

TAITO

新製品情報一瞥

ゲームセンターサービス
 株式会社タイト



ダイナマイトリーグ™

Service Instructions

© TAITO CORP. 1990

<仕様>

① 8方向ジョイスティック	1 × 2	} ベアコンパネ
② ボタンスイッチ	2 × 2	
③ モニター方向	横	
④ PC BOARD サイズ	縦 330 mm × 横 280 mm	
⑤ PC BOARD 供給電圧	+ 5 V	5 A
	- 5 V	0.5 A
	+ 12 V	1 A
	(+ 13 V)	

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

G20 01048A

1. コネクター端子規格



(MAIN PC BOARD ASSY)

☆エッジコネクターは、
JAMMA規格です。

コネクター

AMP 28P 583637-1

(アプリーコネクターが必要)

ヒロセ CR7E-56DA-3.96E

2. コントロールパネルの配線方法

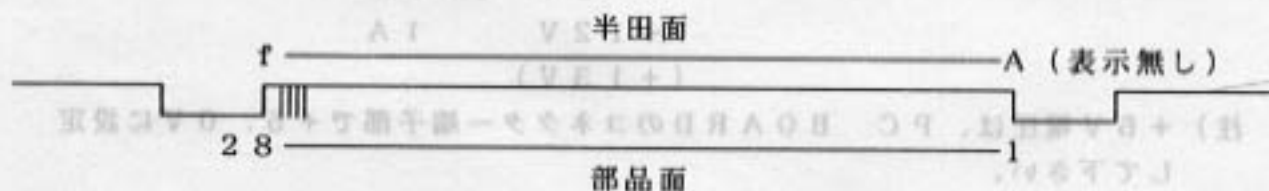
1 PLAYER側

2 PLAYER側



<配線表>

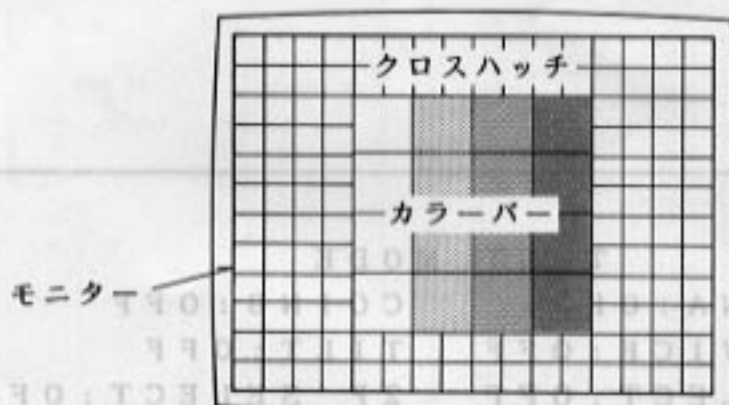
信号名	コネクター端子 No.	信号名	コネクター端子 No.
1P SELECT	17	2P SELECT	U
UP	18	UP	V
DOWN	19	DOWN	W
LEFT	20	LEFT	X
RIGHT	21	RIGHT	Y
Aボタン	22	Aボタン	Z
Bボタン	23	Bボタン	a



☆その他の配線については、「ゲームPCボードの調整」を参照して下さい。

3. テストモードについて

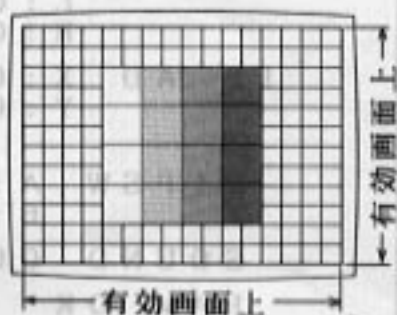
- 電源を切り、DIP SW-Aの3番をONにして電源を投入すると、画面上にクロスハッチ及びカラーバーが表示されます。



- 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、画面の中心に来る様に調整して下さい。

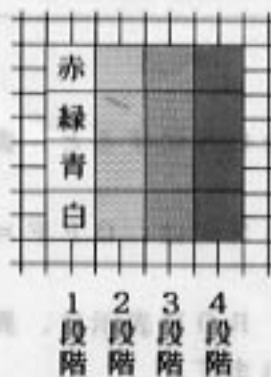


②色、輝度調整

カラーバーの各色が鮮明に出る様に調整します。

(白色を鮮明に出る様に調整すると、他の色も鮮明に出ます)

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。



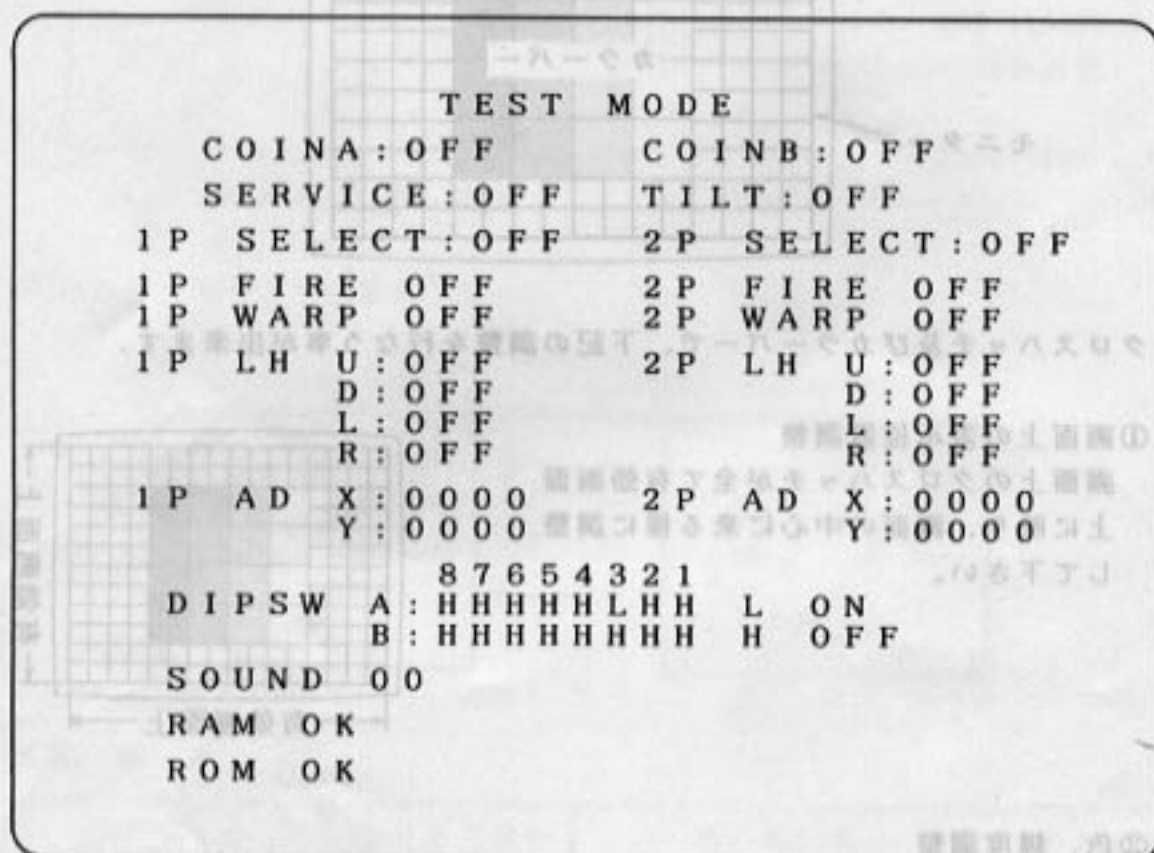
③フォーカス（焦点）調整

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。

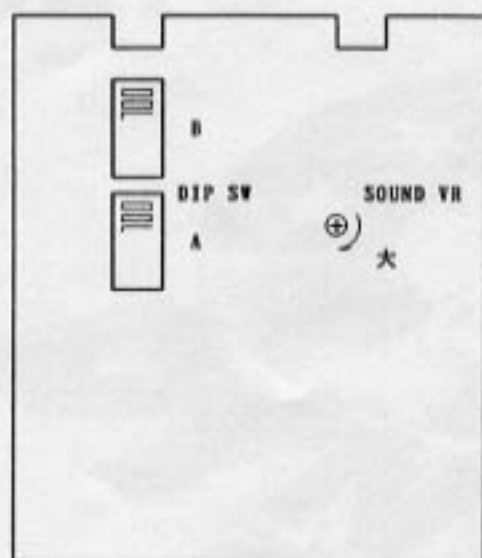
<テストモード画面>



- ・各SWをONにすると、表示がOFFからONに変わります。
- ・DIP SWは、OFF=H、ON=Lで表示されます。
- ・RAM、ROM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はコントロールレバーを左右に動かすと、00の表示が変わり、Aボタンを押すと各々のサウンドが鳴ります。

ゲームPCボードの調整

コネクター端子図 (JAMMA)



半田面		部品面	
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	-5V
+12V	F	6	+12V (+13V)
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 R
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO B
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
TILT SW	S	15	
(COIN B)	T	16	COIN A
2P SELECT	U	17	1P SELECT
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 A-BUTTON	Z	22	1P A-BUTTON
2P B-BUTTON	a	23	1P B-BUTTON
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

☆本機のゲーム操作は8方向

ジョイスティックと、2ボタンです。

注意) DIP SWを切り換える時は、電源はOFFの状態で行って下さい。

◇DIP SW-A

(*) : 工場出荷時設定

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8						
モニター画面反転	* 通常	OFF	OFF		OFF										
	反転		ON												
テストモード	* 通常ゲーム									OFF					
	テストモード									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
イニング数 (1コインあたり)	* 3-3-3 ※	OFF		OFF	OFF				
	6-3			ON					
	3-2-2-2			OFF	ON				
	5-2-2			ON					

※ : ゲームスタート時の1コイン目で3イニングプレイで、コンティニュー時も2コイン目で3イニングプレイ、3コイン目も3イニングプレイになるという意味です。
つまり3コインで9回裏までになります。「6-3」モードにすると1コイン目で6イニングプレイ2コイン目で3イニングプレイとなり、9回裏まで行けます。

TAITO

【製品仕様】



標準型

ダイナマイト リーク™

Game Manual

© TAITO CORP. 1990

TAITO CORPORATION

G20 01049A

【操作方法】



攻撃時

〈バッターの操作〉

- スイング …… B ボタンを押す。
- バント …… B ボタンを短く押す。
(バント状態でA ボタンを押すとバットを引きます)
- バスター (ヒッティング) …… バント状態で再度B ボタンを押して下さい。
- バッターボックス
内での移動 …… ジョイスティック左右で移動します。
(スイング中は移動しません)
- アップスイング …… ジョイスティックを下に入れながらスイング。
- ダウンスイング …… ジョイスティックを上に入れながらスイング。
- 引っ張り/流し …… ジョイスティックを左(右)に入れながらスイング。
(バント状態でも有効です)

〈ランナーの操作〉

- 進塁：進みたい塁方向にジョイスティック
を入れ、A ボタンを押す。
(打った瞬間にランナーは自動的に
スタートします)
- 帰塁：戻りたい塁方向にジョイスティック
を入れ、B ボタンを押す。
(A、B 両方同時に押すと全ての
ランナーが一斉に戻ります)
- リード：ピッチャーが投球動作 (モーション)
に入る前は進塁と同様の操作で
リードが取れます。(3段階まで)
- 盗塁：ピッチャーがモーションに入った後
に進塁操作をすると、盗塁を敢行
します。



[レバーによる塁の対応]

〈ピッチャーの操作〉

- プレート上での移動：まず、投球前にジョイスティック左右でプレートに立つ位置を決定します。
- 投球及び球速の決定：Bボタンを押すと投球しますが、その時にジョイスティックが上に入っていれば速球、下に入っていればスローボール又は落ちる球を投げます。(レバーが入っていない時は普通の球を投げます)
- 投球コース決定：ピッチャーの手からボールが離れる瞬間にレバーを左(右)に入れると、インコースやアウトコースの使い分けが出来ます。
- 変化球：投げたボールをレバーの左右によって変化させる事が可能です。(但し、ピッチャーによって変化の度合いが異なります)
- 牽制球：投球前にジョイスティックによる塁指定プラスAボタンで牽制球を投げます。(ランナーのいない塁には投げられません)

〈野手の操作〉

- 打球の追走：フルオートです。打球に追いつくまでは自動的に追いかけます。
- ファインプレー：打球が野手の横を通りそうな時、タイミング良くジョイスティックを左(右)に入れ、Aボタンを押すと、ジョイスティックの方向に飛びつきます。(上下もあり)
- 各塁への送球：捕球後、ジョイスティックで塁指定をしてBボタンを押すと、指定された塁に向かって送球します。(塁指定のない場合は1塁へ送球します)
- ボールを持って
 塁へ走る：捕球後、塁指定してAボタンを押すと、ボールを持ったまま指定された塁に向かって走ります。ランナーを追ってタッチしたい時に使用して下さい。(途中で方向転換が出来ます)
 (塁指定をしないと作動しません)

〔牽制時の塁指定〕

〔捕球後の塁指定〕



（選手交替）

- ・タイム：1Pスタートボタンを押す。
（ピッチャーがサインを見ている時のみ有効です）
- ・代打、代走、リリーフ：タイム中にBボタンを押すと交替モードに入るので、ジョイスティックで選手を選んでBボタンで決定して下さい。

【ルールについて】

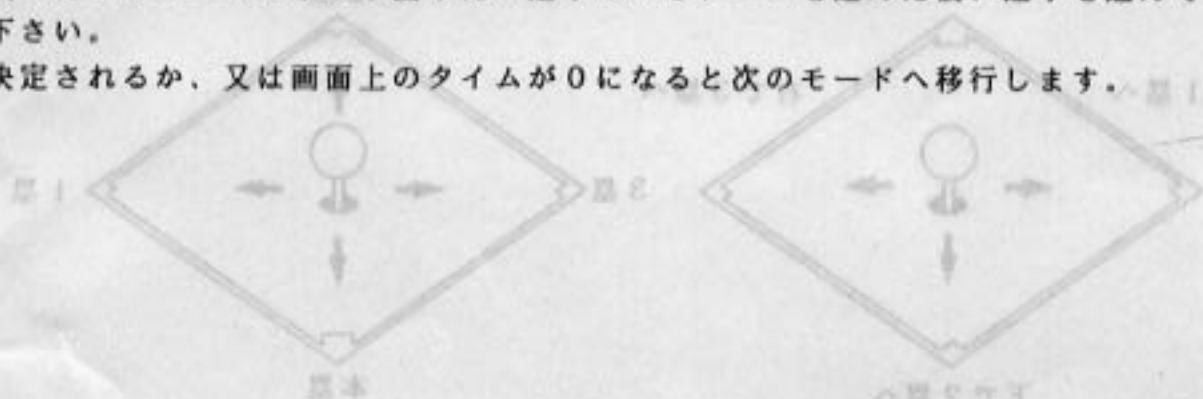
- ・基本的には、実際の野球ルールに基づいて作成してありますが、下記に記述された事項に関しては例外です。
 - ①ボーク、インフィールドフライ、3フィートラインオーバー、インターフェア（打撃妨害等）はありません。
 - ②特殊ルールとして、イニング終了時（裏の攻撃終了後）、10点以上の点差があった場合、コールドゲームになります。又、延長は最高12回までで終了です。
- ・各々の選手によって能力が異なります。

【チームセレクトについて】

- ・ジョイスティックの左右でカーソルを移動させ、Bボタンでチームを決定します。（この時、画面上のヘルメットが選択したチームカラーと同色に変化します）
- ・1P、2Pの同一チームによる対決は出来ません。
- ・決定されるか、又は画面上のタイムが0になると次のモードへ移行します。

【トレードモードについて】

- ・画面上の⇐型のカーソルをジョイスティックで上下させ、トレードする／しないをAボタンで決定します。
- ・1P又は2Pが「トレードする」を選択した場合、画面上に選手一覧が出ます。チームセレクトにおいて、すでに選択済みのチームからトレードする事は出来ません。
残った10チームの中から獲りたい選手のいるチームを選んだ後、選手を選んで下さい。
- ・決定されるか、又は画面上のタイムが0になると次のモードへ移行します。



【先発ピッチャーの選択について】

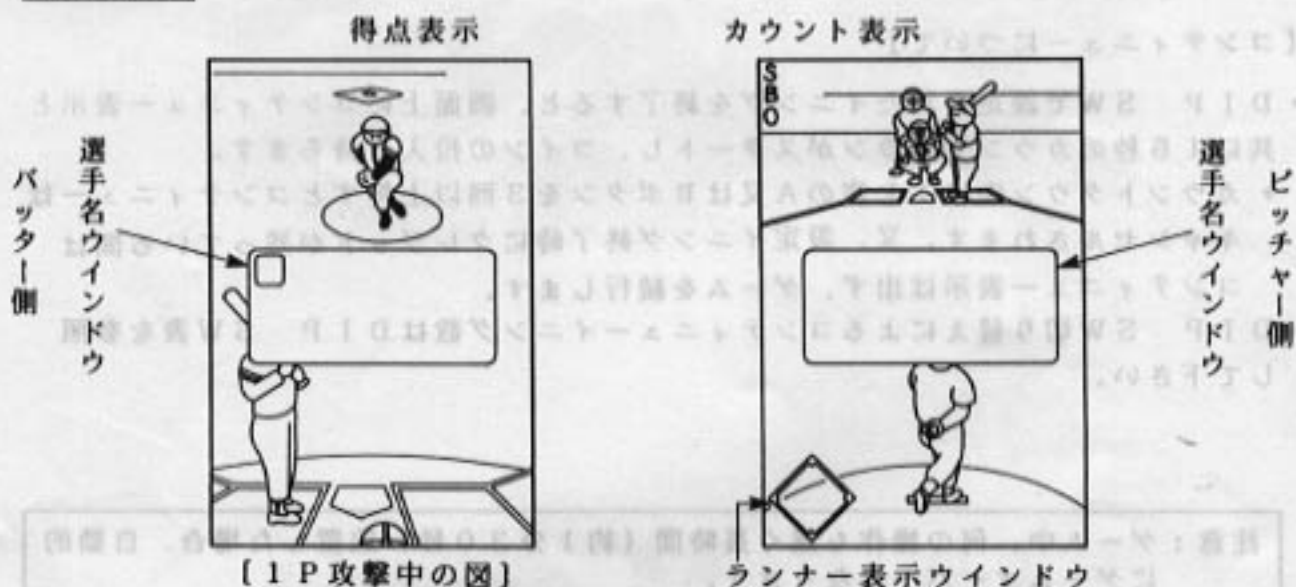
- ピッチャーは各チーム6人ずつ設定されています。ジョイスティックの上下でカーソルを移動させ、Bボタンで決定して下さい。
- ⑤、⑥のマークはピッチャーの利き腕を表します。

【打順バターンの選択について】

- 打順バターンには次の4つのバターンがあります。
「標準」・「打力重視」・「走力重視」・「守り重視」
- ジョイスティックを入れるたびに打順バターンが変化します。
- ジョイスティックの左右を選んで、Bボタンで決定して下さい。

【画面説明】

投球画面



全体画面



【選手交替について】

- 1Pセレクトボタンでタイム宣告をした後にBボタンを押すと選手交替画面に移行します。
攻撃側の場合はピンチヒッターセレクトに、守備側の場合はリリーフセレクトになります。
- ジョイスティックでカーソルを動かして選手を選択し、Bボタンで決定して下さい
- 攻撃側のタイム宣告時に塁上にランナーがいた場合、タイムを取り、Bボタンを押した直後に画面上に代打又は代走の選択が出ます。
ジョイスティックでどちらかを選んでBボタンで決定して下さい。
- 代走の場合は、どの塁のランナーと入れ替えるのかをカーソルで指定し、Bボタンで決定して下さい。
- ランナーがいない場合、代打・代走セレクト画面はスキップされます。
又、ランナーが1人だけの時は代走を入れる塁は自動的に選択されます。

【コンティニューについて】

- DIP SWで設定されたイニングを終了すると、画面上にコンティニュー表示と共に15秒のカウントダウンがスタートし、コインの投入を待ちます。
* カウントダウン中に1P側のA又はBボタンを3回以上押すとコンティニューはキャンセルされます。又、設定イニング終了時にクレジットが残っている間はコンティニュー表示は出ず、ゲームを続行します。
- DIP SW切り替えによるコンティニューイニング数はDIP SW表を参照して下さい。

注意：ゲーム中、何の操作も無く長時間（約1分30秒）放置した場合、自動的にゲームオーバーになります。



（中略）の表示画面