



OPERATOR'S MANUAL



クライムファイトर्स2

CRIME FIGHTERS 2

TM
© KONAMI 1991

2PLAYER-VERSION



注意

「CRIME FIGHTERS II」はコナミ株式会社が独自に開発したオリジナル製品であり、著作権、工業所有権、その他の諸権利は弊社(コナミ)が所有しております。

技術的な説明

①P.C.ボードの電源仕様

GND-Vcc5V4A以上

GND-(+12V) *東線図参照

②モニターへの接続は、国内で販売されている、一般的なカラーモニターに接続可能です。

③モニターは横置きでご使用ください。

④音量の調節は、P.C.ボード上のボリュームで行い、右へ回すと大きくなります。モノラル出力の場合は

⑤ボリュームで行ってください。

⑥P.C.ボードは精密装置のため、運送時などは、取扱い方に注意してください。

遊び方

- 1人または2人同時プレイができます。
- プレイヤーは4タイプの中から好きなキャラクターを選ぶことができます。
コインを投入し、スタートボタンを押すとセレクト画面が表示されますので、レバーで選択して、パンチまたはキックボタンで決定してください。
- 8方向レバーで自分のキャラクターを操作し、パンチとキックボタンで敵を攻撃してください。
- パンチとキックボタンを同時に押すことにより、さらに強力な攻撃ができます。
- 敵につかまれた時はレバーを動かしたりボタンを叩くことにより、振りほどくことができます。また、ダウンした時も同様の操作で早く起き上げれます。
- 敵に触れてからパンチやキックボタンを押すと、敵をヘッドロックして投げ飛ばす等のつかみ技が出せます。
- 武器アイテム（バット、ナイフ、ショットガン、等）を取得することによりプレイヤーの攻撃力が増えます。また、ステージ中の設置物（木箱、ドラム缶、バケツ、ピン、たる、等）を拾って敵に投げつけることもできます。
(すべての武器アイテムは使用回数に制限があります。)
- フードアイテム（ローストチキン等）を取ると、一定量エネルギーが回復します。
- エネルギーがなくなると1人アウトです。残りプレイヤーがなくなるとゲームオーバーになります。
- ゲームは5ステージ+エキストラステージで構成され、1つのステージは3つまたは4つのシーンにわかれています。
- 途中参加可能で、コンティニューは何回でもできます。

コントロールパネル情報

片側2P同時プレイのできるコントロールパネルをご使用ください。各プレイヤーごとに8方向レバーとボタン2個が必要です。



セルフテスト

正常な場合：「OK」と表示後、ゲームが始まります。

異常な場合：「BAD」と表示され、チェックを繰り返します。「13B BAD」という表示が出たら、一旦電源を切り、基板上のテストスイッチを押しながらもう一度電源を入れてください。

*それでも尚「13B BAD」と出る場合は、コナミ株式会社・サービスセンターへご連絡ください。

東京本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03(3264)5678

大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06(334)0335

マニュアルテスト

(1) 起動方法

電源を入れ、ゲームモード中にテストスイッチを押すとテストモードにはいり、メニュー画面が表示されます。

* テストスイッチを押しながら電源を入れると、EEPROMの内容がすべて工場出荷時の設定に戻ってしまいます。

(2) 終了方法

メニュー画面で「EXIT」を選択するとゲームモードに戻ります。

(3) 基本項目および選択方法

1P用のレバーで項目を選び、1P用パンチボタンでテストに移ります。テスト中または終了後に「EXIT」を選択するとメニュー画面に戻ります。

1. ROM CHECKROMチェック
2. SCREEN CHECK画面描きの調整
3. COLOR CHECK各種色
4. I/O CHECK各コントロールスイッチのチェック
5. MUSIC CHECKBGMのチェック
6. SOUND CHECKサウンドのチェック
7. COIN MECHANISMコインスロットの設定
INDEPENDENT/COMMON独立型コインスロット/共通クレジット型コインスロット
8. COIN, GAME OPTIONSコイン、ゲーム設定
EXITゲームモードに戻る

(4) 各項目の説明

1. ROM CHECK

各ROMを順番にチェックし、「OK」または「BAD」とそれぞれのチェックサムを表示します。このテストに限り、すべてのチェックが終わるまでメニュー画面に戻ることはできません。

2. SCREEN CHECK

格子スクリーンを使って画面の焦点、歪み、大きさなどを調整してください。

3. COLOR CHECK

カラーバーで画面の明るさを調整してください。

4. I/O CHECK

各コントロールのスイッチがはいると「1」を表示します。

5. MUSIC CHECK

次の曲に移るには「NEXT MUSIC」を選択してください。

6. SOUND CHECK

音コードが次々と鳴ります。「NEXT SOUND」を選択すると早く移行します。

7. COIN MECHANISM

TWO INDEPENDENT COIN SLOTS独立型コインスロット
— PREMIUM START AVAILABLEプレミアムスタート選択可能
○ TWO COIN SLOTS FOR COMMON CREDITS共通クレジット型コインスロット
— PREMIUM START NOT AVAILABLEプレミアムスタート選択不可
EXIT	

* ○は標準設定を表します。

「独立型」を選択するには、筐体にコインスロットが2つ必要です。従来の、コインスロット一つの筐体を使用する場合は、「共通クレジット型」に設定してください。

「プレミアムスタート」とはゲームスタート時のコイン数をコンティニュー時より多く設定することを言います。従ってプレミアムスタートは、コインスロットが2つある筐体でのみ、設定可能です。

8. COIN. GAME OPTIONS

この項目を選ぶと次のような画面が表示されます。レバーで変更する項目を選び/パンチボタンを押すと、サブ画面に移ります。各サブ画面での修正を終えたら、「EXIT」を選択するとこの画面に戻ります。

```
8. COIN. GAME OPTIONS
8-1. COIN SETTING
  1P  1 COIN 1 CREDIT
  2P  1 COIN 1 CREDIT
8-2. PLAYER LIFE
  2 LIVES
8-3. DIFFICULTY
  NORMAL
8-4. SOUND IN ATTRACT MODE
  ON
8-5. VIDEO SCREEN FLIP
  NORMAL
8-6. SOUND OUTPUT
  STEREO
8-7. FACTORY SETTING
EXIT
```

……または、8-1. COIN SETTING
STARTING 1 COIN 1 CREDIT
CONTINUE 1 COIN 1 CREDIT

8-1. COIN SETTING

「7. COIN MECHANISM」でコインスロットが「COMMON (共通型)」に設定されていたら、上記の画面は次のようになります。

```
8. COIN. GAME OPTIONS
8-1. COIN SETTING
  → 1P  1 COIN 1 CREDIT
     2P  1 COIN 1 CREDIT
```

「共通クレジット型」コインスロットではコイン設定は各プレイヤーごとに行ってください。プレミアムスタートは先述の通り、この設定では選択できません。

「7. COIN MECHANISM」でコインスロットが「INDEPENDENT (独立型)」に設定されている場合は次のように表示されます。

```
8. COIN. GAME OPTIONS
→8-1. COIN SETTING
  STARTING 1 COIN 1 CREDIT
  CONTINUE 1 COIN 1 CREDIT
```

「8-1.COIN SETTING」に→をあわせてボタンを押すと、次のようなサブ画面になります。

PREMIUM START SETTING

OFF
 ON
EXIT

COINS	CREDITS
<input type="radio"/> 1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
1	6
1	7
2	1
2	3
2	5
3	1
3	2
3	4
4	1
4	3
4	5

①「PREMIUM START OFF」を選択した場合、ゲームスタート時とコンティニュー時のコイン数は同じになります。通常のコイン設定(1P、2P共通)を行ったのち、「EXIT」でメニュー画面に戻ります。

*○は標準設定を表します。

②「PREMIUM START ON」を選択する場合、以下のような画面になります。スタート時に余分に必要となるコイン数を決定し、その後コンティニュー時のコイン数を設定します。スタート時に必要なコイン数はそれらを合計した数となります。

PREMIUM START SETTING		
OFF		
○ ON		
EXIT		
(スタート時に必要となるコイン数)	(コンティニュー時コイン数)	
NUMBER OF	COINS	CREDITS
EXTRA COINS	○ 1	1
FOR	1	2
PREMIUM START	1	3
○ 1	1	4
2	1	5
3	1	6
4	1	7
5	2	1
	2	3
	2	5
	3	1
	3	2
	3	4
	4	1
	4	3
	4	5

*○はプレミアムスタート設定時の標準設定を表します。

この場合、¥100プレイであれば、スタート時¥200、コンティニュー時¥100の設定になります。

8-2. PLAYER LIFE (持ちプレイヤー数)

- ・ 1 LIFE
- 2 LIVES
- ・ 3 LIVES
- ・ 4 LIVES
- ・ 5 LIVES
- ・ 6 LIVES
- ・ 7 LIVES
- ・ EXIT

8-3. DIFFICULTY (ゲーム難度)

- ・ EASY (楽しい)
- 1 NORMAL (普通)
- ・ DIFFICULT (難しい)
- ・ VERY DIFFICULT (大変難しい)
- ・ EXIT

8-4. SOUND IN ATTRACT MODE (アモモード中の音)

- ・ OFF
- ON
- ・ EXIT

8-5. VIDEO SCREEN FLIP (画面反転切り換え)

- 1 NORMAL (正常)
- ・ UPSIDE DOWN (反転)
- ・ EXIT

8-6. SOUND OUTPUT (サウンド出力切り換え)

- ・ MONAURAL (モノラル)
- STEREO (ステレオ)
- ・ EXIT

*○は標準設定を表します。

8-7. FACTORY SETTING

「FACTORY SETTING」を選ぶとすべての設定が、一斉に工場出荷時の設定に戻ります。

束線図

