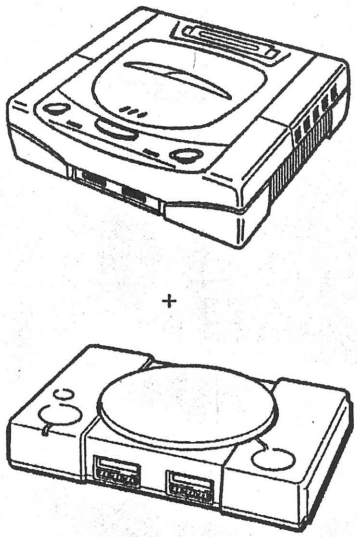
dds-arcade®

tv-spielsystem

bedienungsanleitung



+

dds-arcade Bedienungsanleitung

Hardwareversion: 1.7
Softwareversion: 2.0
Power-Platine: v1.2

© Copyright 1995 - 1997 double you GmbH

Saturn ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sega Enterprises, Ltd.

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sony Computer Entertainment.

Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALLGEMEINES ZUM DDS-ARCADE SPIELSYSTEM 4

Bestandteile des dds-arcade ... 4
Belegung der Jamma-Leiste ... 5
6 Actiontasten im adp-Twinline ... 5
Verwendung des Omega MSG-Adapters ... 6
Zur Bedienungsanleitung ... 6
Anschluß ... 6
Allgemeines zum Spielbetrieb ... 6
Programm-Eprom tauschen ... 6

BEDIENUNG DER MENÜS 6

Einstellungsmenü aufrufen ... 6
Mehrstellige Zahlen einstellen ... 6
Vorgegebene Werte einstellen ... 7

VORBEREITUNGEN 7

Anzahl der Steuerpulte einstellen ... 7
Lenkrad einstellen ... 7
Einblendhöhe einstellen ... 7
Ton im Demoplay ein- / ausschalten ... 7
Neues Spiel einlegen ... 7

KREDITIERUNG 8

Kreditierungsmethode ändern ... 8
Münz- / Zeitkreditierung einstellen ... 8
Wertigkeit des 2. Münzeinganges einstellen ... 8
Bonuskredite einstellen ... 8

CHECKLISTE 9

FEHLERSUCHE 10

Meldungen der Zustands-Kontrolleuchte ... 10
Probleme und Lösungen ... 10

EXTRATEIL »SATURN« 11

Verlust der Saturn-Einstellungen ... 11
Gerätespeicher löschen ... 11
Master Reset ... 11
CD-Menü ... 11
Herkunftsland einer CD ... 11
konsolenspezifische Probleme und Lösungen ... 11

EXTRATEIL »PLAYSTATION« 12

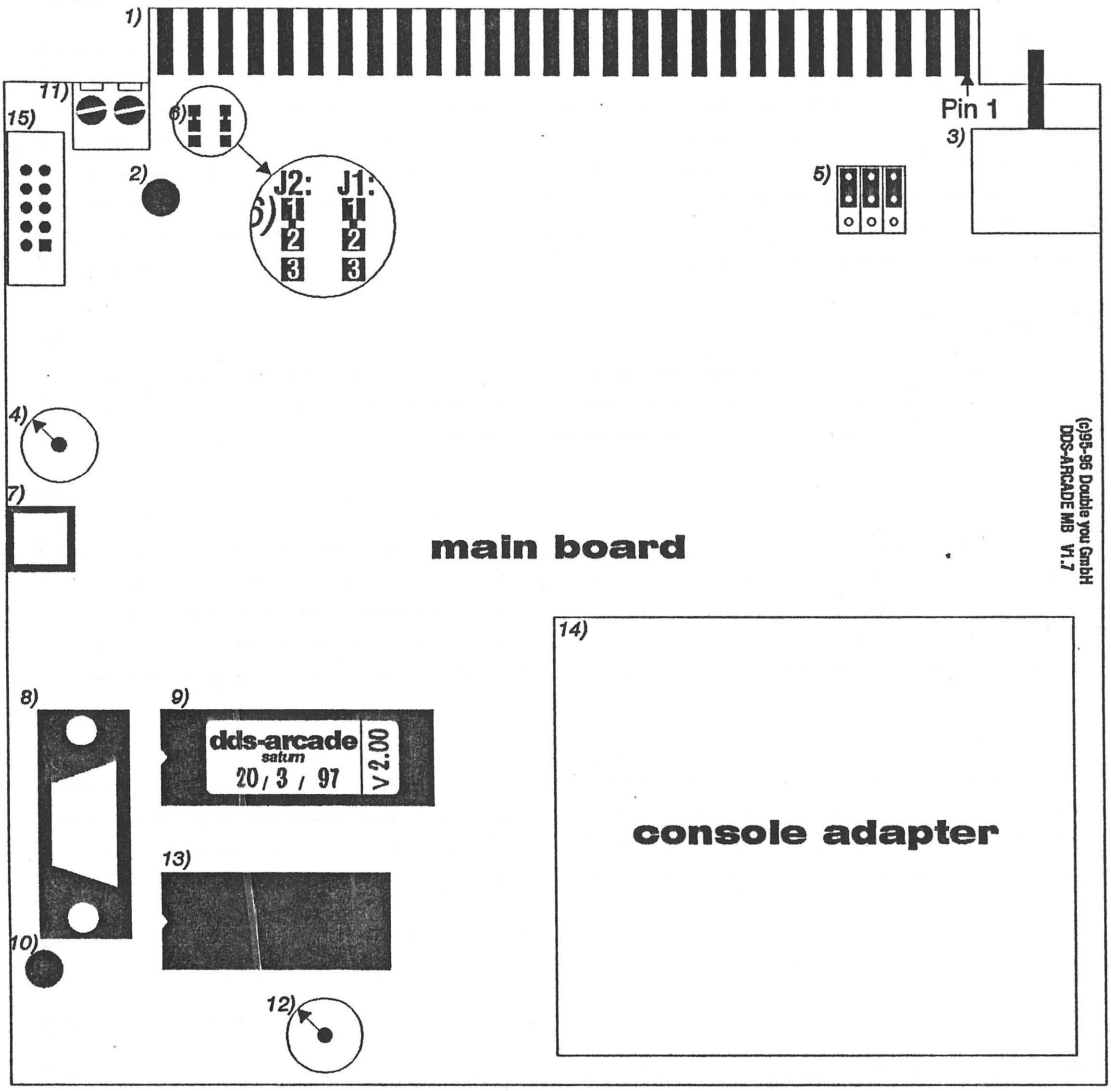
zweifach eingebundene Spiele ... 12
Schwierigkeitsgrad einstellen und speichern ... 12
Bootzeit einstellen ... 12
konsolenspezifische Probleme und Lösungen ... 12

NOTIZEN 13

ALLGEMEINES ZUM DDS-ARCADE SPIELSYSTEM

Bestandteile des dds-arcade

Die Hauptplatine (main board), Bauteilseite



1) Jamma-Leiste
Hierüber wird das dds-arcade mit dem TV-Gerät verbunden.

2) Power-Kontrolleuchte
Diese Kontrolleuchte zeigt die Bereitschaft des Spielsystems an.

3) Lautstärkeregler
Über diesen Regler läßt sich die Lautstärke regulieren.

4) Intensität Videotext
Die Intensität des Videotextes läßt sich über diesen Regler einstellen.

5) Jumper mono/stereo
Mit den drei Jumpern können Sie das dds-arcade auf stereo bzw. mono konfigurieren. Sind die Jumper wie in der Abbildung konfiguriert ist mono (Voreinstellung) eingestellt. Werden alle drei Jumper jeweils um ein Pin nach unten versetzt, ist stereo eingestellt.

6) Jumper für 6. Actiontasten
Um für den ersten und zweiten Spieler die 6. Actiontaste anzuschließen, können entweder die Anschlußklemmen (11) oder der Jamma-Anschluß verwendet werden. Wird der Jamma-Anschluß verwendet, ändert sich die Belegung (siehe „Belegung der Jamma-Leiste"). Die folgende Tabelle zeigt, wie Sie die Jumper konfigurieren müssen.

	modifizierte Jamma-Leiste	original Jamma-Leiste
Spieler 1	J1: 2-3	J1: 1-2
Spieler 2	J2: 2-3	J1: 1-2

7) Menütaster
Wenn dieser Taster betätigt wird, gerät das dds-arcade Spielsystem in den Einstellungsmodus.

8) Erweiterungsanschluß
An den Erweiterungsanschluß wird der Erweiterungsstecker angeschlossen werden. Dieser bietet Platz für Einstellungen zum Betreiben von bis zu 63 weiteren Spielen.

9) Programm-Eprom
Auf diesem Baustein befindet sich das Steuer-Programm für die jeweilige Konsole und die Liste der eingebundenen Spiele. Im Falle eines Software-Updates kann dieser ausgetauscht werden.

10) Zustands-Kontrolleuchte
Bei einer Fehlfunktion blinkt diese Kontrolleuche. Ziehen Sie in diesem Fall Ihren Händler zu Rate.

11) Anschlußklemme für 6. Actiontaste

Die Anschlußklemmen sind wie folgt belegt (von links nach rechs): Action 6 Player2 / Action 6 Player1

12) Synchronisations-Amplitude

Sollte das gesamte Bild des Monitors wackeln oder ungewöhnlich dunkel sein und der Fehler nicht über die Regler des Monitors auszugleichen ist, so muß die Einstellung über diesen Regler vorgenommen werden.

13) XRAM

Austauschbarer erweiterter Datenspeicher.

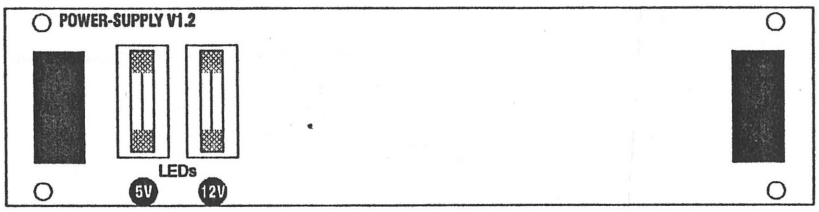
14) Adapter-Platine (console adapter)

Diese Adapter-Platine ist ebenfalls austauschbar und konvertiert die unterschiedlichen Signale für die jeweilige Konsole. Um das dds-arcade an ein Gehäuse mit Lenkrad anzuschließen muß der entsprechende Adapter verwendet werden (erhältlich 3. Quartal 1997).

15) Stromanschluß für Powerplatine

Der dds-arcade wird über die Powerplatine (power-supply v1.2) mit Strom versorgt (siehe unten). Dies ist der dazugehörige Anschluß.

Die Powerplatine



Die Stromversorgung wird von dieser auf der Rückseite der Konsole befindlichen Platine übernommen, die mit der Hauptplatine verbunden ist. Die beiden Kontrolleuchten geben den Zustand an und müssen während des Betriebes leuchten. Ist dies nicht der Fall, so ist die Feinsicherung (3,15A) über der erloschenen LED auszutauschen. Die äußere Sicherung ist für die 5V-, die innere für die 12V-Leitung (siehe Abb.). Sollte die LED danach erloschen bleiben oder nur einmal kurz aufblinken, wenden Sie sich an Ihren Händler.

Belegung der Jamma-Leiste

Lötseite	Pin	Pin	Bauteilseite
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
– 5V	E	5	– 5V
+12V	F	6	+12V
	H	7	
	J	8	
	K	9	
Ton – L, verstärkt / GND	L	10	Ton + R, verstärkt
Ton – L, unverstärkt / GND	M	11	Ton + R, unverstärkt
Video grün	N	12	Video rot
Video C. Sync.	P	13	Video blau
	R	14	Video GND
	S	15	
Münze 2	T	16	Münze 1 = 1 DM
Starttaste Player 2	U	17	Starttaste Player 1
oben Player 2	V	18	oben Player 1
unten Player 2	W	19	unten Player 1
links Player 2	X	20	links Player 1
rechts Player 2	Y	21	rechts Player 1
Actiontaste 1 Player 2	Z	22	Actiontaste 1 Player 1
Actiontaste 2 Player 2	a	23	Actiontaste 2 Player 1
Actiontaste 3 Player 2	b	24	Actiontaste 3 Player 1
Actiontaste 4 Player 2	c	25	Actiontaste 4 Player 1
Actiontaste 5 Player 2	d	26	Actiontaste 5 Player 1
GND / Actiontaste 6 Player 2	e	27	Actiontaste 6 Player 1 / GND
GND	f	28	GND

6 Actiontasten im adp-Twinline

Die Actiontasten 4 bis 6 des adp-Twinline sind i.d.R. nicht installiert, aber bereits verkabelt. Sie müssen lediglich die zusätzlichen Tasten mit den dazugehörigen Kontakten der Stecker verbinden.

Taste	Belegung (blau)
Action 4 Player 1	Stecker 1 - Pin 16
Action 5 Player 1	Stecker 1 - Pin 10
Action 6 Player 1	Belegung liegt nicht vor
Action 4 Player 2	Stecker 1 - Pin 15
Action 5 Player 2	Stecker 1 - Pin 12
Action 6 Player 2	Belegung liegt nicht vor

Verwendung des Omega MSG-Adapters

Bei Verwendung des Omega MSG-Adapters muß die Impulslänge angepaßt werden, damit das dds-arcade korrekt betrieben werden kann. Nehmen Sie dazu beim MSG-Adapter die folgenden Einstellungen vor:

1. Betätigen Sie den Service-Taster bis das Menü auf dem Bildschirm erscheint.
2. Wählen Sie mit dem Joystick den Menüpunkt „INITIALISIEREN" an und betätigen anschließend START 1.
3. Wählen Sie mit dem Joystick den Menüpunkt „KREDITVORLAGE" an und betätigen anschließend START 1.
4. Stellen Sie die Impulslänge des Spiels (hier SPIEL 1), das mit der dds-arcade verbunden ist, auf „MITTEL".
   Der Spielename kann je nach Einstellung variieren.

Beispiel:

```
IMPULSLÄNGE
SPIEL 1      MITTEL
...          ...
...          ...
```

5. Betätigen Sie dreimal START 2, um das Menü zu verlassen.

Zur Bedienungsanleitung

In der Bedienungsanleitung werden bestimmte Symbole für Funktionen des Bedienpultes verwendet. Diese werden in der folgenden Tabelle erläutert.

Symbol	Funktion
↑	Steuerknüppel nach oben lenken
↓	Steuerknüppel nach unten lenken
←	Steuerknüppel nach links lenken
→	Steuerknüppel nach rechts lenken
⊗	Actiontaste betätigen

Anschluß

Nachdem Sie die Hardware des dds-arcade kennengelernt haben und Ihnen die wichtigsten Elemente bekannt sind, sollte der Anschluß des dds-arcade an Ihr TV-Gerät kein Problem mehr darstellen (bei Unsicherheiten siehe »Checkliste«).

Stellen Sie zunächst sicher, daß Ihr TV-Gerät über einen **standardisierten** Jamma-Anschluß (siehe »Belegung der Jamma-Leiste«) verfügt. Verbinden Sie dann das TV-Gerät mit dem dds-arcade, und achten Sie darauf, daß gleichnamige Pins kontakt haben. Ist dies nicht der Fall besteht Zerstörungsgefahr. Versorgen Sie Konsole auf keinen Fall zusätzlich mit Strom! Die Stromversorgung erfolgt ausschließlich über den Jamma-Anschluß.

Allgemeines zum Spielbetrieb

LADE SPIELNAME... 00

Diese Meldung wird während der Ladezeit eingeblendet. Die Sekunden geben dabei die Zeit an, die der Spieler warten muß, bis das Spiel geladen ist. Währenddessen können Münzen eingeworfen werden, die später als Kredite aufgebucht werden.

BITTE WARTEN

Diese Meldung wird während des Ablaufs der sog. Startsequenz eingeblendet. Der Spieler hat währenddessen keinerlei Einfluß auf den Ablauf des Spieles. Erst wenn die Meldung wieder verschwindet wird die Kontrolle an den Spieler übergeben.

Programm-Eprom tauschen

Um das Programm-Eprom (9) zu tauschen, heben Sie es vorsichtig und gerade aus dem Sockel und achten dabei darauf, daß keines der Beinchen verbiegt. Nehmen Sie das neue Eprom und legen es so ein, daß die Kerbe in die selbe Richtung (siehe Abbildung) des vorigen Eproms zeigt. Achten Sie hier darauf, daß alle Beinchen im Sockel stecken.

BEDIENUNG DER MENÜS

Einstellungsmenü aufrufen

Um das Einstellungsmenü aufzurufen, muß der Menütaster betätigt werden oder ein GSG-Drucker an der Auslesebuchse angeschlossen sein, während Sie das TV-Gerät einschalten. Daraufhin erscheint das Hauptmenü. Die Bedienung dieses und aller folgenden Menüs erfolgt über ←→↑↓ und ⊗ des ersten Spielers. Der Pfeil gibt dabei Ihre Bildschirmposition an.

Mehrstellige Zahlen einstellen

Betätigen Sie ⊗ während sich der Pfeil auf dem entsprechenden Menüpunkt befindet. Die erste Stelle der Zahl wird nun invertiert dargestellt und kann mit ↑↓ verändert werden. Mit ←→ können Sie auf eine benachbarte Zahl springen. Haben Sie die korrekte Zahl eingegeben, können Sie diese mit ⊗ speichern. Die Erklärungen der Menüpunkte in denen mehrstellige Zahlen eingestellt werden, sind am linken Rand mit dem Zeichen

"#" versehen. Am rechten Rand stehen die Zahlenbereiche, die eingestellt werden können. Die unterstrichenen Werte sind Werksvoreinstellungen.

Vorgegebene Werte einstellen

Positionieren Sie den Pfeil auf den einzustellenden Menüpunkt und betätigen Sie einfach so oft ⊗ bis die gewünschte Einstellung getroffen ist. Wechseln Sie danach mit ↑↓ zum nächsten Menüpunkt. Die Erklärungen der Menüpunkte, in denen derartige Einstellungen vorgenommen werden, sind am linken Rand mit dem Zeichen "X" versehen. Am Rechten Rand stehen die einstellbaren Werte. Die unterstrichenen Werte sind Werksvoreinstellungen.

VORBEREITUNGEN

Anzahl der Steuerpulte einstellen

Nachdem Sie das Spielsystem angeschlossen haben, müssen Sie einstellen, wieviele Steuerpulte angeschlossen sind. Rufen Sie dazu das Hauptmenü auf, gehen Sie in die Geräteoptionen und steuern auf den folgenden Menüpunkt.

```
X Zwei Pulte:                                    Ja / Nein
```

NUR FÜR LENKRADPLATINE:

Lenkrad einstellen

Beschreibung folgt bei Fertigstellung (2. Quartal 1997).

Einblendhöhe einstellen

Rufen Sie das Hauptmenü auf und wählen »Einblendungszeile« an. Daraufhin können Sie durch Verändern der Zahl die Höhe der Bildschirmtexteinblendungen einstellen. Bei dem Wert 1 wird die Einblendung in der obersten, bei dem Wert 11 in der untersten Zeile vorgenommen. Bei den Werten 10 und 11 kann es vorkommen, daß die Einblendungen außerhalb des sichtbaren Bereichs liegen. Verringern Sie in diesem Fall den Wert um 1.

```
# Einblendungszeile:                             01 - 11
```

Ton im Demoplay ein- / ausschalten

Um den Ton des Spieles im Leerlauf (Demoplay) ein- und ausschalten zu können, müssen Sie vom Hauptmenü die Geräteoptionen aufrufen und den folgenden Menüpunkt einstellen.

```
# Ton im Demoplay                                Aus / An
```

Neues Spiel einlegen

Öffnen Sie das CD-Fach, nehmen ggf. die CD aus dem Gerät und legen dann das neue Spiel ein. Rufen Sie zunächst das Hauptmenü und dann den Menüpunkt »Spiel aus ROM auswählen« auf. Bei Verwendung eines Spieleschlüssels muß der Menüpunkt „Spiel aus Schlüssel auswählen" aufgerufen werden. Wählen Sie aus der Liste den Namen des neuen Spieles aus und bestätigen ihn mit ⊗. Mit ←→ können Sie auf die nächste bzw. vorige Seite blättern. Die Spieleinträge sind wie folgt aufgebaut:

```
Spielname (EU/JP/US/**) Münz/Zeit Tastenanzahl
```

Hinter dem Spielnamen wird das Länderkürzel angezeigt (**=jedes Land). Das Herkunftsland der eingelegten CD muß diesem Kürzel entsprechen. Dahinter steht der Kreditierungsmodus und am Ende jeder Zeile die Mindestanzahl der benötigten Actiontasten.

NUR SATURN:

Am Saturn selbst befinden sich zwei Drehschalter. Ein Länderschalter mit 3 möglichen Einstellungen (EU=europäisch / J=japanisch / US=amerikanisch) und ein Frequenzschalter mit 2 möglichen Einstellungen. Sollte ein Spiel wegen einer Systemmeldung nicht gestartet werden, müssen Sie erstens die richtige Ländereinstellung treffen (siehe Spieleverpackung) und zweitens die Bildfrequenz einstellen. Dafür gilt für alle europäischen Spiele 50 Hz und für japanische und amerikanische Spiele 60 Hz. Nach korrekter Einstellung müssen Sie das dds-arcade aus- und dann wieder einschalten damit die Änderungen wirksam werden.

NUR PLAYSTATION:

Die PlayStation kann ohne weitere Einstellungen jedes Import-Spiel betreiben. Sollten Probleme beim Laden der CDs auftreten, so hat dies nichts mit Import-Spielen zu tun. Es ist möglich, daß sich das CD-Laufwerk der PlayStation nach einiger Zeit dejustiert. Sollte dies der Fall sein, so setzen Sie sich mit Ihrem Händler in Verbindung.

KREDITIERUNG

Kreditierungsmethode ändern

Wollen Sie die Kreditierungsmethode ändern, müssen Sie zunächst das Hauptmenü aufrufen. Gehen Sie in die Geräteoptionen und steuern auf den folgenden Menüpunkt. Die Änderung der Kreditierungsmethode ist vom eingestellten Spiel abhängig. So können Spiele, die münzorientiert eingebunden sind zwar im Zeitmodus laufen, solche, die zeitorientiert eingebunden wurden, aber nicht im Münzmodus.

`X Münzorientierung:` `Ja / Nein`

Münz- / Zeitkreditierung einstellen

Wollen Sie die Münz- oder Zeitkreditierung einstellen, müssen Sie zunächst das Hauptmenü aufrufen. Gehen Sie dann in die Geräteoptionen. Abhängig von der Kreditierungsmethode erscheint einer der folgenden Menüpunkte.

für Münzkreditierung:

`X Spiele je Kredit:` `1 / 1/2 / 1/5 / 10 / 5 / 4 / 3 / 2`

Der einzustellende Wert stellt die Anzahl der Spiele bei einem gewährten Kredit dar. Das heißt z.B. bei „Spiele je Kredit: 1/5", daß fünf Kredite nötig sind, um ein Spiel zu starten.

für Zeitkreditierung:

`X Zeit je Kredit:` `2 Min / 3 Min / 4 Min / 5 Min / 7 Min / 10 Min / 15 Min / 20 Min`

Der einzustellende Wert stellt die Spieldauer bei einem gewährten Kredit dar.

Wertigkeit des 2. Münzeinganges einstellen

Wollen Sie die Wertigkeit des 2. Münzeinganges in DM einstellen, müssen Sie zunächst das Hauptmenü aufrufen. Gehen Sie in die Geräteoptionen und steuern auf den folgenden Menüpunkt.

`# Wertigkeit Coin 2:` `000 - 255 (002)`

Bonuskredite einstellen

Mit diesen Menüpunkten können Sie für aufeinanderfolgende Münzeinwürfe Bonuskredite gewähren. Rufen Sie dazu die im Hauptmenü befindlichen Geräteoptionen auf. Der folgende Menüpunkt gibt die Anzahl der aufeinanderfolgenden Kreditimpulse an, bei denen ein Bonuskredit gewährt werden soll.

`X Kredite bis Bonus` `Aus / 2 / 3 / 4 / 5 / 10 / 15 / 20`

Dieser Menüpunkt erscheint nur, wenn die Einstellung in „Kredite bis Bonus" nicht auf „Aus" steht und gibt den Wert des Bonus in Krediten an. Teilkredite werden im Münzmodus ignoriert.

`X Bonuswert in Krediten` `1/10 / 1/5 / 1/2 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5`

Hat der Spieler einen Bonuskredit errungen, so blinkt die folgende Anzeige für ca. 4 Sekunden auf.

`BONUSKREDIT!`

Sollten Sie das dds-arcade Spielsystem zum ersten Mal installieren oder sollte es nicht wie vorgesehen funktionieren, gehen Sie Schritt für Schritt diese Checkliste durch. Sollte sich nach erfolgreichem Überprüfen aller Punkte nichts an der Funktionstüchtigkeit geändert haben, versuchen Sie, das Problem mit Hilfe des Abschnitts »Fehlersuche« zu beheben.

✗ Stimmt die Jamma-Pinbelegung Ihres TV-Gerätes mit der Tabelle dieser Anleitung überein?

✗ Sind die Spannungen am Jamma-Stecker korrekt eingestellt?

✗ Ist eine CD eingelegt und der richtige Name mit passendem Ländercode eingestellt?

✗ Sitzt der Jamma-Stecker richtig auf der Platine?

✗ Leuchten alle 4 LEDs?

✗ Steckt das Programm-Eprom richtig im Sockel?

✗ Sind die Ton-Jumper richtig gesteckt?

Sollte sich auch das Durcharbeiten des Abschnitts »Fehlersuche« als erfolglos herausstellen, setzen Sie sich mit Ihrem Händler in Verbindung.

FEHLERSUCHE

Meldungen der Zustands-Kontrolleuchte

Sollte die Zustands-Kontrolleuchte (10) blinken und keine Videotext-Einblendungen mehr stattfinden, wenden Sie sich umgehend an Ihren Händler. Dieser benötigt die Information, wie oft und wie lange das Blinken stattfindet. Abhängig davon wird dann der Fehler ermittelt.

Probleme und Lösungen

Bevor Sie mit der Suche nach konkreten Fehlern beginnen, überprüfen Sie zunächst sämtliche Verkabelungen, Kontakte, Verschraubungen und Einstellungen des dds-arcade Spielsystems. Häufig können auftretende Fehler durch nochmaliges Kontrollieren erkannt und behoben werden.

Der Bildschirm bleibt nach dem Einschalten bis auf die Videotexteinblendungdn schwarz.

- Überprüfen Sie, ob das Programm-Eprom (9) überhaupt das für die angeschlossene Konsole vorgesehen ist (siehe Aufkleber).
- Überprufen Sie, ob die Kontrolleuchten der Powerplatine leuchten.

Der Bildschirm bleibt nach dem Einschalten komplett schwarz.

- Prüfen Sie, ob die Jamma-Leiste (1) richtig angeschlossen ist.
- Prüfen Sie, ob das Programm-Eprom (9) evtl. fehlt oder verkehrt eingesetzt wurde.

Der Bildschirm bleibt nach dem Einschalten komplett schwarz und eine der Kontrolleuchten der Powerplatine ist erloschen.

- Schalten Sie das dds-arcade für mind. 1 Minute ab, dann wieder ein. Sollte sich am Zustand des Spielsystems nichts geändert haben oder der selbe Fehler nach kurzer Zeit erneut auftreten, ziehen Sie Ihren Händler zu Rate.

Der Ton ist nicht zu hören oder übersteuert.

- Stimmen Sie die Lautstärkeregler (3) auf den gewünschten Pegel ab.
- Stimmen Sie die Lautstärke über den im TV-Gerät befindlichen Regler auf den gewünschten Pegel ab.

Der Ton ist nur mono oder es ist nur der linke Kanal zu hören.

- Prüfen Sie, ob die Jumper (5) auf stereo oder mono konfiguriert ist.
- Kontrollieren Sie die Belegung des Jamma-Anschlusses Ihres TV-Spielgerätes.

Die Tastensteuerung funktioniert nicht.

- Prüfen Sie, ob das Programm-Eprom (9) evtl. fehlt oder verkehrt eingesetzt wurde und ob es sich um das richtige Eprom handelt (siehe Aufkleber).

Der Bildschirm zeigt ein Bild, aber es erscheinen keine Textmeldungen.

- Prüfen Sie, ob das Menü einzuschalten ist.
- Verstellen Sie den Wert der Einblendungszeile

Es kommt beim Betrieb in einem TV-Spielgerät, das mehrere Platinen verwaltet, zu Verschluckungen von Krediten.

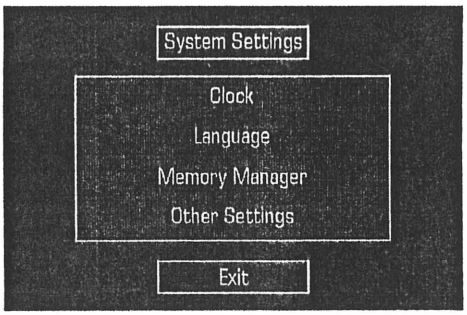
- Möglicherweise brauchen Sie einen Adapter zum korrekten Ablauf des dds-arcade. Setzen Sie sich mit Ihrem Händler in Verbindung.

Es erscheint die Meldung »Externes RAM/EPROM defekt« auf dem Bildschirm.

- Bitte mit Händler in Verbindung setzten und Baustein austauschen.

Verlust der Saturn-Einstellungen

Trotz der langjährigen Erfahrung Sega's im Konsolenbau, hat sich bei der Konstruktion des Saturn ein kleiner, aber schnell behebbarer Fehler eingeschlichen. Dieser äußert sich unmittelbar nach dem Einschalten des Gerätes. Das Einstellungsmenü (siehe Abbildung) des Saturns wird aufgerufen und fordert den Benutzer auf, die Landessprache und diverse andere Optionen einzustellen.



Mit dem Steuerpult können Sie hier die gewünschten Einstellungen treffen. Eine genaue Erklärung dieses Menüs ist außerdem in der Sega Saturn Bedienungsanleitung nachzulesen.

Gerätespeicher löschen

In einigen wenigen Fallen ist es notwendig, den Gerätespeicher des Saturns zu löschen. Gibt ein Spiel beispielsweise eine Meldung aus, die besagt, daß kein Speicherplatz mehr zur Verfügung steht, so muß welcher freigemacht werden. Um den Gerätespeicher des Saturns zu löschen, muß das Einstellungsmenü aufgerufen werden. Dort befindet sich der Menüpunkt »Gerätespeicher löschen». Nach Aufrufen des Menüpunktes werden Sie aufgefordert, das CD-Fach zu öffnen und eine Taste zu betätigen. Nach einer Weile folgt eine Meldung, die angibt, daß das Löschen durchgeführt wurde und das CD-Fach wieder geschlossen werden kann.

Master Reset

Bei den folgenden Fehlfunktionen des Saturns muß zum weiteren Betrieb ein sog. *Master Reset* ausgelöst werden (nur möglich bei Saturn-Geräten, die sowohl eine Access- alsauch eine Power-Leuchte an der Gehäuseoberseite haben).

- das Bild bleibt schwarz
- im Einstellungsmenü (System Settings) des Saturn kann nur zwischen den Menüpunkten Clock und Language hin- und hergesprungen werden

Der Master Reset wird durch Betätigen des blauen Knopfes, der sich beim 24poligen Flachbandkabel neben der Batterie auf der Rückseite der Saturn-Konsole befindet, ausgelöst. Danach müssen im Einstellungsmenü (System Settings) Datum, Uhrzeit und Sprache eingestellt werden.

CD-Menü

Sollte das CD-Menü des Saturns sichtbar werden, so überprüfen Sie, ob die CD-Klappe geschlossen ist. Eine weitere Ursache dafür ist ein falsch eingestellter Ländercode (siehe »neues Spiel einlegen«).

Herkunftsland einer CD

Um die richtige Ländereinstellung zu treffen, müssen Sie zunächst das Herkunftsland der Saturn-CD ermittlen. Die Form und Sprache der CD-Verpackungen geben Auskunft über deren Herkunft.

deutsche / europäische Spiele

- deutsche bzw. mehrspachige Texte auf der Rückseite
- rechteckige Hochglanzverpackung aus Pappe (meist schwarz)

amerikanische Spiele

- rechteckige Plastikverpackung (meist weiss)
- nur englische Texte auf Vorder- und Rückseite

japanische Spiele

- quadratische CD Standardverpackung (wie Audio-CD)
- japanische Schriftzeichen, aber häufig auch englische Textteile

konsolenspezifische Probleme und Lösungen

Der Bildschirm zeigt ein schwarzes Bild oder das Einstellungsmenü (System Settings) des Saturns und die Texteinblendungen.

- Ist eine Sprach-, Datum- oder Zeit-Einstellung gefordert, starten Sie das Gerät (Kredit, Starttaste) und Stellen Sie Sprache, Datum und Zeit ein, und schalten Sie das Gerät einmal aus und wieder an. Erscheint das Menü erneut, erneuern Sie die Knopfzelle im Saturn-Gerät (unter breitem Flachbandkabel / Typ CR 2032)

zweifach eingebundene Spiele

Einige Spieletitel wurden zweifach eingebunden. Die Unterschiede können Sie der folgenden Tabelle entnehmen.

Spiel	Einbindung
Tekken 2	Reset wird 4 Min. nach Demoplay durchgeführt
Tekken 2 (Reset)	Reset wird 20 Sek. nach Inaktivität der Spieler durchgeführt

Schwierigkeitsgrad einstellen und speichern

Um den Schwierigkeitsgrad eines Spieles einzustellen und zu speichern benötigen Sie zunächst eine sog. Memory Card für die PlayStation-Konsole. Gehen Sie dann wie folgt vor (die kursiv gedruckten Angaben sind Menüpunkte des Spieles Tekken 2 und dienen als Beispielangaben):

- Setzen Sie vor dem Einschalten die Memory Card in den dafür vorgesehenen Schacht an der Vorderseite der PlayStation ein.
- Betätigen Sie während des Einschaltens den Menütaster auf der Hauptplatine des dds-arcade.
- Rufen Sie den Menüpunkt »Spiel auswählen« an.
- Wählen Sie das Spiel »Crash Bandicoot« aus, unabhängig davon, welches Spiel Sie eingelegt haben, und verlassen das dds-arcade-Menü vollständig.
- Nach erfolgtem Reset und Laden des Spieles müssen Sie sich mit dem Joystick und den Actiontasten durch die Menüs des eingelegten Spieles bewegen und den Menüpunkt zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades (Difficulty Level) aufrufen. Schlagen Sie dazu ggf. in der Bedienungsanleitung des entsprechenden Spieles nach.
  OPTIONS / GAME OPTIONS / DIFFICULTY LEVEL / EXIT
- Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf das gewünschte Niveau.
  EXIT
- Rufen Sie den Menüpunkt zum Speichern der Einstellungen auf der Memory Card auf und verlassen Sie die Einstellungsmenüs.
  MEMORY CARD / CARD SAVE / EXIT / EXIT
- Schalten Sie dds-arcade Spielsystems nach erfolgtem Speichern aus und wieder ein. Jetzt müssen Sie in der Spieleanwahl das eingelegte Spiel anwählen. Nach dem Laden wird der eingestellte Schwierigkeitsgrad verwendet.

Hinweis: *Nicht jedes Spiel unterstützt das Einstellen und Abspeichern von Schwierigkeitsgraden. Bedienen Sie sich dazu der Bedienungsanleitung des entsprechenden Spieles.*

Bootzeit einstellen

Da es mehrere Varianten der PlayStation gibt, und diese unterschiedlich lange für den Startvorgang (Booten) benötigen, kann es vorkommen, daß die Bootzeit an die Konsole angepaßt werden muß. Der Normalwert der meisten Geräte beträgt 5 Sek. Stellen Sie bei Ladeproblemen in den Geräteoptionen die Bootzeit so ein, wie sie auf dem seperaten Aufkleber auf der Konsole vermerkt ist. Können Sie keinen Aufkleber vorfinden und sollte der Normalwert ebenfalls Probleme bereiten, so setzen Sie sich mit double you oder Ihrem Händler in Verbindung.

```
# Bootzeit:                                    0 - 10
```

konsolenspezifische Probleme und Lösungen

Die Spiele werden nicht oder nicht korrekt geladen und es kommt zuweilen zu Abstürzen.

- Das CD-Laufwerk hat sich möglicherweise dejustiert und muß neu eingestellt werden. Setzen Sie sich mit Ihrem Händler in Verbindung.

Die Spiele werden nicht geladen, stattdessen wird das CD-Menü der PlayStation gestartet.

- Das CD-Laufwerk hat sich möglicherweise dejustiert und muß neu eingestellt werden. Setzen Sie sich mit Ihrem Händler in Verbindung.
- Es liegt eine zu hohe Spannung an, so daß die CD-Erkennung nicht korrekt arbeitet. Fehler sofort beheben!
- Möglicherweise ist die CD verdreckt oder gar defekt. Legen Sie eine andere PlayStation CD ein um dies zu testen. Stellt sich heraus, daß die CD lediglich verdreckt ist, reinigen Sie sie wie in der Bedienungsanleitung der CD beschrieben.
- Stellen Sie die Bootzeit im entsprechenden Menü ein.

NOTIZEN

double you

hard- and software developments gmbh
ahrensburger straße 105
D 22045 hamburg
service 0 40 / 65 68 15 90
verkauf 0 40 / 6 57 18 41
fax 0 40 / 6 57 18 54

retourenschein

dds-arcade + ○ **PlayStation** ○ **Saturn** ○ **dds-fourplay**

Serien# ( ) **Retour#*** ( ) **Kunden#** ( )

Hinweise

I. *Wenn Sie einen der Converter in einem TV-Gehäuse betreiben, das mehrere Platinen verwalten kann (z.B. Twinline), so kann es zu Ablaufschwierigkeiten kommen. Es ist ohne technische Änderung nicht möglich, dieses Problem zu beheben. Senden Sie in diesem Fall nicht den Converter ein, sondern erkundigen Sie sich bei Ihrem Händler oder bei Double You, wie das Problem behoben werden kann.*

II. *Beachten Sie bitte die Rubrik »Fehlersuche« in der Bedienungsanleitung, bevor Sie das Gerät zurücksenden.*

III. *In den folgenden Fällen wird je eingesendetes Gerät eine volle Technikerstunde berechnet:*

- *der Retourenschein liegt nicht bei oder ist nicht ausgefüllt*
- *es handelt sich um eine simple Fehlfunktion, die auf einen Bedien-, Einstellungs- oder Anschlußfehler zurückzuführen ist. Daraus resultierende Defekte werden auch während der Garantiezeit kostenpflichtig repariert.*

IV. *Der Retourenschein ist auch dann ausgefüllt beizufügen, wenn Sie mit unserer Technik über das aufgetretene Problem gesprochen haben.*

** Die Retour# erhalten Sie bei: Double You GmbH, Ahrensburger Straße 105, 22045 Hamburg, Tel. 0 40 / 6 57 18 41, Fax 6 57 18 54*

Fehlerbeschreibung

Bild

○ *Grafikfehler von der Konsole, genauer* ▸ .....
○ *Texteinblendungen* ▸ ○ *nicht vorhanden* ○ *sind fehlerhaft* ○ *wackeln sehr stark*
○ *Bildschirm dunkel*
○ *sonstiges* ▸ .....

Ton

○ *Ton gestört, genauer* ▸ .....
○ *überhaupt kein Ton*
○ *sonstiges* ▸ .....

Funktion

○ *arcade-Menü nicht erreichbar*
○ *CD trotz Länderkennung nicht lesbar* ▸ ○ *nur bei bestimmten Spielen (bitte beilegen)* ○ *bei jedem Spiel*
○ *Tasten funktionieren überhaupt nicht*
○ *Konsole läuft nicht an, nur Texteinblendungen*
○ *Platine verliert eingestelltes Spiel*
○ *Ladefehler* ▸ ○ *Konsole lädt länger als die Ladezeit* ○ *Konsole stürtzt ab*
○ *Spiel startet nicht* ▸ ○ *nur bei bestimmten Spielen (bitte beilegen)* ○ *bei jedem Spiel*
○ *Konsole verliert ständig seine Sprach- und Uhrzeiteinstellung*
○ *sonstiges* ▸ .....

sichtbare Defekte

○ *LED am Netzteil dunkel*
○ *Bauteile zerstört, welches und wie* ▸ .....
○ *rote LED des dds-arcade blinkt dauernd*
○ *sonstiges* ▸ .....

sonstiges

○ *zur Entlastung zurück. Bitte mit Vermerk* ▸ .....
○ *neues Eprom erwünscht*
○ *sonstige Defekte* ▸ .....

.....

.....

Datum ..... *Ort* .....

ausgefüllt von ..... *Ansprechpartner* .....