

ACTION REPLAY ERWEITERUNGS DISK

WICHTIG !! Dass weitergeben und verändern von urheberrechtlich geschützter Software ist gesetzlich verboten. Bitte beachten Sie die Copyright Bestimmungen.

Der wesentliche Teil dieser Diskette ist eine Sammlung von Parametern und Filecopyroutinen, um Nachladeprogramme von Cassette auf Diskette zu übertragen. Früher wurde hier fast ausschließlich das NOVALOAD-System benutzt. Action Replay kann die überwiegende Mehrzahl dieser Programme bereits selbst übertragen. In letzter Zeit werden jedoch häufig individuelle Ladesysteme benutzt, die alle wiederum individuelle Übertragungsparameter etc. erfordern. Die Übertragung besteht aus zwei Teilen:

1. PARAMETER EINGEBEN.

- a) Die Parametereingabe erfolgt direkt nach dem Einfrieren des Hauptprogramms, bevor Sie das Programm auf Diskette speichern. Wenn in der Parameterbeschreibung keine anderen Angaben stehen, sollten Sie das Programm immer beim Titelschirm einfrieren. Spulen Sie das Band nicht zurück, weil die Nachladeteile gewöhnlich von diesem Punkt an übertragen werden müssen.
- b) Wählen Sie PARAMETERS im Freezermenu. Sie werden daraufhin aufgefordert, den Parametercode einzugeben.
- c) Legen Sie die Erweiterungsdiskette ein und geben den Code ein. Dies ist ein Code aus vier Zeichen (s.u.). Der Parameter wird nun von Diskette geladen und führt die notwendigen Änderungen im Hauptprogramm durch.
- d) Legen Sie die Backupdiskette ein und speichern das Programm wie üblich ab. Benutzen Sie immer ein Leerdiskette, weil die Nachladeteile gewöhnlich sehr viel Speicherplatz benötigen.

2. ÜBERTRAGUNG DER NACHLADETEILE.

- a) Installieren Sie FASTLOAD.
- b) Laden und starten Sie "Loader" von der Erweiterungsdiskette.
- c) Wählen Sie die Geschwindigkeit aus und geben den PARAMETERCODE ein (s.u.).
- d) Folgen Sie den Befehlen auf dem Bildschirm. Legen Sie die Backupdiskette ein. Sie sollten eine weitere formatierte Diskette bei der Hand haben, weil manche Programme mehr als eine Diskette verbrauchen.
- e) Die Nachladeteile werden nun automatisch auf Diskette übertragen. Wenn Sie die Meldung "DISK FULL" oder "NO SPACE" erhalten, legen Sie eine leere formatierte Diskette ein und drücken RETURN (oder "A" in einigen Versionen). Wenn das Band durchgelaufen ist, ist die Übertragung beendet.

Unter FASTLOAD werden die Programme mit Turbogeschwindigkeit geladen. Sollte sich ein Programmteil auf einer anderen Diskette befinden, so fängt die LED des Laufwerks an zu blinken. Legen Sie dann die andere Diskette ein und drücken SPACE.

BEMERKUNGEN: Wenn mehr als eine Bandseite benutzt wird, stellen Sie sicher, daß Sie die Bänder in der richtigen Reihenfolge einlegen. Manchmal werden auf Cassette einige Files mehrmals abgespeichert, damit nicht andauernd herumgespult werden muß. Solche wiederholten Files brauchen nicht auf Diskette gespeichert zu werden und werden ignoriert.

Wenn Sie nicht Besitzer der MK 4 Professional Version sind, ist der Freezerknopf nach dem Laden der übertragenen Programme mittels FASTLOAD deaktiviert. Wollen Sie ein übertragenes Programm einfrieren, so laden Sie es mit dem LOADER und deaktivieren FASTLOAD. Die Nachladeteile werden dann allerdings mit normaler Geschwindigkeit geladen.

DIE MULTICOLOUR DIASHOW

Backups, die mit Freezmodulen wie Action Replay erstellt wurden, enthalten häufig nicht die Multicolourbilder, die angezeigt werden, während die kommerziellen Programme eingeladen werden. Mit Action Replay können Sie diese Bildschirme abspeichern. Mit diesem Programm können Sie die Bilder wie in einer Diashow abspielen.

BILDER SPEICHERN. Frieren Sie das Programm ein, wenn das gewünschte Bild erscheint. Schalten Sie das Laufwerk aus und ein und legen eine Diskette ein. Speichern Sie das Bild im BLAZING PADDLES-Format ab. Sie können bis zu 15 verschiedene Bilder auf einer Diskette speichern. Es kann sich um Bilder aus beliebigen Quellen (Spiele, Grafikprogramme etc.) handeln. Sie müssen allerdings den Hires-Multicolour-Modus benutzen.

BEDIENUNG DER DIASHOW. Laden und starten Sie "SLIDESHOW". Mit F3 erhalten Sie den Hilfsbildschirm, der die Tastatur- und Joystickbefehle enthält. Drücken Sie F5, um fortzufahren. Daraufhin werden die Namen aller Bilder auf der Diskette angezeigt. Die Bilder werden vom Programm anhand der Filelänge (41 Blöcke) und nicht anhand des Filenamens identifiziert. Deshalb können Bilder ohne weiteres umbenannt werden. Wählen Sie das gewünschte Bild aus und es wird geladen und angezeigt. Nun können die Bilder wie in einer Diashow nacheinander geladen und angezeigt werden. Der Name des aktuellen Bildes wird jeweils hervorgehoben. Sollten Sie Bilder auf mehreren Disketten haben, so können Sie jederzeit eine andere Diskette einlegen. Dann wird beim nächsten Disketten-zugriff ein neues Titelmeneu erscheinen.

Es kann passieren, daß bei einigen Bildern die Hintergrundfarbe nicht korrekt ist und einige Details des Bildes verschwommen sind. Sie können dies mit F1 für die Hintergrundfarbe und mit F3 für die Randfarbe korrigieren.

Drücken Sie "S", um das korrigierte Bild abzuspeichern. Wenn das Bild wieder geladen wird, wird es in den korrigierten Farben erscheinen. Sollten das eingebaute Turbo mit Ihrem Laufwerk nicht funktionieren, dann drücken Sie auf dem Aufstartbildschirm F1.

Die Daten sind in den Bildfiles folgendermaßen angeordnet: BITMAP: \$A000 - \$BFFF. BILDSCHIRMSPEICHER: \$C000 - \$C3FF.

FARBSPEICHER: \$C400 - \$C7FF. HINTERGRUND-/RANDFARBE: \$BF7F,\$BF80.

DER BILDERKONVERTER

Dies ist ein sehr nützliches Programm von Andrew Waller, das Multicolourbilder konvertiert, so daß sie von den meisten Grafikprogrammen verarbeitet werden können. Die Diskette enthält auch ein Programm, das die konvertierten Bilder auf dem Bildschirm darstellt. Laden und starten Sie "PICTURE CONVERT" oder "PICTURE DISPLAY". Das Programm "PIC.INST" enthält eine ausführliche Beschreibung der beiden Programme.
ERWEITERUNGSDISKETTE V4 - DIE PARAMETER

Es folgt eine Liste mit den Parametercodes. Benutzen Sie für beide Übertragungsteile den gleichen Code, es sei denn ein spezieller Filecopycode ist angegeben. Für einige Programme sind spezielle Vorgehensweisen notwendig. Wenn nicht anders angegeben, passen die gesamten Programme auf eine Diskettenseite.

GO FOR THE GOLD....."P001".

KNIGHT GAMES....."P002". Zwei Diskettenseiten.

HOTWHEELS....."P003".

WORLD GAMES(A)....."P005". Benutzen Sie diesen Parameter, wenn das Programm auf einer Bandseite ist. Zwei Diskettenseiten.

WORLD GAMES(B)....."P033". Benutzen Sie diesen Parameter, wenn das Programm auf zwei Bandseiten ist. Zwei Diskettenseiten.

SKYFOX....."P006". Filecopycode "NOVA".

TRIVIAL PURSUIT....."P007". Machen Sie vor dem Laden einen NORMALEN Reset. Transferieren Sie die Files auf eine separate Diskettenseite.

SUMMER GAMES....."P009". Es handelt sich um zwei getrennte Programme mit jeweils vier Sportarten. Das Band stoppt ganz kurz, bevor die Eröffnungszeremonie geladen wird. Stellen Sie hier den Bandzähler auf Null. Machen Sie ein Backup beim Optionsbildschirm. Spulen Sie das Band auf Null und kopieren vier Files. Wiederholen Sie das Verfahren für das zweite Programm und benutzen eine neue Diskette.

PUB GAMES....."P008". Zwei Diskettenseiten.

WAY OF TIGER....."P010". Benutzen Sie diesen Parameter, wenn das Programm auf einer Bandseite ist. Zwei Diskettenseiten.

WAY OF TIGER....."P024". Benutzen Sie diesen Parameter, wenn das Programm auf zwei Bandseiten ist. Zwei Diskettenseiten.

SUPERCYCLE....."P011". MOVIE MONSTER....."P012". In einigen Versionen enthält ein File den falschen Namen. Korrigieren Sie dies mit OPEN15,8,15,"R:NY-MY" :CLOSE15. Gegebenenfalls auch "R:TI-VI". Zwei Diskettenseiten.

THAI BOXING....."P013". Stellen Sie den Bandzähler auf Null, wenn das Ladebild erscheint. Freezen Sie beim Optionsbildschirm. Spulen Sie das Band auf Null zurück, bevor Sie die Files kopieren.

POWERPLAY....."P014".

SPELUNKER....."P016". Filecopycode "NOVA".

GAUNTLET....."P017". Das Programm läuft nicht richtig, wenn die Nachladeteile unter Fastload geladen werden. Wir empfehlen deshalb, das Programm mit dem LOADER bei deaktiviertem Fastload laufen zu lassen.

LEVIATHAN....."P018". SUPER HUEY 2....."P019".

ACE OF ACES....."P020". Stellen Sie den Bandzähler beim Titelbildschirm auf Null. Freezen beim Optionschirm. Spulen Sie vor dem Filecopy auf Null zurück. BOULDERDASH C.K....."P021". Filecopycode "SLOW". Zwei getrennte Programme. Für die Constructionseite keine Parameter nötig. Benutzen Sie Parameter nur für Gamesseite. Beide Programme passen auf eine Diskettenseite.

FLASH GORDON....."P022". Freezen Sie beim Befehl "zero tape counter".

WIZARD....."P023". Stellen Sie den Bandzähler beim Hauptauswahlschirm auf Null. Lassen Sie die Demosequenz ablaufen und freezen beim Befehl "press fire". Spulen Sie auf Null zurück, bevor Sie die Files kopieren. GERMANY 1985....."P025".

CHMPSHIP WRESTLING....."P026".

VIETNAM....."P030". Filecopycode "SLOW".

MARBLE MADNESS....."P034". Zwei Diskettenseiten.

DRAGONS LAIR....."P031".

DRAGONS LAIR....."P032". Ein spezieller Parameter. Wenn Sie sterben, wird die nächste Spielstufe geladen.

DRAGONS LAIR 2....."P028".

DRAGONS LAIR 2....."P029". Spezieller Parameter wie bei Dragons Lair.

INDOOR SPORTS....."NOVA". Ein Nachladeteil ist außergewöhnlich lang und kann mit dem eingebauten Novatransfer nicht übertragen werden. Filecopycode "NOVA".

STARSHIP ANDROMEDA....."P101". Filecopycode "NOVA". Zwei Disketten-seiten.

BLOCKBUSTERS....."P102". Filecopycode "NOVA". Nur ein Nach-ladefile. Sollten Sie kein lauffähiges Backup erhalten, so drücken Sie vor dem Freezen RUN/RESTORE.

KILLED UNTIL DEAD....."P105". Zwei Diskettenseiten.

DECEPTOR....."P104". Freezen Sie beim musikuntermalten Titelbildschirm. Spulen Sie das Band zurück, bevor Sie die Files kopieren. ACHTUNG: Drücken Sie F1 und nicht den Feuerknopf, wenn Sie sterben.

LAST NINJA....."P108". Benutzen Sie diesen Parameter, wenn Sie die MK 3, 4.0 oder 4.1 Cartridge haben. Zwei Diskettenseiten. Möglicherweise müssen Sie mehrere Versuche machen, bevor Sie ein lauffähiges Backup erhalten.

LAST NINJA....."P128". Filecopycode "P108". Für Besitzer der V4.2 Professional Cartridge.

ROAD RUNNER....."P107".

THREE MUSKETEERS....."P111". Zwei Diskettenseiten. PIRATES....."NOVA". Filecopycode "P112".

BLOOD'N GUTS....."P115". Zwei Diskettenseiten.

HOWARD THE DUCK....."P116". Filecopycode "NOVA".

PACOS PETE....."P117".

IMPLOSION....."P118". Freezen beim Befehl "rewind tape".

KARATE CHAMP....."P119".

TAIPAN....."P122".

INDIANA JONES....."P123".

MASK....."P124". Freezen bei "rewind to side 2".

CALIFORNIA GAMES....."P125". DREI Diskettenseiten. Freezen beim "Epyx Presents"-Bildschirm. Sie können das Spiel auf zwei Seiten bekommen, indem Sie auf der ersten Disk den File "0" löschen (@S:0) und mit dem Filecopier den File "6" von der dritten Disk auf die erste Disk kopieren. WICHTIG. Da die Nachladefiles sehr lang sind und von den normalen Routinen nicht geladen werden können, MÜSSEN Sie Fastload installieren.

LDRBOARD WLD. CLASS..."P109". Gehen Sie vor wie bei vier getrennten Programmen. Freezen Sie auf jeder Bandseite den Hauptteil und kopieren die Nachladefiles. Drücken Sie auf dem Recorder FAST FORWARD (schnelles Vorwärtsspulen) nieder, BEVOR Sie von Diskette laden. LDRBOARD EXECUTIVE..."P110". Starten Sie das Programm NUR nach einem normalen Reset. Während des Spiels muß FAST FORWARD auf dem Recorder gedrückt bleiben. Um die Kurse zu wechseln, drücken Sie SHIFT/RUN oder SHIFT/RETURN auf dem Spielerauswahlbildschirm. Dorthin gelangen sie während des Spiels mit der Taste "/".

ST.STAR BASEBALL....."P126".

EINIGE NÜTZLICHE POKES. Die Pokes werden eingegeben, indem Sie das Programm einfrieren und im Freezermenu POKES wählen. Beachten Sie, daß die übertragenen Programme nicht eingefroren werden können, wenn sie unter Fastload geladen wurden, es sei denn Sie haben die Professional Cartridge. Andernfalls müssen Sie mit dem LOADER bei deaktiviertem Fastload laden.

DRAGONS LAIR. Unendliche Leben EIN: POKE 4069,165. AUS: POKE 4069,198.

DRAGONS LAIR 2. Unendliche Leben EIN: POKE 4112,165. AUS: POKE 4112,198.

ROAD RUNNER. Unendliche Leben – POKE 43241,36.

LAST NINJA. Unendliche Leben – POKE 30855,165. In die nächste Stufe springen – POKE 687,1. In eine beliebige Spielstufe springen – POKE 687,1 dann POKE 2052, 66,67,68,69 oder 70 für die Levels 1, 2,3,4,5.

ACTION REPLAY – NEUE PARAMETER – APRIL 1988

TEST DRIVE....."P200". Freezen Sie beim Autoauswahlmenu. Kopieren Sie die Files von beiden Bandseiten.

STREETSTAR BASKETBALL..."P201". Filecopycode "P026".

SKATE OR DIE....."P203". Stellen Sie den Bandzähler beim musikuntermalten Titelbild auf Null. Freezen beim Hauptbildschirm. Spulen Sie das Band auf Null zurück, bevor Sie die Files kopieren. Zwei Diskettenseiten.

PREDATOR....."P204". Zwei Diskettenseiten. Freezen Sie beim Befehl "press any key to start new game". Die Nachladeteile befinden sich alle auf der zweiten Bandseite.

Unendliche Leben: POKE 5672,36. Unendliche Zeit: POKE 7211,36.

THE BIG KO....."P205". Die Boxercodes sind:
 CANVAS,LOONY,SYSTEM,WRLFC,SKILFUL,WEIRD,ARMPIT

APOLLO 18....."P206". Zwei Diskettenseiten. Freezen Sie beim blauen "Accolade presents"-Bildschirm. Kopieren Sie die übrigen Files auf Seite 1 und alle auf Seite 2.

PLATOON....."P207". Zwei Seiten. Kopieren Sie nur alle Files von Seite 2. Zum nächsten Level: a) Professional Cartridge: Gehen Sie in den Monitor und geben ein .G 02a7 (return). b) MK 4.0 und 4.1: Gehen Sie in den Monitor und geben ein .A 02a7 (return). Dann Monitor verlassen und ins Programm zurückkehren. Zu einem beliebigen Level: POKE 979, 64,65 oder 66 für die Level 1,2 oder 3. Weiter wie oben.

COMBAT SCHOOL....."P202". Kopieren Sie nur die Files von Seite 1. Wenn Sie einmal Section 2 erreicht haben, so bleiben Sie dort auch wenn Sie sterben. Professional: Timer stoppen:POKE236,224. Timer starten:POKE236,128 MK4.0 u. 4.1: Timer stoppen:POKE139,224. Timer starten:POKE139,128

In einigen Sektion müssen Sie den Timer starten, bevor der Spielteil beendet werden kann.

BANGKOK KNIGHTS....."P208". Zwei Diskettenseiten.

MORPHEUS..Keine Parameter. Gehen Sie folgendermaßen vor: Freezen Sie SOFORT, wenn das Ladebild erscheint. Profession – POKE205,144.

Andere Versionen – POKE 48,144: POKE 104,5. Alle Versionen – POKE 57574,208: POKE 57575,254. Zurück ins Programm – es wird dort weiter geladen. Freezen Sie wieder, wenn nach dem Ladevorgang der Bildschirm schwarz wird. POKE 57574,76: POKE 57575,16. Dann Abspeichern. Beachten Sie, daß ein roter Bildschirm einen Ladefehler anzeigt. Es dauert einige Zeit, bis das Programm aufstartet, weil es erst entpackt werden muß.

DRUID II..Keine Parameter. Freezen Sie auf dem Titelschirm. Dann POKE 33842,162: POKE 33843,1: POKE 33844,234. Abspeichern.

DEMON STALKERS....."P210". Filecopycode "SLOW". Alle Files sind auf Bandseite 2. PHM PEGASUS....."P211". Filecopycode "P206". Freezen Sie beim Befehl "turn over tape". Kopieren Sie alle Files von Seite 2.

GAUNTLET II....."P212". Freezen auf dem Titelschirm. Kopieren Sie die restlichen Files auf Seite 1 und alle von Seite 2.

CHUCK YEAGER....."P213". Filecopycode "P206".

MINI PUTT....."P214". Filecopycode "P206". Zwei Disket-tenseiten. Kopieren Sie alle Files auf Bandseite 2.

THE TRAIN....."P214". Filecopycode "P206".

WORLD TOUR GOLF....."P216". Filecopycode "P206".



**This was brought to you
from the archives of**

<http://retro-commodore.eu>