

## ●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

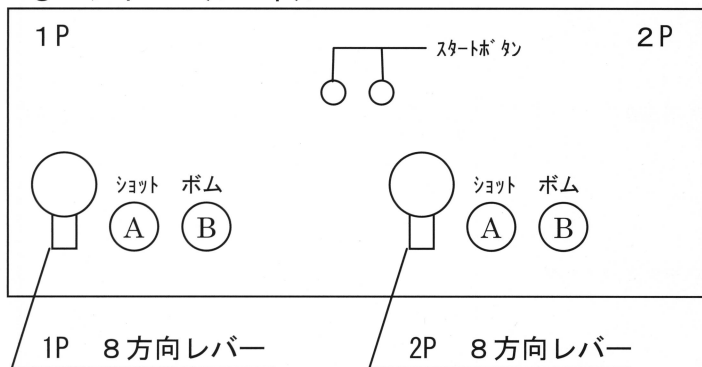
取り扱いの不注意による損傷が激しいものは修理をお断りすることがあります。

この基板は画面反転出来ません。必要な場合はモニターを回転させてください。

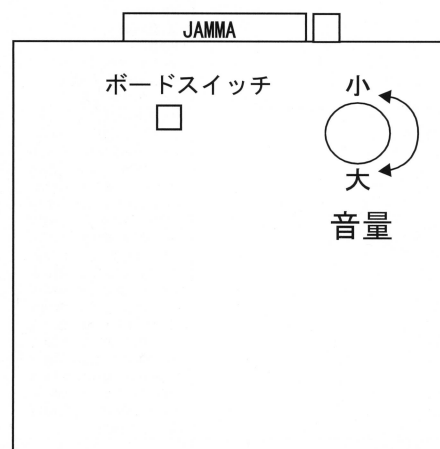
## ●使用上の注意

- 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 MULTI1	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
continue play	2 CHUTE MULTI2	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
	*FREE DISABLE 1TIME 2TIMES 3TIMES 4TIMES 5TIMES 6TIMES 7TIMES 8TIMES 9TIMES		コンティニュー有り コンティニュー無し コンティニュー回数の制限を設定できます
demo sound	*ON OFF		デモ中効果音を鳴らします デモ中効果音を鳴らしません
difficulty1	SUPER EASY VERY EASY EASY *NORMAL HARD VERY HARD SUPER HARD UNBELIEVABLE	易しい ↑ ↓ 難しい	ゲームスタート時の難易度を設定できます
difficulty2	MINIMUM SLOW VERY SLOW SLOW *MIDIUM FAST VERY FAST MAXIMUM FAST UNFORGETABLE	遅い ↑ ↓ 速い	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
extend	*1000000PTS. EACH 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	設定した点数毎  設定した点数を超えた時  増えない	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
	player counts	1 2 *3 4 5 6 MULTIPLY INVINCIBLE	
ranking save	ON *OFF		ランキングを保存します 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 OFF	BGMを鳴らす BGMを鳴らさない
	effect	ON OFF	効果音を鳴らす 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。