

弾銃FEVERON



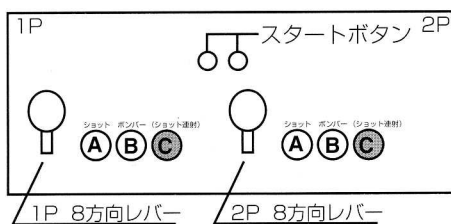
●仕様

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

●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下さい。
- ◇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



※ Cボタンは、「CONFIGURATION」にて設定したときのみ可能。

●PCボードコネクタ表

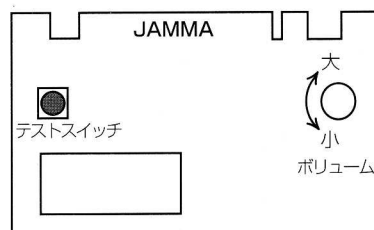
半田面	端子番号		部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
	E	5	
+12V	F	6	+12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター2	J	8	コインカウンター1
コインロックアウト2	K	9	コインロックアウト1
スピーカー(-)	L	10	スピーカー(+)
オーディオ(GND)	M	11	
ビデオ GREEN	N	12	ビデオ RED
ビデオ SYNC	P	13	ビデオ BLUE
サービススイッチ	R	14	ビデオ GND
	S	15	テスト スイッチ
コイン スイッチ2	T	16	コイン スイッチ1
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 ボンバー	a	23	1P PUSH B ボンバー
2P PUSH C(ショット連射)	b	24	1P PUSH C(ショット連射)
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

* 電源電圧はできるだけ正確にあわせて下さい。

●タイムアタックモード

- ◇コインを入れ、1PのAボタンとBボタンを押しながらスタートボタンを押すことにより、「タイムアタックモード」を遊ぶことができます。
- ◇このモードでは何回ミスしても、ゲームオーバーにはなりません。一定時間で強制的にゲームオーバーになります。
- ◇またいかなる CONFIGURATION の設定であっても二人同時プレイやコンティニューは出来ません

●PCボードの説明



●テストモード

- ◇ゲーム中に筐体のテストスイッチもしくはPCボードのスイッチを押すとテストモードに入ります。テストモードでは以下の様なメニューがあります。
- ◇INPUT CHECK (入力チェック)
レバーやボタンなど各スイッチの入力の確認が出来ます。
- ◇CONFIGURATION (ゲーム設定)
ゲームの現在の設定を表示、変更を行います。
- ◇SOUND CHECK (サウンドテスト)
サウンドのチェックを行います。

CONFIGURATION

項目	設定	説明
1、コンティニュー料金設定	*Normal Continue	料金設定と同じコイン
	Discount Continue	料金設定に関係なく ゲームスタート時 2Coins/1Credit コンティニュー時 1Coin/1Credit
2、モニタ反転	*Normal Screen	通常
	Invert Screen	反転
3、Cボタン連射	*C Button Not Use	Cボタン未使用
	C Button Full-Auto	Cボタンで、Aボタンの連射
4、デモ中の効果音	*Advertise Sound On	有り
	Advertise Sound Off	無し
5、フリープレイ	*Free Play Off	無し
	Free Play On	有り
6、料金設定	*1Coin 1Credit	コインスロット1の設定
	1~9Coin 1~9Credit	
7、料金設定	*1Coin 1Credit	コインスロット2の設定
	1~9Coin 1~9Credit	
8、難易度	*Normal	ゲームの難易度設定
	Easy	
	Hard	
	Very Hard	
9、エクステンドアイテムの有無	*Extend Enable	有り
	Extend Disable	無し
10、プレイヤー数	*3	プレイヤーの初期数
	1	
	2	
	5	
11、コンティニュープレイ	*On	コンティニュー有り
	Off	コンティニュー無し

*は標準設定
設定終了後テストスイッチを押し続け、ゲーム画面に戻るにより設定データが自動的にセーブされます。

取り扱いの不注意による損傷が
激しい場合には
修理をお断りすることがあります。