

This document has been downloaded from:

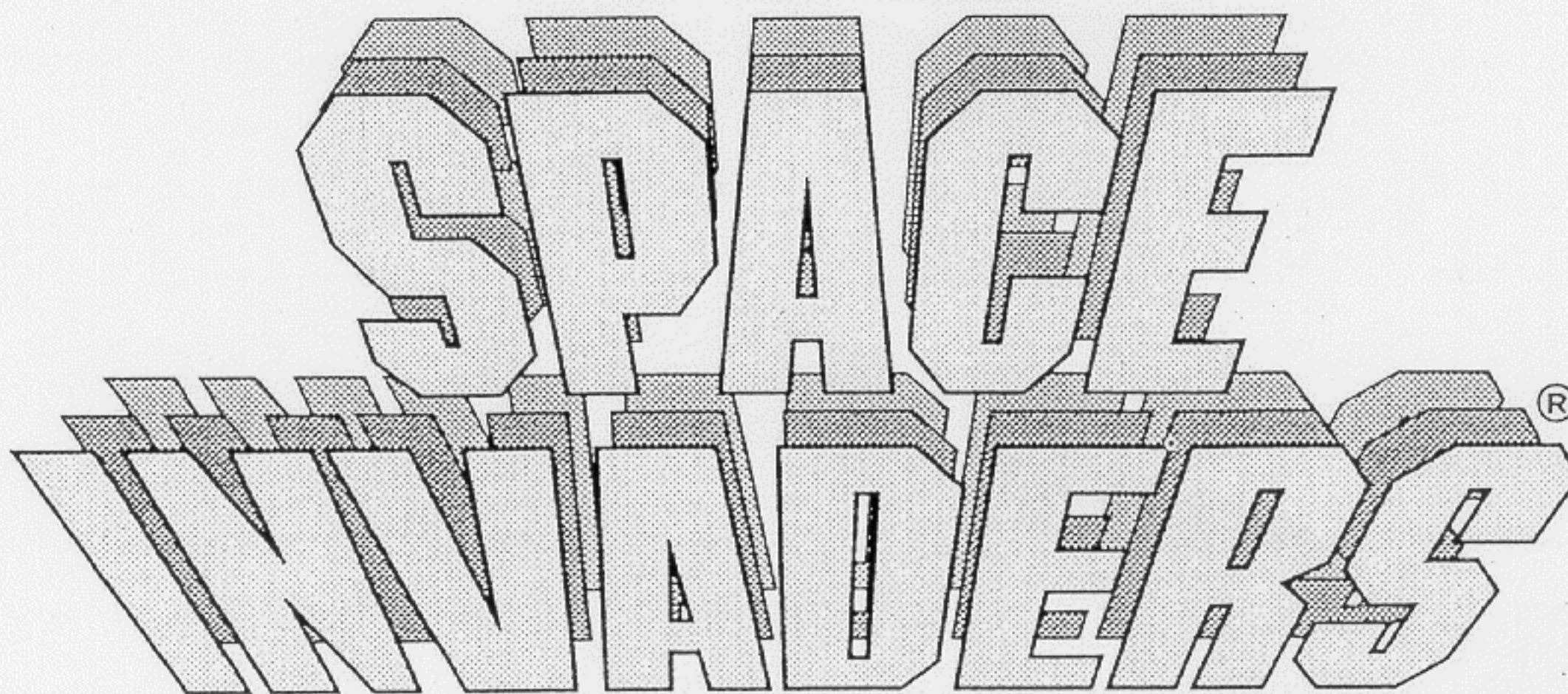


The largest resource for amusement machines
documentation on the world wide web!



FLIPPERSPILL.COM

スペースインベーダー



Space Invaders *DX*

SERVICE INSTRUCTION

【キット内容】

部品名称	部品番号	数量
ディスプレイステッカー	(G1001175A)	×1
サービスインストラクション (本書)	(G2001624A)	×1
インストラクションカード	(G3000781A)	×1
メインPCボード	(K11J0815A)	×1

【仕様】

レバースイッチ	4方向ジョイスティック×2
ボタンスイッチ	1×2
モニター方向	横
PCB供給電源	+5V (5A) +12V (1A)

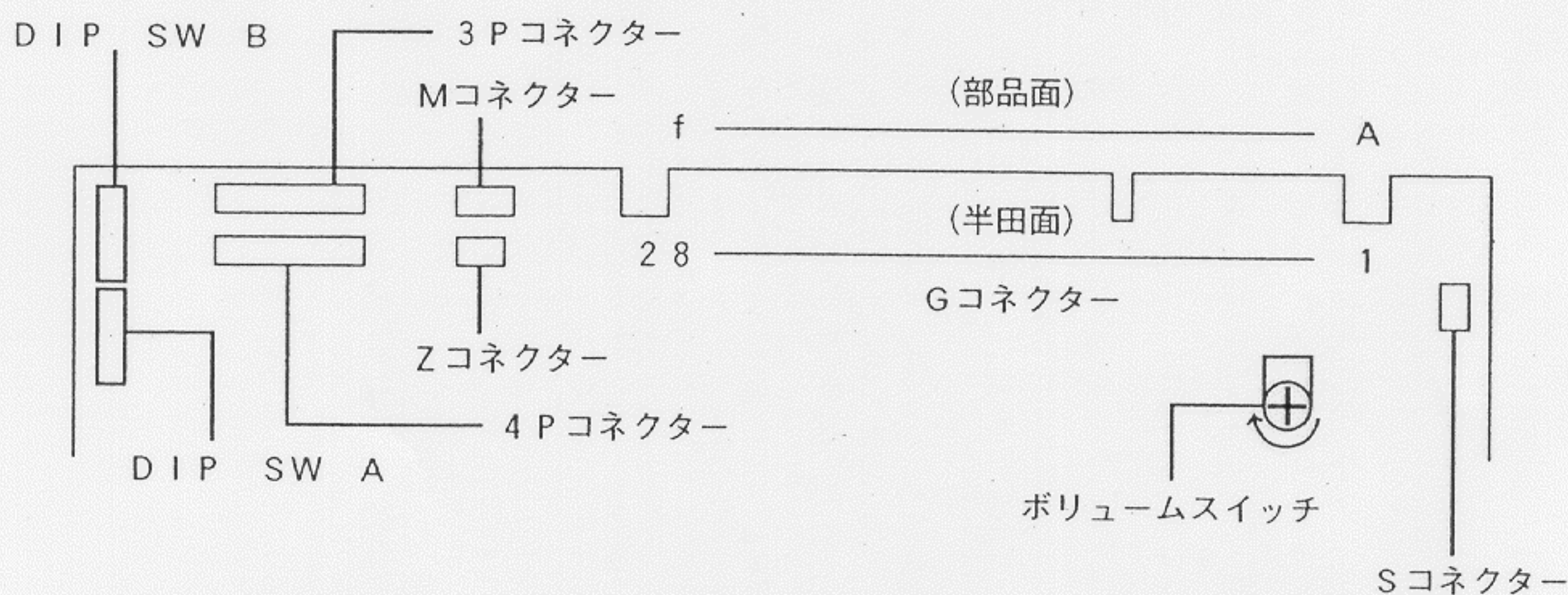
【目次】

注意事項	1
メインPCボードの説明	1
コントロールパネルの仕様	1
コネクタ端子表	2
テストモードの説明	3
DIP SW表	5
ゲームの説明	6
トラブルコールの前に	10

【注意事項】

- 改造作業を行う場合は、必ず電源を切って作業をしてください。
- 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、メインPCボードへの供給電源は、メイン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。

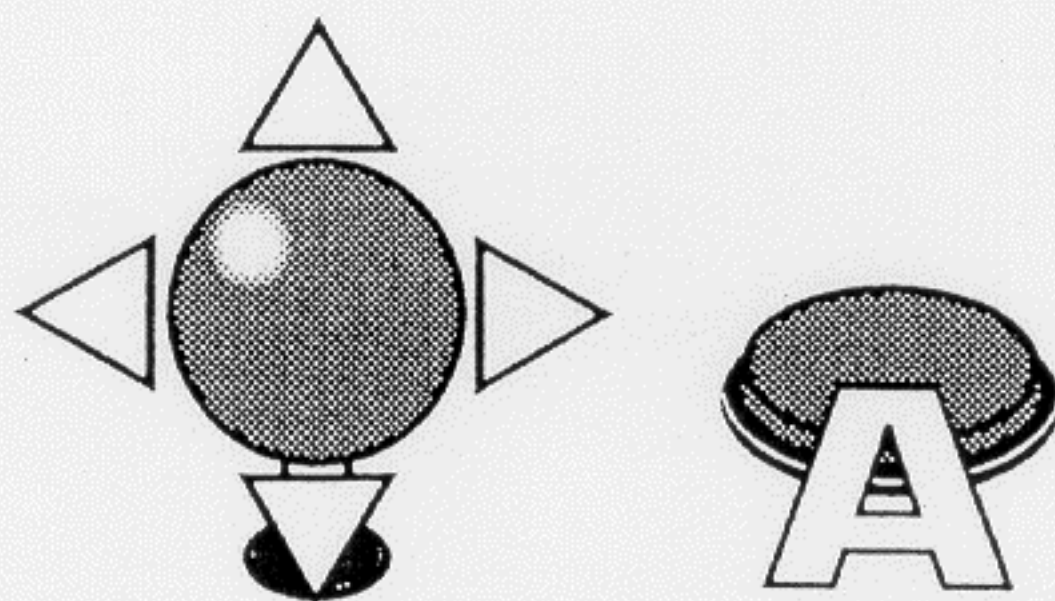
【PCボードの説明】



※ 4Pコネクタ、3Pコネクタ、Sコネクタ、Mコネクタ、Zコネクタは使用しません。

【コントロールパネルの仕様】

- 4方向レバー×2
- ボタンスイッチ1×2



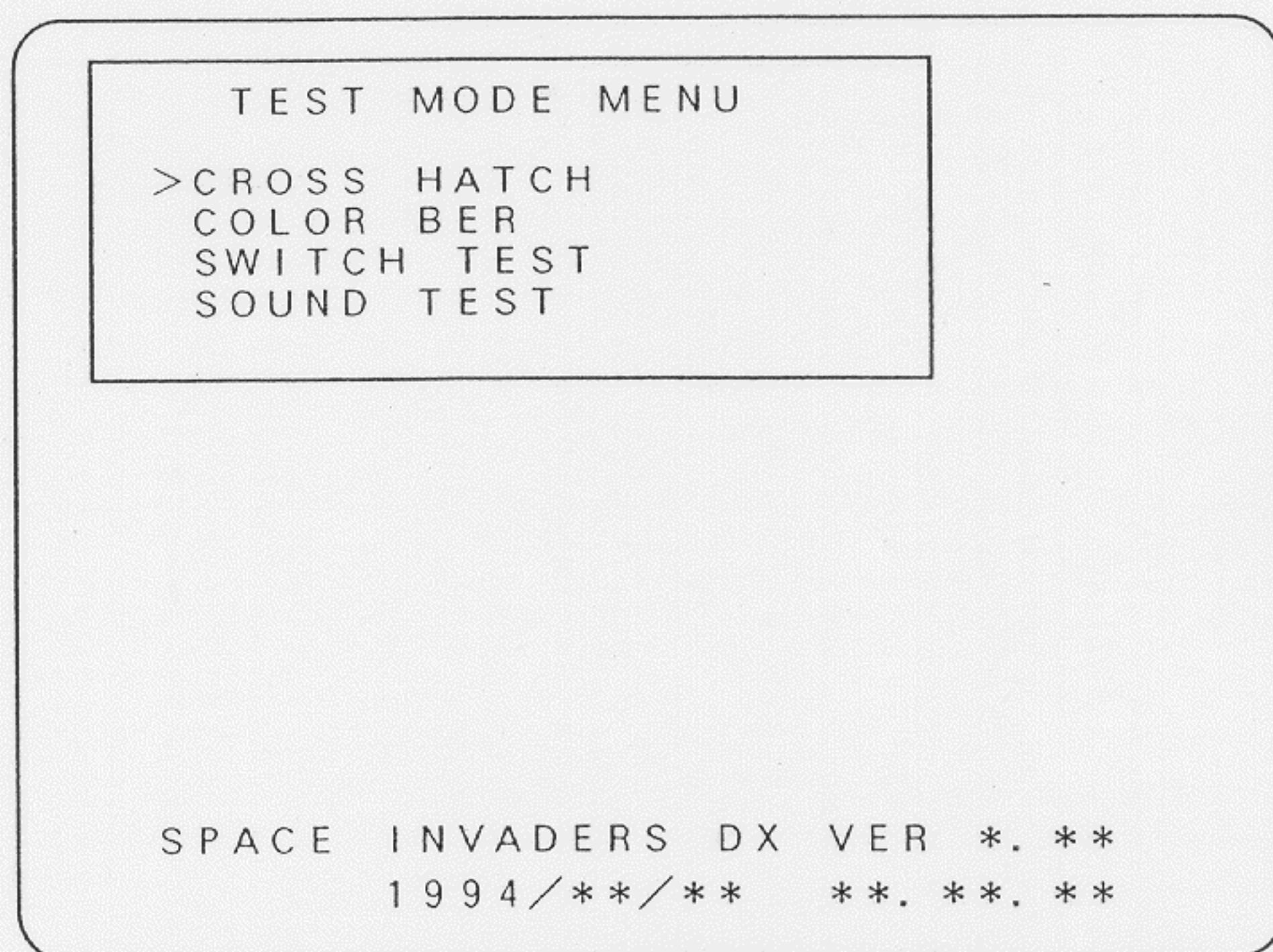
【コネクター端子表】

Gコネクター		JAMMA	
GND	1 A	GND	
GND	2 B	GND	
+5V	3 C	+5V	
+5V	4 D	+5V	
	5 E		
+12V	6 F	+12V	
POST	7 H	POST	
METER 1	8 J	METER 2	
LOCKOUT 1	9 K	LOCKOUT 2	
SPEAKER (+)	10 L	SPEAKER (-)	
	11 M		
VIDEO R	12 N	VIDEO G	
VIDEO B	13 P	SYNC	
VIDEO GND	14 R	SERVICE	
TEST	15 S	TILT	
COIN 1	16 T	COIN 2	
SELECT 1	17 U	SELECT 2	
1 P UP	18 V	2 P UP	
1 P DOWN	19 W	2 P DOWN	
1 P LEFT	20 X	2 P LEFT	
1 P RIGHT	21 Y	2 P RIGHT	
1 P Aボタン	22 Z	2 P Aボタン	
1 P 未使用	23 a	2 P 未使用	
1 P 未使用	24 b	2 P 未使用	
	25 c		
	26 d		
GND	27 e	GND	
GND	28 f	GND	

【テストモードの説明】

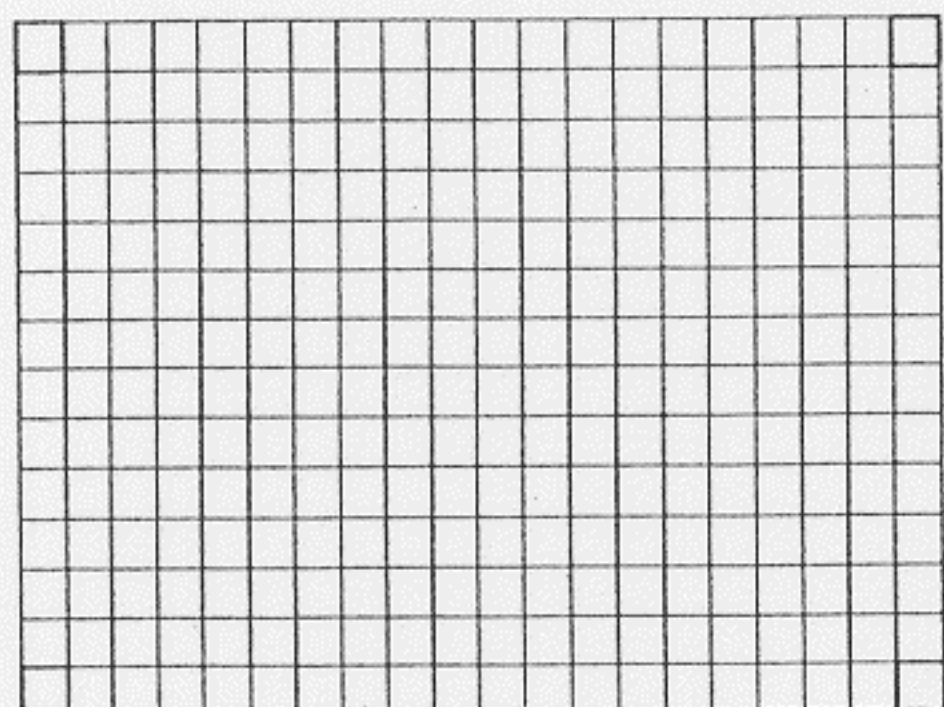
[テストモード]

- DIP SWを切り替える時は、電源を切ってください。
- DIP SW Aの3番をONに切り替え、電源を入れ直すことによりテストモードメニューに入ることができます。
- テストモードから抜けるには、DIP SW Aの3番をOFFにして電源を入れ直すことで、テストモードから抜けられます。
- レバーの上下で各テストモードを選択し、Aボタンを押すことによって各テストに入ります。



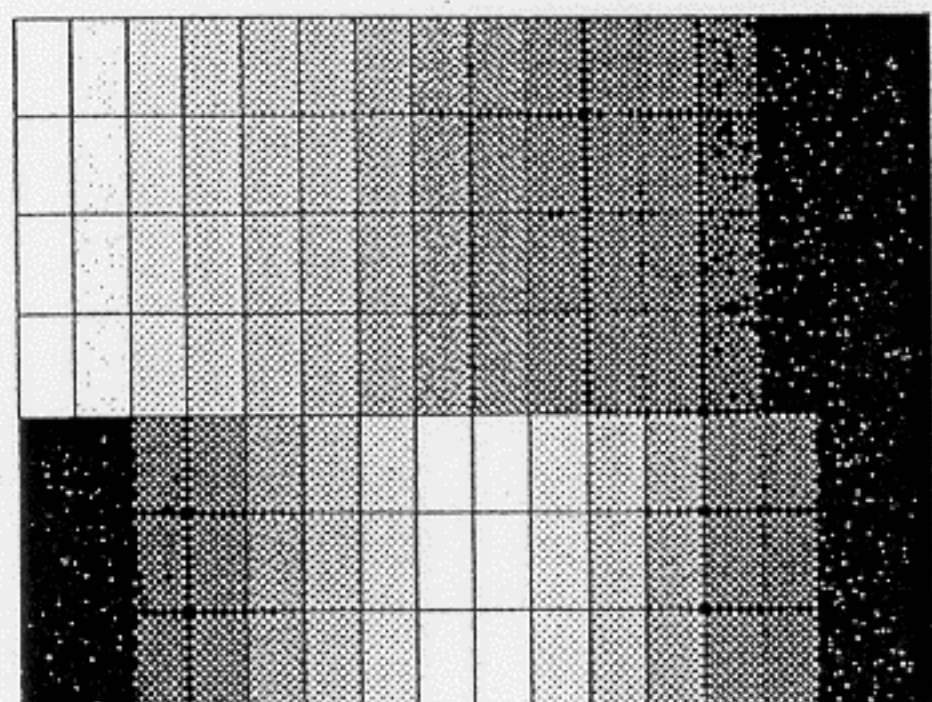
(テストモード画面)

[CROSS HATCH]



- 画面の状態を確かめます。
- Aボタンを押すことで、メニューに戻ります。

[COLOR BER]



- 画面の色合いを確かめます。
- Aボタンを押すことで、メニューに戻ります。

[SWITCH TEST]

- 各スイッチの入力テストを行います。OFFから、ONになれば正常です。
- スイッチテストから抜けるには、電源を入れ直してください。
- ゲームの仕様上、「3P-CONT・4P-CONT」は使用しません。

SWITCH TEST

COIN-A: OFF
COIN-C: OFF

COIN-B: OFF
COIN-D: OFF

SERVICE 1: OFF
SERVICE 1: OFF

SERVICE 2: OFF
TILT: OFF

1P-CONT	2P-CONT	3P-CONT	4P-CONT
SLCT: OFF	SLCT: OFF	SLCT: OFF	SLCT: OFF
SW 1: OFF	SW 1: OFF	SW 1: OFF	SW 1: OFF
SW 2: OFF	SW 2: OFF	SW 2: OFF	SW 2: OFF
SW 3: OFF	SW 2: OFF	SW 3: OFF	SW 3: OFF

LH U: OFF
D: OFF
L: OFF
R: OFF

LH U: OFF
D: OFF
L: OFF
R: OFF

LH U: OFF
D: OFF
L: OFF
R: OFF

LH U: OFF
D: OFF
L: OFF
R: OFF

DIPSW

1 2 3 4 5 6 7 8

A: H H L H H H H H
B: H H H H H H H H

L: ON
H: OFF

(スイッチテスト画面)

[SOUND TEST]

- サウンドの出力チェック、音量の設定をします。
- 音量の調整は、基板上のボリュームスイッチで行ってください。
- SOUND CODEで、レバーの左右でコードを変えられ、Aボタンを押すことで、音を出せます。
- 基板上にあるボリュームスイッチで音量の調整をします。
- EXITを選択することで、テストモードメニューに戻ります。

TEST MODE MENU

>CROSS HATCH
COLOR BER
SWITCH TEST
SOUND T

SOUND TEST
>SOUND CODE: 00
EXIT

SPACE INVADERS DX VER *. **
1994/**/** **.*.*.*

(サウンドテスト画面)

【DIP SW表】

○ DIP SWを切り替える時は、電源をOFFの状態で行ってください。

DIP SW A

* 工場出荷時設定

項 目	内 容	1	2	3	4	5	6	7	8
ゲームスタイル	* アップライト	OFF							
	テーブル	ON							
画面モード	* 通 常		OFF						
	反 転		ON						
テストモード	* 通常ゲーム			OFF					
	テストモード			ON					
デモサウンド	* 有 り				OFF				
	無 し				ON				
COIN-A	*1COIN-1CREDIT					OFF	OFF		
	1COIN-2CREDIT					ON			
	2COIN-1CREDIT					OFF	ON		
	3COIN-1CREDIT					ON			
COIN-B	*1COIN-1CREDIT							OFF	OFF
	1COIN-2CREDIT							ON	
	2COIN-1CREDIT							OFF	ON
	3COIN-1CREDIT							ON	

DIP SW B

* 工場出荷時設定

項 目	内 容		1	2	3	4	5	6	7	8
ゲーム難易度 A-D (易しい) - (難しい)	*	ノーマル B	OFF	OFF						
		イージー A	ON							
		ハード C	OFF	ON						
		ベリーハード D	ON							
対戦時における マッチポイント	*	3			OFF	OFF				
		4			ON					
		5			OFF	ON				
		2			ON					
プレイヤー数	*	3				OFF	OFF			
		4				ON				
		5				OFF	ON			
		6				ON				
エクステンド スコア	*	1 5 0 0							OFF	
		1 0 0 0							ON	
ゲームタイプ	*	ダブルコンパネ								OFF
		シングルコンパネ								ON

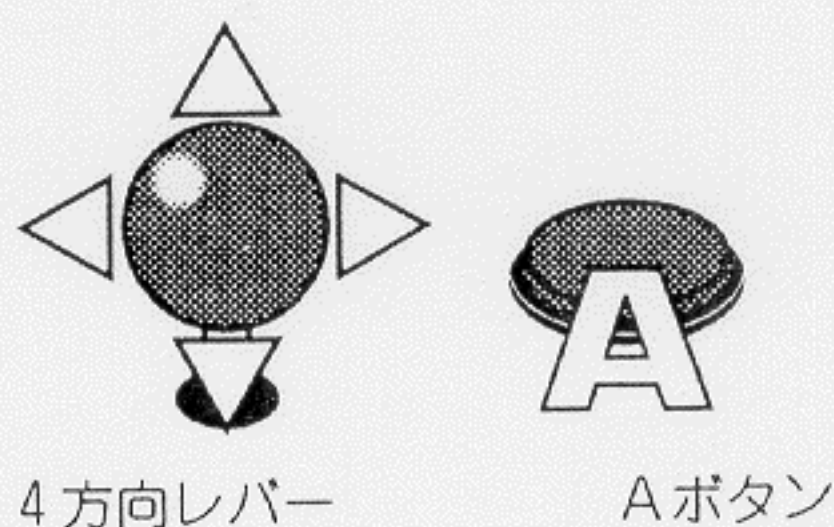
【ゲームの説明】

【ゲームの概要】

- このゲームは、「スペースインベーダーモード」、「対戦モード」、「パロディーモード」の3タイプのゲームを楽しめます。
- セレクトモードにて、ゲームを選択します。

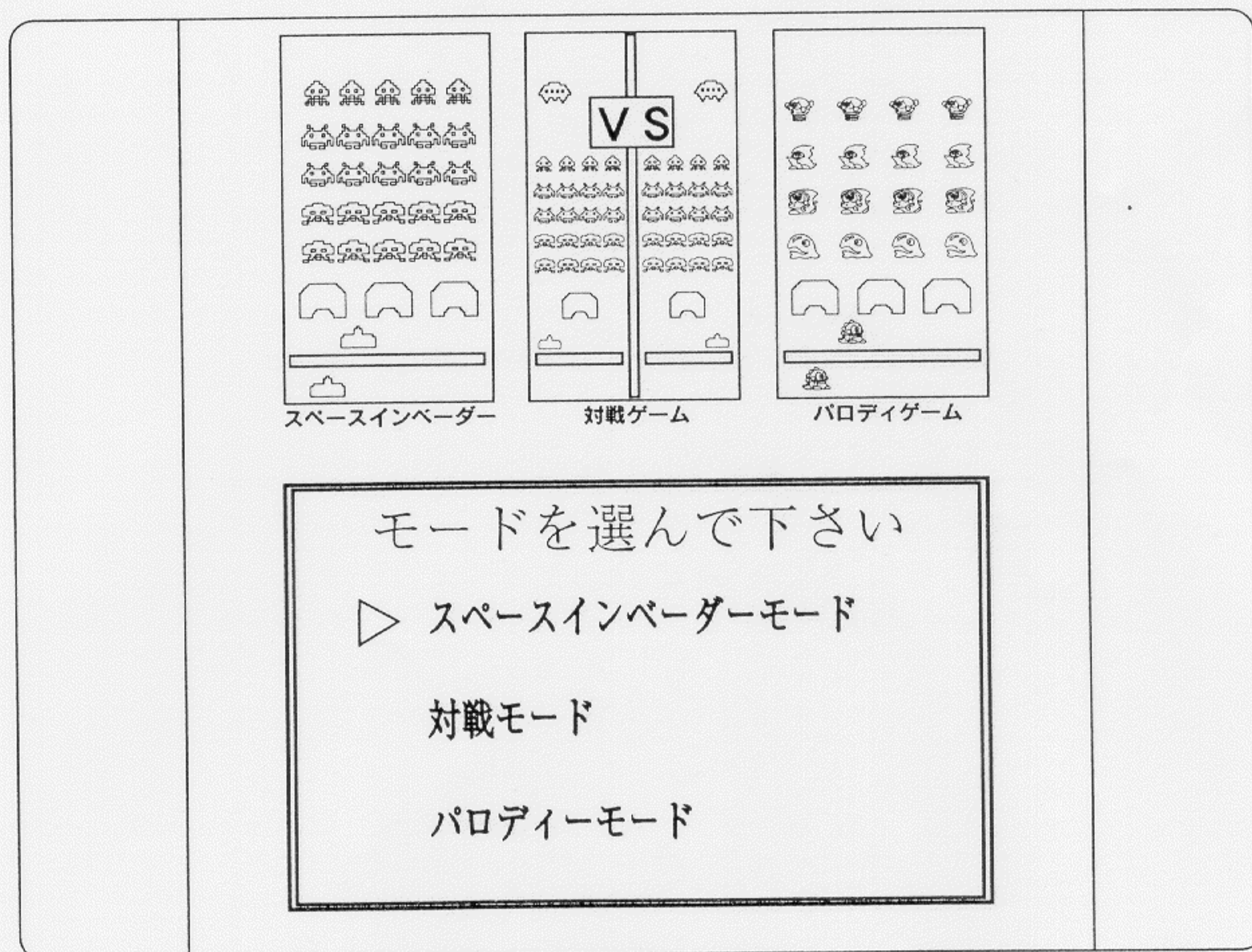
【操作方法】

- 4方向レバーの左右で、ビーム砲台の操作と、4方向レバーの上下で、セレクトモードのカーソルの移動をします。
- Aボタンで、ビームの発射と、セレクトモードでの決定に使用します。



【セレクトモード】

- コイン投入後、セレクトモードに入ります。
- レバーの上下で、ゲームモードを選択し、Aボタン、又はスタートボタンで、決定します。さらにスタートボタンを押すと、選んだモードのゲームが始まります。

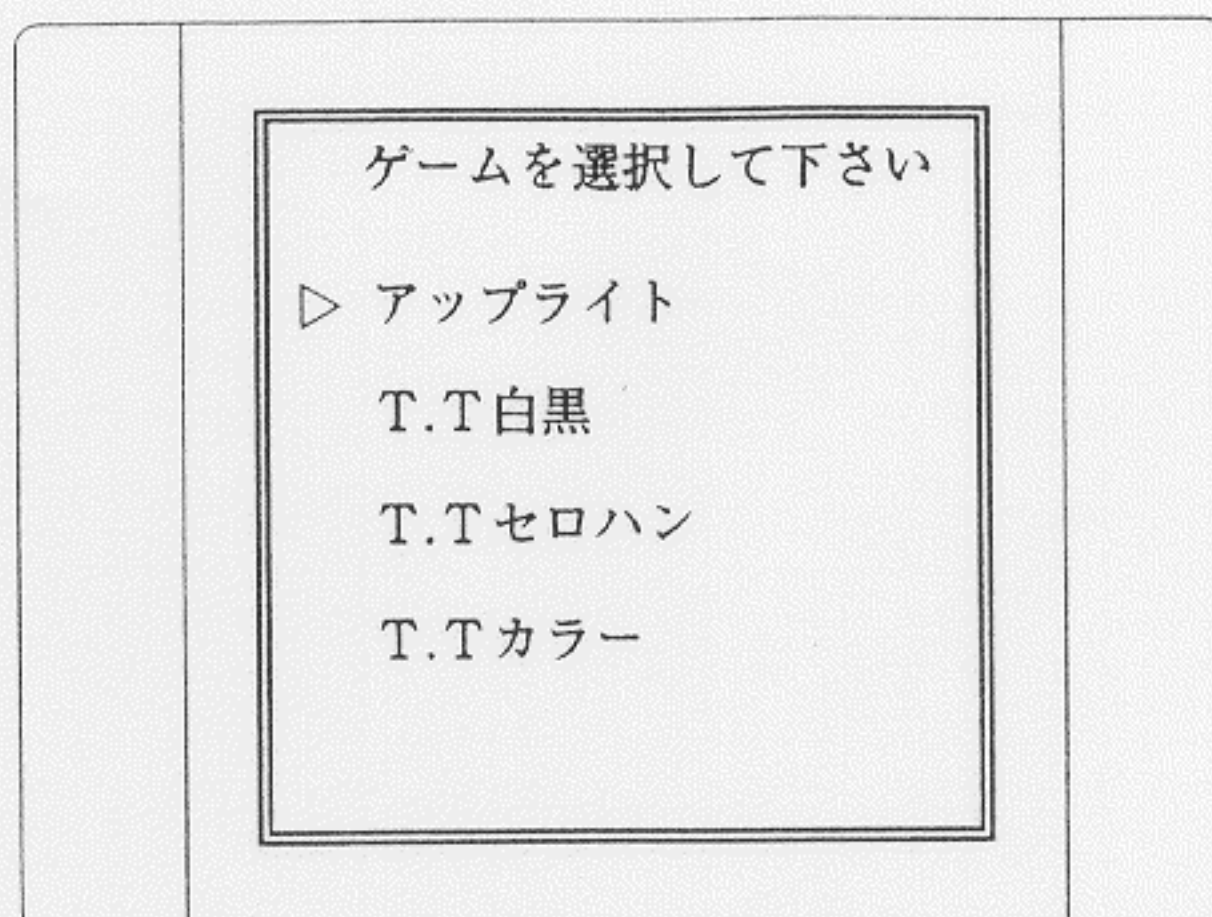


(セレクトモード画面)

[各ゲームモードの説明]

「スペースインベーダーモード」

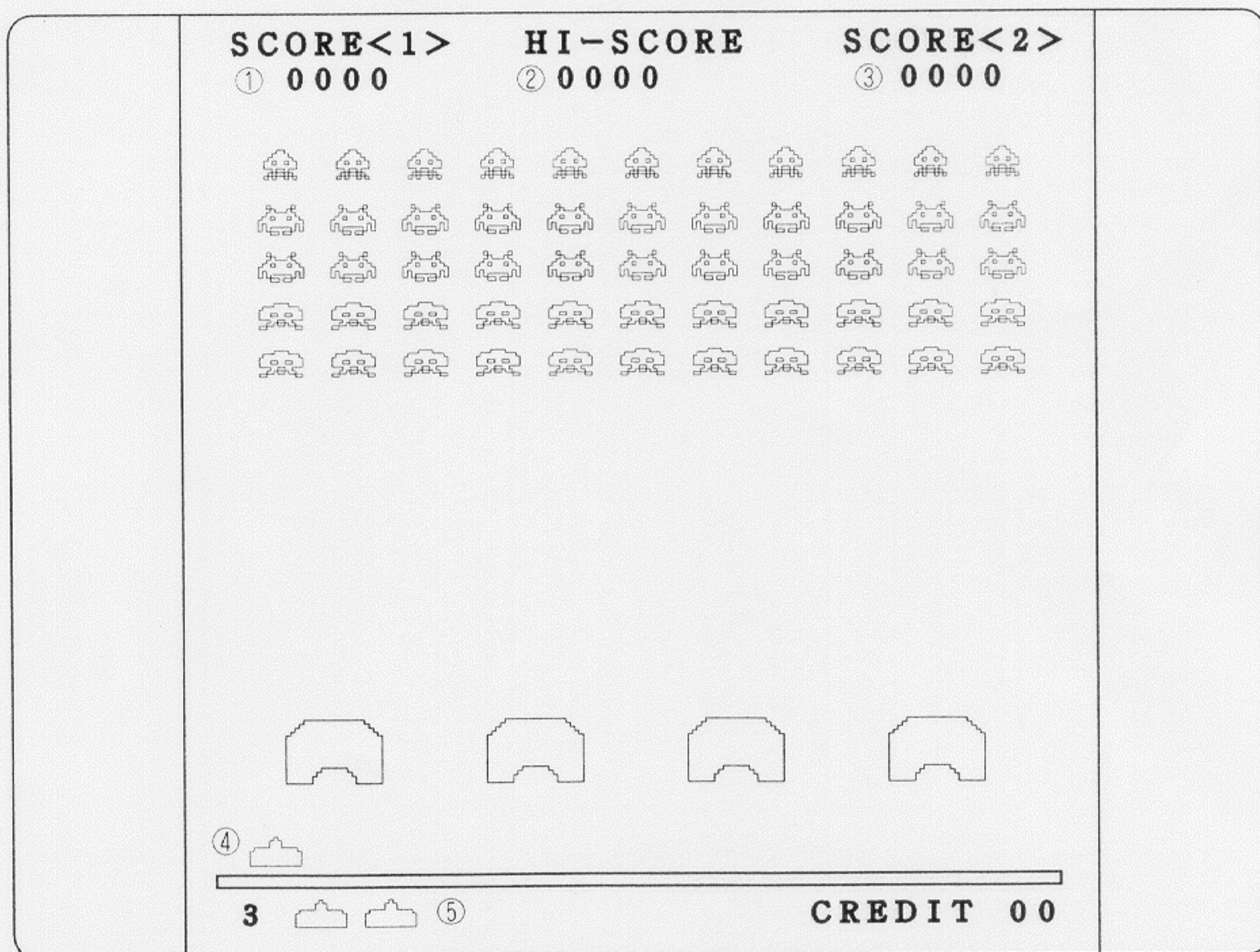
- このモードは、元祖スペースインベーダーを楽しめます。
- このモードでは、白黒、セロハン、カラー、背景付きの各タイプを選ぶことができ、インベーダーブーム当時の気分そのままに、プレイできます。



(ゲームセレクト画面)

*ゲームルール

- 画面上のインベーダーを全滅させると1面クリア、プレイヤーのビーム砲が敵の弾の受けるとミスとなり、ストックを一つ失います。
- プレイヤーのビーム砲のストックが全て無くなるか、プレイヤーの陣地をインベーダーに占領されるとゲームオーバーとなります。



(スペースインベーダーモード画面)

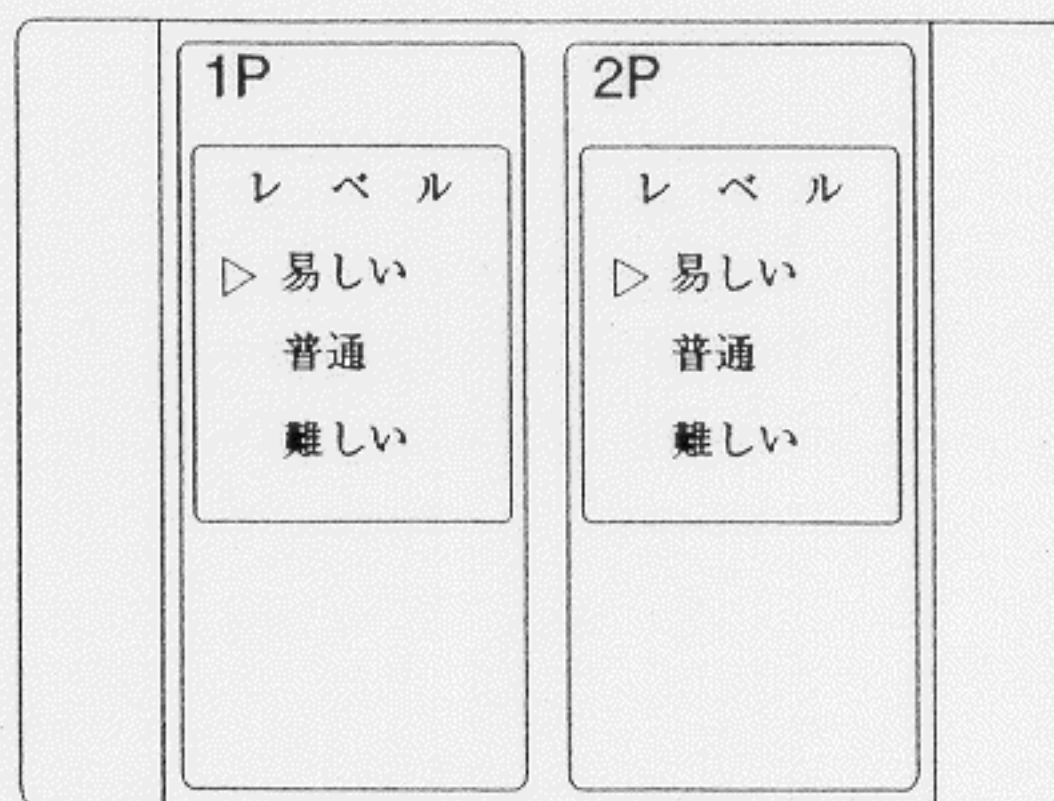
- ① 1Pスコア
- ② HIスコア
- ③ 2Pスコア

- ④ ビーム砲 (プレイヤー)
- ⑤ プレイヤーストック

「対戦モード」

(注) DIP SWで、ゲームスタイルをテーブルにしてあると、対戦モードはできませんので、注意してください。

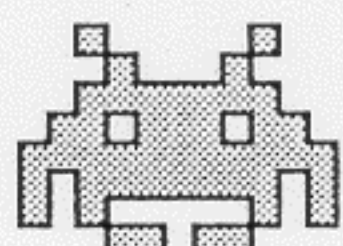
- このモードは、二人で対戦するモードです。
- ゲームを始める前にプレイヤーが、難易度を設定する事ができます。レバーの上下で好きな難易度を選択し、Aボタンで決定します。



(レベルセレクト画面)

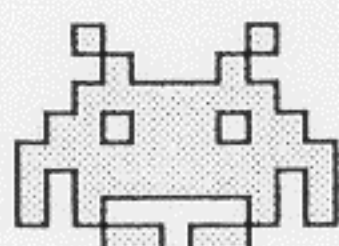
*ゲームルール

- 相手プレイヤーよりも先に自分のフィールドのインベーダーを全て倒すか、相手プレイヤーのビーム砲が全てなくなるか、相手プレイヤーが占領されると1勝となり、画面上部にマークが1個表示されます。
- 先に3勝したほうが、勝者となります。
- 自分のフィールドのインベーダーを横1列(5体)消すと、その5体のインベーダーは相手のフィールドへ転送されます。
- 白色のインベーダーの中に色の付いているインベーダー(水色・黄色・緑色・赤色・ピンク)が混ざっていることがありますが、これを撃つと特別な効果を得られます。
- UFOを撃つと両フィールドのインベーダーが入れ替わります。
- 勝敗が決した時、又はドロー(引き分け)が合計で5回に達した時、ゲームオーバーとなります。



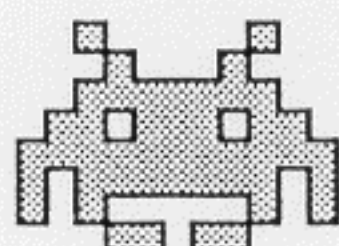
(水色)

相手フィールド
のインベーダーが
1段落ちる



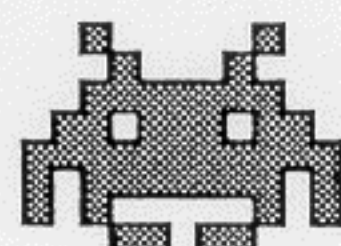
(黄色)

自分のフィールド
のインベーダーが
1段落ちる



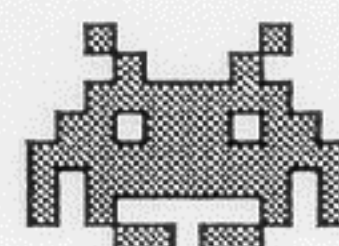
(緑色)

横1列インベーダー
が消える



(赤色)

両方のフィールド
のインベーダーが
2段落ちる



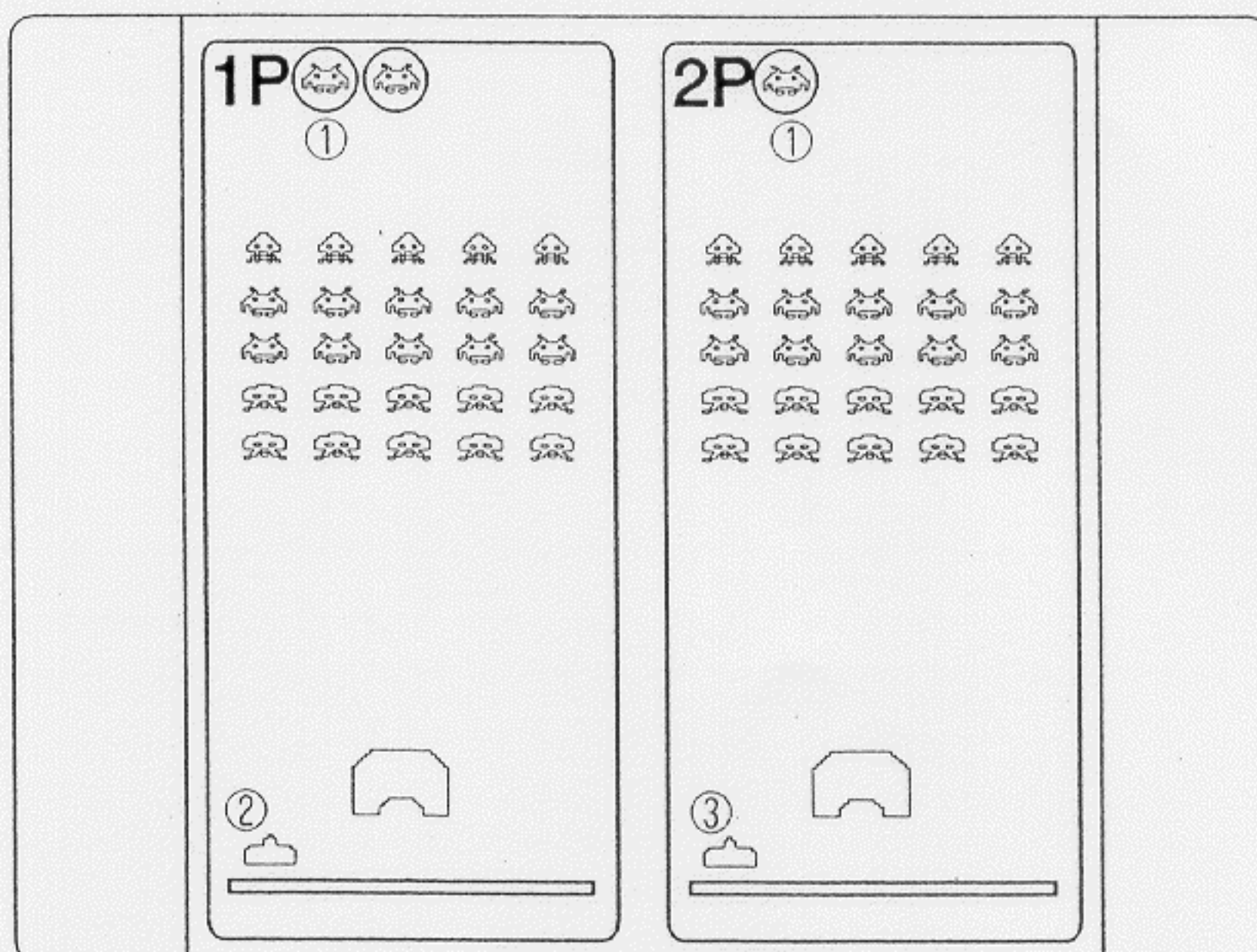
(ピンク)

水、黄、緑、赤の
いずれかの効果が
現れる

①勝利POINTマーク

②1P用ビーム砲

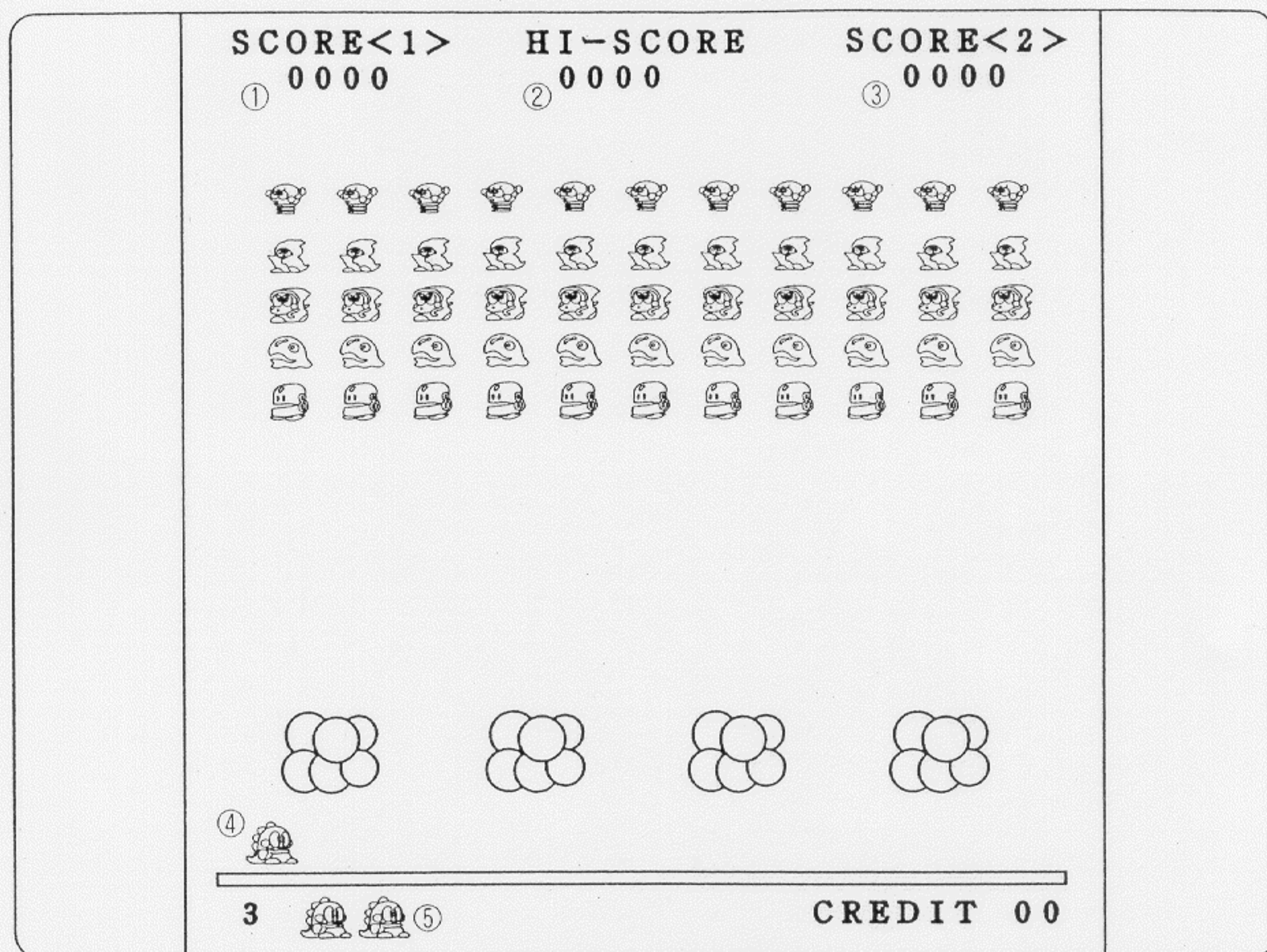
③2P用ビーム砲



(対戦モード画面)

「パロディーモード」

- このモードは、「スペースインベーダー」のキャラクターを当社のコミカル系ゲームのキャラクターに入れ替えたものです。ゲームのルール自体は、「スペースインベーダー」と全く同じ物となります。



(パロディーモード画面)

- ① 1 Pスコア
- ② HIスコア
- ③ 2 Pスコア

- ④ ビーム砲 (プレイヤー)
- ⑤ プレイヤーストック

【トラブルコールの前に】

正常に作動しない場合以下の様な原因がある場合もあります。確認をしてください。

[画面や、サウンドが出ない]

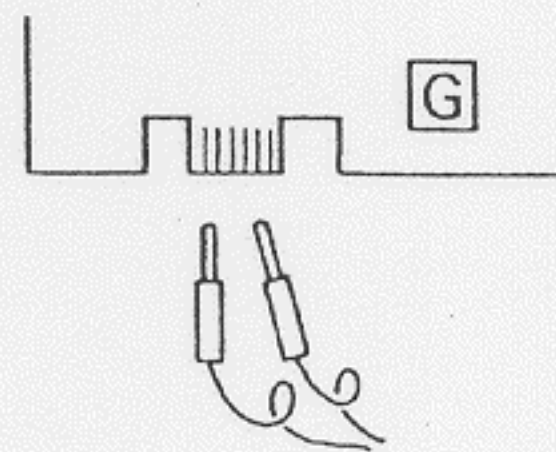
・各電圧は正常ですか？（Gコネクタ一部）

+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

+12V（1、2番（GND）⇔6番（+12V））

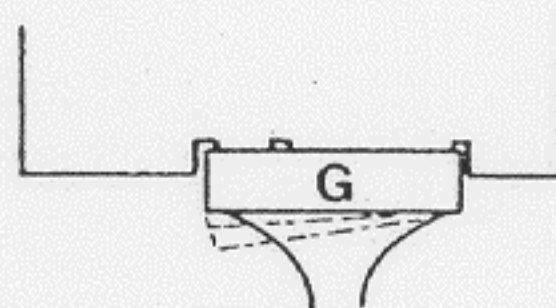
上記電圧が正常に出ていない場合は調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。



・コネクタの仕様と接続は間違いないですか？

このゲームにはJAMMA規格仕様のコネクタを使用してください。



[時々リセット及び、画面がストップする]

・電圧は、正常ですか？（Gコネクタ一部）

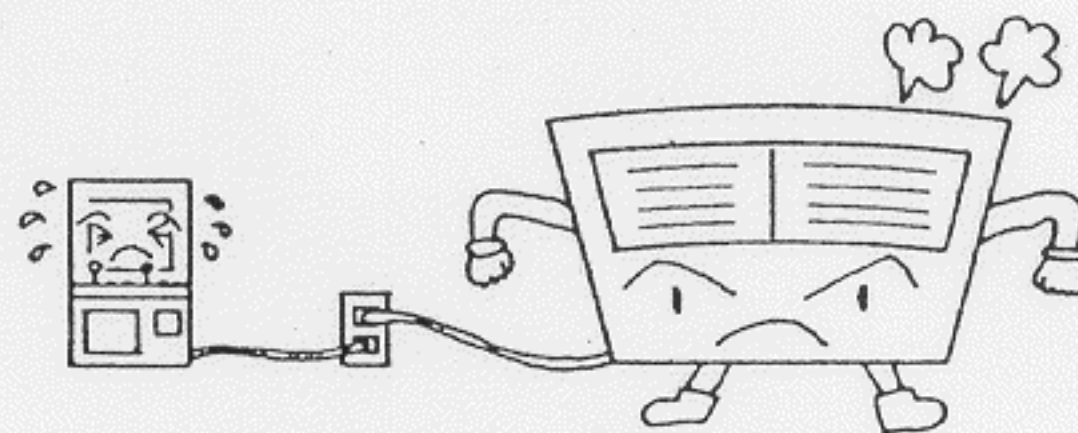
+5V（1、2番（GND）⇔3、4番（+5V））

上記の電圧になる様に、調整してください。

調整が出来ない様な場合は、電源部を正常な物と交換してください。

・ゲーム機と同じラインの電源に始動時負荷のかかる電機製品（エアコン、冷蔵庫、自販機等）が、使用されていませんか？

電源の供給場所を換えてみてください。



上記の項目を点検しても正常にならない場合は、最寄りの営業所にお問い合わせしてください。