

弾銃FEVERON



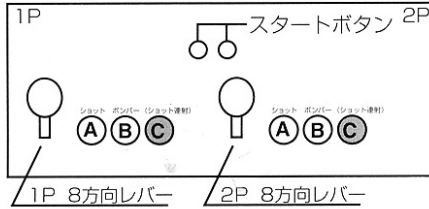
●仕様

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

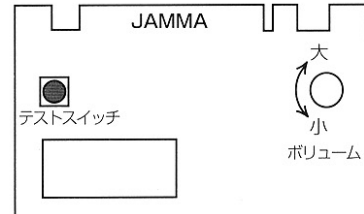
| 半田面 | 端子番号 | | 部品面 |
|--------------------|------|----|--------------------|
| GND | A | 1 | GND |
| GND | B | 2 | GND |
| +5V | C | 3 | +5V |
| +5V | D | 4 | +5V |
| | E | 5 | |
| +12V | F | 6 | +12V |
| 誤挿入防止キー | H | 7 | 誤挿入防止キー |
| コインカウンター2 | J | 8 | コインカウンター1 |
| コインロックアウト2 | K | 9 | コインロックアウト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

| | | |
|-----------------|---------------------|--|
| 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、モニター反転 | *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。