



仕様書

IREM
IREM CORPORATION

目 次

1. 基 板 仕 様	1
2. ディップスイッチ表	3
3. コネクター表	5
4. テストモード仕様	6

1. 基板仕様

POWER SUPPLY:

VOLTAGE	5V ± 5%
	12V ± 10%
AMPERE	5V MAX 5A
	12V MAX 1A

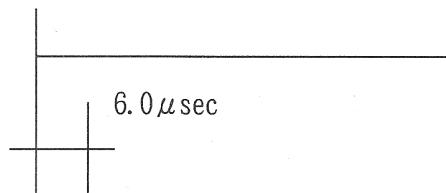
MONITOR INTERFACE:

VIDEO SIGNALSTTL POSITIVE
SYNC SIGNALSTTL NEGATIVE (COMPOSITE SYNC)
HORIZONTAL FREQUENCY15.723KHz
H. PERIOD $63.6\mu s$
H. BLANK $15.6\mu s$
H. SYNC PULSE $6.0\mu s$
VERTICAL FREQUENCY60.0Hz
V. PERIOD $16.663ms$
V. BLANK $1.40ms$
V. SYNC PULSE $318\mu s$

	OPREATING	STORAGE
TEMPERATURE RANGE	0 TO 50°C	-5 TO 60°C
RELATIVE HUMIDITY	20 TO 70%	NO MORE THAN 80%
VIBRATION RANGE	NO MORE THAN 0.5G	NO MORE THAN 1.0G
TOLERENCE FOR FALLING	NO MORE THAN 0 cm	(Packed) NO MORE THAN 50cm

HORIZONTAL FREQUENCY 15.723 KHz

H. PERIOD $63.6 \mu\text{sec}$

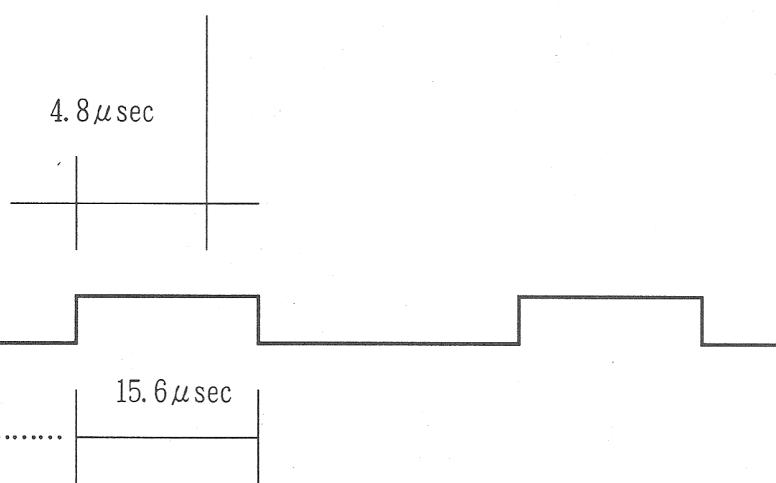


H. SYNC PULSE



H. BLANKING

$4.8 \mu\text{sec}$

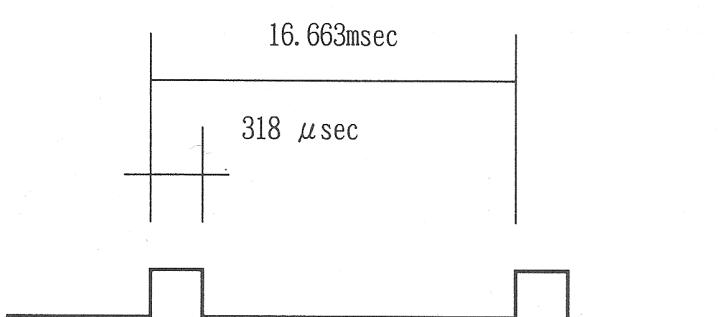


H. BLANK

$15.6 \mu\text{sec}$

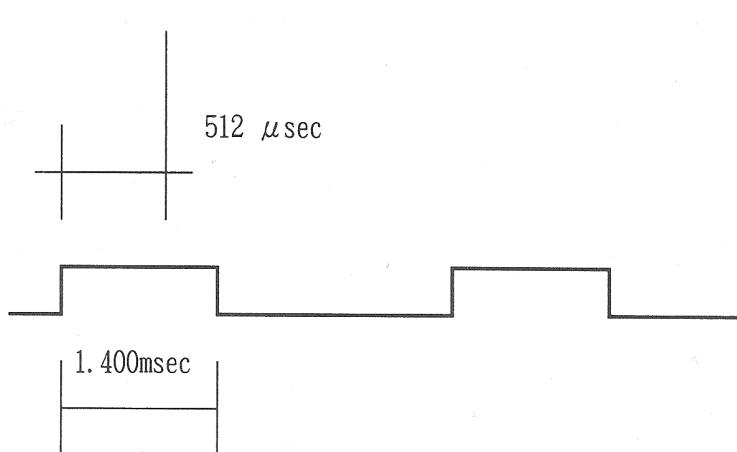
VERTICAL FREQUENCY 60.0 Hz

V. SYNC PULSE



V. BLANKING

$318 \mu\text{sec}$



1.400 msec

2. ディップスイッチ表

ディップ・スイッチ SW1

内 容		SW1							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1 クレジットごとの プレイヤー数	2	OFF	OFF						
	3	ON	OFF						
	4	OFF	ON						
	1	ON	ON						
難易度	NORMAL			OFF	OFF				
	EASY			ON	OFF				
	HARD			OFF	ON				
	VERY HARD			ON	ON				
ANY KEY 受け付け (注1)	無						OFF		
	有						ON		
デモゲーム中の効果音	無							OFF	
	有							ON	
テストモード	ゲーム								OFF
	テスト								ON

注1) ANY KEY 受け付けが“有”のときはゲームスタート時やコンティニュー時やコンティニュー時にスタートボタンに加えて攻撃ボタンの入力も同様に見直すようになります。ただし、4人同時プレイでコインシューター各人独立のときはディップスイッチ1の6にかかわらず必ずANY KEY受け付けが“有”になります。
 コインシューターが“全員共有”で筐体にスタートボタンがある場合ANY KEY受け付け(ディップスイッチ1の6)をOFFにして下さい。

ディップ・スイッチ SW2

内 容		SW2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
画 面 反 転	正 転	OFF							
	反 転	ON							
ゲームスタイル 同時プレイ人数	2P同時プレイ		OFF						
	4P同時プレイ		ON						
コインシューター (注2)	全員共有			OFF					
	各人独立			ON					
コインモード	モード 1	1コイン 1プレイ			OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
		2コイン 1プレイ			OFF	ON	OFF	OFF	OFF
		3コイン 1プレイ			OFF	OFF	ON	OFF	OFF
		4コイン 1プレイ			OFF	ON	ON	OFF	OFF
		5コイン 1プレイ			OFF	OFF	OFF	ON	OFF
		6コイン 1プレイ			OFF	ON	OFF	ON	OFF
		1コイン 2プレイ			OFF	OFF	ON	ON	OFF
		1コイン 3プレイ			OFF	ON	ON	ON	OFF
		1コイン 4プレイ			OFF	OFF	OFF	OFF	ON
		1コイン 5プレイ			OFF	ON	OFF	OFF	ON
		1コイン 6プレイ			OFF	OFF	ON	OFF	ON
		2コイン 3プレイ			OFF	ON	ON	OFF	ON
		3コイン 2プレイ			OFF	OFF	OFF	ON	ON
		4コイン 3プレイ			OFF	ON	OFF	ON	ON
	コントリニューコイン				OFF	OFF	ON	ON	ON
	フリープレイ				OFF	ON	ON	ON	ON
	モード 2	セレクター A	1コイン 1プレイ			ON	OFF	OFF	
		2コイン 1プレイ			ON	ON	OFF		
		3コイン 1プレイ			ON	OFF	ON		
		5コイン 1プレイ			ON	ON	ON		
		セレクター B	1コイン 2プレイ			ON		OFF	OFF
		1コイン 3プレイ			ON			ON	OFF
		1コイン 5プレイ			ON			OFF	ON
		1コイン 6プレイ			ON			ON	ON

※ディップスイッチを変更するときは、電源を切った状態で行ってください。

※コンティニューコインモードは、ゲームスタート時2コイン、コンティニュー時1コインとなり、他のコインモードは設定できません。

※ディップスイッチSW3は使用していません。

注2) コインシューターが各人独立の場合、コインモード2は機能しません。またこの状態でサービスボタンを使用するときは対象となるプレイヤーの攻撃ボタンを押しながらサービスボタンを押してください。

3. コネクター表

JAMMA規格準拠 (3.96mmピッチ)

適合コネクター

- ・ CR7E-56DA-3.96E (ヒロセ)
- ・ 1168-056-009 (ケル)

半田面			部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
	E	5	
+12V	F	6	+12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
COIN COUNTER B	J	8	COIN COUNTER A
GND	K	9	GND
スピーカー (-)	L	10	スピーカー (+)
	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	
COIN SW B	T	16	COIN SW A
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 SW A (攻撃)	Z	22	1P SW A (攻撃)
2P SW B (ジャンプ)	a	23	1P SW B (ジャンプ)
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

CN5

1	GND
2	3P RIGHT
3	3P LEFT
4	3P DOWN
5	3P UP
6	3P START/COIN(注3)
7	
8	3P SW B (ジャンプ)
9	3P SW A (攻撃)

CN4

1	GND
2	4P RIGHT
3	4P LEFT
4	4P DOWN
5	4P UP
6	4P START/COIN(注3)
7	
8	4P SW B (ジャンプ)
9	4P SW A (攻撃)

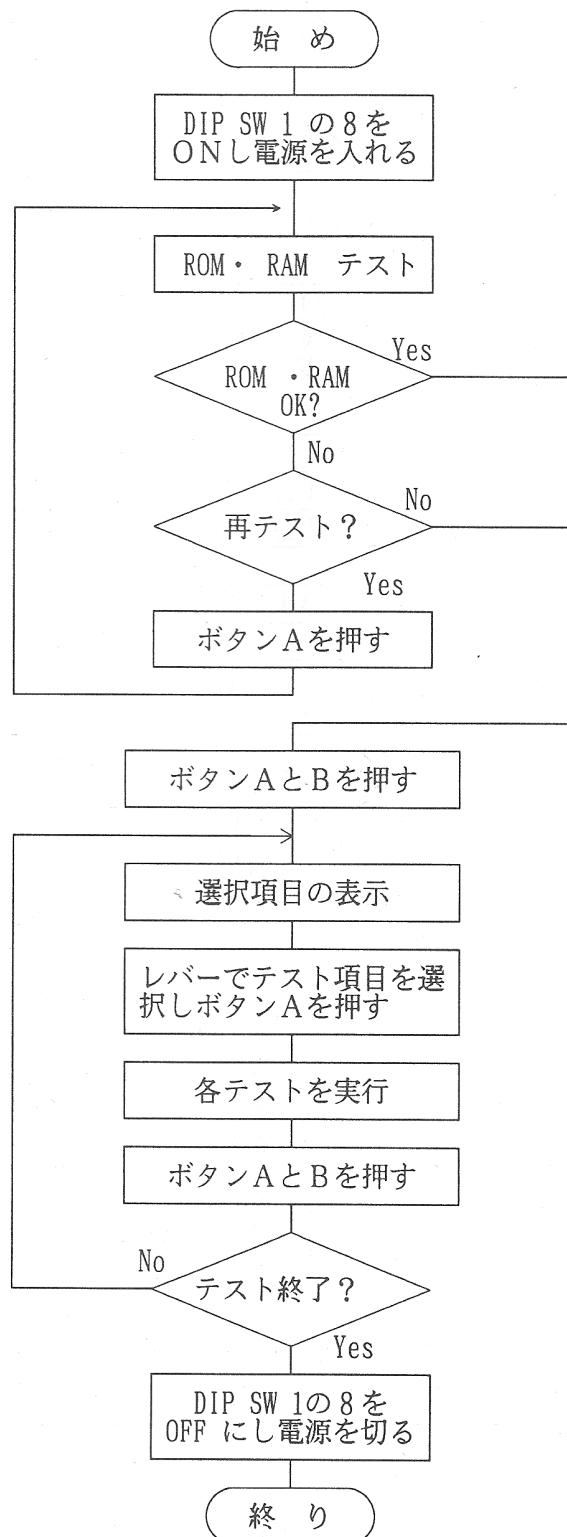
※このゲームに於いては、8方向ジョイスティックレバーを御使用下さい。

注3) コネクターCN4, CN5の6番ピンはコインシューターが共有のとき (ディップスイッチSW2の3がOFF) はSTART SWとして使用し、独立のとき (ディップスイッチSW2の3がONのとき) はCOIN SWとして使用します。

4. テストモード仕様

ディップスイッチSW1の8をONにして電源を入れるとRAMとROMのテストを始めます。
テストモードを終了させるには、電源を切り、ディップスイッチSW1の8をOFFにして下さい。

1) テスト手順概略



2) RAM ROMテスト

電源を入れてからしばらく画面が変化せず、種々の模様が画面に表示されるのは、画面用のRAMのチェックのためです。

RAMテストとROMテストは、テストモードに限らず電源投入後必ずおこなわれます。

- ・RAM、ROMがOKならば、“RAM OK”と“ROM OK”が表示される。
- ・RAMが不良のとき、画面に“RAM NG”と不良箇所が表示される。
- ・ROMが不良のとき、画面に“ROM NG”と表示される。

RAM ROMテスト終了後、ボタンAとBを押すことにより、RAMとROMが正常な場合は次の項目へ移り、RAMかROMが異常の場合は、再度テストを行う。

3) テスト項目の選択と開始

画面に表示された項目の中から希望の項目を1レバーの上下で選択し、緑色で表示された選択項目をボタンAを押すことにより実行させることができ、実行された項目はボタンAとBを同時に押すことにより終了することができる。

- | | |
|--------------|--------------------------|
| 1. IN PORT |ディップスイッチ、ボタン等の入力テスト |
| 2. SOUND |音の発音テスト |
| 3. CHARACTER |物体の表示テスト |
| 4. MONITOR |モニターの発色、歪みのテスト |
| 5. OPTION |チケットディスペンサーの動作テスト |
| 6. EXIT |テストモードの終了 |

4) PORTテスト

入力ポートに接続されているディップスイッチ、ボタン、レバー等の入力がOFFまたはONされたときの状態が画面に表示される。

PORT							
COIN	0	1	2	3	4	5	6
1P	0	0	0	0	0	0	0
2P	0	0	0	0	0	0	0
3P	0	0	0	0	0	0	0
4P	0	0	0	0	0	0	0

DIPSWITCH							
SW1	1	2	3	4	5	6	7
SW2	0	0	0	0	0	0	0
SW3	0	0	0	0	0	0	0

(0-OFF, 1-ON)

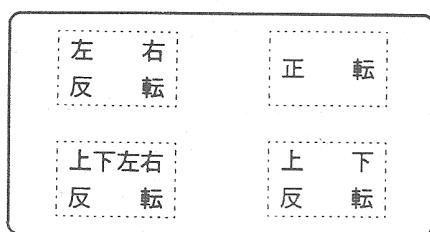
5) SOUND テスト

画面に音の番号が表示され、それに対応した音が発音されるかテストする。

1 P レバーを下げるとき、次の音のテストをする。

6) CHARACTER テスト

キャラクターを画面に正転、上下反転、左右反転、上下左右反転でそれぞれを表示する。



7) MONITOR テスト

レバーを下げる事により以下のテストを①→②→③→④→⑤→⑥→⑦→⑧→⑨→⑩→①と進ませる事ができる。

- ① 全画面青色を表示する。
- ② 全画面赤色を表示する。
- ③ 全画面マゼンダを表示する。
- ④ 全画面緑色を表示する。
- ⑤ 全画面シアンを表示する。
- ⑥ 全画面黄色を表示する。
- ⑦ 全画面白色を表示する。
- ⑧ 図1のカラーパターンを表示する。
- ⑨ 図2のグラデーションを表示する。
- ⑩ 図3のクロスハッチパターンを表示する。

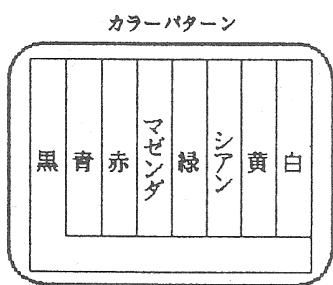


図1

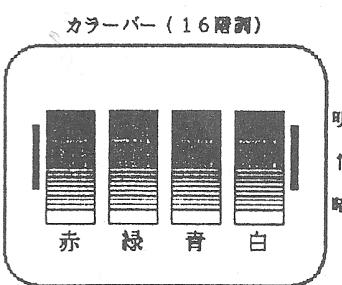


図2

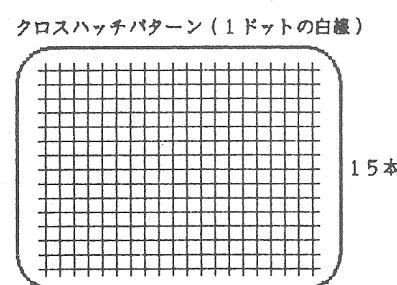


図3 20本

修理品 〒920-02 石川県河北郡内灘町字
の宛先 緑台1丁目174

ウチナダ電子工業(株)内

**アイレム(株)サービスセンター
サービス係**

電話番号 0762-38-4133