

PANG!

怪盗たちの華麗な午後

取扱説明書

MANUAL



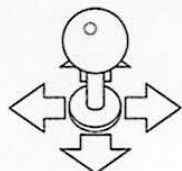
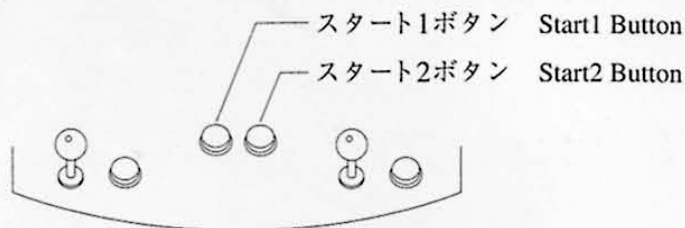
MITCHELL CORP.



設置概要

SETTING INSTRUCTIONS

- CRTモニター CRT Monitor
横画面 Horizontal Screen
- コントロールパネルの配置 Control panel Layout



4方向レバー
4-WAY Joystick

- ボタン Button



Aボタン (ショット)
Push 1 Shot

○横型2人用コントロールパネル使用
Horizontal 2-Player Control Panel

※Bボタンは使用しません
※Push 2 is not used.

- レバー Joystick
上下 = プレイヤーのハシゴ昇降 Up-Down Movement on the Ladder
左右 = プレイヤーの移動 Right-Left movement

テストメニューにするには

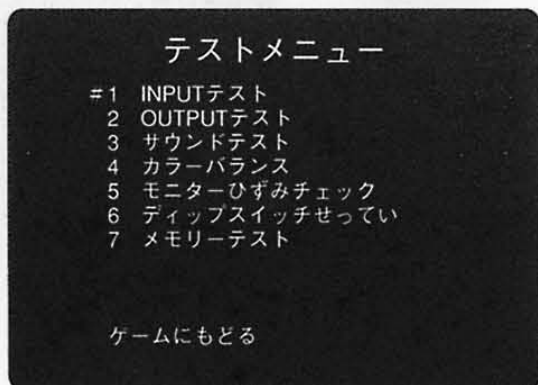
ACCESSING THE TEST MENU

- ・この基板は、難易度、クレジット等の設定を従来のDIP SW方式ではなく、画面を見ながら設定できるテストスイッチで行います。
※筐体のテストスイッチを押して下さい。
- ・This board uses Test Switch to change Difficulty, Credit, etc. This board does not use conventional DIP SW.
※To access the TEST MENU, please push the test switch of the cabinet.

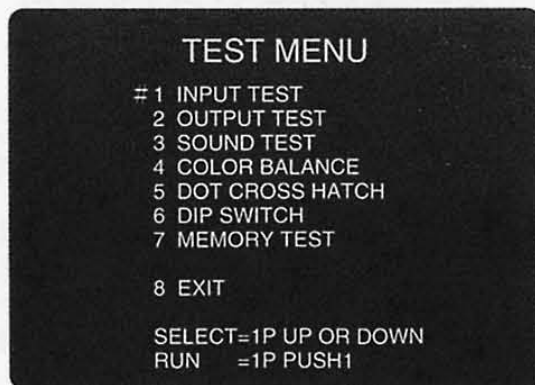
テストメニューの取扱いについて

HOW TO SELECT AN ITEM

- ・1Pレバーでカーソル(#)を合わせ、Aボタンを押せば各種テスト画面になります。
- ・Use the Player 1 Joystick to move the arrow to your desired item and push the Player 1 Push 1 button.



Japan Ver. (国内版)



Overseas Ver. (海外版)

- ・テストメニューに戻る時は、スタート1ボタンとスタート2ボタンを同時に押して下さい。
- ・To return to the TEST MENU, push the player 1 START and 2 START buttons simultaneously.
- ・メモリーテストは終了後、自動的にテストメニューに画面が戻されます。
- ・The screen automatically returns to TEST MENU after the MEMORY CHECK.

1. INPUTテスト INPUT

- ・コントロールパネル(レバーやボタン)の入力チェックを行います。
- ・ Used to test the input switches such as joystick and buttons.

2. OUTPUTテスト OUTPUT

- ・コインカウントやコインロックのチェックを行います。
- ・ Used to test the coin meter and the coin lock.

3. サウンドテスト SOUND & VOICE

- ・サウンド、ボイスのチェックを行います。
- ・ For sound & voice check.

4. カラーバランス COLOR BALANCE

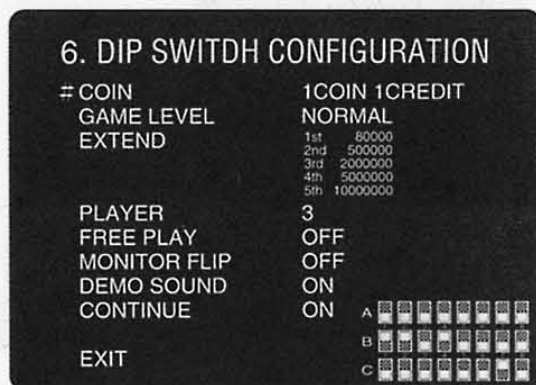
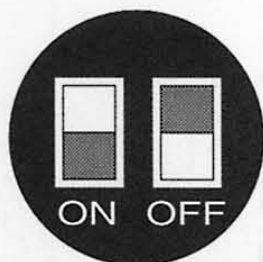
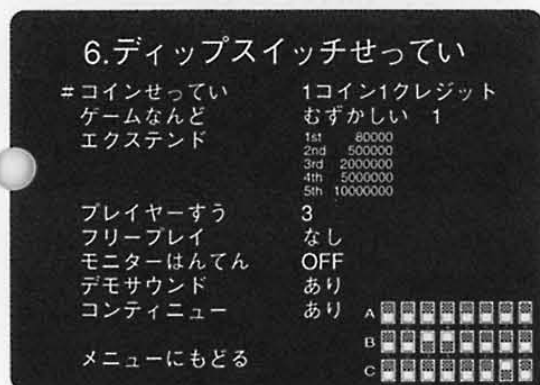
- ・各色のカラーバー(赤、緑、青、白)が表示されます。背景部分が十分黒くなる様、RGBと明るさを調整して下さい。
- ・ Shows color bars of red, green, blue and white. Adjust RGB and brightness to obtain the optimum color balance and solid blackground.

5. モニターひずみチェック DOT CROSS HATCH

- ・格子を目安にして画面サイズや画面ひずみを調整して下さい。
- ・ Used to check the screen size, focus and distortion.

6. ディップスイッチせってい DIP SWITCH

- ・テストメニューで“ディップスイッチせってい”を選び、1PAボタンを押して下さい。
画面はディップスイッチせていのモードになります。ここでゲーム難度を変更したい場合は、レバーの上下で(＃)を“ゲームなんど”の所まで移動、1PAボタンで調整します。
終わったらレバー上下で(＃)を移動、“メニューにもどる”を選んだらテストメニューに戻ります。
- ・ Select DIP SWITCH on menu display. Press 1P Push 1 button. Screen will display DIP SWITCH CONFIGURATION.
To change difficulty setting, use joystick moving (#) to desired difficulty.
Press 1P Push 1 button for confirmation. After it is completed, move (#) to EXIT.



7. メモリーテスト MEMORY CHECK

- ・基板のメモリーチェックをします。正常ならテスト終了後自動的に戻ります。
「NG」のメッセージが出たらサービス課までご連絡下さい。
- ・ Used to test the memory. "OK" appears when each block of memory passes test.
If "NG" appears, repeat the memory test. If "NG" still appears, contact your distributor.

8. ゲームにもどる EXIT

- ・1PのAボタンを押すとゲーム画面に戻ります。
- ・ Select this item and push the player 1 Push 1 button to the game.

○DIP SW (A)

項目 ITEM	内容 DESCRIPTION	1	2	3	4	5	6	7	8
コインの設定 COIN	1COIN 1CREDIT	OFF	OFF	OFF					
	1COIN 2CREDITS	ON	OFF	OFF					
	1COIN 3CREDITS	OFF	ON	OFF					
	1COIN 4CREDITS	ON	ON	OFF					
	1COIN 6CREDITS	OFF	OFF	ON					
	2COINS 1CREDIT	ON	OFF	ON					
	3COINS 1CREDIT	OFF	ON	ON					
	4COINS 1CREDIT	ON	ON	ON					
未使用 NOT USED					OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

※ は、出荷時の状態です。
 Factory setting

○DIP SW (B)

項目 ITEM	内容 DESCRIPTION	1	2	3	4	5	6	7	8
難易度の設定 DIFFICULTY	易しい VERY EASY	OFF	OFF	OFF					
	↑	ON	OFF	OFF					
		OFF	ON	OFF					
	ノーマル MEDIUM	ON	ON	OFF					
	↓	OFF	OFF	ON					
		ON	OFF	ON					
	難しい VERY HARD	OFF	ON	ON					
	エクステンド EXTEND	易しい VERY EASY				OFF	OFF		
↑					ON	OFF			
					OFF	ON			
難しい VERY HARD 無し NO EXTEND					ON	ON			
未使用 NOT USED						OFF	OFF	OFF	

※ は、出荷時の状態です。
 Factory setting

○DIP SW (C)

項目 ITEM	内容 DESCRIPTION	1	2	3	4	5	6	7	8
プレイヤー数 PLAYER	1	OFF	ON						
	2	ON	OFF						
	3	OFF	OFF						
	4	ON	ON						
フリープレイ FREE PLAY	無し ON			OFF					
	有り OFF			ON					
ストップ STOP	無し OFF				OFF				
	画面停止 ON				ON				
画面反転 MONITOR FLIP	無し OFF					OFF			
	反転 ON					ON			
デモサウンド DEMO SOUND	無し OFF						OFF		
	有り ON						ON		
コンティニュー CONTINUE	無し OFF							OFF	
	有り ON							ON	
テストモード TEST MODE	ON								OFF
	OFF								ON

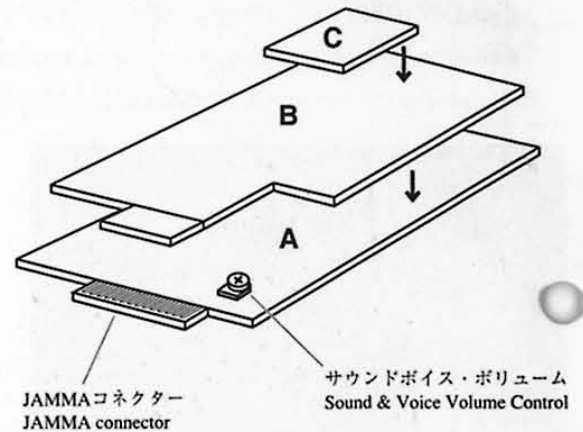
※ は、出荷時の状態です。
 Factory setting

○JAMMA規格 (JAMMA CONNECTOR)

SOLDER SIDE			COMPONENT SIDE
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 I
LOCK OUT 2	K	9	LOCK OUT I
2 SPEAKER(-)	L	10	SPEAKER(+)
N.C.	M	11	N.C.
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
FREE CREDIT	R	14	VIDEO GND
N.C.	S	15	DIAGNOSTICS
2P COIN	T	16	1P COIN
2P START	U	17	1P START
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
N.C.	Z	22	N.C.
N.C.	a	23	N.C.
N.C.	b	24	N.C.
N.C.	c	25	N.C.
N.C.	d	26	N.C.
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

○使用コネクタ
 CR7-56DA-3.06: (ヒロセ)
 1168-056-009 : (KEL)

サウンドボイス・ボリュームの位置
 Sound & Voice Volume Position



MITCHELL CORP.

〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3-12-1 栄ビル2F TEL: 03(3220)2647 FAX: 03(3220)2607
 Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-minami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166