

ぶよぶよSUN

PIN ASSIGNMENTS

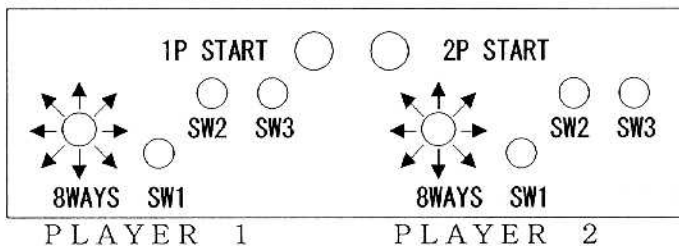
< >内は COIN CHUTE TYPE を INDIVIDUAL に設定した場合の機能です。
(JAMMA)

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	(NOT USED)
GND	27 e	GND
GND	28 f	GND

56P P=3.96mm

SW1 : 左回転 SW2 : 右回転 SW3 : 右回転

コントロールパネル仕様



モニターの向き



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ランプ)に対応していません。

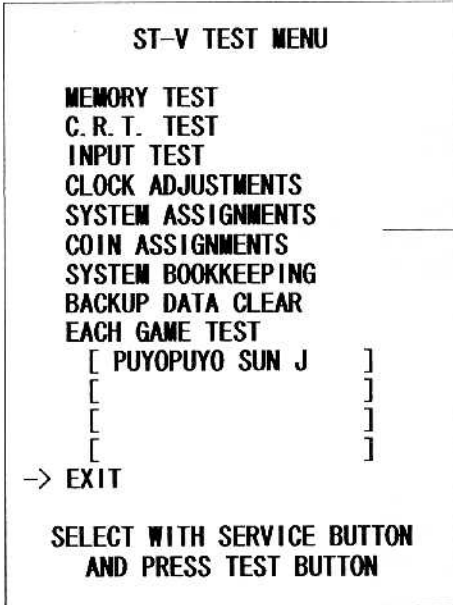
ぷよぷよSUN

ST-Vテストモード

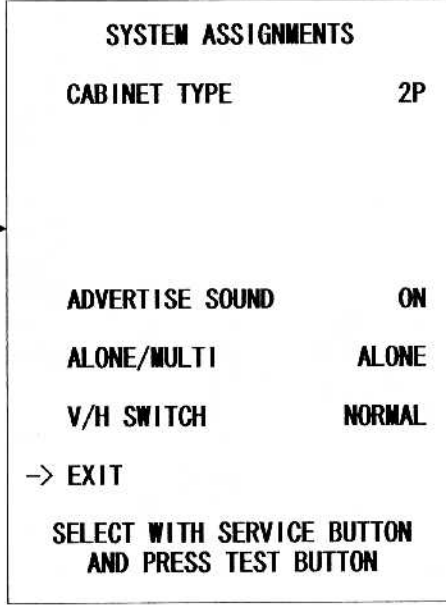
電源投入後、テストボタンを押すと、**ST-Vテストモード**に入ります。画面に**ST-V TEST MENU**が表示されます。サービスボタンを押すと → が移動します。希望する項目にあわせてテストボタンを押してください。

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



SYSTEM ASSIGNMENTS SCREEN



このゲームの稼動条件

SYSTEM ASSIGNMENTS の CABINET TYPE を 1P あるいは 2P に設定していること。

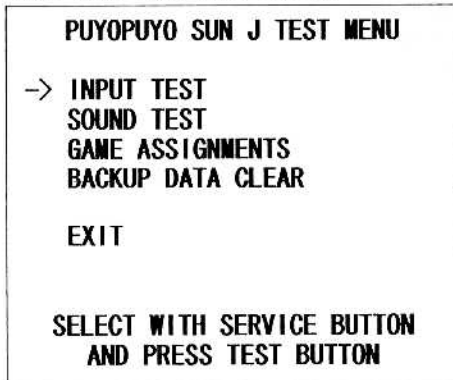
上記の稼動条件以外の設定内容ならば、電源投入直後、テストモード終了後にエラーを表示し、ゲームはできません。

出荷時の設定内容は稼動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**の設定内容が稼動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



- 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。

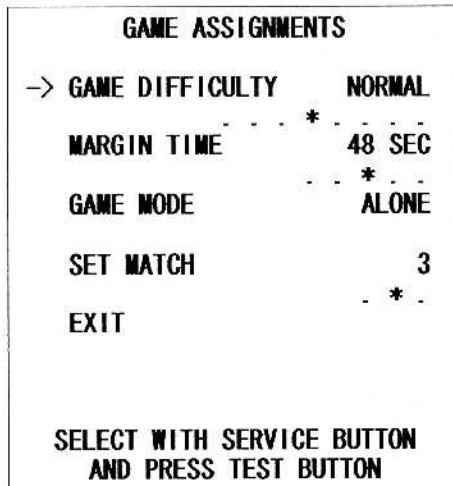
- GAME ASSIGNMENTS

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)

- BACKUP DATA CLEAR

GAME ASSIGNMENTS で設定した内容をクリアできます。

GAME ASSIGNMENTS SCREEN



- GAME DIFFICULTY (EASIEST:最易 ~ MASTER: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。

- MARGIN TIME (0 24 48 64 96)

プレイ中の攻撃のリミットがなくなるまでの時間を設定します。数字が少ないほど早く攻撃力が上がります。

- GAME MODE (ALONE:一人用の台 MATCH:対戦台用)

対戦台か、一人用の台かを設定できます。対戦台の場合は SYSTEM ASSIGNMENTS の CABINET TYPE を 1P に設定する必要があります。

- SET MATCH (1:一本勝負 3:3本勝負 5:5本勝負)

対戦時の勝負数を変更します。例：) 3本勝負にすると、2本先取で勝ちとなります。

上記の内容は出荷時の状態です。↑