

MCControl

Guido Mersmann

COLLABORATORS

	TITLE : MCControl		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Guido Mersmann	January 23, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MCControl	1
1.1	MCControl	1
1.2	Einführung	1
1.3	Systemvoraussetzung	2
1.4	Featureliste	2
1.5	Distribution	2
1.6	Installieren von MCControl	3
1.7	Geschichtliches	3
1.8	Zukünftiges	9
1.9	Bugliste	10
1.10	Danksagungen	10
1.11	Der Autor	10
1.12	Andere Programme von mir!	10
1.13	Die Kartenleser Spezifikationen	11
1.14	Die Kartenleser Spezifikationen - Diskettenlaufwerksanschluß	12
1.15	Die Kartenleser Spezifikationen - Parallelport	12
1.16	Die Kartenleser Spezifikationen - Zusätzliche Informationen	13
1.17	Fragen, Antworten und vieles mehr!	13
1.18	FAQ: Was ist eine PlayStation?	14
1.19	FAQ: Was ist eine MemoryCard?	14
1.20	FAQ: Was ist ein MultiTap?	14
1.21	FAQ: Wieviel Daten passen auf eine PS1 MemoryCard?	14
1.22	Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?	14
1.23	Wo kann ich Speicherstände herbekommen?	15
1.24	Kann ich die PS2 MemoryCard auch mit MCControl benutzen?	15
1.25	FAQ: Was hat sich mit Version 1.40 an der Hardware geändert?	15
1.26	FAQ: Wie sollte das externe Netzteil aussehen?	16
1.27	FAQ: Was ist ein Diskettenanschlußkartenleser?	16
1.28	FAQ: Warum funktioniert mein Diskportleser nicht?	16
1.29	FAQ: Was ist ein DexDrive?	17

1.30 FAQ: Was ist PSXPort?	17
1.31 FAQ: Was ist das ShineR Projekt?	17
1.32 FAQ: Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum?	17
1.33 Warum werden die Sprachen für die Datenbank benötigt?	17
1.34 Warum sehen einige PSX Piktogramme so schlecht aus?	18
1.35 Warum fehlen bei einigen Spielständen die PSX Piktogramme?	18
1.36 Welche PSX Spiele besitzt Du?	18
1.37 Welche PSX Controller besitzt Du?	19
1.38 Welche Kartenleser besitzt Du?	19
1.39 Welche Spiele sind deine Favoriten?	19
1.40 GESUCHT !!!!	20
1.41 Die bisher getesteten Karten	20
1.42 Alle Dateiformate die mit MCCControl benutzt werden können:	21
1.43 Die Fenster von MCCControl	22
1.44 MCCControl - Das Hauptfenster	22
1.45 MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis	22
1.46 MCCControl - Das Hauptfenster/Typ	23
1.47 MCCControl - Das Hauptfenster/Slot	23
1.48 MCCControl - Das Hauptfenster/Seite: -10	23
1.49 MCCControl - Das Hauptfenster/Seite: -1	23
1.50 MCCControl - Das Hauptfenster/Seite: +1	23
1.51 MCCControl - Das Hauptfenster/Seite: +10	23
1.52 MCCControl - Das Hauptfenster/Echter Dateiname	24
1.53 MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis lesen	24
1.54 MCCControl - Das Hauptfenster/Karte Lesen	24
1.55 MCCControl - Das Hauptfenster/Karte schreiben	24
1.56 MCCControl - Das Hauptfenster/Das Hauptmenü	24
1.57 Das Hauptmenü/Projekt/Neues Fenster	25
1.58 Das Hauptmenü/Projekt/Voreinstellungen...	25
1.59 Das Hauptmenü/Projekt/Über...	25
1.60 Das Hauptmenü/Projekt/Quit	25
1.61 Das Hauptmenü/MemoryCard/Laden...	25
1.62 Das Hauptmenü/MemoryCard/Speichern...	25
1.63 Das Hauptmenü/MemoryCard/Exportieren...	25
1.64 Das Hauptmenü/MemoryCard/Verzeichnis Lesen	25
1.65 Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte einlesen	26
1.66 Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte schreiben	26
1.67 Das Hauptmenü/MemoryCard/Komplett formatieren	26
1.68 Das Hauptmenü/MemoryCard/Schnell formatieren	26

1.69 Das Hauptmenü/MemoryCard/Aufräumen	26
1.70 Das Hauptmenü/MemoryCard/Reparieren	26
1.71 Das Hauptmenü/MemoryCard/Vorherige Kartenseite	27
1.72 Das Hauptmenü/MemoryCard/Nächste Kartenseite	27
1.73 Das Hauptmenü/Spielstände/Laden...	27
1.74 Das Hauptmenü/Spielstände/Speichern...	27
1.75 Das Hauptmenü/Spielstände/Speichere alles...	27
1.76 Das Hauptmenü/Spielstände/Exportieren...	27
1.77 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei löschen	28
1.78 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei wiederherstellen	28
1.79 Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien löschen	28
1.80 Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen	28
1.81 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei manipulieren	28
1.82 MCCControl - Das Hauptfenster/Bonus/PSX Piktogramm speichern...	28
1.83 MCCControl - Die Voreinstellungen	29
1.84 MCCControl - Die Voreinstellungen/Treiber	29
1.85 MCCControl - Die Voreinstellungen/Treiberinfo	29
1.86 MCCControl - Die Voreinstellungen/Device	30
1.87 MCCControl - Preferences/Versuche	30
1.88 MCCControl - Die Voreinstellungen/Anzahl der Einschübe	30
1.89 MCCControl - Die Voreinstellungen/Schneller Zugriff	30
1.90 MCCControl - Die Voreinstellungen/Ihre Karten	30
1.91 MCCControl - Die Voreinstellungen/Kartenstapel	30
1.92 MCCControl - Preferences/Karte editieren	31
1.93 MCCControl - Die Voreinstellungen/XPK Komprimierung	31
1.94 MCCControl - Die Voreinstellungen/XPK Methode	31
1.95 MCCControl - Die Voreinstellungen/Oberflächenschrift	31
1.96 MCCControl - Die Voreinstellungen/Verzeichnis	31
1.97 MCCControl - Die Voreinstellungen/PSX Piktogramm anzeigen	31
1.98 MCCControl - Die Voreinstellungen/Namen aus der Datenbank	32
1.99 MCCControl - Die Voreinstellungen/Regionen aus der Datenbank	32
1.100MCCControl - Die Voreinstellungen/Dateinamen aus der Datenbank	32
1.101MCCControl - Die Voreinstellungen/Seitenwechselknöpfe zeigen	33
1.102MCCControl - Die Voreinstellungen/Link Block Informationen	33
1.103MCCControl - Die Voreinstellungen/Dateikommentar setzen	33
1.104MCCControl - Die Voreinstellungen/Piktogramme	33
1.105MCCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen	34
1.106MCCControl - Die Voreinstellungen/Speichern	34
1.107MCCControl - Die Voreinstellungen/Abbrechen	34

1.108MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen	34
1.109MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Name	34
1.110MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Start	35
1.111MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage nächste Seite	35
1.112MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage vorherige Seite	35
1.113MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Ende	36
1.114MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Benutzen	36
1.115MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Abbrechen	36
1.116MCCControl - Die Voreinstellungen/Das Voreinstellungsmenü	36
1.117MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Öffnen	37
1.118MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichern	37
1.119MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichen Als...	37
1.120MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen	37
1.121MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes	37
1.122MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt benutztes	37
1.123MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Karte speichern...	37
1.124MCCControl - Über	38
1.125MCCControl - Über/Ok	38
1.126MCCControl - Der Spielstandmanipulator	38
1.127MCCControl - Spielstandmanipulator/Name	38
1.128MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor	38
1.129MCCControl - Spielstandmanipulator/ID Auswählen	38
1.130MCCControl - Spielstandmanipulator/Produkt ID	39
1.131MCCControl - Spielstandmanipulator/Konvertieren	39
1.132MCCControl - Spielstandmanipulator/Abbrechen	39
1.133Das SGP Dateiformat	39
1.134Das SGP Dateiformat - SUPPORT	40
1.135Das SGP Dateiformat - NAME	40
1.136Das SGP Dateiformat - AUTHOR	40
1.137Das SGP Dateiformat - VERSION	41
1.138Das SGP Dateiformat - GADGET	41
1.139Das SGP Dateiformat - GADGET/Slider	41
1.140Das SGP Dateiformat - GADGET/Integer	42
1.141Das SGP Dateiformat - GADGET/Checkbox	42
1.142Das SGP Dateiformat - GADGET/Barlabel	42
1.143Das SGP Dateiformat - CHECKSUM	42
1.144Das SGP Dateiformat - TOOL	43
1.145Das SGT Dateiformat	43
1.146MCCControl - MCDatabase	44

1.147MCDatabase - Einführung	44
1.148MCDatabase - Der Aufbau	44
1.149MCDatabase - Die Umwandlung in die Datenbank	45
1.150MCCControl aus dem DOS heraus benutzen	45
1.151Die DOS Argumente - Read/K	45
1.152Die DOS Argumente - Write/K	46
1.153Die DOS Argumente - Slot/N	46
1.154Die DOS Argumente - Progress/S	46
1.155MCCControl - Index	46

Chapter 1

MCControl

1.1 MCControl

MCControl V1.60

(C) Guido Mersmann in 1997-2001

MCControl IS A MAILWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents ----- Einführung

Systemvoraussetzungen Featureliste

Distribution Installation

MCControl MCDatabase

Die benötigte Hardware Bisher getestete Karten

Die unterstützten Dateiformate Das SGP Dateiformat

Tips, Tricks, Fragen und Antworten Geschichtliches

Zukünftiges Bekannte Fehler

Danksagungen Der Autor

**** GESUCHT **** Andere Programme von mir !

1.2 Einführung

Einführung

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

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 hervorsticht.

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/RamDisk genommen werden muß. Die gtdrag.library benötigt: OS3.x+ und einen 68020+!

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

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

1.4 Featureliste

Features

- 100% Assembler
- Laden und speichern der folgenden Formate: MCD, VGS, GME, PSM, PSX, MEM
- Spezielle Hardware Versionen für den **Parallelport** und den **Diskettenport**.
- **DexDrive Unterstützung**.
- **PSXPort Unterstützung**.
- Sehr schneller MemoryCard-Zugriff! (Internes Puffern)
- Öffnen Sie so viele virtuelle MemoryCards, wie sie brauchen!
- Drag'n Drop erlaubt einfachstes kopieren einzelner Spielstände zwischen den verschiedenen Fenstern.
- Der **Spieldateikonvertierer** erlaubt das einfache Umwandeln von Spielständen anderer Regionen durch einfache **Patchdateien**.
- Der **Spielstandsmanipulator** erlaubt das Manipulieren von Spielständen, dadurch erreichen Sie Level, die Sie nie zuvor gesehen haben.
- XPK Unterstützung
- Locale Unterstützung

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.

Blittersoft hat meine Erlaubnis dieses Archiv mit ihrem **PSXPort** zu verkaufen!

MCCControl ist Mailware!

Ich erwarte von jedem, der MCCControl 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. Außerdem wird Ihre EMail Adresse auf Wunsch der Mailing-List hinzugefügt und Sie bekommen Neuigkeiten und Vorabversionen freihaus geliefert.

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 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 alles auf die Platte kopieren, aber bedenken Sie, das Sie dabei möglicherweise mehr Festplattenplatz und Speicher beim Betrieb von MCControl benötigen, als bei einer richtigen Installation.

Fertig, das war es schon!

Nicht vergessen den **Kartenleser** anzuschließen und falls nötig vorher zu basteln. (-8

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. Paralleportallokierung 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 Dateieindungen .VGS und .GME wurden vertauscht!

V0.21

BUGFIX: Speicherverlust behoben!

V0.22 - V0.98

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!

V0.99

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 Programm- absturz. (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 größtmäßig 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 MCControl 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 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

CHANGED: 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. FEATURE: 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 MCControl 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. MCControl 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! (-8) FEATURE: Das Installerskript ist jetzt auch in spanisch verfügbar. (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 im Treiber 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: 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.

V1.40

BUGFIX: Der DirectFrame und der DirectPage Modus unterstützte keinen MultiSlotbetrieb. FEATURE: **PSXPort.mcm** und **MCControl.mcm** hinzugefügt. BUGFIX: Kleine Fehlerbehebung am Voreinstellungsfenster. BUGFIX: Alte Treiber brachten MCControl zum Absturz!! FEATURE: Weitere Fehlermeldungen für die MC-Module eingebaut. FEATURE: DirectRaw Access ersetzt den alten Byte Modus und dessen Funktionen. FEATURE: **HARDWARE ÄNDERUNG!** Nur eine kleine zusätzliche Leitung zwischen POut (12) und Ack (10) am Amigaanschluß. Die alte Hardwareversion bleibt aber voll kompatibel! Die neue IRQ Brücke erlaubt es die Karten so schnell wie möglich zu nutzen und verbraucht dabei bedeutend weniger Prozessorleistung, die für das System zur Verfügung steht. FEATURE: Treiberinformation im **Voreinstellungsfenster** BUGFIX: Die **Aufräum**-Funktion griff immer auf den zuletzt benutzten Slot zu. BUGFIX: MCControl konnte keine 1:1 Kopien anfertigen und keiner hats gemerkt! (gemeldet von Guido Mersmann ((-8) BUGFIX: Nun sind die treiberspezifischen Funktionen MultiSlot und MultiPage jederzeit zugänglich. BUGFIX: Ein Fehler in den Menüpunktabschaltungsrouitinen konnte zu Fehlfunktionen an ganz anderer stelle führen. UPDATE: Neues OnlineHelp-Module benutzt. Darum heißen die Docs jetzt auch Help, weil das System das so vorsieht. Der Grund ist einfach: Die AmigaGuide.library übernimmt die Suche nach den Docs automatisch und MCControl wird kürzer. FEATURE: Sicherheitsrequester vor dem Überschreiben von Dateien. (Gewünscht von Brice Terzaghi) UPDATE: Neue OS3.5 Piktogramme.

V1.41

BUGFIX: Busy-Pointer der **alles speichern** Funktion behoben! FEATURE: Die PSX Bildchen werden jetzt **automatisch als Piktogramm** zum Spielstand gespeichert. Bitte erzählt mir jetzt nicht, dass die Bildchen scheisse aussehen. Man benötigt 16 unbenutzte Workbenchfarben, um ein Icon perfekt anzuzeigen. Ein 16 Bit oder besserer Bildschirmmodus ist der einzige Weg die Piktogramme in maximaler Qualität darzustellen. Der Playstation MemoryCard Manager hat für die Piktogramme 65536 Farben gleichzeitig zur Verfügung! Das Farbenproblem ist einer der Gründe, warum ich keine Bildchen in das MCControl Listview gepackt habe. FEATURE: Die **alles speichern** Funktion hat jetzt auch eine Option zum Überschreiben aller Dateien. FEATURE: Default Piktogramm Unterstützung: Einfach nur "def_PSXSaveGame.info" und "def_PSXMemoryCard.info" im ENV:Sys erzeugen. CHANGED: Habe einige Gadgets im **Voreinstellungsfenster** verschoben. BUGFIX: Enforcer Hit entfernt! (während der Öffnung des Voreinstellungsfensters. (gemeldet von Brice Terzaghi)

V1.42

CHANGED: Die Verzeichniserzeugung wurde komplett umgestrickt und verbessert. FEATURE: Neue **PSX-Spiel Datenbank (MCDatabase)**. FEATURE: Neue Regionen (DEU, FRA, ESP, SVE, ..) eingefügt! Für dieses **optionale Feature** wird auch die neue MCDatabase gebraucht. FEATURE: Die Spielnamen **können auf Wunsch** auch aus der MCDatabase genommen werden. FEATURE: Link Blöcke können **jetzt optional** auch mit der Region und der ProduktID versehen werden. CHANGED: Das MCControl Verzeichnis wurde umgeräumt. Es gibt jetzt ein Bonus Verzeichnis in dem alle Dateien liegen, die nicht zwingend zum Betrieb von MCControl nötig sind. FEATURE: Kleines Datenbankprogramm, dass es ermöglicht Einträge in der Datenbank zu ändern, hinzugefügt. FEATURE: Der Spielstandmanipulator macht jetzt auch regen Gebrauch von der **MCDatabase**! FEATURE: Die Position der Dateinamen ist jetzt auch **frei wählbar**! FEATURE: Die Anzahl der Wiederholungen im Fehlerfall kann man jetzt ebenfalls einstellen! BUGFIX: (Mist der Erste in dieser Release) Der Multipageseinsteller hatte ein paar kleine Fehler. (Großes Brrrrr an Zeljko Vulinovic) FEATURE: **Wahlweise** können jetzt auch die Dateinamen aus der Datenbank genommen werden!

V1.43

FEATURE: Nochmal rund 1000 (!!!) weitere Spiele in die Datenbank eingetragen. Jetzt sind 1446 Spiele in der **Datenbank** vorhanden!

BUGFIX: Hab vergessen die Gadgets im Hauptfenster zu updaten. (Gemeldet von Zeljko Vulinovic)

FEATURE: Sind alle Spiele in der **Datenbank** vorhanden, dann wird die Flags-Spalte im Verzeichnis entfernt.

V1.44

CHANGED: Einige Anleitungsänderungen! FEATURE: ShakeHands 30 Block Defaultkarte hinzugefügt. (Dank an Miljkovic Miroslav) REMOVED: Habe die 3.6V Dokumentation entfernt, weil die eigentlich mit kaum einer MemoryCard funktionieren.

V1.45

FEATURE: Neue Funktion zum **Reparieren** von MemoryCards! BUGFIX: Es gab fehlende oder falsche Tastaturkürzel. FEATURE: Neue **optionale** Gadgets für MultiPage User eingebaut! BUGFIX: Habe ein Problem mit dem Mehrfach Kartenleser Gadget behoben.

V1.46

FEATURE: Neuer **MCControlIRQBridge.mcm** Treiber.

V1.47

BUGFIX: Es gab einen Bug bei der Piktogrammerzeugung, der dazu führte, dass jeder zweite Punkt verloren gegangen ist. (gemeldet von Brice Terzaghi) BUGFIX: MCControl stürzte auf einem 68000er ab, weil die interne Verzeichnisstruktur einige Daten auf einer ungeraden Adresse liegen hatte. (gemeldet von Timo Ronkko) FEATURE: Durch neue Kataloge ist MCControl jetzt des portugiesischen mächtig. (Danke an Raul Silva)

V1.48

CHANGED: Einige Änderungen an der Anleitung! BUGFIX: Einige Katalogberichtigungen. FEATURE: Datenbank update. (Nun hat sie 1468 Einträge) FEATURE: Eine neue Option erlaubt das **Setzen der Dateikommentars** (gewünscht von Stefano Pucino) CHANGED: Voreinstellungsfenster! Habe ein paar Kleinigkeiten berichtigt und einige Gadgets von der Verschiedenes-Sektion in die Hardware-Sektion gepackt. Das ganze ist jetzt viel logischer. FEATURE: Der Menüpunkt **Karte speichern der Voreinstellungen** wird jetzt deaktiviert, wenn es not tut. Feature: Spezielle Programmversion für OS3.5!

V1.49

CHANGED: Die gesamte Anleitung umformatiert. Damit dieser Guide in seiner vollen Pracht erscheint wird die neuste AmigaGuide.library vorrausgesetzt. PowerGuide Benutzer sollten sich mit dem Autor in Verbindung setzen und die Features einfordern. (-8 BUGFIX: Beim Speichern eines Link-Blocks wurde immer der Name des zuletzt gespeicherten Spielstandes genommen. (gemeldet von Markus Surm) BUGFIX: Bei Multislot Lesern in Kombination mit (k)einer Karte in der persönlichen Liste führte dazu, dass MCControl die Gadgets im Hauptfenster falsch positionierte. (gemeldet von Rainer Meisel) FEATURE: Wiedermal ein kleines Datenbank update! (Dank an Markus Surm)

V1.50

FEATURE: Eine neue Hardwarevariante! Jetzt kann man auch über den **Diskettenport** Memorycards einlesen und braucht kein externes Netzteil, da man 12V direkt am Diskettenport abgreifen kann. Danke an Ivan Budjak für die Idee! Da hätte ich auch selber drauf kommen können! (-8 FEATURE: Neue Bilder für die Erstellung der Diskettenportversion hinzugefügt. CHANGED:

Die Hardwaresektion dieser Anleitung überarbeitet und übersichtlicher gestaltet. Dadurch sollte das ganze auch sehr vereinfacht worden sein. CHANGED: Überarbeitung der Parallelport-Treiber! Außerdem habe ich die Namen geändert, damit das ganze nicht mehr so verwirrend ist. Es gibt also keinen MCControl.mcm Treiber mehr! Nun gibt es nur noch eine Parallel und eine Diskport version mit jeweils einer langsameren Version. Damit die Kompatibilität zur ersten Hardwareversion ohne IRQ-Brücke gewährt wird, habe ich einen Classic Treiber hinzugefügt! CHANGED: Einige Bilder der Anleitung wurden umbenannt, damit man auch ohne Guidedatei sehen kann wozu die Bilder gehören.

V1.51

FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitungsupdate.

V1.52

FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitungsupdate.

V1.53

BUGFIX: Jetzt prüft das Installer-Skript die Gültigkeit/Notwendigkeit der gewählten Kataloge und ändert die Wahl falls nötig. Wird das OS2.0 Binary gewählt, dann wird der englische Katalog nicht installiert. Umgekehrt bei OS2.1 und größer wird der englische Katalog immer automatisch gewählt, wenn der User keinen Katalog ausgewählt hat.

V1.54

FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitungsupdate.

V1.55

FEATURE: Sehr viele neue Spiele in der Datenbank. (1585 Einträge) CHANGED: Anleitungsupdate. FEATURE: Das Piktogramm des Spielstandes **kann** jetzt im Programmfenster angezeigt werden! Es wird mindestens OS3.0 benötigt, um diese Funktion zu nutzen, da die Datatypes.library benutzt wird. FEATURE: Unter der Spielstandliste wird jetzt ein Gadget eingeblendet, das den echten Dateinamen des angewählten Spielstandes zeigt, wenn die **Namen aus Datenbank** Funktion eingeschaltet.

V1.56

FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitung aktualisiert. (Ans Jahr 2001 angepaßt) FEATURE: Zwei neue FAQ Sektionen über die PSX Piktogramme eingebaut! FEATURE: Polnischer Catalog. (Danke an Piotr Bartkowiak)

V1.57

BUGFIX: Die Treiber "DiskPort.mcm" und "DiskPortSlow.mcm" hatten einen bösen Fehler, der mehr Probleme machte als gut für das System war! Jetzt sollten die Treiber ohne weitere Schwierigkeiten funktionieren. (gemeldet von Achim Kleine) FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitung aktualisiert. BUGFIX: Die **Kartenreparatur**-Funktion hat Datenblöcke des Images gelöscht! (gemeldet von mir)

V1.58

FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitung aktualisiert. FEATURE: Polnisches Installerskript. (Danke an Piotr Bartkowiak)

V1.59

FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitung aktualisiert. FEATURE: Neues **Bonus** Menü. FEATURE: Der neue Menüpunkt **PSX Piktogramm speichern** erlaubt das Speichern der Bildchen und Animationen. FEATURE: Es ist jetzt auch möglich gelöschte Spielstände direkt zu speichern, ohne vorher den **Spielstand wiederherzustellen**. BUGFIX: Installerskript war immer in polnischer Sprache! (-8

V1.60

FEATURE: Neue Spiele in der Datenbank. CHANGED: Anleitung aktualisiert. FEATURE: Beim Einladen einer XPK komprimierten Datei ohne xpkmaster.library wird jetzt ein detaillierter Fehler ausgegeben. (Dank an Tom Granger) FEATURE: Zwei neue Beispielbilder für den Bau eines Kartenlesers! (Danke an Rene Reichhardt)

1.8 Zukünftiges

Zukünftiges

° Keine Ahnung (-8 Ich richte mich da voll nach Ihren Wünschen.

1.9 Bugliste

Buglist

- ° Derzeit sind keine Fehler bekannt

1.10 Danksagungen

Danksagungen

- ° 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!
- ° Vielen Dank an Joseph Fenton für seine Informationen über das MemoryCard Timing und natürlich den PSXPort!
- ° Vielen Dank auch an die Leute, die mir ihre Spiele und MemoryCards für Testzwecke und das Erstellen von Konvertern überlassen haben.
- ° Danke an Brice Terzaghi, Victor M. Gutiérrez, Raul Silva and Piotr Bartkowiak für die Übersetzungen!
- ° Ebenfalls vielen Dank an Timo Hegemann! Er fand immer wieder Fehler und half das Programm durch seine Vorschläge zu verbessern.
- ° Auch einen herzlichen Dank an Zeljko Vulinovic für die vielen Betatests.
- ° Vielen Dank an Dmitry Shishkin für das **ShineR Projekt**!
- ° Danke auch an Rene Reichardt für die Bilder von seinem Kartenleser.
- ° Und natürlich allen, die mich finanziell oder mit Geschenken für dieses Tool entlohnt haben.

1.11 Der Autor

Der Autor

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

Auch für Anregungen zu Erweiterungen, neue Karten- und **SGP Dateien** bin ich jederzeit dankbar.

Guido Mersmann Glatzer Straße 12 48477 Hörstel Deutschland

INTERNET: geit@gmx.de <- Wenn Sie einen "\ " sehen, dann ignorieren!! 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 Klon 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, das 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!

MCControl [hard/hack/mccontrol.lha]

MCControl (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!

VBRCtrl [util/sys/vbrctrl.lha]

VBRCtrl verlegt die Prozessorvektoren ins Fastmem und beschleunigt dadurch das System.

AvailCPU [util/sys/availcpu.lha]

AvailCPU ist ein Programm, das die Prozessorauslastung mittels der PowerLED anzeigt!

TrackDisplayClock [util/time/trackdisplaycl.lha]

Hardware Track-Displays sind sehr nützlich, wenn Sie gebraucht werden. Die meiste Zeit aber macht diese Hardware nichts anderes als den Raum zu beleuchten! Das wird geändert, wenn Sie TrackDisplayClock benutzen! TrackDisplayClock zeigt die aktuelle Uhrzeit auf Ihrem TrackDisplay an. Es ist cool, es ist nützlich und natürlich ist die Zeit immer in visueller Reichweite. Löschen Sie alle Programme, die die Uhrzeit in Bildschirmen, Fenstern oder gar Piktogrammen anzeigen und vergessen Sie nicht Ihr NoClick Tool wegzuerwerfen! TrackDisplayClock übernimmt all diese Aufgaben und als Belohnung ist Ihr Rechner auch noch ein wenig schneller als vorher! (-8

1.13 Die Kartenleser Spezifikationen

Die Kartenleser Spezifikationen

Kommerzielle Kartenleser

DexDrive

PSXPort

Versionen zum Selberbauen

ShinerR

Diskettenport (mein Favorit)

ParallelPort

1.14 Die Kartenleser Spezifikationen - Diskettenlaufwerksanschluß

Die Kartenleser Spezifikationen - Diskettenlaufwerksanschluß

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 ein SUB-D Steckergehäuse eingebaut. Das ist aber nicht zu empfehlen, weil es sehr eng wird. Hier sind ist noch die Außenansicht eines sehr schönen, ebenfalls in ein Steckergehäuse integrierten, Kartenlesers von Rene Reichardt. Die dazugehörige Innenansicht kann hier bewundert werden.

Hier finden noch ein paar wissenswerte **Informationen** über die Diskettenportvariante und hier über deren **Konfiguration**.

Zuerst muß ein MemoryCard-Anschluß her! Sie benötigen einen normalen uralten PC ISA-Slot (keinen Amiga Slot! Wir machen keine Amigas kaputt) oder einen sogenannten 5 1/4 Zoll Floppystecker. Dieses Bauteil muß erstmal zusammengesägt werden. Wie das geht ist hier im Bild zu sehen. Der einzige Weg um das Sägen herrumzukommen ist, wenn sie eine kaputte PSX oder einen kaputten **MultiTap** besitzen. Dort können Sie die den oder die Anschlüsse ausbauen und verwenden.

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 wirklich nicht!

Die Standard Hardware für den Diskettenlaufwerksanschluß sieht so aus und hier können Sie sehen, wie ein Multi Einschub Kartenleser aufgebaut werden muß!

Die Bilder sollten eigentlich alleine ausreichen um das Interface zu bauen. Weitere Informationen folgen **hier**.

1.15 Die Kartenleser Spezifikationen - Parallelport

Die Kartenleser Spezifikationen - Parallelport

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 ein SUB-D Steckergehäuse eingebaut. Das ist aber nicht zu empfehlen, weil es sehr eng wird. Hier sind ist noch die Außenansicht eines sehr schönen, ebenfalls in ein Steckergehäuse integrierten, Kartenlesers von Rene Reichardt. Die dazugehörige Innenansicht kann hier bewundert werden.

Zuerst muß ein MemoryCard-Anschluß her! Sie benötigen einen normalen uralten PC ISA-Slot (keinen Amiga Slot! Wir machen keine Amigas kaputt) oder einen sogenannten 5 1/4 Zoll Floppystecker. Diese Bauteil muß erstmal zusammengesägt werden. Wie das geht ist hier im Bild zu sehen. Der einzige Weg um das Sägen herrumzukommen ist, wenn sie eine kaputte PSX oder einen kaputten MultiTap besitzen. Dort können Sie die den oder die Anschlüsse ausbauen und verwenden.

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 wirklich nicht!

Externe Stromversorgung

Der Parallelport Kartenleser benötigt ein externes **Gleichstrom Netzteil**. Das dürfte sehr leicht zu finden sein. Viele Geräte kommen mit einem solchen Steckerklumpen (z.B Tragbare CD Player, Walkman, IR/Funkkopfhörer, Dartscheiben, ...)

Schließen Sie **AUF KEINEN FALL** die Ausgänge des Spannungswandlers an den Parallelportanschluß an!!

Die Hardware für den Parallelport sieht so aus und hier können Sie sehen, wie ein Multi Einschub Kartenleser aufgebaut werden muß!

Die Bilder sollten eigentlich alleine ausreichen um das Interface zu bauen. Weitere Informationen folgen **hier**.

1.16 Die Kartenleser Spezifikationen - Zusätzliche Informationen

Zusätzliche Informationen

Memory Card Connector _____ ||| [#][#][#] [#][#][#] [#][#] | (front view) | _____
pin No. 9 7 6 5 4 3 2 1

pin Signal No. 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 9 ACK-
in negative Acknowledge(open drain) -----

Wie Sie sehen können, benötigt die MemoryCard zwei Spannungen. Ich weiß, 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 funktioniert genauso wie ein LM317Q oder ein LM317LZ

.-----. |LM | 1 - Adjust text side of |317 | 2 - Out LM317 | | 3 - In `+--++' | | 1 2 3

.-----. 3.6V (pin 5) | 7.6V (pin 3) ---in-| LM317 | +-out--- R1 R2 | R1 R2 `---+---' | 270 470 | 270 1370 | R1 330 560 | 330 1680
adj | | 390 680 | 390 2000 `-----+ 470 820 | 470 2400 | 560 1k | 560 2800 R2 | | | | GROUND

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

1.17 Fragen, Antworten und vieles mehr!

Fragen, Antworten und vieles mehr! Playstation und Zubehör:

Was ist eine PlayStation? Was ist eine MemoryCard?

Was ist ein MultiTap? Wieviel Daten passen auf eine PS1 MemoryCard?

Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode? Wo kann ich Speicherstände herbekommen?

Kann ich die PS2 MemoryCard auch mit MCCControl benutzen?

Die Selbstbauhardware:

Was hat sich mit Version 1.40 an der Hardware geändert? Wie sollte das externe Netzteil aussehen?

Was ist ein Diskettenanschlußkartenleser? Warum funktioniert mein Diskportleser nicht?

Sonstige Kartenleser die von MCCControl unterstützt werden:

Was ist ein DexDrive? Was ist PSXPort?

Was ist das ShineR Projekt?

Bedienungsprobleme:

Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum? Warum werden die Sprachen für die Datenbank benötigt?

Warum sehen einige PSX Piktogramme so schlecht aus? Warum fehlen bei einigen Spielständen die PSX Piktogramme?

Persönlich:

Wie siehst Du eigentlich aus? Welche PSX Spiele besitzt Du?

Welche Spiele sind deine Favoriten? Welche PSX Controller besitzt Du?

Welche Kartenleser besitzt Du?

1.18 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

1.19 FAQ: Was ist eine MemoryCard?

Was ist eine MemoryCard?

Eine MemoryCard ist eine kleine Speicherkarte für die **Sony PlayStation!**

1.20 FAQ: Was ist ein MultiTap?

Was ist ein MultiTap?

Ein MultiTap ist ein Mehrspieleradapter für die **Playstation**.

Jedes MultiTap erlaubt den Anschluß von 4 PSX Controllern und 4 **MemoryCards**. Wenn sie also zwei MultiTaps an ihre Playstation anschließen, dann können Sie 8 PSX Controller und 8 **MemoryCards** gleichzeitig benutzen.

Es ist auch möglich diese MultiTaps und ihre Fähigkeiten am Amiga zu benutzen, indem Sie den **PSXPort** Adapter verwenden.

1.21 FAQ: Wieviel Daten passen auf eine PS1 MemoryCard?

Wieviel Daten passen auf eine PS1 MemoryCard?

Glaubt man einigen Fachzeitschriften, Händlern 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

$1048576 \text{ Bit} / 8 = 131072 \text{ Byte}$

$131072 \text{ Byte} / 1024 = 128 \text{ Kilo Byte}$

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.

1.22 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 weiß, 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 ("-"). Neuerdings findet man auch mal ein "P" hier! 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.

1.23 Wo kann ich Speicherstände herbekommen?

Wo kann ich Speicherstände herbekommen?

Damit endlich Ruhe im Karton ist! (-8

Was GameSages nicht haben, daß gibt es nicht! Spiellösungen, Cheats, Tips und Speicherstände für wirklich jedes System: "<http://sages.ign.com/>"

Dann gibt es noch VideoGameStrategies. Das sind die Leute, die das **.VGS** Format verbrochen haben: "<http://vgstrategies.miningco.com/>

Hilfen und Cheats bekommt man zu fast allen Spielen und allen Systemen bei: "<http://www.GameFAQS.com>" ("/Console/PSX/")

1.24 Kann ich die PS2 MemoryCard auch mit MCControl benutzen?

Kann ich die PS2 MemoryCard auch mit MCControl benutzen?

Nein, der Anschluß ist zwar der selbe, aber die Kommunikation und der interne Aufbau der Karten ist 100% anders. Der MCControl-Kartenleser ist sehr warscheinlich kompatibel.

In erster Linie hängt eine Unterstützung an der Verfügbarkeit von Dokumentationen, PS2 Hardware, Ihrer Unterstützung und meiner Zeit.

Generell ist MCControl2 für die PS2 aber im Bereich des möglichen!

1.25 FAQ: Was hat sich mit Version 1.40 an der Hardware geändert?

Was hat sich mit Version 1.40 an der Hardware geändert?

Nun, die normale Hardware wurde mit der Version 1.40 leicht geändert, aber es ist nicht zwingend nötig die Änderungen durchzuführen, weil MCControl voll kompatibel zur alten Hardware bleibt!

Warum sollten Sie die Hardware ändern?

MCControl wird durch die Modifikation automatisch weniger Rechenleistung beim Kartenzugriff benötigen und der Zugriff entspricht der maximalen Geschwindigkeit den die Karte zuläßt.

Was muß geändert werden?

Eigentlich wird nur ein sehr kleines Käbelchen benötigt, das eine Brücke zwischen Pin 10 und Pin 12 am Amigaanschluß bildet! Ich habe diese Leitung IRQ-Bridge getauft, weil hier eine Brücke zur IRQ Leitung des Parallelsports geschlagen wird.

Das war es auch schon!

1.26 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 oder 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 damit viel langsamer.

1.27 FAQ: Was ist ein Diskettenanschlußkartenleser?

Was ist ein Diskettenanschlußkartenleser?

Die Hardware für den **Diskettenanschluß** ist mit der normalen Version **für den Parallelport** identisch, nur wird diese Variante, wie der Name schon andeutet, an den externen Diskettenlaufwerksanschluß angeschlossen.

Die Vorteile:

Es wird keine externe Stromversorgung benötigt, da der Diskettenport über eine +12V Versorgung verfügt, die mehr als ausreicht.

Der Parallelport bleibt frei!

Die Nachteile:

Der Diskettenportleser verursacht Probleme mit Index-gesteuerten Diskettenformaten, wie z.b. PC-Disketten. Diese Disketten funktionieren nicht, solange der Kartenleser angeschlossen ist. Es ist möglich die Leitung /WProt Leitung (Pin 14) am Kartenleser nicht anzuschließen. Dadurch ist der Kartenleser 100% kompatibel zu den Diskettenlaufwerken. Leider geht mit dem Fehlen dieser Leitung in den meisten Fällen - abhängig von der verwendeten Karte - die Multipageunterstützung verloren.

1.28 FAQ: Warum funktioniert mein Diskportleser nicht?

Warum funktioniert mein Diskportleser nicht?

Tja, das kann man aus der Ferne nicht so genau sagen. Wenn der Kartenleser beide Spannungen liefert und die Pins richtig und ohne ungewollte Verbindungen geschaltet sind, dann ist es sehr wahrscheinlich, daß es an der Konfiguration liegt.

Jeder Einschub des angeschlossenen Kartenlesers ist im Prinzip ein Diskettenlaufwerk. Da in der Regel ein richtiges Diskettenlaufwerk im Rechner vorhanden ist, ist Einschub 1 (DF0:) bereits vergeben und das erste externe Laufwerk wäre DF1: (Einschub 2)! Bei den großen Geräten ist das erste externe Laufwerk immer DF2 (Einschub3), weil intern ein Platz für DF1 vorgesehen ist.

A500, A600, A1200: Ihr erstes externes Laufwerk ist DF1: A1000, A2000, A3000, A4000: Ihr erstes externes Laufwerk ist DF2:

Benutzen Sie die folgenden Shell/CLI Kommandos um den Diskettenportleser einzustellen. x steht für die Nummer Ihres Kartenlesers. (1 für df1:, 2 für DF2,...)

SetENV MCCSlotOffset x copy env:MCCSlotOffset to ENVARC:

1.29 FAQ: Was ist ein DexDrive?

Was ist ein DexDrive?

Ein DexDrive ist die kommerzielle Version eines MemoryCard-Lesers. Sie sollten es in jedem gut sortiertem Spielzubehörladen bekommen.

Sie wollen sehen, wie es aussieht? Klicken Sie [hier](#)!

Achtung: Das DexDrive kommt mit einem 9 poligen seriellen Anschluß. Um es an einer 25 poligen Schnittstelle anzuschließen wird ein serieller Standard Adapter benötigt.

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!

1.30 FAQ: Was ist PSXPort?

Was ist PSXPort?

PSXPort ist eine Hardware erfunden von Joseph Fenton!

Dieser Adapter erlaubt das Benutzen von Playstation Hardware direkt am Amiga. Somit können Sie ihre Amigaspiele mit einem PSX Controller spielen.

Wenn Sie **MemoryCards** mit dem PSXPort benutzen wollen, dann benötigen Sie außerdem ein **MultiTap**, weil der PSXPort selber nur mit einem Anschluß für PSX Controller ausgestattet ist.

1.31 FAQ: Was ist das ShineR Projekt?

Was ist das ShineR Projekt?

Nun, es handelt sich um eine Hardware von Dmitry Shishkin. Diese Hardware entspricht technisch gesehen mehr einen **DexDrive**, weil ein eigener Prozessor die direkte Kommunikation mit den Speicherkarten übernimmt.

Mehr Informationen über diese Hardware findet sich im Aminet: [hard/hack/ShineR.lha](#)

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

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

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

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

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

Diese Problem ist sehr einfach zu beheben: Benutzen Sie die Funktion zu **Reparieren**!

1.33 Warum werden die Sprachen für die Datenbank benötigt?

Warum werden die Sprachen für die Datenbank benötigt?

Nun, das ist nicht so einfach zu erklären! Zuerst sei gesagt, das europäische Spiele nicht automatisch in jedem Land gleich sind.

In der heutigen Zeit sind Spiele regelrechte Multimedia Ereignisse, die Musik, Video und Sprachausgabe verwenden. Eine Sprache kann so sehr schnell eine komplette CDROM füllen. Daher ist es oft nötig für jede Sprachversion eine eigene Spielversion zu erstellen.

Beispiele sind z.B. "Heart of Darkness", "Breath of Fire III", "Tomb Raider 1-4" und die Oddworld Spiele. Es gibt sie z.B. in einer Version, die nur Deutsch unterstützt. Das gleiche gilt für die meist benutzten anderen europäischen Sprachen.

Sony wertet jede Sprachversion eines Spiels als ein neues Spiel. Daher gibt es eine unterschiedliche **ProduktID** auch wenn es sich um das selbe Spiel handelt. Da aber die Spiele selber ihre ProductID benutzen um die Spielstände auf der MemoryCard wiederzuerkennen, werden Spielstände des selben Spiels nicht erkannt. So ist der deutsche Spielstand nicht auf einem französischen Spiel lauffähig und umgekehrt.

Es ist nicht möglich anhand der **ProduktID** herauszufinden welcher Unterregion (Das hab ich mal so genannt) dieses Spiel entstammt und diese Spiele bekommen alle "EUR" als Region, eben europäisch.

Zurück zur Datenbank. Normalerweise wäre es genug ein "EUR" oder eben die Unterregion ("DEU", "FRA", ...) anzugeben, aber wenn Sie herausfinden wollen, was für Sprachen Ihr Spiel unterstützt, dann müssen Sie es sowieso starten und nachsehen. Warum also nicht gleich alle Sprachen eintragen. Meistens sind es sowieso weniger als 6 und die Datenbank wird dadurch nicht größer!

Möglicherweise werden die Sprachen später auch noch anderweitig benutzt. Warum es also nicht gleich richtig machen, als später die selbe Prozedur noch einmal durchführen zu müssen!

1.34 Warum sehen einige PSX Piktogramme so schlecht aus?

Warum sehen einige PSX Piktogramme so schlecht aus?

Generell hat MCControl nichts mit dem Anzeigen der Bilder zu tun! Das macht die Datatypes.library. Für mich als Programmierer ist das Feld einfach nur ein spezielles Gadget. Auf die Darstellung habe ich keinen Einfluß!

Die einzelnen Bilder haben 16 Farben. Die Workbench muß also mindestens 16 Farben haben, damit es einigermaßen gut aussieht.

Die von der Workbench für Piktogramme, Fenster und vor allem das Backdrop reservierten Farben stehen zwar für die Bilder zur Verfügung, aber die können nicht umgefärbt werden. Dadurch erscheinen Farben nicht so, wie im Bild vorgesehen. Auf Grafikkarten sollte es ab 16 Bit Farbtiefe keine Probleme mehr geben, egal was dargestellt werden soll. Bei 256 Farben kann es gerade bei OS3.5 und größer durch das neue Piktogrammsystem der Workbench schon knapp werden.

1.35 Warum fehlen bei einigen Spielständen die PSX Piktogramme?

Warum fehlen bei einigen Spielständen die PSX Piktogramme?

Generell hat MCControl nichts mit dem Anzeigen der Bilder zu tun! Das macht die Datatypes.library. Für mich als Programmierer ist das Feld einfach nur ein spezielles Gadget. Auf die Darstellung habe ich keinen Einfluß!

Wird das Bild nicht dargestellt, dann fehlt ganz einfach der entsprechende Datentyp. Oder dem Datentyp selber fehlen Dateien für seine Arbeit. Multiview wird in diesem Fall auch keine IFF-Bilder oder IFF-Animationen darstellen können. Oft fehlt aus unerklärlichen Gründen die "realtime.library", die für das Abspielen der Animationen von neueren Datentypen benötigt wird.

Nach einer Installation und einem Neustart sollte alles wie gewünscht funktionieren.

1.36 Welche PSX Spiele besitzt Du?

Welche PSX Spiele besitzt Du?

Nunja, hier eine Liste meiner PSX Spiele. Wenn Sie Spiele verkaufen möchten (Geschenke sind natürlich auch willkommen), dann sehen Sie doch mal in meine **Wunschliste**!

Ich habe mal meine persönliche Wertung der Spiele angehängt. 6 "+" sind maximum und stehen für ein wirkliches Spitzenspiel. Ein "+" ist immer noch ein akzeptables Spiel. Die Wertung entspricht nur meiner Meinung und kann von Ihrer persönlichen Meinung abweichen!

360 - Three Sixty +++ Akuji - The Heartless +++ Alien Trilogy ++++ Ape Escape ++++++ Arcade's Greatest Hits - The Atari Collection 2 ++ Azure Dreams ++++++ B-Movie ++++++ Blaze & Blade ++++ Bomberman ++++++ Bomberman World ++++ Breath of Fire III ++++++ Bubble Bobble also Featuring Rainbow Islands ++++ Centipede +++ Colin MacRae Rally ++++ Crash Team Racing ++++++ Cyber Tiger ++++++ Dancing Stage Euro Mix (DDR2) ++++++ Dino Crisis ++++++ Everybody's Golf ++++++ Final Fantasy VIII ++++++ Frogger ++ Gex: Deep Cover Gecko ++++ Heart of Darkness ++++++ Jade Cocoon: Story of the Tamamayu (US) ++++++ Jungle Book - Groove Party ++++++ Kula World ++++++ Land Maker ++++ Live Wire! +++ MDK ++++ MediEvil +++ Metal Gear Solid ++++++ Metal Gear Solid - Special Missions ++++++ Mighty Hits Special ++++ Monkey Hero ++++ Monsterseed + Nanotek Warrior + Oddworld: Abe's Exoddus ++++++ Oddworld: Abe's Oddyssey ++++ One +++ Pitfall 3D: Beyond the Jungle +++ Point Blank ++++ Point Blank 2 ++++ Populous - The Beginning +++ Poy Poy +++ Poy Poy 2 ++++ Psybadek +++ Racing Simulation 2 ++ Rally Masters +++ Rat Attack ++ Resident Evil 3: Nemesis ++++ Ruff & Tumble (aka 40 Winks) ++++++ S.C.A.R.S ++++ Sentient ++ Sentinel Returns + Sled Storm ++++ Soul Blade +++ Speed Freaks ++++++ Spot goes to Hollywood + Spyro 2 - Gateway to Glimmer ++++++ Spyro 3 - Year of the Dragon ++++++ Syphon Filter ++++++ Team Buddies ++++++ The Adventures of Alundra ++++++ The Bombing Islands ++++ Tiger Woods 99 ++ Time Crisis ++++ TOCA Touring Car Championship +++ Tomb Raider 3 ++ Virtual Pool ++ Wild 9 +++ Wild Arms (US) ++++++ Worms ++++

1.37 Welche PSX Controller besitzt Du?

Welche PSX Controller besitzt Du?

Nun, hier ist eine Liste meiner **Playstation** Hardware:

Sony Dual Shock 1 Controller Gamester LMP digital Pad (keine weiteren Features) Naki Digital Pad (transparentes Blau, Autofeuer, Zeitlupenmodus) Naki Digital Pad (transparentes Braun, Autofeuer, Zeitlupenmodus) Just! Digital Pad (Autofeuer, Zeitlupenmodus) Just! Digital Pad (Autofeuer, Zeitlupenmodus) Namco G-Con 45 Light Gun JoyTech Jordan GP Racing Wheel II Max Play MultiTap (PSX2 kompatibel) Mad Catz - Beat Pad (Tanzmatte)

1.38 Welche Kartenleser besitzt Du?

Welche Kartenleser besitzt Du?

Der erste Kartenleser war ein normaler selbstbau Kartenleser mit externer Stromversorgung, den ich in einen SUB-D25 Stecker gebaut habe. Dazu habe ich einen Adapter für den Floppyport, damit ich den Kartenleser sowohl am Parallelport, als auch am Diskettenport benutzen kann.

Dann habe ich ein **DexDrive** gekauft, um mein Projekt auch den Leuten zugänglich zu machen, die nicht in der Lage sind einen Kartenleser selber zu bauen!

Zu guter letzt ist da noch mein **PSXPort**-Kabel. Zusammen mit dem **MultiTap** kann ich damit auch MemoryCards benutzen, aber da mein Kartenleser kompatibel zu den PSXPort Treibern ist, spare ich mir den Aufwand! Mein **BoulderDäsh** funktioniert übrigens wunderbar mit einem PSX Pad! (-8

1.39 Welche Spiele sind deine Favoriten?

Welche Spiele sind deine Favoriten?

Nunja, eine grobe Einschätzung bietet ja schon die Bewertung in der **Liste meiner Spiele**.

Meine absoluten Top Spiele:

Team Buddies (180 Todesspielzeuge! Capture the Flag, Death Match und Bomb-Ball Modus!) Crash Team Racing (Death Match und Rennmodus!) Ruff and Tumble (Super 3D Jump `n Run Spiel!)

Rennspiele:

Crash Team Racing Speed Freaks S.C.A.R.S.

Ballerspiele ohne Waffe:

Team Buddies Crash Team Racing

Ballerspiele mit Waffe:

Point Blank 1 Point Blank 2 Time Crisis Ghoul Panic Mighty Hits Special

Jump `n Run (3D):

Ruff and Tumble Spyro the dragon Spyro 2 - Gateway to Glimmer Gex 3D

Jump `n Run (2D):

Heart of Darkness Oddworld: Abe`s Exoddus Oddworld: Abe`s Oddyssey Bubble Bobble

Sport:

Everybody`s Golf Everybody`s Golf 2 Cyber Tiger

Rollenspiel:

Alundra Breath of Fire 3 Azure Dreams Guardian`s Crusade Monkey Hero

Action Adventure:

Metal Gear Solid Syphon Filter Tombraider 1-5

Mehrspieler (3-4):

Team Buddies Crash Team Racing Bomberman World Bomberman Poy Poy Poy Poy 2 S.C.A.R.S.

1.40 GESUCHT !!!!

GESUCHT !!!

Ich suche noch folgende Spiele für die PlayStation:

Bubble Bobble 2 Dance Dance Revolution Ghoul Panic Rescue Shots

Wenn Sie eines oder mehrere dieser Spiele verkaufen möchten, dann lassen Sie es mich wissen. Angebote anderer Spiele sind natürlich auch willkommen.

Kleine Vorwarnung: Ich kaufe normalerweise nur Spiele bis maximal 30DM! Wenn man das mit dem Betrag den man beim Verkauf eines aktuellen Spiels in einem SecondHand-Laden bekommt vergleicht, dann sind damit 30DM sehr gut! Ich hab mir halt ein persönliches Limit gesetzt, das ich nur sehr selten überschreite. Die meisten **meiner** Spiele haben weniger als 30DM gekostet. Einige sogar weit darunter und gleichzeitig neu aus dem Laden!

1.41 Die bisher getesteten Karten

Die bisher getesteten Karten

Dieser Kartentest gilt nicht für das **DexDrive** und das **Shiner Projekt**, da diese Kartenleser einen eigenen Prozessor benutzen und somit keine Timingprobleme haben sollten.

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

MemoryCard Blocks Status Getestet von -----

Atomic 15 Ok Andrea Favini Blaze 15 Not working Different People Blaze 24Mb MegaMemory 360 Ok MegaByte DataFlash 120 120 Ok Zeljko Vulinovic GameMedia 15 Ok Timo Hegemann Gamester 15 Ok Guido Mersmann Joytech 15 Ok Janne Lumikanta Logic3 (PS490G Grey) 15 Ok Raul Silva MemoryCardPlus 120 Ok Zeljko Vulinovic Shakehand 30 Ok Miljkovic Miroslav Sony Blue 15 Ok Timo Hegemann Sony Grey (Old) 15 Ok Guido Mersmann TopWay 8mega 120 Not working Miljkovic Miroslav Tosa 15 Ok Guido Mersmann UpXUs 15 Ok Piotr Bartkowiak

1.42 Alle Dateiformate die mit MCControl 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 lästern bin! Nicht einmal 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 (z.B. Pfade von Word) 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.

PSM

Dieses Format enthält wieder eine komplette MemoryCard!

Es ist eigentlich kein eigenes Format, sondern entspricht dem MCD Typ. Es wird benutzt, um MP3 Spieler Oberflächen zu speichern. Diese Oberflächendateien sind nicht kompatibel zu den normalen PSX Dateien und können daher nicht einzeln geladen werden!

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 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.

1.43 Die Fenster von MCControl

Die Fenster von MCControl

Sie können die Fensterpositionen und Größen auch speichern. Positionieren Sie die Fenster so wie Sie sie haben wollen und speichern die **Voreinstellungen**!

Tastatur: "CTRL ESC" ändert die Fenstergröße von minimal auf normal und umgekehrt.

Tastatur: "ESC" schließt jedes Fenster indem es die aktuelle Aktion abbricht!

Tastatur: "HELP" ruft diese Anleitung auf! Befindet sich der Mauszeiger über einem Gadget, so wird der Eintrag zum Gadget aufgeschlagen. Ansonsten kommt man auf die Hauptseite des jeweiligen Fensters.

Das Hauptfenster Die Voreinstellungen Die Kartenvoreinstellungen Das Informationsfenster über MCControl Der Spielstand-konvertierer

Es gibt auch einige **DOS Parameter**!

1.44 MCControl - Das Hauptfenster

Das Hauptfenster

Hauptfenster ist eigentlich nicht ganz richtig, da man beliebig viele davon öffnen kann. Wenn aber alle geschlossen werden, dann beendet sich MCControl. Darum Hauptfenster!

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 -----

Typ Slot

Seite: -10 Seite: -1 Seite: +1 Seite: +10

Verzeichnis

Verzeichnis einlesen Echter Dateiname

Karte einlesen Karte schreiben

1.45 MCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis

Verzeichnis

Hier werden die einzelnen Dateien angezeigt. Erst kommen zwei Flags und je nach **Konfiguration** der Name, die Region und die ProductID.

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

* Das Spiel ist nicht in der Datenbank von MCControl vorhanden.

Bitte schalten Sie falls nicht bereits geschehen in den **Oberflächeneinstellungen** die ProduktID ein und benutzen Sie die Menüfunktion "MemoryCard/Export/ASCII" um das Verzeichnis als Text-Datei zu speichern. Diese Textdatei schicken Sie **mir** bitte, damit ich die Datenbank füllen kann. Es wäre sehr schön, wenn Sie noch prüfen könnten welche Sprachen im Spiel selber verfügbar sind und diese dazu schreiben.

1.46 MCControl - Das Hauptfenster/Typ

Typ

Dieser Knopf ist nur sichtbar, wenn 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.

1.47 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.

1.48 MCControl - Das Hauptfenster/Seite: -10

Seite: -10

Dieser Knopf ist nur sichtbar, wenn der **eingestellte Treiber** mehrseitige Karten unterstützt und die Gadgets in der **Konfiguration** aktiviert wurden.

Hier können Sie die MemoryCard 10 Seiten zurückspringen lassen.

1.49 MCControl - Das Hauptfenster/Seite: -1

Seite: -1

Dieser Knopf ist nur sichtbar, wenn der **eingestellte Treiber** mehrseitige Karten unterstützt und die Gadgets in der **Konfiguration** aktiviert wurden.

Hier können Sie die MemoryCard 1 Seite zurückspringen lassen.

1.50 MCControl - Das Hauptfenster/Seite: +1

Seite: +1

Dieser Knopf ist nur sichtbar, wenn der **eingestellte Treiber** mehrseitige Karten unterstützt und die Gadgets in der **Konfiguration** aktiviert wurden.

Hier können Sie die MemoryCard 1 Seite vorspringen lassen.

1.51 MCControl - Das Hauptfenster/Seite: +10

Seite: +10

Dieser Knopf ist nur sichtbar, wenn der **eingestellte Treiber** mehrseitige Karten unterstützt und die Gadgets in der **Konfiguration** aktiviert wurden.

Hier können Sie die MemoryCard 10 Seiten vorspringen lassen.

1.52 MCControl - Das Hauptfenster/Echter Dateiname

Echter Dateiname

Dieses Gadget ist nur verfügbar, wenn in den Einstellungen die Option **Namen aus der Datenbank** aktiviert ist!

Sollte der Text im Gadget fehlerhaft sein, dann ist das kein Fehler von MCControl! Japanische Spiele benutzen z.B. Kanji Zeichen, die auf dem Amiga so nicht zur Verfügung stehen.

Da in der Liste nur die Dateinamen aus der Datenbank erscheinen, können Sie hier andere Informationen entnehmen, die eventuell weitere Informationen zum Spielstand (Zeit, Level, Leben,...) enthalten.

1.53 MCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis lesen

Verzeichnis lesen

Mit diesem Button wird das Verzeichnis der MemoryCard eingelesen.

1.54 MCControl - Das Hauptfenster/Karte Lesen

Karte Lesen

Hier wird die komplette Karte eingelesen.

1.55 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.

1.56 MCControl - Das Hauptfenster/Das Hauptmenü

Das Hauptmenü

Projekt

Neues Fenster Voreinstellungen... Über... Beenden

MemoryCard

**Laden... Speichern... Exportieren... Verzeichnis lesen Karte einlesen Karte schreiben Komplet formatieren Schnell formatieren
Aufräumen Reparieren Vorherige Kartenseite Nächste Kartenseite**

Spielstand

Laden... Speichern... Speichere alles... Exportieren... Datei löschen Datei wiederherstellen Alle Dateien löschen Alle Dateien wiederherstellen Datei manipulieren...

Bonus

PSX Piktogramm speichern...

1.57 Das Hauptmenü/Projekt/Neues Fenster

Neues Window

Öffnet ein neues Fenster mit einer neuen virtuellen MemoryCard.

1.58 Das Hauptmenü/Projekt/Voreinstellungen...

Voreinstellungen...

Dieser Menüpunkt öffnet das **Voreinstellungsfenster**!

1.59 Das Hauptmenü/Projekt/Über...

Projekt/Über...

Hui! Es öffnet sich ein **Fenster** mit Informationen über MCCControl.

1.60 Das Hauptmenü/Projekt/Quit

Projekt/Quit

Dieser Eintrag beendet MCCControl!

1.61 Das Hauptmenü/MemoryCard/Laden...

MemoryCard/Laden...

Hier können Sie komplette Speicherkarten von Festplatte einladen.

1.62 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.

1.63 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!

1.64 Das Hauptmenü/MemoryCard/Verzeichnis Lesen

MemoryCard/Verzeichnis Lesen

Es wird nur das Verzeichnis der MemoryCard eingelesen.

1.65 Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte einlesen

MemoryCard/Karte einlesen

Die komplette Karte wird in den Kartenpuffer des Fensters eingelesen.

1.66 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.

1.67 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!

1.68 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.

1.69 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!

1.70 Das Hauptmenü/MemoryCard/Reparieren

MemoryCard/Reparieren

Nun, **manchmal** behauptet die Playstation eine Karte ist nicht formatiert oder gibt ähnliche Meldungen aus! Meistens passiert das, wenn man Karten während des Zugriffs eingelegt oder entfernt oder gar nur eine Karte in die Playstation geschoben hat, als diese eingeschaltet war. **DexDrive** Benutzern kann das auch passieren, wenn Sie vergessen das DexDrive mit der Karte gegen

das Modem auszutauschen. Gerade Anwahlstrings und ähnliches scheinen gerne das **DexDrive** anzuweisen die ersten Frames einer Karte zu vernichten. Das passiert mir leider auch ständig.)-8

Diese Funktion repariert die ersten 64 Frames der Karte, Verzeichnis eingeschlossen, so daß es sogar möglich ist das einige von MCControl als kaput mukierte Spielstände plötzlich wieder erscheinen und möglicherweise sogar wieder funktionieren.

Es steckt keine Magie hinter diesen Routinen. Die meisten Frames enthalten konstante Werte und werden einfach wieder hergestellt.

Stellen Sie vor dem Zurückschreiben der Karte sicher, daß der **schnelle Zugriff** abgeschaltet ist, weil sonst nur das Verzeichnis repariert wird. Den **schnellen Zugriff** sollten Sie aber wieder einschalten, um die ersten Frames zu schützen und die Kartenzugriffe wieder zu beschleunigen.

1.71 Das Hauptmenü/MemoryCard/Vorherige Kartenseite

MemoryCard/Vorherige Kartenseite

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

1.72 Das Hauptmenü/MemoryCard/Nächste Kartenseite

MemoryCard/Nächste Kartenseite

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

1.73 Das Hauptmenü/Spielstände/Laden...

Spielstände/Laden...

Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand einladen!

1.74 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.

1.75 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.

1.76 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!

1.77 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei löschen

Spielstände/Datei löschen

Der **angewählte** Spielstand wird gelöscht!

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

1.78 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.

1.79 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.

1.80 Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen

Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen

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

1.81 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei manipulieren

Spielstände/Datei manipulieren

Dieser Punkt öffnet den **Spielstandmanipulator**!

1.82 MCControl - Das Hauptfenster/Bonus/PSX Piktogramm speichern...

Bonus/PSX Piktogramm speichern...

Dieser Menüpunkt erlaubt das Speichern des Playstation Piktogramms, des gerade angewählten Spielstands. Das Seitenverhältnis kann durch das Untermenü gewählt werden:

Auto - MCControl wählt den besten Modus basierend auf dem Bildschirmmodus. 1:1 - 16*16 Pixel, (Original PSX)! 2:2 - 32*32 Pixel, X und Y Auflösung verdoppelt. 2:1 - 32*16 Pixel, Nur X Auflösung verdoppelt. 1:2 - 16*32 Pixel, Nur Y Auflösung verdoppelt.

1.83 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 Treiberinfo Device Versuche Anzahl der Einschübe Schneller Zugriff

Ihre Karten Kartenstapel Karte editieren

XPB ----

XPB Komprimierung XPB Methode

GUI ----

Oberflächenschrift Verzeichnis PSX Piktogramm anzeigen

Namen aus der Datenbank Regionen aus der Database Dateinamen aus der Datenbank Link Block Informationen Seitenwechselknöpfe zeigen

Verschiedenes -----

Dateikommentar setzen Piktogramme

Sonstiges -----

Benutzen Speichern Abbrechen

1.84 MCControl - Die Voreinstellungen/Treiber

Treiber

Dieses Gadget spezifiziert den benutzten Treiber für Ihre Hardware.

Wenn Sie die **Parallelport** Hardware nach den Plänen dieser Anleitung gebaut haben, dann ist "ParallelPort.mcm" die richtige Wahl. Sollte es damit Probleme geben, dann benutzen Sie den "ParallelPortSlow.mcm"! Erscheint bei Ihnen die Meldung, daß keine kompatible Hardware gefunden wurde, dann ist ihre Hardware nach Spezifikationen der Version 1 gebaut worden. Benutzen Sie in diesem Fall den Treiber "ParallelPortClassic.mcm" oder führen Sie ein **Hardware Update** durch (sehr einfach)!

Die richtige Variante für den **Diskettenport** ist logischerweise der "DiskPort.mcm"! Auch hier gibt es im Problemfall eine langsamere Variante: "DiskPortSlow.mcm"

Der **DexDriveDemo.mcm** Treiber ist wie der Name schon sagt nur für das **DexDrive** geeignet. Sollten Sie die Vollversion besitzen, so heißt diese logischerweise DexDrive.mcm.

Der **PSXPort.mcm** Treiber ist für die gleichnamige kommerzielle Hardware!

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 noch 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

1.85 MCControl - Die Voreinstellungen/Treiberinfo

Treiberinfo

Hier wird angezeigt, ob der Treiber geladen werden konnte. Falls das der Fall ist, dann werden hier Informationen über den Treiber angezeigt.

1.86 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

1.87 MCControl - Preferences/Versuche

Versuche

Hier können Sie einstellen wie oft MCControl versuchen soll einen Frame zu lesen, bevor eine Fehlermeldung erscheint.

1.88 MCControl - Die Voreinstellungen/Anzahl der Einschübe

Anzahl der Einschübe

Je nach gewähltem **Treiber** ist dieses Gadget nicht immer verfügbar.

Hier können Sie einstellen, wieviele Einschübe Ihr Kartenleser hat!

1.89 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, immer unbenutzt und Sie befinden sich im vorderen Teil der Karte.

1.90 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.

Sie können dann über den Schalter **Karte editieren** die Karte umbenennen und die Multipageeinstellungen verändern, falls dies nötig ist.

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

1.91 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.

1.92 MCControl - Preferences/Karte editieren

Karte editieren

Dieses Gadget öffnet den **Karteneditor**.

1.93 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!

1.94 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.

1.95 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.

1.96 MCControl - Die Voreinstellungen/Verzeichnis

Verzeichnis

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

1.97 MCControl - Die Voreinstellungen/PSX Piktogramm anzeigen

PSX Piktogramm anzeigen

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn AmigaOS V3.0 und höher, weil die datatypes.library

Das automatische Animieren der Bildchen ist defaultmäßig abgeschaltet, weil sehr viele Fehler in der datatypes.library und dem animation.datatype enthalten sind! Definieren Sie die ENV Variable "MCCEnableAnim" um das automatische Abspielen und den Wiederholungsmodus zu aktivieren. Sollte MCControl abstürzen oder einfrieren, dann ist es nötig beide Dateien zu updaten. Im Aminet gibt es einen alternativen animation.datatype ("animation4106.lha")! Dieser Datentyp funktioniert besser, die Probleme sind aber dennoch nicht komplett behoben. Beschweren Sie sich bei Problemen direkt beim Hersteller ihres AmigaOS.

Mit diesem Schalter können Sie einstellen, ob und wie das kleine PSX Bildchen im Fenster erscheinen soll. Es stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Nein

Es wird kein Bild im Fenster angezeigt.

Automatisches Seitenverhältnis

MCControl ermittelt das Seitenverhältnis und zeigt das Bild so an, dass es auf dem Bildschirm die richtigen Proportionen hat und damit quadratisch aussieht.

Seitenverhältnis 1:1

Das Bild wird genauso angezeigt, wie es auf der PSX angezeigt wird. Die Auflösung beträgt 16*16 Pixel. Je nach Bildschirmauflösung ist das Bild möglicherweise gestreckt.

Seitenverhältnis 2:2

Die Bilder werden nach X und Y verdoppelt. Jeder original Pixel wird also im Piktogramm durch 4 Pixel verkörpert. Die Auflösung beträgt also 32*32 Pixel.

Seitenverhältnis 2:1

Das Piktogramm wird nach X verdoppelt (32*16 Pixel). Diese Icons sehen auf 2:1 Screens (z.B. 640*256 Pixel) dann wieder Quadratisch aus.

Seitenverhältnis 1:2

Das Piktogramm wird nach Y verdoppelt (16*32 Pixel).

1.98 MCControl - Die Voreinstellungen/Namen aus der Datenbank

Namen aus der Datenbank

Ein aktivierter Schalter führt dazu, dass MCControl die oft hässlichen Originalnamen der Spielstände durch die genormte Version aus der Datenbank ersetzt.

Der Spielstand muß in der Datenbank eingetragen sein. Kann MCControl das entsprechende Spiel dort nicht finden, dann wird einfach wieder der echte Name aus dem Spielstand benutzt.

Dieses Merkmal ist nur kosmetisch! Es werden keine Änderungen an den richtigen Daten vorgenommen, selbst wenn Sie Spielstände kopieren.

1.99 MCControl - Die Voreinstellungen/Regionen aus der Datenbank

Regionen aus der Datenbank

Hier können Sie detaillierte Regionsinformationen von europäischen Spielen zuschalten.

Das ist sehr nützlich, da ein Spielstand eines rein deutschsprachigen Spiels nicht mit einem rein französischen Spiel läuft, obwohl beide Spiele identisch sind und sich nur durch die Sprache unterscheiden.

Der Spielstand muß in der Datenbank eingetragen sein. Kann MCControl das entsprechende Spiel dort nicht finden, dann wird einfach wieder die globale Region aus dem Spielstand benutzt.

1.100 MCControl - Die Voreinstellungen/Dateinamen aus der Datenbank

Dateinamen aus der Datenbank

Normalerweise nimmt MCControl als Dateinamen für einen Spielstand immer den Namen aus dem Spielstand als Basis. Mit diesem Schalter wird die Datenbank zu Rate gezogen.

Der Spielstand muß in der Datenbank eingetragen sein. Kann MCControl das entsprechende Spiel dort nicht finden, dann wird einfach wieder der echte Name aus dem Spielstand benutzt.

1.101 MCControl - Die Voreinstellungen/Seitenwechselknöpfe zeigen

Seitenwechselknöpfe zeigen

Dieser Schalter ist nur verfügbar wenn, wenn der **eingestellte Treiber** auch Funktionen zum Wechsel von Kartenseiten bietet
Hier können Sie zusätzliche **Schalter** zum Wechsel von Kartenseiten ins Hauptfenster einblenden lassen.

1.102 MCControl - Die Voreinstellungen/Link Block Informationen

Link Block Informationen

Dieser Schalter ist voreingestellt abgeschaltet, weil das Verzeichnis einer Speicherkarte viel leichter zu lesen ist. Einige Leute wollten diese Funktion und hier ist sie nun!

Nun, wenn dieser Schalter deaktiviert ist, dann wird hinter einem Link-Block keine Region oder ProduktID angezeigt.

Wenn Sie ihn aktivieren, dann sehen die Link-Blöcke genauso aus wie der erste Block der Spielstandsdatei, eben mit Region und mit ProduktID!

Das ist alles! Ich empfehle diesen Schalter abgeschaltet zu lassen, weil die Informationen ja bereits sichtbar vorne im ersten Block des selben Spielstands liegen und warum sich den Bildschirm unnötig füllen.

1.103 MCControl - Die Voreinstellungen/Dateikommentar setzen

Dateikommentar setzen

Dieser Schalter erlaubt das Setzen des Dateikommentars (Filenote).

Dabei wird immer genau der Name eingetragen, der nicht im Dateinamen steht. Klingt kompliziert, ist es aber nicht. Beispiel:

Hier ist zusätzlich "**Dateinamen aus der Datenbank**" aktiviert:

MonkeyHero.psx 828 ----rwed Heute 22:01:54 : Monkey 0:39

Und hier eben nicht:

Monkey0_39.psx 828 ----rwed Heute 22:01:54 : Monkey Hero

1.104 MCControl - Die Voreinstellungen/Piktogramme

Piktogramme

Diese Funktion ist nur mit AmigaOS V3.5 verfügbar!

Hier können Sie einstellen, ob und wie Piktogramme für die einzelnen Spielstände gespeichert werden sollen. Es gibt hier fünf Möglichkeiten:

MemoryCard Piktogramme unterscheiden nur zwischen Punkt 4 und 5. Sobald speichern aktiviert ist, wird hier Punkt 4 benutzt.

1 Speichern, Seitenverhältnis 1:1

Das Bild wird genauso gespeichert, wie es auf der PSX angezeigt wird. Die Auflösung beträgt 16*16 Pixel.

2 Speichern, Seitenverhältnis 2:2

Die Bilder werden nach X und Y verdoppelt. Jeder original Pixel wird also im Piktogramm durch 4 Pixel verkörpert. Die Auflösung beträgt also 32*32 Pixel.

3 Speichern, Seitenverhältnis 2:1

Das Piktogramm wird nach X verdoppelt (32*16 Pixel). Diese Icons sehen auf 2:1 Screens (z.B. 640*256 Pixel) dann wieder Quadratisch aus.

4 Speichern, def_PSX#?.info benutzen

Es werden zwar Piktogramme gespeichert, aber die Bilder werden nicht aus dem Spielständen entnommen, sondern es wird das komplette Default Piktogramm ("def_PSXMemoryCard.info" oder "def_PSXSaveGame.info") benutzt. Ist dieses nicht verfügbar, so wird auf das vordefinierte Projekt Piktogramm zurückgegriffen.

5 Nicht erzeugen

Es werden keine Piktogramme gespeichert.

MemoryCard Piktogramme unterscheiden nur zwischen Punkt 4 und 5. Sobald speichern aktiviert ist, wird hier Punkt 4 benutzt.

1.105 MCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen

Benutzen

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

1.106 MCControl - Die Voreinstellungen/Speichern

Speichern

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

1.107 MCControl - Die Voreinstellungen/Abbrechen

Abbrechen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden verworfen.

1.108 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen

Die Kartenvoreinstellungen

Dieses Fenster erlaubt eine vielfältige Einstellung der Karten von MCControl.

Name

Multipage Unterstützung

MultiPage Start MultiPage nächste Seite MultiPage vorherige Seite MultiPage Ende

Benutzen Abbrechen

1.109 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Name

Name

Hier können Sie einen Namen für Ihre eigenen Karten angeben.

1.110 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.

Beispiele:

START und L1 drücken, für 2 Sekunden halten, dann L1 loslassen und für eine viertel Sekunde warten:

START L1 2s -L1 -1/4s

START loslassen und dreieinhalb Sekunden warten.

-START -1s -2s -1/2s

Das Drücken von Tasten wird immer vor dem Loslassen ausgewertet, sodaß "-START L1 START -L1" gleich "START L1 -START -L1"!

Das Timing ist nicht komplett frei. Erlaubt sind die folgenden Kommandos: 2s, 1s, 1/2s, 1/4s, 1/8s and 1/16s

Diese Kommandos werden nach dem Tastendrücken ausgeführt. Um nach dem Loslassen eine Verzögerung zu erzwingen brauchen Sie nur ein "-" voranstellen, so wie beim Loslassen der Tasten auch!

1.111 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. Wenn mehr als eine Kartenseite gewechselt werden soll, dann wird diese Sequenz mehrfach aufgerufen.

Beispiele:

START und L1 drücken, für 2 Sekunden halten, dann L1 loslassen und für eine viertel Sekunde warten:

START L1 2s -L1 -1/4s

START loslassen und dreieinhalb Sekunden warten.

-START -1s -2s -1/2s

Das Drücken von Tasten wird immer vor dem Loslassen ausgewertet, sodaß "-START L1 START -L1" gleich "START L1 -START -L1"!

Das Timing ist nicht komplett frei. Erlaubt sind die folgenden Kommandos: 2s, 1s, 1/2s, 1/4s, 1/8s and 1/16s

Diese Kommandos werden nach dem Tastendrücken ausgeführt. Um nach dem Loslassen eine Verzögerung zu erzwingen brauchen Sie nur ein "-" voranstellen, so wie beim Loslassen der Tasten auch!

1.112 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. Wenn mehr als eine Kartenseite gewechselt werden soll, dann wird diese Sequenz mehrfach aufgerufen.

Beispiele:

START und L1 drücken, für 2 Sekunden halten, dann L1 loslassen und für eine viertel Sekunde warten:

START L1 2s -L1 -1/4s

START loslassen und dreieinhalb Sekunden warten.

-START -1s -2s -1/2s

Das Drücken von Tasten wird immer vor dem Loslassen ausgewertet, sodaß "-START L1 START -L1" gleich "START L1 -START -L1"!

Das Timing ist nicht komplett frei. Erlaubt sind die folgenden Kommandos: 2s, 1s, 1/2s, 1/4s, 1/8s and 1/16s

Diese Kommandos werden nach dem Tastendrücker ausgeführt. Um nach dem Loslassen eine Verzögerung zu erzwingen brauchen Sie nur ein "-" voranstellen, so wie beim Loslassen der Tasten auch!

1.113 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.

Beispiele:

START und L1 drücken, für 2 Sekunden halten, dann L1 loslassen und für eine viertel Sekunde warten:

START L1 2s -L1 -1/4s

START loslassen und dreieinhalb Sekunden warten.

-START -1s -2s -1/2s

Das Drücken von Tasten wird immer vor dem Loslassen ausgewertet, sodaß "-START L1 START -L1" gleich "START L1 -START -L1"!

Das Timing ist nicht komplett frei. Erlaubt sind die folgenden Kommandos: 2s, 1s, 1/2s, 1/4s, 1/8s and 1/16s

Diese Kommandos werden nach dem Tastendrücker ausgeführt. Um nach dem Loslassen eine Verzögerung zu erzwingen brauchen Sie nur ein "-" voranstellen, so wie beim Loslassen der Tasten auch!

1.114 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Benutzen

Benutzen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden benutzt.

1.115 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Abbrechen

Abbrechen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden verworfen.

1.116 MCControl - Die Voreinstellungen/Das Voreinstellungsmenü

Das Voreinstellungsmenü

Projekt

Öffnen... Speichern Speichern Als...

Vorgaben

Auf Vorgaben zurücksetzen Auf zuletzt gespeichertes Auf zuletzt benutztes Karte speichern...

1.117 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Öffnen

Öffnen...

Hier können Sie eine beliebige MCControl Voreinstellungsdatei einladen.

1.118 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichern

Speichern

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine MCControl Voreinstellungsdatei abspeichern.

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

Speichern Als...

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

1.120 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen

Auf Vorgaben zurücksetzen

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

1.121 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes

Auf zuletzt gespeichertes

Die zuletzt **gespeicherte** Voreinstellungsdatei wird eingeladen.

1.122 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.

1.123 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**.

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

Gadgets -----

Ok

1.125 MCControl - Über/Ok

Ok

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

1.126 MCControl - Der Spielstandmanipulator

Der Spielstandmanipulator

Die Anzahl der Optionen hängt von der Existenz und dem Inhalt einer Patch-Datei (#?.sgp) ab.

Gadgets -----

Name Autor ID Auswählen Produkt ID Manipulieren Abbrechen

1.127 MCControl - Spielstandmanipulator/Name

Name

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

1.128 MCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor

Autor

Hier wird der Name des Autors der Konvertierungsdatei ausgegeben.

1.129 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.

1.130 MCControl - Spielstandmanipulator/Produkt ID

Produkt ID

Durch dieses Gadget können Sie die Kennung auch manuell eingeben. Die Länderkennung des Spielstandes wird mit dieser Länderkennung überschrieben.

1.131 MCControl - Spielstandmanipulator/Konvertieren

Manipulieren

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

1.132 MCControl - Spielstandmanipulator/Abbrechen

Abbrechen

Es wird keine Veränderung durchgeführt und das Fenster wird geschlossen.

1.133 Das SGP Dateiformat

Das SGP Dateiformat

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 Voranstellung 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, dass 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

Hier die Befehle im Einzelnen:

SUPPORT NAME Author Version Gadget Checksum Tool

1.134 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-01155BOMBER " 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 Spielernamen 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.

1.135 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 "HEARDOFDAKNESS", sondern mit Leerzeichen "Heart of Darkness"!

Beispiele:

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

1.136 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"

1.137 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)

1.138 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)

Es gibt die folgenden Gadget-Typen:

Slider Integer Checkbox Barlabel

1.139 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!

1.140 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!

1.141 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!

1.142 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.

1.143 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)

1.144 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!

1.145 Das SGT Dateiformat

Das SGT Dateiformat

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

1.146 MCControl - MCDatabase

MCDatabase

MCDatabase ist ein kleines Programm zum Erstellen der MCDatabase.prefs, die sich im Prefs Verzeichnis Ihrer Installation befinden.

Wozu plötzlich eine Datenbank? Bisher ging doch immer alles ohne!

Ja, das ist heute auch noch so, aber die Datenbank versorgt MCControl mit Zusatzinformationen, die optional aufbereitet an den Anwender weitergeleitet werden.

Beispiel:

"GC 1 WILLY JUNGO 28:19"

Welches Spiel ist das? Mit der **entsprechenden Option** ersetzt MCControl die Namen von Spielständen durch den Namen aus der Datenbank. Das Ergebnis sieht dann so aus:

"Guardian's Crusade"

Das gleiche passiert bei japanischen Spielen, die Ihren Namen auf der PSX in der fernöstlichen Sprache präsentieren und der daraus resultierende Datenmüll in MCControl nicht lesbar ist.

Aus "GCI i V" wird wie von Zauberhand "Dead or Alive"!

Einführung Der Aufbau Die Umwandlung in die Datenbank

1.147 MCDatabase - Einführung

Einführung

Das Format der Datenbank ist mir nicht einfach gefallen. Es sollte schnell sein und von jedem flexibel benutzt werden können. Darum habe ich ein Textformat gewählt, das durch ein Programm zur Datenbank kompiliert wird. Dadurch kann ich das eigentliche Format ändern, ohne das umständliche Konvertierungen nötig sind.

Die Datenbank befindet sich unter dem Namen "MCDatabase.prefs" in der Voreinstellungsschublade im Amiga IFF-PREF Format.

Mit dem MCDatabase Programm können Sie eigene Spiele hinzufügen und bereits bestehende Spiele abändern.

Sie erstellen dazu mit einem beliebigen Editor eine Textdatei, in der die Angaben zum Spiel stehen. Das sind der Spielname, die ProduktID des Spiels und die Sprachen, die im Spiel verfügbar sind. Diese Textdatei ist der Schlüssel. Egal welches Format die Datenbank zukünftig hat, Ihre Angaben in dieser Datei bleiben gültig und können jederzeit in die Datenbank überspielt werden.

1.148 MCDatabase - Der Aufbau

Der Aufbau

Es handelt sich um eine einfache Textdatei! Die erste Zeile muß Kommentar enthalten und wird nicht berücksichtigt. Danach ist jede Zeile für ein Spiel reserviert.

Das Format ist ein normales Dos Template:

"NAME/A,PRODUCTID/A,DEU/S,ENG/S,FRA/S,ESP/S,SVE/S,ITA/S,JAP/S,NED/S"

Beispiel:

;Dies ist die erste Zeile und wird komplett ignoriert!!! "Ruff & Tumble (40 Winks)" SLES-01939 DEU "S.C.A.R.S." SLES-01286 DEU ENG FRA ESP ITA

Wichtig ist das die Namen in Anführungszeichen stehen. Sollte die ID auch Leerzeichen enthalten, dann müssen auch hier Anführungszeichen gesetzt werden.

Die Sprachen entsprechen den Sprachen, die man im Spiel auswählen kann. Kann man keine Sprache auswählen, dann wird hier die Sprache eingetragen, die das Spiel benutzt.

Bitte immer **alle Sprachen** angeben. Sollte eine Sprache fehlen, dann melden Sie sich bei mir und ich liefere ein neues Tool, das mit dieser Sprache klar kommt. Ohne die Sprachen kann MCControl keine IDs wie DEU oder FRA angeben.

1.149 MCDatabase - Die Umwandlung in die Datenbank

Die Umwandlung in die Datenbank

Das benötigte Programm befindet sich im "Bonus/MCDatabase"-Verzeichnis Ihrer MCControl Installation.

Sie können dem Befehl 3 Argumente übergeben:

DIFF/A,TO/A,FROM:

DIFF : Der Dateiname der von Ihnen erstellten Quell-Textdatei

TO : Unter diesem Namen wird die neue/aktualisierte Datenbank gespeichert.

FROM : Hier können Sie optional die alte Datenbank angeben. Das ist nötig, wenn man Änderungen an einer bestehenden Datenbank machen will. Ist hier nichts angegeben, dann wird immer eine komplett neue Datenbank erzeugt, die nur die Spiele der DIFF- Datei enthält.

Beispiele:

Der Einfachheit halber habe ich MC: als das MCControl-Verzeichnis mit Assign angemeldet

Eine neue Datenbank mit den in Neu.txt angegebenen Spielen erstellen:

MCDDatabase t:Neu.txt t:MCDatabase.prefs

Die mitgelieferte Datenbank ändern:

MCDDatabase t:Neu.txt t:MCDatabase.prefs MC:Prefs/MCDatabase.prefs

Die Datenbank wird eingelesen und mit der Datei Neu.txt aufgefrischt. Danach wird die neue Datenbank ins "T:" Verzeichnis gespeichert.

Es ist möglich die Datenbank direkt zu überschreiben, aber im Fehlerfall (z.B. eine falsche ID führt zum Überschreiben eines Spiels.) wäre die Ausgangsdatenbank defekt. Darum sollten Ziel (TO) und alte Datenbank (FROM) immer unterschiedlich sein!

1.150 MCControl aus dem DOS heraus benutzen

MCControl aus dem DOS heraus benutzen

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

READ/K,WRITE/K,SLOT/N,PROGRESS/S

1.151 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**!

1.152 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.

1.153 Die DOS Argumente - Slot/N

Slot/N

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

1.154 Die DOS Argumente - Progress/S

Progress/S

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

1.155 MCControl - Index

#

#?.MCD Dateien #?.MEM Dateien #?.PSX Dateien #?.SGP Dateien #?.SGT Dateien #?.VGS Dateien

*

****** GESUCHT ******

A

Adressierungsoptionen Alle Dateien löschen Alle Dateien wiederherstellen Alle meine Programme Andere Programme von mir ! Anzahl der Einschübe Aufräumen der Karte Author

B

Bekannte Fehler Bild: Autor Bild: DexDrive Bild: Diskport - Einfacher Schaltplan Bild: Diskport - Mehrfach Einschub Kartenleser Bild: Diskport - Schaltplan für normalen Kartenleser Bild: Foto1 Bild: Foto2 Bild: Foto3 Bild: Foto4 Bild: Herstellung des Anschlusses Bild: Parallelport - Einfacher Schaltplan Bild: Parallelport - Mehrfach Einschub Kartenleser Bild: Parallelport - Schaltplan für normalen Kartenleser **Bisher getestete Karten** Bonus/Developer/SGT/SGT.doc **BoulderDäsh**

C

Checksumme

D

Danksagungen Das Hauptfenster Das Informationsfenster über MCControl Das SGP Dateiformat Datei löschen Datei manipulieren... Datei wiederherstellen Dateiformat Dateikommentar setzen Dateinamen aus der Datenbank Datenbank Der Autor Der Aufbau der Datenbank Der Spielstandkonvertierer Device Einstellungen DexDrive Unterstützung DexDrive DexDriveDemo.mcm Die benötigte Hardware Die Kartenvoreinstellungen Die PSX meldet das meine Karte unformatiert ist, aber... Warum? Die Umwandlung in die Datenbank Die unterstützten Dateiformate Die Voreinstellungen Distribution DOS Parameter

E

Einführung Einführung in die Datenbank Exportieren... externe Stromversorgung externes Netzteil

F

Featureliste

G

[Geschichtliches](#) [Gleichstrom](#) [Netzteil](#) [Guide](#) [Format](#)

H

[Hardware: ShineR](#) [Hardware: Generell](#)

I

[ID Auswählen](#) [Ihre Karten](#) [Ihre persönliche Kartenliste](#) [Installieren](#) [IRQ-Brücke](#)

K

[Karte editieren](#) [Karte einlesen](#) [Karte lesen](#) [Karte schreiben](#) [Karte speichern](#) [Karteneditor](#) [Karteneinstellungen](#) [Kartenleser](#) [Kartenstapel](#) [Komplett formatieren](#) [Kompression](#) [Konfiguration](#) [Konvertierungsdatei](#)

L

[Laden einer Karte](#) [Lesen der ganzen Karte](#) [Link Block](#) [Informationen](#)

M

[MCControl](#) [MCControlIRQBridge.mcm](#) [MCDatabase](#) [Meine Spiele](#) [MemoryCard](#) - Informationen über [MultiPage](#) [Ende MultiPage](#) [nächste Seite](#) [MultiPage](#) [Start](#) [MultiPage](#) [Support](#) [MultiPage](#) [vorherige Seite](#) [MultiTap](#) - Informationen über

N

[Nächste Kartenseite](#) [Namen aus der Datenbank](#) [Neue Kartenkonfigurationsmöglichkeiten](#) [Neues Fenster](#) [Neues Voreinstellungs-menü](#)

O

[Oberflächeneinstellungen](#) [Oberflächenschrift](#)

P

[Packer](#) [Patch-Datei](#) [Patchdateien](#) [Patchfenster](#) [persönlichen Kartenliste](#) [Piktogramme](#) [Playstation](#) - Informationen über [Produkt ID](#) [ProduktID](#) - Informationen über [Produktnummern](#) - Informationen über [PSX-Spiel](#) [Datenbank \(MCDatabase\)](#) [PSXPort](#) - Informationen über

R

[Regionen aus der Database](#) [Regionen](#) - Informationen über [Reparieren von Karten](#)

S

[Schnell formatieren](#) [Schneller Zugriff](#) [Seite: +1](#) [Seite: +10](#) [Seite: -1](#) [Seite: -10](#) [Seitenwechselknöpfe zeigen](#) [Setzen der Dateikommentars](#) [SGP Documentation](#) [SGP Fenster](#) [SGP Strings](#) [SGT Datei](#) [ShineR Projekt](#) - Informationen über [Sony PlayStation](#) [Speichern aller Spielstände](#) [Spieldateikonvertierer](#) [Spielstandmanipulator](#) [SUPPORT](#) [Systemvoraussetzungen](#)

T

[Tips,Tricks,Fragen und Antworten](#) [Tool](#) [Treiber](#) [TreiberInfo](#) [Treibersystem](#)

U

[Über...](#) [UnDelete](#)

V

[Verzeichnis einlesen](#) [Verzeichnis lesen](#) [Voreinstellungsfenster](#) [Vorherige Kartenseite](#)

W

[Warum funktioniert mein Diskportleser nicht?](#) [Warum werden die Sprachen für die Datenbank benötigt?](#) [Was hat sich mit Version 1.40 an der Hardware geändert?](#) [Was ist das ShineR Projekt?](#) [Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?](#) [Was ist ein DexDrive?](#) [Was ist ein MultiTap?](#) [Was ist eine MemoryCard?](#) [Was ist eine PlayStation?](#) [Was ist PSXPort?](#) [Welche Kartenleser besitzt Du?](#) [Welche PSX Controller besitzt Du?](#) [Welche PSX Spiele besitzt Du?](#) [Wie sollte das externe Netzteil aussehen?](#) [Wiederherstellen aller Spielstände](#) [Wiederherstellen eines Spielstandes](#) [Wieviele Daten passen auf eine MemoryCard?](#) [Wo kann ich Speicherstände herbekommen?](#) [Wunschliste](#)

X

XPB Komprimierung XPB Methode

Z

Zukünftiges
