

namco

ホッピングマッピ―説明書

株式会社ナムコ

1. 仕様

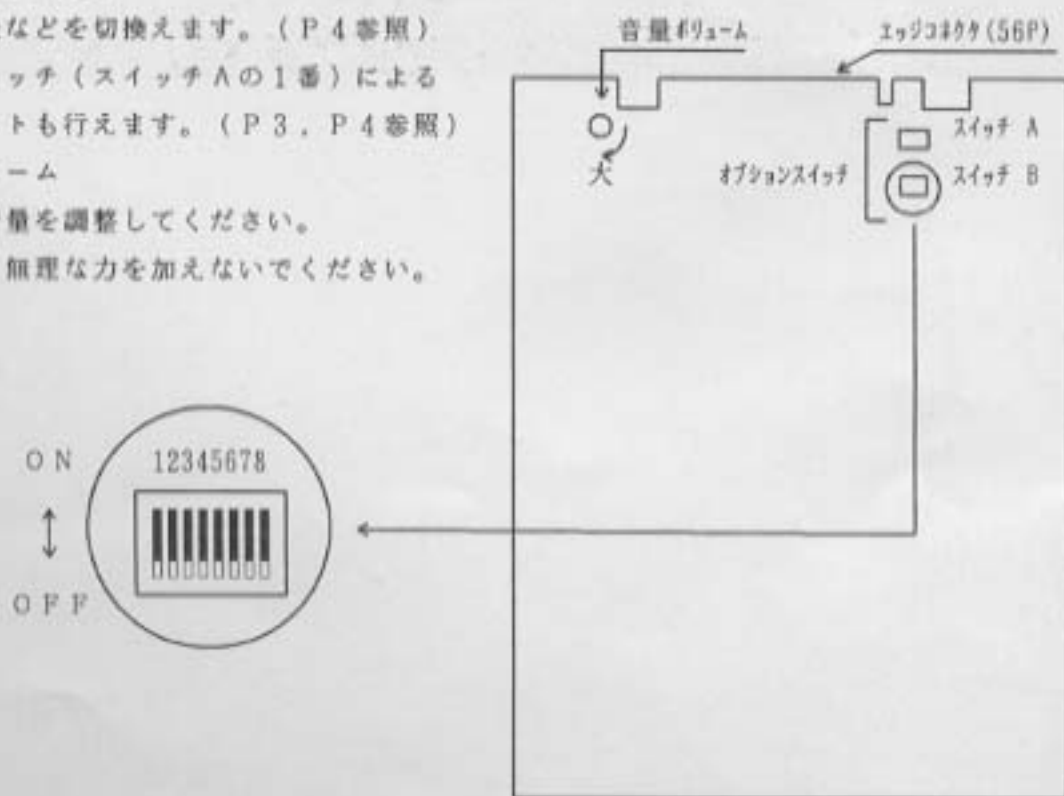
- | | |
|-------------------|-------------|
| (1) ゲーム名称 | ホッピングマッピー |
| (2) コントロールレバースイッチ | 1 (4方向) |
| (3) ボタンスイッチ | 1 (アクセルボタン) |
| (4) PCボードサイズ | 292×350mm |
| (5) モニターの向き | ヨコ |

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

- 1人でも2人で遊べます。
- コントロールレバー（4方向）でマッピーを操作して、ニャームコやミュージーに捕まらないように、フィールド内のターゲットを取るゲームです。
- マッピーはホッピングに乗って移動します。
- コントロールレバーをニュートラルにしておくとマッピーはその場で小さくホップします。また、ホップ中にコントロールレバーを反対方向に倒すと元の場所に戻れます。
- アクセルボタンを押すとホッピングの速度が増します。
- ターゲットの上にホップすると、ターゲットは消え、得点が表示されます。全てのターゲットを取るとクリアとなります。
- ニャームコやミュージーにつかまるとミスとなります。マッピーが全部やられるとゲームオーバーです。
- 各フィールドには4種類のターゲットが2個ずつあり、1つを取るともう1つの同じ種類のターゲットが招く動作をします。これをミスなしで取っていくと得点が2倍、3倍・・・になります。途中で別のターゲットを取ると倍率は元に戻ります。
- 4、8、12・・・面はボーナスラウンドです。フィールド内の風船をできるだけ多く取ってください。音楽が終わった時、あるいはマッピーが画面の外に出てしまうとボーナスラウンドは終了です。



ターゲット				
	きつね	まねきねこ	だるま	ゆきだるま
得点	10点	20点	30点	40点

- ゲーム終了後、一定時間内にコインを追加し、アクセルボタンを押しながらスタートボタンを押すと、ゲームが終了したラウンドから継続してプレイすることができます。

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①～⑬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。

①	RAM OK ROM OK	②	① RAMテスト — OKなら正常
③	SUB OK TABLE	④	です。
	COIN 1 1COIN 1CRBDIT	⑤	② ROMテスト — OKなら正常
	COIN 2 1COIN 1CRBDIT		です。
	SOUND 00	⑥	③ SUBテスト — OKなら正常
	MAPPY 3	⑦	です。
	PLAY CONTINUE	⑧	④ テーブル仕様 — 「TABLE」
	RANK A	⑨	アップライト仕様 — 「UPRIGHT」
	ATTRACT SOUND	⑩	なら正常です。
	FLIP OFF	⑪	⑤ ゲーム料金表示 — この場合は、
	ROUND WALK	⑫	1コイン1ゲームを表示していま
	0000	⑬	す。

- ⑥ サウンドテスト — 1Pコントロールレバーを上下に倒すと数字が変わり、音が出ます。1Pコントロールレバーの左右、2Pコントロールレバーの上下左右、アクセルボタン、およびスタートのスイッチを押すと音が出ます。それぞれのスイッチを操作して音が出ることを確認してください。
- ⑦ マッピー数 — ゲームスタート時のマッピーの数です。
- ⑧ CONTINUEの場合は、継続プレイが可能です。
- ⑨ ゲームの難易度を表します。Aが標準です。
- ⑩ SOUNDの場合は、アトラクトモード時に効果音が出ます。
- ⑪ フリップ仕様 — 通常はOFFです。ONにすると画像が上下反転します。（P4参照）
- ⑫ WALKなら正常です。
- ⑬ 0000なら正常です。

※なお、④⑤⑦⑧⑨⑩⑪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、テストモードに戻ります。このパターンは、モニターの調整にお使いください。

(3) ゲーム料金などの切換え

下記の表に従って1ゲーム当りのマッピー数、ゲーム料金などの切り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

項目	内容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
テスト	ノーマル テストモード	OFF ON							
ゲーム料金 (コイン1)	1 コイン / 1 クレジット # / 2 # 2 # / 1 # 3 # / 1 #		OFF OFF ON ON	OFF ON OFF ON					
マッピー数	3 1 5				OFF OFF ON ON	OFF ON OFF ON			
継続プレイ	あ な						OFF ON		
ゲーム料金 (コイン2)	1 コイン / 1 クレジット # / 2 # 2 # / 1 # 3 # / 1 #							OFF OFF ON ON	OFF ON OFF ON

スイッチB

※ 太字は出荷時の状態

項目	内容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
							常時 OFF	常時 OFF	
ランク (難易度)	A (Normal) B (Hard)	OFF ON							
アトラクト音	あ な		OFF ON						
画面フリップ (FLIP)	ノーマル 画像反転			OFF ON					
画面進め	ノーマル 画面進め				OFF ON				
画面停止	ノーマル 画面停止					OFF ON			
キャビネット	テーブル アップライト								ON OFF

※スイッチBの3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
2Pコントロール5 PUSH1	Z	22	1Pコントロール5 PUSH1
	a	23	
	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

ホッピングマッピー

○ゲーム料金などの切り換え

下記の表に従って1ゲーム当りのマッピー数、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

項目	内容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
テスト	ノーマル テストモード	OFF ON							
ゲーム料金 (コイン1)	1コイン / 1クレジット 2 // 2 // 3 // 1 //		OFF OFF ON ON	OFF ON OFF ON					
マッピー数	3 1 5				OFF OFF ON ON	OFF ON OFF ON			
継続プレイ	あ な り し						OFF ON		
ゲーム料金 (コイン2)	1コイン / 1クレジット 2 // 2 // 3 // 1 //							OFF OFF ON ON	OFF ON OFF ON

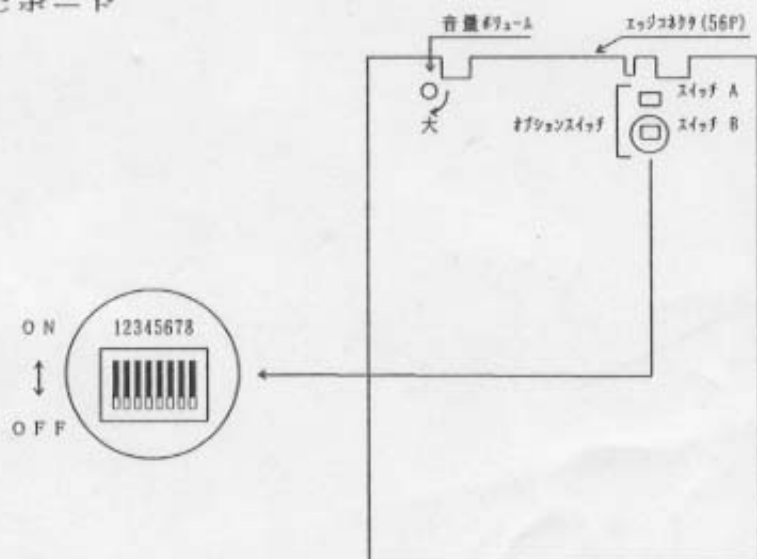
スイッチB

※ 太字は出荷時の状態

項目	内容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
							常 OFF	常 OFF	
ランク (難易度)	A (Normal) B (Hard)	OFF ON							
アトラクト音	あ な り し		OFF ON						
※フリップ (PRIP)	ノ 両 マ 像 反 転			OFF ON					
画 進 め	ノ 面 一 違 マ ル め				OFF ON				
画 面 停 止	ノ 一 マ ル 止					OFF ON			
キャビネット	テ ー プ ア ッ プ ラ イ ト								ON OFF

※スイッチBの3番を"ON"にすると画面の上下が逆になります。

PCボード



© 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 販売部業務課 〒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榑町 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 (330)6211