

30 COMBATIVE SPORTS

# DEAD OR ALIVE++

デッド オア アライブ プラス プラス™

©TECMO, LTD. 1996,1998

## デッド オア アライブ プラス プラス

### 取扱説明書

#### ご使用前に

このたびは、テクモ製品「デッド オア アライブ プラス プラス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本書では、PCボード（基板）のセッティングについて記載しております。製品の内容を十分に理解していただくため、ご使用前に必ず、この「取扱説明書」をよくお読みください。万一、誤作動が生じ、本書の内容では正常に戻らない場合、すみやかに本書裏面のテクモ（株）エンジニアリングサービス部までご連絡ください。



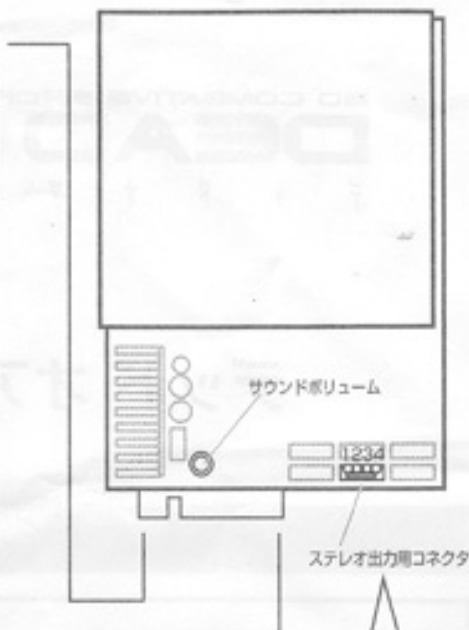
- ・本製品はJAMMA規格コネクタ以外を使用しないでください。これ以外のコネクタを使用した場合、故障や火事の原因となることがあります。
- ・絶対に改造をしないでください。本製品を改造すると火災や感電、故障の原因となります。
- ・コネクタを抜き差しするときは必ず電源を切ってから行ってください。電源を切らずにコネクタを抜き差しすると故障の原因となります。
- ・ほこりや湿気の多いところ、直射日光の当たる場所には置かないでください。故障の原因となります。
- ・ぬれた手で触ったり、水や液体洗剤でぬらさないでください。故障、感電の原因となります。
- ・本製品を使用中は、ビニール袋などで絶対にくるまないでください。部品の温度が上がり、故障や火事の原因となります。
- ・制御回路はすべてICで構成されているので長寿命の反面、取扱い方によっては瞬時に破壊するので次の点に充分気をつけてください。
  - ・部品交換、コネクタの抜き差しは、必ず電源を切ってから行ってください。
  - ・PCボードのテスター検査はしないでください。テスターの内部電圧でICを破壊することがあります。
  - ・PCボードは絶対に直射日光には当てないでください。
  - ・コネクタを接続する時は、コネクタの向きをまちがえないよう充分注意してください。
  - ・PCボードの持ち運びはビニールエアマット等を使用し強い衝撃を加えないようご注意ください。
- ・このボードを廃棄する場合は、産業廃棄物業者へご依頼ください。

# TECMO

# 1. エッジコネクタ

エッジコネクタは JAMMA 規格 3.96 ピッチを使用。

半田面	端子番号	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
	H 7	
コインカウンター-2	J 8	コインカウンター-1
	K 9	
スピーカ (-)	L 10	スピーカ (+)
	M 11	
ビデオ GREEN	N 12	ビデオ RED
ビデオ SYNC	P 13	ビデオ BLUE
サービススイッチ	R 14	ビデオ GND
	S 15	テストスイッチ
	T 16	コインスイッチ
2P スタートスイッチ	U 17	1P スタートスイッチ
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 Aボタン	Z 22	1P Aボタン
2P Bボタン	a 23	1P Bボタン
2P Cボタン	b 24	1P Cボタン
	c 25	
	d 26	
GND	e 27	GND
GND	f 28	GND

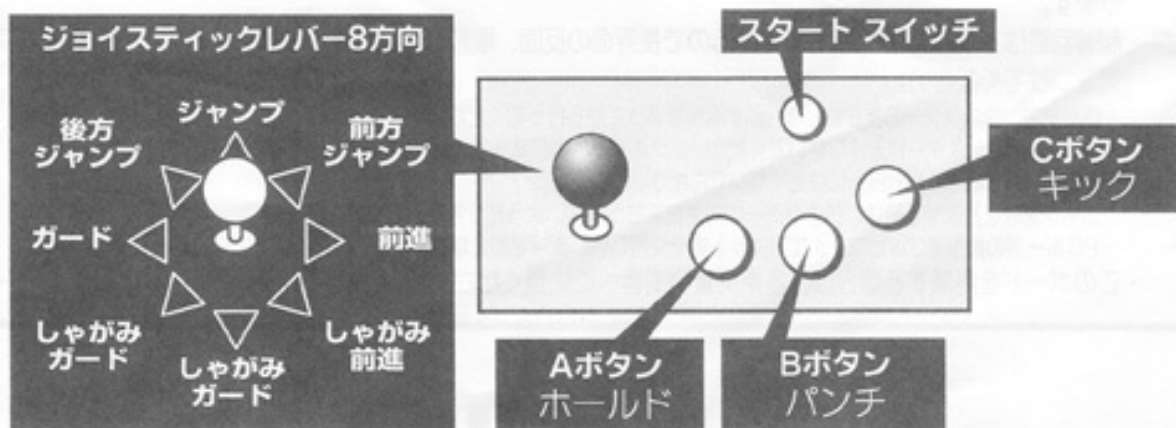


●ステレオ出力  
ステレオ出力用コネクタと左右のスピーカを直接配線すると、音声はステレオ出力になります。

- #1/SPEAKER L(+)  
・・・左スピーカへ
- #2/SPEAKER L(-)  
・・・左スピーカへ
- #3/SPEAKER R(-)  
・・・右スピーカへ
- #4/SPEAKER R(+)  
・・・右スピーカへ

# 2. コントロールパネル

基本操作 (キャラクター右向き時)



### 3. モードについて

デッド オア アライブ プラス プラスには、"TOURNAMENT"と"TAG MATCH"の2つのモードがあります。

#### TOURNAMENTモード

1人のキャラクターを選び、トーナメントに挑戦するモード。

#### TAG MATCHモード

複数のキャラクターでチームを組んで戦うモード。

### 4. テストモード

筐体のテストスイッチを押してください。テストモードに入ります。

ト  
プ  
メ  
ニ  
ュ  
ー

INPUT TEST  
DISPLAY TEST  
SOUND OPTIONS  
GAME OPTIONS  
COIN OPTIONS  
BOOKKEEPING  
RANKING  
BACKUP DATA CLEAR  
EXIT & SAVE

#### 操作方法

- ・項目は、サービスボタンまたはレバーで動きます。
- ・選んだ項目に入るためには、テストボタンかABCボタンのどれかを押して下さい。
- ・テストモードを終了するためには、トップメニューの「EXIT & SAVE」を選択してください。

#### INPUT TEST:

各種ボタンの動作チェックを行うことができます。  
入力された時、ボタンの表示が、OFFからONになります。  
1P側のスタートボタンとテストボタンを同時に持すと、トップメニューに戻ります。

#### DISPLAY TEST:

ディスプレイのチェックができます。  
サービスボタンまたはAボタンを押すことで、COLOR CHECKと、CROSS HATCHが交互に表示されます。

##### COLOR CHECK:

画面のカラー調整に使用するカラーバーを表示します。  
左から、白、黄、水色、緑、紫、赤、青、黒です。  
テストボタンまたはスタートボタンを押すと、トップメニューに戻ります。

##### CROSS HATCH:

画面サイズや歪みの調整をするためのクロスハッチを表示します。  
テストボタンまたはスタートボタンを押すと、トップメニューに戻ります。

#### SOUND OPTIONS:

BGM、VOICE、SEのチェックをすることができます。

##### ～サウンドチェック画面での操作方法～

項目を選択	レバーの上下
プレイ	Aボタン
ストップ	Bボタン

#### GAME OPTIONS:

##### CPU LEVEL

ゲームのレベルを[EASY/NOMAL/HARD/VERYHARD]の中から設定することができます。

##### CPU LIFE GAUGE

CPU戦でのライフゲージの値を[SMALLEST/SMALLER/NOMAL/LARGER/LARGEST]の中から設定することができます。

##### VS LIFE GAUGE

乱入対戦でのライフゲージの値を[SMALLEST/SMALLER/NOMAL/LARGER/LARGEST]の中から設定することができます。

##### SET TIME

1SETのタイムを[30/40/50/60]秒の中から設定することができます。

##### CPU MATCH POINT

CPU戦での本数を[1/2/3/4/5]の中から設定することができます。

##### VS MATCH POINT

乱入対戦での本数を[1/2/3/4/5]の中から設定することができます。

##### TAG MATCH POINT

TAG MATCHモードでの本数を[2/3]のどちらか設定することができます。

##### SELECT AT CONTINUE

コンティニューしたときのキャラクターの変更が可能かどうかを設定することができます。

##### VS FINISH

乱入対戦の勝敗が決まった後、GAME OVERになるシステムです。  
何回の対戦で、GAME OVERにするか、1～9回の中から、指定することができます。大会等の時に、これを利用すると便利です。

##### BOUNCING BREAST

胸の揺れの有無を設定することができます。

##### DEMO SOUND

デモ中のサウンドの有無を設定することができます。

##### NATION

ゲームを稼働させる地域を[JAPAN/USA/EXPORT]の中から設定することができます。

##### ENDLESS MODE

ゲーム中、体力と時間が減らなくなるモードを使うときにONに設定します。

##### FACTORY SETTING

GAME CONFIGの設定がデフォルト値に戻ります。

##### EXIT

トップメニューに戻ります。

## COIN OPTIONS:

1プレイあたり必要なクレジット数等、プレイ料金に関わる設定をすることができます。

### FREE PLAY

フリープレイの設定です。

### START COST

新規プレイ1回に必要なクレジットの数です。

### CONTINUE COST

コンティニュー1回に必要なクレジットの数です。

### COIN TYPE

クレジットとコインの関係を設定できます。

### COIN CHUTE

#### COMMON

1P側と2P側が、1つの共有クレジットとして扱われます。

#### INDIVIDUAL

1P側と2P側が、別々のクレジットとして扱われます。

### COIN COUNTER

コインカウンターのタイプを設定できます。

#### 1 COUNTER

1P側、2P側、共通のコインカウンターを1つ使用します。

#### 2 COUNTERS

1P側、2P側、別々のコインカウンターを2つ使用します。

### FACTORY SETTING

COIN OPTIONS の設定がデフォルト値に戻ります。

### EXIT

トップメニューに戻ります。

## BOOKKEEPING:

ゲームのプレイデータを見ることができます。  
テストボタンまたはスタートボタンを押すと、トップメニューに戻ります。

### CREDIT DATA

#### TOTAL CREDITS

#### COIN CREDITS

#### SERVICE CREDITS

現在までのクレジット数です。コインによるクレジット数と、サービスボタンによるクレジット数と、そのトータル数が表示されます。

#### TOTAL COINS

#### COIN CHUTE 1P

#### COIN CHUTE 2P

現在までに投入されたコインの数です。  
1P側、2P側から投入された、それぞれのコインの数と、そのトータル数が表示されます。

#### TOTAL GAME COUNT

#### CPU

#### VS

現在までにゲームが行われた回数です。  
CPU戦、VS戦と、そのトータル数が表示されます。

### TIME DATA

#### TOTAL TIME

ゲームを稼働させてからの時間が表示されます。

#### TOTAL GAME TIME

#### GAME TIME CPU

#### VS

実際にゲームをプレイしている時間です。  
CPU戦、VS戦と、そのトータルタイムが表示されます。

### PLAY RATIO

稼働時間に対するプレイ時間の割合を示しています。

### AVERAGE PLAY TIME

#### CPU

#### VS

1回のプレイ時間の平均です。  
CPU戦、VS戦と、その両方の平均タイムが表示されています。

### CPU PLAY TIME DISTRIBUTION

CPU戦のプレイ回数を時間毎にグラフで表したものです。  
レバーにより、上下にスクロールさせることができます。  
横軸は、CPU戦プレイ時間、回数、グラフです。

### VS PLAY TIME DISTRIBUTION

VS戦のプレイ回数を時間毎にグラフで表したものです。  
レバーにより、上下にスクロールさせることができます。  
横軸は、VS戦プレイ時間、回数、グラフです。

### STAGE DATA

ステージ毎のクリアデータです。

#### STAGE

何番目のステージかを表しています。

#### TOTAL

ステージ毎のプレイ回数です。

#### WIN RATE(%)

ステージ毎の勝率です。

#### CONTINUE

ステージ毎のコンティニュー数です。

#### AVG.TIME

ステージ毎の平均プレイ時間です。

## RANKING:

ランキングのデータを見ることができます。  
テストボタンまたはスタートボタンを押すと、トップメニューに戻ります。

### TIME ATTACK RANKING (NORMAL)

トーナメントモードのクリアタイムのランキングです。

### TIME ATTACK RANKING (BURST)

トーナメントモードをオールデンジャーでクリアしたタイムのランキングです。

### CHARACTER RANKING

キャラクターの使用率のランキングです。

### VERSUS RANKING

乱入対戦時に勝率高いキャラクターのランキングです。

### VERSUS DATA

キャラクター毎に、勝率の高い相手キャラクターのランキングです。  
レバーの上下で、キャラクターが変わります。

### DEFENDING RANKING

最多連勝キャラクターのランキングです。

## BACKUP DATA CLEAR:

### BOOKKEEPING CLEAR

BOOKKEEPING のデータをクリアします。

### RANKING CLEAR

RANKING のデータをクリアします。

### EXIT

トップメニューに戻ります。

## EXIT & SAVE:

テストモードを終了します。

注意：記載されている内容は、改良のため予告なく変更する場合があります。

# TECMO テクモ株式会社

販売部 : 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34  
TEL.(03) 3222-7620 FAX.(03) 3222-7629  
エンジニアリングサービス部 : 〒273-0034 千葉県船橋市二子町582-3  
TEL.(047) 332-6126 FAX.(047) 332-6127  
浜松研究開発センター : 〒431-2103 静岡県浜松市新部田1-7-2  
TEL.(053) 428-5330 FAX.(053) 428-5331  
TECMO, LTD. : 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102-8230, Japan  
Phone:(03) 3222-7620 FAX.(03) 3222-7629

※お問い合わせは、商品サービスセンター内技術サービス係まで。

### ペンポイントDHシステム

相手の出す打撃を踏み切って、一発逆転を狙え！  
 中段 (C) 専用 ←→ (C) 専用  
 このほかにもキャラによって特殊なDHを持つものがあるぞ！

### クリティカルヒットシステム

打撃の中には相手を大きくくよくらせるものがある。浮かせ技を入れるチャンスだ！  
 先読みレインポイントDHで形勢を逆転しよう！  
 上段 (C) 専用 ←→ (C) 専用  
 中段 (C) 専用 ←→ (C) 専用  
 下段 (C) 専用 ←→ (C) 専用

### GEN 4

剛闘脚	→ (C)	蛇出洞	← (C)
単 把	→ (C)	旋風前捕縛	← (C)
横抱頑石	← (C)	虎撲肥	→ (C)
高牛龍頭	→ (C)	脚子執盾	← (C)
前底歩	→ (C)	脚能流転	← (C)

### FINA

ダブルアップ	← (C)	エルプスリーダー	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	フロノロキック	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	アルチェイスコンボ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	デュアルショット	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)

### BASS

ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)

### JANN LIFE

ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)

### AYANE

ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)
ダブルアップ	← (C)	ダブルアップ	→ (C)

### TYPE-Z

ガード  
 しゃがみガード  
 しゃがみガード  
 しゃがみガード

### 運人脚

運人脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
運人脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
運人脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
運人脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
運人脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
運人脚	→ (C)	連闘脚	← (C)

### KASHI

連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)

### RYU HAYABUSA

連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)

### BAWMAN

連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)
連闘脚	→ (C)	連闘脚	← (C)

### TECHNIQUE

打 撃 O 技  
 打 撃 O 技  
 打 撃 O 技  
 打 撃 O 技