

ききかいかい

奇々怪界™

© TAITO CORP. 1986

Game Manual



SAYO CHAN
WITH LOVE



- 「口上」
- 一、巫女と為りて、妖怪にさらわれし七福神を助け、るゲームにて、多大なる御利益ある事受合せり。二、氣運快復の効用あり。次の者に奨めるものせり。
- 受験、失志、片思いの者。
 - 物の氣につかれし者。
 - 心に病のある者。



TAITO CORPORATION

【物語】

むかしむかし、神々がその姿を人々の前に見せていた頃の話です。ある村の神社に仕える娘小夜が、福の神々である七福神の前でお祈りをしていたところ、いたずら好きの妖怪達が、七福神をさらい、妖怪の里に閉じ込めてしまいました。福の神のいなくなった村々では飢饉が続き、このままでは人々の暮らしもままなりません。小夜は、こんなことになったのは自分のせいだと思い巫女になって、一人妖怪里へ向かいました。

【操作法】

- ◇八方向レバー・・・巫女を八方向に移動させます。
- ◇左のボタン・・・オフダを投げます。四発まで可。
- ◇右のボタン・・・オハライ棒をふります。速くたたくと速くふります。
前方はほとんど無敵なのですが後方には気をつけて！
- ◇両方のボタンを押す。後述する水晶玉を使います。



【宝物】

妖怪の里には、たくさんの宝物が隠されていて、その場所にオフダを当てると出てきます。毎回位置は同じなので、とにかく探してください。効力は、



青色のオフダ

オフダが遠くまで飛ぶようになります。



黄色のオフダ

オフダが大きくなります。



赤色のオフダ

オフダがオバケを貫通するようになります。



青色の水晶玉

両方のボタンを同時に押すとオバケの動きが止まります。

【画一様】



黄色の水晶玉

同様にして辺り一帯のオバケが消滅します。



オニギリ

でも二千点もらえます。



.....!!



なお、巫女がやられると次にでる巫女には効力が全て失ってしまいます。

又、画面内には一つの宝物しか出ないので、今出ている宝物を取らずに新しい宝物を出すと、前の宝物は消えてしまうので気をつけましょう。

【遊戯法】

- ◇ オフダやオハライを使って出てくるオバケをやっつけながら進み、各場面の主である大妖怪を倒せば、七福神を一人ずつ救出できます。しかし、大妖怪のいる囲いの中に入るにはカギが必要です。カギは、各場面のどこかに落ちているので必ず拾って下さい。
- ◇ ほとんどのオバケは、オフダでもオハライでもやっつけられますので、好きな方でどうぞ！
- ◇ それから、巫女がオバケや、オバケの投げる物に触れたり、川や谷に落ちるとプレイヤーの持ち数を一人失います。

【第一面】

◇出てくるオバケ



ブカブカ

ただのユーレイです。どんどんやっつけて点数をかせぎましょう。ザコとはいえ、巫女を見付けると、向かってきます。



留無留

こいつにだけは、触れても巫女は死にません。でも、たくさん取り付かれると、体が重くて、操作しづらくなってきます。鳥居をくぐればハラうことができますが、近くに鳥居がないときは、壁や稲荷堂の角にこすりつけて取ることもできます。






お玉

何匹かで、編隊を組んで、一定の軌道を通ります。一編隊を、同じ方法で全滅させれば、宝物が出ます。



ばけうり

井戸からは、 が出てきますので、むやみに近寄ってはいけません。井戸はやっつけられないし  は、やっつけてもキリがないので無視しましょう。故に  は、巫女が井戸からある角度の所にいると出てきます。



お芸ちゃん

六角堂からは、ろくろくびが出てきます。これも画面に見えたらうかつに近寄らない方が良いでしょう。でも、四方向にしか出てこないの、斜めの位置にいれば、安全です。ろくろくびは、オフダを六発当てれば消滅しますが、オハライはききません。

◇進行法

始まったら、とにかく前（画面上方）に進んで下さい。①がタテならびに出てくるので、やっつけながら進みます。鳥居が見える頃②が三匹出てきます。これは確実にやっつけましょう。もし取り付かれても、鳥居があるので安心です。この辺から③が何匹も出てきますから、やっつけて宝物をかせいで下さい。でも、宝物に目がくらんで、あんまり欲張ると、天罰が下りますよ。ほどほどにして先に進みましょう。橋を渡るとカギが落ちていきますので必ず拾って下さい。その先に井戸がありますが、右によけて無視しましょう。ここからは、道が右に続きます。欄干で三つに分かれていますが、一番上が有利です。④が、ならんで来たでしょう。その先に六角堂がありますのでくれぐれも、ろくろくびとキスしないように。ここからは、道が下に続きます進んで行くと・・・入口が閉じて、出口のない部屋に入りました。

◇大妖怪・豆頭

先ず、下の方で待っていて下さい。上から豆頭が降りて来て、豆を投げ始めます。豆をよけながらオフダで対抗して下さい。ここではオハライは全くききません。水晶玉も使えません。豆頭はヨコに行ったり来たりするだけなので、豆のスキ間をぬって攻撃をかけます。なお、大妖怪は、巫女がある程度宝を持っていると、固く（やっつけにくく）なります。不幸にして殺られてしまったら青いオフダ一つぐらいで戦った方が良いでしょう。画面中央にある『封神』と書かれた石だたみは、豆頭（大妖怪）が損傷を受けると、一枚ずつはがれていきます。全てなくなれば、豆頭は消滅して、大黒様（七福神の一人）が救出できます。これにて一件落着・・・？
とんでもない。まだ始まったばかりですよ。七福神は七人いるんですから、下の出口が開いて次に進みます。



【第二面】

進行法

◇出てくるオバケ



巫女に近づくと、カサを広げて回り始めます。一周回るか、四四以上集まると、突進します。オフダでやっつければ簡単です。オハライはききません。

カサベ




空中を漂い、火を吐いて逃げます。火を吐く前にやっつけちゃえばいいんだけど、火には、オフダもオハライもきかないので逃げて下さい。

ばけちょうちん








この他に、が多数出ます。

◇進行法

ここは、下に進みます。がたくさん出て来ますので、確実にやっつけながら進んで下さい。あんまりたくさん出て来たら、止まってオフダを投げるようにすると楽です。動くときに出て来ますから、この辺から川が出てきますが、



に夢中になって、足元の注意をおこたらないように。巫女さん、泳げないんです。川が終ると、道は左へ続きます。毎度おなじみのが出て来ます。へいが入り組んでいます。上か下の壁際を進むと、をたやすくやっつけられます。でも、袋小路もあるので注意して。やがて、の団体が出て来るので、なるべく火を吐かないうちに、やっつけてしまおう。火をよける場合でも、できれば後戻りしない方が良いでしょう。の団体を全部やっつけずに戻ると、また出て来ますから、この辺りに、カギが落ちていないはず。少し目立たないのですが見つけて拾って下さい。

◇大妖怪・雷電王

これは、かなりの強敵です。イナズマよりもオフダが飛べばいいのですが、そうでない時は、常に死角から狙わないと、すぐにやられてしまいます。移動するコースをよみ、待ち受けて攻撃するといいでしょう。炎には、近寄ってはいけません。とっさの時逃げられないし、囲まれてしまえば大変です。通れるか、通れないかのスキ間なら、消えるまで待った方が無難でしょう。それと、左手で投げる小さなイナズマには、やられやすいので注意。雷電王をやっつけると、布袋様を救出でき、今度は上に出口が開きます。



【あとがき】

小夜の旅は、まだまだ続きます。これから先は道も険しくなり、さまざまな妖怪達が、行く手を阻むでしょう。はたして小夜は、七福神を七人共連れ戻すことが出来るでしょうか。ここからは、あなた自身が開拓して行って下さい。幸運を祈ります。

【その他のオバケ】



ガラ骨

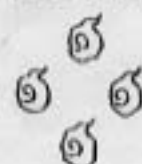
巫女が、同じ所に止まっていたり、逆戻りしたりすると地面の中から出てきます。オフダやオハライでも、崩れるだけで、すぐに復活します。しかし、頭が悪いので、壁を背にして、向かって来た所をヒョいとよければ、勝手に自滅してくれます。



はしり鯛



と同じで、主に川の近くで出てきます。直線にしか移動しませんが、飛び跳ねながら来るので、コースが読みにくく、やられやすい敵です。オフダやオハライでやっつけられます。



鬼火



や が出ても、なおも先へ進まないでいると出てきます。こいつが出たら、もう逃げるしかありません。無敵です。正しい方向に、ある程度進めば消えます。

【難易度について】

◎難易度については、工場出荷時に最も敵した状態に調整してありますが、各ロケーションに於ける細かな調整は、PCボード上のDIP-SWにて行なえますので御活用下さい。

<p>①お客さんのレベルが高く、長時間遊ばれてしまう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・難易度のランクをCに上げる。 ・プレイヤーの追加を7万点/20万点にする。
<p>②初心者の方が多く、短時間で終わってしまう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイヤー数を4に増やす。 ・料金を1コイン/2プレイにする。

※尚、詳しくは「DIP SW の切り換え表」を参照して下さい。

ききかいかい

奇々怪界™

© TAITO CORP. 1986

Service Instructions

仕様

- | | |
|-----------------|-----------|
| ① ゲーム名称 | キキ カイ カイ |
| ② コントロールレバースイッチ | 1 (8方向) |
| ③ ボタンスイッチ | 2 |
| ④ モニター方向 | 縦 |
| ⑤ PC BOARD サイズ | 220×270mm |
| ⑥ PC BOARD 供給電圧 | + 5V 5.0A |

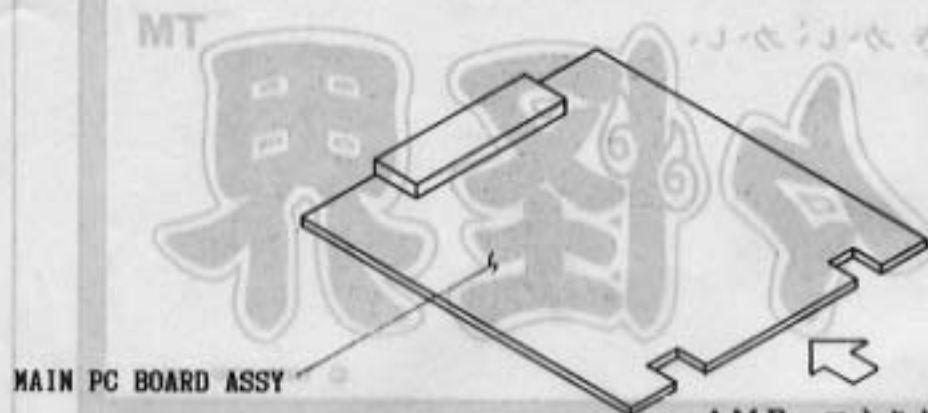
+	12V	1.0A
-	5V	0.5A
+	13V	1.5A

注) 供給電圧は、PC BOARD のコネクター端子部で設定して下さい。
 +13V電圧は、±1.0V迄使用可能です。
 -5V電圧は、必ず配線して下さい。



TAITO CORPORATION

1. MAIN PC BOARD ASSY の構成



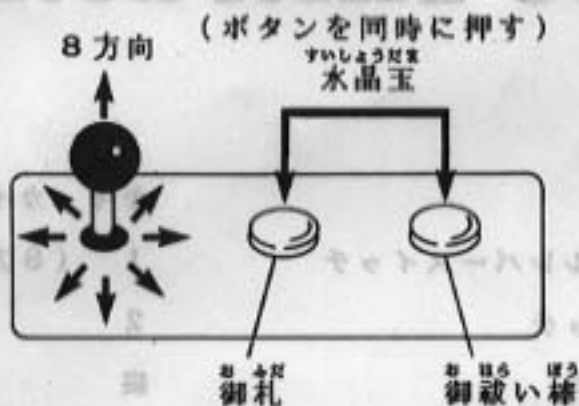
AMP コネクター 28P 583637-1

(アンプリーフコンタクトが必要)

ヒロセ CR7E-56DA-3.96E

☆エッジコネクターは、JAMMA規格

2. コントロールパネルの配線方法



<配線表>

信号名	コネクター端子No.	信号名	コネクター端子No.
1P UP	18	2P UP	V
1P DOWN	19	2P DOWN	W
1P LEFT	20	2P LEFT	X
1P RIGHT	21	2P RIGHT	Y
1P 御札	22	2P 御札	Z
1P 御紋い	23	2P 御紋い	a

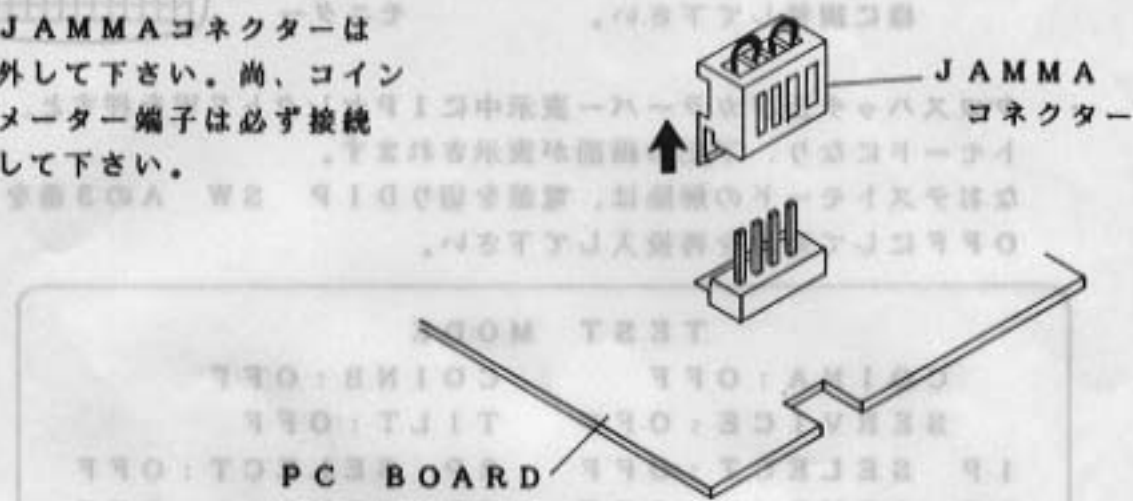
f ——— ハンダ面 ——— A (表示無し)



3. コインシステム について

このPC BOARDは、下記の内容を行なわないと、コインSWが働きません。

- S、W 中継コネクターを持つタイトー製筐体（+13Vを持つ筐体）の場合には、エッジコネクター（G）のF番（半田面）に+13Vを入力し、6番に+12Vを入力して下さい。又、この際PC BOARDのJAMMAコネクターは外して下さい。尚、コインメーター端子は必ず接続して下さい。



・ コインシステム（2Way）の各端子番号

コインシステム	コイン SW	コインメーター	備考
A(1Way)	Gコネクター-16番	Gコネクター-8番	部品面，通常使用します。
B	Gコネクター-T番	Gコネクター-J番	半田面

- 他の筐体については、エッジコネクター（G）の6，F番に+12Vを入力して下さい。（JAMMAコネクターは使用します。）

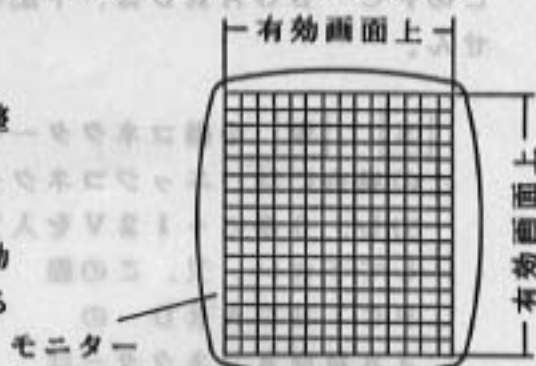
注) +12V単一で使用の場合、1Aの容量が必要となります。

4. テストモードについて

アパロコ Aマスコットロ . 6

- 電源を切り、DIP SW Aの3番をONにして電源を投入すると、クロスハッチが表示されます。
- クロスハッチで、画面上の表示位置調整を行なうことができます。

画面上のクロスハッチが全て有効画面上に映り、画面の中心にくる様に調整して下さい。

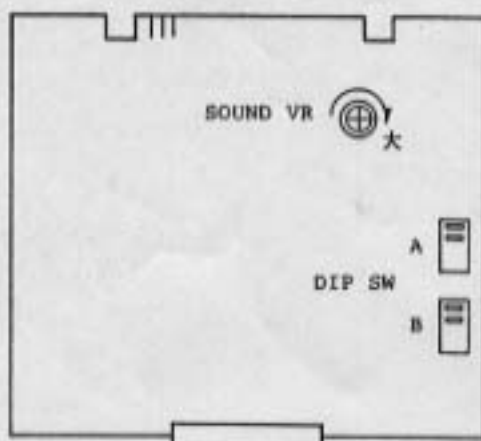


- クロスハッチ及びカラーバー表示中に1PセレクトSWを押すと、テストモードになり、下記の画面が表示されます。なおテストモードの解除は、電源を切りDIP SW Aの3番をOFFにして電源を再投入して下さい。

TEST MODE	
COINA : OFF	COINB : OFF
SERVICE : OFF	TILT : OFF
1P SELECT : OFF	2P SELECT : OFF
1P OFUDA : OFF	2P OFUDA : OFF
1P OHARAI : OFF	2P OHARAI : OFF
1P LH U : OFF	2P LH U : OFF
D : OFF	D : OFF
L : OFF	L : OFF
R : OFF	R : OFF
	8 7 6 5 4 3 2 1
DIP SW A	HHHHLHH L : ON
B	HHHHHHHH L : OFF
SOUND	*00
RAM	OK
ROM	OK

- 各SWをONにすると、表示がOFFからONに変わります。
- "DIP SW"表示は、OFF=H, ON=Lで表示されます。
- "RAM", "ROM"表示は、異常がなければ"OK", 異常があれば"ERROR"で表示されます。
- ジョイスティックを上下に動かすと、"SOUND"表示横にコードが表示され、(上図※部)1PセレクトSWを押すと、サウンド出力チェックをします。

ゲームPCボードの調整 (奇々怪界)



☆本機のゲーム操作は、
8方向レバー・2ボタンです。

注) DIP SWを切り換える時は、
一度 電源をOFFにして下さい。

コネクター端子図

平田面		部品面	
GND	A 1	GND	
GND	B 2	GND	
+5V	C 3	+5V	
+5V	D 4	+5V	
-5V	E 5	-5V	
+12V	F 6	+12V(+13V)	
	H 7		
COIN COUNTER 2	J 8	COIN COUNTER 1	
COIN LOCKOUT 2	K 9	COIN LOCKOUT 1	
SPEAKER OUT(-)	L 10	SPEAKER OUT(+)	
AUDIO(GND)	M 11	AUDIO(+)	
VIDEO G	N 12	VIDEO R	
VIDEO SYNC	P 13	VIDEO B	
SERVICE SW	R 14	VIDEO GND	
TILT SW	S 15	TEST SW	
COIN SW 2	T 16	COIN SW 1	
START SW 2	U 17	START SW 1	
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 脚札	Z 22	1P 脚札	
2P 脚紙い棒	a 23	1P 脚紙い棒	
	b 24		
	c 25		
	d 26		
GND	e 27	GND	
GND	f 28	GND	

※ (M) (11) は、特に接続する必要はありません。

DIP SW A

※: 工場標準設定

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	ON							
	テーブル	OFF							
モニター画面反転	反転		ON						
	※ 通常		OFF						
テストモード	テストモード			ON					
	※ 通常			OFF					
プレイ料金 COIN 1	TYPE 1								
	※ 1コイン 1プレイ		1コイン 1プレイ		OFF	OFF			
	1コイン 2プレイ		2コイン 1プレイ			OFF			
	2コイン 1プレイ		3コイン 1プレイ			OFF	ON		
プレイ料金 COIN 2	※ 1コイン 1プレイ		1コイン 2プレイ					OFF	OFF
	1コイン 2プレイ		1コイン 3プレイ					ON	OFF
	2コイン 1プレイ		1コイン 4プレイ					OFF	ON
	2コイン 3プレイ		1コイン 8プレイ					ON	ON

DIP SW B

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
難易度 A品-D難	※ ランク B	OFF	OFF						
	ランク A	ON							
	ランク C	OFF	ON						
	ランク D	ON							
ボーナス得点 1ST/2ND (EVERY)	※ 7万点/15万点			OFF	OFF				
	7万点/20万点			ON					
	10万点/30万点			OFF	ON				
	5万点/10万点			ON					
プレイヤー数	※ 3					OFF	OFF		
	4					ON			
	5					OFF	ON		
	2					ON			
コイン仕様	TYPE 2							ON	
	※ TYPE 1							OFF	
ナンバーマッチ	※ 有								ON
	無								OFF