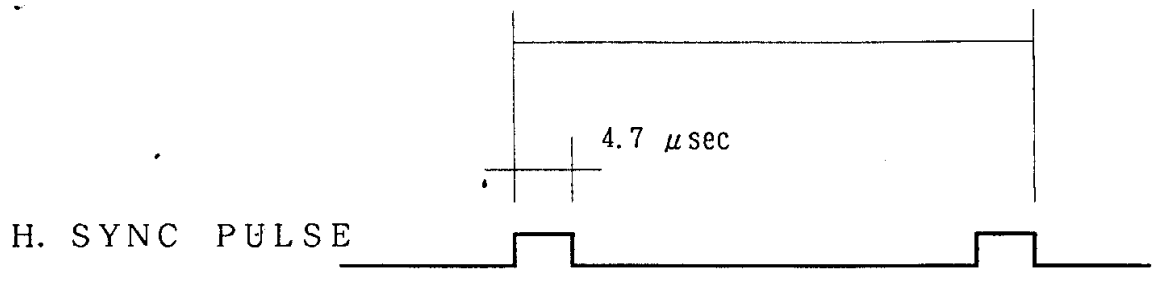


Match 1T

HORIZONTAL FREQUENCY 15.625 KHz

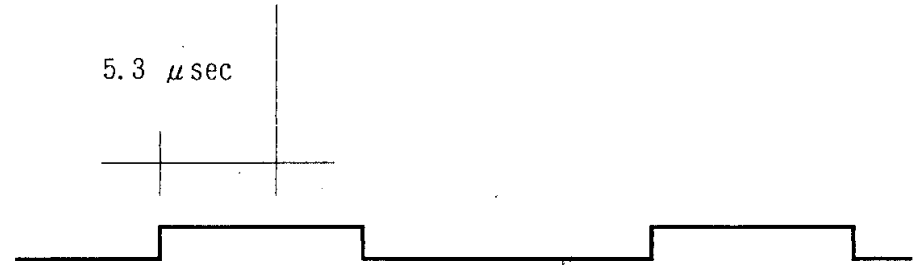
H. PERIOD.....62.8 μ sec



H. SYNC PULSE

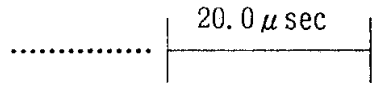
H. BLANKING

5.3 μ sec



H. BLANK

20.0 μ sec

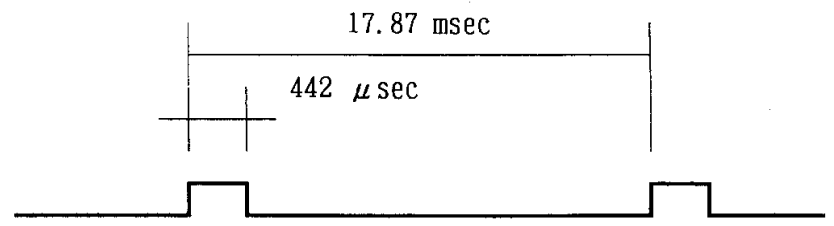


VERTICAL FREQUENCY..... 56.17 Hz

V. SYNC PULSE

17.87 msec

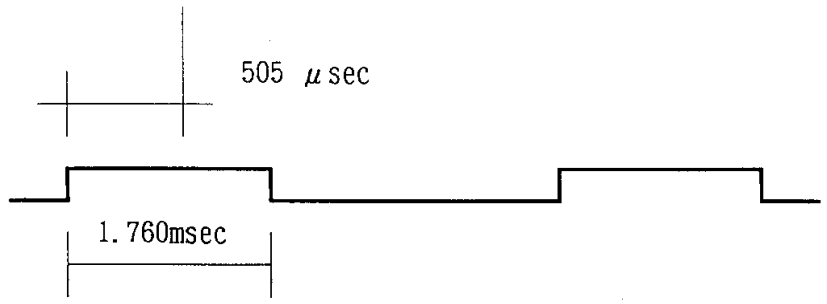
442 μ sec



V. BLANKING

505 μ sec

1.760msec



2. ディップスイッチ表

DIP SWI

| 内容 | | | SW | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |
|----------------------------|-------------------------------|----------------------------|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| TIME 難易度 (タイマー) | 遅い | | | OFF | OFF | | | | | | | |
| | 普通 | | | ON | OFF | | | | | | | |
| | やや速い | | | OFF | ON | | | | | | | |
| | 速い | | | ON | ON | | | | | | | |
| DIFFICULTY 難易度 (ランク) | 安易 | | | | | OFF | OFF | | | | | |
| | 普通 | | | | | ON | OFF | | | | | |
| | やや難しい | | | | | OFF | ON | | | | | |
| | 難しい | | | | | ON | ON | | | | | |
| コインモード | モード2 DIP SW 2の3 をON | セ レ ク タ ー A | 1コイン 1プレイ | | | | | OFF | OFF | | | |
| | | | 2コイン 1プレイ | | | | ON | OFF | | | | |
| | | | 3コイン 1プレイ | | | | OFF | ON | | | | |
| | | | 5コイン 1プレイ | | | | ON | ON | | | | |
| | モード1 DIP SW 2の3 をOFF | セ レ ク タ ー B | 1コイン 2プレイ | | | | | | | | OFF | OFF |
| | | | 1コイン 3プレイ | | | | | | | | ON | OFF |
| | | | 1コイン 5プレイ | | | | | | | | OFF | ON |
| | | | 1コイン 6プレイ | | | | | | | | ON | ON |
| | | | 1コイン 1プレイ | | | | OFF | OFF | OFF | OFF | | |
| | | | 2コイン 1プレイ | | | | ON | OFF | OFF | OFF | | |
| | | | 3コイン 1プレイ | | | | OFF | ON | OFF | OFF | | |
| | | | 4コイン 1プレイ | | | | ON | ON | OFF | OFF | | |
| | | | 5コイン 1プレイ | | | | OFF | OFF | ON | OFF | | |
| | | | 6コイン 1プレイ | | | | ON | OFF | ON | OFF | | |
| | | | 1コイン 2プレイ | | | | OFF | ON | ON | OFF | | |
| | | | 1コイン 3プレイ | | | | ON | ON | ON | OFF | | |
| | | | 1コイン 4プレイ | | | | OFF | OFF | OFF | ON | | |
| | | | 1コイン 5プレイ | | | | ON | OFF | OFF | ON | | |
| | | | 1コイン 6プレイ | | | | OFF | ON | OFF | ON | | |
| | | | 2コイン 3プレイ | | | | ON | ON | OFF | ON | | |
| 3コイン 2プレイ | | | | OFF | OFF | ON | ON | | | | | |
| 5コイン 3プレイ | | | | ON | OFF | ON | ON | | | | | |
| 8コイン 3プレイ | | | | OFF | ON | ON | ON | | | | | |
| フリープレイ | | | | ON | ON | ON | ON | | | | | |

○ コインモードは、以下の場合に使い分けて下さい。

- 1) コインセクターを1個又は、同種のセクターを2個(例えば、¥100用2個)取り付ける場合は、モード1に設定します。
- 2) 異種のコインセクター2個(例えば、セクターAを¥100用、セクターBを¥50用など)を取り付ける場合は、モード2に設定して下さい。

DIP SW 2

| 内容 | SW | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---------------------------|----------|-----|-----|-----|---------------|---|-----|-----|---|
| SCREEN INVERT 画面反転 | 1P側 (正転) | OFF | | | 常 時 OFF | | | | |
| | 2P側 (反転) | ON | | | | | | | |
| DEMO-SOUND デモ中の効果音 | 有 | | OFF | | | | | | |
| | 無 | | ON | | | | | | |
| COIN 2 SELECT コインモード設定 | モード 1 | | | OFF | | | | | |
| | モード 2 | | | ON | | | | | |
| GIRL SELECT 女性モセレクト | 無 | | | | | | OFF | | |
| | 有 | | | | | | ON | | |
| STOPモード | 無 | | | | | | | OFF | |
| | 有 | | | | | | | ON | |
| 1. oder DOPPELSPIEL | 1P, 2P同時 | | | | | | | OFF | |
| | 1Pオンリー | | | | | | | ON | |
| TESTモード | 非テスト | | | | | | | OFF | |
| | テスト | | | | | | | ON | |

- STOPモードは2Pスタートボタンでストップ、1Pスタートボタンで再スタートです。
- DIP SW2の4は常にOFFにして下さい。

3. コネクター表

JAMMA規格準拠(3.96mmピッチ)

適合コネクター

- ・CR7E-56DA-3.96E (ヒロセ)
- ・1168-056-009 (ケル)

| 半田面 | | | 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 |
| カウンターB | J | 8 | カウンターA |
| GND | K | 9 | GND |
| スピーカー(-) | L | 10 | スピーカー(+) |
| GND | M | 11 | AUD OUT (注2) |
| GREEN | N | 12 | RED |
| SYNC | P | 13 | BLUE |
| サービスSW | R | 14 | GND |
| | S | 15 | TEST |
| コインB | T | 16 | コインA |
| 2P スタート | U | 17 | 1P スタート |
| 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 セレクトボタン | Z | 22 | 1P WAHLTASTE |
| 2P キャンセルボタン | a | 23 | 1P LÖSCHTASTE |
| 2P ヘルプボタン | b | 24 | 1P HELPTASTE |
| | c | 25 | |
| | d | 26 | |
| GND | e | 27 | GND |
| GND | f | 28 | GND |

(*注1)

このゲームに於いては、8方向ジョイスティックを御使用下さい。

(*注2)

通常この端子には、AUD OUTの信号は来ていません。

ここからAUD信号を出したいときはJ2にジャンパー線を入れてハンダ付けをして下さい。

9ページのシルク図を参照してください。

WATCH IT

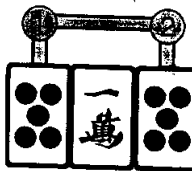
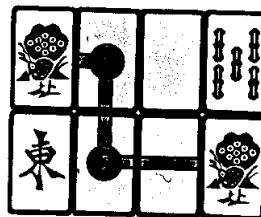
BEI DIESER ART MAH-JONGG GILT ES, IMMER ZWEI GLEICHE STEINE ZU WÄHLEN,
DIE DURCH EINE GEDANKLICHE LINIE, DIE NICHT MEHR ALS ZWEIMAL GEKNICKT
SEIN DARF, MITEINANDER VERBUNDEN SIND.
DIE BLUMEN-UND JAHRESZEITENSYMBOLS SIND. HALTEN DIE ZEIT FÜR EINEN MOMENT
AN. WENN ALLE STEINE UMGEDREHT SIND, GEHT ES IN DIE NÄCHSTE RUNDE.
DER ZWEITE SPIELER KANN SICH NUR AM ANFANG MIT EINSCHALTEN. VIEL SPASS!
TASTE 1: STEINE WÄHLEN UND UMDREHEN TASTE 2: WAHL STORNIEREN TASTE 3: HELPFUNKTION

Mache aus zwei gleichen Bildern ein Paar, und verbinde sie mit einer Linie, um die Steine umdrehen zu können.

Wenn alle Steine umgedreht werden, ist die Runde beendet.



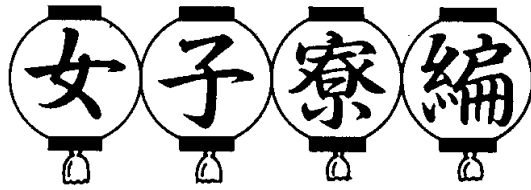
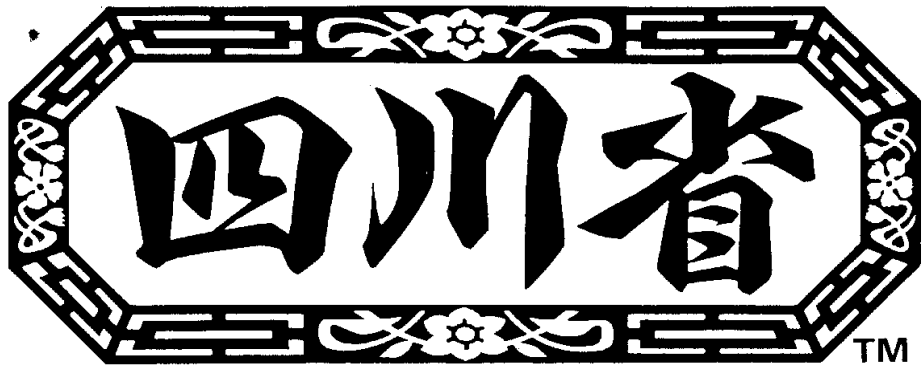
Eine Linie kann auch über umgekehrte Steine führen.



Eine Linie darf höchstens zweimal geknickt sein.

Zwei gleiche Steine, die nebeneinander liegen, können jederzeit umgedreht werden.





仕 樣 書

MATCH IT

irem

1. 基板仕様

POWER SUPPLY:

VOLTAGE 5V± 5%
 12V±10%
 AMPERE 5V MAX 5A
 12V MAX 1A

MONITOR INTERFACE:

VIDEO SIGNALS.....TTL POSITIVE
 SYNC SIGNALS.....TTL NEGATIVE(COMPOSITE SYNC)
 HORIZONTAL FREQUENCY..... 15.956KHz
 H. PERIOD 62.8 μs
 H. BLANK 20.0 μs
 H. SYNC PULSE 4.7 μs
 VERTICAL FREQUENCY 56.17Hz
 V. PERIOD 17.8ms
 V. BLANK 1.76ms
 V. SYNC PULSE 442 μs

| | OPERATING | STORAGE |
|-----------------------|-------------------|-------------------------------|
| TEMPERATURE RANGE | 0 to 50°C | -5 to 60°C |
| RELATIVE HUMIDITY | 20 to 70% | NO MORE THAN 80% |
| VIBRATION RANGE | NO MORE THAN 0.5G | NO MORE THAN 1.0G |
| TOLERANCE FOR FALLING | NO MORE THAN 0 cm | (Packed) NO MORE THAN 50cm |

4. テストモード仕様

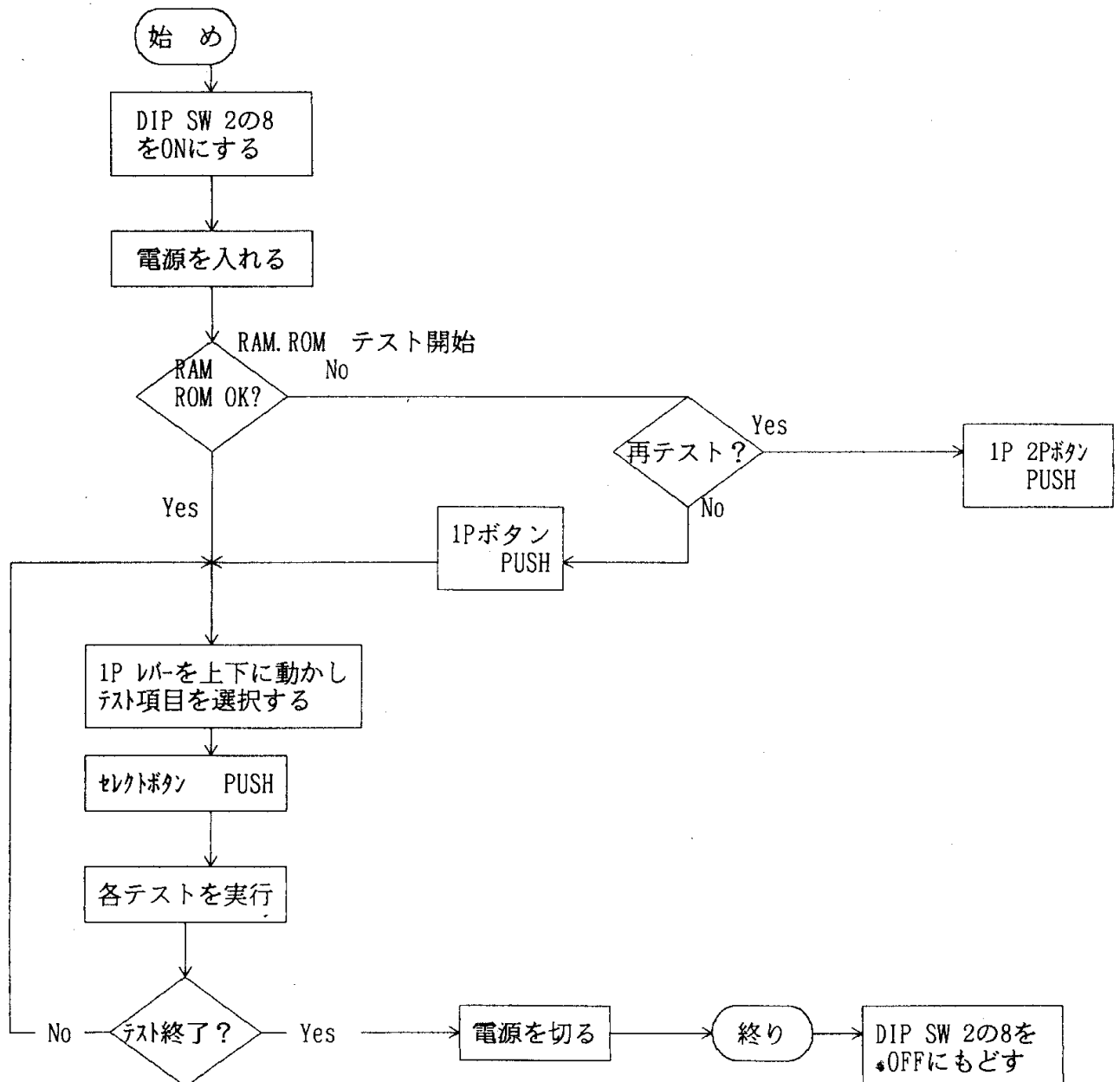
1. テスト項目

以下の項目のテストを行う。

- | | |
|---------------------|----------------|
| ① RAMテスト | RAMの読み書きテスト |
| ② ROMテスト | ROMのチェックテスト |
| ③ I/O PORTテスト | ディップスイッチテスト |
| ④ DIP SWテスト | ボタン・レバー・コインテスト |
| ⑤ SOUNDテスト | 音のテスト |
| ⑥ CHARACTER BANKテスト | 物体の表示のテスト |
| ⑦ COLORテスト | 色のテスト |
| ⑧ CROSS HATCHテスト | 画面の歪テスト |

DIP SW2の8をONにして電源を入るとすぐに①、②のテストを開始する。
テストモードを終了させるには、電源をOFFにして、DIP SW2の8をOFFにして下さい。

2. テスト手順概略



3. RAM, ROMテスト

電源を入れてからしばらく画面が変化せず、種々の模様が画面に表示されるのは、画面用のRAMのチェックのためである。RAM、ROMがOKならば、“RAM OK” “ROM OK”と表示される。

- RAMが不良のとき、画面に“RAM NG ”と表示される。

RAM NGの文字に続く数字は不良のRAMの場所である。

| | |
|-----------|---------|
| E000-FFFF | ワーク RAM |
| D000-DFFF | V_RAM |
| C000-C7FF | パレットRAM |

- ROMが不良のとき、画面に“ROM NG”と表示される。

RAM ROMテスト終了後、RAM ROMが正常な場合、ある時間が経過すると次の項目へ移る。
RAM ROMテスト終了後、RAM ROMが不良の場合、1Pスタートボタンを押すと、RAM ROMテスト終了後 次のテスト項目へ移る。2Pスタートボタンを押すと、次のRAM ROMテストを継続する。

4. テスト項目一覧の表示

以下のテスト項目が表示されるので、1Pレバーを上下に動かして希望のテスト項目を選択する。

1. DIP SWITCH
2. INPUT, OUTPUT PORT
3. SOUND
4. CHARACTER BANK
5. COLOR
6. CROSS HATCH

- 1Pスタートボタンを押すと黄色で表示されている数字のテストを開始する。
- 2Pスタートボタンを押すと当該項目のテストが終了する。

5. DIP SW テスト

- 各DIP SWの状態とその機能を画面上に表示する。

| | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DIP SWITCH | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| SW1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| SW2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| | | | |
|-----------|---|------|-------|
| COIN MODE | 1 | COIN | 1PLAY |
|-----------|---|------|-------|

| | |
|---------------|-----------|
| LEVEL TIMER | 1 |
| RANK | 1 |
| SOUND IN DEMO | NO |
| GAL SELECT | NO |
| GAME MODE | 1P AND 2P |

6. INPUT OUTPUT テスト

・各レバーボタン、コインSW等の状を画面に表示する。

```
INTEREACE1  0  0  0  0  0  0  0  0
READ DATA
              (    CA CB 1P 2P SA    )
```

```
INTEREACE2  0  0  0  0  0  0  0  0
READ DATA
              (1P  U D L A 1 2 3  )
```

```
INTEREACE3  0  0  0  0  0  0  0  0
READ DATA
              (2P  U D L A 1 2 3  )
```

```
TIMMING      XXXX
```

※注 U→UP D→DOWN L→LEFT R→RIGHT
 1→SW1 2→SW2 3→SW3 CA→COIN A
 CB→COIN B 1P→1Pスタート 2P→スタート SA→サービス

なお () 内の文字は表示されません

又、このテストを終了するには、2Pスタートボタンをおしながら1Pレバーを左に入れます。

7. SOUND テスト

画面に音の番号が表示されると、それに対応した音が発音されます。

1Pレバーを左に入れると、つぎの音のテストに移ります。又、右に入れると前の音に移ります。

8. CHARACTER BANK テスト

各場面の紹介画面を表示する。セレクトボタンを押すことにより次の画面の表示に移る。

9. COLOR テスト

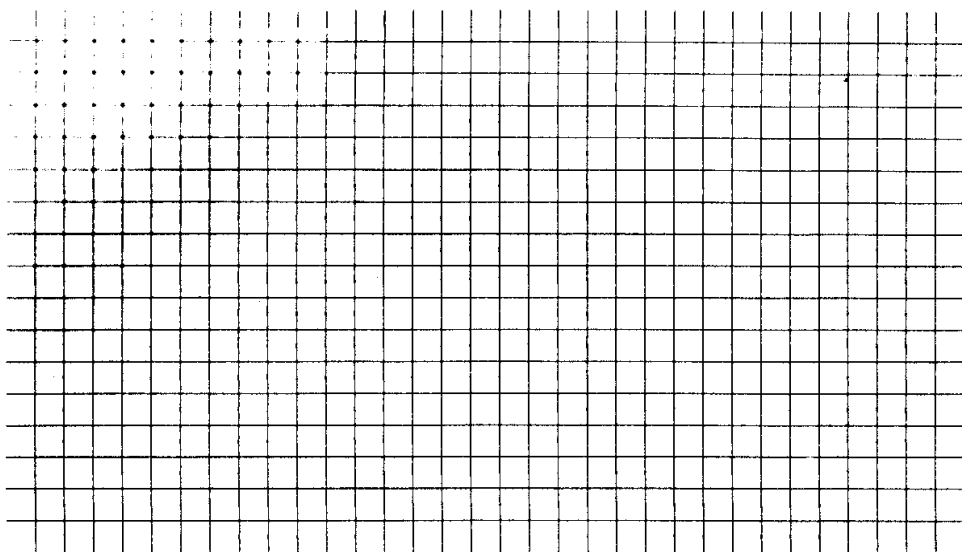
下図のようなカラーパターンを表示する。

| |
|---|
| 赤 |
| 緑 |
| 青 |
| 白 |

← 濃い 薄い →

10. CROSS HATCH テスト

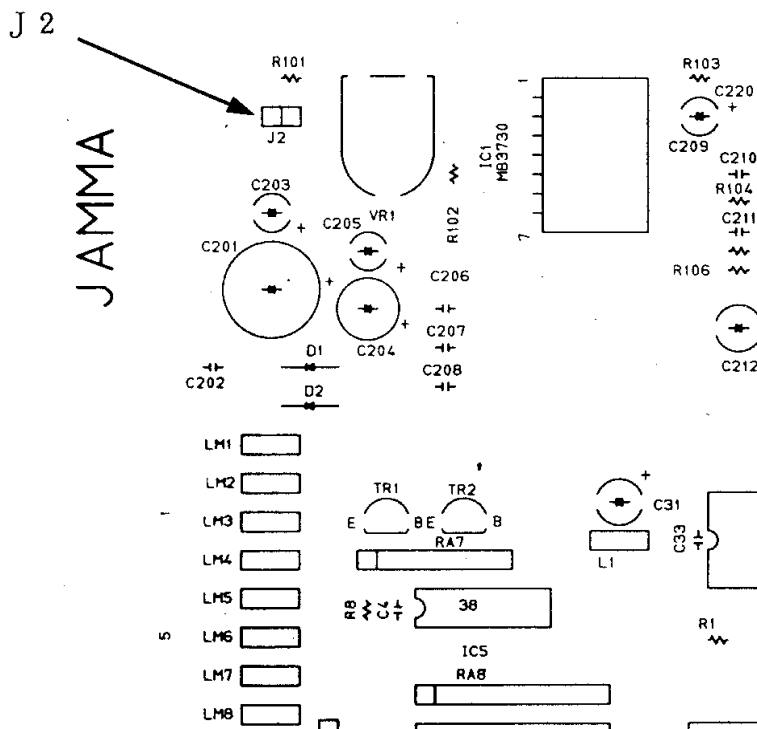
画面に白線でCROSS HATCH PATTERNを表示する。



横 2 ドット
縦 1 ドット
の白線

16本

32本



最後の忍道

TM

仕 様 書

irem

目 次

| | | |
|-------------|-------|---|
| 1、基板仕様 | | 1 |
| 2、ディップスイッチ表 | | 3 |
| 3、コネクター表 | | 5 |
| 4、テストモード仕様 | | 6 |
| 5、基板外観図 | | 9 |

1、基板仕様

POWER SUPPLY:

| | |
|---------|------------|
| VOLTAGE | 5V ± 5% |
| | 12V ± 10% |
| AMPERE | 5V MAX 5A |
| | 12V MAX 1A |

MONITOR INTERFACE:

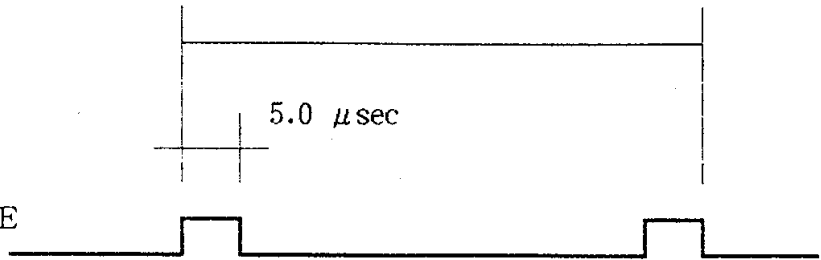
| | |
|----------------------|------------------------------------|
| VIDEO SIGNALS |TTL POSITIVE |
| SYNC SIGNALS |TTL NEGATIVE (COMPOSITE SYNC) |
| HORIZONTAL FREQUENCY | 15.625KHz |
| H. PERIOD | 64.0 μs |
| H. BLANK | 16.0 μs |
| H. SYNC PULSE | 5.0 μs |
| VERTICAL FREQUENCY | 55.02Hz |
| V. PERIOD | 18.176ms |
| V. BLANK | 1.792ms |
| V. SYNC PULSE | 384 μs |

| | OPERATING | STORAGE |
|-----------------------|-------------------|-------------------------------|
| TEMPERATURE RANGE | 0 to 50°C | -5 to 60°C |
| RELATIVE HUMIDITY | 20 to 70% | NO MORE THAN 80% |
| VIBRATION RANGE | NO MORE THAN 0.5G | NO MORE THAN 1.0G |
| TOLERANCE FOR FALLING | NO MORE THAN 0 cm | (Packed) NO MORE THAN 50cm |

HORIZONTAL FREQUENCY 15.625 KHz

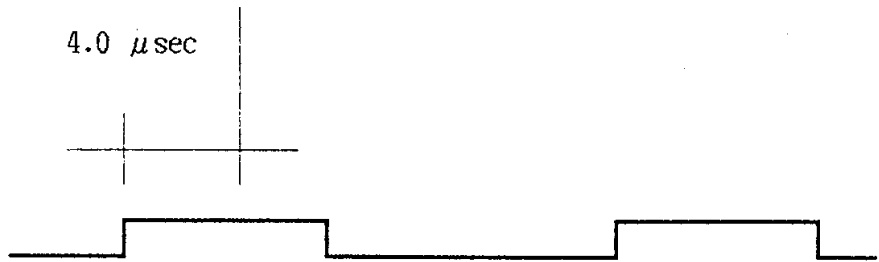
H. PERIOD..... 64.0 μ sec

H. SYNC PULSE



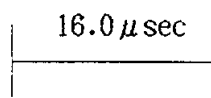
H. BLANKING

4.0 μ sec



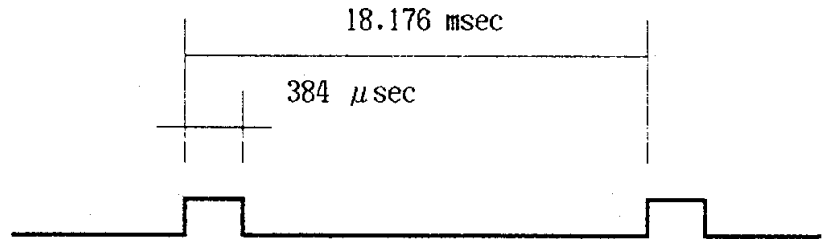
H. BLANK.....

16.0 μ sec



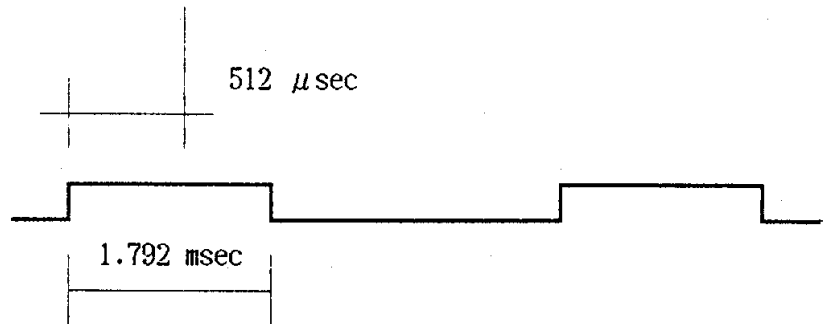
VERTICAL FREQUENCY..... 55.02 Hz

V. SYNC PULSE



V. BLANKING

512 μ sec



1.792 msec

2. ディップスイッチ表

DIP SW1

| 内容 | | | SW | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|----------------------------|-------------------------|----------------------------|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| プレイヤー 台数 | | | 3 | OFF | OFF | | | | | | |
| | | | 2 | ON | OFF | | | | | | |
| | | | 4 | OFF | ON | | | | | | |
| | | | 5 | ON | ON | | | | | | |
| 難 易 度 | | | 標 準 | | | OFF | OFF | | | | |
| | | | EASY | | | ON | OFF | | | | |
| | | | HARD | | | OFF | ON | | | | |
| | | | VERY HARD | | | ON | ON | | | | |
| コ イ ン モ ー ド | モード 2 | セ レ タ ク ー A | 1コイン 1プレイ | | | | | OFF | OFF | | |
| | | | 2コイン 1プレイ | | | | | ON | OFF | | |
| | | | 3コイン 1プレイ | | | | | OFF | ON | | |
| | | | 5コイン 1プレイ | | | | | ON | ON | | |
| | DIP SW 2 の 3 を ON | セ レ タ ク ー B | 1コイン 2プレイ | | | | | | | OFF | OFF |
| | | | 1コイン 3プレイ | | | | | | | ON | OFF |
| | | | 1コイン 5プレイ | | | | | | | OFF | ON |
| | | | 1コイン 6プレイ | | | | | | | ON | ON |
| | モード 1 | DIP SW 2 の 3 を OFF | 1コイン 1プレイ | | | | | OFF | OFF | OFF | OFF |
| | | | 2コイン 1プレイ | | | | | ON | OFF | OFF | OFF |
| | | | 3コイン 1プレイ | | | | | OFF | ON | OFF | OFF |
| | | | 4コイン 1プレイ | | | | | ON | ON | OFF | OFF |
| | | | 5コイン 1プレイ | | | | | OFF | OFF | ON | OFF |
| | | | 6コイン 1プレイ | | | | | ON | OFF | ON | OFF |
| | | | 1コイン 2プレイ | | | | | OFF | ON | ON | OFF |
| | | | 1コイン 3プレイ | | | | | ON | ON | ON | OFF |
| | | | 1コイン 4プレイ | | | | | OFF | OFF | OFF | ON |
| | | | 1コイン 5プレイ | | | | | ON | OFF | OFF | ON |
| | | | 1コイン 6プレイ | | | | | OFF | ON | OFF | ON |
| | | | 2コイン 3プレイ | | | | | ON | ON | OFF | ON |
| 3コイン 2プレイ | | | | | OFF | OFF | ON | ON | | | |
| 5コイン 3プレイ | | | | | ON | OFF | ON | ON | | | |
| 8コイン 3プレイ | | | | | OFF | ON | ON | ON | | | |
| フリープレイ | | | | | ON | ON | ON | ON | | | |

○ コインモードは、以下の場合に使い分けて下さい。

- 1) コインセレクターを1個又は、同種のセレクターを2個(例えば、¥100用2個)取り付ける場合は、モード1に設定します。
- 2) 異種のコインセレクター2個(例えば、セレクターAを¥100用、セレクターBを¥50用など)を取り付ける場合は、モード2に設定して下さい。

DIP SW 2

| 内容 | SW | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|--------------|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 画面反転 | 1P側 (正転) | OFF | | | | | | | |
| | 2P側 (反転) | ON | | | | | | | |
| ゲームスタイル | テーブル型 | | OFF | | | | | | |
| | アップライト型 | | ON | | | | | | |
| コインモード設定 | モード 1 | | | OFF | | | | | |
| | モード 2 | | | ON | | | | | |
| デモゲーム中の効果音 | 無 | | | | OFF | | | | |
| | 有 | | | | ON | | | | |
| コンティニューモード | 有 | | | | | OFF | | | |
| | 無 | | | | | ON | | | |
| STOP モード | 無 | | | | | | OFF | | |
| | 有 | | | | | | ON | | |
| NO DEATH モード | 無 | | | | | | | OFF | |
| | 有 | | | | | | | ON | |
| テストモード | 非テスト | | | | | | | | OFF |
| | テスト | | | | | | | | ON |

○ STOPモードは2Pスタートボタンでストップ、1Pスタートボタンで再スタートです。

3. コネクター表

JAMMA規格準拠(3.96mmピッチ)

適合コネクター

- ・CR7E-56DA-3.96E (ヒロセ)
- ・1168-056-009 (ケル)

| 半田面 | | | 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 |
| カウンターB | J | 8 | カウンターA |
| GND(注2) | K | 9 | GND(注2) |
| スピーカー(-) | L | 10 | スピーカー(+) |
| | M | 11 | |
| GREEN | N | 12 | RED |
| SYNC | P | 13 | BLUE |
| サービスSW | R | 14 | GND |
| | S | 15 | |
| コインB | T | 16 | コインA |
| 2P スタート | U | 17 | 1P スタート |
| 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 武器選択 | Z | 22 | 1P 武器選択 |
| 2P 攻撃 | a | 23 | 1P 攻撃 |
| 2P ジャンプ | b | 24 | 1P ジャンプ |
| | c | 25 | |
| | d | 26 | |
| GND | e | 27 | GND |
| GND | f | 28 | GND |

(*注1)

このゲームに於ては、8方向ジョイスティックレバーを御使用下さい。

(*注2)

M72-A 基板のバージョンによって注意が必要です。

M72-A-D 基板の場合、GNDになっています。

M72-A-A

M72-A-B } 基板の場合、OPEN(何もつながっていません)です。

M72-A-C }

4. テストモード仕様

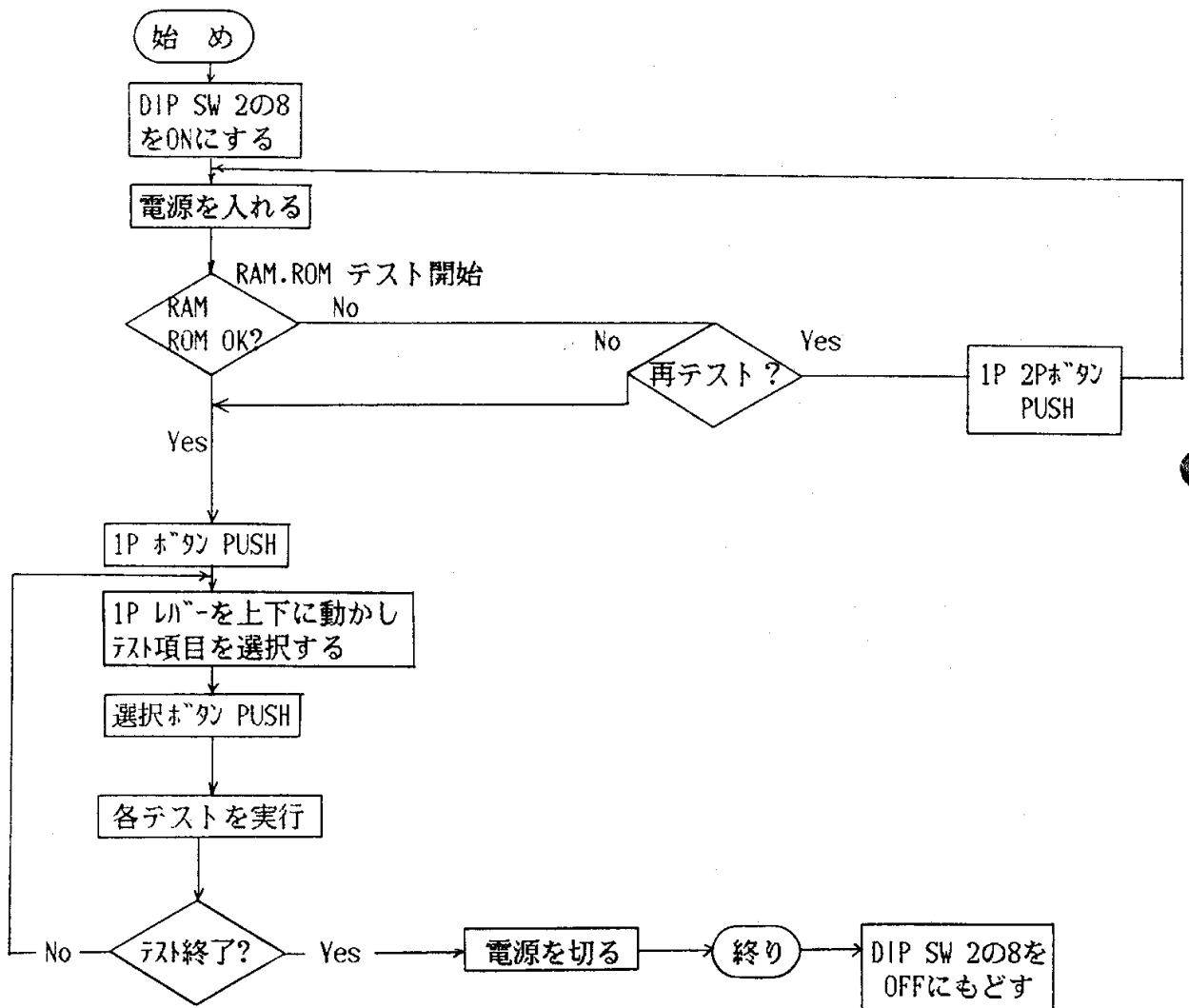
1. テスト項目

以下の項目のテストを行う。

| | |
|------------------|----------------|
| ① RAMテスト | RAMの読み書きテスト |
| ② ROMテスト | ROMのチェックテスト |
| ③ I/O PORTテスト | ボタン・レバー・コインテスト |
| ④ DIP SWテスト | ディップスイッチテスト |
| ⑤ SOUNDテスト | 音のテスト |
| ⑥ CHARACTERテスト | 物体の表示テスト |
| ⑦ COLORテスト | 色のテスト |
| ⑧ CROSS HATCHテスト | 画面の歪テスト |

DIP SW2の8をONにして電源を入れるとすぐに①、②のテストを開始する。
テストモードを終了させるには、電源をOFFにして、DIP SW2の8をOFFにして下さい。

2. テスト手順概略



3. RAM. ROMテスト

電源を入れてからしばらく画面が変化せず、種々の模様が画面に表示されるのは、画面用のRAMのチェックのためである。RAM、ROMがOKならば、“RAM OK” “ROM OK” と表示される。

・RAMが不良のとき、画面に“RAM NG ”と表示される。

RAM NGの文字に続く数字は不良のRAMの場所である。

1. WORK RAM (BYTE CHECK)
2. WORK RAM (WORD CHECK)
3. V_RAM A (WORD CHECK)
4. V_RAM B (WORD CHECK)
5. SOUND_L (BYTE CHECK) 0000~7FFFHまで
6. SOUND_H (BYTE CHECK) 8000~FFFFHまで

・ROMが不良のときは、画面に“ROM NG ”と表示される。

RAM ROMテスト終了後、RAM ROMが正常な場合、1Pと2Pスタートボタンを押せば次の項目へ移る。

RAM ROMテスト終了後、RAM ROMが不良の場合、1Pと2Pスタートボタンを押せば再度テストを行う。

4. テスト項目一覧の表示

以下のテスト項目が表示されるので、1Pレバーを上下に動かして希望のテスト項目を選択する。

1. I/O
2. SOUND
3. CHARACTER
4. COLOR
5. CROSS HATCH

- ・選択ボタンを押すと赤く表示されている項目のテストを開始する。
- ・1Pと2Pスタートボタンを押すと当該項目のテストが終了する。

5. I/O ポート テスト

・各レバー、ボタン、コインがONされた時の状態が画面に表示される。

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| IN PORT | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| IN PORT | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| DIP SW | | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

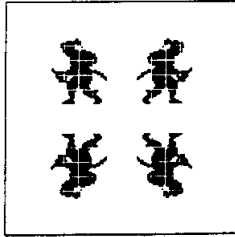
(0-OFF, 1-ON)

6. SOUND テスト

画面に音の番号が表示され、それに対応した音が発音されるかテストする。
1Pレバーを下げると、次の音のテストに移ります。

7. CHARACTER テスト

プレイヤーのキャラクターを画面中央に表示する。

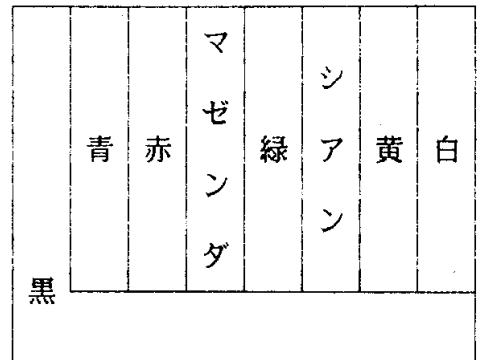


左図の様に上下左右反転の図柄が出ている事を確認する。

8. COLOR テスト

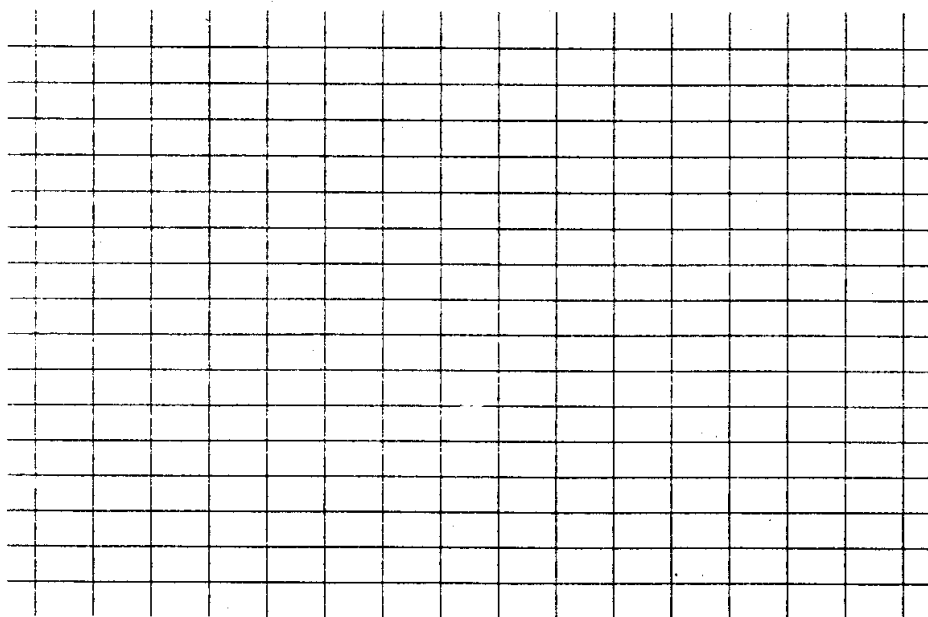
1Pレバーを下げるにより以下のテストを ①→②→③→④→⑤→⑥→⑦→⑧→①と進ませる事ができる。

- ① 全面 青色を表示する。
- ② 全面 赤色を表示する。
- ③ 全面 マゼンダを表示する。
- ④ 全面 緑色を表示する。
- ⑤ 全面 シアンを表示する。
- ⑥ 全面 黄色を表示する。
- ⑦ 全面 白色を表示する。
- ⑧ 右の様なカラーパターンを表示する。



9. CROSS HATCH テスト

画面に2ドットの白線でCROSS HATCH PATTERNを表示する。

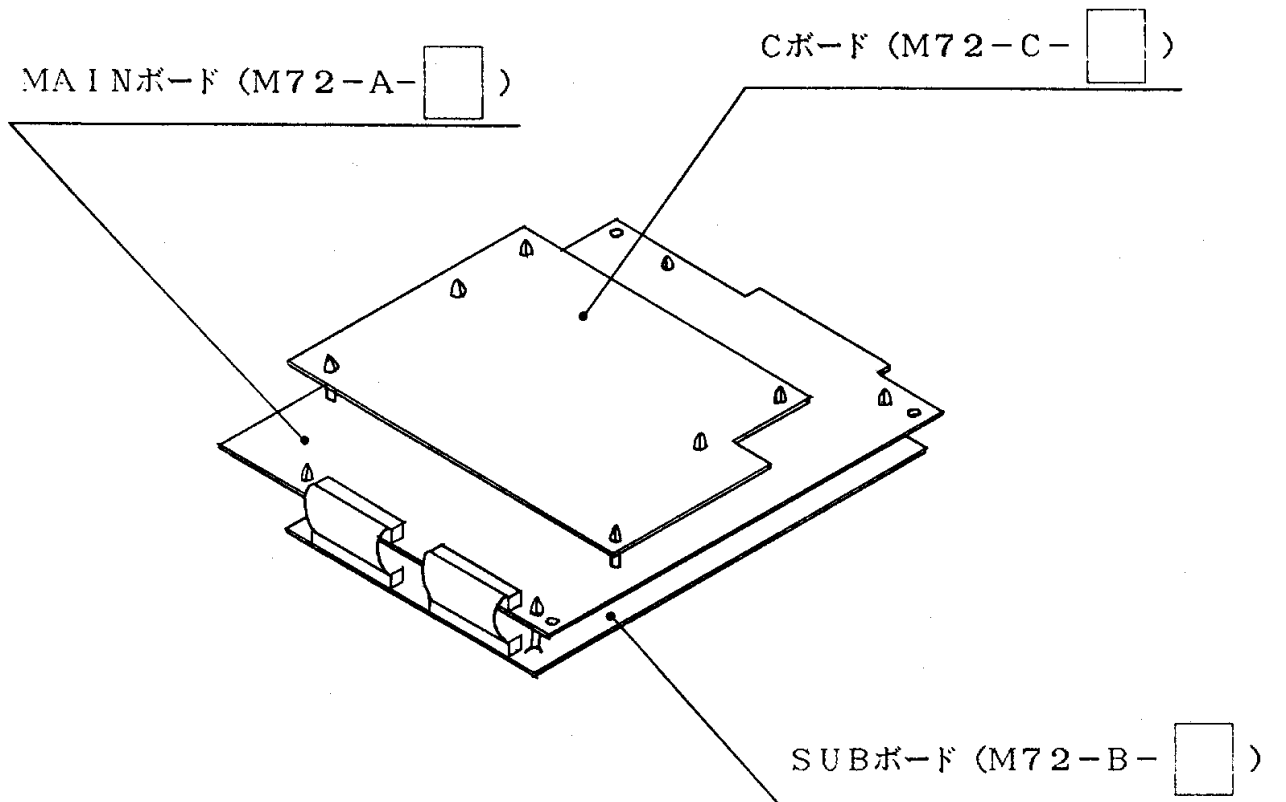


2ドットの白線

16本

16本

5、基板外観図



修理品 〒920-02 石川県河北郡内灘町字
の宛先 緑台1丁目174

ウチナダ電子工業(株)内

アイレム販売(株)サービスセンター
サービス係

電話番号 0762-38-4133