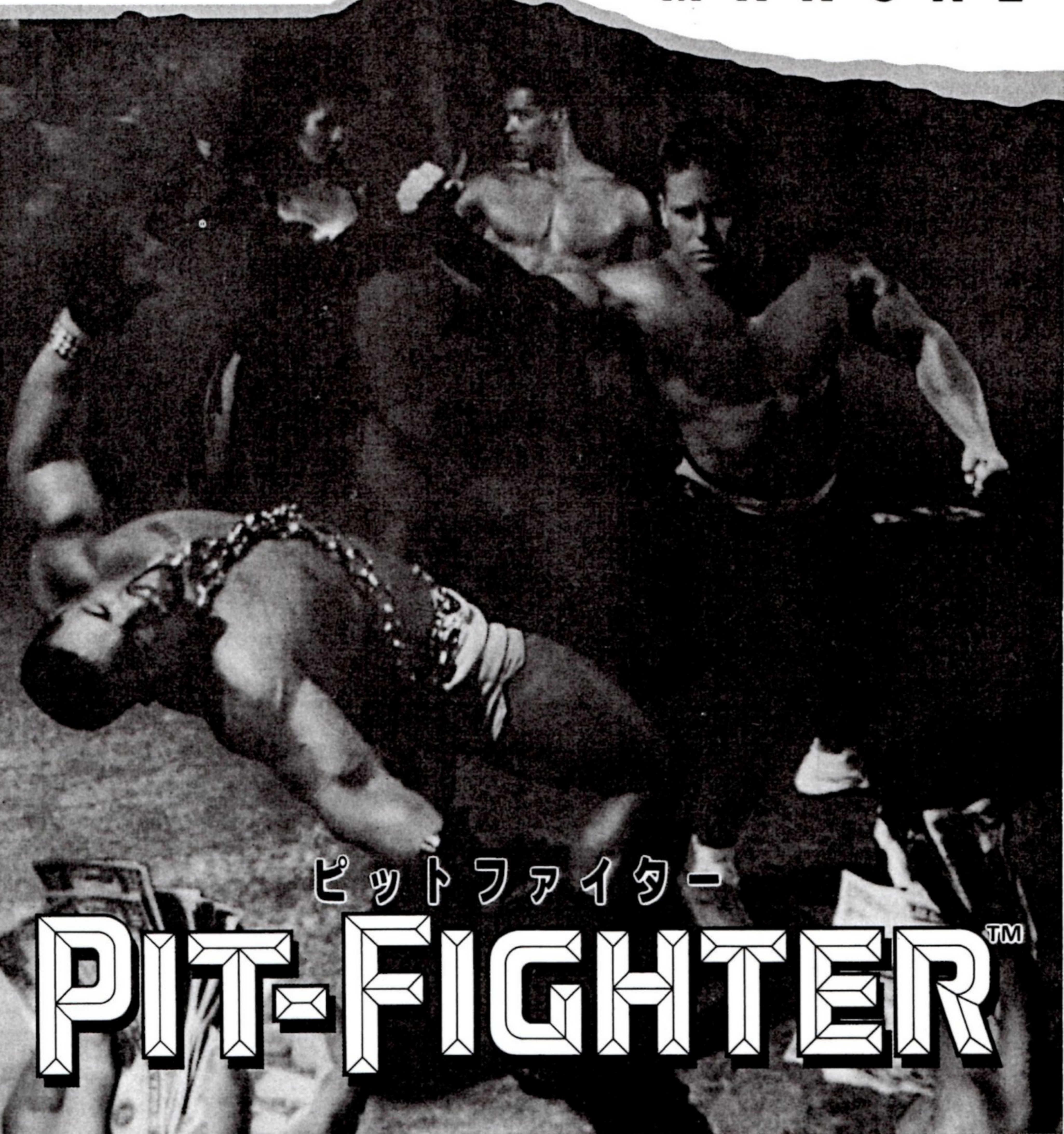




OPERATOR'S MANUAL



ピットファイター

PIT-FIGHTER™

謹告 PIT-FIGHTER (ピットファイター) の著作権並びに商標権は
ATARI GAMES CORPORATIONが所有しています。
日本国内に於ける販売権はコナミ株式会社が独占的に所有しております。
©1990 Atari Games Corporation. All rights reserved.

技術的な説明

(1) P.C.ボードの電源仕様

- +5V 7A
- 5V 1A
- +12V 1A

(2) モニターへの接続は、国内で販売されている、一般的なカラーモニターに接続可能です。

(3) 音量の調整は、P.C.ボード上のボリュームで行い、右へ回すと大きくなります。

(4) P.C.ボードは精密装置のため、運送時などは、取扱い方に注意してください。

遊び方

- ・スタートボタンはジャンプボタンと共用です。
- ・二人(3P仕様は三人)同時にプレイできます。途中参加も可能。
- ・3人の中からプレイヤーを選び、8方向ジョイスティックとパンチ、キック、ジャンプの3つのボタンで操作してください。
- ・パンチボタンとジャンプボタンで防御、パンチボタンとキックボタンで武器等を拾う、キックボタンとジャンプボタンでジャンプキックができ、3つのボタンを同時に押すとスーパーアタックができます。
- ・武器等落ちていた物を拾った際にパンチボタンを押すと投げます。
- ・ライフ制の1匹設定で、ライフがなくなるまでプレイすることができます。
- ・11ステージ構成で、それ以外にも4つのグラッジ・マッチ(ライフは減らない)と、複数プレイの場合のみ最終ステージ前に予選があります。

※この基板にはスタート専用端子がありません(スタートボタンはジャンプボタンで代用)。よってスタートボタンの位置にはボタンをはずしてメクラボタンを入れてください。

(コンパネ見取図)



メモリーテスト

音基板上のテストスイッチ(スライド式スイッチ)をONにした状態で電源を入れてください。正常な場合は自動的にセルフテストに移ります。異常であればメッセージがでます。

セルフテスト

(1) 起動

電源を入れ、音基板上のテストスイッチ(スライド式スイッチ)をONにするとセルフテストモードとなります。この時点で現れる画面を「メニュースクリーン」と呼びます。

(2) 終了

音基板上のテストスイッチ(スライド式スイッチ)をOFFにするとゲームモードとなります。

(3) 項目及び各項目への入り方

セルフテストの基本項目には次の10項目があります。

1	SWITCH TEST	コントロールスイッチテスト
2	SOUND TEST	サウンドテスト
3	COIN OPTIONS	コイン設定
4	GAME OPTIONS	ゲーム設定
5	GAME STATISTICS	プレイ状況チェック
6	ALPHA TEST	静止画テスト
7	MOTION OBJECT TEST	動画テスト
8	PLAYFIELD TEST	画像範囲テスト
9	COLOR TEST	カラーテスト
10	CONVERCENCE TEST	画像歪み度テスト

ジョイスティックで項目を選びパンチボタンでテストに移ります。

※コインスイッチテストは「サウンドテスト項目」内にあります。

(4) テスト形式

▲印はメニュースクリーンへの戻り方を示す。

1. SWITCH TEST

・レバーやボタンを操作するとそれらに対応する部分の表示が変化。

▲1P側のパンチボタンとキックボタンを同時に押す。

※コインスイッチテストは「サウンドテスト項目」内にあります。

2. SOUND TEST

・ジョイスティックで音番号を選び、ジャンプボタンで発音、キックボタンで消音。

▲パンチボタンを押す。

※コインスイッチテストはこの項目内にあります。

※項目選択後15秒間の自己診断期間があります。

3. COIN OPTIONS

・ジョイスティックの上下で項目を選び、左右で変更。

・1P、2Pのジャンプボタンを同時に押すと工場出荷時の設定に戻る。

▲パンチボタンで登録後終了。

(※表1参照)

4. GAME OPTIONS

・ジョイスティックの上下で項目を選び、左右で変更。

・1P、2Pのジャンプボタンを同時に押すと工場出荷時の設定に戻る。

▲パンチボタンで登録後終了。

(※表2参照)

5. GAME STATISTICS

・次の4つのプレイ状況チェック画面がある。

①STATISTICS 全体のプレイ状況
(※表3参照)

1P、2Pのジャンプボタンを同時に押すと全データー消去。

パンチボタンで次に移る。

②HISTOGRAM 1 各プレイヤーの初回プレイ時間を20秒毎に分けたグラフ。

パンチボタンで次に移る。

③HISTOGRAM 2 各コンティニューのプレイ時間を20秒毎に分けたグラフ。

パンチボタンで次に移る。

④HISTOGRAM 3 開始からゲームオーバー表示までの各ゲーム(途中参加はゲーム中とみなす)のプレイ時間を2分毎に分けたグラフ。

1P、2Pのジャンプボタンを同時に押すと全HISTOGRAMデーター消去。

▲「HISTOGRAM 3」の時/パンチボタンを押す。

6. ALPHA TEST

▲パンチボタンを押す。

7. MOTION OBJECT TEST

▲1P側のパンチボタンを押す。

8. PLAYFIELD TEST

▲パンチボタンを押す。

9. COLOR TEST

・ジャンプボタンで正送り、キックボタンで逆送り。

▲パンチボタンを押す。

10. CONVERCENCE TEST

・ジャンプボタン又はキックボタンで送る。

▲パンチボタンを押す。

表2 ゲーム設定

DIFFICULTY LEVEL : 難度	易しい (EASIEST)、-3 (WAY EASY)、 -2 (VERY EASY)、-1 (MEDIUM EASY)、 普通 (MEDIUM) ◆、+1 (MEDIUM HARD) +2 (VERY HARD)、難しい (HARDEST)
MUSIC IN ATTRACT : テモ中の音	イエス◆、ノー
AUTO CLEAR HIGH SCORE : ハイスコアの定期クリア	イエス◆、ノー
CLEAR HIGH SCORE NOW : ハイスコア消去	イエス、ノー◆
DISPLAY FBI SCREEN : F.B.I.メッセージ	イエス、ノー◆
◆印は工場出荷時の設定	

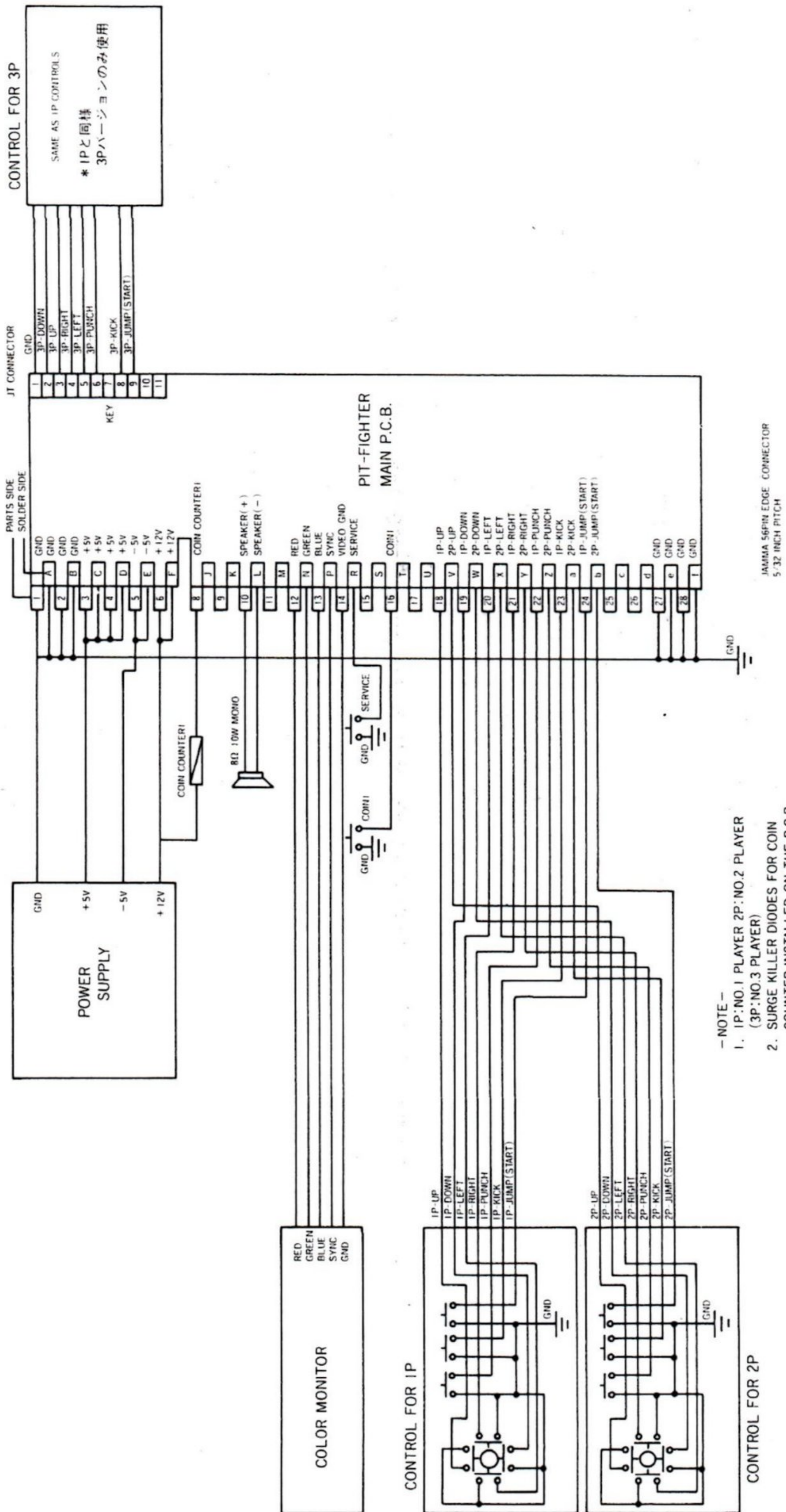
表1 コイン設定

Free Play : フリープレイ	ノー◆ イエス
Discount to Continue : コンティニュー時の料金半額設定	ノー◆ イエス
Game Cost : 1クレジットに要するコイン数	1コイン 1クレジット◆ 2コイン 1クレジット } 8コイン 1クレジット
Bonus for Quantity Buy-in : おまけコイン設定	無し◆ 2枚投入でおまけコイン1 3枚投入でおまけコイン1 3枚投入でおまけコイン2 4枚投入でおまけコイン1 } 9枚投入でおまけコイン2 9枚投入でおまけコイン3
Right Mech Value : 投入コインの価値設定(コイン2)	1枚投入で1コインの価値◆ 1枚投入で2コインの価値 } 1枚投入で7コインの価値 1枚投入で8コインの価値
Left Mech Value : 投入コインの価値設定(コイン1)	1枚投入で1コインの価値◆ 1枚投入で2コインの価値 } 1枚投入で7コインの価値 1枚投入で8コインの価値
◆印は工場出荷時の設定	

表3 プレイ状況画面の説明

LEFT COINS :	コイン1に投入されたコイン数
RIGHT COINS :	コイン2に投入されたコイン数
0 PLYR MINS :	プレイされていなかった時間(分)
1 PLYR MINS :	1Pプレイの時間(分)
2 PLYR MINS :	2Pプレイの時間(分)
3 PLYR MINS :	3Pプレイの時間(分)
SESSIONS :	ゲーム数(コンティニュー、途中参加は除く)
NEW GAMES :	プレイ人数
CONT GAMES :	コンティニュー回数
NEW MINS :	初回プレイ時間(分)
CONT MINS :	コンティニュー時間(分)
ERROR COUNT :	エラー回数
TOTAL CREDITS :	クレジット数
AVG TIME/CREDIT :	1クレジットあたりの平均プレイ時間(分)
AVG TIME/NEW GAME :	1人あたりの平均初回プレイ時間(分)
AVG TIME/CONT GAME :	1コンティニューあたりの平均プレイ時間(分)

束線図



- NOTE -
1. 1P:NO.1 PLAYER 2P:NO.2 PLAYER (3P:NO.3 PLAYER)
 2. SURGE KILLER DIODES FOR COIN COUNTER INSTALLED ON THE P.C.B. コインカウンター用保護ダイオードは P.C.B.に取り付け済みです。