

# 2012

# サイキックフォース

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE



サイキックフォース2012

## 取扱説明書

### ▲ 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、十分に理解して下さい。
- ・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。

株式会社 **タイトー**

G2001896A

# はじめに

このたびは、株式会社タイトー、業務用アミューズメント機器「サイキックフォース2012」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

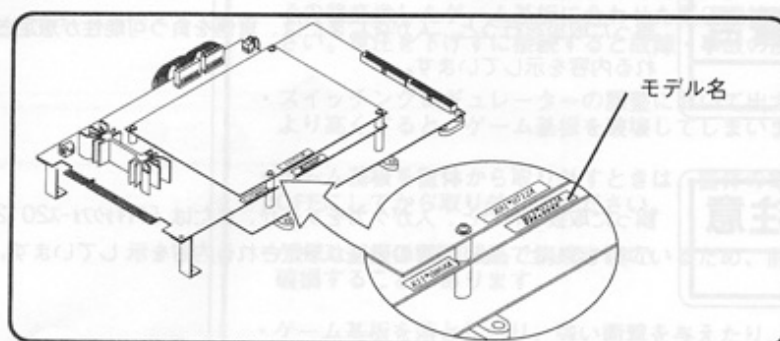
## 取扱説明書の目的と取り扱い

本書は、「サイキックフォース2012」を正しくお取り扱いいただくための取り扱い方法と注意事項を記載しています。本書を良くお読みになり、いつでも参照できるよう大切に保管して下さい。また本書を紛失したときは、下記問い合わせ先までご連絡下さい。

## お問い合わせ先

故障に関するお問い合わせは、製品に記載のモデル名をご確認の上、弊社技術サービス部までご連絡ください。

東日本技術サービス部		西日本技術サービス部	
●住所	〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 (株)タイトー 東日本技術サービス部	●住所	〒571-0002 大阪府門真市大字岸和田1605 (株)タイトー 西日本技術サービス部
●電話番号	故障に関するお問い合わせ先 : 0462 (35) 9589 部品注文に関するお問い合わせ先 : 0462 (35) 9588	●電話番号	故障に関するお問い合わせ先 : 0720 (84) 7636 部品注文に関するお問い合わせは、東日本技術サービス部で承っています。



## 取扱説明書の構成

本書の内容は、次のようになっています。

- ・ 導入部 : 本書に記載されている安全に関する事項のまとめ
- ・ 1章 : 設置に関する事項
- ・ 2章～4章 : 動作確認と設定に関する事項
- ・ 5章～7章 : 保守に関する事項

# 安全のための大切なお知らせ

本書では、安全に関する事項を次のように説明しています。お取り扱い前によくお読みになり、注意事項は必ずお守りください。

## アミューズメント機器で用いる人稱について

弊社アミューズメント機器取扱説明書で用いる取扱者の人稱と意味は、次のようになります。

### ●店舗運営者

「サイックフォース2012」の所有者の管理のもとに、アミューズメント施設または店舗の運営管理を行う人。

### ●店舗メンテナンスマン

業務用アミューズメント機器のメンテナンスマンの経験を有し、業務用アミューズメント機器の所有者、または店舗運営者の管理のもとに、日常的にアミューズメント機器の設置、組み立て、保守点検、部品、消耗品の交換などを行う人

### ●技術者

AM機器製造メーカーで機器の設計・製造・検査・メンテナンスサービスに携わる人、または工業高等学校卒業と同等の電気・電子・機械工学に関する知識を持ち、日常的にAM機器の保守管理・修理に携わる人。

### ●プレイヤー

業務用アミューズメント機器を設置している施設および店舗において、「サイックフォース2012」に硬貨を投入し、ゲームを行う人。

### ●ギャラリー

業務用アミューズメント機器を設置している施設および店舗において、「サイックフォース2012」を見学する人。

## 安全に関する表記の説明

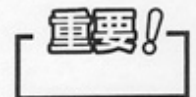
本書では、誤ったお取り扱いによって生じる危険や損害の度合いを、次の表示で区分しています。



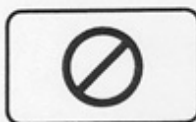
誤った取扱を行うと、人が死亡または、重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



誤った取扱を行うと、人がケガをするか、または「サイックフォース2012」が壊れるなど、物的損害の発生が想定される内容を示しています。



作業上、行為を指示する注意点を示しています。



禁止（してはいけないこと）を示します。

## 安全に関する注意事項

## ●製品概要

## ▲ 注意

マザー基板上のCPUクーラファン回転中は手を触れないでください。

## ●設置

## ▲ 注意

- ・設置条件を厳守して下さい。
- ・作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。
- ・ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。
- ・コネクター等をゲーム基板から、抜き差しするときおよび各スイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチをOFFにしてから行ってください。
- ・マザー基板上のCPUクーラファン回転中は手を触れないでください。
- ・必ず電圧調節を行なってください。
- ・他のゲーム基板に交換するときはスイッチング電源の出力電圧を一旦4Vに下げた後から交換してください。その後交換したゲーム基板に合わせた電圧調節を行なってください。電圧を下げずに接続すると故障・事故の原因になります。
- ・スイッチングレギュレーターの調整において出力電圧を基準値より高くすると、ゲーム基板を破壊してしまいます。
- ・ゲーム基板を筐体から取り外すときは、筐体の電源スイッチをOFFにしてから取り外してください。
- ・ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。
- ・ゲーム基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないでください。
- ・あきらかにゲーム基板が不良と分かっても、テスター等で回路検査を行なわないでください。



●設定

▲ 注意

- ・テストモードのサウンド設定で出力をモノラル及びステレオに変更する前に筐体の取扱説明書を参照して筐体のサウンド仕様がステレオかモノラルかを必ず確認して設定してください。
- ・テストモードのサウンド設定で出力をモノラル及びステレオに変更するときに筐体のサウンド仕様と異なっているとゲーム基板の故障・事故の原因になります。
- ・テストモードによる設定は、店舗メンテナンスマンが行ってください。
- ・弊社製品イーグレット29筐体のP・P1コネクターは接続しないでください。故障・事故の原因になります。

●メンテナンス

▲ 注意

- ・作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。
- ・メンテナンスにおいて、タイトー純正部品以外を用いた作業を行なったとき、不正改造とみなします。改造は絶対に行なわないでください。故障・事故の原因となります。
- ・ゲーム基板のメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。

●トラブルシューティング

▲ 注意

- ・作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。
- ・ゲーム基板のメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。
- ・あきらかにゲーム基板が不良と分かっている場合、テスター等で回路検査を行なわないでください。

# 目次

## はじめに

取扱説明書の目的と取り扱い	1
お問い合わせ先	1
・住所	
・電話番号	
取扱説明書の構成	1

## 安全のための大切なお知らせ

アミューズメント機器で用いる人稱について	2
・店舗運営者	
・店舗メンテナンスマン	
・技術者	
・プレイヤー	
・ギャラリー	

安全に関する表記の説明	2
-------------	---

安全に関する注意事項	3
・製品概要	
・設置	
・設定	
・メンテナンス	
・トラブルシューティング	

## 目次

### 製品概要

梱包内容の確認	8
・梱包箱の取り扱いについて	
・取扱説明書について	
・ディスプレイステッカーAについて	
・ディスプレイステッカーBについて	
・インストラクションカードについて	
・本体の取り扱いについて	
各部の名称	10
・エッジコネクターについて	
・デバイス切り換えスイッチについて	
・電源ジャックについて	
・外部ビデオ出力端子について	
・外部スピーカ出力端子について	
・CPUクーラファンについて	
・マザー基板について	

## 第1章 設置

## 第2章 動作確認

## 第3章 設定

製品仕様一覧.....	14
1-1. 設置条件.....	15
1-2. 設置.....	16
2-1. 電源投入.....	21
2-2. 電源の切り方.....	21
2-3. 起動確認.....	21
2-4. クレジット表示の確認.....	23
・クレジット表示の特徴	
2-5. 操作系等の動作確認.....	23
3-1. テストモードの起動方法.....	24
・筐体にテストスイッチがあるとき	
・筐体にテストスイッチがないとき	
3-2. テストモード目次の操作方法.....	27
3-3. テストモードの終了方法.....	27
3-4. 画面の表示サイズ・色合いの確認.....	28
3-5. 入力機器の確認.....	30
3-6. 音量の設定.....	32
3-7. プレイ人数の設定.....	36
3-8. デモ音有無の設定.....	38
3-9. ゲーム難易度の設定.....	40
・対CPU試合数の設定	
・対人試合数の設定	
・制限時間の設定	

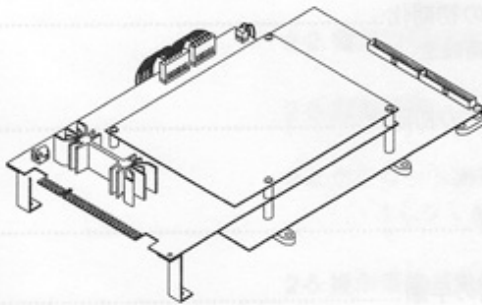
3-10. コンティニューの設定.....	48
3-11. プレイ料金の設定.....	50
・クレジットの設定	
・コンティニュー料金の設定	
・フリープレイの設定	
3-12. イベントモードの設定.....	58
3-13. 設定内容の初期化.....	63
・工場出荷設定	
3-14. ハイスコアの初期化.....	65
<b>第4章 ゲーム内容</b>	
4-1. ゲーム概要.....	67
4-2. ゲーム開始の手順.....	68
4-3. ゲームルール.....	70
・コンピュータ戦でのプレイ	
・対戦プレイ	
4-4. プレイ人数.....	70
4-5. コントロールパネルのボタン推奨位置.....	70
4-6. 画面構成.....	71
4-7. 操作方法.....	72
・基本操作	
・基本技	
<b>第5章 メンテナンス</b>	
<b>第6章 廃棄</b>	
<b>第7章 トラブルシューティング</b>	
7-1. エラーコードの説明.....	76
7-2. トラブルシュート.....	77



# 製品概要

## 梱包内容の確認

設置前に梱包内容がすべて揃っているか確認してください。(アダプターキットは含まれておりません。)  
また、不足している場合は弊社までお問い合わせください。(お問い合わせ先→1ページ)



ゲーム基板本体  
(M43J0333A)



取扱説明書  
(G2001896A)



インストラクションカード  
(G3000897A)



ディスプレイステッカーA  
(G1001484A)

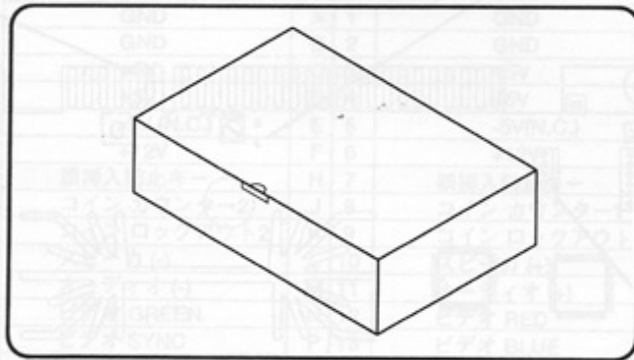


ディスプレイステッカーB  
(G1001485A)



## ●梱包箱の取り扱いについて

出荷時、「サイキックフォース2012」は、梱包箱で保護してあります。  
 梱包箱は、基板を保管する時 及び 故障時の搬送用の為に大切に保管して下さい。



## ●取扱説明書について

本書は、「サイキックフォース2012」を安全かつ適切にお取り扱いいただくための取扱方法と注意事項を記載しています。本書は、いつでも参照できるよう大切に保管しておいて下さい。本書を紛失された場合は、弊社までお問い合わせ下さい。(お問い合わせ先→1ページ)

## ●ディスプレイステッカ-Aについて

筐体のビデオマスク上段もしくはプレイヤーから見やすいところに貼ってください。

## ●ディスプレイステッカ-Bについて

筐体のビデオマスク下段もしくはプレイヤーから見やすいところに貼ってください。

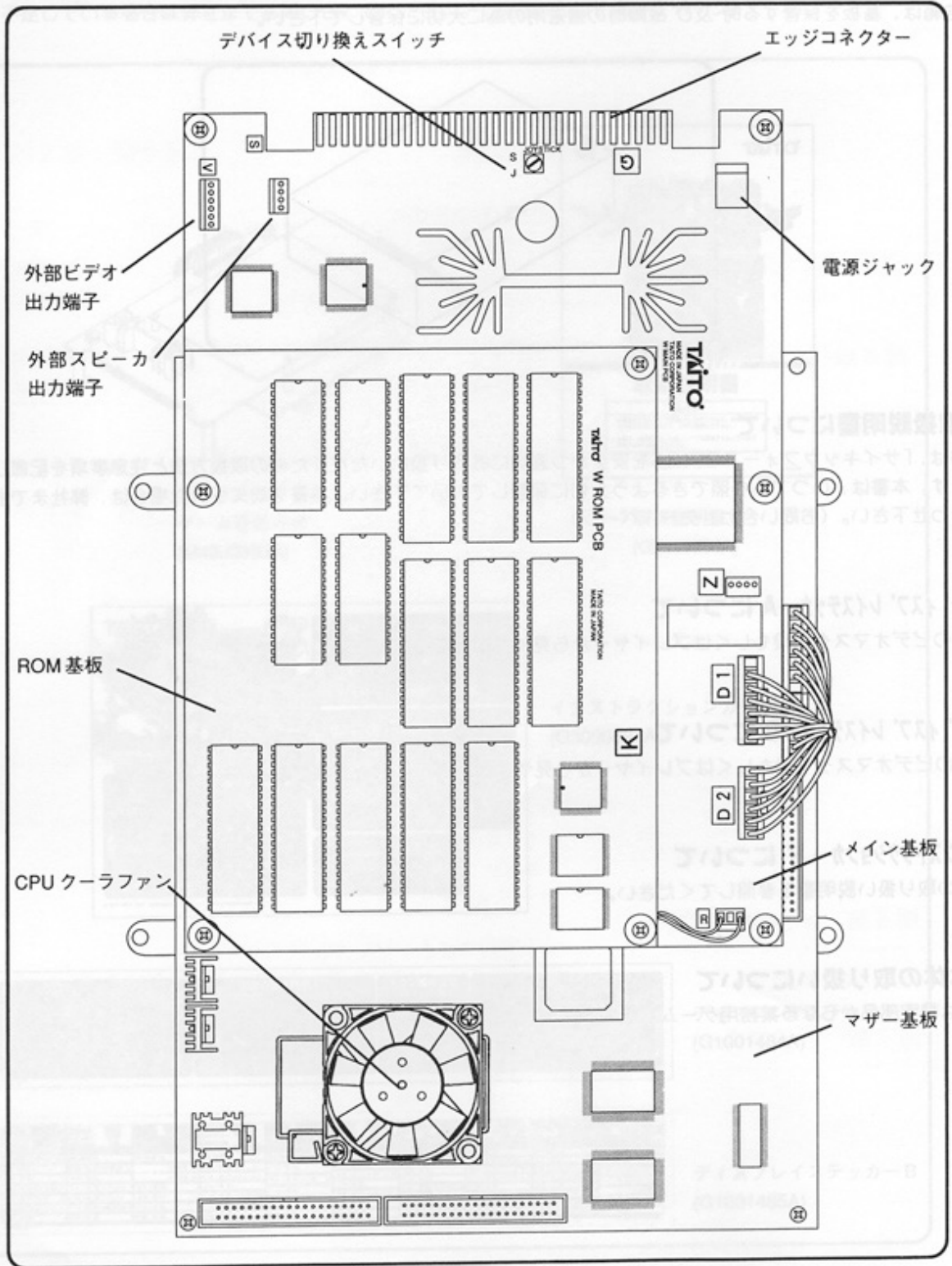
## ●インストラクションカードについて

筐体の取り扱い説明書を参照してください。

## ●本体の取り扱いについて

本体は精密部品からなる業務用ゲーム基板です。取り扱いには十分注意してください。

### 各部の名称



## ●エッジコネクタについて



エッジコネクタはゲーム基板の内部と外部を電氣的に接続するときに用いるコネクタです。

ハンダ面		部品面	
GND	A 1	GND	
GND	B 2	GND	
+5V	C 3	+5V	
+5V	D 4	+5V	
-5V (N.C.)	E 5	-5V(N.C.)	
+12V	F 6	+12V	
誤挿入防止キー	H 7	誤挿入防止キー	
コイン カウンター2	J 8	コイン カウンター1	
コイン ロックアウト2	K 9	コイン ロックアウト1	
スピーカ (-)	L 10	スピーカ (+)	
オーディオ (-)	M 11	オーディオ (+)	
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	ビデオ GND	
ティルト スイッチ	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コントロール5 PUSH 1	Z 22	1Pコントロール5 PUSH 1	
2Pコントロール6 PUSH 2	a 23	1Pコントロール6 PUSH 2	
2Pコントロール7 PUSH 3	b 24	1Pコントロール7 PUSH 3	
2Pコントロール8 スペア	c 25	1Pコントロール8 スペア	
2Pコントロール9 スペア	d 26	1Pコントロール9 スペア	
GND	e 27	GND	
GND	f 28	GND	

## ●デバイス切り換えスイッチについて

コントロールパネルの仕様をジョイスティックとパドルに切り換えるときに使用するスイッチです。通常はジョイスティック側に設定されています。

切り換えは茶色の部分を細いマイナスドライバー等でまわします。

ジョイスティック	パドル (センサー)
	
「J」に合わせる	「S」に合わせる

(各部の名称→10ページ)



### ●電源ジャックについて

補助電源装置として使用する「アダプターキット」を接続するジャックです。「アダプターキット」は筐体内部のスイッチング電源装置の電流を補うために用います。

### ●外部ビデオ出力端子について

ビデオ映像信号を外部に取り出したいときに使用します。

外観図	端子番号	説明
 <p>(Top View)</p>	1	ビデオ RED
	2	ビデオ GREEN
	3	ビデオ BLUE
	4	ビデオ SYNC
	5	GND
	6	ビデオ V SYNC

### ●外部スピーカ出力端子について

メイン基板上に搭載されているパワーアンプからの出力を外部に取り出したいときに使用します。

外観図	端子番号	説明
 <p>(Top View)</p>	1	左スピーカ (+)
	2	左スピーカ (-)
	3	右スピーカ (-)
	4	右スピーカ (+)

項目	仕様データ
負荷抵抗	2 Ω ~ 4 Ω
出力	2.5 W × 2 チャンネル (負荷抵抗: 4 Ω)
周波数帯域	40 Hz ~ 18 KHz
備考	NFコンデンサレス、BTLパワーアンプ

### ● CPUクーラファンについて

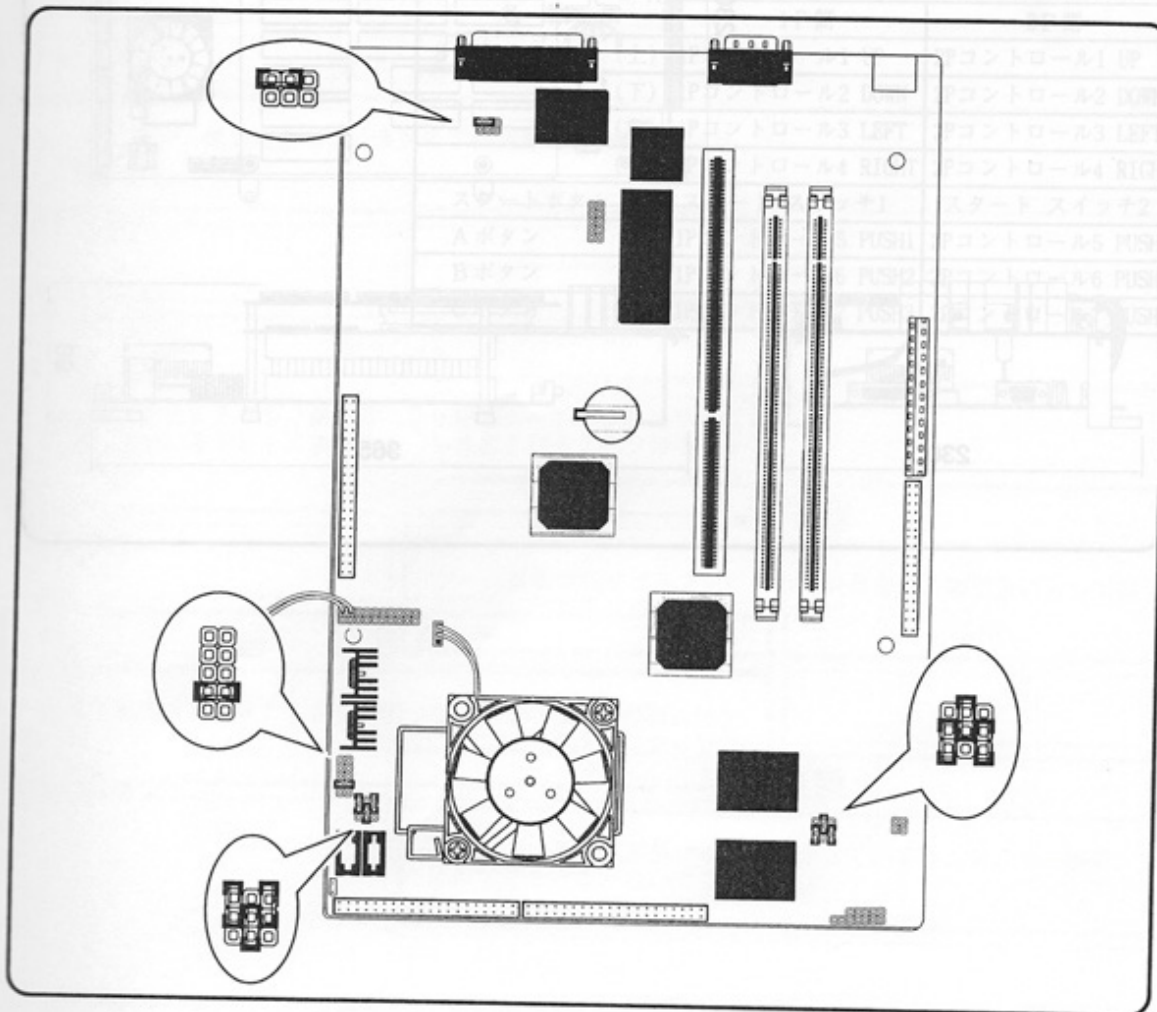
マザー基板にマウントされているCPUを冷却するためのものであり、回転中に手を入れるとケガの原因にもなるので注意してください。

#### ▲ 注意

マザー基板上のCPUクーラファン回転中は手を触れないでください。

### ● マザー基板について

マザー基板上のジャンパースイッチは非常に重要な役目をしている為、位置がずれてしまったときは下図を参考にして正しい位置に取付けてください。

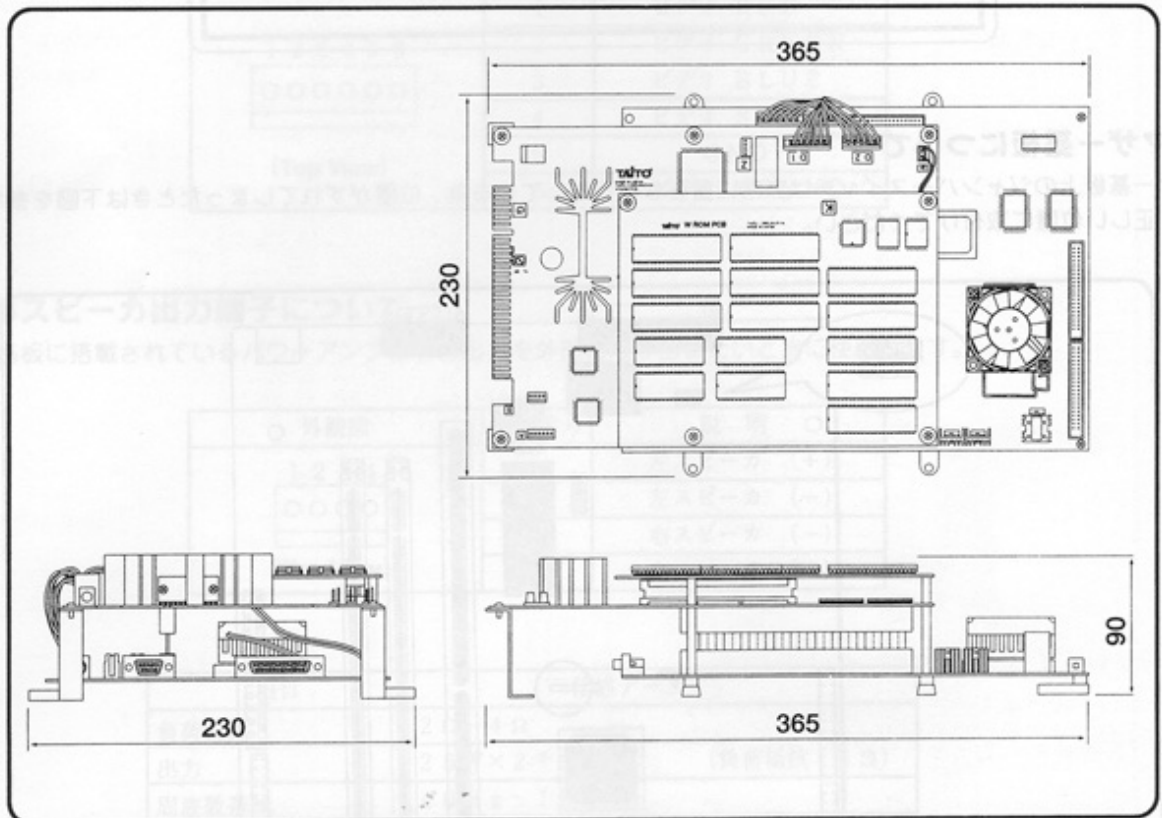




### 製品仕様一覧

「サイキックフォース2012」は、JAMMA規格に準拠した国内向け業務用ゲーム基板です。

項目	仕様データ
定格入力電圧 (電流)	DC 5V (6.5A)
	DC 12V (1.0A)
定格消費電力	約 45W
重量	約 1450(g)
外形寸法	230(幅)×90(高さ)×365(奥行き) mm



# 第1章 設置

## ■ 1-1. 設置条件

「サイキックフォース2012」では次の条件を満たす筐体に設置してください。

- ・ JAMMA 規格に準拠したゲーム基板が設置可能な筐体であること。
- ・ 筐体のゲーム基板取付位置に取付可能なスペースがあること。
- ・ 設置する筐体に「アダプターキット」が接続されていること。
- ・ 設置する筐体内部にスイッチング電源装置を搭載していること。
- ・ モニターが横画面であること。
- ・ モニターの同期周波数が 15 KHz であること。
- ・ 操作系統が次の条件を満たしていること。

名 称	エッジコネクター端子における名称	
	1P側	2P側
8方向ジョイスティック (上)	1Pコントロール1 UP	2Pコントロール1 UP
(下)	1Pコントロール2 DOWN	2Pコントロール2 DOWN
(左)	1Pコントロール3 LEFT	2Pコントロール3 LEFT
(右)	1Pコントロール4 RIGHT	2Pコントロール4 RIGHT
スタートボタン	スタート スイッチ1	スタート スイッチ2
Aボタン	1Pコントロール5 PUSH1	2Pコントロール5 PUSH1
Bボタン	1Pコントロール6 PUSH2	2Pコントロール6 PUSH2
Cボタン	1Pコントロール7 PUSH3	2Pコントロール7 PUSH3

### ▲注意

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破

### ▲注意

あきらかにゲーム基板が不良と分かっていても、テスター等で回路検査を行わないでください。

■ 1-2. 設置

ゲーム基板本体を筐体に取り付け、プレイできるようにします。

**▲ 注意**

設置条件を厳守して下さい。

**▲ 注意**

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

**▲ 注意**

ゲーム基板のハンダ面等でケガをしないよう作業してください。

**▲ 注意**

コネクタ等をゲーム基板から、抜き差しするときおよび各スイッチの切り換えを行うときは、必ず電源スイッチをOFFしてから行ってください。

**▲ 注意**

ゲーム基板を落としたり、強い衝撃を与えたり、濡れた手で触れたりしないでください。

**▲ 注意**

スイッチングレギュレーターの調整において出力電圧を基準値より高くすると、ゲーム基板を破壊してしまいます。

**▲ 注意**

マザー基板上のCPUクーラファン回転中は手を触れないでください。

**▲ 注意**

必ず電圧調節を行なってください。

**▲ 注意**

ゲーム基板を筐体から取り外すときは、筐体の電源スイッチをOFFにしてから取り外してください。

**▲ 注意**

ゲーム基板は精密部品で構成されているため、静電気によって破損することがあります。

**▲ 注意**

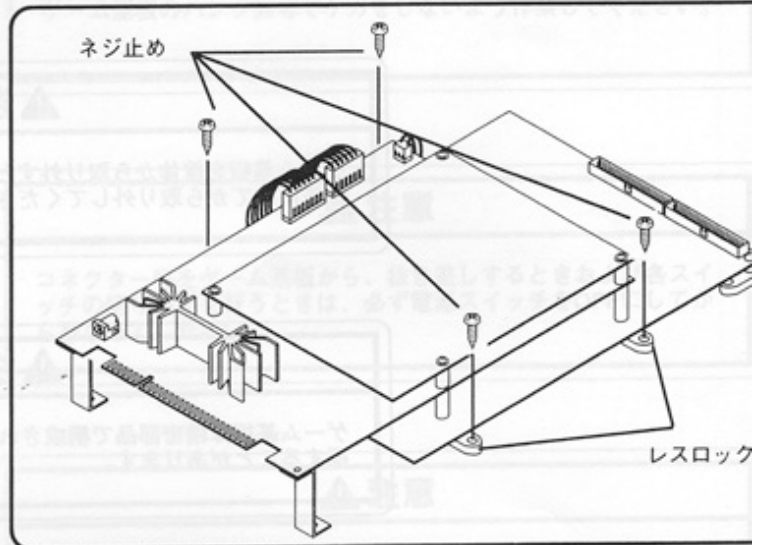
あきらかにゲーム基板が不良と分かっている場合でも、テスター等で回路検査を行わないでください。



## 重要!

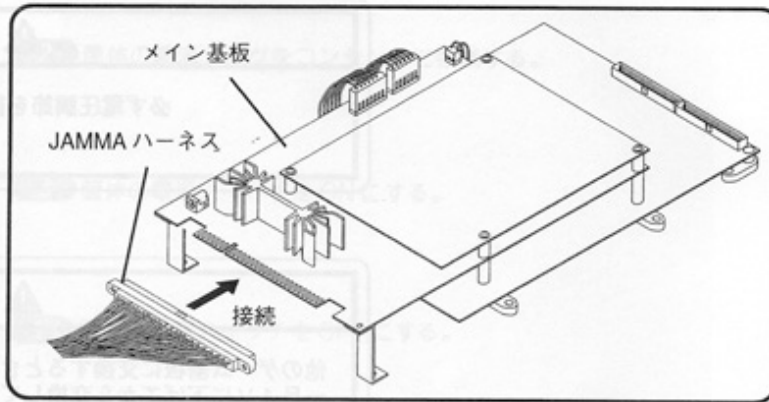
・設置する筐体については、筐体の取扱説明書を参照してください。

- 1 筐体の電源スイッチをOFFにする。
- 2 筐体のゲーム基板取り出し口を開く。
- 3 別のゲーム基板が既に設置されているときは取り外す。
- 4 ゲーム基板を筐体のゲーム基板取り付け位置に取り付ける。  
(筐体にネジ止めするときは、レスロックのネジ穴4箇所)  
にネジをして取り付けてください。)





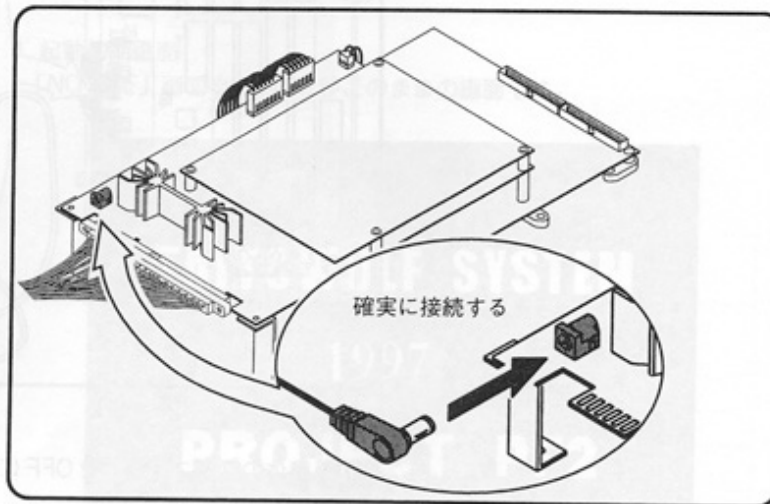
- 5 筐体内にあるJAMMAハーネスをメイン基板のエッジコネクタに接続する。



- 6 ゲーム基板にアダプタープラグを接続する。

### 重要!

- ・アダプタープラグは弊社純正アダプターキットを接続してください。
- ・アダプターキットの取付方法は別冊「アダプターキット取扱説明書」を参照してください。



- 7 筐体の電源スイッチをONにする。

- 8 筐体内のスイッチング電源装置の出力電圧を調節して、メイン基板に供給する電源電圧を基準電圧に合わせる。

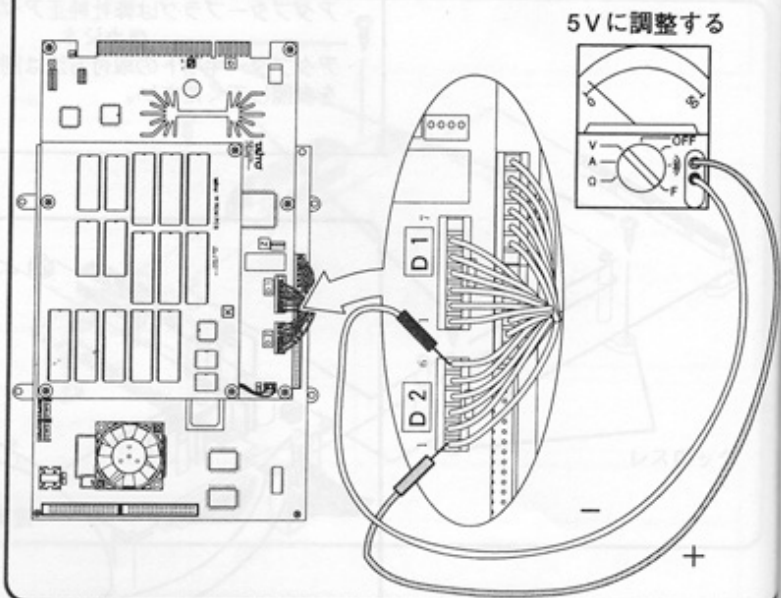
**▲ 注意**

必ず電圧調節を行なってください。

**▲ 注意**

他のゲーム基板に交換するときはスイッチング電源の出力電圧を一旦4Vに下げてから交換してください。その後交換したゲーム基板に合わせた電圧調節を行なってください。電圧を下げずに接続すると故障・事故の原因になります。

D2コネクターの1番ピンと6番ピンの間の電圧が5Vになるようにスイッチング電源の出力電圧を調節する。



- 9 筐体の電源スイッチをOFFにする。

- 10 筐体のゲーム基板取り出し口を閉める。

# 第2章

## 動作確認

### ■ 2-1. 電源投入

1 筐体の電源スイッチをOFFにする。

2 筐体の電源プラグをコンセントに接続する。

3 筐体の電源スイッチをONにする。

### ■ 2-2. 電源の切り方

1 筐体の電源スイッチをOFFにする。

### ■ 2-3. 起動確認

筐体の電源を投入したらゲーム基板から「ピー・ピピピ」と音が鳴り、次の画面表示になります。「サイキックフォース2012」が正常に起動することの確認は、次の内容で行なって下さい。

- ・ サウンド  
左右にノイズ、歪み、音割れが無いこと。
- ・ キャラクター  
色、形に異常が無いこと。
- ・ 画面全体  
チラツキ、ノイズ、横線・縦線が無いこと。

#### 1. 起動初期画面

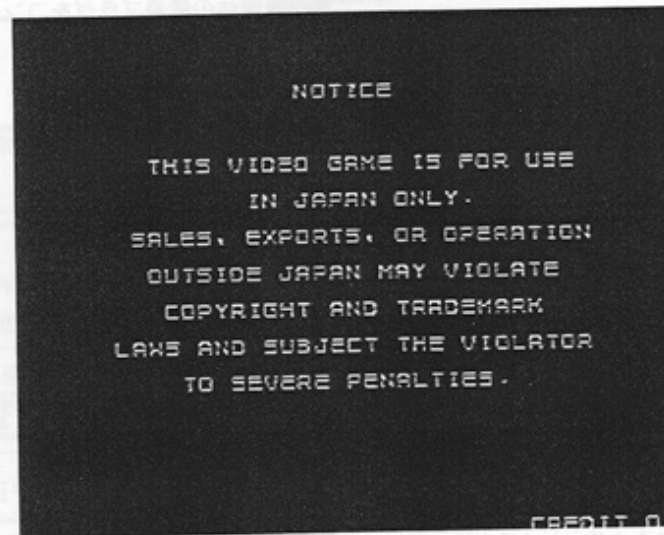
「NOTICE」画面まで約20秒このままの画面です。





## 2. NOTICE画面

「サイキックフォース2012」が日本国内専用の業務用アミューズメント機器であり、その他の地域で使用してはならないことを英文で表示します。



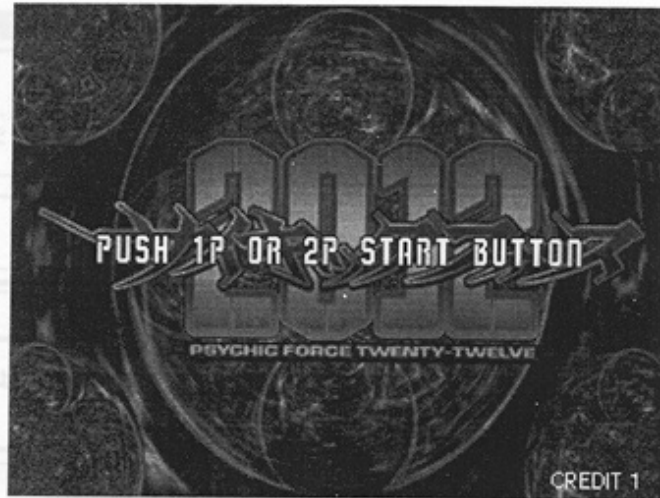
## 3. ループデモ画面

NOTICE表示が終了すると画面にTAITOマークが表示され、デモを開始します。工場出荷時には、デモが始まると、デモ音楽がなるように、設定されています。



## 2-4. クレジット表示の確認

画面のクレジット表示は、現在のコイン投入枚数に合わせて変化します。画面のクレジット表示が正常に機能することを確認してください。



### ●クレジット表示の特徴

- ・筐体のコイン投入口にコインを投入する毎に、投入枚数に合わせてクレジット表示が加算される。
- ・筐体のサービススイッチを1度押す毎に、画面のクレジット表示にコイン設定分のクレジットが加算される。
- ・表示 "CREDIT 9" のときは、コインを投入しても、サービススイッチを押しても数字は加算されない。

## 2-5. 操作系等の動作確認

「サイキックフォース2012」の操作系等は1P、2Pそれぞれ8方向ジョイスティックとAボタン、Bボタン及びCボタンです。ゲームを行なって操作系等が正常に機能することを確認してください。

名称 (1P、2P 共通)	基本機能
8方向ジョイスティック	プレイヤーの移動に使用する。
スタートボタン	1P、2Pプレイヤーの選択に使用する。
Aボタン	ガードするときに使用する。
Bボタン	遠距離：弱ショット
	近距離：弱攻撃
Cボタン	遠距離：強ショット
	近距離：強攻撃



# 第3章 設定

## ■ 3-1. テストモードの起動方法

テストモードを起動するとゲームモードが中断されゲームに関する設定を変更することができます。

### 重要!

・テストモードを起動すると、クレジットはゼロになります。テストモードを起動する前にクレジット表示を確認して下さい。

### ▲ 注意

テストモードによる設定は、店舗メンテナンスマンが行ってください。

#### ● 筐体にテストスイッチがあるとき

1 筐体の電源スイッチをONにする。

2 筐体のテストスイッチを押す。  
テストモード目次画面の表示。

#### <<テストモード 目次>>

- > 画面テスト
- 入力テスト
- サウンド設定
- システム設定
- ゲーム設定
- ハイスコア消去
- 初期設定値に戻す
  
- 終了 (リセット)

画面の縦横比、色の確認  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

PSYCHIC FORCE 2012 Version\*\*J  
1998/\*\*/\*\* \*\*:\*\*:\*\*

## ●筐体にテストスイッチがないとき

- 1 筐体の電源スイッチをONにする。  
起動初期画面の表示。

**重要!**

電源投入後10秒以内に**2**の操作を行ってください。



- 2 筐体のサービススイッチと1P側のAボタン及びBボタンのボタン3つを押し続ける。  
サービススイッチエラー画面の表示。

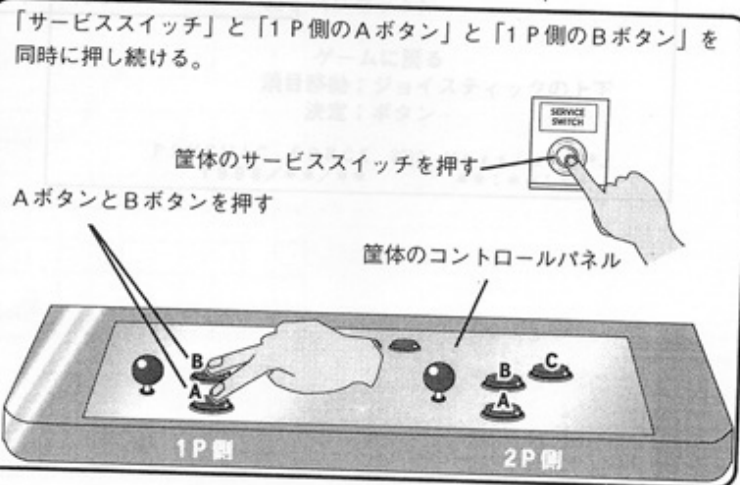
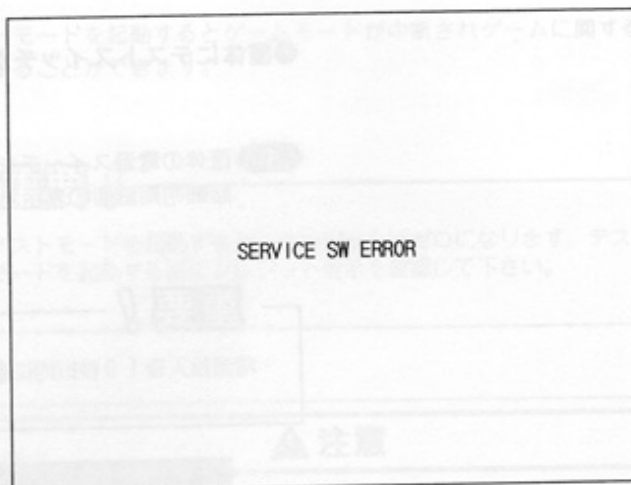
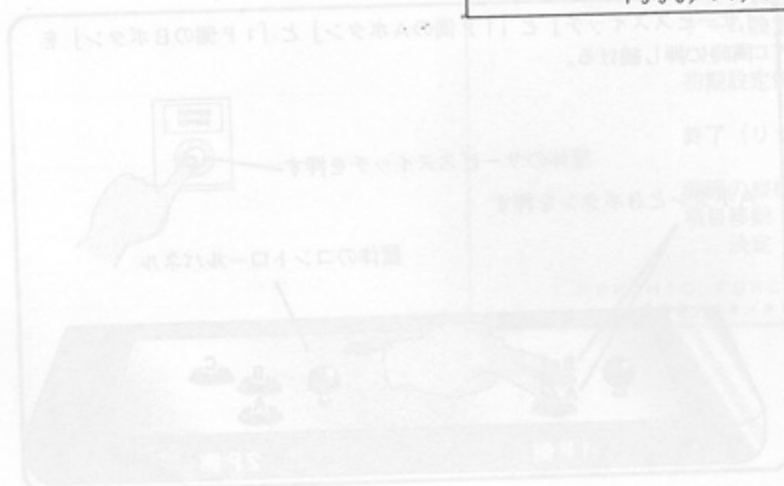
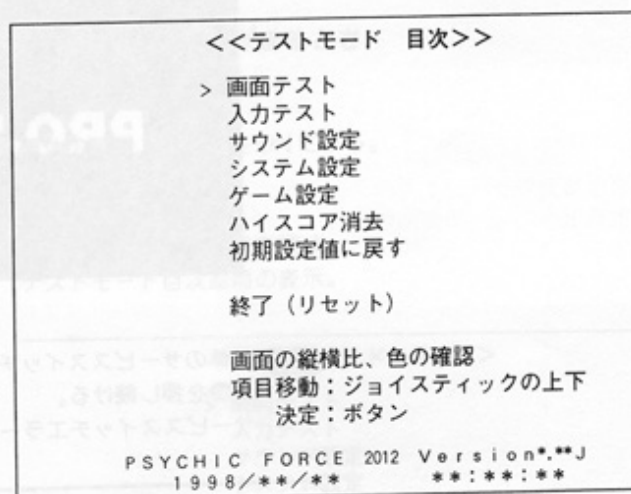


図3-1. テストモードの  
起動方法



- 3 押していた全てのボタンから手をはなす。  
テストモード目次画面の表示。

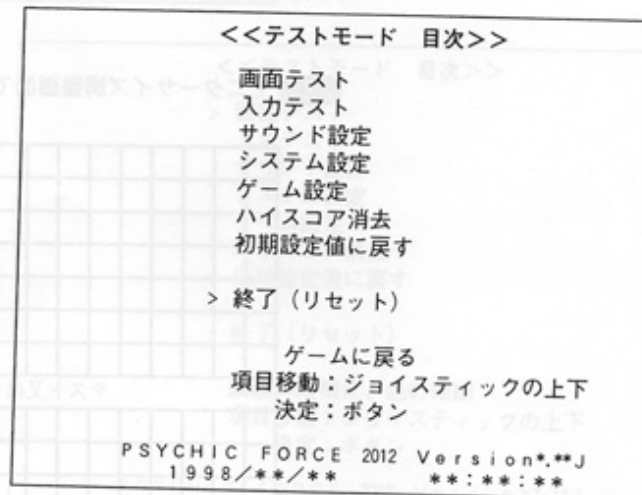


### ■ 3-2. テストモード目次の操作方法

名 称	機 能
1P側のジョイスティック	各項目の選択
1P側のAボタン	各項目の決定
1P側のBボタン	
1P側のCボタン	
1P側のスタートボタン	
テストスイッチ	各項目から抜ける
サービススイッチ	

### ■ 3-3. テストモードの終了方法

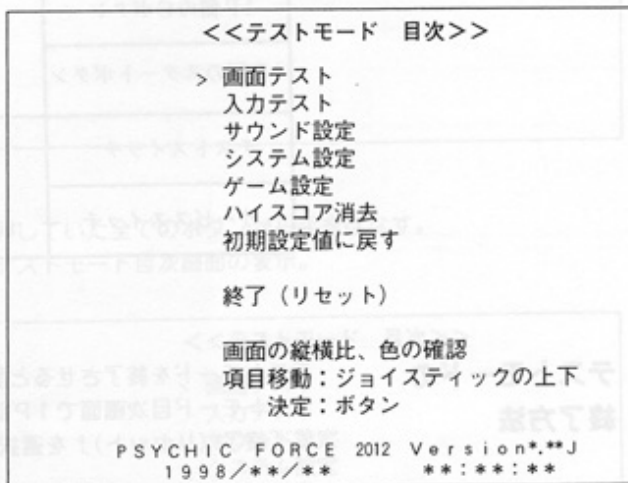
テストモードを終了させると設定変更されたゲームが開始されます。テストモード目次画面で1P側のジョイスティックを上下に操作して「終了（リセット）」を選択する。



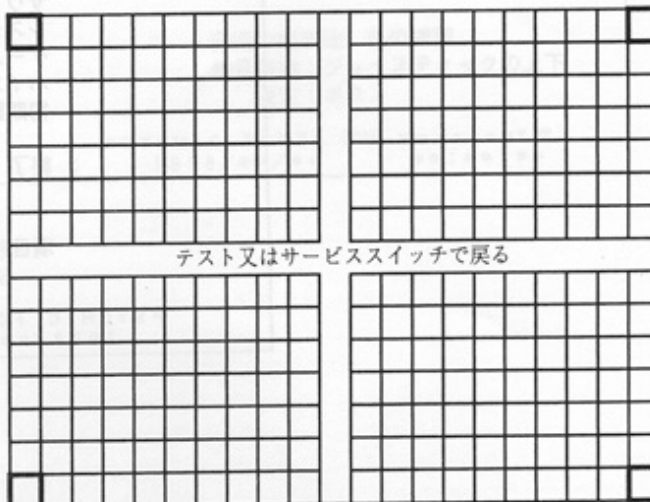
■ 3-4. 画面の表示サイズ  
色合いの確認

画面の表示サイズ、色合いは、テストモードの「画面テスト」で確認します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24 ページ)
- 2 テストモード目次画面で、「画面テスト」を選択する。



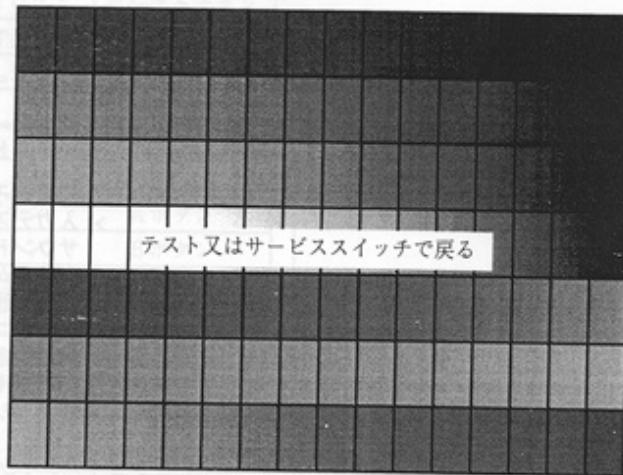
- 3 モニターサイズ調整画面で、モニターサイズを確認する。



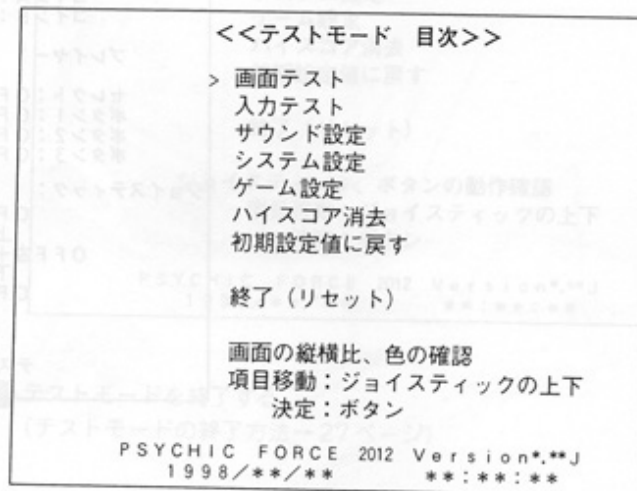


4 1P側のAボタンまたは1P側のセレクトボタンを押す。

5 色合い調整画面で、色合いの確認をする。  
画面を戻す時は1P側のAボタンを押す。



6 筐体のテストスイッチまたはサービススイッチを押す。  
テストモード目次画面の表示。



7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

■ 3-5. 入力機器の確認

入力機器の状態はテストモードの「入力テスト」で確認します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24 ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「入力テスト」を選択する。  
入力テスト画面の表示。

<<テストモード 目次>>

画面テスト  
 > 入力テスト  
 サウンド設定  
 システム設定  
 ゲーム設定  
 ハイスコア消去  
 初期設定値に戻す  
  
 終了 (リセット)

ジョイスティック、ボタンの動作確認  
 項目移動：ジョイスティックの上下  
 決定：ボタン

<<入力 テスト>>

コインA : OFF      ティルト : OFF  
 コインB : OFF

プレイヤー1	モニターサイズ	プレイヤー2
セレクト : OFF		セレクト : OFF
ボタン1 : OFF		ボタン1 : OFF
ボタン2 : OFF		ボタン2 : OFF
ボタン3 : OFF		ボタン3 : OFF

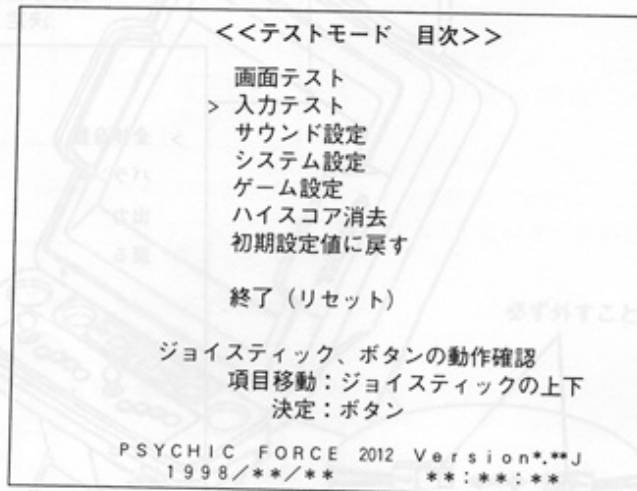
ジョイスティック :	ジョイスティック :
OFF	OFF
上	上
OFF左+右OFF	OFF左+右OFF
下	下
OFF	OFF

テスト又はサービススイッチで戻る

**3** 各スイッチ入力に異常がないか確認する。

項 目	表示の意味	検出内容
コイン	コイン入力	・入力があったとき「ON」を表示 ・入力が無かったとき「OFF」を表示
セレクト	セレクトボタン	
ティルト	ティルト	
上	ジョイスティック上方向	
下	ジョイスティック下方向	
左	ジョイスティック左方向	
右	ジョイスティック右方向	
ボタン1	Aボタン	
ボタン2	Bボタン	
ボタン3	Cボタン	

**4** 筐体のテストスイッチまたはサービススイッチを押す。  
テストモード目次画面の表示。



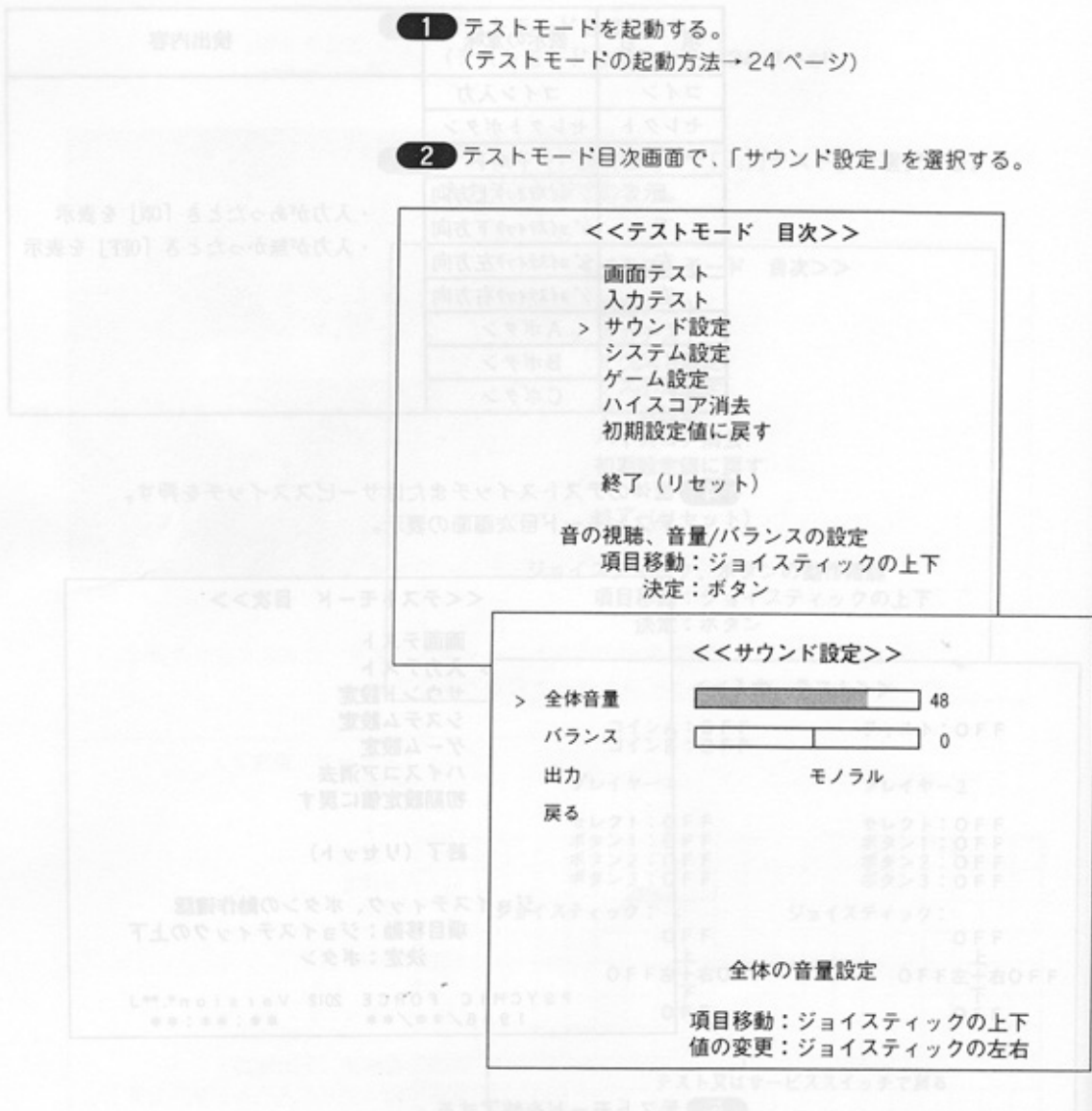
**5** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

### ■ 3-6. 音量の設定

音量はテストモードの「サウンド設定」で設定します。

**1** テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24ページ)

**2** テストモード目次画面で、「サウンド設定」を選択する。



- 3 「全体音量」「バランス」「出力」を設定する。  
このとき、音に異常がないか確認する。

**▲ 注意**

弊社製品イーグレット29筐体のP・P1コネクタは接続しないでください。故障・事故の原因になります。

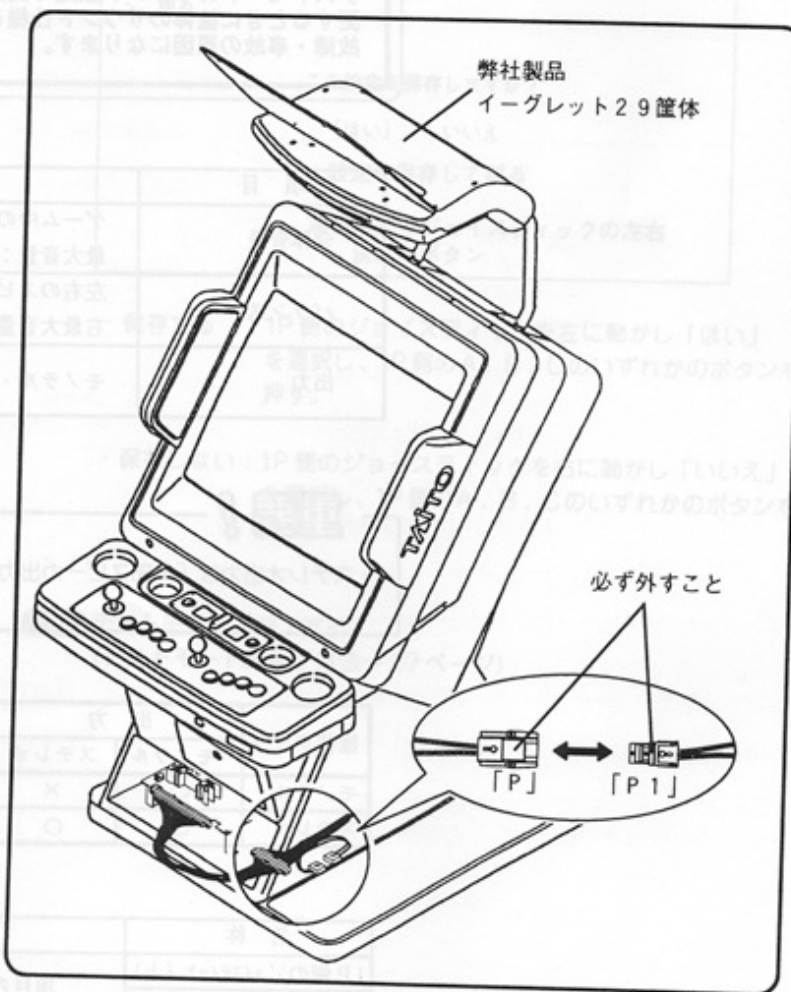




図3-6. 音量の設定

**▲ 注意**

テストモードのサウンド設定で出力をモノラル及びステレオに変更する前に筐体の取扱説明書を参照して筐体のサウンド仕様がステレオかモノラルかを必ず確認して設定してください。

**▲ 注意**

テストモードのサウンド設定で出力をモノラル及びステレオに変更するときに筐体のサウンド仕様と異なっているとゲーム基板の故障・事故の原因になります。

項目	表示の意味
全体音量	ゲーム中のサウンド音量。 最大音量：63
バランス	左右のスピーカ音量の割合。 右最大音量：+63, 左最大音量：-64
出力	モノラル・ステレオを切り換える。

**重要!**

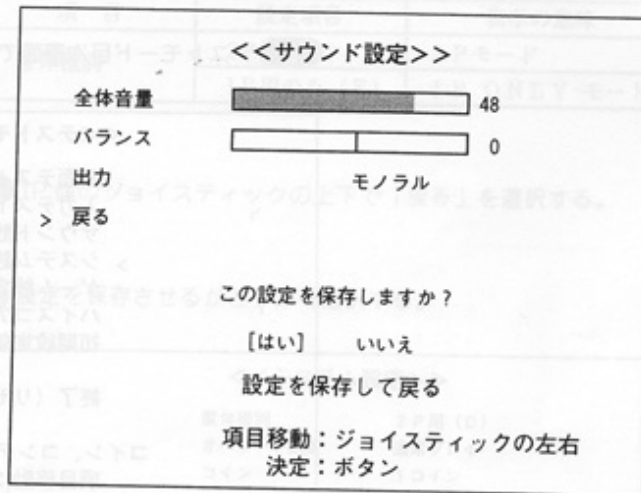
・ステレオ出力は「外部スピーカ出力端子」を使用します。

筐体タイプ	出力		バランス
	モノラル	ステレオ	
モノラル	○	×	「0」のみ有効
ステレオ	○	○	「-64」～「+63」まで有効

名称	機能
1P側のジョイスティック (上)	項目の選択に使用する。
1P側のジョイスティック (下)	
1P側のジョイスティック (左)	音量変更及び切り換えに使用する。
1P側のジョイスティック (右)	

4 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

5 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

6 テストモードを終了する。

(テストモードの終了方法→27ページ)

テストモードを終了する。

(テストモードの終了方法→27ページ)

### ■ 3-7. プレイ人数の設定

プレイ人数の設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

**1** テストモードを起動する。

(テストモードの起動方法→24 ページ)

**2** テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。

#### <<テストモード 目次>>

画面テスト  
 入力テスト  
 サウンド設定  
 > システム設定  
 ゲーム設定  
 ハイスコア消去  
 初期設定値に戻す

終了 (リセット)

コイン、コンティニュー等の設定  
 項目移動：ジョイスティックの上下  
 決定：ボタン

#### <<システム設定>>

> 筐体種別	2P用 (D)
オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
戻る	

#### 筐体の種別の設定

項目移動：ジョイスティックの上下  
 値の変更：ジョイスティックの左右

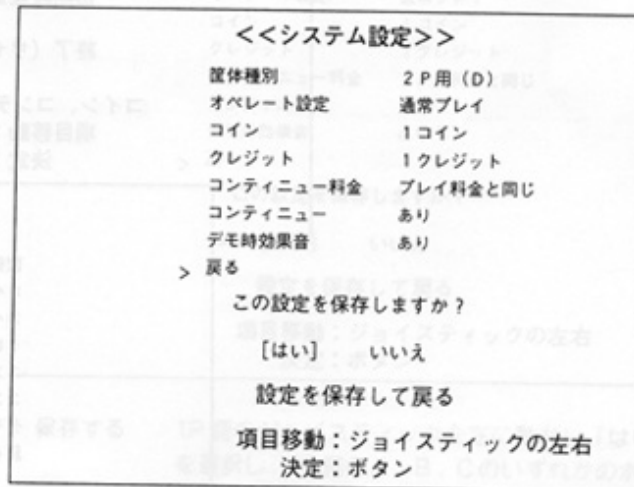
3 1P側のジョイスティックの上下で「筐体種別」を選択する。

4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
筐体種別	2P用 (D)	2Pモード
	1P用のみ (E)	1P ONLY モード

5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

6 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かして「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かして「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

7 テストモードを終了する。

(テストモードの終了方法→27ページ)

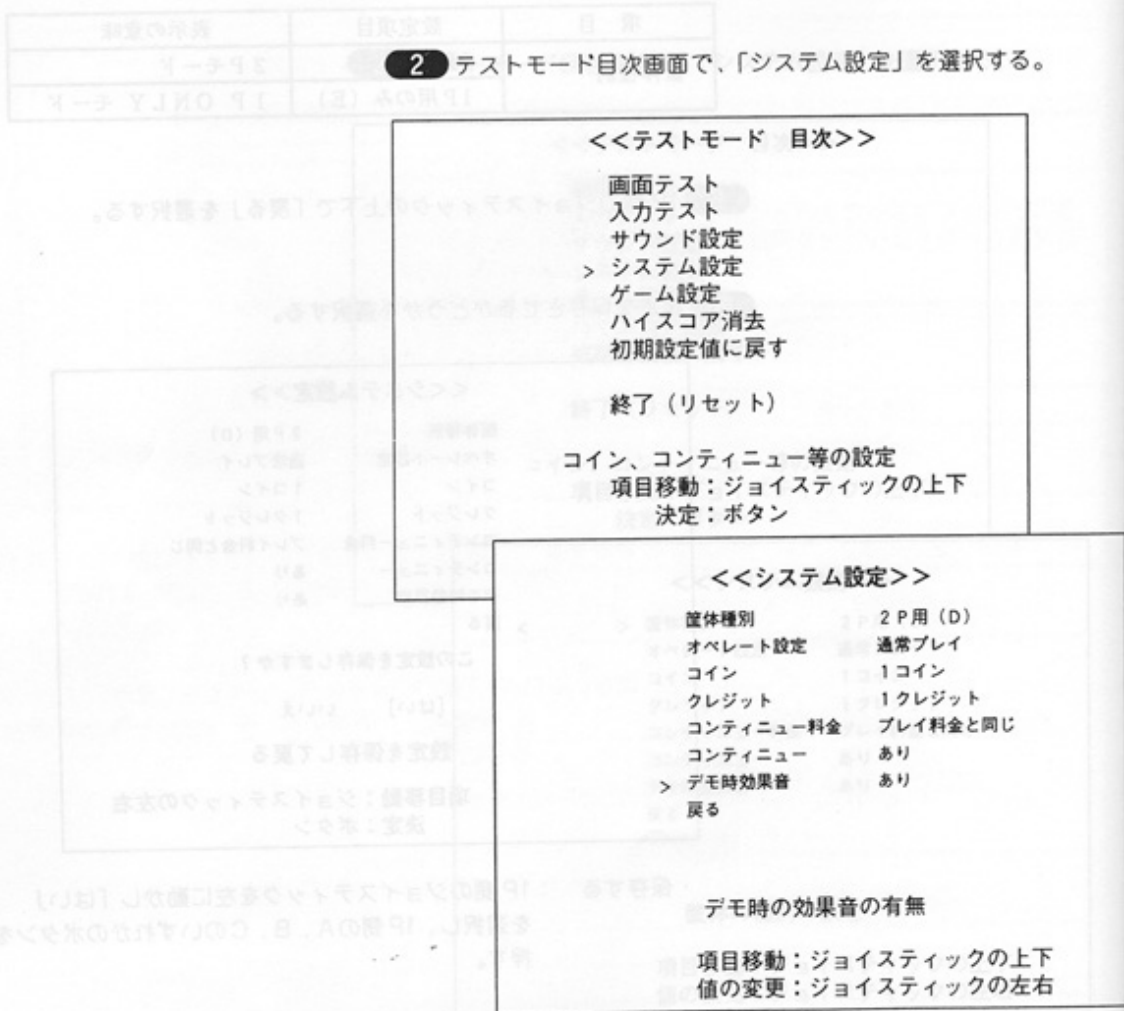


■ 3-8. デモ音有無の設定

デモ音有無の設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。



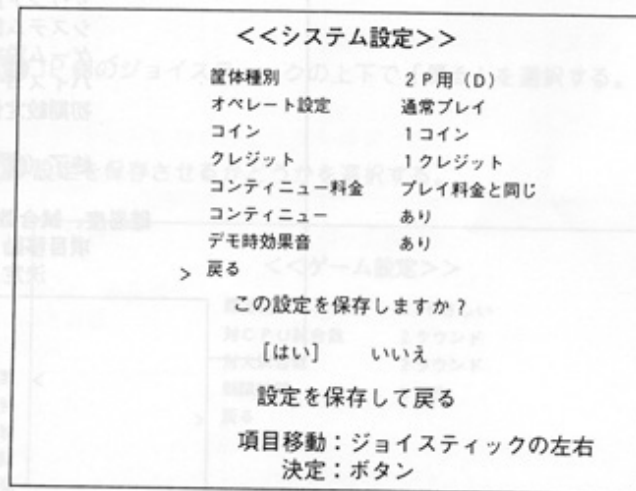
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「デモ時効果音」を選択する

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
デモ時効果音	あり	デモ中のサウンド有り
	なし	デモ中のサウンド無し

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

- 6 設定を保存させるかどうかを選択する。



- ・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。
- ・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

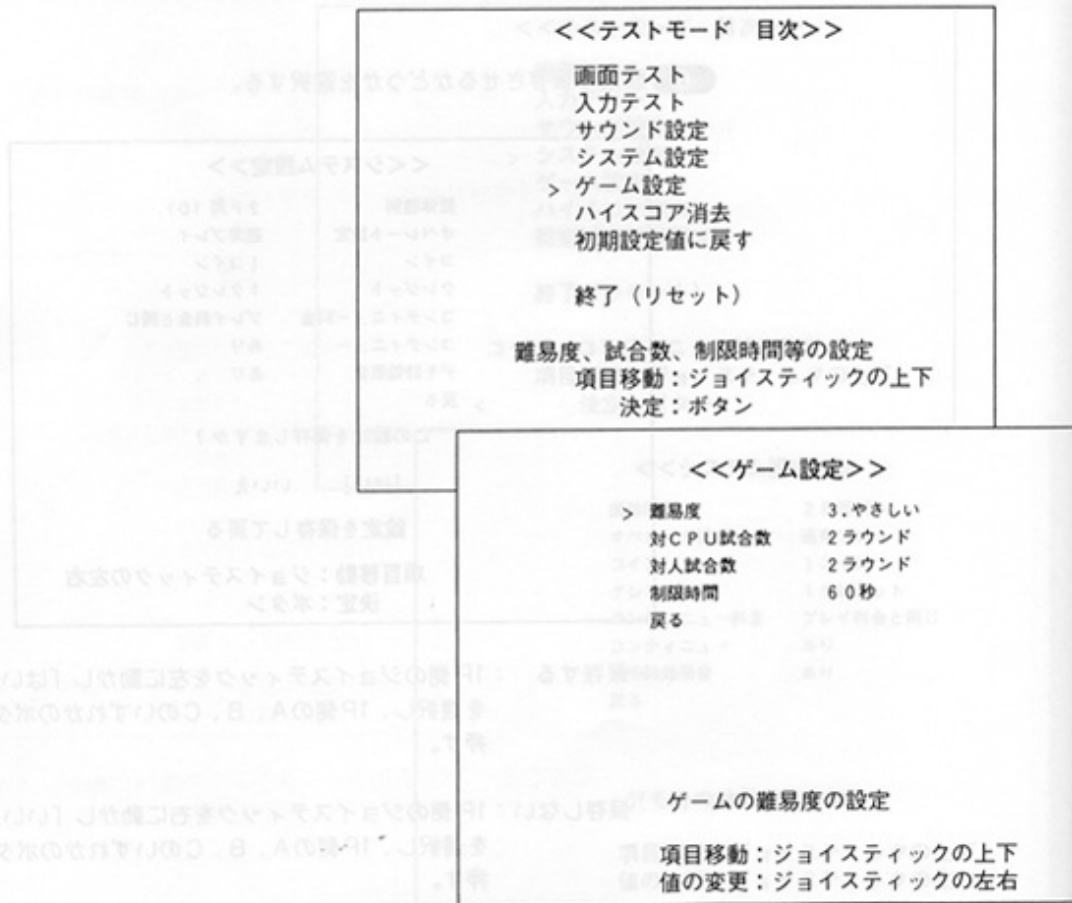
- 7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

- 7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

■ 3-9. ゲーム難易度の設定    ゲーム難易度の設定はテストモードの「ゲーム設定」で設定します。



2 テストモード目次画面で、「ゲーム設定」を選択する。



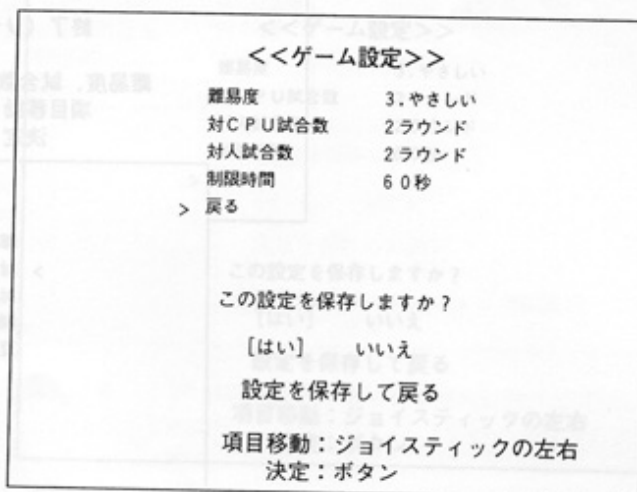
3 1P側のジョイスティックの上下で「難易度」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
難易度	1. 最もやさしい	簡単 ↑ 8段階の難易度 ↓ 難しい
	2. とてもやさしい	
	3. やさしい	
	4. 標準	
	5. 少し難しい	
	6. 難しい	
	7. とても難しい	
	8. 最も難しい	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

- 6 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)



■ 3-8. ゲーム難易度の設定

● 対CPU 試合数の設定

対CPU 試合数とは、コンピュータ相手の試合数のことです。  
 対CPU 試合数の設定はテストモードの「ゲーム設定」で設定します。

**1** テストモードを起動する。  
 (テストモードの起動方法→24 ページ)

**2** テストモード目次画面で、「ゲーム設定」を選択する。

<<テストモード 目次>>

画面テスト  
 入力テスト  
 サウンド設定  
 システム設定  
 > ゲーム設定  
 ハイスコア消去  
 初期設定値に戻す  
 終了 (リセット)

難易度、試合数、制限時間等の設定  
 項目移動：ジョイスティックの上下  
 決定：ボタン

<<ゲーム設定>>

難易度	3. やさしい
> 対CPU 試合数	2 ラウンド
対人 試合数	2 ラウンド
制限時間	60 秒
戻る	

CPU と戦う時の試合数の設定

項目移動：ジョイスティックの上下  
 値の変更：ジョイスティックの左右

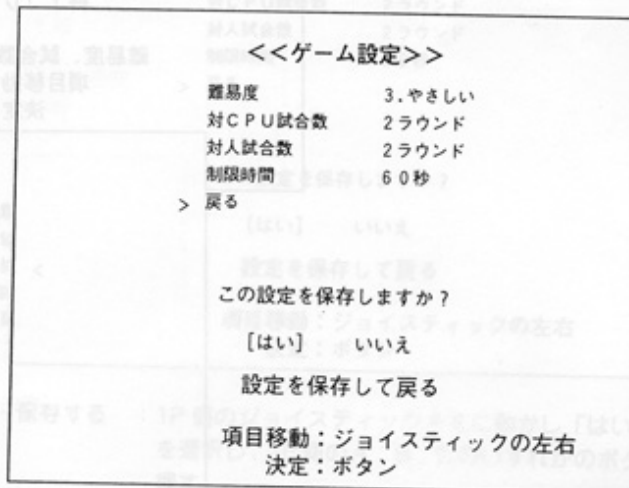
3 1P側のジョイスティックの上下で「対CPU試合数」を選択する。

4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
対CPU試合数	1	CPU対戦時のラウンド数
	2	
	3	
	4	

5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

6 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

●対人試合数の設定

対人試合数の設定はテストモードの「ゲーム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「ゲーム設定」を選択する。

<<テストモード 目次>>

- 画面テスト
- 入力テスト
- サウンド設定
- システム設定
- > ゲーム設定
- ハイスコア消去
- 初期設定値に戻す
  
- 終了 (リセット)

難易度、試合数、制限時間等の設定  
 項目移動：ジョイスティックの上下  
 決定：ボタン

<<ゲーム設定>>

- 難易度 3. やさしい
- 対CPU試合数 2ラウンド
- > 対人試合数 2ラウンド
- 制限時間 60秒
- 戻る

人同士で戦う時の試合数の設定

項目移動：ジョイスティックの上下  
 値の変更：ジョイスティックの左右

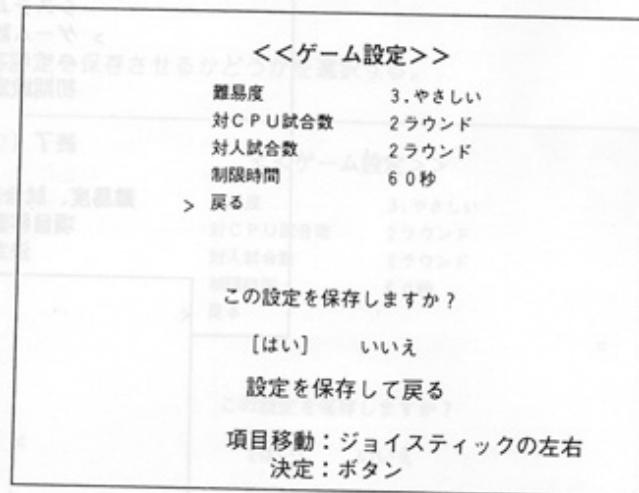
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「対人試合数」を選択する

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
対人試合数	1	対戦時のラウンド数
	2	
	3	
	4	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

- 6 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かして「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かして「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)



●制限時間の設定

制限時間の設定はテストモードの「ゲーム設定」で設定します。

調整の元	調整項目	目 的
ゲームスタート時の調整	1	1
	2	2
	3	3

1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24 ページ)

2 テストモード目次画面で、「ゲーム設定」を選択する。

<<テストモード 目次>>

- 画面テスト
- 入力テスト
- サウンド設定
- システム設定
- > ゲーム設定
- ハイスコア消去
- 初期設定値に戻す
- 終了 (リセット)

難易度、試合数、制限時間等の設定  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

<<ゲーム設定>>

- 難易度 3. やさしい
- 対CPU試合数 2ラウンド
- 対人試合数 2ラウンド
- > 制限時間 60秒
- 戻る

1 試合の試合時間の設定

項目移動：ジョイスティックの上下  
値の変更：ジョイスティックの左右

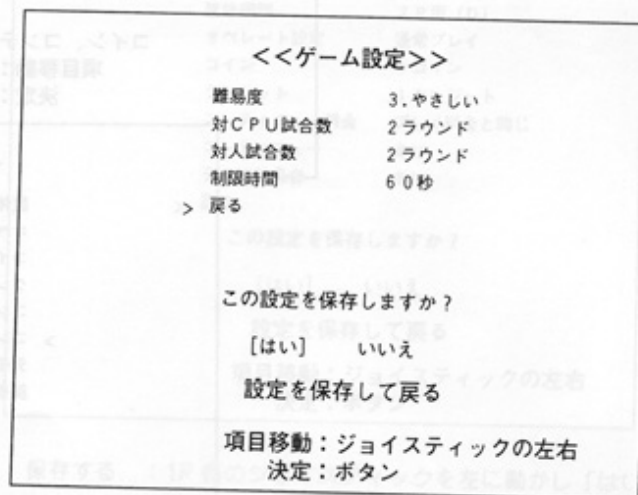
3 1P側のジョイスティックの上下で「制限時間」を選択する。

4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
制限時間	45秒	1ラウンド時のタイム数 (ゲーム画面では常に「99」表示 されています。)
	60秒	
	80秒	
	99秒	

5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

6 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かして「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

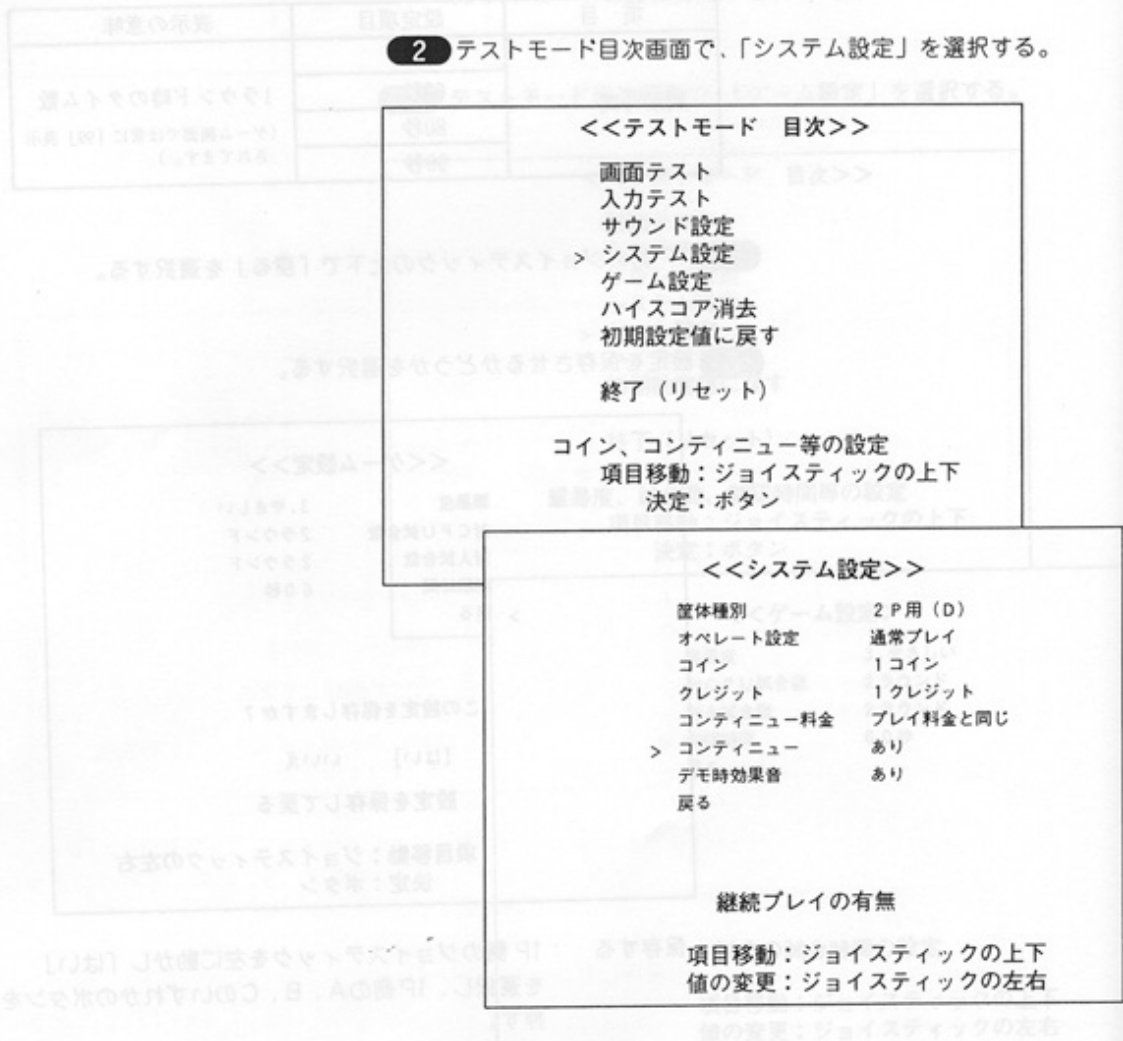
・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かして「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

■ 3-10. コンティニューの設定  
 コンティニューの設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
 (テストモードの起動方法→24ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。



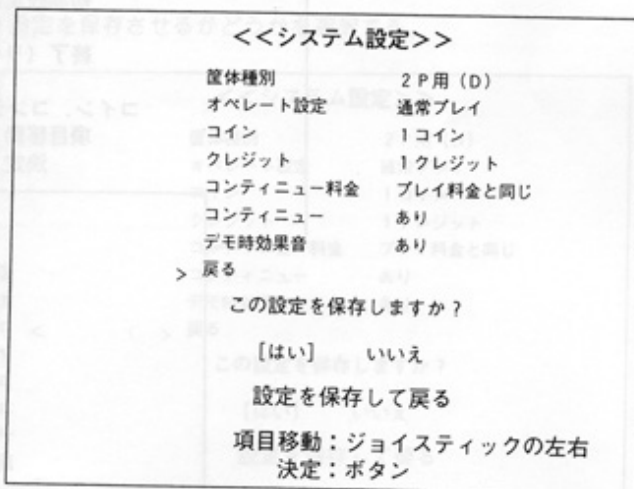
3 1P側のジョイスティックの上下で「コンティニュー」を選択する。

4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
コンティニュー	あり	コンティニュー有り
	なし	コンティニュー無し

5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

6 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かして「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かして「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)



■ 3-11. プレイ料金の設定 プレイ料金の設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24 ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。

The screenshot shows the test mode menu with two callout boxes. The first callout box highlights the 'System Settings' option in the main menu. The second callout box highlights the 'Coin, Continue, etc. Settings' option in the system settings menu.

**<<テストモード 目次>>**

- 画面テスト
- 入力テスト
- サウンド設定
- > システム設定
- ゲーム設定
- ハイスコア消去
- 初期設定値に戻す
- 終了 (リセット)
- コイン、コンティニュー等の設定
- 項目移動：ジョイスティックの上下
- 決定：ボタン

**<<システム設定>>**

- 筐体種別 2P用 (D)
- オペレート設定 通常プレイ
- > コイン 1コイン
- クレジット 1クレジット
- コンティニュー料金 プレイ料金と同じ
- コンティニュー あり
- デモ時効果音 あり
- 戻る

クレジットが有効になるコイン数の設定

- 項目移動：ジョイスティックの上下
- 値の変更：ジョイスティックの左右

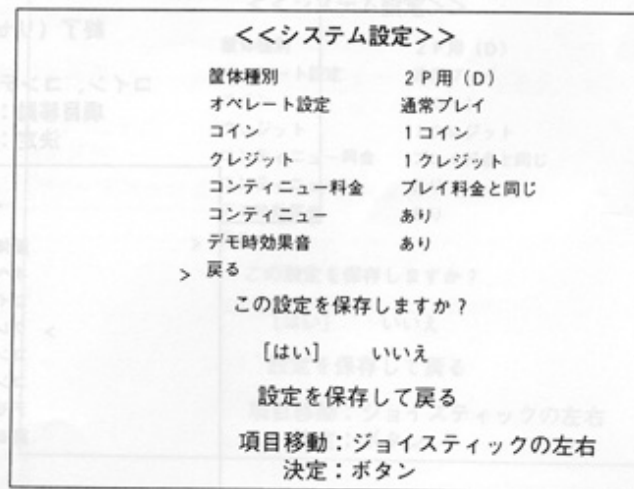
3 1P側のジョイスティックの上下で「コイン」を選択する。

4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
コイン	1	コインの枚数
	2	
	3	
	4	

5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

6 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

●クレジットの設定

クレジットの設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24 ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。

<<テストモード 目次>>

- 画面テスト
- 入力テスト
- サウンド設定
- > システム設定
- ゲーム設定
- ハイスコア消去
- 初期設定値に戻す

終了 (リセット)

コイン、コンティニュー等の設定  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

<<システム設定>>

- 筐体種別 2P用 (D)
- > オペレート設定 通常プレイ
- コイン 1コイン
- > クレジット 1クレジット
- コンティニュー料金 プレイ料金と同じ
- コンティニュー あり
- デモ時効果音 あり
- 戻る

有効コイン数当たりのクレジット数の設定

項目移動：ジョイスティックの上下  
値の変更：ジョイスティックの左右

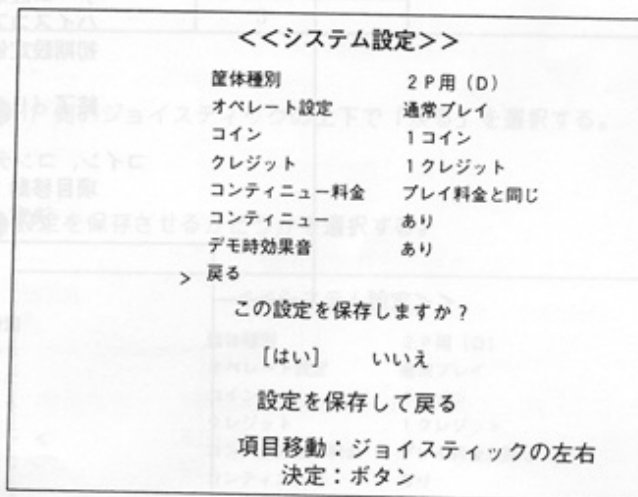
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「クレジット」を選択する。

**4** 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
クレジット	1	クレジット数
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	

**5** 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

**6** 設定を保存させるかどうかを選択する。



・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

**7** テストモードを終了する。

(テストモードの終了方法→27ページ)



●**コンティニュー料金の設定**

コンティニュー料金の設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。

<<テストモード 目次>>

- 画面テスト
- 入力テスト
- サウンド設定
- > システム設定
- ゲーム設定
- ハイスコア消去
- 初期設定値に戻す
- 終了 (リセット)
- コイン、コンティニュー等の設定
- 項目移動：ジョイスティックの上下
- 決定：ボタン

<<システム設定>>

- |             |          |
|-------------|----------|
| 筐体種別        | 2P用 (D)  |
| オペレート設定     | 通常プレイ    |
| コイン         | 1コイン     |
| クレジット       | 1クレジット   |
| > コンティニュー料金 | プレイ料金と同じ |
| コンティニュー     | あり       |
| デモ時効果音      | あり       |
| 戻る          |          |

継続プレイに必要なコイン数の設定

- 項目移動：ジョイスティックの上下
- 値の変更：ジョイスティックの左右

- 3 1P側のジョイスティックの上下で「コンティニュー料金」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

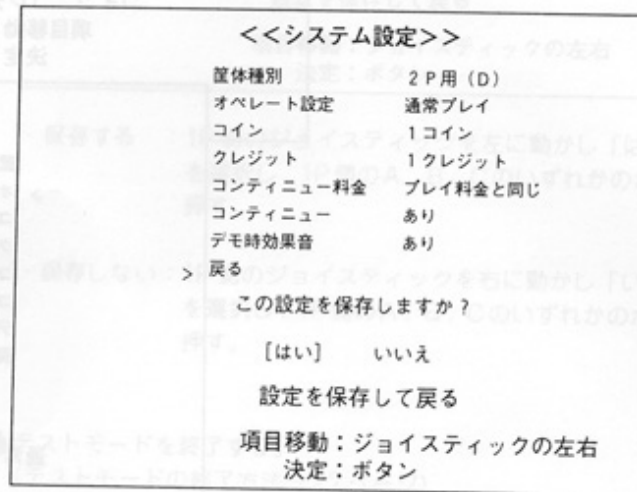
### 重要!

- ・コンティニュー料金はプレイ料金未満内での設定までです。
- ・プレイ料金の変更や「クレジット」設定が1以外の時はコンティニュー料金は「プレイ料金と同じ」になります。

項目	設定項目	表示の意味
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ	コンティニューに必要な コイン枚数
	1	
	2	
	3	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

- 6 設定を保存させるかどうかを選択する。



- ・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かして「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。
- ・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かして「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

●フリープレイの設定

フリープレイ設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。

<<テストモード 目次>>

画面テスト  
入力テスト  
サウンド設定  
> システム設定  
ゲーム設定  
ハイスコア消去  
初期設定値に戻す  
終了 (リセット)

コイン、コンティニュー等の設定  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

<<システム設定>>

筐体種別	2P用 (D)
> オペレート設定	通常プレイ
コイン	1コイン
クレジット	1クレジット
コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
コンティニュー	あり
デモ時効果音	あり
戻る	

通常プレイ/フリープレイの設定

項目移動：ジョイスティックの上下  
値の変更：ジョイスティックの左右

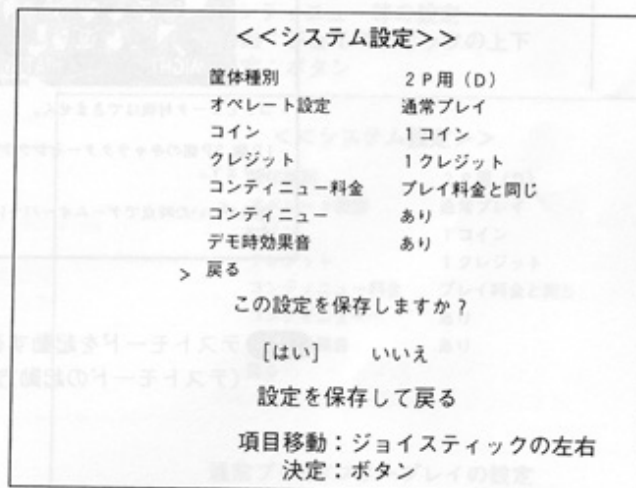
- 3 1P側のジョイスティックの上下で「オペレート設定」を選択する。

- 4 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
オペレート設定	通常プレイ	通常プレイとフリープレイの切り換え
	フリープレイ	

- 5 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

- 6 設定を保存させるかどうかを選択する。







- ・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。
- ・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

- 7 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)



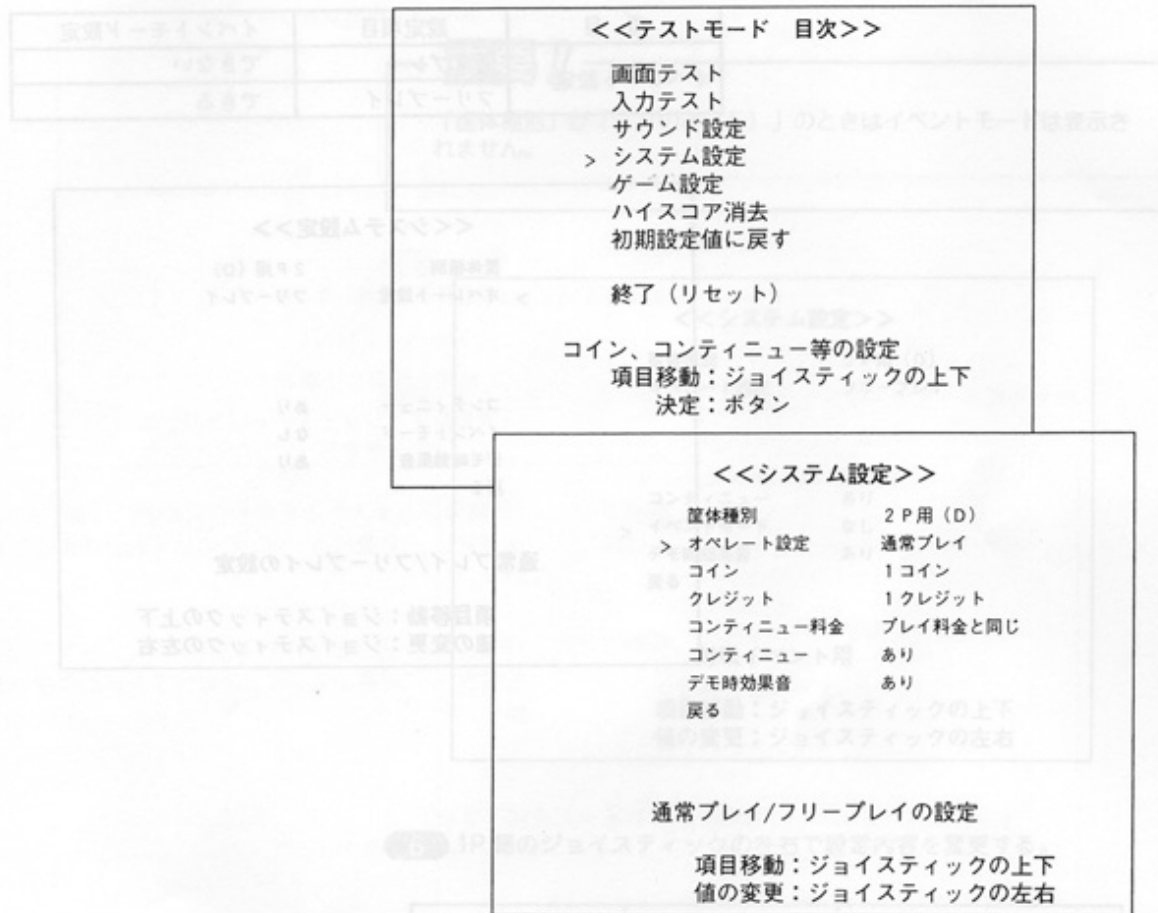
### ■ 3-12. イベントモードの設定

イベントモードの設定はテストモードの「システム設定」で設定します。

イベントモード設定：「あり」のとき	イベントモード設定：「なし」のとき
<p>デモ画面中 1P側 2P側のスタートボタンのうちどちらかを押すと</p>  <p>↓</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータ対戦はできません。</li> <li>・1P側 2P側のキャラクターセレクト画面になります。</li> <li>・勝敗がついた時点でゲームオーバーになります。</li> </ul>	<p>コンピュータ対戦中これら全て同時に押すと</p>  <p>↓</p>  <p>ゲームモードを終了させデモ画面に戻ります。</p>

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24ページ)

2 テストモード目次画面で、「システム設定」を選択する。



3 1P側のジョイスティックの上下で「オペレート設定」を選択する。

図3-12. イベントモードの  
設定

4 1P側のジョイスティックの左右で「オペレート設定」をフリープレイに設定する。

項目	設定項目	イベントモード設定
オペレート設定	通常プレイ	できない
	フリープレイ	できる

<<システム設定>>

筐体種別	2P用 (D)
> オペレート設定	フリープレイ
コンティニュー	あり
イベントモード	なし
デモ時効果音	あり
戻る	

通常プレイ/フリープレイの設定

項目移動：ジョイスティックの上下  
値の変更：ジョイスティックの左右

3-13. 設定内容の初期化  
5 1P側のジョイスティックの上下で「イベントモード」を選択する。

### 重要!

・「筐体種別」が「1Pのみ(E)」のときはイベントモードは表示されません。

#### <<システム設定>>

筐体種別            2P用(D)  
オペレート設定    フリープレイ

コンティニュー    あり  
> イベントモード    なし  
デモ時効果音      あり  
戻る

#### 対戦イベント用

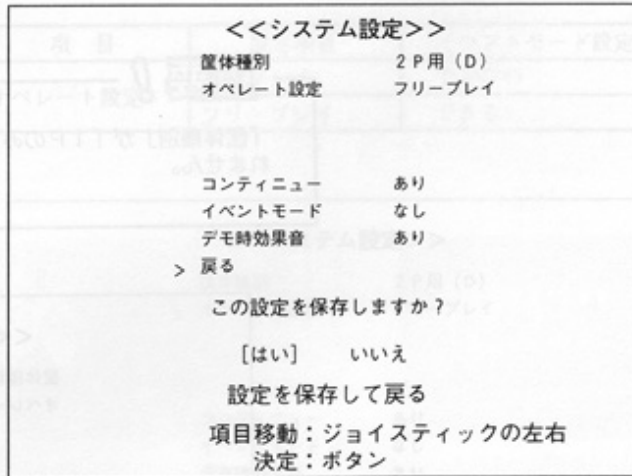
項目移動：ジョイスティックの上下  
値の変更：ジョイスティックの左右

6 1P側のジョイスティックの左右で設定内容を変更する。

項目	設定項目	表示の意味
イベントモード	あり	イベントモード有り
	なし	イベントモード無し

7 1P側のジョイスティックの上下で「戻る」を選択する。

8 設定を保存させるかどうかを選択する。



- ・保存する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。
- ・保存しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

9 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

和音の表示	自動演奏	目次
0音1-1-1-1-1-1	1音	1-1-1-1-1-1
1音1-1-1-1-1-1	2音	1-1-1-1-1-1



### ■ 3-13. 設定内容の初期化

設定内容の初期化は、テストモードの「初期設定値に戻す」で行ないます。

#### 重要!

・ハイスコアは初期値に戻りません。

**1** テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24 ページ)

**2** テストモード目次画面で、「初期設定値に戻す」を選択する。

#### <<テストモード 目次>>

画面テスト  
入力テスト  
サウンド設定  
システム設定  
ゲーム設定  
ハイスコア消去  
> 初期設定値に戻す

終了 (リセット)

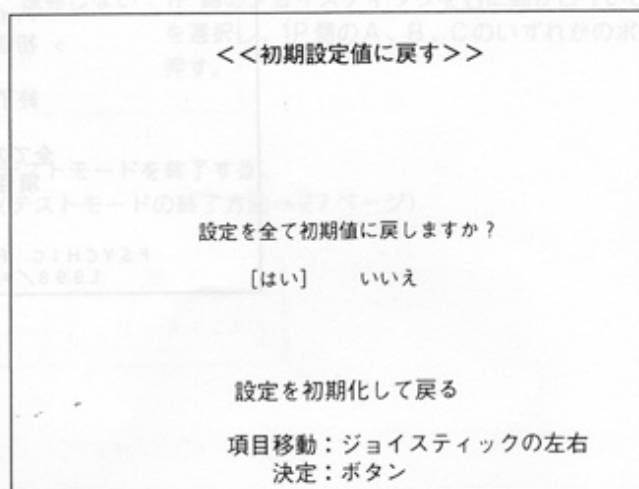
全ての設定を初期値に戻す  
項目移動：ジョイスティックの上下  
決定：ボタン

PSYCHIC FORCE 2012 Version>\*\*J  
1998/\*\*/\*\* \*\*:\*:\*:\*

## ●工場出荷設定

リストモード目次項目	項目	工場出荷設定
サウンド設定	全体音量	48
	バランス	0
	出力	モノラル
システム設定	筐体種別	2P用(D)
	オペレート設定	通常プレイ
	コイン	1コイン
	クレジット	1クレジット
	コンティニュー料金	プレイ料金と同じ
	コンティニュー	あり
	デモ時効果音	あり
ゲーム設定	難易度	3. やさしい
	対CPU試合数	2ラウンド
	対人試合数	2ラウンド
	制限時間	60秒

**3** 設定を初期化させるかどうかを選択する。



- ・初期化する : 1P側のジョイスティックを左に動かし「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。
- ・初期化しない : 1P側のジョイスティックを右に動かし「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

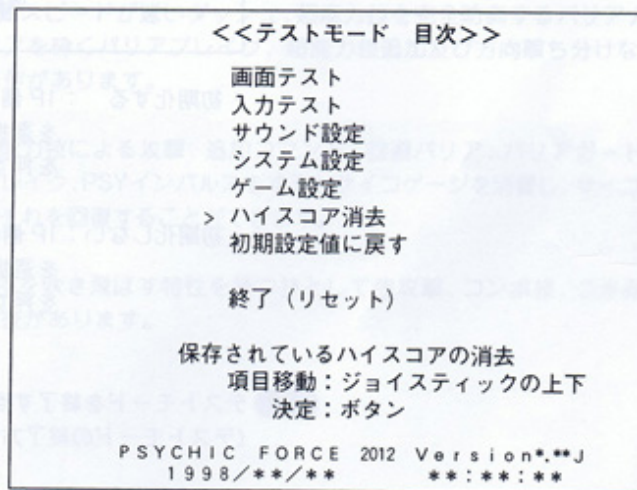
## ■4-1. ゲーム設定

- 4 テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)

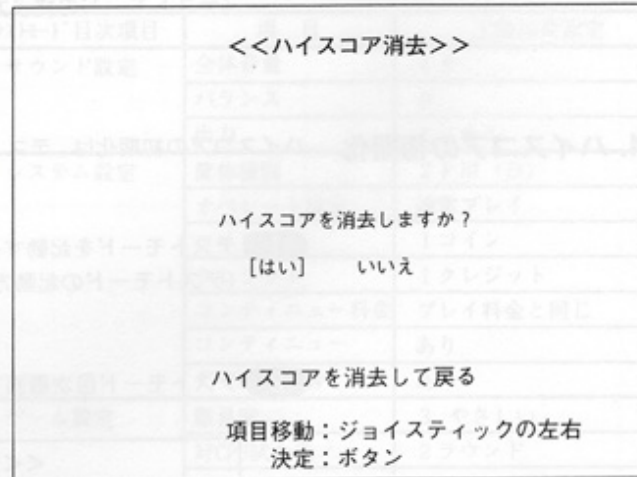
■3-14. ハイスコアの初期化 ハイスコアの初期化は、テストモードの「ハイスコア消去」で行ないます。

- 1 テストモードを起動する。  
(テストモードの起動方法→24ページ)

- 2 テストモード目次画面で、「ハイスコア消去」を選択する。



**3** ハイスコアを初期化させるかどうかを選択する。



- ・初期化する : 1P側のジョイスティックを左に動かして「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。
- ・初期化しない : 1P側のジョイスティックを右に動かして「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。

**4** テストモードを終了する。  
(テストモードの終了方法→27ページ)



- ・初期化する : 1P側のジョイスティックを左に動かして「はい」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。
- ・初期化しない : 1P側のジョイスティックを右に動かして「いいえ」を選択し、1P側のA、B、Cのいずれかのボタンを押す。



# 第4章

## ゲーム内容

### ■ 4-1. ゲーム概要

・横画面、サイドビュー、自由スクロール型アクションゲーム。

・二人同時プレイ、コンティニュープレイ、途中参加、同キャラ対戦が可能です。

・キャラは超能力者で結界という立方体のフィールド内で常に空中に浮いた状態で上下左右自由に移動しながら戦います。

・各キャラは固有の超能力技を持っています。

・コンピュータ対戦は8ステージ構成です。

・コンピュータ対戦時はタイムアタック制のスコア表示。

・移動スピードが速いダッシュ、超能力技を完全防御するバリアガード、バリアを砕くバリアブレイク、超能力技追加及び方向撃ち分けなどの特殊操作があります。

・超能力技による攻撃、追加コマンド、回避バリア、バリアガード、バリアブレイク、PSYインパルスをするるとサイコゲージを消費し、サイコチャージでそれを回復することができます。

・相手を吹き飛ばす特性を持つ技として強攻撃、コンボ技、つかみ技、超能力技があります。



■ 4-2. ゲーム開始の手順 ① 筐体のコイン投入口にコインを投入する。



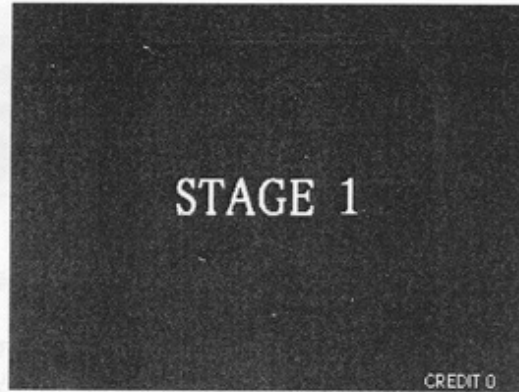
② セレクトボタンを押し、プレイヤーキャラを選択する。



③ ゲームモードを選択する。



4 ステージ表示。



5 ゲームスタート



### ■ 4-3. ゲームルール

#### ● コンピュータ戦でのプレイ

- ・全8ステージクリアするとゲームオーバーになります。
- ・全3戦中2勝するとステージクリアとなり次のステージへと進みます。(初期設定値の場合)
- ・乱入すると1Pもしくは2Pの空いている側に乱入します。

#### ● 対戦プレイ

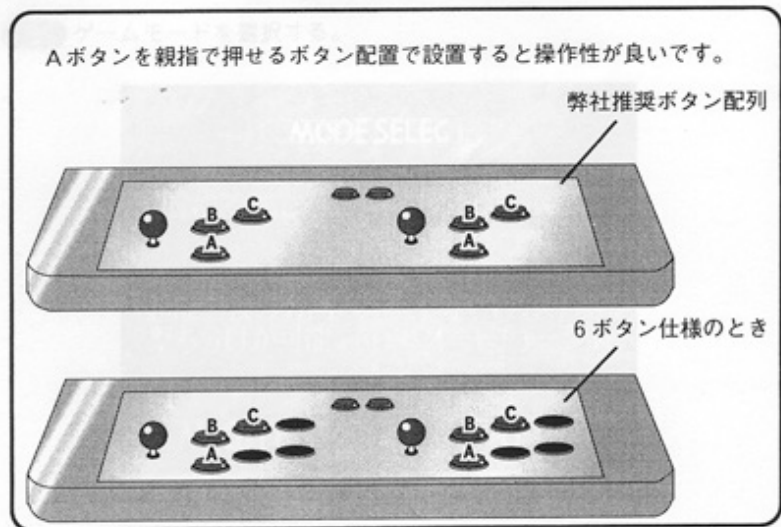
- ・10体のキャラからプレイヤーキャラを選択できます。
- ・全3戦中2勝すると勝者はコンピュータ戦へと進み敗者はゲームオーバーになります。(初期設定値の場合)
- ・両者1勝ずつで3戦目が引き分けもしくはダブルKOの場合、両者ともゲームオーバーになります。
- ・両者のライフが0以上でタイムオーバーになるとサドンデスになります。

### ■ 4-4. プレイ人数

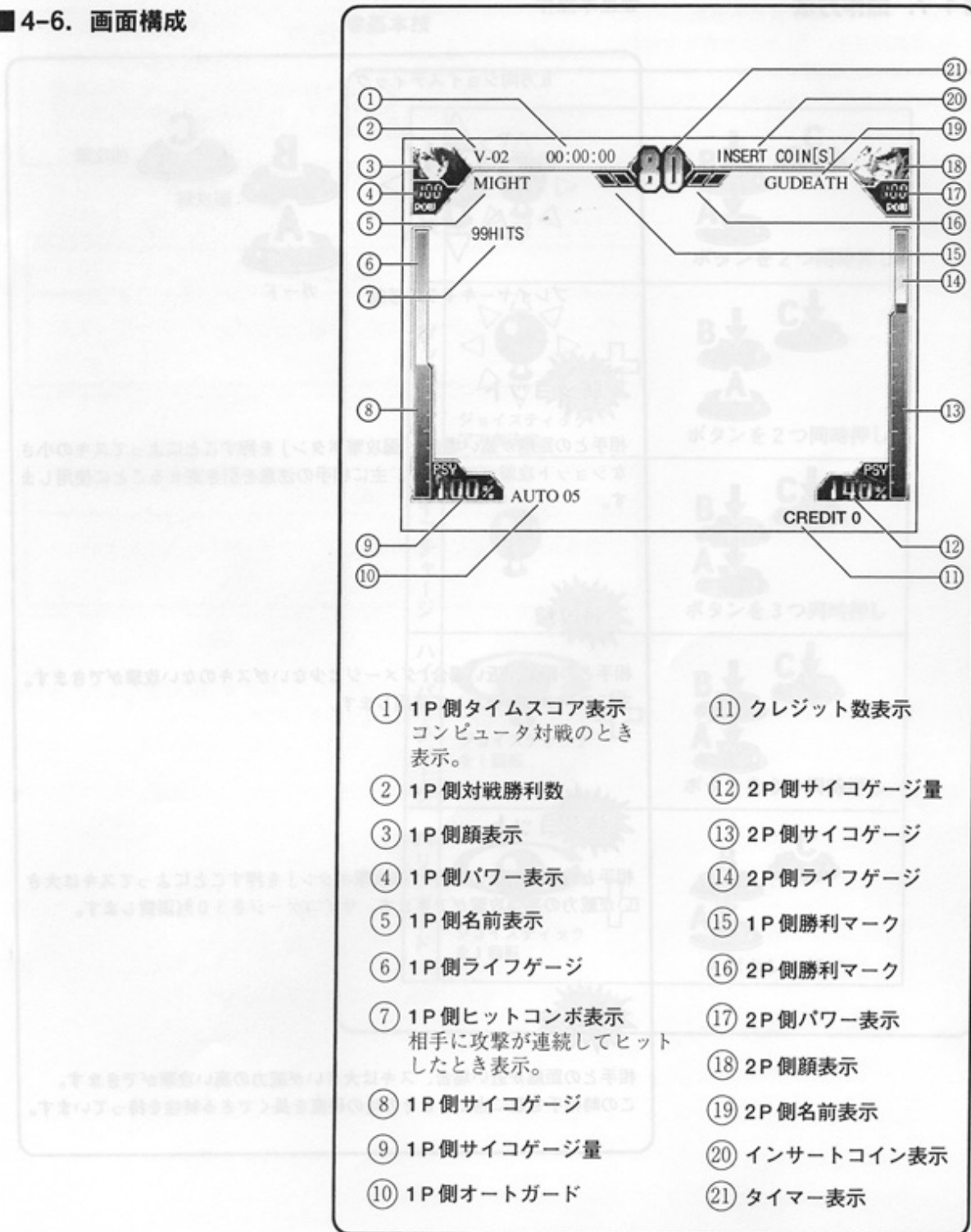
二人同時プレイまで可能

### ■ 4-5. コントロールパネルのボタン推奨位置

コントロールパネルのボタンは次のような配置になるように取付けてください。



■ 4-6. 画面構成





■ 4-7. 操作方法

● 基本操作

8方向ジョイスティック



プレイヤーキャラの移動



ガード

弱攻撃

強攻撃

弱ショット

相手との距離が遠い場合、「弱攻撃ボタン」を押すことによってスキの小さなショット攻撃ができます。主に相手の注意を引き寄せることに使います。

弱攻撃

相手との距離が近い場合、ダメージは少ないがスキのない攻撃ができます。主にコンボの布石として使います。

強ショット









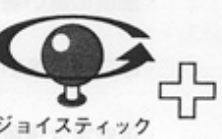

相手との距離が遠い場合、「強攻撃ボタン」を押すことによってスキは大きい威力の高い攻撃ができます。サイコゲージを30%消費します。

強攻撃

相手との距離が近い場合、スキは大きい威力の高い攻撃ができます。この時相手を壁に当てるとその時の硬直を長くできる特性を持っています。



●基本技

つかみ技		 <p>ボタンを2つ同時押し</p>
ダッシュ	 <p>ジョイスティック で方向決定</p>	 <p>ボタンを2つ同時押し</p>
サイコチャージ		 <p>ボタンを3つ同時押し</p>
ハイパーチャージ	 <p>ジョイスティック を1回転</p>	 <p>ボタンを3つ同時押し</p>
バリアガード	 <p>ジョイスティック を1回転</p>	 <p>Aボタンを押す</p>

# 第5章

# メンテナンス

図4-7. 操作方法

## ▲ 注意

メンテナンスにおいて、タイトー純正部品以外を用いた作業を行ったとき、不正改造とみなします。改造は絶対に行なわないでください。故障・事故の原因となります。

## ▲ 注意

ゲーム基板のメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。

## ▲ 注意

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

ゲーム基板を使用しない時は、梱包箱に入れて大切に保管してください。また、次のような場所を避けて保管してください。

- ・ 直射日光の当たる所
- ・ 湿度の高い場所
- ・ ほこりの多い場所
- ・ 不安定な場所
- ・ 振動、静電気、電磁波の影響を受ける場所



## ▲ 注意

作業を行なう前に筐体の電源スイッチをOFFにしてください。

## ▲ 注意

あきらかにゲーム基板が不良と分かっても、テスター等で回路検査を行なわないでください。

## ▲ 注意

ゲーム基板のメンテナンスは、店舗メンテナンスマンが行ってください。

### ■ 7-1. エラーコードの説明

画面表示	内 容	対 処
COIN ERROR	<ul style="list-style-type: none"> <li>筐体に投入されたコインがレジェクター内部のマイクロスイッチを通過するのに0.5秒以上かかるとこのエラーが発生します。</li> </ul>	筐体の取り扱い説明書をお読みください。
SERVICE SW ERROR	<ul style="list-style-type: none"> <li>筐体内部のサービススイッチが引っかけりまたは、破損などでスイッチがONの状態になっている。</li> <li>サービススイッチに接続されているハーネスがショートしている。</li> </ul>	筐体の取り扱い説明書をお読みください。
TILT	<ul style="list-style-type: none"> <li>ティルトが作動している。</li> </ul>	筐体の取り扱い説明書をお読みください。

## ■ 7-2. トラブルシュート

トラブル	考えられる原因	対処
リセットを繰り返す	・電源の電圧値が適正でない	・スイッチング電源の電圧調整を行なってください。 (設置→16ページ)
	・エッジコネクタの接触不良	・エッジコネクタの端子面を清潔な柔らかい布で軽く汚れを拭き取ってください
	・ハーネス類の断線・ショート	・ハーネス類の断線・ショートが考えられるときには交換してください
サウンドが小さい	・テストモード中の音量の設定値が小さい為	・テストモードの「サウンド設定」に入って音量を設定してください (音量の設定→32ページ)
	・筐体側の音量設定が小さい為	・筐体内の音量調節つまみを回してください
時々リセットする、画面が止まる	・電源の電圧値が適正でない	・スイッチング電源の電圧調整を行なってください。 (設置→16ページ)
	・自動販売機、冷蔵庫、空調と同じ電源ラインに接続している為	・自動販売機、冷蔵庫、空調と同じ電源ラインに接続していると考えられる時には、電源の供給場所を変更してください
	・ゲーム基板が衝撃、静電気によって故障した	・ゲーム基板を交換してください
何も動作しない	・筐体の電源プラグに電源が供給されていない。	・電源スイッチをOFFにしてからプラグを挿入してください。その後、電源スイッチをONにしてください
	・JAMMAハーネスが正しく接続されていない	・JAMMAハーネスが正しく接続されていない時には、コネクタの向き等を確認して確実に挿入してください
	・JAMMAハーネスの断線・ショートの為。	・JAMMAハーネスを交換してください
	・ハーネスの仕様が正しくない	・正しいハーネスに交換してください
	・電源の電圧値が適正でない	・スイッチング電源の電圧調整を行なってください。 (設置→16ページ)
	・ゲーム基板が衝撃、静電気によって故障した	・ゲーム基板を交換してください
	・ヒューズ切れ	・ハーネス類がゲーム基板、その他とショートしていないか確認した上でヒューズを交換してください。



この契約書は、MS-DOSに関するものです。

## 使用許諾契約書

### アップグレードソフトウェアの追加コピー数：0

重要—以下のライセンス契約書を注意してお読みください。本使用許諾契約書（以下「本契約書」といいます）は、お客様（個人または法人のいずれであるかを問いません）とお客様が入手された特定の目的で使用されるコンピュータ装置（以下「本システム」といいます）の製造者（以下「本製造者」といいます）との間に締結される法的な契約書です。この本システムには、特定のマイクロソフト ソフトウェア製品（以下「本ソフトウェア」といいます）がインストールされています。本ソフトウェアは、コンピュータソフトウェア、それに関連した媒体、マニュアルその他の印刷物を含み、「オンライン」または電子文書を含むこともあります。本ソフトウェアをインストール、複製、または使用することによって、お客様は本契約書の条項に拘束されることに承諾されたものとします。本契約書の条項に同意できない場合、本製造者および Microsoft Corporation（以下「マイクロソフト」といいます）は、お客様に本ソフトウェアを許諾できません。そのような場合、未使用の本ソフトウェアについての代金の返還手続きに関しては本製造者に速やかにご連絡ください。

### ソフトウェア ライセンス

本ソフトウェア製品は、著作権法および国際著作権条約をはじめ、その他の無体財産権に関する法律ならびに条約によって保護されています。本ソフトウェア製品は許諾されるもので、販売されるものではありません。

#### 1. ライセンスの許諾 本契約書はお客様に以下の権利を許諾します。

- **ソフトウェア** お客様は、本システム上にインストールされた本ソフトウェアを使用することができます。
- **バックアップコピー** 本製造者が、別の媒体に本ソフトウェアのコピーを本システムとともに提供していない場合に限り、お客様は本ソフトウェアのコピーを1部に限り作成することができます。お客様は、本ソフトウェアのコピーを保存することはできますが、これを本システム上の本ソフトウェアを復元する以外の目的で使用することはできません。

#### 2. その他の権利および制限

- **リバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルの制限** お客様は、本ソフトウェア製品をリバースエンジニアリング、逆コンパイル、または逆アセンブルすることはできません。
- **本システム専用** 本ソフトウェアは、1つの統合された製品として本システムとともに許諾されています。本ソフトウェアは、本システムとともにのみ使用することができます。
- **レンタル** お客様は、本ソフトウェアをレンタルまたはリースすることはできません。
- **ソフトウェアの譲渡** お客様は、本契約に基づいて、本システムの売却または譲渡の一部としてお客様のすべての権利を恒久的に譲渡することができます。ただしその場合、複製物を保有することはできず、本ソフトウェア製品の一切（全ての構成部分、媒体、マニュアルなどの文書、アップグレードまたはバックアップコピー、および本契約書を含みます）を譲渡し、かつ譲受人が本契約書の条項に同意することを条件とします。本ソフトウェアがアップグレードである場合、譲渡は本ソフトウェアの以前のバージョンも全て含んだものでなければなりません。

- **解除** お客様が本契約書の条項および条件に違反した場合、マイクロソフトは、他の権利を害することなく本契約を解除することができます。そのような場合、お客様は本ソフトウェア製品の複製物およびその構成部分を全て破棄しなければなりません。

### 3. アップグレードおよび Recovery Media

- 本ソフトウェアが、本システムとは別の媒体で本製造者によって提供され、かつ「For Upgrade Purposes Only」とラベルがはられていた（以下「本アップグレードソフトウェア」といいます）場合、お客様は、本システム上にインストールされていた本ソフトウェアのコピーと交換して本システムに本アップグレードソフトウェアのコピー1部をインストールし、および本契約書の第1条に従って本アップグレードソフトウェアを使用することができます。  
本製造者より、本契約書の上部に本アップグレードソフトウェアの追加コピーの許諾数が示されていること、あるいは本製造者より、本アップグレードソフトウェアの許諾された各追加コピー用のシリアル番号のシールが提供されていることを条件に、お客様は、本アップグレードソフトウェアのコピー1部を使用して、本システムと同じブランドおよびモデルであって、本ソフトウェアの同じバージョンおよび言語版の正当にライセンスされたコピーを含んだ追加のシステム（以下「本追加システム」といいます）上に、本契約書の上部に示されている、あるいはシリアル番号のシールの数を上限として、本アップグレードソフトウェアのコピーをインストールすることができます。
- 本契約書の上部に本アップグレードソフトウェアの許諾された追加コピーの数が示されておらず、かつ本製造者よりシリアル番号のシールが提供されていない場合、お客様はアップグレードソフトウェアの追加コピーを作成、または本追加システムへインストールすることはできません。
- 本ソフトウェアが、本システムとは別の媒体で本製造者によって提供され、かつ本ソフトウェアに「Recovery Media」というラベルが貼付されていた場合、本契約書第1条に記載されている保存を目的とした本ソフトウェアのコピーを作成することはできません。その代わりに、お客様は、本ソフトウェアの同じバージョンおよび言語版の再インストールまたは復元するためにのみ「Recovery Media」を使用することができ、本契約書第1条に従って再インストールまたは復元した本ソフトウェアを使用することができます。お客様は Recovery Mediaの1ユニットを、本追加システム上の本ソフトウェアの復元または再インストールのために使用することができます。

4. **著作権** 本ソフトウェア（本ソフトウェアに組み込まれたイメージ、写真、アニメーション、ビデオ、音声、音楽、テキスト、「アプレット」を含みますが、それだけに限りません）、付属のマニュアルなどの印刷物、および本ソフトウェアの複製物についての権限および著作権は、マイクロソフトまたはその供給者が有するものです。お客様は、本ソフトウェアに付属のマニュアルその他の印刷物を複製することはできません。本契約のもとに特に規定されていない権利は全てマイクロソフトに留保されます。

5. **製品サポート** 本ソフトウェアの製品サポートは、マイクロソフトまたはその子会社が提供するものではありません。製品サポートに関しては、本システムのマニュアルなどの文書にある本製造者のサポート案内をご参照ください。また、本契約に関してのご質問、またはその他の理由による本製造者へのご連絡には、本システムのマニュアルなどの文書にある住所をご参照ください。

株式会社 **タイトー**®

本社 東京都千代田区平河町 2-5-3

©TAITO CORP. 1998 PRINTED IN JAPAN

Portions of this product ©1996-1998 3Dfx Interactive, Inc.  
This product may be covered by one or more of the following  
US patents: 5,724,561 5,740,343

**無断転載を禁じます。**



**ダッシュ移動**

**ダッシュ**  
レバーの方向にダッシュ!!  
レバーを押し、Z+ジャンプボタン

**クイックダッシュ**  
進みたい方向にレバーを押し、Z+ジャンプボタン  
敵のいる方向を追尾!! (移動可能)

**スライドダッシュ**  
敵の側面方向に短く移動!!  
コマンドを入力し、Z+ジャンプボタン

**超能力技を極めよ!!**

**方向撃ち分け**  
敵の方向を先読みして攻撃!!  
コマンド入力後、レバー+使用ボタン

**追加コマンド**  
超能力技の性質が変化!!  
超能力技の発動後、特定のコマンドを入力

**ダウン後の反撃**  
PSYインパルス  
連打すると、巨大なハリアが発生!!  
PSY:25%  
OFF  
ダウン後、即かまぼたつを連打

**バリアガード**  
全攻撃&全方位を完全防御!!  
ガードを押し続けるからレバー1回転  
回避ハリア  
ダメージ後の追いつちを防御!!  
PSY:50%  
敵に吹き飛ばされた瞬間に、コマンドを入力

**バリアブレイク**  
敵のバリアを砕け!!  
PSY:50%  
敵に近い間合いで、レバーを入れればはらばたつ

**バリア** はなごころの薄皮

© 2010 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

REGINA	CARLO	GATES	WENDY	MIGHT	PATTY	GENSHIN	EMILIO	SETSUNA	GUDEATH
 <p><b>REGINA</b> 炎使いのリーダー</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 40% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 40% ⑲ or ⑳ → ㉑ 50% ㉒ or ㉓ → ㉔ 80%</p>	 <p><b>CARLO</b> 氷使いのカルロ</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 40% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 40% ⑲ or ⑳ → ㉑ 50% ㉒ or ㉓ → ㉔ 80%</p>	 <p><b>GATES</b> 氷使いのゲイツ</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 40% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 40% ⑲ or ⑳ → ㉑ 45% ㉒ or ㉓ → ㉔ 80%</p>	 <p><b>WENDY</b> 風使いのウェンディー</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 40% ⑦ or ⑧ → ⑨ 50% ⑩ or ⑪ → ⑫ 50% ⑬ or ⑭ → ⑮ 50% ⑯ or ⑰ → ⑱ 50% ⑲ or ⑳ → ㉑ 50% ㉒ or ㉓ → ㉔ 70%</p>	 <p><b>MIGHT</b> 電撃使いのマイ</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 30% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 45% ⑲ or ⑳ → ㉑ 80%</p>	 <p><b>PATTY</b> 雷使いのパーティ</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 40% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 45% ⑲ or ⑳ → ㉑ 80%</p>	 <p><b>GENSHIN</b> 炎使いのジン</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 30% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 60% ⑲ or ⑳ → ㉑ 60% ㉒ or ㉓ → ㉔ 70% ㉕ or ㉖ → ㉗ 90%</p>	 <p><b>EMILIO</b> 氷使いのエミリオ</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 40% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 50% ⑲ or ⑳ → ㉑ 80% ㉒ or ㉓ → ㉔ 90%</p>	 <p><b>SETSUNA</b> 雷使いのセツナ</p> <p>① or ② → ③ 40% ④ or ⑤ → ⑥ 40% ⑦ or ⑧ → ⑨ 40% ⑩ or ⑪ → ⑫ 40% ⑬ or ⑭ → ⑮ 40% ⑯ or ⑰ → ⑱ 45% ⑲ or ⑳ → ㉑ 70% ㉒ or ㉓ → ㉔ 100%</p>	 <p><b>GUDEATH</b> 雷使いのグデアス</p> <p>① or ② → ③ 30% ④ or ⑤ → ⑥ 30% ⑦ or ⑧ → ⑨ 60% ⑩ or ⑪ → ⑫ 70% ⑬ or ⑭ → ⑮ 70% ⑯ or ⑰ → ⑱ 70% ⑲ or ⑳ → ㉑ 90%</p>





完全なる世界へ。

### 基本操作

移動      ガード      弱攻撃      強攻撃

コマンド入力      つかみ      ダッシュ移動

近      遠

強シヨット      弱シヨット

### 新・サイコゲージ

**ハイパーチャージ**  
攻撃力アップ!!  
3ボタン同時押し+Lバー-1回転

**サイコチャージ**  
消耗したサイコゲージを  
急速に回復!!  
3ボタンを同時に押し続ける

現在の攻撃力 (MAX・200%)  
ハイパーチャージで増加可能

敵からのダメージや  
ハイパーチャージで、  
サイコゲージの  
最大値が上昇!!

サイコゲージ残量 (MAX・200%)  
超能力技等の使用で消耗

ライフゲージ領域      サイコゲージ領域

100% POW      100% PSY

### ビギナーモード

MODE SELECT for **BEGINNER**

**初心者歓迎!!**

1. 敵の攻撃を自動ガード! (回数制限あり)
2. サイコゲージを自動チャージ!

※ただし、超能力技の方向撃ち分けは不可。



### キャラクター重量別コンボ

超能力技は、先行入力の場合のみ連撃技として成立。

**L**ight weight  
軽量級 (マイト・パティ他)

**M**iddle weight  
中量級 (刹那・カルロ他)

**H**eavy weight  
重量級 (ガガス・ゲイツ)

弱-弱-弱-超  
弱-強-超-超  
弱-強-弱-超  
弱-弱-強-超  
弱-強-超-超  
弱-強-弱-超  
弱-強-弱-超  
弱-強-弱-超

©TAITO CORP. 1997 63000897A ★10クレジット以上のコイン投入は無効となります。