能な場合は最初にプレイモードを選択します。
AまたはBボタンを押すだけで確定します。



- 6** 通信設定でない場合や「一人プレイ」の場合、ステージ制の一人対局になります。また「通信プレイ」選択時に、相手が居ない場合も同様です。



- 7** 「通信プレイ」開始時に、通信相手も「通信プレイ」だった場合乱入処理が行われ、対戦プレイが始まります。



■ 4-3. ゲームルール

- ・ゲームは全5ステージになります。本ゲームではステージを「CAGE」と呼称します。
- ・CAGE 5をクリアするとエンディングでゲーム終了になります。
- ・CPUや人間を問わず、対抗するチームに負けた場合はゲームオーバーになります。
- ・対局の勝利条件は、プレイヤー&パートナーチームの合計点が、敵チームの合計点を上まわることです。このときトップ賞は含めて比較されます。
- ・両チームが同点だった場合は、プレイヤーはゲームオーバーになります。
- ・麻雀の対局ルールは以下に固定されています。

-
- 25000持ちの30000返し
 - トップ賞20000点
 - 食いタン・後付けあり
 - 平和ツモあり
 - 満貫切り上げあり
 - ドボンあり
 - 親はアガリのみ連荘
 - 同時ロンは頭ハネ
 - オーラストップ(チーム勝利)は自動アガリ止め
-

■ 4-4. プレイ人数

本製品は1～2人までの同時プレイが可能です。

1台の筐体で1人がプレイします。2人でプレイするときは「通信K I T」が必要です。

(2人でプレイする場合に必要なものは本製品が2セットと「通信K I T」になります。本製品に「通信K I T」は含まれておりません。)

「通信K I T」は1セットで2人プレイが可能です。

■ 4-5. 画面構成



- (A)プレイヤーの手牌 アルファベットが各ボタンに対応します。
- (B)パートナー表示 対局状況でパートナーの表情は変化します。
- (C)起家マーク 最初の親の位置と場風を表示します。
- (D)自風表示 プレイヤーの自風を表示します。
- (E)王牌(ドラ)表示 ドラになる牌(次ドラ)を表示します。
- (F)得点表示 現在の4人の得点を表示します。
- (G)残り牌表示 ツモ牌の残り枚数を表示します。

■ 4-6. 操作方法

・麻雀コンパネを使用します。

Aボタン～Mボタン	捨牌時に使用します。 チーやカン時の牌の選択にも使用します。
Nボタン	ツモ時に使用します。 捨て牌時に使用します。 鳴けるチャンス時のキャンセルに使用します。
カンボタン	カン（暗カン・大明カン・加えカン）宣言時に使用します。
ポンボタン	ポン宣言時に使用します。
チーボタン	チー宣言時に使用します。
リーチボタン	リーチ宣言時に使用します。
ロンボタン	和了（ロン・ツモ）時に使用します。
スタートボタン	ゲームスタート時に使用します。

第5章

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

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。

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に回して調整してください。 (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	・ ゲーム基板を修理してください
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	・ ゲーム基板を修理してください
	・ 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。

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状態になっている。	・ 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）
LINK ERROR	・ 2枚の基板が正しく接続されていない。	・ 通信kitの説明に従い接続を確認してください。
通信に必要な 以下の設定が 違います	・ 2枚の基板の設定が揃っていない	・ 指摘された項目の設定を変更して、両者の設定を一致させてください。 （設定→29ページ）

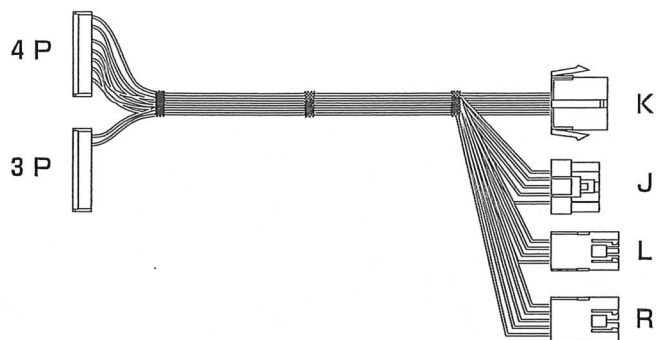
■ 7-2. トラブルシュート

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

麻雀ハーネス結線図

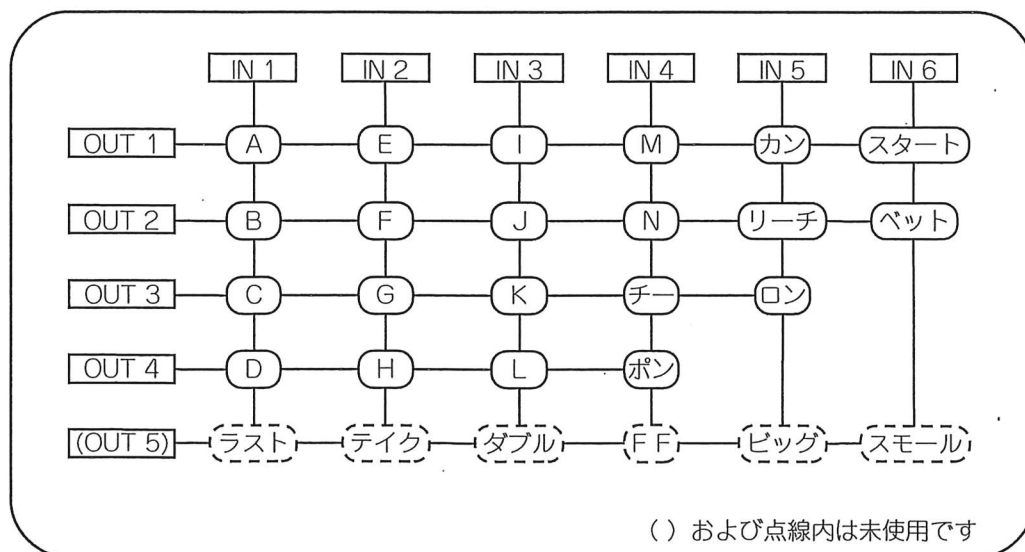
■麻雀ハーネス結線図

麻雀ハーネスの結線は、下表の様になっています。信号名称は下図の麻雀コントロールパネル配線図を参照してください。



コネクタ記号 (ピン番号)				線材の色	信号名称
3 P (1)	K (4)	J (5)	L (1)	白 / 橙	OUT 1
3 P (2)	K (3)	J (3)	L (2)	白 / 赤	OUT 2
4 P (1)	K (7)	J (9)	L (3)	白 / 青	OUT 3
4 P (2)	K (11)	J (7)	L (4)	白 / 黒	OUT 4
4 P (5)	K (5)	J (4)	L (5)	白 / 黄	IN 1
4 P (6)	K (6)	J (8)	L (6)	白 / 緑	IN 2
4 P (7)	K (9)	J (11)	R (1)	白 / 灰	IN 3
4 P (8)	K (10)	J (6)	R (2)	白	IN 4
4 P (9)	K (12)	J (1)	R (3)	白 / 桃	IN 5
4 P (10)	K (2)	J (2)	R (4)	白 / 茶	IN 6

■麻雀コントロールパネル配線図



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.2001 PRINTED IN JAPAN

無断転載を禁じます。