

PIN ASSIGNMENT

< >内は COIN CHUTE TYPE を INDIVIDUAL に設定した場合の機能です。
(JAMMA)

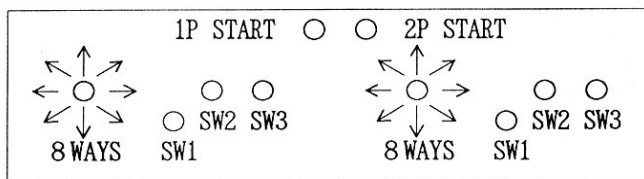
部品面		半田面
GND	1 A	GND
GND	2 B	GND
+5V	3 C	+5V
+5V	4 D	+5V
(NOT USED)	5 E	(NOT USED)
+12V	6 F	+12V
(NOT USED)	7 H	(NOT USED)
COIN METER 1	8 J	COIN METER 2
(COIN LOCKOUT 1)	9 K	(COIN LOCKOUT 2)
SPEAKER (+)	10 L	SPEAKER (-)
(NOT USED)	11 M	(NOT USED)
RED	12 N	GREEN
BLUE	13 P	SYNC.
GND (SYNC.)	14 R	SERVICE
TEST	15 S	(NOT USED)
<1P COIN> COIN 1	16 T	COIN 2<2P COIN>
1P START	17 U	2P START
1P UP	18 V	2P UP
1P DOWN	19 W	2P DOWN
1P LEFT	20 X	2P LEFT
1P RIGHT	21 Y	2P RIGHT
1P SW1	22 Z	2P SW1
1P SW2	23 a	2P SW2
1P SW3	24 b	2P SW3
(NOT USED)	25 c	(NOT USED)
(NOT USED)	26 d	(PAUSE)
GND	27 e	GND
GND	28 f	GND

56P P=3.96mm

SW1 : パンチ SW2 : キック SW3 : ジャンプ

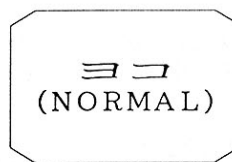
コントロールパネル仕様

モニターの向き



PLAYER 1

PLAYER 2



水平同期周波数
15.7kHz

STOP 重要

- キャビネットの電源は下記の電流容量を確保できる製品を使用してください。
+5V : 3A以上 +12V : 1.5A以上

これに満たない容量の電源を使用した場合、電源等のキャビネット部材を破損する恐れがあります。

- このゲームは Versus CITY のビルボード表示 (7SEG., WINNERラフ) に対応していません。

ST-Vテストモード

電源投入後、テストボタンを押すと ST-Vテストモード に入ります。画面に ST-V TEST MENU が表示されます。サービスボタンを押すと → が移動します。希望する項目にあわせてテストボタンを押してください。各テスト、設定項目、操作方法に関する詳しい説明、注意事項は ST-V サービスマニュアル を参照してください。

ST-V TEST MENU SCREEN

ST-V TEST MENU

- MEMORY TEST
- C.R.T. TEST
- INPUT TEST
- CLOCK ADJUSTMENTS
- SYSTEM ASSIGNMENTS
- COIN ASSIGNMENTS
- SYSTEM BOOKKEEPING
- BACKUP DATA CLEAR
- EACH GAME TEST

[DYNAMITE DEKA]

→ EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON

SYSTEM ASSIGNMENTS SCREEN

SYSTEM ASSIGNMENTS

CABINET TYPE 2P

ADVERTISE SOUND ON

ALONE/MULTI ALONE

V/H SWITCH NORMAL

→ EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON

このゲームの稼働条件

SYSTEM ASSIGNMENTS の
CABINET TYPE を 2P に
設定していること。

上記の稼働条件以外の設定内容
ならば、電源投入直後、
テストモード終了後にエラーを
表示し、ゲームはできません。

出荷時の設定内容は稼働条件に
なっています。

他のゲームを接続していた
ST-Vメインボードに、
このゲームを接続し直して
使用しようとした際、
エラーを表示したならば
SYSTEM ASSIGNMENTS の設定内容が
稼働条件を満たしていない
可能性があります。

上記の内容は出荷時の状態です。↑

EACH GAME TEST MENU SCREEN

TEST MENU

- INPUT TEST
- SOUND TEST
- GAME ASSIGNMENTS
- BOOKKEEPING
- BACKUP DATA CLEAR

→ EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON

- ・ INPUT TEST
コントロールパネルの入力テストを行うことができます。
- ・ SOUND TEST
ゲーム中に使用されている音声の出力テストを行うことができます。
- ・ GAME ASSIGNMENTS
ゲームの難易度等の設定、確認を行うことができます。(下記参照)
- ・ BOOKKEEPING
ゲーム回数、ゲーム時間等のデータを確認できます。
- ・ BACKUP DATA CLEAR
BOOKKEEPING の内容をクリアできます。

GAME ASSIGNMENTS SCREEN

GAME ASSIGNMENTS

GAME DIFFICULTY LEVEL 4

INITIAL VITALITY 114

INITIAL PLAYERS 1

PAUSE BUTTON NO_USE

VIOLENCE MODE ON

→ EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON

- ・ GAME DIFFICULTY (LEVEL 1 : 最易 ~ LEVEL 8 : 最難)
ゲームの難易度を設定します。
難易度が高いほど全ての敵の攻撃頻度が上がります。
- ・ INITIAL VITALITY (64, 85, 93, 102, 114, 128, 146, 171)
キャラクターの体力値を設定します。
- ・ INITIAL PLAYERS (1, 2, 3, 4)
スタート時のキャラクターの持ち数を設定します。
- ・ PAUSE BUTTON (NO_USE, USE)
5 6 P コネクタの d 番ピンによるポーズの使用可否を設定します。
O F F の場合、d 番ピンの入力に関わらずポーズはかかりません。
- ・ VIOLENCE MODE (ON, OFF)
血しぶき型のヒットマークを表示するか否かを設定します。

上記の内容は出荷時の状態です。↑