

SEGA®

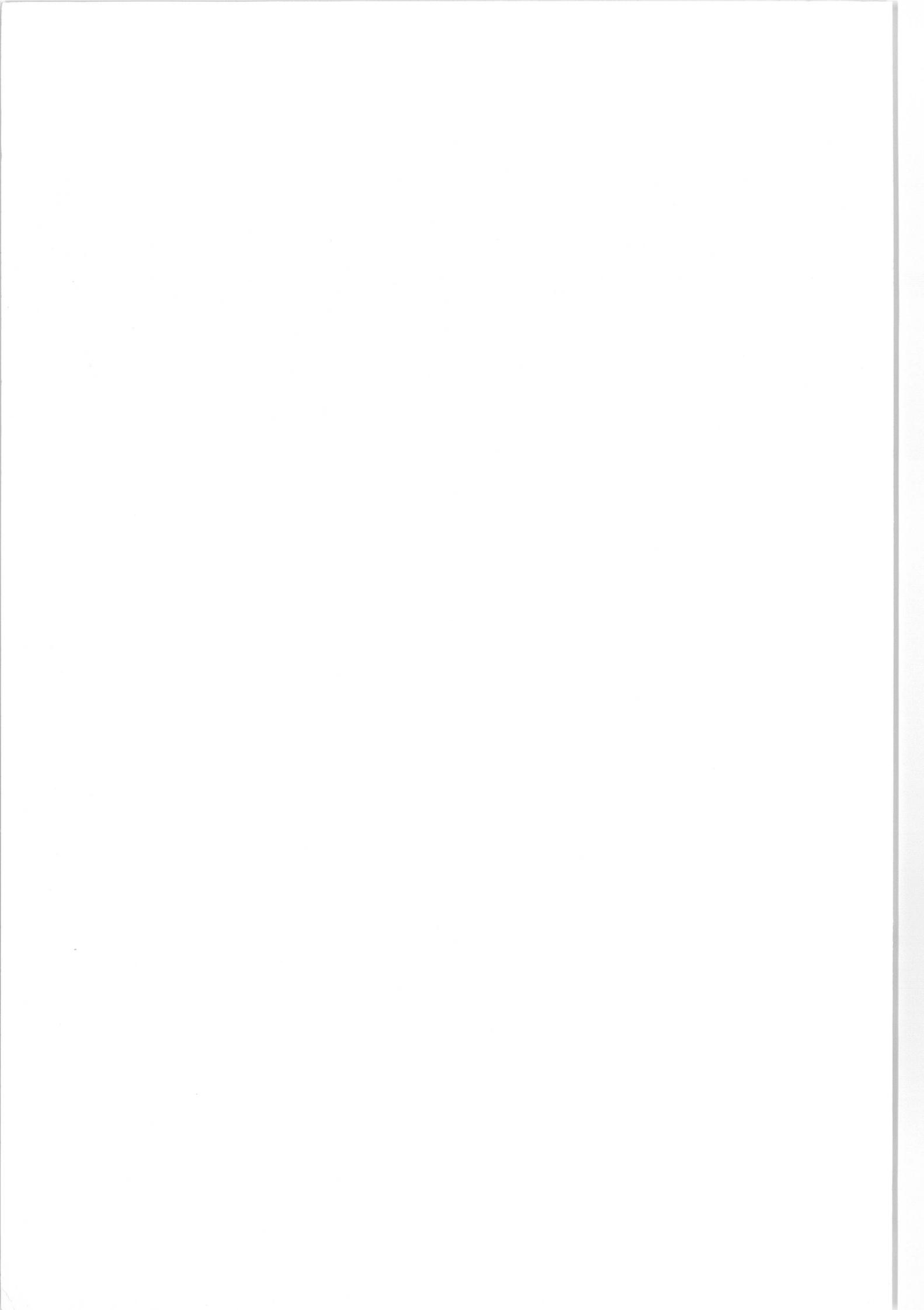
サービスマニュアル

LINDBERGH™

リンドバーグ

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。



ご使用の前に ー必ずお読みくださいー

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。



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。



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。



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。



“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ついています。



“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充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ーが正しくしっかりと接続しているか？コネクター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と閉まるか？

目 次

ご使用の前に一必ずお読みください一

目次

マニュアルの紹介	1
1 取り扱い上の注意	3
2 LINDBERGH 仕様	4
2-1 キャビネット	4
2-2 各部説明	5
3 LINDBERGH 構成部品	9
4 システムテストモード	10
5 エラー警告表示	26
6 ボタン電池の交換	31

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

不
可

一
切

マニュアルの紹介

本書は本製品

リンドバーグ
LINDBERGH

に関する、電子アッセンブリー、エレクトロ・メカニズム、保守管理、予備部品などオペレーション全般に至るすべての情報を示し、詳しく解説したものです。

読者には、本製品の所有者、管理者、運営者を対象としています。本書を熟読し、充分な理解を得た上でご使用ください。万一、正常な機能が得られない場合、技術者以外の方は内部システムに絶対に手を触れず、ゲーム機の取扱説明書記載の事務所までご連絡ください。

なお、本書では人身事故や部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。

GPL/LGPL 適用ソフトウェアについて

本製品ではオープンソースソフトウェアである GPL/LGPL 適用ソフトウェアを使用しており、本製品をお買い上げのお客様は、当該ソフトウェアのソースコード（以下「本ソースコード」という）を無償で入手、改変、再配布することができます。

お客様は、本ソースコードをダウンロードすることにより GPL/LGPL 条項に同意したものとされ、当該ダウンロード及び本ソースコードの使用について全責任を負うものとします。

また、本ソースコード及び当該ダウンロードサービスは正確性・完全性・有用性・信頼性等に瑕疵を含み得るものとして何等の保証もなく現状有姿で提供され、弊社は本ソースコードの使用に関し、いかなるサポートも行いません。

本製品で使用している本ソースコードの入手をご希望されるお客様は、以下の Web サイトに以下のパスワードにてアクセスし、ご入手ください。

URL: <http://amproduct-softlicense.sega.jp/>

ID: amsoftwebdl

Password: segaamhd1

GPL/LGPL 条項サイト

URL: <http://www.fsf.org/licenses/gpl.html>

URL: <http://www.fsf.org/licenses/lgpl.html>

店舗メンテナンスマン、技術者（サービスマン）の定義

⚠ 警告

本書記載の作業説明の中で「店舗メンテナンスマン」、「技術者」が作業するように指示がある作業や本書では説明していない作業は、知識や技術がない方は行わないでください。感電など重大事故の原因となります。

部品交換、保守点検、異常時の対処は、店舗メンテナンスマンまたは技術者（サービスマン）が行ってください。本書では特に危険な作業は専門的な知識を有する技術者が行うように指示しています。本書は店舗メンテナンスマンと技術者を以下のように定義します。

店舗メンテナンスマン : AM 機器や自動販売機（以下、自販機）などのメンテナンスの経験を有し、本製品の所有者および運営者の管理のもとに、AM 施設内または店舗内で、日常的に機器の組立設置、保守点検、ユニットや消耗品の交換などを通じて機器の保守管理に携わる人。

店舗メンテナンスマンの

行動内容 : AM 機器や自販機などの組立設置、保守点検、ユニットや消耗部品の交換。

技術者

: AM 機器製造メーカーで機器の設計・製造・検査・メンテナンスサービスに携わる人。工業高等学校卒業と同等以上の電気・電子・機械工学に関する専門的知識を有し、日常的に AM 機器の保守管理や修理に携わる人。

技術者の行動内容

: AM 機器や自販機などの組立設置、電気・電子・機械部品の修理および調整。

1 取り扱い上の注意

⚠ 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。
- IC 基板が熱を帯びないように注意してください。
LINDBERGH ボードケースには排熱用のファンが付いています。通風口を塞がないでください。また、LINDBERGH ボードケースの周辺に密接して物を配置しないでください。発熱、出火事故の原因となります。
- LINDBERGH は当社指定の電源およびキャビネットを使用してください。指定以外を使用した場合は、発熱、出火の恐れがあります。



重要

- 基板とコネクターとの接続は、完全に行ってください。
差し込みが不十分だと IC 基板など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るので、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など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。
- 本キットの使用部品の中には、本キット専用に設計、製造されている部品ではない部品があります。これから部品が部品メーカーの都合により、製造中止や仕様変更になったときには、本キットの保証期間中か同期間経過後かを問わず、修理や交換依頼に対応できない場合が発生することをご理解願います。

- 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 LINDBERGH 仕様

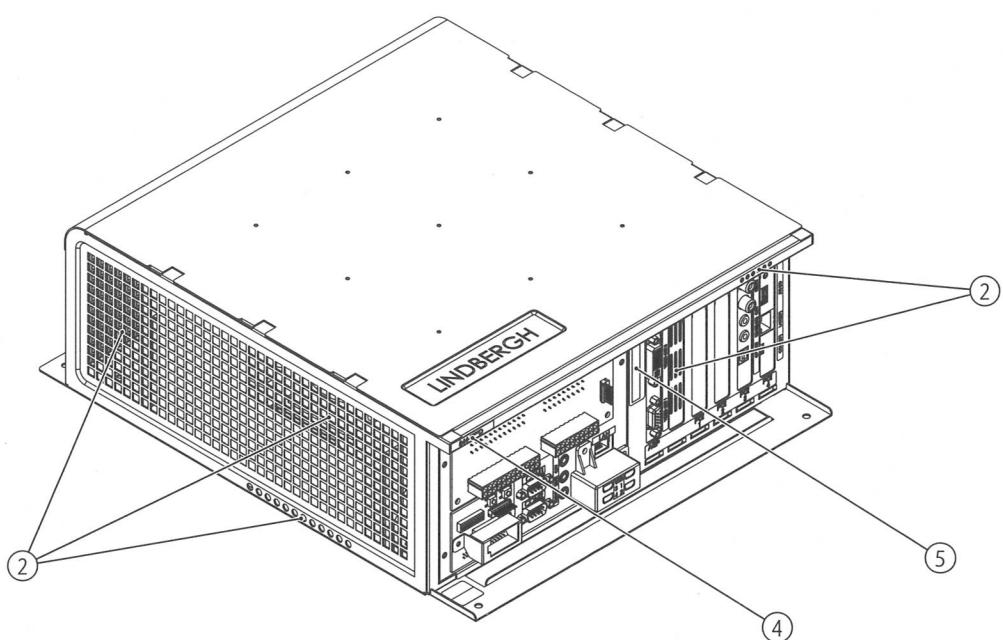
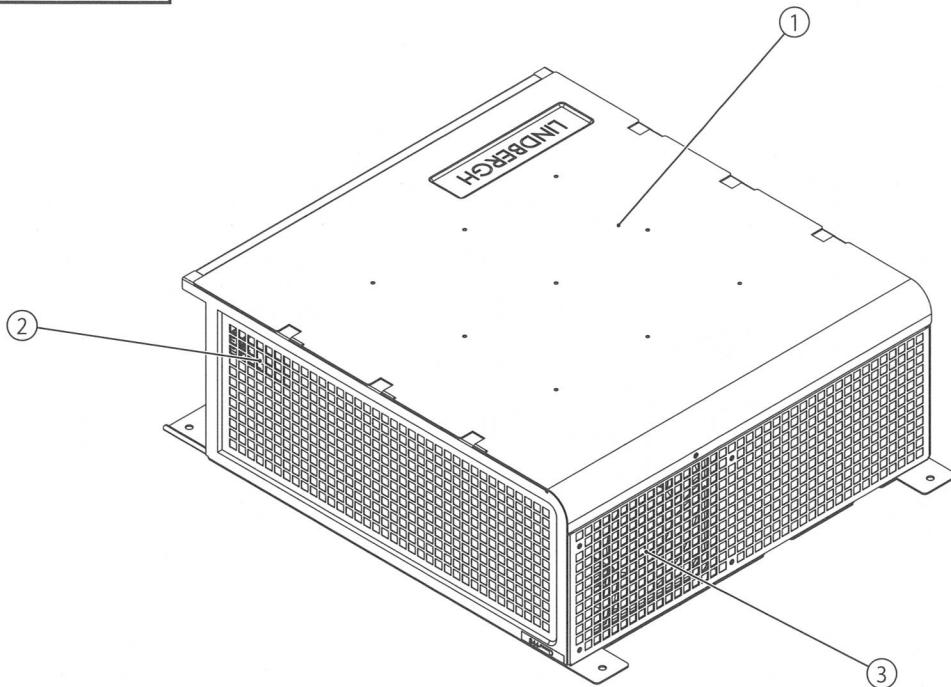
2-1 キャビネット

- ・LINDBERGH は当社指定のキャビネットを使用してください。
- ・NAOMI CABINET、NET CITY、NEW NET CITY、BLAST CITY、NEW VERSUS CITY のキャビネットを使用する場合には、専用電源などの部材を用意して、LINDBERGH 対応に改造する必要があります。

キャビネット	必要となるキット
NAOMI CABINET NET CITY	NAOMI/NET CITY シリーズ用電源改造キット (XKT-1516) FAN モーターキット (XKT-0856)
NEW NET CITY	NAOMI/NET CITY シリーズ用電源改造キット (XKT-1516)
BLAST CITY	BLAST CITY 用電源改造キット (XKT-1516-01) JVS I/O BD キット (XKT-0322)
NEW VERSUS CITY	NEW VERSUS CITY 用電源改造キット (XKT-1516-02) JVS I/O BD キット (XKT-0322)

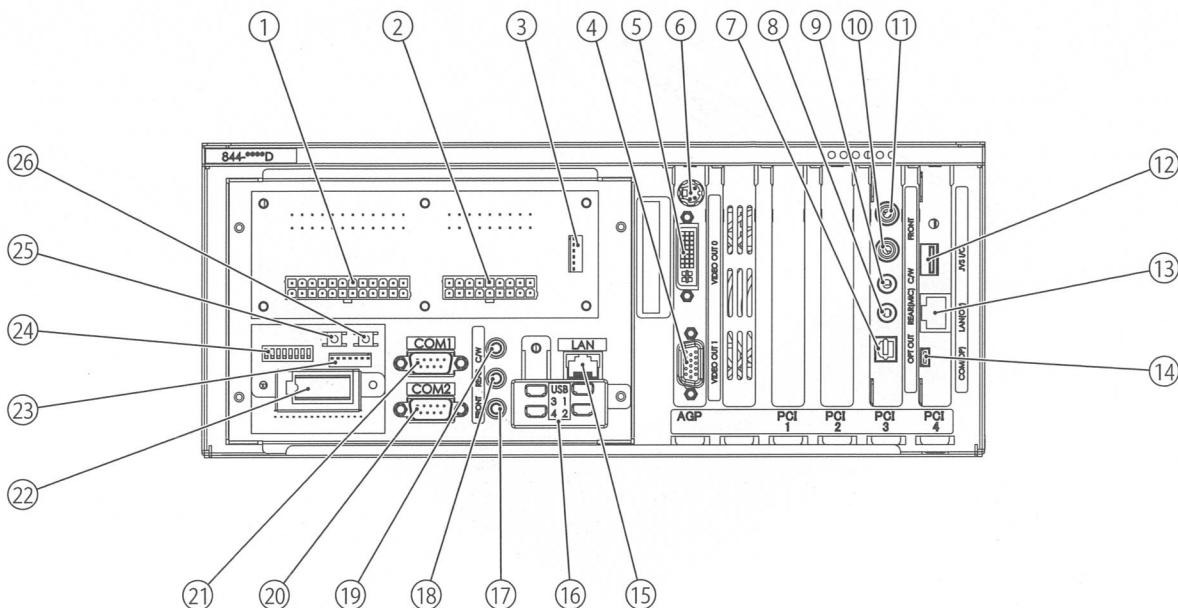
2-2 各部説明

ボードケース



- ①シールドケース
- ②吸気口（塞がないでください）
- ③排気口（塞がないでください）
- ④ボード番号
- ⑤ボードシリアルナンバー

コネクター、スイッチ



- ① 電源コネクター1
- ② 電源コネクター2
- ③ DVD DRIVE用電源コネクター
- ④ ビデオ出力1
- ⑤ ビデオ出力0
- ⑥ Sビデオ出力
- ⑦ 光サウンドアウト
- ⑧ リアラインアウト・マイク入力
- ⑨ センター・ウーファーラインアウト
- ⑩ フロントラインアウトR(赤)
- ⑪ フロントラインアウトL(白)
- ⑫ JVS I/O
- ⑬ LANポート2
- ⑭シリアル通信3
- ⑮ LANポート1
- ⑯ USBポート1~4(USB Mini A)
- ⑰ フロントラインアウト2
- ⑱ リアラインアウト2
- ⑲ センター・ウーファーラインアウト2
- ⑳シリアル通信2(RS232C)
- ㉑シリアル通信1(RS232C)
- ㉒キーチップソケット
- ㉓シリアル通信2(MIDI) ㉔ DIP SW (ディップスイッチ)
- ㉕サービスボタン(SW2)
- ㉖テストボタン(SW1)

①電源コネクター1

端子番号	信号名	端子番号	信号名
1	+3.3V	13	+3.3V
2	+3.3V	14	N.C
3	GND	15	GND
4	+5V	16	PS_ON#
5	GND	17	GND
6	+5V	18	GND
7	GND	19	GND
8	PWR_ON	20	NC
9	+5SB	21	+5V
10	+12V	22	+5V
11	+12V	23	+5V
12	+3.3V	24	GND

②電源コネクター2

端子番号	信号名	端子番号	信号名
1	+12V	10	GND
2	+12V	11	GND
3	+5V	12	GND
4	+12V	13	GND
5	+5V	14	GND
6	+12V	15	GND
7	+5V	16	GND
8	+12V	17	GND
9	3.3VRS(SENCE)	18	+3.3V

③DVD DRIVE用電源コネクター

端子番号	信号名
1	+12V
2	+12V
3	+5V
4	+5V
5	GND
6	GND

⑩シリアル通信2(RS232C)

⑪シリアル通信1(RS232C)

端子番号	信号名
1	DCD
2	RXD
3	TXD
4	DTR
5	GND
6	DSR
7	RTS
8	CTS
9	RI

(24) DIP SW

1番、2番：

ゲームソフトタイトルによって異なります。各ゲームソフトのサービスマニュアルに従って設定してください。

3番：

モニターの向きの設定を行います。ゲームソフトタイトルによって異なります。各ゲームソフトのサービスマニュアルに従って設定してください。特に記載がない場合、横画面（OFF）設定にしてください。

OFF : 横画面

ON : 縦画面

4番、5番、6番：

ビデオ出力の解像度を設定します。

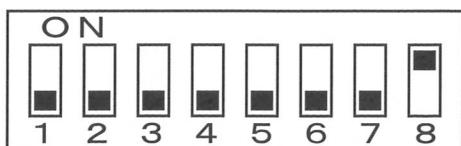
解像度	4番	5番	6番
640 × 480	OFF	OFF	OFF
800 × 600	OFF	OFF	ON
1024 × 768	OFF	ON	OFF
1280 × 1024	OFF	ON	ON
800 × 480	ON	OFF	OFF
1024 × 600	ON	OFF	ON
1280 × 768	ON	ON	OFF
1360 × 768	ON	ON	ON

7番、8番：

ゲームソフトタイトルによって異なります。各ゲームソフトのサービスマニュアルに従って設定してください。

ゲームボード（LINDBERGH）単体で購入の場合の工場出荷時設定

1番	2番	3番	4番	5番	6番	7番	8番
OFF	ON						



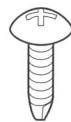
3 LINDBERGH 構成部品

搬入時に下表の部品があることを確認してください。

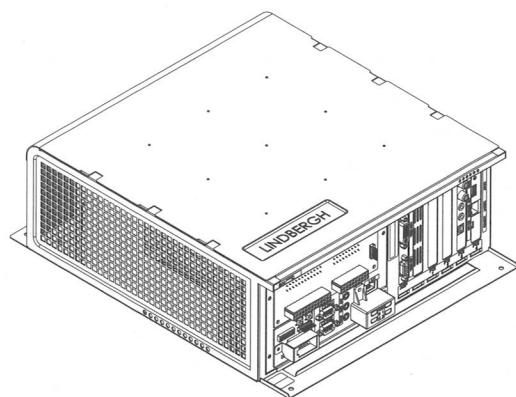
表3 付属部品

部品名	サービスマニュアル
部品番号（数量）	420-6921 (1)
用途など	本書
説明図	
部品番号に記載がない場合は番号未登録もしくは登録できない部品です。購入を希望されても販売できないことがありますので、大切に保管してください。	

タッピングネジ
011-P00412 (4)
取付用



LINDBERGH ボード
844-00001D-10 (1)



4 システムテストモード



重要

システムテストモードでユーザーが再設定した内容は、SYSTEM TEST 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、再設定内容は無効となります。

システムテストモードでは主に LINDBERGH ボードの情報や動作確認、モニターの調整確認、コイン / クレジットの設定などを行うことができます。

1 テストボタンを押すと、テストモードに入ります。「SYSTEM TEST MENU」画面を表示します。

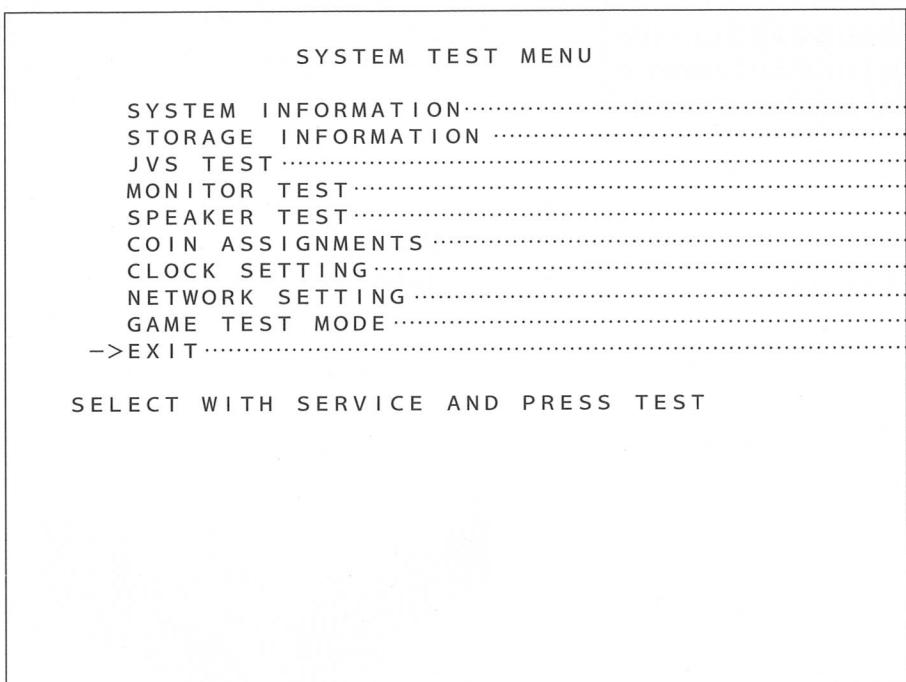


図5-1 システムテストメニュー画面

2 サービスボタンを押して、矢印（->）を動かして項目を選択します。

3 テストボタンを押して項目を決定します。選択した項目のテスト画面に移ります。

4 テストや調整が終わったら「EXIT」を選択し、テストボタンを押してください。ゲーム画面に戻ります。

以下に各項目を説明します。

a. SYSTEM INFORMATION

システム情報を表示します。表示項目は以下の通りです。

● MOTHER BOARD

- SERIAL NO. ゲームボードのシリアル番号
- KERNEL VERSION システムOSのバージョン
- BOOT VERSION ブートプログラムのバージョン
- REGION 仕向地
- MEMORY SIZE 搭載メモリ量

● STORAGE DEVICE

- STORAGE SIZE プログラムインストール用デバイスの総容量

● BASE BOARD

- SERIAL NO. シリアル番号
- FIRM VERSION ファームウェアバージョン

● GRAPHIC BOARD

- DEVICE ID グラフィックボードID

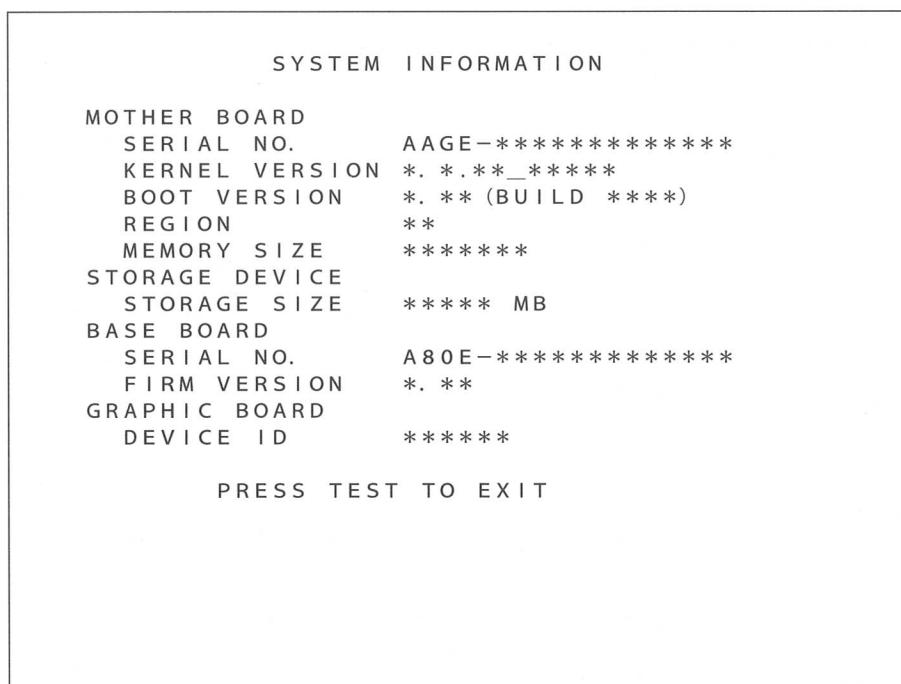


図5-1 a SYSTEM INFORMATION画面

b. STORAGE INFORMATION

プログラムインストール用デバイスに格納しているゲームの情報を表示します。

また、プログラムインストール用デバイスに格納しているゲームをアンインストールすることができます。ゲームが起動する準備が整うまでは、チェック中を示す画面を表示して、アンインストールも実行できません。ゲームソフトが存在しない場合は、ゲーム情報はグレー表示して、アンインストールも実行できません。

表示する内容は以下の通りです。

なお、アンインストールを実行すると、再度インストールが必要です。不用意にアンインストールを行わないでください。

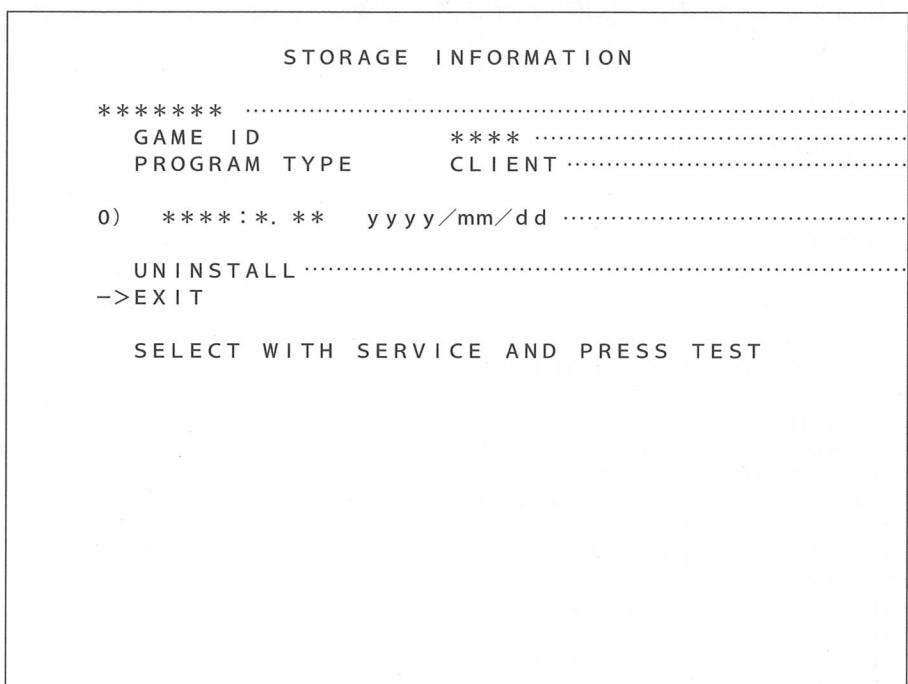


図5-1 b STORAGE INFORMATION 画面

- (A) ゲームタイトル名
- (B) GAME ID
- (C) PROGRAM TYPE
- (D) インストール済みプログラムリスト
 - ・イメージ番号
 - ・GAME ID
 - ・バージョン
 - ・リリース年月日
- (E) ゲームのアンインストール

ゲームの起動準備が整った時点で、プログラムインストール用デバイスに格納されたゲームのアンインストールが可能になります。「UNINSTALL」を選択し、さらに「YES」を選択するとプログラムインストール用デバイスに格納された全てのゲームプログラムがアンインストールされます。アンインストールを行うと、メインメニューの「GAME TEST」も選択できなくなります。

c. JVS TEST

接続する JVS I/O ボードの情報を表示します。「INPUT TEST」を選択すると、現在表示している JVS I/O ボードの入力データを表示します。「NEXT NODE」を選択すると、次の NODE 情報を表示します。JVS I/O ボードを 1 枚も接続していない場合は、「NO JVS NODE」と表示します。

表示する内容は以下の通りです。

- NODE 現在表示している NODE 番号および接続している NODE 数
- NAME 接続されている I/O ボードの名称等
- CMD VER コマンドフォーマットバージョン
- JVS VER JVS 規格バージョン
- COM VER 通信方式バージョン
- SWITCH プレイヤー数および 1Pあたりのスイッチ数
- COIN コインスロット数
- ANALOG アナログチャンネル数
- ROTARY エンコーダーの数
- KEYCODE キーコード入力の有無
- SCREEN 画面ポジション入力 (X 軸、Y 軸、チャンネル数)
- CARD カードのスロット数
- HOPPER OUT メダルホッパー数
- DRIVER OUT 汎用ドライバー出力の本数
- ANALOG OUT アナログ出力のチャンネル数
- CHARACTER 表示部の文字数と行数
- BACKUP バックアップの有無

```

J V S T E S T

I N P U T T E S T
N E X T N O D E
->E X I T
N O D E
N A M E      1/*  
S E G A   E N T E R P R I S E S , L T D.  
I / O   B D   J V S  
8 3 7 - 1 3 5 5 1  
V e r 1 . 0 0
C M D   V E R    1 . 1  
J V S   V E R    2 . 0  
C O M   V E R    1 . 0  
S W I T C H    2   P L A Y E R ( S )   1 3   B I T S  
C O I N        2   S L O T ( S )  
A N A L O G     8   C H  
R O T A R Y     0   C H  
K E Y C O D E    0  
S C R E E N      X : 0   Y : 0   C H : 0  
C A R D        0   S L O T ( S )  
H O P P E R   O U T  0   C H  
D R I V E R   O U T  6   C H  
A N A L O G   O U T  0   C H  
C H A R A C T E R  C H A R A : 0   L I N E : 0  
B A C K U P      0

S E L E C T   W I T H   S E R V I C E   A N D   P R E S S   T E S T

```

接続されている I/O ボードにより画面の表示が異なります。左図は一例です。

図 5-1 c JVS TEST 画面

C - 1 JVS INPUT TEST

JVS の入力テストを行います。JVS I/O ボードから送られてきた入力情報を 16 進数でリアルタイムに表示します。サービスボタンとテストボタンを同時に押すことで、テストを終了します。

表示する内容は以下の通りです。

SYSTEM	システムスイッチ入力データ
PLAYER	プレイヤー番号およびプレイヤースイッチ入力データ
COIN	スロット番号およびコイン入力データ
ANALOG	チャンネル番号およびアナログ入力データ

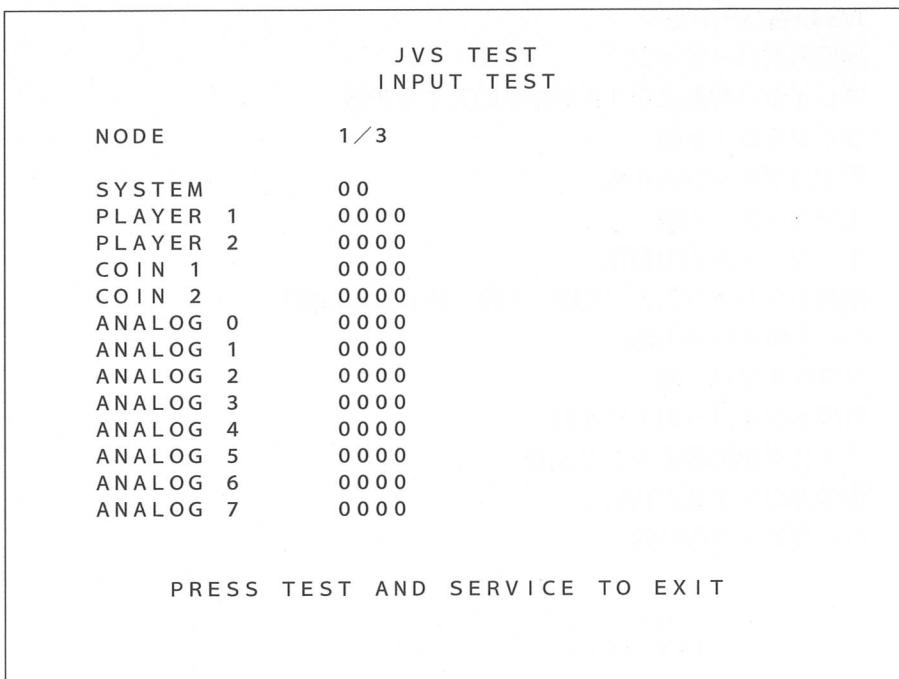


図 5-1 c-1 JVS INPUT TEST 画面

d. MONITOR TEST

モニター画面出力の確認用です。まず、カラーバー画面を表示し、テストボタンを押すとクロスハッチ画面に切り替わります。

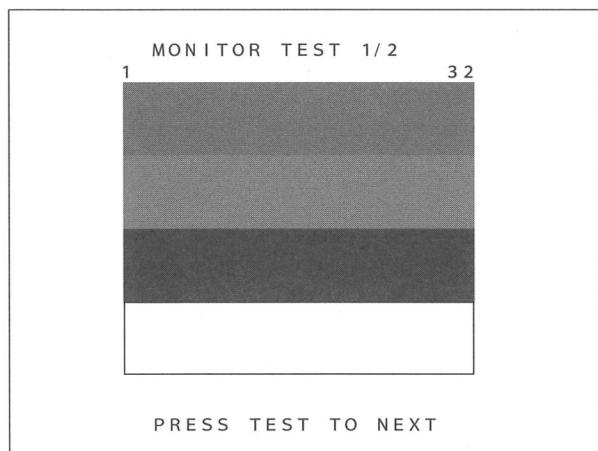


図5－1 da MONITOR TEST(1/2)画面

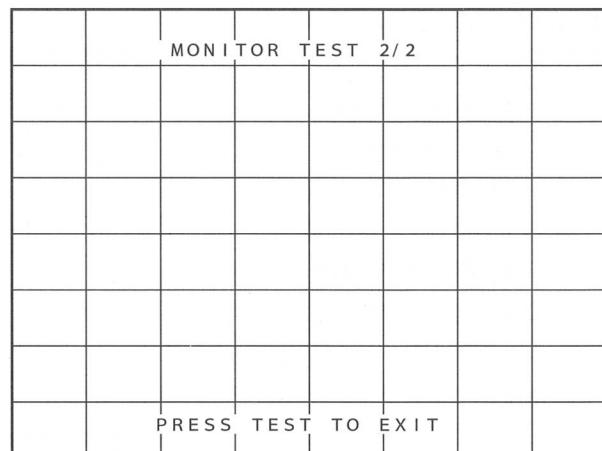


図5－1 db MONITOR TEST(2/2)画面

e. SPEAKER TEST

各スピーカーから、テスト音を出力します。スピーカーに矢印を合わせ、テストボタンを押すと「ON」、「OFF」が切り替わります。「ON」にすると対象のスピーカーからテスト音を出力します。同時に複数のスピーカーから出力することも可能です。

出力スピーカーは以下の通りです。

使用するキャビネットにより、出力しない項目があります。

- RIGHT SPEAKER
- LEFT SPEAKER
- REAR RIGHT SPEAKER
- REAR LEFT SPEAKER
- CENTER SPEAKER
- WOOFER SPEAKER

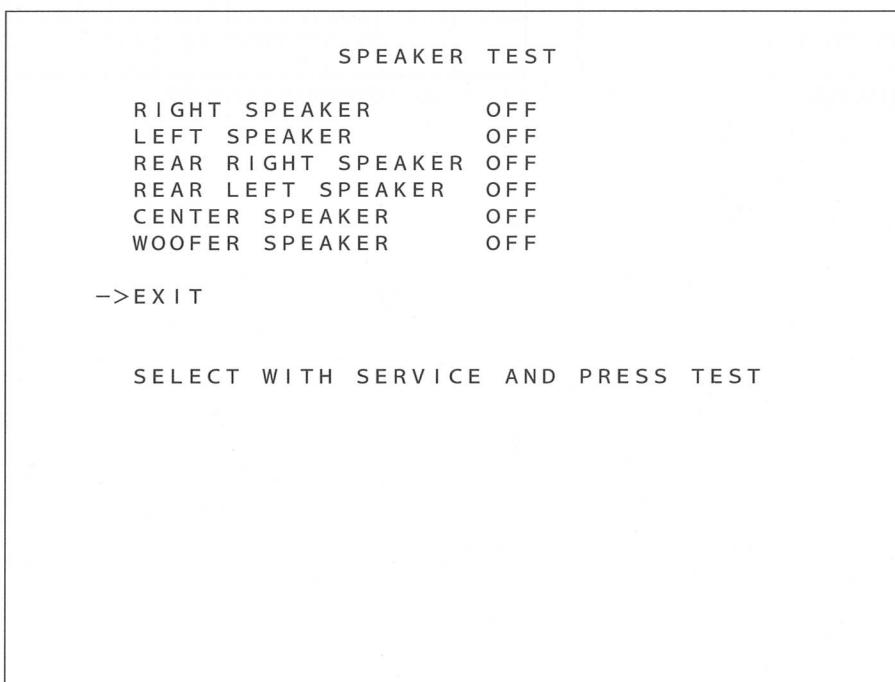


図 5-1 e SPEAKER TEST 画面

f. COIN ASSIGNMENTS

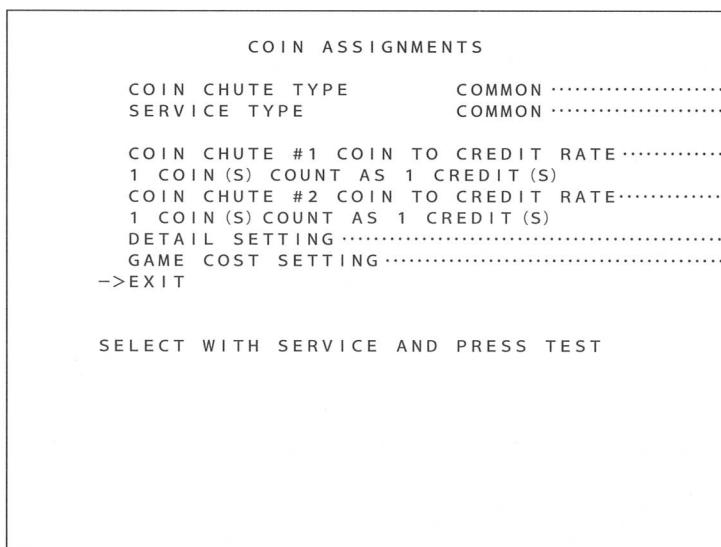
クレジット設定を行います。ゲームはここで設定したクレジット設定を用います。クレジット設定を終了する際に設定に変更があった場合のみ、設定を保存します。

設定項目は以下の通りです。

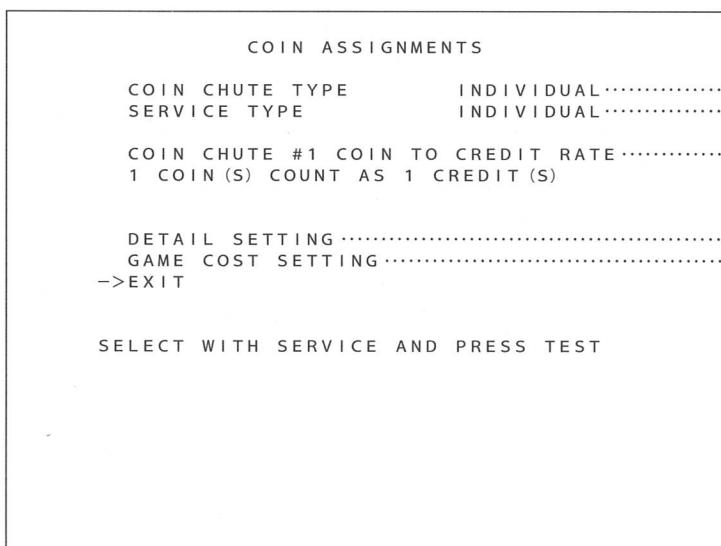
1 サービスボタンを押すと、矢印が移動します。

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設定が変わるか、詳細設定画面に移動します。

3 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。



COIN CHUTE TYPE…COMMON



COIN CHUTE TYPE…INDIVIDUAL

図5-1fa COIN ASSIGNMENTS 画面

(A) COIN CHUTE TYPE (COMMON、INDIVIDUAL)

キャビネットのコインシュート仕様に応じて、設定してください。

COMMON

複数のプレイヤーが共通のコインシュートを使用するキャビネット向けです。

各プレイヤーが投入したコインは、共通のクレジットとして扱います。

コインシュートを2個 (#1、#2) まで使用することができ、(C) COIN TO CREDIT RATE を#1と#2とで別々に設定することができます。

INDIVIDUAL

複数のプレイヤーに対して、各々のコインシュートを設けているキャビネット向けです。

各プレイヤーが投入したコインは、各プレイヤー個別のクレジットとして扱います。

(C) COIN TO CREDIT RATE の設定は、各コインシュート共通です。

(B) SERVICE TYPE (COMMON、INDIVIDUAL)

サービスボタンが複数存在する場合の、サービスボタンを押した時の動作を設定します。

COMMON

どのサービスボタンを押しても、全てのプレイヤーにサービスクレジットが入ります。

INDIVIDUAL

サービスボタンを押した時に、そのボタンに対応するプレイヤーだけにサービスクレジットが入ります。

(C) COIN TO CREDIT RATE

コイン投入に対するクレジットの増加分を設定します。

「△ COIN(S) COUNT AS □ CREDIT(S)」は、「コインを△枚入れた時に□クレジットになる」ということを表しています。

“FREE PLAY” 設定にすると、クレジット無しでゲームをプレイすることができます。

(A) COIN CHUTE TYPE が “COMMON” の場合、COIN CHUTE #2 の設定は、ある程度 #1 の設定によって制約されています。

(D) DETAIL SETTING

コイン投入に対するクレジットの増加分を、(C) COIN TO CREDIT RATE より更に細かく設定することができるモードに移ります。

DETAIL SETTINGを行った場合、(C) COIN TO CREDIT RATE の設定は無効となります。

DETAIL SETTING 画面

COIN ASSIGNMENTS DETAIL SETTING								
COIN CHUTE #1 MULTIPLIER (E)								
1 COIN COUNT AS 1 COIN (S)								
COIN CHUTE #2 MULTIPLIER (E)								
1 COIN COUNT AS 1 COIN (S)								
BONUS ADDER NO BONUS ADDER (F)								
COIN TO CREDIT 1 COIN (S) 1 CREDIT (G)								
->EXIT								
COIN CHUTE #1 OPERATION								
COIN	1	2	3	4	5	6	7	8 9
CREDIT	1	2	3	4	5	6	7	8 9
COIN CHUTE #2 OPERATION								
COIN	1	2	3	4	5	6	7	8 9
CREDIT	1	2	3	4	5	6	7	8 9
SELECT WITH SERVICE AND PRESS TEST								

COIN CHUTE TYPE…COMMON

COIN ASSIGNMENTS DETAIL SETTING								
COIN CHUTE #1 MULTIPLIER (E)								
1 COIN COUNT AS 1 COIN (S)								
BONUS ADDER NO BONUS ADDER (F)								
COIN TO CREDIT 1 COIN (S) 1 CREDIT (G)								
->EXIT								
COIN CHUTE #1 OPERATION								
COIN	1	2	3	4	5	6	7	8 9
CREDIT	1	2	3	4	5	6	7	8 9
COIN CHUTE #2 OPERATION								
COIN	1	2	3	4	5	6	7	8 9
CREDIT	1	2	3	4	5	6	7	8 9
SELECT WITH SERVICE AND PRESS TEST								

COIN CHUTE TYPE…INDIVIDUAL

図 5-1fb COIN ASSIGNMENTS 画面

(E) COIN CHUTE MULTIPLIER

投入されたコイン1枚を何コイン分としてカウントするかを設定します。

「1 COIN COUNT AS △ COIN(S)」は、「コイン1枚を△コイン分に変換する」ということを表しています。

(A) COIN CHUTE TYPE が “COMMON” の場合、COIN CHUTE #1 と #2 で別々の設定ができます。

(F) BONUS ADDER

(E) COIN CHUTE MULTIPLIER で変換されたコイン幾つで1サービスコインを与えるかを設定します。(A) COIN CHUTE TYPE が “COMMON” の場合は、COIN CHUTE #1 と #2 のコイン数の和が計算の対象となります。

「△ COINS GIVE 1 EXTRA COIN」は、「△コイン当たりに付きサービスコインを1与える」ということを表しています。

「NO BONUS ADDER」は、サービスコイン無しの設定です。

(G) COIN TO CREDIT

(F) BONUS ADDER で計算されたコイン数幾つを 1 クレジットとしてカウントするかを設定します。
「△ COIN(S) 1 CREDIT」は、「△コイン当たりを 1 クレジットに変換する」ということを表しています。

(H) GAME COST SETTING

ゲーム開始に必要なクレジット数等を設定できるモードに移ります。
ゲームに応じて画面の表示が異なります。

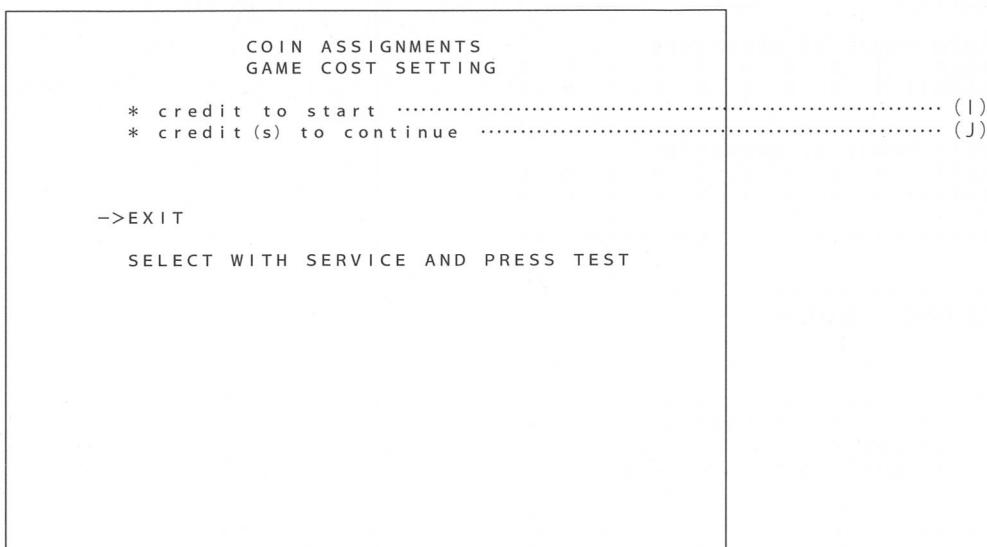


図 5-1 fc COIN ASSIGNMENTS 画面

(I) ゲームスタートに必要なクレジット数を設定します。

(J) コンティニューに必要なクレジット数を設定します。

g. CLOCK SETTING

日付・時刻を設定できます。

EXIT した時点で設定が反映されます。変更したい項目に矢印を合わせ、テストボタンを押すと値が増加します。また、テストボタンを押し続けると値が連続して増加します。

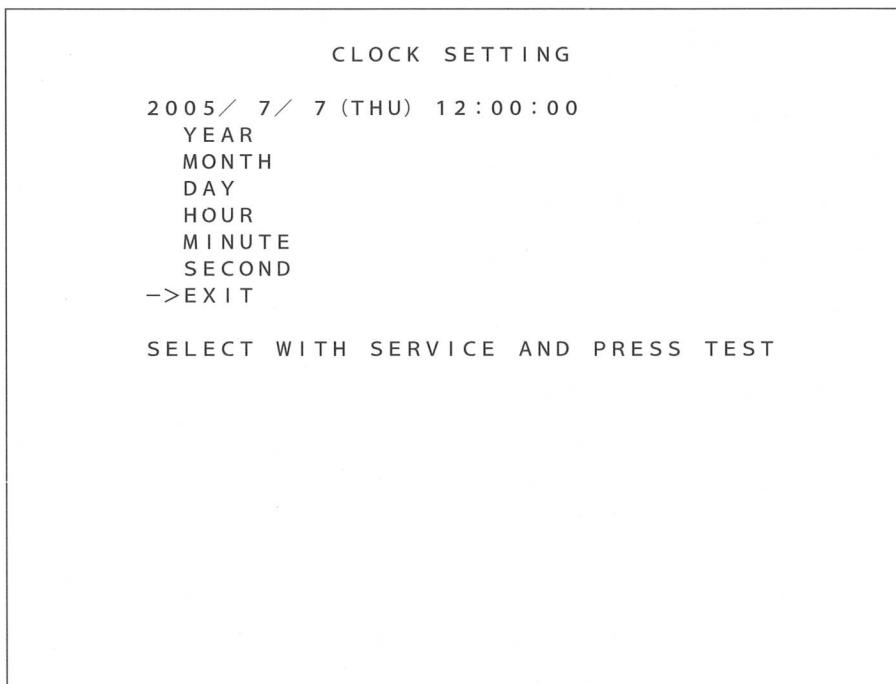


図 5-1 g CLOCK SETTING 画面

h. NETWORK SETTING

ネットワークの設定およびテストを行います。ネットワークを使用しないゲームタイトルの場合は、設定する必要はありません。

選択項目は以下の通りです。

- NETWORK TYPE MAIN / 使用しているネットワークを示します。
- MAIN NETWORK LANポート1の設定を行います。
- NETWORK TEST ネットワークテストを行います。

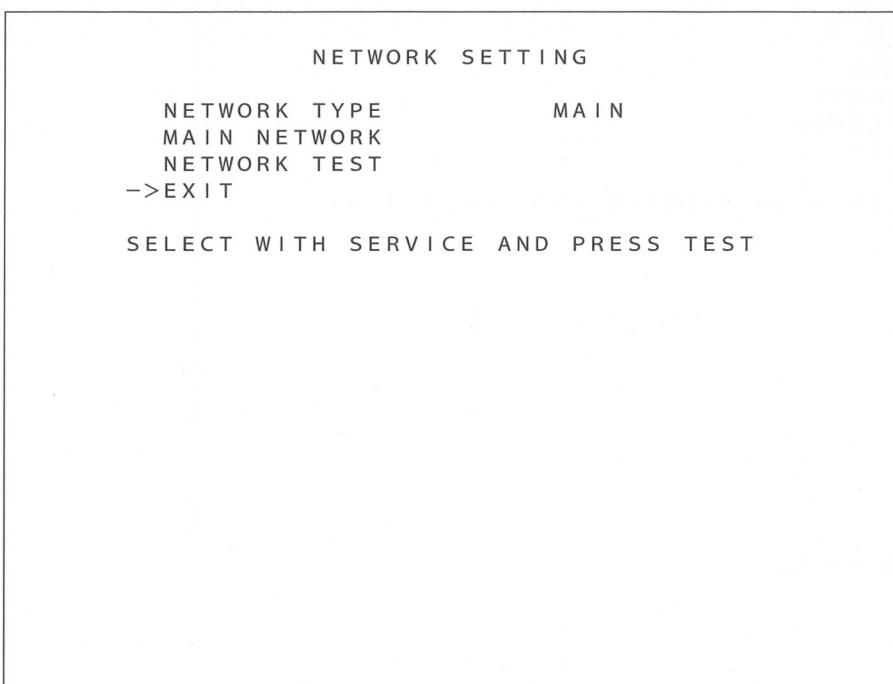


図5-1 ha NETWORK SETTING (設定メニュー) 画面

NETWORK SETTING (設定メニュー) 画面で MAIN NETWORK を選択すると、以下のような画面を表示します。

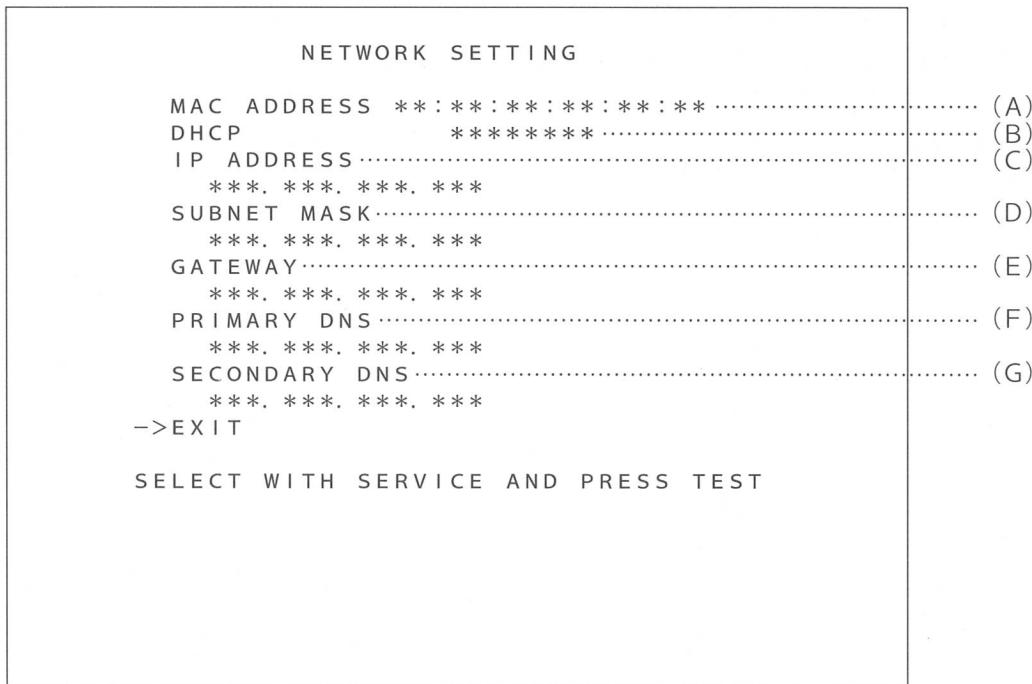


図 5-1 hb NETWORK SETTING (ネットワーク設定) 画面

(A) MAC ADDRESS

イーサーネットを使用する各機器に割り当てられた固有の ID 番号です。

(B) DHCP

通信の設定を自動で取得するかどうかの設定です。

ENABLE : 通信の設定を自動で取得します。

DISABLE : 通信の設定を手動で行います。

(C) IP ADDRESS

通信に必要な設定の一つです。

数字を設定後、SET に合わせてテストボタンを押すと、その設定を記憶します。

REMOTE が ENABLE の時は選択できません。

(D) SUBNET MASK

通信に必要な設定の一つです。

数字を設定後、SET に合わせてテストボタンを押すと、その設定を記憶します。

REMOTE が ENABLE の時は選択できません。

(E) GATE WAY

通信に必要な設定の一つです。各ゲームのマニュアルを参照して設定してください。

数字の設定後、SET に合わせてテストボタンを押すと、その設定を記憶します。

REMOTE が ENABLE の時は選択できません。

(F) PRIMARY DNS

通信に必要な設定の一つです。各ゲームのマニュアルを参照して設定してください。

数字の設定後、SET に合わせてテストボタンを押すと、その設定を記憶します。

REMOTE が ENABLE の時は選択できません。

(G) SECONDARY DNS

通信に必要な設定の一つです。各ゲームのマニュアルを参照して設定してください。

数字の設定後、SET に合わせてテストボタンを押すと、その設定を記憶します。

REMOTE が ENABLE の時は選択できません。

● NETWORK TEST

通信接続の動作確認を行います。

この画面に入るとすぐにテストを開始します。

テストが正常に終了した場合は GOOD、異常があれば BAD を表示します。

接続が許可されていない場合は N/A と表示します。

設定を変更した直後のテストでは結果を正しく表示しない場合があります。テストモードを抜けた後で電源を再投入してテストを行ってください。

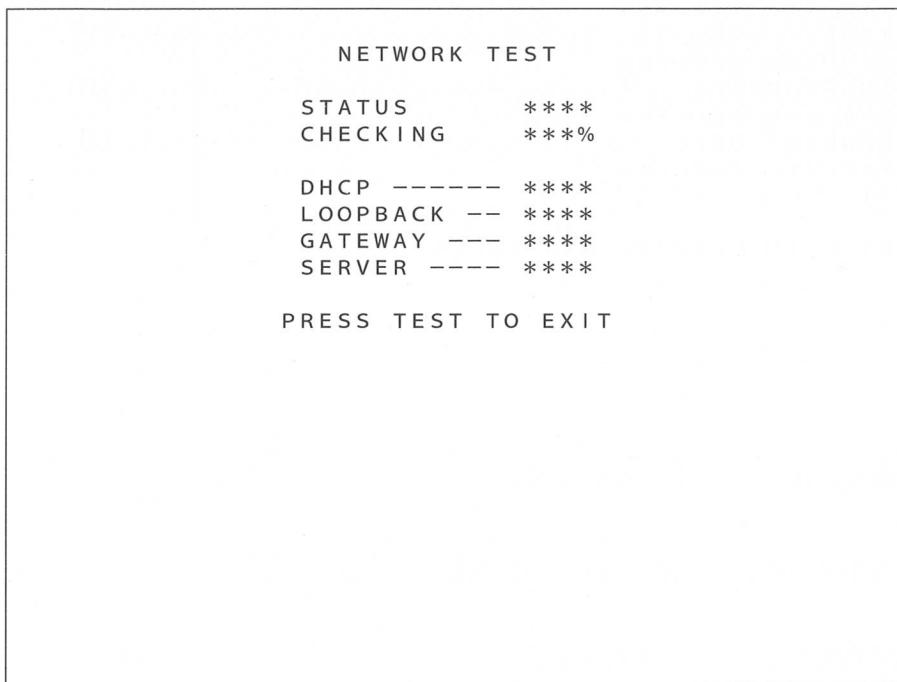


図 5-1 hc NETWORK TEST (ネットワークテスト) 画面

i. GAME TEST MODE

ゲーム専用のテストモードを起動します。ゲームが起動する準備が整うまでグレー表示します。これを選択すると、EXIT処理を行ったうえで、ゲームテストを起動します。

j. EXIT

テストモードを抜けます。

5 エラー警告表示

⚠ 警告

- エラーコードを表示する場合は、店舗メンテナンスマンか技術者が対処してください。専門的な知識や技術を持たない方が対処すると、感電、短絡、発火事故の原因となります。
店舗メンテナンスマンや技術者がいない場合は、ただちに電源を切り、本書記載の「お問合せ先」または製品購入先までご連絡ください。
- 本書記載以外のトラブルが発生した場合や本書記載の対応を施しても改善が認められない場合は、不用意に対策しないでください。ただちに電源を切り、本書記載の「お問合せ先」または製品購入先までご連絡ください。不用意な対策は、予測できない事故の原因となります。



重要

下記に記載がないエラーフ番号やメッセージを表示する場合は、使用を中止して、
LINDBERGH を補修に出してください。

LINDBERGH では、様々なトラブルに対するエラー表示を画面上に行います。エラーを表示した場合は、ゲームを行うことができません。下記の原因と対策を参考に対処してください。

Error 1

メッセージ

Game Program Not Found.

原因

キーチップが接続されていません。

対策

キーチップが正常に接続されているか確認してください。別のシステム基板用のキーチップを挿していないかを確認してください。

Error 2

メッセージ

Game Program Not Available.

原因

キーチップが対応していません。

対策

キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。

Error 5

メッセージ

Wrong Region.

原因

使用しているゲームが海外用です。

対策

国内用のゲームを使用してください。

Error 6

メッセージ

IO Device Not Found.

原因

LINDBERGH の IO ボードが認識できません。

対策

キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。

Error 7	Graphic Card Not Found.
メッセージ	LINDBERGH のグラフィックカードが認識できません。
原因	キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。
Error 8	Sound Card Not Found.
メッセージ	LINDBERGH のサウンドカードが認識できません。
原因	キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。
Error 9	System Memory Not Enough.
メッセージ	LINDBERGH のメモリ量が足りません。
原因	キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。
Error 10	Unexpected Game Program Failure.
メッセージ	ゲームプログラムが不正な処理により終了しました。
原因	電源を入れ直してください。
Error 11	JVS I/O board is not connected to main board.
メッセージ	I/O ボードが接続されていません。
原因	メインボードと I/O ボードとの通信が不安定です。
対策	メインボードに I/O ボードを接続してください。 I/O ボードに電源が接続されているか、確認してください。 メインボードと I/O ボードを接続している JVS ケーブルを挿し直してください。または、交換してください。
Error 12	JVS I/O board does not fulfill the game spec.
メッセージ	正しい I/O ボードが接続されていません。
原因	ゲームに必要な入出力を備えた I/O ボードを使用してください。
Error 15	Game Program Not Found.
メッセージ	キーチップが接続されていません。
原因	キーチップが正常に接続されているか確認してください。または別のシステム基板用のキーチップを挿していないかを確認してください。

Error 21	メッセージ Game Program Not Found on Game Disk. 原因 ゲームディスクにプログラムイメージがありません。 対策 キーチップと対応したゲームディスクがドライブに挿入されているか確認してください。
Error 22	メッセージ Game Program Not Found on Device. 原因 プログラムインストール用デバイスにプログラムイメージがありません。 対策 ゲームディスクから再度インストールしてください。
Error 24	メッセージ DVD Drive Not Found. 原因 DVD ドライブが認識できません。 対策 DVD ドライブを接続してください。
Error 25	メッセージ Game Disk Not Found. 原因 ゲームディスクが認識できません。 対策 ゲームディスクを入れてください。
Error 26	メッセージ Storage Device Not Found. 原因 プログラムインストール用デバイスを認識できません。 対策 キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。
Error 27	メッセージ Storage Device is Not Acceptable. 原因 プログラムインストール用デバイスの容量が足りません。 対策 キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。
Error 28	メッセージ This Game Disk is Not Acceptable. 原因 ゲームディスクを検出できません。 対策 ゲームディスクを正しいものに交換してください。ゲームディスクに傷や汚れがないか確認してください。
Error 29	メッセージ Cannot Control DVD Drive. 原因 DVD ドライブを制御できません。 対策 DVD ドライブの故障の可能性があります。

Error 31

メッセージ Storage Device Not Enough.

原因 プログラムインストール用デバイスの容量が足りません。

対策 キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。

Error 32

メッセージ Installing Game Program Failed.

原因 プログラムの転送に失敗しました。

対策 DVD ドライブの接続を確かめてください。ゲームディスクに傷や汚れがないか確認してください。

Error 33

メッセージ Storage Device is Not Acceptable.

原因 プログラムインストール用デバイスを認識できません。

対策 キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。

Error 34

メッセージ Storage Device Not Found.

原因 プログラムインストール用デバイスを認識できません。

対策 キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。

Error 35

メッセージ Storage Device is Not Acceptable.

原因 プログラムインストール用デバイスの容量が足りません。

対策 キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。

Error 36

メッセージ Storage Device May be Broken.

原因 プログラムインストール用デバイスが破損しています。

対策 キーチップを付けた状態で LINDBERGH を補修に出してください。

Error 37

メッセージ Verifying Game Program Failed.

原因 プログラムイメージ整合性が取れていない状況で、ゲームディスクまたはサーバー上にプログラムイメージが存在しません。

対策 正しいゲームディスクが挿入されているか確認してください。

Error 41

メッセージ Server Not Respond.

原因 サーバーが応答しません。

対策 ネットワークの接続を確認してください。

IP アドレスの設定なども確認してください。

ネットワークケーブルが抜けていないかを確認してください。

Error 42**メッセージ**

Server Mount Failed

原因

サーバーのディレクトリを共有できません。

対策

ネットワークの接続を確認してください。

IP アドレスの設定なども確認してください。

ネットワークケーブルが抜けていないかを確認してください。

Error 43**メッセージ**

IP Address Not Assigned.

原因

DHCP サーバーから IP アドレスを取得できません。

対策

ネットワークの接続を確認してください。

ネットワークケーブルが抜けていないかを確認してください。

DHCP サーバーが起動しているか確認してください。

Error 44**メッセージ**

Game Program Not Found on Server.

原因

ネットワークサーバーにプログラムイメージがありません。

対策

ネットワークサーバーに置かれているゲームタイトルとキーチップが対応しているか確認してください。

Caution 51**メッセージ**

Wrong Resolution Setting.

原因

解像度の設定がゲームに対応していません。

対策

DIP SW を適切な設定に変更し、再起動してください。

Caution 52**メッセージ**

Wrong Horizontal/Vertical Setting.

原因

モニターの縦横設定がゲームに対応していません。

対策

DIP SW を適切な設定に変更し、再起動してください。

6 ボタン電池の交換

⚠ 警告

- プリント基板や配線を傷つけないように注意してください。傷つけると、感電・短絡・発火事故の原因となります。
- 発熱、破裂、発火事故を防ぐために、電池を扱うときは下記を厳守してください。
 - ・充電禁止
 - ・分解禁止
 - ・加熱禁止
 - ・焼却禁止、火中投入禁止
 - ・金属製物品や他の電池との接触禁止
 - ・短絡禁止
 - ・保存するときは、テープなどを巻きつけて絶縁すること
- 製品廃棄時や電池を廃棄するときは、自治体が定める法律、条例などにしたがってください。環境汚染の恐れがあります。
- 本書に記載がない部品交換作業は、店舗メンテナンスマンや技術者でも行わないでください。万一作業の必要がある場合は、必ず本書記載の「お問合せ先」に依頼するか、事務所に確認してから行ってください。感電、短絡事故の原因となります。

⚠ 注意

- 動作不良、故障、破損を防ぐために、下記を厳守してください。
- ・プラス、マイナスのセット方向に注意してください。
 - ・必ず指定規格の電池をご使用ください。



重要

LINDBERGH ボード仕様では、通常の使用で約 8 年間は電池使用可能です。8 年以内に電池交換の必要を生じた場合は、電池以外のボード構成部品に異常が生じたと考えられます。電池交換を行うより、ボードの交換修理を依頼してください。

交換するボタン電池は、LINDBERGH ボードケース内のメインボードとベースボード上にあります。

- 1 LINDBERGH ボードを載せたユニットをゲーム機キャビネットから取り出します。LINDBERGH ボードをベース（木板など）に載せたまま、キャビネットから取り出してください。
- 2 LINDBERGH ボードのフタを固定するネジ 1 本を外します。ネジはファンがある面側にあります。
- 3 フタの前後を上から押しながらファンがある面側にスライドさせて、フタ左右の引っ掛けを外して、フタを取り外します。
- 4 メインボードは LINDBERGH ボードケース内の底面にあるボードです。ファンの近くにボタン電池があります。
- 5 ベースボードは LINDBERGH ボードケース内に垂直に並ぶボードのうちの一つです。ネジ 1 本を外して、ベースボードをまっすぐ上に抜き出して、ボード上の電池を交換してください。

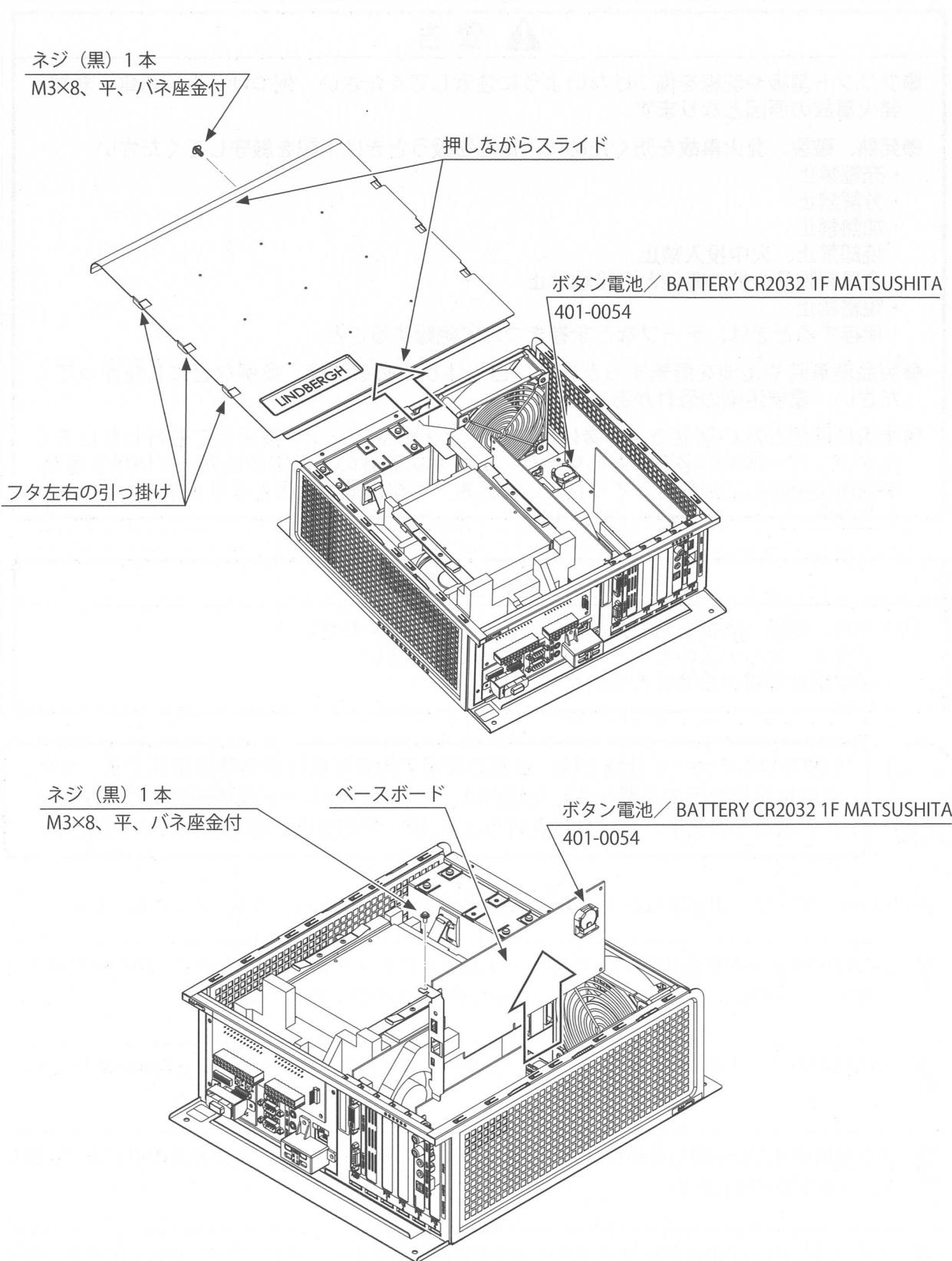


図7-1

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、P H S 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。

420-6921
第1版



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