



© TAITO CORP. 1988

# Service Instructions

〈仕様〉

①コントロールレバースイッチ	1 (8方向)
②ボタンスイッチ	2
③モニター方向	横
④PC BOARD サイズ	290×290mm
⑤PC BOARD 供給電圧	+ 5V 5A
	- 5V 0.5A
	+ 12V 1A
	(+ 13V)

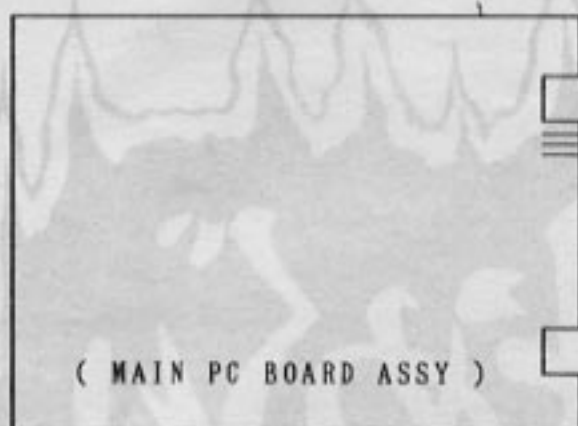
注) +5V電圧は、PC BOARDのコネクター端子部で+5.0Vに設定して下さい。

尚、-5V電圧は必ず配線して下さい。



**TAITO CORPORATION**

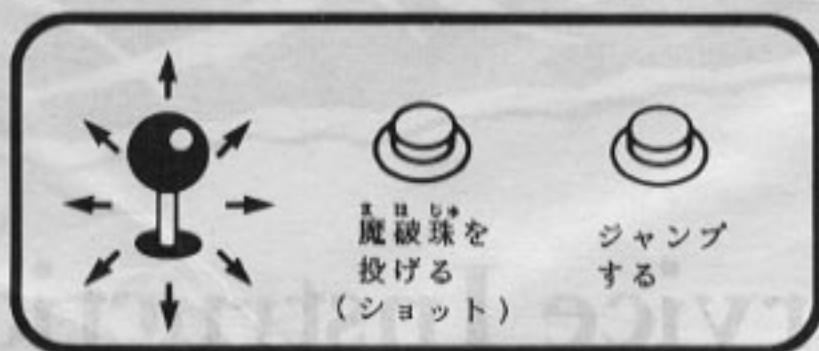
## 1. コネクタ端子規格



☆エッジコネクタは、  
J A M M A規格です。

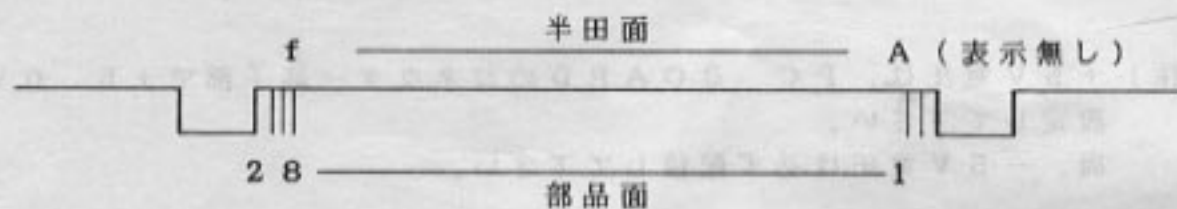
- ・コネクタ  
AMP 28P 583637-1  
( アンプリフコンタクト が必要 )
- ヒロセ CR7E-56DA-3.96E

## 2. コントロールパネルの配線方法



### (配線表)

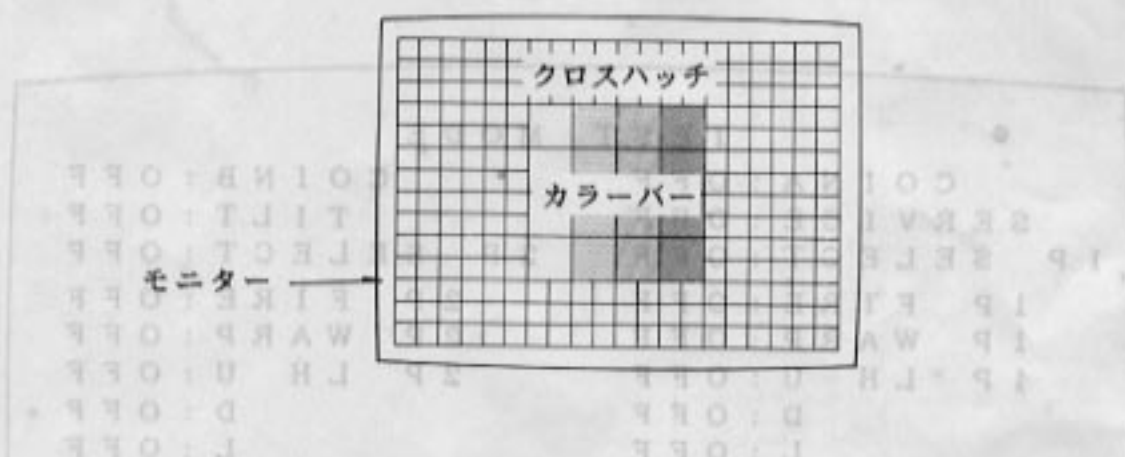
信号名	コネクタ端子 No.	信号名	コネクタ端子 No.
1 P UP	18	2 P UP	V
DOWN	19	DOWN	W
LEFT	20	LEFT	X
RIGHT	21	RIGHT	Y
ショット	22	ショット	Z
ジャンプ	23	ジャンプ	a



☆その他の配線については、「ゲームPCボードの調整書」参照して下さい。

### 3. テストモードについて

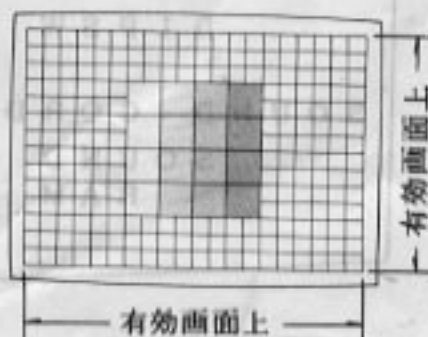
- 電源を切り、DIP-SW Aの3番をONにして電源を投入すると、画面上にクロスハッチ及びカラーバーが表示されます。



- クロスハッチ及びカラーバーで、下記の調整を行なう事が出来ます。

#### ① 画面上の表示位置調整

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。



#### ② 色、輝度調整

カラーバーの各色が鮮明に出る（白色を鮮明に出す様に調整すると他の色も鮮明に出ます。）様に調整します。但しカラーバーは、各段階に上がって行くに従って薄く暗い色が出る様に調整して下さい。



#### ③ フォーカス（焦点）調整

クロスハッチ及びカラーバーの焦点を調整します。焦点が合っていないと、クロスハッチ及びカラーバーが正確に映し出されません。尚、フォーカス調整については、通常は調整しなくてもかまいません。

- ・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画面になります。
- 尚、テストモードの解除は、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  FIRE: OFF      2P  FIRE: OFF
    1P  WARP: OFF      2P  WARP: 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
          DIPSW  A: HHHHHLHH  L: ON
                B: HLHHHHHH  H: OFF
    SOUND  CORD: 00  ALL  STOP
          SOUND  OK
          RAM    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。
- ・SOUND, RAM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。
- ・SOUND CORDは、コントロールレバーSWを上下に動かすと、00の表示が変わり、ショットボタンを押すとそれぞれのサウンドが鳴ります。



ゲームPCボードの調整（地獄めぐり）

コネクタ端子図（JAMMA）



☆本機のゲーム操作は、B方向レバー・2ボタンです。

端子面	端子番号	部品名
GND	A	1 GND
GND	B	2 GND
+5V	C	3 +5V
-5V	D	4 +5V
-5V	E	5 -5V
+12V	F	6 +12V (+12V)
POST	H	7 POST
COIN COUNTER B	J	8 COIN COUNTER A
COIN LOCKOUT B	K	9 COIN LOCKOUT A
SPEAKER (-)	L	10 SPEAKER (+)
	M	11
VIDEO G	N	12 VIDEO B
VIDEO SYNC	P	13 VIDEO B
SERVICE SW	R	14 VIDEO GND
YILY SW	S	15
(COIN B)	T	16 COIN A
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 ジャンプボタン	Z	22 1P ジャンプボタン
2P ジャンプボタン	a	23 1P ジャンプボタン
	b	24
	c	25
	d	26
GND	e	27 GND
GND	f	28 GND

注意) DIP-SWを切り換える時は、一度 電源をOFFにして下さい。

◇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	テーブル	OFF							
	アップライト	ON							
モニター画面反転	* 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				OFF				
	無				ON				
プレイ料金 COIN A	* 1コイン 1プレイ					OFF	OFF		
	1コイン 2プレイ					ON	OFF		
	2コイン 1プレイ					OFF	ON		
	2コイン 3プレイ					ON	ON		
プレイ料金 COIN B	* 1コイン 1プレイ							OFF	OFF
	1コイン 2プレイ							ON	OFF
	2コイン 1プレイ							OFF	ON
	2コイン 3プレイ							ON	ON

◇DIP-SW B

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
難易度 1 敵の移動スピード、 攻撃等	* ランク B	OFF	OFF						
	ランク A	ON	OFF						
	ランク C	OFF	ON						
	ランク D	ON	ON						
ボーナス得点 (1人追加)	* 5万, 15万, 50万**			OFF	OFF				
	4万, 10万, 30万**			ON	OFF				
	6万, 20万, 50万**			OFF	ON				
	8万, 25万, 50万**			ON	ON				
プレイヤー数	* 3					OFF	OFF		
	2					ON	OFF		
	4					OFF	ON		
	5					ON	ON		
連続プレイ	無							OFF	
	* 有							ON	

難易度 ランク A (易しい) ⇒ ランク D (難しい)

# じごく 地獄めぐり

TM

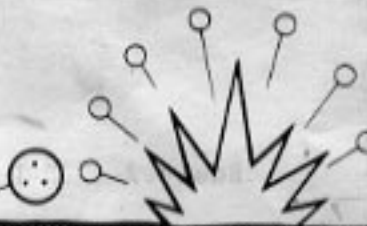
## Game Manual



ひえんまは  
飛炎魔破



まはくは  
魔爆破



まはらいだ  
魔破雷打



© TAITO CORP. 1988  
**TAITO CORPORATION**

## 【ゲームストーリー】

六道輪廻ろくどうりんねのひとつ地獄界は、統治者である「閻魔大王えんま」によって秩序が保たれています。

ところが、その「閻魔大王えんま」がある日突然、乱心召されたのです。これを機会と見るや、獄卒どもは好き放題に暴れまくり、罪無き亡者たちにも苦行を強いるなど、地獄界は乱れるばかり。

天上界。お釈迦様が久しぶりに地獄を覗いて見ると地獄界はこのありさま。閻魔えんまに灸をすえてやろうと思いきや、地獄界と天上界を結ぶ門は固く閉ざされてしまっていて、手も足も出ない。

いかんともしがたく、さてこまったぞうと考えるに、不覚ながらも人間どもの手を借りるほか術すべがない。

そこでお釈迦様は人間界の高層、覚蓮坊かくれんぼう（1P）と東仙坊とうせんぼう（2P）に、鬼や亡者たち、そして閻魔大王えんまを倒すための仏具、「魔破珠まはしゅ」を授けるとともに閻魔討伐えんまとうぼつを命じたのです。

地獄界の入口。こうして、高層、覚蓮坊かくれんぼう（東仙坊とうせんぼう）は閻魔大王えんまを討つため、その手に「魔破珠まはしゅ」を握り、地獄めぐりの旅を始めることになったのです。

## 【ラウンド概要】

### Round.1 一丁目：「荒寺の墓場」

この世（人間界）と地獄界をつなぐ墓場です。  
右方向に真直ぐ進み、洞窟の中にある井戸が、地獄界の入口です。（高得点ゾーンの隠し地下もあり）

### Round.2 二丁目：「三途の川」

川が2ヶ所あり、船に乗って渡ります。プレイヤーが川に落ちると死んでしまいます。

### Round.3 三丁目：「火炎地獄」

灼熱しゃくねつの炎の海に落ちると一巻の終わりです。  
このラウンドは途中でマップが分岐しており、好きな方向を選んで進むことができます。

### Round.4 四丁目：「血の池地獄」

きもちわるい霧囲気が漂う、不気味な所です。  
敵はほとんど出てきませんが、テンポよく進まないで血の池に落ちて溺れ死んでしまいます。



Round.5 五丁目：「水地獄」  
つるつるすべる水地獄です。敵も多いのでゆっくり進みましょう。特に「三色水室まんじゅう」には気を付けて。

Round.6 六丁目：「迷い地獄」  
とてつもなく広い迷宮。ときどき現れる矢印マークを頼りに土に進みましょう。

Round.7 七丁目：「閻魔の洞窟」  
最終面。単純なマップながら敵の攻撃が激しいです。

※ Round. シーン1：「閻魔の御所」  
最終面クリア後にこのラウンドがあります。3つの墓石を壊せばシーン2に移ります。

シーン2：「坊主 対 閻魔大王」  
閻魔大王との戦いです。

シーン3：「坊主 対 狗炎火」  
狗炎火は閻魔大王の正体です。坊主が死ぬと龍に変化します。

シーン4：「龍 対 狗炎火」  
狗炎火を倒すとゲームオーバーです。

#### 【ゲームルール】

☆8方向レバーでお坊さんを操作し、ゴール地点にたどりつくゲームです。

☆ショットボタン（内側）で「魔破珠」を投げ付けて、敵（地獄の亡者や鬼たち）を倒そう！（魔破珠のバウンドを上手に使ってね）



☆邪魔な墓石や障害物は、ジャンプボタン（外側）でうまく飛び越えよう。（レバーを倒した方向にジャンプするよ）

タイミングよくジャンプしないとクリアできないところもあるから注意！



☆各ラウンドのゴール地点にある井戸やお地藏様に、タッチすればラウンドクリア  
モード、次のラウンドに進めます。

☆お坊さんが、敵や敵の放った火の玉・鉄球などに触れたり、火の海や血の池など  
に落ちると死んでしまいます。

☆ろうそくタイマーが全部燃え尽きたときも死んでしまいます。

☆お坊さんのストックが無くなるとゲームオーバーです。

(出荷時は、コンティニュー可能に設定されています。DIP-SW切り換え)

☆敵を倒すと出てくるパワーアップアイテムを取って、どんどんパワーアップして  
いこう！(パワーアップアイテム一覧参照)

☆攻撃アイテムを取って、魔破珠の色が変わったらチャンス！

しゃがみ投げ(レバー下+ボタン)ですごい破壊力のスペシャル魔破珠が投げら  
れるぞ。(スペシャル珠は別々に4個までストック可能)



ひえんまは  
飛炎魔破



まぼくは  
魔爆破



まほかいだ  
魔破雷打



## 【アイテム】

### ☆アイテムの出現

- ①マップ上に置いてあります。
- ②敵を何匹か倒すと、アイテムが飛び出します。
- ③地面の中に隠れていて、プレイヤーが投げた魔破珠がそこに当たると飛び出します。

☆出現するアイテムのほとんどは、「御守り」です。4回に1回、その他のアイテムが出ます。

☆倒した敵や地面から飛び出したパワーアップアイテムに魔破珠をあてると、アイテムの種類が変化します。自分にとって有利なものに変えてから取ると良いでしょう。(人形、帝釈鏡、観音像は除く)

☆高次ラウンドでプレイヤーが死んだとき、観音様が現われてアイテムを降らせてくれます。

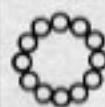
### 【パワーアップアイテム一覧】



**御守り** ボーナス得点。



**飛炎魔破** スペシャル魔破珠。火炎弾で敵を焼く。



**数珠** 魔破珠の連射数アップ。(2連射→3連射…)



**魔爆破** スペシャル魔破珠。爆裂して広範囲の敵を倒す。



**まが玉** 魔破珠のバウンド数アップ。(珠が遠くまでころがるようになる)



**魔破雷打** スペシャル魔破珠。雷で敵を一掃する。



**観音像** 後光(バリア)がつく。一度だけ敵にふれてもだいじょうぶ。



**帝釈鏡** 一定時間無敵。結界も破ることができる。



**人形** お坊さん(プレイヤー) 1UP。