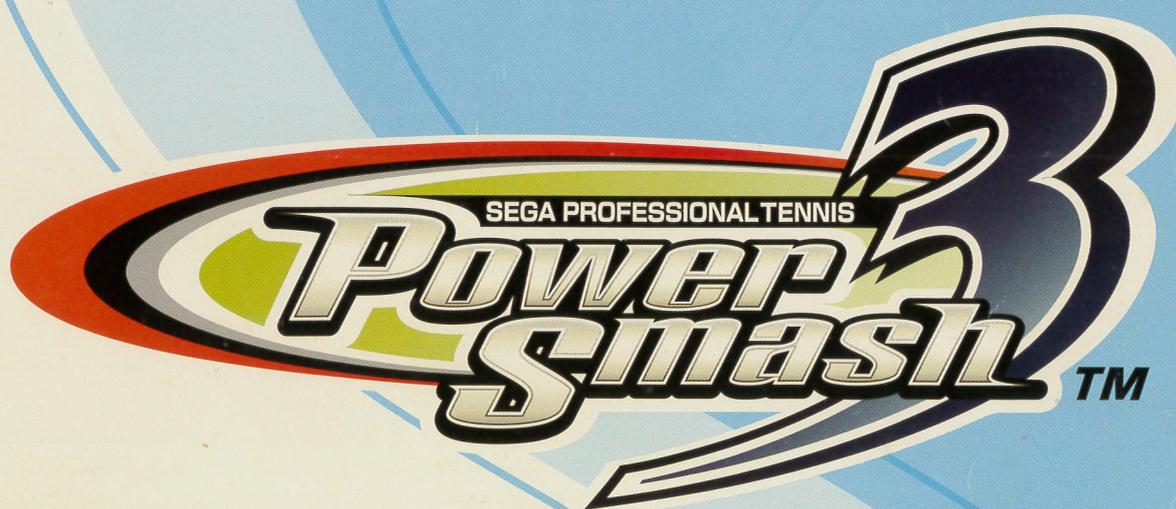


SEGA®

サービスマニュアル



パワースマッシュ3

重 要

- ご使用の前に、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。

保証について

本製品の保証期間は弊社出荷日より1か月です。

保証期間内に弊社の責に帰す事由により発生した障害については、弊社が無償修理致します。障害が発生したときは、使用をやめて、電源プラグをコンセントから抜き、巻末のお問合せ先まで御連絡ください。

なお、以下に掲げた障害については保証適用除外（修理可能な場合でも有償）となります。

- (1) 天災等の不可抗力に起因する障害。
- (2) 冠水、機器の落下破損による障害。
- (3) 機器操作上の誤りに起因する障害。
- (4) 本書の指定する設置条件、仕様条件に反して使用したことに起因する障害。
- (5) 弊社が指定していない仕様条件変更（装置の追加・改造）に起因する障害。
- (6) 使用者の故意・過失に起因する障害。
- (7) 必要な定期整備（保守点検）を怠ったことに起因する障害。
- (8) オーバーホール、定期メンテナンス、大型機械の移動・再設置。
- (9) 本製品以外の他の機器に起因する障害。
他の機器から発生する電波、磁気干渉等による誤動作（画面の乱れ等）。
- (10) 消耗品とみなされる部品。
 - ア) 蛍光灯・ランプ類
 - イ) スイッチ・ボタン類
 - ウ) レバー・ジョイスティック類
 - エ) ヒューズ類、その他
 - オ) ポップ、ノボリ類、その他
 - カ) 特に消耗品として本書に指定のある物
- (11) 製品以外に起因するネットワーク障害。
 - ア) 店舗のネットワーク環境（LANケーブル・スイッチング HUB 等）
 - イ) 回線、プロバイダー等のインターネット環境
 - ウ) サーバー障害発生時等

なお、別売り（オプション）の椅子やキャビネット台などは、本製品と保証期間が異なる場合があります。

また、本製品の使用不能による利益損失、間接の損害に対しては一切責任を負いません。

ご使用前に —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、交換作業は電氣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成しましたが、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

ご使用前に必ずお読みください

目次

1 取扱い上の注意	1
2 ゲームの仕様	3
3 ゲーム内容	4
3-1 ゲーム概要	4
3-2 ゲームモード	5
3-3 画面構成 (トーナメント、対戦シングルス)	6
3-4 画面構成 (協力ダブルス)	7
3-5 画面構成 (チャレンジモード)	8
3-6 操作方法	9
3-7 ICカード (POWER SMASH 3 PLAYER'S CARD) 概要	10
3-8 ICカードを使う時のゲームの流れ	10
4 テストモード	14
4-1 SYSTEM TEST MENU	14
4-2 GAME TEST MODE	15
a. INPUT TEST	16
スイッチ入力のテスト	
b. OUTPUT TEST	17
ロック機構のテスト	
c. GAME ASSIGNMENT	18
ゲーム難易度などの設定	
d. CARD TEST	21
動作確認、データの復旧	
e. CLOSE SETTING	25
閉店時間の設定	
f. BOOKKEEPING	27
ゲーム内容の各種記録の閲覧	
g. BACKUP DATA CLEAR	33
各種記録の消去	
5 ゲームボード	34
6 ソフトキット	35

お問い合わせ先

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つたり、機能停止を招く内容を示しています。



重要

- NET CITY、NAOMI CABINET、BLAST CITY など、1人プレイ専用キャビネットの場合は、COIN ASSIGNMENTS の COIN CHUTE TYPE を COMMON に設定してください。
また、VERSUS CITY や対戦接続を行うたキャビネットの場合は、COIN ASSIGNMENTS の COIN CHUTE TYPE を INDIVIDUAL に設定してください。
COIN ASSIGNMENTS に関しては本 DVD ソフトキットと別梱包のマニュアルを参照してください。
- 初めて電源を投入した際、必ずテストモードに入り INPUT TEST で入力装置が正常か確認してください。
- このゲームは、LINDBERGH 専用です。他のハードウェアでは使用できません。

1 取扱い上の注意

⚠ 警告

- 感電もしくは IC 基板の故障する恐れがありますので、IC 基板の組み込みおよ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、埃がついていたりすると回路のショートなどの原因により 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。
- LINDBERGH 対応キャビネット(注1)で使用してください。
LINDBERGH 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。

(注1) LINDBERGH 対応キャビネットとは LINDBERGH UNIVERSAL CABINET もしくは LINDBERGH 用電源に改造された NAOMI CABINET/NET CITY シリーズ /BLAST CITY/NEW VERSUS CITY です。

STOP

重要

- 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。
- LINDBERGH 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。LINDBERGH は必ず付属のシールドケースと共に使用してください。
- 本製品の対応するモニターの解像度は、640 × 480 (31kHz) および FDP1360 × 768 です。それ以外の対応モニターでは使用できません。

- 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。

運営上の注意

Power Smash 3 (パワースマッシュ3) は「専用 IC カード / POWER SMASH 3 PLAYER'S CARD」(以下、カード) を使用してプレイすることができます。そのため、カード使用可能の設定で本ゲームを運営するには下記に配慮してください。

■カードの使用について

カードを使用してプレイするには、下記通りにカードをカード挿入口に挿し込みます。手順を誤ると、カードに記録できないなどのトラブルの原因となります。プレイヤーが間違わないように指導できるように、また万一のトラブル時に即応できるように、運営に関わる方はカードの使用方法に熟知するように心がけてください。

- ・コイン投入して、スタートボタンを押してから、カード挿入口にカードを挿し込みます。
- ・カードの「IN」、三角マークがある端から、カード挿入口へ挿し込むこと。
- ・しっかりとカードを挿し込むこと。
- ・3枚以上のカードを同時に挿し込まないこと。
- ・シールなど異物を貼り付けたカードは使用しないこと。
- ・「POWER SMASH 3 PLAYER'S CARD」以外のカードは使用しないこと。

■カードのロック

使用中のカードは、カードリーダーにロックされます。

カードがロックされている場合でも、強く引けばカードを抜くことができますが、書き込み中にカードを抜くと、カードのデータを破損して使用できなくなることがあります。カードをロック中は、絶対にカードを抜かないようにプレイヤーにも説明してください。

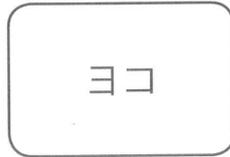
STOP**重要****カード更新時の障害対策**

- ゲームテストモード内 CARD TEST で復旧するコマンドがあります。
ただし、必ず復旧できる保証はありません。
プレイヤーが復旧を望まれた場合、保証がないことをご理解いただいてから、お試しになるように説明してください。
- 復旧作業は筐体のバックアップ RAM に記録した更新情報に基づいて行います。
カード更新時にバックアップ RAM へ情報を正しく記録していないなどの障害がある場合は、復旧作業はできません。

2 ゲームの仕様

①画面表示

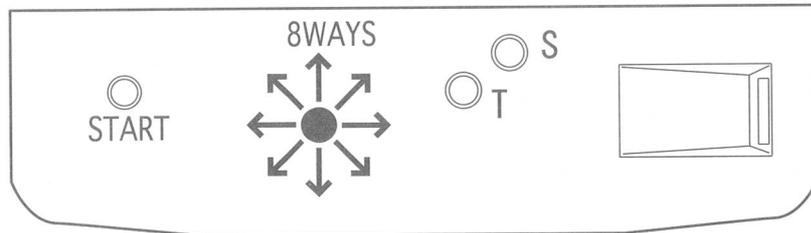
モニターの向き



対応解像度
(640×480)
(1360×768)

キャビネット搭載のモニターの仕様に合わせて、LINDBERGH の DIP SW 設定を変更してください。
(LINDBERGH サービスマニュアル参照)

②コントロールパネル



③必要動作環境

ゲームはセガ製品の LINDBERGH UNIVERSAL CABINET もしくは、LINDBERGH 用電源に改造された (LINDBERGH 対応キャビネット) NAOMI CABINET/NET CITY シリーズ /BLAST CITY/NEW VERSUS CITY を使用することを推奨します。

また、LINDBERGH UNIVERSAL CABINET には、カード RW ユニットキット (XKT-1538) が必要です。NAOMI CABINET/NET CITY シリーズ /BLAST CITY/NEW VERSUS CITY には、カード RW 付きコントロールパネルキット (XKT-1526) が必要です。

3 ゲーム内容

3-1 ゲーム概要

実在のプロテニスプレイヤー 12 名を採用した、対戦型テニスゲームです。

●リンドバーグ基板採用で、最高水準のグラフィックを実現！

リンドバーグ基板で再現された選手達は、見た目はもちろん、各選手特有のクセのある動きも忠実に再現し、TV中継を見ているかと錯覚するほどの完成度。

リアルなテニスの世界を存分に操作&体感できます。

●世界に名だたるトップランカーを多数採用！

ロジャー・フェデラー、ラファエル・ナダル、アンディ・ロディック、レイトン・ヒューイトをはじめ、男子テニス界の超豪華メンバーがこの「Power Smash 3」に集結！

●1レバー・2ボタンで簡単操作！

前作「Power Smash 2」同様の、1レバー・2ボタンでの簡単操作を継続。

またルールも簡単で、誰にでもすぐに世界レベルのスーパープレイを楽しめます。

●新モード「チャレンジモード」を追加。

課題に挑戦して、賞金 100 万ドルを目指そう！

簡単な課題から、超難問まで、プレイヤーのチャレンジ精神をくすぐる様々な課題が用意されています。

●専用 IC カードでキャラクターカスタマイズも可能！

名前の登録や戦績記録はもちろん、コスチューム変更や、プレイスタイルの変更も可能。

プレイを続けて、自分好みのキャラクターにカスタマイズしていくことが可能です。

また、勝てば勝つほど上昇する「SPT 世界ランキング」の要素や、何らかの条件をみたすともらえる「メダル」の要素など、プレイヤーのプレイ意欲を向上させる仕掛けが盛りだくさんです。

3-2 ゲームモード

一人用ゲーム

誰もプレイしていない時に、1Pか2Pのスタートボタンを押すと、一人用ゲームが始まります。キャラクター選択画面の後、モード選択画面で以下のモードを選択することができます。

■トーナメントモード

面クリアタイプのゲームです。

世界各地で行われるテニストーナメントに出場し、年間チャンピオンとなることを目指します。

2ゲーム先取（初期設定）で、勝敗が決まります。

試合に勝利すると次の試合に進み、敗北するとゲームオーバーとなります。

■チャレンジモード

課題を選択して挑戦するタイプのゲームです。

プレイヤーは、1ゲーム中、5種目の課題に挑戦可能です。

成功すると、出現する課題がどんどん難しくなっていく、成功時にもらえる賞金の額も高くなります。

5種目の挑戦が終わるとゲームオーバーとなります。

二人用ゲーム

誰かがプレイしている時に、プレイしていない側のスタートボタンを押すことによって、二人用のゲームを開始することが可能です。

二人用のゲームを開始する際に、「対戦協力選択画面」となり、以下のどちらの二人用ゲームを行うかを選択できます。どちらをプレイするかは、乱入側（後から入ったプレイヤー）が選びます。

■対戦シングルス

プレイヤー同士、1対1で戦うモードです。2ゲーム先取（初期設定）で、勝敗が決まります。

勝ったプレイヤーはゲームを継続してプレイすることができますが、負けたプレイヤーはゲームオーバーとなります。

■協力ダブルス

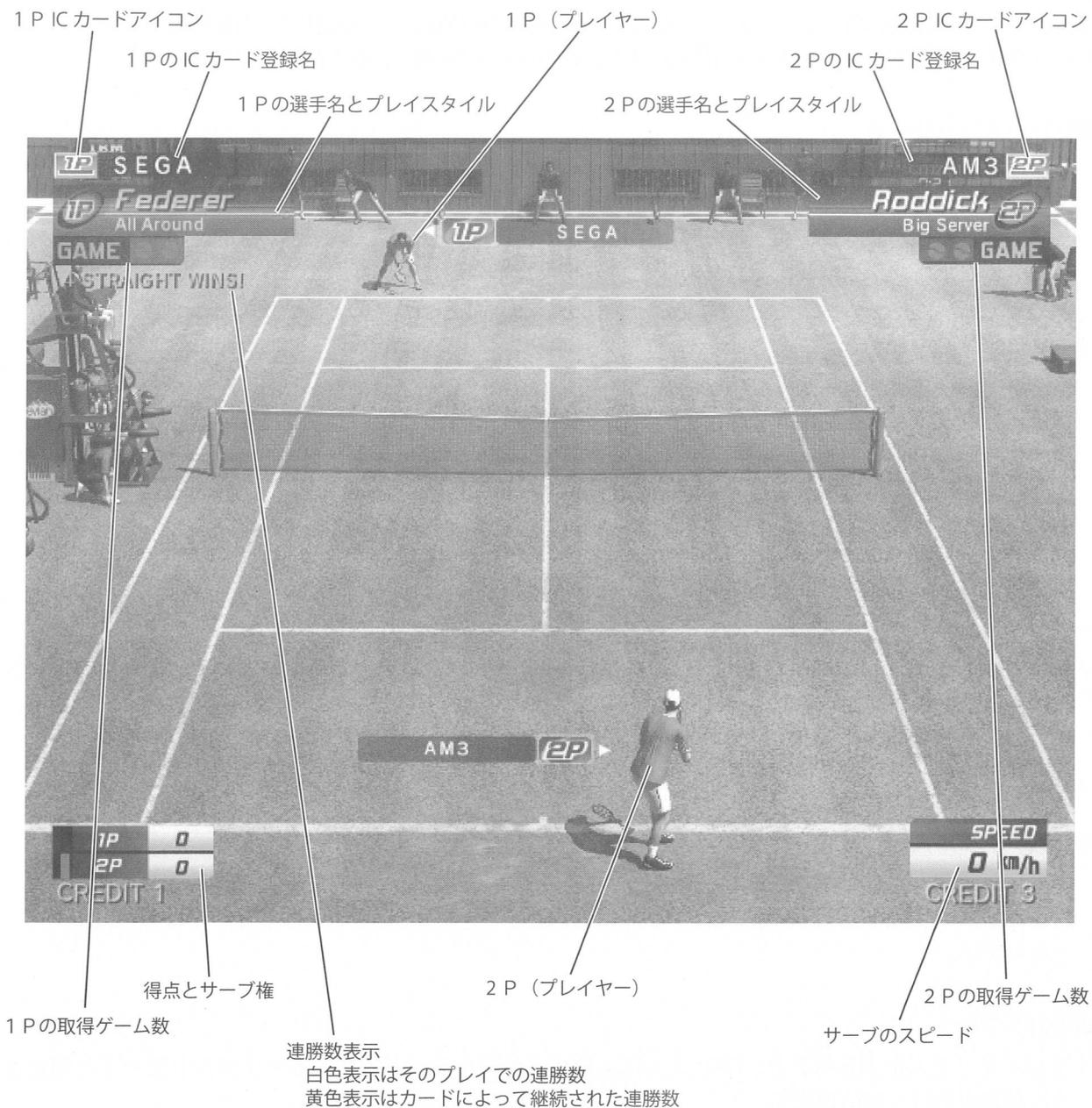
プレイヤー2人によるペアと、CPU 2人によるペアが戦うモードです。トーナメントモードと同じように試合が進行していきます。

2ゲーム先取（初期設定）で、勝敗が決まります。

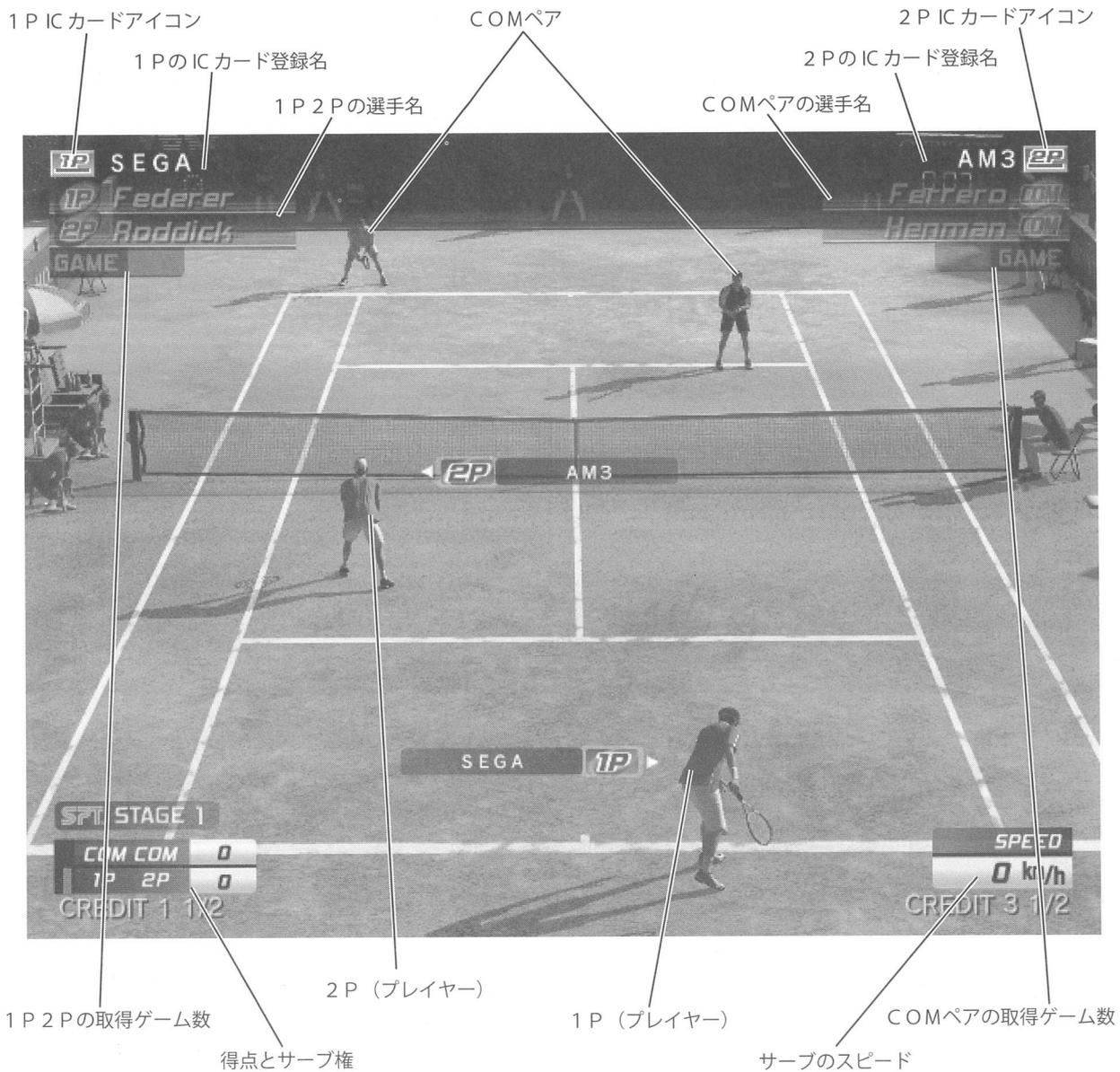
試合に勝利すると次の試合に進みますが、敗北するとゲームオーバーとなります。

3-3 画面構成 (トーナメントモード、対戦シングルス)

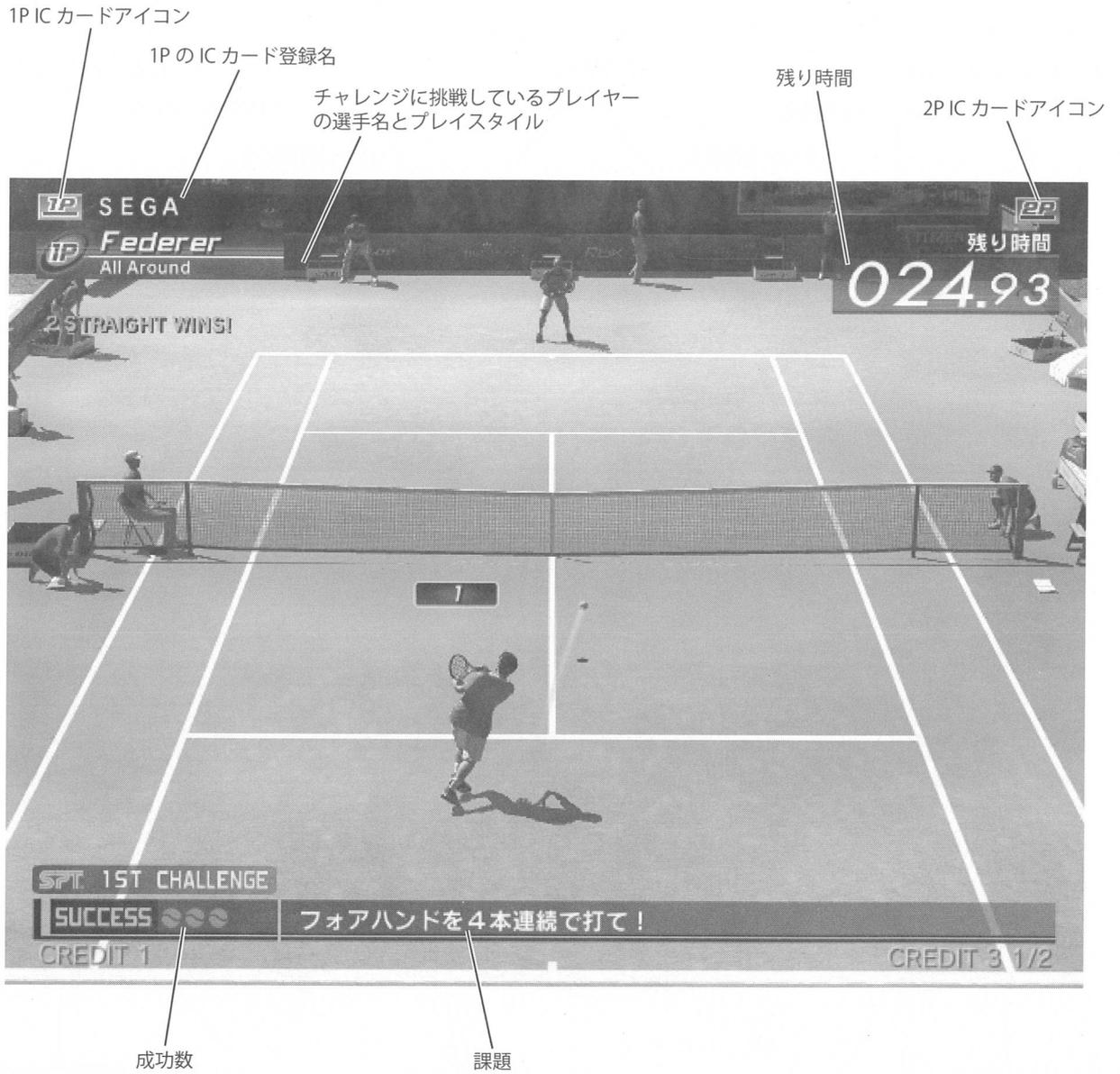
※画面は、「対戦シングルス」の場合。



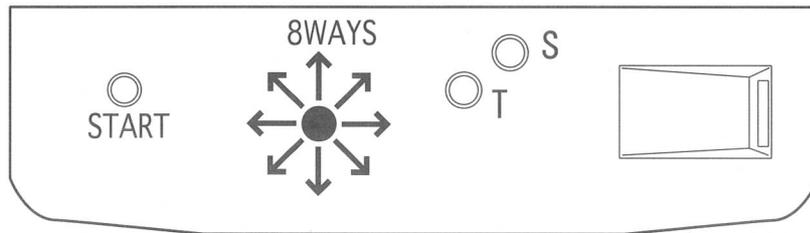
3-4 画面構成 (協力ダブルス)



3-5 画面構成 (チャレンジモード)



3-6 操作方法



- 8方向レバー : キャラクターの移動、ショットの方向
トップスピンボタン (T) : トップスピンのボールを打つ (ストローク/ボレーなどは自動選択)
スライスボタン (S) : スライススピンのボールを打つ (ストローク/ボレーなどは自動選択)

■サーブ

左右レバーでサーブの位置を決め、トップスピンボタンまたはスライスボタンを押すとプレイヤーがボールをトスアップします。

このときキャラクターの横にサーブゲージが表示されるので、サーブゲージがMAXに近い点でタイミングを合わせてボタンをもう一回押してください。

MAXに近ければ近いほど強いサーブを打つことができます。

■ショット (ストローク/ボレー/スマッシュ)

相手がショットを打ったら、ボールの軌道を予測して打点に入りトップスピン/スライスボタンを押してください。

ボタンを押してからキャラクターがショットを打つまでの間、レバーを入力するとショットを打つ方向を変化させることができます。

ボタンを押してからショットを打つまでの時間が長いほど強いショットを打つことができます。

■ショットの球種

ボタンの押し分けでショットの球種を変化させることができます。

トップスピン (T) : トップスピンボタンでショットを打つとトップスピンショットを打ちます。
ボールは速く飛びますが、軌道が高く、高くバウンドします。

スライス (S) : スライスボタンでショットを打つとスライスショットを打ちます。
ボールは遅く飛びますが、軌道が低く、低くバウンドします。

ロブ (T+S) : 2つのボタンを同時に押しでショットを打つとロブを打ちます。
相手の頭上を越えるような高い軌道のショットを打ちます。

3-7 ICカード (POWER SMASH 3 PLAYER'S CARD) 概要

当ゲームでは、ICカードを採用しています。

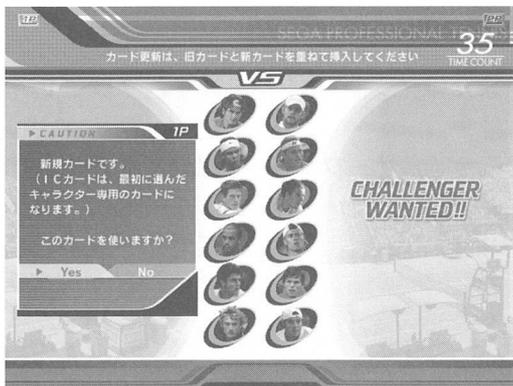
カードを使うことによって、戦績を記録したり、勝てば勝つほど上昇する世界ランキングの要素を楽しんだりすることが可能になります。

また、プレイスタイルを変更したり、ウェアやラケットを変更したりとプレイヤー独自のカスタマイズも可能です。

3-8 ICカードを使う時のゲームの流れ

カードを使った最初のプレイ

①キャラクター選択画面



新しいカードを購入したら、キャラクター選択画面でカードを挿し込み、選手を選択してください。

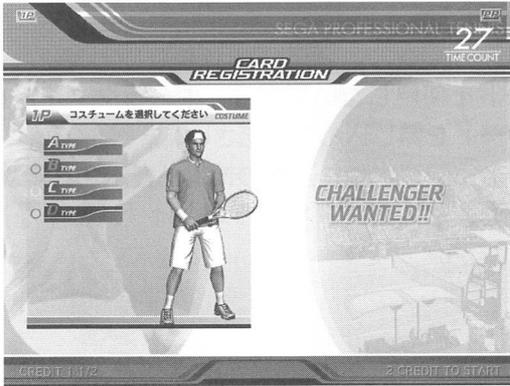
ICカードはここで選んだ選手専用のカードとなり、以降、選手を変更することはできません。

②ネームエントリー画面



ICカードにプレイヤー名を登録します。10文字以内の名前を入力してください。

③ コスチューム選択画面



ウェアの色を4種類のカラーから選択できます。
好きなカラーを選択してください。

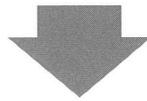
これで初期登録作業は終了です。



④ ゲーム画面



トーナメントモードやチャレンジモード、場合によっては対戦プレイや協力プレイをお楽しみください。



⑤ ゲームオーバー画面



そのプレイで、条件が満たされると、ゲームオーバー画面にて、

「世界ランキングが上昇しました」

「メダルを獲得しました」

「プレイスタイルを切り替えられます」

などのメッセージが表示されます。

どのくらい世界ランクがあがったのか？

どのようなメダルを獲得したのか？

どんなプレイスタイルに切り替えられるのか？

・・・それは次のプレイの冒頭で確かめることが可能です。

カードを使った2回目以降のプレイ

①キャラクター選択画面



カードを使用したい場合は、キャラクター選択画面でカードを挿し込んでください。
カードに記録された選手の情報が表示されますので、確認し、このカードを使う場合は「はい」を選択してください。



②メダル獲得画面



前のプレイで獲得したメダルや、コスチュームがある場合は、画面に表示されます。また、時折プレイスタイルを切り替えることを提案されたりもします。

③コスチューム獲得画面



④プレイスタイル変更画面



通常のゲームに移行します。

カードの更新

カードには200回の使用可能回数書き込まれており、一人用プレイや、対戦プレイをするごとに減算されていきます。

残り回数が0になったカードは、使用できなくなりますので、新規カードを購入し、下記の手順でカードのデータを新しいカードへ更新する作業を行ってください。

①キャラクター選択画面



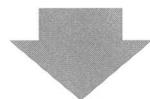
カードの更新は、キャラクター選択画面で、古いカードと新しいカードを2枚重ねてカード挿入口に挿し込むことで開始されます。



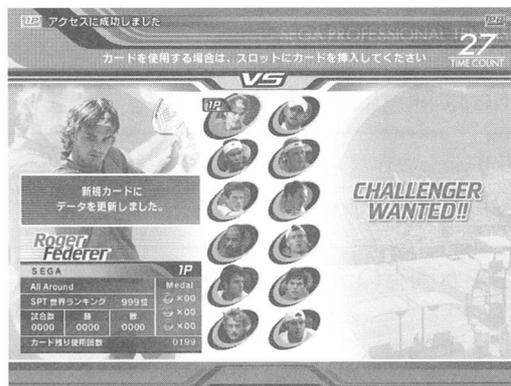
②更新中



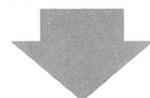
更新中は絶対にカードを抜かないでください。



③更新終了



この表示が出れば、更新作業は終了です。



通常のゲームに移行します。

4 テストモード

4-1 SYSTEM TEST MENU



- テストモードでユーザーが再設定した内容は、SYSTEM MENUのEXITからテストモードを終了した時点で記録します。それまでに電源を切ると、再設定内容は無効になりますのでご注意ください。
- DVD-ROMの読み込みおよびチェック中にテストモードに入ると、ゲームテストモードに入ることができません。また、テストモードを抜けた際にエラーメッセージを表示する場合がありますので、再度電源を投入してください。
- テストモードに入ると、端数コインやボーナスアダーのデータを消去します。

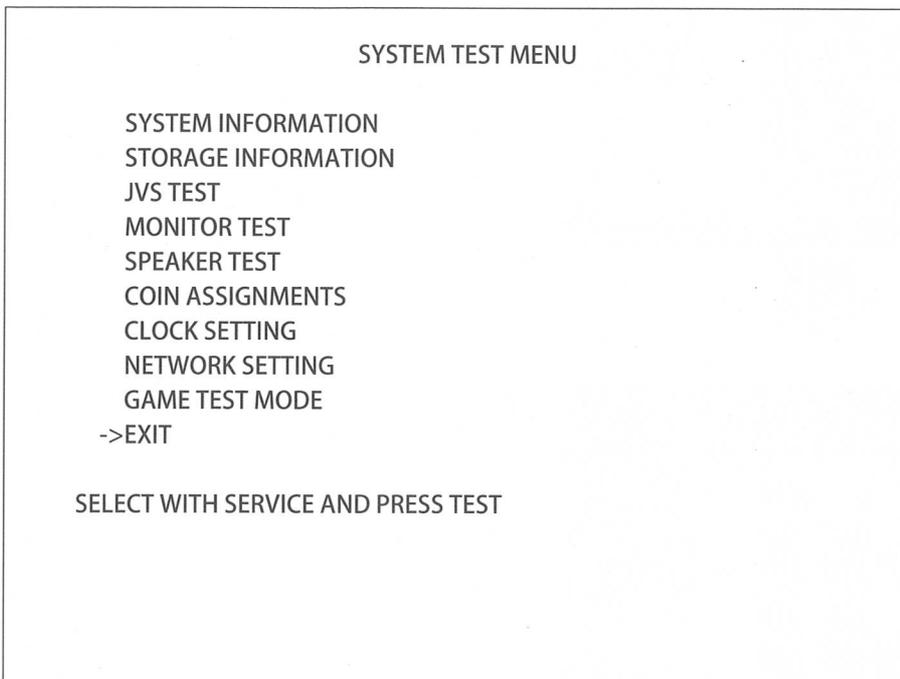


図4-1 SYSTEM TEST MENU 画面

本製品用に使用する場合、以下の設定は指定通りに設定してください。

1

COIN ASSIGNMENT

COIN CHUTE TYPE

- 1人プレイ専用キャビネットの場合 : COMMON
 - 対戦プレイ用キャビネットの場合 : INDIVIDUAL
- に設定してください。

COIN TO CREDIT RATE、GAME COST SETTINGは随意に設定してください。

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細は、本DVDソフトキットと別梱包のLINDBERGHサービスマニュアルに掲載しています。

4-2 GAME TEST MODE

システムテストメニュー画面にて "GAME TEST MODE" に矢印 (→) を合わせてテストボタンを押すと、本ゲーム固有のゲームテストメニュー画面を表示します。

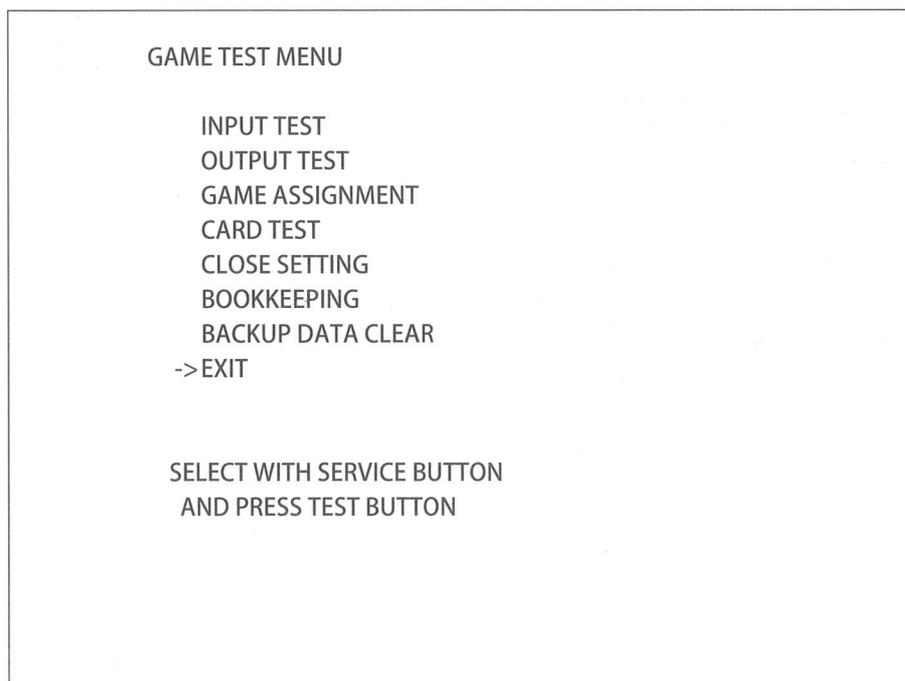


図4-2 GAME TEST MENU 画面

- 1 サービスボタンを押すと、矢印 (→) が移動します。
- 2 希望する項目に矢印を合わせてテストボタンを押すと、各テスト画面に移ります。
- 3 テスト終了後は矢印 (→) を "EXIT" に合わせてテストボタンを押すと、システムテストメニュー画面に戻ります。

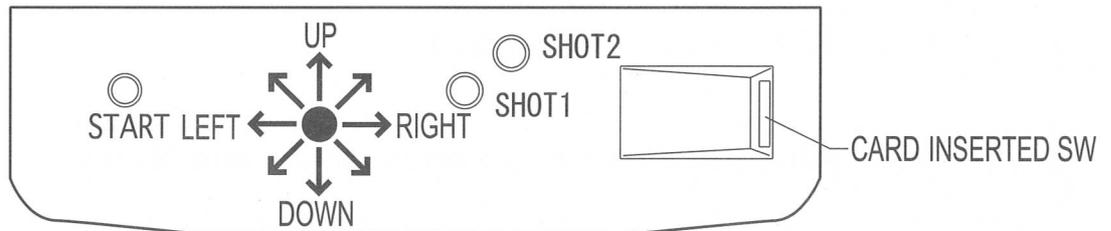
a. INPUT TEST

ゲームで使用する各入力装置の状態をチェックできます。
定期的にこの画面にて、各入力装置の状態をチェックしてください。

INPUT TEST		
PLAYER	1P	2P
UP	OFF	OFF
DOWN	OFF	OFF
RIGHT	OFF	OFF
LEFT	OFF	OFF
SHOT1	OFF	OFF
SHOT2	OFF	OFF
START	OFF	OFF
CARD INSERTED SW	OFF	OFF
TEST	OFF	
SERVICE	OFF	

PRESS TEST AND SERVICE BUTTON TO EXIT

図4-2a INPUT TEST 画面



1 入力されているボタン・レバーなどは ON と表示されます。入力されていないと OFF と表示されます。

2 テストボタンを押しながらサービスボタンを押すと、ゲームテストメニュー画面に戻ります。

b. OUTPUT TEST

カード R/W のロック機構のテストを行えます。

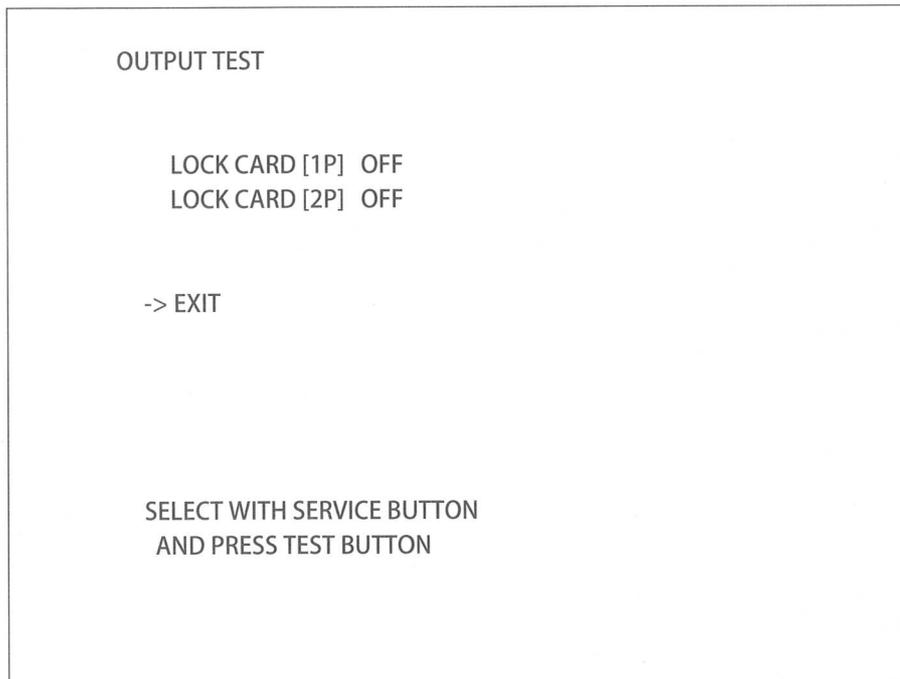


図4-2b OUTPUT TEST 画面

- 1 サービスボタンを押すと、矢印（->）が移動します。
- 2 LOCK CARD[1P]か [2P]に合わせてテストボタンを押すと、該当するカード R/W のロック機構がONになります。もう一度ボタンを押すとOFFになります。
- 3 矢印を“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。

C. GAME ASSIGNMENT

各種ゲーム設定を変更できます。

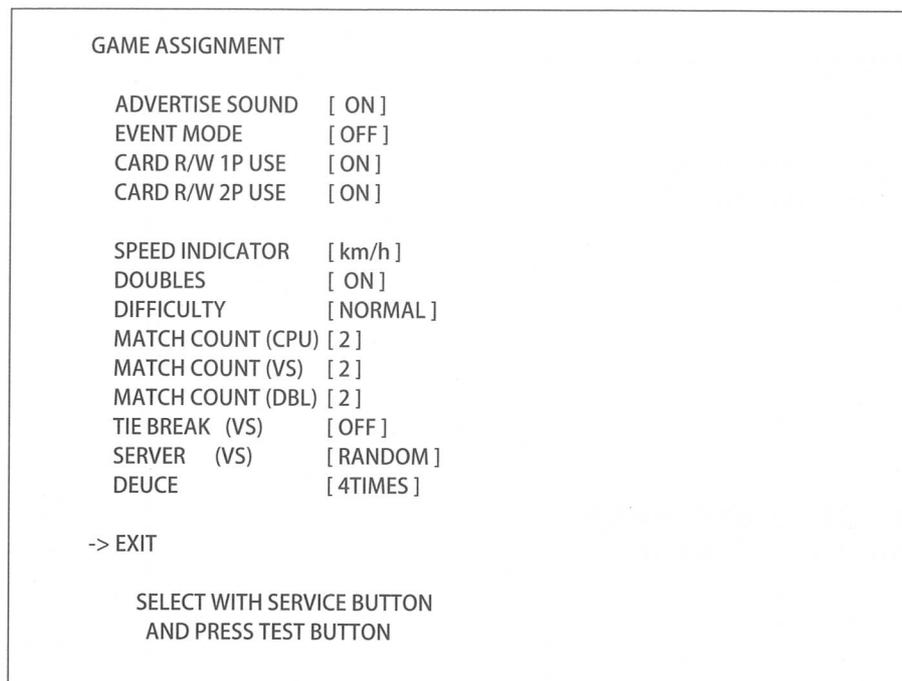


図4-2c GAME ASSIGNMENT 画面

1 サービスボタンを押すと、矢印 (->) が移動します。

2 希望する項目に矢印を合わせてテストボタンを押すと、該当する項目の設定が変化します。

3 設定終了後は矢印を "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。

• ADVERTISE SOUND

アドバタイズ中のサウンドの ON/OFF を切り替えることができます。
初期設定は「ON」になっています。

• EVENT MODE

大会などのイベントを行う際に ON にします。

ON になると『ONE MATCH MODE』に切り替わり、対戦プレイは一試合終了ごとに GAME OVER になります。

このモード中は、カードは読み込みのみ行い、書き込みは一切行いません。

カードの残り使用回数も減りませんので、通常の営業には使用しないでください。

新規カード登録や、カード更新もできないようになっています。ご注意ください。

初期設定は「OFF」になっています。

- CARD R/W 1P(2P) USE

1P側(2P側)のカードR/Wの動作モード(使用の有無)の設定を行います。
初期設定は「ON」になっています。

ON : カードR/Wが使用できます。

OUT OF SERVICE : カードR/Wが使用できません(故障時などに設定します)。
画面上部のカードアイコンに「/」が入って使用できないことを
プレイヤーに告知します。

OFF : カードR/Wを全く使用させない設定になります。
カードアイコン自体が表示されなくなります。
1P、2PともにOFFの場合はアドバタイズループのカード説明
が非表示になります。

- SPEED INDICATOR

サーブを行った際に画面右下に表示される速度表示の単位を設定します。
初期設定は「km/h」になっています。

km/h : km/h(キロメートル/時)で表示を行います。

mph : mph(マイル/時)で表示を行います。

- DOUBLES

協力ダブルスモードをプレイ可能にします。「ON」にすると、乱入した際に「シングルス対戦」か「協力ダブルス」のゲームを選択できます。バーサスシティーなどの対戦用キャビネットでは、対戦専用として「OFF」の設定を推奨いたします。

初期設定は「ON」になっています。

- DIFFICULTY

トーナメントモードの難易度を「EASY」「NORMAL」「HARD」「VERY HARD」の4段階に設定できます。

初期設定は「NORMAL」になっています。

- MATCH COUNT (CPU)

対COMプレイ時の勝利ゲーム数を1~6ゲームに設定できます。

初期設定は「2」になっています。

- MATCH COUNT (VS)

対戦プレイ時の勝利ゲーム数を1~6ゲームに設定できます。

初期設定は「2」になっています。

(TIE BREAKが「ONLY」の場合、設定した値は無効となります)

- MATCH COUNT (DBL)

ダブルスプレイ時の勝利ゲーム数を1~6ゲームに設定できます。

初期設定は「2」になっています。

(DOUBLESが「OFF」の場合、設定した値は無効となります)

• TIE BREAK (VS)

対戦プレイ時に設定ゲーム数内で2ゲーム以上の差がつかない場合に1ゲームを追加し、その後のスコアが並んだ時点で最終1ゲームをタイブレーク方式で決着をつけるルールです。タイブレーク方式は数字でカウントし(5-6など)、2ポイント以上の差をつけて7ポイント以上を獲得した側が勝者となります。なお、サーブは2本ずつ交代に打ちます。このルールは実際のテニスルールとは若干異なりますが、より公正な判定ルールとして、大会イベントなどで使用することを推奨します。

初期設定は「OFF」になっています。

- ON : タイブレーク方式を使用します。
 - OFF : タイブレーク方式を使用しません。
 - ONLY : タイブレーク方式のみを行います。
- MATCH COUNT(VS) の設定値は無効となります。

• SERVER(VS)

対戦プレイ時に、最初にサーバーとなるプレイヤーを設定します。

初期設定は「RANDOM」になっています。

- RANDOM : ランダムでサーバーが決定されます。
- CHALLENGER : 乱入したプレイヤーがサーバーになります

• DEUCE

「ON」にすると、決着がつく(2ポイント連続してポイントを上げる)まで続きます。DEUCEの回数制限はありません。

「4TIMES」「9TIMES」「14TIMES」「19TIMES」「24TIMES」「29TIMES」にすると、それぞれDEUCEは4, 9, 14, 19, 24, 29回までになり、次にDEUCEになった場合には「40-40」と表示され、次のポイントを取った方が勝者となります。

「OFF」にすると、40-40のスコアになった際にDEUCEにならず、次のポイントを取った方が勝者となります。

初期設定は「4TIMES」になっています。

d. CARD TEST

カード R/W の動作確認や、書き込みに失敗したカードのデータ復旧を行えます。

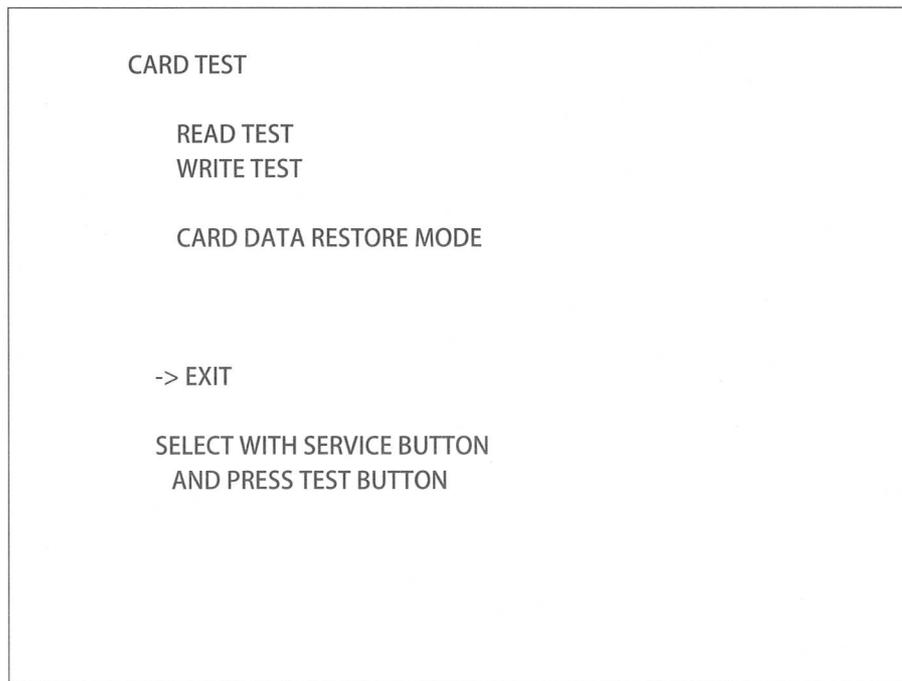


図4-2 da CARD TEST 画面

- 1 サービスボタンを押すと、矢印 (->) が移動します。
- 2 希望する項目に矢印を合わせてテストボタンを押すと、項目の内容をチェックできます。
READ TEST : カードの読み込みテストを行います。
WRITE TEST : カードの書き込みテストを行います。
CARD DATA RESTORE MODE : カードデータの復旧を試みます。
- 3 矢印 (->) を "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。

●READ TEST

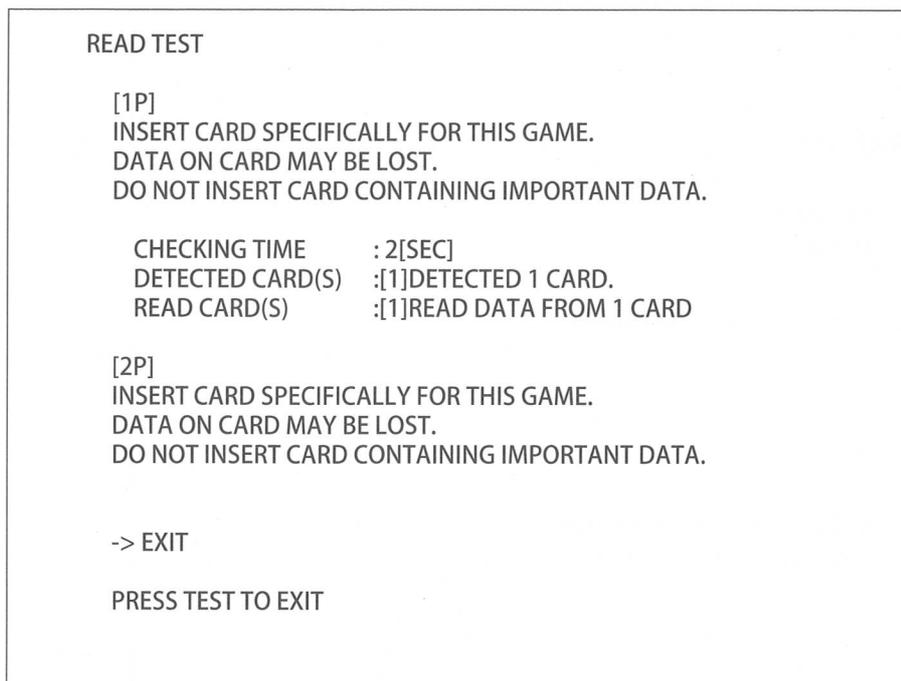


図4-2 db READ TEST 画面

- 1** この画面で、1Pあるいは、2Pのカード挿入口にカードを挿し込むと、カードの読み込みテストを開始します。
- 2** カードを挿し込むと、読み込みを開始し、チェックにかかった時間、認識したカード枚数、無事にデータを読み込むことができたカード枚数を表示します。
- 3** テストボタンを押すと、CARD TEST 画面に戻ります。

●WRITE TEST

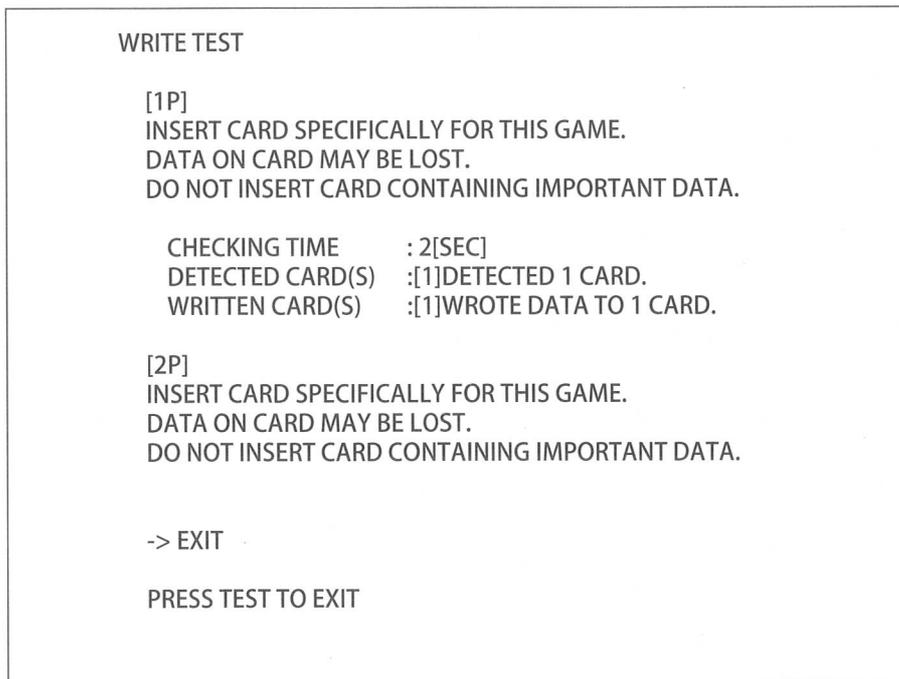


図4-2 dc WRITE TEST 画面

- 1** WRITE TEST 画面で、1Pあるいは、2Pのカード挿入口にカードを挿し込むと、カードの書き込みテストを開始します。
- 2** カードを挿入すると、書き込みを開始し、チェックにかかった時間、認識したカード枚数、無事にデータを書き込むことができたカード枚数を表示します。
- 3** テストボタンを押すと、CARD TEST 画面に戻ります。

●CARD DATA RESTORE MODE

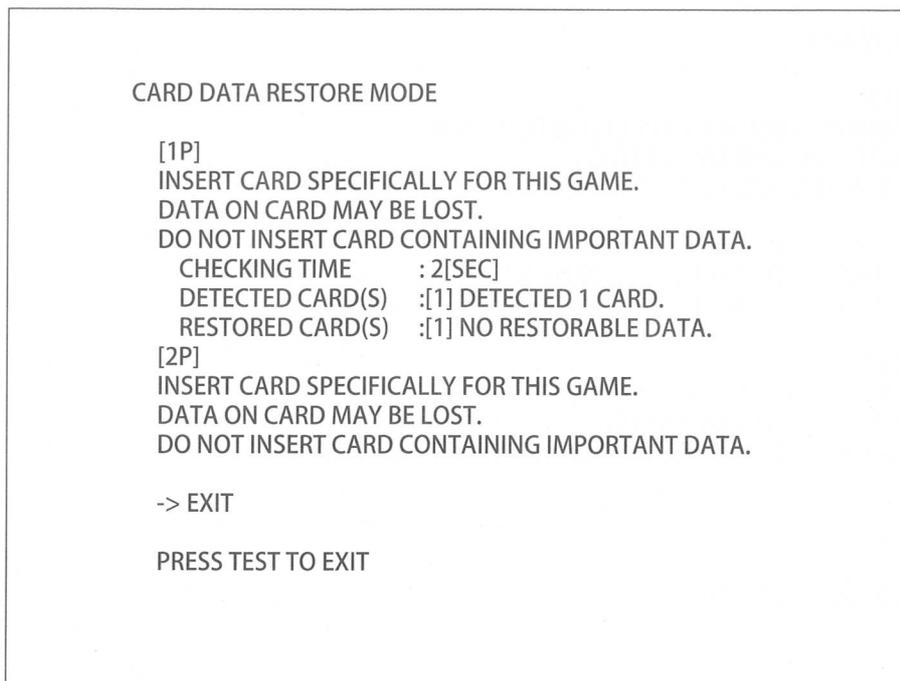


図4-2 dd CARD DATA RESTORE MODE 画面

- 1 CARD DATA RESTORE MODE 画面で、1 Pあるいは、2 Pのカード挿入口にカードを挿し込むと、カードデータの復旧を試みます。

※「カードデータの復旧」とは・・・

ゲームをプレイ中、何らかのトラブルが発生し、カードにデータを正常に書き込めなかった場合は、「書き込みに失敗しました。カードデータは復旧できる場合がありますので、プレイ後スタップをお呼びください。」と画面に表示されます。

書き込みに失敗した際は、データを本体のバックアップ RAM にある程度の件数を保存しています。この「CARD DATA RESTORE MODE」を使うことで、書き込みに失敗したカードに、再度、書き込みを試みることができます。

※書き込みに失敗したカードと同じシリアル番号のカードにしかデータを書き込みません。必ず、書き込みに失敗したカードを挿入してください。

- 2 カードを挿し込むと、カードをチェックし、同じシリアル番号のカードデータが SRAM に保存されている場合は、カードへの再書き込みを試みます。画面には、チェックにかかった時間、認識したカード枚数、データを復旧することができたカード枚数を表示します。

- 3 テストボタンを押すと、CARD TEST 画面に戻ります。

e. CLOSE SETTING



重要

閉店時刻設定の 15 分前になると、連勝中であっても試合終了時にカードが強制排出されます。

閉店時刻を設定しておく、閉店時刻まぎわのカード受付挙動をコントロールすることが可能です。

閉店時刻を設定すると、設定された時刻の 15 分前にカードの受付が終了します。

以後、キャラクター選択画面でカードを挿し込むことはできなくなります。

閉店時刻設定の 30 分前になった時点で、アドバタイズ画面内で「閉店のため、まもなくカード受付を終了します。」という旨のインフォメーションが表示されます。

1 サービスボタンを押すと、矢印 (->) が移動します。

2 矢印 (->) を "SCHEDULE TYPE" に合わせてテストボタンを押すと、「EVERY DAY」「WEEK」「OFF」と変化します。

3 矢印 (->) を "EXIT" に合わせてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。

■ SCHEDULE TYPE・・・EVERY DAY

毎日同じ時刻を閉店時刻として動作します。

サービスボタンで時刻を選択して、テストボタンで時刻を変更してください。

15 分単位で時刻が切り替わり、19:00～29:00 の範囲で設定が可能です。

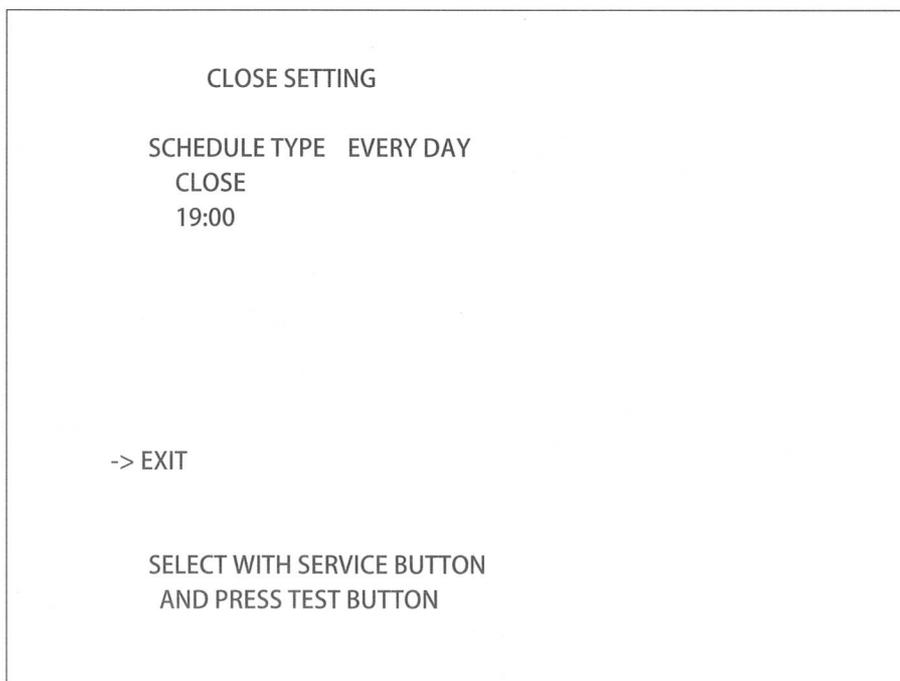


図 4 - 2 ea CLOSE SETTING 画面 (EVERY DAY)

■ SCHEDULE TYPE . . . WEEK

曜日ごとの閉店時刻を設定します。

サービスボタンで曜日を選択して、テストボタンで時刻を変更してください。

15分単位で時刻が切り替わり、19:00～29:00の範囲で設定が可能です。

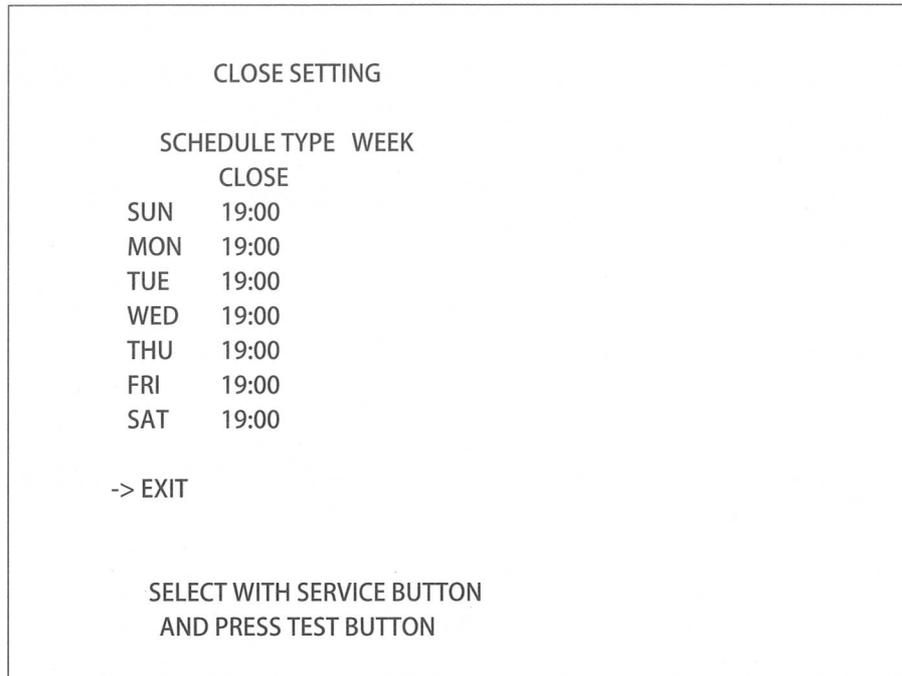


図4-2eb CLOSE SETTING 画面 (WEEK)

■ SCHEDULE TYPE . . . OFF

閉店時刻の設定を行いません。

f. BOOKKEEPING

ゲーム稼動状況のデータを見ることができます。

BOOKKEEPING (1/5)	
COIN 1	0
COIN 2	0
COIN 3	0
COIN 4	0
TOTAL COINS	0
COIN CREDIT	0
SERVICE CREDIT	0
TOTAL CREDIT	0
PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE	

図4-2 fa BOOKKEEPING 画面 (1/5)

- COIN 1/COIN 2/COIN 3/COIN 4
それぞれのコイン投入口からのコイン投入数。
- TOTAL COIN
COIN 1 ~ COIN 4 の総数。
- COIN CREDIT
コイン投入によるクレジット数。
- SERVICE CREDIT
サービスボタンによるクレジット数。
- TOTAL CREDIT
COIN CREDIT/SERVICE CREDIT の総数。

テストボタンを押すと、次の画面に移ります。

BOOKKEEPING (2/5)	
NUMBER OF GAMES	0
1P ALL CARD PLAY	0
2P ALL CARD PLAY	0
NEW CARD PLAY	0
PULLING CARD OUT	0
CARD PLAYER	0.0%
TOTAL TIME	0d 0h 0m 0s
TOTAL PLAY TIME	0d 0h 0m 0s
1P PLAY TIME	0d 0h 0m 0s
VS PLAY TIME	0d 0h 0m 0s
DBL PLAY TIME	0d 0h 0m 0s
PLAY TIME RATE	0.0%
1P TIME RATE	0.0%
VS TIME RATE	0.0%
DBL TIME RATE	0.0%
AVERAGE PLAY TIME	0d 0h 0m 0s
LONGEST PLAY TIME	0d 0h 0m 0s
SHORTEST PLAY TIME	0d 0h 0m 0s
PRESS TEST BUTTON TO CONTINUE	

図4-2fb BOOKKEEPING 画面 (2/5)

- NUMBER OF GAMES
総プレイ回数。
- 1P ALL CARD PLAY
1P 側でカードを使用した総プレイ回数。
- 2P ALL CARD PLAY
2P 側でカードを使用した総プレイ回数。
- NEW CARD PLAY
新規カードを作成した回数。
- PULLING CARD OUT
プレイ途中でカードが引き抜かれて GAME OVER をむかえた回数。
- CARD PLAYER
全プレイ回数の内、カードでプレイした回数の割合（カードプレイヤーの比率）。

- TOTAL TIME
電源が ON の状態のトータル時間。
ただし、テストモード中はカウントしません。
- TOTAL PLAY TIME
総プレイ時間。
- 1P PLAY TIME
対 CPU 戦 (一人プレイ) の総プレイ時間。
- VS PLAY TIME
対戦 (二人プレイ) の総プレイ時間。
- DBL PLAY TIME
協力ダブルス (二人プレイ) の総プレイ時間。
- PLAY TIME RATE
総プレイ時間の割合。
- 1P TIME RATE
対 CPU 戦 (一人プレイ) の割合。
- VS TIME RATE
対戦 (二人プレイ) の割合。
- DBL TIME RATE
協力ダブルス (二人プレイ) の割合。
- 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。

テストボタンを押すと、次の画面に移ります。

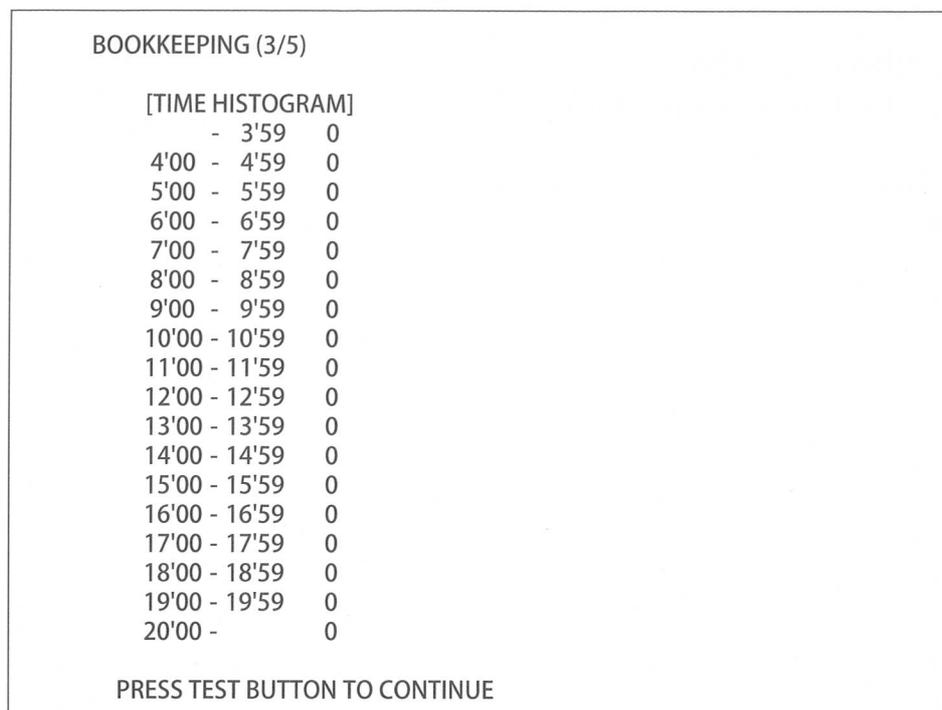


図4-2 fc BOOKKEEPING 画面 (3/5)

• TIME HISTOGRAM

各プレイ時間ごとのプレイ回数。

テストボタンを押すと、次の画面に移ります。

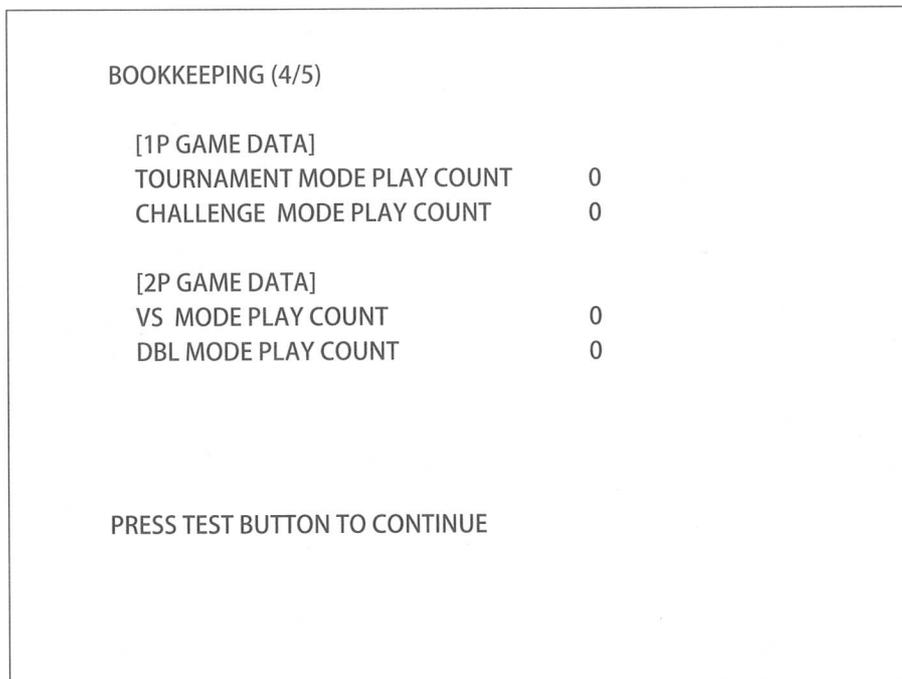


図 4 - 2 fd BOOKKEEPING 画面 (4/5)

- TOURNAMENT MODE PLAY COUNT
トーナメントモードのプレイ回数。
- CHALLENGE MODE PLAY COUNT
チャレンジモードのプレイ回数。
- VS PLAY COUNT
対戦のプレイ回数。
- DBL PLAY COUNT
協力ダブルスのプレイ回数。

テストボタンを押すと、次の画面に移ります。

BOOKKEEPING (5/5)				
[CHARACTER DATA]				
		SELECT	VS WIN	VS LOSE
FEDERER	(SUI)	0	0	0
RODDICK	(USA)	0	0	0
NADAL	(ESP)	0	0	0
NALBANDIAN	(ARG)	0	0	0
HENMAN	(GBR)	0	0	0
HAAS	(GER)	0	0	0
BLAKE	(USA)	0	0	0
HEWITT	(AUS)	0	0	0
ANCIC	(CRO)	0	0	0
DENT	(USA)	0	0	0
FERRERO	(ESP)	0	0	0
GROSJEAN	(FRA)	0	0	0

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

図4-2fe BOOKKEEPING 画面 (5/5)

- 各キャラクターの選択回数、対戦勝利数、対戦敗北数をカウントします。

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。

g. BACKUP DATA CLEAR

バックアップデータを消去できます。

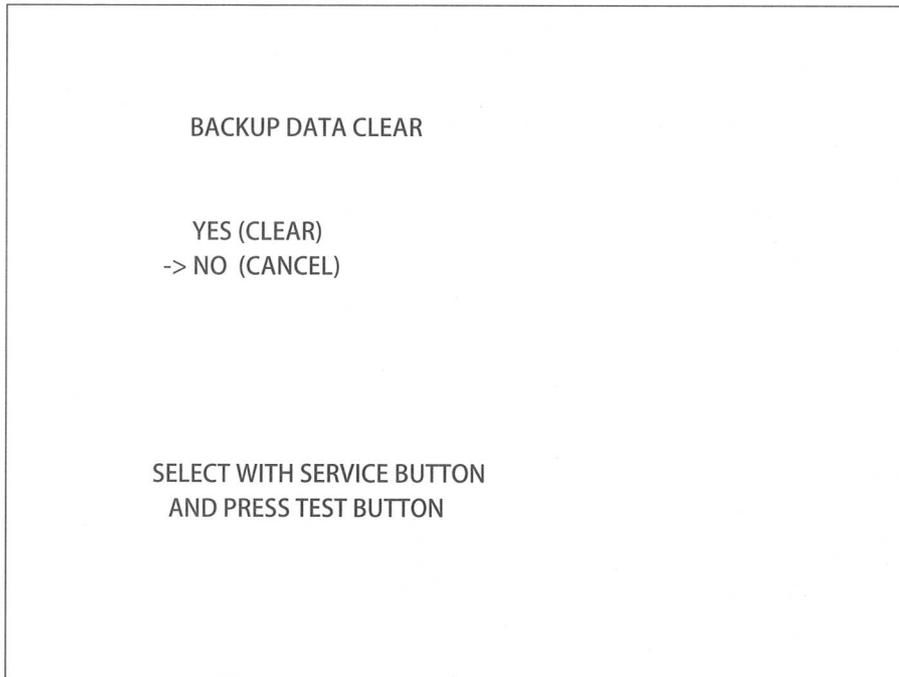


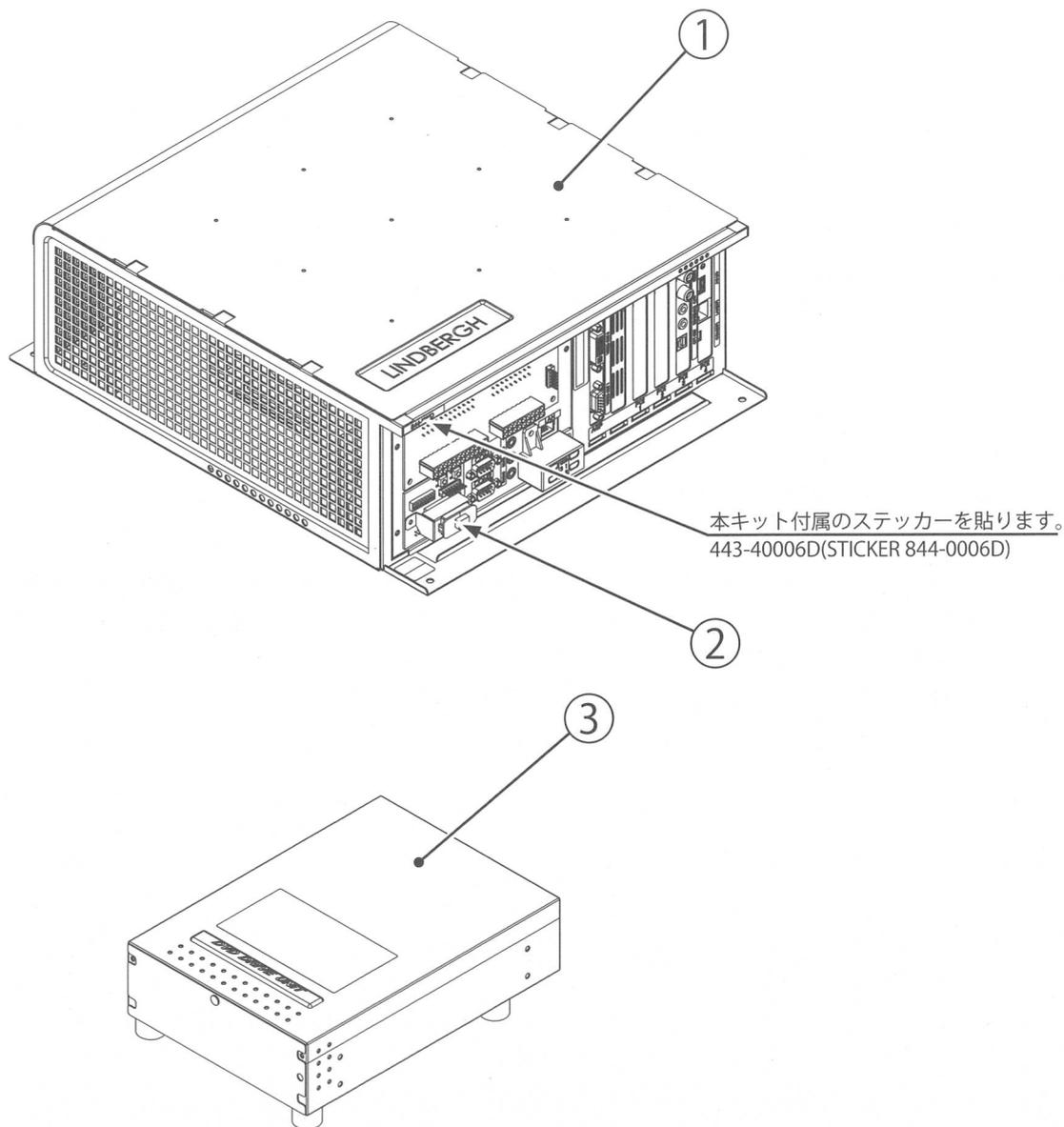
図4-2g BACKUP DATA CLEAR画面

消去するときは、サービスボタンを押して矢印を“YES”に合わせ、テストボタンを押してください。“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。消去が完了すると、“COMPLETED”と表示されます。更に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。

5 ゲームボード

⚠ 注意

- 事故や故障の原因となりますので、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。



	PART NO.	DESCRIPTION
① + ②	844-0006D	ASSY CASE LBG L 1GB PS3
①	844-0001D-10	ASSY CASE LBG L 1GB 7800
②	—————	KEY CHIP
③	610-0719-01	DVD-DRIVE UNIT USB

6 ソフトキット

STOP

重要

DVD 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 DVD DRIVE 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

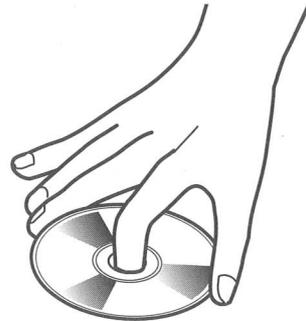
両手で持つ場合

ディスクの両端をはさんで持つ。



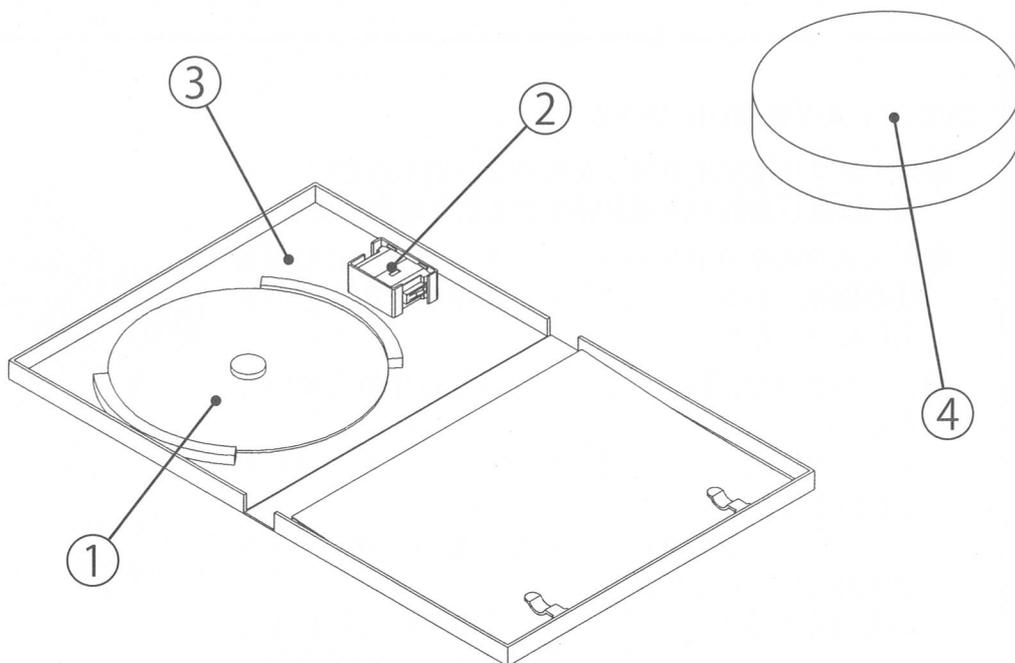
片手で持つ場合

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 DVD ディスクとセットでご使用ください。



DVD ディスクだけを注文の場合は、部品番号 610-0726-0005 でご注文ください。

	PART NO.	DESCRIPTION
① + ② + ③ + ④	610-0727-0005	DVD SOFT KIT PS3
①	—————	LBG DVDROM PS3
②	—————	KEY CHIP
③	253-5507-01	DISK CASE WITH IC HOLDER LBG
① + ③ + ④	610-0726-0005	DVD SOFT PS3
④	601-11137	CUSHION SPONGE D 120 × T13.5

~~~~~ お問合せ先 ~~~~~

株式会社 セガ

本 社 〒144-8531 東京都大田区羽田 1-2-12  
国内販売 〒144-8721 東京都大田区蒲田 5-37-1  
ニッセイ アロマスクエア 14階  
電話 03-5480-6590

◆株式会社セガ・ロジスティクスサービス

カスタマサポート（機械に関する総合窓口）

フリーダイヤル 0120-412-159（全国共通）  
基本受付時間 平日 9:00～18:30  
※技術相談につきましては、年中無休で受け付けております。  
※携帯電話、PHSからもご利用になれます。

訪問修理のご依頼

FAX 0120-492-041（全国共通）

部品のご注文、先貸し出しご依頼

FAX 03-5763-1788（平和島事業所）

※当日出荷締切 16:00  
※品番、品名、販売価格、その他情報をお調べになりたい時は  
新eサイト（パーツサポートネット）をご利用ください。  
<URL> <https://www.sls-net.com/home/e-site/>（※事前登録が必要です）

~~~~~  
表記の住所、電話番号は2006年2月現在。

420-6945
第1版

SEGA[®]

株式会社セガ

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
<http://sega.jp> (<http://am.sega.jp>)

© SEGA CORPORATION, 2006

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。
フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。