

ドラゴンブレイズ

# Dragon Blaze

取扱説明書  
OPERATOR'S MANUAL

開発元

彩京

AMUSEMENT WORKS  
PSIKYO

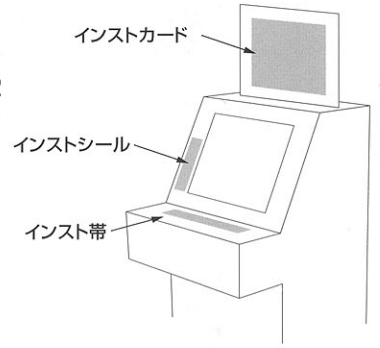


注意!

- 本製品を安全に正しく使用していただくために、使用前に必ず本書をお読みいただき内容を十分に理解し、必ず守って下さい。
- 本書は、お読みになった後、いつでも使用できるように必ず所定の場所に保管して下さい。
- Please read this manual before using the product.
- Please keep this manual available while this product is in use.

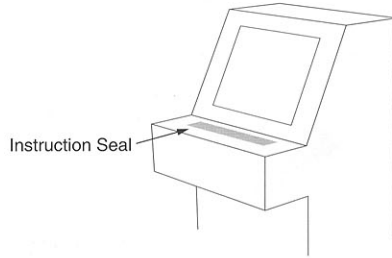
## 同梱物一覧

- インストカード ..... 1
- インスト帯 ..... 1
- インストシール ..... 1
- 取扱説明書 ..... 1
- 入荷告知ポスター ..... 2
- アンケートハガキ ..... 1
- 基板 ..... 1



## Enclosure

- Instruction Seal ..... 1
- Operation Manual ..... 1
- P.C.Board ..... 1



## 遊び方 How to Play

- 8方向レバー+3ボタン操作。
- 2人同時プレイおよび途中参加OK。
- ドラゴン分離の瞬間は強力な近接攻撃としても使えます。
- 8 direction levers + 3 buttons.
- 2 player can play together. One can join in while the other is playing.
- To separate or to rejoin and to fire a dragon shoot.

## コントロールパネルの仕様 Control Panel

自機の移動  
Control  
your fighters



**Joy Stick**

ショット  
Shot



**Button 1**  
押したままで  
スーパーマジック!!  
Hold the Shot button,  
you can fire  
extra Super Magic!!

マジックボム  
Magic Bomb



**Button 2**  
緊急回避に  
使用!!  
Use it for  
emergency  
avoidance!!

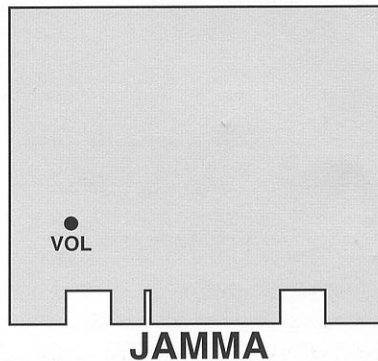
ドラゴン  
Dragon



**Button 3**  
ドラゴンの  
分離と合体  
To separate  
or to rejoin  
the dragon

## ボリュームスイッチの位置 Volume Switch Position

- ※ボリュームは反時計回りで音が大きくなります。
- ※The sound volume increases by turning a button counter-clockwise.



## コネクター表 Connector Chart

半田面(裏):SOLDER SIDE	NO.	NO.	PARTS SIDE:部品面(表)
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
	E	5	
+12V	F	6	+12V
	H	7	
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
	K	9	
SPEAKER (-)	L	10	SPEAKER (+)
	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	TEST
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
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
2P BUTTON 1	Z	22	1P BUTTON 1
2P BUTTON 2	a	23	1P BUTTON 2
2P BUTTON 3	b	24	1P BUTTON 3
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

Power Supply	DC+5V DC+12V
Monitor	Vertical Screen
Game Style	Simultaneous play by 2 players

## テストモードの説明 Explanation of The Test Mode

筐体のテストスイッチを押すと、テストモードに入ります。  
レバーの上下で項目を選択し、ボタン1で決定します。

When you push the test switch on the game machine, it automatically turns to the test mode.  
Choose the testing item by sliding the stick up or down, then select the item by pushing Button 1.



クレジットがある状態でテストモードにすると、クレジットはクリアされます。  
If you choose the test mode with credits in, those credits will be cleared.

—Test mode—

- ▶ Screen Test
- Input Test
- Sound Test
- Game Setting
- Maintenance Code
- Exit(Reset)

### ▶ Screen Test

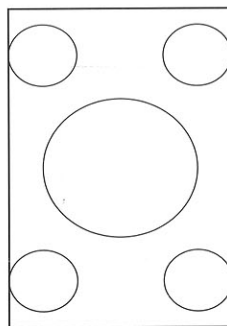
ジョイスティックの右を入力すると、3種類のテスト画面が確認できます。何かのボタンを押すとメインメニューに戻ります。  
Push the Joy Stick to the "right", and 3 types of test screens will be provided. Push any button and the screen goes back to the Main Menu.

#### 1) 5つの円が表示されます。

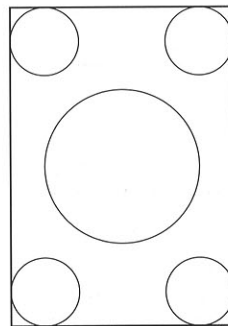
モニターのH. Size、V. Sizeつまみで正確な円に見えるように調整してください。調整しないと、ほとんどのモニターで横長の楕円に見えます。

5 circles are displayed.

Adjust the monitor with the H-size and V-size knobs until the correct screen ratio is achieved, as shown below. Without this adjustment, most monitors will show horizontal ovals in the monitor.



この場合は調整してください  
Necessary Adjustment



正しい表示  
Correct display

#### 2) 白、赤、緑、青のカラーバーが表示されます。

色のバランスが良いか、にじみがないか、白から黒への帯の長さが下に表示されている矢印の長さに近いかなどモニターのRGBとBrightで調整してください。

White, red, green and blue color bars are displayed.

Check color balance, brightness, background's blockness, length of the black and white belt to be same as the allow on the lower part of screen. Make sure and adjust these condition with RGB and Bright functions on the monitor.

#### 3) 画面いっぱいに格子が表示されます。

モニターのH. Position、V. Positionつまみで適切な位置に適切な大きさで表示されるように調整してください。

Grids are displayed on the full screen.

Adjust grid to correct position on the monitor with H-Position and V-Position knobs.

### ▶ Input Test

ジョイスティックやボタンなどの入力テストができます。入力が正常ならば、表示がOFF/ONに変わります。  
1P側のジョイスティックの右方向とボタン1を同時に入力するとメインメニューに戻ります。

You can test a Joy Stick and/or buttons for input functions. If the input is normal, the indication turns to OFF/ON.  
To return to the Main Menu, move Player 1's Joy Stick to the right and push Button 1 at the same time.

### ▶ Sound Test

音が鳴るかどうか確認したい時に利用します。Exitを選ぶとメインメニューに戻ります。

Confirm whether sound is audible or not. To go back to the Main Menu, choose Exit.

### ▶ Game Setting

コイン設定、難易度などゲーム内容に関する設定を行います。ジョイスティックの上下で項目を選び、左右で内容を変更します。

※次ページ/ゲームセッティングの説明 参照

This enables you to set the contents of the game, such as coin settings and difficulty. Choose the item by moving the Joy Stick up or down, then change the setting with a sideways movement.

※See the explanation for Game Settings on the next page.

### ▶ Maintenance Code

通常は使用しません。12345を入力すると、ハイスコアの記録を消去できます。

This is not usually used. You can eliminate(reset) the memory of high score when the maintenance code "12345" is inputted.

### ▶ Exit (Reset)

テストモードを終了し、ゲーム画面に戻ります。

※テストスイッチがボタンタイプでない場合は、テストスイッチをOFFにしないと通常のゲームにもどりませんので、ご注意ください。

This finishes the test mode and the game should be back on the monitor.

※Please note that if the test switch is not a "Button type", the game will not come back unless the test switch is turned "Off".

# ゲームセッティングの説明 Explanation for Game Settings

コイン設定、難易度などゲーム内容に関する設定を行います。ジョイスティックの上下で項目を選び、左右で内容を変更します。  
This enables to setting of the game contents, such as coin settings and difficulty. Items are selected by moving the Joy Stick up and down. Then, changing of the contents can be done with a sideways movement of the stick.

## ▶ Screen

モニターの反転の設定をします。画面表示が上下逆になっている時は、**Reverse** を選んで下さい。\*工場出荷時は Normal になっています。  
This reverses the monitor. If the monitor display is upside down, choose "Reverse". \*When shipped from the factory, it is set to "Normal".

## ▶ Fighters

自機数を設定します。\*工場出荷時は 3機 になっています。  
This sets the number of fighters. \*When shipped from the factory, it is set to "3".

## ▶ Extend

何点で1機増えるか設定します。  
This sets the score for getting bonus fighters.

600,000pts *
800,000pts

## ▶ Difficulty

ゲームの難易度の設定をします。  
This sets the game difficulty to one of four levels.

Easy	やさしい
Normal *	ふつう
Difficult	むずかしい
More Difficult	とてもむずかしい

## ▶ Demo Sound

ゲームが行われていない時に集客用デモサウンドを鳴らすかどうかを設定します。  
This sets the demonstration sounds that attract customers when the game is not being played.

On	集客デモサウンドあり	With customer attraction sound.
Off *	集客デモサウンドなし	Without customer attraction sound.

## ▶ Coin Slot

コインシューターが共通か独立かを設定します。  
This determines if the coin shooter setting is common or independent.

Same *	CREDITの表示が1つで 1P/2P 共通です。 1 display of CREDIT. This is common for 1 or 2 players to play.
Individual	CREDITの表示が2つで 1P/2P 独立です。 2 displays of CREDIT. Use one slot for a 1 Player game and the other slot for a 2 Player game.

## ▶ Coin Mode

コインの設定をします。  
This determines the coin setting.

	Same	Individual	
Normal *	スロット2つに それぞれ設定できます  Setting can be done for each slot.	1つの設定しか できません 両スロットとも 共通の設定となります  One setting only. Common for both slots.	1 COIN = 1 CREDIT *
			2 COINS = 1 CREDIT
			3 COINS = 1 CREDIT
			4 COINS = 1 CREDIT
			5 COINS = 1 CREDIT
			6 COINS = 1 CREDIT
			1 COIN = 2 CREDITS
			1 COIN = 3 CREDITS
1 COIN = 4 CREDITS			
Continue	Start = 2 COINS Continue = 1 COIN		
Free Play	Free		
Show Version	Free Play Continue Off Re-entry Off		

Coin ModeがContinueの設定の時は  
スロット2つが必ず、同じ設定になります。  
When the Coin Mode is set on "Continue",  
2 slots are always set in common.

## ▶ Factory Setting

ここでボタン1を押すと、工場出荷時の設定に強制的に戻ります。上記、表組中\*印は工場出荷時の設定です。  
Push Button 1 and the setting returns to where it was when shipped from the factory.  
The above items marked with a star(\*) denote the factory setting.

## ▶ Exit

ここにカーソルを合わせ、ボタン1を押すとメインメニューに戻ります。この時、ゲーム設定に何か変更があった場合は、その変更をセーブ(記憶)するかどうかを聞いてきますのでセーブする場合はYesを選んでください。  
To go back to Main Menu, place the cursor here and push Button 1. When the setting of the game has been changed, the machine will ask whether to save the new setting or not. If you want to save the setting you've made, choose "Yes".

## ■安全の為



- ケガをする恐れがありますので、半田面等の取り扱いには十分ご注意ください。
- 感電もしくは基板が故障する恐れがありますので以下の事にご注意下さい。
- 基板の組み込み及び、取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。
- 基板上に異物がのっけていたりすると回路のショートなどの原因となり、基板が発熱し発火する恐れがあります。基板上はいつもきれいにしてください。
- コネクターを抜き差しする時は、必ず電源を切ってから行ってください。

- Touch carefully the surface of the board soldered to avoid an injury.
- Make sure the main electric power on the cabinet is OFF when installing or removing the board to prevent electric shock or malfunction of the board.
- Any foreign substance on the board may cause a short circuit, which may cause the board to overheat and catch fire. Make sure that the surface of the board is always clean.
- When plugging in or out of the outlet, make sure the power is OFF.

## ■ご使用の際は



- 基板等を破損する恐れがありますので、以下の事にご注意下さい。
- 基板とコネクターとの接続は、完全に行ってください。
- 基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。普通のテスターは使用しないでください。
- 基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクターを基板に接続する際、基板に静電気を与えないでください。
- ワイヤーハーネスにボタンなどをハンダ付けする際は、基板からワイヤーハーネスを外し、基板に熱を与えないようにしてください。
- 基板のエッジコネクターは、JAMMA規格(56P エッジコネクター3.96mmピッチ)のものを使用してください。
- 電源投入後、基板への供給電源は、基板のコネクター部で指定の電圧になるように調整してください。
- 基板の取り扱いにおいて、強い衝撃や水分などがかかる場所は避けてください。
- また、キャビネット内部では、十分注意し、基板にキズが付かないように作業してください。

- Make sure the board and the connector are fully connected. If the connection is not tight, the board and other parts may be damaged.
- Use the Logic Tester to check the board circuit. Do not use a regular tester, in order to prevent damaging the board.
- When installing the board into the cabinet, when connecting the wire harness connection to the board, be careful not to create any electrostatic reaction to the board.
- When soldering buttons, etc. onto the wire harness, remove the wire harness from the board causing it to overheat.
- Please use the edge connector on a JAMMA standard approved board (56P edge connector, 3.96mm pitch).
- After turning on the power, adjust the electric power supply source to the designated voltage with the connector part of the board.
- Avoid strong jolts to or getting water on the board. Also, take extreme care when working inside the cabinet, so the PC board will not be damaged.

本製品は、ほとんどのモニターで **横長に表示されます**。  
画面比率を調整せずに設置しますと、ゲームの操作感覚などの面白さを損なう恐れがあります。必ず、モニターの画面比率の調整を行ってください。

※テストモードの説明/Screen Test 参照

This product is displayed in a wide sideways on most monitors. If you play it without adjusting the monitor ratio, it is possible to lose some features, such as the operation manipulation. Before playing, please make any necessary adjustments to the monitor ratio.

※See "Screen Test" for an explanation of the test mode.



- 基板の改造はしないで下さい。基板を改造したもの、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られません。
- Please do not remodel the board. Psikyo accepts no responsibility for any board remodeled or having any of its signs.

弊社製品について故障などが発生した場合には、購入先もしくは下記までご連絡下さい。  
In case having damage etc. on the board, please contact a distributor or Psikyo through the following.

連絡先 TEL(03)5340-8768 FAX(03)5340-8968

## ■保証について

本機の保証期間は、1ヶ月です。(経過月数は弊社が出荷した日、又は弊社によって設置された日より起算されます。)  
保証期間内における保証適用範囲内での故障は、無償にて修理させていただきます。

・以下に上げた事由により故障となった場合は、保証期間内であっても修理が有償になったり、修理ができなくなる事があります。

- ①天変地異、火災、地震、水害、以上電圧等の不可抗力による故障および損傷
- ②不適当な取り扱いによる故障および損傷
- ③製品に不適当な修理・改造を加えて発生した故障および損傷
- ④他の機械を原因として生じる故障および損傷
- ⑤弊社指定の設置条件、使用条件に反して使用された事で発生する故障および損傷
- ⑥製造ナンバー等の取り外しおよび改変された場合

・使用不能による利益損失、間接の侵害に対しては、一切責任を負いません。

## WARRANTY:

Psikyo warrants its products for a period of 1 month (from the date of our delivery or your installation).  
For this period, Psikyo repairs its defective products free of charge within the applicable range.

Notwithstanding this period of warranty, you must pay the repair charge or Psikyo may not repair in cases that the damage is caused for the following reasons.

1. Trouble or damage due to nature disaster, fire, earthquake, flood, unsuitable electric pressure and other uncontrollable accidents.
2. Trouble or damage due to unsuitable treatment.
3. Trouble or damage due to unsuitable repair or remodeling.
4. Trouble or damage due to using unsuitable machine.
5. Trouble or damage due to misuse against Psikyo's specifications.
6. In case that a lot number plate is removed or modified.

Psikyo accepts no responsibility for any loss of profit and indirect infringement due to use of the defective board.

彩京 AMUSEMENT WORKS  
**PSIKYO**

〒164-0011 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F

TEL/03-5340-8768(代表) FAX/03-5340-8968

ホームページアドレス <http://www.psikyo.co.jp/>