



©1998 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

## 取扱説明書

お客様各位

### お 願 い

この度は、弊社の製品をお買い上げ下さりまして誠にありがとうございます。

この製品は、弊社が著作権を保有しており、お客様が上映、営業できる地域は、日本国内に限定されております。

従いまして、この製品を弊社の許可なく、日本国外で上映、営業することは、著作権法に違反する恐れがありますのでご注意ください。

つきましては、お客様におかれまして心憎ご賢察の上、この製品が国外へ流出して、弊社の著作権が侵害されることのないように格別のご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

#### <ご使用のまえに>

この取り扱い説明書では、本製品を正しく安全にお使い頂くためにいろいろな絵表示をしています。本書を注意深く読み、内容をご理解の上ご使用下さい。

また、いつでも見られるように大切に保管して下さい。



## 設置について

### ●設置の概要（本ソフト使用時）

#### ○基板コネクタ

JAMMA規格

#### ○CRTモニタ

ヨコ画面

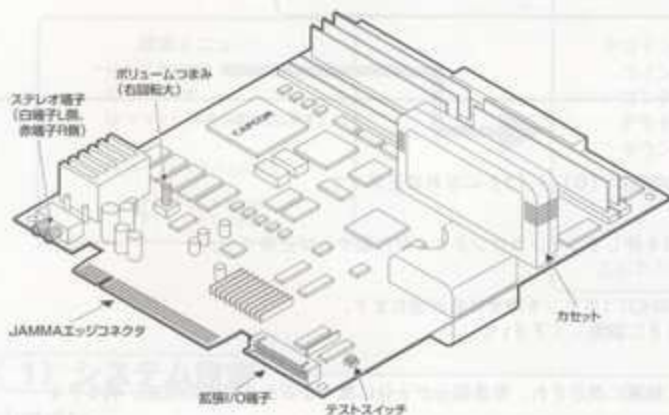
#### ○8方向レバー

プレイヤーの上下、左右、各方向への移動



## 配置について

### ●CP-SYSTEM III 基板 配置図



JAMMA規格

手回面		部品名
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	
N.C.	J 8	CORN COUNTER 1
CORN LOCK OUT 2	K 9	(CORN LOCK OUT 1)
SP(+)	L 10	SP(+)
N.C.	M 11	N.C.
VIDEO GREEN	N 12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P 13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R 14	VIDEO GND
N.C.	S 15	TEST SW
CORN SW 2	T 16	CORN SW 1
START SW 2	U 17	START SW 1
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 SHOT 1	Z 22	1P SHOT 1
2P SHOT 2	a 23	1P SHOT 2
2P SHOT 3	b 24	1P SHOT 3
N.C.	c 25	N.C.
N.C.	d 26	N.C.
GND	e 27	GND
GND	f 28	GND

●PARTS NAME  
 CRTB-56DA-3.96E (HOROSE)  
 OR  
 1168-050-009 (KIL)

### ●拡張I/O端子説明

コネクタ側ピン配置



### ●結線図

GND	33	AWG20	黒
GND	34	AWG20	黒
1P SHOT4 (スタンド)	19	AWG22	空
N.C.	17	AWG22	赤
N.C.	15	AWG22	桃
2P SHOT4 (スタンド)	21	AWG22	灰/黄
N.C.	23	AWG22	桃/黄
N.C.	9	AWG22	紫/黄
※	5	必ず付属のハーネスを使用して下さい。	
※	6	その際、5ピン・6ピンには、何も接続しないで下さい。ご注意ください。	

## テストメニューにするには？

ゲーム基板上のテストスイッチを押して下さい。

※筐体のテストスイッチでもテストメニューになります。

1Pレバーでカーソルを合わせ、SHOT 1を押せば各種テスト画面になります。

### テストメニュー

- >1) 入力テスト
- 2) 出力テスト
- 3) サウンドテスト
- 4) カラーテスト
- 5) モニタ歪みテスト
- 6) ゲームデータ
- 7) 設定
- 8) メモリーテスト
- 9) リライト
- 10) ゲームに戻る

1Pレバー上下で選択、1Pショット1で決定

## テストメニュー

### 1) 入力テスト

レバー、ボタンなどを押して対応箇所が「0」→「1」になれば正常です。

### 2) 出力テスト

1PのSHOT 1・2、2PのSHOT 1を押してコインカウンタなどが作動すれば正常です。

### 3) サウンドテスト

レバーでサウンドを選択、1PのSHOT 1ボタンを押せば音が流れます。

基板上のボリュームで適当な大きさに調整して下さい。

### 4) カラーテスト

各色のカラーバーがバランスよく綺麗に表示され、背景部分が十分に黒くなるよう筐体のRGB、明るさを調整して下さい。

### 5) モニタ歪みテスト

格子を目安にして画面サイズや画面のひずみを調整して下さい。

### 6) ゲームデータ

コイン関連などのデータが表示されます。

設定変更の目安にして下さい。

### 7) 設定

プレイ料金の設定や難易度などゲームの設定をお店に合わせて変更出来ます。

(詳しくは次のページをご覧ください。)

### 8) メモリーテスト

基板のメモリーをチェックします。(正常ならばテスト終了後、自動的にメニューに戻ります。)

「NG」のメッセージが出た場合は当社のサービスセンターまでご連絡下さい。

### 9) リライト

万が一正常にゲームができない場合に、CD-ROMから基板データを読み直します。

何度リライトしても正常に動作しない場合は、弊社のサービスセンターまでご連絡下さい。

※リライト中は電源を切らないで下さい。

### 10) ゲームに戻る

1PのSHOT 1を押すとゲーム画面に戻ります。

## 設定について

このゲームではプレイ料金の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って設定することが出来ます。設定した状態はバックアップROMに記憶されます。

### 1) システム設定

クレジット、コインシューター、コンティニューなどシステムの設定をします。

### 2) ゲーム設定

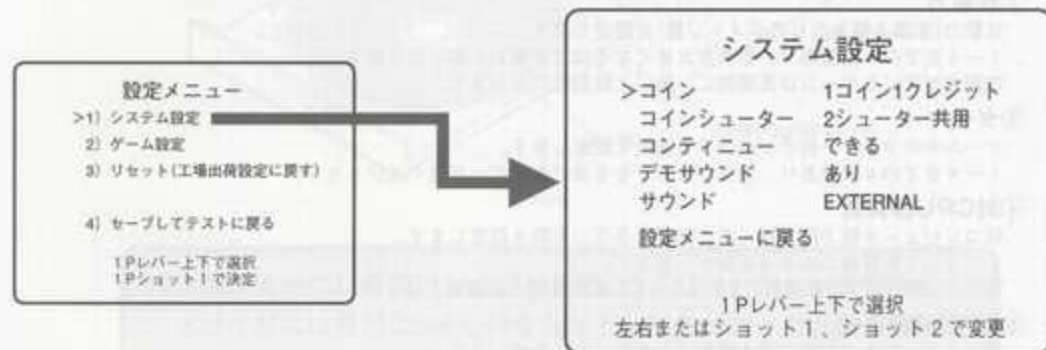
難易度、攻撃力、タイマーなどゲームの設定をします。

### 3) リセット (工場出荷設定に戻す)

システム設定、ゲーム設定ともに工場出荷時の状態に戻します。(初期化)

### 4) セーブしてテストに戻る

システム設定、ゲーム設定の状態をバックアップし、テストメニューに戻ります。  
(状態記憶には2秒程度かかります。記憶中に電源を落とさないようにして下さい。)



## 1) システム設定

### ① コイン

1～9コイン1クレジット、1コイン1～9クレジット、2コインスタート1コインコンティニュー、フリープレイからお店に合った設定をお選び下さい。

### ② コインシューター

ご使用の筐体に合わせて設定をして下さい。

【2シューター共用】…2つのコインシューターを1つとみなし、クレジットは共用になります。

【2シューター個別】…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出来ません。

【1シューター】………1シューターのみの筐体の設定です。

### ③ コンティニュー

コンティニュー(継続プレイ)出来るかどうかを設定します。

### ④ デモサウンド

集客デモ中にサウンドについて設定します。

【1/2】に設定すると、デモサウンドの音量が【あり】よりも小さくなります。

### ⑤ サウンド

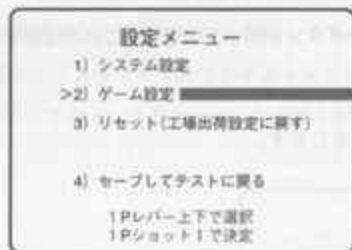
通常の場合【JAMMA】に設定してください。

【EXTERNAL】はステレオ出力コネクタとスピーカーが結ばれているときのみ設定して下さい。

(対戦の場合は、必ず【JAMMA】に設定して下さい。)

### ⑥ 設定メニューに戻る

設定変更メニューに戻ります。



## ゲーム設定

>難易度 易・2・・・・・・難  
 攻撃力 低・2・・・高  
 タイマー 遅・2・・・速  
 対CPU勝負数 3本勝負  
 2P対戦勝負数 3本勝負  
 イベント ノーマル  
 レギュレーション なし

設定メニューに戻る

1Pレバー上下で選択  
左右またはショット1、ショット2で変更

## 2) ゲーム設定

### ① 難易度

ゲームの難しさを設定します。  
1～8までの8段階あり、数字が大きくなるほど難しくなります。

### ② 攻撃力

攻撃力(攻撃1回あたりのダメージ量)を設定します。  
1～4までの4段階あり、数字が大きくなるほど攻撃力が高くなります。  
攻撃力が低いとゲームは長期戦に、高いと短期戦になります。

### ③ タイマー

ゲーム中のタイマー表示が減少する速度を設定します。  
1～4までの4段階あり、数字が大きくなるほどタイマーが速く減少します。

### ④ 対CPU勝負数

対コンピュータ戦で勝ち抜くのに必要なラウンド数を設定します。  
1、3、5本勝負の中から選択が可能です。  
通常の営業では「3本勝負」で営業し、「1本勝負」「5本勝負」はイベントなどでお使い下さい。

### ⑤ 2P対戦勝負数

プレイヤー同士の対戦が何本勝負で決着するかを設定します。  
1、3、5本勝負の中から選択が可能です。  
通常の営業では「3本勝負」で営業し、「1本勝負」「5本勝負」はイベントなどでお使い下さい。

### ⑥ イベント

大会などのイベントをする時に使用します。  
「ノーマル」……………通常時の設定です。普通に営業するときはこちらに合わせて下さい。  
「1マッチ」……………1クレジットで対戦できますが、1勝負で勝者敗者ともにゲームオーバーとなります。

### ⑦ レギュレーション

ゲーム中の刺激が強いと思われる映像を、自主規制する事によって緩和する事が出来ます。

### ⑧ 設定メニューに戻る

設定変更メニューに戻ります。

## 設定項目

### ●システム設定

コイン	1コイン 1クレジット	1コイン 2クレジット	1コイン 3クレジット	1コイン 4クレジット
	5コイン 5クレジット	10コイン 6クレジット	15コイン 7クレジット	20コイン 8クレジット
	30コイン 9クレジット	1クレジット	30コイン 1クレジット	40コイン 1クレジット
	50コイン 1クレジット	60コイン 1クレジット	70コイン 1クレジット	80コイン 1クレジット
	90コイン 1クレジット	2コインスタート 100コインスタート	フリープレイ	
コインシューター	2シューター共用		2シューター個別	1シューター
コンティニュー	できる		できない	
デモサウンド	あり	1/2	なし	
サウンド	EXTERNAL		JAMMA	

※□□は工場出荷時の設定です。

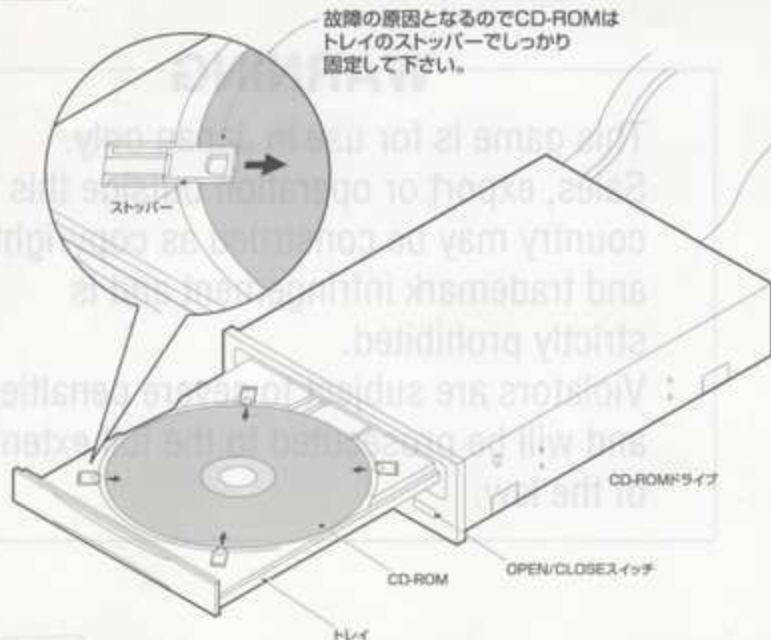
### ●ゲーム設定

難易度	易い 1	2	3	4	
	5	6	7	8	難しい 8
攻撃力	低い 1	2	3	4	高い 4
タイマー	遅い 1	2	3	4	速い 4
対CPU勝負数	1本勝負		3本勝負		5本勝負
2P対戦勝負数	1本勝負		3本勝負		5本勝負
イベント	ノーマル			1マッチ	
レギュレーション	なし			あり	

※□□は工場出荷時の設定です。

## ソフトのセット方法

- ① CD-ROMドライブのOPEN/CLOSEスイッチを押し、トレイを開け、CD-ROMをセットする。
- ② トレイを閉める。
- ③ ゲーム起動。  
ご使用になれます。



電源が入っている間は、必ず基板にCD-ROMドライブを接続し、ドライブには専用CD-ROMをセットしておいてください。

## ジョジョの奇妙な冒険 お薦め設定

- 大型筐体** 大型筐体に入れ、難度・攻撃力などを低めに設定すると、プレイ時間は多少延びますがグラフィック・サウンド・ゲーム内容などの集客効果により、一般客が付きやすくなると思われます。その際のコイン設定を「2コインスタート1コインコンティニュー」にしてみる、という方法はいかがでしょう。
- 1P練習台** 1P練習台を設置すると、初心者プレイヤーでも練習による上達により、対戦台での腕試しができますので、乱入対戦台のほかに1P練習台を設置する事をお薦めします。
- 大会** 「イベント」を「1マッチ」に設定すると、対戦の勝者と敗者がどちらもゲームオーバーになるので、試合が終わるたびに筐体の電源を落とすことなく次の対戦を行います。同時に「コイン」を「フリープレイ」に設定すると、1Pか2Pのスタートボタンを押すだけで対戦が開始し、イベントをスムーズに進行できます。
- デモサウンド** デモサウンドには、高い集客効果があります。入荷時は新作だとアピールする為にもぜひ「あり」に、あとは店内の環境に応じて、「あり」と「1/2」を使い分ける事をお薦めします。