



BLOODYROAR²™

-BRINGER OF THE NEW AGE-

取扱説明書

ブラッディロア2

Eighting RAIZING
EIGHTING CO., LTD.

© EIGHTING/RAIZING 1998 © 1998 HUDSON SOFT
ILLUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA/CAMEL MAMA

(BR2I-01)

〔注意事項〕

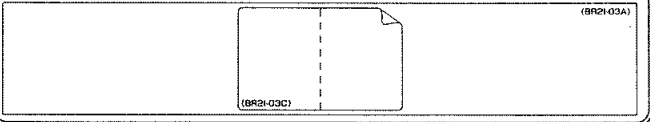
- ・作業を行う前は、必ず電源を切って下さい。
- ・基板のエッジコネクタは、JAMMA規格(56Pエッジコネクタ3.96mmピッチ)を使用して下さい。
- ・コネクタ等を接続、又は抜くときは必ず電源を切って下さい。
- ・DIPスイッチ及びステレオ、モノラル切換スイッチの切換時は、必ず電源を切って下さい。
- ・Video出力をショートすると、故障の原因となります。
- ・放熱器はかなり熱くなりますので、触らないよう注意して下さい。
- ・放熱器には、常に空気が流れるよう、基板をセットして下さい。
- ・スピーカーボリュームを速く回すとノイズが出る場合がありますので、スピーカーを痛めないようゆっくり回して下さい。
- ・部品によっては、かなり発熱するものもありますので、基板を持つ場合は、部品に触らないよう注意して下さい。
- ・基板を持つ時は、必ず基板の縁を持って下さい。放熱器を持つと、取り付けにICを壊すことがあります。
- ・基板に強い衝撃を与えたり、濡らしたりしない様にして下さい。

〔明細内容〕

- ・取扱説明書 (BR2I-01) ×1
- ・インストラクションカード (BR2I-02) ×2
- ・インストラクションステッカーA (BR2I-03A) ×2
- ・インストラクションステッカーB (BR2I-03B) ×2
- ・インストラクションステッカーC (BR2I-03C) ×2
(隠しキャラクター用ステッカー)
- ・POP (BR2I-04) ×2
- ・シングル台用ステッカー (BR2I-05) ×1
(シングル台で設置される場合に、ご利用下さい)
- ・ポスター (BR2I-06) ×1
- ・入荷告知ポスター (BR2I-07) ×2
- ・拡張ボタンコネクタ ×1
- ・基板 ×1

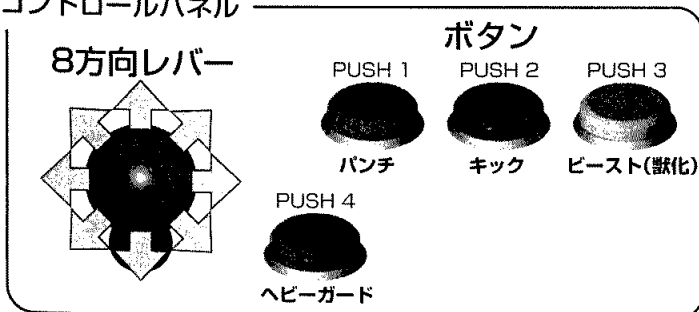
※2セット入っておりますので対戦台で
ご使用の場合には、ぜひご利用下さい。

セット内容に含まれる“インストラクションステッカーC”は隠し
キャラクター用のコマンドが記述されていますので、登場後“イン
ストラクションステッカーA”の中央部に貼ってご使用下さい。



〔設置の概要〕

- ・基板のエッジコネクタ JAMMA規格
- ・モニターの向き ヨコ画面
- ・コントロールパネル



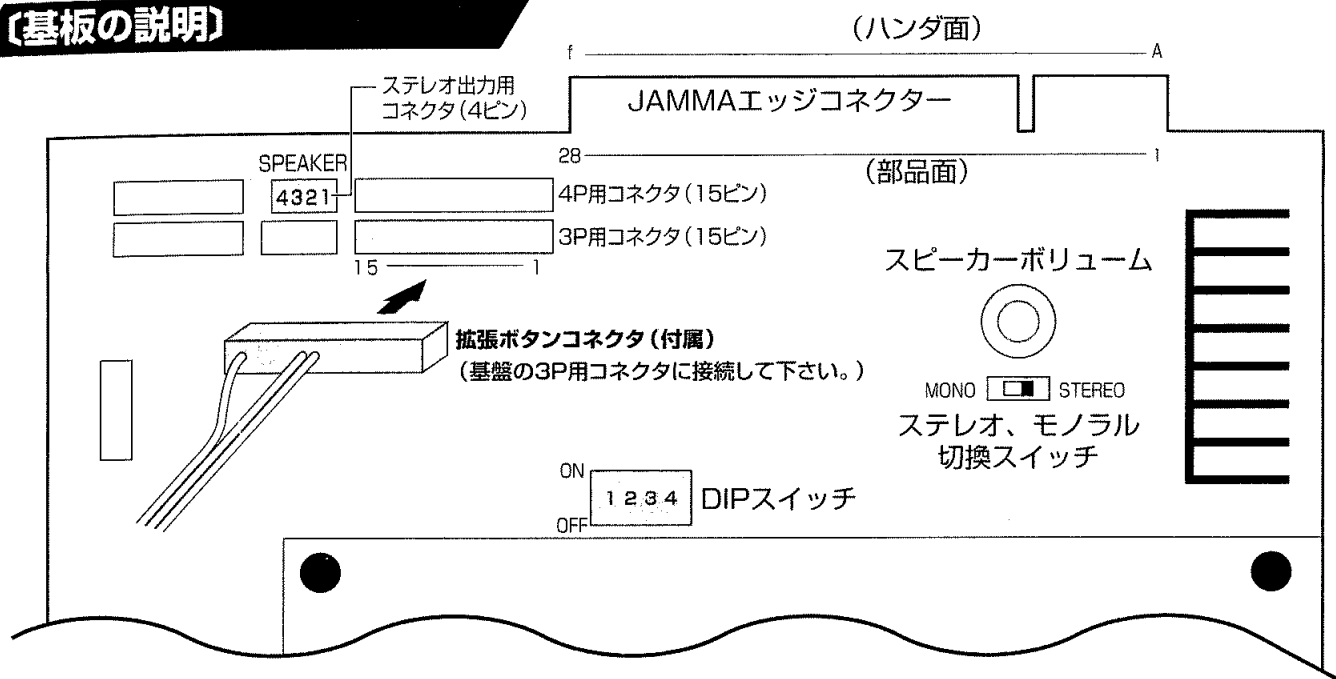
※クレジットは10以上投入できません

コネクター表

JAMMA規格

半田面 (SOLDER SIDE)		部品面 (PARTS SIDE)	
GND	A 1	GND	
GND	B 2	GND	
+5V	C 3	+5V	
+5V	D 4	+5V	
N.C.	E 5	N.C.	
+12V	F 6	+12V	
	H 7		
	J 8	COIN COUNTER 1	
	K 9	COIN LOCK OUT 1	
	L 10	SPEAKER (+)	
	M 11	N.C.	
	N 12	VIDEO RED	
	P 13	VIDEO BLUE	
	R 14	VIDEO GND	
	S 15	TEST SW	
	T 16	COIN SW 1	
	U 17	START SW 1	
	V 18	1P CONTROLLE 1 UP	
	W 19	1P CONTROLLE 2 DOWN	
	X 20	1P CONTROLLE 3 LEFT	
	Y 21	1P CONTROLLE 4 RIGHT	
	Z 22	1P CONTROLLE 5 PUSH 1	
	a 23	1P CONTROLLE 6 PUSH 2	
	b 24	1P CONTROLLE 7 PUSH 3	
	c 25	N.C.	
	d 26	N.C.	
	e 27	GND	
	f 28	GND	

【基板の説明】

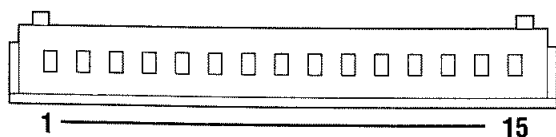


- ・DIPスイッチ及びステレオ、モノラル切換スイッチ(このスイッチは、常にステレオに固定して下さい。)の切換時は、必ず電源を切して下さい。
- ・DIPスイッチは、通常は全てOFFにしておいて下さい。(DIPスイッチの使用はテストモードに入る時に4番のみの使用となります。)
- ・スピーカーボリュームを速く回すとノイズが出る場合がありますので、スピーカーを痛めないようゆっくり回して下さい。サウンドはゲームをプレイしていただくのに重要な要素のひとつですので、ぜひスピーカーボリュームを大きくして鳴らして下さい。

●拡張ボタンコネクタ説明

- ・付属の拡張ボタンコネクタ(ケーブル付き)で、基板上の3P用コネクタと、1P及び2PのPUSH4を接続することで、PUSH4ボタンの使用が可能となります。

PUSH4ボタンコネクタピン配置

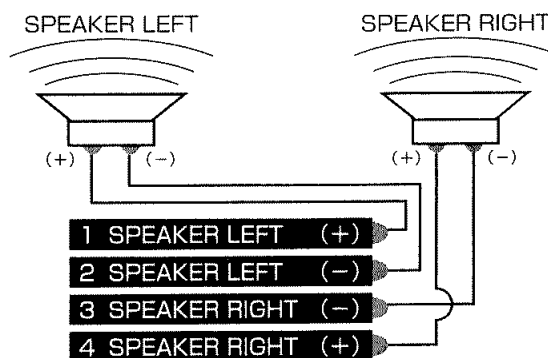
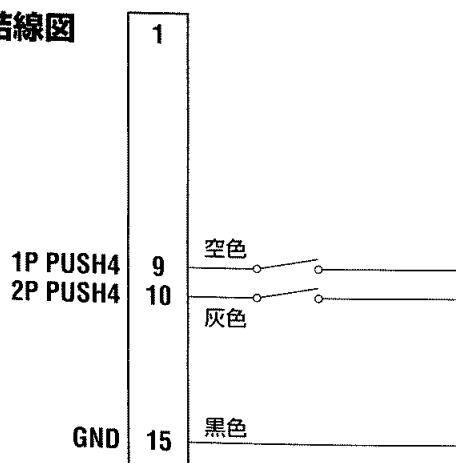


●ステレオ出力

- ・基板上的ステレオ出力用コネクタにスピーカーを接続することで、臨場感のあるステレオサウンドになります。
- ・尚、本商品には、スピーカーへの接続コネクタ及びケーブル類は含まれておりません。ステレオ出力用コネクタ(4ピン)の型名及び接続については下記の通りです。

00-8263-0411-00-000 <京セラエルコ>

●結線図



※注記) ステレオ、モノラル切換スイッチは常にステレオに固定して下さい。

(テストモード)

筐体側のTEST SWを押すか、基板上的のDIPスイッチの4番をONにして電源を投入するとテストモードに入れます。

テストメニュー

TEST MENU

- > 1) INPUT TEST
- 2) SOUND TEST
- 3) C.R.T TEST
- 4) CONFIGURATION
- 5) BACKUP DATA
- 6) BACKUP DATA CLEAR

- 7) EXIT

SELECT = 1P UP OR DOWN
OK = 1P PUSH1

1Pレバー上下でテスト項目を選択し、1P PUSH 1を押すと各種テスト画面になります。

1) INPUT TEST

筐体の各スイッチ、ボタン、レバーの入力テストを行います。
各スイッチ、ボタン、レバーを押した時、OFFからONになれば正常です。

2) SOUND TEST

ゲーム中に使用されている音声の出力テストを行うことができます。

3) C.R.T. TEST

各色のカラーバーで画面の色合い、明るさが確認でき、クロスハッチ画面で画面サイズ、画面のひずみが確認できます。また、斜線パターンでINTERLACEでの画面表示の確認ができます。これを目安にして筐体の画面を調整して下さい。

※注記) INTERLACEでは、NON INTERLACEに比べて緻密な画像を表示できますが、ご使用のモニターによっては、斜線パターンがぼらつく、画面全体が激しくちらつくことが、まれにあります。この時にはCONFIGURATION設定のシステムコンフィグレーション内の9.INTERLACEを「OFF」に切り換えてご使用下さい。

4) CONFIGURATION

コイン設定や難易度などのゲームの状態を設定できます。
(詳細は、CONFIGURATION設定をご覧ください。)

5) BACK UP DATA

ゲームのプレイ回数、プレイ時間、プレイ内容等の確認ができます。

6) BACK UP DATA CLEAR

バックアップデータの内容をクリアします。

7) EXIT

ゲーム画面に戻ります。

(CONFIGURATION設定)

コイン設定や難易度などのゲームの状態をレバーとボタンを使用して設定することができます。
各設定内容につきましては、CONFIGURATION設定表を参照して下さい。

コンフィグレーションメニュー

4) CONFIGURATION

- > 1. SYSTEM
- 2. GAME
- 3. RESET
- 4. EXIT & SAVE

SELECT = 1P UP OR DOWN
OK = 1P PUSH1

1. SYSTEM

コインシューター、クレジット、コンティニューなどシステムの設定をします。

2. GAME

難易度、ラウンド数、ラウンド時間などゲームの設定をします。

3. RESET

システム設定、ゲーム設定ともに出荷時の初期設定に戻して、テストメニューに戻ります。

4. EXIT & SAVE

変更したシステム設定、ゲーム設定を記憶して、テストメニューに戻ります。

システム コンフィグレーション

4-1) SYSTEM CONFIGURATION

- > 1. CHUTE TYPE SINGLE
- 2. COIN A 1 COIN 1 CREDIT
- 3. COIN B 1 COIN 1 CREDIT
- 4. CREDIT TO START 1 CREDIT
- 5. CONTINUE ON
- 6. DEMO SOUND ON
- 7. SOUND MODE MONAURAL
- 8. PAUSE OFF
- 9. INTERLACE ON
- 10. EXIT

SELECT OPTION = 1P UP OR DOWN
MODIFY SETTING = 1P LEFT OR RIGHT
(RETURN TO CONFIGURATION MENU
= 1P PUSH)

※10.EXITの選択時のみ表示。

1.CHUTE TYPE

ご使用の筐体に合わせてコインシュータの設定をして下さい。FREE PLAYの設定も可能です。

2.COIN A

3.COIN B

コイン設定が選べます。「CHUTE TYPE」が、「SINGLE」の場合は、COIN A、Bそれぞれ個別に設定が可能となります。「CHUTE TYPE」が、「MULTI」の場合は、COIN A、B共通の設定となります。

4.CREDIT TO START

ゲームスタート時に必要なクレジット数を設定します。コンティニューは1クレジット固定です。

5.CONTINUE

継続プレイが出来るかどうかを設定します。

6.DEMO SOUND

集客デモ中に音声を鳴らすかを設定します。
新作アピールの為に入荷時には、ぜひ鳴らして下さい。

7.SOUND MODE

通常の場合は「MONAURAL」に設定して下さい。「STEREO」はスピーカーコネクターにスピーカーが接続されているときのみ設定して下さい。

※注記) 基板上のステレオ、モノラル切換スイッチは常にステレオに固定して下さい。

8.PAUSE

ポーズの使用可否を設定します。通常は「OFF」で使用して下さい。

9.INTERLACE

画面出力モードをINTERLACEにするか、どうかを設定します。

※注記) 通常はINTERLACE「ON」で、使用します。但しモニターによっては、設定を切り換えて画面状態の良い方を選択して下さい。

モニターの画面確認はテストメニュー内の 3.)C.R.T TESTで行えます。

10.EXIT

コンフィグレーションメニューに戻ります。

ゲーム コンフィグレーション

4-2) GAME CONFIGURATION

- > 1. DIFFICULTY EASY HARD
[---4---]
- 2. DAMAGE LEVEL LOW HIGH
[---4---]
- 3. TIME COUNT 60 SECONDS
- 4. CPU MAX ROUND 3 ROUNDS
- 5. VS MAX ROUND 3 ROUNDS
- 6. HIT EFFECT ON
- 7. EXIT

SELECT OPTION = 1P UP OR DOWN
MODIFY SETTING = 1P LEFT OR RIGHT
(RETURN TO CONFIGURATION MENU
= 1P PUSH)

※7.EXITの選択時のみ表示。

1. DIFFICULTY

ゲームの難易度を8段階で設定します。
1~8の数字で数が多い程、難しくなります。

2. DAMAGE LEVEL

攻撃1発あたりのダメージを8段階で設定します。
1~8の数字で数が多い程、ダメージが大きくなります。

3. TIME COUNT

1ラウンド当たりの時間を設定します。

4. CPU MAX ROUND

CPU(コンピュータ)戦の1面あたりの最大ラウンド数を設定します。

5. VS MAX ROUND

対戦時の1面あたりの最大ラウンド数を設定します。

6. HIT EFFECT

打撃時の赤いEFFECTを表示させるか、どうかを設定します。

7. EXIT

コンフィグレーションメニューに戻ります。

CONFIGURATION設定表

SYSTEM CONFIGURATION		
CHUTE TYPE	※ SINGLE	2つのコインシュータを1つとみなします。クレジットは共用になります。
	MULTI	1P、2Pのクレジットが別になります。投入側からしかスタートできません。
	FREE PLAY	フリープレイ
COIN A	※ 1 COIN 1 CREDIT	コイン設定 [CHUTE TYPE SINGLE]設定時 COIN A、Bそれぞれ個別に設定が可能となります。 [CHUTE TYPE MULTI] 設定時 COIN A、B共通の設定となります。
	1 COIN 2 CREDITS	
	1 COIN 3 CREDITS	
	1 COIN 4 CREDITS	
	1 COIN 5 CREDITS	
	1 COIN 6 CREDITS	
	2 COINS 1 CREDIT	
	3 COINS 1 CREDIT	
	4 COINS 1 CREDIT	
	5 COINS 1 CREDIT	
	6 COINS 1 CREDIT	
COIN B	※ 1 COIN 1 CREDIT	※[CHUTE TYPE MULTI] 設定の場合にCOIN Bにおいてこの範囲も選択可能となります。
	1 COIN 2 CREDITS	
	1 COIN 3 CREDITS	
	1 COIN 4 CREDITS	
	1 COIN 5 CREDITS	
	1 COIN 6 CREDITS	
	2 COINS 1 CREDIT	
	3 COINS 1 CREDIT	
	4 COINS 1 CREDIT	
	5 COINS 1 CREDIT	
	6 COINS 1 CREDIT	
CREDIT TO START	※ 1 CREDIT	ゲームスタートに必要なクレジット数。コンティニューは1クレジット固定。
	2 CREDITS	
CONTINUE	※ ON	コンティニュー有り
	OFF	コンティニュー無し
DEMO SOUND	※ ON	デモ中のサウンド有り
	OFF	デモ中のサウンド無し
SOUND MODE	※ MONAURAL	モノラルサウンド
	STEREO	ステレオサウンド
PAUSE	ON	ポーズ可能 (ゲーム中に1P or 2P STARTを押すとポーズがかかります。ポーズを解除する場合も同様です。)
	※ OFF	ポーズ不可
INTERLACE	※ ON	INTERLACE
	OFF	NON INTERLACE

※ 印が出荷時の初期設定です。

GAME CONFIGURATION

DIFFICULTY	1	やさしい ↑ ↓ 難しい
	2	
	3	
	※ 4	
	5	
	6	
	7	
	8	
DAMAGE LEVEL	1	低い ↑ ↓ 高い
	2	
	3	
	※ 4	
	5	
	6	
	7	
	8	
TIME COUNT	20 SECONDS	1ラウンドあたりの時間
	40 SECONDS	
	※ 60 SECONDS	
	90 SECONDS	
CPU MAX ROUND	1 ROUND	CPU (コンピュータ) 戦の1面あたりの最大ラウンド数
	※ 3 ROUNDS	
	5 ROUNDS	
	7 ROUNDS	
VS MAX ROUND	1 ROUND	対戦時の1面あたりの最大ラウンド数
	※ 3 ROUNDS	
	5 ROUNDS	
	7 ROUNDS	
HIT EFFECT	※ ON	赤いEFFECTを表示。
	OFF	赤いEFFECTを表示しない。

※ 印が出荷時の初期設定です。



株式会社 エイティング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel.03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180

RAIZING 株式会社 ライジング