

MARVEL™
COMICS

X-MEN™

CHILDREN OF THE ATOM

X-Men TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.

©CAPCOM 1994 All Rights Reserved.

This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.

X-メン

取扱説明書

WARNING

This game is for use in Japan only.
Sales, export or operation outside this
country may be construed as copyright
and trademark infringement and is
strictly prohibited.

Violators are subject to severe penalties
and will be prosecuted to the full extent
of the law.

CAPCOM®

取扱い注意

（ ゲーム基板は精密な電子部品でできています。
次のようなことは故障の原因になります。 ）

- 通風孔を布、紙などでふさぐ。
- 落としたり、ぶつけたりして本体に衝撃を与える。
- 異物を基板内に入れる。（特に液状のもの、金属物など）
- ケースを分解する。

故障したときは？

基板の調子が悪いときは無理に直そうとせず、電源を確実に切り、お買い上げの販売店またはカプコンサービス課まで症状および状況をくわしくご連絡下さい。

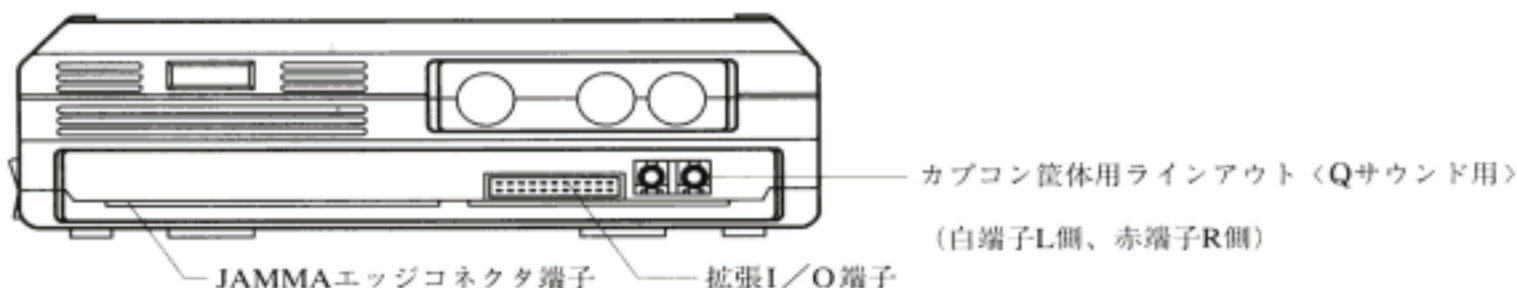
※絶対に、ケースを分解しないで下さい。ケースを分解したもの、あるいはその形跡が認められたものについての修理には一切応じません。

なおくわしくは、カプコンサービス課までお問い合わせ下さい。

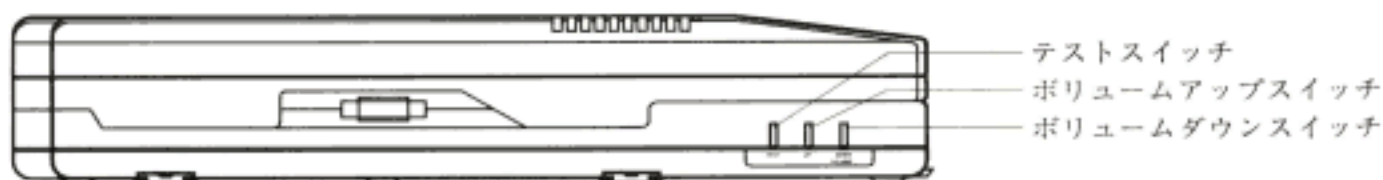
TEL 06-706-8105（受付日：月曜日～金曜日（祝祭日を除く）
受付時間：9:00～12:00 13:00～17:30）

●配置図

端子面



側面



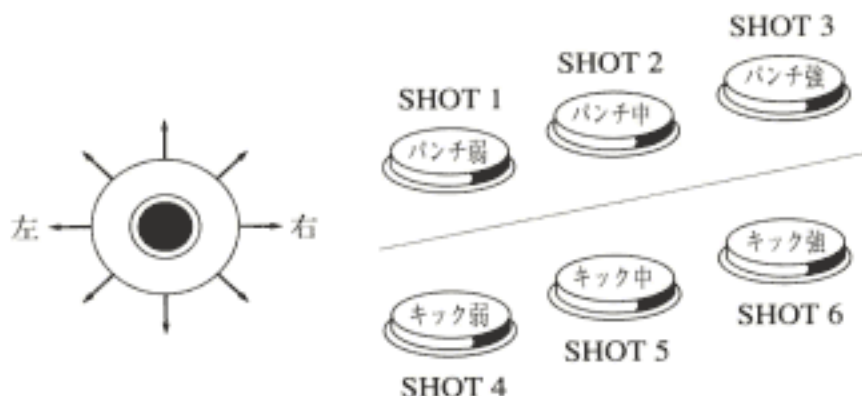
●設置の概要

○基板コネクタ

JAMMA規格

○CRTモニター

ヨコ画面



○8方向レバー

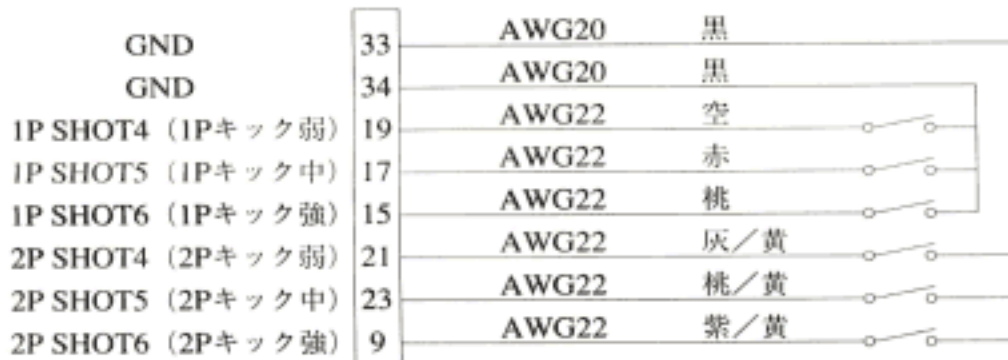
プレイヤーの上下、左右、各方面への移動

●拡張I/O端子説明

コネクタ側ピン配置



●結線図



JAMMA規格

半田面			部品面
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	COIN COUNTER 1
(COIN LOCK OUT 2)	K	9	(COIN LOCK OUT 1)
SPI(-)	L	10	SPI(+)
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
COIN SW 2	T	16	COIN 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 <small>(2Pパンチ弱)</small>	Z	22	1P SHOT 1 <small>(1Pパンチ弱)</small>
2P SHOT 2 <small>(2Pパンチ中)</small>	a	23	1P SHOT 2 <small>(1Pパンチ中)</small>
2P SHOT 3 <small>(2Pパンチ強)</small>	b	24	1P SHOT 3 <small>(1Pパンチ強)</small>
N.C.	c	25	N.C.
N.C.	d	26	N.C.
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

●PARTS NAME

CR7E-56DA-3.96E : (HIROSE)

OR

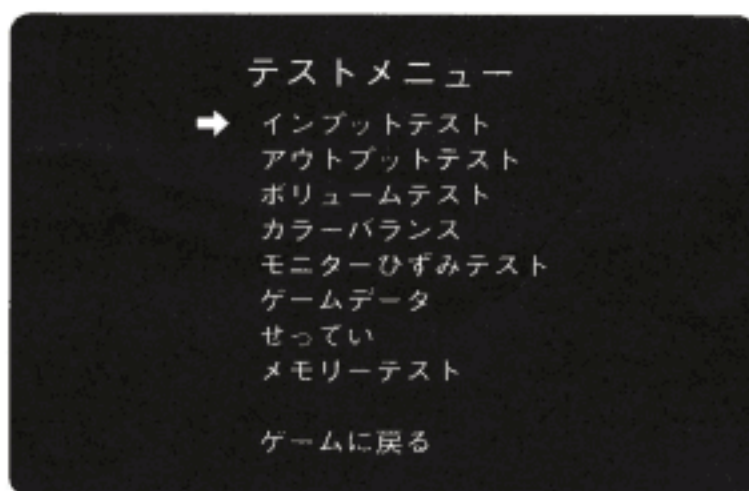
1168-056-009 : (KEL)

テストメニューにするには？

ケース本体のテストスイッチを押してください。

※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。



1) インプットテスト

レバー、ボタンなどを押して「0」→「1」になれば正常です。

2) アウトプットテスト

1PのSHOT 1・2・スタートボタン、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) ボリュームテスト

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。

基板側面のボリュームや筐体のボリュームなどで適当な大きさに調整してください。

4) カラーバランス

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、明るさを調整してください。

5) モニターひずみチェック

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ください。

6) ゲームデータ

平均プレイタイムなどのデータが表示されます。

設定変更の目安にしてください。

7) せってい

コイン設定やゲーム設定をお店に合わせて変更できます。

(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課までご連絡ください。

9) ゲームに戻る

1PのSHOT 1を押すとゲーム画面に戻ります。

※ボリュームテストについて

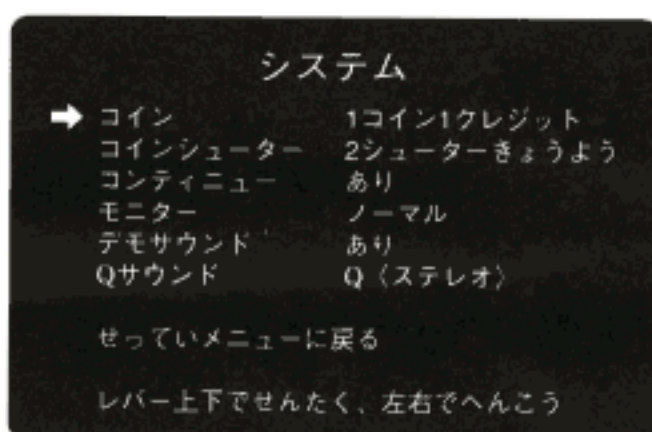
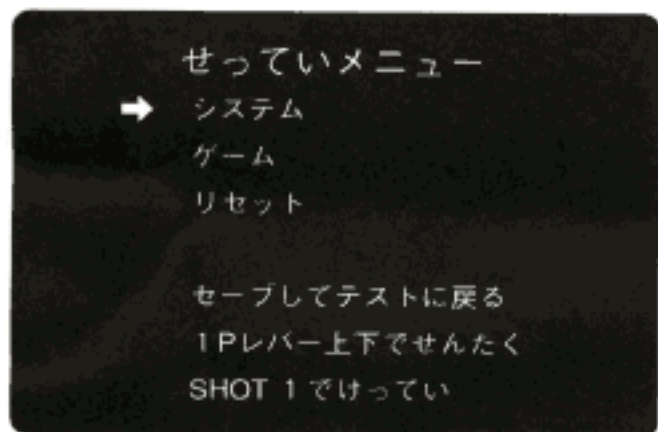
基板のボリュームスイッチの内容は電源を切ってもバックアップされます。

万一、ボリューム調整が正常に行えない場合ボリュームダウンボタンを5秒以上押しつづけた後、再度調整してください。

せっていについて

このゲームではコイン設定、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事ができます。
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
クレジット、コインシューター、モニター反転などシステムの設定をします。
- 2) ゲーム
難度、ラウンド数、タイマー速度などゲームの設定をします。
- 3) リセット
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もどる
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
 - 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、フリープレイ、2コインスタート1コインコンテニューからお店にあ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ください。
「2シューターきょうよう」 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シューターこべつ」 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。
「1シューター」 1シューターのみの筐体の設定です。1クレジット目は1Pのみプレイ可。
 - 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モニター
筐体によっては画面が逆さまに表示される事があります。
この設定でモニターに合わせてください。
 - ⑤デモサウンド
集客デモ中にサウンドを鳴らすかを設定します。
入荷時は新作だとアピールする為にもぜひ「あり」に設定してください。
 - ⑥Qサウンド
当社Qサウンド筐体をご使用の場合「Q(ステレオ)」に設定するとプレイヤーを包みこむ立体音響「Qサウンド」の効果を得る事が出来ます。それ以外の筐体の場合は「モノラル」に設定してください。
 - ⑦せっていメニューに戻る
設定変更のメニュー画面に戻ります。

せっていメニュー

- システム
- ゲーム
- リセット

セーブしてテストに戻る



ゲーム

- 難度 弱 4 強
- 攻撃力 低 4 高
- タイマー 遅 4 早
- 勝負モード 3本勝負
- らんにゅう できる
- イベント ノーマル

せっていメニューに戻る

レバー上下でせんたく、左右でへんこう

2) ゲーム

① 難度

ゲームの難しさを設定します。

1~8までの8段階で数が大きくなるほど難しくなります。

② 攻撃力

一発あたりの攻撃力を設定します。低いと長期戦に、高いと短期戦になります。

1~8までの8段階で数が大きくなるほど攻撃力が高くなります。

③ タイマー

タイム表示の速度を設定します。

1~8までの8段階で数が大きくなるほどタイム表示が速くなります。

④ 勝負モード

勝ち抜くのに必要なラウンド数を設定します。

通常は「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 らんにゅう

乱入できるかどうか設定します。

「できる」 いつでも乱入できます。通常はこれで営業してください。

「できない」 乱入する事ができません。一人プレイ専用になります。

⑥ イベント

大会などイベントをするときに使用します。

「ノーマル」 通常時の設定です。普通に営業するときはこれに合わせてください。

「1マッチ」 1クレジットで対戦でき、勝者も敗者もゲームオーバーになります。

「サドンデス」 先手必勝になります。(一発で勝負が決まります)

「1マッチ&サドンデス」 「1マッチ」&「サドンデス」になります。

⑦ せっていメニューにもどる

設定変更メニューに戻ります。

せってい項目

● システム

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	1コイン 5クレジット
	1コイン 6クレジット	1コイン 7クレジット	1コイン 8クレジット	1コイン 9クレジット	2コイン 1クレジット
	3コイン 1クレジット	4コイン 1クレジット	5コイン 1クレジット	6コイン 1クレジット	7コイン 1クレジット
	8コイン 1クレジット	9コイン 1クレジット	2コインスタート 10クレジット	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	あり			なし	
モニター	ノーマル			フリップ	
デモサウンド	あり			なし	
Qサウンド	Q(ステレオ)			モノラル	

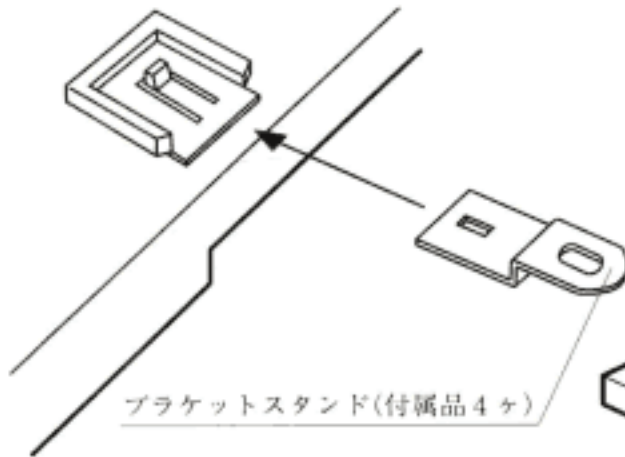
※[]は工場出荷時の設定です。

● ゲーム

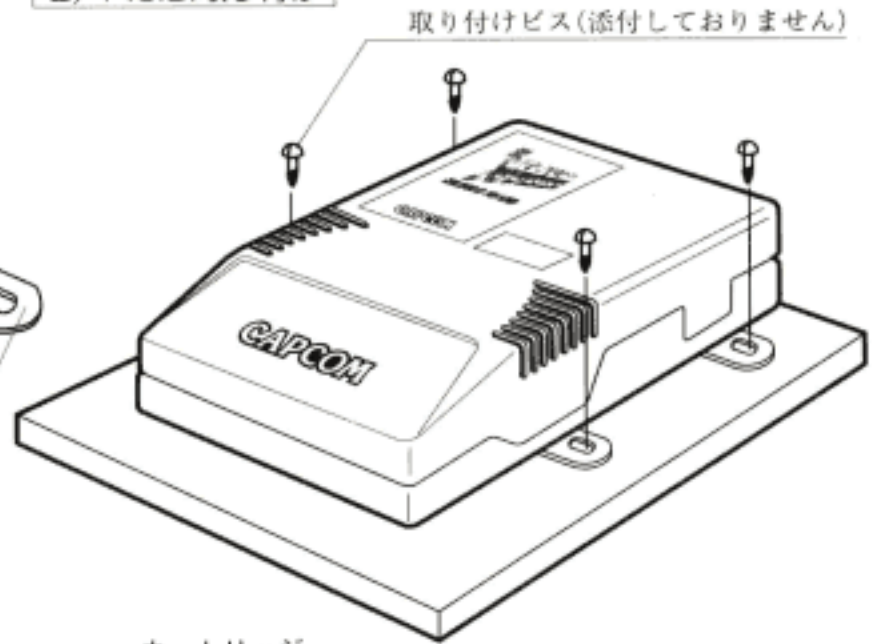
難 度	やさしい 1	2	3	標準 4
	5	6	7	難しい 8
攻撃力	低い 1	2	3	標準 4
	5	6	7	高い 8
タイマー	遅い 1	2	3	標準 4
	5	6	7	早い 8
勝負モード	1本勝負		3本勝負	5本勝負
らんにゅう	できる			できない
イベント	ノーマル	1マッチ	サドンデス	1マッチ&サドンデス

P.C.B.取付け参考図

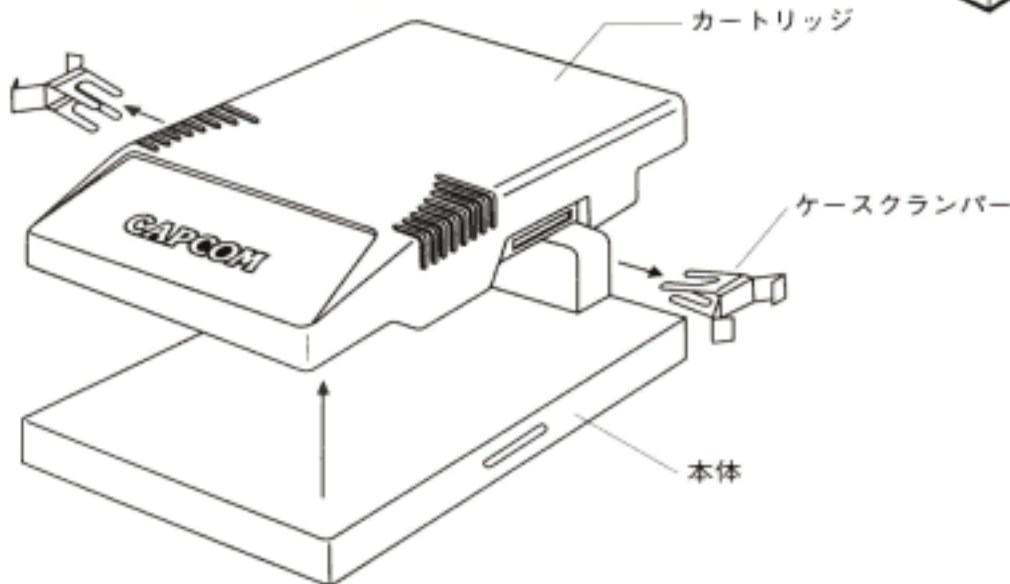
1) ブラケットスタンド取り付け



2) P.C.B.取り付け



カートリッジの取り外し方



※絶対に、ケースを分解しないで下さい。ケースを分解したもの、あるいはその形跡が認められたものについての修理には一切応じません。

※カプコンお薦め設定

「メモリーバックアップ」と「メニューの日本語表示」により設定を簡単に変更できるようにしました。お店の状況に合わせて様々な設定をお試し下さい。

乱入禁止台 ゲーム設定の「らんにゅう」を「できない」に設定して下さい。

プレイヤーの腕の差が激しく、対戦が流行りにくい場合に有効です。

大型筐体 大型筐体に入れ、難度・攻撃力・タイマーなどを低めに設定すれば多少プレイ時間は延びますが一般客が付きやすくなると思います。(5本勝負もお薦めです。)

コイン設定は2コインスタート1コインコンティニューなどにしてみてはどうでしょうか？

大会 「イベント」を「1マッチ」に設定すれば勝者も敗者もゲームオーバーになるので試合が終わるたびにいちいち筐体の電源を落とす必要がありません。もちろん「フリープレイ」設定も付いています。

お客様各位

お 願 い

この度は、当社の製品をお買い上げ下さい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、この製品を当社の許可なく、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下さい。

つきましては、お客様におかれましては心情ご賢察の上、この製品が国外へ流出して、当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様お願い申し上げます。

株式会社 **カフコ**

アーケード西日本 営業部 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133
アーケード東日本 営業部 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号
(新宿住友ビル43階)
TEL(03) 3340-0730 FAX(03) 3340-0701
レンタル営業部 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
TEL(06) 920-3631 FAX(06) 920-3632
平野事業所 〒547 大阪市平野区瓜破南1丁目4番35号
サービス課 TEL(06) 706-8105 FAX(06) 706-8113