

取扱説明書
OPERATOR'S MANUAL



墮落天使 The Fallen Angels

The Fallen Angels

注意事項

本製品は、ほとんどのモニターで縦長に表示されます。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 long, vertical manner 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.

彩京 AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

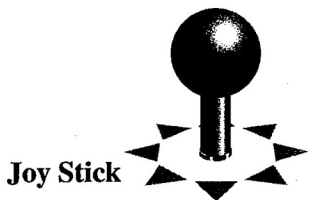
■遊び方 How to Play

- 8方向レバー+4ボタン操作。
- 強パンチ+強キックでパワー溜め。
- 弱パンチ+強パンチでエスケープダッシュ。
- 対戦プレイ可能。

- Operates with an 8 Direction Joy Stick + 4 Buttons
- Heavy Punch + Heavy Kick for Power Charge
- Light Punch + Heavy Punch for Escape Dash
- Playing against opponents is possible

■コントロールパネルの仕様 Control Panel

キャラクターの移動
Control your characters



弱パンチ
Light Punch



(Button 1)

弱キック
Light Kick



(Button 4)

強パンチ
Heavy Punch



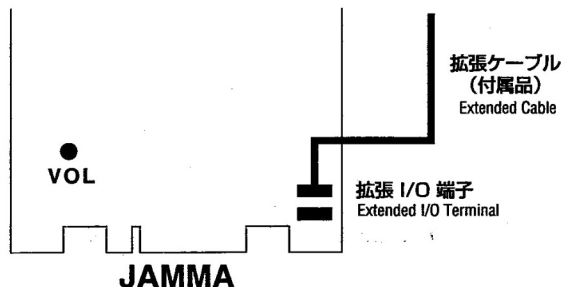
(Button 2)

強キック
Heavy Kick



(Button 5)

■ボリュームスイッチと拡張I/O端子の位置 Volume Switch & Extended I/O Terminal Position



■拡張端子表 Extended Terminal Table

Pin No.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
ケーブルカラー Cable Color	N.C.	N.C.	緑 GREEN	橙 ORANGE	N.C.	N.C.	灰 GRAY	紫 PURPLE	黒 BLACK	黒 BLACK
ボタン Button	-	-	2P BUTTON 5	2P BUTTON 4	-	-	1P BUTTON 5	1P BUTTON 4	GND	GND

■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 1	Z	22	1P BUTTON 1
2P BUTTON 2	a	23	1P BUTTON 2
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

Power Supply	DC+5V DC+12V
Monitor	Horizontal Screen
Game Style	Simultaneous play by 2 players

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

—Test Mode—
▶ Screen Test
Input Test
Sound Test
Game Setting
Factory Setting
Exit(Reset)

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1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 1.

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.

▶ Screen Test

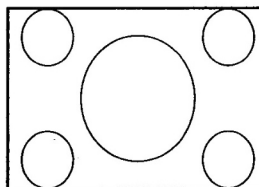
ジョイスティックの右を入力すると、3種類のテスト画面が確認できます。何かのボタンを押すとメインメニューに戻ります。
Push the Joy Stick to the "right", and 3 types of test screens will be provided. Push any button and the screen goes back to the Main Menu.

1) 5つの円が表示されます。

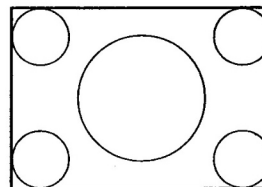
モニターの H.Size、V.Size つまみで正確な円に見えるように調整してください。調整しないと、ほとんどのモニターで縦長の楕円に見えます。

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.



この場合は調整してください
Necessary Adjustment



正しい表示
Correct display

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のか、背景が十分に黒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に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1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 1 at the same time.

▶ Sound Test

音が鳴るかどうか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。

※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.

▶ Factory Setting

ここでボタン1を押すと、工場出荷時の設定に強制的に戻ります。

Push Button 1 and the setting returns to where it was when shipped from the factory.

▶ 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".

■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.

Monitor Flip

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。

This reverses the monitor. If the monitor display is upside down, choose "Reverse".

Difficulty

ゲームの難易度を設定をします。 This sets the game difficulty to one of 8 levels.

Beginner	易
Easiest	
Easier	
Normal	
Difficult	
More Difficult	
Most Difficult	
Expert	難

Round Time

1ラウンドの時間の経過速度を設定をします。 This sets the count down speed.

Slow	おそい
Little Slow	少しおそい
Normal	ふつう
Little Fast	少しはやい
Fast	はやい

Set Count

1ゲームの試合数を設定をします。 This sets the number of matches for one game.

2 Set Match	1ゲーム 2ラウンド先取で勝敗を決める	Winner is the first player to take 2 rounds
3 Set Match	1ゲーム 3ラウンド先取で勝敗を決める	Winner is the first player to take 3 rounds
4 Set Match	1ゲーム 4ラウンド先取で勝敗を決める	Winner is the first player to take 4 rounds

Continue

コンティニュープレイの有無を設定をします。 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.

Blood

ダメージによる血の表現の有無を設定します。 This sets the blood display.

On	血の表示あり	With blood display
Off	血の表示なし	Without blood display

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.

Event Mode

イベント用の設定です。 Setting for different events.

On	乱入時、両プレイヤーともキャラの選択ができます	When intrusion occurs, both players can choose characters.
Off	乱入時、両プレイヤーキャラの選択はできません	When intrusion occurs, characters cannot be chosen.

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 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		
	4 COINS = 1 CREDIT		
	5 COINS = 1 CREDIT		
	6 COINS = 1 CREDIT		
	1 COIN = 2 CREDITS		
	1 COIN = 3 CREDITS		
Continue Free Play	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		

Exit

ここにカーソルを合わせ、ボタン1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 1. 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".

スピーカを4つ以上で使用される時のご注意!!

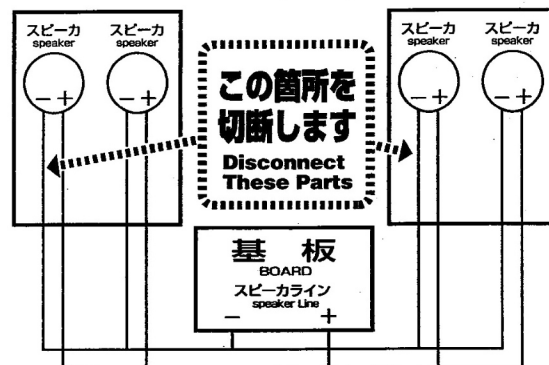
CAUTION WHEN SETTING MORE THAN 4 SPEAKERS

本製品は音響出力に、8Ω時(スピーカ1個)11W出力、4Ω時(スピーカ2個)18W出力のアンプを使用しています。対戦筐体の種類によっては、3個以上のスピーカを出力増幅のアンプ回路なりに接続しているものがあり、音量ボリュームの大きさによっては、音が途切れたりする場合があります。これはスピーカの抵抗が異常に下がり過剰電流が流れ、ゲーム基板で保護回路が働くためです。(この保護回路がないと異常に高温になり、発熱による火災などの危険性があります)この症状の対処方法としては、スピーカの使用個数を2個程度に減らすか、増幅用のアンプをスピーカと基板の間に挿入して、過剰電流が流れないようにしてください。

For audio, this product uses one speaker amplifier that outputs 11W for 8Ω or two speakers that output 18W for 4Ω. Some character settings are connected without a speaker output amplifier circuit, because they would require more than three speakers. Therefore, certain audio volume(s) may cause the sound to disconnect in the middle of the game. This is because an abnormal decrease of speaker resistance occurs. Excessive electric current causes the protection circuit of the game board to activate. (Without this protection circuit, the temperature will become abnormally high and be a fire hazard or cause other dangerous situations.) When such sound disconnection occurs, please prevent excessive electric current flow by reducing the number of speakers to 2, or by putting the amplifier between the speakers and the board.

対処方法についての簡単な例

Simple example to handle this condition



スピーカ-のマイナス側を、GNDには絶対につなげないでください。
DO NOT CONNECT THE NEGATIVE SIDES OF THE SPEAKERS TO THE GND

開発元

彩京

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

©1998 PSIKYO

color reduction software:psalleta

彩京

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO



墮天使

TM だらくてんし

The Fallen Angels

規定により10以上のクレジットは無効になりますのでご注意ください。

©1998 PSIKYO

