

namco

## イシターの復活 説明書

株式会社 ナムコ

## 1. 仕様

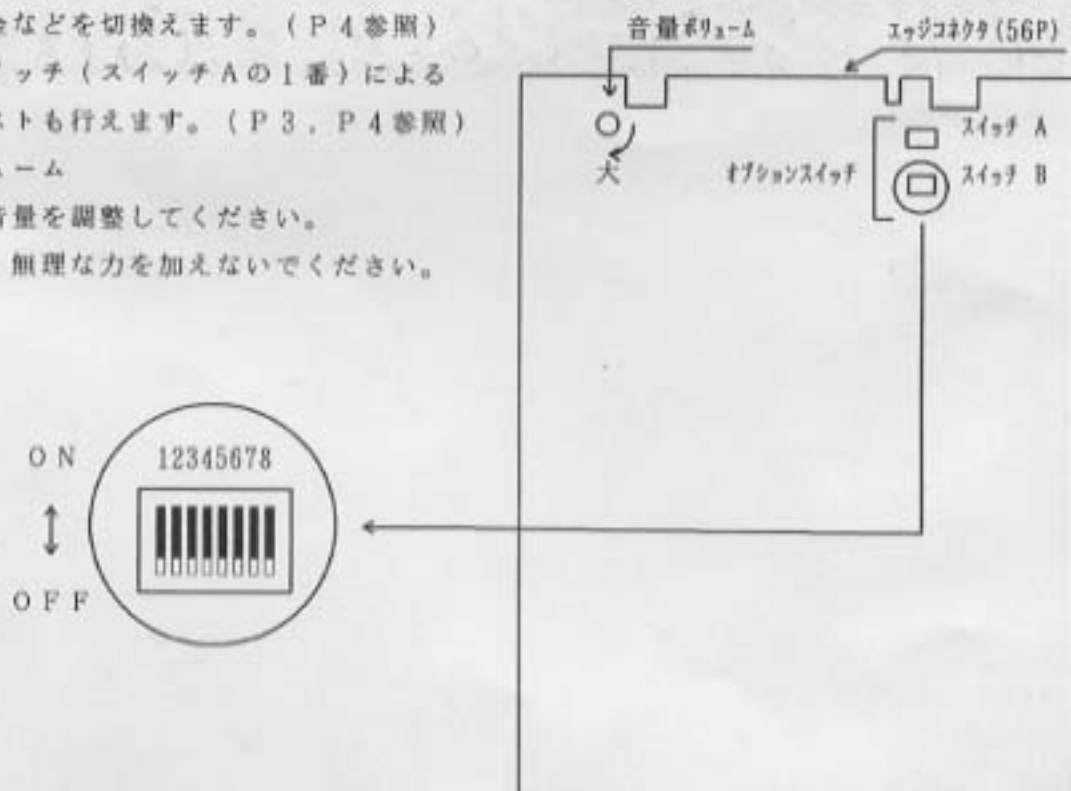
- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| (1) ゲーム名称         | インターの復活       |
| (2) コントロールレバースイッチ | 2 (8方向)       |
| (3) ボタンスイッチ       | 2 (スベル1、スベル2) |
| (4) PCボードサイズ      | 292×350mm     |
| (5) モニターの向き       | ヨコ            |

## 2. 注意事項

- (1) PCボード上に異物が乗っていたり、ほこりがかかっていたりすると故障の原因となりますので、PCボード上はいつもきれいにしておいてください。
- (2) PCボードの修理は購入先でいたしますので、テスターなどによる導通検査は絶対にしないでください。
- (3) PCボードを輸送するときには、スポンジやエアキャップなどで包み、ダンボール箱に入れて直接外力が加わらないようにしてください。

## 3. PCボードの説明

- (1) オプションスイッチ  
ゲーム料金などを切替えます。(P4参照)  
テストスイッチ(スイッチAの1番)によるセルフテストも行えます。(P3、P4参照)
- (2) 音量ボリューム  
ゲームの音量を調整してください。  
このとき、無理な力を加えないでください。



## 4. 遊び方

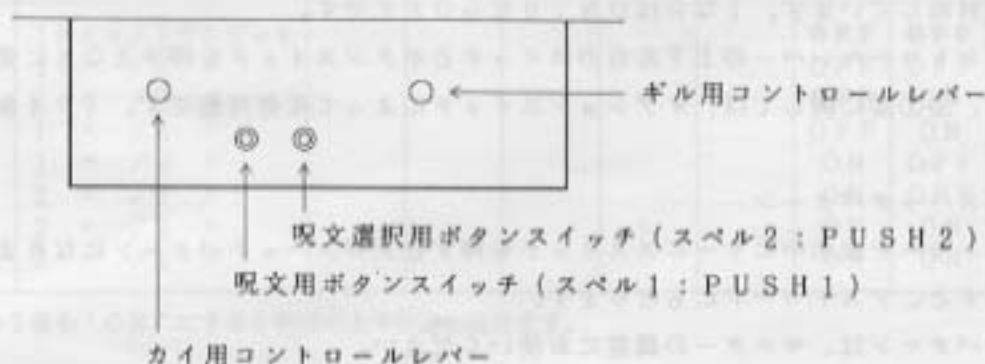
- 2人用ゲームですが1人でも遊べます。
- カイとギルが協力しあってドルアーガの塔から脱出するゲームです。
- 塔から脱出するには、各階で指定された鍵を拾い、カイとギルがそろって扉を開けていかなければなりません。
- ギルは右のコントロールレバーで操作します。
- ギルは敵のモンスターに近づくと自動的に剣を抜きます。敵にぶつかった時にギルがその敵よりも強ければ敵を倒すことができますが、敵の方が強い場合にはギルがやられます。
- カイは左のコントロールレバーで操作します。
- カイは数々の呪文を使うことができます。右のボタンを押したままでコントロールレバーを動かすと呪文を選択できます。左のボタンを押してその呪文を使ってください。
- カイは通常直接敵に触れるとやられてしまいます。
- このゲームには得点がありません。ゲームの経過に従ってカイとギルを成長させていくロールプレイングゲームです。
- カイとギルは、敵を倒すことで少しずつ成長します。カイが成長すると使える呪文の種類や回数が増えます。ギルが成長するとそれまで倒せなかった敵を倒せるようになります。
- カイとギルのどちらか一方がやられてしまうとゲームは終了します。
- ゲーム終了時に表示されるパスワードをゲーム開始時に入力すると、プレイヤーはいつでも前回のゲームの続きを楽しむことができます。
- ゲーム終了時の画面に表示されるパスワードの左側がカイのパスワード、右側がギルのパスワードです。
- カイのパスワードは、左のコントロールレバーと左のボタンスイッチ(スベル1)で入力します。
- ギルのパスワードは、右のコントロールレバーと右のボタンスイッチ(スベル2)で入力します。
- ゲーム開始時の画面で3種類のゲームのタイプを選んでください。

「NEW GAME」 ————— 初めてプレイする場合

「LAST GAME CONTINUE」 ———— 通常の継続プレイの場合

「PASSWORD GAME CONTINUE」 — パスワードを使った継続プレイの場合

### ◦ コントロールパネルの説明



## 5. 調 整

### (1) セルフテスト

セルフテストは自動車における始業点検と同じです。できれば毎日行うことが望めます。本機にはセルフテスト機能があり、テストスイッチによって各部のテストが行えます。

- (a) PCボード上にあるテストスイッチ（オプションスイッチAの1番）を“ON”にしてください。セルフテストが始まります。なお、通常はテストスイッチを“OFF”にしておいてください。（P1参照）

キャビネットのテストスイッチでもセルフテストを行えます。（P5：PCボードコネクタ表を参照して接続してください）

- (b) セルフテストは数秒間行われます。この間に下記の①～⑨までのチェックを行っています。チェックが終わるとモニターに下図のような画面（テストモード）が映しだされます。

RAM	OK	_____	①	① RAMテスト — OKなら正常
ROM	OK	_____	②	② ROMテスト — OKなら正常
IO	OK	_____	③	③ I/Oテスト — OKなら正常
COIN1	1COIN	1CREDIT	④	④ ゲーム料金表示 — この場合は、
COIN2	1COIN	1CREDIT		
SOUND	00	_____	⑤	⑤ サウンドテスト — 左のコントロール
FM_SOUND	0	_____	⑥	レバーを上下に倒すと数字が変わ
ATTRACTSOUND	ON	_____	⑦	ります。左のボタンスイッチを押
DIPSWA	10000000	_____	⑧	すと音がでます。
DIPSWB	00000000	_____	⑨	
SWITCH	OFF	_____		

- ⑥ FMサウンドテスト — 本機に使用されているFM音源を用いた音のテストです。右のコントロールレバーと右のボタンスイッチで⑤と同様に操作します。
- ⑦ ONの場合は、アトラクトモード時に音が出ます。
- ⑧ オプションスイッチの現在の状態を表示しています。左から順に各スイッチの1～8番に対応しています。1ならばON：0ならOFFです。
- ⑨ コントロールレバーの上下左右のスイッチとボタンスイッチを押すとONに変わります。なお、④⑦⑧に関しては、オプションスイッチによって変更可能です。（P4参照）

### (2) クロスハッチパターン

テストモード表示中にサービススイッチを押すとクロスハッチパターンになります。もう一度押すと、テストモードにもどります。

このパターンは、モニターの調整にお使ください。

(3) ゲーム料金などの切換え (P1参照)

下記の表に従って1ゲーム当りのゲーム料金などの切換えを行ってください。

オプションスイッチを切換える場合は電源を切ってください。

また、オプションスイッチ切換え後、テストスイッチによるセルフテストを行い、画面でスイッチの状態を確認してください。

スイッチA

※ 太字は出荷時の状態 (すべてOFF)

項 目	内 容	ス イ ッ チ の 状 態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
				常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>			
テ ス ト	ノ ー マ ル テ ス ト モ ー ド	<b>OFF</b> ON							
アトラクト音	音 あ り 音 な し		<b>OFF</b> ON						
ゲーム料金 (コイン1)	1コイン/1クレジット						<b>OFF</b>	<b>OFF</b>	<b>OFF</b>
	1 " /2 "						OFF	OFF	ON
	1 " /3 "						OFF	ON	OFF
	1 " /5 "						OFF	ON	ON
	1 " /6 "						ON	OFF	OFF
	2 " /1 "						ON	OFF	ON
	2 " /3 "						ON	ON	OFF
3 " /1 "						ON	ON	ON	

スイッチB

※ 太字は出荷時の状態 (すべてOFF)

項 目	内 容	ス イ ッ チ の 状 態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
				常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>			
画 面 停 止	ノ ー マ ル 画 面 停 止	<b>OFF</b> ON							
※フリップ (FLIP)	ノ ー マ ル 画 像 反 転		<b>OFF</b> ON						
ゲーム料金 (コイン2)	1コイン/1クレジット						<b>OFF</b>	<b>OFF</b>	<b>OFF</b>
	1 " /2 "						OFF	OFF	ON
	1 " /3 "						OFF	ON	OFF
	1 " /5 "						OFF	ON	ON
	1 " /6 "						ON	OFF	OFF
	2 " /1 "						ON	OFF	ON
	2 " /3 "						ON	ON	OFF
3 " /1 "						ON	ON	ON	

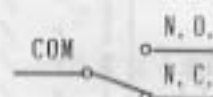
※ スイッチBの2番を"ON"にすると画面の上下が逆になります。

## 6. PCボードコネクタ表

J3, 56Pエッジコネクタ (3.96mmピッチ)

ハンダ面	端子番号		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
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター-2	J	8	コインカウンター-1
	K	9	コインロックアウト 1
スピーカ(-)	L	10	スピーカ(+)
オーディオ(GND)	M	11	オーディオ(+)
ビデオ GREEN	N	12	ビデオ RED
ビデオ SYNC	P	13	ビデオ BLUE
サービス スイッチ	R	14	ビデオ GND
	S	15	テスト スイッチ
コイン スイッチ 2	T	16	コイン スイッチ 1
スタートスイッチ 2	U	17	スタートスイッチ 1
2Pコントロール1 UP	V	18	1Pコントロール1 UP
2Pコントロール2 DOWN	W	19	1Pコントロール2 DOWN
2Pコントロール3 LEFT	X	20	1Pコントロール3 LEFT
2Pコントロール4 RIGHT	Y	21	1Pコントロール4 RIGHT
	Z	22	1Pコントロール5 PUSH1
	a	23	1Pコントロール6 PUSH2
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

- 空欄のコネクタ部には、何も接続しないこと。
- ロックアウトソレノイド、コインカウンタの電源は、+12V。
- 各スイッチは、マイクロスイッチ等の N.O. 端子に、GNDは、COM 端子に接続する。



### 電源容量

+5V	±5%	4.0A
+12V	±5%	1.0A

© 1986 NAMCO  
ALL RIGHTS RESERVED

● メンテナンスは購入先もしくは下記へご連絡ください。

- ナムコ 販売部販売管理課 〒146 東京都大田区多摩川 2-8-5 ☎03 (756)2311
- ナムコ サービスセンター 〒222 神奈川県横浜市港北区樽町 2-1-60 ☎045(543)6701
- ナムコ 大阪サービススポット 〒564 大阪府吹田市江の木町 20-10 ☎06 (338)6686



# イシターの復活

◦ゲーム料金などの切り換え

- ・下記の表に従って1ゲーム当りのゲーム料金などを切り換えてください。
- ・オプションスイッチを切り換える場合は、必ず電源を切ってください。
- ・オプションスイッチ切り換え後、テストスイッチによるセルフテストを行い、画面でスイッチの状態を確認してください。

スイッチA

※ 太字は出荷時の状態 (すべてOFF)

項目	内容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
				常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>			
テスト	ノーマル テストモード	<b>OFF</b> ON							
アトラクト音	音あり 音なし		<b>OFF</b> ON						
ゲーム料金 (コイン1)	1コイン/1クレジット						<b>OFF</b>	<b>OFF</b>	<b>OFF</b>
	1 " /2 "						OFF	OFF	ON
	1 " /3 "						OFF	ON	OFF
	1 " /5 "						OFF	ON	ON
	1 " /6 "						ON	OFF	OFF
	2 " /1 "						ON	OFF	ON
	2 " /3 "						ON	ON	OFF
3 " /1 "						ON	ON	ON	

スイッチB

※ 太字は出荷時の状態 (すべてOFF)

項目	内容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
				常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>	常時 <b>OFF</b>			
画面停止	ノーマル 画面停止	<b>OFF</b> ON							
縦フリップ (FLIP)	ノーマル 画像反転		<b>OFF</b> ON						
ゲーム料金 (コイン2)	1コイン/1クレジット						<b>OFF</b>	<b>OFF</b>	<b>OFF</b>
	1 " /2 "						OFF	OFF	ON
	1 " /3 "						OFF	ON	OFF
	1 " /5 "						OFF	ON	ON
	1 " /6 "						ON	OFF	OFF
	2 " /1 "						ON	OFF	ON
	2 " /3 "						ON	ON	OFF
3 " /1 "						ON	ON	ON	

※ スイッチBの2番を"ON"にすると画面の上下が逆になります。

## PCボード

