

SEGA®



サムライスピリッツ天下一剣客伝

取扱説明書



- ご使用前に、この<説明書>をよくお読みのうえ、内容を理解してからお使いください。
- お読みになったあとも、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

株式会社 **セガ**

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝 取扱説明書』の訂正

この度は『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。たいへん申し訳ございませんが、『取扱説明書』に不備がございましたので、以下のとおり訂正いたします。

取扱説明書 9ページ ●対戦ルール(下から5行目)

誤

- 両者が一本ずつ取得した状態で引き分けになった場合は、両者共に敗者扱いとなり、コンティニュー画面に移行します。先にコインを投入した側が継続してプレイできます。

正

- 対人戦の場合は、両者が一本ずつ取得した状態で引き分けになると、両者共に敗者扱いとなり、ゲームオーバー画面に移行します。
- 対CPU戦の場合は、CPUの勝ち、あるいは引き分けになると、コンティニュー画面に移行します(コンティニューON 設定時→P12 参照)。

以上

ご使用前に —必ずお読みください—

安全のために

この取扱説明書は、本製品を安全にお使いいただくために守っていただく事項を示しています。本書は、本製品の使用者、運営管理者および運営担当者を対象に記載しています。警告表示の意味や注意事項をよく読んで理解するようにしてください。また、読み終わった後も、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

本書では、特に注意を要する説明を次のように危険度の程度により、「危険」「警告」「注意」などの用語を使用して整理し、二重枠線で囲んで掲載しています。表示の内容をよく理解してから本文をお読みください。



危険

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危険が切迫して生じること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、人が軽傷を負う可能性が想定される内容および物的損害の発生が想定される内容を示しています。



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。

本製品には、安全に使用していただくために次のような絵表示、ピクトグラフを使用しています。



“取扱注意”を示しています。人体および機器を保護するために、取扱説明書やサービス・マニュアルを参照する必要があります。場所が付いています。



“保護接地端子”を示しています。機器を操作する前に、必ずグランドと接続してください。

● 本書の指示通りに作業してください。

本書では事故防止を考慮して作業を説明しています。本書の説明通りに作業しないと事故の原因となります。また、特に専門知識を持つ技術者でないと危険である作業の場合は、本書は技術者が行うように指示しております。

● 必ず電源スイッチを切ってから、作業を行ってください。

感電事故を防止するために、本製品内部に触れる作業の前に必ず電源を切ってください。電源を入れた状態で作業を行う場合は、本書は必ずその旨を述べております。

● 必ずアースの接地を行ってください。

本製品はアース端子を備えています。設置の際、“確実に接地接続されている屋内アース端子”とアース線で接続してください。適切に接地されていないと、感電の原因となります。また、制御装置の修理などを行った後は、アース線が制御装置に確実に接続されていることを確認してください。

● 必ず漏電遮断器を備えた電源を単独で使用してください。

漏電遮断器のない電源を使用すると、漏電発生時に出火の恐れがあります。

● 指定された定格のヒューズを使用してください。（ヒューズ使用機種のみ）

指定の定格以上のヒューズを使用すると、火災・感電の原因となります。

1 取扱上の注意

△注意

故障の原因となりますので、ROMカートリッジを抜き差しする場合は必ず電源を切ってから行ってください。

2 付属品

- ソフトマニュアル(本書)..... 1冊
- インストラクションシートB 2枚
- インストラクションステッカーD 2枚
- インストラクションステッカーE1 2枚
- インストラクションステッカーE2 2枚

はじめに

このたびは「サムライスピリッツ天下一剣客伝」をお買い求めいただきまして、誠にありがとうございます。

本書では、本製品の所有者・管理者・運営者の方を対象に、取扱・運営・保守など、本製品を安全にご利用していただくための方法が説明されています。

本製品の取扱・運営・保守については、本書を熟読された方が行ってください。

また本書は、日常運営時必要な際はすぐ見られるよう大切に保管してください。

なお、記載されている内容は、改良のため予告なく変更する場合があります。

ご使用の前に必ずお読みください

本製品を安全にご利用していただくために、ご使用前に必ず本書をお読みください。

本書を熟読し、十分な理解を得た上で本製品をお取扱いください。

- 当社の指定していない仕様変更（装置の取り外し、改造、追加）は行わないでください。

本製品の部品には安全のための警告ラベルや人身保護用カバーなどがあります。部品を取り外したり、回路を変更して本製品を運営するのは、火災や感電の原因となりたいへん危険です。ドアやフタ、保護用部品を破損、紛失したときは、運営を中止して、購入先または本書記載の事務所までご連絡ください。当社仕様でない状況で事故が発生した場合、当社は第三者への賠償責任も含め一切の責任を負いません。

- 電気仕様を必ず確認してください。

本製品が設置場所の電源・電圧・周波数に合致しているか必ず確認してください。製品には電気仕様を記した銘板を貼付してあります。異なる電気仕様で使用すると、火災・感電の原因となります。

- 警告ラベルが充分読める程度の適切な照明のある場所に設置、運営してください。

お客様の安全のために当社製品には事故の可能性のある箇所には、ラベル貼付や印刷にて危険を警告しています。お客様が警告を読める十分な照明がある場所で本製品を運営してください。また、ラベルが剥がれたときは直ちに貼り直してください。購入先または本書記載の事務所にご注文ください。

- モニターは慎重に取り扱ってください。（モニター搭載機種のみ）

モニター（TV）には高電圧部があります。電源を切った後でも、高電圧が残る部分があります。感電の恐れがありますので、モニターの修理、交換作業は電氣的知識を持つ技術者以外の方は行わないでください。

- モニター（プロジェクター）は必ず適切な調整を行ってください。（モニター搭載機種のみ）

画面のチラツキ、歪みなどを放置したまま、運営しないでください。不適切な調整の画面映像は、使用者や周囲の方がめまいや頭痛などの体調不良を起こす事故の原因となります。

- 本製品を移動、転売する場合には、必ず本書を添付してください。

本製品にモニターやプリンターなど市販の機器を使用している場合は、本書では本製品に関わる内容にのみ説明しています。本書には記載のない機能、反応を有する市販機器があります。市販機器の取扱説明書と併せて本書を使用してください。

- ・ 記載されている内容は改良のため予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。
- ・ 本書の内容は万全を期して作製しましたが、万一ご不審な点や誤りなどお気づきのことがありましたらご連絡ください。

搬入直後の点検

通常、当社の製品は搬入直後に使用できる状態で出荷しています。しかし、運送中に異常を生じる場合があります。電源を投入する前に以下の点を点検して、良好な状態で搬入されたか確認してください。

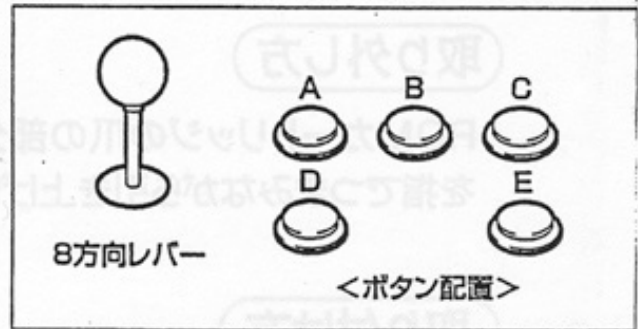
- キャビネットの外表面に、へこみや傷はないか？
- アジャスターやキャスターに破損はないか？
- 電源電圧、周波数は設置場所の仕様と合致しているか？
- 全ての配線のコネクターが正しくしっかり接続しているか？コネクターは正しい方向でないと適合しません。無理に押し込まないでください。
- 電源コードに切れ目やへこみはないか？
- 適切な定格のヒューズが使用されているか？サーキットプロテクターは通電の状態か？
- 付属部品は全て揃っているか？
- 付属品のキーでドアやリッドが開くか？ドアやリッドはしっかり閉まるか？

4 遊び方

●基本操作 (全システム共通)

コントロールパネル

以下の操作説明の中でレバー操作を表している矢印は、キャラクターが右向きの場合のものです。左向きの場合は左右を逆に入力してください。



- 前進：→
- 踏み込み/ステップ：→→
- 後退：←
- 退き込み：←←
- ジャンプ：↖か↑か↗
- しゃがみ：↙か↓か↘
- ガード：相手の攻撃に対して←（上段ガード）か↙（下段ガード）
- 弱斬り：Aボタン
- 中斬り：Bボタン
- 強斬り：Cボタン
- 蹴り：Dボタン
- 弾き返し：武器あり状態で↓↘→+Eボタン
- 真剣白刃取り：素手状態で↓↘→+Eボタン
- 受身：吹っ飛び後、着地前にEボタン
- 追い討ち攻撃：相手ダウン時に↘+Cボタン
- 突き飛ばし：接近してニュートラルか→+BCボタン同時押し
- 引っ張り：接近して←+BCボタン同時押し
- アイテム使用：アイテムに近づいてADボタン同時押し（→P9参照）
- 通常挑発：←+スタートボタン
- 武器捨て挑発：→+スタートボタン
- 武器拾い：素手状態で武器に近づいてAボタン

3 ROMカートリッジの着脱

ご注意

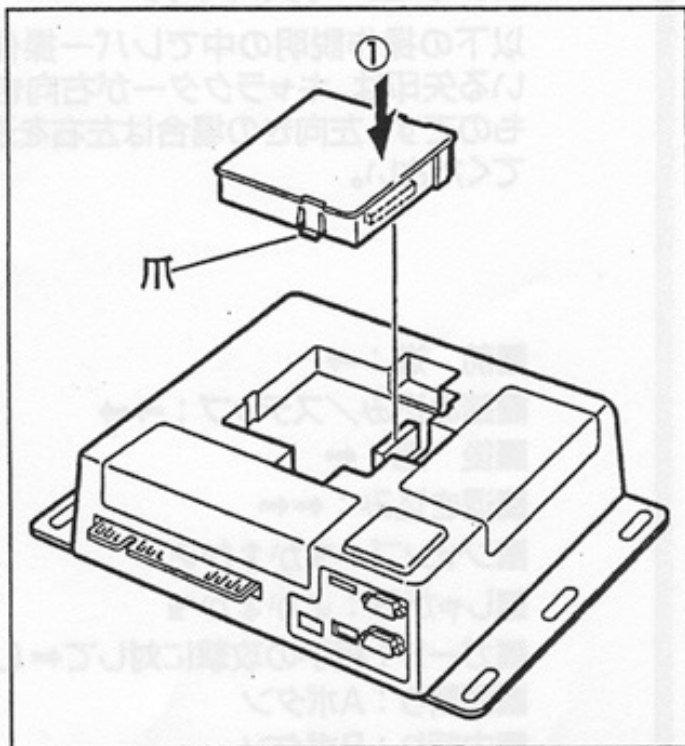
●必ず電源を切った状態で作業して下さい。

取り外し方

ROMカートリッジの爪の部分2ヶ所を指でつまみながら引き上げます。

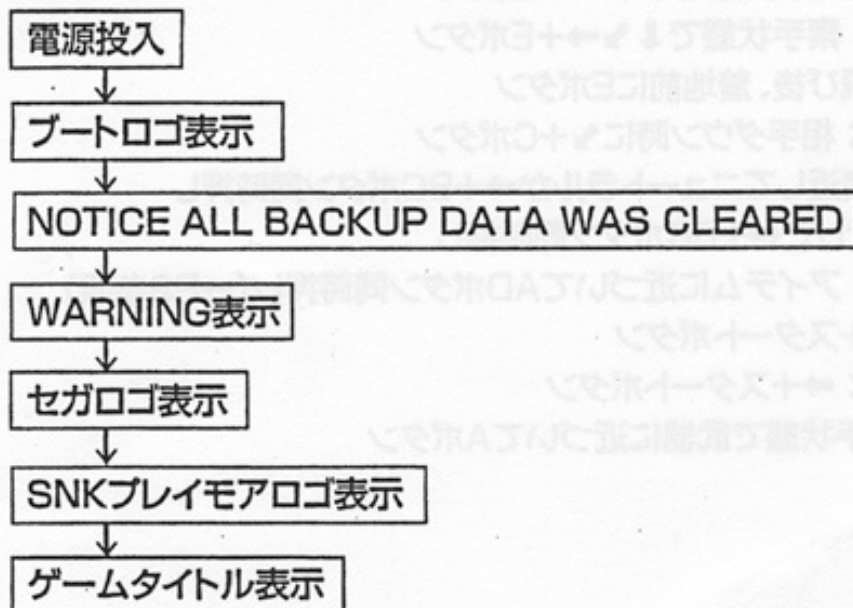
取り付け方

ROMカートリッジのコネクタの向きを合わせてROMカートリッジをROMカートリッジスロット部に差し込みます。
①の部分押し“カチャッ”と爪がかかる音がするまで押し込みます。



取り付け後の画面遷移

正常であれば以下の流れでゲームタイトル画面まで進みます。



●スピリッツセレクト

本製品は、6種類のゲームシステム(以下スピリッツと表記)から選択してプレイすることが可能です。各スピリッツには、それぞれに独自のスピリッツゲージが存在し、ゲージが溜まることによって、様々な攻撃や動作が行えます。

怒スピリッツ

初代「サムライスピリッツ」をアレンジしたシステムです。スピリッツゲージは、ダメージを受ける毎に怒りが溜まって上昇します。

◆怒りMAX

スピリッツゲージがMAXになると、攻撃力が一定時間大幅に上昇します。

◆超斬り【ABボタン同時押し】

一撃必殺の超強力な斬り攻撃を繰り出します。威力が高い分だけ隙も大きい技ですが、振りかぶり中に相手の攻撃を受けてもそのまま超斬りを継続できます。ただし、投げ技と連続攻撃を受けた場合はダメージモーションとなります。

真スピリッツ

「真サムライスピリッツ」をアレンジしたシステムです。スピリッツゲージは、ダメージを受ける毎に怒りが溜まって上昇します。

◆武器破壊技【スピリッツゲージMAX時に↓↘→+ABボタン同時押し】

スピリッツゲージがMAXになると、相手の武器を破壊する「武器破壊技」を使用できます。破壊された武器は一定時間後に黒子が画面内に投入します。

◆特殊移動【レバー+Eボタン】

前転(↘+Eボタン)、後転(↙+Eボタン)、伏せ(↓+Eボタン)、下段避け(←+Eボタン)が行えます。

◆ぬいぐるみ変化

キャラクター毎に設定された隠しコマンドを入力すると、一定時間キャラクターが「ぬいぐるみ」に変化します。

◆秘奥義

キャラクター毎に設定された隠しコマンドで繰り出せる「秘奥義」を1試合に一度だけ使用できます(対戦本数に関係なく一度のみです)。

4 遊び方

斬スピリッツ

「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」をアレンジしたシステムです。スピリッツゲージは、ダメージを受ける毎に、または怒り溜め動作によって上昇します。

◆武器飛ばし技【スピリッツゲージMAX時に↓↘→+ABボタン同時押し】

スピリッツゲージがMAXになると、武器を飛ばして相手を素手状態にする「武器飛ばし技」を使用できます。

◆怒り溜め動作【ABボタン同時押しを継続】

スピリッツゲージを任意で溜めることができます。また、残り体力が少なくなった場合はスピリッツゲージが常にMAX状態(→P10参照)になります。尚、斬スピリッツのみ、次のラウンドになるとスピリッツゲージがゼロに戻るのので注意してください。

◆特殊移動&空中ガード【Eボタン】

避け(Eボタン)、回り込み(接近して→+Eボタン)が行えます。さらに、空中ガード(空中でEボタン)も可能です。

天スピリッツ

「サムライスピリッツ 天草降臨」をアレンジしたシステムです。スピリッツゲージは、ダメージを受ける毎に怒りが溜まって上昇します。

◆連斬入り込み【ABボタン同時押し】

「連斬入り込み」動作が発生し、攻撃ヒット後にタイミング良くボタンを押していくことで「連斬」になります。攻撃ヒット後の操作には、「A・A・A」、「B・B・C」、「C・C・D」、「A・A・B・B・C・C・C」の4種類があります。

◆怒り爆発【ABCボタン同時押し】

相手を吹き飛ばす無敵攻撃を出して、一定時間「怒り爆発」状態になります。怒り爆発中は剣気ゲージの最大値が怒りMAX時以上に上昇し、「一闪」を使うことも可能です。尚、怒り爆発の継続時間は、残り体力の量が少なくなるほど長くなります。

◆一闪【怒り爆発中にABCボタン同時押し】

相手に向かって一定距離を突進する一撃必殺の攻撃を行います。

◆武器飛ばし技【スピリッツゲージMAX時に↓↘→+ABボタン同時押し】

武器を飛ばして相手を素手状態にする「武器飛ばし技」を使用できます。

◆特殊移動【Eボタン】

避け(Eボタン)、回り込み(接近して→+Eボタン)が行えます。

零スピリッツ

「サムライスピリッツ零」をアレンジしたシステムです。スピリッツゲージは、ダメージを受ける毎に怒りが溜まって上昇します。

◆無のゲージ

体力ゲージに重なるように表示されており、残り体力の量が「無のゲージ」に達すると点滅状態となり、「無の境地」が使用できます(→P10参照)。

◆無の境地【無のゲージ点滅中にDEボタン同時押し】

以下の条件が揃った時に「無のゲージ」が点滅状態になり、「無の境地」を発動できます。

- ①スピリッツゲージが消滅していない(怒り爆発をしていない)
- ②残り体力の量が無のゲージ以下になっている。
- ③落としてしまうと試合に負けてしまうラウンドであること

「無の境地」が発動すると、継続時間中は相手の動きがスローモーションになります。また、無の境地中に「一闪」を使用することも可能です。

◆一闪【無の境地中にABCボタン同時押し】

相手に向かって一定距離を突進する一撃必殺の攻撃を行います。

◆瞑想【スピリッツゲージが溜まった状態でABボタン同時押しを継続】

瞑想を行うとスピリッツゲージの怒りが減少し、代わりに「無のゲージ」が増えます。「無のゲージ」の長さに比例して「無の境地」の持続時間が長くなります。ただし、スピリッツゲージが溜まっていない状態や怒りMAX時には、瞑想は行えません。

◆怒り爆発【ABCボタン同時押し】

相手を吹き飛ばす無敵攻撃を出して一定時間「怒り爆発」状態になり、剣気ゲージの最大値が怒りMAX時以上に上昇します。尚、怒り爆発の継続時間は、残り体力に関係なく一定です。また、怒り爆発中に一闪を使うことはできません。

◆武器飛ばし技【スピリッツゲージMAX時に↓↘→+ABボタン同時押し】

武器を飛ばして相手を素手状態にする「武器飛ばし技」を使用できます。

◆特殊移動【レバー+Eボタン】

前転(↘+Eボタン)、後転(↙+Eボタン)、伏せ(↓+Eボタン)、下段避け(←+Eボタン)、小ジャンプ(→+Eボタン)が行えます。

4 遊び方

剣スピリッツ

本作オリジナルのシステムです。スピリッツゲージは、攻撃を行う(相手にダメージを与える、必殺技を出す)ことで上昇します。

◆ミキリスライド【Eボタン】

相手の攻撃を後方にスライドして避けます。他に、伏せ(↓+Eボタン)、下段避け(←+Eボタン)も行えます。ミキリスライド、伏せ、下段避けの際に発生する残像エフェクトに、相手の攻撃がヒットすると、下記の「秘奥義ゲージ」が増えます。

◆秘奥義ゲージ

体力ゲージに重なるように表示されており、残り体力の量が「秘奥義ゲージ」に達すると点滅状態となり、秘奥義が使えます(→P10参照)。秘奥義ゲージは、ミキリスライド、伏せ、下段避けを成功させる毎に増えていきます。

◆秘奥義【体力ゲージの残量が秘奥義ゲージに達した時に↓↘→+BCボタン同時押し】

秘奥義を使用すると、秘奥義ゲージは一旦ゼロになりますが、一定時間で初期値まで回復します。真スピリッツの場合と違って、秘奥義に使用回数の制限はありません。

◆完全ガード【スピリッツゲージ点滅状態でABボタン同時押し】

スピリッツゲージを消費して、投げ技以外の全ての攻撃に対して完全なガード状態をつくることができます。完全ガード状態で相手の攻撃を防御すると、必殺技による削りダメージもガードすることが可能です。

◆武器飛ばし技【スピリッツゲージMAX時に↓↘→+ABボタン同時押し】

武器を飛ばして相手を素手状態にする「武器飛ばし技」を使用できます。

●その他のシステム

剣気ゲージについて

キャラクターの攻撃力を表すゲージで、ゲージ量が少なくなるほど攻撃力が低くなります。相手にダメージを与えた際はそのダメージ量に比例してゲージが減少し、空振りした際にも攻撃の強さによって一定量ゲージが減少します。

●ゲージの色が緑の時

ゲージ量に比例して攻撃力が減少していき、ゼロになると攻撃力は30%になります。

●ゲージがオレンジ色の時

攻撃力が100%の状態です。ゲージ量が90%を超えるとオレンジ色になります。

●ゲージが赤く点滅している時

攻撃力に剣気MAXボーナスが加算されます。ボーナス値はスピリッツ毎に異なります。

アイテムについて

対人戦の際に、乱入した側がアイテム出現の有無を選択できます。1コイン1対戦モードの場合には、先にスタートボタンを押した側がアイテム出現の有無を選択可能です。尚、対CPU戦では必ずステージにアイテムが出現します。

「ステージアイテム有り」を選択すると、対戦中に飛脚が現れてアイテムを投げ込みます。投げ込まれたアイテムは、接近して「ADボタン同時押し」を行えば使用可能です。また、ステージによってアイテムの種類や出現率が変化します。

●爆弾

放り込まれた後、一定時間後に爆発します。爆弾の爆発はガードできません。

●毒瓶

相手に投げつけると、そのラウンド中の防御力が20%低下します。重複で5回まで低下させることができます。尚、毒瓶もガード不可です。

●寿司

使用したキャラクターの体力を回復させます。たまご、いくら、トロ、上寿司の順で回復量が多くなります。

●小判

対CPU戦のみ登場するアイテムで、スコアが加算されます。

●ステージ毎のアイテム

ナイフや岩などがあり、相手に投げつけることでダメージを与えることができます。

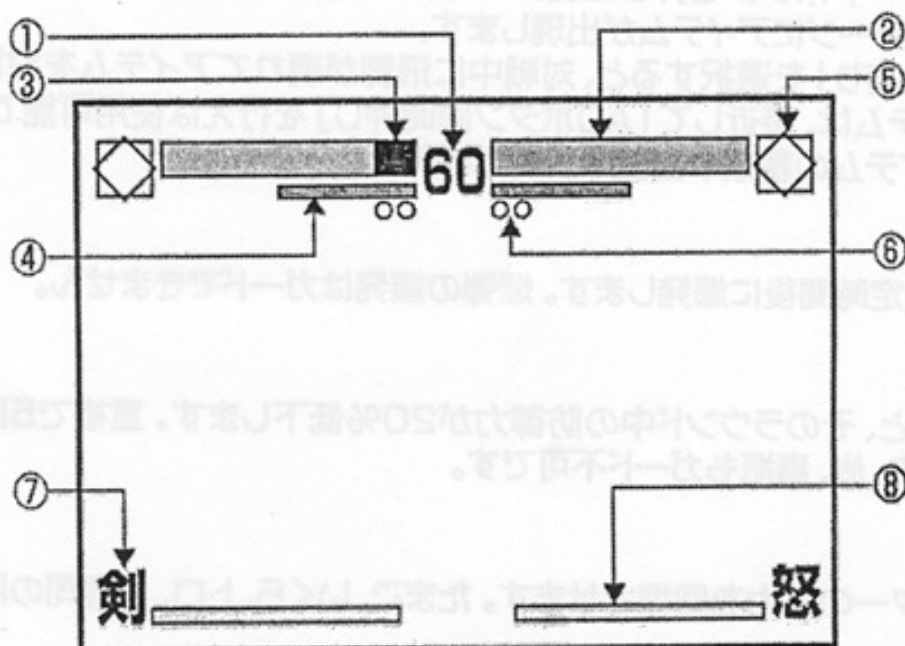
●対戦ルール

- 制限時間内に相手の体力をゼロにしたプレイヤーが一本取得します。
- タイムアップした場合、残り体力が多い方のプレイヤーが一本取得します。
- 最終的に二本先取したプレイヤーが勝者となります（本数設定は変更可能）。
- ダブルK.O.及びタイムアップ時に残り体力が同じだった場合は引き分けとなり、両者に一本ずつ与えられます。
- 両者が一本ずつ取得した状態で引き分けとなった場合は、両者共に敗者扱いとなり、コンティニュー画面に移行します。先にコインを投入した側が継続してプレイできます。
- 設定変更で1コイン1対戦にした場合は、勝敗に関係なくゲームオーバーです。
- 対CPU戦がプレイされている時に、コインが投入されてスタートボタンが押されると、「乱入」となってプレイヤー対プレイヤーの対人戦が開始されます。

4 遊び方

●画面解説

※画面の構成を説明するためのイメージです。



①残り時間：

ラウンドの残り時間を表し、ゼロになるとタイムアップです。

②体力ゲージ：

キャラクターの残り体力を表し、ゼロになるとK.O.負けです。

③【斬】特殊ゲージ(オレンジ色) / 【零】無のゲージ(青色) / 【剣】秘奥義ゲージ(緑色)：

スピリッツセレクトで斬スピリッツ、零スピリッツ、剣スピリッツのいずれかを選んだ場合のみ表示されます。残り体力の量がこのゲージに達すると、零スピリッツの場合は「無の境地」が、剣スピリッツの場合は「秘奥義」が発動可能です。また、斬スピリッツの場合はスピリッツゲージがMAX状態となり、ラウンド終了まで持続します。その際は「武器飛ばし技」を出してもスピリッツゲージはMAX状態のままです。

④剣気ゲージ：

キャラクターの攻撃力を表し、ゲージ量が少なくなるほど攻撃力が低くなります。

⑤キャラクターパネル：

対戦中のキャラクターの顔を表示します。

⑥勝利マーク：

ラウンドに勝利すると点灯し、勝利本数を表します。

⑦スピリッツマーク：

プレイヤーが選択しているスピリッツを表します。怒スピリッツは「怒」、真スピリッツは「真」、斬スピリッツは「斬」、天スピリッツは「天」、零スピリッツは「零」、剣スピリッツは「剣」と表示されます。

⑧スピリッツゲージ：

ダメージ毎に怒りが溜まって上昇し、MAXになるとスピリッツ毎に設定された特定の行動が可能になります。ただし、「剣スピリッツ」のみ攻撃を行う毎にゲージが上昇します。

5 システムメニューについて

筐体のテストスイッチを押すことで、「アトミスウェイブシステムメニュー」が起動します。

■TESTスイッチ：カーソル"▶"の移動

■SERVICEスイッチ：選択項目の実施

※アトミスウェイブシステムメニューに関する詳細は、ATOMISWAVEのシステムボード取扱説明書を参考にしてください。

① COIN SETTINGS (「SYSTEM MENU」→「COIN SETTINGS」)

本製品のCOIN SETTINGSの初期設定は以下の通りとなっています。任意の設定に変更することも可能です。

■GAME MODE : NORMAL

■COIN CHUTE TYPE : COMMON

■COIN #A : 1 COIN 1 CREDIT 1 COIN CONTINUE

■COIN #B : 1 COIN 1 CREDIT 1 COIN CONTINUE

■PRESET SITUATION : NORMAL

■SAVE & EXIT

② I/O TEST (「SYSTEM MENU」→「TEST MODE」→「I/O TEST」)

コンパネのレバーやボタンの接続確認を行います。本製品ではスタートボタンと8方向レバー、A～Eの5つのボタンを使用します。I/O TESTからは、SERVICEスイッチを押して離すと抜けます。

6 ゲームセッティングについて

ゲームの各種設定は、アトミスウェイブ「SYSTEM SETTINGS」項目の「CONFIGURATION」内にある「GAME SETTINGS」を選択することで行うことができます。

① GAME SETTINGS画面での操作方法

テストスイッチ…カーソル移動/サービススイッチ…選択した項目の変更

② GAME SETTINGS

ゲームに関する設定が行えます。

■CONTINUE：コンティニュープレイの有無を設定できます。初期設定は"ON"です。
ON/OFF

■LEVEL：CPUの強さを8段階に設定できます。初期設定は"4"です。
(易しい) 1→2→3→4→5→6→7→8 (難しい)

■PLAY TIME：ラウンドの制限時間を設定できます。初期設定は"60"です。
60/90

■VS CPU：対CPU戦の対戦本数を設定できます。初期設定は"2：2"です。
1：1/2：2/3：3/4：4/5：5

■VS PLAY：対人戦の対戦本数を設定できます。初期設定は"2"です。
1/2/3/4/5

■VERSUS LIMIT：連勝数に制限を設定できます。初期設定は"OFF"です。
OFF/5/10/15/20

■1 COIN VERSUS：1コイン対戦の有無を設定できます。初期設定は"OFF"です。
OFF/ON

■VOICE：ナレーションの言語を設定できます。初期設定は"JAPAN"です。
JAPAN/ENGLISH

■RETURN TO FACTORY SETTINGS：GAME SETTINGS内の各設定項目を初期値に戻します。

■SAVE&EXIT：GAME SETTINGS画面の設定を保存して終了します。

SEGA®

株式会社 **セガ**

〒144-8531 東京都大田区羽田 1-2-12

●「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
© SNK PLAYMORE

1ST PRINTING

MANUAL NO.SMY-AX29-8006-0