

namco



ディグダグII 説明書

株式会社 ナムコ 本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル ☎03(736)1211(大代)

1. 仕様

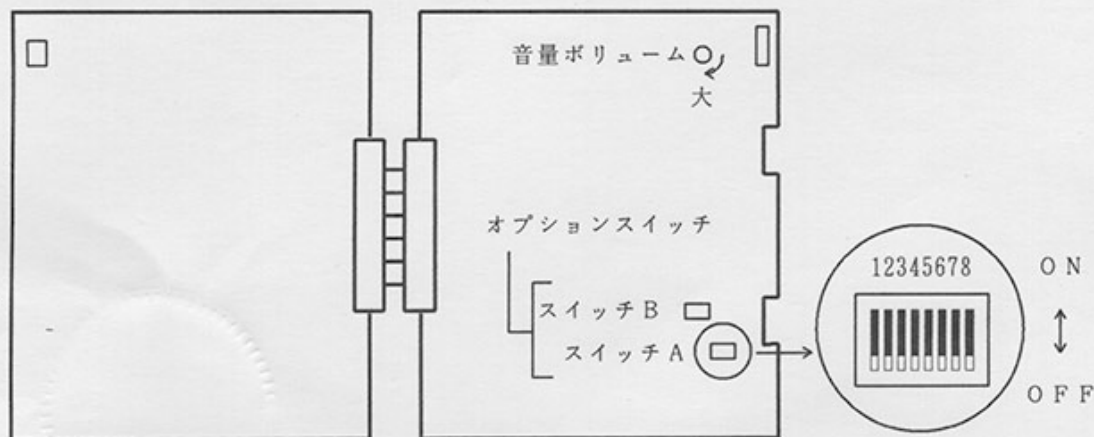
- | | |
|-------------------|--------------------|
| (1) ゲーム名称 | ディグダグII |
| (2) コントロールレバースイッチ | 1 (4方向) |
| (3) ボタンスイッチ | 2 (シュートボタン、ドリルボタン) |
| (4) PCボードサイズ | 292×220 (mm)×2枚 |
| (5) モニターの向き | タテ |

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
ゲーム料金およびエクステンド得点などを切替えます。(P5参照)
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。(P4、P5参照)
- (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

- コントロールレバーでディグダグを操作し、モンスター（ブーカとファイガー）を退治するゲームです。

- シュートボタンを押すとディグダグがドリルの先端を発射します。

先端がモンスターに刺さった後もボタンを押していると、モンスターは、次第にふくらんでいきパンクします。



- 島上のくいの所でドリルボタンを押すと地面にひびが入ります。
- ひびでかこまれた部分やひびによって島から切り離された部分は、粉々に砕けて海に沈み、その上に乗っていたモンスターを海へ落とすことができます。
一度にたくさんのモンスターを海へ落とすと高得点になります。
- モンスターは、ひびの上を通過することはできません。ただし、目玉に変化した時は、通過することができます。
- ファイガーは、火を吐くことがあります。
- モンスターは、最後の一匹になると海へ逃げてしまいます。全てのモンスターを退治するか、最後のモンスターが海へ逃げてしまうと、そのラウンドは、終了になります。
- 各ラウンドでベジタブルターゲットが出現し、その上を通過すると得点になります。
- 次の場合は、ミスになります。
 - モンスターに捕まった場合
 - ファイガーの火を浴びた場合
 - 海へ落ちた場合（島を割った直後にディグダグを移動させないと海に落ちます。）

得点

・パンクさせた時

	縦方向から	横方向から
ブーカ	200点	200点
ファイガー	200点	400点

・島を割って海へおとした時

モンスターの数	得点
1匹	1,000点
2匹	2,000点
3匹	4,000点
4匹	7,000点
5匹	10,000点
6匹	15,000点
7匹	20,000点
8匹	30,000点
9匹	50,000点
10匹	80,000点

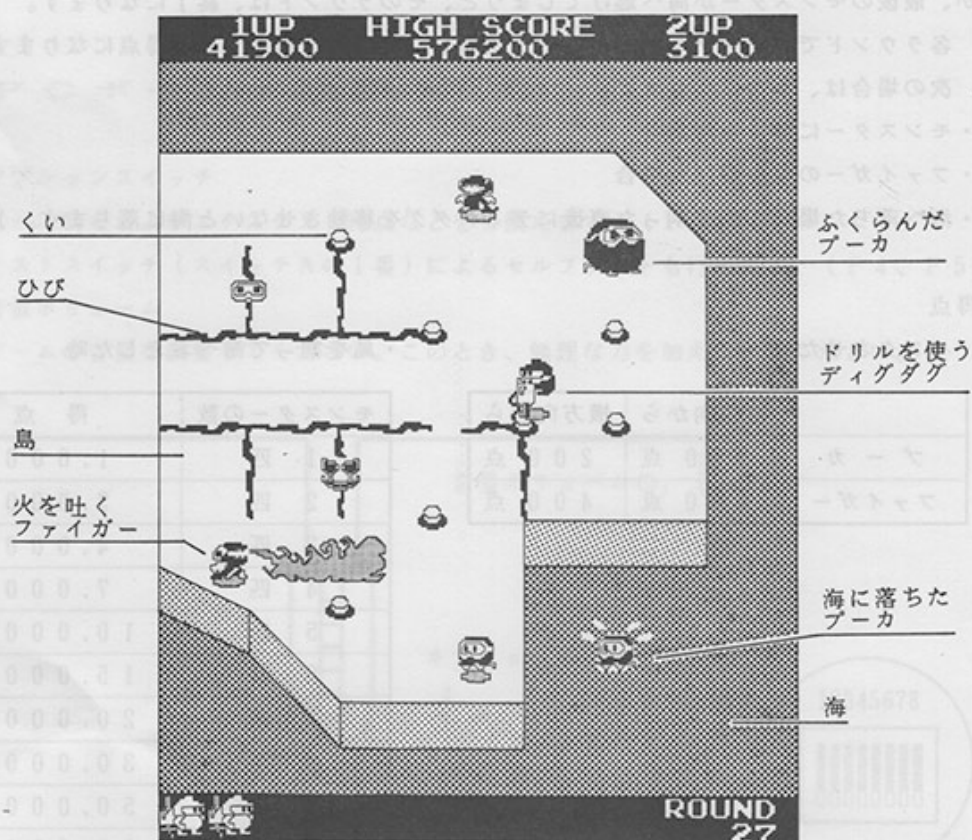
・ベジタブルターゲット

品 種	得 点	ラウンド数
カ ブ	4 0 0 点	1
キノコ	6 0 0 点	2
ナ ス	8 0 0 点	3
トマト	1, 0 0 0 点	4, 5
スイカ	2, 0 0 0 点	6, 7
ブドウ	3, 0 0 0 点	8, 9
バナナ	4, 0 0 0 点	1 0, 1 1
トウモロコシ	5, 0 0 0 点	1 2, 1 3
パイナップル	6, 0 0 0 点	1 4, 1 5
トマトジュース	7, 0 0 0 点	1 6

・島割り得点

島を一回割るごとに 1 0 0 点

○画面説明



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（オプションスイッチAの1番）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）

セルフテストは約5秒間行われます。この間に下記の①～⑩までのチェックを行っています。

ROM OK	①	① ROMテスト — OKなら正常です。
RAM OK	②	② RAMテスト — OKなら正常です。
I/O OK	③	③ I/Oテスト — OKなら正常です。
TABLE	④	④ テーブル仕様 — 「TABLE」アップライト仕様 — 「UPRIGHT」なら正常です。
1 COIN 1 CREDIT	⑤	⑤ ゲーム料金表示 — この場合は、1コイン1ゲームを表示しています。
SELECT OFF	⑥	⑥ OFFなら正常です。
DIGDUG 3	⑦	
SOUND 00	⑧	
FREEZE OFF	⑨	
EXTEND TYPE A	⑩	

⑦ ディグダグ数 — この場合は、ディグダグ数「3」を表示しています。

⑧ サウンドテスト — コントロールレバースイッチを上下左右に倒すと音が出て数字が変わります。シュート、ドリルおよびスタート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。

⑨ OFFなら正常です。

⑩ エクステンド得点 — この場合は、エクステンド得点表のAで示される得点ごとにディグダグが増えることを表示しています。

※ なお、⑤⑦⑩に関しては、オプションスイッチによって変更可能です。（P5参照）

(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およびコインのマイクロ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いください。

(3) ゲーム料金およびエクステンド得点などの切換え

下記の表に従って1ゲーム当りのディグダグ数、ゲーム料金、エクステンド得点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 OFF	
テ ス ト	ノーマル テストモード	OFF ON							
ディグダグ数	3 5		OFF ON						
ゲーム料金 (コイン1)	1コイン/1クレジット			OFF	OFF				
	1 " / 2 "			OFF	ON				
	2 " / 1 "			ON	OFF				
	3 " / 1 "			ON	ON				
エクステンド得点	A					OFF	OFF		
	B					OFF	ON		
	C					ON	OFF		
	D					ON	ON		
画 面	ノーマル 画面停止								OFF ON

※ スイッチ8をONにした状態でスタートスイッチを押した後、ドリルボタンを押すとゲームがスタートします。

ゲームスタート後、1Pスタートスイッチを押すと画面は停止し、再び1Pスタートスイッチを押すと解除されます。

エクステンド得点表

	1ST	2ND	3RD	4TH	5TH
A	30,000	80,000	150,000	300,000	500,000
B	30,000	120,000	300,000	500,000	700,000
C	30,000	100,000	Every 100,000		
D	30,000	150,000	Every 150,000		

スイッチBは、使用していません。

6. PCボードコネクタ表

J 6. 6Pプラグハウジング
(ソケットコンタクト)

1	ビデオ RED
2	ビデオ GREEN
3	ビデオ BLUE
4	ビデオ SYNC
5	ビデオ GND
6	

ハウジング 1-480704-0

コンタクト 350689-1 AMP製

J 7. 3Pプラグハウジング
(ソケットコンタクト)

1	+12V	1A
2	GND	
3	+5V	4A

ハウジング 1-480700-0

コンタクト 350689-1 AMP製

J 8. 44Pエッジコネクタ (E-F間に極性キー)

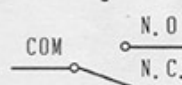
225J-22221-488 DDK製 (3.96mmピッチ)

部 品 面		ハ ン グ 面	
GND	A	1	GND
スピーカ (+)	B	2	スピーカ (-)
ロックアウトソレノイド	C	3	コインカウンタ 1
1Pスタートランプ	D	4	2Pスタートランプ
+12V	E	5	+12V
+5V	F	6	+5V
GND	H	7	GND
サービスSW	J	8	テスト SW
コイン1SW	K	9	コイン2SW
1PスタートSW	L	10	2PスタートSW
P1シュートSW	M	11	P2シュートSW
P1レフトSW	N	12	P2レフトSW
P1ダウンSW	P	13	P2ダウンSW
P1ライトSW	R	14	P2ライトSW
P1アップSW	S	15	P2アップSW
	T	16	
	U	17	
	V	18	
P1ドリルSW	W	19	P2ドリルSW
	X	20	
コインカウンタ 2	Y	21	テーブルGND ※
GND	Z	22	GND

○ロックアウトソレノイド、
コインカウンタの電源は、
+12V。

○スタートランプの電源は、
+5V。

○各SWは、マイクロスイ
ッチなどの N.O. 端子に、
GNDは、COM 端子に接
続する。



※テーブルGND

テーブル仕様：GNDに接
続する。

そ の 他：接続しない。

© 1985 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 〒144 東京都大田区蒲田 5-38-3 朝日ビル ☎03 (736)1211

●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 (330)6211

SHOOT

DRILL

SHOOT

DRILL

namco

ディグダグII



プーカ



ファイガー

をやっつけろ。

●ディグダグのドリルはダブル機能



シュートボタン



ドリルボタン



をドリルで打つと
ヒビが入るぞ!!

ヒビで囲めば島が割れちゃう!



島を割った後にすぐ逃げないと落ちるヨ!



© 1982 1985 NAMCO, ALL RIGHTS

namco

ORIGINAL SEAL

NO. 747661

日本国内に限定使用

namco

ディグダグⅡ



プーカ



ファイガー

をやっつけろ。

- ディグダグのドリルはダブル機能



シュートボタン



ドリルボタン



をドリルで打つと
ヒビが入るぞ!!

ヒビで囲めば島が割れちゃう!



島を割った後にすぐ逃げないと落ちるヨ!



© 1982 1985 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED