

SEGA®

SPIKERS BATTLE™

スパイクーズバトル

サービスマニュアル



- ご使用前に、この<説明書>をよくお読みのうえ、内容を理解してからお使いください。
- お読みになったあとも、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

株式会社 **セガ**

[The page contains extremely faint and illegible text, likely bleed-through from the reverse side of the document. No specific content can be transcribed.]

ご使用の前に —必ずお読みください—

安全のために

この取扱説明書は、本製品を安全にお使いいただくために守っていただく事項を示しています。本書は、本製品の使用者、運営管理者および運営担当者を対象に記載しています。警告表示の意味や注意事項をよく読んで理解するようにしてください。また、読み終わった後も、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

本書では、特に注意を要する説明を次のように危険度の程度により、「危険」「警告」「注意」などの用語を使用して整理し、二重枠線で囲んで掲載しています。表示の内容をよく理解してから本文をお読みください。



危険

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が切迫して生じることが想定される内容を示しています。



注意

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が軽傷を負う可能性が想定される内容および物的損害の発生が想定される内容を示しています。



警告

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

本製品には、安全に使用していただくために次のような絵表示、ピクトグラフを使用しています。



“取扱注意”を示しています。人体および機器を保護するために、取扱説明書やサービス・マニュアルを参照する必要があります。場所に付いています。



“保護接地端子”を示しています。機器を操作する前に、必ずグラウンドと接続してください。

● 本書の指示通りに作業してください。

本書では事故防止を考慮して作業を説明しています。本書の説明通りに作業しないと事故の原因となります。また、特に専門知識を持つ技術者でないと危険である作業の場合は、本書は技術者が行うように指示しております。

● 必ず電源スイッチを切ってから、作業を行ってください。

感電事故を防止するために、本製品内部に触れる作業の前に必ず電源を切ってください。電源を入れた状態で作業を行う場合は、本書は必ずその旨を述べております。

● 必ずアースの接地を行ってください。

本製品はアース端子を備えています。設置の際、“確実に接地接続されている屋内アース端子”とアース線で接続してください。適切に接地されていないと、感電の原因となります。また、制御装置の修理などを行った後は、アース線が制御装置に確実に接続されていることを確認してください。

● 必ず漏電遮断器を備えた電源を単独で使用してください。

漏電遮断器のない電源を使用すると、漏電発生時に出火の恐れがあります。

● 指定された定格のヒューズを使用してください。（ヒューズ使用機種のみ）

指定の定格以上のヒューズを使用すると、火災・感電の原因となります。

- 当社の指定していない仕様変更（装置の取り外し、改造、追加）は行わないでください。

本製品の部品には安全のための警告ラベルや人身保護用カバーなどがあります。部品を取り外したり、回路を変更して本製品を運営するのは、火災や感電の原因となりたいへん危険です。ドアやフタ、保護用部品を破損、紛失したときは、運営を中止して、購入先または本書記載の事務所までご連絡ください。当社仕様でない状況で事故が発生した場合、当社は第三者への賠償責任も含め一切の責任を負いません。

- 電気仕様を必ず確認してください。

本製品が設置場所の電源・電圧・周波数に合致しているか必ず確認してください。製品には電気仕様を記した銘板を貼付してあります。異なる電気仕様で使用すると、火災・感電の原因となります。

- 警告ラベルが充分読める程度の適切な照明のある場所に設置、運営してください。

お客様の安全のために当社製品には事故の可能性のある箇所には、ラベル貼付や印刷にて危険を警告しています。お客様が警告を読める十分な照明がある場所で本製品を運営してください。また、ラベルが剥がれたときは直ちに貼り直してください。購入先または本書記載の事務所にご注文ください。

- モニターは慎重に取り扱ってください。（モニター搭載機種のみ）

モニター（TV）には高電圧部があります。電源を切った後でも、高電圧が残る部分があります。感電の恐れがありますので、モニターの修理、交換作業は電気的知識を持つ技術者以外の方は行わないでください。

- モニター（プロジェクター）は必ず適切な調整を行ってください。（モニター搭載機種のみ）

画面のチラツキ、歪みなどを放置したまま、運営しないでください。不適切な調整の画面映像は、使用者や周囲の方がめまいや頭痛などの体調不良を起こす事故の原因となります。

- 本製品を移動、転売する場合には、必ず本書を添付してください。

本製品にモニターやプリンターなど市販の機器を使用している場合は、本書では本製品に関わる内容にのみ説明しています。本書には記載のない機能、反応を有する市販機器があります。市販機器の取扱説明書と併せて本書を使用してください。

- ・ 記載されている内容は改良のため予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。
- ・ 本書の内容は万全を期して作製しましたが、万一ご不審な点や誤りなどお気づきのことがありましたらご連絡ください。

搬入直後の点検

通常、当社の製品は搬入直後に使用できる状態で出荷しています。しかし、運送中に異常を生じる場合があります。電源を投入する前に以下の点を点検して、良好な状態で搬入されたか確認してください。

- キャビネットの外表面に、へこみや傷はないか？
- アジャスターやキャスターに破損はないか？
- 電源電圧、周波数は設置場所の仕様と合致しているか？
- 全ての配線のコネクタが正しくしっかり接続しているか？コネクタは正しい方向でないと適合しません。無理に押し込まないでください。
- 電源コードに切れ目やへこみはないか？
- 適切な定格のヒューズが使用されているか？サーキットプロテクターは通電の状態か？
- 付属部品は全て揃っているか？
- 付属品のキーでドアやリッドが開くか？ドアやリッドはしっかり閉まるか？

目次

ご使用の前に

1. 取扱い上の注意	1
2. 仕様	2
3. ゲーム内容	3
4. テストモード	9
A. SYSTEM MENU	
B. GAME TEST MODE	
a. 入力テスト (INPUT TEST)	
スイッチ入力のテストを行います。	
b. ゲーム設定 (GAME ASSIGNMENTS)	
ゲーム難易度等の動作環境を設定できます。	
c. ブックキーピング (BOOKKEEPING)	
ゲーム回数、ゲーム時間等のデータを確認できます。	
d. データクリア (BACKUP DATA CLEAR)	
BOOKKEEPINGの内容をクリアすることができます。	
5. ゲームボード	16
6. ソフトキット	19
7. エラー説明	21

本書では人身事故や物的賠償事故には及ばないが、重要な情報は下の「重要」の用語、アイコン(記号)を使用して太い枠線で囲んで掲載しています。

STOP

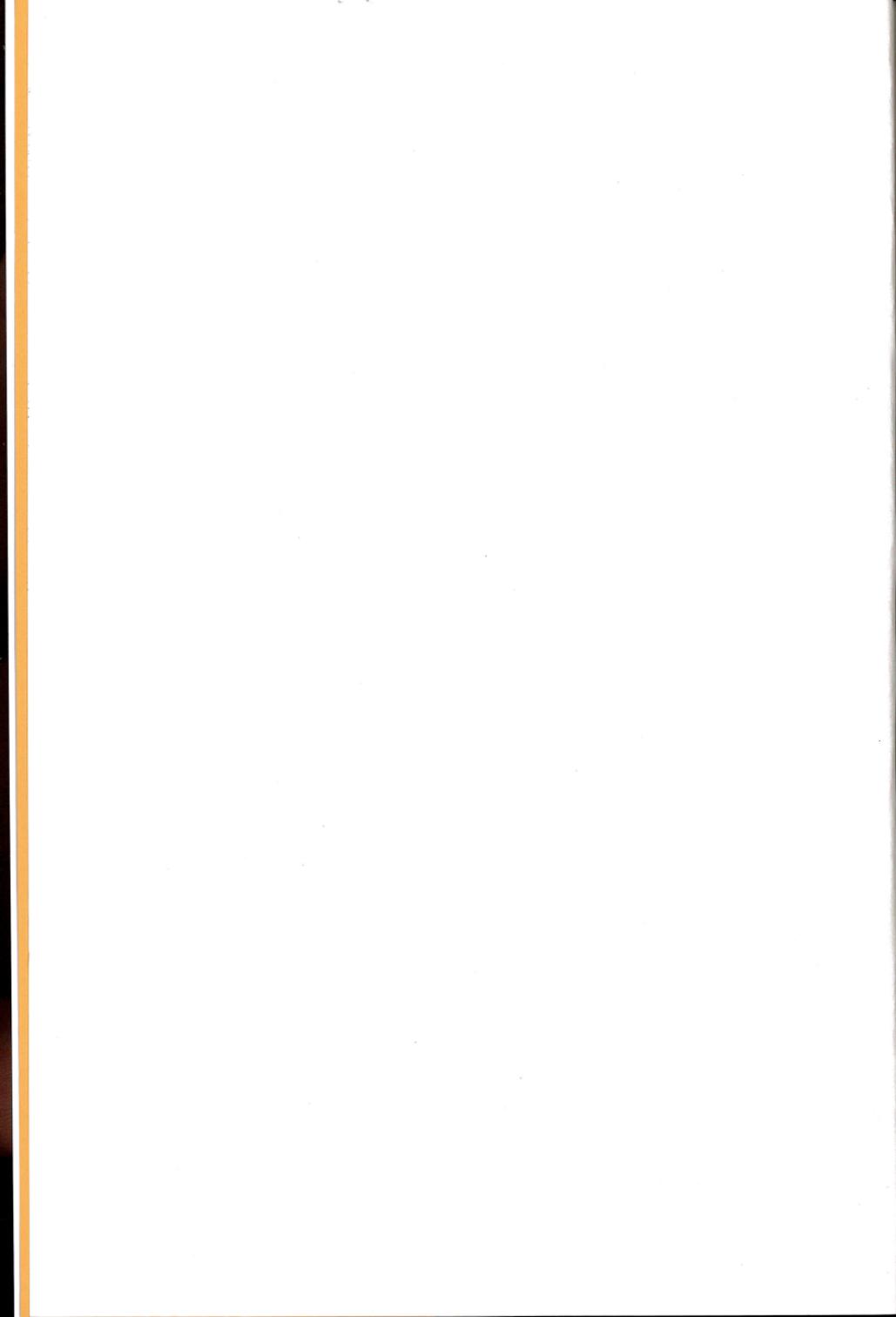
重要

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、本製品の本来の性能を発揮できなかつたり、機能停止を招く内容を示しています。

STOP

重要

- 初めて電源を投入した際、必ずテストモードに入り①INPUT TESTで入力装置が正常か確認してください。
- このゲームは、NAOMI GD-ROMシステム専用です。他のハードウェアでは使用できません。
- このゲームは、NAOMI CABINETの対戦接続キットには対応していません。
コントロールパネルへの配線は、必ず1つのI/Oボードに接続するようにしてください。
- このゲームでは、1個のゲームボードで対戦プレイはできません。
また、各ゲームボードを接続する通信キットが必要です。
接続作業の詳細は、通信キット付属の説明書をお読みください。



1. 取扱い上の注意



- 感電もしくはIC基板が故障する恐れがありますので、IC基板の組み込み及び取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。
- IC基板上に異物が乗っていたり、埃がついていたりと回路のショート等の原因によりIC基板が発熱し発火する恐れがあります。
IC基板上はいつもきれいにしてください。
- NAOMIはJVS対応キャビネットで使用してください。
JVS対応キャビネット以外を使用した場合、発熱、出火の恐れがあります。



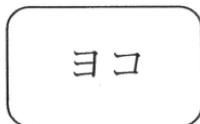
- 基板とコネクタとの接続は、完全に行ってください。
差し込みが不十分だとIC基板等を破損する恐れがあります。
- IC基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。
IC基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターは使用しないでください。
- IC基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクタを基板に接続する際、IC基板に静電気を与えないでください。
- ワイヤーハーネスにボタン等を半田付けする際はIC基板からワイヤーハーネスを外し、IC基板に熱を与えないようにしてください。
- NAOMIは、シールドケース無しで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。NAOMIは必ず付属のシールドケースと共に使用してください。
- NAOMIに対応するモニター周波数は15kもしくは31kHzです。15k/31kHzに非対応のモニター、非対応のプロジェクターを用いたキャビネットには使用できません。

- このマニュアルにおけるJAMMA VIDEO規格 (JAMMA VIDEO STANDARD) の表記について。
NAOMIで採用しているJAMMA VIDEO規格を、このマニュアルではJVSと表記します。
これに対し、ST-Vなどで採用している56Pエッジコネクタを使用した従来のJAMMA規格を旧JAMMA規格と表記します。
各ゲームに付属しているマニュアルにはJVSをJV規格、新JAMMA規格、JAMMA2規格など、旧JAMMA規格をJAMMA規格、JSなどと表記している場合があります。
- 記載されている内容は、予告なしに変更される場合もございますので、あらかじめご了承ください。

2. 仕様

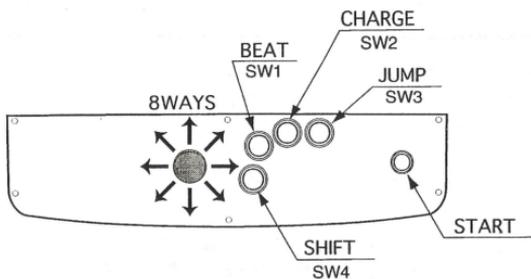
① 画面表示

モニターの向き



水平同期周波数
15 / 31 kHz

② コントロールパネル



③ 必要 DIMM メモリ容量

256 MB 以上

3. ゲーム内容

遊び方

[4人通信対戦可能]

4人のキャラクターが生き残りを賭けて戦う、バトルロイヤル形式の通信対戦型格闘アクションゲームです。

途中乱入可能で、最大4人まで通信対戦が可能です。

[ゲーム形式]

8人のキャラクター（以下キャラ）の中から1人を選び、各ステージに登場する他の3人のキャラクターと戦います。1人用モードでは、複数のコンピュータキャラを1人で相手にする対戦形式となります。プレイヤーが2人～4人での対戦モードでは、全員が敵同士となって戦うバトルロイヤル形式となります。

様々な攻撃を相手にヒットさせて相手の体力ゲージをゼロにすると、その相手はKO状態になります。制限時間内に他の3人をKOし、最後まで生き残ったプレイヤーが勝利ポイントを得ることができます。制限時間内に相手を全員KOできなかった場合には、そのラウンド中に最も多くのFIGHT POINTを獲得したプレイヤーがラウンドの勝者となり、勝利ポイントを得ることができます。

先に2ラウンド勝利したプレイヤーが最終的な勝者となり、勝ち残ります。

1人用モードの場合は、勝者は次のステージに進むことができます。

1人用モードで、全8ステージをクリアすると、エンディングの後、ゲームオーバーになります。

対戦モードで、プレイヤーが4人に満たない場合は、残りのキャラクターはコンピュータキャラ（COM）になります。1人用モードで、プレイヤーキャラがKOされ複数のコンピュータキャラが生き残った場合、いずれかのコンピュータキャラの判定勝ちとなります。

[FIGHT POINTとは?]

FIGHT POINTとは、そのラウンド中でのプレイヤーの活躍度を表すスコアです。FIGHT POINTは、主に相手に攻撃をヒットしたり、相手をKOしたりすることで増えていきます。チャージ攻撃、武器攻撃などの特殊技や、多数のコンボ（連続攻撃）をヒットするほど、多くのFIGHT POINTが加算になります。

ただし、逃げ回っていたり、相手との戦いを傍観していたりする場合は、FIGHT POINTを減点されることもあります。また、FIGHT POINTは、ラウンド開始時に毎回0点に戻ります。

1人用モードでは、勝利したラウンドで獲得したFIGHT POINTがスコアとして加算になります。負けたラウンドでのFIGHT POINTや、対戦モードでのFIGHT POINTは、スコアに反映されません。FIGHT POINTは、マイナスになることもあります。この状態で勝利すると、スコアにマイナスの得点が加算になり、減点となります。これにより、スコアがマイナスになることもあります。

[操作方法]

キャラクターの操作は、1レバーと4ボタンで行ないます。

ボタンの名称は、左からシフト（S）、ビート（B）、チャージ（C）、ジャンプ（J）となっています。

また、画面表示の変更などにスタートボタンを使用します。



<通常移動>

レバーを入れた方向に歩きます。

<シフト移動>

Sボタンを押しながら、レバーを入れると、向きを固定したまま移動できます。

<ダッシュ>

レバーを素早く2回入れると走り始めます。レバーを入れ続けると、その方向に走り続けることができます。

<ジャンプ>

Jボタンを押すとジャンプします。レバーを入れながらジャンプすると、その方向に向きを変えてジャンプします。Jボタンを押している長さによって、ジャンプの高さや距離が変わります。

<打撃攻撃>

Bを押すと、打撃攻撃します。Bボタンを連続して押すことで、簡単に連続攻撃することができます。

<チャージ攻撃>

Cボタンを押していると、チャージゲージが溜まっていき、離すと強力なチャージ攻撃をします。チャージゲージを溜めた長さによって、Level 1～Level 4の4種類のチャージ攻撃ができます。Level 4を超えた状態でCボタンを押し続けるとチャージオーバーカウントが始まり、これが0になると、チャージゲージが0に戻ってしまいます。ビートボタンで攻撃しているときも、チャージ可能です。

<チャージゲージ>



<足払い攻撃>

Bボタン+Cボタンを押すと、相手をダウンさせる足払い攻撃ができます。

<ダッシュ攻撃>

ダッシュ中にBボタン+Cボタンを押すと、ダッシュ攻撃ができます。

<ジャンプ攻撃>

Jボタン+Bボタン、またはJボタン+Cボタンを押すと、ジャンプ攻撃ができます。この時、ダッシュ中なら、ダッシュジャンプ攻撃ができます。

<スペシャルアタック>

スペシャルストック（稲妻マーク）がある状態で、Bボタン+Cボタン+Jボタンを押すと、スペシャルストックを1個消費して、完全無敵のスペシャル攻撃ができます。

<つかみ、投げ>

相手の近くで、相手方向にレバーを倒していると相手をつかむことができます。相手をつかんだ状態でBボタンまたはCボタンを押すと相手を投げることができます。レバーを入れながら相手を投げると、相手を投げる方向を変えることができ、周囲にいる別の相手につけることができます。

<受身>

相手の攻撃を受け、空中に浮いてしまった時、Bボタン+Cボタン+Jボタンを押すと、スペシャルストックを1つ消費することで、完全無敵の空中受身をとることができます。

<武器攻撃>

地面に落ちている武器の近くで、レバー(↓)+Bボタン+Cボタンを押すと、その武器を拾うことができます。BボタンまたはCボタンを押すことによって、武器攻撃ができます。武器を持っている状態で、Bボタン+Cボタンを押すと持っている武器を投げつけることができます。

<アイテム>

相手をKOすると、アイテムを落とします。アイテムには、体力回復アイテム(大、中、小)、スペシャルストック増加アイテムがあります。アイテムのある場所にキャラクターが移動するだけで、そのアイテムを拾うことができます。

[プレイヤーキャラクター紹介]

<TEAM SPIKE(チームスパイク)のメンバー>

イメージカラー:RED

SPIKE(スパイク)

年齢:29歳 国籍:アメリカ
元ヘビー級プロボクサーで、チームスパイクのリーダー的存在。
全キャラ中、最大の破壊力のあるチャージ攻撃が武器。



WHITE(ホワイト)

年齢:27歳 国籍:アメリカ
アメリカ陸軍に在籍していた元軍人。
スキの少ない、安定したコンビネーション攻撃が得意。



LINDA(リンダ)

年齢:25歳 国籍:アメリカ
チームスパイクの紅一点。
華麗かつ変則的な足技に魅了されると、痛い目に合うだろう。



TENSHIN(テンシン)

年齢:30歳 国籍:日本
寡黙な長身の日本人。
長い手足を振り回したリーチの長い攻撃が魅力。



< TEAM ALBERTO (チームアルベルト) のメンバー >

イメージカラー：BLUE

ALBERTO (アルベルト)

年齢：18歳 国籍：イタリア

チームアルベルトのリーダー。陽気なイタリアン。

某クラブハウスからオファーが来るほどのスーパーストライカー。その足から繰り出される蹴りは強烈。



HIKARU (ヒカル)

年齢：16歳 国籍：日本

運動神経抜群の空手女子高生。スキの少ない連続攻撃は、威力は小さいが、数多く叩き込むことができる。



GORN (ゴーン)

年齢：18歳 国籍：アメリカ

ネイティブアメリカンのパワーファイター。

その大きな体格を活かしたパワー攻撃は、誰も寄せ付けない。



FENGLI (フェンリー)

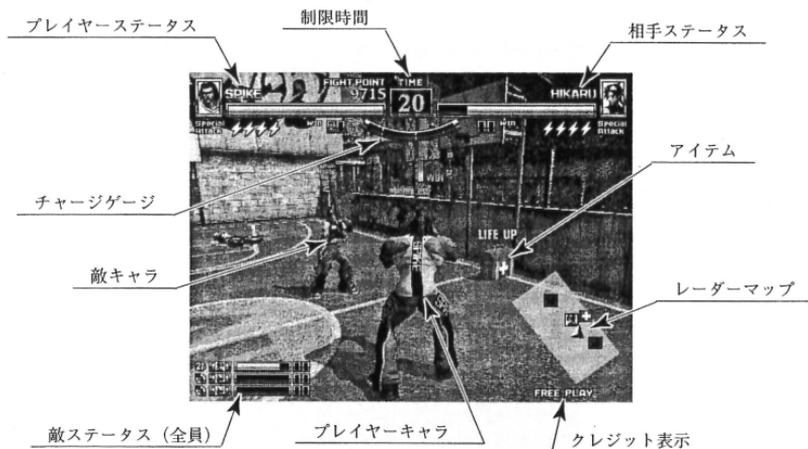
年齢：17歳 国籍：中国

中国拳法の達人。しかし、普段は成績優秀なインテリ学生。

トリッキーな攻撃は、すべて彼の格闘理論に裏付けされたもの。



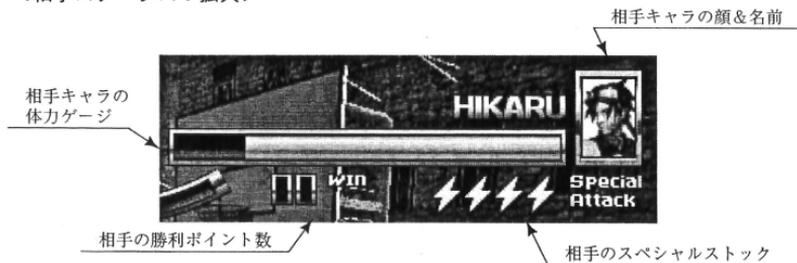
[ゲーム画面説明]



<プレイヤーステータス：拡大>

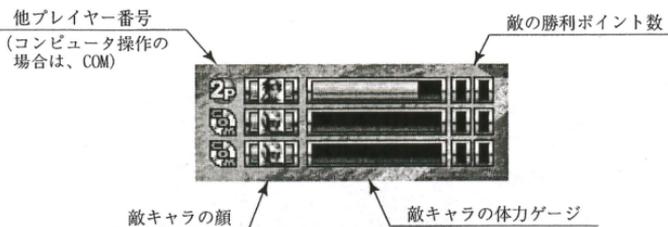


<相手ステータス：拡大>

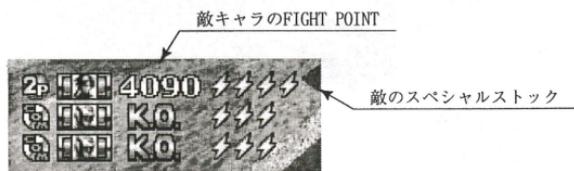


※相手ステータスは、直接戦っている相手がいなければ表示がありません。

<敵ステータス（全員）：拡大>



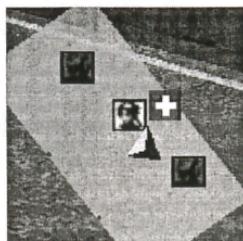
※ 敵ステータス（全員）は、スタートボタンを押すと、以下のように表示内容が変わります。



<レーダーマップ>

ステージの上空から見た位置関係を表示しています。

- 緑のエリア : ステージの移動可能範囲
- 青色の三角マーカー : プレイヤーキャラの位置
- 顔 : 相手
- 顔 (黒) : KOされた相手
- 赤い救急箱 : 回復アイテム (大)
- 白い救急箱 : 回復アイテム (中または小)
- イマズママーク : スペシャルストック増加アイテム



4. テストモード

A. SYSTEM MENU

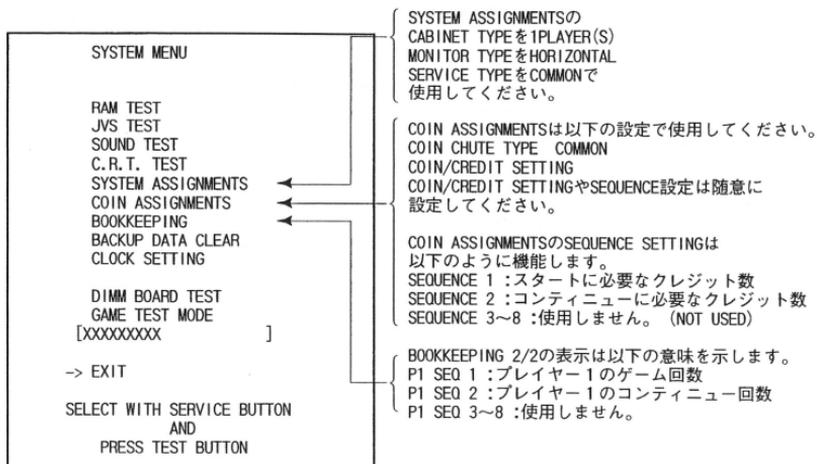
STOP

重要

SYSTEM ASSIGNMENTS、COIN ASSIGNMENTS、GAME TEST MODEのGAME ASSIGNMENTSで再設定を行った場合、必ずシステムメニュー画面のEXITからテストモードを終了してください。終了した時点で再設定内容をボード上のICに記録します。テストモード中に電源を切ると、再設定内容は無効になり、設定前の内容に戻りますのでご了承ください。

システムテストモードでは主に基板の正確な動作確認、モニターの色調整、コイン/クレジット設定を行うことができます。

- 1) 電源投入後テストボタンを押すと、次のようなシステムメニューを表示します。

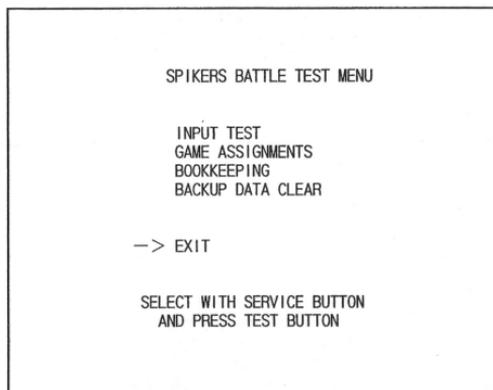


- 2) サービスボタンを押すと、矢印が移動します。
希望する項目に矢印を合わせて、テストボタンを押してください。
- 3) "GAME TEST MODE"でテストボタンを押すと、本ゲーム固有のテストメニューに移ります。
次ページ以降を参照してください。
- 4) テスト終了後は矢印を"EXIT"に合わせて、テストボタンを押してください。
ゲームのアドバタイズ画面に戻ります。

システムテストモードに関する詳しい説明はGD-ROMサービスマニュアル(No.4 2 0 - 6 6 2 0)を参照してください。

B. GAME TEST MODE

サービスボタンを押すと、矢印が移動します。
希望する項目に矢印を合わせて、テストボタンを押してください。
その項目を実行します。



ゲームテストメニュー画面

"EXIT" を選んでテストボタンを押すと、ゲームテストモードを終了し、システムメニュー画面に戻ります。

a. 入力テスト (INPUT TEST)

本ゲームの各種入力テストを行います。
各入力装置を操作してください。
各名称右の表示が"OFF"から"ON"になれば、その入力装置および配線接続は正常です。

INPUT TEST	
	1P
UP	OFF
DOWN	OFF
RIGHT	OFF
LEFT	OFF
SHIFT	OFF
BEAT	OFF
CHARGE	OFF
JUMP	OFF
START	OFF
SERVICE	OFF
TEST	OFF
BD_SERVICE	OFF
BD_TEST	OFF

PRESS TEST AND SERVICE BUTTON TO EXIT

入力テスト画面

テストボタンとサービスボタンを同時に押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

b. ゲーム設定 (GAME ASSIGNMENTS)

ここで、ゲーム内容の設定ができます。

COMMUNICATION ID

ゲーム機の接続タイプを設定します。SINGLE、MASTER、SLAVEの3つから選択します。1台のみの場合は、SINGLEにセットしてください。2～4台のゲーム機をリンクする場合は、その内の1台をMASTERに、残りの全台をSLAVEにセットしてください。

● GAME DIFFICULTY :

ゲームの難易度を設定します。

VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD、VERY HARDの5段階あります。

● MATCH POINTS (1P)、(VS) :

ゲームで勝ち続けるために必要な勝利ラウンド数を設定します。2または3に設定できます。

(1P) は1人モード、(VS) は対戦モードの設定になります。

● GAME TIMER :

ゲーム中の1 ROUNDの制限時間を設定します(秒単位)。60～180秒まで10秒刻みで設定できます。

● PLAYER LIFE :

ゲーム中のプレイヤーの体力の最大値を設定します。200～400まで10刻みで設定できます。

● DAMAGE BOOST :

ゲーム中に制限時間が残り少なくなった場合に、攻撃力を増加させるかどうかを設定します。ON/OFFを選択し、ONの時に攻撃力が増加するようになります。

サービスボタンで項目を選択し、テストボタンで設定を変更します。

“EXIT” に合わせて、テストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

GAME ASSIGNMENTS	
COMMUNICATION ID	SINGLE
GAME DIFFICULTY	NORMAL
MATCH POINTS(1P)	2
MATCH POINTS(VS)	2
GAME TIMER	80
PLAYER LIFE	300
DAMAGE BOOST	ON

> EXIT

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON

← COMMUNICATION IDがSINGLEの場合は、MATCH POINTS (VS)の項目の表示がありません。

ゲーム設定画面

COMMUNICATION IDがSLAVE設定の場合は、COMMUNICATION IDとEXIT以外の項目は表示がありません。

c. ブックキーピング (BOOKKEEPING)

ゲーム稼動情報などを見ることができます。テストボタンを押していくと、ページ(計4ページ)が切り替わります。4ページ目でテストボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

BOOKKEEPING 1/4		
NUMBER OF GAMES		0
NUMBER OF ALL CLEAR		0
TOTAL TIME	0d	00h 00m 00s
PLAY TIME	0d	00h 00m 00s
AVERAGE PLAY TIME		00h 00m 00s
LONGEST PLAY TIME		00h 00m 00s
SHORTEST PLAY TIME		00h 00m 00s
PLAY RATIO		0.00 %
PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE		

ブックキーピング画面 (1 / 4)

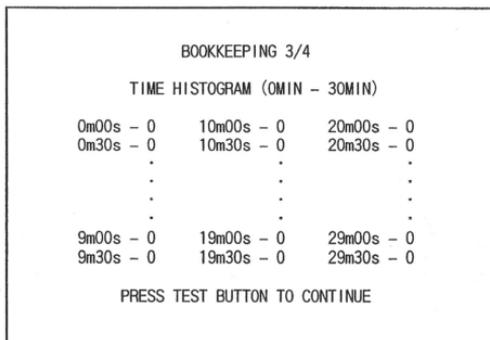
- NUMBER OF GAMES : プレイされた総ゲーム数
- NUMBER OF ALL CLEAR : 全ステージクリアされたゲーム数
- TOTAL TIME : 総稼動時間
- PLAY TIME : 総プレイ時間
- AVERAGE PLAY TIME : 平均プレイ時間
- LONGEST PLAY TIME : 最長プレイ時間
- SHORTEST PLAY TIME : 最短プレイ時間
- PLAY RATIO : 稼働率

キャラクターの使用率と最大連勝数を表示します。キャラクターの種類は標準で8人ですが、タイムリリースで使用可能になったキャラクターも表示するようになります。

BOOKKEEPING 2/4		
CHARACTER DATA		
	USE NUM	VS WINS MAX
SPIKE	0	0
WHITE	0	0
LINDA	0	0
TENSHIN	0	0
HIKARU	0	0
FENGLI	0	0
GORN	0	0
ALBERTO	0	0
PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE		

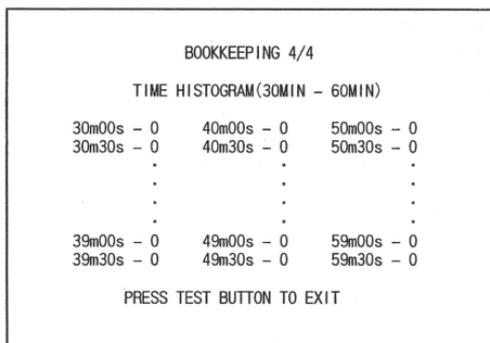
ブックキーピング画面 (2 / 4)

プレイタイムの分布を30秒刻みで表示しています。(0~30分間まで)



ブックキーピング画面 (3 / 4)

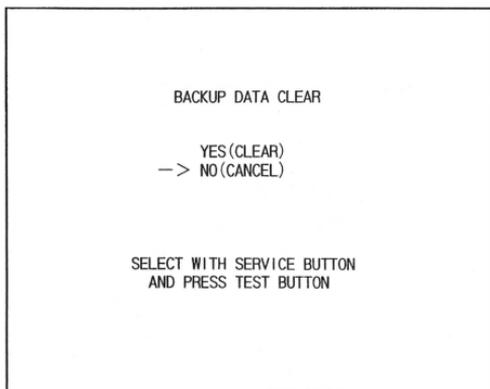
プレイタイムの分布を30秒刻みで表示しています。(30~60分間)



ブックキーピング画面 (4 / 4)

d. データクリア (BACKUP DATA CLEAR)

ゲームブックキーピングおよびランキングデータを、消去することができます。
バックアップデータをクリアしても、"GAME ASSIGNMENTS" の設定は消えません。
なお、この画面での操作では、コイン/クレジット関係のデータはクリアしません。
コイン/クレジット関係のデータをクリアするには、システムテストモードの "BACKUP DATA CLEAR" を実行してください。



データクリア画面

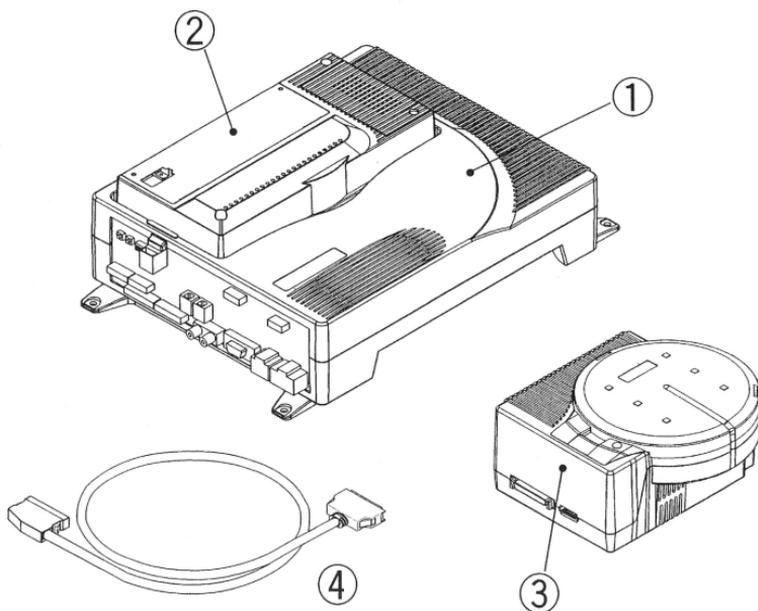
消去するときは、サービスボタンを押して矢印を "YES" に移動します。
"YES" でテストボタンを押すと "COMPLETED" と表示し、再度テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

"NO" に合わせてテストボタンを押すと、消去せずにゲームテストメニュー画面に戻ります。

5. ゲームボード

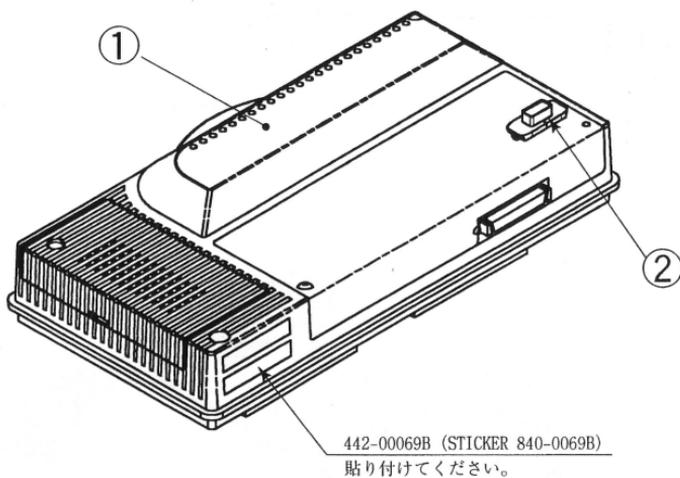


- 事故や故障の原因になりますので、ゲームボードを露出することは控えてください。
- 静電気の放電により、IC基板上の電子部品が破損することがあります。
シールドケースのふたを開けて作業を始める前に、アースされた金属面に触れて、身体にたまった静電気を放電してください。
- ゲームボードを交換する際は、改造説明書、取扱説明書をお読みください。



	PART NO.	DESCRIPTION
①+②	840-0051D	ASSY CASE NAO PCI DIMM BD
①	840-0001A	ASSY CASE NAOMI MAIN BD JPN
②	840-0001F	ASSY CASE NAO DIMM BD COM
③	610-0617	GD-ROM DRIVE UNIT NAOMI
	610-0617-01	GD-ROM DRIVE UNIT NAOMI VA2
④	605-0040-500	CABLE SCSI ST-L TYPE2 500MM

NAOMI DIMMボードの下図の位置に、本キット付属のステッカーを貼ります。



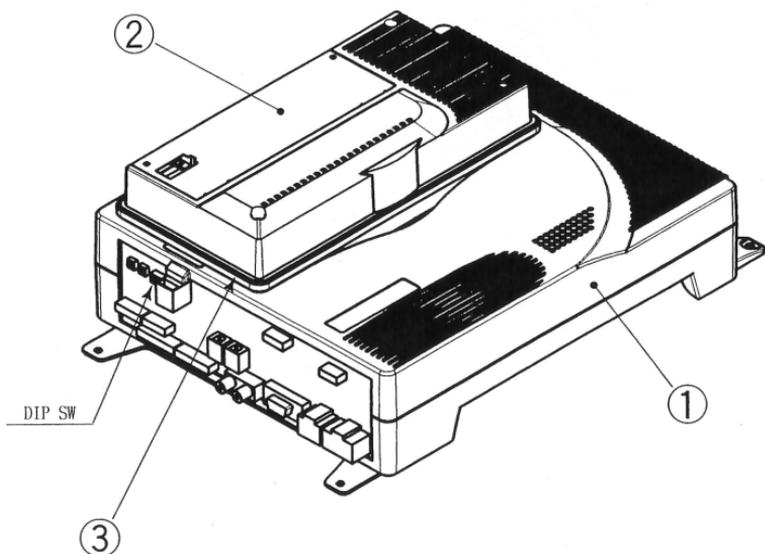
	PART NO.	DESCRIPTION
①	840-0001F	ASSY CASE NAO DIMM BD COM
②	—————	KEY CHIP
①+②	840-0069B	DIMM BD NAO SPK-B

通信プレイ対応時のゲームボード

STOP
重要

通信プレイを行うときは、全台のゲームボードのDIP SW 設定 (モニターの水平同期周波数) を揃えてください。

通信キット使用時は、通信ボード (840-0001E) を接続します。お問い合わせや修理をご依頼の際には、通信ボードの有無をご確認ください。



	PART NO.	DESCRIPTION
①	840-0001A	ASSY CASE NAOMI MAIN BD JPN
②	840-0001F	ASSY CASE NAO DIMM BD COM
③	840-0001E	ASSY CASE NAO COMMUNICATION

6. ソフトキット

STOP

重要

GD-ROM ディスク取扱いについて

- ディスクに指紋やホコリを付けないでください。汚れにより音質や画質が低下することがあります。
 - ディスクの手入れにベンジン、シンナーなどの揮発性の薬品、レコードスプレー、帯電防止剤などを使用しないでください。
 - ヒビや反りなど損傷があるディスクは使用しないでください。
ディスクに紙やシールを貼り付けたり、傷つけたりしないでください。
シール、テープなどを剥がした痕跡があるディスクは使用しないでください。
- 以上のようなディスクをGD-ROMドライブにセットすると、ディスクを取り出せなくなるなどの故障の原因となります。
- 汚れがひどい場合は、柔らかい布を水に浸し、よく絞ってから汚れを拭きとり、そのあと、乾いた布で水気を拭きとってください。
 - ディスクを持つときは表面に指紋を付けないように注意してください。



柔らかい布で内周から外周方向へ軽く拭く

ディスクの持ち方

両手で持つ場合

ディスクの両端をはさんで持つ。



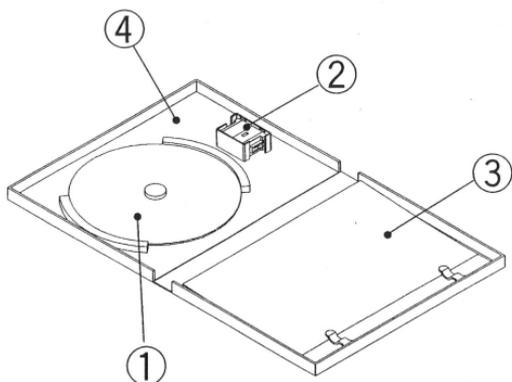
片手で持つ場合

中央の穴と外周部に指をかけて持つ。



キーチップ取扱いについて

- キーチップは精密部品です。熱、衝撃、静電気等によって破損することがあります。取扱いには十分注意してください。
- キーチップは、必ず同梱されたゲームのGD-ROMディスクとセットでご使用ください。



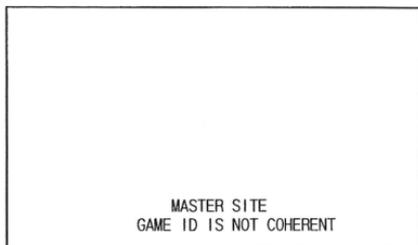
GD-ROM ディスクだけを注文の場合は、部品番号 610-0625-**** でご注文ください。

	PART NO.	DESCRIPTION
①+②+③+④	610-0624-0005	GD SOFT KIT SPK-B
①	—————	NAOMI GDROM SPK-B
②	—————	KEY CHIP
③	420-6621-0005J	SERVICE MANUAL SPK-B
④	253-5507	DISK CASE WITH IC HOLDER
①+④	610-0625-0005	GD SOFT SPK-B

7. エラー説明

通信チェック時のエラー

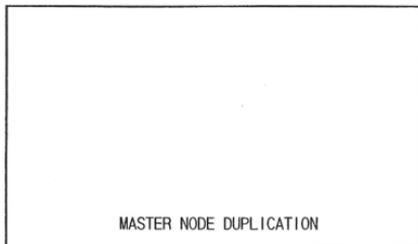
電源ON直後のネットワークチェックにてエラーを検出したときに、以下のエラー表示を行います。



違うゲームと接続すると、このエラーを表示します。
同じゲーム同士で接続し、起動し直してください。



同じタイトルでも違うバージョン同士で接続してしまうと、このエラーを表示します。
同じバージョンで統一して、接続し、起動し直してください。



MASTER 設定の台が2台以上ある状態だと、このエラーを表示します。
エラーを表示しないで、通信チェック画面のままの場合もあります。
MASTER 設定の台が1台もない場合も、通信チェック画面のままです。
必ず、MASTER 設定の台を1台にし、全台起動し直してください。

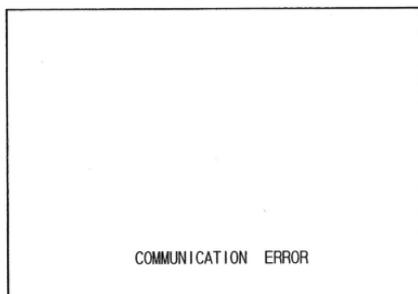


通信するNAOMIボードの国設定が全て一致しないと、このエラーを表示します。
同じ設定のボードで起動し直してください。

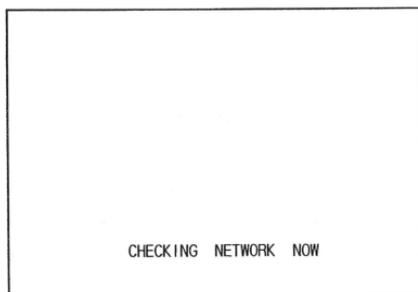
ゲーム中の通信エラー

ゲーム進行中に通信エラーが生じた場合、ネットワークでつながっているすべての台が自動的に通信チェック画面に戻ります。しばらくすると、セガロゴ表示画面に戻ります。しばらくしても、セガロゴ表示画面に戻らないときは、ネットワークケーブルの接続を確認し、起動し直してください。

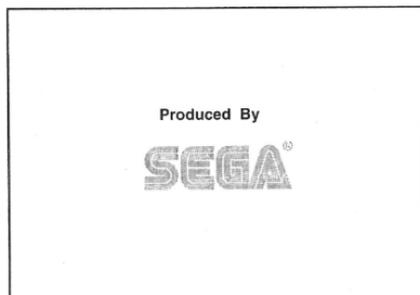
通信エラー画面

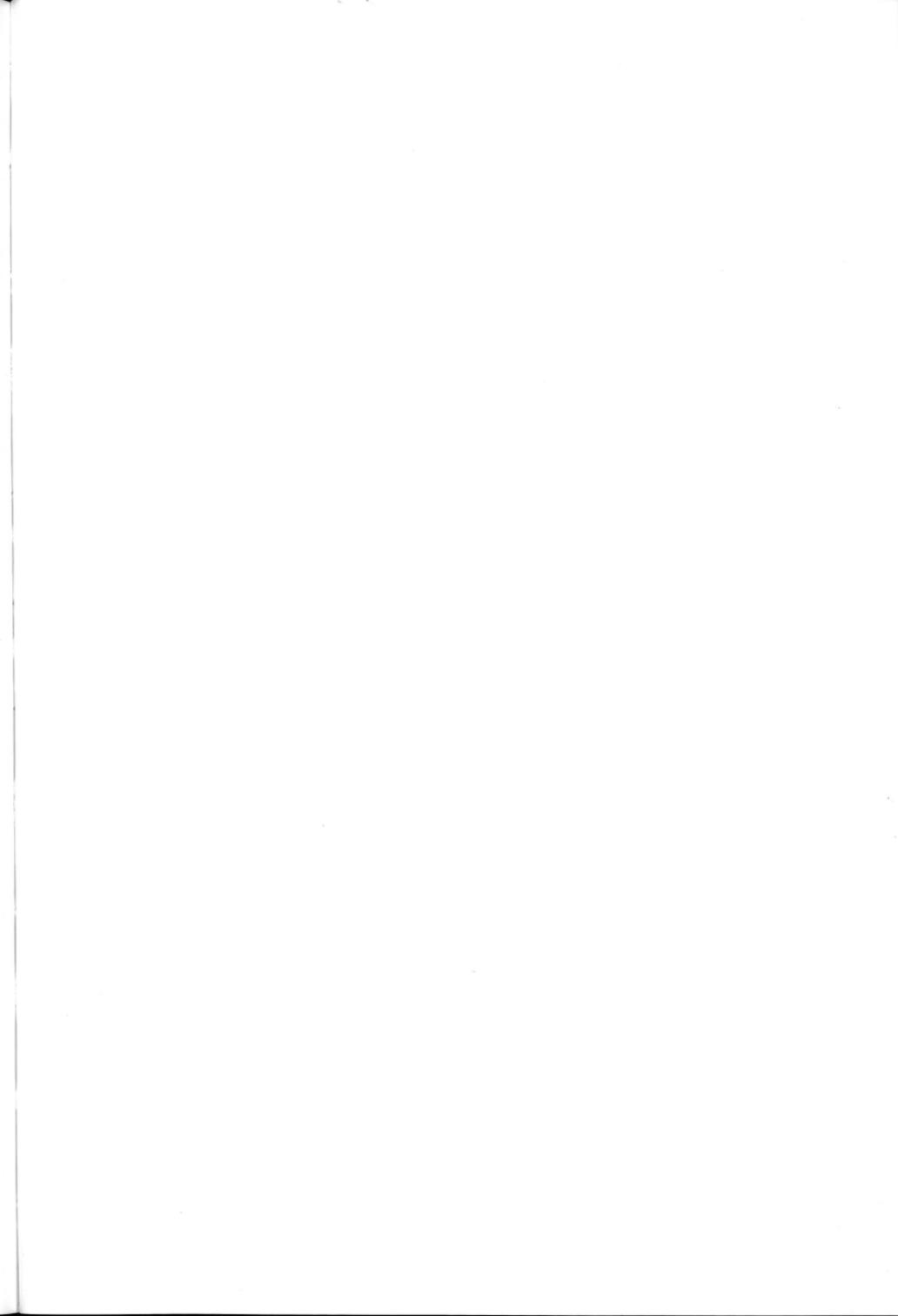


通信チェック画面



セガロゴ表示画面





SEGA[®] 株式会社 **ENI**

本 社 〒144-8531 東京都大田区羽田 1-2-12
本社 3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷 2-12-14
電話 国内販売 03-5737-7539