

NAOMI™



Guilty Gear X ゲームテストモード 操作/セッティングマニュアル

© 2000 SAMMY
© 2000 ARC SYSTEM WORKS CO. LTD



ゲームテストモードでの操作方法

- 「サービスボタン1」「1Pレバー上」「1Pレバー下」……………カーソルの移動
- 「テストボタン」「コンパネ1Pのボタン」……………決定/項目の変更

ゲームテストモード

Input Test (コンパネの入カテスト)

コンパネのレバーやボタンのON/OFFを確認できます。
テストボタンとサービスボタンを同時に押すことでInput Testモードを終了できます。

Sound Test (サウンドの試験)

このモードでBGM及びSEを試聴できます。『Return』にカーソルを合わせて決定ボタンでSound Testモードを終了できます。
レバー左右でBGM及びSEを選択、決定ボタンで演奏開始です。

- BGM: 『0(無音)』『1~33』
- COMMON SE: 『0(無音)』『1~96』
- VOICE & SE: 『0(無音)』『1~1951』

Game Assignments (ゲームの設定)

このモードでゲームに関する設定を行えます。『Return』にカーソルを合わせて決定ボタンでGame Assignmentsモードを終了できます。

- Difficulty (CPU戦の難易度)
EASY(易しい)・NORMAL(普通)・HARD(難しい)・I GA ITAI(とても難しい)の四つから選択できます。初期設定はNORMALです。
- CPU Round (CPU戦のラウンド数)
1(一本先取)、3(二本先取)、5(三本先取)、7(四本先取)の四つから選択できます。初期設定は3(二本先取)です。
- VS Round (対戦プレイ時のラウンド数)
1(一本先取)、3(二本先取)、5(三本先取)、7(四本先取)の四つから選択できます。初期設定は3(二本先取)です。
- TIME (時間の設定)
SLOW(試合制限時間長い)、NORMAL(試合制限時間普通)、HARD(試合制限時間短い)、Infinity(無制限)の四つから選択できます。初期設定はNORMALです。

●DAMAGE (ダメージ設定)

試合中の残ライフの減り方を選択できます。
1(ダメージ小)、2(ダメージ中)、3(ダメージ大)、4(ダメージ特大)の四つから選択できます。初期設定は2(ダメージ中)です。

●EVENT (イベント設定)

ゲーム大会等を行う時に設定するモードです。通常の運用時はNORMALを選択してください。NORMAL(通常のゲームモード)、VSONLY(一試合終了毎にタイトル画面に戻ります。)から選択してください。

●RESTORE DEFAULT (初期設定)

Game Assignments内の各項目を初期設定に戻します。

Score Display (ハイスコア・ダイアグラムの各種情報表示)

ハイスコア・対戦ダイアグラムを確認する事が出来ます。
レバー左右でページを切り換えられます(0~5ページ)。
決定ボタンを押すことでBook Keepingを終了できます。

Score Clear (ハイスコア・ダイアグラムデータのクリア)

ハイスコア・対戦ダイアグラムを消去して工場出荷の状態に戻します。

Key Config Menu (ボタンの配置変更)

Punch、Kick、Slash、High Slashのボタン割り当てを変更できます。『Return』にカーソルを合わせて決定ボタンでKey Config Menuを終了する事が出来ます。

