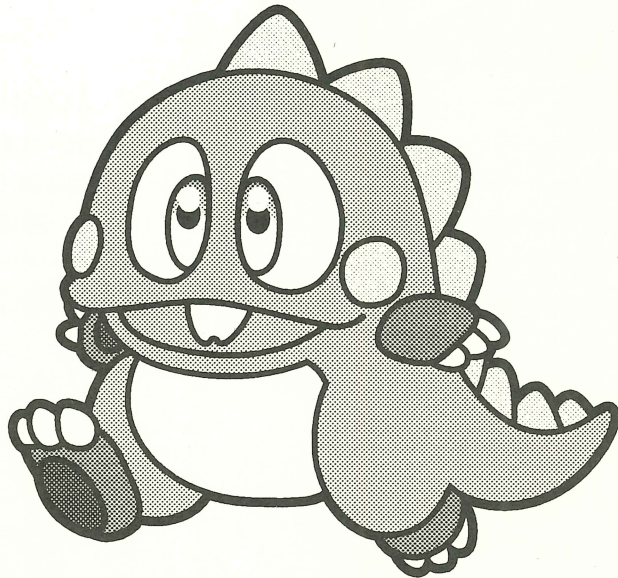


# BUBBLE SYMPHONY

バブル シンフォニー <sup>TM</sup>

## INSTRUCTION MANUAL



## 【キット内容】

部品名称	部品番号	数量
ディスプレイステッカー	(G1001163B)	×1
インストラクションマニュアル	(G2001608A)	×1
インストラクションシート	(G2001585A)	×1
インストラクションカード	(G3000778A)	×1
ロムパッケージ	(M20J0104A)	×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)

## 【目次】

注意事項	1
マザーPCボードとロムパッケージの接続	1
コントロールパネルの仕様	1
マザーPCボードの説明	2
テストモードの説明	3
ゲームの説明	9
トラブルコールの前に	13

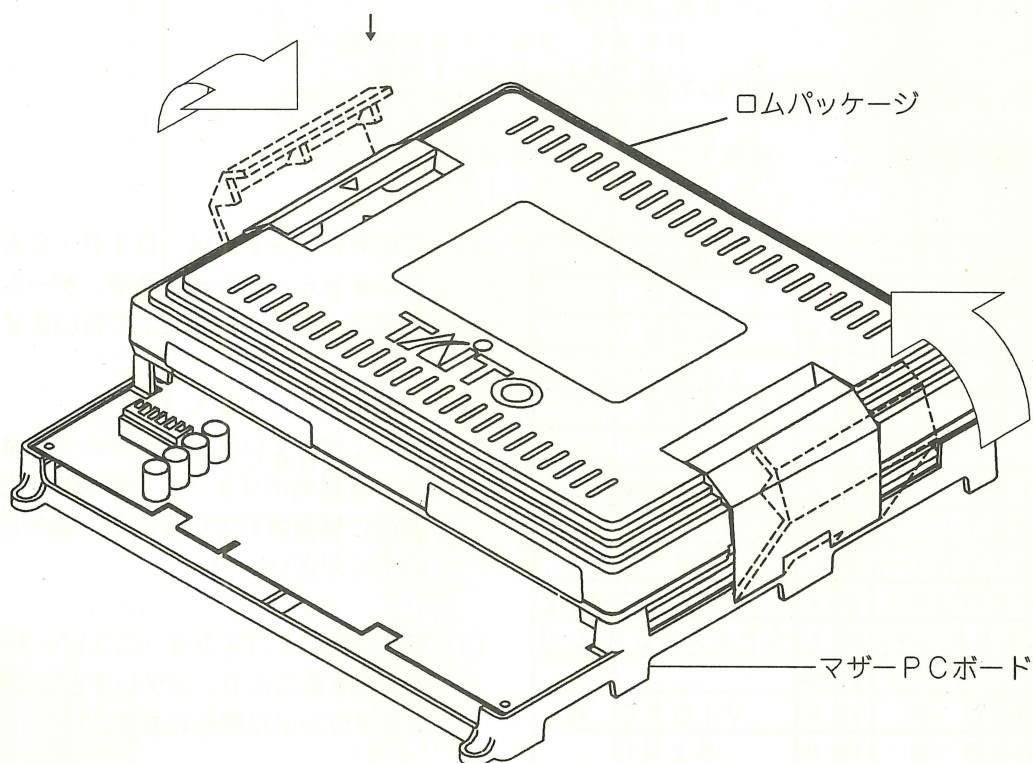
### 【注意事項】

- 改造作業中は、必ず電源を切ってください。
- 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、正常に作動しない場合があります。

### 【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。

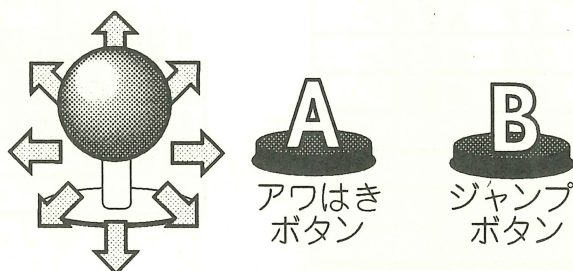
マザーPCボードの三角マークとロムパッケージの三角マークが向き合う様に合わせてください。



※ ロムパッケージの向きに注意してください。

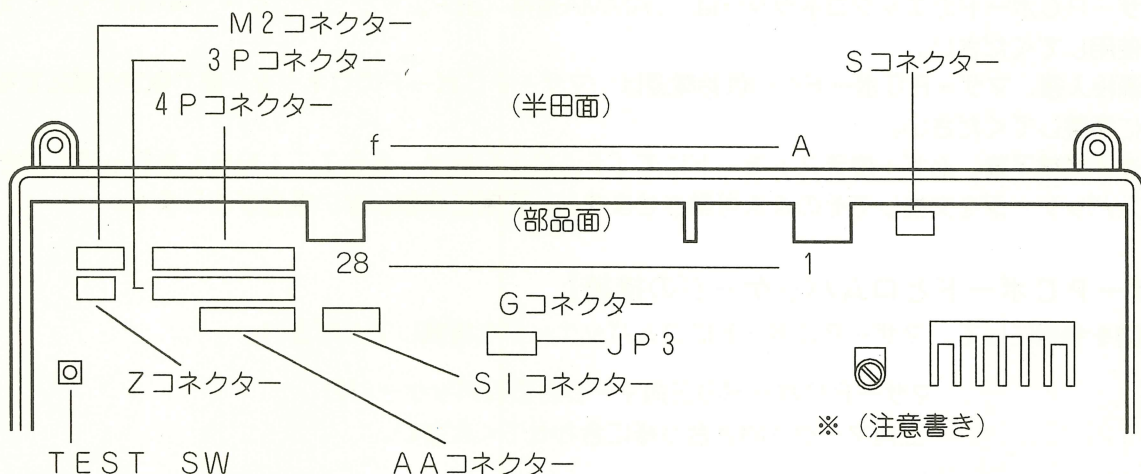
### 【コントロールパネルの仕様】

- 8方向レバー×2
- ボタンスイッチ2×2



# 【マザーPCボードの説明】

[マザーPCボード]



◎ JP3は、JOYSTICK側にしておいてください。

[コネクター端子表]

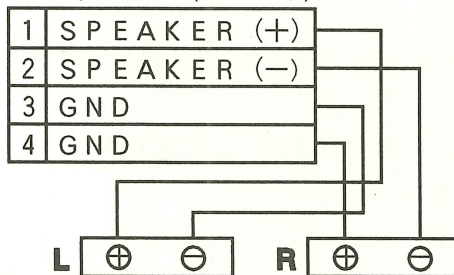
Gコネクター		JAMMA	
GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
+5V	3	C	+5V
+5V	4	D	+5V
	5	E	
+12V	6	F	+12V
POST	7	H	POST
METER 1	8	J	METER 2
LOCKOUT 1	9	K	LOCKOUT 2
SPEAKER (+)	10	L	SPEAKER (-)
	11	M	
VIDEO R	12	N	VIDEO G
VIDEO B	13	P	SYNC
VIDEO GND	14	R	SERVICE
TEST	15	S	TILT
COIN 1	16	T	COIN 2
SELECT 1	17	U	SELECT 2
1P UP	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。

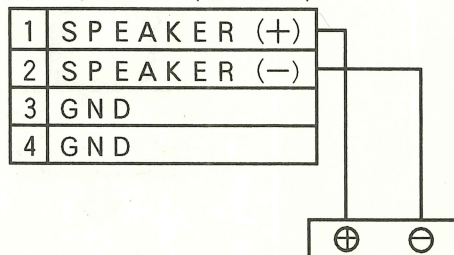
※ (注意書き)  
 基板に付いているボリューム (注意) は、音量用ボリュームではありません。出荷時に調整されているので、絶対に触らないでください。

○ 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)



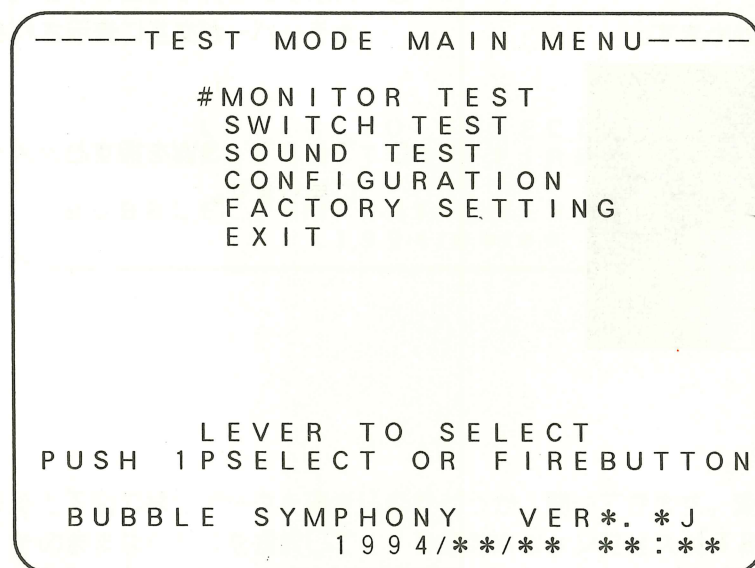
Sコネクター (モノラル)



## 【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TEST 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。



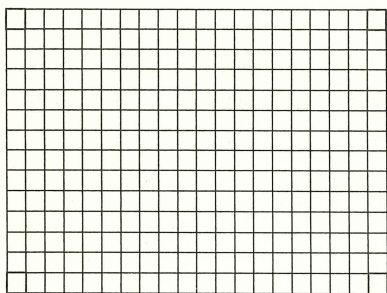
(テストモードメインメニュー)

- 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ボタン又は1P側のスタート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、1P側のAボタン又は、スタートボタンを押してください。通常画面に戻ります。

## [MONITOR TEST]

### クロスハッチ

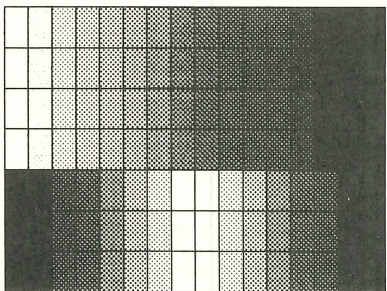
- 画面の歪みを確かめます。



- 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

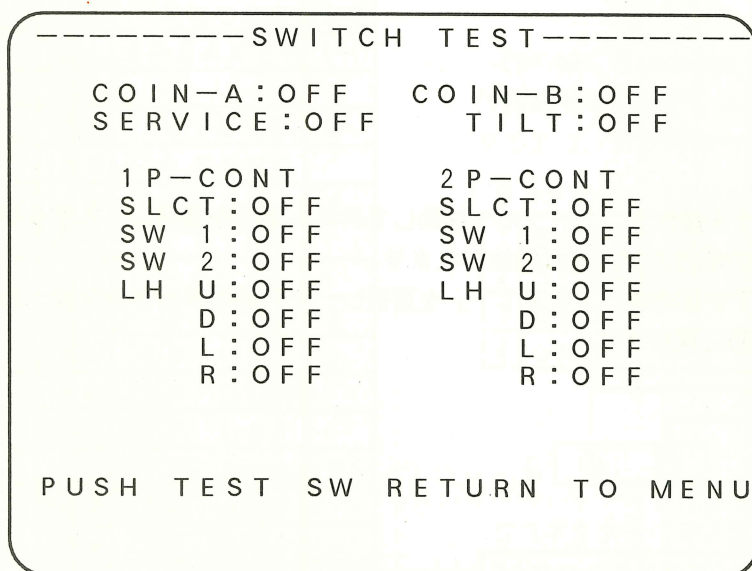
- 画面の色合いを確かめます。



- A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。
- TEST SWを押すと、メインメニューに戻ります。

## [SWITCH TEST]

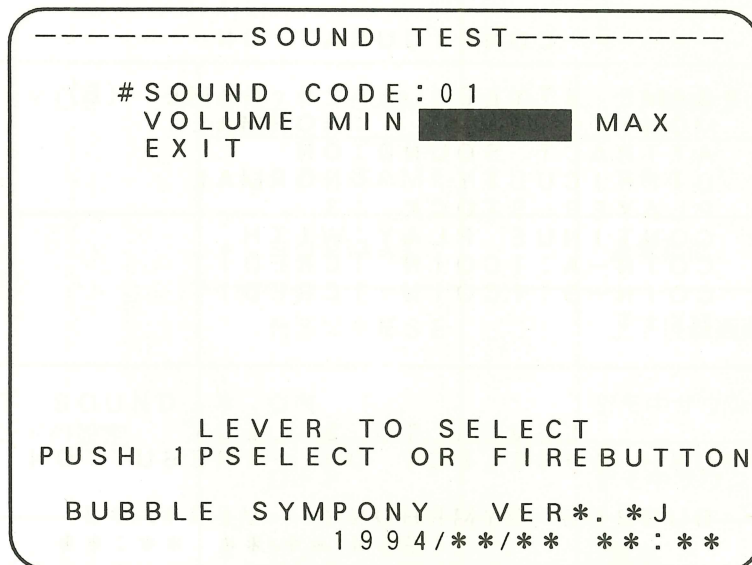
- 各スイッチの入力テストを行います。



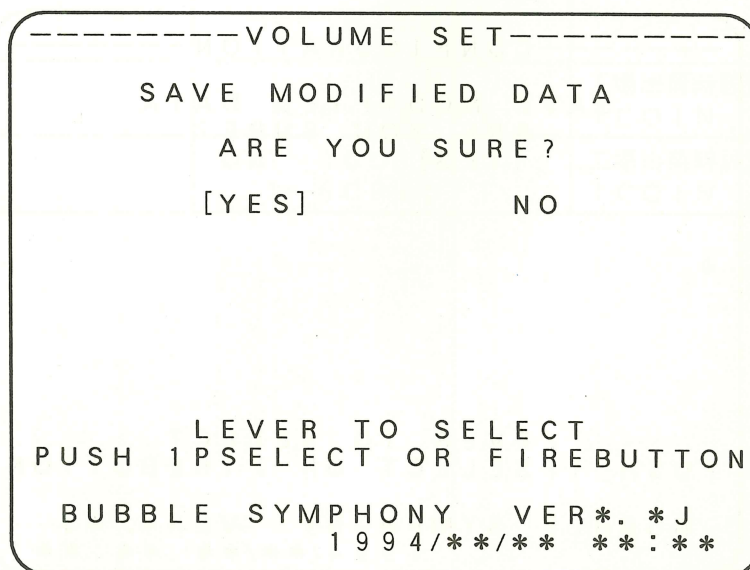
- 各スイッチを押した時、OFFからONになれば正常です。
- TEST SWを押すと終了し、メインメニューに戻ります。

[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 CODE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。
- 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ボタン又はスタート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、次頁を参照してください。

```
-----CONFIGURATION-----  
#GAME STYLE      : 2P GAME (E)  
MONITOR          : NORMAL  
ATTRACT SOUND   : ON  
DIFFICULTY      : NORMAL  
PLAYER STOCK    : 3  
CONTINUE PLAY  : WITH  
COIN-A:1COIN 1CREDIT  
COIN-B:1COIN 1CREDIT  
EXIT  
  
LEVER TO SELECT  
PUSH 1PSELECT OR FIREBUTTON  
  
BUBBLE SYMPHONY  VER*. *J  
1994/**/** **:**
```

- 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ボタン又はスタートボタンを押してください。

```
-----CONFIGURATION-----  
  
SAVE MODIFIED DATA  
ARE YOU SURE?  
[YES] NO  
  
LEVER TO SELECT  
PUSH 1PSELECT OR FIREBUTTON  
  
BUBBLE SYMPHONY  VER*. *J  
1994/**/** **:**
```



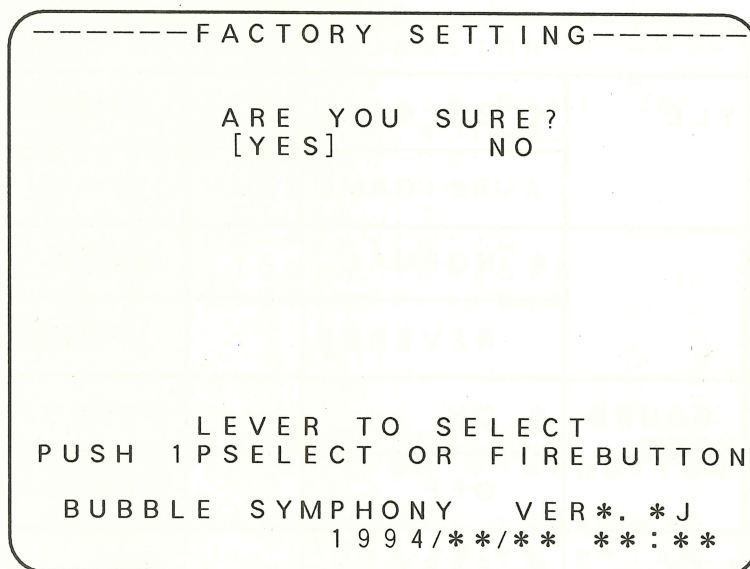
[コンフィグレーション設定表]

GAME STYLE	* 2 P GAME (D)	2 P 同時プレイ
	1 P GAME (E)	1 P オンリー
MONITOR モニターの設定	* NORMAL	通常画面
	REVERSE	上下反転画面
ATTRACT SOUND デモ中のサウンドの設定	* ON	デモ中サウンドを鳴らす
	OFF	デモ中サウンドを鳴らさない
DIFFICULTY ゲームの難易度の設定	* EASY	簡単
	NORMAL	普通
	HARD	難しい
	VERY HARD	とても難しい
PLAYER STOCK プレイヤー数の設定	2~5	工場出荷時設定は 3
CONTINUE PLAY コンティニュープレイの設定	* WITH	コンティニュープレイ有り
	WITH OUT	コンティニュープレイ無し
COIN-A	1~4 COIN 1~6 CREDIT	工場出荷時設定は 1 COIN 1 CREDIT
COIN-B	1~4 COIN 1~6 CREDIT	工場出荷時設定は 1 COIN 1 CREDIT

\* 工場出荷時設定

[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設定にするのであれば、YESを、そのままにするのであればNOを選択して、1P側のAボタン又はスタートボタンを押してください。
- 他のロム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。

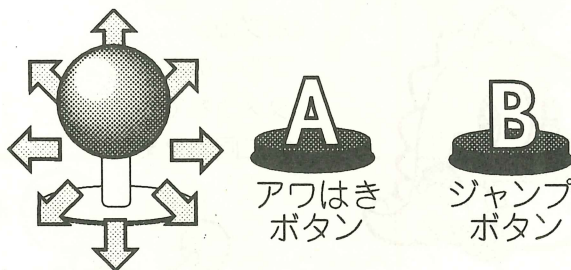
## 【ゲームの説明】

### 【ゲームの概要】

- プレイヤーキャラは4タイプあり、その中から1人を選択します。2P同時プレイ時は2人を選びますが同キャラを選択する事はできません。
- アワで敵を閉じ込めて、ついや背びれで割ることで敵を倒します。
- やっつけた敵はフードとなり、取ると得点となります。
- 1Pもしくは2Pのどちらかが空いている時、途中参加できます。
- 画面中の敵を全滅させる事により、面クリアとなります。
- 一定時間たつとハリーアップとなり、永久パターン防止キャラ“すかるもんすた”が出現します。“すかるもんすた”は、やっつける事はできません。
- プレイヤーはストック制で、ストックが0になるとゲームオーバーです。

### 【操作方法】

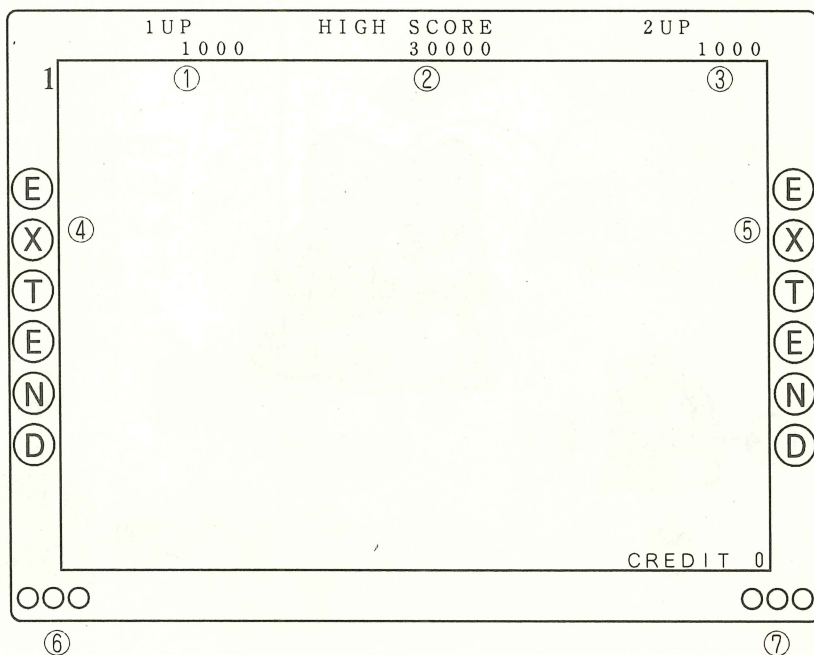
- 8方向レバーと2ボタンで操作します。素て
- レバーの左右でプレイヤーの移動、Aボタンでアワをはき、Bボタンでジャンプします。
- プレイヤーが落下中にレバーの上方向に入れる事でゆっくりと、下方向に入れる事で素早く落下させる事ができます。
- Aボタンを押し続ける事で、タメ撃ちが可能です。(キャラごとに効果が違います)



### 【画面説明】

- ① 1Pスコア
- ② ハイスコア
- ③ 2Pスコア
- ④ 1Pエクステンドバブル表示
- ⑤ 2Pエクステンドバブル表示
- ⑥ 1Pストック
- ⑦ 2Pストック

※エクステンドバブルについては、  
12頁を参照してください。



## 【ストーリー】

どらんく親分との戦いから数10年……

パビーくんとベティーちゃん、ポビーくんとパティーちゃんの間  
それぞれかわいい男の子ができました。

その子達がおおきくなって、パビー達の孫の世代のお話です。

ある日のこと、いたずらっ子2人は彼等の住む村にある図書館へ遊びに  
行きました。

お友達の女の子2人も一緒です。

みんなで本を読もうと思い、目に止まった本を取り、覗いたところ……。

なんと！謎の力が働き、見る見るうちにかわいらしいドラゴンに変身さ  
せられてしまったのです。

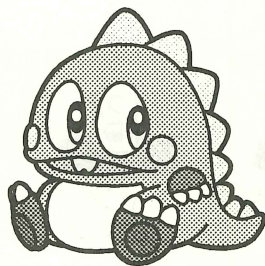
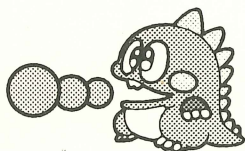
実はこの図書館には、どらんく親分の力が残っていた様なのです。

またしても、おじいさん達の時と同じく“アワはきドラゴン”に変えら  
れてしまった彼等の運命はどうなるのでしょうか？

## 【プレイヤーキャラ紹介】

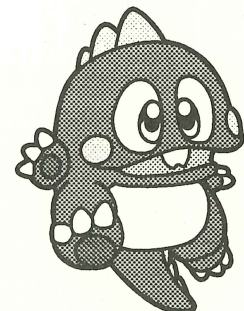
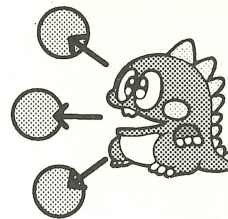
〈バブルン〉

グリーン  
のドラゴン  
タメうちで、3発  
まとめて連射



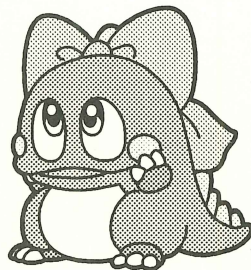
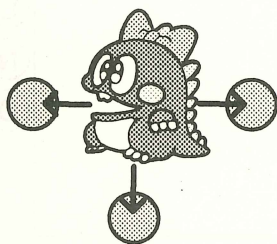
〈ポブルン〉

ブルー  
のドラゴン  
タメうちで、3方  
向に同時発射



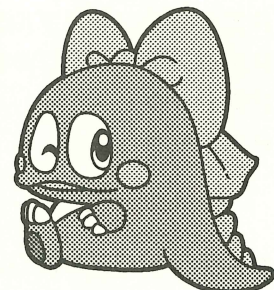
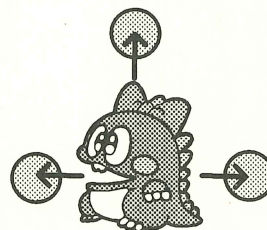
〈クルルン〉

イエロー  
のドラゴン  
タメうちで、正面・  
下・後ろに同時発射



〈コロロン〉

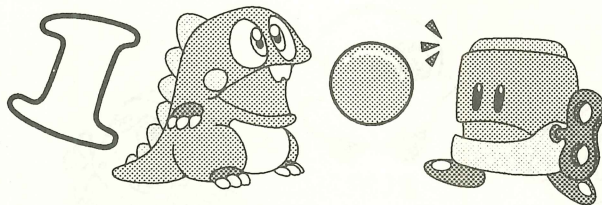
ピンク  
のドラゴン  
タメうちで、正面・  
上・後ろに同時発射



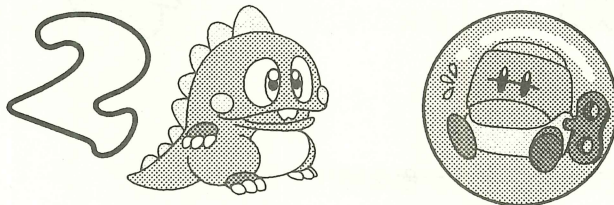
【遊び方】

《基本テクニック》

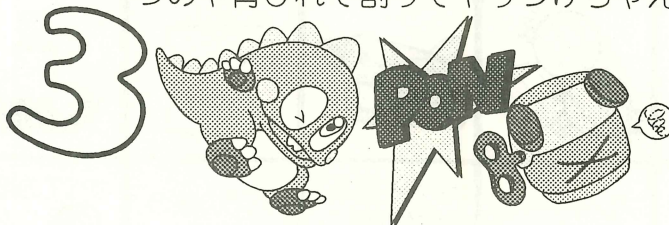
Aボタンでアワをはき…








敵を閉じ込めて…



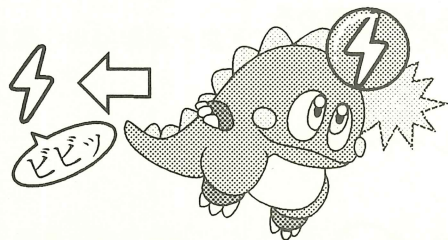
つをや背びれで割ってやっつけちゃえ！



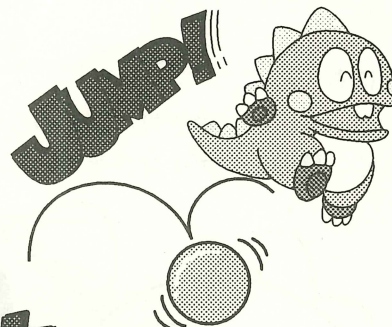
《応用テクニック》

					火・雷・水・虹・風の アワをわり、敵を やっつけろ！
火	雷	水	虹	風	

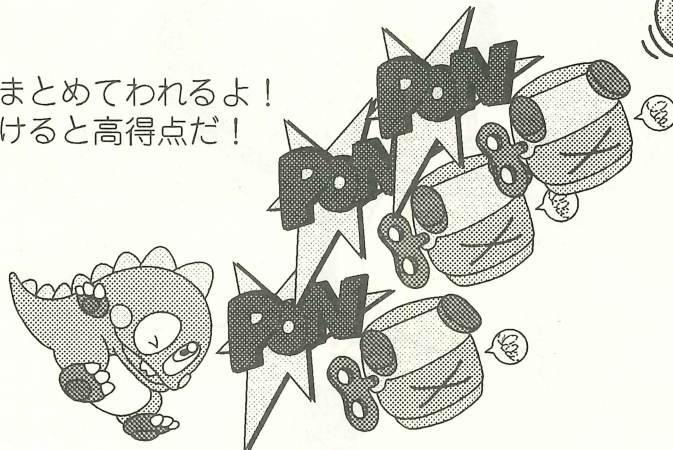
わった時の背びれの方向にでるぞ！



ジャンプボタンを押しつつあれば  
アワの上でもジャンプできるよ！



つながったアワはまとめてわれるよ！  
まとめてやっつけると高得点だ！



【敵キャラ紹介】

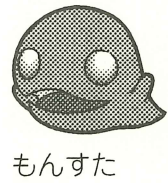
○ 敵キャラの一部を紹介しちゃうぞ！



ぜんちゃん



まいた



もんすた

【アイテム一覧表】

○ ゲーム中色々なアイテムが出現するよ。その一部を紹介するよ！

プレイヤーの足が速くなる	プレイヤーがパワーアップ	まとめて割ると点数が倍にアップ!	すべての敵の動きが遅くなる	すべての敵がぜんちゃんになる

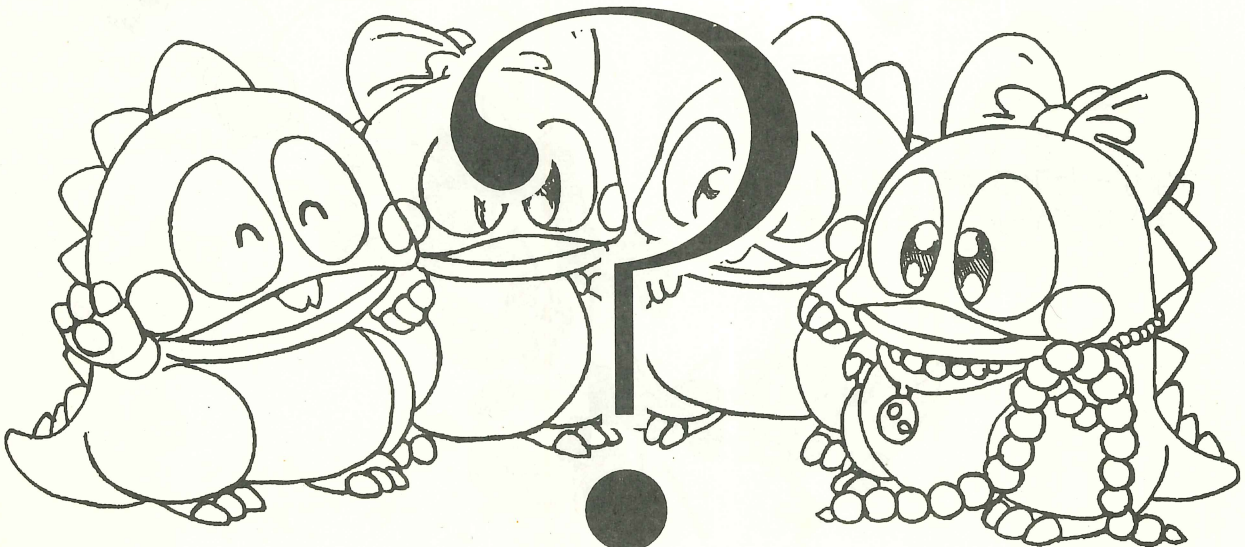
# EXTEND

エクステンドバブル

ゲーム中に出てくるアルファベットの  
入ったバブルで、EXTENDと集めると1upするんだ!

【その他にも…】

○ このゲームには、隠された謎が多くあるんだ。それは、プレイヤー自身で解いてね。そして、真のエンディングを目指すんだ!



## 【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コネクタ一部）

+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

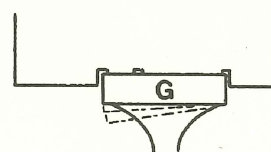
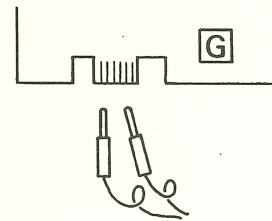
+12V（1、2番（GND）⇔6番（+12V））

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コネクタ一部）

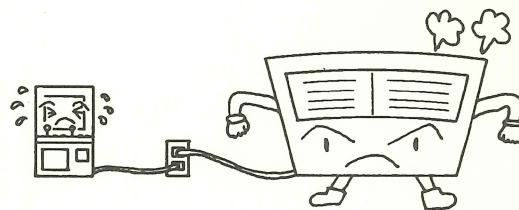
+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

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。