

# エスプガルーダ

## ESPGALUDA取扱説明書



### 注意

取り扱いの不注意による損傷が激しいものは修理をお断りすることがあります。

この基板は画面反転出来ません。必要な場合はモニタを回転させてください。

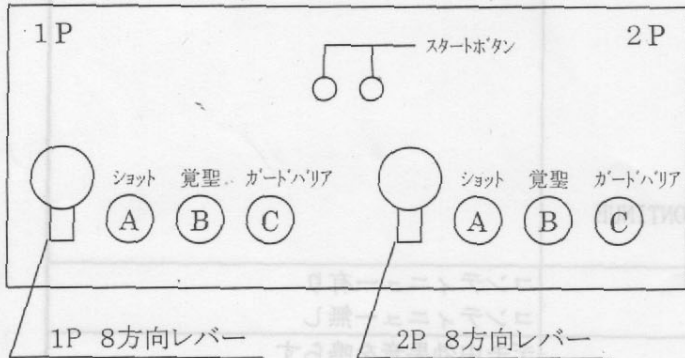
### 仕様

- コントロールパネル : 片側 2P仕様
- レバースイッチ : 2個 (8方向: 1P、2P各1個)
- ボタンスイッチ : 6個 (1P、2P各3個)
- エッジコネクタ : JAMMA規格
- モニター方向 : たて

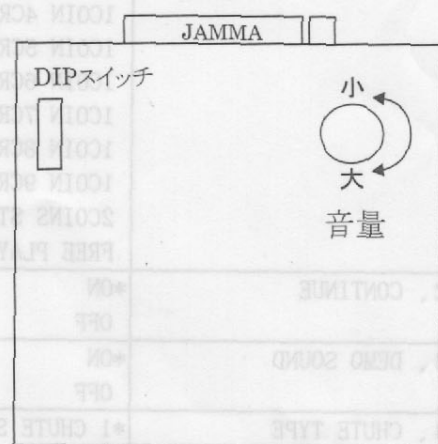
### 使用上の注意

- PCボードの取り付け、取り外しの際は、必ず筐体の電源を切ってください。
- PCボードのエッジコネクタはJAMMA適合品を使用して下さい。
- PCボード上にクリップなどの金属の物を落としたり、ほこりがかかっていると故障の原因となる恐れがあります。
- PCボードの輸送時には、エアキャップなどで包み、箱に入れ直接外力のかからないようにしっかりと梱包して下さい。

### コントロールパネル



### PCボードの説明



### PCボードコネクタ表

半田面	端子番号	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
	H	7
コインカウンター2	J	8 コインカウンター1
	K	9
スピーカー (-)	L	10 スピーカー (+)
オーディオ (GND)	M	11
ビデオ GREEN	N	12 ビデオ RED
ビデオ SYNC	P	13 ビデオ BLUE
サービス スイッチ	R	14
	S	15 テスト スイッチ
コイン スイッチ2	T	16 コイン スイッチ1
スタート スイッチ2	U	17 スタート スイッチ1
2P コントロール1 UP	V	18 1P コントロール1 UP
2P コントロール2 DOWN	W	19 1P コントロール2 DOWN
2P コントロール3 LEFT	X	20 1P コントロール3 LEFT
2P コントロール4 RIGHT	Y	21 1P コントロール4 RIGHT
2P PUSH A ショット	Z	22 1P PUSH A ショット
2P PUSH B 覚聖	a	23 2P PUSH B 覚聖
2P PUSH C ガードバリア	b	24 2P PUSH C ガードバリア
	c	25
	d	26
GND	e	27 GND
GND	f	28 GND

\*電源電圧は正確に合わせてください。

### TEST MENU (モニターセッティング)

※キャビネット内部のテストスイッチを押すとTEST MENUを開始できます。

1、INPUT	レバー、ボタンなどの動作チェックを行います。
2、OUTPUT	コインカウンタなどの動作チェックを行います。
3、SOUND	音のチェックを行います。
4、COLOR	筐体の色の調整をする時に使用してください。
5、DOT CROSS HATCH	画面のひずみを調整する時に使用してください。
6、SYSTEM	コイン関連、コンティニュー、デモサウンド、コインシューターの設定を行います。
7、GAME	難易度、エクステンド、自機数、ライフ数、連射スピードの設定を行います。
8、MEMORY CHECK	基板のメモリーテストを行います。
9、DEFAULT	6、SYSTEMと、7、GAMEの設定を工場出荷時の状態に戻します。
10、EXIT	ゲーム画面に戻ります。

### DIP スイッチ

1、ON	TEST MENUに移行します。
2、	使用しません。
3、	使用しません。
4、	使用しません。
5、	使用しません。
6、	使用しません。
7、	使用しません。
8、	使用しません。

※キャビネット内部にテストスイッチが無い場合下図のようにDIPスイッチを切り替えるとTEST MENUを開始できます。



# エスプガルーダ

ESPGALUDA



## ● SYSTEM CONFIGURATION (TEST MENU の 6、SYSTEM を選択するとこの画面が表示されます。)

1、COIN MODE	*1COIN 1CREDIT 2COINS 1CREDIT 3COINS 1CREDIT 4COINS 1CREDIT 5COINS 1CREDIT 6COINS 1CREDIT 7COINS 1CREDIT 8COINS 1CREDIT 9COINS 1CREDIT 1COIN 1CREDIT 1COIN 2CREDITS 1COIN 3CREDITS 1COIN 4CREDITS 1COIN 5CREDITS 1COIN 6CREDITS 1COIN 7CREDITS 1COIN 8CREDITS 1COIN 9CREDITS 2COINS START 1COIN CONTINUE FREE PLAY	料金設定
2、CONTINUE	*ON OFF	コンティニュー有り コンティニュー無し
3、DEMO SOUND	*ON OFF	デモ中効果音を鳴らす デモ中効果音を鳴らさない
4、CHUTE TYPE	*1 CHUTE SINGLE 2 CHUTE SINGLE 2 CHUTE MULTI	1 シューター 2 コインシューター共用 2 コインシューター個別
5、EXIT		TEST MENUに戻ります

\* は工場出荷時の設定です。1P レバー上下で項目を選び左右で設定を変えます。設定はレバー左右で変更した瞬間に保存されます。

## ● GAME CONFIGURATION (TEST MENU の 7、GAME を選択するとこの画面が表示されます。)

1、DIFFICULTY	*NORMAL EASY HARD VERY HARD	ゲームの難易度を設定できます。
2、EXTEND	ゲーム画面を参照ください。	設定された得点を取ると自機のライフ数が1つ回復又は増加します。
3、LIFE COUNTS	*3 4 5 1	自機ライフ数を設定できます。
4、FULL AUTO (SHOT A)	*OFF ON	ショットの連射スピードはパワー段階に依存します。 ショットの連射スピードが常に最速になります。ただし、パワー段階によっては弾切れを起こす可能性があります。
5、EXIT		TEST MENUに戻ります

\* は工場出荷時の設定です。1P レバー上下で項目を選び左右で設定を変えます。設定はレバー左右で変更した瞬間に保存されます。

**AMI**  
エイ エム アイ

総発売元

株式会社AMI

〒171-0031 東京都豊島区目白3-13-20 ダイゴビル301

TEL 03-3565-7661 FAX03-3565-7663

**操作手法**

レバー ... 自機の移動

A ボタン ... 連打でショットを発射  
押し続けるるとレイピアを強射

B ボタン ... ボタンを押すごとに、  
重量の ON・OFF ができます  
押し続けるるとガードバリアを展開

C ボタン ... 押し続けるるとガードバリアアタックを強射

**ガードバリア (アタック)**

ガードバリアを展開すると無敵になり、バリアに当たった敵弾も消滅することができます (ガードバリアゲージがある限り有効)

ガードバリア展開後にのびインを離すとガードバリアアタックを強射し、敵にダメージを与えることができます

ガードバリアを展開した時間に比例してガードバリアアタックも威力になるので敵の強さに応じて上手く使い分けてみよう

**アイテム**

重量カウンターが回復します  
重量していないときに敵を破壊すると出現します

ショット、レイピアがパワーアップします

ショット、レイピアが一気に重量増強になります (コンティニュー時のみ)

ガードバリアアタックが一定量回復します

ライフが一つ回復します

得点になります

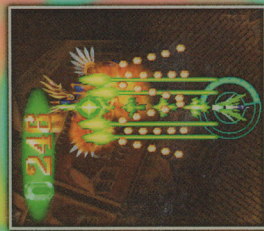
# ESPGALUDA

## 覚聖

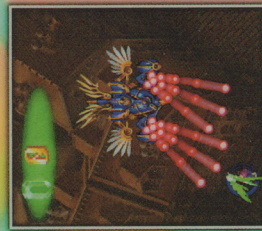
覚聖カウンタがあるときに  
Bボタンで覚聖すると、  
画面全体の動きを遅くすることができます  
覚聖死界を展開することができます



このときに敵を破壊すると、  
その敵が発射した弾を消去し、  
金塊に変化させることができます



覚聖カウンタは時間の経過及び  
敵を破壊することで減っていきま



覚聖カウンタが  
なくなった状態で覚聖したままであると  
敵弾が速くなっていくので注意しましょう

ただし、そのまましていると・・・!?



© 2003 CAVE CO., LTD. SALE BY AMI