

KONAMI<sup>®</sup>

ミスティック ウォリアーズ

# MYSTIC WARRIORS

TM

## 怒りの忍者

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



◇ 敵扱説明書 ◇

MYSTIC WARRIORS 怒りの忍者<sup>TM</sup>は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル製品であり、  
著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

## 仕様説明

- (1) P.C.ボードの電源仕様：GND-Vcc 5V4A以上  
GND-(+12V) \* 束線図参照
- (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) モニターは横位置でご使用ください。
- (4) この基板には音量調節のボリュームはありません。音量調節はマニュアルテストモード画面で行ってください。(調節方法は「マニュアルテストについて」の項を参照ください。)
- (5) P.C.ボードは精密装置のため、運送時等、取扱い方に十分注意してください。

## ディップスイッチ設定と使用可能キャビネット

このゲームは基板上のディップスイッチで、2又は4プレイヤー用ゲームの仕様切り換えが出来ます。使用するキャビネットに合わせて設定を切り換えてください。

DIP SW	内 容	DIP SW/ON	DIP SW/OFF
SW1	スピーカー出力モードの切り換え	ステレオ	モノラル
SW2	コインスロット仕様	独立型	共通型
SW3	同時プレイ可能人数	4 PLAYERS	2 PLAYERS

\*ディップスイッチの設定状況はマニュアルテストの「DIP SWITCH SETTINGS」の項目で確認できます。

### 〈例1〉コナミ製4P アップライト筐体をご使用の場合

SW1 から SW3 を ON に設定してください。

4人同時プレイ可能。コインスロットはプレイヤーごとに設置されていますので、「独立型」コインスロットとなります。スピーカーはステレオ仕様です。

スタートボタンは不要で、ショットボタンで代用できます。

### 〈例2〉コナミ製ドーマーシリーズ筐体をご使用の場合

SW1 を ON に、その他は OFF に設定してください。

片側2P同時プレイ可能。コインスロットは1つしかありませんので「共通型」にセットしてください。「独立型」の設定では使用できません。スピーカーはステレオ仕様です。

(注意) ・4P アップライト筐体でもコインスロットが1つの場合は「独立型」設定では使用できません。

又、「共通型」での使用には必ずスタートボタンが必要です。

・対面式の筐体ではご使用になれません。

・その他のゲーム仕様、コイン仕様の設定は、マニュアルテスト内で行ってください。

## コントロールパネルの仕様について

4P、2Pいずれの場合も片側同時プレイ可能なコンパネで、各プレイヤーに8方向レバーとボタン2つがあるものをご使用ください。各プレイヤーのコントロールは以下の通りです。



8方向レバー



ショット  
ボタン



ジャンプ  
ボタン

## 遊び方

### 《ゲームスタート—2P/4P 仕様共通》

- 1人から4人まで同時プレイが可能です。
- プレイヤーは、「スパイロス、ケイマ、コジロー、ブラッド、ユリ」の5人の中から好きなキャラクターを選んでください。
- コイン投入後、スタートボタンを押すとキャラクター選択画面になります。(4P仕様で、コインスロット仕様が「独立型」の場合、ショットボタンで代用)。  
ジョイスティックで希望のキャラクターを選び、ショット又は、ジャンプボタンを押すことによりキャラクターが決定されゲームスタートします。

### 《遊び方———2P/4P 仕様共通》

このゲームは、“忍者”が敵にさらわれた仲間を助けに行く横スクロールアクションゲームです。プレイヤーが、5人の“忍者”の中から好きなキャラクターを選ぶと、選ばれなかったキャラクターが敵にさらわれ、ゲームが始まります。5人はそれぞれパワーアップによる変化と、接近戦時の新りつけ攻撃が異なります。

- **操作方法**… ● 8方向レバーでキャラクターを操作し、ジャンプボタンで障害物を乗り越えながらショットボタンで敵を攻撃してください。木材等を敵めがけて撃ち落とすことにより敵を倒すこともできます。
- 敵との距離により接近戦用の新りつけ攻撃を出すことができます。通常の手裏剣より威力があります。
  - 2階に登りたい時は、レバーを上に入れてジャンプボタンを押してください。レバーを下に入れてジャンプボタンを押すと下に降りることができます。
  - レバーを斜め下に入れてジャンプボタンを押すとスライディングをして、敵の弾を避けたりすることが

- **ダメージ**… ● プレイヤーは敵の弾や雪玉、落ちてくる木材や炎に当たると1エネルギー失います。エネルギーがなくなると1人アウトとなり、残りプレイヤーがなくなるとゲームオーバーになります。又、飛行機やエレベーターから落ちると、エネルギーが残っていても1人アウトとなります。

● **アイテム**… ゲーム中に“千両箱”が出てきます。それを撃つと中から下記のアイテムが出てきます。

- **パワーアップ**… “手裏剣”型アイテム。キャラクター別にショットがパワーアップをしていきます。パワーアップ中に更にこのアイテムを拾うと、もう1段階パワーアップします。3回目の獲得からはポイントとなります。
- **スペシャルパワーアップ**  
“シールド” “忍”の文字が入った玉。キャラクターにバリアーを張ることができます。  
“スーパーボム” “力”の文字が入った玉。画面上の敵を一掃できます。
- **体力回復**… “寿司、うどん、天ぷら、すきやき”等の日本食アイテム。体力(エネルギー)が回復します。  
“寿司、うどん、天ぷら”は1エネルギー、“すきやき”のみエネルギーが全て回復します。
- **得点アップ**… “金ののべ棒、指輪、ネックレス”等。スコアのポイントが上がります。

- ゲームは全9ステージで構成されています。各ステージのボスを倒すと多くのポイントを得ることができます。
- 途中参加可能で、コンティニューは何度でもできます。

## セルフテストについて

設置後、本体電源を入れると基板上の動作チェックが自動的に行われ、結果を画面に表示します。

正常な場合: 「OK」と表示後、ゲームモード画面に入ります。

異常な場合: 「BAD」と表示され、チェックを繰り返します。

「15B BAD」という表示が出たら一旦電源を切り、基板上のテストスイッチを押しながらもう一度電源を入れてください。

(この際、EEPROMの設定内容は全て工場出荷時の状態に戻ります。)

\*P2に記載の方法で操作しその上で、「EEPROM BIT CHECK BAD(ビットチェックバッド)」と表示される場合、又は正常動作しない場合は、「コナミ株式会社サービスセンター」までご連絡ください。

東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL 03(3264)5678

大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL 06(334)0335

## マニュアルテストについて

画面表示やゲーム内容に関する設定確認、又は設定変更を行う場合、マニュアルテストモード内で調整します。

### (1) 起動方法

電源を入れゲームモード中にテストスイッチを押すと、テストモードに入りメインメニューの画面が表示されます。

\*テストスイッチを押しながら電源を入れると、EEPROMの内容が全て工場出荷時の設定に戻ってしまいます。

### (2) 終了方法

メインメニュー画面で「GAME MODE」を選択し、1 P用ショット(又はスタート)ボタンを押すとゲームモードに戻ります。

### (3) 基本項目および選択方法

1 P用のレバーで項目を選び、1 P用ショット(又はスタート)ボタンでテストに移ります。

MAIN MENU	
I/O CHECK .....	各コントロールスイッチのチェック
SCREEN CHECK .....	画面歪みの調整
COLOR CHECK .....	色調整
SOUND CHECK .....	サウンドのチェック
MASK ROM CHECK .....	マスクROMチェック
GAME OPTIONS .....	ゲーム設定
COIN OPTIONS .....	コイン設定
DIP SWITCH SETTINGS .....	ディップスイッチ設定
GAME MODE .....	ゲームモードに戻る
1PLYR JOYSTICK=SELECT ITEM	
1PLYR SHOOT OR START=DO CHECK	

テスト中又は終了後に、1 P用ショット(スタート)ボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

### (4) 各項目の説明

#### I/O CHECK

各コントロールのスイッチが入ると「1」を表示します。メインメニュー画面に戻るには、1 P、2 Pのショット(又は1 P、2 Pのスタート)ボタンを同時に押してください。

#### SCREEN CHECK

格子スクリーンを使って画面の焦点、歪み、大きさなどを調整してください。

#### COLOR CHECK

カラーバーの各色がきれいに表示され、且つ背景部分が十分に黒くなるよう調整してください。

#### SOUND CHECK

「SOUND SCALE CHECK」ではド、レ、ミ・・・ドの音階が鳴ります。

#### MASK ROM CHECK

各ROMを順番にチェックし、「OK」または「BAD」を表示します。

## GAME OPTIONS

この項目を選ぶと次のような画面が表示されます。1P用レバーの上下で変更する項目を選び、左右で設定を変更してください。工場設定は緑色で表示されており、変更後の設定は赤で表示されます。

GAME OPTIONS		
PLAYER'S LIFE	1 CREDIT 2 LIVES	1クレジットでのプレイヤー人数1~9体を設定
PLAYER'S ENERGY	1 LIFE 3 ENERGIES	1ライフにつき1~4個までエネルギー量を設定
DIFFICULTY LEVEL	4/MEDIUM	ゲーム難度を8段階の中から設定可能
VIDEO SCREEN FLIP	NORMAL	「NORMAL」又は「UP SIDE DOWN」
SOUND IN ATTRACT MODE	ALL THE TIME	デモ中の音設定 「ALL THE TIME (常にON)」 「COMPLETELY OFF (常にOFF)」 「ONCE EVERY 2~8 CYCLES (2回~8回に1回鳴る)」 の9種の中から選択
SOUND VOLUME	40 	音量の調整(0(OFF状態)~60(MAX))
LOOP SETTING		ゲームエンド設定 「GAME OVER AFTER SECOND ROUND (2周エンド)」 「GAME OVER AFTER FINAL STAGE (1周エンド)」 又は「ENDLESS (ループ設定)」
GAME OVER AFTER FINAL STAGE		すべての設定が工場出荷時の設定に戻る。
FACTORY SETTINGS		
SAVE & EXIT		
EXIT		
1 PLYR JOYSTICK		
	UP/DOWN=SELECT OPTION	
1 PLYR JOYSTICK		
	LEFT/RIGHT=MODIFY SETTING	

\*左記の設定表は1例であり、工場出荷時の初期設定とは異なる場合があります。

変更が終了しましたら「SAVE & EXIT」を選択して1P用ショット(又はスタート)ボタンを押すとセーブした後、メインメニュー画面に戻ります。

※変更をした後で「SAVE & EXIT」ではなく「EXIT」を選んでしまった場合、「YOU DID NOT SAVE. DO YOU WANT TO SAVE? YES/NO」というメッセージが表示され、セーブするかどうかを問います。「YES」を選ぶと「NOW SAVING」の表示と共にセーブされ、メインメニュー画面に戻ります。

「NO」を選ぶと「NO MODIFICATION」と表示され、変更した内容はセーブされません。

## COIN OPTIONS

### 1. コインスロット仕様が「共通型」(SW2がOFF)になっている場合

基板上のディップスイッチが(SW2=OFF)になっている場合、この項目を選択すると次のような画面になります。コインスロットごとにコイン設定を行ってください。

COIN OPTIONS		
FREE PLAY	NO	フリープレイの選択、YES又はNO
COIN SLOT 1	1 COIN 1 CREDIT	
COIN SLOT 2	1 COIN 1 CREDIT	フリープレイがYESの時は表示されません
FACTORY SETTINGS		
SAVE & EXIT		
EXIT		上記「GAME OPTIONS」と同様
1 PLYR JOYSTICK		
	UP/DOWN=SELECT OPTION	
1 PLYR JOYSTICK		
	LEFT/RIGHT=MODIFY SETTING	

## 2. コインスロット仕様が「独立型」(SW2がON)に設定されている場合

基板上のディップスイッチが(SW2=ON)になっている場合、以下の画面になります。「独立型」2P仕様では、左のコインスロットは1P用、右のコインスロットは2P用となります。

又、この設定では「PREMIUM START」(プレミアムスタート)という設定ができます。

これはスタート時のコイン数をコンティニュー時より多く設定(例:スタート時2コイン、コンティニュー時1コイン等)することができます。

COIN OPTIONS		
FREE PLAY	NO	
PREMIUM START	NO .....	「NO」又は「YES1」~「YES4」のいずれか、 (YESの後の数字はスタート時での余分に必要のコイン数 を表します。)
STARTING	1 COIN 1 CREDIT	
CONTINUATION	1 COIN 1 CREDIT	
FACTORY SETTINGS	.....	
SAVE & EXIT		
EXIT		
1 PLYR JOYSTICK		「GAME OPTIONSと同様」
UP/DOWN=SELECT OPTION		
1 PLYR JOYSTICK		
LEFT/RIGHT=MODIFY SETTING	.....	

プレミアムスタート設定を行う場合は、スタート時での余分に必要のコイン数を選択し、それからコンティニュー時のコイン設定を行います。スタート時のコイン数はそれらを合計した数になります。プレミアムスタートにしない場合は、スタート時とコンティニュー時の必要コイン数は同じになります。

### \*コイン設定一覧表

コイン数	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4
クレジット数	1	2	3	4	5	6	7	1	3	5	1	2	4	1	3	5

## DIP SWITCH SETTINGS

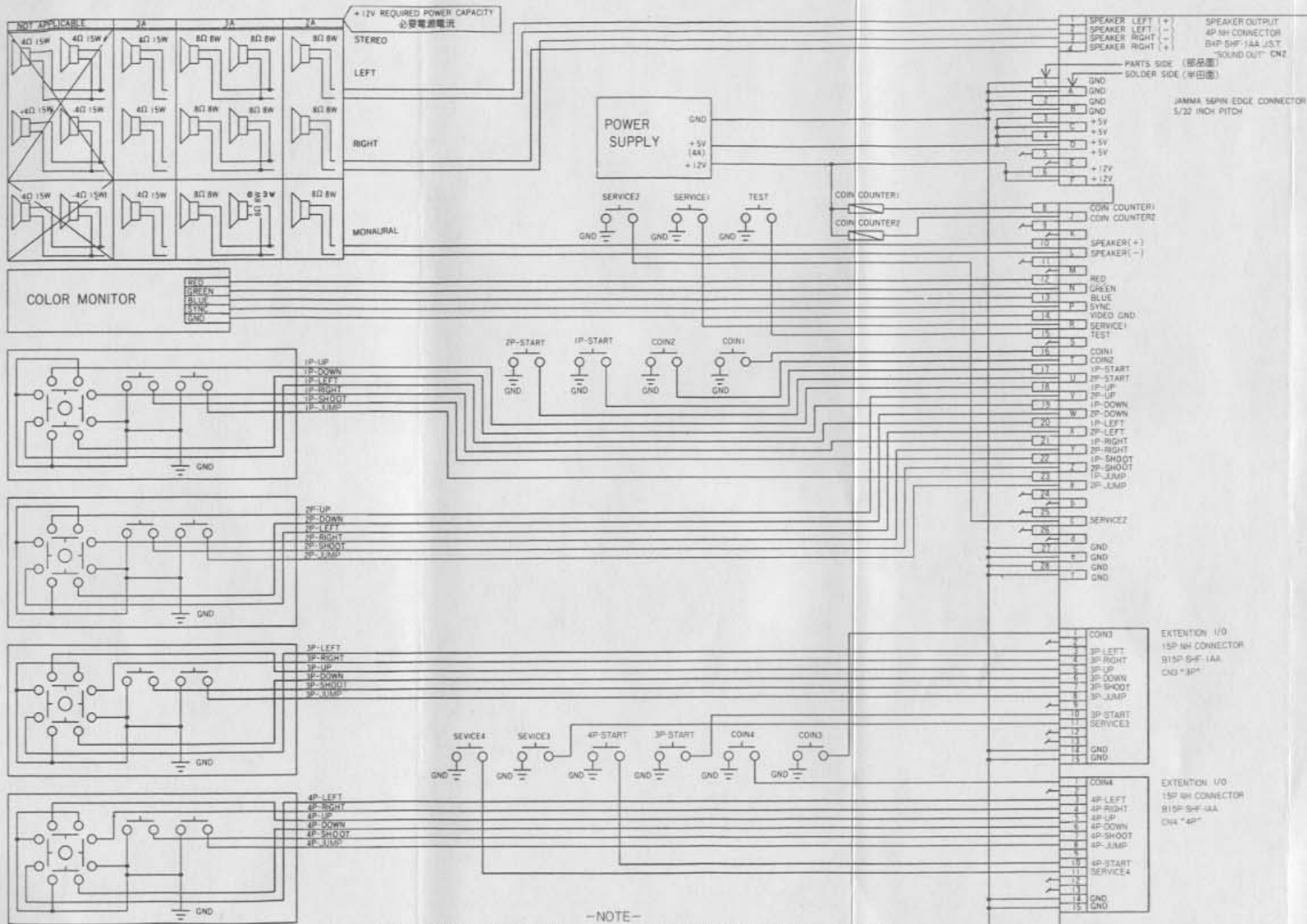
現在のディップスイッチの状態を画面に表示します。

DIP SWITCH SETTINGS				
DIP 1	2	3	4	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ON
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	OFF
TO MODIFY SETTINGS, OPERATE THE RELEVANT DIP SWITCH ON THE PCB.				
SW1	SOUND OUTPUT	STEREO .....	サウンド出力	
SW2	COIN MECHANISM	INDEPENDENT .....	コインスロット仕様	
SW3	NUMBER OF PLAYERS	4 PLAYERS .....	プレイ人数	
SW4	UNAVAILABLE .....	SW4は未使用		
1 PLYR SHOOT OR START =EXIT				

\*左記の設定表は一例であり、工場出荷時の初期設定とは異なる場合があります。

設定の変更は、基板上的実際のディップスイッチで行ってください。スイッチを切り換えると、それに伴って画面が変化します。1P用ショット(又はスタート)ボタンでメインメニューに戻り、更に「GAME MODE」を選択してゲームモードに戻ると、変更されたゲーム仕様でゲームが始まります。

束線図



-NOTE-

- 1P-N01 PLAYER 2P-N02 PLAYER  
3P-N03 PLAYER 4P-N04 PLAYER
- 2 SURGE KILLER DIODES FOR COIN COUNTER  
INSTALLED ON THE PCB  
コインカウンター用保護ダイオードは、  
PCBに取り付け済みです。
3. YOU CANNOT USE BOTH STEREO AND MONAURAL  
OUTPUTS AT THE TIME.  
ステレオ、モノラルの同時接続はできません。
4. DO NOT CONNECT SPEAKER (-) TO GND  
SPEAKER (-) 出力はGNDに接続しないで下さい。

## コナミ株式会社

東京本社	〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03(3432)5526
東京サービスセンター	〒101 東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03(3264)5678
大阪支店	〒530 大阪市北区梅田1-11-4	TEL.06 (456)4567
大阪サービスセンター	〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL.06 (334)0336
札幌営業所	〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011(232)3778
福岡営業所	〒810 福岡市中央区天神2-6-30	TEL.092(715)2367