

NAOMI™



©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2001

取扱説明書

お客様各位

お 願 い

この度は、弊社の製品をお買い上げ下さいまして誠にありがとうございます。

この製品は、弊社が著作権を保有しており、お客様が上映、営業できる地域は、日本国内に限定されております。

従いまして、この製品を弊社の許可なく、日本国外で上映、営業することは、著作権法に違反する恐れがありますのでご注意ください。

つきましては、お客様におかれまして事情ご賢察の上、この製品が国外へ流出して、弊社の著作権が侵害されることのないように格別のご理解とご協力を賜ります様お願い申し上げます。

<ご使用のまえに>

この取り扱い説明書では、本製品を正しく安全にお使い頂くためにいろいろな絵表示をしています。本書を注意深く読み、内容をご理解の上ご使用下さい。

また、いつでも見られるように大切に保管して下さい。

CAPCOM®

安全上のご注意

⚠️■作業は必ず電源スイッチを切ってから行って下さい。

□感電する恐れがあります。

⚠️■配線を傷つけないように注意して下さい。

□火災が起きたり、感電する恐れがあります。

⚠️■万一異常が発生した場合

□万一、煙が出る、変な臭いがする、変な音が出る、画面が映らない、音が出ない、などの異常状態になった場合は、そのままお使いにならないで下さい。

すぐに使用を中止して、電源を切り、煙が出なくなるのを確認して、カプコンサービスセンターに修理をご依頼下さい。そのまま使用すると火災が起きたり、感電する恐れがあります。

⚠️■絶対に分解、改造しないで下さい。

□火災が起きたり、感電する恐れがあります。

⚠️■濡れた手でゲーム基板、コネクタ、端子、ハーネスに触らないで下さい。

□感電する恐れがあります。

使用上のご注意

⚠️■ICボードを取り扱う作業の前には、必ず接地された金属面に触れるなどの放電措置を行って下さい。

□人体の静電気により、ICボード上の電子部品が破損する恐れがあります。

⚠️■ゲーム基板は精密な電子部品でできています。

次のようなことは故障の原因になりますので注意して下さい。

- 通気孔を布、紙などでふさぐ。
- 極端な温度変化のある場所に保管する。
- 落としたり、ぶつけたりしてゲーム基板に衝撃を与える。
- ケース内に異物を入れる。(特に液状のもの、金属物など)
- ケースを分解したり、端子部分を汚したりする。
- 電源が入っている時に、コネクタ、端子、ハーネスを抜き差しする。

⚠️■故障した時は？

○ゲーム基板の調子が悪い時は無理に直そうとせず、電源を確実に切り、お買い上げの販売店またはカプコンサービスセンターまで症状および状況をくわしくご連絡下さい。

※絶対にケースを分解しないで下さい。ケースを分解したもの、あるいはその形跡が認められたものについての修理には一切応じられません。

■保証について

本機の保証期間は、1ヶ月です。

(経過月数は弊社が出荷した日、又は弊社によって設置された日より起算されます。)

保証期間内における保証適用範囲内での故障は、無償にて修理させていただきます。

・以下に上げた事由により故障となった場合は、保証期間内であっても修理が有償になったり、修理ができなくなる事があります。

- ①天変地異、火災、地震、水害、異常電圧等の不可抗力による故障および損傷
- ②不適当な取り扱いによる故障および損傷
- ③製品に不適当な修理・改造を加えて発生した故障および損傷
- ④他の機械を原因として生じる故障および損傷
- ⑤弊社規定の設置条件、使用条件に反して使用された事で発生する故障および損傷
- ⑥製造ナンバー等の取り外しおよび変更された場合

・使用不能による利益損失、間接の侵害に対しては、一切責任を負いません。

なおくわしくは、カプコンサービスセンターまでお問い合わせ下さい。

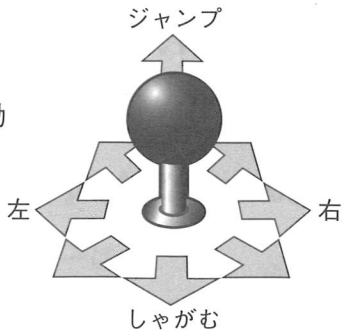
カプコンサービスセンター TEL:0595-20-2033 FAX:0595-20-2039

受付日：月曜日～金曜日（祝祭日を除く） 受付時間：9:30～12:00 13:00～17:30

コントロールパネルについて

レバー

プレイヤーの
各方向への移動



ボタン



※プレイしやすくするために
左図のようなボタン配置に
することをお勧めします。
※図を参考にボタンシールを
貼って下さい。

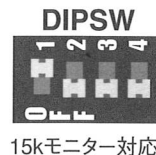
CRTモニターについて

15kおよび31kヨコ画面

NAOMI基板コネクタ接続面のディップスイッチ1を、ONにすると15k、OFFにすると31kモニターに対応した画面が得られます。

(工場出荷時は15kモニターに設定しています。)

※31kモニター筐体については、7ページの「お薦め設定」を参照して下さい。



JAMMA筐体について

「CAPCOM VS. SNK 2」は、「NAOMI GD-ROM SYSTEM」を使用しておりますので、CAPCOM製 NAOMIコンバータキットを接続する事が出来ません。

JAMMA筐体でのご使用の際は、SEGA製のI/Oボード(838-13683-93)またはJVS/JAMMA変換ユニット(610-0598)をご使用下さい。

SEGA製I/Oボードと「NAOMI GD-ROM SYSTEM」との接続に関しては、付属のサービスマニュアルや改造マニュアルをご参照下さい。

●各プレイヤーのSHOT4~SHOT6について

SEGA製の「BLAST CITY」、「MEGALO 410」、「VERSUS CITYシリーズ」、「ASTRO CITYシリーズ」の筐体をご使用の場合は、「2L12B改造説明書(421-11261-91)」をご参照下さい。

その他の筐体をご使用の際は、以下の手順にしたがい、専門的な知識を有する作業者が作業して下さい。

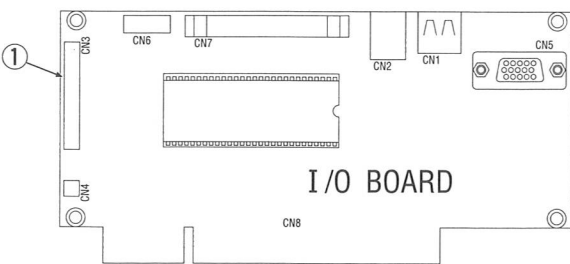
- ・筐体の電源を切り、SEGA製のI/Oボード(838-13683-93)またはJVS/JAMMA変換ユニット(610-0598)上のジャンパースイッチ(JP1)をA側にして下さい。
- ・コントロールパネル追加ハーネス(605-0028)を筐体とコントロールパネルの間に挿入して下さい。(詳細は、「2L12B改造説明書(421-11261-91)」の4ページの(3)をご覧下さい。)
- ・ワイヤーハーネス(KA003800B)を下図Aの①のコネクタに接続し、ハーネスの先端を下図Bのように各プレイヤーのSHOT6に接続して下さい。
- ・筐体の電源を入れ、テストモードの「INPUT TEST」で正常に繋がっているか確認して下さい。

JAMMA規格

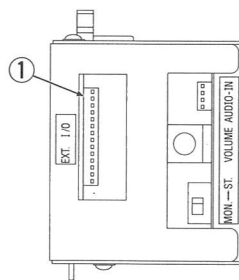
半田面		部品面
GND	A 1	GND
GND	B 2	GND
+5V	C 3	+5V
+5V	D 4	+5V
N.C.	E 5	N.C.
+12V	F 6	+12V
	H 7	
N.C.	J 8	COIN COUNTER 1
(COIN LOCK OUT 2)	K 9	(COIN LOCK OUT 1)
SP(-)	L 10	SP(+)
N.C.	M 11	N.C.
VIDEO GREEN	N 12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P 13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R 14	VIDEO GND
N.C.	S 15	TEST SW
COIN SW 2	T 16	COIN SW 1
START SW 2	U 17	START SW 1
2P UP	V 18	1P UP
2P DOWN	W 19	1P DOWN
2P LEFT	X 20	1P LEFT
2P RIGHT	Y 21	1P RIGHT
2P SHOT 1 (2P 弱パンチ)	Z 22	1P SHOT 1 (1P 弱パンチ)
2P SHOT 2 (2P 中パンチ)	a 23	1P SHOT 2 (1P 中パンチ)
2P SHOT 3 (2P 強パンチ)	b 24	1P SHOT 3 (1P 強パンチ)
2P SHOT 4 (2P 弱キック)	c 25	1P SHOT 4 (1P 弱キック)
2P SHOT 5 (2P 中キック)	d 26	1P SHOT 5 (1P 中キック)
GND	e 27	GND
GND	f 28	GND

●PARTS NAME
CR7E-56DA-3.96E : (HIROSE)
OR
1168-056-009 : (KEL)

図A SEGA製I/Oボード 2種類



838-13683-93 I/O BD JVS TO JAMMA
(SEGAキャビネットJVS改造キット取付I/Oボード)

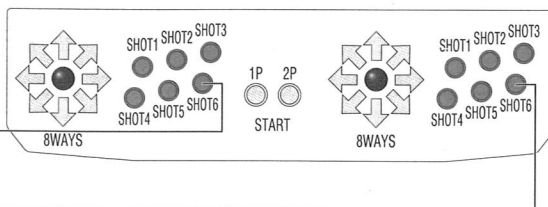
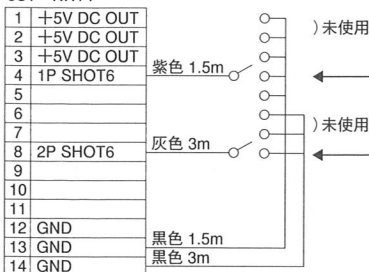


610-0598 ASSY I/O BD JVS TO JAMMA
(JVS/JAMMA変換キット取付JVS/JAMMA変換ユニット)

図B SHOT6の接続

KA003800B

JST NH14



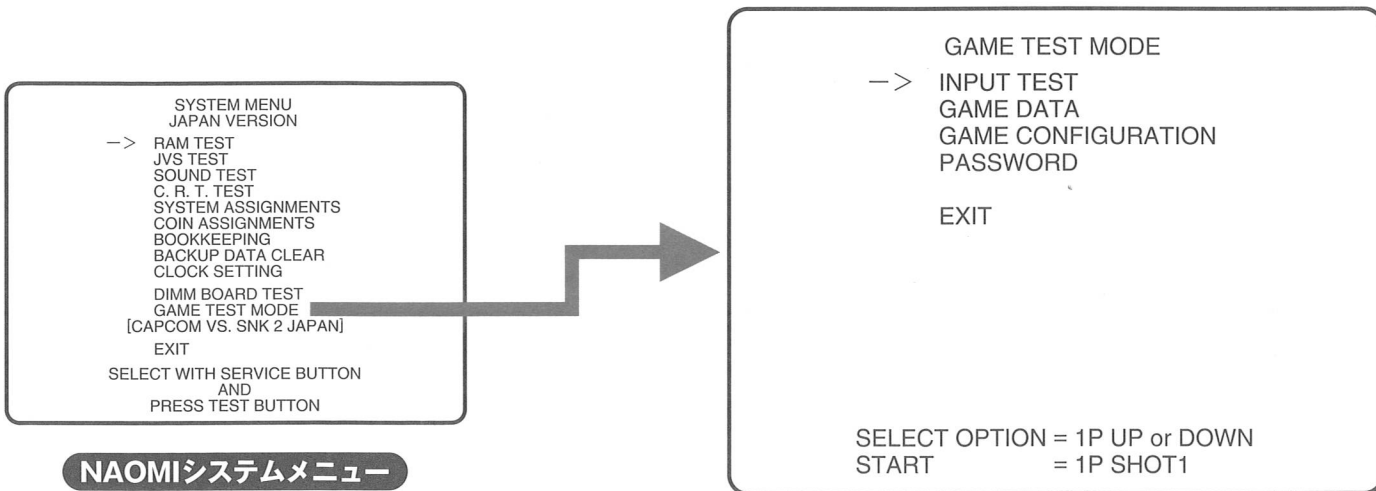
テストモードにするには？

筐体のテストボタンを押して下さい。「GD-ROM システムメニュー」が表示されます。

サービスボタンを押して「←>」を移動し、テストボタンを押すと各種テスト画面になります。

(※「GD-ROM システムメニュー」の詳しい内容に関しては、「GD-ROM サービスマニュアル」を参考にして下さい。)

ゲームテストメニューに入るには、GD-ROM システムメニューの「GAME TEST MODE」に「←>」を合わせて、テストボタンを押して下さい。



NAOMIシステムメニュー

ゲームテストメニュー

●NAOMIシステムメニューの注意事項

- 1) **SYSTEM ASSIGNMENTSのCABINET TYPE を"2PLAYER(S)" に MONITOR TYPEを"HORIZONTAL"に設定して下さい。**
それ以外に設定した場合、このゲームは正常動作しません。
- 2) **COIN ASSIGNMENTSの初期設定値は以下のようになります。**
 COIN CHUTE TYPE **COMMON**
 COIN/CREDIT SETTING **#1**
 COIN CHUTE #1
 1 COIN 1 CREDIT
 COIN CHUTE #2
 1 COIN 1 CREDIT
- 3) **COIN ASSIGNMENTSのSEQUENCE SETTINGは以下のよう**に機能します。
 SEQUENCE 1 : スタートに必要なクレジット数
 SEQUENCE 2 : コンティニューに必要なクレジット数
 ※SEQUENCE 3 以降は使用していません。
 例) ①標準設定
 スタートもコンティニューも「1クレジット」でプレイできるように設定する場合。

SEQUENCE 1	1 CREDIT(S)	←	スタートに必要なクレジット数
SEQUENCE 2	1 CREDIT(S)	←	コンティニューに必要なクレジット数

 ②「2クレジットスタート1クレジットコンティニュー」設定
 スタートは「2クレジット」、コンティニューする時は「1クレジット」でプレイできるように設定する場合。

SEQUENCE 1	2 CREDIT(S)	←	スタートに必要なクレジット数
SEQUENCE 2	1 CREDIT(S)	←	コンティニューに必要なクレジット数
- 4) **BOOKKEEPING 2/2の表示は以下の意味を示します。**
 P1(P2) SEQ 1 : プレイヤー1 (プレイヤー2) がスタートした回数
 P1(P2) SEQ 2 : プレイヤー1 (プレイヤー2) がコンティニューした回数
 ※SEQ 3 以降は使用していません。
 例)

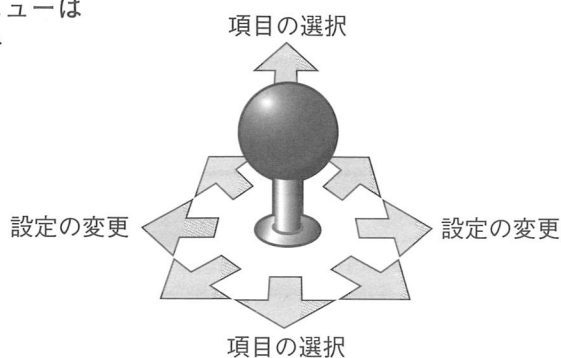
1P側のスタート回数	P1 SEQ 1 82	P2 SEQ 1 45	2P側のスタート回数
1P側のコンティニュー回数	P1 SEQ 2 36	P2 SEQ 2 15	2P側のコンティニュー回数

ゲームテストメニューについて

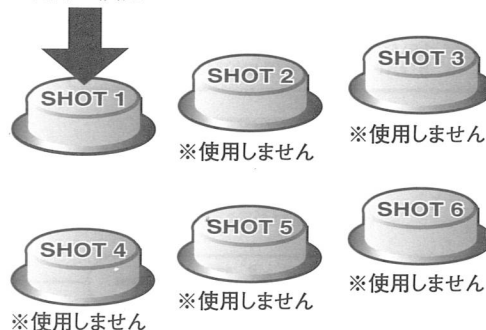
この画面では、レバー・ボタンのテストやゲーム難易度などの設定が出来ます。
設定された内容は、バックアップRAMに記憶されます。

●ゲームテストメニューの操作方法

※ゲームテストメニューは
レバーとボタンで
操作できます。



項目の決定



```
GAME TEST MODE
-> INPUT TEST
    GAME DATA
    GAME CONFIGURATION
    PASSWORD

EXIT
```

SELECT OPTION = 1P UP or DOWN
START = 1P SHOT1

ゲームテストメニュー

ゲームテストメニュー

• INPUT TEST

レバー、ボタンのテストができます。押した時に「0」→「1」になれば正常です。

※INPUT TESTにはサービスボタンテストが2つありますが、サービスボタンが1つしかない筐体の場合、1P側が「0」→「1」になれば正常に動作しています。
(筐体によっては1Pと2Pの両方が「1」になるものもあります。)

• GAME DATA

コイン関連などのデータが表示されます。設定変更の目安にして下さい。

• GAME CONFIGURATION

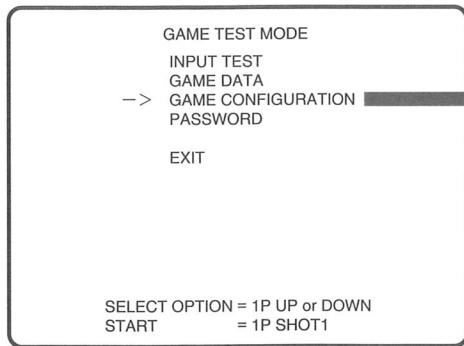
難易度やラウンド数、タイマーなどゲームの設定をします。

• PASSWORD

ゲーム中の隠し要素を出現させるパスワードを入力します。

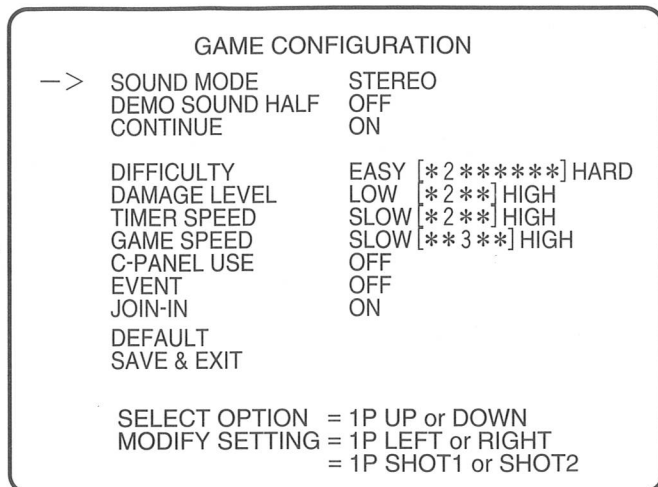
• EXIT

NAOMIシステムメニューに戻ります。



ゲームテストメニュー

SHOT 1で
決定



ゲーム設定メニュー

ゲーム設定メニュー

• SOUND MODE

サウンドのステレオかモノラルの選択を行います。

• DEMO SOUND HALF

「ON」の場合、集客デモサウンドを通常の約半分の音量で鳴らします。

「OFF」の場合、集客デモサウンドを通常の音量で鳴らします。

• CONTINUE

「ON」にした場合は勝敗画面後にコンティニュー画面に移行します。

「OFF」にした場合は勝敗画面後すぐにGAME OVER表示となります。

• DIFFICULTY

ゲームの難しさを設定します。

1～8までの8段階で数が大きくなるほど難しくなります。

• DAMAGE LEVEL

一発あたりの攻撃力を設定します。

1～4までの4段階あり、数が大きくなるほど攻撃力が高くなります。(プレイ時間が短くなります。)

• TIMER SPEED

ゲーム中のタイマー表示が減少する速度を設定します。

1～4までの4段階あり、数が大きくなるほどタイマーが早く減少します。

• GAME SPEED

ゲーム中のスピードを選択します。

1～5までの5段階あり、数が大きくなるほど速くなります。

• C-PANEL USE

CAPCOM製C型パネル(ドリームキャスト・コントローラ対応コンパネ)の設定です。

通常のコントロールパネルを使用する場合は「OFF」に設定して下さい。

C型パネルを使用するときに「ON」に設定します。

• EVENT

大会などイベントをする時に使用。

「ON」にすると、1クレジットで対戦できますが、勝者も敗者もゲームオーバーとなります。

• JOIN-IN

乱入対戦ができるかどうかを設定します。

• DEFAULT

設定を工場出荷時の状態に戻します。(初期化します。)

ゲーム設定だけでなく、NAOMIシステムメニューで設定したコイン設定なども以下の値に初期化されます。

ADVERTISE SOUND : ON (デモ曲を鳴らす)
 MONITOR TYPE : HORIZONTAL (横画面)
 COIN CHUTE TYPE : COMMON
 COIN/CREDIT SETTING : #1 (1コイン1クレジット)
 SEQUENCE SETTING : SEQ1=1 (1クレジットスタート)
 SEQ2=1 (1クレジットコンティニュー)

NAOMIシステムメニューの詳しい内容は、「NAOMIサービスマニュアル」を参照して下さい。

• SAVE & EXIT


ゲーム設定やコイン設定をバックアップし、ゲームテストメニューに戻ります。

(情報記憶には2秒程度かかります。記憶中に電源を落とさないようにして下さい。)

●設定項目

SOUND MODE	STEREO		MONAURAL		
DEMO SOUND HALF	ON		OFF		
CONTINUE	ON		OFF		
DIFFICULTY	1 EASY	2	3	4	
	5	6	7	8 HARD	
DAMAGE LEVEL	1 LOW	2	3	4 HIGH	
TIMER SPEED	1 SLOW	2	3	4 HIGH	
GAME SPEED	1 SLOW	2	3	4	5 HIGH
C-PANEL USE	ON		OFF		
EVENT	ON		OFF		
JOIN-IN	ON		OFF		

※「DEMO SOUND HALF」の設定は「SYSTEM MENU」の「SYSTEM ASSIGNMENTS」内の「ADVERTISE SOUND」の「ON」の状態の時のみ設定が行えます。

※は工場出荷時の設定です。

CAPCOM VS. SNK 2 お薦め設定

●CAPCOM VS. SNK 2 お薦め設定

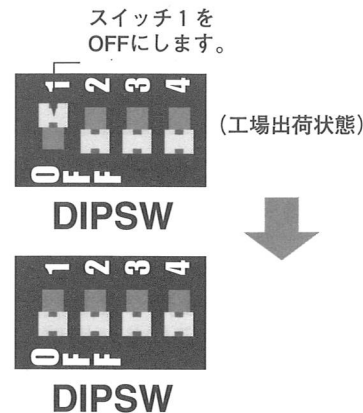
CAPCOM製の「C型パネル(ドリームキャスト・コントローラ対応コンパネ)」を使用すればドリームキャスト・コントローラを繋ぐことが可能です。家庭用ゲームのコントローラになれ親しんだ方々にもアピールできます。さらに、「ぶるぶるぱっく」をコントローラに差し込めばゲームのプレイ状況に応じてコントローラが振動し、リアルさ倍増でお楽しみいただけます。

●大型筐体

「CAPCOM VS. SNK 2」のNAOMIによる美しいグラフィックは、普段ゲームをプレイされない方にもアピール十分です。是非、大型筐体に入れて店頭を設置してみてください。大型筐体のモニターでも画質は損なわれず、さらなる大モニターでの迫力がユーザーに伝わります。

●31kモニター筐体

CP-SYSTEMⅢの3倍以上の解像度を持つNAOMI基板のパフォーマンスを最大限に発揮するためには高解像度のグラフィック表示が可能な31kモニター筐体(セガ製ブラストシティなど)への導入が不可欠です。ぜひ、NAOMI本来の美しいグラフィックを楽しめるように31kモニターを備えた筐体に導入していただけますようよろしくお願いいたします。(なお、導入の際にはNAOMI基板コネクタ接続面のディップスイッチを右図のように設定して下さい。)



「C型パネル(ドリームキャスト・コントローラ対応コンパネ)」の使用上の注意

！セガ製NAOMI GDシステム

CAPCOM製C型パネルとNAOMI GDシステムを組み合わせる場合、筐体コントロールパネル部のアース線とC型パネルを必ず接続する様にして下さい。もし接続されていない場合、JVS/JAMMA変換基板が誤動作しレバーやボタンがきかなくなる可能性があります。アース線はC型パネル交換前のコントロールパネルについている物はずしてC型パネル取付け時のナットと一緒に止めるようにして下さい。くれぐれも筐体のアース線とC型パネルの接続を忘れないようにして下さい。

！「ドリームキャスト・コントローラ」は電源を立ち上げた後に接続するようして下さい。

「ドリームキャスト・コントローラ」を接続した状態で、電源を立ち上げるとコントローラを認識しなくなる恐れがありますので注意して下さい。

！接続する際は「ドリームキャスト・コントローラ」を使用して下さい。

「ドリームキャスト・コントローラ」以外の周辺機器を接続した場合、正常に動作しない恐れがあるので注意して下さい。

WARNING

This game is for use in Japan only.

Sales, export or operation outside this country may be construed as copyright and trademark infringement and is strictly prohibited.

Violators are subject to severe penalties and will be prosecuted to the full extent of the law.

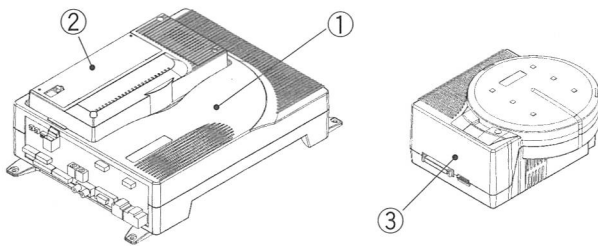
ゲームボード

注意1：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下さい。

注意2：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。

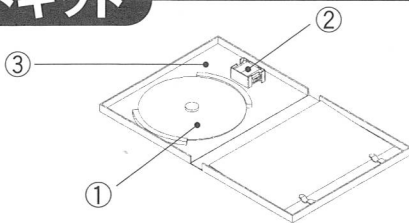
シールドケースのふたを開けて作業を始める前に、アースされた金属面に触れて、身体にたまった静電気を放電して下さい。

注意3：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下さい。



	PART NO.	DESCRIPTION
①+②	840-0051D	ASSY CASE NAO PCI DIMM BD
①	840-0001A	ASSY CASE NAOMI MAIN BD JPN
②	840-0001F	ASSY CASE NAO DIMM BD COM
③	610-0617	GD-ROM DRIVE UNIT NAOMI

ソフトキット



	PART NO.	DESCRIPTION
①+②+③	610-0624-0003	GD SOFT KIT CAPCOM VS. SNK 2
①	GDS-0003	NAOMI GDROM CAPCOM VS. SNK 2
②	—	KEY CHIP
③	253-5507	DISK CASE WITH IC HOLDER

GD-ROMディスク取り扱いについて

- ディスクに指紋やホコリを付けないで下さい。汚れにより音質や画質が低下することがあります。
- ディスクの手入れにベンジン、シンナーなどの揮発性の薬品、レコードスプレー、帯電防止剤などを使用しないで下さい。
- ヒビや反りなど損傷があるディスクは使用しないで下さい。ディスクに紙やシールを貼りつけたり、傷つけたりしないで下さい。シール、テープなどを剥がした痕跡があるディスクは使用しないで下さい。以上のようなディスクをGD-ROMドライブにセットすると、ディスクを取り出せなくなるなどの故障の原因となります。
- 汚れがひどい場合は、柔らかい布を水に浸し、よく絞ってから汚れを拭き取り、そのあと、乾いた布で水気を拭き取って下さい。
- ディスクを持つ時は表面に指紋をつけないように注意して下さい。



ディスクの持ち方

- 両手で持つ場合
ディスクの両端をはさんで持つ。



- 片手で持つ場合
中央の穴と外周部に指をかけて持つ。



キーチップの取り扱いについて

- キーチップは精密部品です。熱、衝撃、静電気等によって破損することがあります。取り扱いには十分注意して下さい。
- キーチップは、必ず同梱されたゲームのGD-ROMディスクとセットでご使用下さい。

株式会社 **カプコン**®

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

AM事業部販売チーム

〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)

TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701

サービスセンター上野事業所

〒518-1155 三重県上野市治田3902

TEL(0595)20-2033 FAX(0595)20-2039