

STRIKERS
1945

TM

ストライカーズ1945 II

取扱説明書
OPERATOR'S MANUAL

彩京

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

■ゲームセッティングの説明 Explanation for Game Settings

コイン設定、難易度などゲーム内容に関する設定を行います。ジョイスティックの上下で項目を選び、左右で内容を変更します。

This enables to setting of the game contents, such as coin settings and difficulty. Items are selected by moving the Joy Stick up and down. Then, changing of the contents can be done with a sideways movement of the stick.

Screen

モニターの反転の設定をします。画面表示が上下逆になっている時は、**Reverse** を選んでください。*工場出荷時は Normal になっています。
This reverses the monitor. If the monitor display is upside down, choose "Reverse". *When shipped from the factory, it is set to "Normal".

Fighters

自機数を設定します。*工場出荷時は 3機 になっています。
This sets the number of fighters. *When shipped from the factory, it is set to "3".

Extend

何点で1機増えるか設定します。
This sets the score for getting bonus fighters

600,000pts *
800,000pts

Difficulty

ゲームの難易度を設定をします。
This sets the game difficulty to one of four levels.

Easy	やさしい
Normal *	ふつう
Difficult	むずかしい
More Difficult	とてもむずかしい

Demo Sound

ゲームが行われていない時に集客用デモサウンドを鳴らすかどうかを設定をします。
This sets the demonstration sounds that attract customers when the game is not being played.

On	集客デモサウンドあり	With customer attraction sound.
Off *	集客デモサウンドなし	Without customer attraction sound.

Coin Slot

コインシューターが共通か独立かを設定をします。
This determines if the coin shooter setting is common or independent.

Same *	CREDIT の表示が1つで 1P/2P 共通です。	1 display of CREDIT. This is common for 1 or 2 players to play.
Individual	CREDIT の表示が2つで 1P/2P 独立です。	2 displays of CREDIT. Use one slot for a 1 Player game and the other slot for a 2 Player game.

Coin Mode

コインの設定をします。
This determines the coin setting.

		Same	Individual
Normal *	1 COIN = 1 CREDIT *	スロット2つにそれぞれ設定できます。 Setting can be done for each slot.	1つの設定しかできません 両スロットとも共通の設定となります One setting only. Common for both slots.
	2 COINS = 1 CREDIT		
	3 COINS = 1 CREDIT		
	1 COIN = 2 CREDITS		
	1 COIN = 3 CREDITS		
	1 COIN = 4 CREDITS		
	1 COIN = 5 CREDITS		
1 COIN = 6 CREDITS			
Continue	Start = 2 COINS Continue. = 1 COIN	スロット2つが共通の設定になります Both slots will be set at a common setting.	
Free Play	Free		

Continue

コンティニュープレイの有無を設定します。
This sets the continue play.

On *	コンティニューあり	Player can Continue this play .
Off	コンティニューなし	Player can not Continue this play .

Factory Setting

ここでボタンAを押すと、工場出荷時の設定に強制的に戻ります。上記、表組中 * 印は工場出荷時の設定です。
Push Button A and the setting returns to where it was when shipped from the factory. The above items marked with a star (*) denote the factory setting.

Exit

ここにカーソルを合わせ、ボタンAを押すとメインメニューに戻ります。この時、ゲーム設定に何か変更があった場合は、その変更をセーブ(記憶)するかどうかを聞いてきますのでセーブする場合は Yes を選んでください。

To go back to Main Menu, place the cursor here and push Button A. When the setting of the game has been changed, the machine will ask whether to save the new setting or not. If you want to save the setting you've made, choose "Yes".

注意事項 Note

本製品は、ほとんどのモニターで横長に表示されます。画面比率を調整せずに設置しますと、ゲームの操作感覚などの面白さを損なう恐れがあります。必ず、モニターの画面比率の調整を行ってください。 ※テストモードの説明/Screen Test 参照

This product is displayed in a wide sideways on most monitors. If you play it without adjusting the monitor ratio, it is possible to lose some features, such as the operation manipulation. Before playing, please make any necessary adjustments to the monitor ratio.

※See "Screen Test" for an explanation of the test mode.

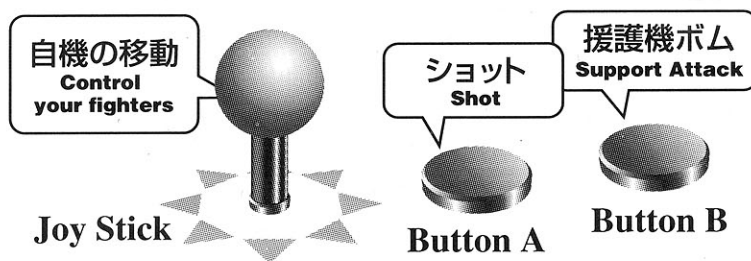
注意 NOTE

- コネクターの抜き差しは、必ず、電源を切って行ってください。
- PCボードのエッジコネクタは、JAMMA規格(56P エッジコネクタ-3.96mmピッチ)のものを使用してください。
- 電源投入後、PCボードへの供給電源は、PCボードのコネクタ部で指定の電圧になるように調整してください。
- PCボードの取り扱いにおいて、強い衝撃や水分などがかかる場所は避けてください。また、キャビネット内部では、十分注意し、PCボードにキズが付かないように作業してください。
- Make sure the power is off when you plug the power source in or out.
- Please use the edge connector on a JAMMA standard approved PC Board (56P edge connector, 3.96mm pitch).
- After turning on the power, adjust the electric power supply source to the designated voltage with the connector part of the PC board.
- Avoid strong jolts to or getting water on the PC board. Also, take extreme care when working inside the cabinet, so the PC board will not be damaged.

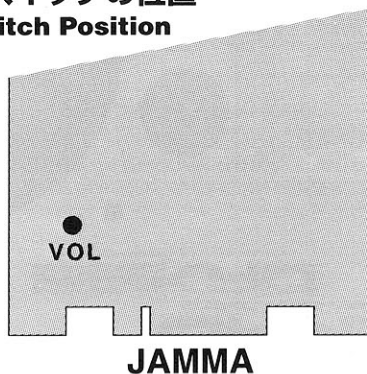
■遊び方 How to Play

- 8方向レバー+2ボタン操作。
- 全8ステージ構成。
- 2人同時プレイおよび途中参加OK。
- ショットボタンによるため撃ちレベルは3段階。弾の撃ち込みに応じてパワーアップ。
- 8 direction levers + 2 buttons.
- This game is divided into 8 stages.
- 2 player can play together. One can join in while the other is playing.
- Hold the Shot button and release, you can fire extra Super Shot. Its power level increases up to 3 degree, as you shoot.

■コントロールパネルの仕様 Control Panel



■ボリュームスイッチの位置 Volume Switch Position



■コネクター表 Connector Chart

SOLDER SIDE	NO.	NO.	PARTS SIDE
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
	E	5	
+12V	F	6	+12V
	H	7	
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
	K	9	
SP (-)	L	10	SP (+)
	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	TEST
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
2P START	U	17	1P START
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 BUTTON A	Z	22	1P BUTTON A
2P BUTTON B	a	23	1P BUTTON B
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

Power Supply	DC+5V DC1+2V
Monitor	Vertical Screen
Game Style	Simultaneous play by 2 players

■テストモードの説明 Explanation of The Test Mode

筐体のテストスイッチを押すと、テストモードに入ります。
レバーの上下で項目を選択し、ボタンAで決定します。

When you push the test switch on the game machine, it automatically turns to the test mode.
Choose the testing item by sliding the stick up or down, then select the item by pushing Button A.

注意 NOTE

クレジットがある状態でテストモードにすると、クレジットはクリアされます。
If you choose the test mode with credits in, those credit will be cleared.

—Test Mode—

▶ Screen Test
Input Test
Sound Test
Game Setting
Exit(Reset)

▶ Screen Test

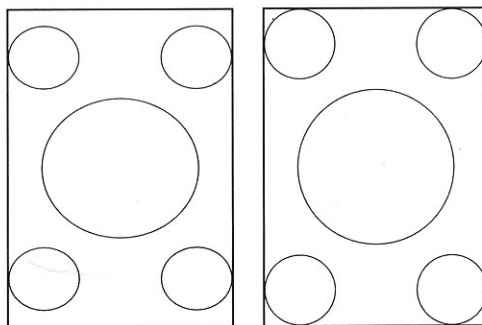
ジョイスティックの右を入力すると、3種類のテスト画面が確認できます。何かのボタンを押すとメインメニューに戻ります。
Push the Joy Stick to the "right", and 3 types of test screens will be provided. Push any button and the screen goes back to the Main Menu.

1) 5つの円が表示されます。

モニターの H.Size、V.Size つまみで正確な円に見えるように調整してください。
調整しないと、ほとんどのモニターで横長の楕円に見えます。

1) 5 Circles are displayed.

Adjust the monitor with the H-Size and V-Size knobs until the correct screen ratio is achieved, as shown below. Without this adjustment, most monitors will show horizontal ovals in the monitor.



2) 白、赤、緑、青のカラーバーが表示されます。

色のバランスが良いか、にじみがないか、白から黒への帯の長さが下に表示されている矢印の長さに近いかなどモニターの RGB と Bright で調整してください。

2) White, red, green and blue color bars are displayed.

Check color balance, brightness, background's blackness, length of the black and white belt to be same as the allow on the lower part of screen.
Make sure and adjust these condition with RGB and Bright functions on the monitor.

3) 画面いっぱいに格子が表示されます。

モニターの H.Position、V.Position つまみで適切な位置に適切な大きさで表示されるように調整してください。

3) Grids are displayed on the full screen.

Adjust grid to correct position on the monitor with H-Position and V-Position knobs.

▶ Input Test

ジョイスティックやボタンなどの入力テストができます。入力が正常ならば、その名称が強調表示されます。
1P側のジョイスティックの右方向とボタンAを同時に入力するとメインメニューに戻ります。

This test is to check the input ability of the Joy Stick and buttons. If the input is normal, the name of the part will be emphasized on the display.
To return to the Main Menu, move Player 1's Joy Stick to the right and push Button A at the same time.

▶ Sound Test

音が鳴るかどうかが確認したい時に利用します。
Exit を選ぶとメインメニューに戻ります。

Confirm whether sound is audible or not.
To go back to the Main Menu, choose Exit.

▶ Game Setting

コイン設定、難易度などゲーム内容に関する設定を行います。
ジョイスティックの上下で項目を選び、左右で内容を変更します。
※次ページ/ゲームセッティングの説明 参照

This enables you to set the contents of the game, such as coin settings and difficulty.
Choose the item by moving the Joy Stick up or down, then change the setting with a sideways movement.

※See the explanation for Game Settings on the next page.

▶ Exit (Reset)

テストモードを終了し、ゲーム画面に戻ります。
※テストスイッチがボタンタイプでない場合は、テストスイッチをOFFにしないと通常のゲームにもどりませんので、ご注意ください。

This finishes the test mode and the game should be back on the monitor.

Please note that if the test switch is not a "Button type", the game will not come back unless the test switch is turned "Off".