

# SEGA

# DRAGON BALL Z

ドラゴンボール Z

## サービスマニュアル

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**



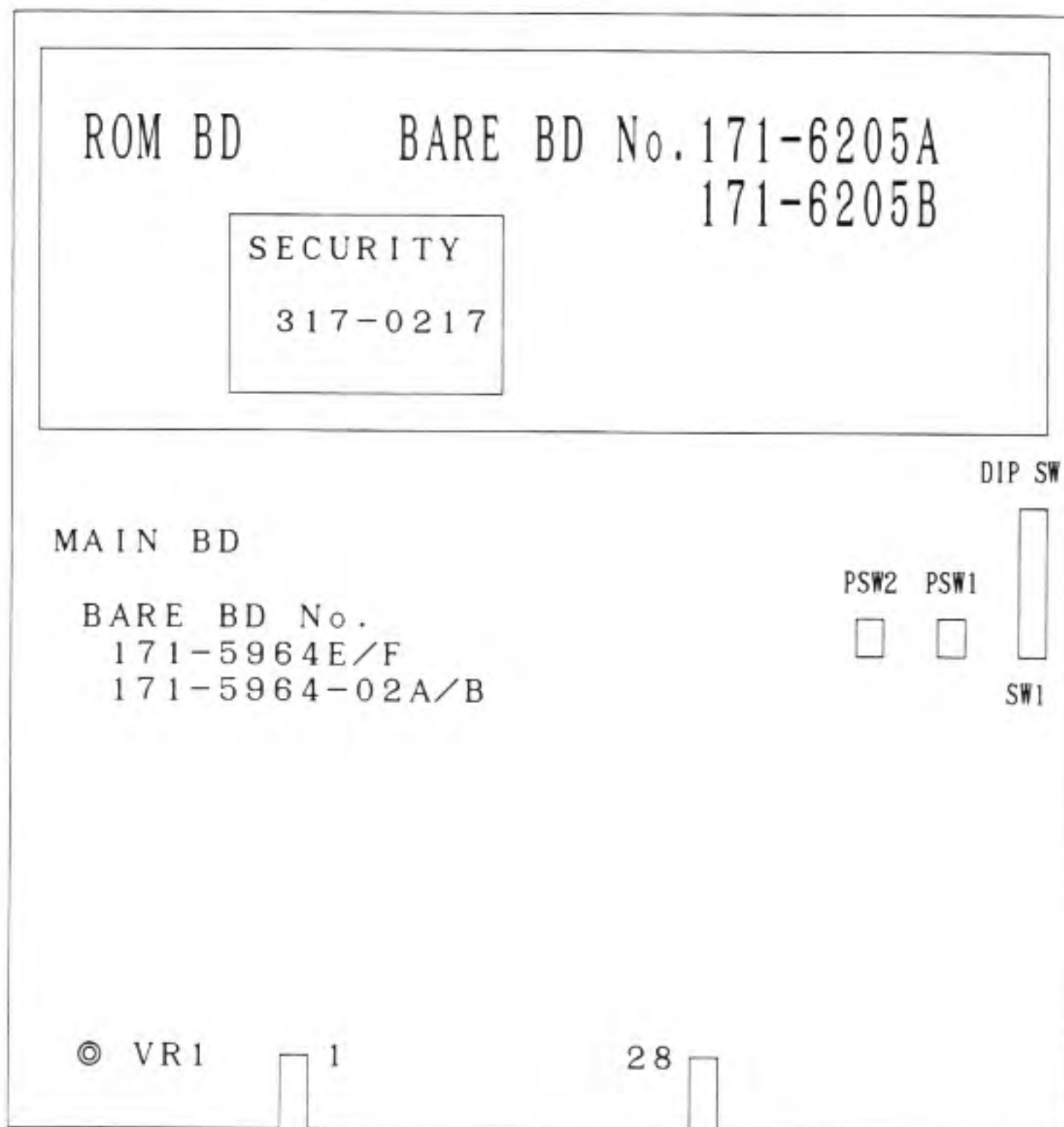
③ボード上のコネクタ及びスイッチ等の名称と位置、

- 1) 筐体にテストボタン、サービスボタンが付いていない場合、メインボード上にあるプッシュ・ボタンを使用して下さい。(PSW1：サービスボタン、PSW2：テストボタン)
- 2) 音量の調整は、BD上のVR1にて行って下さい。

注： DIP SW (SW1) は通常全てOFFにして下さい。  
 当社筐体“MEGALO50”においてムービングシートを御使用の場合のみ、  
 1番をONにして下さい。

MAIN BD DIP SW (SW1) OPTION		1	2	3	4
MEGALO50'S	NO USE	OFF	未使用		
MOVING SEAT	USE	ON	(ALL OFF)		

## SYSTEM 32

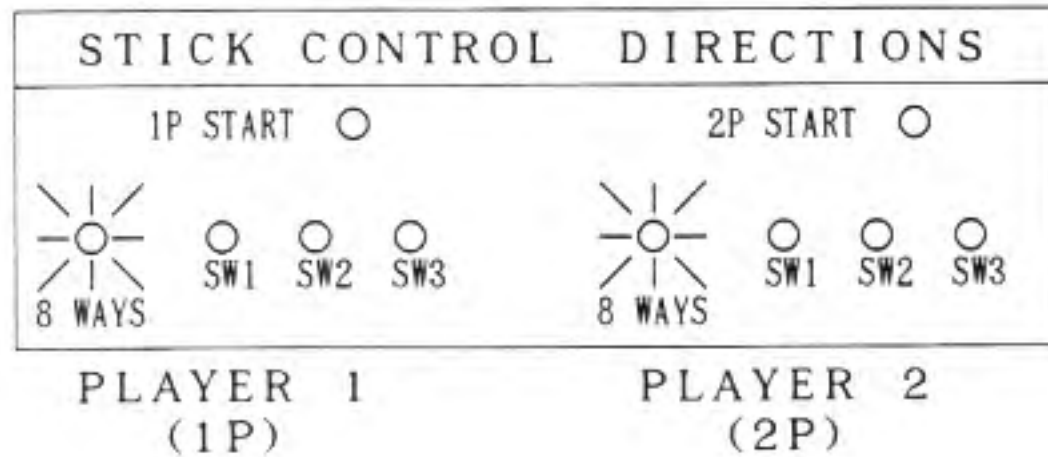


## 2.仕様

このゲームは、TEST MODE内のメモリ・スイッチの切り替え (COIN ASSIGNMENTS) により、コインシュート・タイプ (各席共通で受け付けるのか、別々に受け付けるか) 等、基板を入れる筐体のタイプに沿った対応も出来るようになっていきます。

2人まで同時プレイ可能です。

### ①コントロール・パネル



SW1・・・左パンチ (PUNCH-L)

SW2・・・右パンチ (PUNCH-R)

SW3・・・ジャンプ (JUMP)

### ②モニターの向き、水平同期周波数



水平同期周波数  
15.7 KHz

#### ④PIN ASSIGNMENT (コネクタのピン配置)

コインシュートタイプの設定の変更に伴い、PIN ASSIGNMENTの一部変更、及びポートの追加がありますので以下を参照して下さい。  
(各種設定の変更は3章 TEST MODEを参照のこと。)

メインボード(以下、MAIN BD)の56Pエッジコネクタ(JAMMA規格準拠)を使用します。

<>内は、コインシュートタイプを「INDIVIDUAL(各プレイヤーごと受付型)」に設定した場合です。

#### PIN ASSIGNMENT (JAMMA規格準拠)

部品面		半田面
GND	1 A	GND
GND	2 B	GND
+5V	3 C	+5V
+5V	4 D	+5V
(NOT USED)	5 E	(NOT USED)
+12V	6 F	+12V
(NOT USED)	7 H	(NOT USED)
COIN METER 1	8 J	COIN METER 2
(NOT USED)	9 K	(NOT USED)
SPEAKER(+)	10 L	SPEAKER(-)
(NOT USED)	11 M	(NOT USED)
RED	12 N	GREEN
BLUE	13 P	SYNC
GND(SYNC)	14 R	ALL SERVICE
TEST	15 S	(NOT USED)
<2P COIN> COIN 1	16 T	COIN 2 <1P COIN>
1P START	17 U	2P START
1P UP	18 V	2P UP
1P DOWN	19 W	2P DOWN
1P LEFT	20 X	2P LEFT
1P RIGHT	21 Y	2P RIGHT
1P SW1	22 Z	2P SW1
1P SW2	23 a	2P SW2
1P SW3	24 b	2P SW3
(NOT USED)	25 c	(NOT USED)
(NOT USED)	26 d	(NOT USED)
GND	27 e	GND
GND	28 f	GND

56P P=3.96mm

SW1・・・左パンチ (PUNCH-L)  
SW2・・・右パンチ (PUNCH-R)  
SW3・・・ジャンプ (JUMP)

注: DIP SWのON, OFFにより一部ポートの変更があります。  
当社筐体“MEGALO50”においてムービングシートを使用する時に限りDIP SWの1番をONにして使用します。その際、“9”と“K”がMOVING用信号のポートとして使用されます。通常の場合、DIP SWは全てOFFにして使用して下さい。

## 3. TEST MODE

このテストモードは、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ができます。

### テスト項目の選択

1) テストボタンを押すと次のようなテスト項目のメニューが表示されます。

```
TEST MODE
INDIVIDUAL
MEMORY TEST
INPUT TEST
SOUND TEST
C.R.T. TEST
GAME ASSIGNMENTS
COIN ASSIGNMENTS
BOOKKEEPING
BACKUP DATA CLEAR
OUTPUT TEST
> EXIT
SELECT BY SERVICE BUTTON
AND PUSH TEST BUTTON
```

———— (注1)

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下さい。

3) テストが終了したら“EXIT”の所へ“>”を移動させ、テストボタンを押して下さい。

### 注1: OUTPUT TEST

通常は表示されません。当社筐体“MEGALO50”にボードを使用する場合(DIP SWの1番をONにして使用する場合)に限り、表示されます。

“INDIVIDUAL”に“>”を合わせてテストボタンを押すと“CONTINUE”に切り替わります。

“CONTINUE”の場合、テスト項目を終了するごとに次の項目に自動的に移ります。

“INDIVIDUAL”の場合、“>”を合わせた項目だけをテストします。

## ⑤GAME ASSIGNMENTS

ゲーム難易度調整及び各種キャビネットの設定が変更されます。

設定項目の選択

- 1) サービスボタンを押すと“>”が移動します。希望する項目に“>”を合わせて下さい。
- 2) テストボタンを押すと設定が変わります。
- 3) 設定が終了したら“EXIT”の所へ“>”を移動させ、テストボタンを押して下さい。

GAME ASSIGNMENTS	
GAME DIFFICULTY	8
EASY	■■■■■■■■■■□□□□□□□□ HARD
GAME COUNTER	99 [60-99]
ADVERTISE SOUND	OFF
CABINET TYPE	UPRIGHT
MOVING SEAT	USE
> EXIT	
SELECT BY SERVICE BUTTON AND PUSH TEST BUTTON	

— (A)  
— (B)  
— (C)  
— (D)  
— (E)

工場出荷時の標準設定は上記参照のこと。

- (A) GAME DIFFICULTY (1 ~ 16)  
ゲーム全体の難易度を設定します。
- (B) GAME COUNTER (60 ~ 99)  
ゲーム開始時の残り時間を設定します。
- (C) ADVERTISE SOUND (ON or OFF)  
アドバタイズ音を出すかどうかを設定します。
- (D) CABINET TYPE (UPRIGHT or DELUXE)  
使用する筐体を設定します。  
UPRIGHT..... 一般汎用筐体 (ASTRO CITY, MEGALO50等)  
DELUXE..... センサー等を使用する大型筐体  
通常は“UPRIGHT”に設定して下さい。  
“DELUXE”に設定した場合の動作の保証は致しかねます。
- (E) MOVING SEAT (USE or NO USE)  
通常は表示されません。当社筐体“MEGALO50”にBDを使用する場合 (DIP SWの1番をONにして使用する場合) に限り、表示されます。USEにするとMOVINGのできる状態になり、NO USEにするとMOVINGさせないことができます。