

# TAITO

# FLIPULL™

## AN EXCITING CUBE GAME

フリッブル

# Service Instructions

© TAITO CORP. 1989

### <仕様>

このゲームはペアコンパネ（1P、2P同時プレイ）を使用して下さい。

①コントロールレバースイッチ	1	(上下2方向)
②ボタンスイッチ	1	
③モニター方向	横	
④PC BOARD サイズ	縦155×横155	mm
⑤PC BOARD 供給電圧	+ 5V	5A
	- 5V	0.5A
	+ 12V	1A
	(+ 13V)	

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 00998A

## 1. コネクター端子規格



( MAIN PC BOARD ASSY )

☆エッジコネクターは、  
J A M M A規格です。

・コネクター  
AMP 28P 583637-1  
( アプリ-コネクタ が必要 )

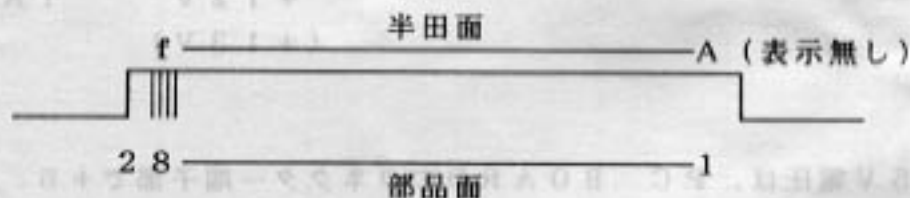
ヒロセ CR7E-56DA-3.96E

## 2. コントロールパネルの配線方法



### <配線表>

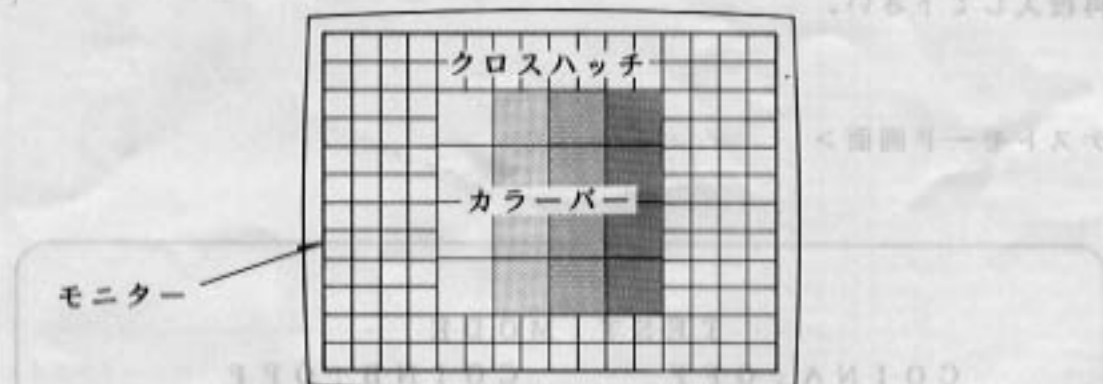
信号名	コネクター端子 No.	信号名	コネクター端子 No.
1P UP	18	2P UP	V
DOWN	19	DOWN	W
アクション	22	アクション	Z



☆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

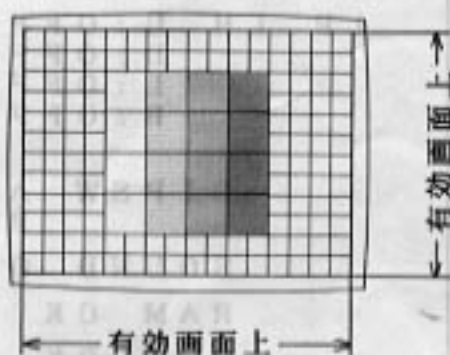
- 電源を切り、DIP-SW Aの3番をONにして電源を投入すると、画面上にクロスハッチ及びカラーバーが表示されます。



- 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、画面の中心にくる様に調整して下さい。

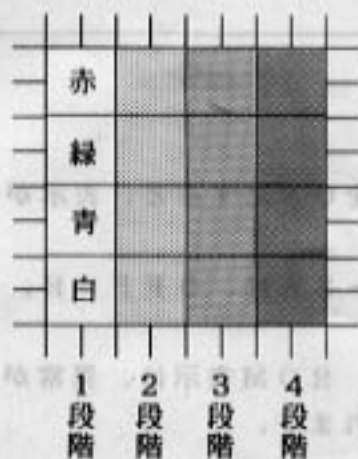


#### ② 色、輝度調整

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

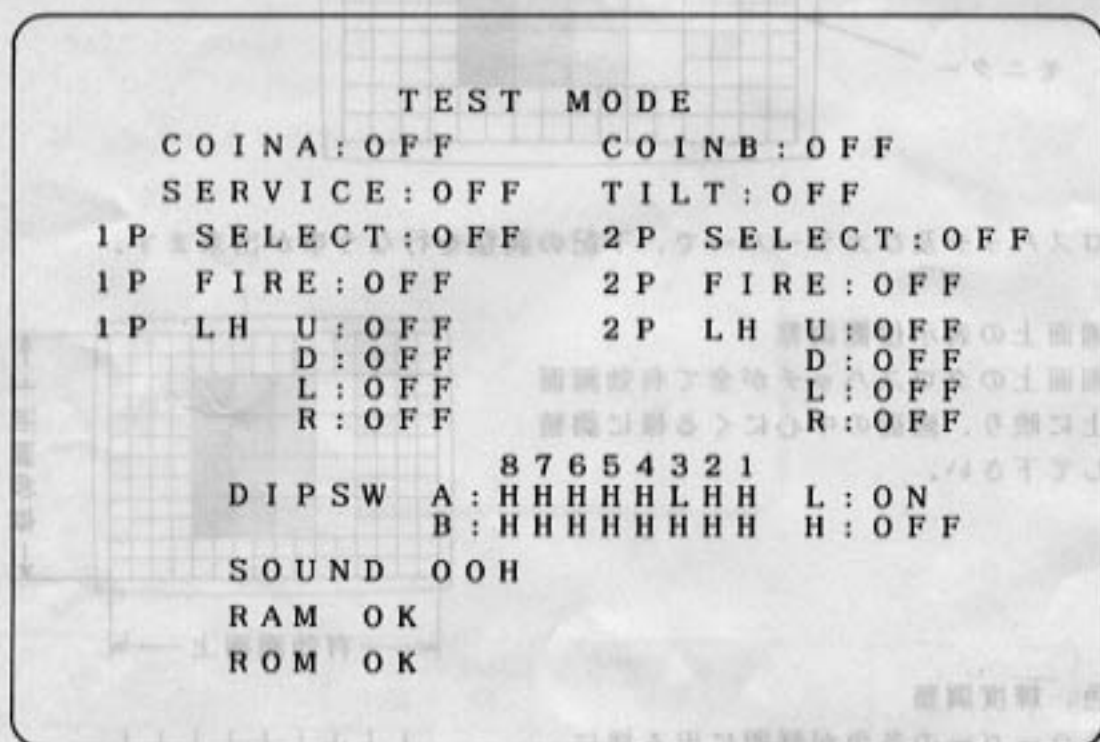
クロスハッチ及びカラーバーの焦点を調整します。焦点が合っていないと、クロスハッチ及びカラーバーが正確に映し出されません。

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。

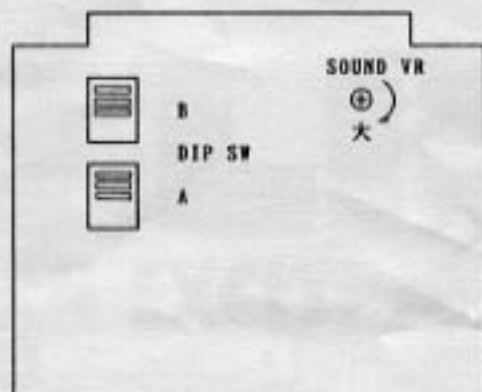
<テストモード画面>



- ・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上下に動かすと、00の表示が変わり、1Pセレクト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)



☆本機のゲーム操作は、  
2方向レバー・1ボタンです。  
(ベアコンパネ仕様)

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
	J	8	COIN COUNTER (A)
	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
YILT SW	S	15	
	T	16	COIN 1
2P SELECT	U	17	1P SELECT
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
	X	20	
	Y	21	
2P 77232497	Z	22	1P 77232497
	a	23	
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

注意) DIP-SWを切り換える時は、電源がOFFの状態で行なって下さい。

#### ◇ 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	OFF	OFF	OFF	OFF						
	反転		ON												
テストモード	* 通常ゲーム		OFF							OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	テストモード									ON					
デモサウンド	* 有	OFF			OFF	OFF	OFF	OFF	OFF						
	無				ON										
プレイ料金 COIN A	* 1コイン 1プレイ	OFF			OFF	OFF	OFF	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
難易度 易(A) 難(D)	* ランク B	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	ランク A	ON							
	ランク C	OFF	ON						
	ランク D	ON							
スペシャル ブロック数	* 2	OFF		OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	1					ON	OFF		
	3					OFF	ON		
	4					ON	ON		
連続プレイ	* 有	OFF						OFF	OFF
	無							ON	

# TAITO

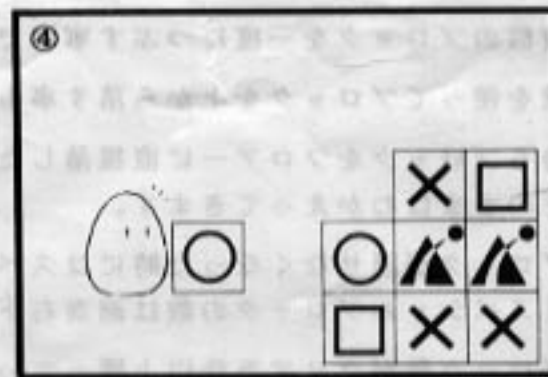
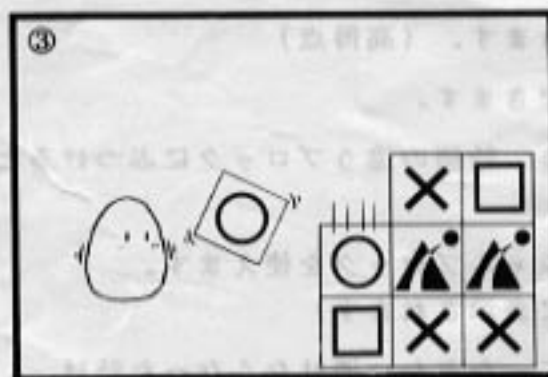
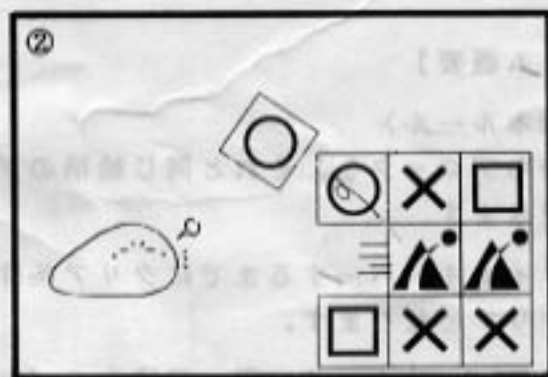
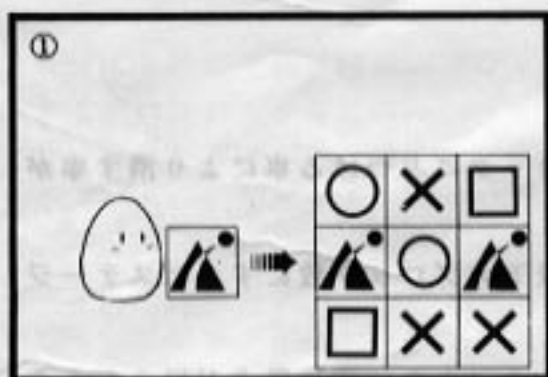
# FLIPULL™

## AN EXCITING CUBE GAME

フリッ プル

# Game Manual

© TAITO CORP. 1989



TAITO CORPORATION

G20 00997A

## 【ストーリー】

その昔、全知全能の神は、天地創造のために5つの石を創った。その石には地、水、火、風、空とそれぞれに神の力は秘められていたという。

時は流れて、世界には5つの文明国が繁栄していた。その国々に昔より受け継がれてきた石があったが、人々はそれが何の意味を持ったものなのかは理解出来なかった。そして平穏な日々が過ぎていった。

ある日、一国の王が石の持つ意味を知り、世界を支配しようという欲望にかきたてられた。それに怒った神は悪の心を持つ者をすべて壁画に閉じ込めた。そしてすべての自然物を破壊し始めた。生き残った一部の者は第二の故郷を求めて、宇宙へと旅立っていった……。

## 【操作方法】



レバー：持ちブロックを上下に移動

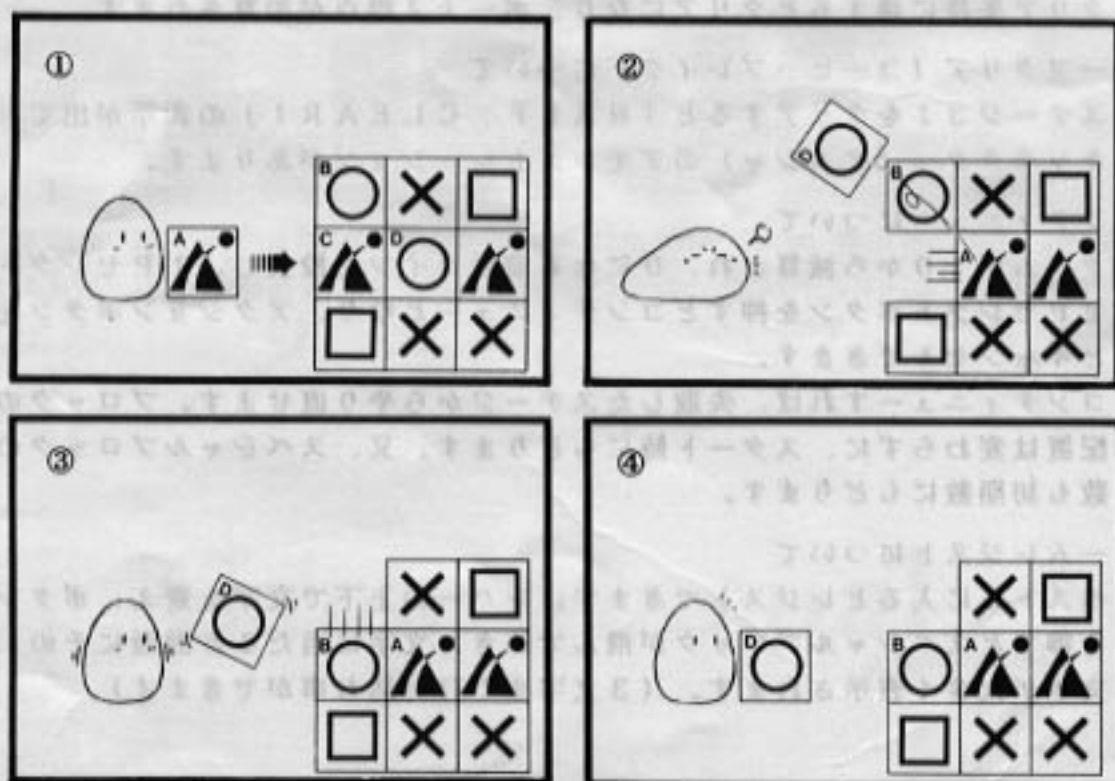
ボタン：持ちブロックを発射

## 【ゲーム概要】

### 〈基本ルール〉

- ・持ちブロックを、それと同じ絵柄のブロックにぶつける事により消す事ができます。
- ・タイムオーバーするまでにクリア条件以下のブロック数にするとステージクリアとなります。
- ・残りのタイムが多い程、又残りのブロックが少ない程高得点が得られます。
- ・複数のブロックを一度につぶす事ができます。（高得点）
- ・壁を使ってブロックを上から落す事もできます。
- ・持ちブロックをフロアに直接落したり、絵柄の違うブロックにぶつけるとそのままはねかえってきます。
- ・ブロックが消せなくなった時にはスペシャルブロックを使えます。（スペシャルブロックの数は画面右下に表示されます）
- ・ブロック数がクリア条件以上残っていて、なおかつ消せなくなった時は基本的にゲームオーバーとなります。

〈基本動作〉

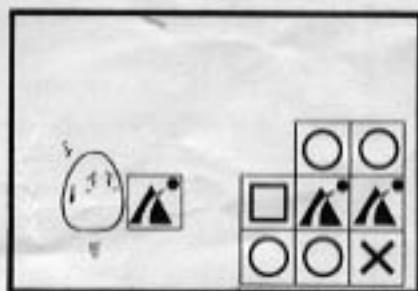


- ・ 持ちブロック A を同じ絵柄のブロック C にぶつけると (①)、ブロック C が消えて奥のブロック D にぶつかって D をはねと飛ばします (②)。すると、ブロック B が重力で下に落ちて (③)、はねと飛ばされたブロック D が新しい持ちブロックになります。(④) (以後同様のくりかえし)

・ スペシャルブロック :



ブロックが消せなくなった時に (右図) スペシャルブロックが残っていれば、それが持ちブロックになります。



・ ジャマパイプ :



上からのみ通り抜けられます。(横からは通れません)



イケル



ダメ



