

蒼穹紅蓮隊

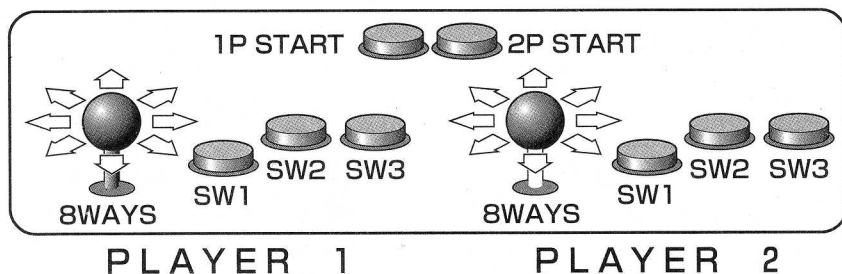
PIN ASSIGNMENT

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

(JAMMA)

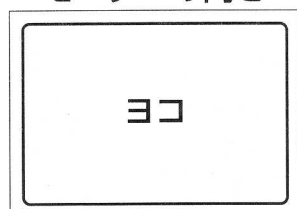
部 品 面			半 田 面
GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
+5V	3	C	+5V
+5V	4	D	+5V
(NOT USED)	5	E	(NOT USED)
+12V	6	F	+12V
(NOT USED)	7	H	(NOT USED)
COIN METER 1	8	J	COIN METER 2
(COIN LOCKOUT 1)	9	K	(COIN LOCKOUT 2)
SPEAKER(+)	10	L	SPEAKER(-)
(NOT USED)	11	M	(NOT USED)
RED	12	N	GREEN
BLUE	13	P	SYNC.
GND(SYNC.)	14	R	SERVICE
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)
(GAME SELECT)	26	d	(PAUSE)
GND	27	e	GND
GND	28	f	GND
56P P=3.96mm			

STICK CONTROL DIRECTIONS



SW1 : ショット & レーザー
 SW2 : ボンバー
 SW3 : チェンジ (レーザー変更)

モニターの向き



水平同期周波数
 15.7kHz

- ・ **GAME DIFFICULTY**
ゲームの基本難易度を設定します。
- ・ **DIFFICULTY OFFSET**
各ステージでの難易度設定の有無を設定します。
OFF の場合は、GAME DIFFICULTY のみで難易度を設定します。
ON にした場合は、各ステージの難易度をある程度上下させることができます。
- ・ **PLAYER STOCK**
ゲーム開始時のプレイヤー機のストック数を設定します。
- ・ **BOMBER STOCK**
プレイヤー機登場時のボンバーのストック数を設定します。
- ・ **EXTEND TYPE**
スコアによる PLAYER STOCK の増加の設定をします。
- ・ **PAUSE SW**
56P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。
- ・ **INVINCIBLE MODE**
チェック用の無敵モードの ON/OFF を設定します。
- ・ **ADDITIONAL MODE**
ゲーム開始時のボタン入力状態による付加機能の使用可否を設定します。
- ・ **CONTINUE**
CONTINUE機能の有無を設定します。
- ・ **DEFAULT SETTING**
上記の設定を全て初期状態に戻します。

上記の内容は出荷時の状態とは異なります。↑