



ALIENS™ EXTERMINATION

操作マニュアル

040-0132-JP Rev. A

- ▶ このゲーム機を使用する前にこのマニュアルをお読みください。
- ▶ このマニュアルは、常にゲーム機と一緒に保管してください。



© 2007 Global VR, Inc. GLOBAL VR and the GLOBAL VR logo are registered trademarks of Global VR, Inc.
ALIENS™ & © 1986, 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Aliens: Extermination, 20th Century Fox and their respective logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Game engine and certain software elements © 2007 Play Mechanix, Inc. Play Mechanix, Inc. and the Play Mechanix, Inc. logo are trademarks or registered trademarks of Play Mechanix, Inc. All Rights Reserved.
All other trademarks are the properties of their respective owners.

目次

前書き	4	システムテストメニュー	13
安全 (Safety)	4	ガンのテストおよびキャリブレーションの使用	15
警告 (Warnings)	4	コイン統計	17
本製品を取り扱う店舗メンテナンス担当者、および技術者の定義	4	システム統計	18
設置環境	5	ゲーム統計	19
第1章 - はじめに	6	コイン調整メニュー	20
キャビネットの仕様	7	システム調整メニュー	22
おおよその所要電力	7	ゲーム調整メニュー	23
ハードウェアの特徴	7	ガン調整メニュー	24
第2章 - キャビネットのセットアップ	8	リセットメニュー	25
第3章 - ゲームをプレイする	9	第5章 - ソフトウェアの再インストール	26
第4章 - 操作メニューとゲームのセットアップ10	10	システムリカバリーディスク	26
メニューをナビゲートする	10	ゲームインストール CD	26
メインメニュー	11		

図のリスト

図 1. キャビネットの側面	7	図 9. コイン統計	17
図 2. コインドアとキーの位置	8	図 10. システム統計	18
図 3. マーキー板の後部	8	図 11. ゲーム統計	19
図 4. ガンの使用	9	図 12. コイン調整メニュー	20
図 5. 操作ボタン	10	図 13. システム調整メニュー	22
図 6. メインメニュー	11	図 14. ゲーム調整メニュー	23
図 7. システムテストスクリーン	13	図 15. ガン調整メニュー	24
図 8. ガンキャリブレーションスクリーン	16	図 16. リセットメニュー	25

安全 (Safety)

ゲーム機でゲームプレイの準備作業を開始する前に、このページをお読みください。

以下の安全指示は、全てのオペレータとサービス担当者を対象とするものです。当マニュアル全体に渡って、警告や注意が記述されています。

以下の安全ガイドラインに従って、起こりうる損傷からシステムを保護し、また作業者等の安全確保に努めてください。

- コンピュータ後面のスイッチが、ご利用の AC 電源と一致していることを確認してください。
 - 北米、南米のほぼ全域、および日本、韓国、台湾などの東南アジア諸国の一部は、115V / 60Hz
 - 欧州、中東および極東地域のほぼ全域は、230 V / 50Hz
- 感電事故を避けるため、システムは正しく接地された電源に接続してください。正しく接地できるように、ケーブルには 3 ピン電源プラグが付属しています。アダプタープラグを使ったり、ケーブルから接地ピンを取り外したりしないでください。延長コードを使用する必要がある場合は、正しく接地できるプラグを備えた 3 芯ケーブルをご利用ください。
- 急激な電源変動からシステムを守るために、サージサプレッサ、ラインコンディショナー、無停電電源装置などをご利用ください。
- システムのケーブルには何も載せず、また踏みつけられたり、つまずいたりするような場所には配線しないでください。
- ラジエータなどの熱源の近くにシステムを設置しないでください。
- 冷却口をふさがないようにください。

警告 (Warnings)



感電事故を避けるため、設置作業や保守作業を開始する前に、ゲーム機のコンセントを抜いてください。



GLOBAL VR[®] は、ゲーム機の設定や保守作業中に生じるいかなる損害や負傷の責任も負いません。「メンテナンス担当者」、「技術者」以外は、設置や保守作業を行ってはいけません。

本製品を取り扱う店舗メンテナンス担当者、および技術者の定義

本書に記載している説明の中に、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行うよう指示してある作業は、必ず知識や技術のあるかたが行ってください。

感電や故障、重大な事故の原因になります。

本製品の部品交換、保守点検、および異常時の対処は、「店舗メンテナンス担当者」、または「技術者」が行ってください。本書では、特に危険な作業については「技術者」が行うよう指示しています。「店舗メンテナンス担当者」、「技術者」の定義は次の通りです。

店舗メンテナンス担当者とは

アミューズメントマシンや両替機などのメンテナンスの経験を有し、アミューズメントマシン（本製品）の所有者、および運営者の管理のもとにおいて、施設内、または店舗内で日常的に機器の組み立て、設置、保守点検、およびユニット、消耗部品の交換などを通じて機器の保守管理に携わる人。

店舗メンテナンス担当者の行動

アミューズメントマシンや両替機の組み立て、設置、保守点検、およびユニット、消耗部品の交換。

技術者とは

アミューズメントマシン製造メーカーで、機器の設計、製造、検査、メンテナンスサービスに携わる人、並びに工業高等学校卒業と同等以上の電気、電子、機械工学に関する専門的な技術知識を持ち、日常的にアミューズメントマシンの保守管理、修理に携わる人。

技術者の行動

アミューズメントマシンや両替機の組み立て、設置、電気、電子部品、および機構部品の修理、および調整。

設置環境

当ゲーム機は、室内でのみご利用いただけます。ゲーム機は、湿気を避け、気温摂氏 10 度から 40 度（華氏 50 度から 104 度）の場所に設置してください。



これはただのバグハンターではないのだ！

コロニアルマリンが LV-426 惑星を離れて以来長い年月が流れ、エイリアンの人口は後退した。今こそ、エイリアンレースを終わらせるために宇宙に戻る時が来た！そしてさらにしなければいけないことは…

世界は昔と同じように見える、しかしシナリオはそうではない。

マリンの最後の訪問以来、ウェイランド・ユタニ社は、彼らの致命的バイオ兵器開発の邪魔をするやからは誰でも阻止してしまおうと、人造人間部隊のプログラムを変更した。

それはもう、エイリアンの女王を殺すだけというような簡単なことではないのだ。

ゲームの特徴:

- フォース・フィードバックのリコイルガンアクション
- 二人のプレイヤーの同時協力アクション
- オリジナルライセンスキャラクター
 - コロニアルマリン、フェイスハガー、ウォリアーエイリアン、そしてエッグ
- 最新技術の装備
 - M41-A パルスライフル、火炎放射器、手りゅう弾およびミサイル発射装置
- ヘルスアイテム、弾薬、手りゅう弾、ミサイル、およびフレームキャニスターのパワーアップ
- 4段階ネイルバイティングアクション
- 2種類のプレイモード（ストーリー・チャプター）

キャビネットの仕様



図1. キャビネットの側面

およその所要電力

- インラッシュ AC 電流 7 アンペア
- 操作用 AC 電流 5 アンペア
- 電圧 : 100 ボルト AC 電流

ハードウェアの特徴

- Pentium® 4 コンピュータ
- Nvidia® GeForce® グラフィックス
- 512 メガバイト RAM
- 27 インチ、800 x 600、スーパー VGA フラットスクリーンモニター
- 劇的効果のある照明を持つユニークなキャビネット構成
- フォースフィードバックリコイルアクションがある装備済みガンと LED 弾薬読み取り
- USB ガンインターフェース

第2章 - キャビネットのセットアップ

新しいキャビネットを設置するには次の手順でおこないます。

1. キャビネットを梱包容器から注意深く取りはずします。このときキャビネットのまわりは、作業しやすいように十分なスペースをとっておきます。キャビネットの外観に破損などが無いかなどを調べます。
2. コイン返却スロットからキーを取りはずします。第二のキーセットを取りつけるためにコインドアを開けます。（図2を参照）

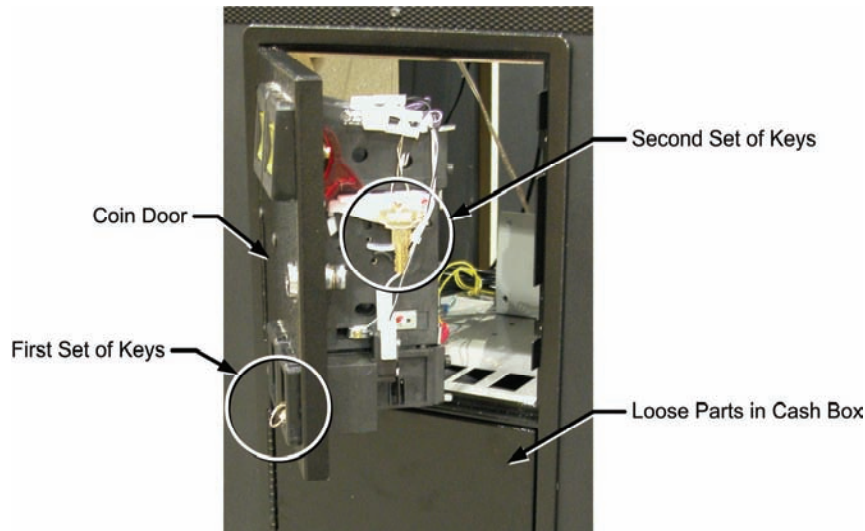


図2. コインドアとキーの位置

3. マーキー板の正面部を開封します。下記の長方形の図に示されるように、すでに設置されている5個所のスペーサーボルトからナットとワッシャーを取りはずします。（スペーサーボルトはそのままにしておきます。）下記の丸印で示す3本の木製のねじを上部にあるサポート部分の後ろから取りはずします。この金具は、キャビネットの上に設置するマーキー板の正面部を安定させるために使います。
4. AC電源コードをアースが装置されたプラグに接続し、ゲームの電源を入れます。
5. ゲームをプレイして、すべてが正しく作動していることを確認します。
6. ゲームをセットアップするための操作メニューの使用法は「第4章 - 操作メニューとゲームのセットアップ」を参照します。

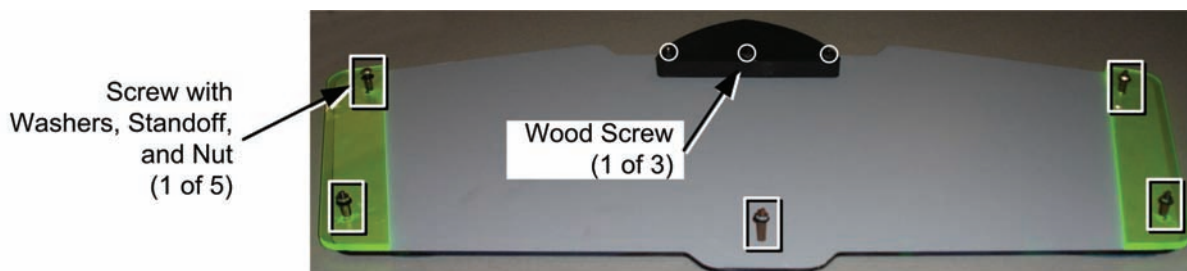


図3. マーキー板の後部

第3章 - ゲームをプレイする

このゲームのプレイは簡単で直感的です。エイリアンを破壊します、ただし他のマリンを撃ってはいけません!

1. コインを入れ、使用するガンの横にある **START** 「スタート」 ボタンを押します。
2. ゲームを最初からスタートするには、「ストーリーモード」を選択します。スタートレベルを決めるには、「チャプターモード」を選択します。（操作メニューから「チャプターモード」を無効にすることができます。）
3. 基地を自動的に通り抜けながら、ガン、火炎放射器、手りゅう弾、およびロケットでエイリアンを狙います。ガンの特殊機能については、以下の図を参照してください。
4. 他のマリンを撃ってはいけません。それらを打つと、あなたのヘルスは減少します。
5. 兵器と医療器具キットを狙って、弾薬とヘルスを増加します。火炎放射器用に特殊武器と燃料を集めます。
6. ゲームが終わるころに、スクリーン上にカウントダウンが表示されます。ゲームを続けるには、再度コインを入れ、手もとの **START** 「スタート」 ボタンを押します。



図4. ガンの使用

第4章 - 操作メニューとゲームのセットアップ

この章ではゲーム操作メニュー、機能、およびデフォルト設定について説明します。これらのメニューから、ゲームのセットアップ、問題の診断、ゲームプレイと得点状況を見ることができます。

メニューをナビゲートする

1. コイン入り口のドアを開け、赤い **TEST/BACK** 「テスト/バック」 ボタンを押してオペレータ **Main Menu**. 「メインメニュー」を開きます。
2. **VOL UP** と **VOL DN** ボタンを使って、メニューのリストをナビゲートします。リストの項目は、選んでハイライトすると点滅します。
3. グリーンの **SELECT** 「選択」 ボタンを押して、サブメニューを開くか、ハイライトした項目を選択します。
4. メニュー項目の設定を変更するには、項目をハイライトして **SELECT** 「選択」を押します。それから **VOL UP** と **VOL DN** を押して設定を変更します。終了するには、項目を閉じるために **TEST/BACK** 「テスト/バック」を押します。
5. **SELECT**. 「選択」を押すと、各サブメニューの最後の項目から前のメニューに戻ります。（この項目を自動的にハイライトさせるには **TEST/BACK** 「テスト/バック」を押します。）
6. **Main Menu** 「メインメニュー」に戻ったら、**EXIT TO GAME** 「ゲームを終わる」をハイライトし、**SELECT** 「選択」を押し、「アトラクトモード」に戻ります。

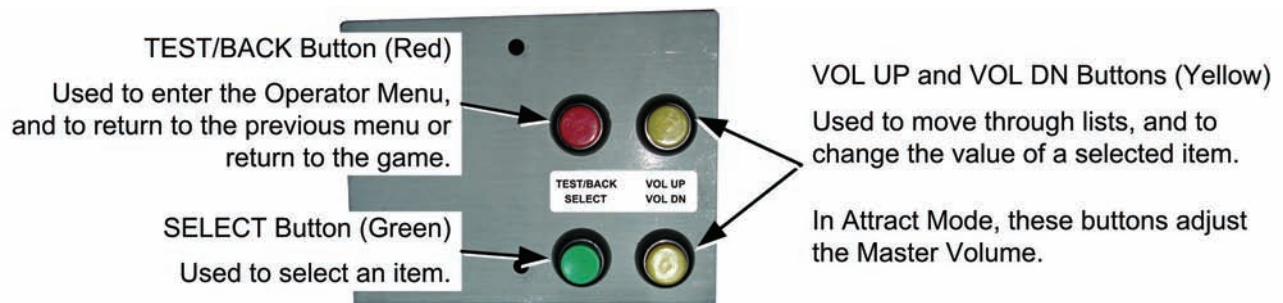


図5. 操作ボタン

メインメニュー

メインメニューは **TEST/BACK** 「テスト/バック」 ボタンを押したときに初めに表示されます。ここから操作メニューのすべての機能がはじまります。

このスクリーンの右側に表示されるインフォメーションボックスにはゲームのハードウェアとソフトウェアについての重要な情報がリストアップされます。

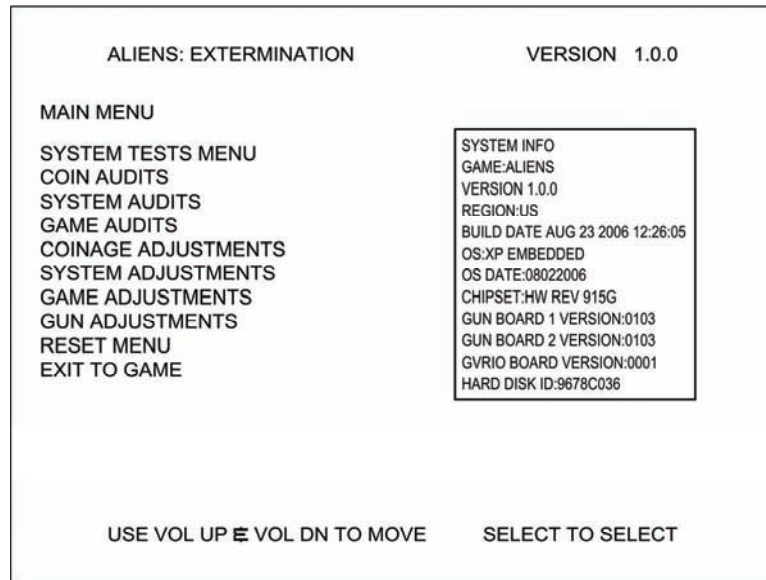


図6. メインメニュー

メニュー項目	翻訳	説明
SYSTEM TESTS MENU	システムテストメニュー	ガンのテストとキャリブレート、ボタン、スイッチ、オーディオのテスト、またはビデオ調整のためのビデオテストスクリーンを表示できる System Tests 「システムテスト」を開きます。
COIN AUDITS	コイン統計	得点統計を表示できる Coinage Audits 「コイン統計」を開きます。
SYSTEM AUDITS	システム統計	基本ゲームプレイの統計を表示できる System Audits 「システム統計」を開きます。
GAME AUDITS	ゲーム統計	ゲームプレイ統計の詳細を表示できる Game Audits 「ゲーム統計」を開きます。
COINAGE ADJUSTMENTS	コイン調整	価格とコインのメカニズムを設定できる Coinage Adjustments 「コイン調整」を開きます。
SYSTEM ADJUSTMENTS	システム調整	オーディオボリュームとアトラクトモードサウンドを設定し、ビデオガンマを設定できる System Adjustments 「システム調整」を開きます。
GAME ADJUSTMENTS	ゲーム調整	最短ゲームタイム、チャプターセレクトスクリーンのオン/オフを設定できる Game Adjustments 「ゲーム調整」を開きます。
GUN ADJUSTMENTS	ガン調整	ガンの機能の設定、またはコードが反対側に配線された場合、ガンを裏向けにすることができる Gun Adjustments 「ガン調整」を開きます。
RESET MENU	リセットメニュー	クレジット、統計、または調整の解除、ゲームを工場出荷時のデフォルト設定に戻すことができる Reset Menu 「リセットメニュー」を開きます。
EXIT TO GAME	ゲーム終了	「アトラクトモード」に戻ります。

システムテストメニュー

このメニューの中にあるそれぞれの項目から、下記のように別のメニューが開き、さまざまなゲームの機能をテストすることができます。

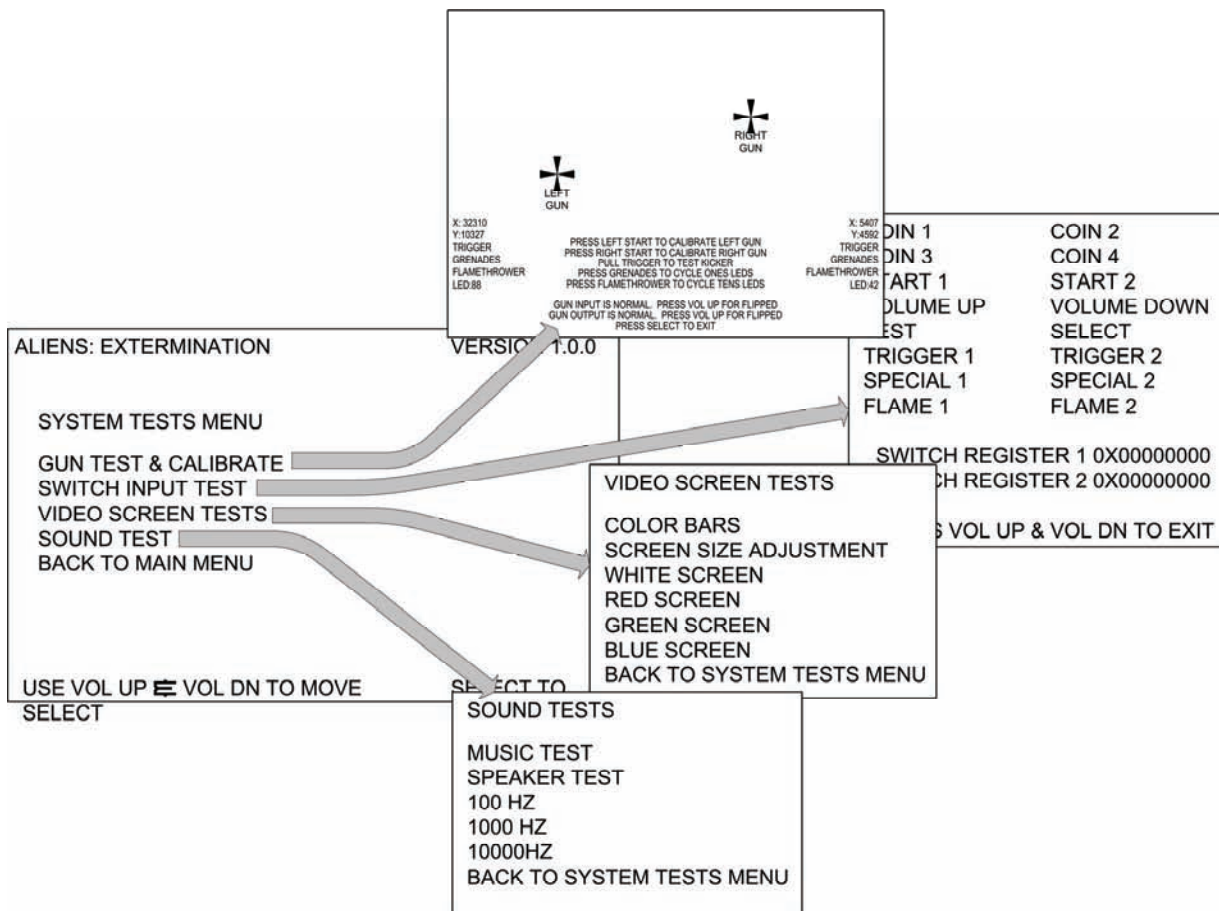


図7. システムテストスクリーン

メニュー項目	翻訳	説明
GUN TEST & CALIBRATE	ガンテストおよびキャリブレート	ガンキャリブレーションスクリーンは、正しく狙いを定められるようにガンをキャリブレートします。ガンのキャリブレートの説明については、15 ページの「ガンのテストおよびキャリブレートスクリーンの使用」を参照してください。
SWITCH INPUT TEST	スイッチのインプットテスト	スイッチインプットスクリーンはキャビネット上のそれぞれのスイッチを表示します。作動しているスイッチを確認するには、スイッチを操作し、スクリーン上でハイライトしているかを見ます。テストスクリーンを閉じるには、 VOL UP と VOL DN のボタンを同時に押します。
VIDEO SCREEN TESTS	ビデオスクリーンのテスト	Video Screen Tests 「ビデオスクリーンテスト」メニュー上の各項目は、コインドアの内部にあるモニターのリモートコントロールボードを使ってビデオを調整するスクリーンを開きます。このスクリーンを閉じるには Select 「選択」 ボタンを押します。
SOUND TEST	サウンドテスト	Sound Tests 「サウンドテスト」メニュー上の項目は、オーディオの問題を診断します。ミュージックテストはオーディオの品質を判断できる音楽を流します。スピーカーテストは各スピーカーを順に行います、次に両方のスピーカーをステレオで行います。その他の項目では、スピーカー周波数特性をテストするために、それぞれ述べられた周波数でトーンをプレイします。
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに戻る	「メインメニュー」に戻ります。

ガンのテストおよびキャリブレーションスクリーンの使用

1. **System Tests** 「システムテスト」メニューから **GUN TEST & CALIBRATE** 「ガンテストとキャリブレーション」を選択します。下記に示す図の左側のスクリーンが現れます。スクリーン上の左側と右側のリストを見ます。このリストは、キャビネット側にあるガンについての情報を表示しています。
2. ガンを動かし、スクリーン上で動いているガンを表すアイコンを見ます。ガンが正しくキャリブレーションされていれば、スクリーンからはずれることなく、アイコンをスクリーンの端をぐるりと動かすことができます。ガンを動かすたびにスクリーン上の X と Y の横にある座数表が変化することに注意します。
3. 引き金、火炎放射器、および手りゅう弾のボタンを押し、名前が変わるごとにスクリーンの色が変わるのを見ます。引き金を引いた時、キッカー（フォースフィールドバックリコイル）も感じるはずですが。
4. ガンの LED ディスプレイをテストするには、「手りゅう弾」ボタンを押します。すべての LED セグメントライトを確認し、読み取られたものは、ガンの LED の横のスクリーン上の数字とマッチしていることを確認します。
5. 右側のガン（プレイヤー2）をキャリブレーションするには、そのガンの **START** 「スタート」ボタンを押します。
6. 下記の図の右側に示すガンのキャリブレーションのスクリーンが現れます。スクリーンがはじめに現れたときは、**PLAYER 2 GUN LEFT** 「プレイヤー2 ガン左」の数字だけが見えます、そして、下記のように、スクリーンの左端に青い三角形が見えます。
ガンの動きに従って、ガンの位置を示すと、**PLAYER 2 GUN LEFT** 「プレイヤー2 ガン左」の横の数が変化します。三角形が示すように、ガンをスクリーンの左端に向け、引き金を引いてポジションを設定してください。
7. **LEFT** 「左」のポジションを設定すると、**PLAYER 2 GUN RIGHT** 「プレイヤー2 ガン右」が自動的に作動します。そして青い三角形がスクリーンを右端に現れます。ガンをスクリーンの右端に向け、引き金を引きます。
8. 同様にして、**UP and DOWN** 「上」と「下」のポジションを設定します。**DOWN** 「下」のポジションを設定すると、下記の図のように左側のスクリーンが再び現れます。
9. ガンのテストが終わったら、**SELECT** 「選択」ボタンを押してシステムテストメニューに戻ります。

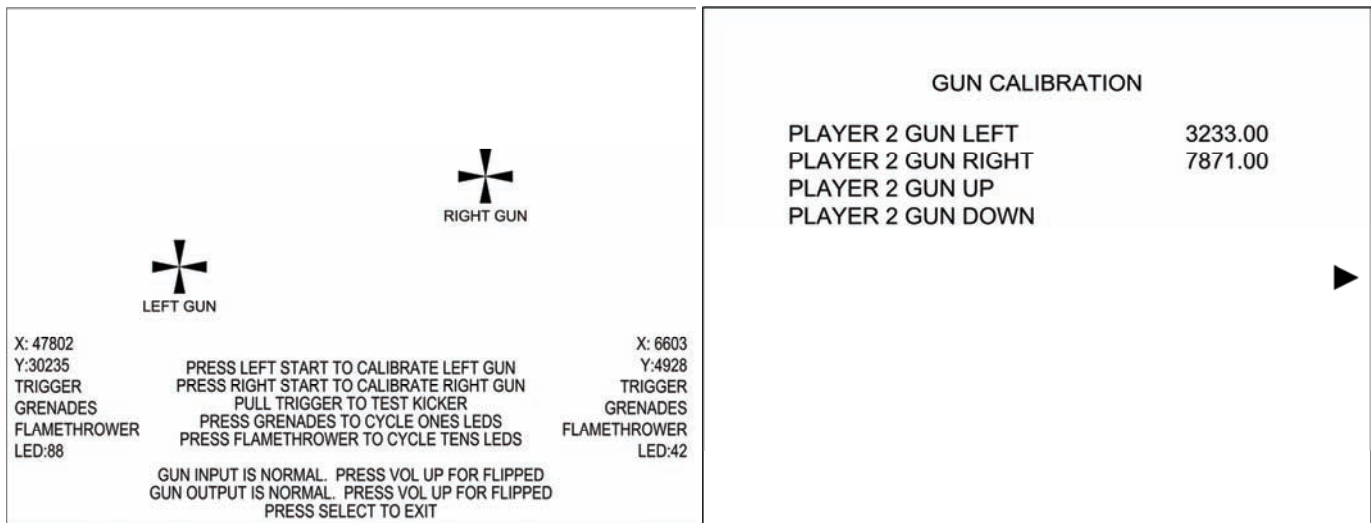


図8. ガンキャリブレーションスクリーン

コイン統計

このスクリーンは基本的なコイン数の情報を示します。

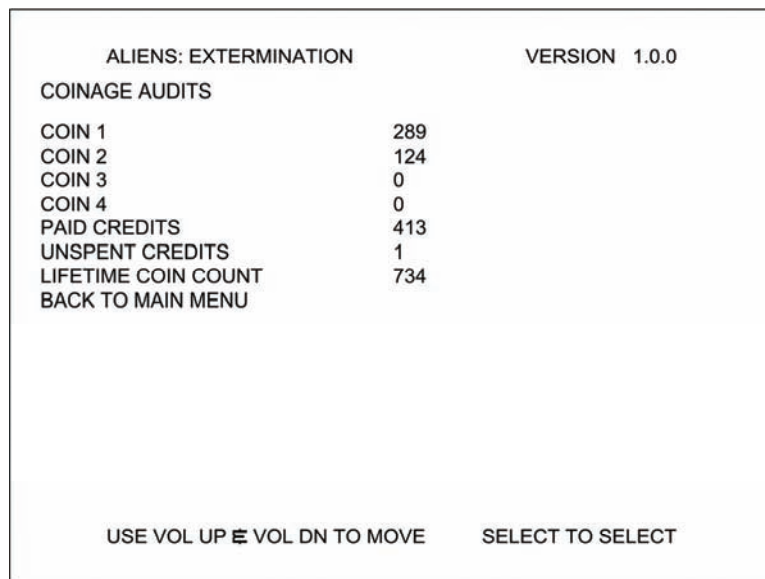


図9. コイン統計

メニュー項目	翻訳	説明
COIN 1	コイン 1	コインメカニズム 1 と 2 に使用される「コイン 1」のカウントを表示します。
COIN 2	コイン 2	使用されません。
COIN 3	コイン 3	使用されません。
COIN 4	コイン 4	使用されません。
PAID CREDITS	クレジット	最後にリセットされた時点からの投入されたクレジットの合計を表示します。
UNSPENT CREDITS	未使用クレジット	現在利用可能なクレジットを表示します。
LIFETIME COIN COUNT	生涯コイン数	初めて稼働させたときから現在に至るまでの総コイン数を表示します。
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに戻る	「メインメニュー」に戻ります。

システム統計

このスクリーンは基本的なゲームプレイの統計を表示します。

ALIENS: EXTERMINATION		VERSION 1.0.0	
SYSTEM AUDITS			
UP TIME	0Y 36D	14:25:38	
PLAY TIME	0Y 2D	2:15:29	
1P TIME	64.9%		
2P TIME	36.1%		
PLAYER 1 STARTS	1325		
PLAYER 2 STARTS	663		
BACK TO MAIN MENU			
USE VOL UP \square VOL DN TO MOVE		SELECT TO SELECT	

図 10. システム統計

メニュー項目	翻訳	説明
UP TIME	アップタイム	初めて電源を入れてからの総時間を表示します (年・日・時・分・秒)
PLAY TIME	プレイタイム	初めて電源を入れてからの総プレイ時間を表示します (年・日・時・分・秒)
1P TIME	1P タイム	総プレイタイムからプレイヤー 1 の割合を百分率で表示します。
2P TIME	2P タイム	総プレイタイムからプレイヤー 2 の割合を百分率で表示します。
PLAYER 1 STARTS	プレイヤー1 スタート	プレイヤー 1 側でプレイした回数を表示します。
PLAYER 2 STARTS	プレイヤー2 スタート	プレイヤー 2 側でプレイした回数を表示します。
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに 戻る	メインメニューに戻ります。

ゲーム統計

ゲーム統計からすべてのゲーム統計スクリーンへアクセスすることができます。ここで、ゲームプレイと得点統計を見ることができます。

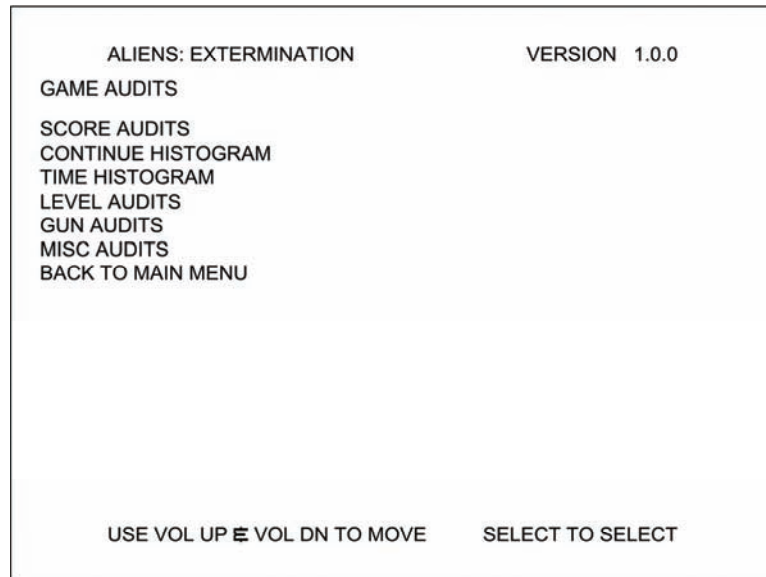


図 11. ゲーム統計

Table 1. ゲーム統計項目

メニュー項目	翻訳	説明
SCORE AUDITS	スコアの統計	キャビネットの平均スコアとハイスコアを表示します。
CONTINUE HISTOGRAM	ヒストグラムを続ける	各レベルから何人のプレイヤーがゲームを続けたかを示すグラフを開きます。
TIME HISTOGRAM	時間のヒストグラム	ある特定の時間に何人のプレイヤーがゲームをプレイしたかを示すグラフを開きます。
LEVEL AUDITS	レベルの統計	各ゲームのプレイレベルのスタートとフィニッシュの情報を表示します。
GUN AUDITS	ガンの統計	プレイヤーがどのようにショットやヒットなどの様々な兵器を使用してパワーアップしたかに関する詳しい統計を表示します。
MISC AUDITS	その他の統計	その他の詳しいゲームプレイの統計を表示します。
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに戻る	「メインメニュー」に戻ります。

コイン調整メニュー

コイン調整メニューはコインのメカニズムとコインに対するクレジットを設定します。

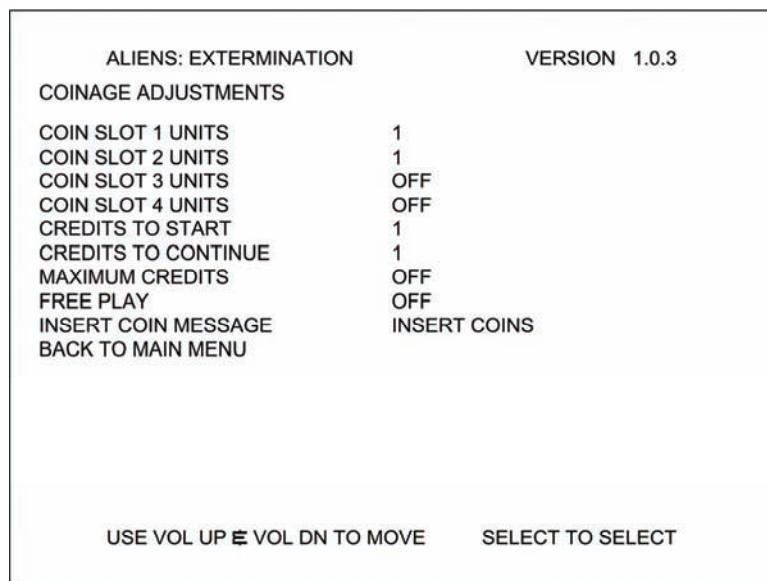


図 12. コイン調整メニュー

Table 2. コイン調整メニュー

メニュー項目	翻訳	説明
COIN SLOT 1 UNITS	コインスロット1 ユニット	選択したコインスロットに入れるコインドロップごとのユニットを設定します。 コインスロット1はコインメカニズムに使用します。 コインスロット2と3および4は使用しません。
COIN SLOT 2 UNITS	コインスロット2 ユニット	
COIN SLOT 3 UNITS	コインスロット3 ユニット	
COIN SLOT 4 UNITS	コインスロット4 ユニット	
CREDITS TO START	スタート時クレジット	ゲームをスタートするためのクレジット数を設定します。
CREDITS TO CONTINUE	コンティニュー時クレジット	ゲームをコンティニューするためのクレジット数を設定します。
MAXIMUM CREDITS	最大クレジット	一度に挿入できるクレジットの最大数 (1 から 99 まで) を設定します。または、最大でない場合は OFF 「オフ」を設定します。
FREE PLAY	フリープレイ	フリープレイを On 「オン」または Off 「オフ」にします。
INSERT COIN MESSAGE	コインメッセージの表示	「アトラクトモード」に表示される支払いメッセージを設定します。(オプション: コインの投入、カードの挿入、キーの挿入、カードを通す)
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに戻る	「メインメニュー」に戻ります。

システム調整メニュー

このスクリーンは、オーディオの調整とビデオガンマの設定をおこないます。

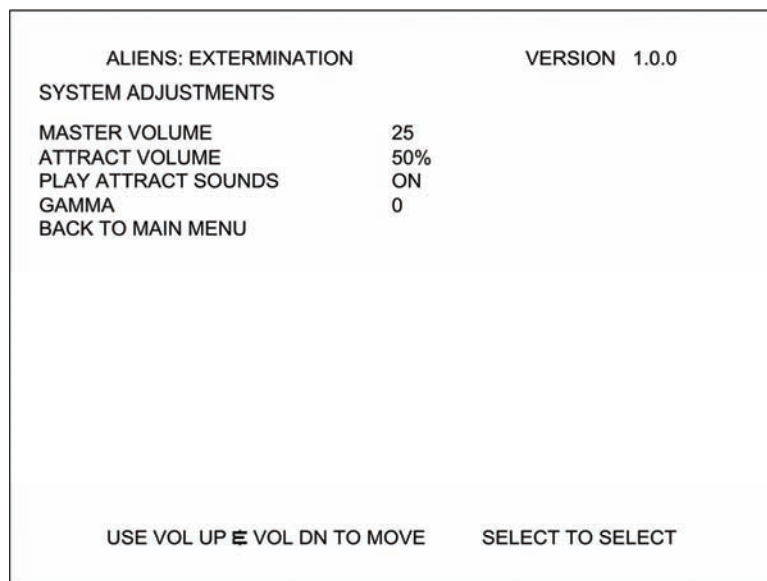


図 13. システム調整メニュー

メニュー項目	翻訳	説明
MASTER VOLUME	マスター ボリューム	マスターボリュームの音量を上げたり下げたりします。設定作業に便利のように、調整中は音楽が流れます。(音量の幅は 0—100.) (これは「アトラクトメニュー」の VOL UP と VOL DN ボタンの使用と同様の効果があります。)
ATTRACT VOLUME	アトラクト ボリューム	「アトラクトモード」の音量は、マスターボリュームとの音量の割合を設定します。
PLAY ATTRACT SOUNDS	アトラクトサウン ドを流す	「アトラクトモード」がサウンド効果を設定します。(エイリアンの叫び声など) オプションは、ON 「オン」 OCCASIONALLY 「時々」または OFF 「オフ」
GAMMA	ガンマ	スクリーン全体の明るさを増やしたり、減らしたりします。
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに 戻る	「メインメニュー」に戻ります

ゲーム調整メニュー

このスクリーンでは、ゲームプレイのタイミング設定、チャプターの選択オプションの ON「オン」または OFF「オフ」、そして5段階レベルすべてでプレイするか、難易度の低い3段階レベルのみでプレイするかを選択できます。

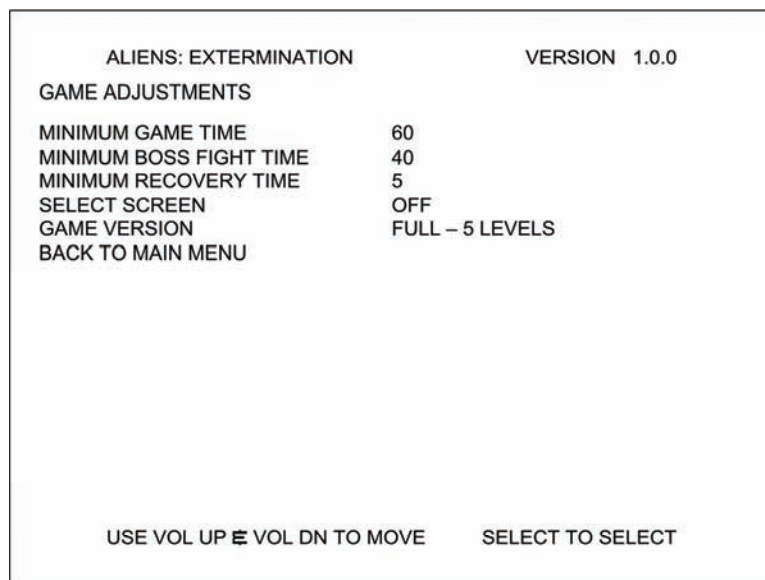


図 14. ゲーム調整メニュー

メニュー項目	翻訳	説明
MINIMUM GAME TIME	最短ゲームタイム	ゲームが作動する最短時間を秒で設定します。上級プレイヤーでないプレイヤーが要するゲームプレイタイムを確実にします（範囲：OFF「オフ」—180、デフォルト：80）
MINIMUM BOSS FIGHT TIME	最短ボスファイトタイム	ゲームの最後にボスファイトの最短ゲームプレイタイムを秒で設定します。ボスファイトの間、「最短ゲームタイム」を無効にします。（範：OFF「オフ」—180、デフォルト：40）
MINIMUM RECOVERY TIME	最短リカバリータイム	プレイヤーが撃たれてから、再び撃たれるまでの猶予期間を秒で設定します。（範囲：OFF「オフ」—20、デフォルト：3）
SELECT SCREEN	スクリーンの選択	チャプター選択スクリーンを ON「オン」または OFF「オフ」にします。ON「オン」にすると、プレイヤーがプレイするチャプターを選ぶことができます。OFF「オフ」にすると、強制的にストーリーの最初からスタートします。（デフォルト：ON「オン」）
GAME VERSION	ゲームバージョン	ゲームを FULL「フル」～5 LEVELS「レベル5」または LITE「ライト」～3 LEVELS「レベル3」に設定します。 LITE「ライト」は、ストーリーモードのみでプレイします。そして最も難易度の高い2段階を省略します。（デフォルト：FULL「フル」）
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに戻る	メインメニューに戻ります。

ガン調整メニュー

このスクリーンはガンの作動を調整することができます。

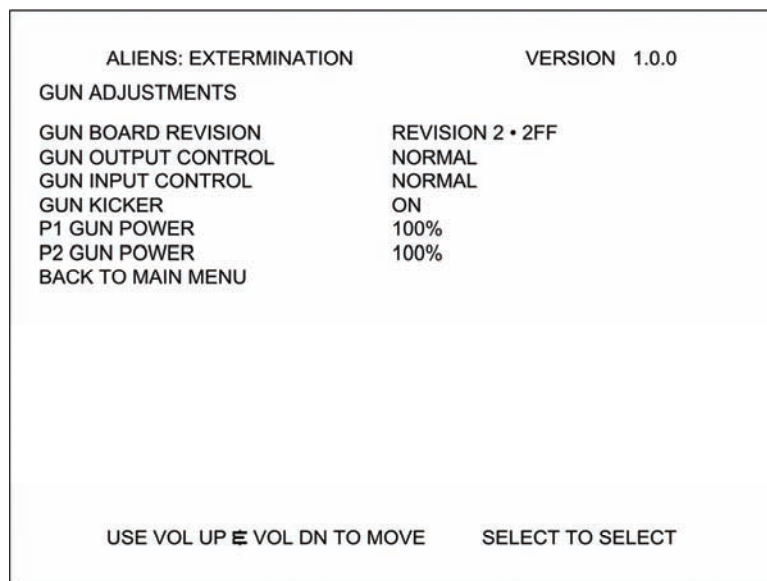


図 15. ガン調整メニュー

メニュー項目	翻訳	説明
GUN BOARD REVISION	ガン PCB の変更	設置されたガン PCB のバージョンを設定します。
GUN OUTPUT CONTROL	ガンアウトプットコントロール	ガンが後方に発射されると、これらのオプションはプレイヤーに弁償をします。(たとえば、ガン1を発砲してガン2に反動を起こす場合) 両方のオプションを FLIPPED 「フリップ」設定にすると、ガンがシステムコンピュータに送るアウトプットとインプットのシグナルが逆になります。
GUN INPUT CONTROL	ガンインプットコントロール	
GUN KICKER	ガンキッカー	ガンのフォースフィードバックリコイルを ON 「オン」または OFF 「オフ」にします。
P1 GUN POWER	P1 ガンパワー	選択したガンのフォースフィードバックリコイルの強さを設定します。 100% を普通とします。数字が大きくなるに従ってリコイルが強くなり、小さくなるとリコイルが弱くなります。(オプション： 25%~133% 、デフォルト： 100%)
P2 GUN POWER	P2 ガンパワー	
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに戻る	「メインメニュー」に戻ります。

リセットメニュー

このメニューはハイスコア、クレジット、統計および調整のリセット、またはキャビネットを工場出荷時の状態に復帰します。この項目をハイライトして、「選択」ボタンを押すと同時にリセットされますのでご注意ください（確認画面は表示しません）。

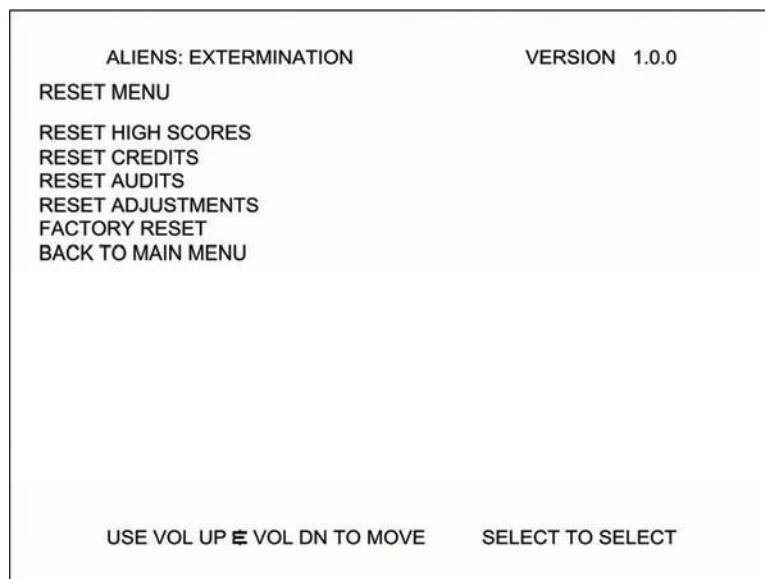


図 16. リセットメニュー

メニュー項目	翻訳	説明
RESET HIGH SCORES	リセットハイスコア	保存してゲームに表示されたハイスコアを削除します。
RESET CREDITS	リセットクレジット	挿入したクレジットをゼロ（0）に設定します。
RESET AUDITS	リセット統計	すべてのクレジットをゼロ（0）に設定します。累計やゲーム設定に影響はありません。
RESET ADJUSTMENTS	リセット調整	すべての調整がデフォルト値に戻ります。
FACTORY RESET	工場リセット	すべての設定が工場出荷時のデフォルト値に戻ります。統計に影響はありません。
BACK TO MAIN MENU	メインメニューに戻る	メインメニューに戻ります。



キャビネット上のソフトウェアを再インストールする必要がある場合、下記の手順に従ってください。インストールに要する時間はおよそ15分から20分です。

重要：システムリカバリーディスクを使うと、すべてのゲーム設定、コインおよびゲーム統計が消去されます。問題解決のためにシステムリカバリーディスクを使う前に、アフターサービス窓口にご連絡されることをお勧めします。

システムリカバリーディスク

1. キャビネットの電源をON「オン」にして、CDドライブを開き、**System Recovery Disk**ディスクというラベルのCDを挿入します。キャビネットの電源をOFF「オフ」にします。それからON「オン」にします。コンピュータはそのCDから起動します。そして、モニターにSymantec™ Ghostのインストーラスクリーンが現れます。
2. およそ5分後に信号音が鳴ります。CDを取り出し、キャビネットをOFF「オフ」にします。それからON「オン」にします。（まだゲームインストールCDを挿入してはいけません。）
3. コンピュータが再起動すると一連のプロセススクリーンが見えます。およそ3分後にコンピュータが自動的に再起動します。スクリーンにゲームディスク1を挿入するというメッセージがほんの一瞬の間現れ、続いてGLOBAL VRのロゴが現れます。下記の説明に従って、ゲームインストールCDのインストールに進みます。

ゲームインストールCD

1. CDドライブを開き、「**GAME INSTALL DISK 1 OF 1**」というラベルのCDを挿入します。コンピュータがCDを自動的に読み込みます。（再起動はしません。）インストーラスクリーン上にソフトウェアがファイルのコピーするのが見えます。そしておよそ5分後にコンピュータが再起動します。（注：起動ちゅうに、調整と最高スコアのファイルのエラーメッセージが見えます。これはシステム回復の間にファイルが削除されているからです。）
2. およそ2分後、ゲームがスタートします。ディスクをCDドライブから取り出します。
3. 操作が適切であったかを確認するためにゲームをプレイします。
4. オペレータの**TEST/BACK**「テスト/バック」ボタンを押して操作メニューに入り、ゲームを設定します