



© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED

取扱説明書

お客様各位

お 願 い

この度は、当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、この製品を当社の許可なく、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下さい。

つきましては、お客様におかれまして心情ご賢察の上、この製品が国外へ流出して、当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

⚠ ■万一異常が発生した場合

- 万一、煙が出る、変なにおいがする、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や感電を起こす恐れがあります。

⚠ ■絶対に改造しないで下さい。

- ゲーム基板を分解、改造すると、火災や感電を起こす恐れがあります。

⚠ ■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。

- 濡れた手でゲーム基板、コネクタ、端子、ハーネスに触ると感電を起こす恐れがあります。

使用上のご注意

⚠ ■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。

- 通風孔を布、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。

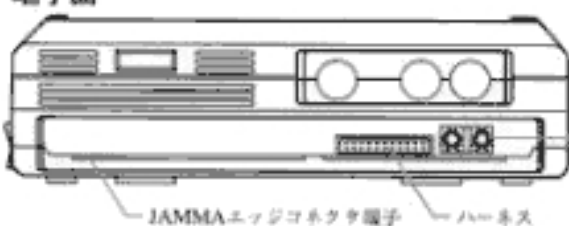
※絶対に、ケースを分解しないで下さい。ケースを分解したもの、あるいはその形跡が認められたものについての修理には一切応じられません。

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ください。

TEL 06-706-8105 受付日：月曜日～金曜日（祝祭日を除く）
受付時間：9:00～12:00 13:00～17:30

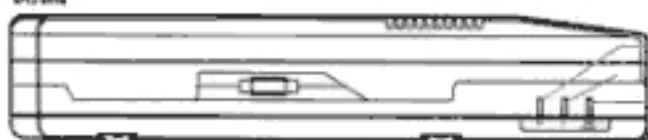
●配置図

端子面



カプコン筐体用ラインアウト
(Qサウンド用)
(白端子L側、赤端子R側)

側面



テストスイッチ
ボリュームアップスイッチ
ボリュームダウンスイッチ

●設置の概要

基板コネクタ

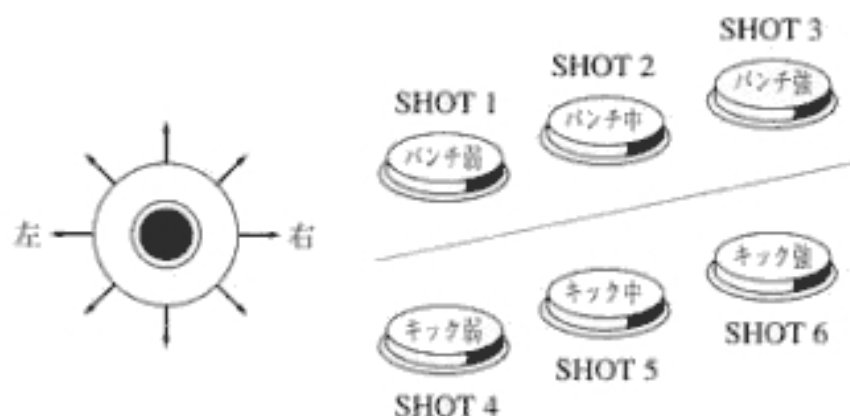
JAMMA規格

CRTモニタ

ヨコ画面

8方向レバー

プレイヤーの上下、左右、各方向への移動



JAMMA規格

| 手前側 | | 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) |
| SP1 - | L 10 | SP1 + |
| 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パンチ弱) | Z 22 | 1P SHOT 1 (1Pパンチ弱) |
| 2P SHOT 2 (2Pパンチ中) | a 23 | 1P SHOT 2 (1Pパンチ中) |
| 2P SHOT 3 (2Pパンチ強) | b 24 | 1P SHOT 3 (1Pパンチ強) |
| N.C. | c 25 | N.C. |
| N.C. | d 26 | N.C. |
| GND | e 27 | GND |
| GND | f 28 | GND |

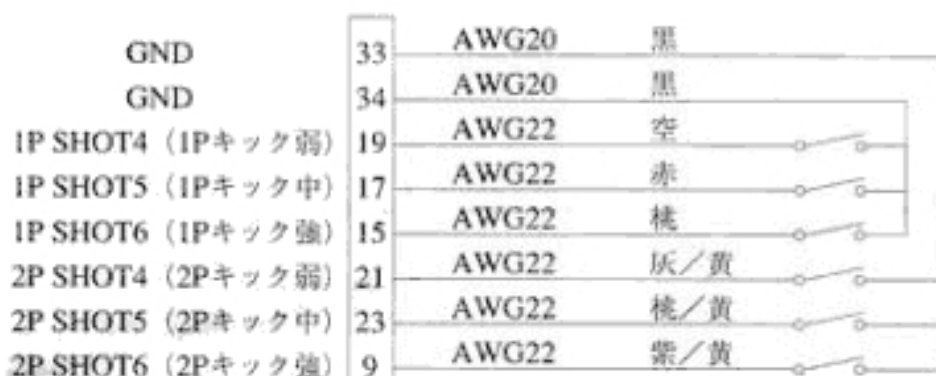
●PARTS NAME
CR7E-S6DA-3.96E : (HIROSE)
OR
1168-056-009 : (KEL)

●拡張I/O端子説明

コネクタ側ピン配置



●結線図

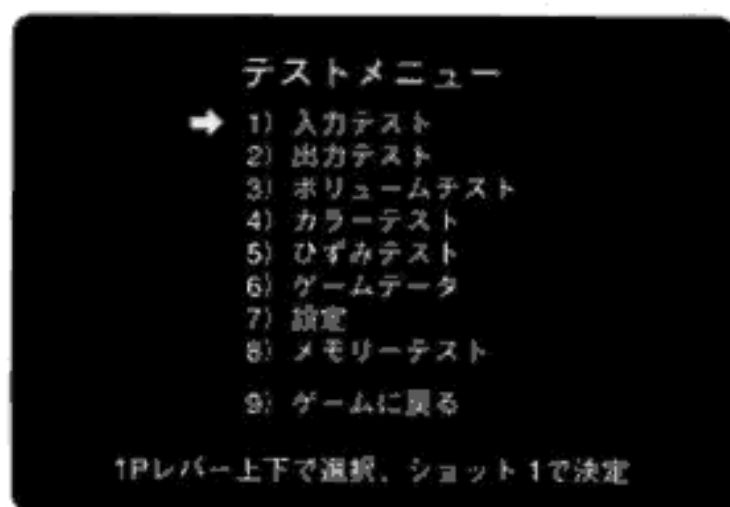


テストメニューにするには？

ケース本体のテストスイッチを押して下さい。

※筐体のテストスイッチでもテストメニューになります。

1Pレバーでカーソルを合わせ、SHOT 1を押せば各種テスト画面になります。



テストメニュー

1) 入力テスト

レバー、ボタンなどを押して対応箇所が「0」→「1」になれば正常です。

2) 出力テスト

1PのSHOT 1・2、2PのSHOT 1を押してコインカウンタなどが作動すれば正常です。

3) ボリュームテスト

レバーでサウンドを選択、1PのSHOT 1ボタンを押せば音が流れます。

基板側面のボリュームや筐体のボリュームなどで適当な大きさに調整して下さい。

4) カラーテスト

各色のカラーバーがバランスよく綺麗に表示され、背景部分が十分に黒くなるよう筐体のRGB、明るさを調整して下さい。

5) ひずみテスト

格子を目安にして画面サイズや画面のひずみを調整して下さい。

6) ゲームデータ

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。

7) 設 定

プレイ料金の設定やゲームの設定をお店に合わせて変更できます。

(詳しくは次のページをご覧ください。)

8) メモリーテスト

基板のメモリーをチェックします。(正常ならばテスト終了後、自動的にメニューに戻ります。)

「NG」のメッセージが出た場合は当社のサービス課までご連絡下さい。

9) ゲームに戻る

1PのSHOT 1を押すとゲーム画面に戻ります。

※ボリュームテストについて

基板のボリュームスイッチの内容は電源を切ってもバックアップされます。

万一、ボリューム調整が正常に行えない場合ボリュームダウンボタンを5秒以上押しつづけた後、再度調整して下さい。

設定について

このゲームではプレイ料金の設定や難易度などのゲームの状態を、レバーとボタンを使って設定することができます。

設定した状態はバックアップROMに記憶されます。

1) システム設定

クレジット、コインシューター、画面反転などシステムの設定をします。

2) ゲーム設定

難易度、ラウンド数、タイマー速度などゲームの設定をします。

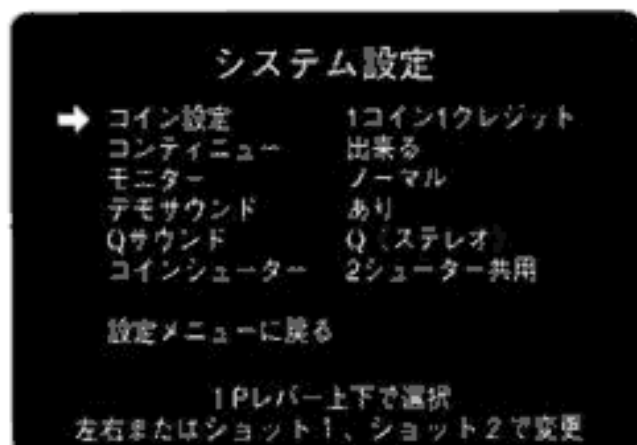
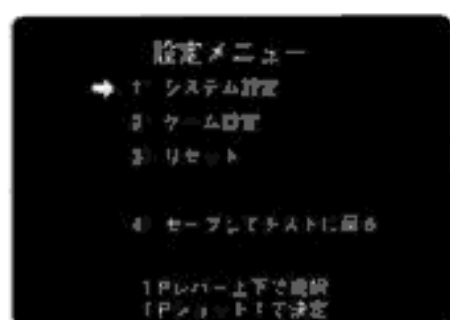
3) リセット

システム設定、ゲーム設定ともに工場出荷時の状態に戻します。(初期化)

4) セーブしてテストに戻る

システム設定、ゲーム設定の状態をバックアップし、テストメニューに戻ります。

(状態記憶には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。)



1) システム設定

①コイン設定

1~9コイン1クレジット、1コイン1~9クレジット、2コインスタート1コインコンティニュー、フリープレイからお店に合った設定をお選び下さい。

②コンティニュー

コンティニュー(継続プレイ)出来るかどうかを設定します。

③モニター

筐体によっては画面が逆さまに表示される事があります。
この設定で画面を合わせて下さい。

④デモサウンド

集客デモ中にサウンドを鳴らすかを設定します。
入荷時は新作だとアピールする為にもぜひ「あり」に設定してください。

⑤Qサウンド

当社Qサウンド筐体をご使用の場合「Q(ステレオ)」に設定するとプレイヤーを包みこむ立体音響「Qサウンド」の効果を得る事が出来ます。それ以外の筐体の場合は「モノラル」に設定して下さい。

⑥コインシューター

ご使用の筐体に合わせて設定をして下さい。

- | | |
|------------|--------------------------------------|
| 「2シューター共用」 | 2つのコインシューターを1つとみなし、クレジットは共用になります。 |
| 「2シューター個別」 | 1P・2Pのクレジットが別になります。投入側からしかスタートできません。 |
| 「1シューター」 | 1シューターのみの筐体の設定です。 |

⑦設定メニューに戻る

設定変更のメニュー画面に戻ります。

設定メニュー

- 1) システム設定
 - 2) ゲーム設定
 - 3) リセット
 - 4) セーブしてテストに戻る
- 1Pレバー上下で選択
1Pショット1で決定



ゲーム設定

- 難易度 易・2・・・高
攻撃力 低・2・・・高
タイマー 遅・2・・・速
ゲームスピード フリーセレクト2
勝負モード 3本勝負
イベント ノーマル
オートマチック フリーセレクト

設定メニューに戻る

1Pレバー上下で選択
左右またはショット1、ショット2で変更

2) ゲーム設定

①難易度

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。

②攻撃力

一発あたりの攻撃力を設定します。低いと長期戦に、高いと短期戦になります。
1～4までの4段階で数が大きくなるほど攻撃力が高くなります。

③タイマー

タイム表示の速度を設定します。
1～4までの4段階で数が大きくなるほどタイム表示が速く減ります。

④ゲームスピード

ゲーム全体のスピードを設定します。
「ノーマル」 「ノーマル」に比べてゲーム全体のスピードが速くなります。
「ターボ1」 「ターボ1」に比べてゲーム全体のスピードが速くなります。
「ターボ2」 「ターボ2」に比べてゲーム全体のスピードが速くなります。
「フリーセレクト1」「フリーセレクト2」 プレイヤーがスピードを選択出来るようになります。

⑤勝負モード

勝ち抜くのに必要なラウンド数を設定します。
通常は「3本勝負」で営業し、「1本勝負」「5本勝負」はイベントなどでお使い下さい。

⑥イベント

大会などイベントをする時に使用します。
「ノーマル」 通常時の設定です。普通に営業するときはこれに合わせて下さい。
「1マッチ」 1クレジットで対戦できますが、1勝負で勝者も敗者もゲームオーバーとなります。

⑦オートマチック

「フリーセレクト」 プレイヤーがオートマチック、ノーマルを自由に選択できます。
「なし」 プレイヤーがオートマチックを選択することができなくなります。

⑧設定メニューに戻る

設定変更メニューに戻ります。

設定項目

●システム設定

| コイン設定 | 1コイン 1クレジット | 1コイン 2クレジット | 1コイン 3クレジット | 1コイン 4クレジット |
|----------|----------------|---------------------|----------------|----------------|
| | 1コイン 5クレジット | 1コイン 6クレジット | 2コイン 2クレジット | 1コイン 8クレジット |
| | 1コイン 9クレジット | 2コイン 1クレジット | 3コイン 1クレジット | 4コイン 1クレジット |
| | 5コイン 2クレジット | 6コイン 1クレジット | 7コイン 1クレジット | 8コイン 1クレジット |
| | 9コイン 8クレジット | 2コインスタート 12クレジット | フリープレイ | |
| コンティニュー | 出来る | | 出来ない | |
| モニター | ノーマル | | フリップ | |
| デモサウンド | あり | | なし | |
| Qサウンド | Qサウンド(ステレオ) | | モノラル | |
| コインシューター | 2シューター共用 | | 2シューター個別 | 1シューター |

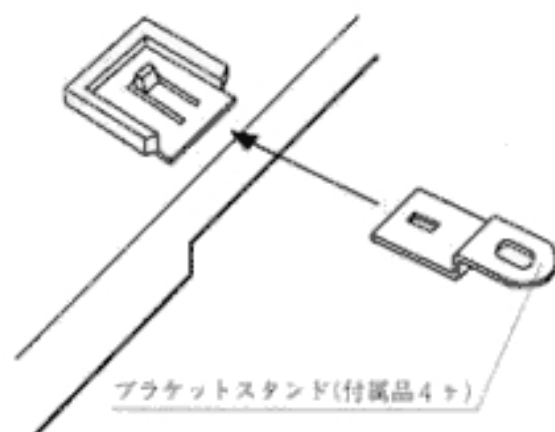
※は工場出荷時の設定です。

●ゲーム設定

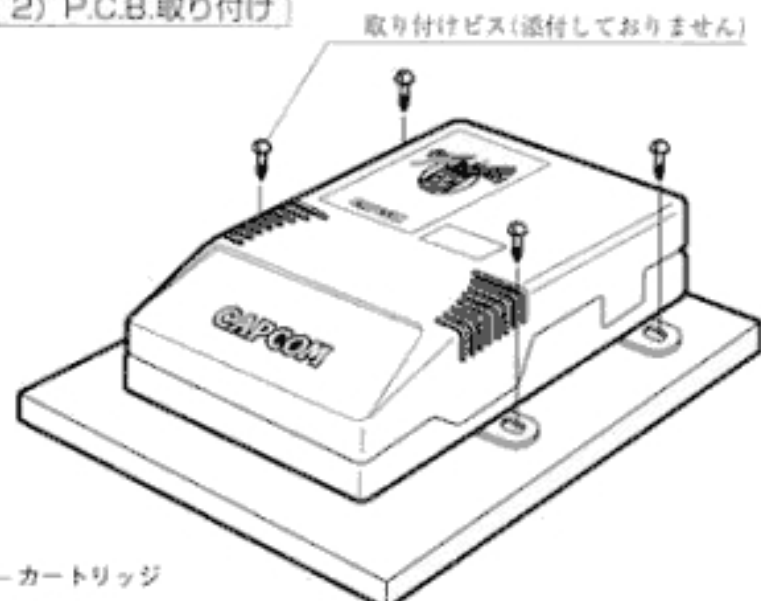
| 難易度 | 易しい 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------|----------|---|----------|-------|
| | 5 | 6 | 7 | 難しい 8 |
| 攻撃力 | 低い 1 | 2 | 3 | 高い 4 |
| タイマー | 遅い 1 | 2 | 3 | 速い 4 |
| ゲームスピード | ノーマル | | ターボ1 | ターボ2 |
| | フリーセレクト1 | | フリーセレクト2 | |
| 勝負モード | 1本勝負 | | 3本勝負 | 5本勝負 |
| イベント | ノーマル | | 1マッチ | |
| オートマチック | なし | | フリーセレクト | |

P.C.B.取り付け参考図

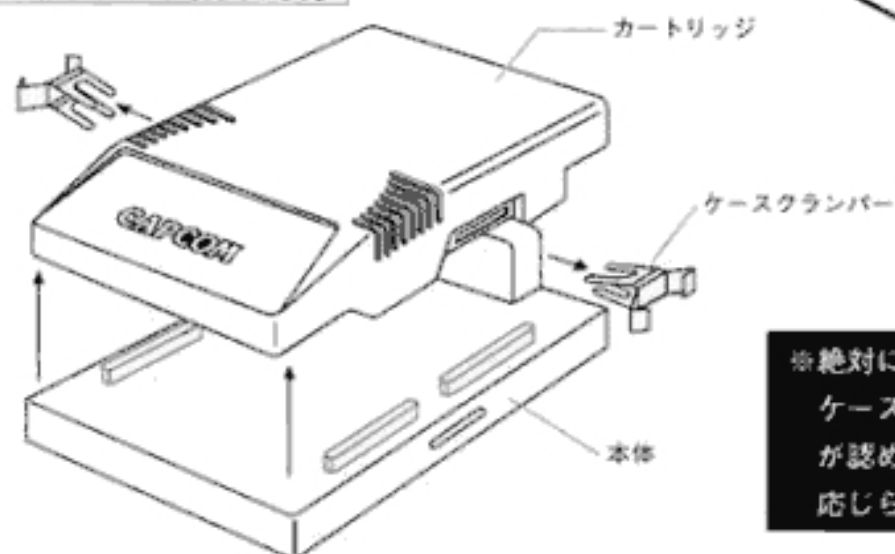
1) ブラケットスタンド取り付け



2) P.C.B.取り付け



カートリッジの取り外し方



※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。

※カプコンお薦め設定

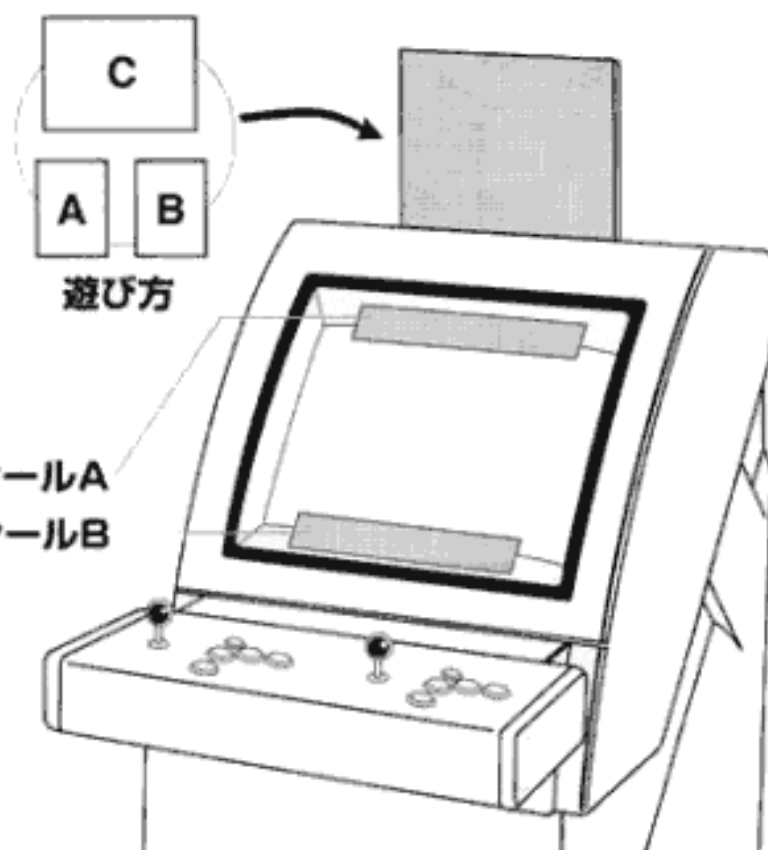
「メモリーバックアップ」と「メニューの日本語表示」により設定を簡単に変更できるようにしました。
お店の状況に合わせて様々な設定をお試し下さい。

- ゲームスピード** 本製品のゲームスピードの初期設定は、フリーセレクト2(ターボ1、ターボ2の任意選択モード)になっています。
ターボモードは、全体のスピードが速くテンポの良いゲーム展開となるため、プレイヤーから好評を得ています。また、基板の稼働率も高くなるためターボモードでの営業をお薦めします。
技量の低いプレイヤーが多く、ゲームスピードの初期設定が適当でない場合(ゲーム展開が速すぎる場合は、ノーマル、またはフリーセレクト1(ノーマル、ターボ1の任意選択モード)を設定して下さい。
- 大型筐体** 大型筐体に入れ、難易度・攻撃力・タイマーなどを欲めに設定すれば多少プレイ時間は延びますが一般客が付きやすくなると思います。(5本勝負もお薦めです。)
コイン設定は2コインスタート1コインコンティニューなどにしてみてはどうでしょうか?
- 大会** 「イベント」を「1マッチ」に設定すれば勝者も敗者もゲームオーバーになるので試合が終わるたびにいちいち筐体の電源を落とす必要がありません。もちろん「フリープレイ」設定も付いています。
- オートマッチ** このゲームではゲームが苦手な女性客やサラリーマンの方にも気軽にゲームを楽しんで頂ける様に「オートマッチ」を用意しております。
プレイヤーが「オートマッチ」を選択すると初心者には難しい「ガード」と「スーパーコンボ」の操作が自動的にまたは簡単に行えるようになります。
- エキスパート
対戦台** 対戦プレイが盛り上がりすぎてプレイヤーの技量差がなくなってくると誰も「オートマッチ」を選ばない、または誰もが「オートマッチ」を選ぶという状態になってきます。
この様な状態になってきたときには「オートマッチ」自体の意味が薄くなってしまいますので、「ゲーム設定」の「オートマッチ」の項目を「なし」にする事をお薦めします。

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.

遊び方には、A・Bタイプ(2枚組)とCタイプ(1枚)があります。両タイプとも内容に関しましては、まったく同じものですのでテーブル筐体ならA・Bタイプのものを、アップライト筐体ならCタイプの遊び方を御使用下さい。



必勝シールA
必勝シールB

株式会社 カパコ

AM国内総代理 本 社 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
TEL:06-920-3633 FAX:06-920-5133
東京支店 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号
(新宿住友ビル43階)
TEL:03-3340-0730 FAX:03-3340-0701
レンタル営業部 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
TEL:06-920-3631 FAX:06-920-3632
平野事業所 サービスセンター 〒547 大阪市平野区広福南1丁目4番35号
TEL:06-706-8105 FAX:06-706-8113