

Evesham Micros

Freeze Machine Utility Disc V3.0 Instructions

LOADING ... With the computer switched off plug in the "Freeze Machine" cartridge. Switch on the computer, at the start up screen press the "U" key followed by the "E" key. The ready prompt will appear now type LOAD***,8,1' and press Return. After a short while the menu will be displayed.

OPERATION ... The options can be selected from the menu by pressing the appropriate key.

OPERATING THE PROGRAMS ... All the programs operate in the same mode, the routines take over from the normal cartridge operation.

Options 1 thro' F , J thro' Z ... Are all specific routines for particular popular games. When loaded use as normal subsequent parts. ie., in conjunction with a normal Freeze Machined program. Freeze the programs at the menu or option stage with the exception of Super Cycle which is best frozen when ready to start the first race. The trainer modes for Dragon's Lair provide a useful cheat option whereby when you lose a life you progress through the game.

Options G ... Will transfer most programs that load extra parts at normal CBM baud rate. ie., at standard (very, very slow) speed.

Option H ... is for operation on disk based programs that once frozen and saved will not access the disk drive correctly. Once completed this will cause the disk load to revert to normal. Therefore it is possible to transfer the extra parts using the file copier and operate the program correctly. Works on many but not all programs.

Option I ... cures the problem that happens with some programs in that the play button on the tape deck needs to be pressed to enable the extra parts to be loaded from disk. Works on many but not all programs.

Notes for use in Lazer mode

As you may know it is not possible to scratch a Lazer (USR) file. Operation of the routines on the utility disk require to do this. This is overcome by having an extra blank formatted disk ready when you start the process. At the first prompt to "INSERT DISK PRESS RETURN", change disks to the blank disk and carry on from there. At subsequent prompts just press return, do not change disks unless you get the "INSERT NEW DISK" prompt at the top of the screen. This indicates that the disk is full and that a new disk is required. Once complete retain the new disk as your program disk for the game in question and the disk with the original Freeze Machined file on can be reformatted.

THESE POINTS DO NOT APPLY TO FASTLOAD MODE

Hints, tips and trouble shooting

Ace of Aces is best frozen on the first picture, this routine does NOT work with Dolphin DOS.

Knight Games must be loaded with unconfigured memory, this also does NOT work with Dolphin DOS. (@XR- should fix Dolphin compatibility)

Trivial Pursuit, always transfer starting at TP2, TP3 etc. For extra tapes either use a separate disk or transfer at same time as the first tape.

Way of the Tiger must be loaded with unconfigured memory, when asked to insert the tape, press the fire button.

Racing Destruction Set, put the tracks on side 1 of the disk and tape sides 3 and 4 on side 2 of the disk.

Pub Games, you still need to wait for fast forward/backward tape wait.

Marble Madness, freeze when prompted to insert tape side 2. Transfer all files on tape side 2.

Vietnam, load and save at Normal speed only.

Delta, freeze when in demo mode. (Single part program correction routine)

Boulder Dash Constuction Kit, convert the game side only. Prefix caves and intermissions with a letter so they can be reloaded in alphabetical order.

Gunship, freeze at first instruction screen. Transfer extra files with Nova transfer on Freeze menu. Put second side of tape on the second disk. Flip the disk when asked to insert reverse side of tape. Ignore all tape rewind messages.

The games which load extra parts at normal speed are, Kennedy Approach, Super Cycle, Trivial Pursuit, Vietnam and Bolderdash C.K. Extra parts for these games CANNOT be saved in Lazer format.

Evesham Micros
63 Bridge Street
Evesham
Worcs. WR11 4SF

FREEZE MACHINE UTILITY DISC V 3.0 ANLEITUNG

LADEN...

Bitte das "Freeze Machine"-Modul bei ausgeschaltetem Computer einstecken. Computer einschalten und nach dem Erscheinen des Eröffnungsbildes erst Taste "U", gefolgt von Taste "E", drücken. Es erscheint "ready". Jetzt 'LOAD"*",8,1' eingeben. Nach kurzer Zeit erscheint das Menü.

ARBEITSWEISE...

Die Optionen können nun mit entsprechendem Tastendruck ausgewählt werden.

ARBEITSWEISE DER PROGRAMME...

Alle Programme arbeiten im gleichen Modus, die Routinen werden von der normalen Modul-Funktion übernommen.

WAHL 1 bis F, J bis Z...

sind die speziellen Routinen für einige gewöhnliche Spiele. Wenn diese geladen sind, werden sie behandelt wie die folgenden Teile, in Zusammenarbeit mit einem normalen Programm, welches mit "Freeze Machine" bearbeitet wurde. Das Einfrieren der Programme geschieht am besten während des Menübildes oder einer anderen Wahlmöglichkeit, mit Ausnahme bei "Super Cycle", hier vor dem ersten Rennstart "freeze". Bei "Dragon's Lair" wählt man besser einen Übungsmodus aus, um nicht allzu schnell sein Leben bei Fortschreiten des Spieles zu verlieren.

WAHL G...

übernimmt viele Programme, die Nachlade-Teile in der normalen, sehr langsamen CBM-Geschwindigkeit laden.

WAHL H...

ist für Programme zuständig, die, einmal eingefroren und abgespeichert, den Zugriff auf Diskette nicht mehr zulassen. In einem Stück eingefroren ist das der Grund für die Fehlfunktion. Hier hilft ein "File"-Kopierer. Hilft bei vielen, aber nicht allen Programmen.

WAHL I...

hilft bei Problemen die auftauchen, wenn die "Play"-Taste am Rekorder gedrückt bleiben muß (bei Nachlade-Teilen von Diskette). Hilft bei vielen, aber nicht allen Programmen.

BEMERKUNGEN ZUM LAZER-MODUS:

Es ist nicht möglich, ein Lazerfile (USR) zu löschen. Die Arbeitsweise der Routinen der Utility-Diskette verlangen das. Deswegen benötigt man eine leere, formatierte Diskette um in diesem Modus zu arbeiten. Wenn die Meldung "INSERT DISK PRESS RETURN" (Diskette einlegen, Return drücken) erscheint, wird die leere Diskette eingelegt. Wenn andere Meldungen erscheinen, nur RETURN drücken, keine Disketten wechseln, bis die Meldung "INSERT NEW DISK" (Neue Diskette einlegen) am oberen Bildschirmrand erscheint. Dies zeigt an, daß die Diskette voll ist und eine neue benötigt wird. Ist der Vorgang abgeschlossen, so ist die neue Diskette die Programm-diskette mit dem Spiel und die Diskette mit dem original "Freeze Machine"-File kann erneut verwendet werden.

DIESE PUNKTE KÖNNEN NICHT IM SCHNELL-LADE-MODUS VERWENDET WERDEN

HILFEN UND TIPS

Ace Of Aces:

Mit dem ersten Bild einfrieren, funktioniert nicht mit Dolphin DOS.

Knight Games:

Laden ohne vorher den Speicher zu konfigurieren, funktioniert auch nicht mit Dolphin DOS. (XR-hält die Dolphin-Kompatibilität).

Trivial Pursuit:

Immer mit TP2 das überspielen starten, dann TP3, usw. Bei mehreren Bändern eine separate Diskette verwenden oder den ersten Teil des ersten Bandes überspielen.

Way Of The Tiger:

Laden ohne Speicherkonfiguration, wenn nach dem Einlegen des Bandes gefragt wird, Feuerknopf drücken.

Racing Destruction Set:

Die Bahnen auf Seite 1 der Diskette, die Bandseiten 3 und 4 auf Seite 2 der Diskette.

Pub Games:

Warten bis das Band steht bei fast forward/backward.

Marble Madness:

Einfrieren, wenn auf dem Bildschirm erscheint: Insert tape side 2. Alle Dateien auf der zweiten Seite überspielen.

Vietnam:

Nur mit normaler Geschwindigkeit laden und abspeichern.

Delta:

Einfrieren im Demo-Modus. (Single-Part Routine).

Boulder Dash Construction Kit:

Nur die Spieleseite übernehmen. Höhlen und Unterbrechungen mit Buchstaben versehen, dann laden in alphabetischer Reihenfolge.

Gunship:

Beim ersten Bild einfrieren. Andere Spielteile mit Nova Transfer (im Freeze Menü) überspielen. Zweite Seite des Bandes auf zweite Diskettenseite. Diskette drehen wenn erscheint: Insert Reverse Side Of Tape. Alle Rückspulbefehle ignorieren.

Spiele, die Nachlade-Teile mit normaler Geschwindigkeit laden, sind: Kennedy Approach, Super Cycle, Trivial Pursuit, Vietnam und Boulder Dash C.K. Nachlade-Teile dieser Programme können nicht im Lazer-Format abgespeichert werden.