

取扱説明書

OPERATOR'S MANUAL

スパイク'91™

POWER SPIKES™

使用電源 Power Supply	DC+5V DC+12V
CRT画面 Monitor	横画面 Horizontal
ゲームスタイル Game Style	1P、2P対戦プレイ可 1player or 2player Simultaneous

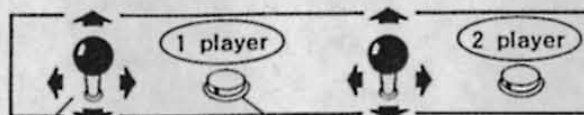


ビデオシステム株式会社
VIDEO SYSTEM Co.,LTD.

©1991 VIDEO SYSTEM Co.,LTD.

コントロールパネル Control Panel.

ジョイスティックレバー 8方向
JOYSTICK LEVER 8 directions



プレイヤーの移動、
ボールの位置
PLAYER MOVEMENT,
BALL DIRECTION

ジャンプ、打つ
JUMP, HIT, ETC

〔サーブ〕 ボタンでサーブトスして、タイミング良くもう1度押します。

〔レシーブ〕 ボールの位置へ行くだけです。
(ボタンは使用しません。)

〔ト ス〕 普段は自動ですが、レシーブが乱れると拾いに行くことになります。(レバーで位置を合わせます。ボタンは使いません。)

〔スパイク〕 助走・ジャンプは自動です。タイミング良くボタンを押して打って下さい。

〔ブロック〕 相手のスパイクに合わせてタイミング良くボタンを押します。

Serve: Press button to toss the ball and press button again to hit.

Receiving: Use the joystick to position the receiver. Button is not used.

Set-up: The set-up is automatic but if the receiver mishits the ball, use the joystick to position the setter button is not used.

Spike: Approach and jump set is automatic. Press the button to spike at the right time.

Block: Press the button to block at the right time.

2人同時プレイ (2 credits)

2人プレイ時は 1 SET MATCHと
5 SET MATCHが選択できます。

ジョイスティックの上下で選択、ボタンで決定します。

1 SET MATCH

1 SETのみの勝負です。決着が着くか、タイムアップになればゲームオーバーとなります。

5 SET MATCH

3 SET先取りした側の勝ちとなります。タイムアップになった場合は、1クレジットごとに時間延長のコンティニュープレイができます。ゲーム中は、コインを追加しただけ時間が延長されます。

2 players simultaneous play
(2 credits)

You can choose either 1 set match or 5 set match.

Choose by moving joystick up or down, and decide by using button.

1 Set Match

Game over when one players scores 15 pts. or time is up.

5 Set Match

The player wins when he wins 3 sets. Game over when time is up and must insert coins for continue play (extra time).

Connector Diagram

• JAMMA規格

SOLDER SIDE(半田面)	NO.	NO.	PARTS SIDE(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	
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
	K	9	
SPEAKER(-)	L	10	SPEAKER(+)
	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	
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 SW 1 BUTTON	Z	22	1P SW 1 BUTTON
	a	23	
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

DIP SW 1

COIN / CREDIT	COIN 1		COIN 2		5 ※	6 ※	7	8
	1	2	3	4				
1 COIN 1 CREDIT	OFF	OFF						
2 COINS 1 CREDIT	ON	OFF						
3 COINS 1 CREDIT	OFF	ON						
1 COIN 2 CREDITS	ON	ON						
1 COIN 1 CREDIT			OFF	OFF				
2 COINS 1 CREDIT			ON	OFF				
3 COINS 1 CREDIT			OFF	ON				
1 COIN 2 CREDITS			ON	ON				
中国バージョンのみ使用 ONLY IN CHINESE	CHINA				OFF	OFF		
	TAIWAN				ON	OFF		
	HONG KONG					ON		
DEMO SOUND	OFF							OFF
	ON							ON
FLIP FLOP	OFF							OFF
	ON							ON

※ 5・6 は中国バージョン以外は使用しません。

※ 5・6 SWITCHES ARE USED IN CHINESE ONLY.

DIP SW 2

DIP 2	1	2	3	4	5	6	7	8
TEST MODE	OFF	OFF						
	ON	ON						
1P時間始得点	11-11	OFF	OFF					
	10-10	ON	OFF					
1 PLAYER	10-11	OFF	ON					
STARTING SCORE	9-11	ON	ON					
2P時間始得点	9-9			OFF	OFF			
	7-7			ON	OFF			
2 PLAYERS	5-5			OFF	ON			
STARTING SCORE	0-0			ON	ON			
DIFFICULTY	Normal					OFF		
	Hard					ON		
2Pプレイ時間								
2 PLAYERS TIME PER CREDIT	Ⓐ 3 MINUTES							OFF
	Ⓑ 2 MINUTES							ON
N. C.								OFF

Ⓐは最初3分(Ⓑは2分)、以後1コイン追加する毎に1分30秒ずつ(Ⓒは1分)増えます。

Ⓐ 1.5 MINUTES FOR CONTINUOUS PLAY.

Ⓑ 1 MINUTE FOR CONTINUOUS PLAY.

The List of errata

DIP SW 2

DIP 2		1	2	3	4	5	6	7	8
TEST MODE	OFF	OFF							
	ON	ON							
1P時開始得点	12-12		OFF	OFF					
	11-11		ON	OFF					
1 PLAYER	11-12		OFF	ON					
	STARTING SCORE 10-12		ON	ON					
2P時開始得点	9-9				OFF	OFF			
	7-7				ON	OFF			
2 PLAYERS	5-5				OFF	ON			
	STARTING SCORE 0-0				ON	ON			
DIFFICULTY	Normal						OFF		
	Hard						ON		
2Pプレイ時間									
2 PLAYERS TIME PER CREDIT									
Ⓐ 3 MINUTES								OFF	
Ⓑ 2 MINUTES								ON	
N. C.									OFF

Ⓐは最初3分 (Ⓑは2分)、以後1コイン追加する毎に1分30秒ずつ (Ⓒは1分) 増えます。

Ⓐ 1.5 MINUTES FOR CONTINUOUS PLAY.

Ⓑ 1 MINUTE FOR CONTINUOUS PLAY.

8は必ずOFFにしてください。

8 SWITCH OF DIP 2 MUST BE 'OFF'



ビデオシステム株式会社
VIDEO SYSTEM Co., LTD.

本社: 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1
OFFICE: 35-1 Matsunoki-cho, Simogamo, Sakyo-ku Kyoto, 606 Japan
■TEL075-723-0358(代) ■FAX075-723-0368