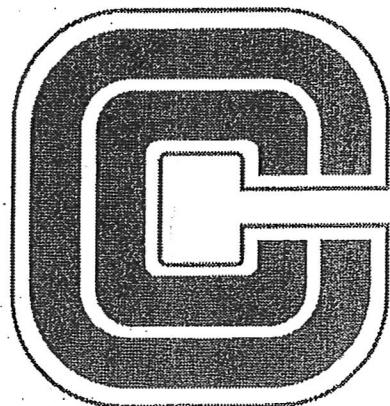


# SEGA®



## COSMIC SMASH

コスミックスマッシュ

# サービスマニュアル



**STOP**  
重要

- ご使用の前に、この<説明書>をよくお読みのうえ、内容を理解してからお使いください。
- お読みになったあとも、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

株式会社 **セガ**

MANUAL NO. 420 - 6608

152

# ご使用前に —必ずお読みください—

## 安全のために

この取扱説明書は、本製品を安全にお使いいただくために守っていただく事項を示しています。本書は、本製品の使用者、運営管理者および運営担当者を対象に記載しています。警告表示の意味や注意事項をよく読んで理解するようにしてください。また、読み終わった後も、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

本書では、特に注意を要する説明を次のように危険度の程度により、「危険」「警告」「注意」などの用語を使用して整理し、二重枠線で囲んで掲載しています。表示の内容をよく理解してから本文をお読みください。



**危険**

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が切迫して生じることが想定される内容を示しています。



**注意**

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が軽傷を負う可能性が想定される内容および物的損害の発生が想定される内容を示しています。



**警告**

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、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。

本製品には、安全に使用していただくために次のような絵表示、ピクトグラフを使用しています。



“取扱注意”を示しています。人体および機器を保護するために、取扱説明書やサービス・マニュアルを参照する必要がある場所に付いています。



“保護接地端子”を示しています。機器を操作する前に、必ずグラウンドと接続してください。

### ● 本書の指示通りに作業してください。

本書では事故防止を考慮して作業を説明しています。本書の説明通りに作業しないと事故の原因となります。また、特に専門知識を持つ技術者でないと危険である作業の場合は、本書は技術者が行うように指示しております。

### ● 必ず電源スイッチを切ってから、作業を行ってください。

感電事故を防止するために、本製品内部に触れる作業の前に必ず電源を切ってください。電源を入れた状態で作業を行う場合は、本書は必ずその旨を述べております。

### ● 必ずアースの接地を行ってください。

本製品はアース端子を備えています。設置の際、“確実に接地接続されている屋内アース端子”とアース線で接続してください。適切に接地されていないと、感電の原因となります。また、制御装置の修理などを行った後は、アース線が制御装置に確実に接続されていることを確認してください。

### ● 必ず漏電遮断器を備えた電源を単独で使用してください。

漏電遮断器のない電源を使用すると、漏電発生時に火災の恐れがあります。

### ● 指定された定格のヒューズを使用してください。（ヒューズ使用機種のみ）

指定の定格以上のヒューズを使用すると、火災・感電の原因となります。

- 当社の指定していない仕様変更（装置の取り外し、改造、追加）は行わないでください。

本製品の部品には安全のための警告ラベルや人身保護用カバーなどがあります。部品を取り外したり、回路を変更して本製品を運営するのは、火災や感電の原因となりたいへん危険です。ドアやフタ、保護用部品を破損、紛失したときは、運営を中止して、購入先または本書記載の事務所までご連絡ください。

当社仕様でない状況で事故が発生した場合、当社は第三者への賠償責任も含め一切の責任を負いません。

- 電気仕様を必ず確認してください。

本製品が設置場所の電源・電圧・周波数に合致しているか必ず確認してください。

製品には電気仕様を記した銘板を貼付してあります。

異なる電気仕様で使用すると、火災・感電の原因となります。

- 警告ラベルが充分読める程度の適切な照明のある場所に設置、運営してください。

お客様の安全のために当社製品には事故の可能性のある箇所には、ラベル貼付や印刷にて危険を警告しています。お客様が警告を読める十分な照明がある場所で本製品を運営してください。また、ラベルが剥がれたときは直ちに貼り直してください。購入先または本書記載の事務所にご注文ください。

- モニターは慎重に取り扱ってください。（モニター搭載機種のみ）

モニター（TV）には高電圧部があります。電源を切った後でも、高電圧が残る部分があります。感電の恐れがありますので、モニターの修理、交換作業は電氣的知識を持つ技術者以外の方は行わないでください。

- モニター（プロジェクター）は必ず適切な調整を行ってください。（モニター搭載機種のみ）

画面のチラツキ、歪みなどを放置したまま、運営しないでください。不適切な調整の画面映像は、使用者や周囲の方がめまいや頭痛などの体調不良を起こす事故の原因となります。

- 本製品を移動、転売する場合には、必ず本書を添付してください。

本製品にモニターやプリンターなど市販の機器を使用している場合は、本書では本製品に関わる内容にのみ説明しています。本書には記載のない機能、反応を有する市販機器があります。市販機器の取扱説明書と併せて本書を使用してください。

- ・ 記載されている内容は改良のため予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。
- ・ 本書の内容は万全を期して作製しましたが、万一ご不審な点や誤りなどお気づきのことがありましたらご連絡ください。

## 搬入直後の点検

通常、当社の製品は搬入直後に使用できる状態で出荷しています。しかし、運送中に異常を生じる場合があります。電源を投入する前に以下の点を点検して、良好な状態で搬入されたか確認してください。

- キャビネットの外表面に、へこみや傷はないか？
- アジャスターやキャスターに破損はないか？
- 電源電圧、周波数は設置場所の仕様と合致しているか？
- 全ての配線のコネクターが正しくしっかり接続しているか？コネクターは正しい方向でないと適合しません。無理に押し込まないでください。
- 電源コードに切れ目やへこみはないか？
- 適切な定格のヒューズが使用されているか？サーキットプロテクターは通電の状態か？
- 付属部品は全て揃っているか？
- 付属品のキーでドアやリッドが開くか？ドアやリッドはしっかり閉まるか？

## 目 次

ご使用前に

1. 取扱い上の注意 .....	1
2. 仕様 .....	2
3. ゲーム内容 .....	3
4. テストモード .....	18
A. SYSTEM MENU (システムメニュー)	
B. GAME TEST MODE (ゲームテストモード)	
a. INPUT TEST (インプットテスト)	
スイッチ入力のテストを行えます。	
b. GAME ASSIGNMENTS (ゲームアサインメント)	
ゲーム難易度等の動作環境を設定できます。	
c. BOOKKEEPING (ブックキーピング)	
ゲーム回数、ゲーム時間等のデータを確認できます。	
d. BACKUP DATA CLEAR (バックアップデータクリア)	
BOOKKEEPINGの内容をクリアすることができます。	
5. ゲームボード .....	24

本書では人身事故や物的賠償事故には及ばないが、重要な情報は下の「重要」の用語、アイコン（記号）を使用して太い枠線で囲んで掲載しています。



**重要**

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、本製品の本来の性能を発揮できなかつたり、機能停止を招く内容を示しています。



**重要**

- BLAST CITY、MEGALO410等、1P、2Pでコインシュートを共有するキャビネットを使用する場合は、COIN ASSIGNMENTSのCOIN CHUTE TYPEをINDIVIDUALからCOMMONに設定変更してください。これらのキャビネットでINDIVIDUALのまま使用した場合、2P側で始めることができません。COIN ASSIGNMENTSに関してはNAOMIサービスマニュアルを参照してください。
- 始めて電源を投入した際、必ずテストモードに入り①INPUT TESTで入力装置が正常か確認してください。
- ナオミキャビネットの対戦接続キットを使用する場合には、必ずコイン設定を「INDIVIDUAL」にしてください。



# 1. 取扱い上の注意



- 感電もしくはIC基板が故障する恐れがありますので、IC基板の組み込み及び取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。
- IC基板上に異物が乗っていたり、埃がついていたりすると回路のショート等の原因によりIC基板が発熱し発火する恐れがあります。  
IC基板上はいつもきれいにしてください。
- NAOMIはJVS対応キャビネットで使用してください。  
JVS対応キャビネット以外を使用した場合、発熱、出火の恐れがあります。



- 基板とコネクタとの接続は、完全に行ってください。  
差し込みが不十分だとIC基板等を破損する恐れがあります。
- IC基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。  
IC基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターは使用しないでください。
- IC基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクタを基板に接続する際、IC基板に静電気を与えないでください。
- ワイヤーハーネスにボタン等を半田付けする際はIC基板からワイヤーハーネスを外し、IC基板に熱を与えないようにしてください。
- NAOMIは、シールドケース無しで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。NAOMIは必ず付属のシールドケースと共に使用してください。
- NAOMIに対応するモニター周波数は15kもしくは31kHzです。  
15k/31kHzに非対応のモニター、非対応のプロジェクターを用いたキャビネットには使用できません。

- このマニュアルにおけるJAMMA VIDEO規格 (JAMMA VIDEO STANDARD) の表記について。

NAOMIで採用しているJAMMA VIDEO規格を、このマニュアルではJVSと表記します。これに対し、ST-Vなどで採用している56Pエッジコネクタを使用した従来のJAMMA規格を旧JAMMA規格と表記します。

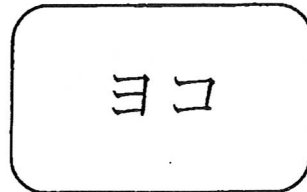
各ゲームに付属しているマニュアルにはJVSをJV規格、新JAMMA規格、JAMMA2規格など、旧JAMMA規格をJAMMA規格、JSなどと表記している場合があります。

- 記載されている内容は、予告なしに変更される場合もございますので、あらかじめご了承ください。

## 2. 仕様

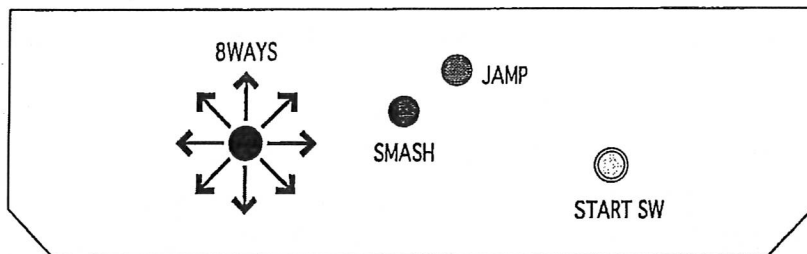
### ①画面表示

モニターの向き



水平同期周波数  
15.31 kHz

### ②コントロールパネル



レバー



スマッシュボタン  
(SMASH)

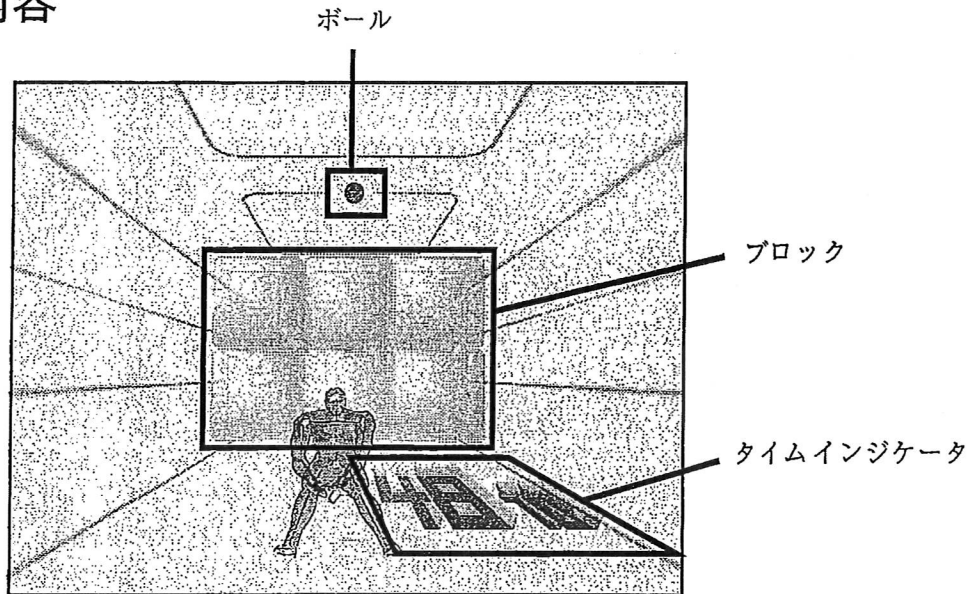


ジャンプボタン  
(JAMP)

- レバー ..... キャラクターの移動
- スマッシュボタン ..... ボールを打つ
- ジャンプボタン ..... ジャンプする



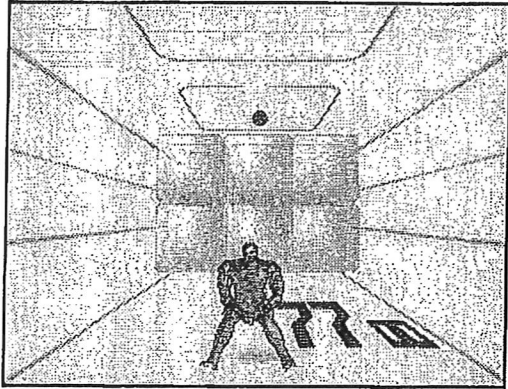
### 3. ゲーム内容



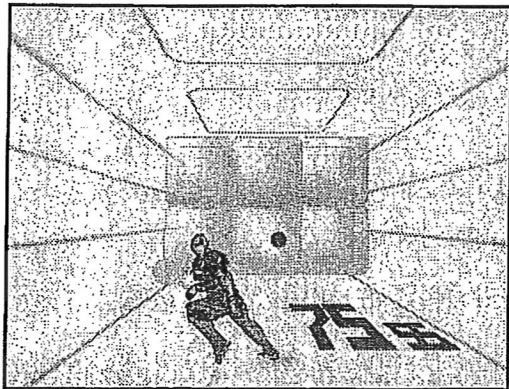
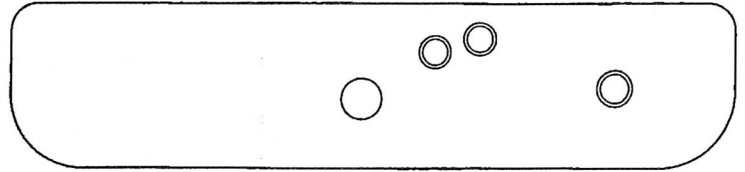
基本画面

- **コズミックスマッシュとは**  
『スカッシュ』と『ブロック崩し』を融合させた手軽にできる新感覚ゲームです。
- **特徴**  
新しい感覚のゲームスタイルとイメージでシンプルにゲーム本来の面白さを追求しました。  
また非常に攻略性の高いゲームであり、スキルの要素も十分持ち合わせています。  
操作性も明快で初めてプレイする方でも十分楽しめます。  
間口が広く奥が深いゲームに仕上がっています。
- **ゲーム背景設定**  
宇宙船の中のリクリエーションルームで競技しているイメージです。  
シンプルかつクールな世界観です。
- **遊び方**  
制限時間内にステージの中のブロックを壊して行き、全て壊したら次のステージに進みます。  
通常のスマッシュの他、破壊力のあるトリックスマッシュやカーブがかかるコズミックドライブがあります。ステージやブロックのレイアウトに合わせて使いこなしていくのがコツです。  
\* スマッシュ一覧 \* トリックスマッシュ一覧参照。
- **ゲームオーバー**  
タイムインジケータが0になったらゲーム終了。  
最終ステージをクリアしたらゲーム終了。  
\* ステージ構成参照。
- **登場キャラ**  
1キャラクターのみ  
最終ステージではブロックを守るキャラクターが出現します。  
\* ステージ構成参照。
- **ステージ**  
エクストラステージを含め全51ステージ。壊せないブロック、ボーナスブロック、さまざまな大きさのブロックの動き、レイアウトがあります。

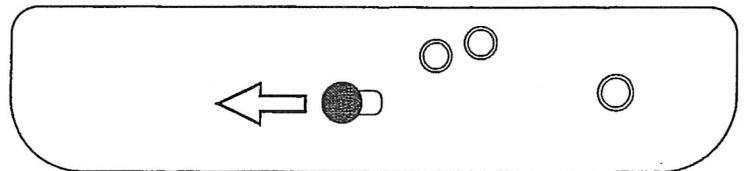
操作説明



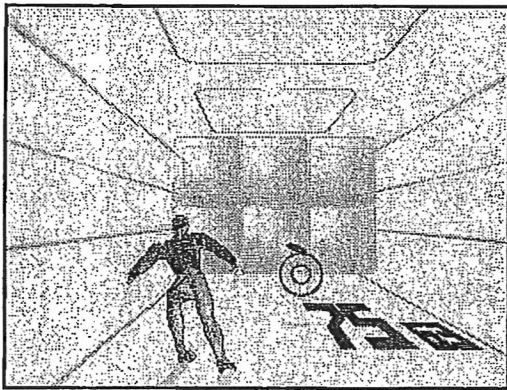
通常状態



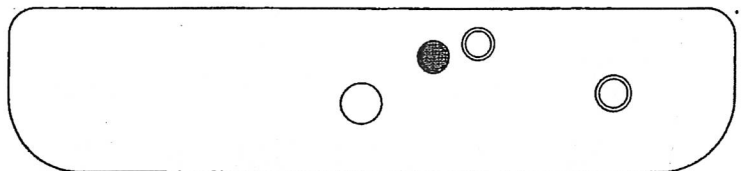
左(右)移動



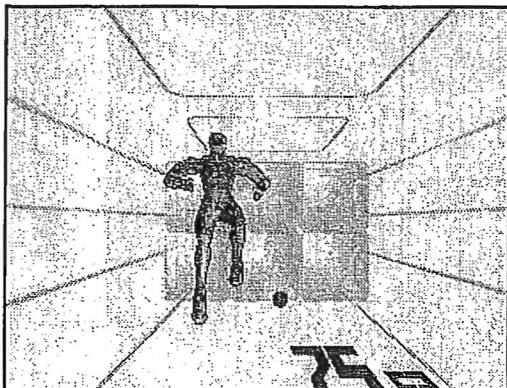
レバーを左(右)に倒す。



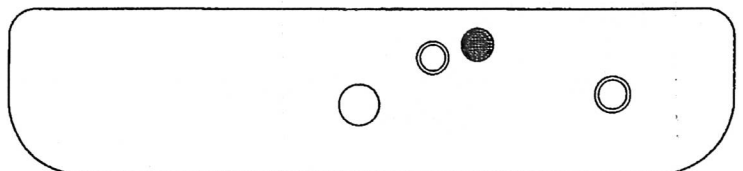
スマッシュ



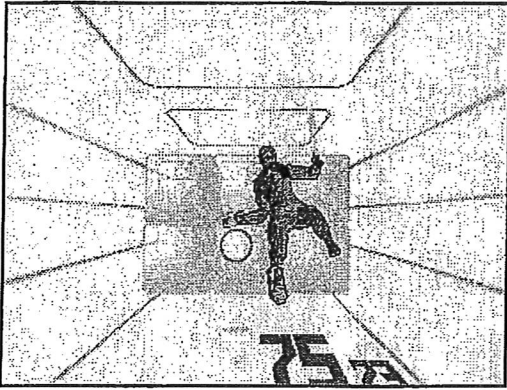
スマッシュボタンを押す。  
\*スマッシュ一覧参照。



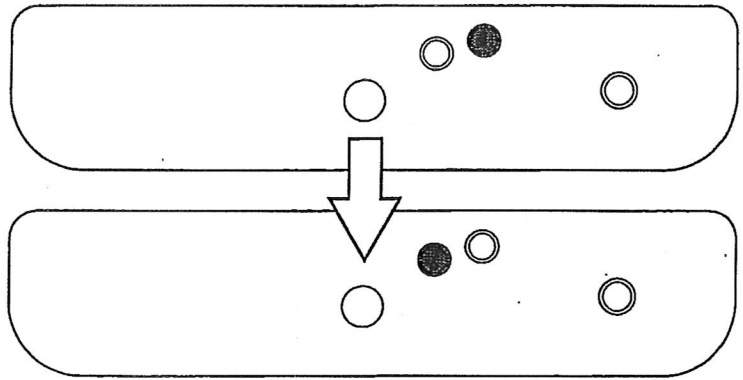
ジャンプ



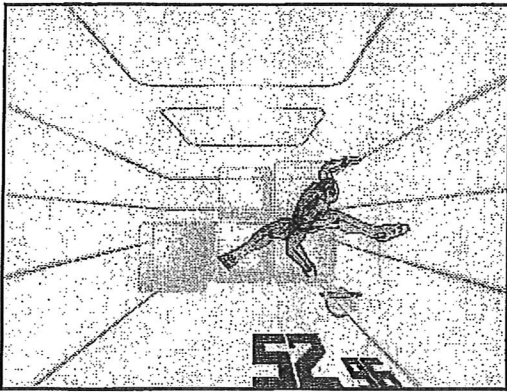
ジャンプボタンを押す。



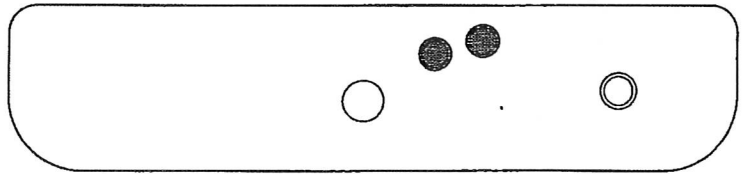
ジャンプスマッシュ



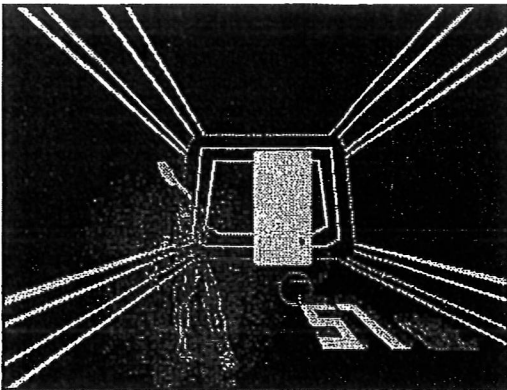
ジャンプボタンを押してから  
スマッシュボタンを押す。



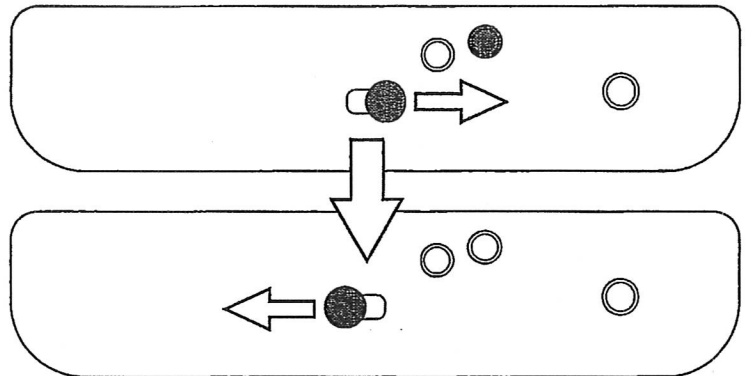
トリックスマッシュ



ジャンプボタンとスマッシュボタンを同時に押す。  
\*トリックスマッシュ一覧参照。

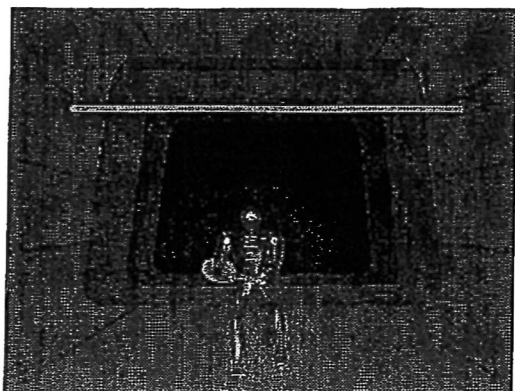


コズミックドライブ

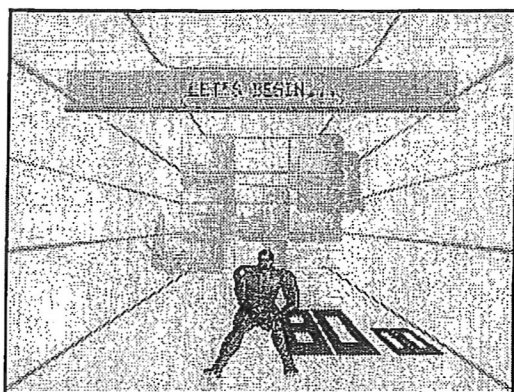


いずれかの方向にレバーを入力しながら  
スマッシュボタンを押し、インパクトの  
瞬間にレバーを逆方向に入力する。  
\*スマッシュ一覧参照。

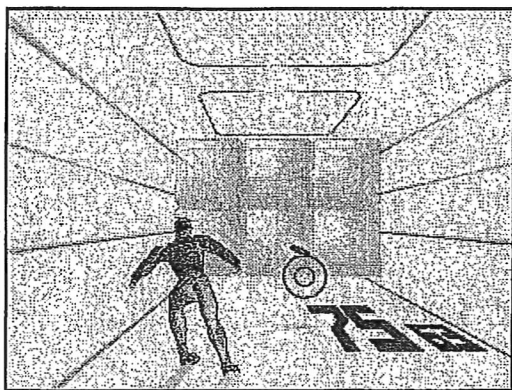
ゲームの流れ



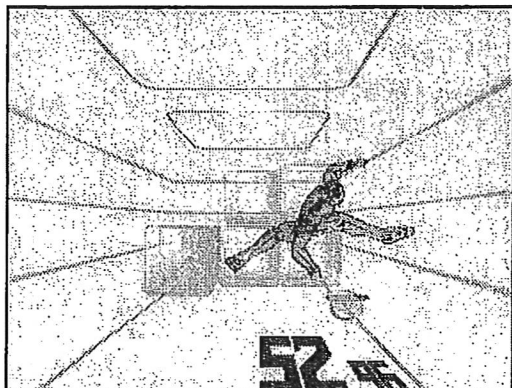
スタートボタンを押すと自動的に始まります。



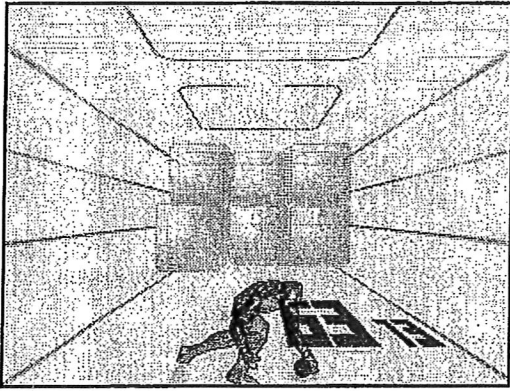
LET'S BEGIN の表示が出てきてゲーム開始。



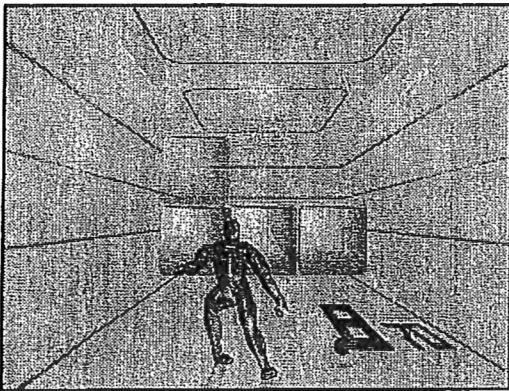
さまざまなスマッシュでブロックを壊していきます。  
\*スマッシュ一覧参照。



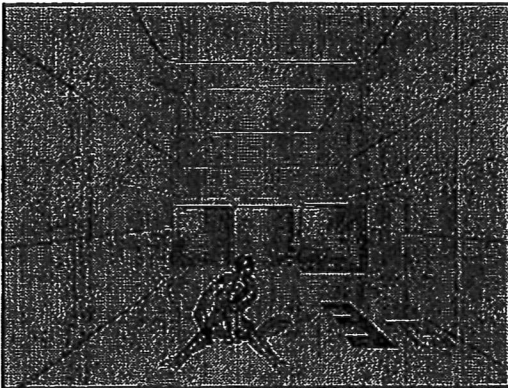
トリックスマッシュ等を決める事ができます。  
\*トリックスマッシュ一覧参照。



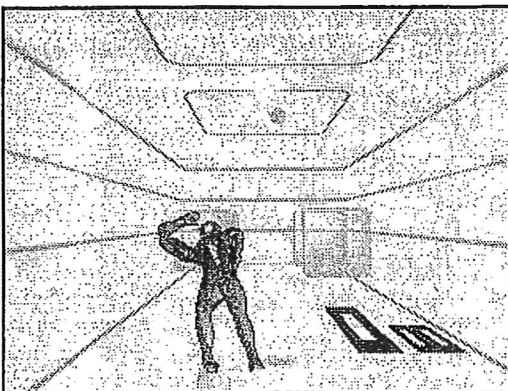
後ろにボールを反らすとキャラクターがボールを拾う動作を行い、その間はボールを打つ事ができません。



残り時間10秒を切るとサイレンが鳴り画面が赤の点滅を始めます。



残り時間が5秒を切ると、倍の早さでサイレンが鳴り画面が赤に点滅します。



タイムインジケータが0になるとゲームオーバー。

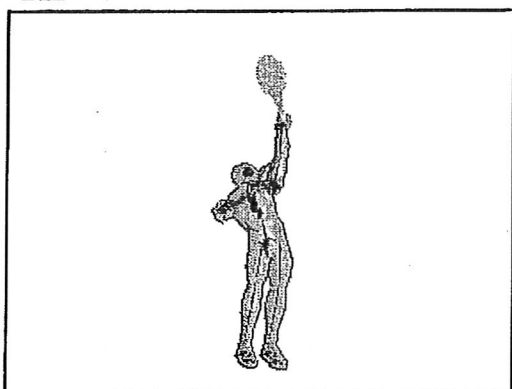
スマッシュ一覧

	通常スマッシュ	トリックスマッシュ	コズミックドライブ
発生条件	普通にスマッシュボタンを押す。 空中の場合も同様。	スマッシュボタンとジャンプボタンを同時に押す。 その時の状態、入力しているレバーの方向によって 様々な技を出すことが出来る。  28種類のトリックスマッシュが可能。 *トリックスマッシュ一覧参照。	通常スマッシュの時にのみ可能。 いずれかの方向にレバーを入力しながらスマッシュボタンを押し、インパクトの瞬間にレバーが逆方向に入力されていれば成功。 この時の逆方向とは、完全に正反対でなくても135度以上回転していれば良い。 例えば、レバーを右に入力してスマッシュボタンを押し、インパクトで左を入力していれば成功。 また、インパクトの時に左上もしくは左下でも成功。
ボールコントロール	レバーの入力にしたがってその方向にボールを打ち返す。 正確には、インパクトの瞬間から30フレーム前までのレバーの入力の合計フレーム数から射出方向を決定。	通常スマッシュと同様。 ただし、射出方向の最大角度は通常スイングに劣る。	スマッシュボタンを押した時の入力方向を初期ベクトル、インパクト時の入力方向を終了ベクトルとして、初期ベクトルから徐々に終了ベクトルに向かう放物線を描いて飛ぶ。 レバーによってデジタルなベクトルになる為、微調整は出来ない。 また、壁や壊れないブロックに衝突すると回転力を失い、コズミックドライブ状態を終了する。
長所	コントロールしやすい。 また、球速も遅い為、返ってきたボールを拾いやすい。	球威が強く、貫通能力がある。 ボールをラケットに吸い付けようとする、ある程度のホーミング性能が発生する。 また、最後のブロックをトリックスマッシュで破壊することによってボーナス得点を獲得できる。 その時のトリックスマッシュの難度の高さによってボーナス得点が異なる。 ステージクリア時にリプレイを見ることが出来る。	貫通能力がある。
短所	球威がない。	発生からインパクトまでの間、タイムが通常の4倍の速度で減少する。 球速が速い為、返ってきたボールをやや打ち返しづらい。	微調整が出来ない為、コントロールが難しい。 入力がやや難しい。

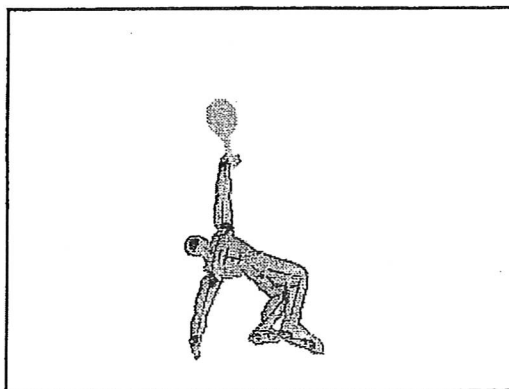
トリックスマッシュ一覧

トリックスマッシュは全てスマッシュボタンとジャンプボタン同時押しです。

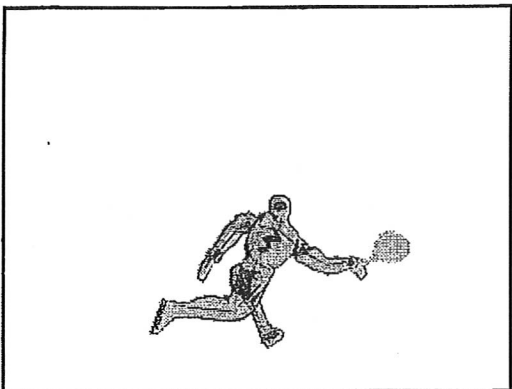
地上から



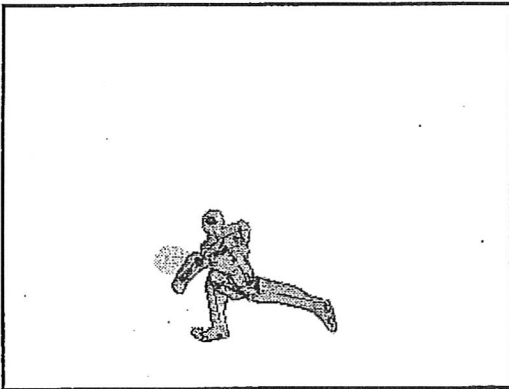
レバー入力なし 同時押しのみ



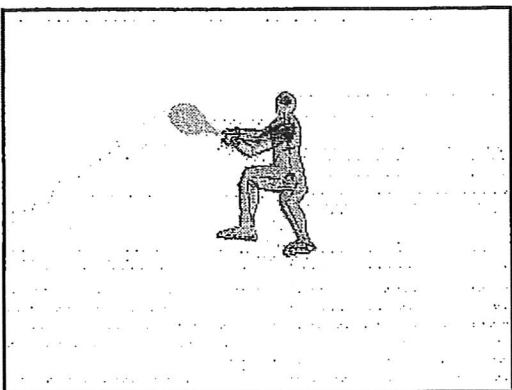
しゃがみ状態から



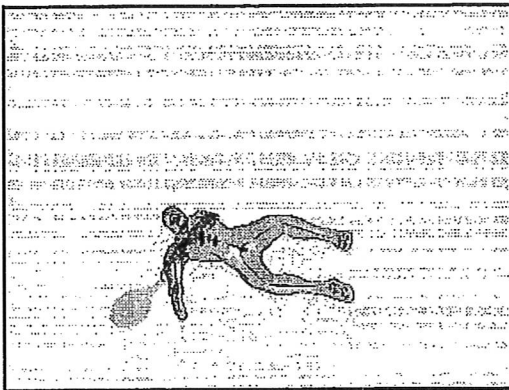
レバー右入れ状態



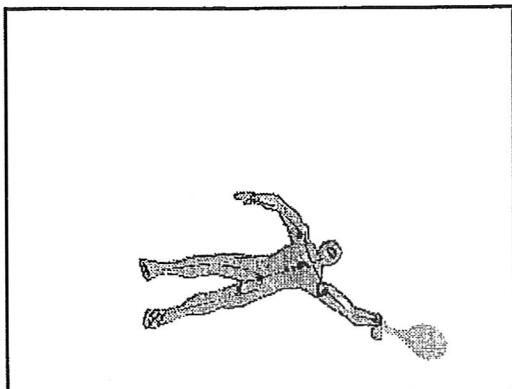
レバー左入れ状態



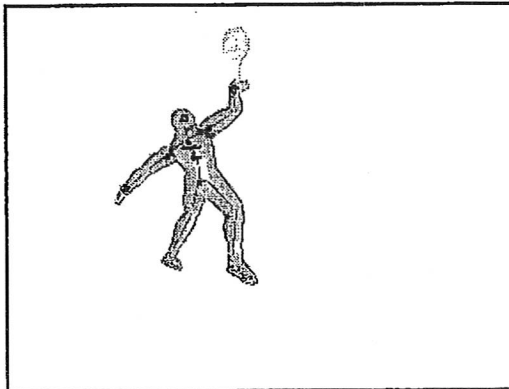
右壁待機状態からレバー斜め上



右壁待機状態から

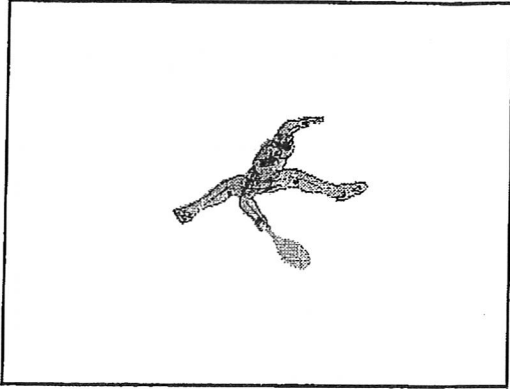


左壁待機状態から

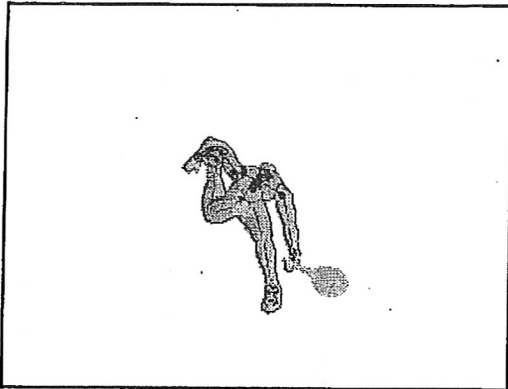


左壁待機状態からレバー斜め上

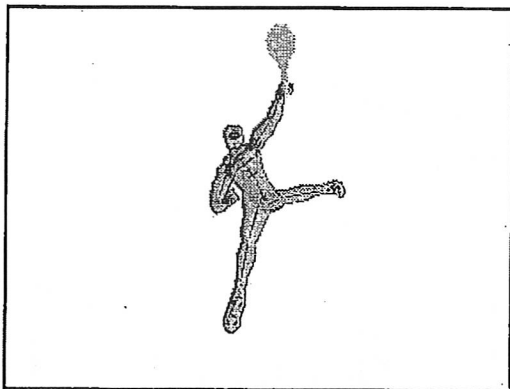
空中から



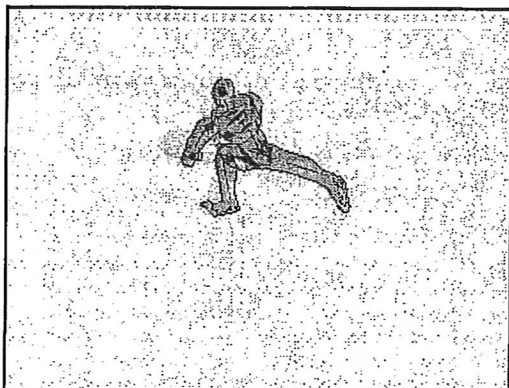
ジャンプ中から



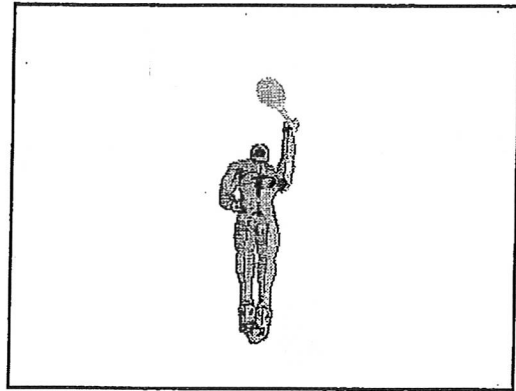
後方宙返りから



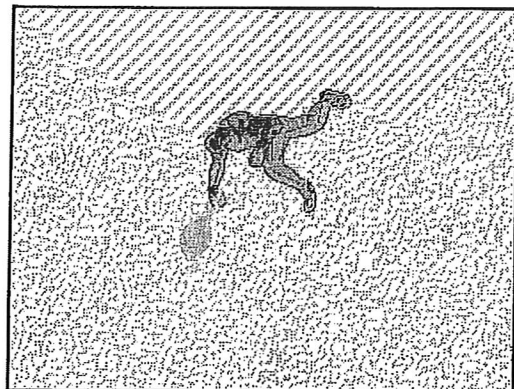
ジャンプ中にレバー下



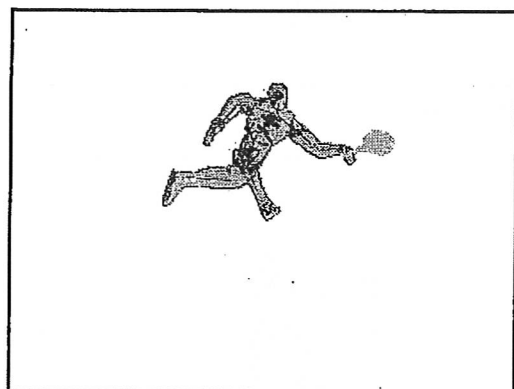
ジャンプ中にレバー左



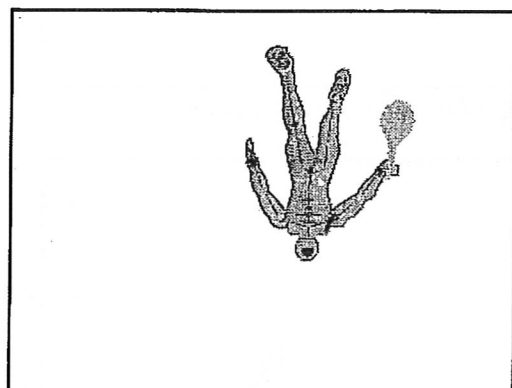
前方宙返りから



ジャンプ中にレバー上

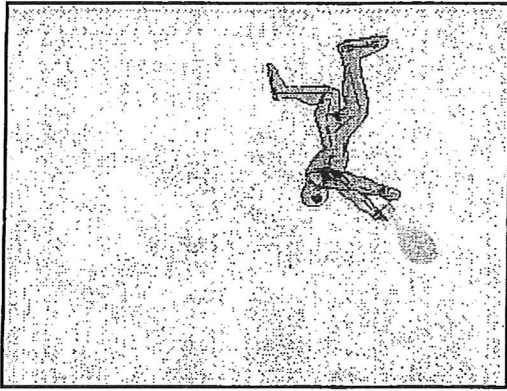


ジャンプ中にレバー右

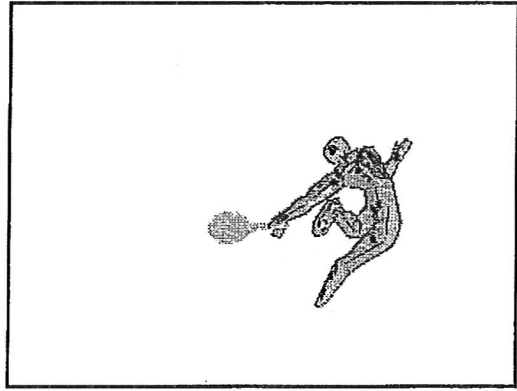


ジャンプ右壁蹴りから

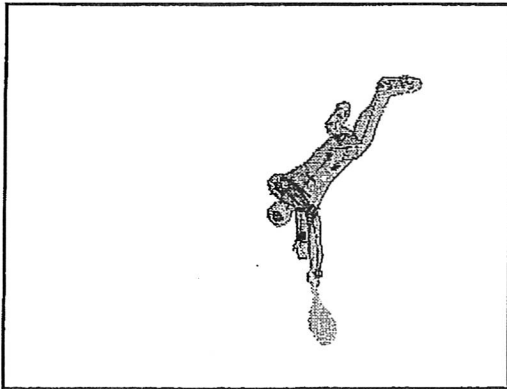




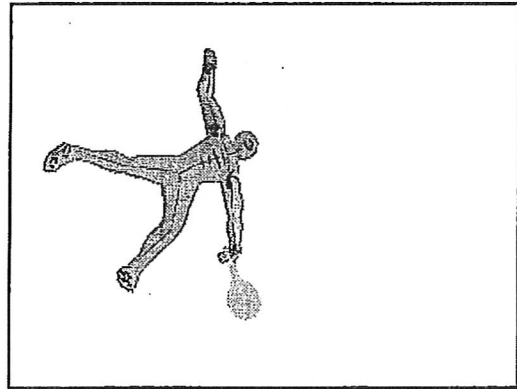
ジャンプ右壁蹴りからレバー上方向



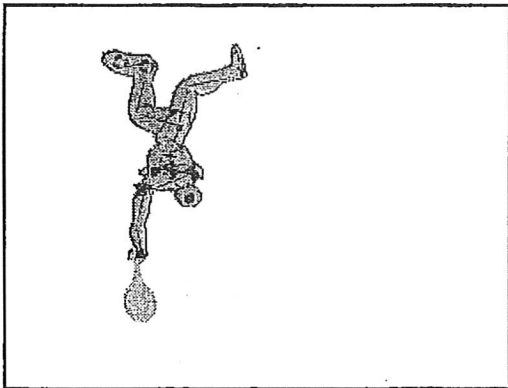
ジャンプ右壁蹴りからレバー下方向



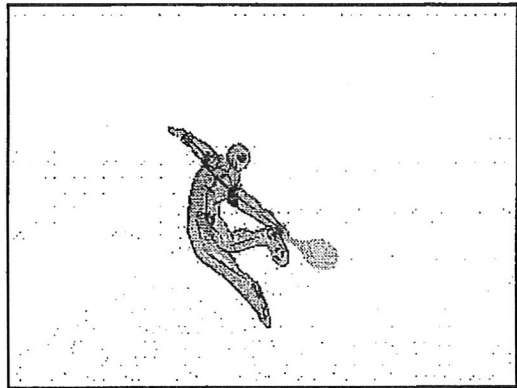
右向き後方宙返りから



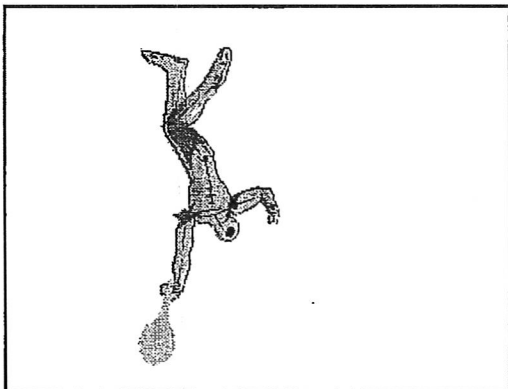
ジャンプ左壁蹴りから



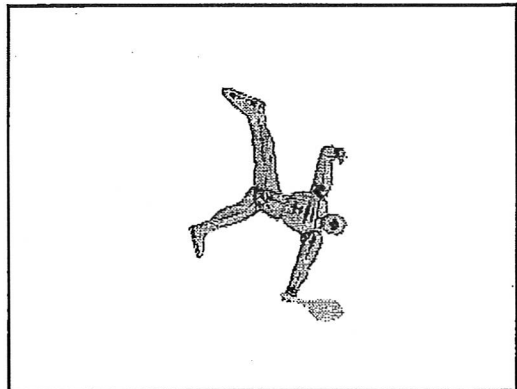
ジャンプ左壁蹴りからレバー上方向



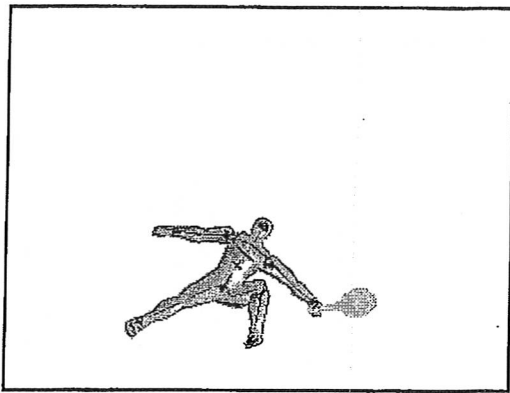
ジャンプ左壁蹴りからレバー下方向



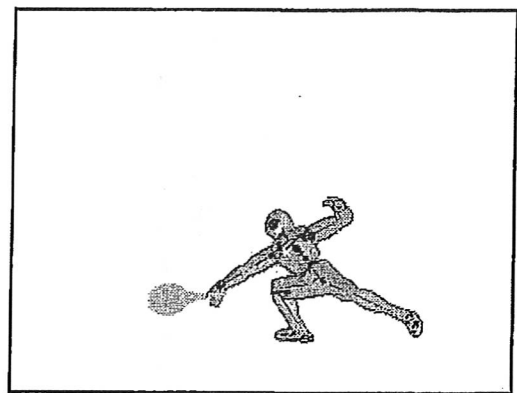
左向き後方宙返りから



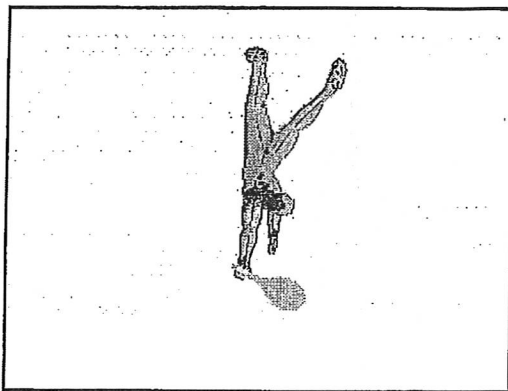
天井くつき状態から



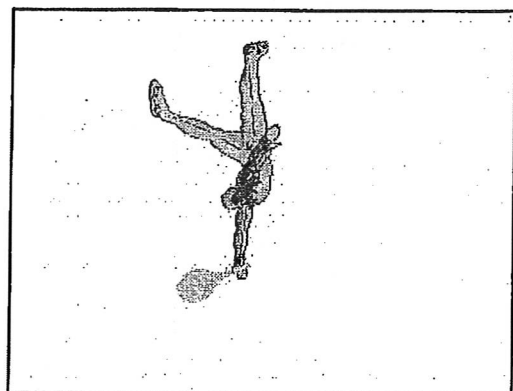
左壁待機状態からレバー斜め下



右壁待機状態からレバー斜め下



しゃがみ状態からレバー右斜め下

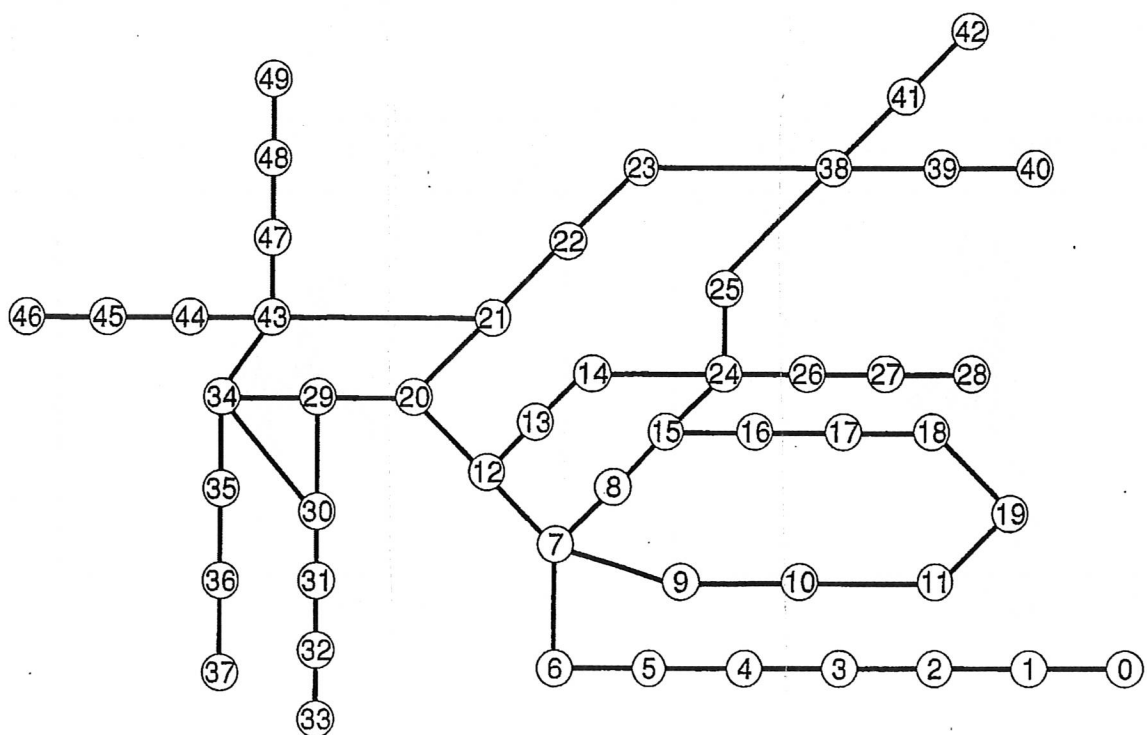


しゃがみ状態からレバー左斜め下

ステージ構成

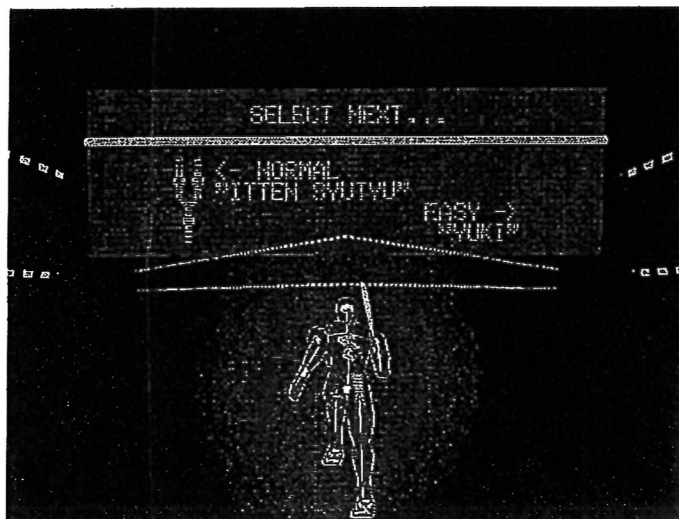
コズミックスマッシュステージマップ

⑤ エクストラステージ MONBAN



● 19・28・33・37・40・42・46・49まで行くと最終ステージ。

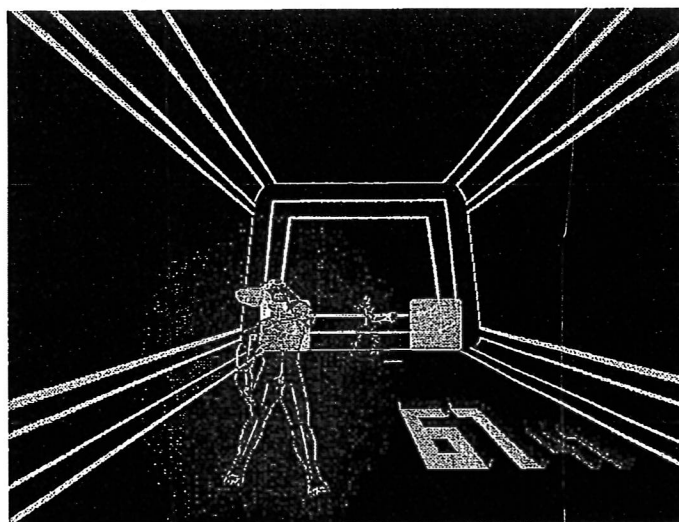
● 分岐は7・8・12・14・15・20・21・22・24・29・30・34・38・43。



分岐画面

● エクストラステージ・『MONBAN』の出現条件

最終ステージ（どのコースでもよい）をクリアした時に、それまでのトリックフィニッシュの回数が8回以上の時に出現します。



エクストラステージ画面 MONBAN

ステージ名称

NO	機体 CODE	画面表示
0	COSMIC BUS 707	YOUKOSO
1	COSMIC BUS 717	KOORI
2	COSMIC BUS 727	DONDON
3	COSMIC BUS 737	FUSUMA
4	COSMIC BUS 747	KUSABI
5	COSMIC BUS 757	SAIKORO
6	COSMIC BUS 767	TOTSU
7	COSMIC BUS 777	NAMI
8	COSMIC BUS SPECIAL	GURUGURU
9	COSMIC BUS SPECIAL	SHUU GOU
10	COSMIC BUS SPECIAL	HARIBOTE
11	COSMIC BUS SPECIAL	HAMI GAKI
12	COSMIC BUS SPECIAL	YUKI
13	COSMIC BUS SPECIAL	NEJI
14	COSMIC BUS SPECIAL	MUSHI BA
15	COSMIC BUS SPECIAL	YUUYAKE KUMO
16	COSMIC BUS SPECIAL	TAJUJU
17	COSMIC BUS SPECIAL	BYOUBU
18	COSMIC BUS SPECIAL	DEN PUN
19	COSMIC BUS SPECIAL	SHO DOU
20	COSMIC BUS SPECIAL	MEGANE
21	COSMIC BUS SPECIAL	BABERU
22	COSMIC BUS SPECIAL	CHIDORI GOUSHI
23	COSMIC BUS SPECIAL	MONOKAGE
24	COSMIC BUS SPECIAL	HIMAWARI BATAKE
25	COSMIC BUS SPECIAL	SUNA DOKEI
26	COSMIC BUS SPECIAL	GYOU RETSU
27	COSMIC BUS SPECIAL	TAKI
28	COSMIC BUS SPECIAL	AKA TOMBO
29	COSMIC BUS SPECIAL	TSUUKI KOU
30	COSMIC BUS SPECIAL	DODAI
31	COSMIC BUS SPECIAL	MOGURA TATAKI
32	COSMIC BUS SPECIAL	DERU KUI
33	COSMIC BUS SPECIAL	TAKU SAN
34	COSMIC BUS SPECIAL	NANAME
35	COSMIC BUS SPECIAL	KASUTERA
36	COSMIC BUS SPECIAL	SHIN DOU
37	COSMIC BUS SPECIAL	BURAUN KAN
38	COSMIC BUS SPECIAL	YURIKAGO
39	COSMIC BUS SPECIAL	MARI
40	COSMIC BUS SPECIAL	AKIKO
41	COSMIC BUS SPECIAL	RINGO
42	COSMIC BUS SPECIAL	FUJI YAMA
43	COSMIC BUS SPECIAL	NAN KAN
44	COSMIC BUS SPECIAL	KABUTO
45	COSMIC BUS SPECIAL	OMOCHI
46	COSMIC BUS SPECIAL	KIDOU
47	COSMIC BUS SPECIAL	TSUKUSHI
48	COSMIC BUS SPECIAL	GABYOU
49	COSMIC BUS SPECIAL	ME IPPAI
50	COSMIC BUS EXTRA	MONBAN

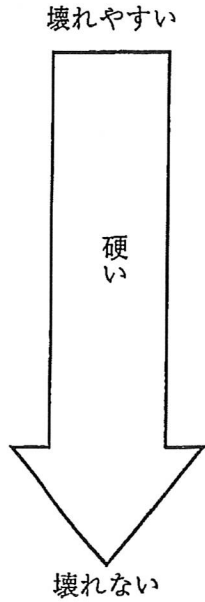
順番は分岐の選択  
によって変わります。

エクストラステージ

全51ステージ

## ブロックの種類

### ●ブロックの硬度

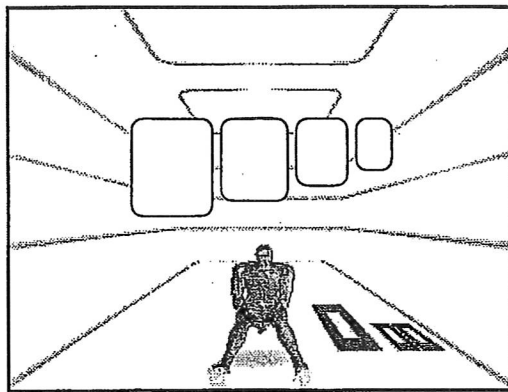


硬さ	色の濃さ
1回で壊れる ボールが貫通する	
1回で壊れる	
2回で壊れる	
3回で壊れる	
壊れない	

合計5種類の硬度

ブロックの硬度は5種類。  
壊れないブロックは無色半透明。  
その他、壊れにくいブロックに従って色が濃くなります。  
壊れないブロックは全てのブロックを壊すと自動的に壊れます。

### ●ブロックの大きさ



ブロックの大きさは4種類。  
これらを基調に変形するもの、前後左右上下に動くものがあります。

基本の4種類	バリエーション

## スコアシステム

スコアは、基本的にゲーム中は加算しません。ステージをクリアした時等に加算します。また一度でもコンティニューをするとファイナルボーナスは全て無くなります。そのため、コンティニューしないでクリアした場合と比べて、得点差が大きくなります。

ステージをクリアした時に獲得出来るボーナス

### ●タイムボーナス・TIME BONUS

ステージをクリアした時間が早いほど高得点を獲得することが出来ます。ステージごとの基準時間から、クリアした時間を差し引いて以下の計算式で算出します。

$$\text{ボーナス} = 300,000 + (\text{ステージ設定時間} - \text{クリア時間}) \times 10,000$$

例：ステージ設定時間が00'20"00、クリア時間が00'28"70だった場合

$$\begin{aligned}\text{ボーナス} &= 300,000 + (20.00 - 28.70) \times 10,000 \\ &= 300,000 + (-8.70 \times 10,000) \\ &= 213,000\end{aligned}$$

クリティカルタイム（基準時間）より早くクリアした場合200,000のボーナスが加わります。

ステージ設定時間とクリア時間の差分が-30秒以上の場合、計算結果がマイナスになり、この場合はボーナスは無くなります。

### ●ノーロストボールボーナス・NO LOST BALL

ボールを一度も後ろにそらさなかった時に獲得出来ます。一度でもミスすると、ボーナスは無くなります。

$$\text{ボーナス} = 200,000$$

### ●トリックフィニッシュボーナス・TRICK FINISH

トリックスマッシュで最後のブロックを破壊した時に獲得出来ます。トリックによって点数が違い、決めるのが難しいものほど点数が高くなります。最低の100,000から、最高の300,000まであります。回転からのトリックスマッシュは、回転数に応じて $+ \alpha$ のボーナスを追加します。

$$\text{ボーナス} = 100,000 \sim 300,000 + \alpha$$

最終ステージをクリアした時に獲得できるボーナス

### ●パーフェクトトリック・PERFECT TRICK

全てのステージでトリックフィニッシュを決めた時に獲得出来ます。

$$\text{ボーナス} = 10,000,000$$

### ●バラエティトリック・VARIETY TRICK

パーフェクトトリックフィニッシュを決めていて、尚且つそれらが全て異なるトリックである場合に獲得出来ます。

$$\text{ボーナス} = 10,000,000$$

### ●パーフェクトラリー・PERFECT RALLY

ゲーム中ボールを一度も後ろにそらさなかった時に獲得出来ます。

$$\text{ボーナス} = 10,000,000$$

## インターネットランキング

- **インターネットランキング用パスワードの表示**  
最終ステージをクリアした場合、もしくは途中でゲームオーバーになり、ランキングにランクインした場合、インターネットランキング用の17桁のパスワードとCOSMIC SMASHのホームページのURLを表示します。
- **表示タイミング**  
ゲームオーバー表示の直前です。  
最終ステージをクリアした場合はエンディング後のゲームオーバー表示の直前に入ります。
- **表示時間**  
表示時間は30秒で、スマッシュボタンを押すことでカウントダウンを早めることができます。

## ワンポイント

ステージによってスマッシュを使いこなすことがポイントです。

ブロックの配置や、硬さによってスマッシュを使い分けます。

またこれに壁、天井を使いボールをバウンドさせ間接的に効率良く狙います。

トリックスマッシュはブロックを壊すのに非常に効果的ですが、使うごとにタイムが通常の4倍の早さで減るので配分を考えて使います。

またトリックスマッシュはある程度ボールをホーミングする性質があるのでボールを後ろにそらしそうになった時使うと拾える事が多くあります。

## 4. テストモード

### A. SYSTEM MENU

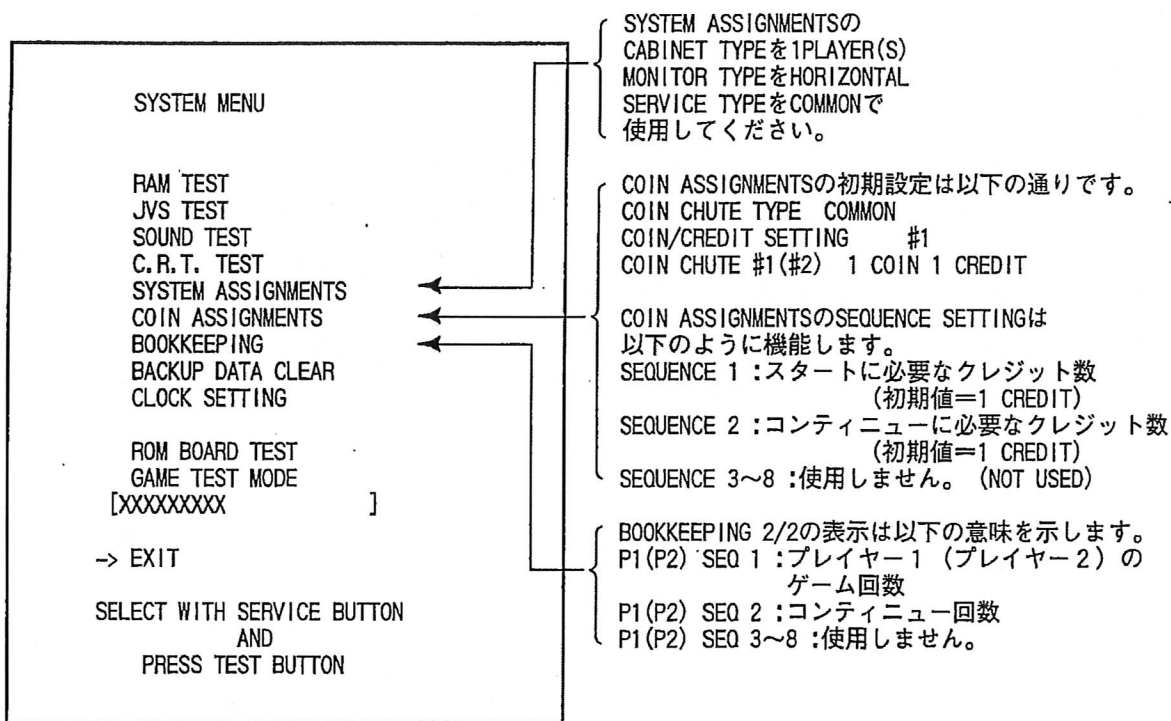
**STOP**

**重要**

SYSTEM ASSIGNMENTS、COIN ASSIGNMENTS、GAME TEST MODEのGAME ASSIGNMENTSで再設定を行った場合、必ずシステムメニュー画面のEXITからテストモードを終了してください。終了した時点で再設定内容をボード上のICに記録します。テストモード中に電源を切ると、再設定内容は無効になり、設定前の内容に戻りますのでご了承ください。

システムテストモードは、主に基板の正確な動作確認、モニターの色調整、コインの設定及びゲーム設定の調整を行うことができます。

1) 電源投入後、テストボタンを押すと次のようなシステムメニューを表示します。



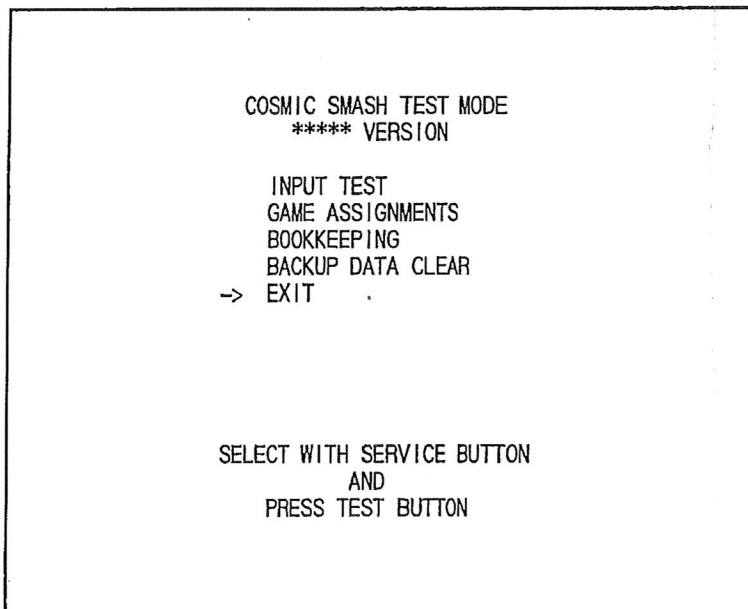
- 2) サービスボタンを押すと->が移動します。希望する項目に->を合わせてテストボタンを押してください。
- 3) GAME TEST MODE項目でテストボタンを押すと本ゲーム固有のGAME TEST MENUを表示します。次ページ以降を参照してください。
- 4) テスト終了後は、EXITの所へ->を移動させ、テストボタンを押してください。ゲーム画面に戻ります。

システムテストモードに関する詳しい説明はNAOMIサービスマニュアル(No.420-6455)を参照してください。



## B. GAME TEST MODE

システムメニューの GAME TEST MODE に→を合わせてテストボタンを押すと、本ゲーム固有のテストメニュー画面を表示します。

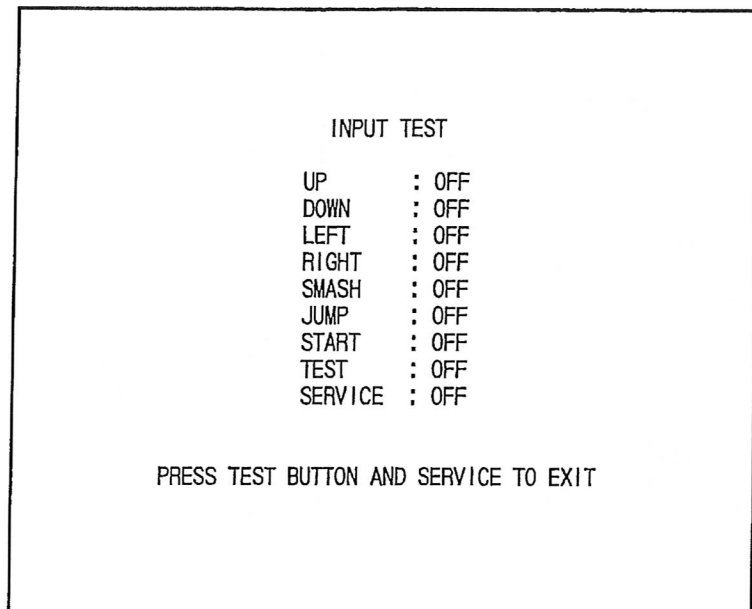


テストメニュー画面

- ・ サービスボタンを押すと→が移動します。  
希望する項目に→を合わせてテストボタンを押してください。
- ・ テスト終了後はEXITを選択してテストボタンを押してください。  
システムメニュー画面に戻ります。

## a. INPUT TEST

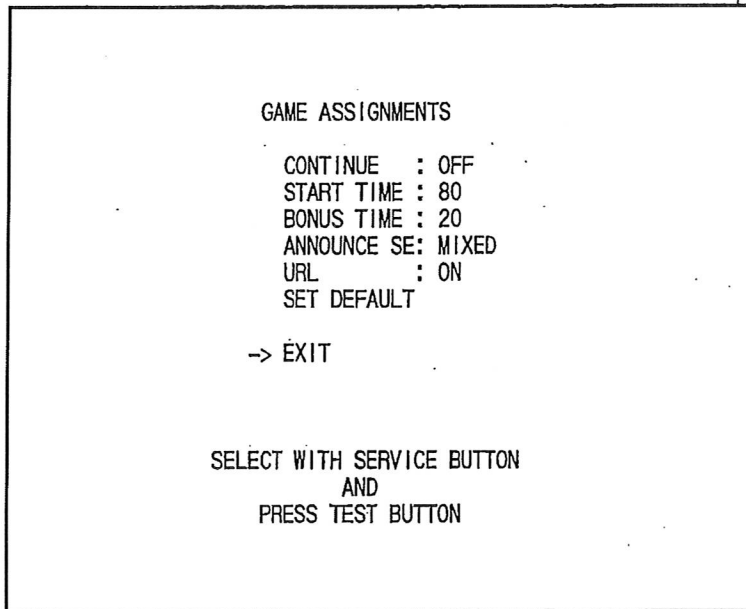
入力装置のチェックをします。各装置を操作すると、名称横の表示が「OFF」から「ON」に変わります。



テストボタンとサービスボタンを同時に押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

## b. GAME ASSIGNMENTS

ゲームの時間設定などを行うことができます。  
サービスボタンで項目を選び、テストボタンで切り替えます。



- CONTINUE : コンティニューを設定します。ONで有り。OFFで無し。  
コンティニューで与えられるゲームタイムは、START TIMEの半分です。
- START TIME : ゲームスタート時に与えられるゲームタイム。50秒から150秒まで5秒刻みで選択できます。
- BONUS TIME : 各ステージをクリアする毎に加算するタイム。10秒から50秒まで5秒刻みで選択できます。
- ANNOUNCE SE : アナウンス SEの種類を選択できます。MIXED、ENGLISHの2種類から選べます。  
このゲームでは演出の関係上、英語のアナウンスに日本語のアナウンスが重なって発音しますが、この項目を変更することで、英語のみのアナウンス出力も設定できます。
- URL : OFFで表示とパスワードを表示しません。
- SET DEFAULT : 上記4つの項目を初期設定に戻します。

「EXIT」するまでは設定の変更を更新しません。設定を変更したら、必ず「EXIT」してください。「EXIT」を選択してテストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

## c. BOOKKEEPING

現在までの稼動状況のデータを表示します。

BOOKKEEPING 1/2				
NUMBER OF GAMES	0			
TOTAL PLAY	: 0D	OH	OM	OS
PLAYER TIME AVERAGE	:	OH	OM	OS
LONGEST TIME	:	OH	OM	OS
SHORTEST TIME	:	OH	OM	OS
PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE				

- NUMBER OF GAMES : プレイされたゲーム数
- TOTAL TIME : ゲームが行われた時間
- PLAYER TIME AVERAGE : 平均プレイ時間(個々のプレイ時間の合計を総ゲーム数で割ったもの)
- LONGEST TIME : 最長プレイ時間
- SHORTEST TIME : 最短プレイ時間

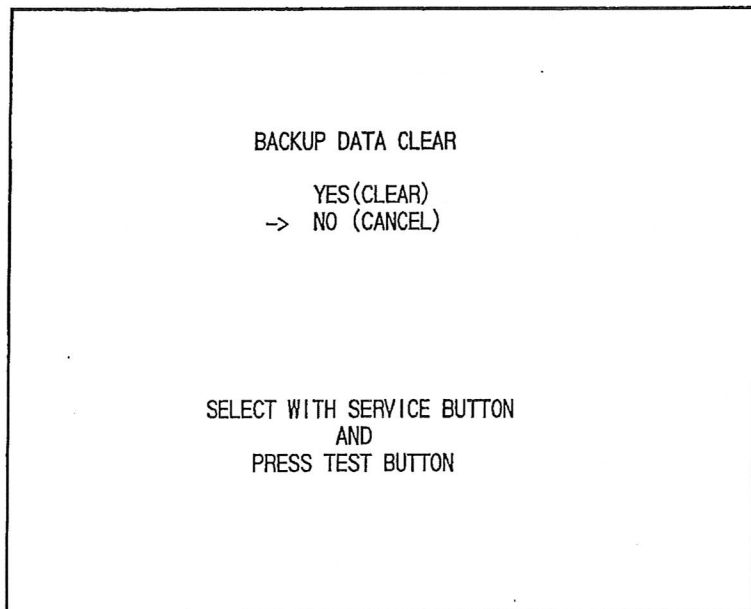
テストボタンを押すと次の画面に移ります。

BOOKKEEPING 2/2		
TIME HISTOGRAM		
0M00S - 0M29S	0	
0M30S - 0M59S	0	
1M00S - 1M29S	0	
1M30S - 1M59S	0	
2M00S - 2M29S	0	
2M30S - 2M59S	0	
3M00S - 3M29S	0	
3M30S - 3M59S	0	
4M00S - 4M29S	0	
4M30S - 4M59S	0	
5M00S - 5M29S	0	
5M30S - 5M59S	0	
6M00S - 6M29S	0	
6M30S - 6M59S	0	
7M00S - 7M29S	0	
7M30S - 7M59S	0	
OVER 8M00S	0	
PRESS TEST BUTTON TO EXIT		

TIME HISTOGRAMは各プレイ時間に対するプレイ数を表示しています。  
難易度設定等の目安にしてください。  
テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

#### d. BACKUP DATA CLEAR

「BOOKKEEPING」のデータを消去することができます。バックアップデータをクリアしても「GAME ASSIGNMENTS」の設定は変わりません。



消去するときは、"->"をサービスボタンで"YES"に合わせて、テストボタンを押してください。

"NO"に合わせてテストボタンを押すと消去せずにメニュー画面に戻ります。

消去が完了すると"COMPLETED"と表示します。さらにテストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

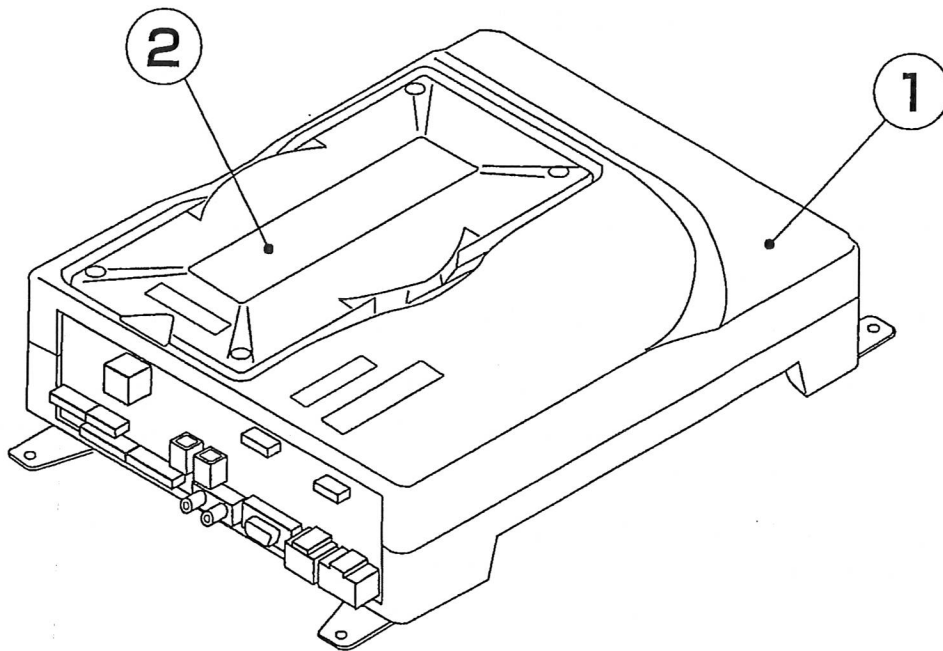
なお、この画面での操作では、コイン/クレジット関係のデータはクリアしません。

コイン/クレジット関係のデータをクリアするには、システムテストモードの「BACKUP DATA CLEAR」を実行してください。

## 5. ゲームボード



- 事故や故障の原因になりますので、ゲームボードを露出することは控えてください。
- 静電気の放電により、IC基板上の電子部品が破損することがあります。シールドケースのふたを開けて作業を始める前に、アースされた金属面に触れて、身体にたまった静電気を放電してください。
- ゲームボードを交換する際は、改造説明書、取扱説明書をお読みください。



	PART NO.	DESCRIPTION
ASSY CASE (①+②)	840-0044D	ASSY CASE NAO CS1
① ASSY CASE NAOMI MAIN BOARD	840-0001A	ASSY CASE NAOMI MAIN BD JPN
② ROM CASE	840-0044C	ROM CASE NAO CS1

200 100 50  
 250 150 75  
 SI-1 100 P 100 50  
 SI-2 100 Q 100 50  
 200 100 50

200 100 50  
 250 150 75

---

**SEGA®** 株式会社 **セガ**

本社  
本社 3 号館

〒144-8531 東京都大田区羽田 1-2-12

〒144-8532 東京都大田区東糀谷 2-12-14

電話 国内販売 03-5737-7539