

This document has been downloaded from:



The largest resource for amusement machines
documentation on the world wide web!



FLIPPERSPILL.COM



**THE
FINAL
ROUND**

© KONAMI 1988 TM



**HARD
PUNCHER**

ハードパンチャー

— 血まみれの栄光 —

© KONAMI 1988 TM



OPERATOR'S MANUAL

謹告

「HARD PUNCHER」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル製品であり、著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

WARNING

「THE FINAL ROUND」 is an original game developed by KONAMI Industry Co., Ltd.. KONAMI Industry Co., Ltd. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

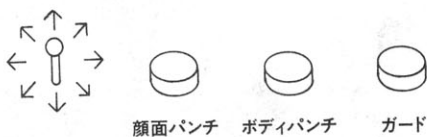
技術的な説明

- (1) P.C.ボードの電源仕様
GND-Vcc 5V9A以上
GND-(+12V) * 束線図参照
- (2) モニターへの接続は、国内で販売されている、一般的なカラーモニターに接続可能です。
- (3) モニターは横置きでご使用ください。
- (4) 音量の調節は、P.C.ボード上の①ボリュームで行い、右へ回すと大きくなります。②ボリュームは無効です。
- (5) P.C.ボードは精密装置のため、運送時などは、取扱い方に注意してください。

遊び方

- 一人でも二人でも遊べます。一人の場合はCPUと対戦し、二人の場合はプレイヤー同志の対決となります。
- 初めにボクサーのタイプを選んで下さい。スピード、パンチ力、スタミナの3種類のパワー配分を自由に設定できます。「顔面パンチ」ボタンで矢印を選択し、「操作レバー」でパーセントを決めるだけ。あとは「防衛(ガード)」ボタンで1ラウンドの始まりです。
- 8方向レバーでボクサーをコントロールし、巧みなフットワークで攻撃、防衛を行ってください。相手の動きに応じて、リング内を動き回れます。
- 「顔面パンチ」ボタンは、顔面へのストレート、ジャブ、フックと3つのパンチに使います。
- 「ボディパンチ」ボタンは、ボディへのストレート、ジャブ、フックと、顔面へのアッパーに使います。ボディへのパンチ攻撃では相手をパワーダウンさせ、アッパーカットでとどめをさします。
- 「防衛(ガード)」ボタンは顔面、ボディそれぞれのガードに使います。ボタンを押すごとに顔面、ボディを交互にガード。接近戦の場合は相手のパンチに応じて変わります。ガードしながら、KOチャンスを待ちましょう。
- ステップアップトレーニング
2試合勝つごとにトレーニングモードがあり、スピード、パワー、スタミナの3つの中から選択して弱点の克服や長所を伸ばすことができます。チャンピオンとのタイトルマッチまでに3回行えますが、パスして次の相手と対戦することもできます。
- 全8ステージ。コンティニューは何度でも可能です。

(コンパネ見取図)



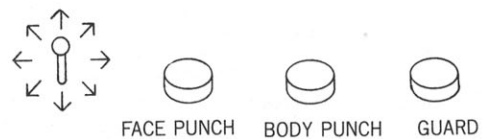
Technical Information

- (1) Required power capacity
GND-Vcc 5V6A or more GND-(+12V)
* See the wiring Diagram.
- (2) Output
R(red) analog, positive
G(green) analog, positive
B(blue) analog, positive
SYNC. H-V complexed, negative
- (3) The monitor should be horizontally installed.
- (4) Use the volume knob on the PCB to adjust sound level. Turn the knob clockwise and it becomes louder.
- (5) Handle with care.

Play Instruction

- * 2 player can play interactively.
- * Decide the ratio of your boxer's SPEED, PUNCH POWER and STAMINA. Choose the arrow using the FACE PUNCH button and decide the percentage using the joystick. Press the Body Punch button when you're ready to enter the ring.
- * Use the 8-way joystick to produce skillful footwork, attack and defence.
- * Use FACE PUNCH button for straight, jab and hook to the face. Use BODY PUNCH button for straight, jab, hook to the body and upper cut to the face.
- * The body and face are protected alternately by pressing the button. When close-in, the guard used depends on the punch of your opponent.
- * TRAINING MODE
You can go training after every two bouts you win. There are three training modes to finely tune each element of your skill.
- * There are 8 stages. You can continue the game by inserting additional coins and press start button within the given time.

(CONTROL PANEL)



ディップ スイッチ No1 セット

1. コインスイッチNo1セット

SW	1	2	3	4	コイン	プレイ
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				フリープレイ	

フリープレイとはコインを入れずにプレイ出来る状態を言う

2. コインスイッチNo2セット

SW	5	6	7	8	コイン	プレイ
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				無	効

DIP SWITCH No.1 SETTINGS

1. COIN SWITCH NO.1 SETTINGS

SW	1	2	3	4	COIN	PLAY
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				FREEPLAY	

FREEPLAY : You can play games without coins.

2. COIN SWITCH NO.2 SETTINGS

SW	5	6	7	8	COIN	PLAY
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				VOID	

ディップスイッチ No.2セット

1. プレイヤー基本パワー

SW	1	2	プレイヤー基本パワー
○	OFF	OFF	18
	ON		20
	OFF	ON	22
	ON		24

2. ゲームの難度

SW	6	7	難度
○	OFF	OFF	易しい
	ON		普通
	OFF	ON	難しい
	ON		非常に難しい

3. テモ中の音

SW	8	音
○	OFF	無
	ON	有

SW3、SW4とSW5は未使用。

ディップスイッチ No.3セット

1. ビデオスクリーン (モニター) 反転切り換え

SW	1	
○	OFF	正常
	ON	反転

2. モード設定

SW	3	モード
○	OFF	ゲームモード
	ON	テストモード

SW2、SW4は未使用。

○は標準設定。

セルフテスト

正常な場合：OKと表示後、ゲームが始まります。
異常な場合：BADと表示され、チェックを繰り返します。

マニュアルテスト

(1)起動方法

ディップスイッチNo.3のSW3をONにして電源を入れることにより、マニュアルテストが行えます。1プレイヤー側のスタートボタンを押すことにより、チェック項目が移行します。

(2)テスト項目

1. ROMチェック
2. 画面歪みの調整
3. 色調整
4. I/Oチェック
5. コインカウンターチェック
6. サウンドチェック
7. ディップスイッチ設定

*1P側の顔面パンチ、ボディパンチ、ガード、何れかのボタンによっても、音コードが更新できます。

DIP SWITCH No.2 SEETINGS

1. PLAYER'S BASIC ENERGY

SW	1	2	ENERGY
○	OFF	OFF	18
	ON		20
	OFF	ON	22
	ON		24

2. DIFFICULTY OF THE GAME

SW	6	7	DIFFICULTY
○	OFF	OFF	EASY
	ON		NORMAL
	OFF	ON	DIFFICULT
	ON		VERY DIFFICULT

3. SOUND IN ATTRACTIVE MODE

SW	8	SOUND
○	OFF	OFF
	ON	ON

SW3, SW4 and SW5 are not used.

DIP SWITCH No.3 SETTINGS

1. VIDEO SCREEN FLIP

SW	1	
○	OFF	NORMAL
	ON	UPSIDE DOWN

2. CHANGE OF MODE

SW	3	MODE
○	OFF	GAME MODE
	ON	TEST MODE

SW2 and SW4 are not used.

○ shows recommended setting.

Self Test

Normal: OK will be displayed. Then the game will start.
Abnormal: BAD will be displayed and self test will repeat itself.

Manual Test

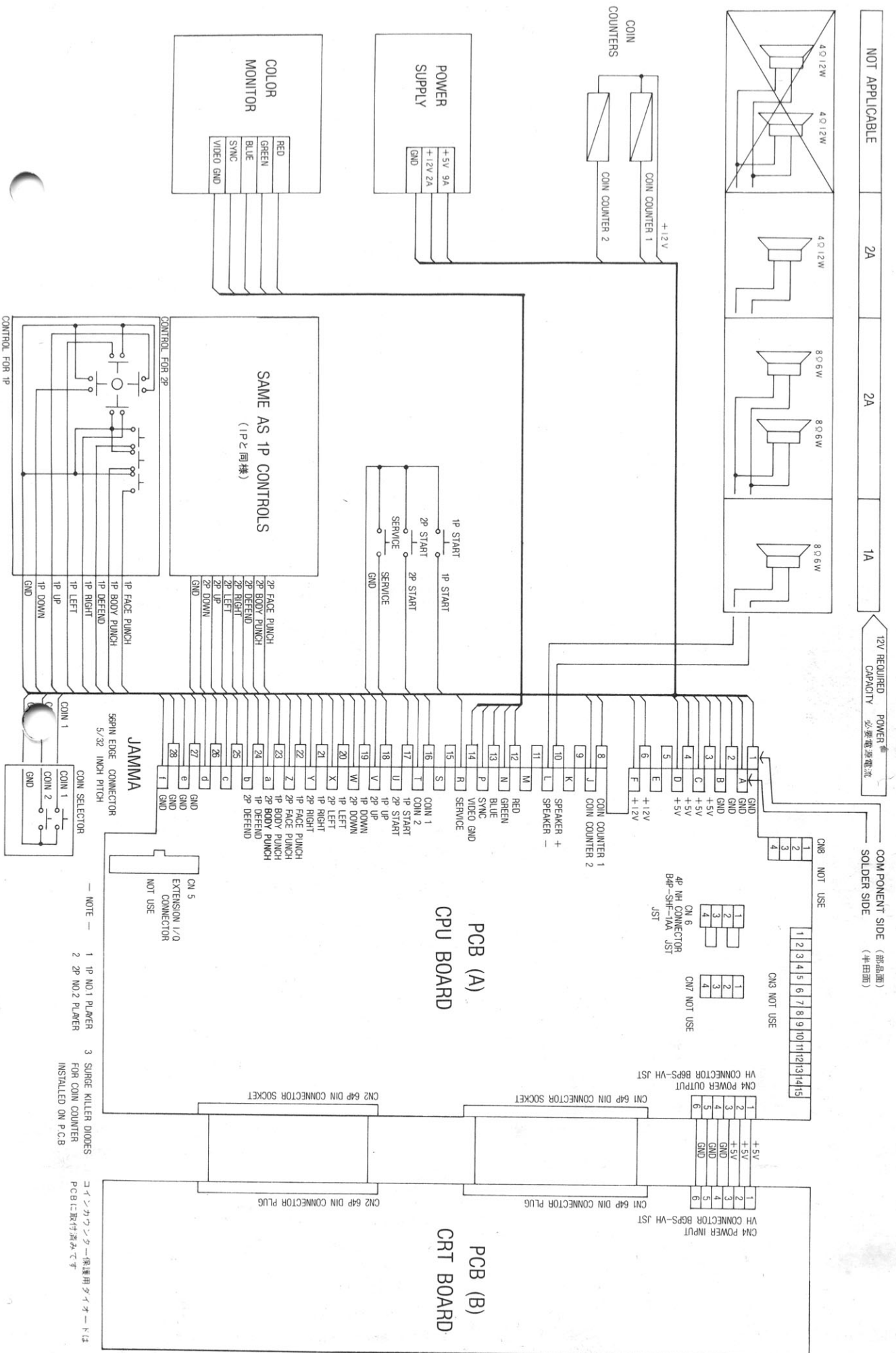
(1)How to start

Turn on the power while the SW3 of the DIP SWITCH No.3 is on. Push player 1 start button to change items.

(2)Test items

1. ROM check
2. Picture contortion
3. Color check
4. I/O check
5. Sound check
6. Dip switch settings

* Push any of the function buttons for player 1 to change sound code.



12V REQUIRED POWER 必要電源電流
CAPACITY 容量

COM.PONENT SIDE (部品面)
SOLDER SIDE (半田面)

PCB (A)
CPU BOARD

PCB (B)
CRT BOARD

NOTE ---
1 1P NO.1 PLAYER
2 2P NO.2 PLAYER
3 SURGE KILLER DIODES FOR COIN COUNTER INSTALLED ON P.C.B

コインカウンター保護用ダイオードは PCB に取付済みです

