

SERVICE INSTRUCTION

怒 心 KARI



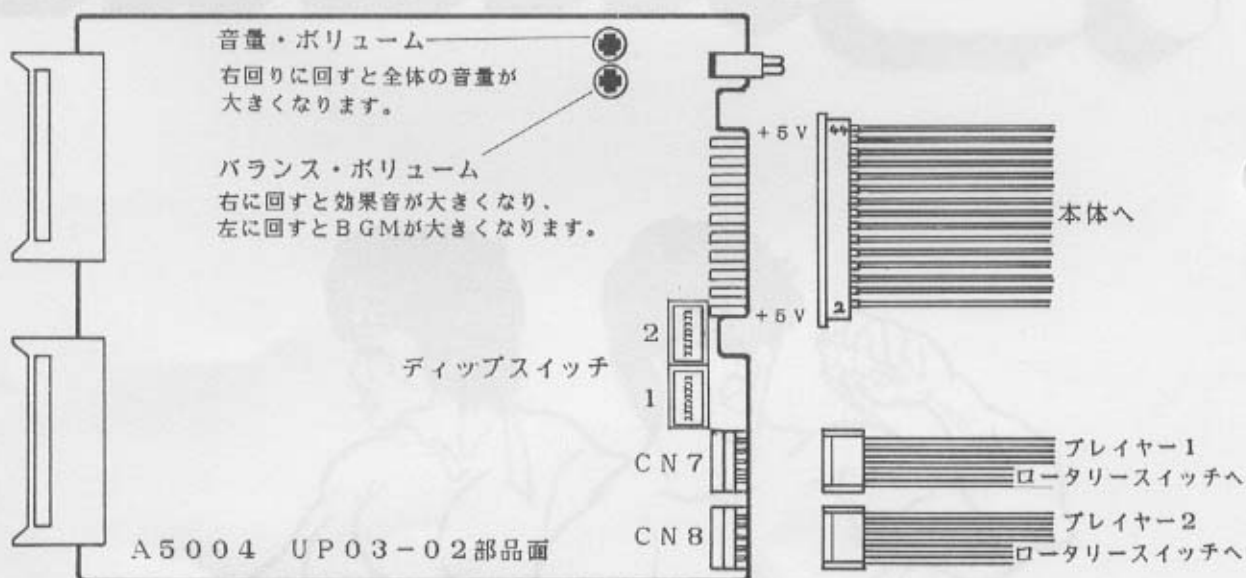
基板仕様

- 1-1 適合エッチコネクター 1150N-044-009 (44PIN) : KEL
 1-2 使用推奨電源 DC +5V. 7A
 DC+12V 1A
 DC -5V 1A

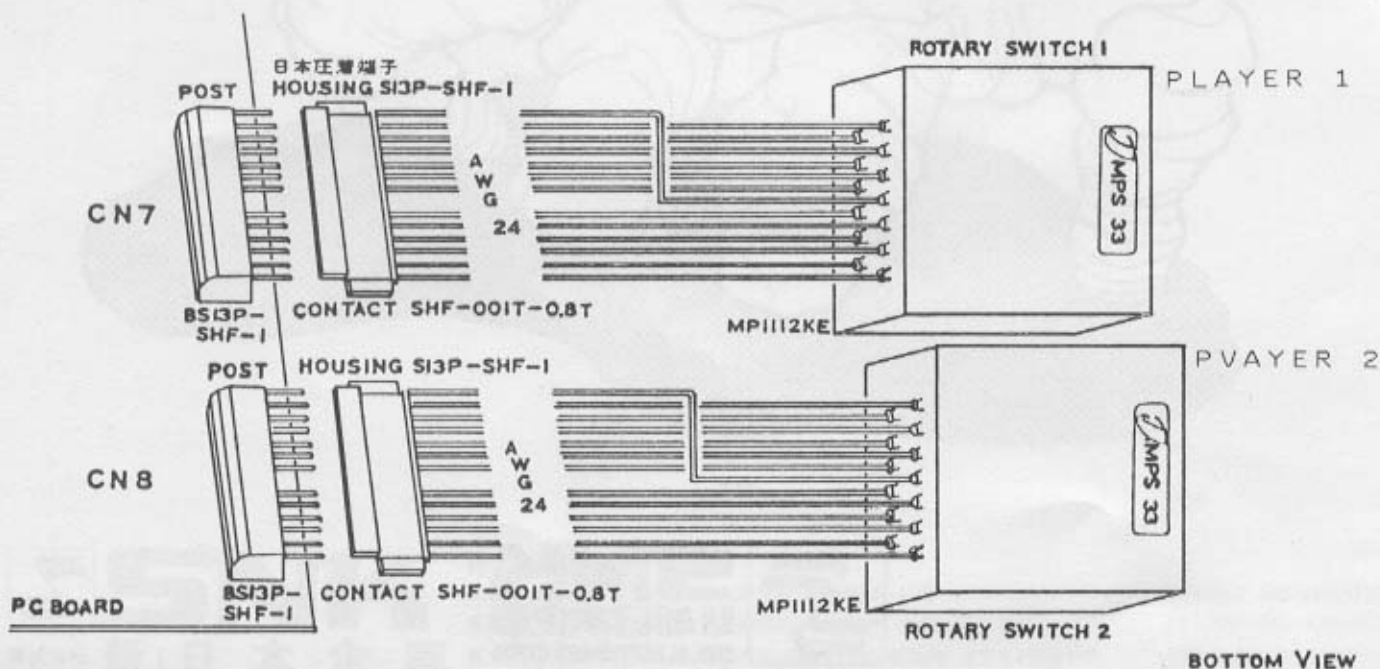
※本機は+5V~+5.25Vの範囲でお使い下さい。

※本機の客先での無断改造については一切責任を負いかねます。

※本仕様は予定なく変更することがあります。



ロータリースイッチ配線図



- ① もし、ソリッド・ステート・モジュールがあきらかに不良とわかっていても、テスター等で回路検査はしないでください。テスター内部の電圧でICを破壊することがあります。
- ② エッジコネクタ、RESET端子は、GNDに接地するとCPUがリセットします。通常、御使用にならない場合は、この端子をオープンにしてください。
- ③ 部品交換及びコネクタの抜き差しの際は必ず電源を切って下さい。
- ④ 電源コードを抜く時は、必ずプラグを持って抜いて下さい。
- ⑤ モニターには、高電圧のかかっている場所がありますのでモニターを操作する時は充分注意して下さい。

遊び方

- 1人でも2人でも遊べます。
- 1人がプレイ中でも、新たにコインを入れると、もう1人ゲームに参加する事が出来ます。
- 主人公は、8方向回転レバーと発射スイッチ2つで操作します。
- 8方向レバーで主人公の移動方向を、回転スイッチ（レバーと一体）で攻撃の方向を決定します。
- 主人公は歩兵でスタートし、戦車に乗り込む事が出来ます。
- 発射ボタンは、主人公歩兵時が銃の発射と手投げ弾の発射（戦車への乗り込み兼用）を行ない、主人公戦車時には、大砲発射と戦車からの脱出を行ないます。
- 主人公の弾の残数は、画面上隅に表示されています。
- 残数がゼロに成ると弾が出なくなりますのでパワーを取って残数を増やして下さい。
- パワーは、固定のものと、赤い歩兵を倒す事により出現するものがあります。
- ゲームがプレイヤーのレベルを判断して敵を出現させるシステムをとっている為、プレイヤーによって内容が多少は変化する事があります。
- また、同一のプレイヤーであってもプレイがうまくなるに従って、今迄存在しなかった敵が各所に出現する事もあります。
- パワーポイントの位置もプレイヤーのレベルによって多少変化します。
- コース上には5つのゲートがあり、それを破壊する事により次のエリアに進むことができます。
- 主人公の持ち機が無くなるか、最終エリアの敵を総て破壊する事によりゲームは終了します。
- なお2人共ゲームオーバーになった場合は、次のプレイは最初からスタートします。
（コンティニューモードは在りません）



SNK

株式会社 **新日本企画**

株式会社 **エヌエヌケイ** エレクトロニクス

株式会社 **新日本企画**

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町12-41号

東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル

東大阪営業所 〒578 東大阪市吉田町7丁目2番35号 ホワイトシャトゥ

株式会社 **SNKエレクトロニクス**

〒564 吹田市豊津町11-13号 石田茅2ビル

TEL(06) 338-7007(代)

TEL(03) 356-9361(代)

TEL(0729) 65-0533(代)

TEL(06) 338-8188(代)

基板チェックの方法

画面1



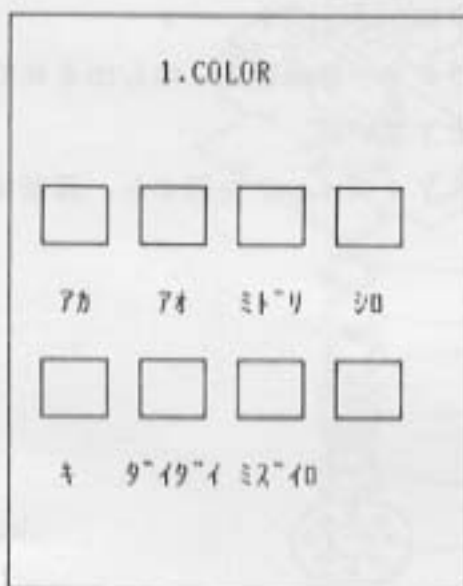
本基板は電源ONと同時にメモリーの確認を行ないます。画面1が映し出されるまで、PLAY1のスイッチを押して下さい。

画面1 クロスハッチ

まず目が、正方形になるようモニターを調整して下さい。

PLAY1スイッチを押すと、画面2に変わります。

画面2

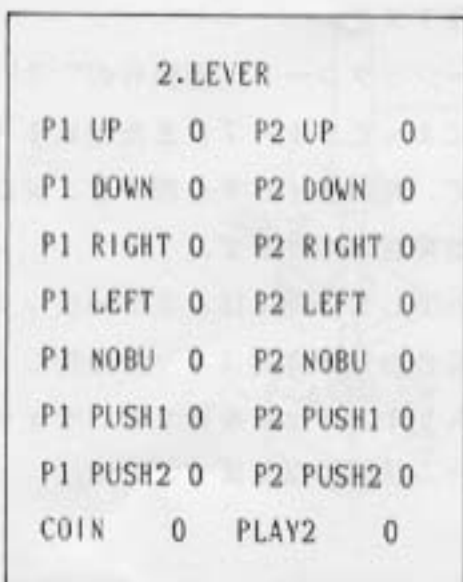


画面2 カラーテスト

モニターのカラー調整をして下さい。

PLAY1スイッチを押すと、画面3に変わります。

画面3



画面3 レバー&スイッチテスト

レバーまたはスイッチが入ると、画面上の0が1に変わります。

レバーのノブは、右まわりで表示の数字が1増え左まわりで1減ります。

COINは、サービススイッチを押すか、コインを投入するかして、0が1に変わることを確認して下さい。

PLAY1スイッチを押すと、画面4に変わります。

画面4

```
3.MODE
DIP1 12345678
      00000000
DIP2 12345678
      00000000
TYPE JAPAN TABLE
HERO 3
1COIN1 1PLAY 1COIN2 6PLAY
BONUS1 50000P
BONUS2 100000P EVERY
LEVEL 1
```

画面4 モード チェック

DIP SWITCHで、お客様の仕様に合わせて設定して下さい。(各設定についてはディップスイッチ表を御覧下さい。)

スイッチONで各ビットを示す数字の下の0が1に変わり、画面下に現在のモード内容が表示されます。

PLAY1スイッチを押すと、画面5に変わります。

画面5

```
4.FRONT
CHARA CODE 0000-0031
COLOR 00
FRONT CHARACTER
```

画面5 フロントテスト

キャラクターが画面上に映し出されているか確認して下さい。

PLAY1スイッチを押すと、画面6に変わります。

画面6

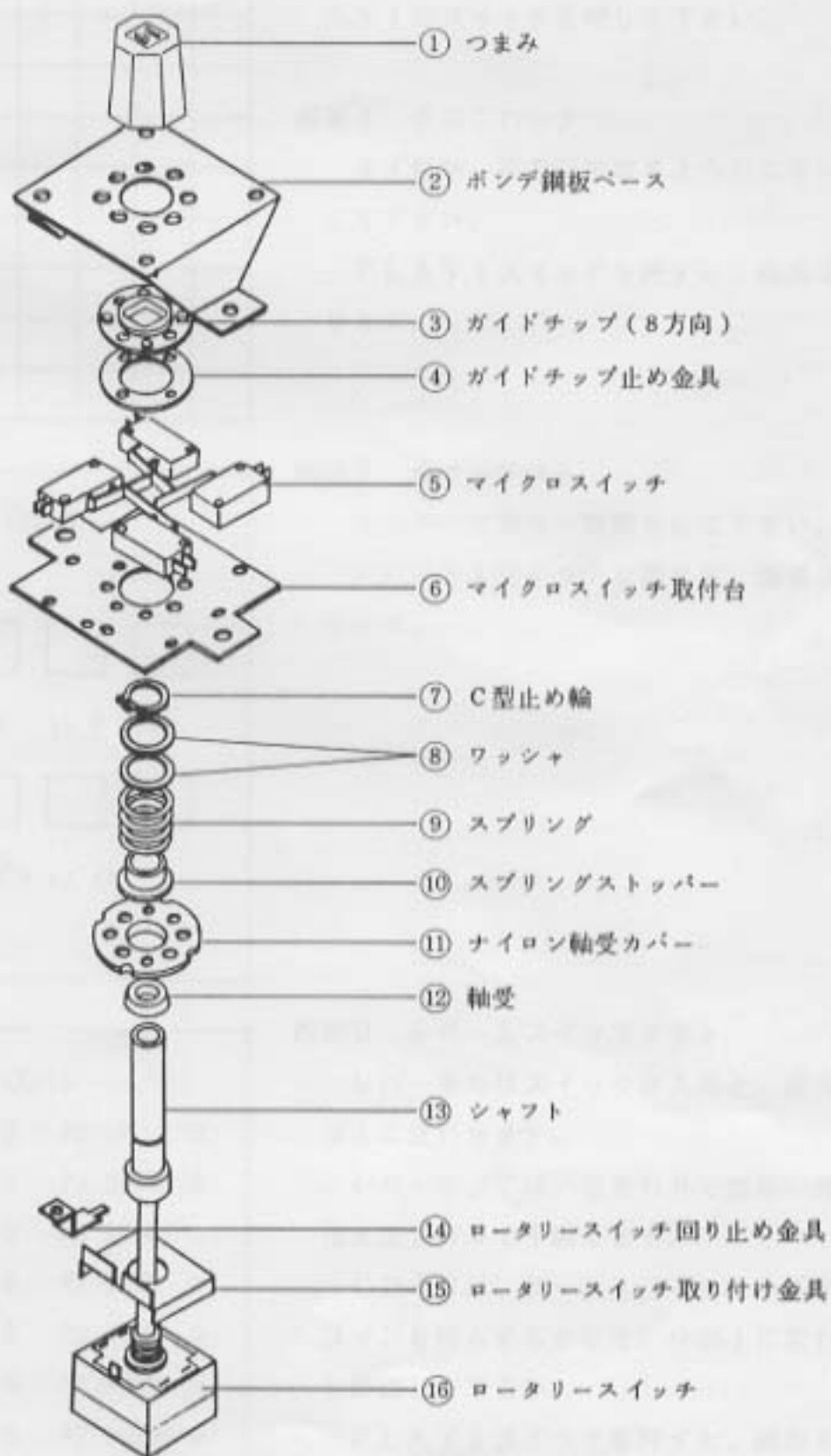
```
5.MUSIC
MUSIC CODE = ?
MELODY 41-7B
EFFECT 81-BB
STOP 0E
```

画面6 音テスト

ミュージックコード(画面6の" ? ")を、レバーによって41-7Bまたは81-BBに合わせて、発射スイッチを押すと、メロディーまたは効果音が鳴ります。

ストップしたい時には、ミュージックコードを0Eに合わせて発射スイッチを押して下さい。PLAY1スイッチを押すと、チェックが終わりゲーム状態になります。

IKARI 用レバー構成図



その他、疑問点などがございましたらSNKエレクトロニクスまでご連絡下さい。

(TEL 338-8188)



ディップスイッチ表

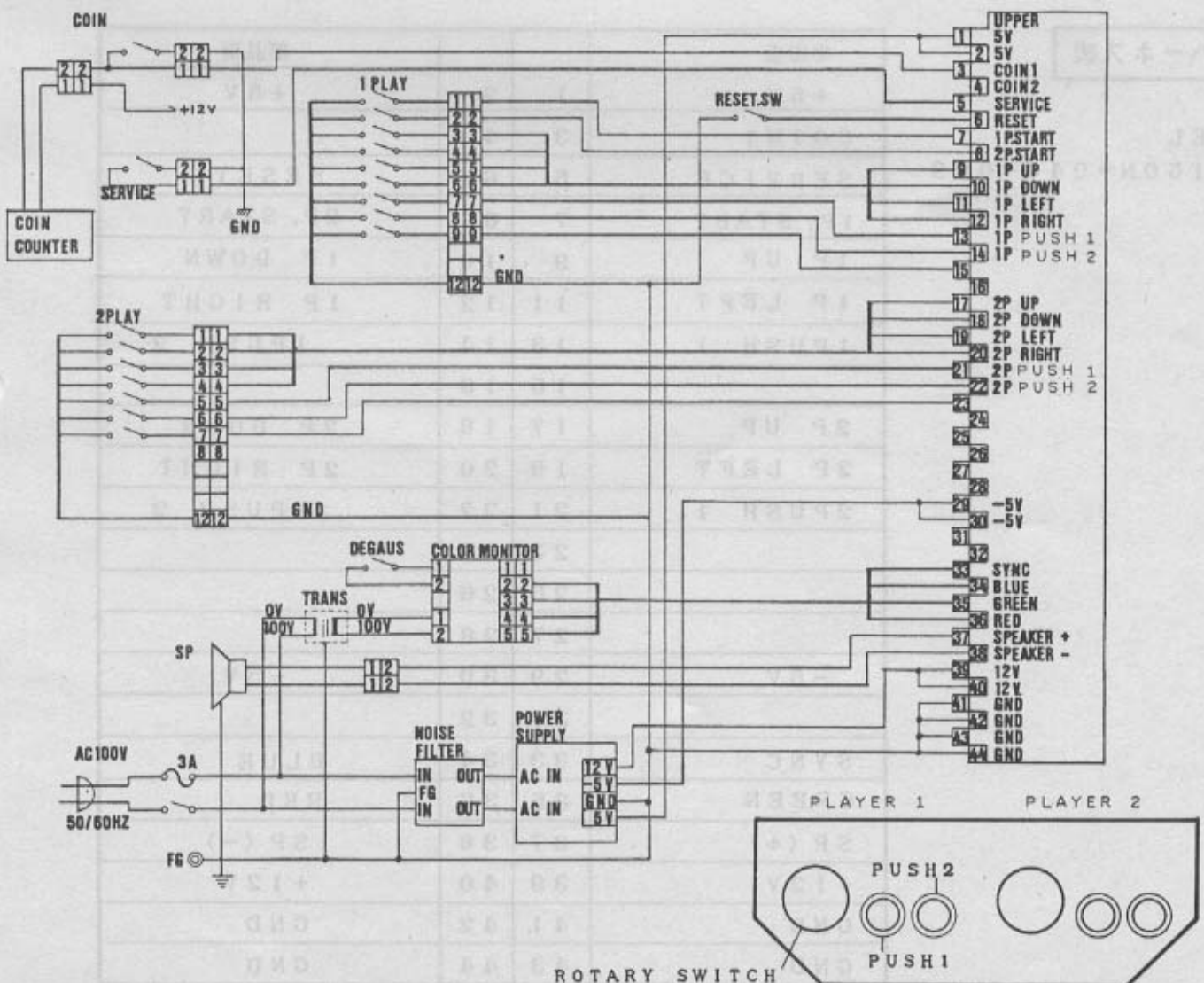
DIP SW No. 1

| SW No. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---------------------|----------------|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 手投げ弾のみ相撃ち | OFF | | | | | | | |
| 相撃ち | ON | | | | | | | |
| モデル型 | OFF | | | | | | | |
| ディップナイト型 | ON | | | | | | | |
| エブリボーナス指定 | | | OFF | | | | | |
| セカンドボーナス指定 | | | ON | | | | | |
| プレイ回数 3機 | | | | OFF | | | | |
| 5機 | | | | ON | | | | |
| コイン/プレイ 1/1 | | | | | OFF | OFF | | |
| 2/1 | | | | | ON | OFF | | |
| 3/1 | | | | | OFF | ON | | |
| 4/1 | | | | | ON | ON | | |
| 1/6 | | | | | | | OFF | OFF |
| 1/4 | | | | | | | ON | OFF |
| 1/3 | | | | | | | OFF | ON |
| 1/2 | | | | | | | ON | ON |

DIP SW No. 2

| SW No. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---------------|-----|-----|-----|-----|-----|---|-----|-----|
| 難易度 <易> | 1 | OFF | OFF | | | | | |
| | 2 | ON | OFF | | | | | |
| | 3 | OFF | ON | | | | | |
| | <難> | 4 | ON | ON | | | | |
| デモサウンド 無 | | | | OFF | OFF | | | |
| デモサウンド 有 | | | | ON | OFF | | | |
| 画面停止 | | | | OFF | ON | | | |
| ネバーフィニッシュ | | | | ON | ON | | | |
| ボーナス1ST/2ND | | | | | | | | |
| 50000/100000 | | | | | | | OFF | OFF |
| 60000/120000 | | | | | | | ON | OFF |
| 100000/200000 | | | | | | | OFF | ON |
| ノーボーナス | | | | | | | ON | ON |

ブロックダイアグラム



A5004 (怒・IKARI) 基板の電源について

読者様へのご挨拶

本基板は多量のICとメモリーを使用しており、+5V (ボルト) の消費電力は約5A (アンペア) です。

御使用になるテーブルに本基板を接続し、テーブルの電源の電圧アジャストを回し、基板のエッジコネクタ (44ピンコネクタ) の両端の電圧が+5V (ボルト) になる様に調節して下さい。もし、電圧アジャスト (+5V ADJ) を回し切った状態でも+5V (ボルト) 以上にならない場合は電源の不良、電流容量の不足ですので電源を定格の大きいものと御交換ください。

尚、当社推奨の電源は、瞬デージーバック製の型名PS-7010SZ (+5V, 7A、+12V, 1A、-5V, 1A) です。

また+5Vは電流容量に合った十分な線材 (1.25mm²×2 or 3.5mm²) を御使用下さい。

中間ハーネスのコネクタは接触抵抗により電圧が降下します。中間ハーネスを数段にわたり接続しますと正常な電圧が得られないことがあります。

+6Vのコインカウンターを+5Vから取ると電圧がやはり下がります。

+12Vのコインカウンターを御使用下さるようお願い致します。

ハーネス表

KEL
1150N-044-009

| 半田面 | | | 部品面 |
|-----------|----|----|-----------|
| +5V | 1 | 2 | +5V |
| COIN1 | 3 | 4 | |
| SERVICE | 5 | 6 | RESET |
| 1P. START | 7 | 8 | 2P. START |
| 1P UP | 9 | 10 | 1P DOWN |
| 1P LEFT | 11 | 12 | 1P RIGHT |
| 1PUSH 1 | 13 | 14 | 1PUSH 2 |
| | 15 | 16 | |
| 2P UP | 17 | 18 | 2P DOWN |
| 2P LEFT | 19 | 20 | 2P RIGHT |
| 2PUSH 1 | 21 | 22 | 2PUSH 2 |
| | 23 | 24 | |
| | 25 | 26 | |
| | 27 | 28 | |
| -5V | 29 | 30 | -5V |
| | 31 | 32 | |
| SYNC | 33 | 34 | BLUE |
| GREEN | 35 | 36 | RED |
| SP (+) | 37 | 38 | SP (-) |
| +12V | 39 | 40 | +12V |
| GND | 41 | 42 | GND |
| GND | 43 | 44 | GND |