

SEGA™



トイ ファイター

サービスマニュアル

STOP

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。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

MANUAL NO. 420 - 6519

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。



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。

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。
- 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、交換作業は電氣的知識を持つ技術者以外の方は行わないでください。
- 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、ご注意ください。
- 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

ご使用前に

1. 取扱い上の注意	1
2. 仕様	2
3. テストモード	4
A. SYSTEM MENU (システムメニュー)	
B. GAME TEST MODE (ゲームテストモード)	
a. INPUT TEST (インプットテスト)	
スイッチ入力のテストを行えます。	
b. GAME ASSIGNMENTS (ゲームアサインメンツ)	
ゲーム難易度等の動作環境を設定できます。	
c. BOOKKEEPING (ブックキーピング)	
ゲーム回数、ゲーム時間等のデータを確認できます。	
d. SOUND TEST (サウンドテスト)	
ゲームに使用するサウンドを出力します。	
e. BACKUP DATA CLEAR (バックアップデータクリア)	
BOOKKEEPINGの内容をクリアすることができます。	
4. ゲームボード	15

STOP

重要!

- BLAST CITY、MEGALO410等、1P、2Pでコインシュートを共有するキャビネットを使用する場合は、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。
- ナオミキャビネットの対戦接続キットを使用する場合には、必ずコイン設定を「INDIVIDUAL」にしてください。

2. 仕様

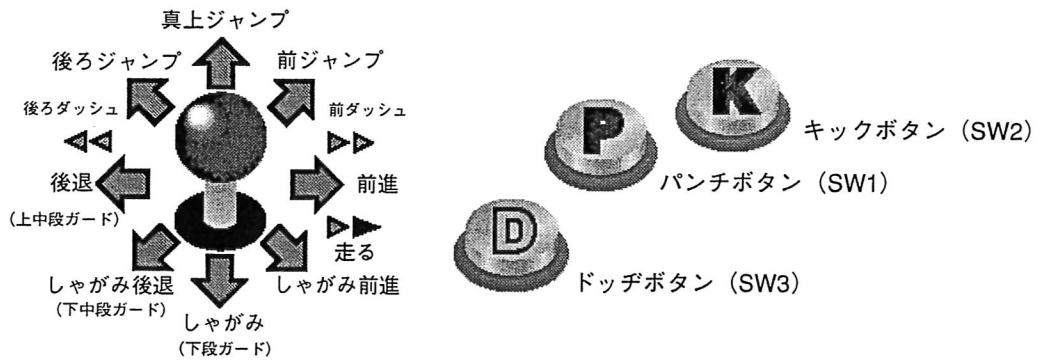
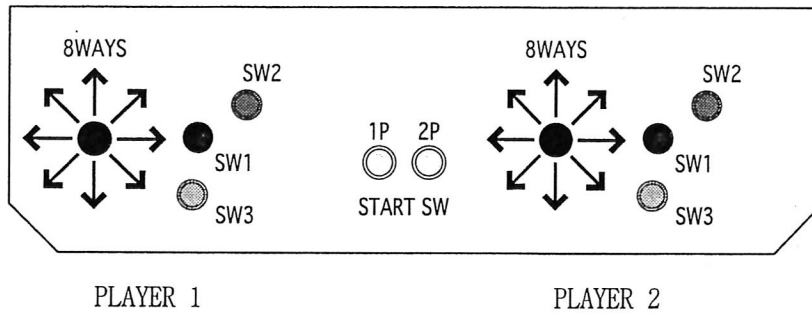
①画面表示

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



ゲームの概要

- ・ オモチャ同士を戦わせて遊ぶ、3D対戦格闘ゲームです。
- ・ 1人または2人プレイが可能です。

プレイ方法

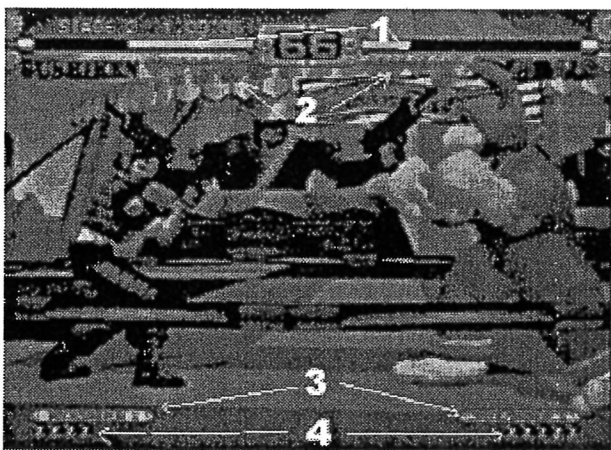
- ① コインを投入すると画面下のクレジット表記がカウントアップします。1プレイ相当分のコインが投入されると「INSERT COIN(S)」から「PRESS START BUTTON」に変わります。
- ② 「PRESS START BUTTON」表示時にスタートボタンを押すと、キャラクター選択画面を表示します。9人のキャラクターのなかから自分の好みのキャラクターを選択します。
- ③ ゲームの勝利条件は相手の「ライフポイント」(画面上部に表示するハート型)をすべて奪うことです。

ライフポイントは

 - ・ 打撃でダウンさせると1ポイント
 - ・ 投げでダウンさせると2ポイント
 - ・ スペシャル技でダウンさせると3ポイント

を奪うことができます。
- ④ コンピュータと対戦している(対CPU戦中の)プレイヤーに乱入して対戦したい時は、プレイ中にコインを入れ、スタートボタンを押せばいつでも対戦モードに入ることができます。

ゲーム画面



- 1 - バイタリティーゲージ
残りの体力を表示するゲージです。叩かれると減っていきます。
無くなると1ライフポイント奪われます。
- 2 - ライフポイント
残りのライフポイントを表示しています。
すべて無くなるとGAME OVERです。
- 3 - ボンバーゲージ
ゲージがいっぱいになりBOMBERと表示するとボンバーを発射することができます。
- 4 - ボンバー残数
発射できるボンバーの残数です。

操作方法

- ・ 1レバー、3ボタンのシステムです。
- ・ レバーはキャラクターの移動、ボタンはD(ドッジ、回避) P(パンチ) K(キック)になっています。

基本操作を以下に示します。

- ・ ドッジボタンを押しながらレバーを上か下で横転をして相手との軸をずらせます。

3. テストモード

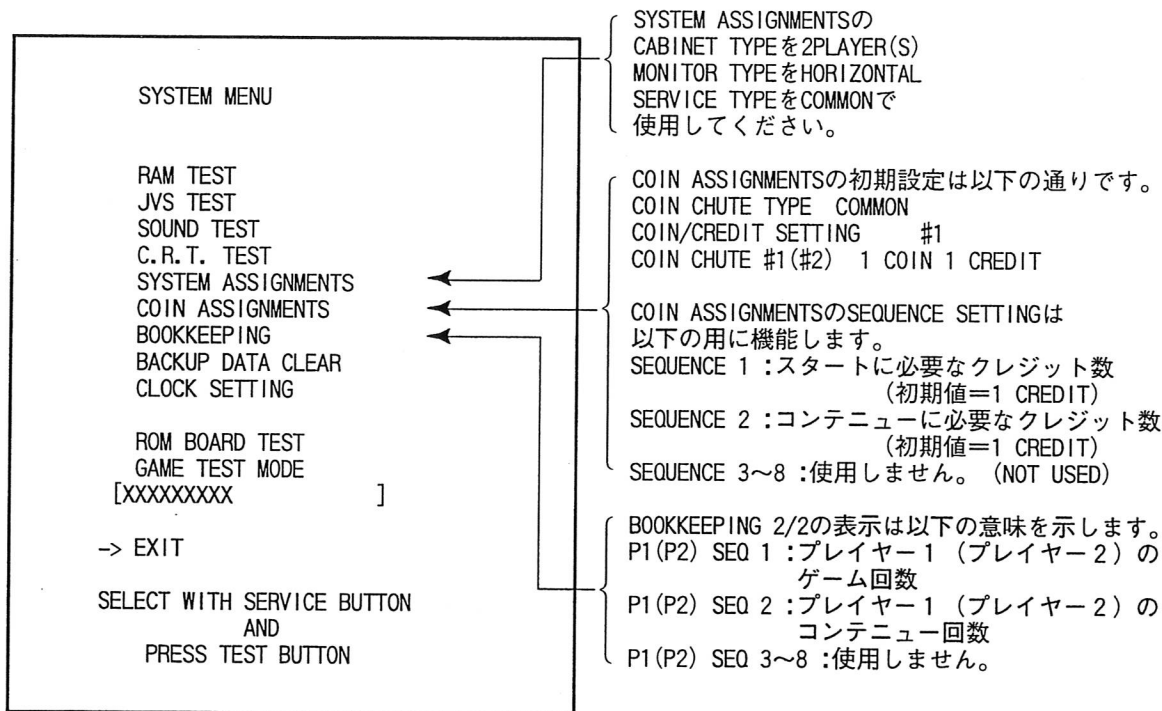
A. SYSTEM MENU



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は、主に基板の正確な動作確認、モニターの色調整、コインの設定及びゲーム設定の調整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->が移動します。希望する項目に->を合わせてテストボタンを押してください。

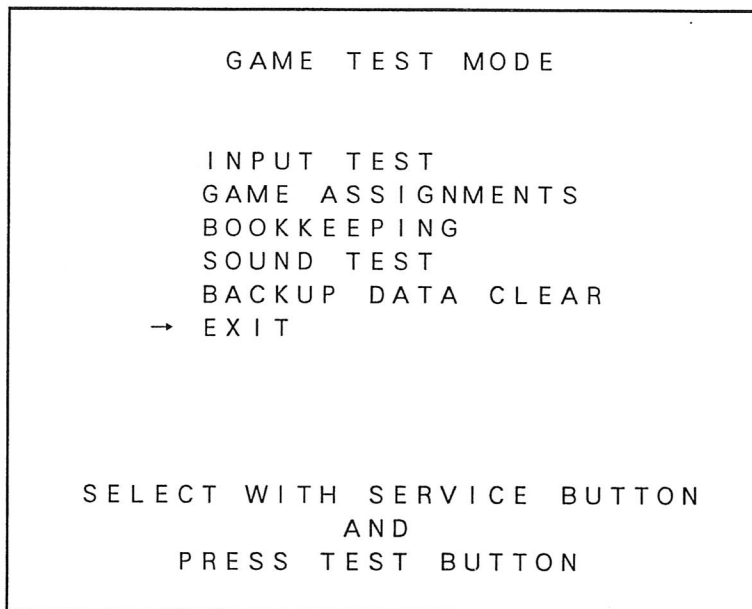
3) GAME TEST MODE項目でテストボタンを押すと本ゲーム固有のGAME TEST MODEを表示します。次ページ以降を参照してください。

4) テスト終了後は、EXITの所へ->を移動させ、テストボタンを押してください。ゲーム画面に戻ります。

システムテストモードに関する詳しい説明はNAOMIサービスマニュアル(No.420-6455)を参照してください。

B. 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、本ゲーム固有のテストメニュー画面を表示します。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すと、その項目の画面になります。テスト終了後は、「EXIT」に矢印を移動してテストボタンを押してください。システムテストメニュー画面に戻ります。



テストメニュー画面

GAME TEST MODE画面はゲーム内容に関する設定、モードとバックアップデータ表示モードへのメニュー画面です。

- **INPUT TEST**
キーとレバーの入力をテストできる画面です。
- **GAME ASSIGNMENTS**
ゲーム内容についての設定画面です。
- **BOOKKEEPING**
プレイ回数、対戦データ、キャラ使用率、各種ランキング等ゲームプレイデータのバックアップデータを表示する画面です。
- **SOUND TEST**
ゲーム中に使用するサウンドのテストができる画面です。
- **BACKUP DATA CLEAR**
BOOKKEEPING に記録したゲームプレイデータを初期状態にもどします。

a. INPUT TEST

このテストモードでは、各スイッチ・ボタンの状態を表示します。
スイッチ/ボタンを押したとき、“OFF”が“ON”に変われば正常です。
サービスボタンとテストボタンを同時に押すとメニュー画面に戻ります。

INPUT TEST		
PLAYER	1P	2P
DODGE	OFF	OFF
PUNCH	OFF	OFF
KICK	OFF	OFF
JUMP	OFF	OFF
CROUCH	OFF	OFF
LEFT MOVE	OFF	OFF
RIGHT MOVE	OFF	OFF
START	OFF	OFF

PRESS TEST AND SERVICE BUTTON TO EXIT

b. GAME ASSIGNMENTS

このGAME ASSIGNMENTS画面ではゲーム内容の設定を行うことができます。
サービスボタンで変更したい項目にカーソルを合わせてください。テストボタンで変更する項目を決定します。

GAME ASSIGNMENTS	
MATCH POINT	5
GAME DIFFICULTY	NORMAL
TIME LIMIT	80
ENERGY MAX	DEFAULT
BONUS BOMBER	OFF
EVENT MODE	OFF
RESELECT AT VS GAME	OFF
DEFAULT SETTING	
→ EXIT	

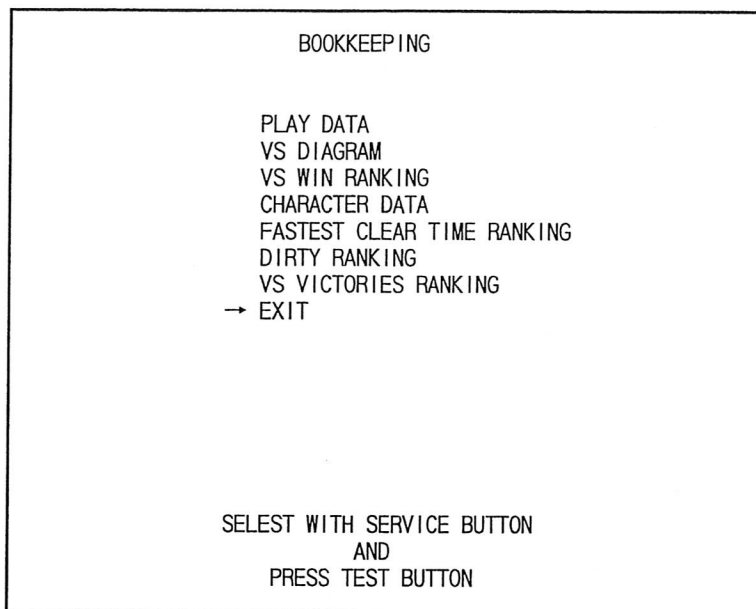
SELEST WITH SERVICE BUTTON
AND
PRESS TEST BUTTON

- **MATCH POINT (初期値 5)**
1 ステージ (対戦時は1ゲーム) のライフポイントの数を設定できます。
4、5、6、7のいずれかが設定可能です。
- **GAME DIFFICULTY (初期設定 NORMAL)**
対CPU戦時の敵の難易度を設定できます。
EASY、NORMAL、HARDが設定可能です
- **TIME LIMIT (初期設定 80)**
1 ステージ (対戦時は1ゲーム) の制限時間を設定できます。
1カウントが1.8秒にあたり
40で72秒、60で108秒、80で144秒、99で178秒が設定可能です。
- **ENERGY MAX (初期設定 DEFAULT)**
体力ゲージ (打撃に対する体力ゲージ) の量を設定できます。
数字が多いほど体力ゲージは減りにくくなります。
-50、-40、-30、-20、-10、DEFAULT、+10、+20、+30、
+40、+50が設定可能です。
- **BONUS BOMBER (初期設定 OFF)**
対戦時に1ライフポイントも奪われずに勝利をした時にボーナスとして
ボンバーを1発ふやすことを設定ができます。
- **EVENT MODE (初期設定 OFF)**
イベントで使用するモードの設定可能です。
ONにするとFREE PLAYになり、対戦のみで、1ゲーム終わるたびにタイトルに戻ります。
CPU戦最終面のみに出てくる「TOY KING」が選択できるようになります。キャラクターセレクトで「カエルマン」にカーソルを合わせてレバーを上に入れるとカーソルが上に動き「TOY KING」が選択できます。

*店舗での大会等のイベントに御使用ください。
通常はOFFにして御営業ください。
- **RESELECT AT VS GAME (初期設定 OFF)**
対人戦プレイ中に、乱入された側のプレイヤーが改めてキャラクターセレクトすることが可能かどうかの設定です。
- **DEFAULT SETTING**
すべての項目を初期値に設定します。

c. BOOKKEEPING

BOOKKEEPING 画面ではゲームの内容に関する記録を表示するモードを選びます。



サービスボタンを押して、カーソル (→) を移動して、上のメニュー画面から、希望する項目を選びます。

基本的に、テストボタンで決定、サービスボタンで設定です。

- **PLAY DATA**
基板の稼働時間、総プレイ時間等を表示します。
- **VS DIAGRAM**
対戦でのキャラ勝敗ダイアグラムを表示します。
- **VS WIN RANKING**
対戦での全キャラの勝率、勝利率率を表示します。
- **CHARACTER DATA**
キャラごとの勝敗数、使用数を表示します。
- **FASTEST CLEAR TIME RANKING**
CPU 戦を全ステージクリアしたタイムの TOP 5 を表示します。
- **DIRTY RANKING**
1 ゲーム中のダーティ合計数の多い TOP 5 を表示します。
- **VS VICTORIES RANKING**
対戦の連勝数の TOP 5 を表示します。

① PLAY DATA

PLAY DATA 画面では、基板の稼動時間、総プレイ時間等を表示します。

PLAY DATA 1/2	
NUMBER OF GAMES	50
TOTAL TIME	00D00H00M00S
PLAY TIME	00D00H00M00S
AVERAGE TIME	00D00H00M00S
LONGEST TIME	00D00H00M00S
SHORTEST TIME	00D00H00M00S

PRESS TEST BUTTON TO NEXT PAGE

- NUMBER OF GAMES : プレイ回数
- TOTAL TIME : 稼動合計時間
- PLAY TIME : プレイ合計時間
- AVERAGE TIME : プレイ平均時間
- LONGEST TIME : 最長プレイ時間
- SHORTEST TIME : 最短プレイ時間

テストボタンを押すと次の画面を表示します。

PLAY DATA 2/2	
TIME HISTOGRAM	
00M00S-00M29S	0
00M30S-00M59S	0
01M00S-01M29S	0
01M30S-01M59S	0
02M00S-02M29S	0
02M30S-02M59S	0
03M00S-03M29S	0
03M30S-03M59S	0
04M00S-04M29S	0
04M30S-04M59S	0
05M00S-05M29S	0
05M30S-05M59S	0
06M00S-06M29S	0
06M30S-06M59S	0
07M00S-07M29S	0
07M30S-07M59S	0
08M00S-08M29S	0
08M30S-08M59S	0
09M00S-09M29S	0
09M30S-09M59S	0
OVER 10M00S	0

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

各時間に対するプレイ回数を表示します。
テストボタンを押すと BOOKKEEPING 画面に戻ります。

② VS DIAGRAM

VS DIAGRAM 画面では 対戦でのキャラ勝敗ダイアグラムを表示します。
4 画面の構成でテストボタンで画面を送り、最後の画面でテストボタンを押すと
BOOKKEEPING 画面に戻ります。

VS DIAGRAM 1/4

	GUSHIKEN	VITAMIN	ROUX	
GUSHIKEN	-	-	-	
VITAMIN	-	-	-	
ROUX	-	-	-	
MIFUNE	-	-	-	
CYMBALS	-	-	-	
HERO	-	-	-	
PEET	-	-	-	
NEJIBIRD	-	-	-	
KAERUMAN	-	-	-	
TOYKING	-	-	-	

PRESS TEST BUTTON TO NEXT PAGE

VS DIAGRAM 2/4

	MIFUNE	CYMBALS	HERO	
GUSHIKEN	-	-	-	
VITAMIN	-	-	-	
ROUX	-	-	-	
MIFUNE	-	-	-	
CYMBALS	-	-	-	
HERO	-	-	-	
PEET	-	-	-	
NEJIBIRD	-	-	-	
KAERUMAN	-	-	-	
TOYKING	-	-	-	

PRESS TEST BUTTON TO NEXT PAGE

VS DIAGRAM 3/4

	PEET	NEJIBIRD	KAERUMAN	
GUSHIKEN	-	-	-	
VITAMIN	-	-	-	
ROUX	-	-	-	
MIFUNE	-	-	-	
CYMBALS	-	-	-	
HERO	-	-	-	
PEET	-	-	-	
NEJIBIRD	-	-	-	
KAERUMAN	-	-	-	
TOYKING	-	-	-	

PRESS TEST BUTTON TO NEXT PAGE

VS DIAGRAM 4/4

	TOYKING	
GUSHIKEN	-	
VITAMIN	-	
ROUX	-	
MIFUNE	-	
CYMBALS	-	
HERO	-	
PEET	-	
NEJIBIRD	-	
KAERUMAN	-	
TOYKING	-	

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

③ VS WIN RANKING

VS WIN RANKING 画面では 対戦での全キャラの勝率、勝利方法率を表示します。
4 画面の構成でテストボタンで画面を送り、最後の画面でテストボタンを押すと
BOOKKEEPING 画面に戻ります。

VS WIN RANKING 1/4

RANK	CHARACTOR	RATE(%)	FIGHT
1	GUSHIKEN	---	0
1	VITAMIN	---	0
1	ROUX	---	0
1	MIFUNE	---	0
1	CYMBALS	---	0
1	HERO	---	0
1	PEET	---	0
1	NEJIBIRD	---	0
1	KAERUMAN	---	0
1	TOYKING	---	0

PRESS TEST BUTTON TO NEXT PAGE

VS WIN RANKING 2/4

RANK	CHARACTOR	WIN	HIT WIN
1	GUSHIKEN	0	0
1	VITAMIN	0	0
1	ROUX	0	0
1	MIFUNE	0	0
1	CYMBALS	0	0
1	HERO	0	0
1	PEET	0	0
1	NEJIBIRD	0	0
1	KAERUMAN	0	0
1	TOYKING	0	0

PRESS TEST BUTTON TO NEXT PAGE

VS WIN RANKING 3/4

RANK	CHARACTOR	THR. WIN	BOM WIN
1	GUSHIKEN	0	0
1	VITAMIN	0	0
1	ROUX	0	0
1	MIFUNE	0	0
1	CYMBALS	0	0
1	HERO	0	0
1	PEET	0	0
1	NEJIBIRD	0	0
1	KAERUMAN	0	0
1	TOYKING	0	0

PRESS TEST BUTTON TO NEXT PAGE

VS WIN RANKING 4/4

RANK	CHARACTOR	EXCELLENT WIN
1	GUSHIKEN	0
1	VITAMIN	0
1	ROUX	0
1	MIFUNE	0
1	CYMBALS	0
1	HERO	0
1	PEET	0
1	NEJIBIRD	0
1	KAERUMAN	0
1	TOYKING	0

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

④ CHARACTER DATA

CHARACTER DATA 画面では、キャラごとの勝敗数、使用数を表示します。
 サービスボタンを押すと画面がスクロールします。
 キャラごとにページが別れており全10ページあります。
 テストボタンでページ送りします。10ページ送るとBOOKKEEPING画面に戻ります。

CHARACTER *****		DIRTY TOTAL HIT			DIRTY ON 1GAME	0
VS CHARA	WIN RATE (%)	WIN	LOSE	FIGHT TOTAL	FASTEST CLEAR TIME	---:---:---
GUSHIKEN	50	52	52	104		
VITAMIN	52	52	48	100		
ROUX	61.8	289	178	467		
DRAGON	---	---	---	---		
CYMBALS	---	---	---	---		
HERO	---	---	---	---		
PEET	---	---	---	---		
NEJIBIRD	---	---	---	---		
KAERUMAN	---	---	---	---		
TOYKING	---	---	---	---		

- WIN RATE : キャラ別の勝率
- WIN : キャラ別の勝ゲーム数
- LOSE : キャラ別の負ゲーム数
- FIGHT TOTAL : キャラ別の対戦数

- DIRTY ON 1 GAME : 1ゲーム中のダーティ数トップ記録
- DIRTY TOTAL HIT : 全ダーティ数
- FASTEST CLEAR TIME : CPU戦クリアの最速タイム記録

⑤ FASTEST CLEAR TIME RANKING

FASTEST CLEAR TIME RANKING 画面ではCPU戦ステージ7のTOY KINGを倒すまでの時間を短い順に5人の記録を表示します。

FASTEST CLEAR TIME RANKING					
RANK	CHARACTOR	M POINT	FASTEST	NAME	
---	---	---	---:---:---	---	
---	---	---	---:---:---	---	
---	---	---	---:---:---	---	
---	---	---	---:---:---	---	
---	---	---	---:---:---	---	

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

⑥ DIRTY RANKING

DIRTY RANKING 画面では、1 ゲーム中の DIRTY の多い順に 5 人の記録を表示します。

DIRTY RANKING				
RANK	CHARACTOR	DIRTY	NAME	
--	---	--	---	
--	---	--	---	
--	---	--	---	
--	---	--	---	
--	---	--	---	

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

⑦ VS VICTORIES RANKING

VS VICTORIES RANKING 画面では、対戦での連勝記録の多い順に 5 人の記録を表示します。

VS VICTORIES RANKING				
RANK	CHARACTOR	VICTORIES	NAME	
--	---	--	---	
--	---	--	---	
--	---	--	---	
--	---	--	---	
--	---	--	---	

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

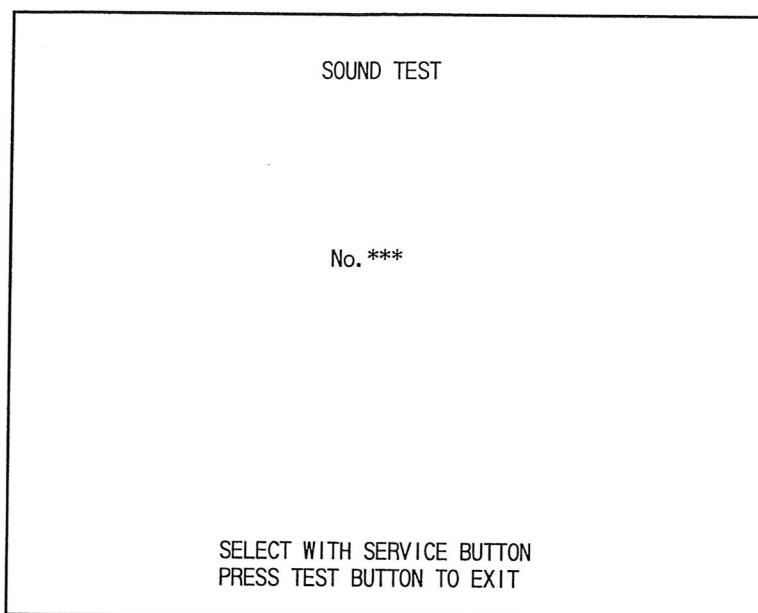
d. SOUND TEST

SOUND TEST 画面ではゲーム中で使用するサウンドのテストが行えます。

サービスボタンを押すと1ずつサウンドが進んで発音していきます。

No. 0は無音です。

テストボタンでGAME TEST MODE 画面にもどります。



e. BACKUP DATA CLEAR

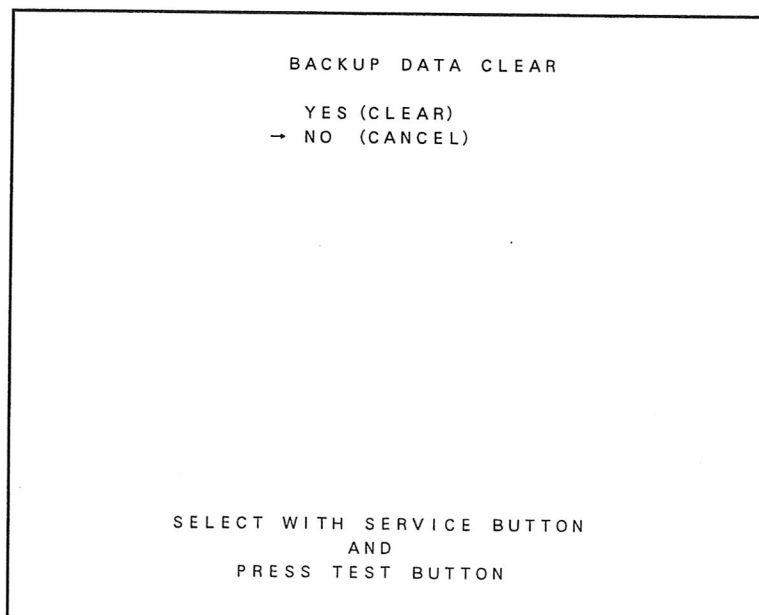
「BOOKKEEPING」のデータを消去します。

消去するときは、矢印をサービスボタンでYESに合わせてテストボタンを押してください。

消去が終ると"COMPLETED"と表示します。

メニュー画面に戻るにはNOに矢印を合わせてテストボタンを押します。

消去しないときは、矢印をNOに合わせてテストボタンを押してください。消去せずにメニュー画面に戻ります。

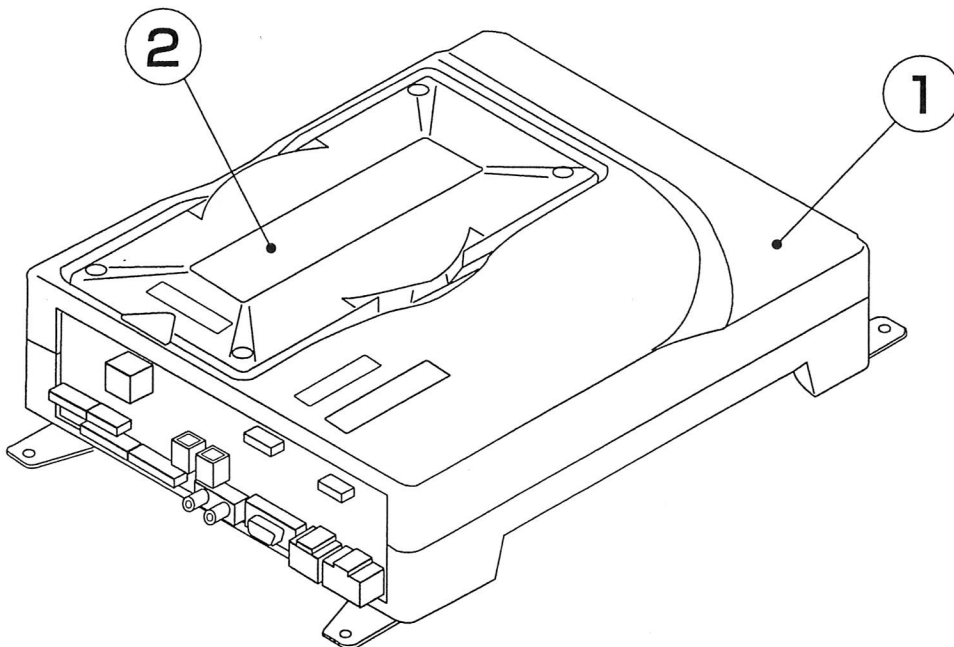


4. ゲームボード



注意!

- 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
ASSY CASE (① + ②)	840-0011D	ASSY CASE NAO TF1
① ASSY CASE NAOMI MAIN BOARD	840-0001A	ASSY CASE NAOMI MAIN BD JPN
② ROM CASE	840-0011C	ROM CASE NAO TF1



株式 **セガ**・エンタープライゼス
会社

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 AM施設 03-5737-7523
国内販売 03-5737-7539
札 幌 支 店 〒062-0905 札幌市豊平区豊平五条 3-2-34
電 話 (代 表) 011-841-0248
関 西 支 店 〒561-0814 大阪府豊中市豊南町東 2-5-3
電 話 (代 表) 06-6334-5333
九 州 支 店 〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南 5-7-5
電 話 (代 表) 092-452-6841