

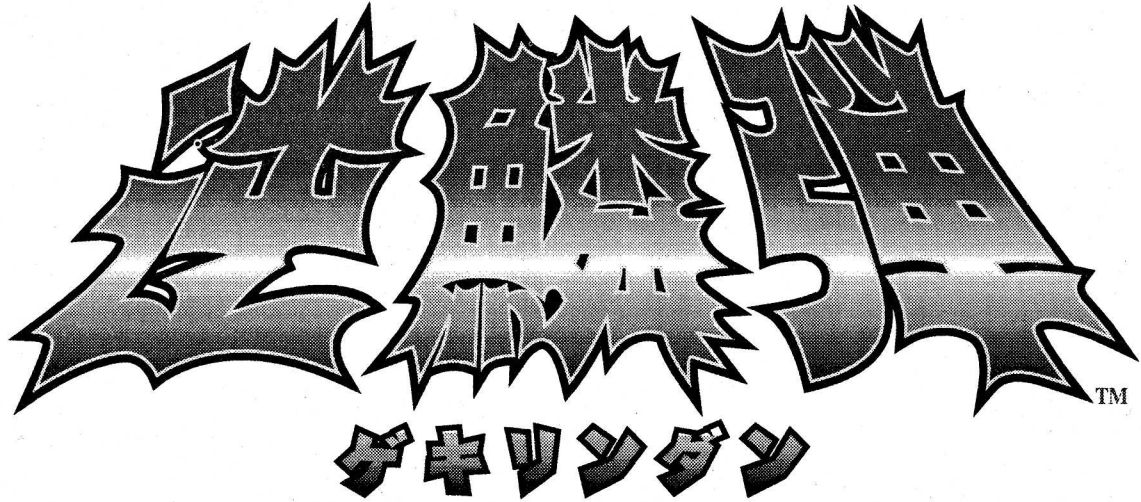
This document has been downloaded from:



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



FLIPPERSPILL.COM



INSTRUCTION MANUAL

【キット内容】

部品名称	部品番号	数量
インストラクションマニュアル	(G2001666A)	×1
インストラクションシート	(G2001585A)	×1
ディスプレイステッカー	(G1001251A)	×1
インストラクションカード	(G3000822A)	×1
ロムパッケージ	(M20J0117A)	×1

【仕様】

8方向レバー	1×2
ボタンスイッチ	2×2
モニター方向	縦
PCB供給電源	+5V (5A) +12V (1A)

【目次】

注意事項	1
マザーPCボードとロムパッケージの接続	1
コントロールパネルの仕様	1
マザーPCボードの説明	2
テストモードの説明	3
ゲームの説明	9
トラブルコールの前に	11

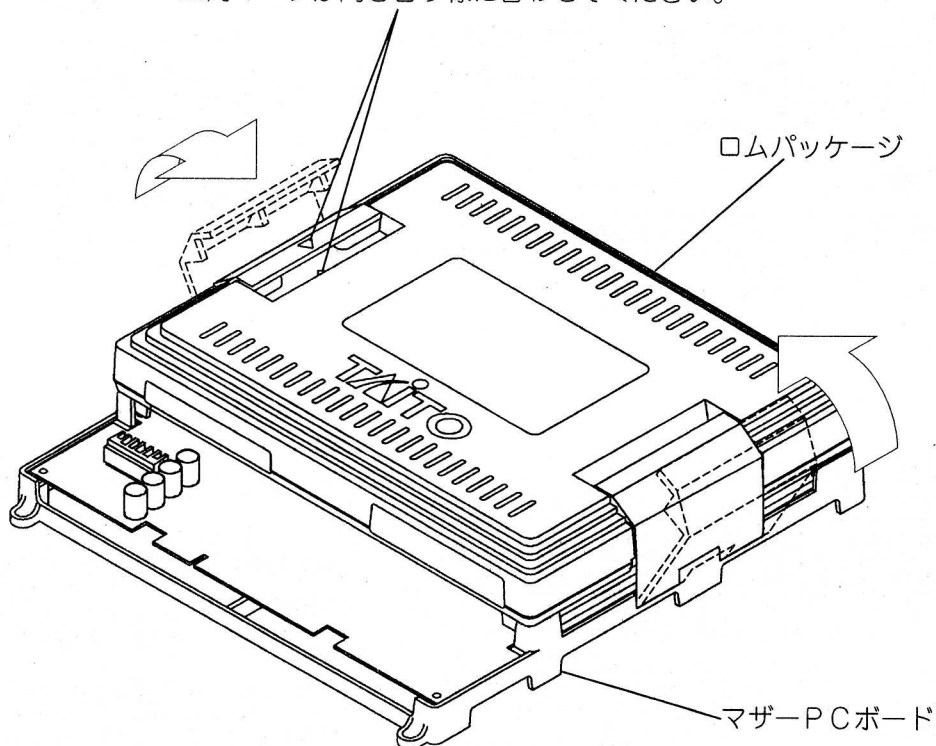
【注意事項】

- 改造作業中は、必ず電源を切ってください。
- マザーPCボードのエッジコネクタは、JAMMA規格（56Pエッジコネクタ3.96mmピッチ）のものを使用してください。
- 電源投入後、マザーPCボードへの供給電源は、マザーPCボードのコネクタ部で指定の電圧になるように調整してください。
- 改造作業終了後、画面に「PUSH TEST SWITCH」と表示したら、電源を切らないでマザーPCボード上のTEST SW（2ページ参照）を押してください。

【マザーPCボードとロムパッケージの接続】

- 下図を参照に、マザーPCボードにロムパッケージを接続してください。

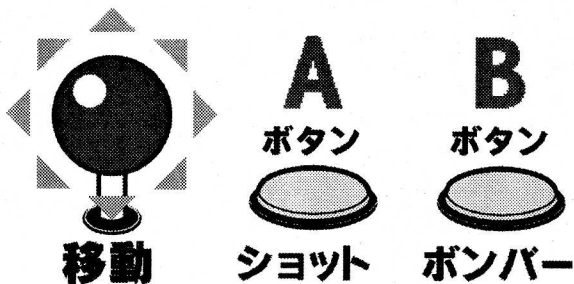
マザーPCボードのツメの三角マークとロムパッケージの三角マークが向き合う様に合わせてください。



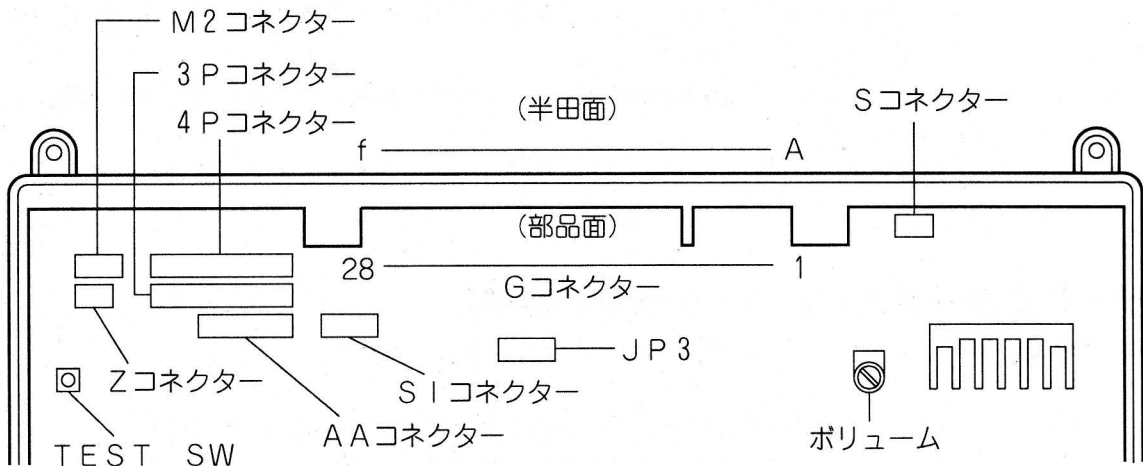
※ ロムパッケージを差し込む向きに注意してください。

【コントロールパネルの仕様】

- 8方向レバー 1×2
- ボタンスイッチ 2×2



【マザーPCボードの説明】



- ◎ JP3は、JOYSTICK側にしておいてください。
- M2コネクタ・3Pコネクタ・4Pコネクタ・Zコネクタ・AAコネクタ・S1コネクタの各コネクタは使用しません。

【コネクタ表】

Gコネクタ		JAMMA	
GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
+5V	3	C	+5V
+5V	4	D	+5V
	5	E	
+12V	6	F	+12V
POST	7	H	POST
METER1	8	J	METER2
LOCKOUT1	9	K	LOCKOUT2
SPEAKER (+)	10	L	SPEAKER (-)
	11	M	
VIDEO R	12	N	VIDEO G
VIDEO B	13	P	SYNC
VIDEO GND	14	R	SERVICE
TEST	15	S	TILT
COIN1	16	T	COIN2
SELECT1	17	U	SELECT2
1P UP	18	V	2P UP
1P DOWN	19	W	2P DOWN
1P LEFT	20	X	2P LEFT
1P RIGHT	21	Y	2P RIGHT
1P ショット	22	Z	2P ショット
1P ボンバー	23	a	2P ボンバー
	24	b	
	25	c	
	26	d	
GND	27	e	GND
GND	28	f	GND

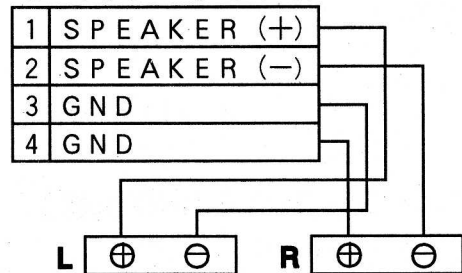
- このPCボードには、DIP SWはついていません。プレイ料金や、ゲーム内容の設定は、テストモードにて行います。

(注意事項)

基板に付いているボリュームは、音量用ボリュームではありません。出荷時に調整されているので、絶対に触らないでください。

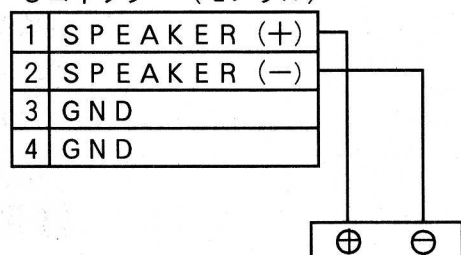
- 下図の様にSコネクタにスピーカーを2ヶ所接続することで、ステレオとして臨場感のあるサウンドが得られます。

Sコネクタ (ステレオ)



- モノラルで接続する場合

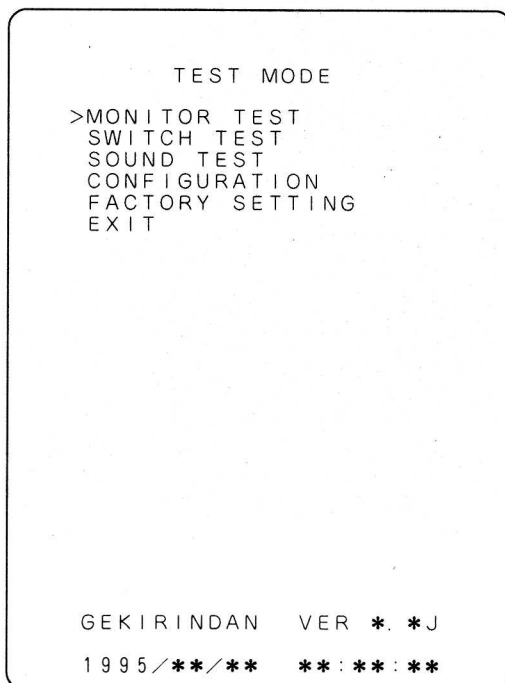
Sコネクタ (モノラル)



【テストモードの説明】

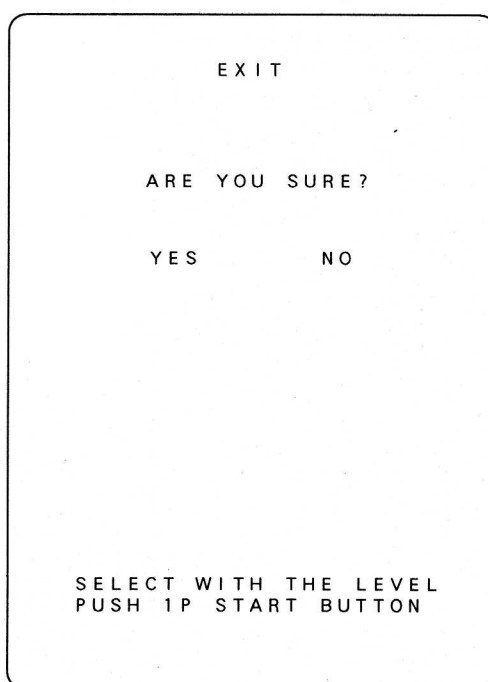
[テストモード]

- マザーPCボード上にあるTEST SWを押す（もしくはGコネクター15番ピンのTESTのラインをGNDへ接続する）とゲームモードが中断され、画面が切り替わり、テストモードに入ります。
- クレジットがある状態でテストモードにすると、クレジットはクリアされます。
- 1P側レバーの上下でカーソルが上下方向に移動し、1P側スタートボタンを押すことで各テスト項目に入ります。



(テストモードメインメニュー)

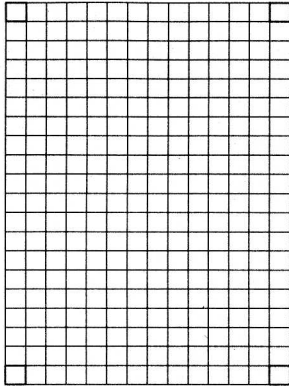
- テストモードを終了させるにはEXITを選択してください。選択すると下図のように画面が表示されますので、1P側のレバーの左右で、テストモードを終了させる場合はYESを、終了させない場合はNOを選択して1P側のスタートボタンを押してください。通常のゲームモードに戻ります。



[MONITOR TEST]

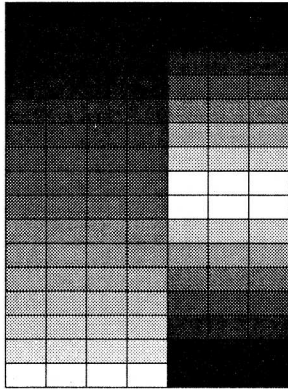
クロスハッチ

- 画面の歪みを確かめます。



カラーバー

- 画面の色合いを確かめます。



- MONITOR TESTを選択するとクロスハッチが表示されます。

- 1P側のスタートボタンを押す毎に、クロスハッチ・カラーバーが交互に表示されます。

- TEST SWを押すと、メインメニューに戻ります。

[SWITCH TEST]

- 各スイッチの入力テストを行います。
- 各スイッチを押した時、OFFからONになれば正常です。
- TEST SWを押すと終了し、メインメニューに戻ります。

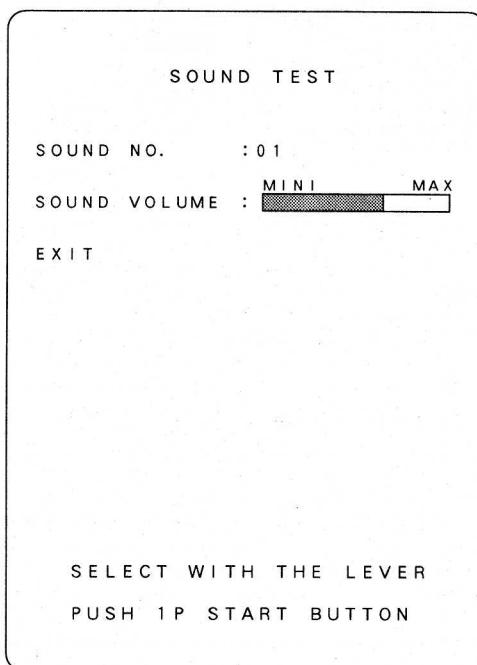
SWITCH TEST

SERVICE : OFF	TILT : OFF
COIN A : OFF	COIN B : OFF
PLAYER 1	
START : OFF	START : OFF
FIRE 1 : OFF	FIRE 1 : OFF
FIRE 2 : OFF	FIRE 2 : OFF
FIRE 3 : OFF	FIRE 3 : OFF
UP : OFF	UP : OFF
DOWN : OFF	DOWN : OFF
LEFT : OFF	LEFT : OFF
RIGHT : OFF	RIGHT : OFF
PLAYER 2	
START : OFF	START : OFF
FIRE 1 : OFF	FIRE 1 : OFF
FIRE 2 : OFF	FIRE 2 : OFF
FIRE 3 : OFF	FIRE 3 : OFF
UP : OFF	UP : OFF
DOWN : OFF	DOWN : OFF
LEFT : OFF	LEFT : OFF
RIGHT : OFF	RIGHT : OFF

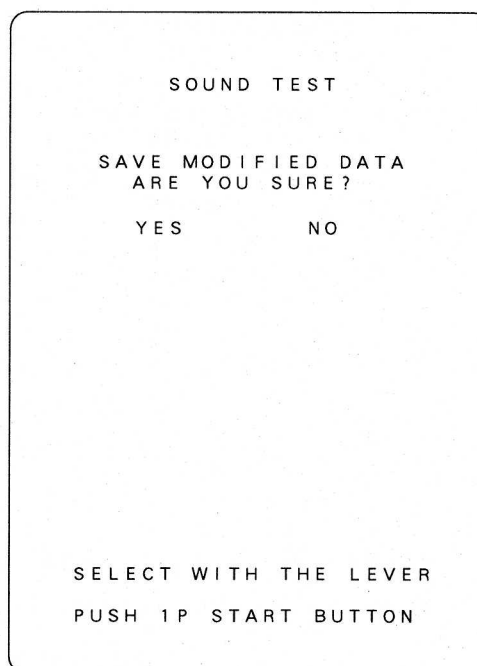
PUSH TEST SW RETURN TO MENU

[SOUND TEST]

- ゲーム中のサウンド・効果音の音量を調整します。
- 1P側のレバーの上下で項目を選択し、左右でサウンドナンバー、サウンドボリュームを変えます。
- SOUND NOで効果音・BGMのテストを行えます。1P側のレバーの左右でサウンドナンバーを変え、1P側のスタートボタンを押すことで、サウンドを出力することが出来ます。
- SOUND VOLUMEで音量の調整をします。1P側のレバーの左右で音量を変化させます。

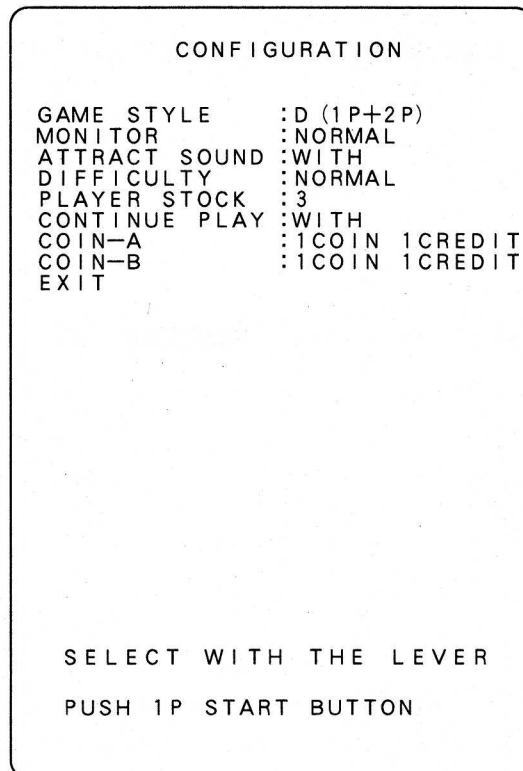


- EXITを選択してスタートボタンを押すと下図の画面が表示されますので、変更したデータを書き込むかどうか選択してください。1P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。変更内容を記憶させるのならYESを、そのままならNOを選択して、1P側のスタートボタンを押してください。

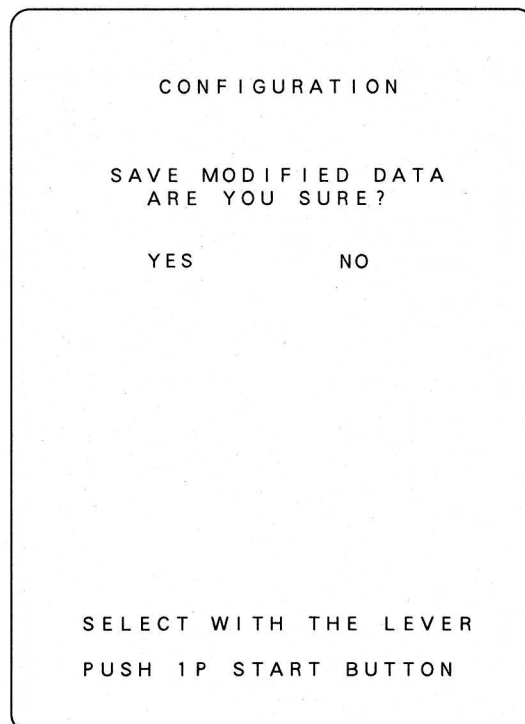


[CONFIGURATION]

- プレイ料金、及びゲームの内容に関する設定を行います。
- 1P側のレバーの上下で項目を選択し、レバーの左右で設定内容を変えます。
- ※ コンフィグレーションの内容は、次頁を参照してください。



- EXITを選択すると下図の様に画面が表示されますので、変更されたデータを書き込むかどうか選択してください。1P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。変更内容を記憶させるのならYESを、そのままならNOを選択して、1P側のスタートボタンを押してください。



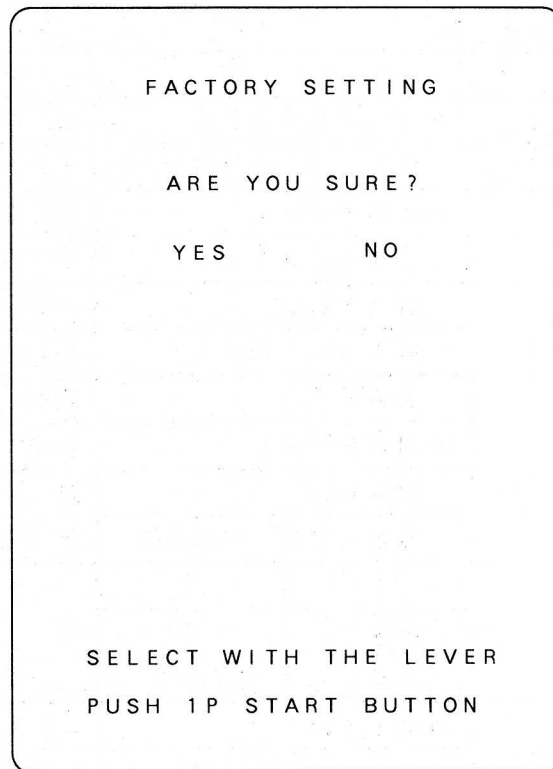
[コンフィグレーション設定表]

(*) は工場出荷設定

項 目	内 容		内 容 説 明
GAME STYLE プレイヤー人数の選択	* D (1 P + 2 P)		2 P 同時プレイ
	E (1 P ONLY)		1 P シングルプレイ
MONITOR 画面の状態	* NORMAL		正位置
	INVERT		上下反転
ATTRACT SOUND デモ中のサウンド設定	* WITH		デモ中サウンドを鳴らす
	WITH OUT		デモ中サウンドを鳴らさない
DIFFICULTY 難易度の設定	EASY		簡単
	* NORMAL		普通
	HARD		難しい
	SUPER HARD		とても難しい
PLAYER STOCK プレイヤーストックの設定	1	2	/
	* 3	4	
	5		
CONTINUE PLAY コンティニュー設定の有無	* WITH		コンティニュー有
	WITH OUT		コンティニュー無
COIN A	1~4 COIN (S)		工場出荷設定
	1~6 CREDIT (S)		1 COIN 1 CREDIT
COIN B	1~4 COIN (S)		工場出荷設定
	1~6 CREDIT (S)		1 COIN 1 CREDIT

【FACTORY SETTING】

- 全ての設定を工場出荷時の設定にします。
- 1P側のレバーの左右でYESとNOを切り替えられます。



- 全ての設定を工場出荷時の設定にするのであれば、YESを、そのままにするのであればNOを選択して、1P側のスタートボタンを押してください。

【ゲームの説明】

【ゲームの概要】

- ショット、ボンバータイプの縦方向スクロールシューティングゲームです。プレイヤーは3種類の中から自機を選んで操り、出現する敵を倒し、ステージの最後にいるボスを倒すことにより次のステージに進めます。1ゲーム、5ステージでオールラウンドクリア（スタッフロール表示後ゲームオーバー）です。
- 2人同時プレーができ、途中参加も可能です。
- アイテムを取ることで、有利にゲームが進められます。
- 敵の弾を受けるとミスとなり、残機を1機失います。
- 残機が0の状態でもミスすると、コンティニューとなります。コンティニューされなかった場合はゲームオーバーとなります。

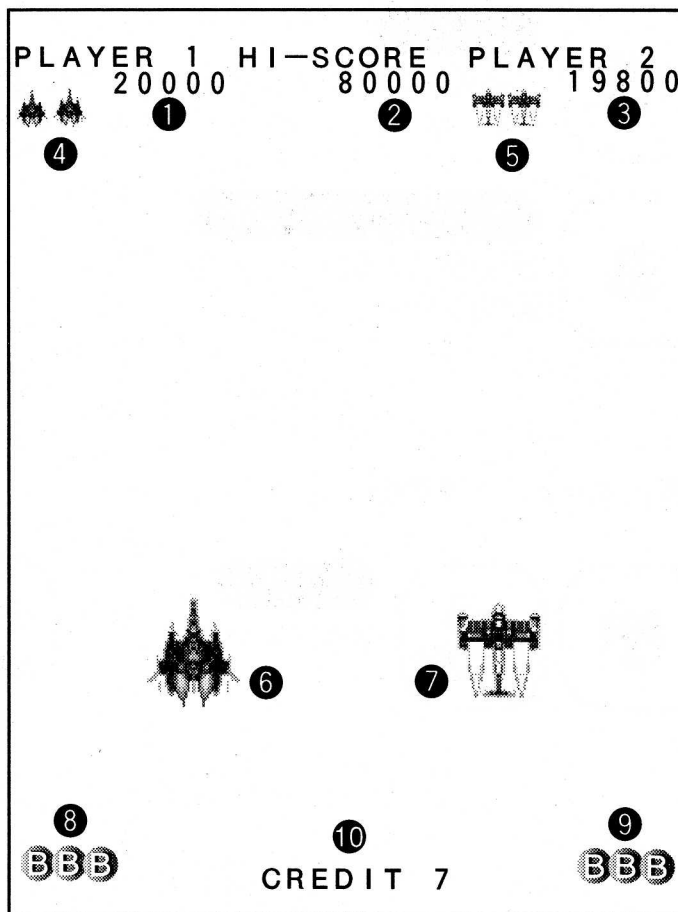
【操作方法】

- 8方向レバーで自機の操作をします。
- ショットボタンで弾を撃ち、ボンバーボタンを押すことによってボンバーが発射されます。

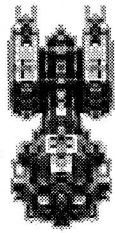


【ゲーム画面説明】

- ① 1Pスコア
- ② ハイスコア
- ③ 2Pスコア
- ④ 1P側残機
- ⑤ 2P側残機
- ⑥ 1P側プレイヤー機
- ⑦ 2P側プレイヤー機
- ⑧ 1Pボンバー残数表示
- ⑨ 2Pボンバー残数表示
- ⑩ クレジット数表示

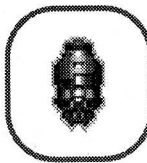


[アイテム一覧]



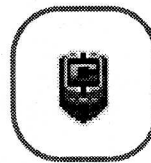
○左のアイテムキャリア及び、一定の敵を破壊することによって、以下のアイテムが出現します。

○ショット・ボンバー関係



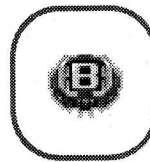
ショットパワー

取る度にショットパワーが上がります。(5段階)



ウエポンチェンジ

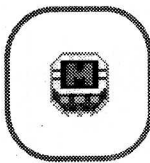
取る度に、ショットの形態が、2種類間で交互にかわります。



ボンバー

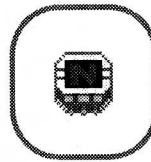
ボンバーのストックが、一個増えます。

○サブウェポン関係



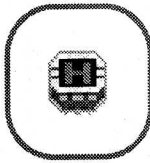
ミサイル

両斜め前方に、ミサイルを発射します。



ナパーム

両斜め前方に、ナパーム弾を発射します。



ホーミング レーザー

敵を追尾するレーザーを発射します。

○得点ボーナス・その他



ボーナス

得点が入ります。



1UP

自機のストックが1機増えます。

【トラブルコールの前に】

- ・ 正常に作動しない場合以下の様な原因がある場合もあります。確認をしてください。

【画面や、サウンドが出ない】

- ・ 各電圧は正常ですか？（Gコネクタ一部）

+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

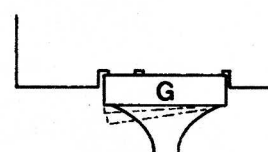
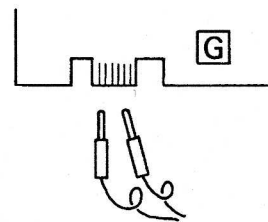
+12V（1、2番（GND）⇔6番（+12V））

上記電圧が正常に出ていない場合は調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。

- ・ コネクタの仕様と接続は間違いないですか？

このゲームには JAMMA 規格仕様のコネクタを使用してください。



【時々リセット及び、画面がストップする】

- ・ 電圧は、正常ですか？（Gコネクタ一部）

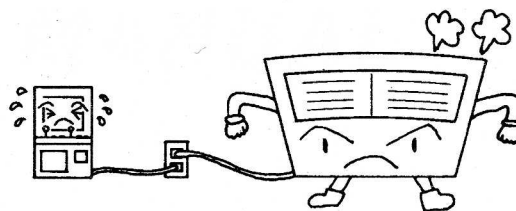
+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

上記の電圧になる様に、調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。

- ・ ゲーム機と同じラインの電源に始動時負荷のかかる電機製品（エアコン、冷蔵庫、自販機等）が、使用されていませんか？

電源の供給場所を換えてみてください。



上記の項目を点検しても正常にならない場合は、最寄りの営業所にお問い合わせください。