

MCControl

Guido Mersmann

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MCControl		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Guido Mersmann	April 15, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MCCControl	1
1.1	MCCControl	1
1.2	Einführung	2
1.3	Systemvoraussetzung	2
1.4	Featureliste	3
1.5	Distribution	3
1.6	Installieren von MCCControl	4
1.7	Geschichtliches	4
1.8	Zukünftiges	7
1.9	Bugliste	7
1.10	Danksagungen	7
1.11	Der Autor	8
1.12	Andere Programme von mir!	8
1.13	Die Kartenleser Spezifikationen	10
1.14	Fragen, Antworten und vieles mehr!	12
1.15	FAQ: Was ist eine PlayStation?	12
1.16	FAQ: Was ist eine MemoryCard?	12
1.17	FAQ: Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?	13
1.18	FAQ: Wie sollte das externe Netzteil aussehen?	13
1.19	Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?	13
1.20	FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?	14
1.21	GESUCHT !!!!	15
1.22	Die bisher getesteten Karten	15
1.23	Alle Dateiformate die mit MCCControl benutzt werden können:	16
1.24	Die Fenster von MCCControl	17
1.25	MCCControl - Das Hauptfenster	17
1.26	MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis	18
1.27	MCCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis lesen	18
1.28	MCCControl - Das Hauptfenster/Typ	19
1.29	MCCControl - Das Hauptfenster/Slot	19

1.30	MCCControl - Das Hauptfenster/Karte Lesen	19
1.31	MCCControl - Das Hauptfenster/Karte schreiben	19
1.32	MCCControl - Das Hauptfenster/Das Hauptmenü	20
1.33	Das Hauptmenü/Projekt/Neues Fenster	21
1.34	Das Hauptmenü/Projekt/Voreinstellungen...	21
1.35	Das Hauptmenü/Projekt/Über...	21
1.36	Das Hauptmenü/Projekt/Quit	21
1.37	Das Hauptmenü/MemoryCard/Laden...	22
1.38	Das Hauptmenü/MemoryCard/Speichern...	22
1.39	Das Hauptmenü/MemoryCard/Exportieren...	22
1.40	Das Hauptmenü/MemoryCard/Verzeichnis Lesen	22
1.41	Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte einlesen	22
1.42	Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte schreiben	23
1.43	Das Hauptmenü/MemoryCard/Komplett formatieren	23
1.44	Das Hauptmenü/MemoryCard/Schnell formatieren	23
1.45	Das Hauptmenü/Spielstände/Laden...	24
1.46	Das Hauptmenü/Spielstände/Speichern...	24
1.47	Das Hauptmenü/Spielstände/Exportieren...	24
1.48	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei löschen	24
1.49	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei wiederherstellen	25
1.50	Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien löschen	25
1.51	Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen	25
1.52	Das Hauptmenü/Spielstände/Datei konvertieren	25
1.53	MCCControl - Die Voreinstellungen	26
1.54	MCCControl - Die Voreinstellungen/Leistungsprüfung	27
1.55	MCCControl - Die Voreinstellungen/Systemgeschwindigkeit	27
1.56	MCCControl - Die Voreinstellungen/Auto Erkennung	27
1.57	MCCControl - Die Voreinstellungen/Ihre Karten	28
1.58	MCCControl - Die Voreinstellungen/Kartenstapel	28
1.59	MCCControl - Die Voreinstellungen/Auto Konfiguration	29
1.60	MCCControl - Die Voreinstellungen/XPK Komprimierung	29
1.61	MCCControl - Die Voreinstellungen/XPK Methode	29
1.62	MCCControl - Die Voreinstellungen/Mehrfach Kartenleser	29
1.63	MCCControl - Die Voreinstellungen/Schneller Zugriff	30
1.64	MCCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen	30
1.65	MCCControl - Die Voreinstellungen/Speichern	30
1.66	MCCControl - Die Voreinstellungen/Abbrechen	30
1.67	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen	30
1.68	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Name	31

1.69	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung	31
1.70	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung	31
1.71	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung	31
1.72	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Start	32
1.73	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage nächste Seite	32
1.74	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage vorherige Seite	32
1.75	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Ende	33
1.76	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Benutzen	33
1.77	MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Abbrechen	33
1.78	MCCControl - Die Voreinstellungen/Das Voreinstellungsmenü	34
1.79	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Öffnen	34
1.80	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichern	34
1.81	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichen Als...	34
1.82	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen	35
1.83	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes	35
1.84	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt benutztes	35
1.85	MCCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Karte speichern...	35
1.86	MCCControl - Über	36
1.87	MCCControl - Über/Ok	36
1.88	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer	36
1.89	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Name	37
1.90	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor	37
1.91	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Konvertieren nach	37
1.92	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Konvertieren	37
1.93	MCCControl - Der Spielstandkonvertierer/Abbrechen	38
1.94	Das SGP Dateiformat	38
1.95	Das SGP Dateiformat - SUPPORT	39
1.96	Das SGP Dateiformat - NAME	40
1.97	Das SGP Dateiformat - AUTHOR	40
1.98	Das SGP Dateiformat - VERSION	41
1.99	Das SGP Dateiformat - PATCH	41
1.100	Das SGP Dateiformat - ENDPATCH	42
1.101	Das SGP Dateiformat - CONVERTID	43
1.102	Das SGP Dateiformat - MOVE	44

Chapter 1

MCControl

1.1 MCControl

MCControl V1.25

(C) Guido Mersmann in 1997-1999

MCControl IS A MAILWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents

- Einführung
- Systemvoraussetzungen
- Featureliste
- Distribution
- Installieren
von MCControl
- MCControl
das Programm
- Die benötigte Hardware
- Bisher getestete Karten
- Die unterstützten Dateiformate
-> Lustig!!
- Tips, Tricks, Fragen und Antworten

1.4 Featureliste

Features

\textdegree{} 100% Assembler

\textdegree{} Laden und speichern der folgenden Formate: .MCD, .VGS, .GME, .PSX

\textdegree{} Sehr schneller MemoryCard-Zugriff! (Internes Puffern)

\textdegree{} Öffnen Sie so viele virtuelle MemoryCards, wie sie brauchen!

\textdegree{} Drag´n Drop erlaubt einfachstes kopieren einzelner Spielstände ↔
zwischen
den verschiedenen Fenstern.

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

\textdegree{} Locale Support

1.5 Distribution

Distribution

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

MCControl ist Mailware!

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

Updates sind über das Aminet zu bekommen.

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

1.6 Installieren von MCControl

Installieren von MCControl

Ziehen Sie einfach die MCControl-Schublade auf Ihre Festplatte.

Fertig!

Nicht vergessen den
Kartenleser
zu basteln.

1.7 Geschichtliches

Geschichtliches

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

V0.10 Erste Beta Demo Version!

V0.11 Viele kleine interne Änderungen!

V0.12 Einige Bilder gemalt, die das erstellen der Hardware erleichtern sollen. (Dank an Janne Lumikanta für die original Bilder)

V0.13 Anleitung erweitert.

V0.14 OnlineHilfe eingebaut.

V0.15 Den Katalog berichtigt und einige Gadgets umbenannt.

V0.16 Die Gadgets im Hauptfenster sind jetzt richtig positioniert.

V0.17 Erste offizielle Aminet Version

V0.18 BUGFIX: Es konnten falsche Frame Offsets berechnet werden.

BUGFIX: Verdammt! Die Cacheroutine hatte zwei herbe Fehler, die dazu führten, da der letzte Block nicht geschrieben oder gelesen wurde.

Parallelportallokierung eingebaut!

V0.19 FEATURE: Drag'n Drop eingebaut! Jetzt kann man einzelne Spielstände verschieben.

CHANGED: Der Fenstertitel ist jetzt etwas informativer als vorher.
Neues

Kapitel

mit geprüften MemoryCards eingefügt.

BUGFIX: Karte beschreiben erlaubt jetzt auch das komplette kopieren einer Karte!

FEATURE: Laden und Speichern von
#?.PSX Dateien

V0.20 BUGFIX: Hab vergessen die Spieldaten von Karte zu laden, ←
bevor Sie

abgespeichert wurden.

CHANGED: Das Zeitbalkenfenster öffnet jetzt nur noch wenn wirklich Daten von der MemoryCard gelesen werden.

CHANGED: Das Menü etwas umgeordnet!

BUGFIX: Unzählige kleine Berichtigungen!

- BUGFIX: Die Dateieindungen .VGS und .GME wurden vertauscht!
- V0.21 BUGFIX: Speicherverlust behoben!
- V0.22 Sehr viele Änderungen an den Kartenroutinen. Jetzt ist fast alles
| so gut, wie ich es haben will und alle möglichen Fehler, die durch
V0.98 unvorhergesehene defekte Karten auftreten, werden abgefangen!
- V0.99 FEATURE:
Delete
und
UnDelete
eingebaut!
- V1.00 Erste echte Aminet Version
- V1.01 FEATURE: XPK unterstützung für Kartendateien!
- V1.02 FEATURE: XPK unterstützung für Spieldateien!
- V1.03 BUGFIX: Manchmal wurde der falsche Block geupdatet, wenn man die
Karte beschrieben hat.
- V1.04 FEATURE: Neues (cooles) Voreinstellungsfenster! Komplette GadTools!
Also wozu braucht man MUI?
- V1.05 Viele kleine Änderungen am Katalog!
- V1.06 BUGFIX: Die Kartenauswahl funktionierte nicht richtig, wenn man
Karte lesen
benutzt hat.
- V1.07 FEATURE: Shell support! Jetzt kann man Karten auch auf der Shell
auslesen und beschreiben. (Gewünscht von Alessandro Zummo)
- V1.08 Einige Fehler in der Anleitung behoben.
- V1.09 Kleine Änderungen am Katalog.
- V1.10 Offizielle Aminet Version
- V1.11 CHANGED: Karte einladen ist jetzt etwas logischer und einfacher zu
benutzen. (Für mich einfacher GigggleGigggle! (-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
größenmäßig nicht richtig berechnet. (gemeldet von Timo Hegemann)
BUGFIX: Doppelklicke in den Listen des Voreinstellungsfensters
repariert. (gemeldet von Timo Hegemann)
- V1.23 BUGFIX: Bei vier Slots wurde Mist gebaut! (gemeldet von Zeljko
Vulinovic)
BUGFIX: Ich hab vergessen die
SGP Documentation
zu übersetzen.
- V1.24 FEATURE:
MultiPage Support
eingebaut!
- V1.25 FEATURE: Verzeichnis als ASCII exportieren (gewünscht von Werner
Ammann)
-

CHANGED: Kleinere Optimierungen vorgenommen.
BUGFIX: MultiPage Support repariert (gemeldet von Zeljko Vulinovic)

1.8 Zukünftiges

Zukünftiges

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

1.9 Bugliste

Buglist

\textdegree{} Nachdem der Amiga einen Reset hingelegt hat, wird der erste ↔
Frame
falsch geladen. Da MCControl das merkt und den Block nochmal liest,
gibt es keine Probleme damit.

\textdegree{} Derzeit sind sonst keine Fehler bekannt

1.10 Danksagungen

Danksagungen

\textdegree{} Vielen Dank an Janne Lumikanta! Er schuf das PSX MemoryCard ↔
Reader
Projekt. Viele der Bilder, die mit diesem Projekt veröffentlicht wurden,
stammen von ihm und wurden von mir angepaßt!

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

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

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

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

1.11 Der Autor

Der Autor

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

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

Guido Mersmann
Glatzer Straße 12
48477 Hörstel
Deutschland

INTERNET: geit@studST.FH-Muenster.DE
FIDONET : 2:2449/246.15
TEL : 05978-225
FAX : 05978-705

1.12 Andere Programme von mir!

Andere Programme von mir!

BoulderDäsh [game/jump/boulderdaesh.lha]

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

SimpleCat [dev/misc/simplecat.lha]

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

AFind [util/misc/afind.lha]

Dieses Programm ermöglicht es ihnen auf einfachste Weise ihre AminetCDs zu durchsuchen. Es funktioniert eigentlich wie das Originaltool von der CD, nur werden hier AminetCDs und AminetSets gemischt benutzt und man

ist z.B nicht gezwungen die ersten 5 Aminets zu durchsuchen, um ein Programm zu finden, das auf Set1 Diskb liegt.

AView [util/misc/AView.lha]

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

Guideformat [text/edit/guideformat.lha]

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

GuideCheck [text/edit/guidecheck.lha]

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

SiedlerBoot [game/patch/siedlerboot.lha]

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

Execute64 [misc/emu/execute64.lha]

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

DVBControl [comm/misc/dvbcontrol.lha]

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

MCCControl [hard/hack/mccontrol.lha]

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

1.13 Die Kartenleser Spezifikationen

Die Kartenleser Spezifikationen

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

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

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

3.6V Kartenleser ohne externe Stromversorgung

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

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

3.6V und 7.6V Kartenleser mit externer Stromversorgung

Diese Version benötigt ein externes
Gleichstrom Netzteil
. Das dürfte

sehr leicht zu finden sein. Viele Geräte kommen mir einem solchen Steckerklumpen (z.B Tragbare CD Player, Walkman Netzteil, IR/Funkkopfhörer, ...)

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

Die Hardware sieht So aus!

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

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

www.national.com und saugen Sie dort die richtigen PDF-Dateien.

Wenn Sie ein

externes Netzteil

benutzen, dann schließen Sie AUF KEINEN

FALL den Ausgang des Spannungswandlers an Pin14 des Parallelports an!!

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

1.14 Fragen, Antworten und vieles mehr!

Fragen, Antworten und vieles mehr!

Was ist eine PlayStation?

Was ist eine MemoryCard?

Wieviele Daten passen auf eine MemoryCard?

Was ist eigentlich der Regions- oder Produktcode?

Wie sollte das externe Netzteil aussehen?

Andere Dinge:

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

1.15 FAQ: Was ist eine PlayStation?

Was ist eine PlayStation?

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

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

1.16 FAQ: Was ist eine MemoryCard?

Was ist eine MemoryCard?

Eine MemoryCard ist eine kleine Speicherkarte für die

Sony PlayStation

!

1.17 FAQ: Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?

Wieviel Daten passen auf eine MemoryCard?

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

Das ist falsch!!!

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

1 MegaBit = 1048576 Bit

1048576 Bit / 8 = 131072 Byte

131072 Byte / 1024 = 128 KiloByte

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

1.18 FAQ: Wie sollte das externe Netzteil aussehen?

Wie sollte das externe Netzteil aussehen?

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

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

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

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

1.19 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, dass ein US Spiel nicht ohne weiteres auf einer europäischen Playstation startet. Daher bekommen die Spiele für jede Region einen eigenen Code.

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 Kann "L" (Lizenz) oder "C" enthalten. "C" entspricht "Computer"
 und damit ergibt 234 z.B Sony Computer Europe
 4 Spiel läuft nur in dieser Region auf entsprechenden Playstations
 5 Das "S" ist wieder eine Konstante (SONY)
 6 Trennung ist auch immer gleich ("-").
 789ab Die Nummer des Spiels (der Lizenz) Ein Spiel kann bei
 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, dass jeder Spielstand noch 8 Bytes enthalten kann, die einem Dateinamen entsprechen.

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

Am einfachsten kommt man an diese IDs, wenn man einen Spielstand als #?.psx Datei speichert und im DOS "Type Name hex" eingibt. Die ersten 12 Zeichen entsprechen der kompletten Produkt ID und die folgenden 8 dem Dateinamen des Spiels, falls vorhanden.

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

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

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

Klotz ein schön gegliedertes File.

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

Darum habe ich

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

Die Dokumentationen

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

Besser aussehen tut es allemal.

1.21 GESUCHT !!!!

GESUCHT !!!

Ich suche noch folgende Spiele für die PlayStation:

Bubble Bobble2

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

1.22 Die bisher getesteten Karten

Die bisher getesteten Karten

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

MemoryKarte	Blocks	Verzögerungen (Byte,Bit,Data)	Tester
Tosa	15	(1,0,0)	Guido Mersmann
Gamester	15	(1,0.0)	Guido Mersmann
GameMedia	15	(1,0.0)	Timo Hegemann
Joytech	15	(1,0,0)	Janne Lumikanta

MemoryCard			
Plus	120	(1,0,0)	Zeljko Vulinovic
Sony Blue	15	(0,2,0)	Timo Hegemann
Sony GreyOld	15	->Versuchen Sie (0,5,0)	
Atomic	15	(0,5,0)	Andrea Favini
Blaze 24Mb			
MegaMemory	360	(0,2,0)	MegaByte
Naki	15	Funktioniert nicht	Zeljko Vulinovic

1.23 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!

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

VGS - Video Game Strategies

Dieses Format enthält ebenfalls eine komplette MemoryCard!

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

PSX - Playstation Spiel Datei

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

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

Aufgepaßt: Es sind Dateien im Umlauf, die jemand gepatcht hat. Diese Dateien funktionieren nicht mit MCCControl, weil wichtige Informationen fehlen. Wenn Sie im AmigaDos "type Filename hex" eingeben, werden Sie auf einen englischen Text stoßen, der folgendes verkündet: "Diese Datei ist kaput! 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!

1.24 Die Fenster von MCCControl

Die Fenster von MCCControl

Das Hauptfenster

Die Voreinstellungen

Die Kartenvoreinstellungen

Das Informationsfenster über MCCControl

Der Spielstandkonvertierer

1.25 MCCControl - Das Hauptfenster

Das Hauptfenster

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

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

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

Vergessen Sie nicht sich über das
 Menü
 zu informieren!

Gadgets

Verzeichnis

Typ

Slot

Verzeichnis einlesen

Karte einlesen

Karte schreiben

1.26 MCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis

Verzeichnis

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

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

1.27 MCControl - Das Hauptfenster/Verzeichnis lesen

Verzeichnis lesen

Mit diesem Button wird das Verzeichnis der MemoryCard eingelesen.

1.28 MCControl - Das Hauptfenster/Typ

Typ

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

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

1.29 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.

1.30 MCControl - Das Hauptfenster/Karte Lesen

Karte Lesen

Hier wird die komplette Karte eingelesen.

1.31 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.

1.32 MCControl - Das Hauptfenster/Das Hauptmenü

Das Hauptmenü

Projekt

Neues Fenster

Voreinstellungen...

Über...

Beenden
MemoryCard

Laden...

Speichern...

Exportieren...

Verzeichnis lesen

Karte einlesen

Karte schreiben

Komplett formatieren

Schnell formatieren
Spielstand

Laden...

Speichern...

Exportieren...

Datei löschen
Datei wiederherstellen
Alle Dateien löschen
Alle Dateien wiederherstellen
Datei konvertieren...

1.33 Das Hauptmenü/Projekt/Neues Fenster

Neues Window

Öffnet ein neues Fenster mit einer neuen virtuellen MemoryCard.

1.34 Das Hauptmenü/Projekt/Voreinstellungen...

Voreinstellungen...

Dieser Menüpunkt öffnet das
Voreinstellungsfenster
!

1.35 Das Hauptmenü/Projekt/Über...

Projekt/Über...

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

1.36 Das Hauptmenü/Projekt/Quit

Projekt/Quit

Dieser Eintrag beendet MCControl!

1.37 Das Hauptmenü/MemoryCard/Laden...

MemoryCard/Laden...

Hier können Sie komplette Speicherkarten von Festplatte einladen.

1.38 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.

1.39 Das Hauptmenü/MemoryCard/Exportieren...

MemoryCard/Exportieren...

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

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

1.40 Das Hauptmenü/MemoryCard/Verzeichnis Lesen

MemoryCard/Verzeichnis Lesen

Es wird nur das Verzeichnis der MemoryCard eingelesen.

1.41 Das Hauptmenü/MemoryCard/Karte einlesen

MemoryCard/Karte einlesen

Die komplette Karte wird in den Kartenpuffer des Fensters eingelesen.

1.42 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.

1.43 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!

1.44 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.

1.45 Das Hauptmenü/Spielstände/Laden...

Spielstände/Laden...

Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand einladen!

1.46 Das Hauptmenü/Spielstände/Speichern...

Spielstände/Speichern...

Der

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

1.47 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!

1.48 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei löschen

Spielstände/Datei löschen

Der
 angewählte
 Spielstand wird gelöscht!

1.49 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei wiederherstellen

Spielstände/Datei wiederherstellen

Der
 angewählte
 Spielstand wird wiederhergestellt, falls dies möglich
ist.

1.50 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.

1.51 Das Hauptmenü/Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen

Spielstände/Alle Dateien wiederherstellen

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

1.52 Das Hauptmenü/Spielstände/Datei konvertieren

Spielstände/Datei konvertieren

Dieser Punkt öffnet den
 Spielstandkonvertierer
 , wenn sich für den

angewählten
Spielstand eine passende Patch-Datei (#?.sgp) im
Patches-Verzeichnis befindet.

1.53 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

Leistungsprüfung

Systemgeschwindigkeit

Auto Erkennung

Ihre Karten

Kartenstapel

Auto Konfiguration
XPK

XPK Komprimierung

XPK Methode
Verschiedenes

Multi Card Reader

Schneller Zugriff
Sonstiges

Benutzen

Speichern

Abbrechen

1.54 MCControl - Die Voreinstellungen/Leistungsprüfung

Leistungsprüfung

Normalerweise führt MCControl bei jedem Programmstart eine Leistungsprüfung durch, die die Systemgeschwindigkeit ermittelt.

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

1.55 MCControl - Die Voreinstellungen/Systemgeschwindigkeit

Systemgeschwindigkeit

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

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

1.56 MCControl - Die Voreinstellungen/Auto Erkennung

Auto Erkennung

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

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

MCControl wählt die Karte aus Ihrer persönlichen Liste

aus. Sollte dort keine gültige Karte vorhanden sein, dann wird der Kartenstapel als Quelle benutzt. Sollte auch das scheitern wird intern ↔ auf die Spezifikationen der NoName Karte geschaltet.

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

1.57 MCControl - Die Voreinstellungen/Ihre Karten

Ihre Karten

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

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

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

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

1.58 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.

1.59 MCControl - Die Voreinstellungen/Auto Konfiguration

Auto Konfiguration

Dieser Knopf erlaubt das automatische Erkennen der benötigten Konfiguration.

1.60 MCControl - Die Voreinstellungen/XPB Komprimierung

XPB Komprimierung

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

Das Einladen von gepackten Dateien läuft auch mit abgeschalteter Komprimierung!

1.61 MCControl - Die Voreinstellungen/XPB Methode

XPB Methode

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

1.62 MCControl - Die Voreinstellungen/Mehrfach Kartenleser

Mehrfach Kartenleser

Hier können Sie einstellen, wieviele Einschübe Ihr Kartenleser hat!

1.63 MCCControl - Die Voreinstellungen/Schneller Zugriff

Schneller Zugriff

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

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

1.64 MCCControl - Die Voreinstellungen/Benutzen

Benutzen

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

1.65 MCCControl - Die Voreinstellungen/Speichern

Speichern

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

1.66 MCCControl - Die Voreinstellungen/Abbrechen

Abbrechen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden verworfen.

1.67 MCCControl - Die Kartenvoreinstellungen

Die Kartenvoreinstellungen

Dieses Fenster erlaubt eine vielfältige Einstellung der Karten von MCCControl.

Name

Byte Verzögerung

Bit Verzögerung
Daten Verzögerung
MultiPage Start
MultiPage nächste Seite
MultiPage vorherige Seite
MultiPage Ende
Benutzen
Abbrechen

1.68 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Name

Name

Hier können Sie einen Namen für Ihre eigenen Karten angeben.

1.69 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Byte Verzögerung

Byte Verzögerung

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

1.70 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Bit Verzögerung

Bit Verzögerung

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

1.71 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Daten Verzögerung

Daten Verzögerung

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

1.72 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Start

MultiPage Start

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

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

Beispiele:

"L1 L2 SELECT"

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

"L1 -L1 L2"

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

1.73 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage nächste Seite

MultiPage nächste Seite

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

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

Beispiele:

"L1 L2 SELECT"

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

"L1 -L1 L2"

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

1.74 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage vorherige Seite

MultiPage vorherige Seite

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

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

Beispiele:

```
"L1 L2 SELECT"
```

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

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

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

1.75 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/MultiPage Ende

MultiPage Ende

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

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

Beispiele:

```
"L1 L2 SELECT"
```

Diese drei Kontrollertasten werden gedrückt, aber nicht losgelassen.

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

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

1.76 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Benutzen

Benutzen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden benutzt.

1.77 MCControl - Die Kartenvoreinstellungen/Abbrechen

Abbrechen

Das Fenster wird geschlossen und alle Einstellungen werden verworfen.

1.78 MCControl - Die Voreinstellungen/Das Voreinstellungsmenü

Das Voreinstellungsmenü

Projekt

Öffnen...

Speichern

Speichern Als...
Vorgaben

Auf Vorgaben zurücksetzen

Auf zuletzt gespeichertes

Auf zuletzt benutztes

Karte speichern...

1.79 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Öffnen

Öffnen...

Hier können Sie eine beliebige MCControl Voreinstellungsdatei einladen.

1.80 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Projekt/Speichern

Speichern

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine MCControl Voreinstellungsdatei abspeichern.

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

Speichern Als...

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

1.82 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf Vorgaben zurücksetzen

Auf Vorgaben zurücksetzen

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

1.83 MCControl - Das Voreinstellungsmenü/Vorgaben/Auf zuletzt gespeichertes

Auf zuletzt gespeichertes

Die zuletzt gespeicherte Voreinstellungsdatei wird eingeladen.

1.84 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.

1.85 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

1.86 MCControl - Über

Über

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

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

Leuten mit besonderm verdienst, werde ich auch zeigen, wie man das Fenster entfernen kann.

Gadgets

Ok

1.87 MCControl - Über/Ok

Ok

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

1.88 MCControl - Der Spielstandkonvertierer

Der Spielstandkonvertierer

Dieses Fenster öffnet sich nur, wenn wenn sich für den angewählten

Spielstand eine passende

Patch-Datei

(#?.sgp) im Patches-Verzeichnis

befindet.

Gadgets

Name

Autor

Konvertieren nach

Konvertieren

Abbrechen

1.89 MCControl - Der Spielstandkonvertierer/Name

Name

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

1.90 MCControl - Der Spielstandkonvertierer/Autor

Autor

Hier wird der Name des Autors der
Konvertierungsdatei
ausgegeben.

1.91 MCControl - Der Spielstandkonvertierer/Konvertieren nach

Konvertieren nach

Hier können Sie einstellen, welche Version des Spiels Sie besitzen. Der Spielstand wird dann mit der entsprechenden Länderkennung versehen.

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

1.92 MCControl - Der Spielstandkonvertierer/Konvertieren

Konvertieren

Durch diesen Knopf bestätigen Sie die Konvertierung und der Spielstand wird umgewandelt.

1.93 MCControl - Der Spielstandkonvertierer/Abbrechen

Abbrechen

Es wird keine Konvertierung durchgeführt und das Fenster wird geschlossen.

1.94 Das SGP Dateiformat

Das SGP Dateiformat

Die Konvertierungsdateien 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.

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

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

PATCH ALL
  CONVERTID
ENDPATCH
;--- Ende
```

Diese Konvertierungsdatei stellt die unterste Ebene der Konvertierung da! In sehr vielen Fällen ist der Spielstand kompatibel und wird vom jeweiligen Spiel nur nicht erkannt, weil jede Region eine eigene Kennung hat.

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

in alle Versionen gewandelt werden können.
 CONVERTID
 konvertiert die
Regions-IDs in die varianten, die dem
 SUPPORT
-Kommando übergeben
wurden, in den, der durch das
 Gadget
 im
 Patchfenster
 vom Benutzer
angewählt wurde.
 ENDPATCH
 schließt das
PATCH
 Kommando ab.

Hier die Befehle im Einzelnen:

SUPPORT

NAME

Author

Version

Patch

EndPatch

ConvertID

Move

1.95 Das SGP Dateiformat - SUPPORT

Support

Template:

Support ASIA/K, EUR/K, JAP/K, US/K

Funktion:

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

Es müssen logischer weise mindestens 2 dieser IDs angegeben werden,
schließlich sollen ja zwei verschiedene Spielstände konvertiert werden.

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 komplett bis zum Ende in das Supportkommando eintragen.

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

Beispiele:

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

1.96 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"
```

1.97 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"
```

1.98 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)"
```

1.99 Das SGP Dateiformat - PATCH

```
                Patch  
-----
```

Template:

```
PATCH From/A, To/A
```

Funktion:

Dieses Kommando muß in jeder mindestens einmal vorkommen! Wenn man als FROM (von) den String "ALL" angibt, dann braucht TO (nach) nicht mehr angegeben werden. Ansonsten muß diese Zeile immer zwei Argumente enthalten, um gültig zu sein.

Alle Befehl zwischen PATCH und ENDPATCH werden nur für Dateien ausgeführt, die in der Patch Datei als FROM (von) stehen und mit dem durch den Benutzer angewählten "TO" (nach) übereinstimmen.

Beispiel1:

```
SUPPORT
  EUR BESCES-01438 US BASCUS-94228

PATCH EUR US
xx
xx

      ENDPATCH
      PATCH US EUR

YY
YY

      ENDPATCH
      Die Befehle, die durch xx angedeutet wurden, werden nur ←
      ausgeführt,
wenn man die europäische Version in die US-Version wandeln will.
Umgekehrt ist es mit den Befehlen yy, die nur bei einer Konvertierung
von US nach EUR benutzt werden.
```

Beispiel2:

```
SUPPORT
  EUR BESCES-01438 US BASCUS-94228

PATCH ALL
xx
xx

      ENDPATCH
      Die xx Befehle werden bei jeder Konvertierung durchgeführt.
```

1.100 Das SGP Dateiformat - ENDPATCH

EndPatch

Template:

EndPatch

Funktion:

Dieses Kommando muß in jeder Datei genauso oft vorkommen, wie das

Patch
Kommando. Mit diesem Befehl wird ein Konvertierungsblock
abgeschlossen.

Beispiel:

```
SUPPORT
  EUR BESCES-01438 US BASCUS-94228

PATCH
  ALL

xx
xx
ENDPATCH
```

1.101 Das SGP Dateiformat - CONVERTID

```
-----
                CONVERTID
```

Template:

```
ConvertID
```

Funktion:

Dieses Kommando konvertiert die
ProduktID
der jeweiligen Datei in das
Format der Zieldatei.

Dieses Kommando muß eigentlich immer angegeben werden, da z.B. die
europäische Version eines Spiels nur nach der europäischen ID des
Spiels sucht und somit die US Version gar nicht in betracht zieht. Die
meisten Spiele müßten sich auf diese Art konvertieren lassen.

Beispiel:

```
SUPPORT
  EUR BESCES-01438 US BASCUS-94228

PATCH
  ALL

CONVERTID
ENDPATCH
```

Wenn also hier der User eine US Version auf eine EUR Version wandeln will, dann überschreibt MCCControl die US-ProduktID mit dem String "BESCES-01438"!

1.102 Das SGP Dateiformat - MOVE

MOVE

Template:

```
MOVE START/K/A,END/K/A,TO/K/A,FILL/K
```

Funktion:

MCCControl stellt selber sicher, daß sich Bereiche, die sich überschneiden, korrekt kopiert werden. Das Ziel kann also z.B. 1 Byte vor oder hinter dem Start sein und es gehen keine Daten verloren.

Dieser Befehl erlaubt das Kopieren von Dateibereichen. Dabei kann immer auf einen Bereich von bis etwa 140KB zugegriffen werden.

Da ein Spielstand aber nur maximal 120KB groß sein kann, kann der restliche Speicher zum Zwischenspeichern benutzt werden.

Beispiel:

```
MOVE START $1000 END $1100 TO 8192
```

Der Datenbereich von von \$1000 (4096) bis \$1100 (4352) wird an das Offset 8192 (\$2000) kopiert. Der alte Bereich, also \$1000-\$10ff, wird mit Nullen gefüllt.

```
MOVE START 1000 END 1100 TO 8192 FILL 3
```

Der Bereich von 1000 (\$03e8) bis 1100 (\$044c) wird nach 8192 (\$2000) geschoben. Der Quellbereich wird danach mit \$03 gefüllt.
