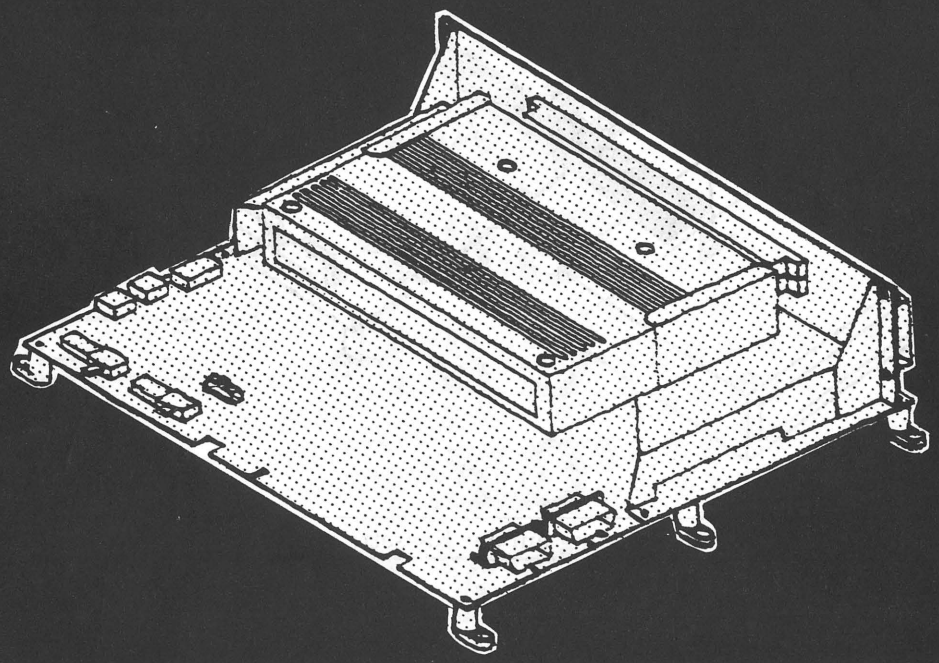
NEO·GEO®

SERVICE

HANDBUCH

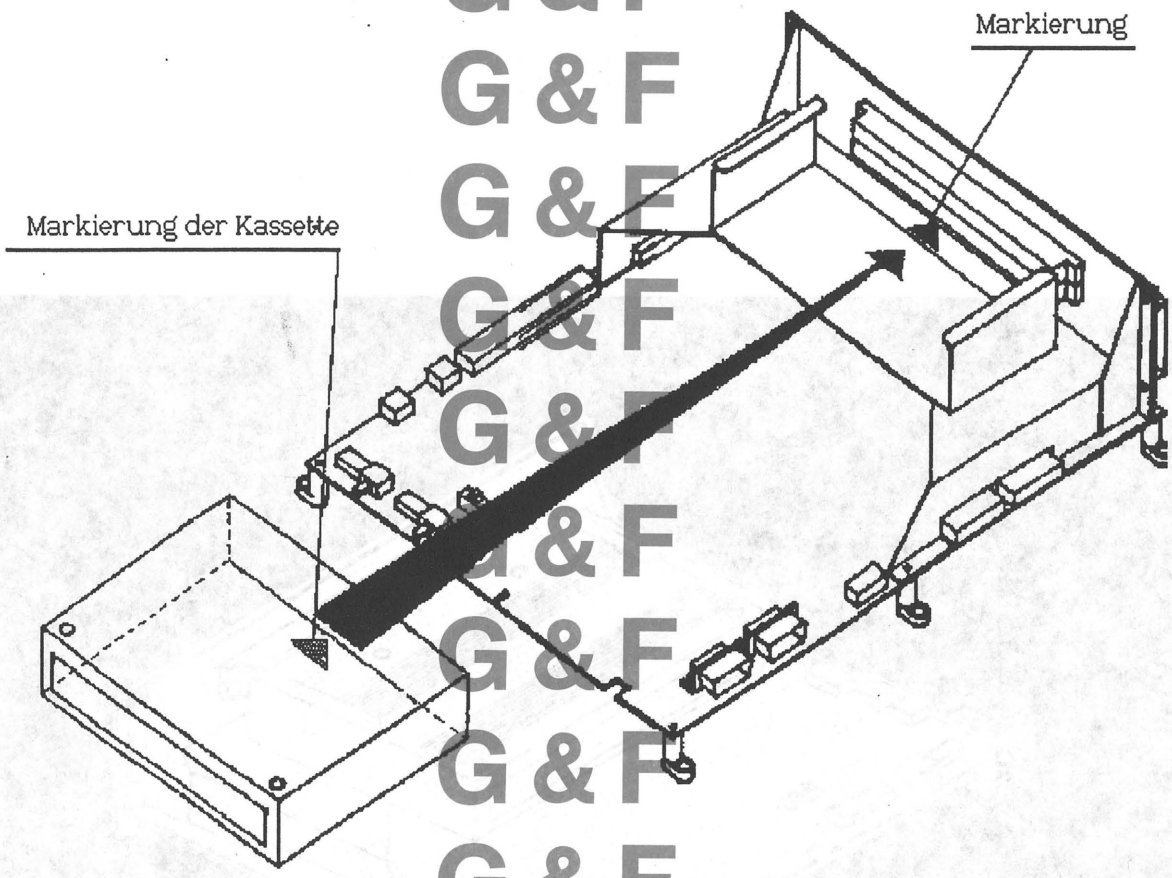
MV-1



SNK

☞ WARNUNG !! WICHTIG !

1. Die Spielekassette muß seitenrichtig in die Führung des Hauptspeichers eingesetzt werden.



ACHTUNG ! Die Markierung auf der Kassette muß beim Einführen **unten** liegen.

2. Die Kassette darf nicht bei eingeschaltetem Gerät eingesteckt oder herausgezogen werden. Die Kassette muß fest eingedrückt sein, sonst können Fehler auftreten.

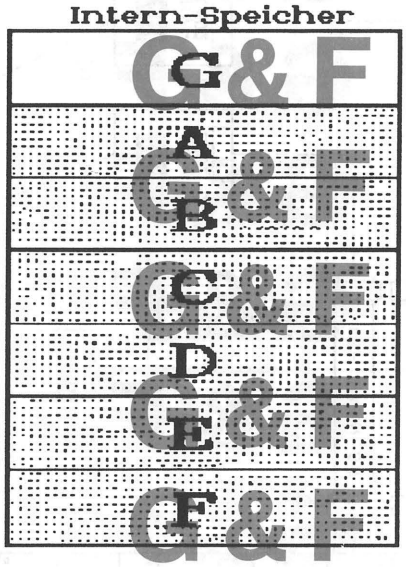
3. Keine statisch-aufgeladenen oder magnetischen Materialien auf oder in den Führungsschlitz legen.

4. Nur MVS-Spielekassetten mit dem 240er Anschluß verwenden.
Die NEO-GEO Miet-Kassette paßt nicht auf diesen Anschluß !!

5. MVS erfaßt die "Buchführung" für maximal 8 Spielekassetten. Die Daten bleiben auch bei ausgeschalteten Gerät oder herausgezogenen Kassetten erhalten.

G & F

Zum Beispiel: Eine Auswahl von 6 Kassetten wurde laufend gespielt, A, B, C, D, E und F. Sollte ein neues Spiel G gespielt werden, bleiben die Daten von A, B, C, D, E und F erhalten.



GERÄUSCHE

☞ Bei MONO (1Lautsprecher im Gehäuse)

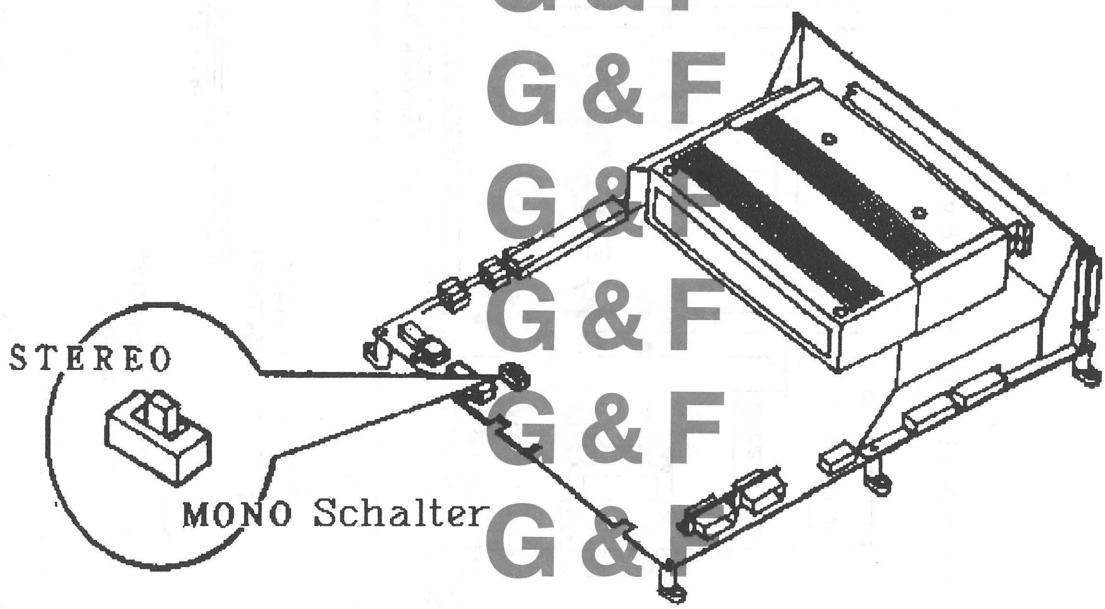
Verbinden Sie den Lautsprecher mit der Buchse (Speaker VR) neben der 56er Anschlußleiste (JAMMA).
Schalten Sie den STEREO/MONO-Schalter auf MONO. (Siehe auch Seite 4)

☞ Bei STEREO (2 Lautsprecher im Gehäuse)

Verbinden Sie den Lautsprecher mit der 4er Buchse (Speaker(Stereo) CN2).
Schalten Sie den STEREO/MONO-Schalter auf STEREO. (Siehe auch Seite 4)

ACHTUNG ! Verbinden Sie nicht Stereo-und Mono-Lautsprecher gleichzeitig mit den entsprechenden Anschlüssen.

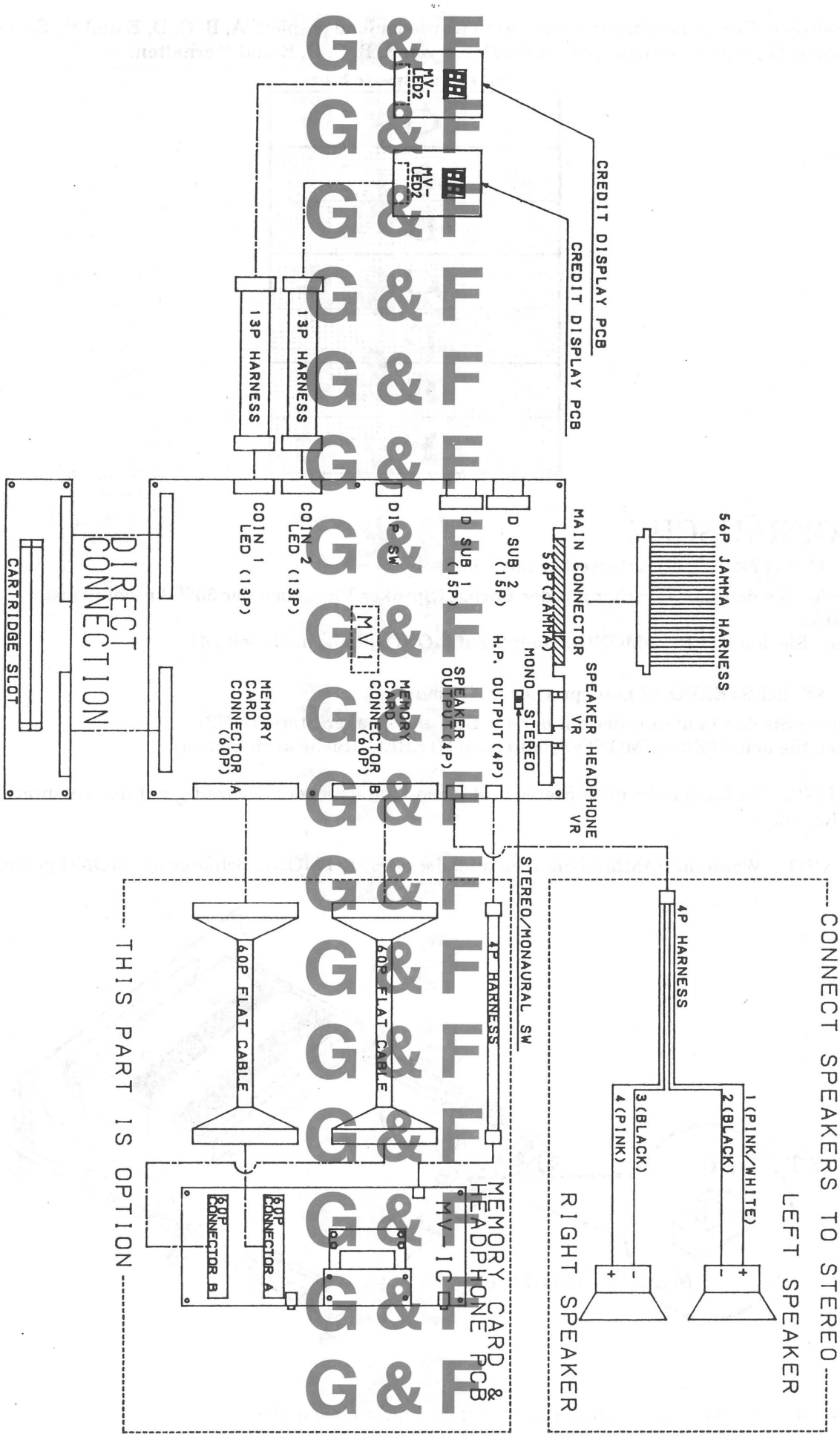
VORSICHT ! Wenn Sie JAMMA benutzen muß der STEREO/MONO-Schalter auf **MONO** geschaltet sein.

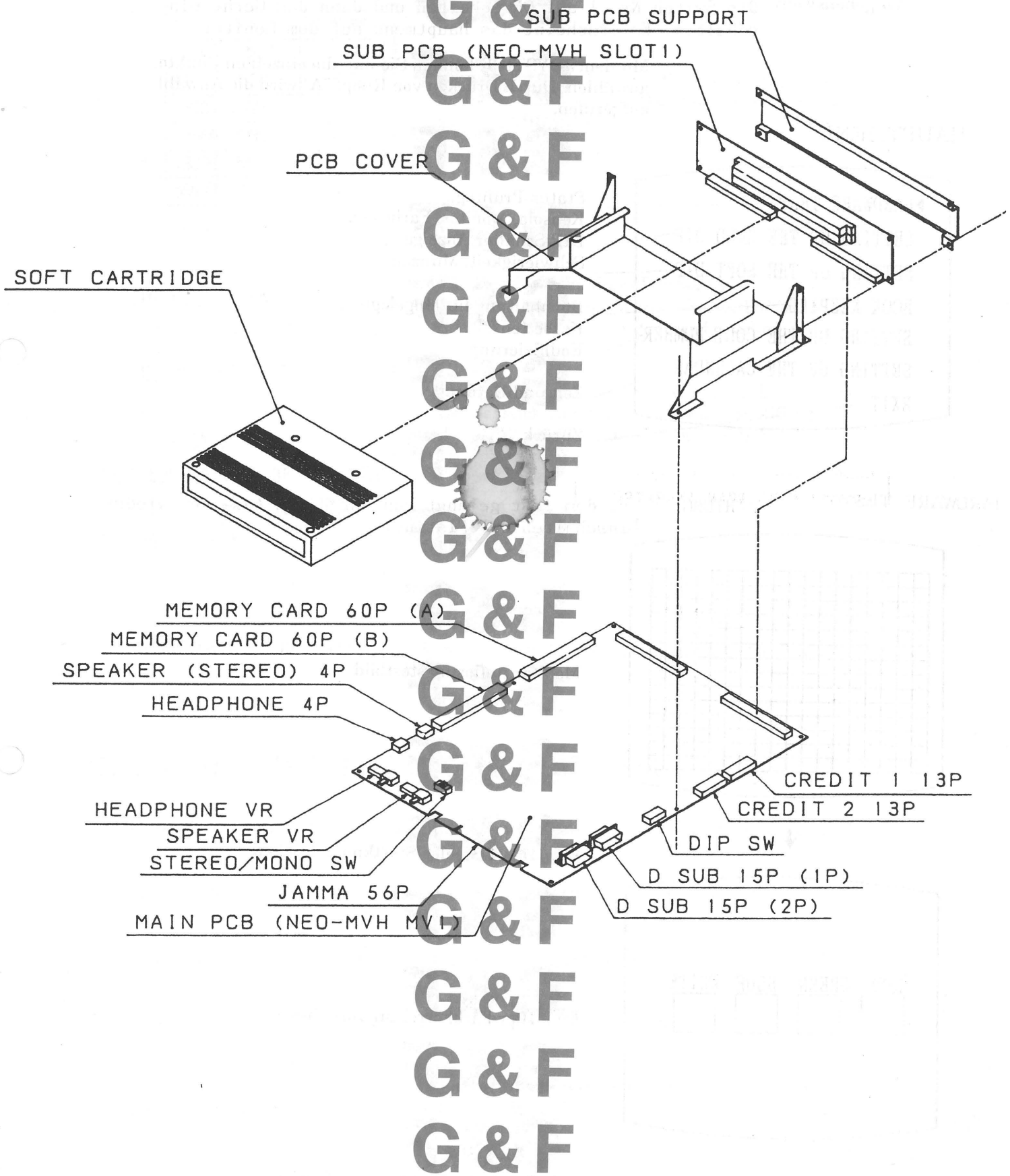


ACHTUNG ! Bei falscher Schaltung läuft das Spiel nicht einwandfrei.

G&F

○ P.C.B. BAUELEMENTE




SUB PCB SUPPORT
SUB PCB (NEO-MVH SLOT1)
PCB COVER
SOFT CARTRIDGE
MEMORY CARD 60P (A)
MEMORY CARD 60P (B)
SPEAKER (STEREO) 4P
HEADPHONE 4P
HEADPHONE VR
SPEAKER VR
STEREO/MONO SW
JAMMA 56P
MAIN PCB (NEO-MVH MV1)
CREDIT 1 13P
CREDIT 2 13P
DIP SW
D SUB 15P (1P)
D SUB 15P (2P)

G&F

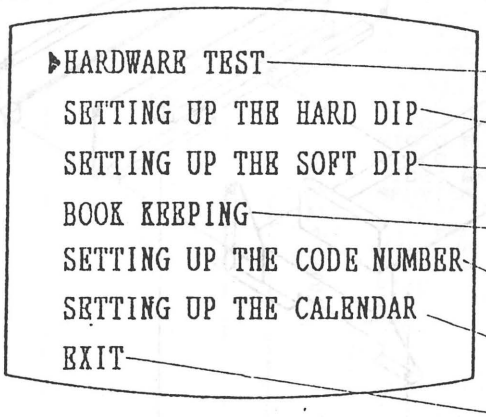
○ EINSTELLUNGEN

Das MVS (Multi Video System) ermöglicht, daß alle Einstellungen über ein Menü, das auf dem Monitor erscheint, vorgenommen werden können. Es erlaubt die Einsicht in verschiedene Funktionen; z.B. die Akzeptanz der unterschiedlichen Spiele, Anzahl der gespielten Münzen und die "Buchführung" der einzelnen Spiele. Nehmen Sie sich die Einstellungen der Reihe nach vor.

Vorgehensweise: Dip Switch Nr. 1 auf ON schalten und dann das Gerät einschalten. Es erscheint das Hauptmenü auf dem Monitor.

Mit dem JOYSTICK können Sie nun die einzelnen Punkte anwählen. Durch Drücken von Knopf "A" wird die Anwahl aufgerufen.

HAUPTMENÜ



Status-Prüfung: Konsole, Monitor, Farbe etc.

DIP-Schalter Anzeige

Schwierigkeit, Münzen

Buchhaltung für eingelegte Kassetten

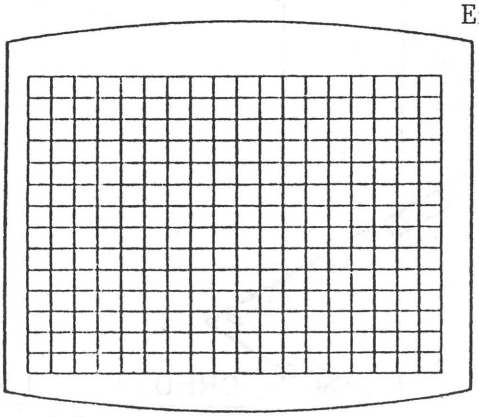
Kodifizierung

Zeit und Datum

Zurück

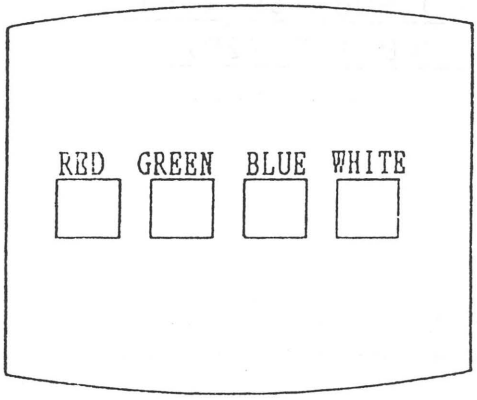
HARDWARE TEST

ACHTUNG: Aus dem Test gelangt man nur durch Aus- und wieder Einschalten der Platine.



Monitor Auflösungstestbild

↓



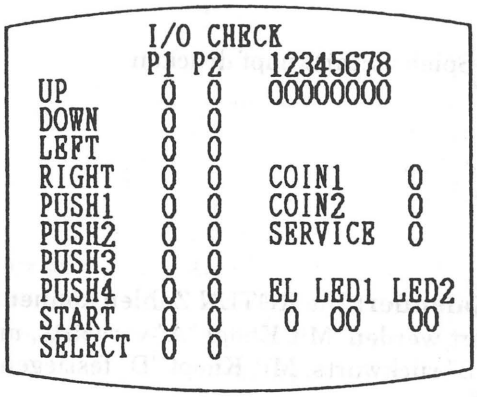
☞ Den 1-Spieler-Startknopf drücken

☞ Hier Farbkorrektur vornehmen

↓

☞ Den 1-Spieler-Startknopf drücken

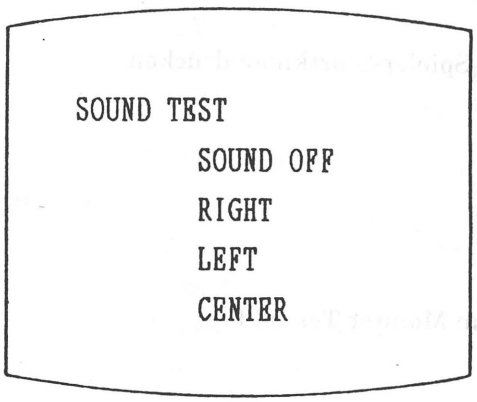
G&F



☞ Die Nummer 1 erscheint auf dem Bildschirm, wenn der Dipschalter auf "ON" geschaltet ist; eine 0 wenn der Schalter auf "OFF" liegt.

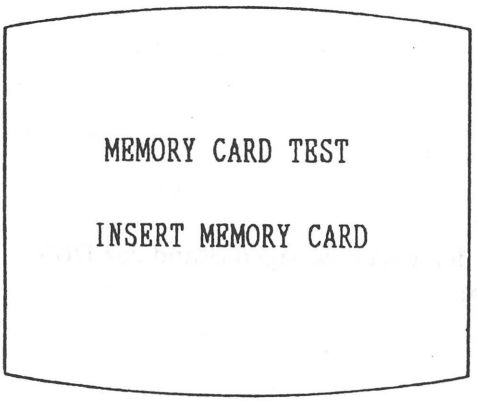
☞ Prüfen Sie, ob die Nummer der LED-Anzeige mit dem Spiel übereinstimmt.

☞ Den 1-Spieler-Startknopf drücken



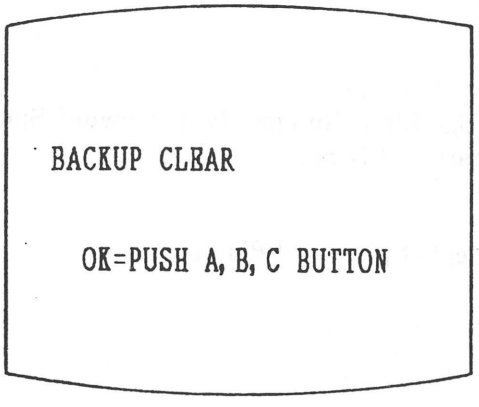
☞ **Der Geräusch-Test**: Sollten Sie JAMMA benutzen, kommen alle Geräusche aus einem Lautsprecher. Mit dem Joystick können Sie die ROT hervorgehobene Leiste steuern.
RIGHT - der Ton kommt aus dem rechten Lautsprecher
LEFT - der Ton kommt von links
CENTER - der Ton kommt aus beiden Lautsprechern (Mitte).

☞ Den 1-Spieler-Startknopf drücken



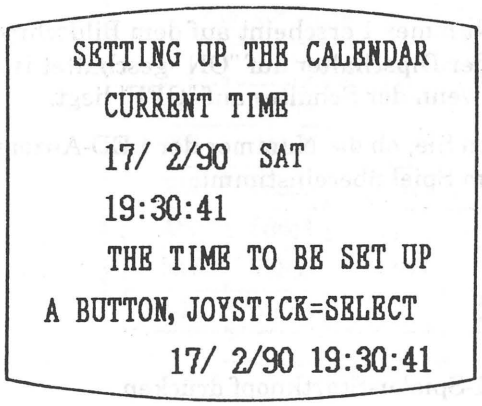
☞ Dieser Test steht nur zur Verfügung, wenn Sie den Speicher IC PCB(MV-IC) verbunden haben.Der Test kann nur während Sie dieses Bild sehen erfolgen. VORSICHT! Gespeicherte Daten werden gelöscht.

☞ Den 1-Spieler-Startknopf drücken



Wenn Sie die Knöpfe A, B und C gleichzeitig gedrückt halten, werden alle Eingaben gelöscht.

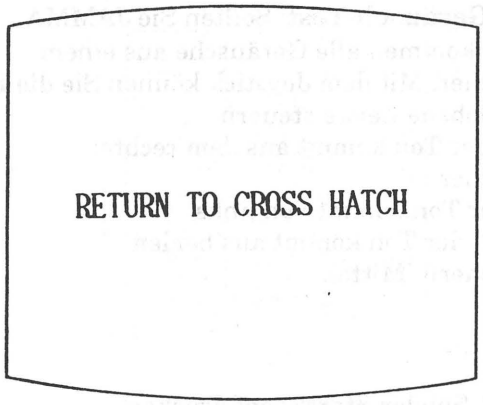
G & F



☞ Den 1-Spieler-Startknopf drücken

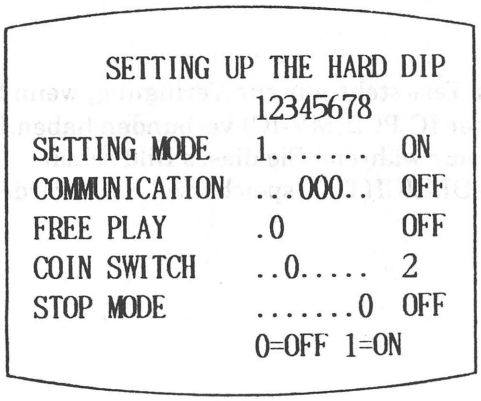
☞ **Der Kalender:** Die ROTEN Zahlen können verändert werden. Mit Knopf "A" vorwärts, mit Knopf "B" rückwärts. Mit Knopf "D" festlegen.

☞ Den 1-Spieler-Startknopf drücken



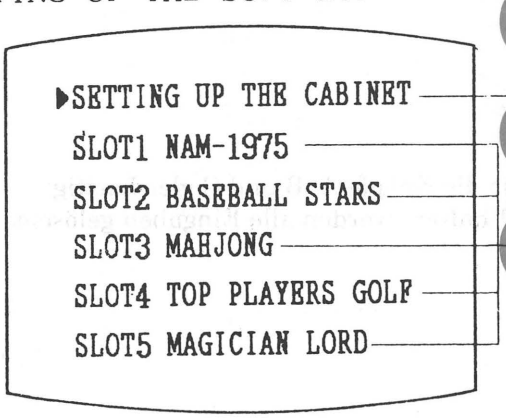
Zurück zum Monitor Testbild

HARD DIP SETTING



☞ Zeigt den gegenwärtigen Stand der DIP-Schalter.

SETTING UP THE SOFT DIP

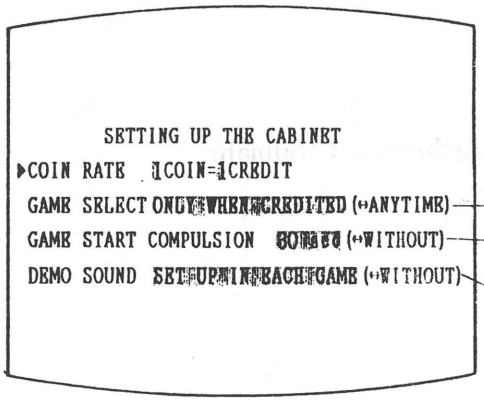


☞ Wichtige Einstellungen: Münzeinwurf, Spiele, Spielstart und Demo

Eingelegte Spiele und Platznummer

G&F

SETTING UP THE CABINET



☞ Gehen Sie mit dem Joystick zu SETTING UP THE CABINET und drücken Sie Knopf "A".

Weiter zu COIN. Hier erhöhen Sie mit Knopf "A", verringern mit Knopf "B".

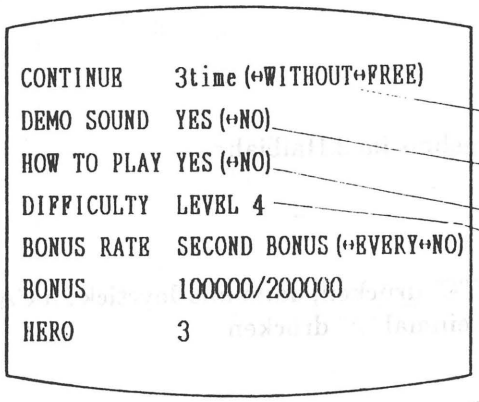
Vergessen Sie GAME SELECT

Die Zeitbegrenzung bis zum Spielstart nach Münzeinwurf läßt sich mit den Knöpfen "A" und "B" begrenzen.

Wenn bei DEMO SOUND das Wort "without" (ohne) steht hat keines der Spiele Ton oder Geräusch. Wechseln mit Knopf "A".

☞ Mit Knopf "C" kehren Sie ins vorherige Programm zurück. Hier können Sie mit dem Joystick und "A" jedes Spiel einzeln anwählen.

In the case of NAM-1975
(In the case of each game)



Dies Monitorbild kann bei einzelnen Spielen unterschiedlich aussehen.

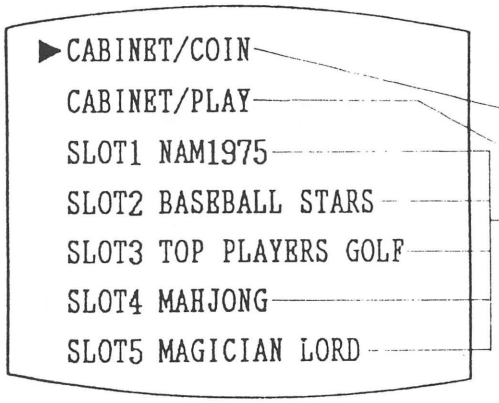
Geben Sie hier die Anzahl Spiele ein, die noch gespielt werden können.

Wenn Sie bei DEMO SOUND "without"(ohne) gesetzt hatten, können Sie hier nicht YES eingeben.

Setzen Sie bei HOW TO PLAY ein "YES", können für das jeweilige Spiel die Regeln abgerufen werden.Schwierigkeitsgrad - je größer die Zahl, um so schwieriger das Spiel. Nun noch die Punkte für Bonus-Spiele und den HERO-Helden Status.

☞ Drücken Sie einmal Knopf "C", um in das Menü SOFT DIP zurückzukehren. Machen Sie die Einstellungen für die übrigen Spiele. Drücken Sie zweimal "C" um in das Hauptmenü zu gelangen.

BOOK KEEPING



☞ Gehen Sie mit dem Joystick zu BOOK KEEPING (Buchführung) und drücken "A".

CABINET/COIN gibt den Inhalt des Gerätes preis, in wöchentlicher und monatlicher Aufstellung.

CABINET/PLAY gibt tage-und monatsweise das Erstspiel und die Folgespiele an (Akzeptanz).

Aufruf der einzelnen Spiele.

CABINET/COIN

☞ Zu den Einzelposten in CABINET/COIN gelangen Sie mit Joystick undKnopf "A".

CABINET/COIN

	P1	P2	SERVICE
FEB/17	02244	0	25
FEB/16	04422	0	36
FEB/15	06633	0	47
FEB/14	08844	0	48
FEB/13	02399	0	29
FEB/12	05699	0	94

Wochen-Einspielung

↓

☞ Drücken Sie Knopf "A"

CABINET/COIN

	P1	P2	SERVICE
JAN	42244	0	25
FEB	44422	0	36
MAR	56633	0	47
APR	68844	0	48
MAY	72399	0	129
JUN	55699	9	294

Einspielergebnis im 1.Halbjahr

↓

☞ Drücken Sie Knopf "A"

CABINET/COIN

	P1	P2	SERVICE
JUL	42244	0	25
AUG	44422	0	36
SEP	56633	0	47
OCT	68844	0	48
NOV	72399	0	129
DEC	55699	0	294

Einspielergebnis im 2.Halbjahr

☞ Knopf "C" drücken, dann mit Joystick zu CABINET PLAY und einmal "A" drücken

↓

☞ Drücken Sie Knopf "A"

CABINET/PLAY

CABINET/PLAY

	PLAY	CONT.	AV. TIME
FEB/17	22	33	5:20
FEB/16	44	55	6:20
FEB/15	66	77	7:20
FEB/14	88	99	8:20
FEB/13	23	32	9:20
FEB/12	56	55	4:20
FEB/11	11	88	5:20

↓

☞ Drücken Sie Knopf "A"

CABINET/PLAY

	PLAY	CONT.	AV. TIME
JAN	42244	33363	5:20
FEB	44422	35543	6:20
MAR	56633	37773	7:20
APR	68844	39983	8:20
MAY	72399	33232	9:20
JUN	55699	15519	4:20

G & F

↓

☞ Drücken Sie Knopf "A"

CABINET/PLAY

	PLAY	CONT.	AV. TIME
JUL	42244	33363	5:20
AUG	44422	35543	6:20
SEP	56633	37773	7:20
OCT	68844	39983	8:20
NOV	72399	33232	9:20
DEC	55699	15519	4:20

Sie können für jedes Spiel die Einspielergebnisse einholen, wenn Sie wie oben beschrieben vorgehen. (Siehe CABINET COIN & CABINET PLAY)

↓

SETTING UP THE CODE NUMBER

☞ Durch zweimaliges Drücken von "C" gelangen Sie zum HAUPTMENÜ. Wählen Sie CODE NUMBER SETTING mit dem Joystick und drücken Sie "A".

CODE NUMBER SETTING

2408

D BUTTON:SET

CODE NUMBER WILL BE SET INTO MEMORY CARD WHEN INSERTED DURING THIS MODE.

Knopf "A" erhöht die Kode-Nummer, "B" verringert sie. Der Joystick verändert die gewählten Ziffern. Knopf "D" speichert die CODE-NUMBER.

Alle relevanten Daten für die Buchführung können durch diese aufgezeigten Schritte gesammelt werden.

MULTI VIDEO BUCHFÜHRUNGS-SYSTEM

1. Das Multi Video System (MVS) ist mit einem Speicher und einem Kalender ausgestattet, der selbst bei ausgeschaltetem Gerät die Daten behält.

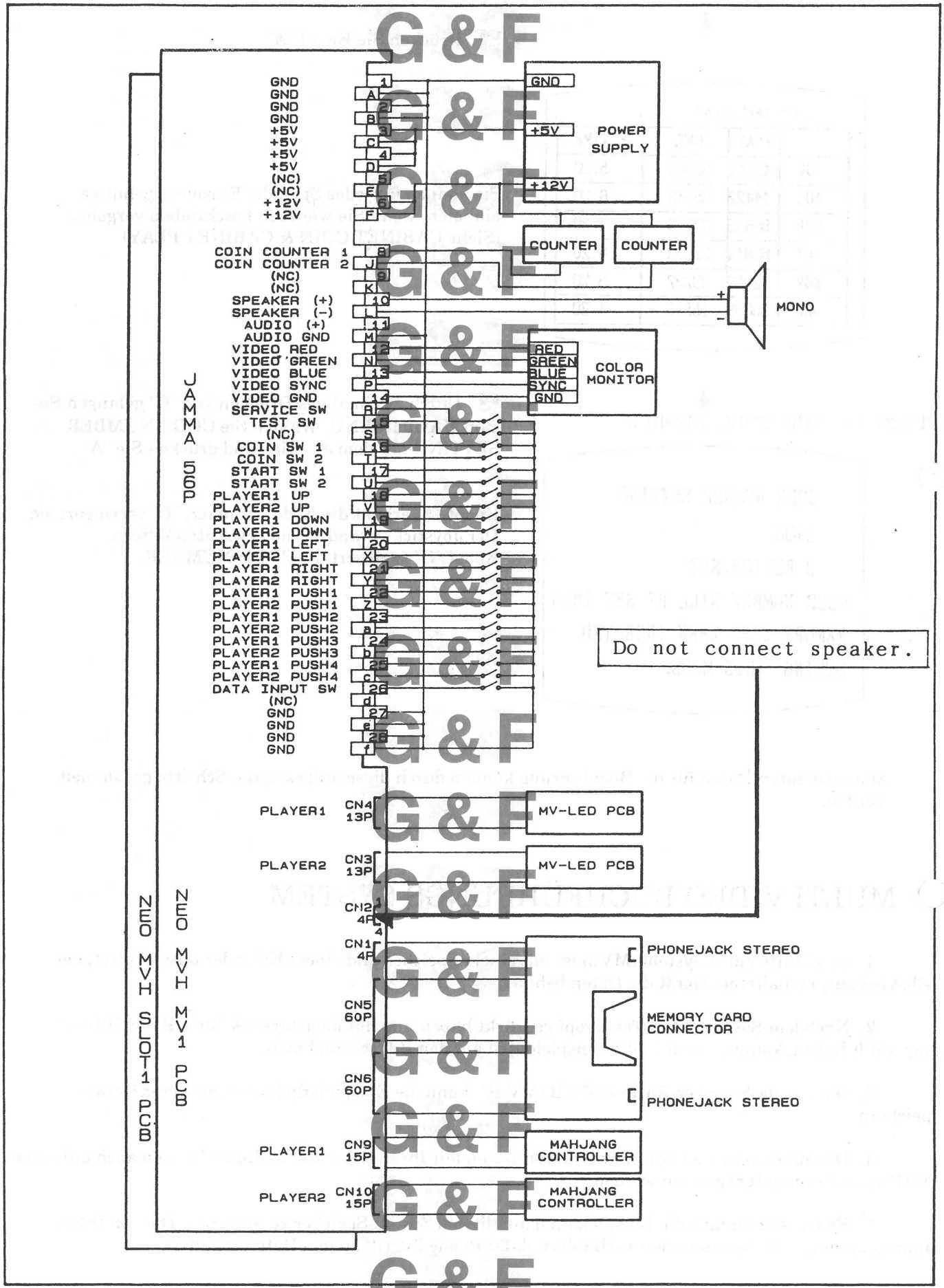
2. Nachdem Sie den roten Testknopf gedrückt haben und mit dem Joystick "BOOK KEEPING" angewählt haben, können Sie sich alle Einspieldaten auf den Bildschirm holen.

3. Die Zusatz-Speicher-Karte IC-PCB (MV-IC) kann die Einspielergebnisse mehrerer Geräte speichern.

4. Die auf dem Zusatz-Speicher erfaßten Daten mit Ihren Gesamteinnahmen können auch auf einem PC (Personal Computer) gelesen werden.

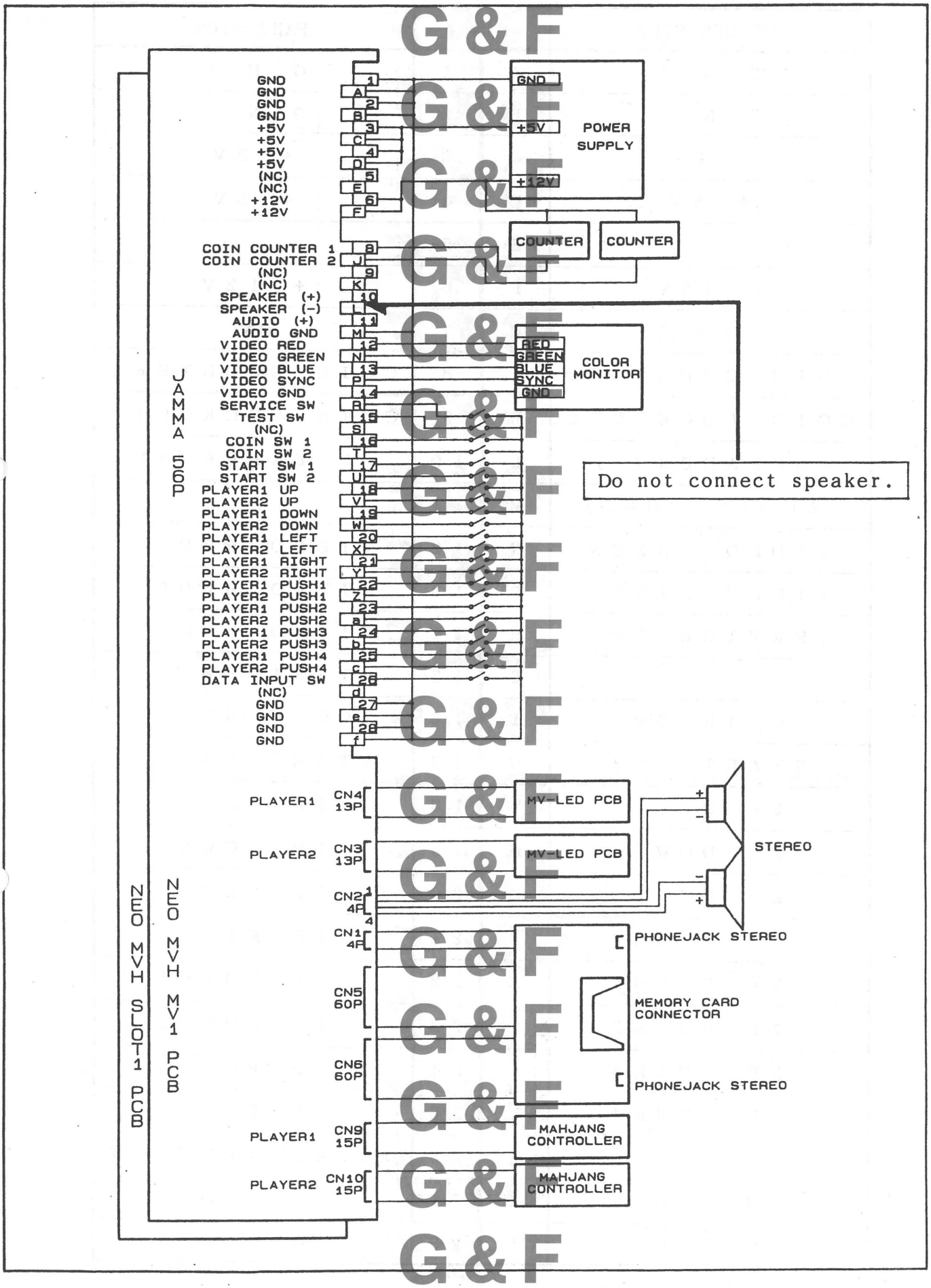
5. Es ist sehr einfach die Einspieldaten auf diesem Zusatz-Speicher zu erfassen. Die von Ihnen einprogrammierte Geheimnummer verhindert, daß Fremde Zugriff zu den Daten erhalten.

SCHALTPLAN (MONO)



Schalter des PCB auf MONO setzen.

○ SCHALTPLAN (STEREO)



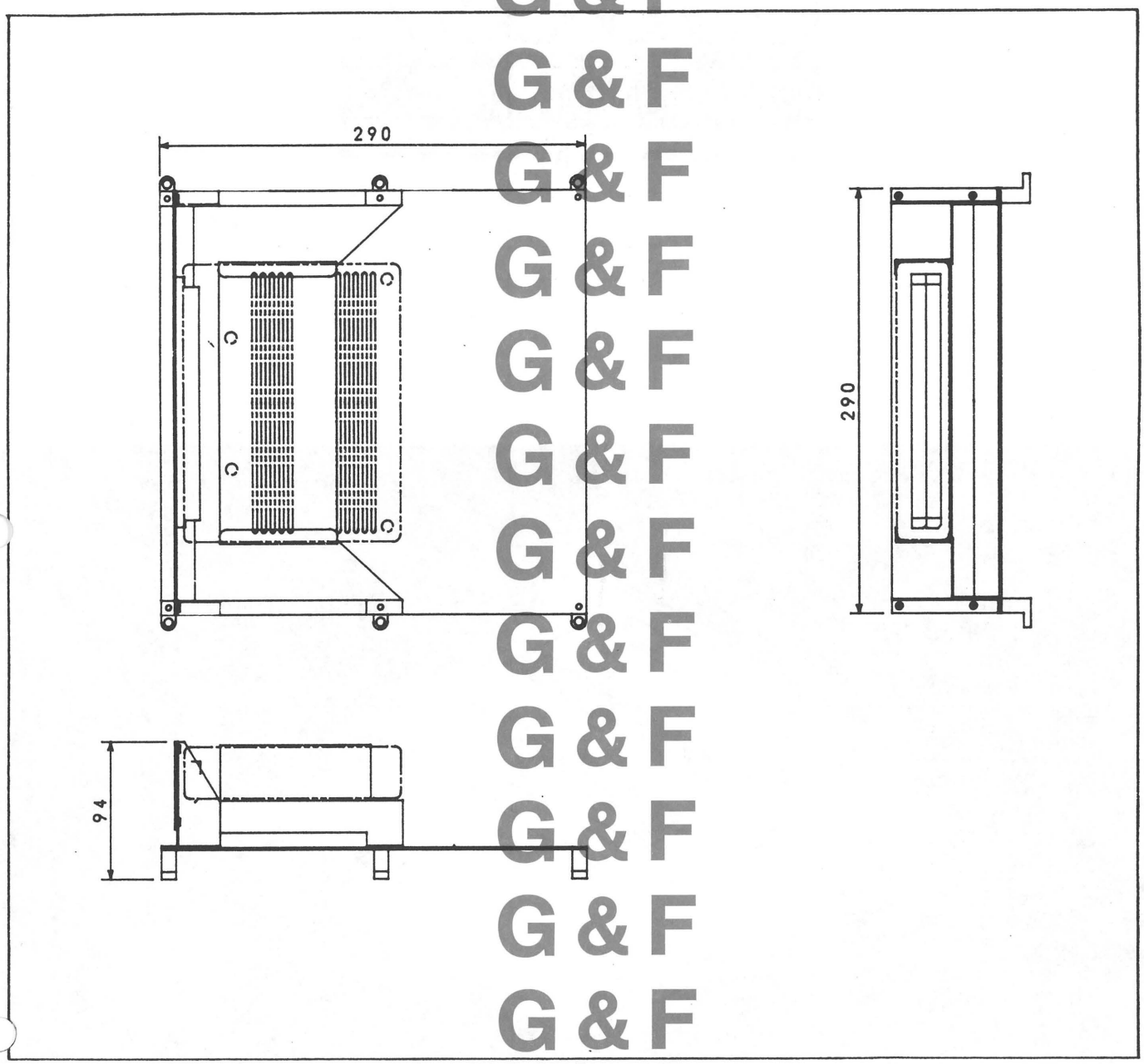
Schalter des PCB auf STEREO setzen.

○ MV1 ANSCHLUSS BELEGUNGEN

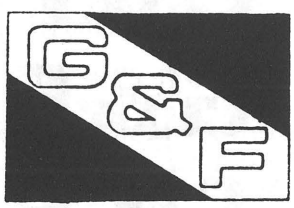
SOLDER SIDE	PIN #		PART SIDE
G N D	A	1	G N D
G N D	B	2	G N D
+ 5 V	C	3	+ 5 V
+ 5 V	D	4	+ 5 V
	E	5	
+ 12 V	F	6	+ 12 V
KEY	H	7	KEY
COIN COUNTER2	J	8	COIN COUNTER1
COIN LOCKOUT2	K	9	COIN LOCKOUT1
SPEAKER (-)	L	10	SPEAKER (+)
AUDIO (GND)	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	TEST SW
COIN SW2	T	16	COIN SW1
START SW2	U	17	START SW1
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P PUSH1	Z	22	1P PUSH1
2P PUSH2	a	23	1P PUSH2
2P PUSH3	b	24	1P PUSH3
2P PUSH4	c	25	1P PUSH4
	d	26	DATA INPUT SW
G N D	e	27	G N D
G N D	f	28	G N D

Ausgelegt für MONO-Betrieb

○ P.C.B. ABMESSUNGEN



G & F



GAME AND FUN

G & F Apparate-Vertriebs GmbH · Rheinallee 122 · 6500 Mainz 1
Tel.: 06131/682017 · Telex 4 187 671 gfam-d · Telefax 06131/688334
Auftragsannahme: Mo-Do 8.00 - 18.00 Uhr, Fr 8.00 - 16.00 Uhr

IMPORT

EXPORT