

# アカツキ電光戦記

## Ausf. Achse

### アカツキ電光戦記 A型

Copyright © 2008 SUBTLE STYLE All Rights Reserved.

# 取扱説明書

サービスマニュアル

ご使用になる前にこの「取扱説明書」をよくお読みになり内容をご理解の上、ご利用下さい。  
またお読みになった後も、いつでもご覧いただける場所に保管しておいてください。



- 感電もしくはIC基板が故障する恐れがありますので、IC基板の組み込みおよび取り外し作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。
- IC基板上に異物が乗っていたり、埃がついていたりすると回路のショート等の原因より基板が発熱し出火する恐れがあります。
- NAOMIはJVSキャビネットで使用してください。JVS対応キャビネット以外を使用した場合、発熱出火の恐れがあります。



- 基板とコネクタとの接続は、完全に行ってください。差し込みが不十分だとIC基板等を破損する恐れがあります。
- IC基板の回路検査はロジック・テスターを使用してください。IC基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターは使用しないでください。IC基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクタを基板に接続する際、IC基板に静電気を与えないでください。
- ワイヤーハーネスにボタン等を半田付けする際はIC基板からワイヤーハーネスを外し、IC基板に熱を与えないでください。
- NAOMIは、シールドケース無しで使用した場合、電波障害が発生する可能性があります。NAOMIは必ず付属のシールドケースと共に使用してください。
- NAOMIに対応するモニター周波数は15Kもしくは31KHzです。  
15K/31KHz非対応のモニター、非対応のプロジェクターを用いたキャビネットには使用できません。

- このゲームをNAOMIで使用する場合、ブートROMが「バージョンH」以降でなければ使用できません。
- このゲームをNAOMI2で使用する場合、ブートROMが「バージョンC」以降でなければ使用できません。

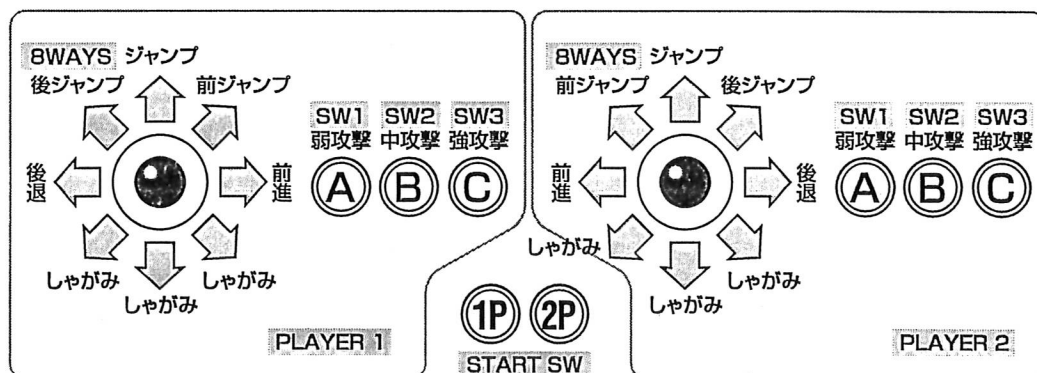
## 仕様

### ■モニターの向き



### ■コントロールパネル

※キャラクターの挙動はラウンド開始時のものです。



## SYSTEM MENU

### SYSTEM MENU JAPAN VERSION

RAM TEST  
JVS TEST  
SOUND TEST  
C.R.T. TEST  
SYSTEM ASSIGNMENTS  
COIN ASSIGNMENTS  
BOOKKEEPING  
BACKUP DATA CLEAR  
CLOCK SETTING

ROM BOARD TEST  
GAME TEST MODE  
[AKATSUKI BK AUSF.ACHSE]

→ EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON  
AND  
PRESS TEST BUTTON

システムテストモードでは、基板の正確な動作確認やゲームに関する設定、コイン/クレジット設定を行うことができます。

- ①電源投入後テストボタンを押すと、システムメニューが表示されます。
- ②サービスボタンを押すと、矢印が移動します。設定したい項目に矢印をあわせてテストボタンを押すと、それぞれのテストメニューへ移ります。
- ③テスト、設定終了後は、EXITに矢印をあわせて、テストボタンを押してください。  
(ゲームのアドバタイズ画面に移ります)

※システムテストモードに関する詳しい説明は「NAOMI・サービスマニュアル」を参照してください。

### SYSTEM MENUの設定

#### ●SYSTEM ASSIGNMENTS

・CABINET TYPEを【2PLAYER(S)】に設定してください。

※2PLAYER(S)以外では動作しません。

・MONITOR TYPEを【HORIZONTAL】に設定してください。

※HORIZONTAL以外では動作しません。

●本ソフトに交換後、SYSTEM MENU内のBACKUP DATA CLEARを行ってください。

## GAME TEST MODE MENU

### AKATSUKI BLITZKAMPF AUSF.ACHSE TEST MENU

→ INPUT TEST  
GAME ASSIGNMENTS  
BACKUP DATA CLEAR  
EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON  
AND  
PRESS TEST BUTTON

### INPUT TEST

●コントロールパネルの入力テストを行うことができます。

### GAME ASSIGNMENTS

●GAME DIFFICULTY……ゲームの難易度の調整を行うことができます。

【1】(易) / 【2】 / 【3】(初期値) / 【4】 / 【5】(難)

●ROUND TIME……1ラウンドの制限時間(秒)を変更することができます。

【60】 / 【70】 / 【80】(初期値) / 【90】 / 【99】

※画面表示は、設定にかかわらず99になります。

●CPU ROUND ……CPU対戦で勝ちとなるラウンド数を設定することができます。

【1】 / 【2】(初期値) / 【3】 / 【4】 / 【5】

●VS ROUND ……対人戦で勝ちとなるラウンド数を設定することができます。

【1】 / 【2】(初期値) / 【3】 / 【4】 / 【5】

#### ●PRACTICE MODE TIME

……プラクティスモードの制限時間(秒)を設定することができます。

【180】 / 【300】(初期値) / 【420】 / 【600】

#### ●VS CHARACTER CHANGE

……対人戦でのキャラクター変更の有無を設定することができます。

【OFF】(初期値) / 【ON】

#### ●EVENT MODE

……ゲーム大会等を開催する際に1戦で終了するモードを設定することができます。

【OFF】(初期値) / 【ON】

●DEFAULT ……設定を初期設定に戻します。

### BACKUP DATA CLEAR

●ランキングを初期化します。

※本ソフトはGAME TEST MODE MENU内にBOOKKEEPINGを持ちません。

### EXIT

●システムテストモードに戻ります。