

ファイターズヒストリー

FIGHTER'S HISTORY™

取扱説明書 INSTRUCTIONS

ご注意

1. 各基板は絶対に直射日光には当てないでください。
LSI（メモリー）が不良になります。
2. 本機に使用しておりますLSIやICはMOS型FETを基本素子とした半導体集積回路ですので各基板の保管，持ち運び，移送の時は必ず導電袋かアルミハケに包んでください。
3. 強力な突発雑音（ノイズ）や電源異常等でテレビ画面上の表示が乱れた場合は，一度電源コードのプラグを抜き差ししてください。
4. ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みください。
なお，この「取扱説明書」は大切に保管してください。

**DATA
EAST**
データイースト株式会社

4-41-10, MINAMIOGIKUBO, SUGINAMI-KU, TOKYO "167"
PHONE (03) 5370-0700 FAX (03) 3335-3741

LM-10025

目次
INDEX

1. 設置の概要	P 1	INSTALLATION
2. 外形	P 1	DIMENSION
3. ハーネスの接続	P 2	HARNESS CONNECTION
4. テストモード	P 3	TEST MODE
5. テストスイッチの設定	P 3	TEST SWITCH
6. ゲームオプションの設定	P 4	GAME OPTIONS
7. コインオプションの設定	P 5	COIN OPTIONS
8. サウンドオプションの設定	P 6	SOUND OPTIONS
9. スピーカーの接続例	P 6	SPEAKER CONNECTION
10. 標準接続例	P 7	EXAMPLE OF STANDARD CONNECTION
11. モニターとの接続例	P 8	MONITOR CONNECTION

注意) 使用条件の技術的な説明 / INSTRUCTION MANUAL

電源容量 / POWER SUPPLY

+5V	±5%	4.0A
+12V	±5%	2.5A

使用条件 / OPERATION ENVIRONMENTS

	温度 TEMPERATURE	湿度 HUMIDITY
稼働時 OPERATION	5 ~ 35°C	20 ~ 80%
保存時 STORAGE	-15 ~ 65°C	10 ~ 90%

モニター / CRT MONITOR

色信号 R, G, B セパレート / COLOR SIGNALS R, G, B. SEPARATE
 黒 / BLACK 0 ~ +0.04V
 映像信号 / IMAGE SIGNAL +0.04V ~ +4.5V

同期信号 コンポジット / SYNCHRONIZE SIGNAL COMPOSITE

0 0 ~ +0.5V
 1 +3V ~ +5V

本製品については以下の初期設定が必要です。必ずマニュアルをお読み下さい。

It is necessary to adjust the following setting options when installing game.
 Please read the instructions carefully.

本製品を無断で改造した場合は、一切の責任を負いかねます。

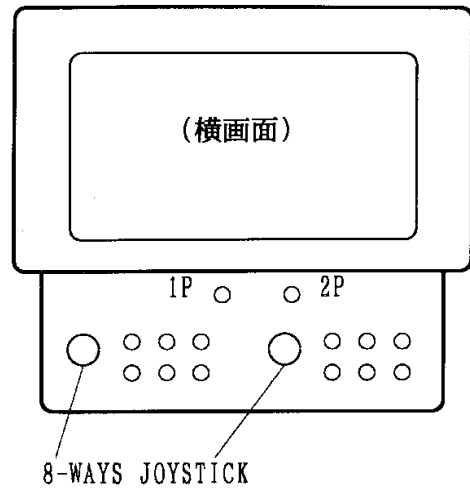
DATA EAST accepts no responsibility for malfunctions caused by unauthorized modifications, etc...

1. 設置の概要 / INSTALLATION

1-1 CRT モニター / CRT MONITOR

横画面 / HORIZONTAL SCREEN

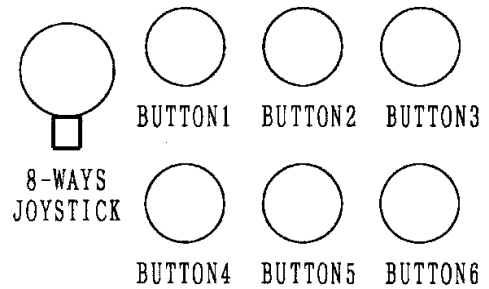
1-2 設置例 / EXAMPLE OF CABINET



1-3 コントロールパネルの配置 / CONTROL PANEL

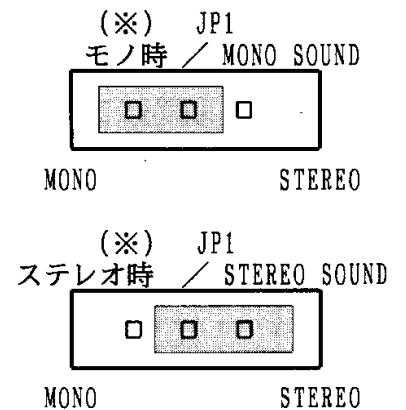
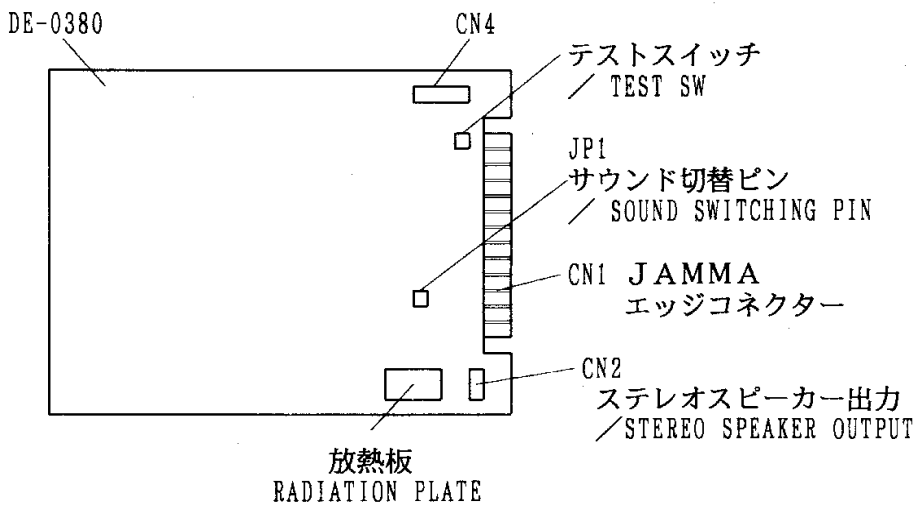
JOYSTICK ----- 8方向選択レバー
/ 8-WAYS JOYSTICK

- | | | | |
|-------------------|-------|---|--------------|
| BUTTON 1 (PUSH 1) | パンチ 弱 | / | PUNCH WEAK |
| BUTTON 2 (PUSH 2) | パンチ 中 | / | PUNCH MED |
| BUTTON 3 (PUSH 3) | パンチ 強 | / | PUNCH STRONG |
| BUTTON 4 (PUSH 4) | キック 弱 | / | KICK WEAK |
| BUTTON 5 (PUSH 5) | キック 中 | / | KICK MED |
| BUTTON 6 (PUSH 6) | キック 強 | / | KICK STRONG |



2. 外形 / DIMENSION

DE-0380 → 300mm × 310mm

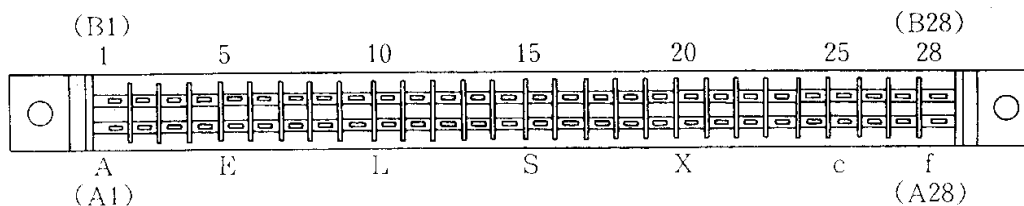


出荷時はモノに設定してあります
/ INITIAL SETTING MADE FOR MONORAL SOUND

3. ハーネスの接続 / HARNESS CONNECTION

3-1 端子NO.のふり方 (CN1) / TERMINAL NUMBERING (CN1)

コネクタ CR7E-56DA-3.96E(HRS) 3.96mm pitch
 CONNECTOR 1168-056-009 (KEL) 3.96mm pitch



3-2 エッジコネクタ端子の配列 (CN1) / SIGNAL TO TERMINAL (CN1)

半田面 SOLDER SIDE	端子番号 PIN #	部品面 PARTS SIDE
GND	A 1	GND
GND	B 2	GND
+5V	C 3	+5V
+5V	D 4	+5V
	E 5	
+12V	F 6	+12V
	H 7	
	J 8	COIN COUNTER 1
(GND)	K 9	(GND)
SPEAKER (-)	L 10	SPEAKER (+)
	M 11	
VIDEO GREEN	N 12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P 13	VIDEO BLUE
SERVICE SWITCH	R 14	VIDEO GND
	S 15	TEST SW
COIN SWITCH 2	T 16	COIN SWITCH 1
START SWITCH 2	U 17	START SWITCH 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 PUSH 1	Z 22	1P PUSH 1
2P PUSH 2	a 23	1P PUSH 2
2P PUSH 3	b 24	1P PUSH 3
	c 25	
	d 26	
GND	e 27	GND
GND	f 28	GND

※ JAMMA コネクタ表

3-3 CN4コネクタ端子接続信号表 (CN4)

/ CONNECTORS CN4 TERMINAL CONNECTION SIGNAL LIST
 使用コネクタ / CONNECTORS : B10P-SHF-1AA (JST)
 適合コネクタ / LEGITIMATE CONNECTORS : H10P-SHF-AA (JST)

端子番号 PIN #	信号名 / SIGNAL
1	GND
2	GND
3	1P PUSH 4
4	1P PUSH 5
5	1P PUSH 6
6	
7	2P PUSH 4
8	2P PUSH 5
9	2P PUSH 6
10	

3-4 CN2コネクタの端子接続信号表

/ CONNECTORS CN2 TERMINAL CONNECTION SIGNAL LIST
 使用コネクタ / CONNECTORS : B4P-VH (JST)
 適合コネクタ / LEGITIMATE CONNECTORS : VHR-4N (JST)

端子番号 PIN #	信号名 / SIGNAL
1	L-SPEAKER (+)
2	L-SPEAKER (-)
3	R-SPEAKER (-)
4	R-SPEAKER (+)

4. テストモード / TEST MODE

本機にはセルフテスト機能があります。
また、テストモード画面でゲーム料金などの切り替えと、各部のテストが行えます。

4-1 セルフテスト / SELF TEST

セルフテストは、電源投入時に自動的に行われます。
異状がなければモニターにゲーム画面が表示されます。

This PCB is equipped with a self-test feature. Self-test will be automatically CARRIED out after turning the game unit on. An error screen will appear should any malfunction be discovered during the self-test.

WARNING
GAME MODE SETTING ERROR

と表示された場合、エラーがあります。

- ・エラー表示がされた場合は購入先もしくは、本説明書の表紙に記載の連絡先までご連絡下さい。

Should the error screen be displayed, please contact either your distributor or Data East Corporation.

5. テストスイッチの設定 / TEST SWITCH

基板上にあるテストスイッチを押して下さい。
モニターに「メニュー画面」が表示されます。

MENU
I/O CHECK
GAME OPTIONS
COIN OPTIONS
SOUND OPTIONS

GAME MODE

「メニュー画面」では「ゲームオプション」、「コインオプション」、「サウンドオプション」、の3種類のテストモード画面が表示されてゲーム料金などの設定変更ができます。

A small black test switch is located on the surface of this PCB. Pressing this switch will bring up the game setting menu. The options available from the game setting menu are; I/O CHECK. GAME OPTIONS, COIN OPTIONS, SOUND OPTIONS. Coin settings, Sound volume setting, etc... can be carried out from these screens.

テストが終了したら [GAME MODE] に合わせて “1P BUTTON 1” を押して下さい。
ゲーム画面に戻れます。

Highlight 'GAME MODE' and press the 1P BUTTON 1.

6. ゲームオプションの設定 / GAME OPTIONS

「GAME OPTIONS」の項目を選び、「1P BUTTON 1」を押して、「ゲームオプション」画面を表示させます。
「ゲームオプション」でゲーム難易度などの設定が行えます。

Highlight the GAME OPTIONS selection. Press the 1P button 1 (weak punch) to enter this screen. Game difficulty leve etc... can be adjusted from this screen.

GAME OPTIONS	設定内容 / SETTINGS	
SCREEN ROTATION 画面ローテーション	NORMAL	
ATTRUCT SOUND アイドル画面中のサウンドの有無	ON YES 有	OFF NO 無
GAME DIFFICULTY ゲーム難易度	ゲーム難易度は7段階有ります。 Seven difficulty levels	
MID GAME BUY IN MODE 途中参加モード	1コイン対戦 途中参加可能	NORMAL MID GAME BUY IN

「GAME DIFFICULTY」の設定 / GAME DIFFICULTY

6-1 ゲーム難易度には7段階の難易度設定が出来ます。通常は「MEDIUM」になっております。

There are seven different difficulty levels to choose from for normal difficulty select 'MEDIUM'.

EASIEST → VERY EASY → EASY → MEDIUM → MEDIUM HARD → HARD → VERY HARD
超易しい 易しい やや易しい 普通 やや難しい 難しい 超難しい

「MID GAME BUY IN MODE」の設定 / MID GAME BUY IN MODE

6-2 [NORMAL] で設定するとゲーム内容は次のようになります。

1クレジットで2P同時対戦プレイが可能になりますが、途中参加は出来ません。
対戦プレイではどちらかが2本先取するとゲームオーバーになります。

In the NORMAL setting, 2Players can play against each other on one credit.
MID-GAME BUY-IN is not possible. Game is over after one player wins two rounds.

6-3 [MID GAME BUY IN] で設定するとゲーム内容は次のようになります。

対戦プレイでは2クレジットが必要になります。途中参加は可能となり、対戦後はゲームを継続して通常のコンピューター (CPU) との対戦が出来ます。

In the 'MID GAME BUY-IN' mode, 2Players can play against each other on 2 credit.
MID-GAME participation possible. Winner of two rounds continues against CPU opponents.

設定を変えたら必ず「1P BUTTON 1」を押して下さい。
全て終了したら「EXIT」を選んで「1P BUTTON 1」を押して下さい。
項目選択の画面に戻ります。

Once you have made your selections, press the 1P Button 1 to confirm them.
When finished highlight the EXIT selection and press the 1P Button 1.

※) 「1P BUTTON 1」を使用する設定方法は全ての設定で使用しますので御注意して下さい。

(All selections are entered by pressing the 1P Button 1.)

7. コインオプションの設定 / COIN OPTIONS

「コインオプション」でゲームでのクレジット数の設定が行えます。

Number of games per credit can be adjusted at the COIN OPTIONS screen.

7-1 [GAME START TYPE] の設定 / GAME START TYPE

「NORMAL COIN CREDIT」、「2 COIN CREDIT」の2種類のクレジットコインの設定ができます。

Select between the 'normal coin credit' option of the '2 coin credit' option.

7-2 [FREE PLAY] の設定 / FREE PLAY

「FREE PLAY」の項目内で「YES」、「NO」の2種類の項目があり、「YES」を選ぶとフリープレイになります。「NO」の場合、通常プレイ時のコイン設定ができます。

※コイン設定を変更する場合は「FREE PLAY」の項目で「NO」を選んで下さい。

赤く光った所が変更できます。

設定が終了したら「1P BUTTON 1」を押して下さい。

Choosing the YES option will give continuous free play (for shows, exhibitions, etc...).
Choosing the NO option will return the game to the regular game mode.

NOTE: After adjusting coin settings, always set the FREE PLAY option to NO.
After all adjustments are completed press the 1P Button 1.

通常ロケーションでの使用の場合

ショーなど、フリープレイで使用の場合

AA) In case you play at the
arcades:

BB) In case of Free play:

COIN OPTION	
GAME START TYPE	
NORMAL COIN CREDIT	
FREEPL PLAY	NO
COIN SETTING	
MECH1	1COIN 1CREDIT
MECH2	1COIN 1CREDIT
EXIT	

COIN OPTION	
GAME START TYPE	
NORMAL COIN CREDIT	
FREEPL PLAY	YES
EXIT	

COIN SETTING	
設定内容	
コイン セレクター COIN SELECTION	1 COIN - 1 CREDIT
	1 COIN - 2 CREDIT
	1 COIN - 3 CREDIT
	1 COIN - 4 CREDIT
	1 COIN - 5 CREDIT
	1 COIN - 6 CREDIT
	2 COIN - 1 CREDIT
	3 COIN - 1 CREDIT

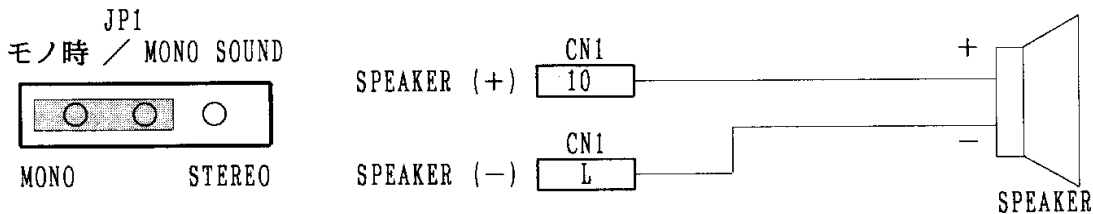
8. サウンドオプションの設定 / SOUND OPTIONS

「サウンドオプション」でサウンド出力、サウンド音量の設定が行えます。
 Sound output and sound volume can be adjusted at the SOUND OPTIONS screen.

SOUND OPTIONS	設定内容 / SETTINGS
SOUND OFF	ここをセレクトすると画面中サウンドが止まります If you select this, the sound be turned will off
SOUND TEST MAIN サウンド出力テスト	CODE 00 ~ FF
SOUND VOLUME サウンド音量	00 ~ FF MINI MAX

9. スピーカーの接続例 / SPEAKER CONNECTION

9-1 モノラル時 / MONO SOUND



・ JP1はMONO側に設定して下さい / SET JP1 AT MONO SIDE

注) CN2にはスピーカーを接続しないで下さい

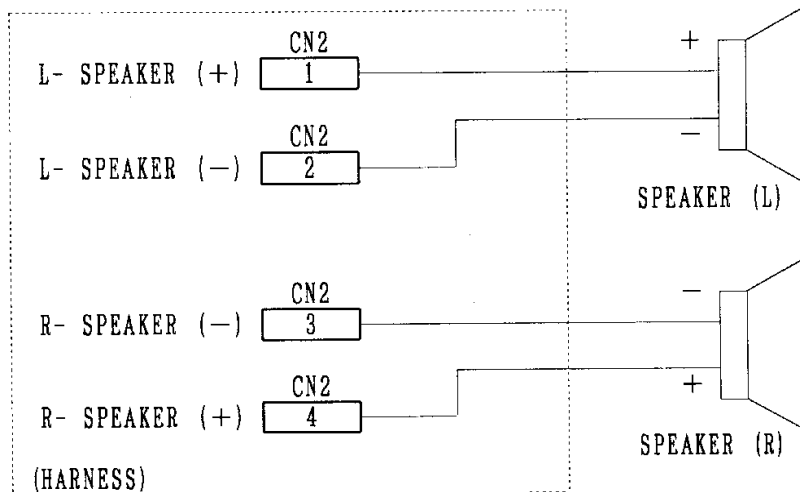
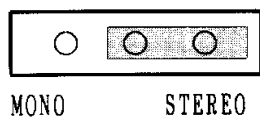
/ REMARK : DO NOT CONNECT SPEAKER TO CN2

注) スピーカーの端子の片側をGNDに接続しないで下さい

/ REMARK : DO NOT CONNECT SPEAKER TO GND

9-2 ステレオ時 / STEREO SOUND

JP1
ステレオ時 / STEREO SOUND



・ JP1はSTEREO側に設定して下さい / SET JP1 TO STEREO SIDE

注) CN1の端子10, Lにはスピーカーを接続しないで下さい

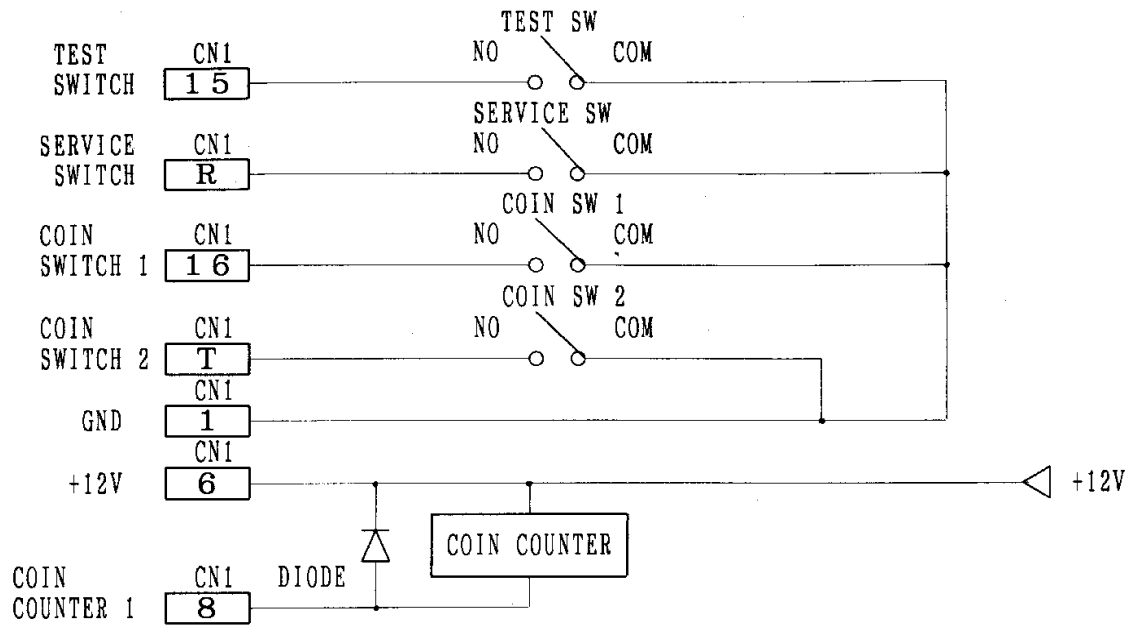
/ REMARK : DO NOT CONNECT SPEAKER TO TERMINAL 10, L OF CN1

注) スピーカー端子の片側をGNDに接続しないで下さい

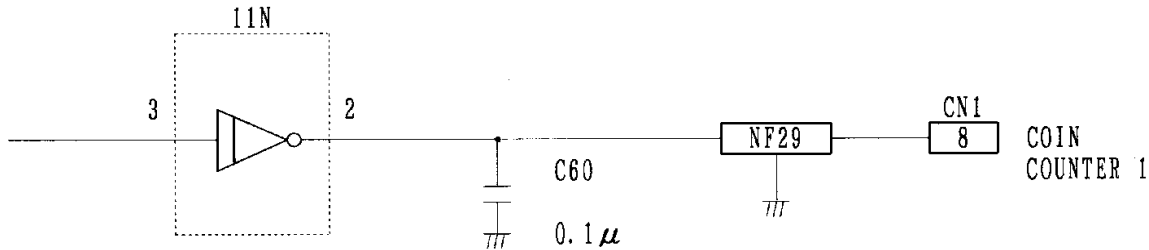
/ REMARK : DO NOT CONNECT SPEAKER TO GND

10. 標準接続例 / EXAMPLE OF STANDARD CONNECTION

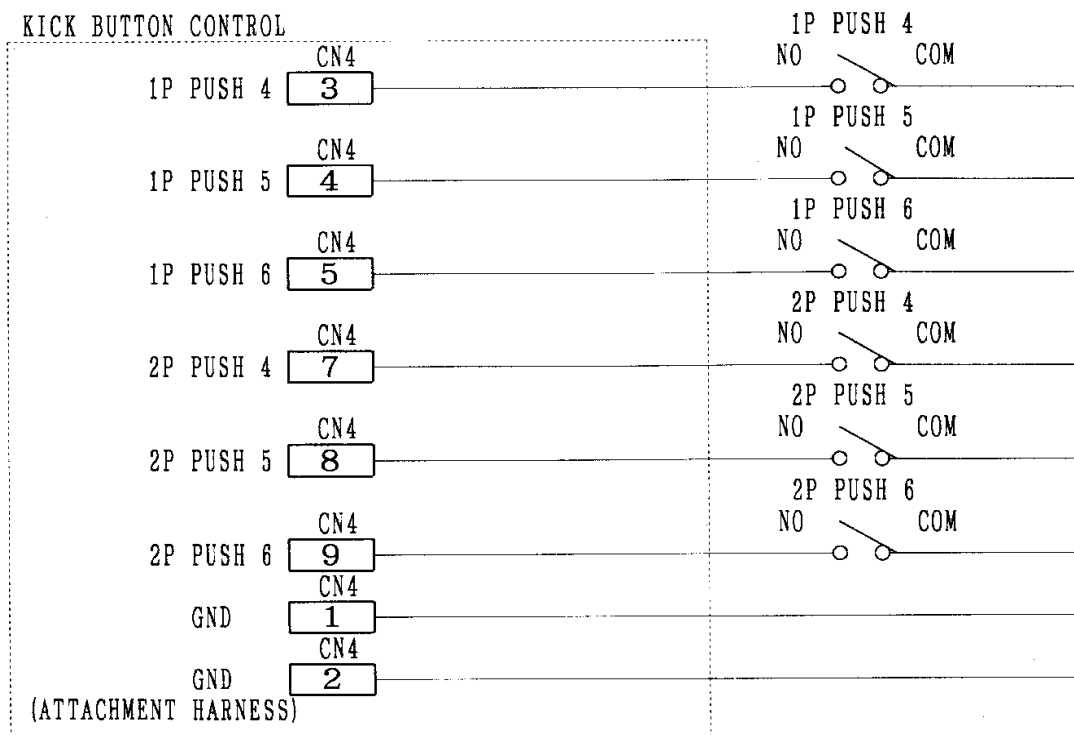
10-1 コインスイッチの接続例 (2ケ) / 2 COIN SWITCHES CAN BE INSTALLED



10-2 コインカウンタドライブ回路 / COIN COUNTER-DRIVE CIRCUIT



10-3 標準接続例 / EXAMPLE OF STANDARD CONNECTION



1.1. モニターとの接続 / MONITOR CONNECTION

モニターの各入力に+5V系のもので同期信号が水平、垂直混合（コンポジット）のものが、接続できます。
各信号回路は、次のようになっております。

Monitor input composite signals - horiz / vert on +5V can be connected.
Circuit diagram of each signal shown below.

