

ATLHERIA

SERVICE INSTRUCTION



基板仕様

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

1-2 使用推奨電源 DC +5V. 7A

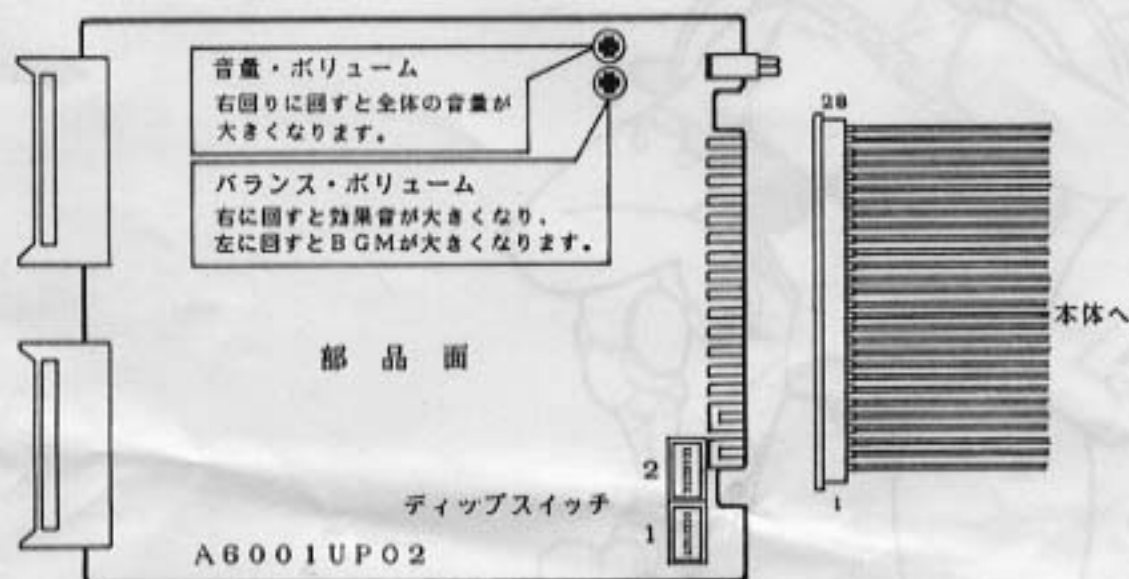
DC+12V 1A

DC -5V 1A

※本機は基板上+5.00V~+5.10V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。



- 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 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。
- ③ 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。
- ④ 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。

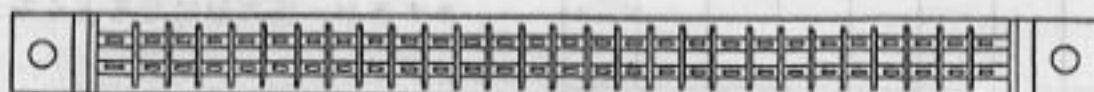
ハーネス表

コネクター
CONNECTOR CR7E-56DA-3.96E (HRS) 3.96mm Pitch

(1)

部品面

(28)



(A)

半田面

(f)

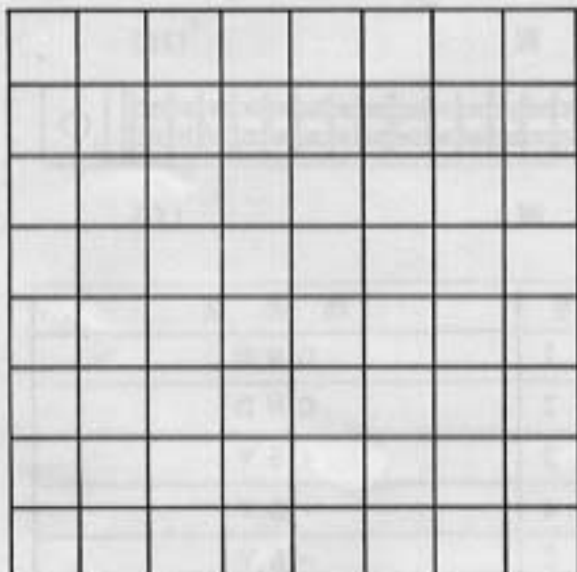
半田面	端子番号		部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	-5V
+12V	F	6	+12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター 2	J	8	コインカウンター 1
	K	9	
スピーカ (-)	L	10	スピーカ (+)
	M	11	
ビデオ GREEN	N	12	ビデオ RED
ビデオ SYNC	P	13	ビデオ BLUE
サービス スイッチ	R	14	ビデオ GND
チルト スイッチ	S	15	テスト スイッチ
コイン スイッチ 2	T	16	コイン スイッチ 1
スタート スイッチ 2	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 PUSH1	Z	22	1Pコントロール5 PUSH1
2Pコントロール6 PUSH2	a	23	1Pコントロール6 PUSH2
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

ピン配置はJAMA仕様

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を行いません。基板テストをする場合は画面1が表示されるまでPLAY1スイッチを押して下さい。各画面で、PLAY1スイッチを押すと次の画面に移り、PLAY2スイッチを押すとゲーム状態になります。

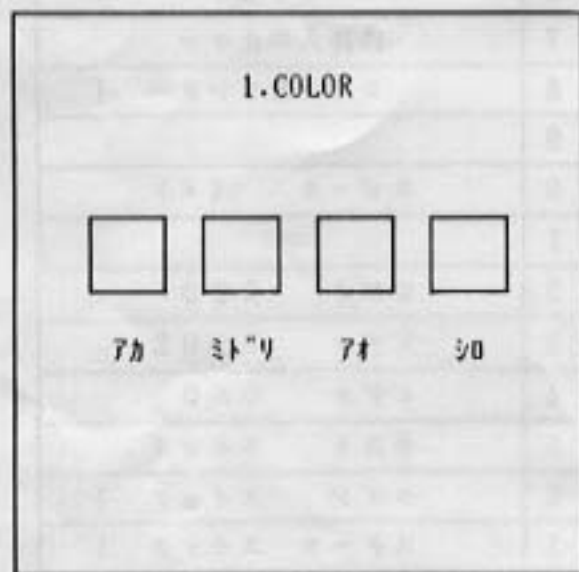
画面1



画面1 クロスハッチ

ます目が、正方形になるようモニターを調整して下さい。

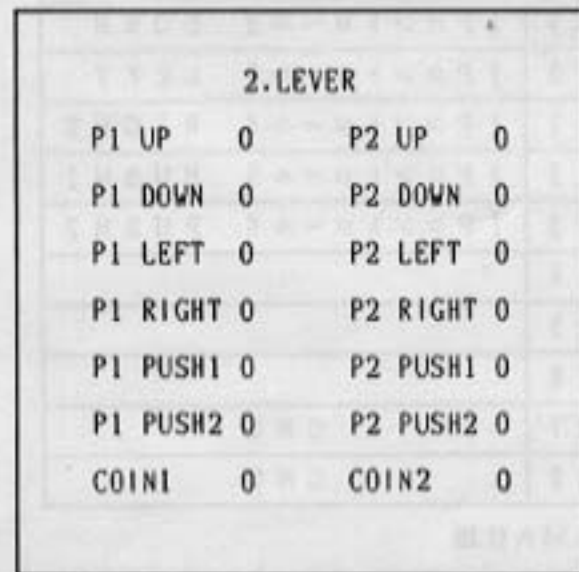
画面2



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。

画面3

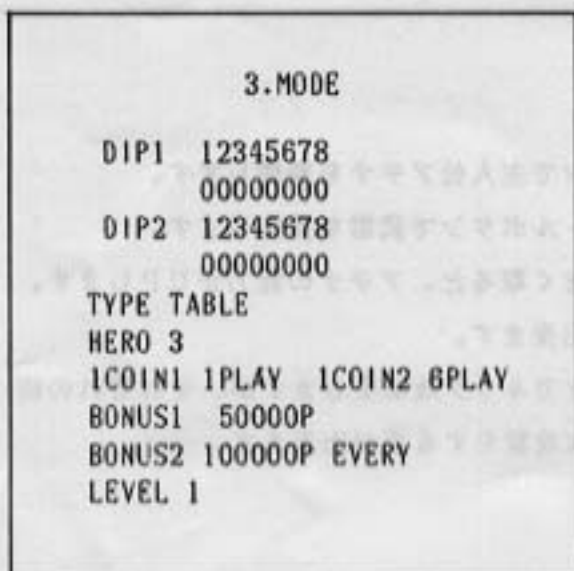


画面3 レバー&スイッチテスト

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。

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4

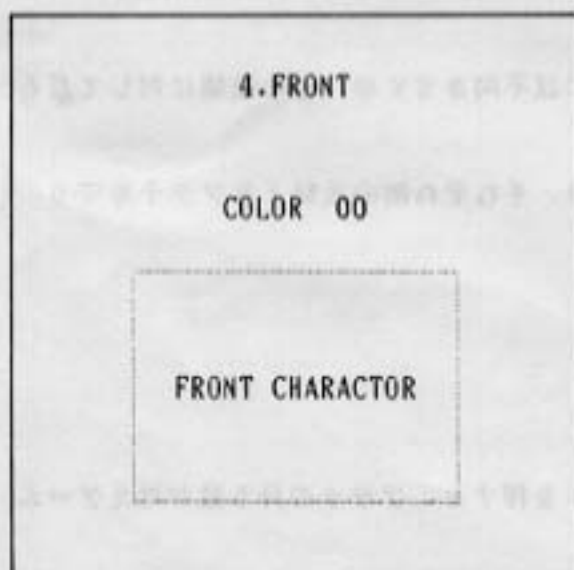


画面4 モード チェック

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。

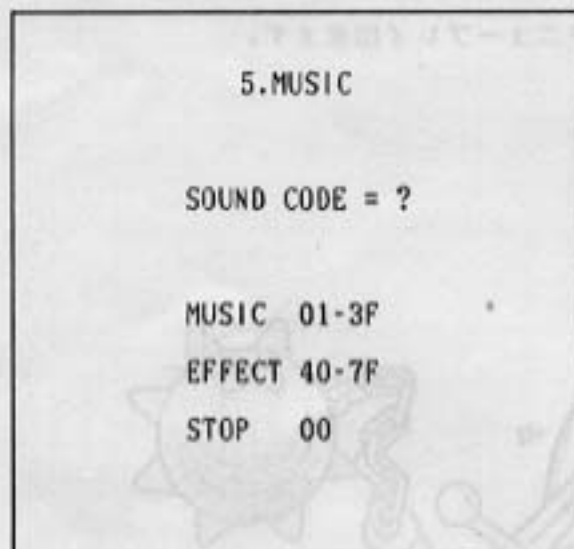
画面5



画面5 フロントテスト

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6



画面6 サウンドテスト

サウンドコード（画面6の“？”）をレバーによって01-3Fまたは40-7Fに合わせジャンプスイッチを押すと、メロディーまたは効果音が鳴ります。

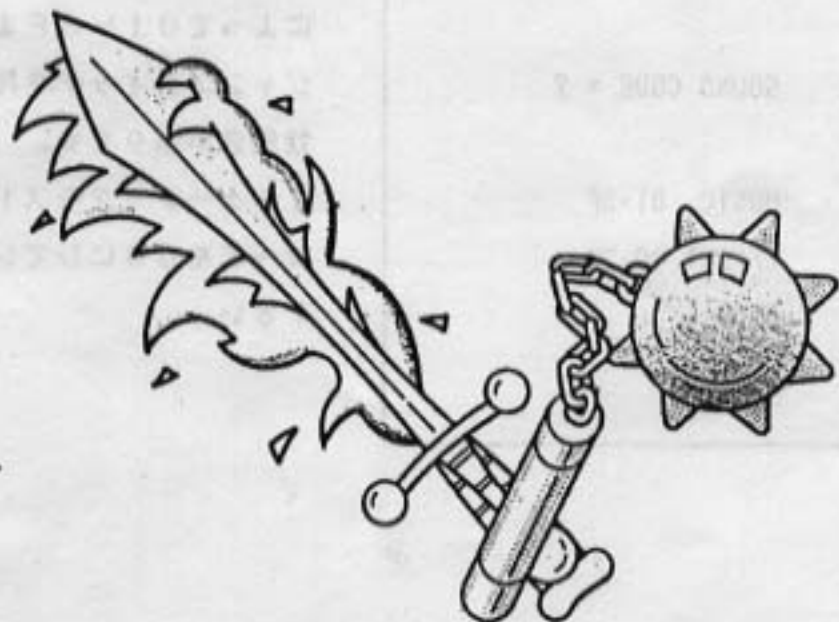
ミュージックをストップする時は、サウンドコードを00にしてジャンプスイッチを押して下さい。

遊び方

- 4方向レバーとジャンプボタン、バトルボタンで主人公アテナを操作します。
- ジャンプボタンでアテナをジャンプさせ、バトルボタンで武器を操作します。
- 岩や敵キャラクターに隠されたアイテムをうまく取ると、アテナの能力がUPします。
- イカサの靴を取ると2段、3段ジャンプが出来ます。
- スタート時、ノーマルのアテナはバトルボタンでキック攻撃をしますが、それぞれの能力を持った武器アイテムを取る事により様々な攻撃をする事が出来ます。
剣は敵との接近戦に最も有効です。
弓矢は離れた敵との戦いに最も有効です。
杖も離れた敵との戦いに有効で、杖から放つ魔法は尚かつ障害物を通り抜ける事も出来ます。
- その他コン棒やハンマーなどの道具類は攻撃には不向きですが、岩の破壊に対して最も便利です。
- 防具はカブト、ヨロイ、タテの3タイプがあり、それぞれ敵の攻撃よりアテナを守ります。
- その他様々なアイテム類が隠れています。

コンテニュープレイ

- ゲーム中にコインを入れ1Pまたは2Pボタンを押すと、アテナの持ち数が増えゲームを続行することが出来ます。
- アテナの持ち数最大30人までコインを投入する事が出来、1Pまたは2Pボタンを押す事により、それぞれのプレイヤーがコンテニュープレイ出来ます。



ディップスイッチ表

前ふたでナミででッロで

DIP SW No. 1

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
		OFF							
ゲームスタイル	テーブル		OFF						
	アップライト		ON						
ボーナス設定	※エブリボーナス			OFF					
	※セカンドボーナス			ON					
プレイヤー数	3				OFF				
	5				ON				
プレイ料金 コイン1	1コイン 1プレイ					OFF	OFF		
	2コイン 1プレイ					ON	OFF		
	3コイン 1プレイ					OFF	ON		
	4コイン 1プレイ					ON	ON		
プレイ料金 コイン2	1コイン 6プレイ							OFF	OFF
	1コイン 4プレイ							ON	OFF
	1コイン 3プレイ							OFF	ON
	1コイン 2プレイ							ON	ON

DIP SW No. 2

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
難易度 ↑ 難 ↓	ランク1	OFF	OFF						
	ランク2	ON	OFF						
	ランク3	OFF	ON						
	ランク4	ON	ON						
デモ中のサウンド	無			OFF					
	有			ON					
画面設定	画面停止				ON				
	ノーマル				OFF				
ボーナス得点設定 1ST/2ND	50000/100000					OFF	OFF		
	60000/120000					ON	OFF		
	100000/200000					OFF	ON		
	ノーボーナス					ON	ON		
								OFF	
									OFF

※エブリボーナスは毎回2NDボーナスごとに、主人公1人が増えます。

※セカンドボーナスは1ST、2ND、のみ主人公が1人ずつ増え、それ以降は主人公が増えません。

ゲーム内容についてのお問い合わせは (株) SNKエレクトロニクス 広報課

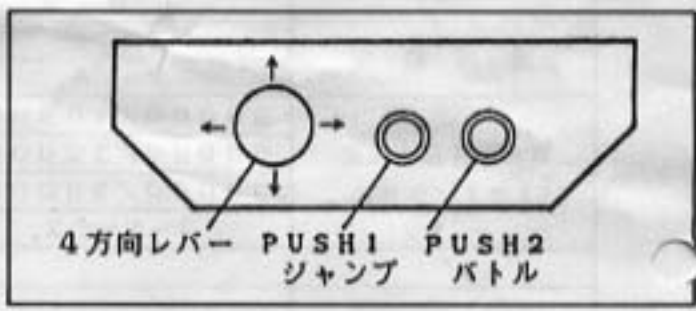
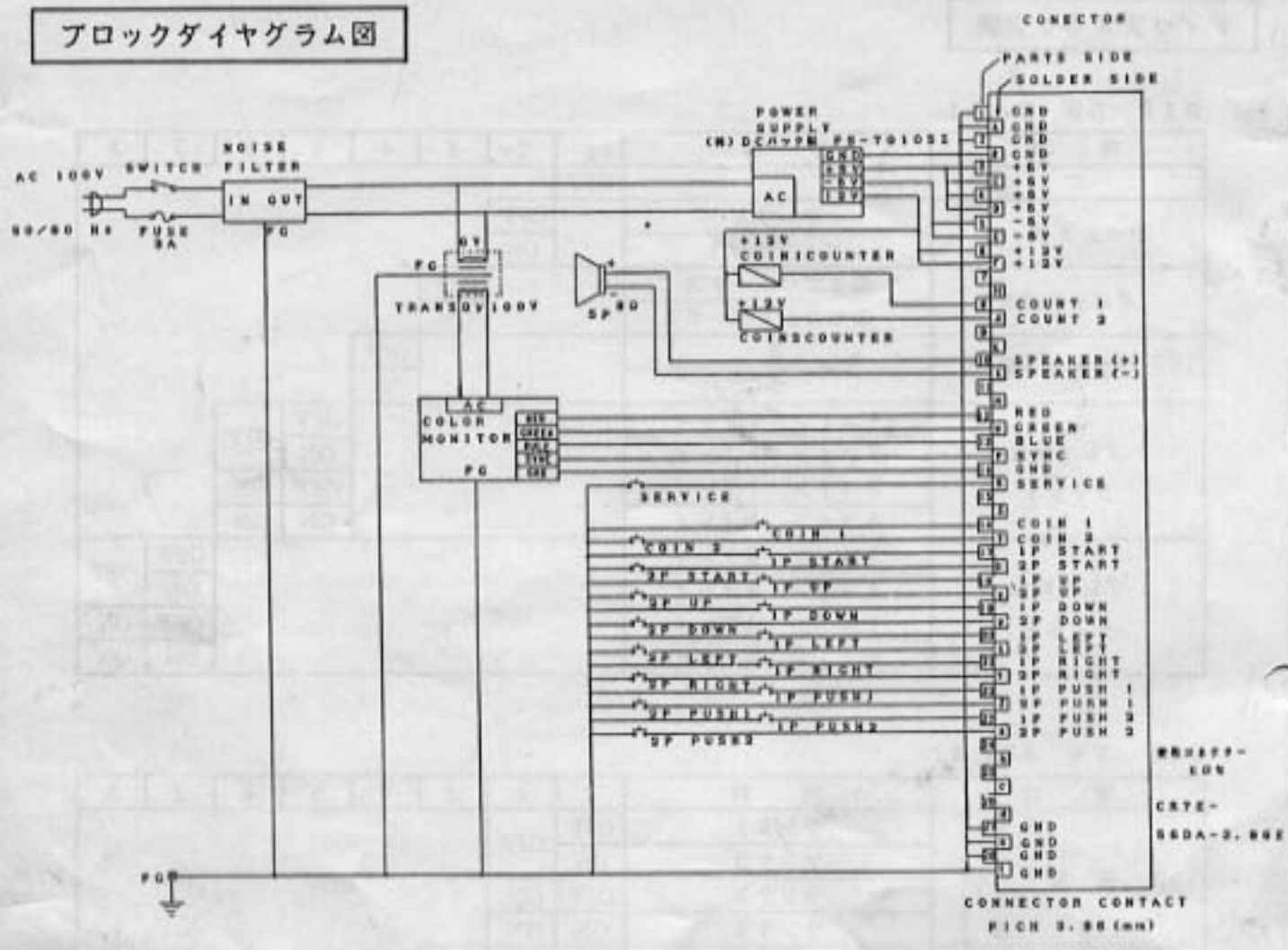
TEL (06) 338-8188

技術的な質問等がございましたら (株) エス・エヌ・ケイ 技術サービス

TEL (06) 389-0210

までご連絡下さい。

ブロックダイヤグラム



株式会社 エス・エヌ・ケイ (旧社名 株式会社新日本企画)
 大阪本社 〒564 大阪府茨田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338-7007(代)
 東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐々木ビル TEL (03) 356-9361(代)
 株式会社SNKエレクトロニクス 広 判 課 TEL (06) 338-8188(代)
SNK CORPORATION
 ROOM # 602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
 PHONE: 06(338)7007 FAX: 06(338)7150 TELEX: 523 6785 SNK00J.

