

Pro ACTION REPLAY

INSTRUCTIONS

ZEST!

THE ULTIMATE
GAME BUSTING
CARTRIDGE



DATELL
Electronics
LIMITED

ACTION REPLAY PROFESSIONAL

FOR THE NES™

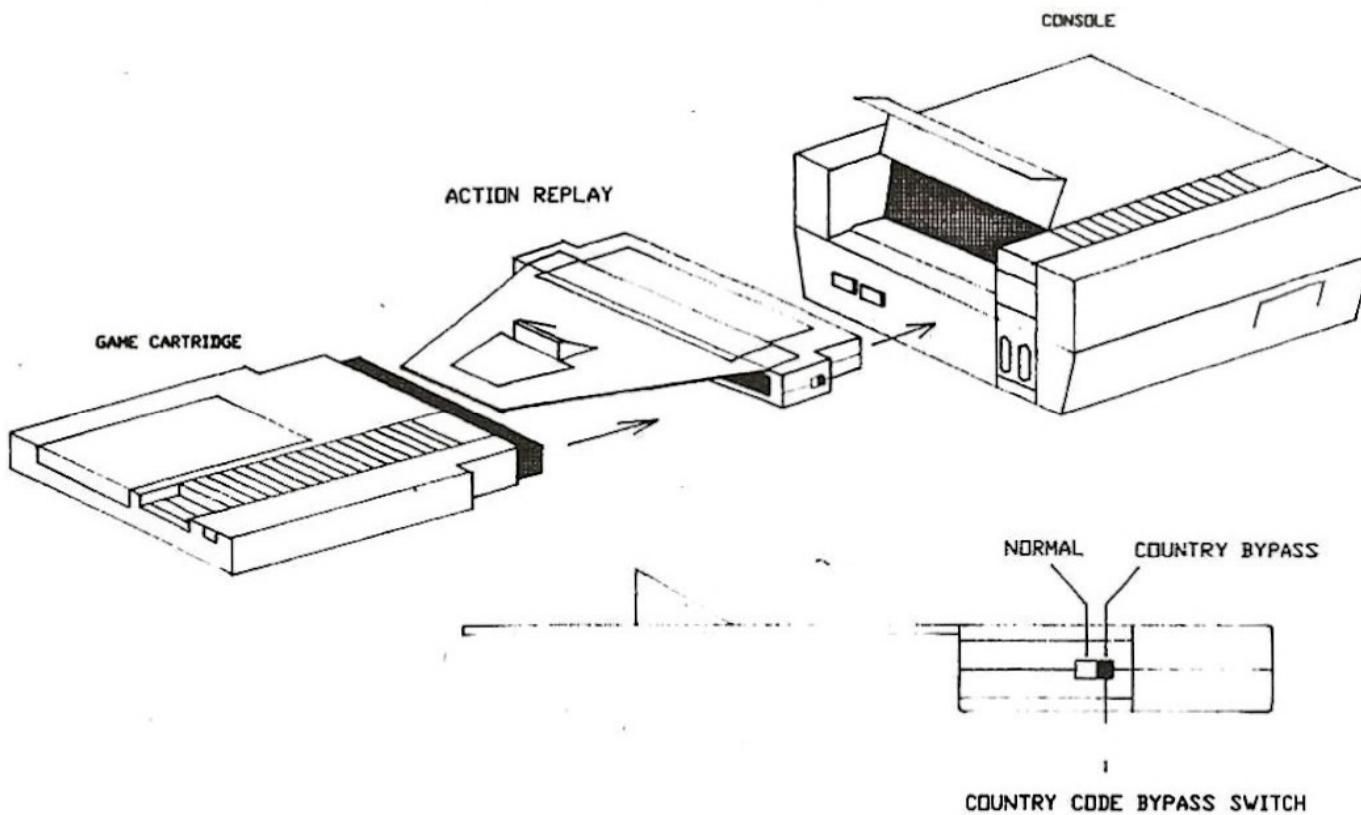
ACTION REPLAY PRO

Welcome to the world of the Action Replay, we hope you find it of use and have great enjoyment in both using the parameters and finding them, giving your games a new lease of life. You might find things a bit tricky at first, especially understanding how to use some of the trainer modes but if you persist and follow the examples (even if you don't possess the game in the example) things will start to make sense. If you don't like the sound of the trainer yourself then you can skip this section entirely for the moment and go to the enclosed code cards where there are lots of finished parameters you can use immediately, all of which were found using the trainer - so it can be done!

FITTING ACTION REPLAY

Switch off your NES™. Connect the Action Replay to the front of the cartridge that you wish to play as shown in the diagram. Now insert the combined units into the game console making sure that they are pushed firmly into place until the wedge part of the Action Replay handle is wedged into the slot of your console. Switch on the system as normal and you will see the Action Replay screen displayed. If you do not get this display then switch off and re check your connections. Make sure the country switch is backwards (nearest to the game cart) for normal use.

ACTION REPLAY FITTING



STARTING THE GAME

If you wish to go straight to playing the game then press Start on the joypad to go directly to the game.

ENTERING A PARAMETER

If you wish to enter a parameter then follow the procedure above until you get to the parameter screen with five rows of number zero's. Select the parameter you wish to use from the enclosed cards or from whichever source you have (magazine, trainer etc.). Please note the enclosed code cards are only meant as examples and are by no means the only games you can get codes for or even the only codes for a particular game. Enter the parameters on the lines provided. If you need to enter more than one parameter simply use more of the lines provided. Use the direction pad to control the cursor (the underscore which tells you which digit you are about to change) and use the A and B buttons to change the value of the digit. The sequence of digits goes 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F and then back to 0 again. If at any point you wish to delete a whole parameter then press and hold the select button down for about two seconds. When you have entered all the parameters you wish to, press the start button to enter the game. When the game is played the parameter that you chose will now take effect. If you press reset to exit the game then you will return to another menu which will give you the choice to use the game trainer or continue with the game. If you continue with the game then the parameter that you entered previously will still remain on the parameter screen, if you wish to delete it then use the select button as described above.

USING THE TRAINER

To enter the trainer mode you simply press the reset button and choose the trainer option from the menu presented.. Before you start using the trainer there are one or two things you should understand. The first is how the original programmer that wrote the game stores things like lives etc. In the NES™ there are over 2000 what could be termed bins (memory locations to the programmer). Each one of these bins contains a number between 0 and 255. The job of the trainer is to find which bin contains the number of lives etc. for a particular game (every game will use a different bin for lives so that is why parameters vary from game to game). The result is what you know as a parameter or cheat.

There are several different techniques, all of which could be used to find the same cheat although they use a different strategy, so each one has its own advantages. All the trainers have one thing in common, in that they work by tracking down a memory location by continually changing its value and re-examining with new rules e.g. you may have 5 lives and run the trainer, the Action Replay will TAG all the memory locations containing 5. You then restart the game, change the number of lives to 4 and continue with the trainer. The trainer will then run through memory finding all the memory locations that were 5 but have now changed to 4. If we repeat this process of changing values enough times we will track the exact parameter we need for unlimited lives. I will explain each trainer technique in turn and an example of how to use it.

Technique 1 (Lives or known value)

This is by far the most efficient and simple trainer to use. You must be able to count the feature you are looking for. For example if you start with 5 lives this would be the technique you would use as 5 is a countable number. If you were looking for energy and you could see on the screen 4 stars denoting how much energy you have left you would still use this technique as you can count 4 units. The following example is for SUPER MARIO™ but even if you do not have this game then you can still follow these instructions as they can be applied to many games.

- 1) Insert Action Replay and the game into the system as mentioned earlier in the manual.
- 2) The normal parameter screen will be shown. If the main menu is displayed then simply move the selector to the parameter screen option and press start.
- 3) Start the game running so your character is under your control and able to move around. You will have two lives remaining. Now press the reset button .
- 4) Select the "START TRAINER" option using up/down on the Direction pad and then press the start button to select.
- 5) You are now presented with the trainer options menu. Select the first option, "LIVES TECHNIQUE" by pressing the start button when the selector is over this option - use the direction pad to select the correct option.
- 6) A screen will appear explaining briefly the technique you have selected simply select the fist option to confirm that this is the correct one.
- 7) A new screen will appear asking you to enter the correct number for lives and display the number "00" with a bar under the second 0. Enter the number 02 (you have 2 lives left. If you had a different number of lives then obviously you would enter this value instead) using the direction pad and the A and B keys. When you have entered the correct value press the start button.
- 8) After a couple of seconds a new screen will appear displaying several options. Select the "PARAMETERS SCREEN" option then press start again to restart the game.

9) When your character is moving, run into an enemy so that you lose a life. When your character is on his next life and able to move around the screen (you have one life remaining) press reset.

10) Select the "CONTINUE TRAINER" option and yet another screen will appear. press start on the first option to continue.

12) Use the Direction pad and A/B to enter 1 (or how many lives you currently have) and press start.

13) Select "LIST POSSIBILITIES" you will notice there is only one possibility, if there is more than one you may continue steps 8 - 13 several times. Take a note of this parameter and keep it handy. If you ever need infinite lives on this game then you only need enter this parameter as explained earlier and not go through the whole trainer procedure again.

14) Return to the parameter screen and you will find that the only possibility has already been entered for you. Whenever you get down to one possibility and enter the parameter screen it will be assumed that you wish to use it. When the game starts you should have infinite lives!

This technique is the one you will use in nearly all situations.

Technique 2 - Known difference

This technique is used where Technique 1 has failed but the number is still countable. This happens often when timers are being used and where numbers are larger than 99. In this example SUPER MARIO™ is used. Again even if you do not have a copy of this game you can follow the general method.

1) Insert the Action Replay and game cartridge in the normal manner.

2) Switch on the NES.

3) Start the game and wait until you have 395 on the clock then press the reset button (if you have problems getting the time just right then press the pause button to make sure you are on the right value before you press reset).

4) Select the start trainer option then the second option "DIFFERENCE TECHNIQUE". If there is already a trainer active you must first select "CLEAR TRAINER"

5) The screen will show two options. Select the first option which is "ACCEPT START VALUE" from now on all time values will compare to 395.

6) Select the "PARAMETERS SCREEN" option then press start.

7) Start the game then wait until the timer gets to 397 then press the reset button

8) Select "CONTINUE TRAINER" option.

9) You are now presented with a new screen and are asked to compare the new value with the start value. The start value in our case was 395 and the new value is 397 so we enter "GREATER THAN START" and 2 because 397 is two more than 395. Use the Up/Down on the direction pad to select greater than or less than, then press start and enter the number 2 using the A and B keys and then press start again to accept. The next comparison will be with 395 the start value, not 397.

10) You should now restart the game and repeat steps 7 - 10 each time pressing reset on different values between 391 and 399. Each time answer the question on the continue trainer screen comparing the initial value (395 in this case) and the new value. If you do this enough times (about 8) you will get down to only one possibility. If you are trying a different game you may not get down to one possibility in which case just try the ones that you do find. If you find you have no possibilities then you have probably made a mistake "CLEAR TRAINER" option and start again.

11) List the possibilities and take a note of them (or it) and enter it into the parameter screen in the normal way (if there was only one possibility left it will be entered automatically if there is space on the parameter screen). Start the game and then you will have infinite time (as the seconds never move below 5).

Technique 3 Percentage technique

This technique is very different from the first two and is especially useful where no number is known. The best example is an energy bar or meter where you can tell relatively how much energy you have i.e. full energy, 3/4 energy, 1/2 energy or 1/4 energy. We will use for an example this time Double Dragon II™. The player's health is an energy bar that starts off full and gradually falls as you are attacked by the enemy.

1) Insert the Action Replay and game cartridge in the normal manner.

2) Switch on the NES™

3) Start the game and as soon as your player can move around the screen press the reset, BEFORE any of the enemy do you any harm i.e. you have full energy

4) Select the "START TRAINER" option then select the "PERCENTAGE TECHNIQUE" option. If there is already a previous trainer active then you will need to select the "CLEAR TRAINER" option first.

5) The screen will show two options, select the first one which is "ACCEPT START VALUE". This now means that all further percentage references are to this energy level. The second option will exit back to the main menu in case you change your mind.

6) Select the "PARAMETERS SCREEN" option and start playing the game.

7) Lose some energy so that you have either 3/4 energy, 1/2 energy or 1/4 energy (these need only be approximate, not exact) and press the pause button. Now it is important to note where the energy bar is for the questions that follow in the trainer.

8) Press the reset button and select "CONTINUE WITH TRAINER".

9) You are now presented with a new screen and are asked to compare the current value to the start value. The start value in this case was full energy so if for example the life bar was half way down then select the third option which is "ABOUT 1/2 OF START VALUE"

10) Restart the game and when you are able to walk around press the reset button.

11) Select "CONTINUE WITH TRAINER" and select the first option which is "EXACTLY THE SAME AS START" i.e. exactly the same as the start value. Now repeat the steps 6 to 11 several times losing different amounts of energy in stage 7 each time. The trainer will get closer to the correct parameter. When you have repeated this process several times list the possibilities and try them.

12) Write down the parameters and enter them on the parameter screen in the normal way (if you are lucky you will get only one parameter but you may end up with more). When the game starts you should have infinite life.

Technique 4 Start/change

This method is the last resort, if the other methods have failed try this technique. It relies on just two possibilities, the start value and any value other than the start value. This could be used on any of the above examples but it is very slow and will require many attempts before the parameters will be worth trying. For example if you wanted to find lives in a game you could select 4 lives as your start value and any other value as the different value. The following example should make it somewhat clearer. The game I will use will be Super Mario™. I will search for the mushroom which turns you into Super Mario™.

- 1) Insert the Action Replay and game cartridge in the normal manner.
- 2) Switch on the NES™ on as described earlier.
- 3) Start the game and continue until you pick up the mushroom and Mario™ becomes super.
- 4) Select the "START TRAINER" option then the "START/CHANGE" technique.
- 5) The screen will show two options; select the first which is "ACCEPT START VALUE". This means that all references to start will mean when Mario™ is super.
- 6) Restart the game.
- 7) Play the game to a similar point to when you collected the mushroom in 3 above but do not collect it.
- 8) Press the reset button and select "CONTINUE TRAINER"
- 9) Select the second option which is "DIFFERENT TO START" (i.e. we do not have the mushroom).
- 10) Restart the game, collect the mushroom and press reset.
- 11) Select "CONTINUE WITH TRAINER" and select the first option which is "SAME AS START" (remember we started with the mushroom).
- 12) Repeat steps 6 - 11 several times, the more times you do the more chance that the possibilities will be correct.

13) List all the possibilities. Take a note of them and try them. If none of them work then you can continue the trainer as many times as necessary until you find the correct value. To get this technique to work requires patience and practice but once mastered there will be few parameters that escape you.

FOREIGN CARTS

The Action replay has the ability to play import carts (not Japanese), this will work on the majority of machines however due to variations in the manufacture of the NES™ this will not work in all cases. The way to find out if your NES™ will allow import carts to run is to take a cart which will work on your NES™ (i.e. the same country) and connect it to the Action Replay in the normal manner, now activate the country code switch on the Action Replay by moving it away from the game cartridge. If the game works properly then import carts will work ok as the NES™ is no longer using the country code chip on the game but the one inside the Action Replay. For normal use **leave the switch towards** the cartridge (backwards).

HELP

Or what to do if in trouble.

Q. The Parameter screen is not displayed and the game NES™ freezes.

A. The Action Replay or the game are not inserted properly. Switch the machine off and go through the Fitting Action Replay section again, making sure the game is the right way round.

Q. The power light flashes on and off and the screen keeps flashing.

A. The Action replay country code switch is in the wrong position, move the switch to the rear (towards the game cartridge) unless you are trying to use a foreign cartridge.

Q. After I have entered a parameter that is wrong how do I stop it being entered each time I wish to try a new parameter.

A. Easy, simply press and hold select down on the appropriate line of the parameter screen and it will be removed.

Q. I can't find a code for a game, I have tried several times but I keep getting no possibilities being displayed.

A. Try a different technique - the "START-CHANGE" technique is always a good one if you can get to grips with it, there is almost always a parameter there, you just need to find it!

NOTES:-

ACTION REPLAY INTERNATIONAL

utilisable sur NES™

ACTION REPLAY PRO

Bienvenue dans le monde des jeux d'action. Nous sommes certains que ce module va vous permettre de découvrir un nouvel univers et de tirer le maximum de votre console de jeux. Vous allez non seulement écrire des paramètres mais aussi en développer vous-même. Vous aurez peut-être au début l'impression que les différentes fonctions du Trainer sont très compliquées. Si vous perséverez et suivez bien les directives, vous apprendrez vite les fonctions. Et ce même si vous ne possédez pas le jeu cité en exemple.

Si vous trouvez la description des fonctions-Trainer trop compliquée, vous pouvez vous servir des paramètres de la carte ci-jointe.

Nous allons vous décrire brièvement comment inscrire les paramètres au menu de votre Action Replay. Vous pouvez aussi bien vous servir des paramètres de la carte ci-jointe que des paramètres que vous aurez mis au point vous-même en tant que Trainer.

Prenez votre Action Replay en main de façon à ce que l'interrupteur de mise en circuit soit à droite et que la poignée soit tournée vers le haut. Insérez le module de votre choix le plus loin possible (laissez environ 2 cm entre la fin du module et le clapet, sinon votre écran ne fera que clignoter). L'étiquette du module doit être faîce au morceau le plus court. Eteignez votre console et insérez-y le module ainsi préparé (Action Replay + module). Mettez la console en marche.

INFORMATION

La poignée de votre Action Replay vous permet de sortir l'ensemble Action Replay + module de la console, après avoir éteint celle-ci. Vous pouvez maintenant prendre, pour le module que vous avez branché, soit le paramètre de la carte jointe au jeu, soit un des paramètres que vous avez mis au point par la fonction-Trainer.

Vous apercevez une ligne de zéros.

En activant la touche de direction vers la droite ou vers la gauche vous pouvez faire avancer le curseur. Les chiffres et les lettres peuvent être changés en utilisant les touches "B" et "A" dans l'ordre suivant: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F et de nouveau 0.

Inscrivez votre paramètre dans cette ligne. Vous pouvez inscrire jusqu'à quatre paramètres à l'aide de la touche de positionement "haut" et "bas". Après avoir donné les paramètres que vous désirez, appuyez la touche "Start".

Pour déconnecter un ou plusieurs paramètres, il suffit de débrancher la console. Il vous suffit ensuite de rebrancher la console pour reprendre le jeu.

Utilisation du Trainer

La touche Reset vous permet d'activer le mode Trainer. Nous vous prions cependant de lire attentivement l'information suivante avant de commencer.

Vous disposez ici de plus de 2000 unités de capacités de mémoire dites "BINS". La valeur de chaque BIN se situe entre 0 et 225. La mission du Trainer est avant tout de trouver la position de mémoire sur laquelle est indiqué, par exemple, le nombre d'existences accordé à un jeu précis. Le résultat en sont les paramètres que vous connaissez déjà et que vous pouvez à présent manipuler.

Vous avez quatre procédés à votre disposition. Vous pouvez utiliser au choix l'un ou l'autre des procédés pour trouver un paramètre précis. Chaque procédé diffère des autres mais tous ont un point commun: ils sont à la recherche d'une capacité de mémoire dont la valeur est en baisse constante. Vous commencez par exemple un jeu avec 5 existences et mettez le Trainer en marche. L'action Replay mémorise toutes les capacités de mémoire d'une valeur de 5. Continuez de jouer jusqu'à ce que vous perdiez une existence - vous n'en avez donc plus que 4. Le Trainer cherche maintenant les capacités de mémoire dont la valeur est passée de 5 à 4. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'un paramètre. Le nombre d'existences dépend donc du paramètre restant.

Procédé 1

Le procédé 1 est le plus courant pour prolonger à l'infini des unités dénombrables (existences, munition, énergie etc.).

L'exemple suivant s'applique au jeu SUPER MARIO BROS TM. Si vous n'avez pas le jeu en question, prenez-en un autre dans lequel vous devez aussi chercher des existences.

1. Insérez le combiné Action Replay + module de jeu (voir description au début du fascicule) dans votre console de jeu.
2. Mettez la console en marche.
3. Vous apercevez maintenant l'écran de paramètres habituel.
4. Commencez le jeu et faites avancer la figurine. Vous disposez encore de 2 existences. Actionnez la touche Reset pour voir le menu principal.
5. Sélectionnez le "START TRAINER" à l'aide de la touche flèche de direction. Appuyez la touche "A" pour activer le Trainer.

6. Vous apercevez maintenant le menu des options-Trainer. Choisissez "LIVES TECHNIQUE" afin d'obtenir la commande "ENTER START VALUE".
7. Vous apercevez la valeur 0. Donnez la valeur 2 (ou autre) à l'aide de la touche "haut" et "bas". Si vous donnez confirmation avec la touche "Start", vous obtiendrez le menu principal sur l'écran.
8. Vous allez découvrir plusieurs options supplémentaires dans le menu principal. Choisissez l'option "PARAMETERS SCREEN". Appuyez la touche "Start" pour pouvoir continuer le jeu.
9. Lorsque votre figurine apparaît, allez vers l'ennemi. Essayez de perdre une existence. Quand il ne vous en restera plus qu'une, appuyez la touche Reset pour revenir au menu principal.
10. Choisissez l'option "CONTINUE WITH TRAINER" (appuyez la touche départ). Donnez la valeur 1 (ou le nombre d'existences dont vous disposez) à l'aide des touches de direction "haut" et "bas", puis appuyez la touche départ. En choisissant maintenant "LIST POSSIBILITIES", vous allez obtenir plusieurs possibilités au choix. Répétez les points 9 à 11 jusqu'à ce que vous n'ayez plus qu'une possibilité à votre disposition. Si vous n'en avez plus aucune, c'est que vous avez fait une erreur. Recommencez à zéro.
11. Notez le paramètre. C'est celui dont vous pouvez vous servir pour avoir un nombre infini d'existences.
12. Inscrivez le paramètre que vous avez trouvé au menu-Paramètre, en optant pour "PARAMETERS SCREEN". Vous aurez alors un nombre infini d'existences dès que vous commencerez à jouer.

Vous pouvez utiliser ce procédé pour 90% des jeux, car c'est le plus simple et le plus rapide.

PROCEDE 2

Au cas où le procédé 1 ne vous soit d'aucune utilité pour un jeu, choisissez le procédé 2. Il vous faut toujours être à même de numériser une valeur. Le procédé 2 est surtout applicable aux jeux minutés, comme par exemple le SUPER MARIO BROS TM. Vous pouvez suivre l'exemple donné, même si vous ne possédez pas le jeu en question.

1. Insérez le combiné Action Replay + module de jeu dans votre console.
2. Mettez la console en marche et commencez le jeu.

3. Lorsqu'il vous reste 395 secondes de temps de jeu, appuyez la touche Reset. En cas de difficultés, vous pouvez appuyer la touche d'arrêt et ensuite appuyer la touche Reset au bon moment.
4. Choisissez l'option "START TRAINER" puis l'option "DIFFERENCE TECHNIQUE".
5. Deux options sont visibles sur votre écran. Choisissez la première (vous acceptez la valeur actuelle comme valeur de départ). Appuyez la touche "Start" pour commencer avec la valeur 395.
6. Sélectionnez "PARAMETERS SCREEN" et poursuivez le jeu.
7. Attendez que le minuteur indique 397 et appuyez à nouveau la touche Reset.
8. Sélectionnez "CONTINUE WITH TRAINER".
9. Vous recevez l'ordre de comparer la valeur actuelle avec celle de départ. Dans le cas présent il s'agit d'une valeur de 395, la valeur actuelle étant de 397. Vous devez donc choisir l'option "GREATER THEN LAST". Vous devez maintenant, à l'aide des touches "A" et "B", donner la différence entre la valeur de départ (395) et la valeur actuelle (397). Appuyez ensuite la touche de départ (Start).
10. Procédez de la sorte jusqu'à ce que le menu, sous "LIST OF POSSIBILITIES", vous indique moins de 20 possibilités .
11. Prenez note du paramètre indiqué sous l'option "LIST OF POSSIBILITIES" et donnez ce paramètre au menu-Paramètre. Commencez le jeu. Si vous n'avez pas fait d'erreur en donnant le paramètre, vous disposez d'un nombre infini d'existences.

PROCEDE 3

Ce procédé est totalement différent des deux premiers. Il est surtout applicable lorsque vous n'avez connaissance d'aucune valeur. Le meilleur exemple en est un tracé indicateur d'énergie qui vous indiquerait l'énergie se trouvant à votre disposition: le maximum (100%), 75%, 50% ou 25% d'énergie. Le jeu DOUBEL DRAGON TM utilise un tracé d'énergie identique pour vous informer de l'état de santé des figurines du jeu. Au départ, vous disposez du maximum d'énergie, mais au cours des combats avec l'ennemi votre énergie baisse de plus en plus.

1. Insérez le combiné Action Replay + module de jeu dans votre console.

2. Mettez votre console en marche. Commencez à jouer.
3. Appuyez la touche Reset avant que votre figurine ne soit attaquée par l'ennemi.
4. Choisissez l'option "START TRAINER" puis la technique dite "PERCENTAGE TECHNIQUE".
5. Vous avez maintenant deux options au choix. Choisissez la première, qui reconnaît à la valeur actuelle une valeur de départ. Celà revient à dire que tout va être comparé au moment auquel vous disposiez du maximum d'énergie possible.
6. Retournez au menu principal en utilisant la touche "A". Choisissez l'option PARAMETERS SCREEN et poursuivez le jeu.
7. Attendez de perdre un peu de votre énergie et appuyez la touche d'arrêt. Il est maintenant indispensable que vous preniez note du volume de votre tracé d'énergie. Si le tracé se maintient entre le maximum et la moitié, c'est qu'il vous en reste 75%.
8. Appuyez la touche Reset et sélectionnez "CONTINUE WITH TRAINER".
9. Vous recevez l'ordre de comparer la valeur actuelle avec la valeur de départ qui était dans le cas présent de 100%. Sélectionnez l'option 3 dès que votre tracé d'énergie a diminué d'environ la moitié. Appuyez de nouveau la touche départ (Start) pour revenir au menu principal.
10. Commencez le jeu (PARAMETERS SCREEN). Appuyez la touche Reset dès que vous pouvez faire avancer votre figurine. N'oubliez pas que vous disposez encore de toute votre énergie.
11. Sélectionnez l'option "CONTINUE WITH TRAINER" et l'option 1. Vous ne disposez plus que d'un nombre restreint de possibilités. Répétez les points 6 à 11 jusqu'à ce que vous n'ayez plus qu'une seule possibilité pour "LIST OF POSSIBILITIES".
12. Prenez note du paramètre en question et donnez-le au menu-Paramètre. Vous disposez à présent d'une énergie inépuisable.

PROCEDE 4

Ce procédé, qui diffère totalement des précédents, est également plus complexe. Il vous faudra peut-être un peu plus de temps pour savoir l'appliquer. C'est le procédé idéal pour avoir toujours à votre disposition les attributs accessoires (comme des armes par exemple), même si vous vous faites éliminer. Il faut ici communiquer au Trainer si vous avez un attribut ou non ("TRUE OR FALSE"). Prenons comme exemple

le jeu SUPER MARIO BROS TM: la force magique dont vous disposez au départ diminue dès que vous commencez à vous en servir. Il vous faut donc essayer de conserver vos forces magiques, pour les avoir à votre disposition à votre gré.

1. Insérez le combiné Action Replay + module de jeu dans votre console.
2. Mettez la console en marche. Commencez à jouer.
3. Dès que vous pouvez faire avancer votre figurine, rassemblez vos pouvoirs magiques et appuyez la touche Reset. N'oubliez surtout pas que votre figurine est en possession de la force magique.
4. A l'aide de la touche de direction sélectionnez l'option "START TRAINER", utilisez la touche "A" pour sélectionner. Optez ensuite pour la technique de Trainer START-CHANGE TECHNIQUE".
5. Deux options apparaissent à l'écran. Optez pour la première afin de faire passer la valeur actuelle pour celle de départ. Appuyez la touche "A". Vous cherchez la valeur de départ, c'est à dire la puissance magique.
6. Appuyez la touche "A" pour revenir au menu principal. Choisissez l'option "PARAMETERS SCREEN" et recommencez à jouer.
7. Continuez à jouer jusqu'à ce que vous perdiez de votre force magique.
8. Appuyez la touche "Reset" et sélectionnez la commande "CONTINUE WITH TRAINER".
9. Sélectionnez maintenant la deuxième option, c'est à dire le contraire de la valeur de départ. (la force magique que vous aviez au départ n'est plus là).
10. Poursuivez le jeu. Dès que vous pouvez faire avancer votre figurine, rassemblez vos forces magiques et appuyez la touche Reset.
11. Sélectionnez maintenant "CONTINUE WITH TRAINER" et optez pour la première option (N'oubliez pas que vous disposez dès le départ d'une force magique).
12. Répétez les points 6 à 11 jusqu'à ce que vous ayez moins de 5 possibilités. Ce sera le cas au bout d'environ 12 répétitions.
13. Sélectionnez "LIST OF POSSIBILITIES" et prenez note de toutes les valeurs indiquées. Testez celles-ci au menu paramètre.

Utilisation des modules de jeu d'importation

L'Action Replay vous permet normalement d'utiliser les modules de jeu d'importation sur votre console NES-TM sans problèmes. Il existe, comme vous le savez, différents types de consoles de ce genre sur le marché. Comme certaines consoles ont tendance à poser des problèmes, nous vous conseillons de tester tout d'abord si l'Action Replay fonctionne sur la vôtre. Sur le côté droit de votre Action Replay se trouve un commutateur que vous pouvez tourner à l'aide d'un stylo. Vous pouvez activer le modus de norme en tournant ce commutateur en direction du module de jeu. Si vous tournez le commutateur dans l'autre direction, vous êtes à même de tester si votre console fonctionne avec ce type de modules d'importation. Encastrez le module de jeu sur votre Action Replay. Si votre console fonctionne sans problème, vous pouvez utiliser des modules de jeu d'importation.

Une fois le test conclu, n'oubliez pas de remettre le commutateur à la position initiale.

ATTENTION: N'utilisez surtout pas de jeux d'origine japonaise!

NOTES:-

ACTION REPLAY PROFESSIONAL

FOR THE NES™

ACTION REPLAY PRO VOOR DE NES

Welkom in de wereld van de ACTION REPLAY. Wij zijn ervan overtuigd, dat je met behulp van de ACTION REPLAY een hele nieuwe wereld zult ontdekken. Deze cartridge biedt je twee schitterende mogelijkheden om alles uit je spelcomputer te halen. De eerste mogelijkheid is het inbrengen van parameters (codes) en de tweede mogelijkheid is het zelf vinden van de parameters (codes). Aan het begin zul je waarschijnlijk vinden, dat het gebruik van de verschillende Trainer-mogelijkheden erg moeilijk is. Maar wanneer je de instructies uit deze handleiding opvolgt, zul je snel alle functies van de ACTION REPLAY onder de knie krijgen. Vind je de beschrijving van de Trainer-functie toch te moeilijk, dan kan je de parameters ook op de bijgesloten parameter kaarten vinden.

"NES" en "Nintendo" zijn gedeponeerde handelsmerken van Nintendo of America INC.
Niets uit deze handleiding mag vermenigvuldigd, gekopieert of op andere wijze in omloop worden
ge-bracht zonder de schriftelijke toestemming van de firma Eurosystems B.V. Ede (Holland).

Inhoudsopgave

Inleiding	pagina 1
Installeren	pagina 3
Gebruik van de parameters	pagina 4
Trainer	pagina 4
Gebruik van de Trainer	pagina 5
Trainer mogelijkheid 1	pagina 6
Trainer mogelijkheid 2	pagina 7
Trainer mogelijkheid 3	pagina 9
Trainer mogelijkheid 4	pagina 10
Tips & Tricks	pagina 11
Foutdiagnose	pagina 12
Import cartridges	pagina 12

BELANGRIJK !! : BIJ HET INSTEKEN OF HET VERWIJDEREN VAN SPELCARTRIDGES OF DE ACTION REPLAY CARTRIDGE, ALTIJD DE SPELCOMPUTER UITZETTEN!!

DE SPELCOMPUTER KAN DEFECT RAKEN WANNEER MEN DIT NIET DOET !!!!!!

HET INSTALLEREN VAN ACTION REPLAY

1. NES uitzetten !!!.
2. Kontroleer of de schakelaar aan de rechterzijde van ACTION REPLAY in de achterste stand staat (richting spelcartridge).
3. Het spel op de ACTION REPLAY drukken (beide titelzijden naar voren), steek deze combinatie zover mogelijk in de schacht van de spelcomputer (de titelzijde moet aan de bovenkant zitten). Als je dit goed aandrukt zal het klepje van de NES-tm vanzelf naar beneden gaan. Gaat het klepje niet naar beneden, probeer dan eens door wat heen en weer bewegen de combinatie verder aan te drukken.

HET GEBRUIK VAN PARAMETERS

1. NES aanzetten.
2. Op het beeldscherm verschijnt nu het parameter menu.
3. De parameter-code kan men nu met behulp van de control-pad inbrengen:
Control-pad omhoog: Cursor naar boven verplaatsen
Control-pad omlaag: Cursor naar beneden verplaatsen
Control-pad naar rechts: Cursor naar rechts verplaatsen
Control-pad naar links: Cursor naar links verplaatsen
A-toets: volgorde getallen achteruit (F,E,C...)
B-toets: volgorde getallen vooruit (1,2,3...)
START-toets: met het spel beginnen

Op het parameter menu staan vier regels. De cursor staat bij de eerste nul van de bovenste regel. De cursor is goed te herkennen, omdat hij knippert. Zoek nu de parameter op van het spel dat je wilt gaan spelen. De parameter kan men vinden op de bijgesloten code kaarten of je hebt de parameter met behulp van de Trainer functie gevonden.

Je kunt maximaal vier verschillende parameters ingeven. Om een regel te verwijderen, drukt men de SELECT-toets. Om op de volgende parameter regel te komen, verplaatst men de cursor met de control pad naar beneden.

4. Nadat de parameter is ingebracht op de START-toets drukken.

Het spelverloop is nu door het inbrengen van de parameters veranderd.

Trainer

De bedoeling van de Trainer functie is dat je de geheugenplaats van een spel weet te vinden, waarin b.v. het aantal beschikbare levens van dit spel zijn opgeslagen. Het resultaat is dat je de parameter vindt voor b.v. een oneindig aantal levens.

Er zijn vier verschillende trainer-mogelijkheden om de geheugenplaats te vinden:

TRAINER-MOGELIJKHEID 1: LIVES TECHNIQUE

Met behulp van deze mogelijkheid kan men de geheugenplaats voor een telbare eenheid (levens, munitie, bommen, enz.) vinden. Wanneer je de parameter gevonden hebt, maakt deze de telbare eenheid oneindig (b.v. oneindig aantal levens, oneindig veel bommen, enz.).

TRAINER-MOGELIJKHEID 2: DIFFERENCE TECHNIQUE

Hiermee kan men de geheugenplaats voor een tijdseenheid vinden (b.v. tijdsweergave, rondetijden, enz.) en er voor zorgen dat deze niet meer verandert.

TRAINER-MOGELIJKHEID 3: PERCENTAGE TECHNIQUE

Deze mogelijkheid kan de geheugenplaats voor een energiebalk (levenskracht, magie, kracht enz.), die niet telbaar is, vinden. Ook hier zorgt de gevonden parameter er voor dat de energiebalk niet meer verandert.

TRAINER-MOGELIJKHEID 4: START-CHANGE TECHNIQUE

Met behulp van deze mogelijkheid kan men de geheugenplaats voor speciale extra's (b.v. wapens), die men in de loop van het spel kan verzamelen, vinden. De gevonden parameter maakt het mogelijk dat men deze extra's altijd binnen handbereik heeft.

Het is erg belangrijk, dat je bij het gebruik van een van deze mogelijkheden de gevonden parameters teeds precies onthoudt. Daarom is het verstandig om de gevonden waarden op te schrijven.

GEBRUIK VAN DE TRAINER

Control-pad omhoog: cursor omhoog

Control-pad omlaag: cursor omlaag

START-toets: keuze beëindigen of bevestigen

1. NES uitzetten !!!.
2. ACTION REPLAY en het spel in de NES steken.
3. NES aanzetten.
4. Het parameter menu verschijnt. Druk op de START-toets en het spel begint.
5. Als je het spelfiguur kunt besturen de RESET-toets drukken.
6. Nu zie je het Main menu
7. Ga met de cursor naar menu punt "START TRAINER" en druk dan op de START-toets.
8. Nu worden de vier trainer-mogelijkheden (die al eerder kort zijn beschreven) getoond. Ga met de cursor naar de trainer-mogelijkheid waarmee je de geheugenplaats wilt opzoeken.
9. Druk op de START-toets.
10. De door jou gekozen mogelijkheid wordt nu opgestart. Hoe men nu verder moet gaan is voor iedere trainer-mogelijkheid verschillend.

TRAINER-MOGELIJKHEID 1: LIVES TECHNIQUE

Mogelijkheid 1 is de meest gebruikte mogelijkheid om telbare eenheden (b.v. levens) oneindig te maken. In deze uitleg gaan we uit van vijf levens. Natuurlijk kan het zijn dat je bij een ander spel b.v. maar drie levens hebt.

1. Menu punt "LIVES TECHNIQUE" met de cursor opzoeken en op de START-toets drukken. Op het nu volgende beeldscherm mogelijkheid 1 kiezen om zeker te gaan dat je de levens-techniek wilt gebruiken.
2. Op het beeldscherm verschijnt een informatieve tekst en daaronder staan twee nullen.
3. Geef met de control-pad het getal "05" in voor vijf levens. Gebruik je een spel met drie levens dan geef je dus "03" in.
4. Op de START-toets drukken. Er wordt nu naar geheugenplaatsen gezocht waarin de waarde 5 is opgeslagen.
5. Het Main menu verschijnt.
6. Met de cursor "PARAMETER SCREEN" kiezen, daarna op de START-toets drukken. Nu zie je het parameter menu.
7. Nogmaals op de START-toets drukken, zodat men weer terug komt in het spel.
8. Doorgaan met het spel totdat men het spelfiguur kan besturen.
9. Een leven verliezen, zodat er nog vier overblijven.
10. Op de RESET-toets drukken.
11. Met de cursor "CONTINUE TRAINER" kiezen, daarna op de START-toets drukken. Op het nu volgende beeldscherm mogelijkheid 1 kiezen om het aantal levens te kunnen ingeven.
12. Geef hier de overgebleven vier levens in: "04".
13. Op de START-toets drukken.
14. Weer wordt het Main menu getoond. Met de cursor "PARAMETER SCREEN" kiezen, daarna op de START-toets drukken.
15. Nog een keer op de START-toets drukken.
16. Met het spel doorgaan totdat je het spelfiguur kunt besturen.
17. Deze keer twee levens verliezen, zodat er nog drie levens overblijven.
18. Op de RESET-toets drukken.
19. Met de cursor "CONTINUE TRAINER" kiezen, daarna op de START-toets drukken. Kies weer mogelijkheid 1 om het aantal levens in te kunnen geven.
20. Geef hier de overgebleven drie levens in: "03".
21. Op de START-toets drukken.
22. Nu zie je het Main menu weer. Kies met de cursor "PARAMETER SCREEN", daarna op de START-toets drukken.
23. Op de START-toets drukken, daarna met het spel doorgaan totdat je het spelfiguur kunt besturen.
24. Nu in totaal drie levens verliezen, zodat er nog maar twee levens overblijven.

25. Op de RESET-toets drukken.
26. Met de cursor "CONTINUE TRAINER" kiezen, daarna op de START-toets drukken. Kies opnieuw mogelijkheid 1 om het aantal levens in te kunnen geven.
27. Geef hier de overgebleven twee levens in: "02".
28. Op de START-toets drukken.
29. Wanneer je het Main menu ziet, met de cursor "PARAMETER SCREEN" kiezen, daarna op de START-toets drukken.
30. Op de START-toets drukken, daarna met het spel doorgaan totdat je het spelfiguur kunt besturen.
31. In totaal nu vier levens verliezen, zodat men nog maar een leven overhoudt.
32. Op de RESET-toets drukken.
33. Met de cursor "CONTINUE TRAINER" kiezen, daarna op de START-toets drukken. Kies weer mogelijkheid 1 om het aantal levens te kunnen ingeven.
34. Geef hier het overgebleven leven in: "01".
35. Druk nu op de START-toets.
36. In het Main menu nu "List Possibilities" kiezen, daarna op de START-toets drukken. Nu worden de nog overgebleven parameters (geheugenplaatsen) getoond. Noteer nu de getoonde parameter(s).

BELANGRIJK:

Als er geen parameter wordt getoond, heeft men een fout gemaakt. Is dat het geval, daarna nog een keer van voren af aan beginnen of een andere mogelijkheid kiezen.

37. Op de START-toets drukken.
38. In het Main menu "PARAMETER SCREEN" kiezen, daarna op de START-toets drukken.
39. In het parameter menu geeft men nu de genoteerde waarde in.
40. Op de START-toets drukken.
41. Het spel begint en de parameter is nu aktief.

TRAINER-MOGELIJKHEID 2: DIFFERENCE TECHNIQUE

Mogelijkheid 2 wordt gebruikt om de geheugenplaats, die b. v. voor de tijdsweergave zorgt, op te sporen. Het resultaat is dat de tijd stil blijft staan of oneindig wordt.

In ons voorbeeld gaan we uit van een tijdsweergave die terugloopt van 60 naar 0. Met deze mogelijkheid willen wij ervoor zorgen dat de tijd stil blijft staan.

1. Noteer de tijd, die je tot je beschikking hebt aan het begin van het spel. In ons voorbeeld is dat 60.
2. Kies met de cursor "DIFFERENCE TECHNIQUE" en druk daarna op de START-toets.

3. Het Main menu verschijnt nu. Nu met de cursor het menu punt "ACCEPT START VALUE" kiezen, daarna op de START-toets drukken. Met deze handeling bevestig je dat de tijdsweergave aan het begin van het spel (in ons voorbeeld 60) de startwaarde is.
4. Kies in het Main menu "PARAMETER SCREEN" en druk daarna weer op de START-toets.
5. Druk nog een keer op de START-toets, zodat het spel begint.
6. Als de tijdsweergave 58 aangeeft, op de Pause toets drukken en de waarde 58 oopschrijven. De waarde 58 nu van de startwaarde aftrekken ($60 - 58 = 2$).
7. Op de RESET-toets drukken.
8. Kies in het Main menu "CONTINUE TRAINER" en druk op de START-toets.
9. Er verschijnt een informatieve tekst mit daaronder drie mogelijkheden. Kies mogelijkheid 2. Mogelijkheid 1 kun je kiezen als de waarde groter is als de startwaarde.
10. Geef nu de waarde "02" in.
11. Op de START-toets drukken.
12. Kies in het Main menu "PARAMETER SCREEN" en druk op de START-toets.
13. Druk nog een keer op de START-toets, zodat het spel weer begint.
14. Als de tijdsweergave 56 aangeeft, op de Pause toets drukken en de waarde 56 oopschrijven. De waarde 56 van de startwaarde aftrekken ($60 - 56 = 4$).
15. Op de RESET-toets drukken.
16. In het Main menu "CONTINUE TRAINER" kiezen en op de START-toets drukken. Kies weer mogelijkheid 2.
17. Geef nu de waarde "04" in.
18. Druk op de START-toets.
19. In het Main menu "PARAMETER SCREEN" kiezen, daarna op de START-toets drukken.
20. Nog een keer op de START-toets drukken, zodat het spel weer begint.
21. Als de tijdsweergave 54 aangeeft, op de Pause toets drukken, daarna de waarde 54 oopschrijven. De waarde 54 van de startwaarde aftrekken ($60 - 54 = 6$).
22. Druk op de RESET-toets.
23. Kies in het Main menu "CONTINUE TRAINER" en druk op de START-toets. Kies weer mogelijkheid 2.
24. Geef de waarde "06" in.
25. Druk op de START-toets.
26. In het Main menu 'List Possibilities' kiezen, daarna op de START-toets drukken. Nu wordt de als enige overgebleven parameter getoond. Schrijf deze parameter op.

BELANGRIJK:

Als er meerdere parameters getoond worden, punt 12 t/m 26 net zolang herhalen totdat er nog maar een parameter getoond wordt. Maar vergeet niet telkens opnieuw tijd af te trekken. Worden er geen parameters getoond, dan heeft men waarschijnlijk een fout gemaakt, men moet een keer van voren af aan beginnen.

27. Druk op de START-toets.
28. Kies in het Main menu "PARAMETER SCREEN" en druk daarna op de START-toets.
29. In het parameter menu geeft men nu de opgeschreven parameter in en daarna drukt men weer op de START-toets.
30. Wanneer het spel begint, is de Parameter aktief. Maar let op: Bij games die aan het eind van het level punten voor extra tijd tellen, kan men oneindig tijd niet gebruiken, want in deze gevallen worden de punten oneindig doorgerekend.

TRAINER-MOGELIJKHEID 3: PERCENTAGE TECHNIQUE

Mogelijkheid 3 wordt gebruikt om de geheugenplaats, die voor niet telbare eenheden zorgt, te vinden en deze oneindig te maken.

In ons voorbeeld hebben wij aan het begin van het spel al de beschikbare energie, d.w.z. 100%.

1. Kies met de cursor menu punt "PERCENTAGE TECHNIQUE" en druk op de START-toets.
2. Het Main menu verschijnt nu. Kies met de cursor "ACCEPT START VALUE" en druk daarna op de START-toets. Met deze handeling bevestig je dat de lengte van de energiebalk (100%) aan het begin van het spel de startwaarde is.
3. Kies in het Main menu "PARAMETER SCREEN" en druk op de START-toets.
4. Druk nogmaals op de START-toets, zodat het spel begint.
5. Nu 1/4 deel (25%) van de beschikbare energie verliezen, zodat er nog 3/4 deel (75%) overblijft.
6. Druk op de RESET-toets.
7. Kies met de cursor "CONTINUE TRAINER" in het Main menu en druk daarna op de START-toets.
8. Nu worden er meerdere keuzemogelijkheden getoond.

EXACTLY THE SAME AS START: Deze mogelijkheid moet gekozen worden, als de lengte van de energiebalk net zo lang is als bij het begin van het spel, 100% dus.

ABOUT 3/4 OF START:

Deze mogelijkheid moet gekozen worden, als de energiebalk nog maar de lengte van 75% (3/4) heeft.

ABOUT 1/2 OF START:

Deze mogelijkheid moet gekozen worden, als de energiebalk nog maar half zo lang is, dus 50% (1/2).

ABOUT 1/4 OF START: Deze mogelijkheid moet gekozen worden, als de energie balk nog maar de lengte van 25% (1/4) heeft.

9. In ons voorbeeld kiest men nu "ABOUT 3/4 OF START", daarna drukt men op de START-toets.

10. In het Main menu kiest men met de cursor "PARAMETER SCREEN" daarna drukt men op de START-toets.

11. Druk nog een keer op de START-toets, zodat het spel weer begint.

12. Nu de helft van de energie verliezen, zodat er nog 50% (1/2) overblijft.

13. Druk op de RESET-toets.

14. Kies met de cursor "CONTINUE TRAINER" en druk op de START-toets.

15. Kies nu de mogelijkheid "ABOUT 1/2 OF START" en druk op de START-toets.

Herhaal nu punt 10 t/m 15 nog een keer, maar nu 75% van de energie verliezen. Dan natuurlijk ook de mogelijkheid "About 1/4 of start" kiezen.

16. Kies in het Main menu "LIST POSSIBILITIES" en daarna op de START-toets drukken.

17. Men ziet nu de als enige overgebleven parameter. Schrijf deze parameter op en druk daarna op de START-toets.

18. In het Main menu "PARAMETER SCREEN" kiezen, daarna op de START-toets drukken.

19. In het parameter menu geeft men de opgeschreven waarde in.

20. Druk op de START-toets.

21. Het spel begint en de parameter is aktief.

TRAINER-MOGELIJKHEID 4: START-CHANGE TECHNIQUE

Met behulp van mogelijkheid 4 kan men de geheugenplaats voor speciale extra's vinden. Hiermee zorgt men ervoor, dat het spelfiguur een extra in het spel (b.v. wapens,enz.) altijd tot zijn beschikking heeft en deze ook niet meer verliest, zelfs niet als men een leven verliest. Deze mogelijkheid kan men ook gebruiken, wanneer men met de andere mogelijkheden geen succes heeft gehad. In ons voorbeeld gaan we uit van een extra wapen, die het spelfiguur altijd kan gebruiken. Er moet altijd aangegeven worden of het spelfiguur dit extra wapen al heeft of niet. Extra wapens hebben, betekent dat het spelfiguur het extra wapen al veroverd heeft. Extra wapen niet hebben, betekent dat het spelfiguur het extra wapen nog niet veroverd heeft.

1. NES uitzetten !!!.

2. ACTION REPLAY en het spel in de NES steken. (De tekst moet aan de voorkant zitten)

3. NES aanzetten.

4. Met het spel beginnen en het extra wapen veroveren. Het spelfiguur heeft nu dus het extra wapen. Dit is de startwaarde.

5. Op de RESET-toets drukken.

6. In het Main menu "START TRAINER" kiezen, daarna op de START-toets drukken.
 7. Nu menu punt "START-CHANGE TECHNIQUE" kiezen, daarna op de START-toets drukken.
 8. Daarna kiest men "ACCEPT START VALUE", daarna drukt men weer op de START-toets. Hiermee bevestig je dat het spelfiguur het extra wapen in zijn bezit heeft en dat dit de startwaarde is.
 9. In het Main menu kiest men "PARAMETER SCREEN" daarna drukt men op de START-toets.
 10. Druk nogmaals op de START-toets, zodat het spel weer begint. Let er goed op dat het spelfiguur het extra wapen nu n i e t veroverd.
 11. Druk op de RESET-toets.
 12. In het Main menu kiest men "CONTINUE TRAINER" en druk op de START-toets.
 13. "DIFFERENT TO START" kiezen, daarna op de START-toets drukken. De betekenis hiervan is, dat het spelfiguur het extra wapen eerst wel had en nu niet meer.
 14. In het Main menu kiest men "PARAMETER SCREEN", daarna drukt men op de START-toets.
 15. Druk nogmaals op de START-toets, zodat het spel weer begint. Verover het extra wapen weer en druk daarna op de RESET-toets.
 16. In het Main menu weer "CONTINUE TRAINER" kiezen, daarna op de START-toets drukken.
 17. Nu "SAME AS START" kiezen. Het spelfiguur heeft het extra wapen weer, dus is deze situatie gelijk aan die van punt 8.
 18. In het Main menu kiest men "LIST POSSIBILITIES" daarna drukt men op de START-toets.
- Herhaal punt 11 t/m 18 net zolang, totdat er nog maar een parameter overblijft. Als het aantal parameters ondanks meerdere pogingen gelijk blijft, moet men ze allemaal opschrijven en uitproberen.
19. Schrijf deze parameter op en druk op de START-toets.
 20. In het Main menu "PARAMETER SCREEN" kiezen en op de START-toets drukken.
 21. In het parameter menu geeft men nu de opgeschreven parameter in.
 22. Druk op de START-toets.
 23. Het spel begint nu en de parameter is nu aktief.

Tips & Tricks:

Let op, dat de kontakten van de spel-cartridges en van de ACTION REPLAY-cartridge altijd schoon zijn. Als de kontakten vuil zijn, werkt de ACTION REPLAY niet. Met een watte-staafje en wat alcohol zijn de kontakten gemakkelijk te reinigen.

In het geval, dat na het insteken van de ACTION REPLAY een "krom" beeldscherm verschijnt of het beeldscherm "loopt" probeer dan eens de ACTION REPLAY en het spel bij het insteken een beetje naar links of naar rechts te duwen.

Als men geen juiste parameter krijgt, probeer dan eens in omgekeerde volgorde naar parameters te zoeken. Begin met 1 leven en daarna gaat men met 2 levens verder, daarna 3, enz.

FOUTE PARAMETERS BIJ HET "TRAINEN"

Wanneer men steeds dezelfde parameter, of steeds verschillende parameters krijgt, dan is men waarschijnlijk tijdens het "trainen" vergeten het aantal levens telkens met 1 te verminderen of te vermeerderen. Ditzelfde geldt ook voor energie, tijd enz.

BELANGRIJK: Na een reset zijn alle waarden weer teruggezet op de startwaarde. Dit betekent, dat het aantal levens nu weer volledig is, energie weer op 100% en je geen extra-wapens meer hebt. ACTION REPLAY vergelijkt interne geheugenplaatsen met de startwaarde en de nieuwe waarde. Wanneer men continue dezelfde waarde ingeeft, dan presenteert ACTION REPLAY alleen maar foute parameters.

HET GEBRUIK VAN GEIMPORTEERDE GAME-CARTRIDGES

Normaal gesproken funktioneren geimporteerde spel-cartridges met ACTION REPLAY op de NES-tm spelcomputer probleemloos. Zoals je waarschijnlijk weet zijn er verschillende bouw-types van de NES-tm op de markt. Omdat bij sommige NES-tm spelcomputer types problemen op kunnen treden, moet men eerst uitproberen, of men met behulp van ACTION REPLAY geimporteerde cartridges op de NES-tm kan gebruiken. Hiervoor bevindt zich aan de rechterzijde van ACTION REPLAY een schakelaar die men met een ballpoint of ander spits voorwerp eenvoudig kan omschakelen.

Wanneer men de schakelaar in de richting van de game-cartridge omschakelt, activeert men de normaal-modus, door omschakelen in de andere richting kan men uitproberen of de NES-tm met geimporteerde game-cartridges werkt. Funktionert de geimporteerde game-cartridge zonder problemen, dan kan men ook andere geimporteerde game-cartridges gebruiken.

BELANGRIJK: Er kunnen geen Japanse game-cartridges worden gebruikt.

SCHAKELAARSTANDEN:

Normaal-modus - schakelaar richting game-cartridge
Import-modus - schakelaar richting NES-tm

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS



NOW PLAY YOUR
FAVOURITE
GAMES TO
DESTRUCTION!!!

MORE
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER



GOVAN ROAD,
FENTON INDUSTRIAL ESTATE,
FENTON, STOKE-ON-TRENT,
ST4 2RS, ENGLAND. TEL 0782 744707

* IMPORTANT
ACTION REPLAY IS **NOT** DESIGNED,
MANUFACTURED, DISTRIBUTED OR
ENDORSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.