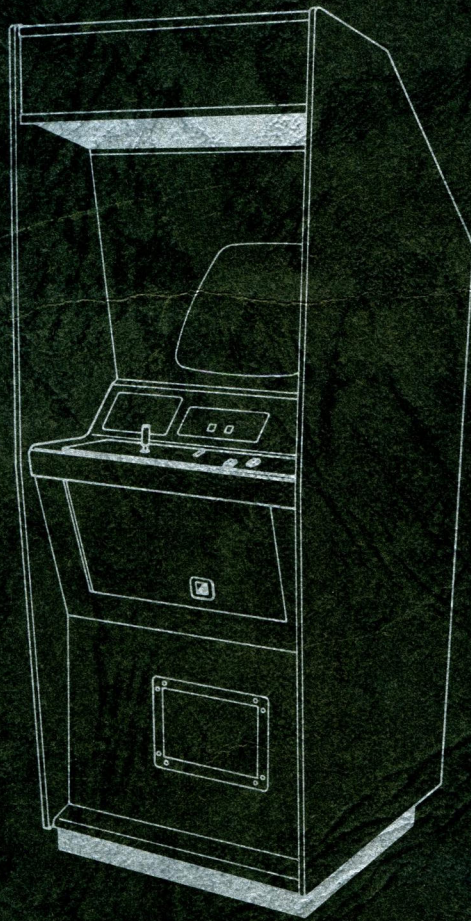


SEGA

ASTEROIDS

取扱説明書・部品カタログ



株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
TEL 03 (742) 3171 (大代)



2-3-81 99968ct
in Bullseye Arcade
7:45PM

目 次

-
1. 設置について…………… 2 ページ
 2. 取扱上の注意事項…………… 2 ページ
 3. あそびかた…………… 3 ページ
 4. 調 整…………… 4 ページ
 5. セルフテスト操作方法…………… 5・6 ページ
 6. CRT X-Y ディスプレーの調整…………… 7 ページ
 7. CRT X-Y ディスプレーの故障修理点検手順 8・9 ページ
 8. 故 障 対 策…………… 10・11 ページ
 9. 部品カタログ…………… 12・13・14 ページ
 10. 配 線 図…………… 15 ページ
-

仕 様

使用電源 : AC100V(50-60Hz)
消費電力 : 120W
ゲーム料金 : 100円 (クレジット可)
外形寸法 : 横 巾 68cm
 奥 行 75cm
 高 さ 183cm
ブラウン管 : 20インチ X-Y

(註) 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。

“ASTEROIDS” IS A TRADEMARK OWNED
AND LICENSED BY ATARI, INC.
SUNNYVALE CALIFORNIA.

“ASTEROIDS” は米国・カリフォルニア州サニーバール
アタリ社の所有するトレードマークであり、当社で
ライセンスされたものである。

（株）セガ・エンタープライゼス

— ASTEROIDS

1 設置について

1. セガ・アステロイドは「屋内用」ですので屋外には設置しないでください。
2. 屋内でも次の場所は避けてください。
 - 室内プール，シャワーの近辺。
 - 雨もりのする所。
 - 直射日光の当たる所。
 - 暖房器具等の直接熱の当たる所。
 - その他危険物（揮発性油，ガスボンベ等）の収納された所。
 - 振動の激しい場所（ハンマー，鍛造等の作業場が極めて近い所）。
 - 斜面場所。
 - 消防設備のある所。
 - 非常口の防げになる所。
 - 電源が常時AC90V弱の場合は，電源電圧切換えスイッチによって90Vに切換えてください。

2 取扱上の注意事項

1. 点検

- ICボード，その他のコネクターの接続は完全に差し込まれているか。
- アースの接地，接続は所定の所になされているか。（水道管，ガス管，配電管等には絶対に接続しないでください。
- 電源コード，アース線が通路上に危険な状態で出てないか。

2. 作業上の注意

- 作業する前に必ず電源スイッチを切ってください。
- 電源プラグを瞬時に抜き差しするのは避けてください。
- ICボードの回路検査にテスターを使用しないでください。

3. 使用上の注意

- TV(ブラウン管) にダメージを与えない為に，持ち運びは引きずったり落さないように注意してください。
- ヒューズは指定された定格のものを使用してください。
- テレビの基板および内部には高圧部分がありますので，サービスマン以外は絶対にさわらないでください。

3 あそびかた

1. 1人でも2人でも遊べます。
2. 1ゲーム1人100円、2人200円です。
3. コインを投入後、1人用または2人用いずれかのボタンを押してゲーム開始です。
(クレジットは可能ですが、クレジット数は画面に表示されません。)
4. 左回転、右回転レバー (またはボタン) で宇宙船の方向を変えられます。
5. 前進ボタンを押すと宇宙船は噴射して前進します。
6. 発射ボタンを押して流星 (アステロイド) を破壊して下さい。大型流星を破壊すると中型流星2つに別れます。それを破壊するとさらに小型流星2つに別れます。小型流星を破壊するとその流星は消滅します。

流星、UFOを破壊すると得点になります。

大型流星 20点 中型流星 50点

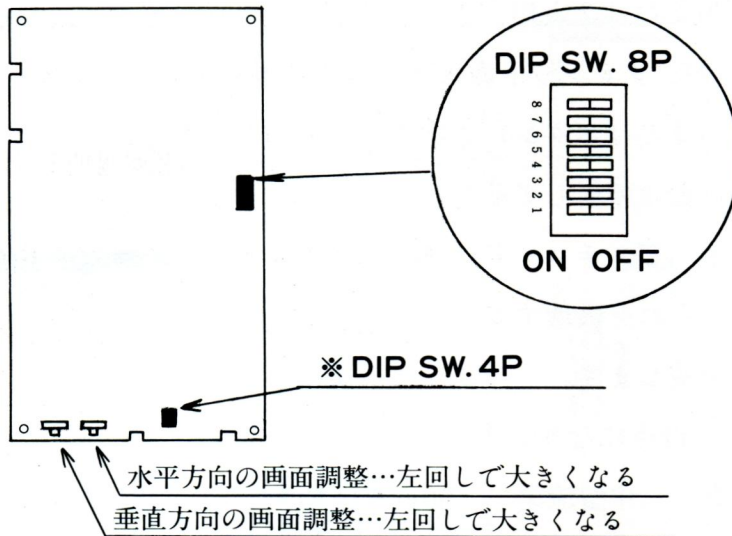
小型流星 100点

大型UFO 200点 小型UFO 1000点

7. UFOはランダムに現われてきます。また攻撃もしてきます。
8. 緊急のときはWARPボタンを押して逃げることはできますが、このWARPは失敗することもあります。
9. スコアが10000点以上になると宇宙船が一隻増えます。さらに、10000点を取る毎に一隻ずつ増えていきます。
10. 宇宙船が流星にぶつかったり、UFOに破壊されたりして全部なくなるとゲーム終了です。
11. スコアがベスト10以内に入るとイニシャルを書き込むことができます。回転レバー (またはボタン) でアルファベットを選択し、WARPボタンで書き込んで下さい。アルファベットは3文字書けます。3文字必要ないときは空白を使用して下さい。空白はZとAの間にあります。

4 調整

1. ICボードの調整(96915-P)



■文字選択

	SW.2	SW.1
英語	ON	ON
ドイツ語	ON	OFF
フランス語	OFF	ON
スペイン語	OFF	OFF

■宇宙船数選択

	SW.3
4隻	ON
3隻	OFF

■コイン数選択

	SW.8	SW.7
フリープレイ	ON	ON
1コイン2プレイ	ON	OFF
1コイン1プレイ	OFF	ON
2コイン1プレイ	OFF	OFF

※SW.4,SW.5,SW.6およびDIP SW.4Pは使用せず。

2. 音の調整

音量調整はメインボリュームで行なってください。

(時計方向に回わすと大きくなります。)

5 セルフテスト操作方法

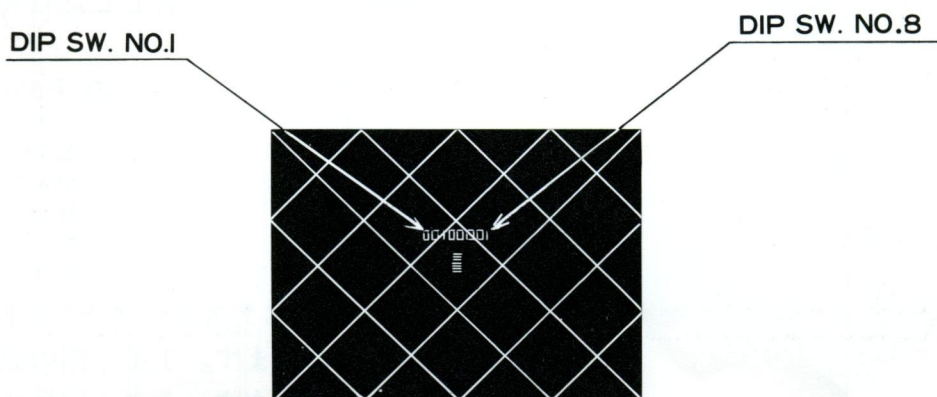
セルフテストを行なうときはセルフテストスイッチをONにしてください。

ゲーム状態にもどすときはセルフテストスイッチをOFFにもどしてください。

内 容	正常のとき	故 障 の あ る と き																																																																												
RAM,ROM チェック	TVモニターに次 頁のような画面が あらわれる。 正常な音(ピィ)が でる。	<p>RAMが故障すると正常に働いているRAMの音(プー) より低い音(ポー)がでます。 低い音の出る順番がRAMの故障場所をあらわしてい ます。 例えば、4番目の音が低い音でしたらR4のRAMが 故障です。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>音</th> <th>故障RAM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>D 2</td></tr> <tr><td>2</td><td>E 2</td></tr> <tr><td>3</td><td>M 4</td></tr> <tr><td>4</td><td>R 4</td></tr> <tr><td>5</td><td>N 4</td></tr> <tr><td>6</td><td>P 4</td></tr> </tbody> </table> <p>ROMが故障のときはテストパターンの画面左側に2 行の文字があらわれます。1番左側の数字はROMの 故障場所を示しています。その右側に並んでいる2 ケタの16進数はデータバスの故障を示しています。 データバスの故障が2つ以上あるときは、それぞれ の和で示されます。</p> <p>例えば</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>1) D 2 と D 3 のときは</td><td>C</td></tr> <tr><td>2) D 2 と D 3 と D 7 のときは</td><td>8 C</td></tr> <tr><td>3) D 4 と D 5 のときは</td><td>3 0</td></tr> <tr><td>4) D 1 と D 3 と D 6 のときは</td><td>6 A</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>1番左側の数</th> <th colspan="3">ROMの故障場所</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>N/P 3</td><td>K 4、L 4</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>F1</td><td>F2,L1</td><td>F2,H1</td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td>L2,L1</td></tr> <tr><td>4</td><td>D/E1</td><td>H2,J1</td><td>H2,J1</td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td>M2,M1</td></tr> <tr><td>6</td><td>C1</td><td>K1,J2</td><td>J2,K1</td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td>N2,N1</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>2・3番目の数</th> <th>データバス故障</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>D 0</td></tr> <tr><td>2</td><td>D 1</td></tr> <tr><td>4</td><td>D 2</td></tr> <tr><td>8</td><td>D 3</td></tr> <tr><td>10</td><td>D 4</td></tr> <tr><td>20</td><td>D 5</td></tr> <tr><td>40</td><td>D 6</td></tr> <tr><td>80</td><td>D 7</td></tr> </tbody> </table>	音	故障RAM	1	D 2	2	E 2	3	M 4	4	R 4	5	N 4	6	P 4	1) D 2 と D 3 のときは	C	2) D 2 と D 3 と D 7 のときは	8 C	3) D 4 と D 5 のときは	3 0	4) D 1 と D 3 と D 6 のときは	6 A	1番左側の数	ROMの故障場所			0				1	N/P 3	K 4、L 4		2	F1	F2,L1	F2,H1	3			L2,L1	4	D/E1	H2,J1	H2,J1	5			M2,M1	6	C1	K1,J2	J2,K1	7			N2,N1	2・3番目の数	データバス故障	1	D 0	2	D 1	4	D 2	8	D 3	10	D 4	20	D 5	40	D 6	80	D 7
音	故障RAM																																																																													
1	D 2																																																																													
2	E 2																																																																													
3	M 4																																																																													
4	R 4																																																																													
5	N 4																																																																													
6	P 4																																																																													
1) D 2 と D 3 のときは	C																																																																													
2) D 2 と D 3 と D 7 のときは	8 C																																																																													
3) D 4 と D 5 のときは	3 0																																																																													
4) D 1 と D 3 と D 6 のときは	6 A																																																																													
1番左側の数	ROMの故障場所																																																																													
0																																																																														
1	N/P 3	K 4、L 4																																																																												
2	F1	F2,L1	F2,H1																																																																											
3			L2,L1																																																																											
4	D/E1	H2,J1	H2,J1																																																																											
5			M2,M1																																																																											
6	C1	K1,J2	J2,K1																																																																											
7			N2,N1																																																																											
2・3番目の数	データバス故障																																																																													
1	D 0																																																																													
2	D 1																																																																													
4	D 2																																																																													
8	D 3																																																																													
10	D 4																																																																													
20	D 5																																																																													
40	D 6																																																																													
80	D 7																																																																													

内 容	正常のとき	故 障 の あ る と き
各スイッチをON OFFする。	正常な音(ピィ)が でる。	1人用、2人用のランプが点灯しない。 各スイッチをON、OFFしても音がでない。

セルフテスト時のTVモニターの画像

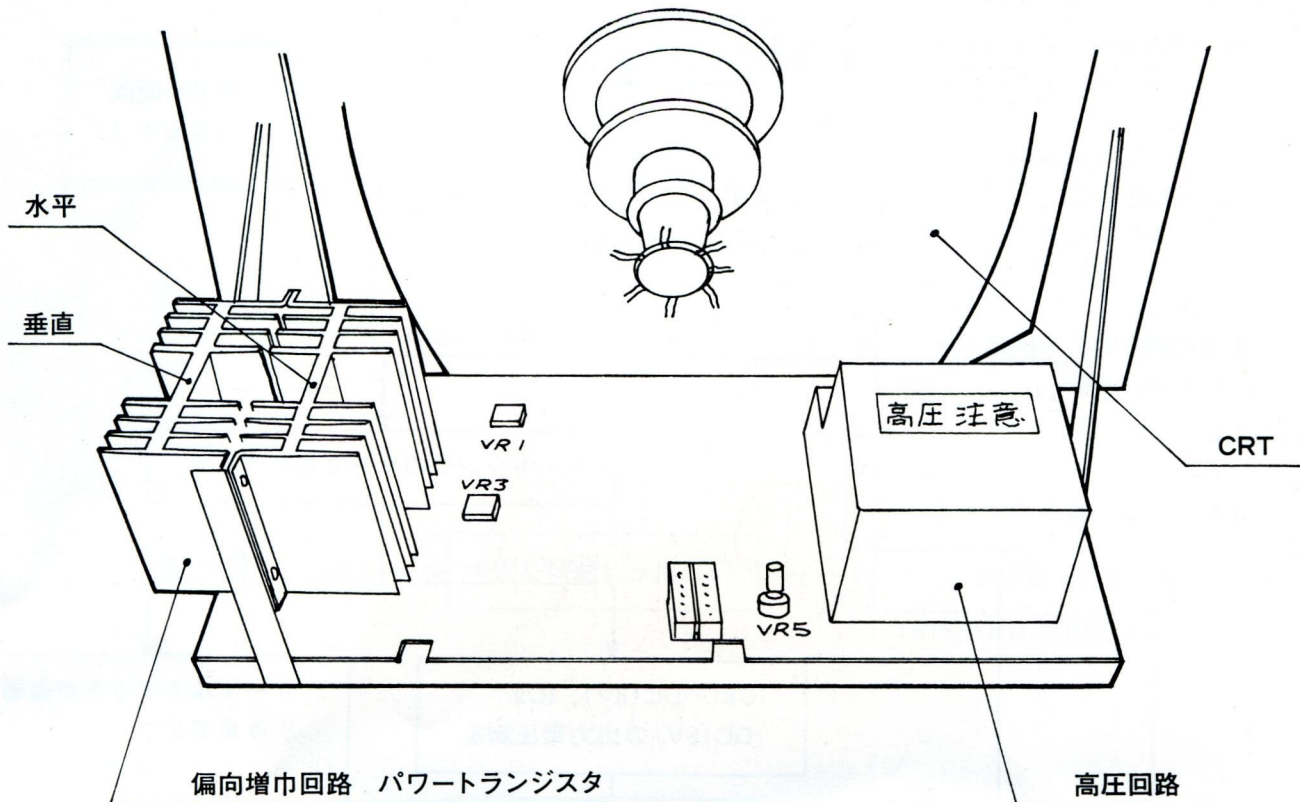


中央の8ケタの数字はDIP・SW.のON、OFF状態をあらわしています。

“1”はOFF “0”はON

6 CRT X-Y ディスプレーの調整

1. 調整方法 (工場にて調整済みですので、再調整はなるべくさけてください。)



2. 画像の大きさの調整

VR 1 水平方向の大きさ、左回しで大きくなる。

VR 3 垂直方向の大きさ、左回しで大きくなる。

3. 輝度調整

VR 5 右に回すとあかるくなります。

4. 取扱上の注意

1) $\pm 25V$ のヒューズは必ず 5 A を。

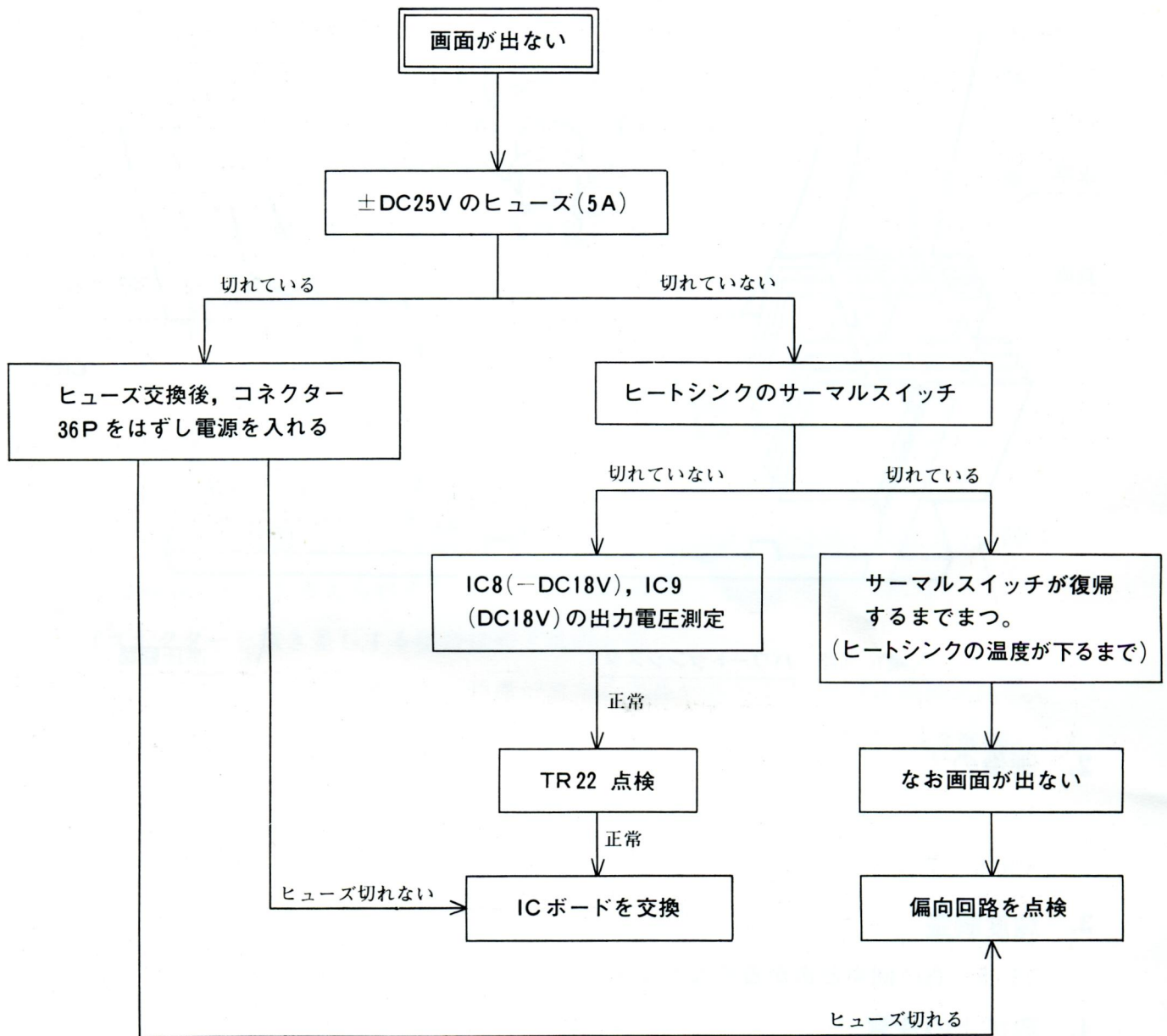
ヒューズが切れる場合は、その原因を修理してください。切れるからといって容量の大きいヒューズに変えると回路が破損することがあります。

2) ヒートシンクにサーマルスイッチが入っています。

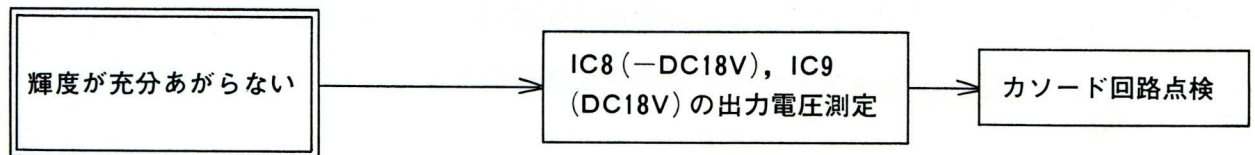
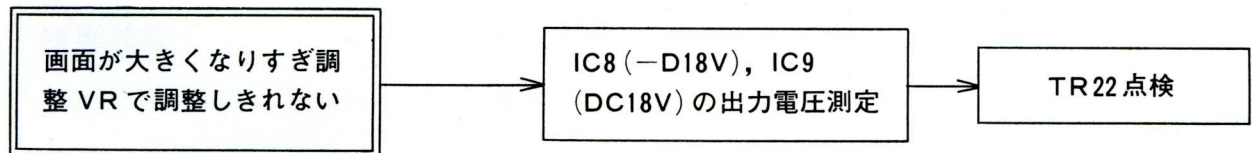
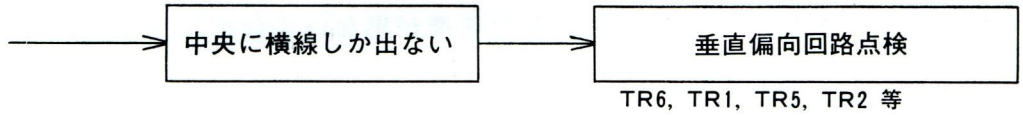
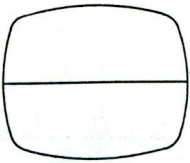
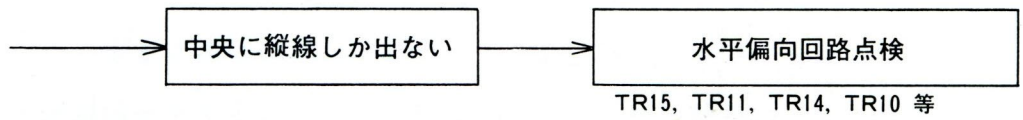
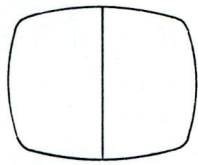
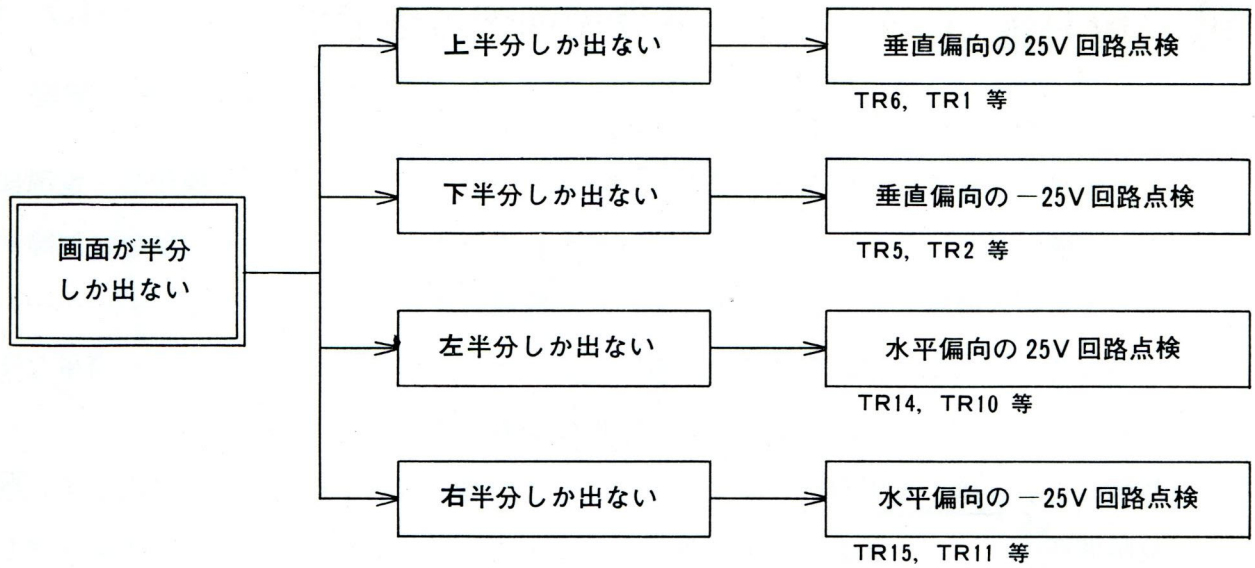
偏向増巾回路のパワートランジスタの破損防止のため、ヒートシンクにサーマルスイッチが入っています。ヒートシンクの温度が上昇すると $\pm 25V$ の電源が遮断されます。

3) コネクターをはずしたまま電源を入れると、回路が破損される場合があります。

7 CRT X-Y ディスプレー故障修理点検手順



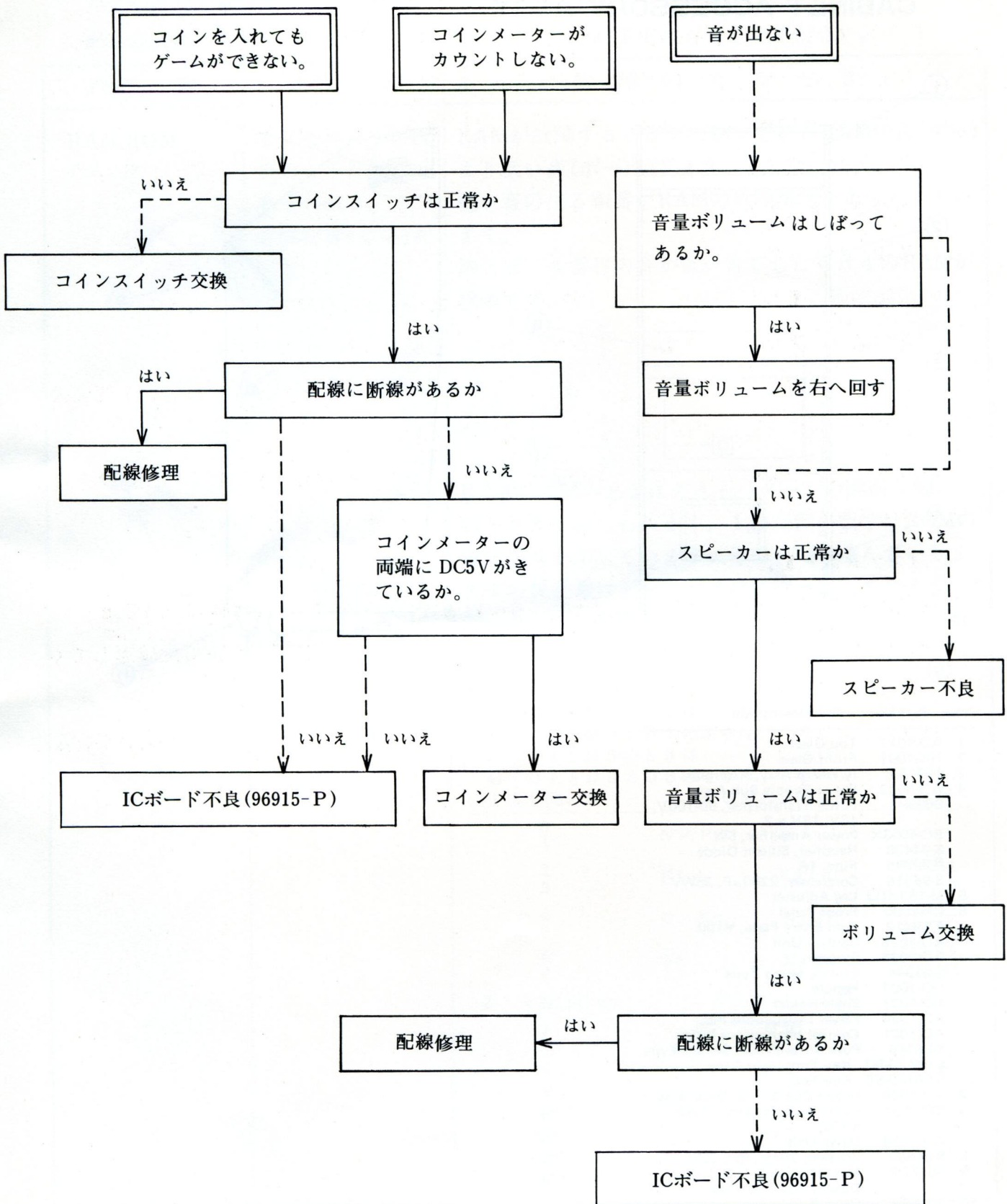
注. ヒューズはかならず5Aを入れ、交換後電源を入れるときは、一瞬入れてみて、ヒューズが溶断しそうになったら、その原因をなおしてから連続して入れてください。



8 故障対策 ①

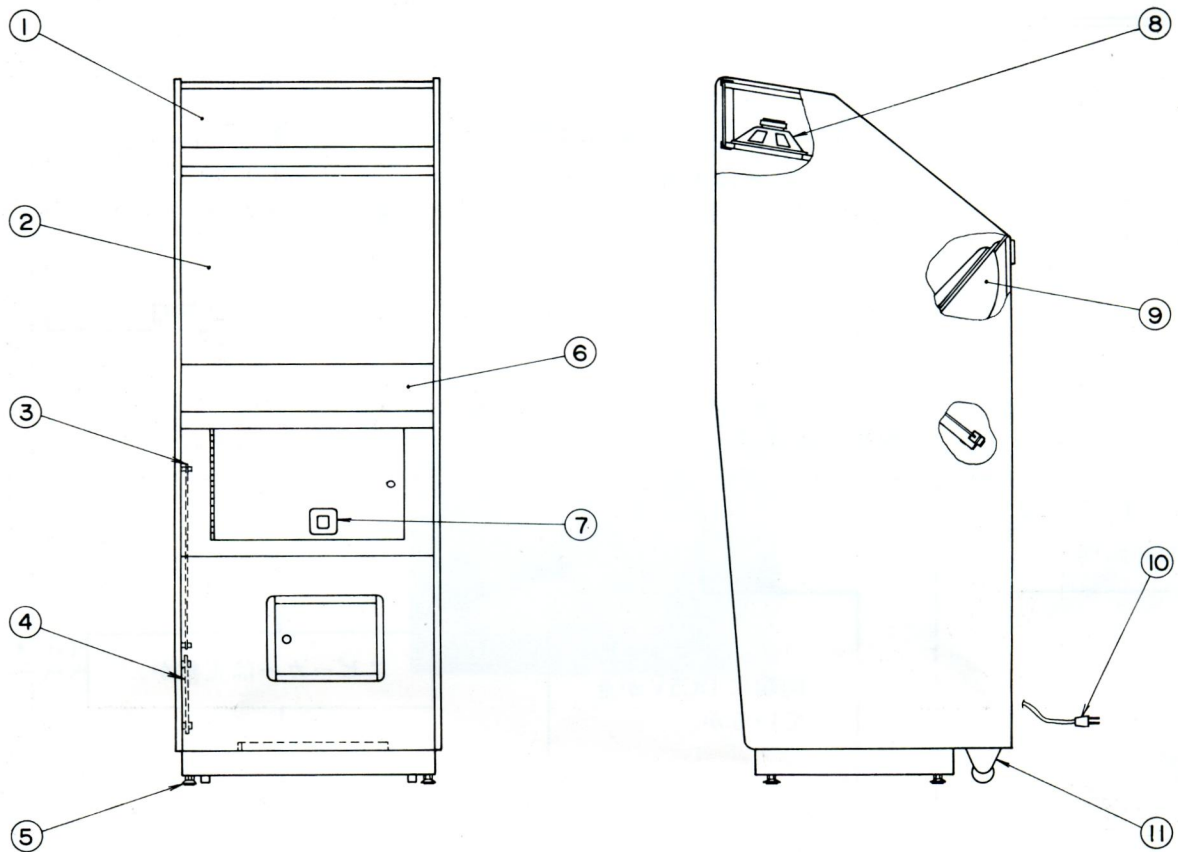
- 故障とお考えになる前に下記のことを確認してから購入先!
- ビデオゲームは電氣的に大きく分けて、モニター部・ゲームPCB・操作部・電源部の四つで構成され、各々は配線によって接続されています。これらのどの部分に故障があってもゲーム機械として正常に動きません。機械の調子がどうもおかしい……………そんな時、購入先へ相談なさる前にちょっとチェックしてみてください。案外簡単なミスや勘違いをしていたり、ちょっとした修理でなおることがあります。
- 故障したときは、まず四つの部分と配線のどこが悪いのかを知ることが先決です。故障個所の予測がつかましたら、各部のチェックを行ってください、もしチェックしてその部分に異状がなければ関連性のある他の部分もチェックして下さい。
- ヒューズは切れていないか（必ず表示されているヒューズを入れてください。1度交換したヒューズがまた切れた場合、他の部品に故障があります。
- コネクターの接触不良、または断線はないか、コネクターの接触不良による故障はあらゆる症状に対して考えられますので、接触状態を充分確認してください。
(コネクターを抜き差しする場合は必ず電源を切ってください)
- 電源プラグを“ON”して正常な映像が出ない場合があります、これは制御回路のセットを行なうと正常にもどる事がありますので、電源の“ON”“OFF”を2・3度繰返してください。
- メーター、スイッチ等をテスターで調らべる場合、ICボードのコネクターを抜いて行なってください。

故障対策②



9 部品カタログ

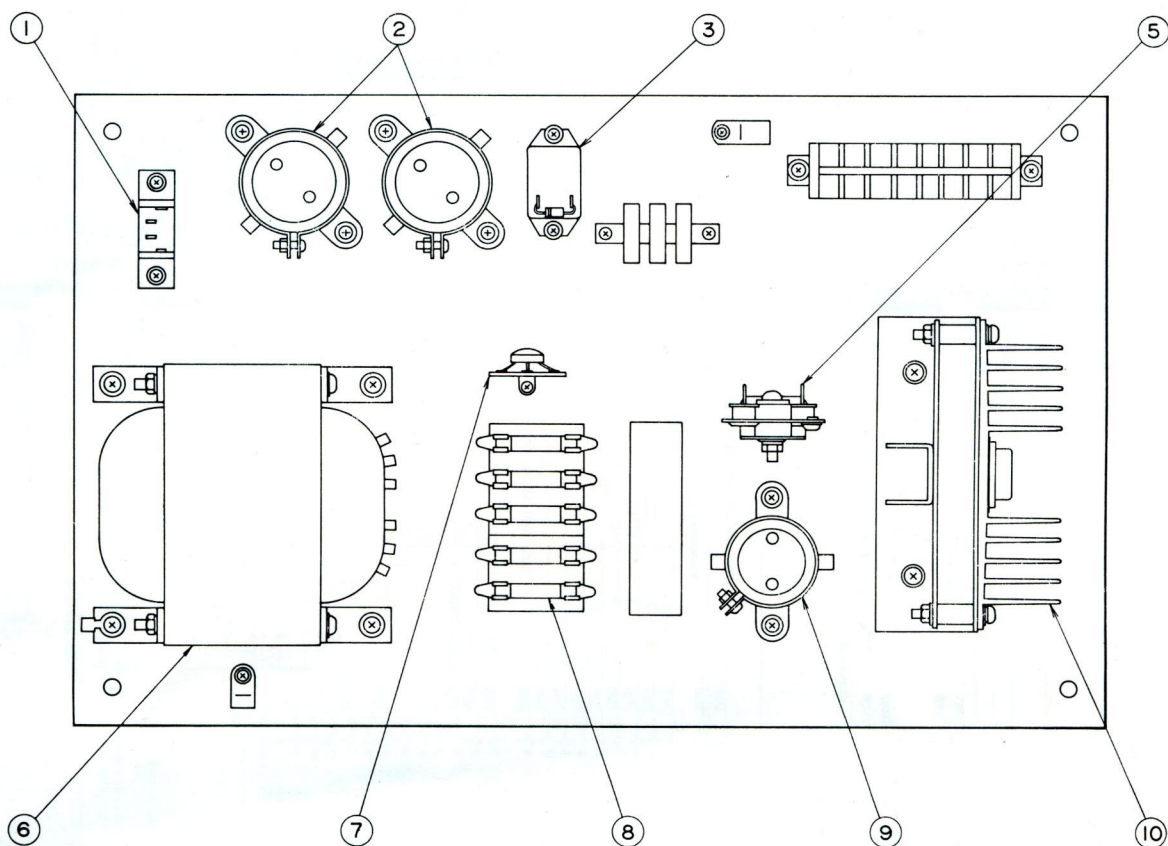
CABINET ACCESSORY ASSY



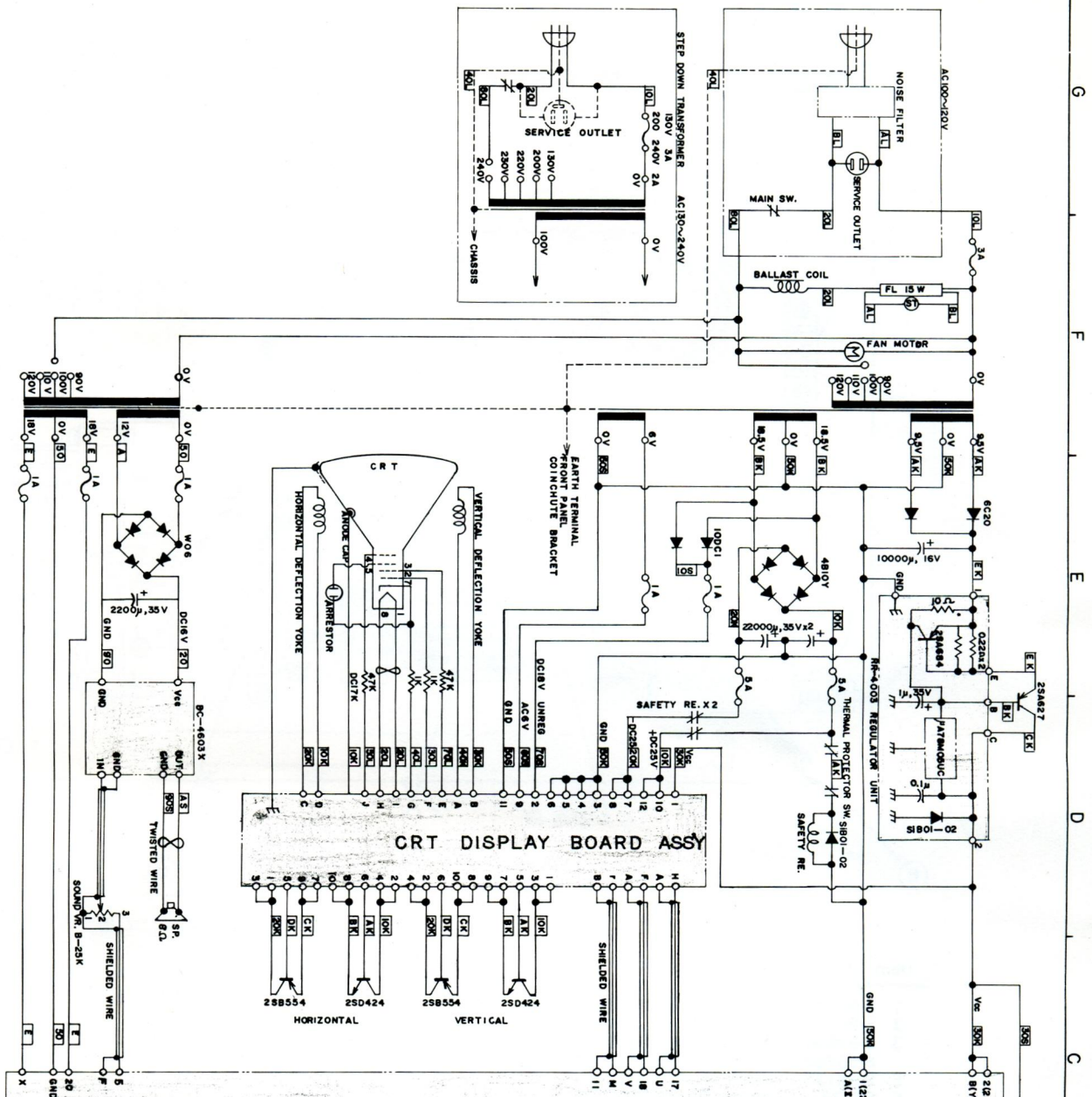
Item	Part No.	Description
1	AD-1017	Top Glass
2	HK-1001	Front Glass
3	96915-P	IC Board Assy, Asteroids
4	AD-4002	Power Supply Sub-Assy
	96999	Power Transformer, 90-100V, 16V, 18V x 2
	BC-4603X	Power Amplifier, 5W
	S-94438	Rectifier, Silicon Diode
	S-90645	Fuse, 1A
	S-94316	Condenser, 2200 μ F, 35WV
5	M-163-4(L)	Leg Adjuster
6	CE-2000	Front Panel
	PT-0212	Coin Entry Plate, ¥100
	AD-1025	Control Unit
	AD-1026	Stopper
	S-91344	Switch, Micro Type
	HO-1007	Handle
	HO-1021	Shaft Holder
	AD-1020	Player Instructions Plate
	AD-1021	Control Instructions Plate
	S-96180	Push Button Reed Switch Type
	S-96180-B3	Key-Top, Light Gray
	S-96180-B6	Key-Top,
7	AH-1006	Reject Cup & Flap Door Assy
	CC-2100	Coin Chute, Rejector Type, ¥100
	AD-1016	Delay Unit
8	S-96603	Speaker, 20 cm, 8 Ω , 35W
9	96712-P	Monochromatic C.R.T. X-Y Display Assy, 20 Type
10	90759X	Cable & Plug Assy
11	S-81159	Caster

部品カタログ

POWER SUPPLY ASSY



Item	Part No.	Description
1	S-94441	Rectifier, Silicon Diode
2	S-96177	Condenser, 22,000 μ F, 35WV
3	S-91654	Rectifier, Silicon Diode
	S-95760	Relay, DC24V, 2T., Upper Type
5	S-94128	Rectifier, Silicon Diode
6	96173	Power Transformer, 90-120V, 6V, 9.5Vx2, 18.5x2
7	S-94439	Rectifier, Silicon Diode
8	S-90645	Fuse, 1A
	S-90711	Fuse, 3A
	S-90661	Fuse, 5A
9	S-93629	Condenser, 10,000 μ F, 16WV
10	RR-4002	Voltage Regulator Assy



IC BOARD ASS'Y ASTEROIDS

VOLTAGE	100-120V/200-240V	100V
STAND-BY	W	W
MAXIMUM	W	W
POWERS	W	W
POWER CONSUMPTION	120	W
LABEL WIRE	1	+
LAZER WIRE	2	+
RED WIRE	3	+
BROWN WIRE	4	+
ORANGE WIRE	5	+
GRAY WIRE	6	+
GREEN WIRE	7	+
YELLOW WIRE	8	+
BLUE WIRE	9	+
WHITE WIRE	10	+
ALTERNATION	1	+
MANROM	2	+
ASSY	3	+
DRUM	4	+
REAR	5	+
WIRE COLOR CODE	1	+
RED	2	+
GREEN	3	+
YELLOW	4	+
BLUE	5	+
WHITE	6	+
ABBREVIATIONS USED	1	+
AC100~240V	2	+
50/60Hz	3	+
SEGA ASTEROIDS UPRIGHT MODEL	4	+
SCHEMATIC DIAGRAM NO.	5	+
DESCRIPTION	6	+
95-1829	7	+
95-1829	8	+
95-1829	9	+
95-1829	10	+
95-1829	11	+
95-1829	12	+
95-1829	13	+
95-1829	14	+
95-1829	15	+
95-1829	16	+
95-1829	17	+
95-1829	18	+
95-1829	19	+
95-1829	20	+
95-1829	21	+
95-1829	22	+
95-1829	23	+
95-1829	24	+
95-1829	25	+
95-1829	26	+
95-1829	27	+
95-1829	28	+
95-1829	29	+
95-1829	30	+
95-1829	31	+
95-1829	32	+
95-1829	33	+
95-1829	34	+
95-1829	35	+
95-1829	36	+
95-1829	37	+
95-1829	38	+
95-1829	39	+
95-1829	40	+
95-1829	41	+
95-1829	42	+
95-1829	43	+
95-1829	44	+
95-1829	45	+
95-1829	46	+
95-1829	47	+
95-1829	48	+
95-1829	49	+
95-1829	50	+
95-1829	51	+
95-1829	52	+
95-1829	53	+
95-1829	54	+
95-1829	55	+
95-1829	56	+
95-1829	57	+
95-1829	58	+
95-1829	59	+
95-1829	60	+
95-1829	61	+
95-1829	62	+
95-1829	63	+
95-1829	64	+
95-1829	65	+
95-1829	66	+
95-1829	67	+
95-1829	68	+
95-1829	69	+
95-1829	70	+
95-1829	71	+
95-1829	72	+
95-1829	73	+
95-1829	74	+
95-1829	75	+
95-1829	76	+
95-1829	77	+
95-1829	78	+
95-1829	79	+
95-1829	80	+
95-1829	81	+
95-1829	82	+
95-1829	83	+
95-1829	84	+
95-1829	85	+
95-1829	86	+
95-1829	87	+
95-1829	88	+
95-1829	89	+
95-1829	90	+
95-1829	91	+
95-1829	92	+
95-1829	93	+
95-1829	94	+
95-1829	95	+
95-1829	96	+
95-1829	97	+
95-1829	98	+
95-1829	99	+
95-1829	100	+

SEGA ASTEROIDS UPRIGHT MODEL (AC100~240V) 50/60Hz SGB-2703 T.W.C. CHART NO. 334

95-1829





