

## ●仕様

- コントロールパネル : 片側 2P仕様
- レバースイッチ : 2個 (8方向: 1P、2P各1個)
- ボタンスイッチ : 4個 (1P、2P各2個)
- エッジコネクタ : JAMMA規格
- モニター方向 : たて

## 注意

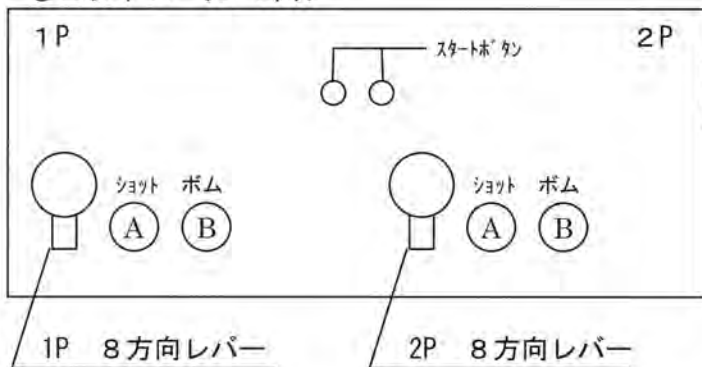
取り扱いの不注意による損傷が激しいものは修理をお断りすることがあります。

この基板は画面反転出来ません。必要な場合はモニタを回転させてください。

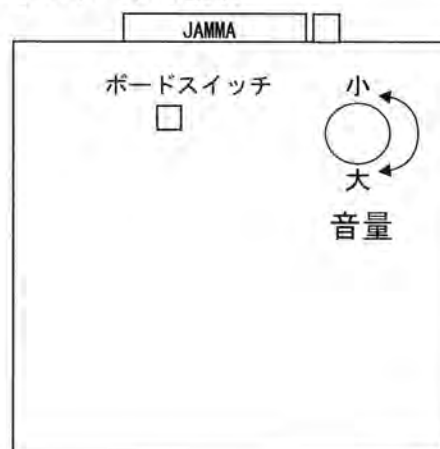
## ●使用上の注意

- PCボードの取り付け、取り外しの際は、必ず筐体の電源を切ってください。
- PCボードのエッジコネクタはJAMMA適合品を使用して下さい。
- PCボード上にクリップなどの金属の物を落としたり、ほこりがかかっていたりすると故障の原因となる恐れがあります。
- PCボードの輸送時には、エアキャップなどで包み、箱に入れ直接外力のかからないようにしっかりと梱包して下さい。

## ●コントロールパネル



## ●PCボードの説明



## ●PCボードコネクタ表

半田面	端子番号	部品面
GND	A	1 GND
GND	B	2 GND
+5V	C	3 +5V
+5V	D	4 +5V
	E	5
+12V	F	6 +12V
	H	7
コインカウンター-2	J	8 コインカウンター-1
	K	9
スピーカー (-)	L	10 スピーカー (+)
オーディオ (GND)	M	11
ビデオ GREEN	N	12 ビデオ RED
ビデオ SYNC	P	13 ビデオ BLUE
サービス スイッチ	R	14
	S	15 テスト スイッチ
コイン スイッチ2	T	16 コイン スイッチ1
スタート スイッチ2	U	17 スタート スイッチ1
2P コントロール1 UP	V	18 1P コントロール1 UP
2P コントロール2 DOWN	W	19 1P コントロール2 DOWN
2P コントロール3 LEFT	X	20 1P コントロール3 LEFT
2P コントロール4 RIGHT	Y	21 1P コントロール4 RIGHT
2P PUSH A ショット	Z	22 1P PUSH A ショット
2P PUSH B ボム	a	23 1P PUSH B ボム
	b	24
	c	25
	d	26
GND	e	27 GND
GND	f	28 GND

\* 電源電圧は正確に合わせてください。

## ●TEST MODE (モニターセッティング)

※PCB上のボードスイッチ又は、キャビネット内部のテストスイッチを押し続けることにより、TEST MODEを開始できます。

GAME MODE	ゲームに戻ります。
OBJECT TEST	オブジェクトのテストを行います。
CHARACTER TEST	キャラクターのテストを行います。
MAP TEST	マップのテストを行います。
DIP SWITCH SETTING	コイン関連、コンティニュー、デモサウンド、難易度、コインシューター、エクステンド、自機数、ランキングの保持の設定を行います。
SCREEN TEST	画面の表示位置やひずみ、明るさを調整します。
I/O TEST	レバー、ボタンなどの動作チェックを行います。
SOUND TEST	音のテストを行います。
ADJUST TIME	基板の時刻設定を行います。
INITIALIZE RANIKING	ランキングの初期化を行います。

●DIP SWITCH SETTING (TEST MODEのDIP SWITCH SETTINGを選択するとこの画面が表示されます。)

chute type	*1 CHUTE SINGLE	coin1	1シューター		
	2 CHUTE SINGLE	coin1	2シューター・コインカウンター共用		
	2 CHUTE MULT11	coin1, coin2 (クレジット共有)	2シューター・コインカウンター個別		
	2 CHUTE MULT12	coin1, coin2 (クレジット個別)	2シューター・コインカウンター個別		
continue play	*FREE		コンティニュー有り		
	DISABLE		コンティニュー無し		
	1TIME		コンティニュー回数の制限を設定できます		
	2TIMES				
	3TIMES				
	4TIMES				
	5TIMES				
	6TIMES				
	7TIMES				
	8TIMES				
9TIMES					
demo sound	*ON		デモ中効果音を鳴らします		
	OFF		デモ中効果音を鳴らしません		
difficulty1	SUPER EASY	易しい	ゲームスタート時の難易度を設定できます		
	VERY EASY	↑			
	EASY	↑			
	*NORMAL	↑			
	HARD	↓			
	VERY HARD	↓			
	SUPER HARD	↓			
UNBELIEVABLE	難しい				
difficulty2	MINIMUM SLOW	遅い	ゲーム開始からの時間による難易度上昇スピードを設定できます		
	VERY SLOW	↑			
	SLOW	↑			
	*MIDIUM	↑			
	FAST	↓			
	VERY FAST	↓			
	MAXIMUM FAST	↓			
	UNFORGETABLE	速い			
	extend	*1000000PTS. EACH		設定した点数毎	設定された得点を取ると自機のストック数が1機増えます
		2000000PTS. EACH			
3000000PTS. EACH					
4000000PTS. EACH					
5000000PTS. EACH					
6000000PTS. EACH					
7000000PTS. EACH					
8000000PTS. EACH					
9000000PTS. EACH					
1000000PTS. ONLY					
2000000PTS. ONLY					
3000000PTS. ONLY					
4000000PTS. ONLY					
5000000PTS. ONLY					
6000000PTS. ONLY					
7000000PTS. ONLY					
8000000PTS. ONLY					
9000000PTS. ONLY					
NO EXTRA	設定した点数を超えた時 増えない				
player counts	1		ストック数を設定します		
	2				
	*3				
	4				
	5				
	6				
	MULTIPLY INVINCIBLE			ストック無制限 無敵	
ranking save	ON		ランキングを保存します		
	*OFF		ランキングを保存しません		
Load default setting			工場出荷時の状態に戻します		
save			設定内容を保存します		
exit			TEST MODEに戻ります		

●chute type (TEST MODE内のDIP SWITCH SETTINGのcoin1またはcoin2にて下記の設定ができます。)

FREE PLAY	bgm	ON	BGMを鳴らす	
		OFF	BGMを鳴らさない	
	effect	ON	効果音を鳴らす	
		OFF	効果音を鳴らさない	
*1coin 2coins 3coins 4coins 5coins 6coins 7coins 8coins 9coins			コイン数の設定	
	*1credit 2credits 3credits 4credits 5credits 6credits 7credits 8credits 9credits			クレジット数の設定
		*starting coin 1credit starting coin 2credits starting coin 3credits		ゲーム開始時に必要なクレジット数を設定

\*は工場出荷時の設定です。設定はSAVEを選択することで保存できます。