

MCControl

Guido Mersmann

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MCControl		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Guido Mersmann	January 19, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MCCControl	1
1.1	MCCControl	1
1.2	Einführung	1
1.3	Systemvoraussetzung	2
1.4	Featureliste	2
1.5	Distribution	3
1.6	Installieren von MCCControl	3
1.7	Geschichtliches	3
1.8	Zukünftiges	8
1.9	Bugliste	8
1.10	Danksagungen	8
1.11	Der Autor	9
1.12	Andere Programme von mir!	9
1.13	Die Kartenleser Spezifikationen	11
1.14	Fragen, Antworten und vieles mehr!	14
1.15	FAQ: Was ist eine PlayStation?	14
1.16	FAQ: Was ist eine MemoryCard?	14
1.17	FAQ: Was ist ein DexDrive?	14
1.18	FAQ: Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?	15
1.19	FAQ: Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum?	15
1.20	FAQ: Wie sollte das externe Netzteil aussehen?	16
1.21	Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?	16
1.22	Welche PSX Spiele besitzt Du?	17
1.23	FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?	18
1.24	GESUCHT !!!!	18
1.25	Die bisher getesteten Karten	19
1.26	Alle Dateiformate die mit MCCControl benutzt werden können:	19
1.27	Die Fenster von MCCControl	21
1.28	MCCControl - Das Hauptfenster	21
1.29	MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis	22

1.30	MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis lesen	22
1.31	MCCControl - Das Hauptfenster/Typ	22
1.32	MCCControl - Das Hauptfenster/Slot	22
1.33	MCCControl - Das Hauptfenster/Karte Lesen	23
1.34	MCCControl - Das Hauptfenster/Karte schreiben	23
1.35	MCCControl - Das Hauptfenster/Das Hauptmenü	23
1.36	Das Hauptmenü/Projekt/Neues Fenster	24
1.37	Das Hauptmenü/Projekt/Voreinstellungen...	24
1.38	Das Hauptmenü/Projekt/Über...	24
1.39	Das Hauptmenü/Projekt/Quit	24
1.40	Das Hauptmenü/MemoryCard/Laden...	24
1.41	Das Hauptmenü/MemoryCard/Speichern...	25
1.42	Das Hauptmenü/MemoryCard/Exportieren...	25
1.43	Das Hauptmenü/MemoryCard/Verzeichnis Lesen	25
1.44	Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte einlesen	25
1.45	Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte schreiben	25
1.46	Das Hauptmenü/MemoryCard/Komplett formatieren	26
1.47	Das Hauptmenü/MemoryCard/Schnell formatieren	26
1.48	Das Hauptmenü/MemoryCard/Aufräumen	26
1.49	Das Hauptmenü/MemoryCard/Vorherige Kartenseite	26
1.50	Das Hauptmenü/MemoryCard/Nächste Kartenseite	27
1.51	Das Hauptmenü/Spielstände/Laden...	27
1.52	Das Hauptmenü/Spielstände/Speichern...	27
1.53	Das Hauptmenü/Spielstände/Speichere alles...	27
1.54	Das Hauptmenü/Spielstände/Exportieren...	27
1.55	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei löschen	28
1.56	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei wiederherstellen	28
1.57	Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien löschen	28
1.58	Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen	28
1.59	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei manipulieren	29
1.60	MCCControl - Die Voreinstellungen	29
1.61	MCCControl - Die Voreinstellungen/Treiber	30
1.62	MCCControl - Die Voreinstellungen/Device	30
1.63	MCCControl - Die Voreinstellungen/Leistungsprüfung	30
1.64	MCCControl - Die Voreinstellungen/Systemgeschwindigkeit	31
1.65	MCCControl - Die Voreinstellungen/Auto Erkennung	31
1.66	MCCControl - Die Voreinstellungen/Ihre Karten	32
1.67	MCCControl - Die Voreinstellungen/Kartenstapel	32
1.68	MCCControl - Die Voreinstellungen/Auto Konfiguration	32

1.69	MCCControl - Die Voreinstellungen/XPB Komprimierung	32
1.70	MCCControl - Die Voreinstellungen/XPB Methode	33
1.71	MCCControl - Die Voreinstellungen/Oberflächenschrift	33
1.72	MCCControl - Die Voreinstellungen/Mehrfach Kartenleser	33
1.73	MCCControl - MCCControl - Die Voreinstellungen/Verzeichnis	33
1.74	MCCControl - Die Voreinstellungen/Schneller Zugriff	34
1.75	MCCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen	34
1.76	MCCControl - Die Voreinstellungen/Speichern	34
1.77	MCCControl - Die Voreinstellungen/Abbrechen	34
1.78	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen	34
1.79	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Name	35
1.80	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung	35
1.81	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung	35
1.82	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung	36
1.83	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung	36
1.84	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung	36
1.85	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung	36
1.86	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Start	36
1.87	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage nächste Seite	37
1.88	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage vorherige Seite	37
1.89	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Ende	38
1.90	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Benutzen	38
1.91	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Abbrechen	39
1.92	MCCControl - Die Voreinstellungen/Das Voreinstellungsmenü	39
1.93	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Öffnen	39
1.94	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichern	39
1.95	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichen Als...	39
1.96	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen	40
1.97	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes	40
1.98	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt benutztes	40
1.99	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Karte speichern...	40
1.100	MCCControl - Über	40
1.101	MCCControl - Über/Ok	41
1.102	MCCControl - Der Spielstandmanipulator	41
1.103	MCCControl - Spielstandmanipulator/Name	41
1.104	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor	42
1.105	MCCControl - Spielstandmanipulator/ID Auswählen	42
1.106	MCCControl - Spielstandmanipulator/Produkt ID	42
1.107	MCCControl - Spielstandmanipulator/Konvertieren	42

1.108MCCControl - Spielstandmanipulator/Abbrechen	42
1.109Das SGP Dateiformat	43
1.110Das SGP Dateiformat - SUPPORT	44
1.111Das SGP Dateiformat - NAME	45
1.112Das SGP Dateiformat - AUTHOR	45
1.113Das SGP Dateiformat - VERSION	46
1.114Das SGP Dateiformat - GADGET	46
1.115Das SGP Dateiformat - GADGET/Slider	46
1.116Das SGP Dateiformat - GADGET/Integer	47
1.117Das SGP Dateiformat - GADGET/Checkbox	47
1.118Das SGP Dateiformat - GADGET/Barlabel	48
1.119Das SGP Dateiformat - CHECKSUM	48
1.120Das SGP Dateiformat - TOOL	49
1.121Das SGT Dateiformat	50
1.122MCCControl aus dem DOS heraus benutzen	50
1.123Die DOS Argumente - Read/K	50
1.124Die DOS Argumente - Write/K	50
1.125Die DOS Argumente - ByteDelay/N	51
1.126Die DOS Argumente - BitDelay/N	51
1.127Die DOS Argumente - DataDelay/N	51
1.128Die DOS Argumente - Slot/N	51
1.129Die DOS Argumente - Progress/S	51

Einführung

MCControl ist ein Tool, das jeder benötigt, der eine PlayStation hat und seine MemoryCards auf Festplatte sichern will. Es handelt sich dabei um ein Hard und Softwareprojekt um MemoryCards mit dem Amiga lesen und schreiben zu können.

So ist es nicht mehr nötig teure und immer größere MemoryCards zu kaufen.

MCControl erlaubt außerdem das Importieren von Spielständen aus dem Internet. So können Features freigeschaltet werden und Level erreicht werden, auf die man vorher nie zugriff hatte.

1.3 Systemvoraussetzung

Systemvoraussetzungen

Sie benötigen mindestens OS2. Die Oberfläche ist unter OS3.x besser zu bedienen, was besonders bei Listviews hervorsteht.

Die gtdrag.library V3.4+ wird benötigt, wenn Sie die Drag'n Drop Features nutzen wollen. Drag'n Drop ist dringend zu empfehlen, da ansonsten immer der Umweg über die Festplatte genommen werden muß. Die gtdrag.library benötigt: OS3.x+!

Eine Playstation und eine MemoryCard sollten auch vorhanden sein. (-8

Sie brauchen entweder ein DexDrive oder Sie müssen sich selber eine spezielle Hardware basteln.

1.4 Featureliste

Features

- \textdegree{} 100% Assembler
 - \textdegree{} Laden und speichern der folgenden Formate: MCD, VGS, GME, PSX, MEM
 - \textdegree{} DexDrive Support
 - \textdegree{} Sehr schneller MemoryCard-Zugriff! (Internes Puffern)
 - \textdegree{} Öffnen Sie so viele virtuelle MemoryCards, wie sie brauchen!
 - \textdegree{} Drag'n Drop erlaubt einfachstes kopieren einzelner Spielstände ↔ zwischen den verschiedenen Fenstern.
-

\textdegree{} Der Spieldateikonvertierer erlaubt das einfache Umwandeln von ↔
Spiel-
ständen anderer Regionen durch einfache Patchdateien.

\textdegree{} Locale Support

1.5 Distribution

Distribution

Dieses Programm darf auf allen jederman zugänglichen Medien veröffentlicht werden, solange im Archiv alle Files unverändert beiliegen. Bei CD Veröffentlichungen möchte ich gerne ein kostenloses Exemplar.

MCControl ist Mailware!

Ich erwarte von jedem, der MCControl benutzt, daß er mir eine EMail oder eine Postkarte schickt. Ich denke das tut keinem Weh und mich spornt es an neue Features zu integrieren und schnell neue Anpassungen vorzunehmen.

Updates sind über das Aminet zu bekommen.

Für Schäden oder Datenverluste, die durch MCControl oder die Hardware auftreten, hafte ich nicht. Benutzung auf eigene Gefahr !!!

1.6 Installieren von MCControl

Installieren von MCControl

Benutzen Sie falls möglich den original System-Installer, da dieser eine Speicher und Festplatten optimierte Installation ermöglicht.

Alternativ können Sie auch einfach die MCControl-Schublade auf Ihre Festplatte ziehen und somit alle auf die Platte kopieren, aber bedenken Sie, das sie dabei möglicher weise mehr Festplattenplatz und Speicher beim Betrieb von MCControl benötigen, als bei einer richtigen Installation.

Fertig!

Nicht vergessen den Kartenleser zu basteln.

1.7 Geschichtliches

Geschichtliches

Dieser Text erzählt etwas tagebuchmäßig, was sich in den verschiedenen Versionen getan hat.

- V0.10 Erste Beta Demo Version!
 - V0.11 Viele kleine interne Änderungen!
 - V0.12 Einige Bilder gemalt, die das erstellen der Hardware erleichtern sollen. (Dank an Janne Lumikanta für die original Bilder)
 - V0.13 Anleitung erweitert.
 - V0.14 OnlineHilfe eingebaut.
 - V0.15 Den Katalog berichtigt und einige Gadgets umbenannt.
 - V0.16 Die Gadgets im Hauptfenster sind jetzt richtig positioniert.
 - V0.17 Erste offizielle Aminet Version
 - V0.18 BUGFIX: Es konnten falsche Frame Offsets berechnet werden.
BUGFIX: Verdammt! Die Cacheroutine hatte zwei herbe Fehler, die dazu führten, da der letzte Block nicht geschrieben oder gelesen wurde.
Parallelportallokierung eingebaut!
 - V0.19 FEATURE: Drag'n Drop eingebaut! Jetzt kann man einzelne Spielstände verschieben.
CHANGED: Der Fenstertitel ist jetzt etwas informativer als vorher.
Neues Kapitel mit geprüften MemoryCards eingefügt.
BUGFIX: Karte beschreiben erlaubt jetzt auch das komplette kopieren einer Karte!
FEATURE: Laden und Speichern von #?.PSX Dateien
 - V0.20 BUGFIX: Hab vergessen die Spieldaten von Karte zu laden, bevor Sie abgespeichert wurden.
CHANGED: Das Zeitbalkenfenster öffnet jetzt nur noch wenn wirklich Daten von der MemoryCard gelesen werden.
CHANGED: Das Menü etwas umgeordnet!
BUGFIX: Unzählige kleine Berichtigungen!
BUGFIX: Die Dateiendungen .VGS und .GME wurden vertauscht!
 - V0.21 BUGFIX: Speicherverlust behoben!
 - V0.22 Sehr viele Änderungen an den Kartenroutinen. Jetzt ist fast alles
| so gut, wie ich es haben will und alle möglichen Fehler, die durch
V0.98 unvorhergesehene defekte Karten auftreten, werden abgefangen!
 - V0.99 FEATURE: Delete und UnDelete eingebaut!
 - V1.00 Erste echte Aminet Version
 - V1.01 FEATURE: XPK unterstützung für Kartendateien!
 - V1.02 FEATURE: XPK unterstützung für Spieldateien!
 - V1.03 BUGFIX: Manchmal wurde der falsche Block geupdatet, wenn man die Karte beschrieben hat.
 - V1.04 FEATURE: Neues (cooles) Voreinstellungsfenster! Komplette GadTools!
Also wozu braucht man MUI?
 - V1.05 Viele kleine Änderungen am Katalog!
 - V1.06 BUGFIX: Die Kartenauswahl funktionierte nicht richtig, wenn man Karte lesen benutzt hat.
 - V1.07 FEATURE: Shell support! Jetzt kann man Karten auch auf der Shell auslesen und beschreiben. (Gewünscht von Alessandro Zummo)
 - V1.08 Einige Fehler in der Anleitung behoben.
 - V1.09 Kleine Änderungen am Katalog.
 - V1.10 Offizielle Aminet Version
 - V1.11 CHANGED: Karte einladen ist jetzt etwas logischer und einfacher zu
-

- benutzen. (Für mich einfacher GiggleGiggle! (-8))
- V1.12 CHANGED: Keine XPK Komprimierung mehr, wenn Dateien exportiert werden.
BUGFIX: Das Verändern der Fenstergröße führte zu einem Programmabsturz. (gemeldet von Timo Hegemann)
CHANGED: Die alte Verzeichnisroutine durch eine neue bessere ersetzt, die weniger verwirrend ist.
FEATURE: TV Mode eingebaut!
- V1.13 CHANGED: Dateinamenserweiterungsverhalten. [cool (-8)]
BUGFIX: #?.PSX-Lader berichtigt.
BUGFIX: Datei löschen hat den falschen Frame als verändert markiert.
- V1.14 FEATURE: Es gibt jetzt einen Spielstand-Konvertierer.
FEATURE: "über"-Fenster eingebaut!
- V1.15 BUGFIX: MungWall Hit wurde behoben.
CHANGED: Read/Write Frame Routinen dürften jetzt keine Gefahr für den Inhalt der Karte darstellen, wenn das Timing nicht stimmt.
- V1.16 CHANGED: Die Menüs werden jetzt bei Bedarf abgeschaltet!
BUGFIX: (SGP) Jetzt kann das Move Kommando auch auf die letzten 7 Blöcke eines Spielstandes zugreifen!
BUGFIX: Kleinen Fehler im Schaltplan behoben. (Das Danke geht an Zeljko Vulinovic)
FEATURE: Schnelles formatieren eingebaut!
- V1.17 CHANGED: About Fenster verändert!
BUGFIX: 68000er Abstürze behoben.
CHANGED: Das Kartentiming wird jetzt über die Systemgeschwindigkeit geregelt. Damit sind die Verzögerungen auf verschiedenen Systemen vergleichbar!
- V1.18 BUGFIX: Sony Cards funktionieren jetzt wieder! (gemeldet von Juergen Ofner)
- V1.19 BUGFIX: Die Größe des Voreinstellungsfensters stimmt jetzt.
FEATURE: Jetzt läßt sich der Kartenzugriff abbrechen.
- V1.20 FEATURE: Der Name des Spielstandes wird jetzt immer als Defaultname verwendet. (gewünscht von Timo Hegemann)
BUGFIX: Habe den blöden Karte einlesen Bug behoben!
- V1.21 FEATURE: Neue Kartenkonfigurationsmöglichkeiten.
FEATURE: Automatische Kartenerkennung eingebaut.
FEATURE: Neues Voreinstellungsmenü.
- V1.22 BUGFIX: Der Menüpunkt Karte speichern erzeugt jetzt immer den richtigen Namen.
Habe einige Defaultkarten hinzugefügt, die eine Autokonfiguration erleichtern sollen.
Ein paar neue Spielstandpatcher eingefügt (Danke an Andrea Favini)
BUGFIX: Der Multi-Einschubbetrieb funktioniert jetzt richtig. (gemeldet von Zeljko Vulinovic and Andrea Favini)
FEATURE: Es können keine leeren Einträge mehr verschoben werden. (Danke an Axel Doerfler für das nötige GTDrag.library Feature.)
BUGFIX: Das Voreinstellungsfenster erlaubt jetzt auch 4 Einschübe.
FEATURE: Löschen/Wiederherstellen aller Dateien eingebaut. (Gewünscht von Jürgen Ofner)
BUGFIX: Die Gadgets eines neuen Fensters wurden manchmal größenmäßig nicht richtig berechnet. (gemeldet von Timo Hegemann)
BUGFIX: Doppelklicke in den Listen des Voreinstellungsfensters repariert. (gemeldet von Timo Hegemann)
- V1.23 BUGFIX: Bei vier Slots wurde Mist gebaut! (gemeldet von Zeljko Vulinovic)
-

- BUGFIX: Ich hab vergessen die SGP Documentation zu übersetzen.
- V1.24 FEATURE: MultiPage Support eingebaut!
- V1.25 FEATURE: Verzeichnis als ASCII exportieren (gewünscht von Werner Ammann)
- CHANGED: Kleinere Optimierungen vorgenommen.
- BUGFIX: MultiPage Support repariert (gemeldet von Zeljko Vulinovic)
- V1.26 FEATURE: Getrennte Schreib- und Leseverzögerung, damit können einige langsame Karten wenigstens schneller geschrieben werden.
- BUGFIX: Kleine Berichtigungen an den Karteneinstellungen.
- BUGFIX: Es wurde ein kleines Problem mit dem SUPPORT Kommando behoben. (gemeldet von Brice Terzaghi)
- FEATURE: Ein paar neue Spielstandpatcher eingefügt (Danke an Brice Terzaghi)
- FEATURE: Durch neuen Katalog ist MCCControl jetzt des französischen mächtig. (Danke an Brice Terzaghi)
- FEATURE: Region/ProduktID wird jetzt im Verzeichnis angegeben.
- FEATURE: DEL und Backspace Tasten erlauben das löschen und wiederherstellen von Dateien.
- BUGFIX: Habe das Problem mit den Leerzeichen im Dateinamen beim Speichervorgang behoben.
- BUGFIX: Das Problem mit dem Busy Pointer und dem Spielstandpatcher wurde behoben. (Gemeldet von Brice Terzaghi)
- FEATURE: Komplette Unterstützung des #?.mem Formats!
- V1.27 BUGFIX: Das Karteeditieren-Gadget war beim Öffnen immer abgeschaltet, obwohl es manchmal eingeschaltet sein mußte.
- BUGFIX: Beim Speichern von Spielständen wurde der automatisch erzeugte Name 3 Zeichen zu lang. (DOS limit)
- V1.28 CHANGED: Habe eine neue Möglichkeit der Namenskodierung gefunden. Wird wohl nur sehr selten benutzt. (Example.mcd=>Worms) Jetzt sollten auch die letzten Spiele richtig angezeigt werden, sofern keine japanischen Zeichen gefordert sind.
- CHANGED: FAQ aktualisiert.
- FEATURE: Eine neue Funktion erlaubt das Speichern aller Spielstände einer Karte.
- BUGFIX: Beim Speichern einzelner Spielstände blieben Namensfragmente vorheriger Speicherungen bestehen. Nicht tragisch, aber unschön.
- V1.29 BUGFIX: Es war nicht möglich die Fensterpositionen der Karteneinstellungen und des Hauptfensters zu verändern! (Gemeldet von Brice Terzaghi)
- V1.30 FEATURE: Neues Treibersystem eingebaut. Jetzt kann es sehr einfach möglich jede Fremdhardware zu unterstützen.
- BUGFIX: Habe vergessen des Menüpunkts Speicherns aller Spielstände abzuschalten, wenn keine Datei auf der MemoryCard vorhanden ist.
- V1.31 Kleine Änderungen am Treibersystem.
- Die Karteneinstellungen sind jetzt auch Treiberabhängig!
- BUGFIX: Kleinen Fehler im Verzeichnis behoben. Defekte Einträge wurden immer als frei angezeigt, konnten aber nicht benutzt werden.
- RamCard Treiber und die passenden Sourcecodes als Entwicklerinformation beigelegt. Der Treiber selbst ich eigentlich nur zu gebrauchen, wenn man keinen Kartenleser besitzt und trotzdem MCCControl komplett ausprobieren möchte.
- FEATURE: Diverse Menüpunkte und Gadgets werden jetzt abhängig vom Treibermodul deaktiviert.
- V1.32 FEATURE: Die Schrift der Oberfläche kann jetzt frei gewählt werden.
- V1.33 BUGFIX: Fehler im Voreinstellungsfenster behoben. MCCControl war nicht mehr in der Lage die Karteneinstellungen zu speichern! (Gemeldet von Zeljko Vulinovic)
-

- V1.34 FEATURE: DexDrive Unterstützung!!!
CHANGED: Die interne Treiberansteuerung wurde komplett überarbeitet.
FEATURE: Module_DirectFrame und Module_DirectPage Unterstützung.
(Neue interne Treiberfunktionen)
BUGFIX: Wenn man die Voreinstellungen abgebrochen hat, wurde trotzdem der im Fenster eingestellte Treiber benutzt!
FEATURE: Device Einstellungen!
- V1.35 BUGFIX: Die neuen Lese und Schreibroutinen hatten einen kleinen Fehler, der nur auftrat, wenn kein Treiber geladen war!
FEATURE: Das SGP Fenster wurde komplett überarbeitet! Jetzt sind auch Schummelpatches möglich!
FEATURE: Spanische Übersetzung beigelegt! (Dank an Victor M. Gutiérrez)
BUGFIX: Die MCM Fehler wurden überarbeitet! Jetzt sollte immer klar sein, was gemeint ist! (War mein Fehler) Außerdem habe ich eine "Kann Timer.device nicht öffnen" Meldung eingebaut, weil einige Treiber dieses benötigen und die anderen Meldungen den Benutzer verwirren!
BUGFIX: Kleine Fehler in der Dokumentation der MCMs behoben!
FEATURE: Neue mit Schummeloption versehene SGP Dateien für Spyro, Spyro2, ApeEscape and Wild9 eingefügt!
FEATURE: Turbo Lese- und Schreibzugriffe! Die Arbeitsgeschwindigkeit ist je nach Änderung an der Karte bis zu 1000 mal schneller! (-8
BUGFIX: Fenstergrößen Problem des Hauptfensters behoben.
BUGFIX: Viele kleine Fehler in der Anleitung behoben!
- V1.36 BUGFIX: SGP Kommando checksumm berichtigt!
FEATURE: Neues SGP Kommando: Tool!
FEATURE: SGP/SGT Patch für Pitfall3D beigelegt!
FEATURE: SGP Patch für Ruff&Tumble beigelegt!
FEATURE: Ein paar neue SGP Strings eingebaut!
- V1.37 FEATURE: Installer/Deinstaller skript hinzugefügt!
BUGFIX: MCControl ist jetzt Jahr 2000 fähig! War nur Spaß! :)
Frohes neues Jahr!!!
FEATURE: Neue MCControl Versionen für OS2.1 und OS3.x!
FEATURE: Ein paar kleine Optimierungen am Programm.
BUGFIX: Ein paar Verbesserungen an den DexDrive Treibern.
BUGFIX: Ein paar Korrekturen an der Datei: Modules.doc
- V1.38 FEATURE: Habe ein neues Bild angefertigt, das einfach nur Nachgebaut werden muß. Damit bekommen auch Leute die wenig oder keine Erfahrung mit Elektronik haben den Kartenleser hin!
BUGFIX: Das Installerskript kopiert jetzt auch die Bilder und die eigene Sprache wird für Dokumentation und Kataloge voreingestellt.
BUGFIX: Ein paar Verbesserungen an den DexDrive Treibern.
FEATURE: Die MCM-Treiber werden jetzt erst geladen, wenn auf die Karte zugegriffen werden soll. Dadurch werden DexDrive-Nutzer nicht genervt, wenn Sie das DexDrive nicht angeschlossen haben und nur einen Spielstand suchen oder speichern wollen. (gewünscht von mir, weil mir das auf den Keks ging!)
FEATURE: Das Installerskript ist jetzt auch spanisch. (Der Dank geht an Victor M. Gutiérrez)
BUGFIX: Das Voreinstellungsmenü führte zu Fehlfunktionen, wenn im Zuge der Aktion das Modul gewechselt wurde.
BUGFIX: Es konnte passieren, dass bei Benutzung eines DexDrives, oder z.B. der RamCard.mcm ein Kartentyp und eine Slotauswahl erschien (sehr verwirrend)! Ebenso kann jetzt in den Settings auch die Anzahl der Slots nicht mehr eingestellt werden, wenn das Flag nicht gesetzt ist.
-

FEATURE: Neues MCM-Flag eingebaut, das bestimmt ob der Treiber mehr als einen Einschub unterstützt. Das ist auch der einzige Grund für die neuen Standard Treiber.

BUGFIX: Die automatisch erzeugten Dateinamen beim Speichern von Spielständen waren nicht 100% DOS tauglich. (gemeldet von Michael Jaccoud)

BUGFIX: Die Unit-Ermittlung hatte einen Fehler, der immer nur sporadisch, abhängig vom Device auftrat. (gemeldet von Danny Hamon)

CHANGED: Die SGP Speicherplätze werden jetzt automatisch nummeriert. (vorgeschlagen von Brice Terzaghi)

FEATURE: Wenn nur ein Fenster offen ist, kann jetzt auch nicht mehr versucht werden zu draggen, weil es sowieso nicht möglich ist. Außerdem springt der Auswahlbalken des Quellfensters nicht mehr umher.

FEATURE: Added SGP files für Breath of Fire III und Syphon Filter.

FEATURE: SGP Dateien für Breath of Fire III und Syphon Filter beigelegt.

V1.39 FEATURE: Multiselect-Unterstützung beim Einladen von Spielständen.

FEATURE: Neue MemoryCard Aufräum-Funktion!

FEATURE: CheckBox und Integer SGP Gadgets eingebaut.

FEATURE: Einige neue Adressierungsoptionen (B,W,L,&) eingebaut.

FEATURE: SGP für Azure Dreams und MediEvil hinzugefügt!

FEATURE: Das SGP Fenster sieht jetzt cool aus und es passen mehr Gadgets auf den Schirm!

FEATURE: Die SGP Regionen können jetzt auch länderspezifisch angegeben werden!

FEATURE: Einige Menütasten verändert oder hinzugefügt.

FEATURE: SGP für Oddworld: Abe`s Exoddus beigelegt!

1.8 Zukünftiges

Zukünftiges

\textdegree{} Keine Ahnung (-8 Ich richte mich da voll nach Ihren Wünschen.

1.9 Bugliste

Buglist

\textdegree{} Derzeit sind keine Fehler bekannt

1.10 Danksagungen

Danksagungen

\textdegree{} Vielen Dank an Janne Lumikanta! Er schuf das PSX MemoryCard Reader ↔

Projekt. Viele der Bilder, die mit diesem Projekt veröffentlicht wurden, stammen von ihm und wurden von mir angepaßt!

\textdegree{} Vielen Dank auch an die Leute, die mir ihre Spiele und MemoryCards für Testzwecke und das Erstellen von Konvertern überlassen haben. ←

\textdegree{} Danke an Brice Terzaghi und Victor M. Gutiérrez für die Übersetzungen! ←

\textdegree{} Ebenfalls vielen Dank an Timo Hegemann! Er fand immer wieder Fehler und half das Programm durch seine Vorschläge zu verbessern. ←

\textdegree{} Auch einen herzlichen Dank an Zeljko Vulinovic für die vielen Betatests. ←

\textdegree{} Vielen Dank an Dmitry Shishkin für das ShineR Projekt!

\textdegree{} Und natürlich allen, die mich finanziell für dieses Tool entlohnt haben. ←

1.11 Der Autor

Der Autor

Sollten Sie Bugs in MCControl finden, so bitte ich um Mitteilung, damit ich diese in neuen Versionen beseitigen kann.

Auch für Anregungen zur Erweiterungen, Kartendateien und SGP Dateien bin ich jederzeit dankbar.

Guido Mersmann
Glatzer Straße 12
48477 Hörstel
Deutschland

INTERNET: geit@gmx.de
FIDONET : 2:2449/246.15
TEL : 05978-225
FAX : 05978-705

1.12 Andere Programme von mir!

Andere Programme von mir!

BoulderDäsh [game/jump/boulderdaesh.lha]

Ein Klone des Original Boulderdash für den Amiga. Dies ist die einzige Version, die auf dem Amiga schneller ist als das Original. Sie sieht genauso aus und verhält sich genauso. Ich wurde schon gefragt, wo sich der C64 befindet. (-8 Das alles schon auf einem 68000 ohne Fastmem. Grafikkartenbenutzer wird freuen, daß dieses Spiel uneingeschränkt auf Grafikkarten funktioniert.

SimpleCat [dev/misc/simplecat.lha]

Dieses Tool ist für Programmierer und Anwender. Mit diesem Programm können die auf einfachste Weise mit ihrem Lieblings Texteditor Kataloge von Programmen ändern. Diese Programme müssen allerdings ein CS-File beiliegen haben. Sehen Sie dazu im Archiv in der Catalogs-Schublade nach.

AFind [util/misc/afind.lha]

Dieses Programm ermöglicht es ihnen auf einfachste Weise ihre AminetCDs zu durchsuchen. Es funktioniert eigentlich wie das Originaltool von der CD, nur werden hier AminetCDs und AminetSets gemischt benutzt und man ist z.B nicht gezwungen die ersten 5 Aminets zu durchsuchen, um ein Programm zu finden, das auf Set1 Diskb liegt.

AView [util/misc/AView.lha]

AView ist ein Programm, das eigentlich wie Multiview funktioniert. Es arbeitet allerdings ohne Datentypen, sondern benutzt eigene Definitionen. Man kann für jeden Dateityp ein eigenes Programm angeben, daß benutzt werden soll.

Guideformat [text/edit/guideformat.lha]

GuideFormat ist ein kleines Tool, das Blocksatz auch bei AmigaGuide Dateien ermöglicht. Dabei ist es egal, ob in der Zeile "Links" oder sonstige Kommandos vorkommen.

GuideCheck [text/edit/guidecheck.lha]

GuideCheck ist ein Tool, das es erlaubt ein Guidefile vollständig zu prüfen und alle eventuellen Fehler aufzudecken.

SiedlerBoot [game/patch/siedlerboot.lha]

Dieses Programm erlaubt das Spielen von Siedler direkt von der Amiga Plus Sonderheft 9 CD. Das geht auch ohne? Klar, aber die Spielstände können nicht gespeichert werden. Mit SiedlerBoot befindet sich nur ein kleines Programm und die Spielstände auf der Platte. Der Rest bleibt auf CD.

Execute64 [misc/emu/execute64.lha]

Execute64 erlaubt es Programme direkt in den Speicher des C64 zu laden und zu starten. Das ermöglicht z.B den Amiga mit seiner Festplatte als riesigen Fileserver (z.B Spiele) zu benutzen.

R [util/cli/r.lha]

"R" erzeugt für jedes Dos-Programm eine Oberfläche. Es gibt also kein kompliziertes studieren der Templates mehr!

DVBControl [comm/misc/dvbcontrol.lha]

DVBControl ist eine Zusatzsoftware für den Nokia Mediamaster (D-Box). Im Zusammenspiel mit der DVB2000 Firmware dieses Digital-TV Dekoders ist es auf einfachste Weise möglich die Firmware zu updaten, die Senderliste zu editieren und vieles mehr! Wer also die DVB2000 und einen Amiga benutzt, kommt um DVBControl nicht herum!

MCCControl [hard/hack/mccontrol.lha]

MCCControl (MemoryCard Control) ist ein Kartenleserprojekt, das speziell für die MemoryCards der Playstation entwickelt wurde. Dazu wird lediglich eine kleine Hardware (Kosten im paar Euro) und die kostenlose Software benötigt!

1.13 Die Kartenleser Spezifikationen

Die Kartenleser Spezifikationen

Wenn Sie es sich nicht zutrauen selber eine Hardware zu basteln, dann können Sie im Fachhandel ein DexDrive kaufen!

Bevor Sie Ihre eigene Hardware bauen sollten Sie sich mal die Hardware von Timo Hegemann ansehen. Die ist wirklich gut. Hier ist noch ein Bild ohne MemoryCard. Meine Version ist direkt in einen SUB-D25 Steckergehäuse eingebaut. Das ist aber nicht zu empfehlen, weil es sehr eng wird.

Alternativ gibt es noch eine Hardware von Dmitry Shishkin. Diese Hardware entspricht technisch gesehen mehr einen DexDrive, weil ein eigener Prozessor die direkte Kommunikation mit den Speicherkarten übernimmt. Zu finden ist dieses Archiv im Aminet: hard/hack/ShineR.lha

Zuerst muß ein MemoryCardanschluß her! Sie benötigen einen normalen uralt PC Slot (keinen Amiga Slot! Wir machen keine Amigas kaput). Dieser Slot muß erstmal zusammengesägt werden. Wie das geht ist hier im Bild zu sehen.

Wenn dies das erste Mal ist, dass Sie eine elektronische Schaltung basteln, oder Sie einfach nicht verstehen wie dann ganze gemeint ist, dann sehen Sie sich einfach das folgende Bild an. Sie brauchen nur die einzelnen Teile vor sich auf den Tisch zu legen und so zu verbinden, wie im Bild gezeigt. Einfacher geht es nicht!

If this is the first time you build an hardware, or you simply don't understand what's to do, then take a look on his picture! Just place your parts on your table and connect them like shown!

Nachdem Sie diesen harten Job hinter sich haben, müssen Sie sich entscheiden, welchen Kartenleser sie bauen wollen:

3.6V Kartenleser ohne externe Stromversorgung

Das ist der einfachste Leser und er kommt ohne externe Spannung aus. Er benutzt die 5V vom Parallelport um daraus die 3.6V zu erzeugen. Dadurch funktioniert dieser Leser aber nur mit Speicherkarten die auch nur diese Spannung nutzen. (Karte aufschrauben und nachsehen)

Die Hardware sieht So aus! Etwas einfacher geht es mit dieser Schaltung.

3.6V und 7.6V Kartenleser mit externer Stromversorgung

Diese Version benötigt ein externes Gleichstrom Netzteil. Das dürfte sehr leicht zu finden sein. Viele Geräte kommen mir einem solchen Steckerklumpen (z.B Tragbare CD Player, Walkman Netzteil, IR/Funkkopfhörer, ...)

Der Vorteil liegt auf der Hand. Durch die Unterstützung beider Spannungen ist das Lesegerät Hardwarekompatibel zu allen Karten.

Die Hardware sieht So aus!

Hier finden Sie einen allen in einem Multi Einschub Kartenleser mit beiden Spannungen.

Die Bilder sollte eigentlich alleine ausreichen um das Interface zu bauen. Weitere Informationen folgen hier:

Zusätzliche Informationen

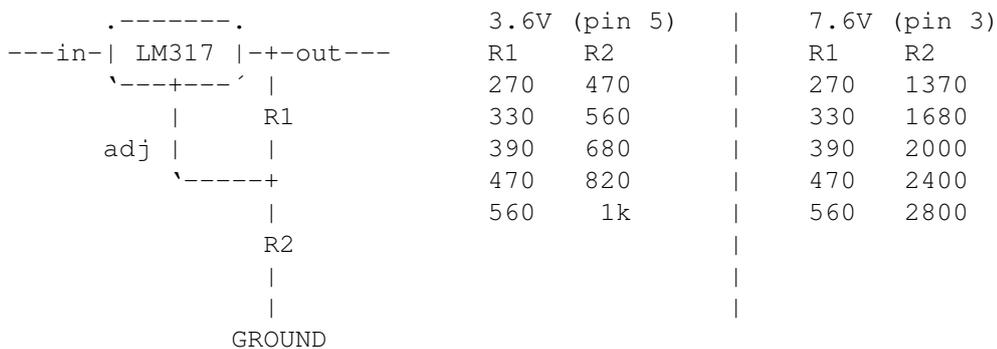
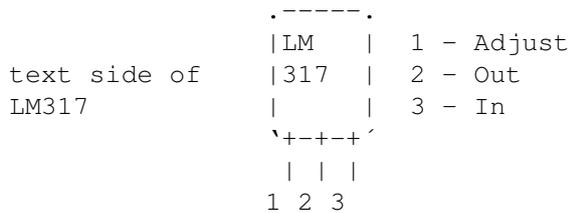
Memory Card Connector



pin No.	Signal Name	Richtung	Logik	Funktion
1	DAT	in	positive	Serial Output data (open drain)
2	CMD	out	positive	Serial Command data
3	+7V	-	-	+7.6V CD-ROM Drive Power
4	GND	-	-	Signal Ground
5	+3V	-	-	+3.5V System Power
6	SEL-	out	negative	pad/memory select
7	CLK-	out	negative	Serial Clock
8	-	-	-	no use
9	ACK-	in	negative	Acknowledge (open drain)

Wie Sie sehen können, benötigt die MemoryCard zwei Spannungen. Ich weis, das ist nicht immer richtig, aber ich habe 4 verschiedene 15 Block Karten getestet und 3 benötigten mindestens die 7.6V. Diese Spannung benötigt eine externe Stromversorgung. Warum also nicht gleich den zweiten Wandler einbauen und alle Karten unterstützen?

Als Spannungswandler wird ein LM317 verwendet! Es ist eigentlich egal, ob und welcher Buchstabe hinter dem 317 folgt. Der Buchstabe bezeichnet Bauform und Leistung. Ein LM317T funktionier genauso wie ein LM317Q oder ein LM317LZ



Mehr Informationen über den LM317 finden Sie im Internet unter www.national.com und saugen Sie dort die richtigen PDF-Dateien.

Wenn Sie ein externes Netzteil benutzen, dann schließen Sie AUF KEINEN FALL den Ausgang des Spannungswandlers an Pin14 des Parallelports an!!

Den Pin14 (5V) des Parallelport zu benutzen ist zwar recht sicher für die MemoryCard, aber man kann ihn leider nicht benutzen um die 7.6V zu erzeugen!

1.14 Fragen, Antworten und vieles mehr!

Fragen, Antworten und vieles mehr!

Was ist eine PlayStation?

Was ist eine MemoryCard?

Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?

Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum?

Was ist ein DexDrive?

Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?

Wie sollte das externe Netzteil aussehen?

Welche PSX Spiele besitzt Du?

Andere Dinge:

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

1.15 FAQ: Was ist eine PlayStation?

Was ist eine PlayStation?

Nun, eine Playstation ist eine sehr gute Spielekonsole aus dem Haus Sony!

Wenn Sie das nicht Wissen, wieso lesen Sie dann diese Anleitung? (-8

1.16 FAQ: Was ist eine MemoryCard?

Was ist eine MemoryCard?

Eine MemoryCard ist eine kleine Speicherkarte für die Sony PlayStation!

1.17 FAQ: Was ist ein DexDrive?

Was ist ein DexDrive?

Ein DexDrive ist eine kommerzielle Version eines MemoryCard-Lesers. Sie

sollten Ihnen in jedem gut sortiertem Spielzubehörladen bekommen.

Sie wollen sehen, wie es aussieht? Klicken Sie hier!

Der beigelegte Treiber ist Shareware und kann MemoryCards nur lesen! Das habe ich gemacht, weil ich viel Zeit investiert habe, das Übertragungsprotokoll heraus zu finden und ich mußte mir dazu ein DexDrive kaufen. Wenn Sie die Vollversion haben wollen, dann senden Sie mir 10 DM und Sie bekommen die Vollversion. Ich denke das ist nicht zu viel!

1.18 FAQ: Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?

Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?

Glauvt man einigen Fachzeitschriften und Verpackungen, dann paßt auf eine 15 Block MemoryCard genau 1 Megabyte.

Das ist falsch!!!

Auf eine MemoryCard passen 1MegaBit oder anders gesagt 128KB! Das wird oft mit 1MB abgekürzt und dann im Unwissen wieder zu einem MegaByte.

1 MegaBit = 1048576 Bit

1048576 Bit / 8 = 131072 Byte

131072 Byte / 1024 = 128 KiloByte

Ein MemoryCard Block entspricht 8 Kilo Byte! Auf eine normale Karte passen 15 Blöcke! Die restlichen 8 KB werden vom Inhaltsverzeichnis und einigen anderen Daten verbraucht.

1.19 FAQ: Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum?

Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum?

... MCCControl ist in der Lage normal auf die Karte zuzugreifen.

Ja, das ist ein recht seltenes Problem. Der Grund ist, das der erste Frame einer Karte den Status angibt und wenn dieser Frame beschädigt wird, dann nimmt die Playstation an, die Karte sei nicht formatiert.

MCCControl ignoriert diesen Frame und wenn die Karte wirklich unformatiert wäre, dann würde das Verzeichnis voller ungültiger Einträge sein!

Diese Problem is sehr einfach zu beheben, aber der interne Cache macht die Sache etwas problematisch. Der einfachste Weg ist das Verzeichnis einzulesen und und die Menüfunktion zum Aufräumen der Karte zu

benutzen. Jetzt müssen Sie sicherstellen, daß der schnelle Zugriff abgeschaltet ist. Nun können Sie die Karte schreiben und alle Probleme sollten verschwunden sein. Den schnellen Zugriff sollten Sie aber wieder einschalten, um den ersten Frame zu schützen und die Kartenzugriffe wieder zu beschleunigen.

1.20 FAQ: Wie sollte das externe Netzteil aussehen?

Wie sollte das externe Netzteil aussehen?

Nunja, wie es aussieht ist eigentlich egal! Es sollte zumindest sicher sein und keine offenen/kaputten Stellen aufweisen.

Das Netzteil sollte eine Spannung von 9 bis 18 Volt liefern. Welcher Wert das genau ist, ist völlig egal, da die Spannungen durch die Spannungsregler gehalten werden. Er sollte nur einigermaßen stabil sein, was aber bei den meisten Steckernetzteilen kein Problem sein sollte.

Desweiteren sollte das Netzteil mindestens einen Strom von mehr als 200mA liefern können. Die Playstation liefert meines Wissens nach zwar pro Spannung nur maximal 100mA, aber bei der Spannungswandlung geht auch was verloren. Bei Benutzung von nur einem Einschub mit nur 15 Block-Karten reichen aber ca 100mA aus.

Netzteile unter 100mA sind nicht mehr zu empfehlen! Sie mögen zwar funktionieren, produzieren aber oft sehr viel Wärme, könnten durchbrennen oder gar Feuer fangen!!

Wenn das Netzteil nicht genug Leistung bringen kann, dann kann es auch passieren, das die Karte nicht mehr funktioniert, oder langsamer gelesen werden muß. Timo Hegemann benutzt z.B. eine 9V Batterie und seine sonst schnelle NoName Karte wird von MCCControl nur noch als SonyNew erkannt.

1.21 Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?

Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?

Nun! Jedes Spiel wird mit speziellen Eigenschaften der Region ausgeliefert.

Jeder weis, das ein US Spiel nicht ohne weiteres auf einer europäischen Playstation startet. Daher bekommen die Spiele für jede Region einen eigenen Kode.

Beispiel:

BESLES-00463

0123456789ab

0 Das "B" ist eine Konstante
 1 Region in der sich der Hersteller befindet.
 2 Das "S" ist eine Konstante (SONY)
 3 "L" Lizenz
 "C" Computer (Nur bei Sony Produkten)
 So ergibt sich aus 234 z.B "Sony Computer Europe" oder bei einer
 Lizenz "Sony Licence Europe".
 4 Spiel läuft nur in dieser Region auf entsprechenden Playstations
 5 "S" Software
 "D" Demo (Eine Demo CD mit PSX software)
 "H" Hardware (Kontroller, MemoryCards, MultiTaps, LightGuns)
 6 Trennung ist auch immer gleich ("-").
 789ab Die Nummer des Spiels (der Lizenz) Ein Spiel kann in
 unterschiedlichen Regionen (4) auch unterschiedliche Nummern
 haben.

Eine deutsche Firma würde also von Sony für die US Version Ihres Spiels
 z.B BESLUS-12345 als ProduktID bekommen und für die europäische Version
 BESLES-22222.

Spielstände können noch 8 zusätzliche Bytes enthalten, um verschiedene
 Typen von Spielständen für ein Spiel zu ermöglichen. Man kann sagen,
 das jeder Spielstand noch 8 Bytes enthalten kann, die einem Dateinamen
 entsprechen.

"BESLES-22222Records "
 "BESLES-22222Settings"

Am einfachsten kommt man an diese IDs, wenn man den
 Spielstand-Manipulator öffnet! Die ID befindet sich dann im ProduktID
 Gadget. Die ersten 12 Zeichen entsprechen der kompletten Produkt ID und
 die folgenden 8 dem Dateinamen des Spiels, falls vorhanden.

1.22 Welche PSX Spiele besitzt Du?

Welche PSX Spiele besitzt Du?

Nunja, hier eine Liste meiner PSX Spiele. Wenn Sie Spiele verkaufen
 möchten, dann sehen Sie doch mal in meine Wunschliste!

Azure Dreams
 Breath of Fire III
 Bubble Bobble also Featuring Rainbow Islands
 Colin MacRae Rally
 Frogger
 Heart of Darkness
 MediEvil
 Nanotek Warrior
 Oddworld: Abe's Exoddus
 Oddworld: Abe's Oddysee
 Pitfall 3D: Beyond the Jungle
 Ruff & Tumble (aka 40 Winks)

S.C.A.R.S
Sentient
Sentinel Returns
Spot goes to Hollywood
Virtual Pool
Wild 9
Worms

1.23 FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

Diese Frage hab ich schon öfter gestellt bekommen. Ich schreibe meine AmigaGuide-Texte immer mit dem GoldED. Das erleichtert die Sache ungemein. Man trägt in den "Verschiedenes" bei Faltmarkierungen einfach "@NODE" und "@ENDNODE" ein und schon wird aus dem unübersichtlichen Klotz ein schön gegliedertes File.

Aber zurück zur Frage. Das Problem sind die Links in den Texten. Die werden von GoldED einfach als Text genommen und sogar umgebrochen. Damit sind sie dann auch kaputt. Die Möglichkeit diese mit der Hand zu editieren (Links entfernen, formatieren, Links wieder einfügen) ist zu umständlich und ausprobieren und selber Spaces einfügen ist auch nicht der Hit.

Darum habe ich GuideFormat geschrieben, das diese komplizierte Aufgabe selber erledigt. Es wird eine Taste und ein paar GoldED Kommandos definiert, den Rest macht GuideFormat dann selber.

Die Dokumentationen aller meiner Programme ist mit GuideFormat formatiert und hat schon Jahre meines Lebens gespart.

Besser aussehen tut es allemal.

1.24 GESUCHT !!!!

GESUCHT !!!

Ich suche noch folgende Spiele für die PlayStation:

Alundra
Blaze & Blade
Bubble Bobble2
Kula World

Wenn Sie eines oder mehrere dieser Spiele verkaufen möchten, dann lassen Sie es mich wissen.

1.25 Die bisher getesteten Karten

Die bisher getesteten Karten

Sollten Sie eine MemoryCard haben, die hier nicht aufgeführt ist, dann lassen Sie mir bitte Ihre Resultate zukommen, damit ich sie hier veröffentliche.

MemoryKarte	Blocks	Verzögerungen (Byte,Bit,Data)	Tester
Tosa	15	(1,0,0)	Guido Mersmann
Gamester	15	(1,0.0)	Guido Mersmann
GameMedia	15	(1,0.0)	Timo Hegemann
Joytech	15	(1,0,0)	Janne Lumikanta
MemoryCard			
Plus	120	(1,0,0)	Zeljko Vulinovic
Sony Blue	15	(0,2,0)	Timo Hegemann
Sony GreyOld	15	->Versuchen Sie (0,5,0)	
Atomic	15	(0,5,0)	Andrea Favini
Blaze 24Mb			
MegaMemory	360	(0,2,0)	MegaByte
Naki	15	Funktioniert nicht	Zeljko Vulinovic

1.26 Alle Dateiformate die mit MCCControl benutzt werden können:

Alle Dateiformate die mit MCCControl benutzt werden können:

Nunja, die ersten PSX MemoryCard Programme kamen auf dem PC raus und auf dem PC werden bekanntlich die einfachsten Dinge verkompliziert. Darum hat man viele Formate erfunden, die man eigentlich gar nicht braucht.

Wenn Sie Dateiformate haben, die hier nicht aufgeführt sind, dann schicken Sie mir falls möglich zwei Dateien von jedem Format zu! Ich werde diese dann unterstützen.

MCD - Echtes MemoryCard Image

Dies ist eine 1:1 Datei der MemoryCard! Es ist das beste Format um ganze Karten zu sichern, weil es kurz ist und für den Programmierer sehr leicht zu erkennen und zu handhaben ist.

GME - Spiele Datei

Auch dieses Format enthält eine komplette MemoryCard!

Gleichzeitig ist es auch das absolut bescheuertste Format das mir je untergekommen ist. Es ist ein MCD Image mit einem Header von 3904 Bytes! Fast alle Bytes sind ungenutzt. Super! Selbst der Name ist scheiße! GME ("game", Spiel) suggeriert ja wohl einen einzelnen Spielstand aber es handelt sich nicht um einen Spielstand, sondern um bis zu 15!

Mir wurde erzählt, das diese zusätzlichen Informationen Kommentare enthalten, die sowohl für die komplette MemoryCard, als auch für die einzelnen Blöcke stehen. Nun, ich habe ungefähr 200 Dateien durchgesehen und keine davon beinhaltet Informationen zu einzelnen Blöcken und nur wenige beinhalteten Informationen über die gesamte Karte. Daher werde ich den Aufwand nicht eingehen und diesen Kram unterstützen.

Wo ich gerade am läßtern bin! Nicht mal alle PCs Tools sind in der Lage dieses Format richtig zu schreiben. Viele Dateien haben eine falsche Länge. Nachdem ich mir die Dateien genauer angesehen habe, stellte ich fest, daß diese Programme Speichermüll vom PC auf die Platte bannen, weil man eindeutig einige PC spezifische Texte findet. Das ist Datensicherheit!

VGS - Video Game Strategies

Dieses Format enthält ebenfalls eine komplette MemoryCard!

Es gibt einen kleinen Header mit einigen Informationen, wie man die Datei lesen kann. Nunja, wie gesagt: Absolut sinnlos. Es wurde IMHO von einer Organisation namens "Video Game Strategies" erfunden. Sie werden Sie im Internet finden.

PSX - Playstation Spiel Datei

Diese Datei beschreibt exakt den Spielstand eines Spiels, so wie er auch auf der MemoryCard zu finden ist. Dies kann ein Block sein. Es können aber auch mehr sein!

Dieses Format ist sehr gut um einzelne Spielstände mit verschiedenen Features zu archivieren.

Aufgepaßt: Es sind Dateien im Umlauf, die jemand gepatcht hat. Diese Dateien funktionieren nicht mit MCCControl, weil wichtige Informationen fehlen. Wenn Sie im AmigaDos "type Filename hex" eingeben, werden Sie auf einen englischen Text stoßen, der folgendes verkündet: "Diese Datei ist kaputt! Wenn Sie eine heile Datei wollen, dann kommen Sie auf unsere Homepage!" Tun Sie das nicht! Besorgen Sie sich eine verlässliche seriöse Quelle für diese Dateien und unterstützen Sie nicht diese "Wir verteilen kaputte Dateien, damit mehr Leute auf unsere Internetseiten kommen!" Säcke!

MEM - Memory Datei

Dieses Format ist absolut bescheuert. Es enthält einen Spielstand in

zwei (2!!) verschiedenen Dateien. Zusammen sind diese Dateien fast mit dem PSX Format identisch.

Ich denke jemand hat dieses Format erfunden, um sich Programmierarbeit zu sparen. Ich rate dazu dieses Format nicht zu benutzen, da es die Wahrscheinlichkeit eines Datenverlustes verdoppelt und auch mehr Platz auf der Platte braucht.

1.27 Die Fenster von MCControl

Die Fenster von MCControl

Das Hauptfenster

Die Voreinstellungen

Die Kartenvoreinstellungen

Das Informationsfenster über MCControl

Der Spielstandkonvertierer

Es gibt auch einige DOS Parameter!

1.28 MCControl - Das Hauptfenster

Das Hauptfenster

Hauptfenster ist eigentlich nicht ganz richtig, da man beliebig viele davon öffnen kann. Aber wenn alle geschlossen werden, beendet sich MCControl.

Jedes Fenster enthält seine eigene unabhängige virtuelle MemoryCard. Diese können Sie laden, speichern, von einer echten MemoryCard einlesen, oder auf eine eben solche schreiben.

Alle Funktionen (auch formatieren!!) greifen nur auf die virtuelle MemoryCard zu! Der einzige Weg die richtige Karte zu beschreiben ist durch einen Sicherheits-Requester geschützt.

Vergessen Sie nicht sich über das Menü zu informieren!

Gadgets

Verzeichnis

Typ
Slot

Verzeichnis einlesen

Karte einlesen
Karte schreiben

1.29 MCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis

Verzeichnis

Hier werden die einzelnen Dateien angezeigt. Erst kommt ein Flag und dann der Name:

- Block frei (kann eventuell wieder hergestellt werden)
B Block belegt
L Block Link (gehört zu einer Multiblockdatei)
I Eintrag fehlerhaft

1.30 MCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis lesen

Verzeichnis lesen

Mit diesem Button wird das Verzeichnis der MemoryCard eingelesen.

1.31 MCControl - Das Hauptfenster/Typ

Typ

Dieser Knopf ist nur sichtbar, wenn in den Voreinstellungen der Schalter Auto Erkennung deaktiviert ist und Sie mehr als 1 Karte in Ihrer persönlichen Kartenliste vermerkt haben.

Mit diesem Gadget können Sie direkt den Typ der Karte und damit deren spezielle Konfiguration wählen.

1.32 MCControl - Das Hauptfenster/Slot

Slot

Dieser Knopf ist nur sichtbar, wenn man in den Voreinstellungen den Kartenlesertyp auf einen Typ mit mehreren Einschüben eingestellt hat.

Hier können Sie einstellen, welcher Karteneinschub benutzt werden soll.

1.33 MCControl - Das Hauptfenster/Karte Lesen

Karte Lesen

Hier wird die komplette Karte eingelesen.

1.34 MCControl - Das Hauptfenster/Karte schreiben

Karte schreiben

Hier wird nur der veränderte Bereich (wenn Dateien gelöscht, geändert oder hinzugefügt wurden) der Karte geschrieben.

Direkt nach dem Lesen der ganzen Karte oder nach dem Einladen einer kompletten MemoryCard-Datei wird auch die komplette Karte geschrieben.

1.35 MCControl - Das Hauptfenster/Das Hauptmenü

Das Hauptmenü

Projekt

Neues Fenster
Voreinstellungen...
Über...
Beenden

MemoryCard

Laden...
Speichern...
Exportieren...
Verzeichnis lesen
Karte einlesen
Karte schreiben
Komplett formatieren
Schnell formatieren
Aufräumen
Vorherige Kartenseite
Nächste Kartenseite

Spielstand

Laden...
Speichern...
Speichere alles...
Exportieren...
Datei löschen
Datei wiederherstellen

Alle Dateien löschen
Alle Dateien wiederherstellen
Datei manipulieren...

1.36 Das Hauptmenü/Projekt/Neues Fenster

Neues Window

Öffnet ein neues Fenster mit einer neuen virtuellen MemoryCard.

1.37 Das Hauptmenü/Projekt/Voreinstellungen...

Voreinstellungen...

Dieser Menüpunkt öffnet das Voreinstellungsfenster!

1.38 Das Hauptmenü/Projekt/Über...

Projekt/Über...

Hui! Es öffnet sich ein Fenster mit Informationen über MCControl.

1.39 Das Hauptmenü/Projekt/Quit

Projekt/Quit

Dieser Eintrag beendet MCControl!

1.40 Das Hauptmenü/MemoryCard/Laden...

MemoryCard/Laden...

Hier können Sie komplette Speicherkarten von Festplatte einladen.

1.41 Das Hauptmenü/MemoryCard/Speichern...

MemoryCard/Speichern...

Hier können Sie komplette MemoryCards speichern. Das Dateiformat wird automatisch festgelegt (#?.MCD) und die erzeugte Datei kann gepackt sein.

1.42 Das Hauptmenü/MemoryCard/Exportieren...

MemoryCard/Exportieren...

Hier können Sie den kompletten MemoryCard Puffer speichern. Das Dateiformat kann durch den Unterpunkt festgelegt werden.

MCCControl komprimiert keine Dateien, die mit diesem Punkt erzeugt werden!

1.43 Das Hauptmenü/MemoryCard/Verzeichnis Lesen

MemoryCard/Verzeichnis Lesen

Es wird nur das Verzeichnis der MemoryCard eingelesen.

1.44 Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte einlesen

MemoryCard/Karte einlesen

Die komplette Karte wird in den Kartenpuffer des Fensters eingelesen.

1.45 Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte schreiben

MemoryCard/Karte schreiben

Hier wird nur der veränderte Bereich (wenn Dateien gelöscht, geändert oder hinzugefügt wurden) der Karte geschrieben.

Direkt nach dem Lesen der ganzen Karte oder nach dem Einladen einer kompletten MemoryCard-Datei wird auch die komplette Karte geschrieben.

1.46 Das Hauptmenü/MemoryCard/Komplett formatieren

MemoryCard/Komplett formatieren

Der Kartenpuffer des Fensters wird mit einer frisch formatierten MemoryCard gefüllt.

Diese Funktion sollten Sie nur benutzen, wenn Sie jede Spur einer vorherigen Benutzung der Karte vernichten wollen.

Wenn Sie nur eine Karte löschen wollen, dann benutzen Sie besser die Funktion zur schnellen Formatierung der Karte!

1.47 Das Hauptmenü/MemoryCard/Schnell formatieren

MemoryCard/Schnell formatieren

Der Kartenpuffer des Fensters wird mit einer frisch formatierten MemoryCard gefüllt.

Im Gegensatz zur kompletten Formatierung wird hier beim Schreiben aber nur das formatierte Verzeichnis auf die Karte geschrieben.

1.48 Das Hauptmenü/MemoryCard/Aufräumen

MemoryCard/Aufräumen

Der MemoryCard Buffer wird mit dieser Funktion gründlich aufgeräumt.

Bei der Benutzung von MemoryCards kommt es immer wieder vor, das man Dateien löscht, oder andere aufspielt. Will man diese Karte jetzt archivieren, dann sieht das Verzeichnis unordentlich aus, weil gelöschte Dateien vorhanden sind und Spielstände mit mehreren Blöcken liegen verstreut auf der Karte.

Dazu kommt, dass die gelöschten Dateien ja physikalisch noch vorhanden sind. Darum kann man Sie ja auch wiederherstellen. Nach dem Aufräumen sind diese Spielstände wirklich gelöscht und eine eventuell eingeschaltete Kompression erzeugt wesentlich bessere Ergebnisse!

1.49 Das Hauptmenü/MemoryCard/Vorherige Kartenseite

MemoryCard/Vorherige Kartenseite

Mit dieser Funktion aktivieren Sie die vorherige Kartenseite auf Ihrer MemoryCard.

1.50 Das Hauptmenü/MemoryCard/Nächste Kartenseite

MemoryCard/Nächste Kartenseite

Mit dieser Funktion aktivieren Sie die nächste Kartenseite auf Ihrer MemoryCard.

1.51 Das Hauptmenü/Spielstände/Laden...

Spielstände/Laden...

Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand einladen!

1.52 Das Hauptmenü/Spielstände/Speichern...

Spielstände/Speichern...

Der angewählte Spielstand kann hier gesichert werden. Das Dateiformat ist #?.PSX und die Datei wird komprimiert falls die Komprimierung eingeschaltet ist.

1.53 Das Hauptmenü/Spielstände/Speichere alles...

Spielstände/Speichere alles...

Alle Spielstände der aktuellen Karte werden gespeichert. Sollte in dem von Ihnen angegebenen Verzeichnis schon ein Spielstand mit dem selben Namen existieren, dann wird nachgefragt und es kann falls gewünscht ein neuer Name gewählt werden.

Das Dateiformat ist #?.PSX und die Datei wird komprimiert falls die Komprimierung eingeschaltet ist.

1.54 Das Hauptmenü/Spielstände/Exportieren...

Spielstände/Exportieren...

Hier kann der angewählte Spielstand gesichert werden. Das Dateiformat kann durch den Unterpunkt festgelegt werden.

MCControl komprimiert keine Dateien, die mit diesem Punkt erzeugt werden!

1.55 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei löschen

Spielstände/Datei löschen

Der angewählte Spielstand wird gelöscht!

Mit der Del-Taste können Sie diese Funktion ebenfalls jederzeit aktivieren.

1.56 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei wiederherstellen

Spielstände/Datei wiederherstellen

Der angewählte Spielstand wird wiederhergestellt, falls dies möglich ist.

Mit der Backspace-Taste können Sie diese Funktion ebenfalls jederzeit aktivieren.

1.57 Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien löschen

Spielstände/Alle Dateien löschen

Alle Spielstände der aktuellen MemoryCard werden gelöscht. Es ist möglich die gelöschten Einträge komplett, oder einzeln wieder herzustellen.

1.58 Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen

Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen

Alle Spielstände der aktuellen MemoryCard werden wiederhergestellt, falls das möglich ist.

1.59 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei manipulieren

Spielstände/Datei manipulieren

Dieser Punkt öffnet den Spielstandmanipulator!

1.60 MCControl - Die Voreinstellungen

Die Voreinstellungen

Dieses Fenster erlaubt auf verschiedenen Seiten eine vielfältige Einstellungen von MCControl. Sie sollten auch einen Blick auf die Menüs werfen.

Verbindung

Treiber
Device

Leistungsprüfung
Systemgeschwindigkeit
Auto Erkennung

Ihre Karten
Kartenstapel
Auto Konfiguration

XPK

XPK Komprimierung
XPK Methode

Verschiedenes

Oberflächenschrift
Multi Card Reader
Verzeichnis
Schneller Zugriff

Sonstiges

Benutzen
Speichern
Abbrechen

1.61 MCControl - Die Voreinstellungen/Treiber

Treiber

Dieses Gadget spezifiziert den benutzten Treiber für Ihre Hardware. Wenn Sie die Hardware nach den Plänen dieser Anleitung gebaut haben, dann ist "Standard.mcm" die richtige wahl.

Die Debug Version ("StandardDebug.mcm") zeigt sehr viele Informationen während des lesens und schreibens an. Damit Sie die Ausgaben sehen können, müssen Sie MCControl aus der Shell oder aus dem CLI starten. Die Debug Version ist nicht für normale Benutzung gedacht, weil sie um ein vielfaches langsamer ist, als die normale Version!

Die DexDriveDemo.mcm ist wie der Name schon sagt für das DexDrive.

Dann gibt es noch den 30 Block (MultiPage) RamCard-Treiber ("RamCard.mcm"). Dieser ist eigentlich sinnlos, da MCControl selber durch seinen Puffer eine wie eine RamDisk arbeitet. Aber wenn man keinen Kartenleser hat, kann man damit trotzdem die Lese und Schreibroutinen testen. Ursprünglich war er in Verbindung mit dem beiliegenden Sourcecode als Entwicklerbeispiel für neue Treiber gedacht. Außerdem kann ich dann auch ohne den Leser anzuschließen MCControl testen. (-8

1.62 MCControl - Die Voreinstellungen/Device

Device

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Dieses Gadget spezifiziert die Schnittstelle, an der die Hardware angeschlossen ist und mit der der Treiber arbeiten soll.

Die Zahl hinter dem Device-Namen definiert die Anschlußnummer, die sogenannte Unit, der IO-Karte.

Beispiele:

```
serial.device,0  
vectortex001.device,4
```

1.63 MCControl - Die Voreinstellungen/Leistungsprüfung

Leistungsprüfung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Normalerweise führt MCControl bei jedem Programmstart eine

Leistungsprüfung durch, die die Systemgeschwindigkeit ermittelt.

Damit diese Leistungsprüfung nicht jedesmal durchgeführt werden muß, oder damit Sie auch eine eigene z.B. angepaßte Geschwindigkeit einstellen können, können Sie diese Prüfung hier abschalten.

1.64 MCControl - Die Voreinstellungen/Systemgeschwindigkeit

Systemgeschwindigkeit

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Dieses Gadget ist nur für Testzwecke gedacht, wenn z.B. auf einem System die Geschwindigkeit nicht richtig erkannt wurde. Dieser Wert wird mit den anderen Verzögerungen multipliziert, daher macht es keinen Sinn diesen Wert zu ändern

Dieser Wert spiegelt die Geschwindigkeit ihres Amigasystems wieder. Je höher der wert, desto schneller ist Ihr System. Ein A500 erreicht hier gerade mal "1" ein A2000 mit 68030-25Mhz ist 8 mal schneller und liefert darum "8"!

1.65 MCControl - Die Voreinstellungen/Auto Erkennung

Auto Erkennung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hiermit werden natürlich keine Autos identifiziert, aber dennoch ist diese Funktion sehr nützlich, wenn Sie mehrere MemoryCards von verschiedenen Herstellern (besonders von Sony) besitzen.

Wenn dieser Modus aktiviert wird, dann verschwindet das Typen Gadget aus dem Hauptfenster. MCControl übernimmt nun diese Funktion automatisch, sodaß ein manuelles Ändern der Konfiguration nicht mehr nötig ist.

MCControl wählt die Karte aus Ihrer persönlichen Liste aus. Sollte dort keine gültige Karte vorhanden sein, dann wird der Kartenstapel als Quelle benutzt. Sollte auch das scheitern wird intern auf die Spezifikationen der NoName Karte geschaltet. ←

Die Autoerkennung wird vor jedem Zugriff auf eine MemoryCard durchgeführt. Daher kommt es zu einer kleinen Verzögerung, die je nach der Anzahl der persönlichen Karten und deren Konfiguration unterschiedlich ausfällt. Im Normalfall ist es aber immer schneller, als wenn man die Karten selber einstellt, oder sogar einen Lesezugriff mit der falschen Konfig durchführt.

1.66 MCControl - Die Voreinstellungen/Ihre Karten

Ihre Karten

In diesem Gadget sollten Sie alle Karten ablegen, die Sie besitzen. Dazu brauchen Sie nur die entsprechenden Karten vom Kartenstapel auf diese Liste zu ziehen. Alternativ können Sie auch eine Karte einlegen und die Automatische Konfiguration benutzen.

Sie können dann die Karten umbenennen und die Verzögerungen einstellen, falls dies nötig ist.

Falls keine Karte definiert wird, so werden intern die gleichen Spezifikationen wie bei einer NoName Karte benutzt.

Wenn Sie nicht in der Lage sind die gtdrag.library zu benutzen (z.B. Sie benutzen noch Kickstart 2.x), dann können Sie die Einträge mittels Doppelklick kopieren.

1.67 MCControl - Die Voreinstellungen/Kartenstapel

Kartenstapel

Diese Liste enthält alle vordefinierten Karten. Ziehen Sie einfach die benötigten Karten in Ihre persönliche Liste.

Alle auf diese Liste gezogenen Karten werden aus Ihrer persönlichen Liste gelöscht!

Wenn Sie nicht in der Lage sind die gtdrag.library zu benutzen (z.B. Sie benutzen noch Kickstart 2.x), dann können Sie die Einträge mittels Doppelklick kopieren.

1.68 MCControl - Die Voreinstellungen/Auto Konfiguration

Auto Konfiguration

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Dieser Knopf erlaubt das automatische Erkennen der benötigten Konfiguration.

1.69 MCControl - Die Voreinstellungen/XPK Komprimierung

XPK Komprimierung

Dieses Gadget schaltet die automatische XPK Komprimierung ein! Die PSX und Image Dateien werden beim Speichern mit dem angegebenen Packer komprimiert.

Das Einladen von gepackten Dateien funktioniert auch mit abgeschalteter Komprimierung!

1.70 MCControl - Die Voreinstellungen/XPK Methode

XPK Methode

Hier geben Sie die Methode an, die XPK zur Komprimierung benutzen soll.

Hier brauchen Sie eigentlich nichts zu ändern. Ich habe einige Tests durchgeführt und NUKE brachte fast immer die besten Ergebnisse.

1.71 MCControl - Die Voreinstellungen/Oberflächenschrift

Oberflächenschrift

Hier können Sie einstellen, welche Schrift Sie für die Oberfläche von MCControl bevorzugen. Sollte die angegebene Schrift nicht zur Verfügung stehen, dann wird die Bildschirmschrift genommen.

1.72 MCControl - Die Voreinstellungen/Mehrfach Kartenleser

Mehrfach Kartenleser

Hier können Sie einstellen, wieviele Einschübe Ihr Kartenleser hat!

1.73 MCControl - MCControl - Die Voreinstellungen/Verzeichnis

Verzeichnis

Hier können Sie einstellen wie das Verzeichnis der MemoryCard aussehen soll.

1.74 MCCControl - Die Voreinstellungen/Schneller Zugriff

Schneller Zugriff

Der schnelle Zugriff besteht darin, daß bestimmte Teile der MemoryCard beim Lesen und Schreiben einfach ignoriert werden.

Diese Frames sind eigentlich reserviert und immer unbenutzt. Sie befinden sich im vorderen Teil der Karte.

1.75 MCCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen

Benutzen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden benutzt. Die Daten werden aber nicht auf Festplatte gesichert.

1.76 MCCControl - Die Voreinstellungen/Speichern

Speichern

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden gespeichert und benutzt.

1.77 MCCControl - Die Voreinstellungen/Abbrechen

Abbrechen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden verworfen.

1.78 MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen

Die Kartenvoreinstellungen

Dieses Fenster erlaubt eine vielfältige Einstellung der Karten von MCCControl.

Name

Leseverzögerungen

Byte Verzögerung

Bit Verzögerung
Daten Verzögerung

Schreibverzögerungen

Byte Verzögerung
Bit Verzögerung
Daten Verzögerung

Multipage Unterstützung

MultiPage Start
MultiPage nächste Seite
MultiPage vorherige Seite
MultiPage Ende

Benutzen
Abbrechen

1.79 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Name

Name

Hier können Sie einen Namen für Ihre eigenen Karten angeben.

1.80 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung

Byte Verzögerung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hier können Sie die Verzögerung einstellen, die durchgeführt werden soll, bevor ein neues Byte empfangen wird.

1.81 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung

Bit Verzögerung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hier können Sie die Verzögerung einstellen, die durchgeführt werden soll, bevor ein neues Bit empfangen wird.

1.82 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung

Daten Verzögerung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hier können Sie die Verzögerung einstellen, die durchgeführt werden soll, bevor ein neues Datenpaket empfangen wird.

1.83 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung

Byte Verzögerung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hier können Sie die Verzögerung einstellen, die durchgeführt werden soll, bevor ein neues Byte gesendet wird.

1.84 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung

Bit Verzögerung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hier können Sie die Verzögerung einstellen, die durchgeführt werden soll, bevor ein neues Bit gesendet wird.

1.85 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung

Daten Verzögerung

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hier können Sie die Verzögerung einstellen, die durchgeführt werden soll, bevor ein neues Datenpaket gesendet wird.

1.86 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Start

MultiPage Start

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Dieses Gadget spezifiziert eine Tastensequenz! Diese Tasten werden immer benutzt, bevor eine Seite angewählt wird.

Zwischen den einzelnen Tastensequenzen liegt eine Verzögerung von 1/2 Sekunde. Innerhalb einer Sequenz gibt es eine Verzögerung von 1/10 Sekunden zwischen dem Drücken und Loslassen der Tasten.

Beispiele:

```
"L1 L2 SELECT"
```

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

```
"L1 -L1 L2"
```

L1 und L2 werden gedrückt. Nach einer Verzögerung von 1/10 Sekunde wird L1 wieder losgelassen.

1.87 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage nächste Seite

MultiPage nächste Seite

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Dieses Gadget spezifiziert eine Tastensequenz! Diese Tasten werden immer benutzt, wenn die nächste Kartenseite angewählt werden soll.

Zwischen den einzelnen Tastensequenzen liegt eine Verzögerung von 1/2 Sekunde. Innerhalb einer Sequenz gibt es eine Verzögerung von 1/10 Sekunden zwischen dem Drücken und Loslassen der Tasten.

Beispiele:

```
"L1 L2 SELECT"
```

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

```
"L1 -L1 L2"
```

L1 und L2 werden gedrückt. Nach einer Verzögerung von 1/10 Sekunde wird L1 wieder losgelassen.

1.88 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage vorherige Seite

MultiPage vorherige Seite

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Dieses Gadget spezifiziert eine Tastensequenz! Diese Tasten werden

immer benutzt, wenn die vorherige Kartenseite angewählt werden soll.

Zwischen den einzelnen Tastensequenzen liegt eine Verzögerung von 1/2 Sekunde. Innerhalb einer Sequenz gibt es eine Verzögerung von 1/10 Sekunden zwischen dem Drücken und Loslassen der Tasten.

Beispiele:

"L1 L2 SELECT"

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

"L1 -L1 L2"

L1 und L2 werden gedrückt. Nach einer Verzögerung von 1/10 Sekunde wird L1 wieder losgelassen.

1.89 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Ende

MultiPage Ende

Je nach gewähltem Treiber ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Dieses Gadget spezifiziert eine Tastensequenz! Diese Tasten werden immer benutzt, nachdem eine neue Kartenseite angewählt wurde.

Zwischen den einzelnen Tastensequenzen liegt eine Verzögerung von 1/2 Sekunde. Innerhalb einer Sequenz gibt es eine Verzögerung von 1/10 Sekunden zwischen dem Drücken und Loslassen der Tasten.

Beispiele:

"L1 L2 SELECT"

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

"L1 -L1 L2"

L1 und L2 werden gedrückt. Nach einer Verzögerung von 1/10 Sekunde wird L1 wieder losgelassen.

1.90 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Benutzen

Benutzen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden benutzt.

1.91 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Abbrechen

Abbrechen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden verworfen.

1.92 MCControl - Die Voreinstellungen/Das Voreinstellungsmenü

Das Voreinstellungsmenü

Projekt

Öffnen...

Speichern

Speichern Als...

Vorgaben

Auf Vorgaben zurücksetzen

Auf zuletzt gespeichertes

Auf zuletzt benutztes

Karte speichern...

1.93 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Öffnen

Öffnen...

Hier können Sie eine beliebige MCControl Voreinstellungsdatei einladen.

1.94 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichern

Speichern

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine MCControl Voreinstellungsdatei abspeichern.

1.95 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichen Als...

Speichern Als...

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine MCControl Voreinstellungsdatei unter einem beliebigen Namen abspeichern.

1.96 MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen

Auf Vorgaben zurücksetzen

Das komplette Voreinstellungsfenster wird auf die internen Vorgaben zurückgesetzt. Damit ist MCCControl wieder im gleichen Zustand, wie nach der Erstinstallation.

1.97 MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes

Auf zuletzt gespeichertes

Die zuletzt gespeicherte Voreinstellungsdatei wird eingeladen.

1.98 MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt benutztes

Auf zuletzt benutztes

Das Voreinstellungsfenster wird dazu gebracht, daß die letzten benutzten Voreinstellungen wieder erscheinen. Dieser Menüpunkt hat den gleichen Effekt wie das Abbrechen und neu öffnen des Voreinstellungsfensters.

1.99 MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Karte speichern...

Karte Speichern...

Hier kann eine einzelne Karte gespeichert werden. Wenn Sie die Karte im "DefaultCards/" Verzeichnis speichern, dann erscheint sie Karte auch im Kartenstapel.

1.100 MCCControl - Über

Über

Dieses Fenster zeigt die Version von MCCControl und meine Adresse an.

Beim Programmstart wird dieses Fenster automatisch geöffnet um mich zu huldigen. ((-8

Leuten mit besonderem Verdienst, werde ich auch zeigen, wie man das Fenster entfernen kann.

Gadgets

Ok

1.101 MCControl - Über/Ok

Ok

Das Fenster wird geschlossen. Die ESC-Taste und Return haben die gleiche Funktion.

1.102 MCControl - Der Spielstandmanipulator

Der Spielstandmanipulator

Dieses Fenster öffnet sich nur, wenn sich für den angewählten Spielstand eine passende Patch-Datei (#?.sgp) im Patches-Verzeichnis befindet.

Gadgets

Name

Autor

ID Auswählen

Produkt ID

Manipulieren

Abbrechen

1.103 MCControl - Spielstandmanipulator/Name

Name

Hier wird der Name des Spiels angezeigt, dessen Spielstand Sie patchen wollen.

1.104 MCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor

Autor

Hier wird der Name des Autors der Konvertierungsdatei ausgegeben.

1.105 MCControl - Spielstandmanipulator/ID Auswählen

ID Auswählen

Hier können Sie einstellen, welche Version des Spiels Sie besitzen. Die Länderkennung wird dann in das ProduktID Gadget übertragen.

Die Anzahl der hier möglichen Optionen hängt von der .SGP Datei des jeweiligen Spiels ab.

1.106 MCControl - Spielstandmanipulator/Produkt ID

Produkt ID

Die Länderkennung des Spielstandes wird mit dieser Länderkennung überschrieben.

Durch dieses Gadget können Sie die Kennung auch manuell eingeben.

1.107 MCControl - Spielstandmanipulator/Konvertieren

Manipulieren

Durch diesen Knopf bestätigen Sie die Veränderungen und der Spielstand wird manipuliert.

1.108 MCControl - Spielstandmanipulator/Abbrechen

Abbrechen

Es wird keine Veränderung durchgeführt und das Fenster wird geschlossen.

1.109 Das SGP Dateiformat

Das SGP Dateiformat

Generell:

Die Manipulationsdateien enthalten Kommandos, die intern genauso ausgewertet werden wie normale DOS Befehle. Soll also ein Argument ein Leerzeichen enthalten, dann muß es unbedingt in Anführungszeichen eingeschlossen werden. Die Reihenfolge der Argumente ist genauso flexibel wie unter DOS.

Überall wo Zahlen gefragt sind kann die Angabe in Dezimal oder Hexadezimal gemacht werden. Letzteres wird durch Vorrangstellung des Zeichens "\$" spezifiziert!

Voreingestellt arbeiten alle Befehle im Zugriffsmodus "Byte". Das heißt jedesmal wenn etwas aus dem Spielstand gelesen oder geschrieben werden soll, wird nur auf ein Byte zugegriffen und nicht mehr. Um das zu Übergehen beginnen Sie die Adresse einfach mit einem der folgenden Buchstaben: "B" (1 Byte), "W" (2 Bytes) or "L" (4 Bytes)!

Dazu kommt das man auch in der Lage ist bestimmte Bits dieser Bytes zu benutzen, indem man hinter die Adresse ein "&" und die entsprechende Maske angibt.

In den Erklärungen der einzelnen Kommandos erscheint ein "Z" wenn die entsprechende Option eine Wahl des Zugriffsmodus erlaubt und ein "M", wenn eine Maske verwendet werden darf!

Beispiele:

Zugriff auf die Byte \$4001 und \$4002:

```
W$4001
```

Denken Sie bitte immer daran, das die Daten INTEL mäßig mit dem niederwertigsten Byte zuerst geladen werden.

Zugriff auf 4 Bytes (\$23e,\$23f,\$240,\$241) und die Maskierung von \$7f:

```
L$023e&7f
```

Jetzt werfen wir einen Blick auf den Patch für das Spiel Heart of Darkness:

```
;--- Anfang
SUPPORT EUR BESLES-00463 US BASLUS-00696
NAME "Heart of Darkness"
AUTHOR "Guido Mersmann"
VERSION "$VER: HeartOfDarkness.SGP 1.00 (13.06.99)"

;--- Ende
```

Diese Konvertierungsdatei stellt die unterste Ebene der Konvertierung

da!

Die erste Zeile (SUPPORT) bestimmt die Spielversionen (Spielregionen), die durch diesen Patch abgedeckt werden. NAME, AUTHOR und VERSION sollten eigentlich klar sein.

Hier die Befehle im Einzelnen:

```
SUPPORT
NAME
Author
Version
Gadget
Checksum
Tool
```

1.110 Das SGP Dateiformat - SUPPORT

Support

Template:

```
Support EUR/K,ENG/K,GER=DEU/K,FRA/K,SPA=ESP/K,ITA/K,SWE/K,DCH/K,US/K,
        ASIA/K,JAP/K
```

Funktion:

Dieses Kommando muß in jeder Datei vorkommen! Es enthält die regionsabhängigen Produktnummern.

Wie kommen Sie jetzt aber an diese Produktnummern? Ganz einfach. Nehmen Sie ein .PSX File der jeweiligen Version und geben Sie im DOS "Type name hex" ein. Gleich am Begin befindet sich ein String, der mit "B" anfängt. Dieser ist genau der, den Sie benötigen. Sie müssen den String soweit Nötig in das Supportkommando eintragen. Meistens reicht es die Angaben bis zur letzten Ziffer des Codes zu machen.

Sollten Leerzeichen vorkommen, so muß das Argument in Anführungszeichen gesetzt werden.

Beispiele:

```
SUPPORT EUR "BESCES-01078BOMBER " US "BASLUS-00680BOMBER " JAP "BISLPS-01155 ←
        BOMBER "
SUPPORT EUR BESLES-00486TOMBRAID US BASLUS-00152TOMBRAID
SUPPORT EUR "BESLES-00720TOMB2" US "BASLUS-00437TOMB2"
```

Sollte hinter den Speicherdateien eine Kennung sein, die unterschiedlich sein kann, dann braucht man diese nicht anzugeben:

```
"BESCES-00808GMEDAT01", "BASLUS-00707GMEDAT03"
```

Wie Sie sehen ist der Dateiname bei diesem Spiel unterschiedlich, obwohl die Daten kompatibel sind. Das kommt vor, wenn ein Spiel 1 Block

für einen Spielstand braucht, aber trotzdem mehrere Speicherungen verschiedener Spieler möglich macht. Es kommt auch vor, das hier z.B. der Spielername erscheint. Um diese IDs zu konvertieren, braucht es nur folgendes Support Kommando:

```
SUPPORT EUR BESCES-00808 US BASLUS-00707
```

Alle Bytes, die nach dieser ID erscheinen werden unverändert übernommen.

1.111 Das SGP Dateiformat - NAME

Name

Template:

```
Name Name/A
```

Funktion:

Dieses Kommando muß in jeder Datei vorkommen! Es enthält den Namen des Spiels. Dieser Name wird im Patchfenster angezeigt.

Der Name sollte richtig geschrieben sein, nicht nur groß oder klein Buchstaben und auch keine Zusammenfassung enthalten. Also nicht "HEARDOFDKNESS", sondern mit Leerzeichen "Heart of Darkness"

Beispiele:

```
NAME "Tomb Raider II"  
NAME "Colin McRae Rally"  
NAME "Spyro The Dragon"
```

1.112 Das SGP Dateiformat - AUTHOR

Author

Template:

```
Author Name/A
```

Funktion:

Dieses Kommando muß in jeder Datei vorkommen! Es enthält den Namen des Autors dieser Konvertierungsdatei und wird im Patchfenster angezeigt.

Beispiele:

```
NAME "Testus Mustermann"
```

NAME "Guido Mersmann"

1.113 Das SGP Dateiformat - VERSION

VERSION

Template:

VERSION String/A

Funktion:

Dieses Kommando muß in jeder Datei vorkommen! Es enthält einen Standard ↔
Versionsstring.

Beispiel:

VERSION \$VER: HeartOfDarkness.SGP 1.00 (13.06.99)

1.114 Das SGP Dateiformat - GADGET

GADGET

Wenn Sie eines der folgenden Wörter als Gadget-Namen angeben, dann wird dieses automatisch übersetzt in andere Sprachen übersetzt, sofern ein entsprechender MCControl-Katalog vorliegt.

Normale Gadgets:

"Level", "Lives", "Money", "Gold", "Ammo", "Coins", "Pieces", "Stars",
"Energy", "FullEnergy", "AllWeapons" und "AllKeys"

Trennbalken:

"Slot" (Die Einträge werden automatisch nummeriert)

Slider
Integer
Checkbox
Barlabel

1.115 Das SGP Dateiformat - GADGET/Slider

Slider

Template:

TYPE/A/K, NAME/A/K, MIN/A/K, MAX/A/K, ADDRESS/A/K

Angaben:

TYPE: Muß hier SLIDER sein!
NAME: Hier können Sie den Namen angeben, der das Gadget zieren soll. Wenn Sie einen der vordefinierten Namen verwenden, wird der Text automatisch in die jeweilige Sprache übersetzt.
MIN: Kleinster gültiger Wert!
MAX: Größter gültiger Wert!
ADDRESS: ZM Offset in der PSX Datei!

1.116 Das SGP Dateiformat - GADGET/Integer

Integer

Template:

TYPE/A/K, NAME/A/K, MIN/A/K, MAX/A/K, ADDRESS/A/K

Angaben:

TYPE: Muß hier INTEGER sein!
NAME: Hier können Sie den Namen angeben, der das Gadget zieren soll. Wenn Sie einen der vordefinierten Namen verwenden, wird der Text automatisch in die jeweilige Sprache übersetzt.
MIN: Kleinster gültiger Wert!
MAX: Größter gültiger Wert!
ADDRESS: ZM Offset in der PSX Datei!

1.117 Das SGP Dateiformat - GADGET/Checkbox

Checkbox

Template:

TYPE/A/K, NAME/A/K, OFF/A/K, ON/A/K, ADDRESS/A/K

Angaben:

TYPE: Muß hier CHECKBOX sein!
NAME: Hier können Sie den Namen angeben, der das Gadget zieren soll. Wenn Sie einen der vordefinierten Namen verwenden, wird der Text automatisch in die jeweilige Sprache übersetzt.
OFF: Wert bei deaktiviertem Schalter.
ON: Wert der bei aktiviertem Schalter.
ADDRESS: ZM Offset in der PSX Datei!

1.118 Das SGP Dateiformat - GADGET/Barlabel

Barlabel

Mit diesem Gadget können Sie einen beschrifteten Trennbalken einfügen!

Template:

TYPE/A/K,NAME/A/K

Angaben:

TYPE: Muß hier BARLABEL sein!

NAME: Hier können Sie den Namen angeben, der den Trennbalken zieren soll. Wenn Sie einen der vordefinierten Namen verwenden, dann wird der Text automatisch in die jeweilige Sprache übersetzt.

1.119 Das SGP Dateiformat - CHECKSUM

CHECKSUM

Viele Spielstände benötigen keine Prüfsumme und können einfach verändert werden. Wenn Sie nicht verstehen, wie das Kommando funktioniert, dann lassen Sie es! Es sind Kenntnisse der Programmierung und Erfahrung nötig, um hier das richtige zu machen. Probieren macht absolut keinen Sinn!

Template:

START/K/A,END/K/A,DEST/K/A,ADD/K,SUB/K,EOR/K,ADDCARRY/K,SUBCARRY/K,STARTVALUE/K

Funktion:

Dieses Kommando kann eine Checksumme berechnen! Allerdings hört sich das einfacher an, als es ist! Trotz der vielen Optionen ist und wird es niemals möglich sein alle Formen einer Checksumme abzudecken.

Wozu ist die Checksumme da? Nun, Die Programmierer von Spielen wollen sich die Arbeit erleichtern und bilden über die Spielstände eine Prüfsumme durch verrechnen der Daten. Diese wird abgefragt und bei einem Fehler wird der Spielstand nicht geladen und als defekt oder leer angesehen. Der Grund ist einfach. In einem Spiel kann man z.B. maximal 99 Münzen sammeln. Warum sollte der Programmierer also mit Werten größer 99 rechnen? Bei der Bildschirmausgabe wird also auf eine Prüfung verzichtet. Ein gepatchter Spielstand kann also im schlimmsten Fall zum Absturz des Spiels führen, wenn man nicht auspaßt. Ein netter Nebeneffekt ist, dass die Ausgaberroutine ohne Sicherheitsabfragen etwas schneller ist.

Damit wir aber die Möglichkeit haben das Spiel auszutricksen habe ich das "Checksum"-Kommando eingebaut! Hiermit lassen sich Prüfsummen nach

einer Manipulation wieder herstellen und das Spiel merkt nichts von der Schummelei!

Angaben:

START Z Offset des ersten Bytes des Prüfsummenbereichs.
 END Offset des ersten Bytes, das nicht mehr geprüft wird.
 DEST Z Offset der Prüfsumme.
 ADD Z Alle Werte addieren
 SUB Z Alle Werte subtrahieren
 EOR Z Alle Werte XOR verknüpfen.
 ADDCARRY Z Wert, der bei einem Carry addiert werden soll. (Default=0)
 SUBCARRY Z Wert, der bei einem Carry subtrahiert werden soll. (Default=0)
 STARTVALUE Startwert für Addition, Subtraction oder EOR (Default=0)

Beispiele:

```
CHECKSUMM START L$1000 END $2000 DEST L$1004 ADD L0 ADDCARRY W1
```

Es werden ab \$1000 immer 4 Bytes gelesen (START L\$1000) und jeweils 32 bittig addiert (ADD L0). Bei einem Übertrag wird eine 1 addiert, die sich aber nur auf die untern 2 Byte (ADDCARRY W1) auswirkt. Das ganze passiert bis zu Adresse \$2000 (END \$2000) und dann wird das Endergebnis in vier Bytes ab \$1004 (DEST L\$1004) geschrieben.

```
CHECKSUM Start L$023A End $6036 Dest L$023A EOR L0
```

Langwortmäßig werden alle Bytes zwischen \$023a und \$6036 exklusiv oder verknüpft und dann nach \$023a-\$023d geschrieben.

```
CHECKSUM Start B$0236 End $0836 Dest W$07de Add W0 SUBCarry B1
```

Ein Byte nach dem anderen wird ab \$236 gelesen (START B\$0236) und wortweise addiert (ADD W0). Bei einem Übertrag wird eine 1 vom niederwertigsten Byte abgezogen (SUBCARRY B1). Das Ergebnis wird wortweise nach \$7de geschrieben (DEST W\$07de)

1.120 Das SGP Dateiformat - TOOL

TOOL

Viele Spielstände benötigen keine Prüfsumme und können sehr einfach manipuliert werden, aber einige sind sehr kompliziert oder benötigen spezielle Prüfsummen. Für diese Spielstände habe ich das Tool Kommando eingebaut!

Template:

FileName/A

Function:

Dieses Kommando startet ein externes Programm um den Spielstand zu manipulieren.

Inputs:

FileName Dateiname der SGT Datei ohne Pfadangabe. Die SGT Datei muß
im Verzeichnis "Patches/SGT/" liegen!

1.121 Das SGT Dateiformat

Das SGT Dateiformat

SGT Dateien sind normale DOS Programme mit einem kleinen Header, der verhindert, daß der Benutzer diese startet. Für weitere Informationen über dieses Format sehen Sie sich bitte in die Dokumentaiton "Patches/SGT/SGT.doc"

1.122 MCCControl aus dem DOS herraus benutzen

MCCControl aus dem DOS heraus benutzen

Die DOS Argumente bieten keine Möglichkeit MCCControl zu beeinflussen! Sobald ein Argument angegeben wird, startet MCCControl keine Oberfläche mehr und beendet sich nach der geforderten Aktion.

READ/K,WRITE/K,BYTEDELAY/N,BITDELAY/N,DATADelay/N,SLOT/N,PROGRESS/S

1.123 Die DOS Argumente - Read/K

Read/K

Hiermit geben Sie den Dateinamen an, unter dem die eingelesene MemoryCard gespeichert werden soll. Das Format ist MCD!

1.124 Die DOS Argumente - Write/K

Write/K

Hiermit geben Sie den Dateinamen einer MemoryCard Datei an, die zur Karte übertragen werden soll. Das Format spielt keine Rolle, solange es sich wirklich um eine komplette MemoryCard handelt

Es ist möglich Read und Write Argumente gleichzeitig zu benutzen. Dann wird die MemoryCard erst ausgelesen und danach erst mit neuen Daten

überschrieben.

1.125 Die DOS Argumente - ByteDelay/N

ByteDelay/N

ByteDelay beschreibt die Verzögerung nach jedem Byte, wie sich auch in den Karteneinstellungen benutzt wird.

1.126 Die DOS Argumente - BitDelay/N

BitDelay/N

BitDelay beschreibt die Verzögerung nach jedem Bit, wie sich auch in den Karteneinstellungen benutzt wird.

1.127 Die DOS Argumente - DataDelay/N

DataDelay/N

DataDelay beschreibt die Verzögerung vor jedem Datenblock, wie sich auch in den Karteneinstellungen benutzt wird.

1.128 Die DOS Argumente - Slot/N

Slot/N

Hier kann die Slotnummer angegeben werden, dessen Karte eingelesen werden soll

1.129 Die DOS Argumente - Progress/S

Progress/S

Durch die Angabe dieses Schalters wird das in MCCControl verwendete Zeitbalkenfenster zugeschaltet.
