

MCControl

Guido Mersmann

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MCControl		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Guido Mersmann	February 14, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MCCControl	1
1.1	MCCControl	1
1.2	Einführung	2
1.3	Systemvoraussetzung	2
1.4	Featureliste	3
1.5	Distribution	3
1.6	Installieren von MCCControl	4
1.7	Geschichtliches	4
1.8	Zukünftiges	10
1.9	Bugliste	10
1.10	Danksagungen	10
1.11	Der Autor	11
1.12	Andere Programme von mir!	11
1.13	Die Kartenleser Spezifikationen	13
1.14	Fragen, Antworten und vieles mehr!	16
1.15	FAQ: Was ist eine PlayStation?	16
1.16	FAQ: Was ist eine MemoryCard?	16
1.17	FAQ: Was ist ein DexDrive?	17
1.18	FAQ: Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?	17
1.19	FAQ: Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum?	17
1.20	FAQ: Wie sollte das externe Netzteil aussehen?	18
1.21	Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?	19
1.22	Welche PSX Spiele besitzt Du?	20
1.23	FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?	20
1.24	GESUCHT !!!!	21
1.25	Die bisher getesteten Karten	21
1.26	Alle Dateiformate die mit MCCControl benutzt werden können:	21
1.27	Die Fenster von MCCControl	23
1.28	MCCControl - Das Hauptfenster	24
1.29	MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis	24

1.30	MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis lesen	25
1.31	MCCControl - Das Hauptfenster/Typ	25
1.32	MCCControl - Das Hauptfenster/Slot	25
1.33	MCCControl - Das Hauptfenster/Karte Lesen	25
1.34	MCCControl - Das Hauptfenster/Karte schreiben	26
1.35	MCCControl - Das Hauptfenster/Das Hauptmenü	26
1.36	Das Hauptmenü/Projekt/Neues Fenster	27
1.37	Das Hauptmenü/Projekt/Voreinstellungen...	27
1.38	Das Hauptmenü/Projekt/Über...	27
1.39	Das Hauptmenü/Projekt/Quit	28
1.40	Das Hauptmenü/MemoryCard/Laden...	28
1.41	Das Hauptmenü/MemoryCard/Speichern...	28
1.42	Das Hauptmenü/MemoryCard/Exportieren...	28
1.43	Das Hauptmenü/MemoryCard/Verzeichnis Lesen	28
1.44	Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte einlesen	29
1.45	Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte schreiben	29
1.46	Das Hauptmenü/MemoryCard/Komplett formatieren	29
1.47	Das Hauptmenü/MemoryCard/Schnell formatieren	29
1.48	Das Hauptmenü/MemoryCard/Aufräumen	30
1.49	Das Hauptmenü/MemoryCard/Vorherige Kartenseite	30
1.50	Das Hauptmenü/MemoryCard/Nächste Kartenseite	30
1.51	Das Hauptmenü/Spielstände/Laden...	31
1.52	Das Hauptmenü/Spielstände/Speichern...	31
1.53	Das Hauptmenü/Spielstände/Speichere alles...	31
1.54	Das Hauptmenü/Spielstände/Exportieren...	32
1.55	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei löschen	32
1.56	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei wiederherstellen	32
1.57	Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien löschen	32
1.58	Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen	33
1.59	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei manipulieren	33
1.60	MCCControl - Die Voreinstellungen	33
1.61	MCCControl - Die Voreinstellungen/Treiber	34
1.62	MCCControl - Die Voreinstellungen/Device	35
1.63	MCCControl - Die Voreinstellungen/Leistungsprüfung	35
1.64	MCCControl - Die Voreinstellungen/Systemgeschwindigkeit	36
1.65	MCCControl - Die Voreinstellungen/Auto Erkennung	36
1.66	MCCControl - Die Voreinstellungen/Ihre Karten	37
1.67	MCCControl - Die Voreinstellungen/Kartenstapel	37
1.68	MCCControl - Die Voreinstellungen/Auto Konfiguration	38

1.69	MCCControl - Die Voreinstellungen/XPK Komprimierung	38
1.70	MCCControl - Die Voreinstellungen/XPK Methode	38
1.71	MCCControl - Die Voreinstellungen/Oberflächenschrift	38
1.72	MCCControl - Die Voreinstellungen/Mehrfach Kartenleser	39
1.73	MCCControl - MCCControl - Die Voreinstellungen/Verzeichnis	39
1.74	MCCControl - Die Voreinstellungen/Schneller Zugriff	39
1.75	MCCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen	39
1.76	MCCControl - Die Voreinstellungen/Speichern	39
1.77	MCCControl - Die Voreinstellungen/Abbrechen	40
1.78	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen	40
1.79	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Name	40
1.80	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung	41
1.81	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung	41
1.82	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung	41
1.83	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung	41
1.84	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung	42
1.85	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung	42
1.86	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Start	42
1.87	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage nächste Seite	43
1.88	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage vorherige Seite	43
1.89	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Ende	44
1.90	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Benutzen	44
1.91	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Abbrechen	44
1.92	MCCControl - Die Voreinstellungen/Das Voreinstellungsmenü	45
1.93	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Öffnen	45
1.94	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichern	45
1.95	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichen Als...	45
1.96	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen	46
1.97	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes	46
1.98	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt benutztes	46
1.99	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Karte speichern...	46
1.100	MCCControl - Über	47
1.101	MCCControl - Über/Ok	47
1.102	MCCControl - Der Spielstandmanipulator	47
1.103	MCCControl - Spielstandmanipulator/Name	48
1.104	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor	48
1.105	MCCControl - Spielstandmanipulator/ID Auswählen	48
1.106	MCCControl - Spielstandmanipulator/Produkt ID	48
1.107	MCCControl - Spielstandmanipulator/Konvertieren	49

1.108MCCControl - Spielstandmanipulator/Abbrechen	49
1.109Das SGP Dateiformat	49
1.110Das SGP Dateiformat - SUPPORT	51
1.111Das SGP Dateiformat - NAME	52
1.112Das SGP Dateiformat - AUTHOR	52
1.113Das SGP Dateiformat - VERSION	53
1.114Das SGP Dateiformat - GADGET	53
1.115Das SGP Dateiformat - GADGET/Slider	53
1.116Das SGP Dateiformat - GADGET/Integer	54
1.117Das SGP Dateiformat - GADGET/Checkbox	54
1.118Das SGP Dateiformat - GADGET/Barlabel	55
1.119Das SGP Dateiformat - CHECKSUM	55
1.120Das SGP Dateiformat - TOOL	56
1.121Das SGT Dateiformat	57
1.122MCCControl aus dem DOS heraus benutzen	57
1.123Die DOS Argumente - Read/K	58
1.124Die DOS Argumente - Write/K	58
1.125Die DOS Argumente - ByteDelay/N	58
1.126Die DOS Argumente - BitDelay/N	59
1.127Die DOS Argumente - DataDelay/N	59
1.128Die DOS Argumente - Slot/N	59
1.129Die DOS Argumente - Progress/S	59

Chapter 1

MCControl

1.1 MCControl

MCControl V1.39

(C) Guido Mersmann in 1997-2000

MCControl IS A MAILWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents

- Einführung
- Systemvoraussetzungen
- Featureliste
- Distribution
- Installieren
von MCControl
- MCControl
das Programm
- Die benötigte Hardware
- Bisher getestete Karten
- Die unterstützten Dateiformate
-> Lustig!!
- Das SGP Dateiformat

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 sportt es an neue Features zu integrieren und schnell neue Anpassungen vorzunehmen.

Updates sind über das Aminet zu bekommen.

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

1.6 Installieren von MCCControl

Installieren von MCCControl

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

Alternativ können Sie auch einfach die MCCControl-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 MCCControl 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 unvorhergesehene defekte Karten auftreten, werden abgefangen!
- 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 System-

geschwindigkeit 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 Default-name 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 wieder-
herstellen 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 ist 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 Entwickler-
 information 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 überarbeit.
 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: MCCControl ist jetzt Jahr 2000 fähig! War nur Spaß! :)
Frohes neues Jahr!!!
- FEATURE: Neue MCCControl 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 beilegt.
 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
 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 Boulderdäsh 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

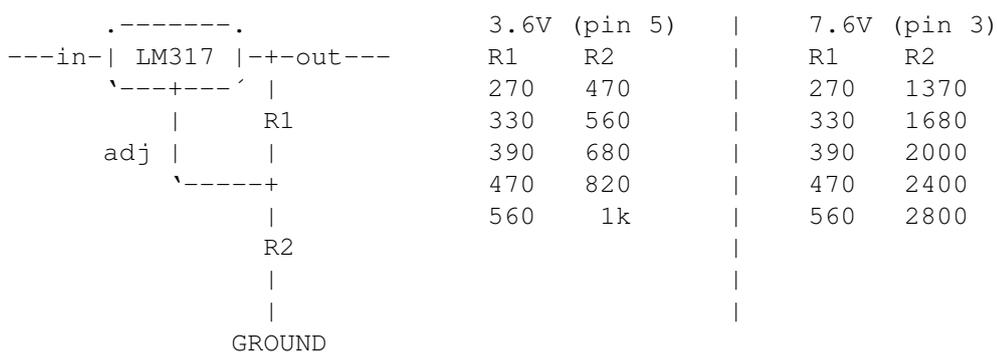
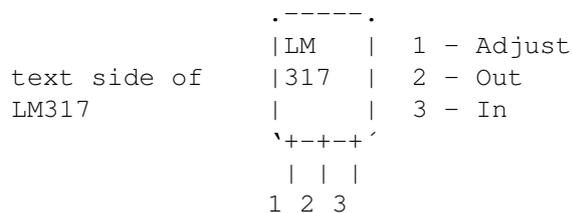
Zuerst muß ein MemoryCardanschluß her! Sie benötigen einen normalen uralt PC Slot (keinen Amiga Slot! Wir machen keine Amigas kaput). Dieser Slot muß erstmal zusammengesägt werden. Wie das geht ist hier im Bild zu sehen.

Wenn dies das erste Mal ist, dass Sie eine elektronische Schaltung

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?

Wieviele 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 ihn 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?

Glaubt 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 Oddyssey
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 kaput. 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 MCControl 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 läßttern 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 MCControl, 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 Konfiguraton 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 MCCControl.

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.

MCControl 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
könnnen, 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 langsammer 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/XPB Komprimierung

XPB Komprimierung

Dieses Gadget schaltet die automatische XPB 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/XPB Methode

XPB Methode

Hier geben Sie die Methode an, die XPB 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 MCControl - 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 MCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen

Benutzen

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

1.76 MCControl - 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 MCCControl - 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 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen

Auf Vorgaben zurücksetzen

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

1.97 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes

Auf zuletzt gespeichertes

Die zuletzt gespeicherte Voreinstellungsdatei wird eingeladen.

1.98 MCControl - 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 MCControl - 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 MCControl - Über

Über

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

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

Leuten mit besonderm 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 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 MCCControl - Spielstandmanipulator/Name

Name

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

1.104 MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor

Autor

Hier wird der Name des Autors der
Konvertierungsdatei
ausgegeben.

1.105 MCCControl - 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 MCCControl - 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 MCCControl - Spielstandmanipulator/Konvertieren

Manipulieren

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

1.108 MCCControl - 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
regions
abhängigen 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 Werde 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 heraus 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.
