

# MAIN EVENT

SERVICE INSTRUCTION



 **SNK**  
新日本企業  
SNK ELECTRONICS CORP.

1. 基板仕様

1-1 1155N-044-009 (44PIN) : KEL

1-2 使用推奨電源 DC + 5 V 5 A  
DC + 12 V 1 A

※ 本仕様は予告なく変更することがあります。

※ 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。

2. 取扱い注意事項

- ◎ 設置時に電源を入れると、カラービデオモニターの画面のパターンの一部分が正常でない場合がありますが、これはCPUの特性によるもので電源スイッチを入れ直せば、鮮明なパターンとなります。
- ◎ 本機はCPUを中心としたICとオールドランジスターカラービデオモニターを組み合わせた機械でありますので長寿命の反面、その取扱い方次第では瞬時に破壊します。従って、次の点に充分気を付けて下さい。
  - 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下さい。テスター内部の電圧でICを破壊することがあります。
  - ② ソリッド・ステート・モジュールをソケットと抜き差しする場合必ず電源を切ってから行って下さい。
  - 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ください。
  - 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。

日常の保安全管理

- ◎ 充分安全な基準に基づいて設計されたものであっても、長期間には異常状態が生ずる場合があります。従って、遊戯機械の所有者、又は運営管理者は、機械の安全状態が確保されているかどうか、日常の管理点検に充分配慮して下さい。

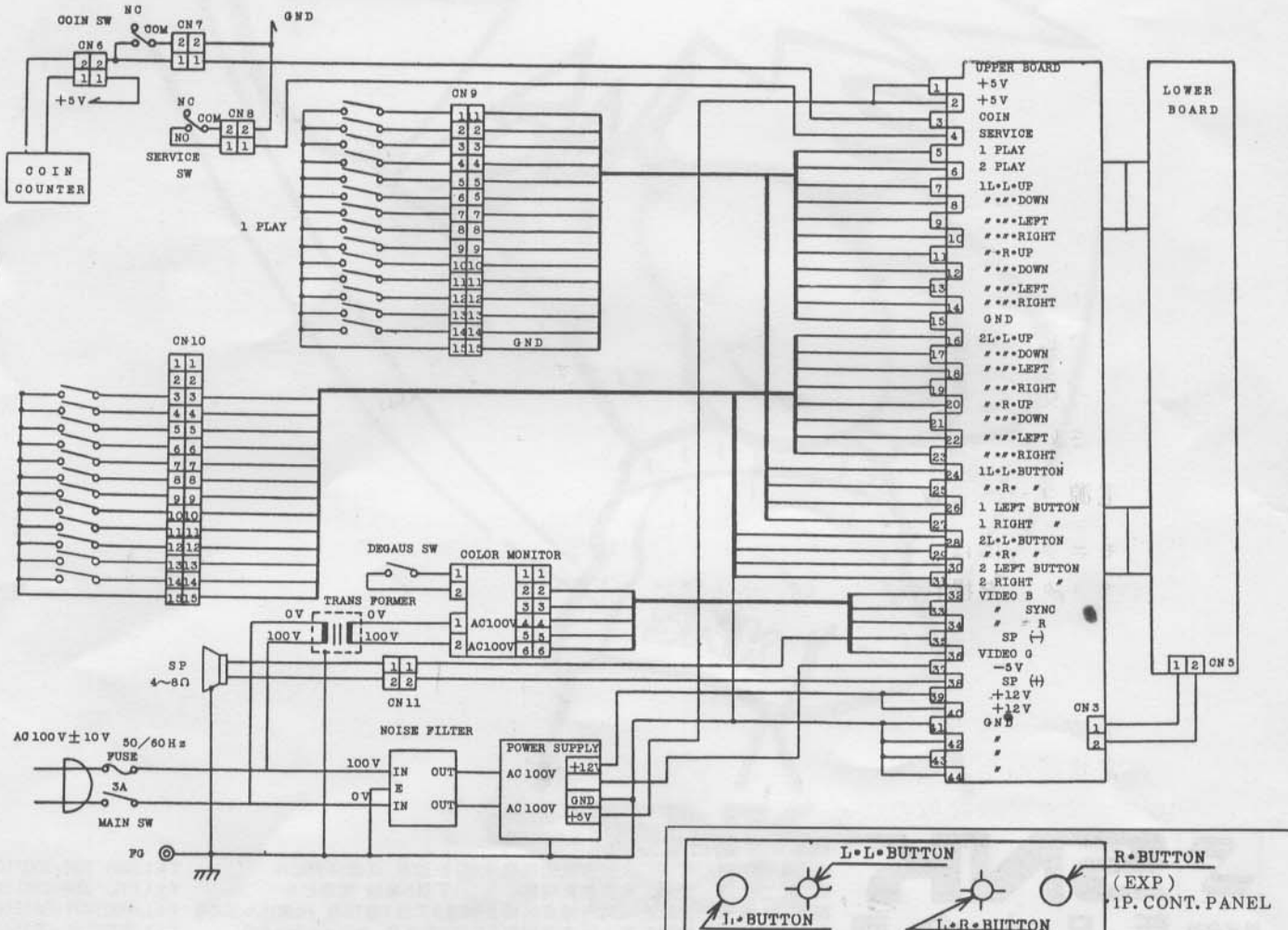
# 遊び方

- 一人プレー、二人対戦の出来るボクシングゲームです。
- ボタン付4方向レバー2本と2個のボタンでボクサーを操り、敵ボクサーを倒します。
- レバー操作により、多種類のパンチを打つ事が出来、移動しながらでもパンチが打てます。
- 移動は、レバーとボタン操作で行います。
- 対戦相手をKO又は判定で下すとステージリアーとなり次の試合に進めます。
- 対戦プレーでは、勝ったプレイヤーがコンピューターと対戦します。
- KO又は判定負けでゲームオーバーです。

## DIP SW の設定

	SW.NO	1	2	3	4	5	6	7	8
コインプレイ	1/1	OFF	OFF	OFF					
	1/2	OFF	OFF	ON					
	1/3	OFF	ON	OFF					
	2/1	ON	OFF	OFF					
	3/1	OFF	ON	ON					
フリープレイ		ON	ON	ON					
難易度	易				OFF				
	難				ON				
ラウンド	ノーマル					OFF			
	短					ON			
ノーマルモード							OFF	OFF	
デモサウンド有り							OFF	ON	
ネバーフィニッシュ							ON	OFF	
画面停止							ON	ON	
国内用(1クレジット対戦可)									ON

## 配線図





# SNK

株式会社 **新日本企画**

株式会社 **イスエヌケイ** 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13-32号 江坂伴野ビル

東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル

福岡営業所 〒812 福岡市博多区博多駅東3丁目3番16号 川清ビル304号

東大阪営業所 〒578 東大阪市吉田町7丁目2番35号 ホワイトシャトー

株式会社 **SNKエレクトロニクス**

〒564 吹田市豊津町11-13号 石田才2ビル

TEL(06) 338-7007(代)

TEL(03) 356-9361(代)

TEL(092) 471-8612(代)

TEL(0729) 65-0533(代)

TEL(06) 338-8188(代)