



OPERATOR'S MANUAL

取扱説明書



ハイパーアスリート HYPERATHLETE

TM

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

謹告

「HYPERATHLETE™」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル商品であり、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。



ご使用の前に

この度は、コナミ製品「HYPER ATHLETE™」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。
本書では、本機のセッティングについて記載しております。
製品の内容を十分に理解して頂くため、ご使用前に必ずお読みください。万一、誤作動が生じ、
本書記載の手順でも正常動作しない場合は、すみやかに電源を切り、裏面記載のコナミ株式会社
各営業所又は、サービスセンターまでご連絡ください。

Contents 目次

1.注意事項	2
2.筐体への設置上の注意	4
3.セルフテストについて	5
4.マニュアルテストについて	6
5.遊び方	10
6.束線図	12

1 注意事項

はじめに

本書は、弊社(コナミ)オリジナル商品「HYPER ATHLETE™」の取り扱いに関する情報を詳しく解説したものです。お取り扱いの際は本書をよくお読みになってください。

本マニュアルの全部または一部を、無断で転載または複製することは禁止されています。本機の仕様およびソフト内容は改良のため、将来予告なしに変更することがありますので予めご了承ください。

本機のゲーム内容、および主要な機構、意匠等は著作権法、工業所有権法により保護されています。本マニュアルに記載されている内容に対して誤った使用をされると、事故、故障の原因となります。

安全上のご注意

安全にお使いいただくため、お守り頂きたいことが書いてあります。表示と意味をよくご理解の上、必ずお読みください。



警告

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



注意

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容及び、物的損害の発生が想定される内容を示しています。

設置するとき



警告

本機取り付けの際、コネクタ類は正確に接続してください。

- ▶ 基板の故障もしくは発火の原因になります。

本機取り付け、または触る場合には取り扱いに十分注意してください。

- ▶ 故障、事故の原因となります。
- ▶ 構造上、ケースや基板上の部品は大変熱くなります。本機が十分に冷めるまで触らないでください。
- ▶ 構造上、ケースや基板には突起物があります。取り扱いには十分注意してください。

本機は次のような場所に置かないでください。

- ▶ 故障、事故の原因となります。
 - ・ 雨漏り、または湿気により結露する場所
 - ・ 直射日光の当たる場所
 - ・ 暖房器具などの熱が直接当たる場所
 - ・ 危険物の近く
 - ・ 振動の激しい場所
 - ・ ほこりの多い場所

本機の近くに水などの入った容器を置かないでください。また、本機上に物を置かないでください。

- ▶ 故障や破損の原因となります。

本機の取り付け、取り外しの際は必ず電源を切ってから行ってください。

- ▶ 故障、感電の恐れがあります。

本機のカードエッジコネクタはJAMMA規格に準拠しています。JAMMA規格以外のコネクタを接続しないでください。

- ▶ 基板の故障もしくは発火の原因になります。

本機に対しコネクタを接続及び挿抜の際は、ケースに充分注意してください。

- ▶ 思わぬ事故やケガの原因になる場合があります。

使用するとき



本機は日本国内のみご使用ください。

- ▶ 海外で使用されますと事故の原因となります。

異常や不具合が生じた場合は、すぐに電源を切り、必ず電源コードをコンセントから抜き、お近くのコナミ株式会社サービスセンターにご連絡ください。

- ▶ 故障したまま使用されますと火災や感電の原因となります。

ご自身で修理、及び分解、改造はしないでください。

- ▶ 火災や異常動作、故障の原因になります。

濡れた手で本機に触らないでください。

- ▶ 感電する恐れがあります。

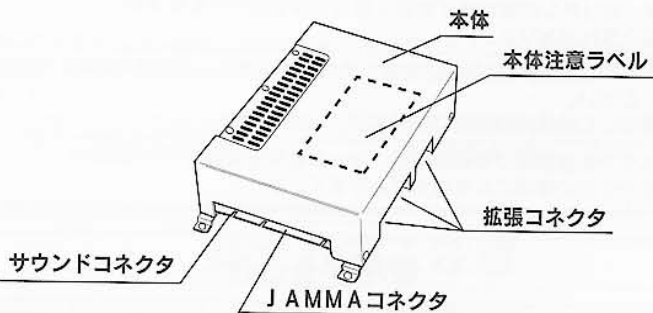


本機を商工業地域外で使用しないでください。

- ▶ 住宅地域または、その隣接した地域で使用されますと、ラジオ、テレビ、電話等に受信障害を与えることがあります。

2 筐体への設置上の注意

■各部説明



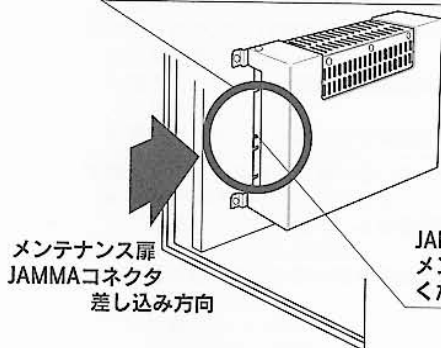
■基板部電源仕様：GND-Vcc 5V5A以上

GND-(+12V)

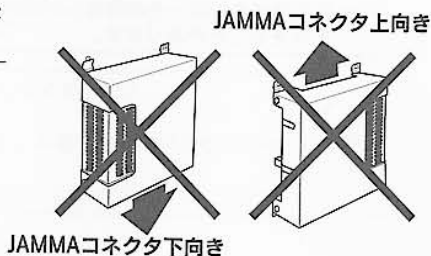
※束線図参照

- 1、国内で販売されている一般的なカラーモニター筐体に接続可能です。
- 2、1P、2P用コントロール部（4P筐体は3P、4Pも）は横並びにあるものをご使用ください。
- 3、音量のボリュームは基板上にはついておりません。マニュアルテスト内で調整してください。（「SOUND OPTIONS」参照）
- 4、ゲーム基板は精密機器の為、運送時などの取り扱いには充分注意してください。
- 5、本機を水平設置の際は本体上面（注意ラベル面）が下に（逆に）ならないようにしてください。
- 6、本機を縦置き設置の際はJAMMAコネクタ部が上または下にならないようご注意ください。

本機を筐体に取り付ける際は、JAMMAコネクタ部が上位置や下位置にならないようにしてください。



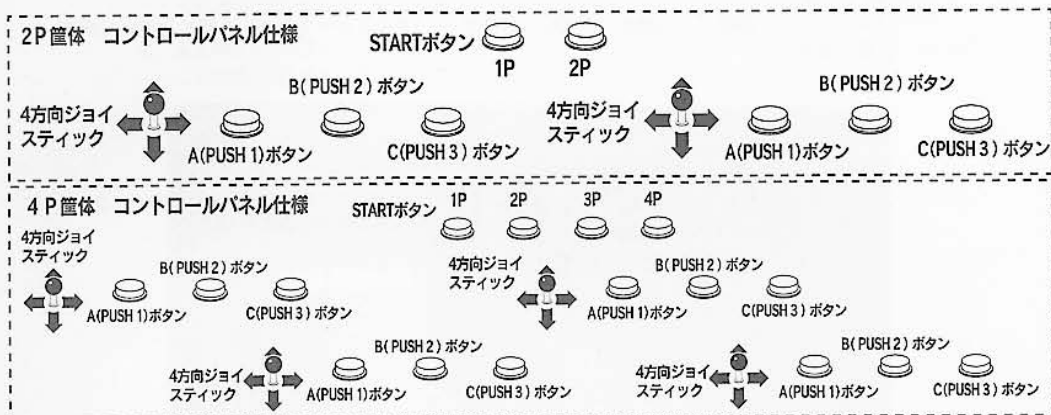
JAMMAコネクタの接続部は必ずメンテナンス扉側に向けて取り付けください。



注意

4P筐体を使用する時

独立型 4P コインスロットの 3P、4P のコインスロットには対応しておりません。
ご使用にならないようご注意ください。



3 セルフテストについて

設置後、本体電源を入れると自動的に基板上の動作チェックを行ない、結果が画面に表示されます。

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。

「25C/MBAD」という表示が出たら一旦電源を切り、筐体のテストスイッチを押しながら電源を入れ、「EEPROM INITIALIZE COMPLETE」という表示が出たらテストスイッチをはなしてください。

*この場合、マニュアルテストでの設定内容は、すべて工場出荷時の設定に戻りますのであらかじめご了承ください。

*テストスイッチが無い場合、束線図を参考にに取り付けてください。

異常表示が続き、正常動作しない場合は直ちに電源を切り、「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.03-3234-8768
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
名古屋サービスセンター：〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-1345
札幌サービスセンター：〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011-232-2322
仙台サービスセンター：〒980 宮城県仙台市青葉区本町2-17-27	TEL.022-264-1315
金沢サービスセンター：〒920 石川県金沢市尾山町2-17	TEL.0762-21-7080
広島サービスセンター：〒730 広島市中区大手町2-7-10	TEL.082-245-4466
福岡サービスセンター：〒810 福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-8100

平成8年6月現在

4 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、または設定変更を行なう場合、マニュアルテストモード内で調整します。

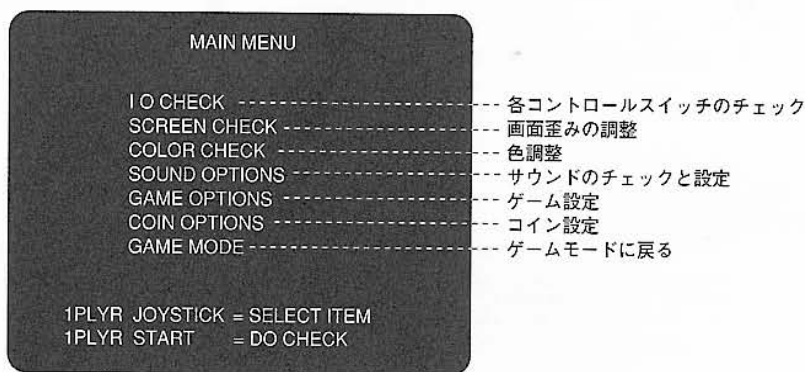
(1) 起動方法

通常画面の表示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た場合、「EEPROM」の設定内容が、すべて工場出荷時の設定に戻ってしまいますのでご注意ください。

(2) 終了方法

メインメニュー画面で「GAME MODE」を選択し、1P用スタートボタンを押すとゲーム画面に戻ります。



(3) 各項目の選択方法

1P用ジョイスティックで項目を選んだ後、1P用スタートボタンを押すと各項目に移ります。

*GAME OPTIONSのNUMBER OF PLAYERSでは別操作となります。詳しくは9頁参照。

(4) 調整後のデータセーブ方法

各項目の画面が表示されたら1P用レバーの上下で変更する項目を選び、左右で設定変更してください。

変更が終了したら「SAVE AND EXIT」を選択し、1Pスタートボタンを押すと、変更データがセーブされ、自動的にメインメニュー画面に戻ります。

*変更をした後で「SAVE AND 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れ、セーブするかしないか確認します。「YES」を選ぶと「NOW SAVING」と表示され、セーブした後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。

(5)各項目の説明

1. I/O CHECK

各コントロールの動作確認ができます。正常に動作しないI/Oがあるとゲームに支障をきたしますので配線あるいは部品を確認の上、調整してください。スイッチを入れた時に正常であれば「1」が表示されます。メインメニュー画面に戻るには、1P、2Pのスタートボタンを同時に押してください。

2. SCREEN CHECK

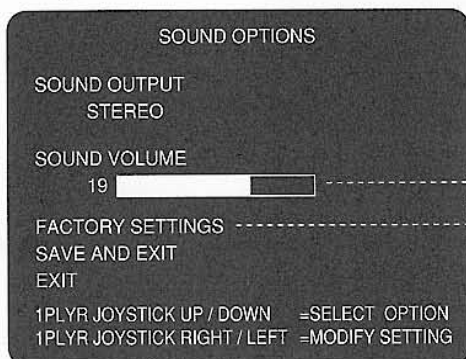
画面表示状態を確認するモードです。格子スクリーンを目安に画面の焦点、歪み、大きさ等をモニター側で調整してください。

3. COLOR CHECK

カラー表示の確認モードです。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黒くなるようにモニター側で調整してください。

4. SOUND OPTIONS

この項目を選ぶと以下のような画面が表示されます。



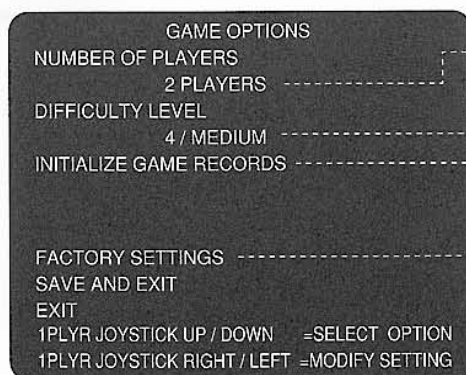
0~30の間で音量調整。

すべての設定が工場出荷時の設定に戻る。

*上記設定は一例であり、工場出荷時の設定とは異なる場合があります。

5. GAME OPTIONS

この項目を選ぶと以下のような画面が表示されます。



2P筐体、4P筐体の切り換え。

ゲーム難度を8段階の中から設定可能。

セーブされている世界記録、総合得点が工場出荷時の設定に戻る。

すべての設定が工場出荷時の設定に戻る。
世界記録、総合得点は戻りません。

*上記設定は一例であり、工場出荷時の設定とは異なる場合があります。

■ 2P筐体、4P筐体の切り換えについて

2P筐体、4P筐体とでは画面表示に違いがありますのでGAME OPTIONS画面で切り換えます。

●2P筐体：2P筐体の1Pスタートボタン

●4P筐体用：4P筐体の4Pスタートボタン

もう一度押すと2P筐体用に戻ります。

6. COIN OPTIONS

この項目を選択すると次のような画面になります。

FREE PLAY	COIN OPTIONS NO	FREE PLAYの設定。YESまたはNO *FREE PLAYでYESを選ぶと、他の設定項目は表示されません。
COIN SETTING	1COIN 1 CREDIT	1コインでのクレジット数を設定。 (下記「コイン設定一覧表」参照)
PREMIUM START	YES 1 2 CREDITS TO START 1CREDIT TO CONTINUE	プレミアムスタートの設定。 NOまたはYES 1~4より選択。 (設定方法は次頁説明を参照)
FACTORY SETTINGS		
SAVE AND EXIT		
EXIT		すべての設定が工場出荷時の設定に戻る。
1PLYR JOYSTICK UP / DOWN =SELECT OPTION 1PLYR JOYSTICK RIGHT/LEFT =MODIFY SETTING		

*上記設定は一例であり、工場出荷時の設定とは異なる場合があります。

注意

4P筐体を使用する時

独立型 4P コインスロットの 3P、4P のコインスロットには対応していません。

ご使用にならないようご注意ください。

*コイン設定一覧表

COIN(S)	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4
CREDIT(S)	1	2	3	4	5	6	7	1	3	5	1	2	4	1	3	5

「PREMIUM START」(プレミアムスタート)の設定説明

スタート時とコンティニュー時のクレジット数を変えることができます。

設定を行なう場合は、スタート時とコンティニュー時のクレジット数差を“YES 1~4”の間で選定した後、コンティニューのクレジット数設定を行ないます。スタートのクレジット数は自動的に、コンティニューのクレジット数に、設定した数差を加算した数が設定されます。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クレジット数は同じになります。

前項画面例：YES 1 (数差1クレジット) 設定

コンティニュー時のクレジット1 + 数差1 = スタート時クレジット2

ゲーム方式の説明

プレイヤーはプレイするキャラクターの出身国を選びます。キャラクターには名前登録できません。

種目は全部で11あります。

- ◆トラック競技 ・100m走 ・110mハードル
- ◆フィールド競技 ・走り幅跳び ・三段跳び ・棒高跳び ・走り高跳び
・ハンマー投げ ・ヤリ投げ ・円盤投げ ・砲丸投げ
- ◆水泳競技 ・100m自由形

トラックと、水泳競技は一度に4人の選手が登場しますが、その時参加プレイヤー以外はコンピュータが操作を行います。

フィールド競技は3回の試技があり、参加プレイヤーが1Pから順に1回毎の試技を行います。

各競技にはクオリファイ(合格ライン)が定められており、そのクオリファイを超える記録を出さなければその競技をクリアできません。

クオリファイの難易度は競技を進めていく内に高くなります。

11競技をすべてクリアするとエンディングになります。

クオリファイをクリアできなかった場合、コンティニューを行うとその今までクリアしてきた競技を残してプレイできます。その時、クオリファイは1段階易しくなります。

5 遊び方

このゲームは、2P筐体、4P筐体両対応です。2P筐体で使用の時は1~2人までプレイでき、4P筐体で使用の時は1~4人までプレイできます。

11種類の競技があり、それぞれの競技にはクオリファイ（合格ライン）があります。

そのクオリファイを越える記録を出さないとその競技はクリアできません。すべての種目をクリアするとエンディングとなります。クオリファイは競技を進めていく内に難易度が高くなります。しかし、クオリファイを越えられなかった時でも、コンティニューすれば、クオリファイの難易度は1段階易しくなり残りの競技にチャレンジできます。

■ゲームスタート

- ・コインを入れ、スタートボタンを押すとPLAYER SELECT画面になり、名前と出身国を登録します。ジョイスティックで項目を選択し、Bボタンで決定。AボタンもしくはCボタンでキャンセルできます。GAME SELECT画面ではプレイする競技をジョイスティックで選び、A、B、Cボタンのいずれかで決定。その競技がスタートします。

■途中参加について

- ・途中参加できますが、現在プレイされている競技が終わった次からの参加となります。

■遊び方

トラック競技

100m 走

- ・GOの合図でAかCボタンを連打します。早く連打すればするほどスピードアップします。ゴール直前にBボタンで前傾姿勢になりゴールします。

110m ハードル

- ・GOの合図でAかCボタンを連打します。早く連打すればするほどスピードアップします。ハードルはBボタンでクリアします。ゴール直前にBボタンで前傾姿勢になりゴールします。

- GOの合図の前にスタートしてしまうとフライングになります。フライングを重ねると失格となりゲームオーバーになります。

水泳競技

100m 自由形

- ・GOの合図でAかCボタンを連打します。早く連打すればするほどスピードアップします。50mのターン時にBボタンを押します。

- GOの合図の前にスタートしてしまうとフライングになります。フライングを重ねると失格となりゲームオーバーになります。

フィールド競技

走り幅跳び

- ・AかCボタンを連打して助走します。早く連打すればするほどスピードアップします。
踏切板に合わせてBボタンを押して角度ゲージがジャンプに丁度よい角度に来たらボタンを離します。

三段跳び

- ・AかCボタンを連打して助走します。早く連打すればするほどスピードアップします。
踏切板に合わせてBボタンを押し [ホップ]、着地後Bボタンを押し [ステップ] さらに着地後Bボタンを押し [ジャンプ] 角度ゲージがジャンプに丁度よい角度に来たらボタンを離します。

走り高跳び

- ・はじめにジョイスティックで跳躍する高さを選択し、A、B、Cボタンのいずれかで決定します。
AかCボタンを連打して助走します。早く連打すればするほど跳躍力がアップします。
踏切位置 (→JUMP←) でBボタンを押してジャンプし、バーに足が引っかからないように (→JUMP←) ボタンを離します。

棒高跳び

- ・はじめにジョイスティックで跳躍する高さを選択し、A、B、Cボタンのいずれかで決定します。
AかCボタンを連打して助走します。早く連打すればするほど跳躍力アップします。棒は自動的にボックスに入ります。ジャンプ上昇中に (→JUMP←) Bボタンを押し、バーに足が引っかからないように (→JUMP←) ボタンを離します。

ハンマー投げ・円盤投げ・砲丸投げ

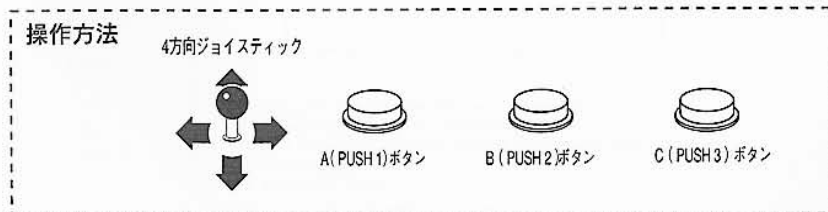
- ・AかCボタンを連打してパワーをためます。早く連打すればするほどパワーアップします。回転する方向矢印が希望の位置に来たら (→THROW←) Bボタンを押して、角度ゲージが投てきに丁度よい角度に来たら (→THROW←) ボタンを離します。

やり投げ

- ・AかCボタンを連打して助走します。早く連打すればするほどスピードアップします。
投てきラインの数メートル手前から (→THROW←) Bボタンを押し、角度ゲージが投てきに丁度よい角度に来たら (→THROW←) ボタンを離します。

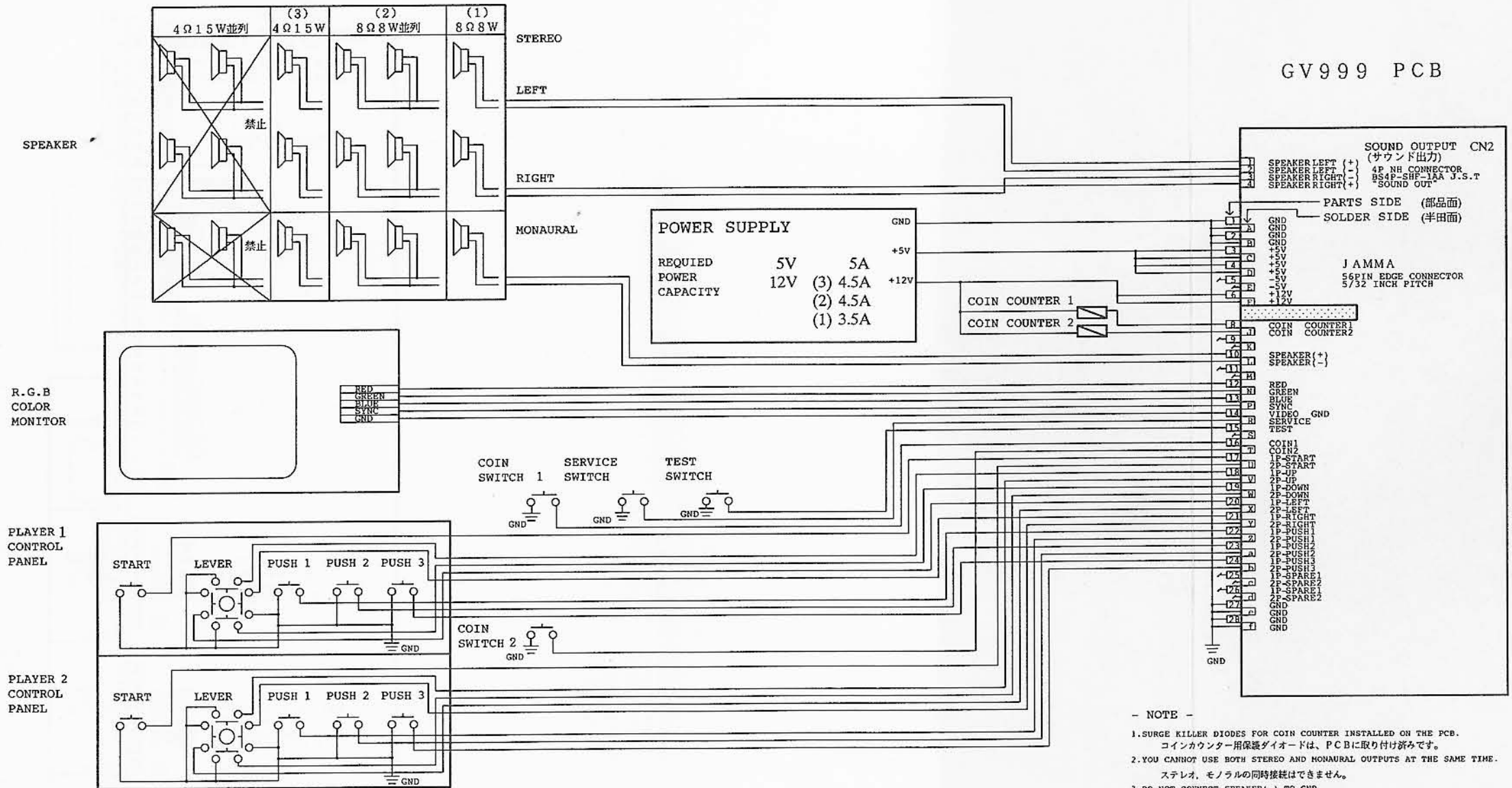
- 試技は3回行い、ひとつでもクオリファイを越えていればクリアになります。

Bボタンの押すタイミングと離すタイミングは画面上に () 内の表示が現れます。



6 束線図

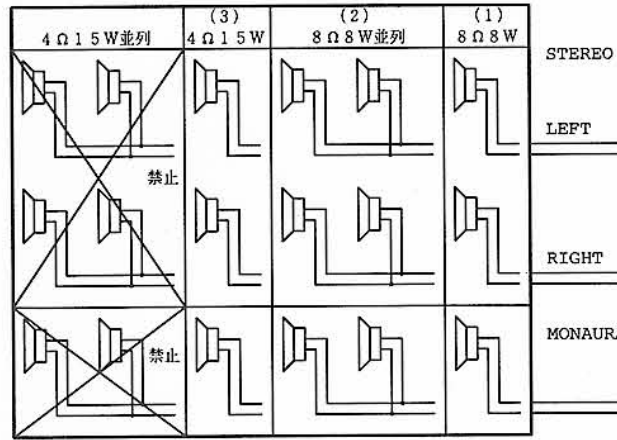
2P用束線図



- NOTE -
1. 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。
 2. YOU CANNOT USE BOTH STEREO AND MONAURAL OUTPUTS AT THE SAME TIME.
ステレオ、モノラルの同時接続はできません。
 3. DO NOT CONNECT SPEAKER(-) TO GND.
SPEAKER (-) 出力は GND に接続しないでください。

4P用束線図

SPEAKER



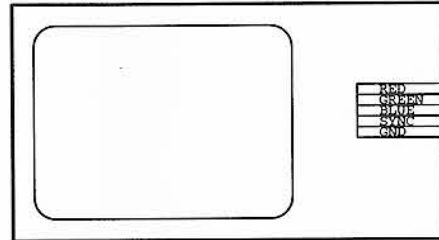
GV999 PCB

POWER SUPPLY

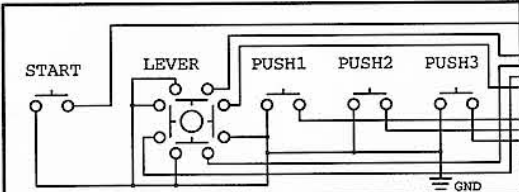
REQUIRED	5V	5A
POWER	12V	(3) 4.5A
CAPACITY		(2) 4.5A
		(1) 3.5A

COIN COUNTER 1
COIN COUNTER 2

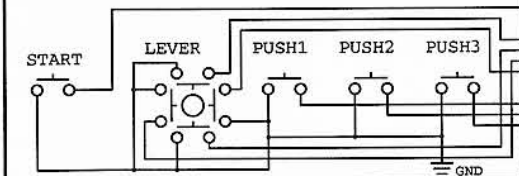
R.G.B
COLOR
MONITOR



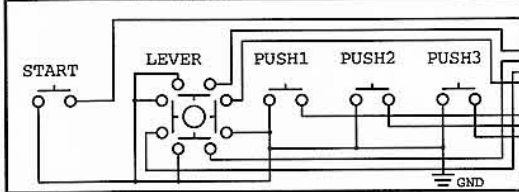
PLAYER 1
CONTROL
PANEL



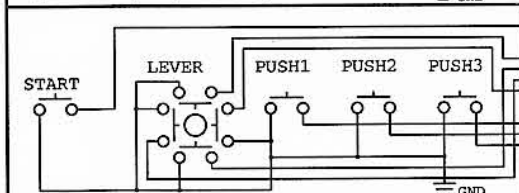
PLAYER 2
CONTROL
PANEL



PLAYER 3
CONTROL
PANEL

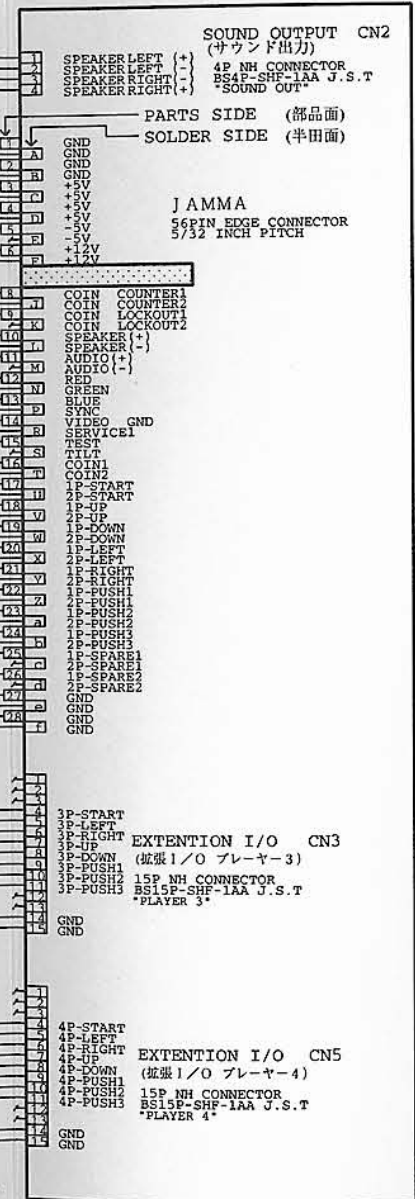


PLAYER 4
CONTROL
PANEL



COIN SWITCH 1 SERVICE SWITCH TEST SWITCH

COIN SWITCH 2



- NOTE -

1. 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。
2. YOU CANNOT USE BOTH STEREO AND MONAURAL OUTPUTS AT THE SAME TIME.
ステレオ、モノラルの同時接続はできません。
3. DO NOT CONNECT SPEAKER (-) TO GND.
SPEAKER (-) 出力は GND に接続しないでください。

コナミ株式会社

本 社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03-3432-5787
東 京 支 店	〒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.06-347-5557
名 古 屋 支 店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-4567
札 幌 営 業 所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011-232-3778
仙 台 営 業 所	〒980	仙台市青葉区本町2-17-27	TEL.022-264-1345
金 沢 営 業 所	〒920	石川県金沢市尾山町2-17	TEL.0762-35-2345
広 島 営 業 所	〒730	広島市中区大手町2-7-10	TEL.082-245-3456
高 松 営 業 所	〒760	香川県高松市番町1-1-5	TEL.0878-22-8801
福 岡 営 業 所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-2367
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.03-3234-8768
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
名古屋サービスセンター	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-1345
札幌サービスセンター	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011-232-2322
仙台サービスセンター	〒980	仙台市青葉区本町2-17-27	TEL.022-264-1315
金沢サービスセンター	〒920	石川県金沢市尾山町2-17	TEL.0762-21-7080
広島サービスセンター	〒730	広島市中区大手町2-7-10	TEL.082-245-4466
福岡サービスセンター	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-8100