



© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

取扱説明書

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.

CAPCOM®

VAM947004

取扱い注意

**（ 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。 ）**

- 通風孔を布、紙などでふさぐ。
- 落としたり、ぶつけたりして本体に衝撃を与える。
- 異物が基板内に入る。（特に液状のもの、金属物など）
- ケースを分解する。

故障したときは？

基板の調子が悪いとき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課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ません。

なおくわしくは、カプコンサービス課までお問い合わせ下さい。

TEL 06-706-8105

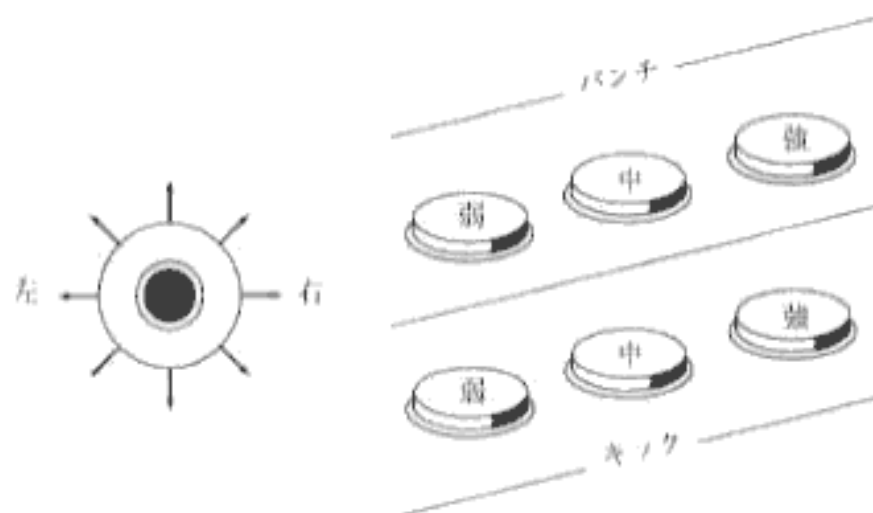
●設置の概要

○基板コネクタ

JAMMA規格

○CRTモニター

ヨコ画面



○8方向レバー

プレイヤーの上下、左右、各方面への移動

JAMMA規格

端子番号	端子記号	端子位置	部品名
1	GND	A	GND
2	GND	B	GND
3	+5V	C	+5V
4	+5V	D	+5V
5	N.C	E	N.C
6	+12V	F	+12V
7		H	
8	N.C	J	COIN COUNTER I
9	(COIN LOCK OUT 2)	K	(COIN LOCK OUT 1)
10	SP+1	L	SP+1
11	N.C	M	N.C
12	VIDEO GREEN	N	VIDEO RED
13	VIDEO SYNC	P	VIDEO BLUE
14	SERVICE SW	R	VIDEO GND
15	N.C	S	TEST SW
16	COIN SW 2	T	COIN SW 1
17	START SW 2	U	START SW 1
18	2P UP	V	1P UP
19	2P DOWN	W	1P DOWN
20	2P LEFT	X	1P LEFT
21	2P RIGHT	Y	1P RIGHT
22	2P SHOT 1	Z	1P SHOT 1
23	2P SHOT 2	a	1P SHOT 2
24	2P SHOT 3	b	1P SHOT 3
25	N.C	c	N.C
26	N.C	d	N.C
27	GND	e	GND
28	GND	f	GND

●PARTS NAME

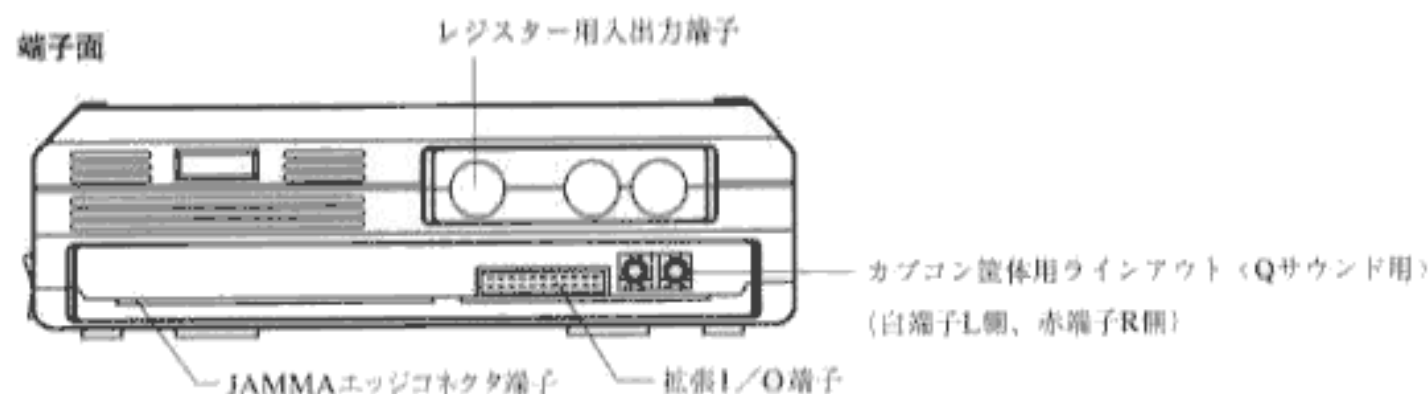
CR7E-56DA-3.96E (HIROSE)

OR

116K-056-009 (KRL)

●配置図

端子面



側面



●端子説明

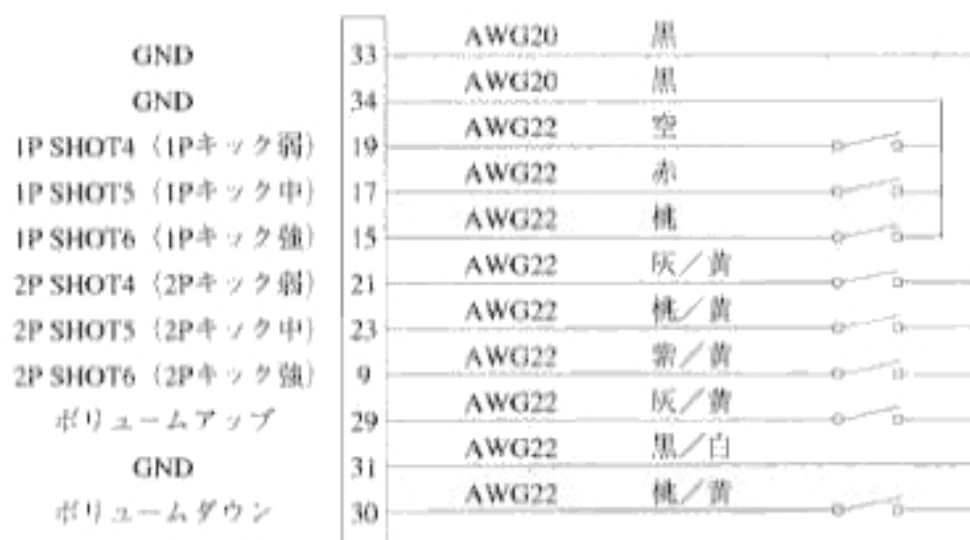
JAMMA	- JAMMAエッジコネクタ端子
OPTION	- 拡張I/O端子
AUDIO OUT	- カブコン筐体用ラインアウト〈Qサウンド用〉 (白端子L側、赤端子R側) その他の筐体では未使用
REGISTER	- レジスター用入出力端子

●拡張I/O端子説明

コネクタ側ピン配置



●結線図



EEP-ROMについて

このゲームでは難易度、クレジットなどゲームの状態設定にDIP-SWではなく、EEP-ROMを使用します。
EEP-ROMとは簡単に言うとバッテリーなしにバックアップすることのできるROMのことで、これにより筐体のモニターを見ながら簡単にゲームの状態を設定することができるようになりました。
詳しい設定の仕方については「SYSTEM CONFIGURATIONについて」をお読み下さい。

TEST MENUについて

1) テストメニューの入り方

- ・お使いになる筐体により入り方が異なります。
- A) 当社筐体を使用する、またはテストSWがある筐体を使用する場合
テストSWを押すことによりテストメニューに入ります。
- B) テストSWがない筐体を使用する場合
ケース本体のテストSWを押すことによりテストメニューに入ります。
- ・テストメニューに入ると下図の画面が表示されます。(※画面A)

2) テストメニューの終わり方

- ・テストメニュー画面で「12. EXIT」にカーソルを合わせ、1PのAボタンを押すとゲームモードに戻ります。

TEST MENU

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. INPUT | …1. 各コントロールスイッチのチェック(入力) |
| 2. OUTPUT | …2. 各コントロールスイッチのチェック(出力) |
| 3. SOUND & VOICE | …3. サウンド、ボイスのチェック |
| 4. COLOR | …4. 色調整 |
| 5. DOT CROSS HATCH | …5. 画面歪みの調整 |
| 6. SYSTEM CONFIGURATION | …6. ゲームの状態設定 |
| 7. OBJECT | …7. キャラクターテスト |
| 8. SCROLL 1 | …8. キャラクターテスト |
| 9. SCROLL 2 | …9. キャラクターテスト |
| 10. SCROLL 3 | …10. キャラクターテスト |
| 11. MEMORY CHECK | …11. メモリーチェック |
| 12. EXIT | …12. ゲームモードに戻る |

(※画面A)

3) 基本項目および選択方法

- ・1P用のレバーで項目を選び、1P用のAボタンを押すことによりテストに移ります。
- ・どこの項目からも1Pスタートと2Pスタートを同時に押すことによりテストメニュー画面に戻ることができます。

「6. SYSTEM CONFIGURATION」は設定終了後「11. MEMORY CHECK」は
テスト終了後に自動的にテストメニューに戻ります。

4) 各項目の説明

1. INPUT	各コントロールスイッチの状態をチェックします。 スイッチが入ると「1」を表示します。 「0」のままのときは配線、スイッチなどをチェックして下さい。
2. OUTPUT	カウンタの動作とコインロックの動作テストをします。
3. SOUND & VOICE	1P用のレバーでSOUNDまたはVOICEのコードを選択します。 1P用のAボタンを押すとそのコードのSOUNDまたはVOICEを鳴らすことができます。任意の音を鳴らしながらボリュームなどを調整して下さい。
4. COLOR	赤、緑、青、白のカウバーが表示されます。 各色がバランス良くきれいに表示され、かつ背景部分が十分に黒くなるように筐体のRGBおよびブライトを調整して下さい。
5. DOT CROSS HATCH	格子スクリーンを使って画面の歪みなどを分かりやすくします。 歪みをなくし、適切な大きさのモニターになるように調整して下さい。
6. SYSTEM CONFIGURATION	コイン設定、難易度などゲームの状態を設定します。 詳しい使い方については次頁を参照して下さい。
7~10. キャラクターテスト	調整時には使用しません。
11. MEMORY CHECK	基板に搭載されたメモリーをチェックします。 正常に動作する場合は「OK」、異常がある場合は「ERROR」と表示されます。 「ERROR」と表示された場合はもう一度メモリーチェックを繰り返して下さい。 それでもまだ「ERROR」と表示されたときは当社のサービス課までご連絡下さい。
12. EXIT	ここにカーソルを合わせ、1P用のAボタンを押すとゲーム画面に戻ります。

音量設定について

本機の音量設定はボリュームダウンスイッチ又はボリュームアップスイッチを押すことによって行ない、電源を切っても設定値はバックアップされます。万一、音量設定が正常に行なえない場合は、ボリュームダウンスイッチかもししくは、ボリュームアップスイッチを5秒以上押し続けたのち再度設定を行なって下さい。

SYSTEM CONFIGURATIONについて

このゲームでは難易度、クレジットなどゲームの状態設定にDIP-SWではなく、EEP-ROMを使用します。
EEP-ROMとは簡単に言うとバッテリーなしにバックアップすることのできるROMのことで、これにより筐体のモニターを見ながら簡単にゲームの状態を設定することができるようになりました。

1) システムコンフィギュレーションの入り方

- ・テストメニューで「6. SYSTEM CONFIGURATION」を選び、1P用のAボタンを押して下さい。
画面はSYSTEM CONFIGURATION MENUの表示になります。(※画面B)

2) システムコンフィギュレーションの終わり方

- ・すべての設定が終了したら「EXIT」にカーソルを合わせ、1P用のスタートボタンを押します。
- ・設定の変更をしなかった場合は、書き込みを行わずにテストメニューに戻ります。
- ・設定を変更した場合のみ、設定した状態をEEP-ROMに記憶し、その後テストメニューに戻ります。
- ・書き込み中は画面の下に「SAVING NEW CONFIGURATION IN EEP ROM」というメッセージが表示されます。
- ・書き込みには1～2秒くらいの時間がかかります。
書き込み中に電源を落とさないで下さい。
- ・書き込みが終了すると、「CONFIGURATION SAVED」というメッセージが表示され、テストメニューに自動的に戻ります。

SYSTEM CONFIGURATION MENU

※ COIN	1 COIN 1 CREDIT	…プレイ料金設定
GAME DIFFICULTY	4 MEDIUM	…ゲーム難易度設定
DAMAGE LEVEL	5 MEDIUM	…攻撃力設定
TIME COUNT SPEED	NORMAL COUNT DOWN	…タイムスピード設定
SOUND	STEREO	…サウンドモード設定
DEMO SOUND	OFF	…集客デモのサウンド設定
CONTINUE	ON	…コンティニュー（戦績プレイ）設定
START MODE	OFF	…スタートモード設定
MONITOR FLIP	OFF	…モニター反転設定
MAX ROUND	3 ROUND	…ラウンド数設定
REGULATION	OFF	…レギュレーション設定
GAME SPEED	FREE SELECT	…ゲームスピード設定
FACTORY SETTING		…工場出荷設定に戻す
EXIT		…テストメニューに戻る

(※画面B)

3) 設定方法

- ・1P用のレバーでカーソルを設定したい項目に合わせて、レバーの左右を入れると（または1P用のAボタンを押すと）次ページの設定表の順に内容が変わります。

SYSTEM CONFIGURATION

4) 設定表

COIN	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	1コイン 7クレジット	1コイン 8クレジット	2コインスタート 1コインコンティニュー	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 1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 1クレジット			
GAME DIFFICULTY	1 EASIEST	2 VERY EASY	3 EASY	4 MEDIUM	5 MEDIUM HARD
	6 HARD	7 VERY HARD	8 HARDEST		
DAMAGE LEVEL	1 MINIMUM	2	3	4	5 MEDIUM
	6	7	8	9 MAXIMUM	
TIME COUNT SPEED	SLOW COUNT DOWN		NORMAL COUNT DOWN		FAST COUNT DOWN
SOUND	ステレオ (Qサウンド)			モノラル	
DEMO SOUND	ON			OFF	
CONTINUE	ON			OFF	
START MODE	ON			OFF	
MONITOR FLIP	ON			OFF	
MAX ROUND	1 ROUND		3 ROUNDS		5 ROUNDS
REGULATION	ON			OFF	
GAME SPEED	TURBO 1	TURBO 2	TURBO 3		FREE SELECT

※  は工場出荷時の設定です。

※設定を変更したのちは必ず、『EXIT』で1Pスタートボタンを押して下さい。

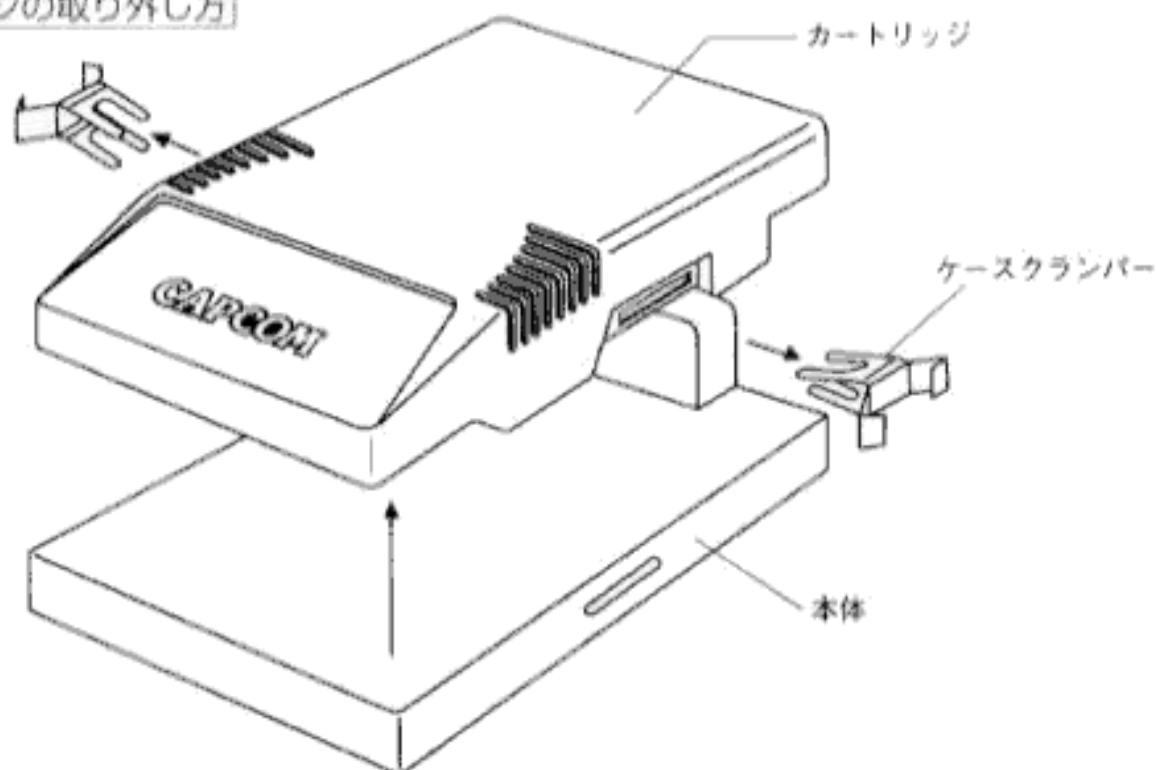
押さずに電源を切った場合、基板に設定は記憶されません。

SYSTEM CONFIGURATION

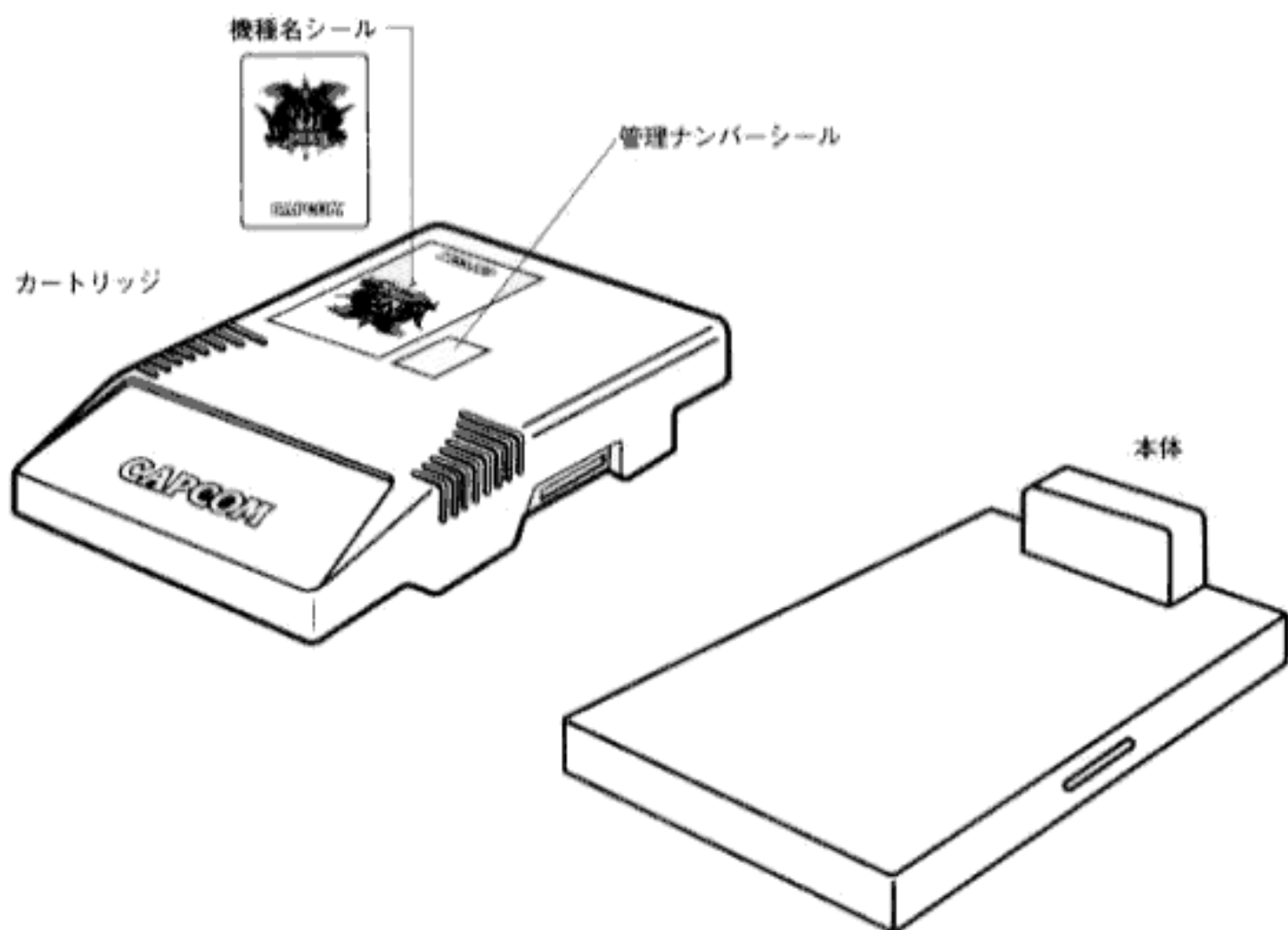
各項目の説明

COIN	プレイ料金の設定をします。
GAME DIFFICULTY	ゲームの難易度を設定します。 難易度は1～8までの8段階あり、1が最も簡単で数が大きくなるほど難しくなります。
DAMAGE LEVEL	攻撃力のレベルを設定します。 攻撃力のレベルは1～9までの9段階あり、1が最もレベルが低くて数字が大きくなるほどレベルが高くなります。
TIME COUNT SPEED	タイム表示のカウントダウンの速度を設定します。 SLOW(遅い)、NORMAL(普通)、FAST(早い)の3種類から選びます。
SOUND	当社のQサウンド専用筐体をご使用の場合のみ、「STEREO」に設定して下さい。 プレイヤーを包み込む、立体音響システム「Qサウンド」の効果を得ることができます。それ以外の筐体をご使用の場合はモノラルに設定して下さい。 ・STEREO…ステレオ (Q効果あり) ・MONARAL…モノラル (Q効果なし)
DEMO SOUND	ゲームが行われていないときにデモサウンドを鳴らすかどうかを設定します。 ・ON…集客デモ中サウンドあり ・OFF…集客デモ中サウンドなし
CONTINUE	コンティニュー (継続) プレイの設定をします。 ・ON…コンティニューあり ・OFF…コンティニューなし
START MODE	ゲームスタート時、2P側から1人プレイゲームがスタートできるかどうかを設定します。 ・ON…2P側からスタートあり ・OFF…2P側からスタートなし
MONITOR FLIP	モニターを反転させる設定をします。 ゲームを立ち上げたいときに画面が上下逆を向いていたときは設定を変更して下さい。 ・ON…画面反転しています ・OFF…画面反転していません
MAX ROUND	1勝負のラウンド数の設定をします。 「1 ROUND」は1本勝負。 「3 ROUNDS」は3本勝負2本先取。 「5 ROUNDS」は5本勝負3本先取。
REGULATION	「ON」にすると切替シーンがカットされ、血の色が青くなります。
GAME SPEED	ゲーム全体のスピード設定を行います。 TURBO 1…標準的なスピードです。 TURBO 2…TURBO 1とTURBO 3の中間スピードです。 TURBO 3…最も速いスピードです。 FREE SELECT…上記のうち、TURBO 1～3の間で、プレイヤーがゲームごとにスピードを選択できるモードです。(初期値はTURBO 1です。)
FACTORY SETTING	工場出荷時の設定に強制的に戻します。 ここでは間違えて内容を変更してしまわないように、IP用のスタートボタンでしか操作できないようになっています。
EXIT	設定を記憶してテストメニューに戻ります。 ここでは間違えて記憶を書き換えることがないように、IP用のスタートボタンでしか操作できないようになっています。

カートリッジの取り外し方



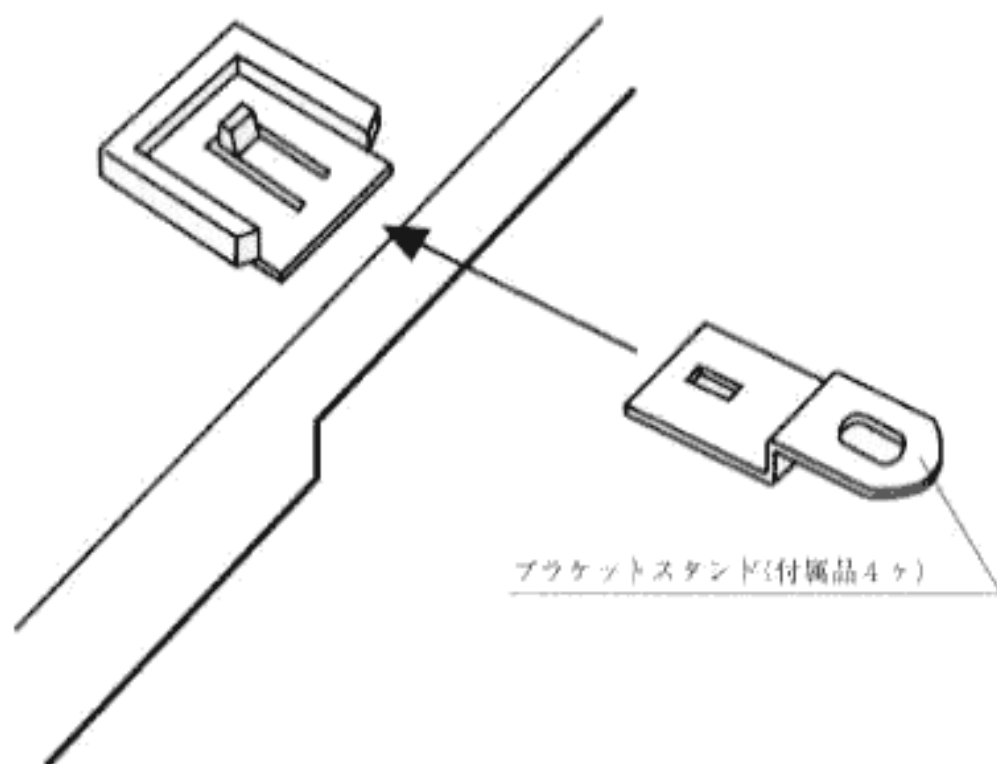
シール説明



※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ません。

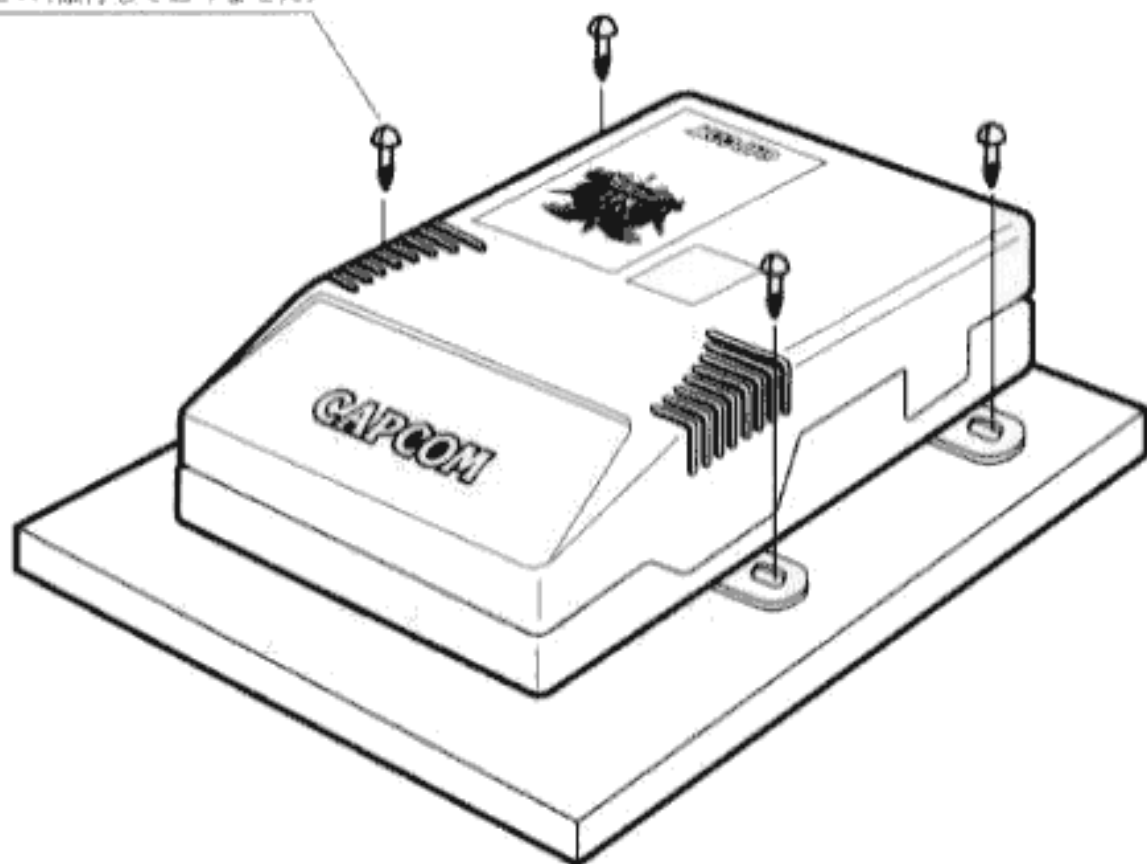
P.C.B.取付け参考図

1) ブラケットスタンド取り付け



2) P.C.B.取り付け

取付けビス(添付していません)



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
ことが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。

株式会社 カマコ

AM東日本営業部 〒105-007 東京都港区新橋2丁目8番1号
(新橋住友ビル43F)
TEL(03)3340-0730(代) FAX(03)3340-0701
AM西日本営業部 〒540 大阪市中央区南平野町3丁目1番3号
TEL(06) 920-3633(代) FAX(06) 920-5153
レンタル営業部 〒540 大阪市中央区南平野町3丁目1番3号
TEL(06) 920-3631(代) FAX(06) 920-3632
平 野 倉 庫 〒547 大阪市平野区長狭町1丁目4番35号
サ ー ビ ス 課 TEL(06) 708-6105(代) FAX(06) 708-6113