

SEGA®



スポーツジャム

サービスマニュアル

STOP
重要

- 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**

MANUAL NO. 420 - 6621 - 0003J



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。付いている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は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、漏電発生時に火災の恐れがあります。

- 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は適合しません。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ヤリッドが開くか？ドアヤ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	7
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えます。	
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	14
6. ソフトキット	15

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。



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ったり、機能停止を招く内容を示しています。



重要

- NAOMI CABINET、BLAST CITY等、1P、2Pでコインシュートを共有するキャビネットで使用する場合は、COIN ASSIGNMENTSのCOIN CHUTE TYPEをINDIVIDUALからCOMMONに設定変更してください。
これらのキャビネットでINDIVIDUALのまま使用した場合、2P側で始めることができません。COIN ASSIGNMENTSに関してはNAOMIサービスマニュアルを参照してください。
- 始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。



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。



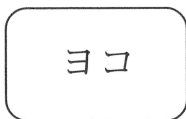
- 基板とコネクタとの接続は、完全に行ってください。
差し込みが不十分だとIC基板等を破損する恐れがあります。
- IC基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。
IC基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターは使用しないでください。
- IC基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクタを基板に接続する際、IC基板に静電気を与えないでください。
- ワイヤーハーネスにボタン等を半田付けする際はIC基板からワイヤーハーネスを外し、IC基板に熱を与えないようにしてください。
- NAOMIは、シールドケース無しで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。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

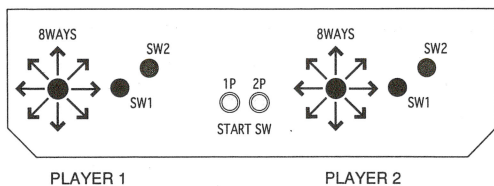
① 画面表示

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

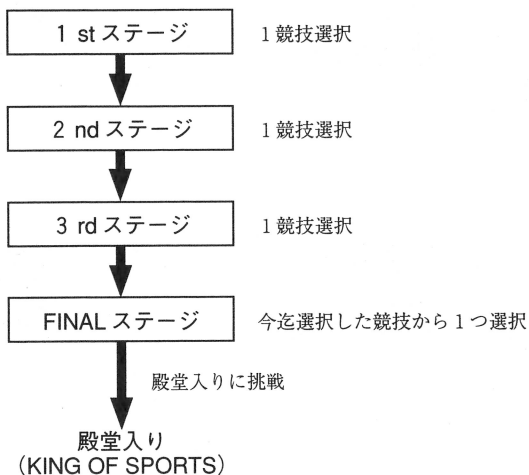
3. ゲーム内容

ゲーム展開・背景


世界の超人気スポーツ（8種目・12競技）に挑戦し、最高賞金額を獲得して殿堂入り（KING OF SPORTS）を目指すゲームです。

ステージ説明

1st・2nd・3rdステージでそれぞれ1ずつ種目に挑戦し、FINALステージで挑戦した種目の中から得意な種目をひとつ選んで、殿堂入り（KING OF SPORTS）を目指します。



登場種目 操作説明 (1)



3Points Shoot Out
BASKETBALL

時間内に、5か所からゴールへ3ポイント・シュートをします。



The Great Slugger
BASEBALL

バックスタンドへホームラン競争です。



Touch Down Derby
FOOTBALL

2人でタッチダウン競争をします。



Near Pin Contest
GOLF

ニアピン・コンテストです。



Free Kick
SOCCER

ゴールにロング・シュートをキめます。



Computer Receive
TENNIS

コートの中の連続レシーブをキめます。



Puck Rally
TENNIS

2人でバックラリーを行います。



Direct Ace
SOCCER

ゴールのパネルにダイレクト・シュートをキめます。



裏技

最初から全ての競技が選べるコマンドです。

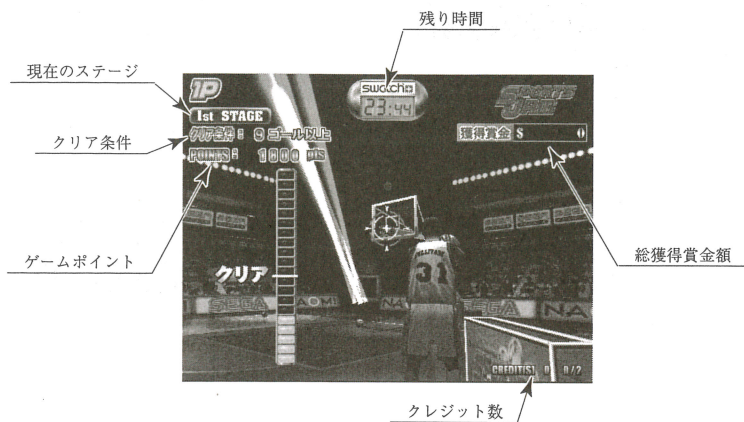
コイン投入後、シャッターが開きはじめたら、

上、下、右、左、SW1、SW2

ゲーム中画面説明

■一人プレイ時

時間内にクリア条件が満たされない場合、ゲーム・オーバーとなります。

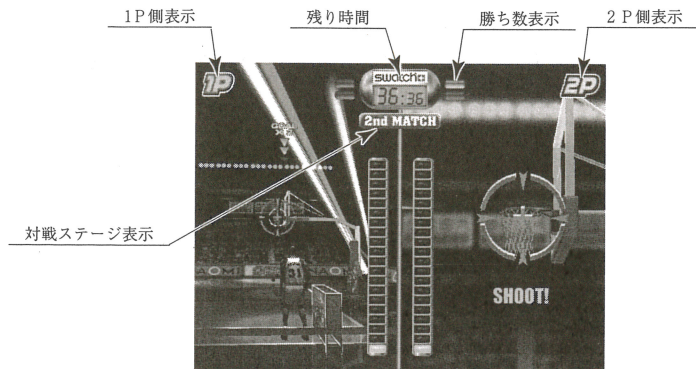


■対戦プレイ時

先に2勝した方が勝ちとなります。

引き分けとなった場合、サドンデスで勝敗を決します。

(勝敗がつかない場合、2人ともゲーム・オーバー)



4. テストモード

A. SYSTEM MENU

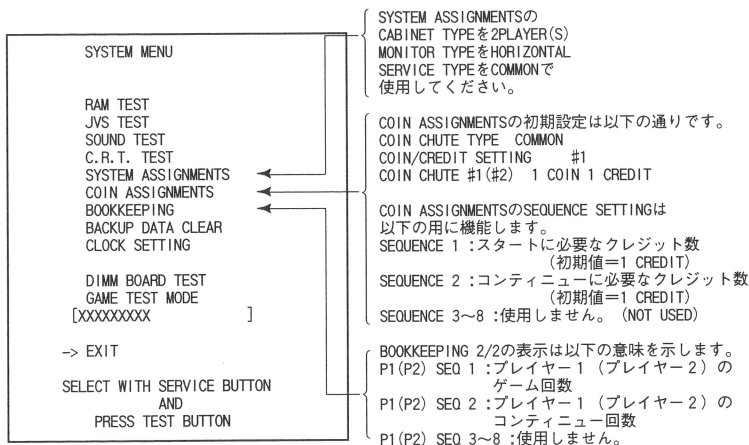


重要

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。

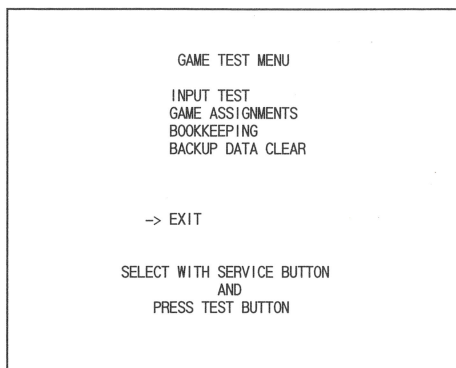


- 2) サービスボタンを押すと、矢印が移動します。
希望する項目に矢印を合わせて、テストボタンを押してください。
- 3) "GAME TEST MODE"でテストボタンを押すと、本ゲーム固有のテストメニューに移ります。
次ページ以降を参照してください。
- 4) テスト終了後は矢印を"EXIT"に合わせて、テストボタンを押してください。
ゲームのアドバタイズ画面に戻ります。

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. ゲームテストモード (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。

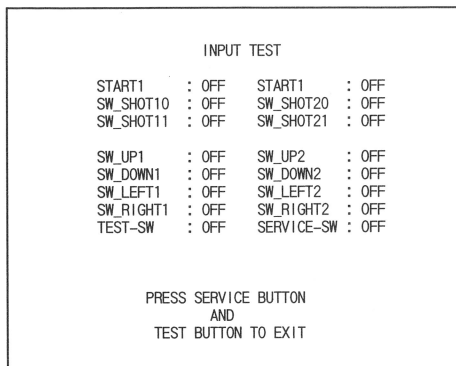


ゲームテストメニュー画面

"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。

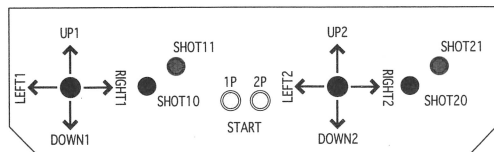
a. 入力テスト (INPUT TEST)

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。



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。



コントロールパネル

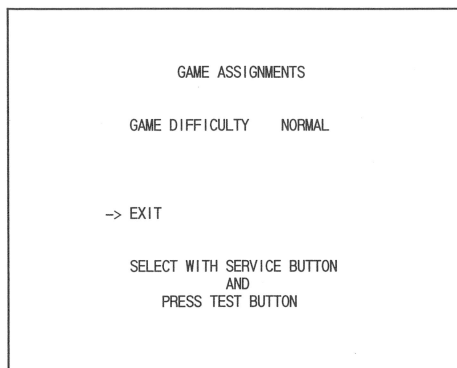
b. ゲーム設定 (GAME ASSIGNMENTS)

ゲームの難易度の設定を行うことができます。

サービスボタンを押すと、矢印が移動します。

"GAME DIFFICULTY" に矢印を合わせてテストボタンを押すと、難易度の表示が変わります。

難易度は "VERY EASY"、"EASY"、"MEDIUM EASY"、"NORMAL"、"BITS HARD"、"MEDIUM HARD"、"HARD"、"VERY HARD" の 8 段階です。



ゲーム設定画面

"EXIT" を選ん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。

c. ブックキーピング (BOOKKEEPING)

本ゲームの現在までの稼動状況のデータを表示します。

BOOKKEEPING		PAGE1/3	
GAME REPORT			
NUMBER OF GAMES		0	
1P GAMES		0	
2P GAMES		0	
NUMBER OF CONTINUE		0	
1P GAMES		0	
2P GAMES		0	
PLAY	TIME	OD	OH OM OS
AVERAGE	PLAY TIME	OD	OH OM OS
LONGEST	PLAY TIME	OD	OH OM OS
SHORTEST	PLAY TIME	OD	OH OM OS
PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE			

ブックキーピング画面 (1/3)

テストボタンを押すと、次のページに進みます。

"TIME HISTOGRAM"は各プレイ時間に対するプレイ数を表示しています。難易度設定等の目安にしてください。

BOOKKEEPING		PAGE 2/3	
TIME HISTOGRAM			
0M00S ~	0M29S	0	
0M30S ~	0M59S	0	
1M00S ~	1M29S	0	
1M30S ~	1M59S	0	
2M00S ~	2M29S	0	
2M30S ~	2M59S	0	
3M00S ~	3M29S	0	
3M30S ~	3M59S	0	
4M00S ~	4M29S	0	
4M30S ~	4M59S	0	
5M00S ~	5M29S	0	
5M30S ~	5M59S	0	
6M00S ~	6M29S	0	
6M30S ~	6M59S	0	
7M00S ~	7M29S	0	
7M30S ~	7M59S	0	
8M00S ~	8M29S	0	
8M30S ~	8M59S	0	
9M00S ~	9M29S	0	
9M30S ~	9M59S	0	
OVER	10M00S	0	
PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE			

ブックキーピング画面 (2/3)

テストボタンを押すと、次のページに進みます。

"CALLED GAMES" は各プレイ競技に対するプレイ数を表示しています。

BOOKKEEPING	
CALLED GAMES	PAGE3/3
BASKET	0
AMFB2	0
GOLF	0
GOLF2	0
BASEBALL	0
AMFB	0
SOCCER	0
SOCCER2	0
BICYCLE	0
TENNIS	0
HOCKEY	0
HOCKEY2	0

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

ブックキーピング画面 (3/3)

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。

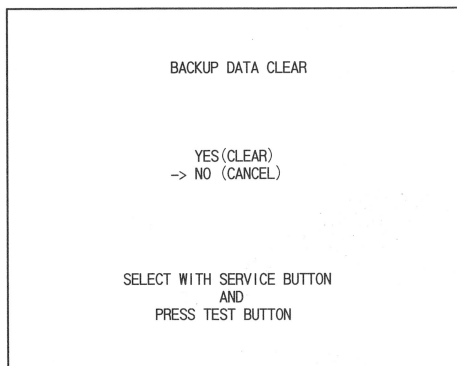
d. データクリア (BACKUP DATA CLEAR)

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せん。

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されません。

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

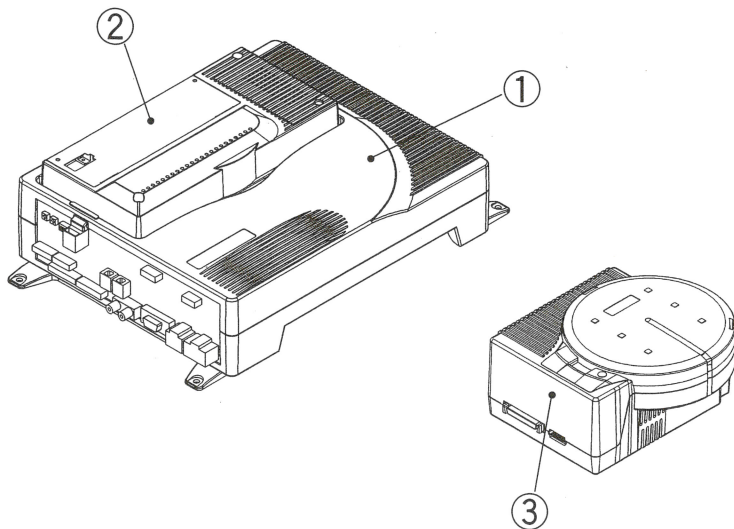
消去するときは、サービスボタンを押して矢印を"YES"に移動します。"YES"でテストボタンを押すと"COMPLETED"と表示され、再度テストボタンを押すとゲームテストメニュー画面に戻ります。

"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

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。
 - ディスクの手入りにベンジン、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

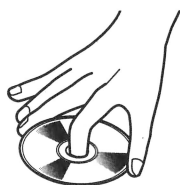
両手で持つ場合

ディスクの両端をはさんで持つ。



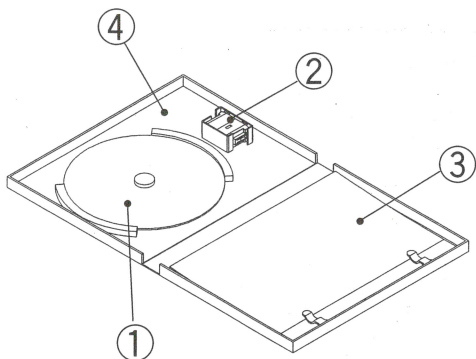
片手で持つ場合

中央の穴と外周部に指をかけて持つ。

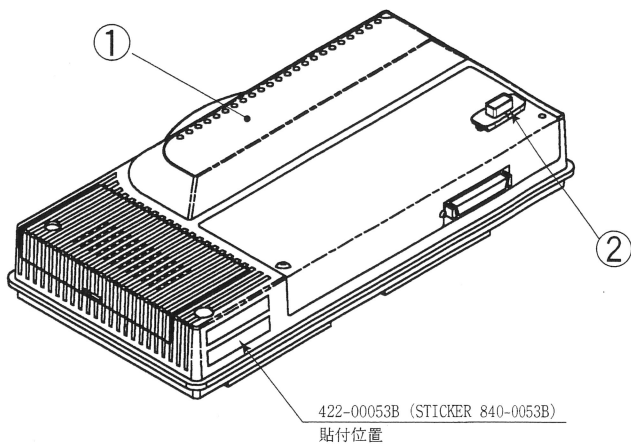


キーチップ取り扱いについて

- 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。



	PART NO.	DESCRIPTION
①+②+③+④	610-0624-0003	GD SOFT KIT SP JAM
①	GDS-0003	NAOMI GDROM SP JAM
②	_____	KEY CHIP
③	420-6621-0003J	SERVICE MANUAL SP JAM
④	253-5507	DISK CASE WITH IC HOLDER



	PART NO.	DESCRIPTION
①	840-0001F	ASSY CASE NAO DIMM BD COM
②	—————	KEY CHIP
①+②	840-0053B	DIMM BD NAO SP JAM

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