

SERVICE INSTRUCTIONS



IKARI THREE



レバーを回して主人公の向きを変えます。



放置されていたり敵の落としたアイテムを取る事により、アイテムによる攻撃を行なう事が出来ます。



A+Bボタン = ジャンプキック
B+Cボタン = バックパンチ

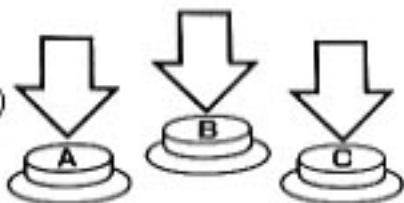


銃やナイフはジャンプボタンとパンチボタンで投げる事が出来る。又、アイテムによってはジャンプをどが出来ないので注意。

これが必殺わざだ!

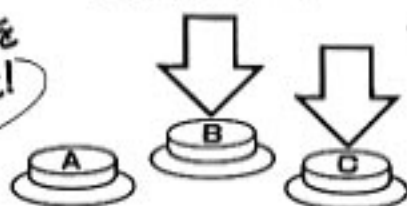
アイテムをとって投げつけろ!

どのボタンを押してもOK!

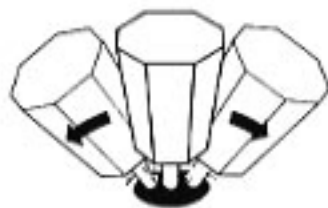


銃やナイフの交換、投げるのはこうだ!

B・Cボタンを同時に押せ!



敵に捕まったら、すかさずレバーを振れ!



画面上中央の skull どの距離が0になったら敵主力部隊に追いつかれて主人公を一人失うぞ。

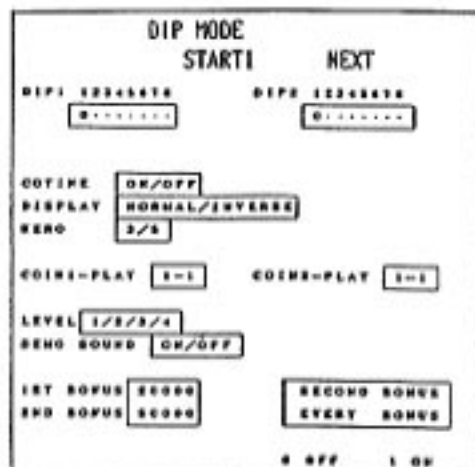
項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
画面反転	正	OFF							
	反転	ON							
血しぶき	有		OFF						
	無		ON						
コイン1設定				OFF					
コイン2設定				ON					
プレイ料金 コイン1	10円 17円					OFF	OFF		
	20円 17円					ON			
	30円 17円					OFF	ON		
	40円 17円					ON			
プレイ料金 コイン2	10円 17円					OFF	OFF		
	10円 27円					ON			
	10円 37円					OFF	ON		
	10円 47円					ON			
人数設定	3人							OFF	OFF
	2人							ON	
	4人							OFF	ON
	5人							ON	

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
難易度	1 (易)	OFF	OFF						
	2 (標準)	ON							
	3 (難)	OFF	ON						
	4 (超難)	ON							
音設定	有			OFF	OFF				
	無			ON					
画面設定	画面停止			OFF	ON				
				ON					
ボーナス 1st/2nd	20000/50000					OFF	OFF		
	40000/100000					ON			
	60000/150000					OFF	ON		
	NOBONUS					ON			
コイン	有							OFF	
	無							ON	
テスト画面	有								OFF
	無								ON

基板テストの方法

本基板は電源ONと同時に自動的にメモリーの確認及びサウンドテストを行ないます。異常があれば、その箇所を表示しストップします。又、サウンド回路が正常ならばチャイムが、異常ならばブザーが鳴ります。基板テストをする場合は、電源入力時にDIP SWITCH 2のBIT 8をONにしてください。通常のゲームに戻る場合は、一度電源を切りDIP SWITCH 2のBIT 8をOFFにしてから再び電源を入れて下さい。1Pスタートスイッチで、テスト項目が切り換わります。

画面1

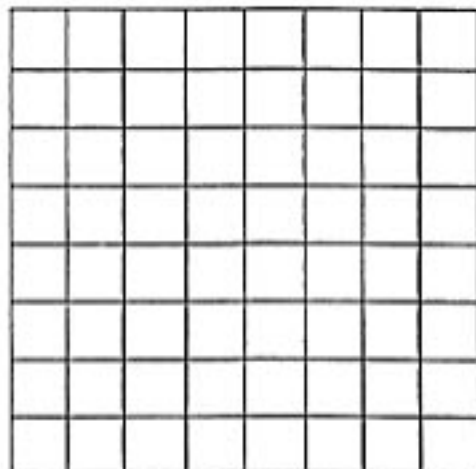


画面1 モード チェック

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。

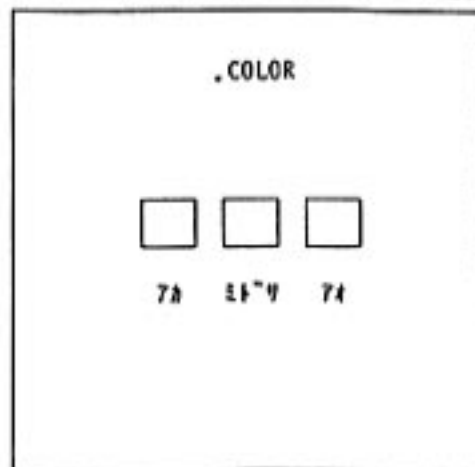
画面2



画面2 クロスハッチ

まず目が、正方形になるようモニターの大きさを調整して下さい。

画面3



画面3 カラーテスト

モニターのカラー調整をして下さい。

画面4

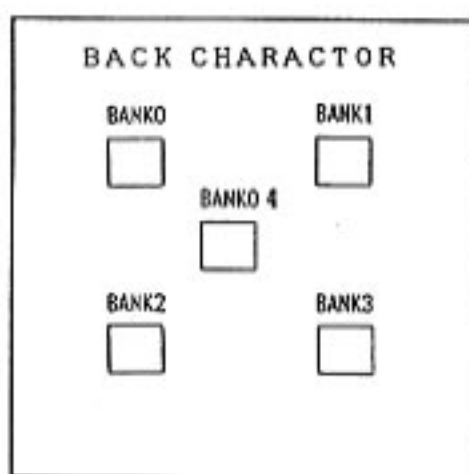
LEVER		0 OFF	1 ON								
P1	P2	START 1 NEXT		1	2	3	4	5	6	7	8
UP	0	0	DIP1	1	0	0	0	0	0	0	0
DOWN	0	0	DIP2	0	0	0	0	0	0	0	1
LEFT	0	0									
RIGHT	0	0									
PUSH1	0	0									
PUSH2	0	0									
PUSH3	0	0									
START2	0	0									
			SERVICE								
			COIN	1	0						
			COIN	2	0						

画面4 レバー&ボタンテスト

レバーまたはボタンが入ると、画面上の0が1に変わります。

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。

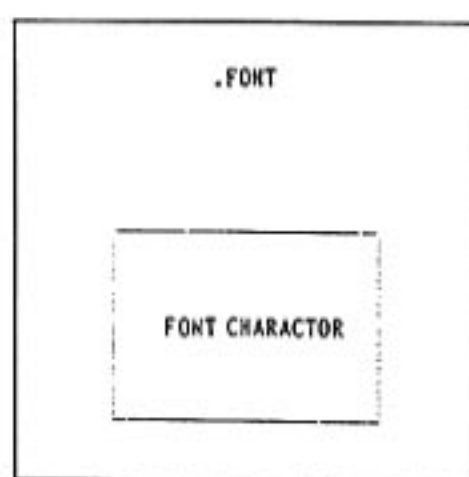
画面5



画面5 バックキャラクターテスト

キャラクターが画面上に表示されているか確認して下さい。

画面6



画面6 スプライトテスト

キャラクターが画面上に表示されているか確認して下さい。

画面7

.SOUND	
SOUND CODE = ?	
MUSIC	41-7B
EFFECT	81-8B
VOICE	CO-FF
STOP	0E

画面7 サウンドテスト

サウンドコード（画面の"?"）をレバーによって41-7Bまたは81-8BまたはCO-FFに合わせ発射ボタンを押すと、ミュージックまたは効果音または音声が鳴ります。

ミュージックをストップする時は、サウンドコードを0Eにして発射ボタンを押して下さい。

1. 基板仕様

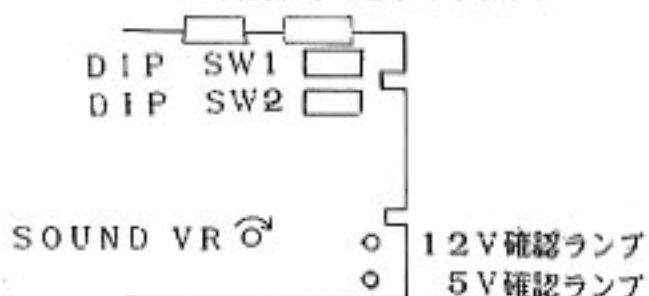
1-1 適合エッジコネクタ CR7E-56DA-3.96E (56PIN) : HRS

1-2 使用推奨電源 DC +5V 7A
DC+12V 1A

※本機は+4.9V~+5.15V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。



基板についているランプは電源確認用のため

電圧はエッジコネクタの所でテスターでチェックして下さい。

- もし、ソリッド・ステート・モジュールがあきらかに不良と分かってもロジックトーン以外は使用しないで下さい。テスター等で回路検査されますとテスター内部の電圧でICを破壊することがあります。
- 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。
- 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。
- 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。

ハーネス表

半田面 (SOLDER SIDE)	端子番号		部品面 (COMPONENT SIDE)
G N D	A	1	G N D
G N D	B	2	G N D
+ 5 (V)	C	3	+ 5 (V)
+ 5 (V)	D	4	+ 5 (V)
	E	5	
+ 12 (V)	F	6	+ 12 (V)
	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 (+)
G N D	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	G N D
	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
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 PUSH1	Z	22	1P PUSH1
2P PUSH2	a	23	1P PUSH2
2P PUSH3	b	24	1P PUSH3
	c	25	
	d	26	
G N D	e	27	G N D
G N D	f	28	G N D

ブロックダイヤグラム

