

NEO GEO FAQ

--- Fragen und Antworten rund um die Spielkonsole Neo Geo ----

Version 2.51, Stand: 5.11.2011

Erstellt für www.daddelkingz.de, www.satzgold.de

Autoren: Torsten Hartmann und Joachim Hesse

Urheberrechtlich geschützt. Kurze Zitate sind mit Quellenangabe ohne Nachfrage gestattet.

Inhalt:

1. Was ist "Neo Geo"?
2. Was bedeutet der Begriff Neo Geo?
3. Was bedeutet SNK?
4. Wann ist das Neo Geo erschienen?
5. Gibt es SNK noch - wer ist Playmore?
6. Ist das Neo Geo eine Heimkonsole oder eine Spielhallen-Hardware?
7. Was bedeutet „AES“?
8. Was bedeutet „NGH“?
9. Was ist ein Neo Geo Gold System?
10. Was bedeutet „MVS“?
11. Welche MVS-Modelle gibt es?
12. Was ist ein „Consolised MVS“ (CMVS)?
13. Was ist eine „MAK“?
14. Unterscheiden sich die Spiele für die Heimkonsole qualitativ von denen in der Spielhalle?
15. Wie lassen sich am MVS die Optionen einstellen?
16. Was benötigt ein Einsteiger, um an einer Neo-Geo-Heimkonsole zu spielen?
17. Was benötigt ein Einsteiger, um an einem Neo Geo MVS zu spielen?
18. Welche Bezugsquellen gibt es für ein Neo Geo (NGH)?
19. Wo gibt es Sticks oder Pads?
20. Wie lässt sich prüfen, ob ein Controller einwandfrei funktioniert?
21. Welche Bezugsquellen gibt es für ein MVS?
22. Welche Bezugsquellen gibt es für eine MAK?
23. Welche Bezugsquellen gibt es für Spiele für das Neo Geo?
24. Was kosten Spiele für das Neo Geo?
25. Weshalb gibt es drei Sorten von Verpackungen für NGH-Spiele?
26. Warum gibt es für manche NGH-Spiele eine große Anleitung und andere eine kleine?
27. Entspricht das Neo Geo MVS dem bei Automaten spielen verbreiteten JAMMA-Standard?
28. Gibt es verschiedene Neo-Geo-CD-Konsolen?
29. Welche Vorteile bietet die Heimkonsole?
30. Welche Nachteile besitzt die Heimkonsole?
31. Welche Vorteile bietet das MVS?
32. Welche Nachteile besitzt das MVS?
33. Welche Vorteile bietet das Neo Geo CD?
34. Welche Nachteile besitzt das Neo Geo CD?
35. Welche Spiele gibt es nur für NGCD und nicht auf NGH oder MVS?
36. Ist das Neo Geo „regionfree“?
37. Aus welcher Region stammt mein Neo Geo (NGH)?
38. Existiert Zensur bei Spielen für das Neo Geo?
39. Was ist das Bios?
40. Was ist ein Unibios?

41. Warum hat jemand auf dem Deckblatt von NAM-1975 rumgemalt? Was bedeutet "NOS"?
42. Was hat es mit der "Fixed Version" von Samurai Shodown V Special auf sich?
43. Lassen sich Spiele für das Neo Geo verlinken?
44. Warum laufen Spiele mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand?
45. Liefern alle Neo-Geo-Heimkonsolen ein gleich gutes Bild?
46. Liefert das Neo Geo Stereo-Sound?
47. Was kosten Spiele/Konsole/MVS/MAK?
48. Laufen MVS-Module auf einer Heimkonsole?
49. Laufen Heimmodule auf dem MVS?
50. Was sind „Conversions“?
51. Was ist eine „Sac-Cart“?
52. Von welchen Spielen existieren Conversions?
53. Welche Bezugsquellen gibt es für Conversions?
54. Wie lassen sich Conversions erkennen?
55. Gibt es gefälschte Module für das Neo Geo?
56. Was sind Bootlegs?
57. Wie lassen sich Bootlegs erkennen?
58. Was ist eine NGH-Nummer?
59. Gibt es auch MVS-Spiele als eigenständige Platinen?
60. Was gibt es an Neo-Geo-Zubehör?
61. Was bringt eine Memory Card?
62. Lassen sich die Daten auf der Memory Card bearbeiten?
63. Was bedeuten die Menüpunkte im Menü der Memory Card?
64. Die Memory Card funktioniert nicht mehr, ist sie kaputt?
65. Warum sehen Memory Cards unterschiedlich aus?
66. Lassen sich Highscores speichern?
67. Was sind Megs?
68. Welches Spiel verfügt über die meisten Megs?
69. Was ist ein MVS-Kit?
70. Besitzen alle MVS-Module von Werk aus eine Seriennummer?
71. Warum gibt es MVS-Module in unterschiedlichen Farben?
72. Was ist eine Shockbox?
73. Was sind „Spine Cards“ bei Neo-Geo-CD-Spielen?
74. Was ist Neo Geo Freak (NGF)?
75. Wie viele Spiele gibt es für das Neo Geo?
76. Erscheinen noch neue Spiele für das Neo Geo?
77. Wer ist NG:DEV.TEAM?
78. Was ist Neo Print?
79. Was sind Jockey Grandprix und V-Liner für Spiele?
80. Was ist Crouching Tiger, Hidden Dragon 2003 / Super Plus für ein Spiel?

1. Was ist "Neo Geo"?

Das Neo Geo ist eine 16-Bit-Spielkonsole aus Japan. Die Spielprogramme befinden sich auf Modulen und später auch CDs als Datenträgern. Entwickelt hat das Gerät die Firma SNK in Kooperation mit der Firma ADK. In den 90er-Jahren gilt das Neo Geo als Traum vieler Spieler, da das Gerät erstmals ermöglicht, ohne Qualitätsverlust Automaten Spiele auch zu Hause am Fernseher zu spielen. Um das Neo Geo als Luxusssystem ranken sich zudem zahlreiche Geschichten und Gerüchte, die Videospiele-Veteranen bei Zockertreffen am flackernden Bildschirm gerne mal

zum Besten geben.

2. Was bedeutet der Begriff Neo Geo?

"Neo Geo" steht für "Neue Welt".

3. Was bedeutet SNK?

SNK steht für Shin Nihon Kikaku, was soviel heißt wie "das echte" oder "das neue japanische Projekt".

4. Wann ist das Neo Geo erschienen?

Als Erstes erscheint das Neo Geo MVS. Die ersten Spiele sind Nam-1975, Mahjong Kjoetsuden, Magician Lord und Baseballstars Professional. Diese Spiele sind soweit bekannt am 26. April 1990 erschienen. Abgesehen von einigen Testgeräten dürfte dieses Datum auch den offiziellen Erstverkaufstag des MVS für Spielhallen markieren. Parallel dazu gibt es damals für zu Hause auch Verleih-Systeme, an die die Spieler Joyboards anschließen. Erst ab dem 7. Januar 1991 kommt regulär ein Neo Geo Heimsystem (NGH oder AES genannt) in den Handel. Die erste Neo-Geo-CD-Konsole erscheint in Japan am 9. September 1994. Die verbesserte CD-Konsole CDZ folgt am 29. Dezember 1995.

5. Gibt es SNK noch - wer ist Playmore?

SNK hat am 22. November 2001 seine Pforten geschlossen. Alle Lizenzen und Rechte sind übergangsweise an eine Gruppe von Firmen übertragen worden, der sogenannten Neo Geo Group. Teil dieses Verbundes sind SNK Neo Geo USA, SNK Neo Geo Korea, SNK Neo Geo Hongkong, Sun Amusement, Noise Factory und Brezza Soft. An der Spitze der Gruppe steht die neu gegründete Playmore Corporation. Playmore firmiert seit dem Jahr 2003 wieder alleinverantwortlich als SNK Playmore (SNKP).

6. Ist das Neo Geo eine Heimkonsole oder eine Spielhallen-Hardware?

Das Neo Geo gibt es als Modul-Heimkonsole, CD-Heimkonsole und als Spielhallen-Hardware (MVS) auf Modulbasis.

7. Was bedeutet „AES“?

„AES“ bedeutet „Advanced Entertainment System“. Viele Sammler und inzwischen sogar SNK Playmore selbst verwenden es als Synonym für das Heimmodul-System. Da SNK diesen Namenszusatz zum Neo Geo allerdings auch für die Spielhallenvariante (MVS) und das Neo Geo CD verwendet hat, ist er missverständlich. Daddelkingz plädiert daher für folgende Abkürzungen, die ebenfalls gebräuchlich sind: NGH (Neo Geo Home) für das Heim-Modulsystem, NGCD für das CD-Gerät und MVS für das Spielhallen-Modulsystem.

8. Was bedeutet „NGH“?

NGH (Neo Geo Home) ist die von Daddelkingz befürwortete Abkürzung für das Heim-Modulsystem Neo Geo (vergleiche "Was bedeutet AES").

9. Was ist ein Neo Geo Gold System?

Mit "Gold System" bezeichnen die Händler und Käufer das erste Neo-Geo-Paket, das SNK in den Vereinigten Staaten veröffentlicht. Dieses Paket besteht aus einem großen Neo-Geo-Karton (zusätzlicher Aufdruck: "Gold System" auf dem Karton) in dem sich neben der Konsole samt Zubehör, Memory Card und zwei sogenannten Oldschool-Joyboards auch das Modulspiel Magician Lord befindet. Ursprünglich plant SNK ein ähnliches Paket auch mit den Spielen Baseball Stars

Professional und Nam-1975 – das beweisen Aufdrucke auf der Packung, die zum Teil überklebt wurden. SNK scheint diese Pläne aber zugunsten Magician Lord fallen gelassen zu haben, was einzelne Händler nicht abhält, das Spiel für ihre Kunden in Eigenregie auszutauschen. In Europa erscheint nur das sogenannte "Silver System" mit einem Joyboard und ohne Spiel.

10. Was bedeutet „MVS“?

„MVS“ bedeutet „Multi Video System“, so heißt die Spielhallenvariante des Neo Geo. Technisch sind NGH und MVS identisch, die Module lassen sich untereinander aber nicht austauschen.

11. Welche MVS-Modelle gibt es?

Folgende Modelltypen sind im Umlauf: MV-1, MV-1A, MV-1B, MV-1C, MV-1F, MV-1FZ, MV-2F, MV-4F und MV-6F. Darunter sind Geräte mit einem bis sechs Schnittstellen für Modul-Spiele (genannt 1-, 2-, 4- und 6-Slot), in denen entsprechend viele Module spielbereit gelagert werden können. Im Betrieb wechselt man zum jeweils nächsten Spiel über einen "Switch"-Taster. Manche MVS-Modelle bieten einen Anschluss für Speicherkarten (Memory Cards). Manche besitzen auch Joystick-Buchsen. Teilweise existieren sogar Unterschieden innerhalb der Baureihe. Das MV-1B unterstützt durch ein modifiziertes Bios sogar einen sogenannten Trackball (für das Spiel Irritating Maze). Eine nicht ganz vollständige Beschreibung der Modelle findet sich auf <http://www.hardmvs.com>.

12. Was ist ein „Consolised MVS“ (CMVS)?

Dabei handelt es sich um ein von Privatpersonen zum Betrieb am Fernseher aufgemotztes MVS-Gerät. Es schwirren Geräte in unterschiedlichen Farben, Formen und Ausstattung durch den Markt. Oft sind solche CMVS-Geräte auch lackiert. Enthalten ist in der Regel bereits ein Netzteil und die für den Betrieb am Fernseher benötigten Ausgänge für Sound und Bild - eine zusätzliche MAK benötigt der geneigte Nutzer daher nicht.

13. Was ist eine „MAK“?

„MAK“ steht für „Mega Arcade Konsole“. Es ist ein Adapter, um Spielhallenplatinen wie das MVS am Fernseher zu betreiben. Eine MAK sollte mindestens Anschlüsse für Joysticks, ein Scart-Kabel für den Fernseher und ein Netzteil enthalten. Die MAK heißt im englischsprachigen Raum „Supergun“.

14. Unterscheiden sich die Spiele für die Heimkonsole qualitativ von denen in der Spielhalle?

Die MVS- und Heimmodul-Varianten sind quasi identisch. Unterschiede gibt es allenfalls bei den Spielmodi (der Übungsmodus "Practice" fehlt oft in der Spielhalle). Ebenso gibt es bei der MVS-Variante kein Optionsmenü. Die CD-Versionen haben gerade bei den jüngeren und damit größeren Spielen längere Ladezeiten und teilweise schlechtere Animationen (kaum merklich). Die Musik der CD-Version kommt meistens in klarer Studio-Qualität direkt von CD und ist von der reinen Tonqualität in der Regel besser als bei den Modulvarianten.

15. Wie lassen sich am MVS die Optionen einstellen?

Via einem sogenannten Jumper am MVS gelangt der Nutzer in ein Optionsmenü mit diversen Einstellungen. Dazu das MVS ausschalten und den Dip-Schalter mit der Nummer 1 auf "on" stellen. Der Schalter befindet sich mit neun weiteren direkt auf der Platine. Danach das Gerät anschalten und automatisch erscheint besagtes Optionsmenü. Alternativ funktioniert das auch über einen Testschalter an Mak/Automat oder über das Unibios.

16. Was benötigt ein Einsteiger, um an einer Neo-Geo-Heimkonsole zu spielen?

Ein Neo Geo mit Netzteil und Anschlusskabel, mindestens einen Stick (oder ein Pad), einen

Fernseher und mindestens ein Spiel. Optional ist noch eine Memory Card zu empfehlen, um Spielstände speichern zu können.

17. Was benötige ein Einsteiger, um an einem Neo Geo MVS zu spielen?

Ein Neo Geo MVS, einen Spielhallen-Automaten mit Jamma-Anschluss oder eine MAK (die Stromversorgung und die Verbindung zwischen MVS und Fernseher), mindestens einen Stick (oder ein Pad), einen Fernseher (oder besagten Automat) und mindestens ein Spiel. Optional ist auch hier eine Memory Card zu empfehlen - vorausgesetzt, das MVS-Board unterstützt diese Option.

18. Welche Bezugsquellen gibt es für ein Neo Geo (NGH)?

Neu gibt es die Konsole nicht mehr zu kaufen. Deshalb in erster Linie von privat, etwa über <http://www.ebay.de>.

19. Wo gibt es Sticks oder Pads?

Genau wie die Konsole in erster Linie von privat, etwa über <http://www.ebay.de>.

20. Wie lässt sich prüfen, ob ein Controller einwandfrei funktioniert?

Wer auf Nummer sicher gehen will, öffnet dafür das Controller-Menü. Bei der Heimkonsole die Tasten A, B, C und D des linken Joyboards gedrückt halten und währenddessen das Neo Geo einschalten - jetzt zeigt der Bildschirm alle Eingaben der Controller an. Am MVS findet sich dieser Controller-Test im Service-Menü (siehe "Optionen einstellen beim MVS?")

21. Welche Bezugsquellen gibt es für ein MVS?

In erster Linie bei Spielhallenlieferanten im In- und Ausland, von privat oder auf <http://www.ebay.de>.

22. Welche Bezugsquellen gibt es für eine MAK?

Fertige MAKs kosten meist mehr Geld als sie Wert sind. Für Bastler ergibt es Sinn, sich die MAK selbst zu löten, da das die günstigste Methode ist. Anleitungen dafür finden sich mehrere im Internet. Ansonsten gilt auch hier: von privat oder <http://www.ebay.de>.

23. Welche Bezugsquellen gibt es für Spiele für das Neo Geo?

In erster Linie gibt es die Spiele noch bei Privatleuten über <http://www.ebay.de>. Auch ein paar wenige Online-Händler bieten noch Spiele an, meist allerdings zu Apothekenpreisen.

24. Was kosten Spiele für das Neo Geo?

Die Preise reichen von wenigen Euro bis hin zu fünfstelligen Beträgen. Für MVS und Neo Geo CD lässt sich aber so gut wie jedes Spiel zu einem niedrigen zweistelligen Euro-Betrag besorgen. Teuer wird es erst, wenn man bestimmte Versionen von Modul-Spielen für seine Heimkonsolen-Sammlung sucht. Durch einen Brand in einem Lager von SNK gibt es etwa von dem Prügelspiel Kinzuna Encounter nur noch eine Hand voll Exemplare der Euro-Fassung des Heimmoduls. Die bisher bekannt gewordenen Exemplare sind zuletzt offenbar für fünfstelligen Liebhaber-Preise über den Tisch gegangen. Doch auch für andere Heimmodul Sammlerstücke wie etwas Metal Slug 1 (us), Quiz Chibi Maruko-Chan (jp) oder Neo Turfmasters (us) lassen sich niedrige vierstellige Beträge ausgeben.

25. Weshalb gibt es drei Sorten von Verpackungen für NGH-Spiele?

SNK veröffentlicht für die Heimkonsole die ersten 17 Spiele Anfang 1991 zunächst in Pappschachteln mit Plastikeinschub, ähnlich den japanischen Super-Nintendo-Spielen. Dann folgen

Hüllen mit austauschbaren Deckblatt-Einlegern, sogenannten "Inserts". Auch für die älteren Spiele legt SNK entsprechende Hüllen mit passenden Inserts auf. Im April 1995 steigt die Firma von den weicheren „Oldstyle“-Boxen auf die sogenannten "Snap-Cases" aus Hartplastik und Schnapp-Verschluss um - vermutlich, weil sich die Plastikinnereien der alten Boxen leicht beschädigen lassen. Die neuen Hüllen sind mit einem Schnapp-Verschluss versehen und beherbergen etwas kleinere Deckblatt-Einleger (Inserts) als die alten. Das letzte Spiel mit Oldstyle-Hülle heißt The Next Glory: Super Sidekicks 3 und erscheint am 7. April 1995. Am 21. April kommt Fatal Fury 3 als erstes Spiel mit der neuer Verpackung heraus.

26. Warum gibt es für manche NGH-Spiele eine große Anleitung und andere eine kleine?

Das liegt am Alter der Spiele. Die älteren Semester stattet SNK mit großen Anleitungen aus. Als im Sommer 1994 das Neo Geo CD seine Schatten voraus wirft, stellt SNK auf handliche Anleitungen im „CD Booklet“-Format um. Aero Fighters 2 ist am 26. August 1994 das erste NGH-Spiel mit kleinem Anleitungsheft. Das letzte Spiel mit großer Anleitung ist Agressors of Dark Combat, das am selben Tag erscheint.

27. Entspricht das Neo Geo MVS dem bei Automaten spielen verbreiteten JAMMA-Standard?

Ja/Nein. Ein Neo Geo MVS kann ohne weiteres in jedem JAMMA-Automaten (englisch: Cabinet) betrieben werden, allerdings nutzt das MVS einige im JAMMA-Standard unbelegte Pins für einen vierten Button und je nach Modell für Stereo-Sound. Arcade Cabinets (Spielautomaten) erfordern also unter Umständen eine leichte Modifizierung.

28. Gibt es verschiedene Neo-Geo-CD-Konsolen?

Ja. Es gibt das reguläre NeoGeo CD (Toploader), das Neo Geo CDZ (Toploader mit verbesserter Laufwerktechnik) und den Neo Geo CD Frontloader (die erste NGCD-Konsole mit einer limitierten Auflage von angeblich 25.000 Stück).

29. Welche Vorteile bietet die Heimkonsole?

In erster Linie bietet die Heimkonsole optische Vorteile. Spiele präsentieren sich mit für Regale geeigneter Hülle und mit Anleitungsheft. Teilweise haben Heimversionen zusätzliche Spielmodi und besondere Einstellungsmöglichkeiten. Und natürlich sieht die Konsole unter dem Fernseher hübsch aus. Zum damaligen Erscheinungszeitpunkt sind die Heimkonsolen-Neuheiten zudem günstiger als die MVS-Spiele zu deren Spielhallen-Debüt – der Preisvorteil trifft inzwischen allerdings nicht mehr zu, da SNK Playmore seit 2004 keine neuen Neo-Geo-Spiele mehr veröffentlicht und ältere MVS-Spiele mit ihren höheren Auflagen schnell im Preis fallen.

30. Welche Nachteile besitzt die Heimkonsole?

Besonders Spiele nach 1996 kosten in der Regel viel Geld. Punktzahlen (Highscores) speichert nur das MVS-Gerät. Gewalt- und Blut-Einstellung basieren auf dem Ländercode der Konsole und lassen sich nicht frei wählen. Viele Spiele erlauben nur eine beschränkte Menge Lebennachschub am Stück („Continues“). Einige Spiele existieren nicht als Heimversion.

31. Welche Vorteile bietet das MVS?

Spiele kosten meist weniger als für die Heimkonsole. Besonders ältere Spiele schlagen nur mit einem Bruchteil des Preises zu Buche. Das Gerät speichert Rekorde (Highscore). Oft gibt es unendlich viele Leben („Continues“ über Münznachwurf). Gewalt- und Blut-Einstellung sind frei zugänglich. Die offizielle Spielbibliothek (ohne Conversions) ist grösser. Die Geräte haben eine interne Uhr, die in Spielen bisher allerdings nur das „Birthday Feature“ bei Art of Fighting 3 nutzt.

32. Welche Nachteile besitzt das MVS?

Neuheiten sind sehr teuer, da diese für Spielhallen gedacht sind. Teilweise etwas anfällig für Fehler. Die Geräte haben kein Vollgehäuse und wirken deshalb nicht immer gut im Regal, hinzu kommt der Kabelsalat durch MAK und Co.

33. Welche Vorteile bietet das Neo Geo CD?

Günstige Spiele, oft mit zusätzlichen Spielmodi und Bildergalerien. Spielmusik in Studio-Qualität. Hinzukommen einige exklusive Spiele: Crossed Swords 2, Chotetsu Brikin'ger, Zintrick und das Samurai-Shodown-Rollenspiel.

34. Welche Nachteile besitzt das Neo Geo CD?

Lange Ladezeiten, zum Teil reduzierten Animationen. Die jüngeren Neo-Geo-Spiele sind nicht mehr auf CD erschienen.

35. Welche Spiele gibt es nur für NGCD und nicht auf NGH oder MVS?

Fünf Stück: Chotetsu Brikin'ger, Crossed Swords 2, Mahjong Final Romance 2, ein Rollenspiel zu Samurai Spirits und Zintrick. Desweiteren existieren noch ADK World, King of Fighters '96 Collection, Neo Geo CD Special, die aber keine Spiele im eigentlichen Sinn darstellen, sondern eher als Sammler- und Werbe-CDs einzustufen sind.

36. Ist das Neo Geo „regionfree“?

Ja. Alle Heim-, MVS- und CD-Geräte spielen jedes Neo-Geo-Spiel ab, egal ob aus Japan, den Vereinigten Staaten oder Europa. Die Länder-Codes der Geräte bestimmen lediglich die Spracheinstellung sowie manchmal einige spielerische Details wie etwa eine unterschiedliche Rundendauer bei Windjammers. Normalerweise befinden sich alle Sprachversionen auf dem jeweiligen Medium (englisch und japanisch, manchmal auch weitere Sprachen). Manche Spiele sind allerdings selbst auf europäischen oder amerikanischen Geräten ausschließlich japanisch, wie etwa das Samurai-Shodown-Rollenspiel.

37. Aus welcher Region stammt mein Neo Geo (NGH)?

Hierfür gibt es mehrere Merkmale. Wenn die Konsole in Spielen japanische Texte ausspuckt: JAPAN. Wenn es englische Texte ausspuckt und kleine, schwarze Balken am oberen und unteren Bildrand produziert: EUROPA. Wenn es englische Texte hat und keine Balken: USA. Ausnahme: Mit einem Unibios aufgerüstete Geräte. Hier bleiben nur die Balken als Unterscheidungsmerkmal, der Rest ist durch das Unibios ohnehin frei einstellbar.

38. Existiert Zensur bei Spielen für das Neo Geo?

Jein. Richtig ist, dass amerikanische oder europäische Konsolen Gewaltdarstellungen und Blut bei einigen Spielen (etwa Samurai Shodown) entschärften. Das Spiel selbst ist aber unzensuriert, da sich auch die ungeschnittene Fassung mit auf dem Datenträger befindet. Wer Wert darauf legt, unzensuriert zu spielen, kann seine Konsole mit einem anderen oder zusätzlichen Bios-Chip ausrüsten lassen. Danach lässt sich bequem zwischen den einzelnen Länderversionen umschalten. Von einigen Spielen wie Last Blade 2, Samurai Shodown 4 oder Real Bout Fatal Fury Special existieren speziell für den koreanischen Markt angepasste Versionen mit anderen Spielnamen, beschnittenen Zwischensequenzen oder ohne japanische Sprachausgabe. Last Blade heißt für Korea sogar Last Soldier und Samurai Shodown 3 nennt sich dort Fighters Swords.

39. Was ist das Bios?

Im „Basic Input Output System“ des Neo Geo sind die grundlegenden Daten gespeichert, die dem

Gerät sagen, woher es stammt, wie es bootet und so weiter. Dieses BIOS sitzt auf einem Chip auf der Hauptplatine und entscheidet zum Beispiel auch darüber, ob bei Samurai Shodown 2 oder Metal Slug rotes Blut zu sehen ist oder nicht. Vollen Zugriff auf alle Feinheiten erlaubt das Unibios.

40. Was ist ein Unibios?

Ein Unibios ist ein von einem Liebhaber modifiziertes und um Zusatzfunktionen erweitertes Bios für das Neo Geo, das weitere Zugriffsmöglichkeiten auf die Spiele freigibt. Mit dem Unibios lässt sich frei wählen, in welcher Länderversion das Gerät startet oder ob das Gerät im Heim- oder Spielhallenmodus bootet. Während den Spielen sind Cheats wählbar und die Musikstücke und Sounds eines Spiels lassen sich über eine Jukebox hören. Das Unibios an sich ist kostenlos. Man benötigt nur einen Speicherbaustein (Eprom), auf das das Unibios geschrieben wird. Das Unibios gibt es für alle Neo-Geo-Geräte. Weitere Informationen stehen auf der Webseite des Entwicklers Razoola (<http://unibios.free.fr>). Dort lässt sich gegen eine Gebühr auch die jeweils aktuelle Version des Unibios bestellen, die es nicht als freien Download gibt.

41. Warum hat jemand auf dem Deckblatt von NAM-1975 rumgemalt? Was bedeutet "NOS"?

Bei einigen Nam-1975-Deckblättern (Inserts) sind die Stellen mit nackter weiblicher Haut mittels schwarzem Filzstift unkenntlich gemacht, also zensiert worden. Diese Spiele stammen aus einem erst Ende 2003/Anfang 2004 entdeckten Lagerbestand (auch bekannt als "NOS", also "New old stock") von SNK Playmore. Die bis dahin unbenutzten, älteren Spiele wurden zu über Neostore.com, Telegames.co.uk und später auch andere britische Ebay-Händler in Umlauf gebracht. Vermutlich waren die Spiele ursprünglich für den Mittleren Osten bestimmt und die Käufer dort sollten nicht mit Strapsen und einem tiefen Ausschnitt brüskiert werden. Ein weiteres Problem des NOS: Obwohl die Spiele praktisch neu waren, ist die Plastikeinlage vieler der Oldschool-Hüllen durch die Lagerung beschädigt.

42. Was hat es mit der "Fixed Version" von Samurai Shodown V Special auf sich?

Ein Aufkleber rechts oben auf der Vorderseite des Heimmoduls kennzeichnet eine überarbeitete Fassung des Spiels, die sogenannte Fixed Version. Mit dem letzten Spiel von SNK Playmore für ihr Neo Geo, haben sich die Japaner im Sommer 2004 nämlich noch einmal ein teures Ei ins Nest gelegt. Aufgrund einer Gewalttat in Japan zensierte SNKP in einem übereilten Schritt kurzerhand die NGH-Version des Spiels und entfernte sämtliche finalen Todesstöße (Fatality Moves). Allerdings offenbar ohne alle nötigen Qualitäts-Tests. Das Resultat: Die Schnitte verursachten Programmfehler. Daraufhin rief SNKP alle noch nicht verkauften Module zurück und tauschte sie gegen eine neue, fehlerbereinigte und etwas weniger stark zensierte Version aus (Fixed Version). Den Käufern der bereits ausgelieferten Exemplare bot SNKP ebenfalls an, die neue Version des Spiels auf ihre Module zu kopieren. Später fand der Programmierer des Unibios jedoch einen Weg, bei der ursprünglich ausgelieferten Fassung des Spiels, die Zensuren rückgängig zu machen. Mit Unibios sind also alle auch in der unzensierten MVS-Fassung enthaltenen „Fatalities“ ausführbar. In der „Fixed Version“ hingegen, fehlen einige Szenen unwiderruflich.

43. Lassen sich Spiele für das Neo Geo verlinken?

League Bowling, Riding Hero und Thrash Rally für NGH und MVS lassen sich über eine oben am Modul integrierte Buchse mit dem jeweils gleichen Spiel in einer anderen Konsole verbinden. Nötig dafür: zwei betriebsbereite Neo-Geo-Systeme (Geräte, Fernseher), zwei Spielmodule und ein 3,5-Millimeter-Stereo-Klinkenstecker. Darüber kommt der Spieler in einen Versus-Modus und darf gegen einen menschlichen Gegner antreten. MVS- und NGH-Spiele lassen sich nur im Link-Modus betreiben, wenn alle Systeme mit dem gleichen Bios (Heim- oder Spielhalle) laufen; die Länderversion spielt keine Rolle. Abhängig vom Spiel lassen sich bis zu vier Geräte auf diese Weise

in Reihe schalten. Von Prügelspiel Kizuna Encounter existiert ebenfalls eine Prototyp-Version, die einen Link-Modus unterstützt (für vier Spieler gleichzeitig).

44. Warum laufen Spiele mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand?

Das liegt an der verwendeten Konsole. Die europäischen PAL-Geräte liefern ein gestauchtes Bild, da die Spiele mit 50 Hertz statt 60 Hertz wie bei den NTSC-Geräten abgespielt werden. Deswegen laufen die Spiele auch etwas langsamer ab. Da aber fast alle neueren Fernseher 60 Hz vertragen, kann man mit einem Schalter und einigen Kabeln das Neo Geo einfach umbauen lassen.

45. Liefern alle Neo-Geo-Heimkonsolen ein gleich gutes Bild?

Nein. Die Bildqualität lässt sich an der Seriennummer ablesen. Das klarste Bild liefert das Neo Geo über RGB mittels Scart-Kabel. Frühere Neo Geos bis zur Seriennummer 86.000 liefern das beste RGB-Bild. Danach verschlechtert sich das RGB-Bild während das Composite-Signal (über den gelben Cinch-Stecker, ist eher im Ausland üblich) dezent besser ist als vorher. Mit der Seriennummer 127.000 und höher verschlechtert sich das RGB-Bild noch einmal. Wer sich genauer informieren will, sollte der Seite (<http://nfg.2y.net/games/neorgb>) einen Besuch abstatten. Wer sich mit Technik auskennt, kann den neueren Neo Geos trotzdem ein gutes Bild entlocken, indem er die Widerstände der RGB-Kanäle auf der Hauptplatine überbrückt.

46. Liefert das Neo Geo Stereo-Sound?

Nicht zwangsläufig. Der einfachste Weg um echten Stereo-Sound zu genießen, ist die Kopfhörer-Buchse zu nutzen (befindet sich beim NGH zum Beispiel vorne in der Mitte). Andere Ausgänge liefern nur Mono-Sound. Meistens lässt sich mit einem Umbau trotzdem auch hier Stereo entlocken. Einige MVS-Modelle liefern aber auch über die Anschlussleiste Stereo.

47. Was kosten Spiele/Konsole/MVS/MAK?

Diese Dinge schwanken im Preis und eine fixe Preisangabe in einem FAQ ist unmöglich. Die beste Möglichkeit einen ungefähren Preis für ein Spiel oder eine Konsole herauszubekommen, ist Preise von Online-Händler mit den Preisen von Ebay (.de und .com!) zu vergleichen. Auf <http://www.neo-geo.com> gibt es ausserdem eine mit Vorsicht zu geniessende Preis-Liste, die aber als grober Richtwert dienen kann.

48. Laufen MVS-Module auf einer Heimkonsole?

Nicht ohne weiteres. Es gibt diverse Adapter, mit denen man MVS-Module an einer Heimkonsole betreiben kann. Allerdings treten zum Teil Probleme auf (einzelne Spiele laufen nicht, der Adapter sitzt nicht richtig auf dem Heimgerät, etc.). Die gängigen Adapter sind der von der kanadischen Firma !Arcade! vertriebene „Phantom Converter“ (die neuere Version ist blau) und der etwas jüngere „Neo Super MVS-SNK Converter II v2“. Sicherer und günstiger ist dennoch die Kombination MVS und MAK. Ein Adapter ist nur denjenigen zu empfehlen, die unter allen Umständen Platz sparen und sich den Kabelsalat der MAK sparen möchten.

49. Laufen Heimmodule auf dem MVS?

Nein.

50. Was sind „Conversions“?

Eine Conversion ist im Normalfall ein MVS-Spiel, dessen Innereien (Programm-Chips) jemand in ein Heimmodul umgelötet hat. So lassen sich auch die nur auf MVS erschienenen Spiele auf der Heimkonsole spielen. Eine gute Conversion besitzt zusätzlich ein selbstgemachtes Deckblatt (Insert), einen Modulaufkleber und im Idealfall eine selbstgemachte Anleitung. Die Prozedur geht

übrigens theoretisch auch umgekehrt (Heimmodule auf MVS), wird aber aus ökonomischen Gründen praktisch nicht durchgeführt.

51. Was ist eine „Sac-Cart“?

So nennt sich das Heimmodul, auf dessen Platine die MVS-Chips gelötet werden. Es wird demontiert und quasi geopfert (Opfer = sacrifice). Bei Modulen mit Kopierschutz-Chip werden sogar zwei Heimmodule für nur eine Conversion geopfert. Um das zu vermeiden hat die Firma ! Arcade! eine eigene Home-Platine entworfen, die Sac-Carts theoretisch überflüssig macht. Für die Modul-Schale und die Box wird allerdings weiterhin ein Original-Spiel geopfert.

52. Von welchen Spielen existieren Conversions?

In der Regel von Spielen, die nicht als Heimmodul erschienen sind. Es gibt aber auch sogenannte Economy-Conversions von besonders teuren Heimmodulen wie Metal Slug 1, Blazing Star, Breakers oder Kizuna Encounter.

53. Welche Bezugsquellen gibt es für Conversions?

Diese Kundendienst bieten diverse Privatpersonen an. Kontakte lassen sich bei Ebay, in Foren oder auf <http://www.neo-geo.com> knüpfen.

54. Wie lassen sich Conversions erkennen?

Cons verfügen meist über keine Anleitung. Da die Aufkleber und Inserts der Spiele nicht von SNK stammen, gibt es dort ebenfalls Unterschiede (andere Layouts, Papierqualität). Die sind bei gut gemachten Conversions mittlerweile so gering, dass man sie kaum mehr bemerkt. Die meisten Conversions im Umlauf decken allerdings Spiele ab, die nicht für das Heimgerät erschienen sind. Bei Heimversionen von zum Beispiel Neo Bomberman, Shock Troopers, Super Dodgeball oder Puzzle Bobble handelt es sich also immer um Conversions.

55. Gibt es gefälschte Module für das Neo Geo?

Ja. Hier ist zwischen zwei Sorten zu unterscheiden: 1. Economy-Conversions, die als Original verkauft werden. 2. MVS-Bootlegs. Bootlegs sind MVS-Spiele, die meist ausschließlich aus Eproms bestehen. Sie werden meist etwas günstiger gehandelt als Original-Module. Zu 100 Prozent sicher sein, ob es sich um ein Bootleg und eine Economy-Conversion handelt, kann nur, wer das Modul öffnet und die Bausteine auf der Platine untersucht.

56. Was sind Bootlegs?

Bootlegs sind professionelle Raubkopien von MVS-Spielen. Oft bestehen Sie im Vergleich zum Original aus minderwertigen Bauteilen, da sie möglichst billig sein sollen, um dem Hersteller möglichst viel illegalen Gewinn zu beschern. Das Spiel selbst ist meist identisch mit dem Original. In manchen Fällen ziehen die Hersteller allerdings veraltete Vorabversionen zur Bootleg-Erstellung heran; oder sie ändern ein paar Details und verkaufen die Mogelpackung unter einem anderem Namen als neues Spiel (das MVS-Bootleg "Metal Slug 6 Plus" ist etwa ein leicht modifiziertes "Metal Slug 3").

57. Wie lassen sich Bootlegs erkennen?

Am sichersten lassen sich Bootlegs daran erkennen, dass auf den verwendeten Chips nicht die Kennzahl (NGH-Nummer) des jeweiligen Spiels steht. So steht bei Original-Bausteinen etwa bei Shocktroopers die Zahl 238 und bei Strikers 1945 Plus die Zahl 254. Auch sind bei Bootlegs die Aufkleber und oft auch die Hüllen der Module gefälscht, doch das können zum Teil nur Fachleute feststellen. Als Anhaltspunkt für die Namensaufkleber (Labels) empfiehlt sich ein Blick auf

<http://www.hardmvs.com/labels/index.php>.

58. Was ist eine NGH-Nummer?

Bis 2004 haben SNK und SNK-Playmore neuen Spielen für das Neo Geo sogenannte NGH-Nummern zugewiesen. Diese dreistelligen Nummern stehen auf den Bausteinen im Inneren des Moduls und lassen sich auch im Programmcode finden. Das Spiel Nam-1975 trägt zum Beispiel die Nummer „001“ und Samurai Showdown 5 Special die Nummer „272“. Lücken ergeben sich durch Sprünge bei der Vergabe und dadurch, dass einige nicht-veröffentlichte und nicht-fertiggestellte Spiele bereits eine Nummer erhalten hatten. Die „Master-List“ auf <http://www.neo-geo.com> ordnet alle bekannten Nummern ihren Spielen zu.

59. Gibt es auch MVS-Spiele als eigenständige Platinen?

Ja. SNK Playmore veröffentlicht die Spiele SVC Chaos: SNK vs. Capcom, Metal Slug 5 und King of Fighters 2003 zuerst als eigenständige JAMMA-Platinen. Die MVS-Modul-Version erschien erst Monate später. Diese ungewöhnliche Aktion sollte es Raubkopierern erschweren, Bootlegs von den Spielen anzufertigen.

60. Was gibt es an Neo-Geo-Zubehör?

Joyboard (in alter und neuer Form), Pad (gehörte zum Lieferumfang des NeoGeo CD), Verlängerungskabel für Joyboards, Memory Card, Adapter für Memory Cards (nur MVS), einen Mahjong Controller (speziell für Mahjong Spiele) und einen Trackball-Bausatz (für The Irritating Maze und Pop 'n Bounce, nur MVS).

61. Was bringt eine Memory Card?

Mit dieser Speicherkarte lassen sich bei den meisten NeoGeo-Spielen Spielstände sichern. Besitzer einer Memory Card können dadurch in dem Level neu beginnen, in dem sie gestorben sind. Die Memory Card sichert allerdings keine Punktzahlen (Highscores). Die NeoGeo-CD-Konsolen unterstützen keine Memory Cards, dafür lassen sich Spielstände direkt in dem internen, batteriegestützten Speicher der Geräte festhalten.

62. Lassen sich die Daten auf der Memory Card bearbeiten?

Ja. Dazu muss man das Speicherkartenmenü öffnen. In der Konsole muss ein Spielmodul stecken. Bei der Heimkonsole jetzt die Tasten A, B, C und D des rechten Joyboards gedrückt halten (bei MVS die des Boards, das am Anschluss "P1" hängt) und das Neo Geo einschalten. Jetzt erscheint das Speicherkartenmenü über das der Nutzer zum Beispiel Spielstände löscht oder der Speicherkarte einen Name zuweist.

63. Was bedeuten die Menüpunkte im Menü der Memory Card?

Wer eine Konsole mit japanischem Bios besitzt und kein Japanisch spricht, dürfte mit dem Menü der Speicherkarte seine Probleme haben. Die einzelnen Menüpunkte bedeuten Folgendes:

1. „Card Format“ – löscht alle gespeicherten Nutzerdaten
2. „Display Data Name“ – zeigt die Namen der Spiele an, von denen sich ein Spielstand auf der Karte befindet
3. „Copy a Data“ - kopiert einen Spielstand auf eine andere Speicherkarte
4. „Delete a Data“ - löscht einzelne Spielstände und schafft wieder Platz für neue
5. „File User's Name“ - verpasst der Memory Card einen individuellen Namen und vermeidet damit Verwechslungen
6. End – verlassen des Speicherkarten-Menüs

Das Menü der CD-Geräte ist übrigens vergleichbar, nur Punkt 3 fehlt.

64. Die Memory Card funktioniert nicht mehr, ist sie kaputt?

Nein, vermutlich ist nur die Knopf-Batterie im Inneren leer. Diese Batterie lässt sich mit etwas Geschick selbst wechseln. Dazu öffnet der Nutzer das Gehäuse vorsichtig mit einer Rasierklinge, lötet die alte Knopfzelle heraus, setzt eine neue 3-Volt-Lithium-Batterie ein und verklebt das Ganze wieder. Eine bebilderte Anleitung findet sich auf Hardmvs unter <http://www.hardmvs.com/html/battery.htm>.

65. Warum sehen Memory Cards unterschiedlich aus?

SNK hat zwei Sorten von Speicherkarten veröffentlicht: die gewöhnliche schwarze und eine marmorierte Version. Bis auf die Außenhülle unterscheiden sich diese Varianten jedoch nicht. Wer eine fabrikneue Memory Card erwirbt, besitzt zudem noch einen Originalkarton, eine Plastikschtzhülle und eine beschreibbare Einlage (Inlay) und eine Anleitung dafür.

66. Lassen sich Highscores speichern?

MVS-Geräte speichern die Punktzahlen der Spiele, die sich zuletzt im Gerät befunden haben. In einem Rotationssystem rückt das zuletzt eingelegte Spiel jeweils an die erste Stelle der Liste. Legt der Benutzer viele andere Spiele nach, fallen die alten Spiele aus der Liste und die Highscores sind futsch. Wer seine Highscores behalten will, sollte also immer mal wieder sein Lieblingsmodul einlegen und die Knopfbatterie auf dem MVS-Board alle paar Jahre wechseln. An den Heimgeräten lassen sich Punktzahlen übrigens nicht speichern.

67. Was sind Megs?

Eigentlich ist Meg die Abkürzung für Megabyte. SNK, der Entwickler des Neo Geo, beschreibt damit allerdings die Größe ihrer Spiele in Megabit (8 Megabit = 1 Megabyte). Diese Angabe wird auch „Meg Count“ genannt.

68. Welches Spiel verfügt über die meisten Megs?

Das hängt von der Zählweise ab, da SNK nur die theoretische Größe der Speicherbausteine erfasst, nicht aber ihren tatsächlichen Inhalt. Nach dieser Zählweise ist das größte Original-Spiel King of Fighters 2003 mit 716 Megs. Mit einer neuen Technik kommt Jahre später das MVS-Ballerspiel Fast Striker auf 1.560 Megs.

69. Was ist ein MVS-Kit?

Als MVS-Kits bezeichnet man das MVS-Modul mit Beilagen des Herstellers. Ein Kit besteht aus:

- Modul mit Namensaufkleber (Cart + Label)
- Luftblasenfolienbeutel für das Modul (Bubble Wrap)
- einem braunen Pappkarton mit Namensaufkleber (Box + Label)
- zwei farbigen DinA5-Flyern mit Spielinstruktionen oder einem in der Mitte gefalzten, farbigen DinA4-Flyer (Marquee)
- einem gefalzten DinA4-Zettel mit den Dip-Einstellungen (Dip-Sheet)
- einer kleinen Plastikkarte mit Spielinstruktionen (Mini-Marquee, bei späten MVS-Spielen teilweise nicht vorhanden oder aus Papier)
- einem DinA5-Plastikbeutel für die Papiere (Baggie)
- einem oder mehreren länglichen Aufklebern mit Steuerungstipps (Cabinet Sticker, nicht bei allen Spielen)

Es gibt zum Teil noch Werbematerial wie Poster, diese zählen jedoch nicht zum Lieferumfang des Kits. Besitzt der Original-MVS-Aufkleber eine Seriennummer, ist diese Nummer von Werk aus identisch mit der Seriennummer auf dem Label der braunen Pappbox.

70. Besitzen alle MVS-Module von Werk aus eine Seriennummer?

Ja. Allerdings steht diese nur bei europäischen und amerikanischen Erscheinungen auf dem Modul-Aufkleber. Der Aufkleber auf der Pappbox besitzt übrigens von Werk aus die gleiche Seriennummer. Die MVS-Spiele der ersten Generation hatten die Seriennummer auf einem Zusatzaufkleber, genau wie neuere japanische Module ab etwa 1996. Diese Aufkleber gehen leicht verloren, deshalb handelt es sich bei einem japanischen Spiel ohne Seriennummer nicht automatisch um ein Bootleg.

71. Warum gibt es MVS-Module in unterschiedlichen Farben?

Dafür gibt es (fast) keinen besonderen Grund. Die meisten Module sind schwarz. Die weißen Module mit der Aufschrift "SNK-G" kennzeichnen ehemalige Verleihmodule. Für auffälligere Optik verpasste SNK in späteren Jahren einigen Modulen Sonderfarben wie türkis, blau, gelb, orange, burgunderrot, transparent, transparent blau, transparent gelb, transparent schwarz oder transparent grün. Dann gibt es noch ein blutrotes Shock-Troopers-Modul, das aus Korea stammt (es handelt sich um ein Original, das Modul ist mit dem Namen des koreanischen Vertreibers Vic-A gekennzeichnet).

72. Was ist eine Shockbox?

Shockbox nennt sich eine bestimmte Ersatzhülle für MVS-Module. Da die meisten MVS-Module nach ihrem Spielhalleneinsatz ohne Zubehör (siehe Eintrag zum MVS-Kit) in den Gebrauchthandel gekommen sind, bieten einige Personen (der Erste war 2001 der Amerikaner "Big Bear" aus dem Forum von <http://www.neo-geo.com>) diese Plastikersatzhüllen in den Farben Rot und Schwarz an. Die Plastikschele in der Hülle passt genau für ein Modul, in die Glarsichtfolie der Außenhülle passt ein Cover (das etwas größer ausfällt als die NGH-Inserts). Diverse Internetseiten bieten solche selbsterstellten Deckblätter zum Selbstausschneiden an. Es gibt übrigens auch ähnliche Boxen von anderen Herstellern, die Größen variieren allerdings. Der bis heute gängige Marktpreis für eine Shockbox liegt bei etwa 10 Euro pro Stück.

73. Was sind „Spine Cards“ bei Neo-Geo-CD-Spielen?

In Japan werden alle CD-Produkte mit einer 7 mal 12 Zentimeter großen Papierkarte ausgeliefert, die zweimal gefalzt an dem Rücken (Spine) der CD-Hülle anliegt. Auf den Spines für NGCD sind unter anderem der Titel des Spiels, Untertitel sowie ein Bildschirmfoto aufgedruckt. Auch für die amerikanischen NGCD-Spiele gibt es Spine-Cards. Für Sammler sind diese Karten insofern wichtig, da Spiele ohne Karte nicht vollständig sind.

74. Was ist Neo Geo Freak (NGF)?

NGF ist ein amerikanischer Händler, der vor einigen Jahren für Aufregung sorgte. Die zwei Betreiber Dion Dakis und Chris Ray hatten damals gute Kontakte zu SNK und kamen so unter anderem zu der Erlaubnis, die englische Fassung des Heimmoduls von King of Fighters 2000 veröffentlichen zu dürfen. Außerdem verkaufte NGF viele Conversions und tauschte bei Original-Spielen die Inserts gegen selbstgemachte Varianten mit sogenannten "korrigierten" Genrestreifen aus (Actionspiele haben auf dem Cover oben zum Beispiel einen blauen Streifen, Prügelspiele einen roten und so weiter. SNK selbst hat diese Regelung allerdings nicht konsequent durchgehalten). NGH hat Module zum Teil mit Stempeln und Stickern (zum Beispiel in der

Anleitung) versehen und für Sammler damit abgewertet. Bei neueren Spielen erkennt man eine NGF-Version an dem Stempel auf der Rückseite des Coverdrucks. Laut Erfahrungsberichten ist die Firma bedingt bis gar nicht vertrauenswürdig, also Vorsicht! Es gab übrigens noch ein gleichnamiges japanisches Neo-Geo-Magazin, das aber nichts mit dem Händler zu tun hatte.

75. Wie viele Spiele gibt es für das Neo Geo?

Das kommt drauf an, ob man nun Spiele ohne Lizenz, Prototypen oder Werbe-CD-Spiele mitzählt. Alles in allem sind es rund 160 Spiele.

76. Erscheinen noch neue Spiele für das Neo Geo?

SNK Playmore selbst unterstützt das Neo Geo seit 2004 nicht mehr. Allerdings veröffentlicht der deutsche Entwickler NG:DEV.TEAM in unregelmäßigen Abständen noch neue Spiele für MVS, NGH und NGCD. Auch tauchen ab und an ehemals verschollene Spiele wieder auf. Eine Firma aus Frankreich hat 2010 und 2011 das von Visco entwickelte Bang Bang Busters veröffentlicht. Angeblich sollen noch weitere Prototypen folgen.

77. Wer ist NG:DEV.TEAM?

Der Kern des NG:DEV.TEAM besteht aus den Brüdern Timm Hellwig und René Hellwig aus Hannover. Sie entwickeln unabhängig neue Spiele für das Neo Geo, die sie im Eigenvertrieb auf den Markt bringen. Ihr Erstlingswerk ist 2006 das Ballerspiel Last Hope, dann folgen Fast Striker, Last Hope Pink Bullets und Gunlord. Bemerkenswert ist, dass NG:DEV.TEAM (<http://www.ngdevteam.com/>) inzwischen eigene Platinen für ihre Spiele verwenden, die dadurch auch das bisherige Speicherlimit für Spiele umgehen.

78. Was ist Neo Print?

1996 hat sich SNK dazu entschlossen, ihre MVS-Technik für Purikura-Automaten zu nutzen. Das sind Automaten, die Passfotos als Aufkleber ausspucken. An diesen Automaten konnten sich die Kunden fotografieren lassen und für ihr Foto einen Hintergrund auswählen. Diese Hintergründe lagern in dem Fall als Dateien auf Modulen in MVS-Form. Die Module laufen nur auf einer speziell angepassten MVS-Hardware, die allerdings nicht dem JAMMA-Standard entspricht.

79. Was sind Jockey Grandprix und V-Liner für Spiele?

Dabei handelt es sich um Spiele, die nur mit speziellen Glücksspielautomaten richtig funktionieren. Auf gewöhnlichen MVS-Automaten laufen sie zwar auch, allerdings nur eingeschränkt ohne ohne Geld-Gewinn-Chance. V-Liner ist ein simpler Einarmiger Bandit und Jockey Grandprix ein Pferdewettspiel. Beide stammen von Brezsoft aus dem Jahr 2001.

80. Was ist Crouching Tiger, Hidden Dragon 2003 / Super Plus für ein Spiel?

Dabei handelt es sich um einen sogenannten Hack. Crouching Tiger, Hidden Dragon ist ein Prügelspiel, das Figuren und Hintergründe aus Spielen wie King of Fighters 2001, Art of Fighting 3, oder Street Fighter Alpha. Das illegal produzierte Spiel verfügt über ein eigenes Modul- und Platinen-Layout. Die Bauteile sind jedoch fehleranfällig. Es gibt noch weitere Hacks und Modifikationen wie King of Gladiator oder ein Metal Slug 6 für MVS, die selbstredend ebenfalls alle illegal sind.