

.30.1d

Portierung von:

John Butler (jcbutler@pobox.com)
Aaron Giles (agiles@sirius.com)
Brad Oliver (bradman@primenet.com)

Deutsche Version von:

Christian Kraus (coinshouse@aol.com)
Alexander Kienlein (coinshouse@aol.com)

Deutsche MacMame-Homepage:

<http://www.h-o-c.com>

Danke an:

Nicola Salmoria (MC6489@mclink.it) und Mirko Buffoni, die Koordinatoren des Mame-Projekts.
David Caldwell (david@indigita.com), er schrieb MacMultiPac, MAME's Vorgänger und den Jr. Pac-Man driver.
Andrew McCarty (andros@andros.seanet.com) für die netten Icons.
"Steve" von Apple für den Fast Blitting Code in frühen Versionen.
Ernesto Corvi für die frühen Sound-Routinen in vielen Games.
John Stiles und Richard Bannister für ständige Programmierungstips, Sourcecode, Hilfe und Unterstützung.
Michael R. Simmons (macguitar@aol.com), "der" Beta-tester.
Y. Nemoto, Autor von MacMoon.
David Wareing für den PPC Control Strip Code.
Dave Warker für das Finden einiger Bugs, die OS8 Abstürze verursachten.
Evan Olcott (eolcott@triplo.com) für das Front-End.
Phil Stroffolino (phil@maya.com) für den Save/Restore Code.
Raul (raul@silva.com) für das Original "Über" Bild.
Frank Benkelmann (coinshouse@aol.com) für das deutsche "Über" Bild.
Dave Marli, für seine "arcade emulator high score page" und tausend andere Dinge.
Jörg Sutter Mr. Tips&Tricks
Winfried Wagner für seine Hardcore Java-applets...

Deutsche Version und weitere Infos auf:

<http://www.h-o-c.com>

Offizielle MacMame-Homepage:

<http://www.primenet.com/~bradman/mame>

MacMame kostet nichts und wir erwarten auch nichts von den Usern. Trotzdem freuen wir uns über jede Unterstützung seitens unserer Fan-Gemeinde. Hier eine Auswahl, was ihr machen könntet:

- * Spendet \$10 an eure bevorzugte Hilfseinrichtung
- * Schreibt ein Mame-Modul für euer Lieblingsgame
- * Schickt eine Postkarte an folgende Adresse:

Brad Oliver
202 E Baseline #372
Tempe AZ 85283
USA

Was ist MacMame?

Kurz gesagt versucht MacMame die Hardware der Automatenklassiker der frühen 80er zu emulieren. Wenn wir begreifen, wie ein Game funktioniert, wird seine Unterstützung in MacMame integriert. Durch die grosse Programmiergemeinschaft geschieht dies in sehr schneller Zeit, ein Grund die angegebenen Web-Seiten oft zu besuchen, um die aktuelle Version von MacMame zu haben...

Um ein Spiel zu starten, muss das jeweilige Rom-Image in einem für MacMame verständlichen Format im Roms-Ordner des MacMame-Ordners liegen. Der MacMame Converter ist ein Tool um Mac-spezifische Rom-Images zu generieren, zu finden auf:

(<http://www.primenet.com/~bradman/mame/macmame.html>)
(<http://www.h-o-c.com>)

Für weitere Infos bitte "readme.txt" im Documentation-Ordner lesen...

Der Source-Code ist frei erhältlich, Bug-Reports und Verbesserungsvorschläge bitte an Brad Oliver.

Die Anlaufstelle für alle Emulatorenprogrammierer im Web:

<http://www.dct.com/~mhalse/EmuProgramming>

Wie spiele ich MacMame?

Tastaturbelegung:

- 3 - Münzeinwurf
- 1 & 2 - 1 und 2 Spieler Start
- ESC - Pause
- TAB - Zugang zum Einstellungsmenü
- F3 - Reset
- F4 - Anzeige des Charsets.
- F8 - Verschiedene Frameskip-Levels
- F9 - Lautstärke
- F10 - Autogeschwindigkeit an/aus

F11 - FPS an/aus
F12 - Bildschirmfoto

Die Tastaturbelegung kann für jedes Game individuell eingestellt werden. Einfach die Tab-Taste drücken und die Einstellungen im Menüpunkt "Configure Keys" vornehmen. Die meisten Games werden mit den Cursor-Tasten gesteuert, gefeuert wird mit Control.

Der "Sound Samples" Ordner ist für Unterordner mit gesampelten Spielesounds gedacht. Zu finden sind diese Samples auf den angegebenen Web-Seiten. Die Namen der Samples müssen mit dem jeweiligen Spiel korrespondieren, siehe "readme.txt".

Faq:

F: Beim Starten eines Games erscheint eine Fehlermeldung, was mache ich falsch?
A: MacMame sucht das spezielle Rom-File für dieses Game, kann es aber nicht finden. Durchstöbert die einschlägigen Rom-Archive im Internet um das passende Rom zu finden. Manche Spiele sind einfach zu finden, andere verlangen nach ausgiebiger Suche.

F: Ich habe das Game "xxx" gesaugt, aber MacMame meldet, daß dieses Spiel nicht unterstützt wird, was mache ich falsch?
A: Schau doch mal in "readme.txt" und sieh nach ob das Spiel überhaupt unterstützt wird.
Achtung: Falls Du noch einen 68xxx Mac hast ist zu beachten, das die Version 0.28 zu verwenden ist, welche leider einige Spiele nicht unterstützt. MacMame unterstützt nicht jedes Arcade-Game, sondern nur solche, für die ein Treiber entwickelt wurde.

F: MacMame meldet, daß das Game "xxx" nicht unterstützt wird, es lief aber mit einer älteren Version, was mache ich nun?
A: Die Rom-Images müssen vor dem konvertieren mir dem MacMame-Converter den richtigen Namen tragen, um von MacMame erkannt zu werden. Die richtigen Namen findet Ihr in "readme.txt", Achtung: einige Namen ändern sich von Version zu Version.

F: Wie kriege ich die Soundsamples zum Erklingen?
A: Saug die Soundsamples aus dem Netz der Netze. Der Ordnername muss dem "driver" Namen entsprechen (siehe "readme.txt").

F: Wo erfahre ich mehr über diese Wahnsinnsemulation?
A: Auf IRC, MAME Kanal auf #mamegames. Newsgroups: comp.emulators.misc oder alt.emulators.classic-arcade. Oder für alle Infos, den ultimativen MacMame Chat und das deutschsprachige MacMame Forum auf:
<http://www.h-o-c.com>

Gesucht:

- Alle fähigen Programmierer sind dazu aufgefordert, ein Modul für ihren Lieblingsautomaten zu entwickeln, er wird dann ein Teil der nächsten MacMame Version sein!!!

Fehler in der Mac-Portierung:

- zur Zeit keine bekannt.

Technische Details:

Die Emulation beinhaltet Z80, 6502, 8048, 8088/8086, 6809, 6808, 6803, 68000 Prozessoren. Einige Spiele verlangen nach AY-3-8910, Pokey, YM2151 und YM2203 Sound-Chips. Die Routinen für die Emulation diese Chips sind in der Source-Code Version von MacMame enthalten, zu finden auf:

<http://www.primenet.com/~bradman/mame>

Brad Oliver

The installer for this product was created using Installer VISE Lite from MindVision Software. For more information on Installer VISE Lite, contact:

MindVision Software
7201 North 7th Street
Lincoln, NE 68521-8913

Voice: (402) 477-3269
Fax: (402) 477-1395
E-mail: mindvision@mindvision.com
Website: www.mindvision.com