



取扱説明書  
OPERATOR'S MANUAL

SEIBU KAIHATSU, INC.

## ◆テストモード◆

ゲーム画面時に、テストスイッチを "ON" にするとテストモードになり、テストメニュー画面が表示されます。筐体のテストスイッチを使用して下さい。

1P側の8方向レバーの上下で、項目を選択し、PUSH1ボタンを押しますと、選択したテスト画面が表示されます。

## テストモード画面

## TEST MODE

EXIT	.....	テストモードを終了します。
GAME SETTINGS	.....	ゲームセッティング画面 (各種設定を行います。)
INCOME	.....	インカムデータ画面 (1週間分のインカムデータを表示します。)
I/O TEST	.....	各スイッチのテスト画面
MONITOR TEST	.....	モニター調整用画面
ADJUST TIMER	.....	アジャストタイマー画面 (PCボードの時計を合わせます。)
RESET SETTINGS	.....	リセットセッティング画面 (各種設定を初期設定に戻します。)

## ゲームセッティング画面

## GAME SETTINGS

1CREDIT(S) / 1CONTINUE	.....	コンティニュー料金の変更	.....	コンティニュー時に必要なコインのカウンタ数
1CREDIT(S) / SOLO START	.....	1Pスタート料金の変更	.....	一人でゲームを始める際に必要なコインのカウンタ数
2CREDIT(S) / DUAL START	.....	2Pスタート料金の変更	.....	二人同時にゲームを始める際に必要なコインのカウンタ数
SHOOTER 1	.....	ゲーム料金の変更 (コイン装填1)	.....	ゲームに必要なコインのカウンタ数
1COIN(S) / 1CREDIT	.....	ゲーム料金の変更 (コイン装填2)	.....	ゲームに必要なコインのカウンタ数
SHOOTER 2	.....	ゲーム料金の変更 (コイン装填2)	.....	ゲームに必要なコインのカウンタ数
1COIN(S) / 1CREDIT	.....		.....	
3SHIP(S) / 1PLAY	.....	1ゲームの残機数	.....	1~9
DIFFICULTY (NORMAL)	.....	ゲームの難易度	.....	EASY, NORMAL, HARD, VERY HARD
SCORE KEEPING ON	.....	ハイスコアの保持	.....	ON, OFF
DEMO SOUND ON	.....	デモ中のサウンド	.....	ON, OFF
FREE PLAY OFF	.....	フリープレイモード	.....	ON, OFF
PLAYER SELECT	.....	コンティニューの際に	.....	ON, OFF
ON CONTINUE	.....	プレイヤー機を変更できるようにする	.....	
RESTART FINAL MISSION	.....	最終面でコンティニューの際に	.....	ON, OFF
ON CONTINUE	.....	面の最初に戻るようにする。	.....	

## アジャストタイマー画面

## ADJUST TIMER

CANCEL	.....	キャンセル
YEAR 1996	.....	年 (西暦)
MONTH 10	.....	月
DAY 25	.....	日
HOUR 10	.....	時
MINUTE 10	.....	分
SET TO MEMORY!	.....	メモリ

## リセットセッティング画面

## RESET SETTING

EXIT	.....	テストモード画面に戻ります。
DEFAULT	.....	GAME SETTINGSを初期設定に戻します。
GAME SETTING	.....	初期設定に戻します。
CLEAR INCOME DATA	.....	インカムデータを消去します。
CLEAR SCORE RANKING	.....	ハイスコアを消去します。

## タイマーアジャスト画面

本PCボードには内蔵の時計が付いており、この時計を正しく合わせておくと一週間分のインカムデータを正しく記録することができます。

8方向レバーで修正する対象を選び、PUSH1ボタン、PUSH2ボタンで修正します。すべてを修正したら、「MEMORY」にカーソルを合わせ、PUSH1ボタンを押すと時計が動き始めます。また、「CANCEL」を選択すると変更せずに終了します。また、時計を設定すると稼働日数が初期化されますので、時計は使用になる前に合わせて下さい。



# 取扱説明書

## OPERATOR'S MANUAL

### ◆仕様◆

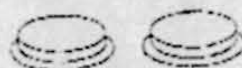
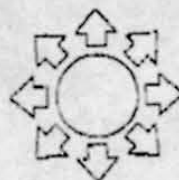
SOLDER SIDE(半田面)		PARTS SIDE(部品面)	
GND	1	2	GND
GND	3	4	GND
-5V	5	6	+5V
+5V	7	8	-5V
	9	10	
+12V	11	12	+12V
	13	14	
コインカウンター2	15	16	コインカウンター1
	17	18	
スピーカー (-)	19	20	スピーカー (+)
	21	22	
ビデオGREEN	23	24	ビデオRED
ビデオSYNC	25	26	ビデオBLUE
サービススイッチ	27	28	ビデオGND
	29	30	テストスイッチ
コインスイッチ2	31	32	コインスイッチ1
2P スタートスイッチ	33	34	1P スタートスイッチ
2P UP	35	36	1P UP
2P DOWN	37	38	1P DOWN
2P LEFT	39	40	1P LEFT
2P RIGHT	41	42	1P RIGHT
2P PUSH1	43	44	1P PUSH1
2P PUSH2	45	46	1P PUSH2
	47	48	
	49	50	
	51	52	
GND	53	54	GND
GND	55	56	GND

○エッジコネクター  
JAMMA規格  
(JAMMA STANDARD)

○タテ画面 (VERTICAL SCREEN)

○コントロールパネル  
(CONTROL PANEL)

BWay Joystick PUSE 1 PUSE 2  
SHOT BOMB  
(ショット) (ボンバー)



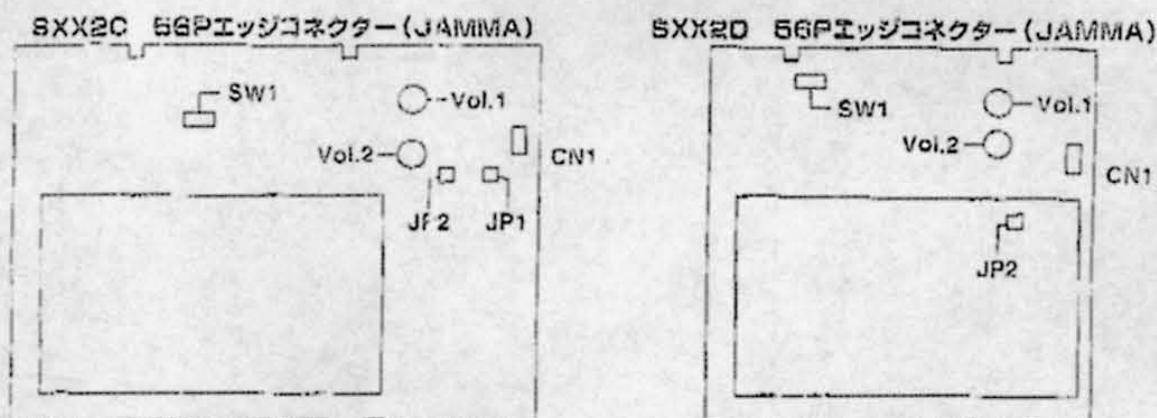
○電源 +5V 5A  
+12V 1A

(電源は安定した電力を  
供給できるものをお使い下さい)

CN1 (ステレオ出力用コネクタ)

1	SP + (左)
2	SP - (左)
3	SP + (右)
4	SP - (右)





図版を上図のように置いて操作して下さい。

- Vol.1 モノラル 音量をコントロールします。  
ステレオ 左の音量ををコントロールします。
- Vol.2 モノラル 使用しません。  
ステレオ 右の音量ををコントロールします。

(ステレオ時に音量を最大にすると音がおかしくなる場合があります。)

- JP1 カセット交換時のみ下図の位置にして電源を入れ、画面のメッセージにしたがって、電源を切り元の位置に戻して下さい。(SXX2Dにはありません)



通常



カセット交換時

- JP2 音声のステレオと、モノラルを切り替えます。



SXX2C

ステレオ



SXX2D



SXX2C

モノラル  
(工場出荷状態)



SXX2D

- SW1 画面表示を反転させます。



通常 (工場出荷状態)



反転

- CN1 音声ステレオ出力用コネクタ (各ピンは全て独立して接続して下さい。)

\*マザーボードの型番は、JAMMAコネクタを上側にして、部品面の左側に書いてあります。