

GAME MASTER

使用說明書



重新編制: 2018 / 11 / 11

F8 中古電視遊戲機 保育和技術支援區(群組)

©1980 Stern Electronics, Inc.
all rights reserved.



目錄

1. 安裝方法
2. 即時記錄遊戲內容 (SAVE)
3. 即時取出遊戲記錄 (LOAD)
4. 進入主目錄 (MENU) 操作介紹
5. 遊戲中設定慢動作方法 (SET SPEED)
6. 由動作畫面恢復正常遊戲速度
7. 利用 " START " 制為主控鍵方法
8. 實例應用技巧
9. 多次即時存取遊戲資料技巧
10. 如何把遊戲資料(SAVE)寫入磁碟上 (WRITE DISK)
11. 查看磁碟上資料名單
12. 從磁碟上讀取遊戲資料 (READ DISK)
13. 拷貝磁碟上資料 (COPY DISK)
14. 使用擴展外部功能
15. 硬件介紹
16. 技術規格
17. 可能遇上的問題
18. 鳴謝

1. 安裝方法：

A. 使用磁碟機遊戲方式：

將 GAME MASTER 裝於磁碟機連接器和任天堂家用遊戲機之間。



B. 使用遊戲盒帶方式：

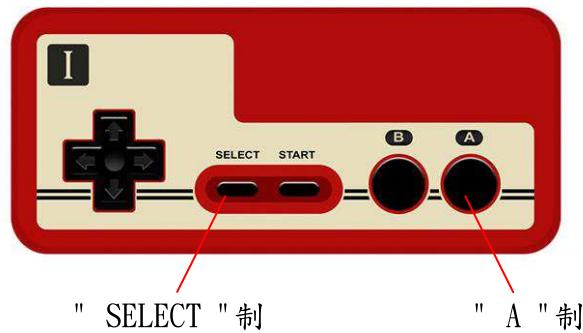
將 GAME MASTER 裝於遊戲盒帶和任天堂家用遊戲機之間。



注意：請於安裝前或拆除前關掉所有電源。

2. 即時記錄遊戲內容 (SAVE) :

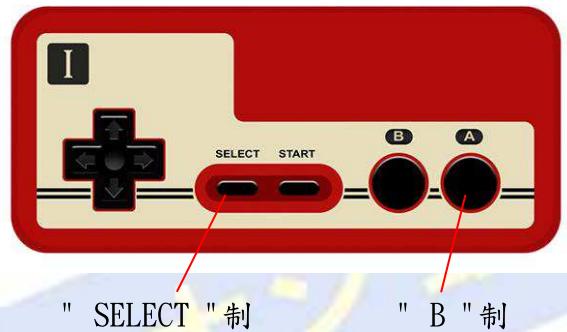
遊戲開始後，如要即時記錄有利位置，只需同時按住 " SELECT " 制和 " A " 制，
畫面一閃，記錄已完成，遊戲繼續進行。



SAVE: 同時按 " SELECT " 制和 " A " 制

3. 即時取出遊戲記錄 (LOAD) :

當遊戲失利時，馬上回到先前的有利位置，只需同時按住 " SELECT " 制和 " B " 制，
畫面一閃，先前的有利位置出現，遊戲繼續進行。

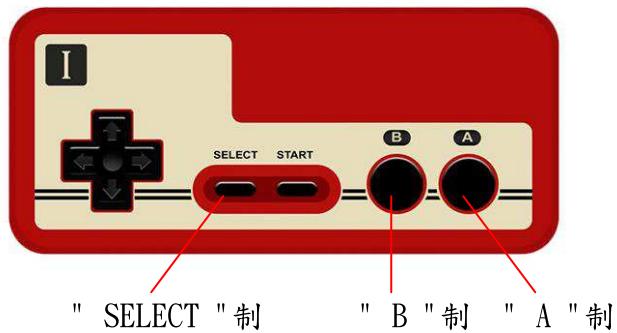


LOAD: 同時按 " SELECT " 制和 " B " 制

4. 進入主目錄 (MENU) 操作介紹:

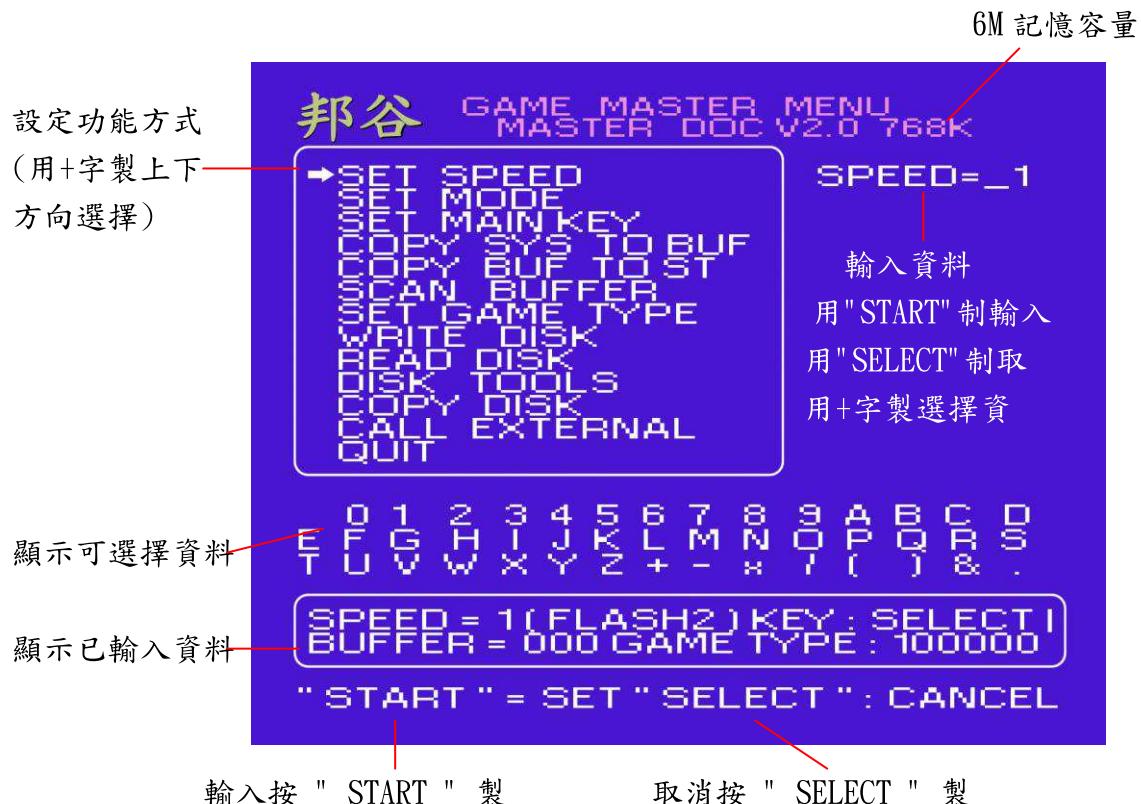
A. 如何進入主目錄畫面：

同時按住 " SELECT " 制， " A " 制和 " B " 制，



入主目錄：同時按 " SELECT " 制和 " A " 制

當按制後，立刻出現淺藍色主目錄畫面，



B. 主目錄各項說明：

- (a) SET SPEED : 設定慢動作速度
- (b) SET MODE : 調較慢動作畫面
- (c) SET HAIN KEY : 選擇 " SELECT " 制或 " START " 制為主控鍵
- (d) COPY SYS TO BUF : 將 " 活動儲存器 " 資料轉移到記憶區
- (e) SCAN BUFFER : 定時順序顯示記憶區資料
- (f) SET GAME TYPE : 設定遊戲參數 (沒有任何介紹和資料及使用方法)
- (g) WRITE DISK : 將遊戲資料寫入磁碟上
- (h) DISK TOOLS : 查看磁碟上資料名單
- (i) READ DISK : 從碟上讀取遊戲資料
- (j) COPY DISK : 拷貝磁碟上資料
- (k) CALL EXTERNAL : 擴展外部功能
- (l) QUIT : 返回遊戲中

5. 遊戲中設定慢動作法 (a) SET SPEED :

先進入主目錄畫面，將設定功能箭咀指向 " SET SPEED " 位置，按下" START " 制，畫面右上方出現 SPEED : 1，表示遊戲的速度正常為 1、如要調慢速度，可以用+字制的上下旗選擇 2/3, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5 等速度數(例如用 1/3 數是表示遊戲以正常的三分之一速度進行)，按一下" START " 制，輸入完成，如想取消，只需按下" SELECT " 制，之後可重新再輸入，當完成輸入後，將功能箭咀指向 最底部 "QUIT " 位置，按下 " START " 制，即返回遊戲中，慢動作出現了。

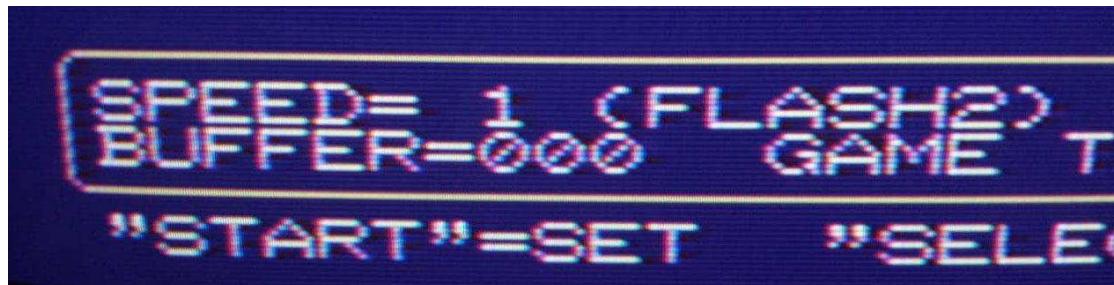
正常	→					最慢
1	2/3	1/2	1/3	1/4	1/5	

5. 遊戲中設定慢動作法 (b) SET MODE :

如慢動作的畫面不理想，可以進入主目錄中的 "SET MODE" 位置調較，正常設定為 " FLASH 2 "，但 可選擇"FLASH 1 " 或 " NORMAL " 等作比較。

實例

未更改前的狀態：速度數 SPEED=1 畫面 FLASH2



更改後的狀態：速度數 SPEED=1/5 畫面 NORMAL



6, 由慢動作畫面恢復正常遊戲速度：

只需進入主目錄的 " SET SPEED " 位置, 將 SPEED 數設定為 1 (即 SPEED=1) , 遊戲恢復正常。



7, 利用 " START " 制為主控鍵方法 (c) SET HAIN KEY :

有些遊戲的 " SELECT " 制是有待別用途的。所以必需將 SAVE / LOAD 的主控鍵由 " SELECT " 制改為 " START " 制, 方法是進入主目錄的 " SET MAIN KEY " 位置, 按下 " START " 制, 畫面右上方出現 " MAIN KEY=SELECT " 按+字制下鍵, 出現 " MAIN KEY= START " , 再按一下 " START " 輸入完成。

實例

未更改前的狀態 : MAIN KEY=SELECT



更改後的狀態 : MAIN KEY= START



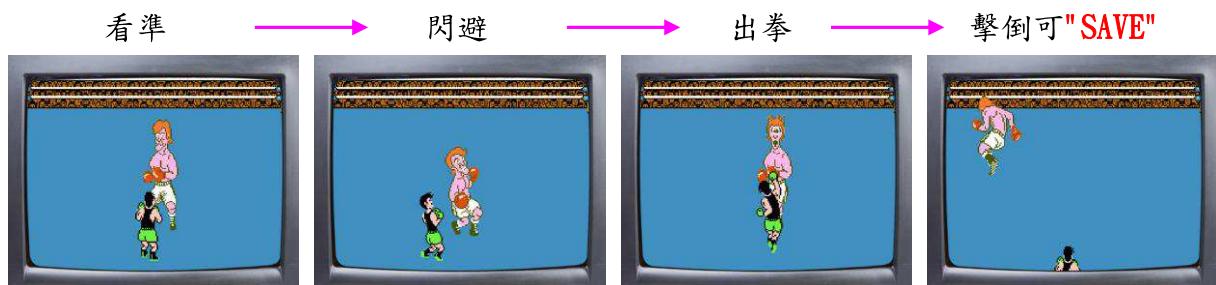
p. s. :直接關閉電源可以將所有自行設定還原到原廠之設定!

8. 實例應用技巧：

實例 1 利用 SAVE/LOAD 之功能，使過關成易事。

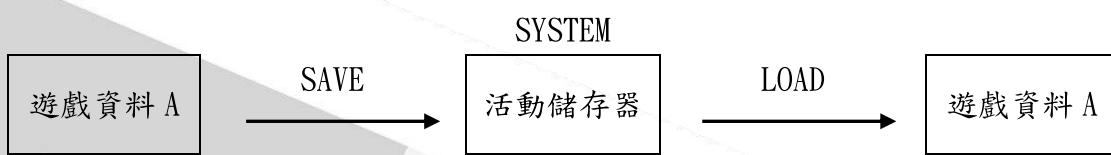


實例 2 利用慢動作功能（可選 2/3, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5）速度，輕易擊敗對手。



9. 多次即時存取遊戲資料技巧：

當每次做即時記錄(SAVE)時，就會取代上次記錄，而記錄存放在 1 個 "活動儲存器" 中。



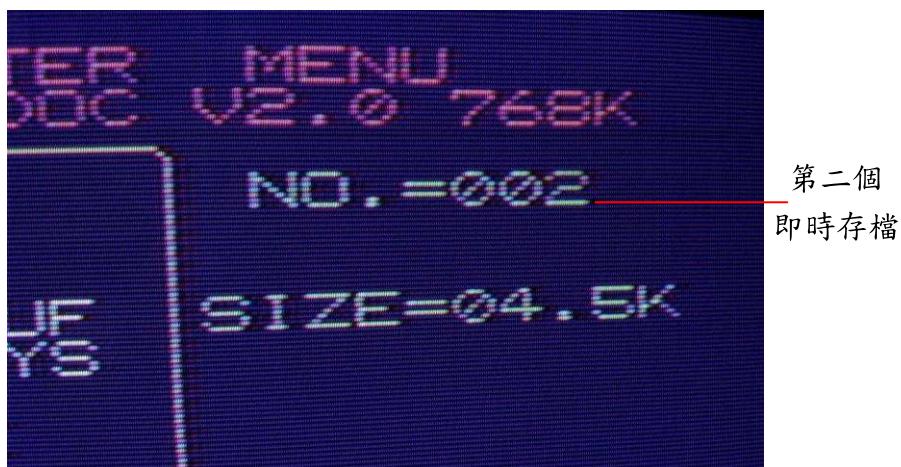
但是 GAME MASTER 本身的記憶容量十分巨大，可以把很多的記錄從 "活動儲存器" 中轉移到其它的記憶區保存。



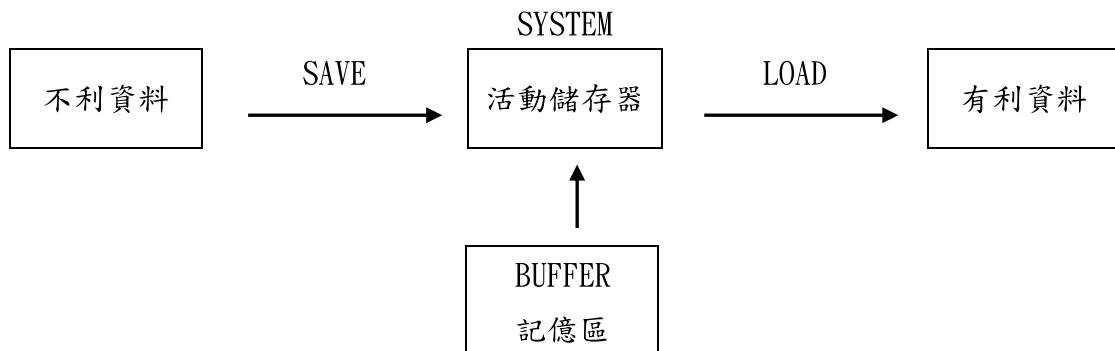
資料轉移到記憶區 (d) COPY SYS TO BUF :

操作方法是每次做即時記錄（SAVE）後，立刻進入主目錄的“COPY SYS TO BUF”位置，按下“START”制，畫面右上方出現NO. = 001，表示1號記憶區。如按+字制上下左右可改變記憶區的號數。當選定記憶區號數後，按一下“START”制，輸入完成。

實例：



遊戲進行時，如錯誤把不利的遊戲資料（如GAME OVER等）做了即時記錄（SAVE），可立刻從記憶區中選取之前的最有利記錄，重新放回“活動儲存器”內，將不利的遊戲資變成有利的資料，

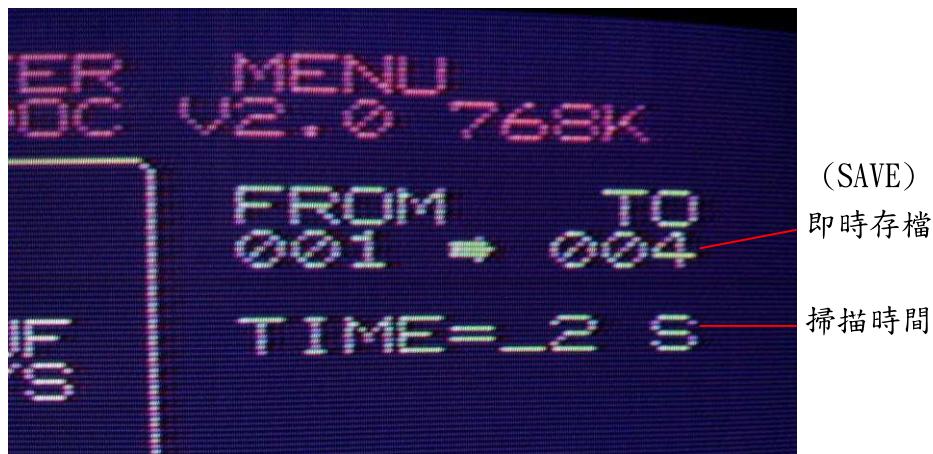


操作方法是進入主目錄的“COPY BUF TO SYS”位置，按下“START”制，面右上方出現NO. = XXX，用+字制選擇所要的記憶區號數，再按一下“START”制，資料即由記憶區放回“活動儲存器”內。

定時順序顯示記憶區資料 (e) SCAN BUFFER :

如想查看記憶區中每個資料, 可以進入主目錄的 " SCAN BUFFER " 位置, 按下 " START " 制, 輸入掃描時間, 再按 " START " 制, 螢幕將出現由 記憶區 1 至 N 的畫面, 不斷重複。

實例：記憶區內有四個不同時間的遊戲即時存檔。



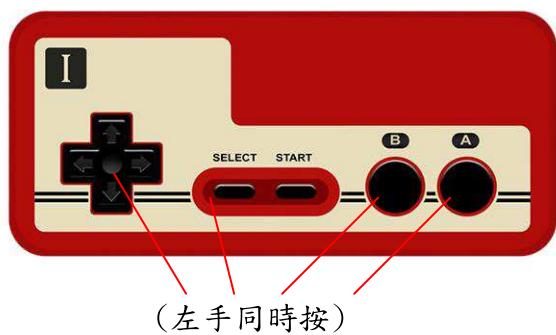
查看記憶區中每個資料：的畫面

開始 →



完結自動返回第一個即時存檔(SAVE)。

如想結束請用左手同時按下：(+字制的右鍵" SELECT "A" B" 制) 右手再按：(紅白機的" RESET "制) 等即可完成。(完成後會自動返回主目錄)



10. 如何把遊戲資料(SAVE)寫入磁碟上(g) WRITE DISK :

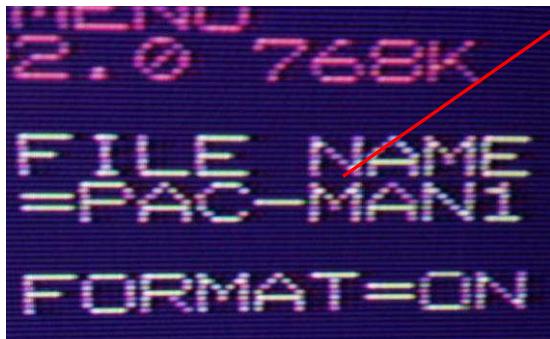
首先進入主目錄的 " WRITE DISK " 位置, 按下 " START " 制, 畫面右上方出現如下:

FILE NAME
= SAVEGH01
FORWAT = OFF

用+字制輸入遊戲名稱 (FILE NAME), 如磁碟第一次寫資料時 , 必須將 FORMAT 設定為 ON , 方法是輸入了遊戲名稱後, 按下+字制的右鍵, 將游標移下到 FORMAT 位置, 再按一下下鍵, 即可將 OFF 轉為 ON 。

準備一隻空白磁碟, 按下" START " 制, 右上方出現 IN DISK 後, 即可將磁碟放入磁碟機內, 資料就從 "活動儲存器" 中寫入磁碟了。

實例



第一次必須格式化 (ON)



第二次無需格式化 (OFF)

同一隻磁碟可以收錄不同遊戲之存檔(SAVE)



11. 查看磁碟上資料名單 (h) DISK TOOLS :

先進入主目錄的 " DISK TOOLS " 位置, 按下 " START " 制, 再將資料磁碟放入磁碟機內, 右上方出現磁碟上的遊戲資料名稱。

進入" DISK TOOLS " 讀取磁碟後會出現碟內所有遊戲之存檔, 可以進行選擇了。



12. 從磁碟上讀取遊戲資料 (i) READ DISK :

記下所要的資料號數後, 按+字制的上鍵到" READ DISK "位置, 按下" START "制, 並輸入資料號數, 再按兩次, START "制即可把磁碟所要的遊戲資料放回"活動儲存器"上。

p. s. : 同一隻磁碟可以收錄不同遊戲之存檔(SAVE)

13. 拷貝磁碟上資料 (j) COPY DISK :

進入主目的 " COPY DISK " 位置, 按下 " START " 制, 將資料磁碟放入磁碟機內, 當資料讀完後, 取出資料磁碟, 放入一隻空白磁碟, 很快就將資料拷貝落空白磁碟上了。

放入需要複製的磁碟



放入空白磁碟



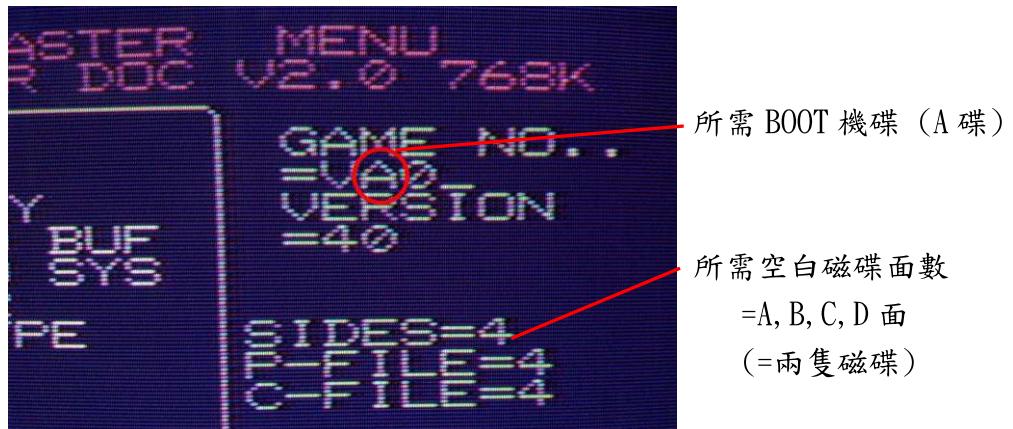
14. 使用擴展外部功能(k) CALL EXTERNAL :

備註:如使用擴展外部功能者必需要接上 MASTER LINK(暫時無需接駁電源 9v)和磁碟機以及**讀寫盒帶專用磁碟**,方可利用磁碟機張盒帶變成磁碟。

首先進入主目錄的 " CALL EXTERNAL " 位置, (MASTER LINK **接駁電源 9v**)按下 " START " 制, 畫面右上方出現: IN DISK 。

出現 IN DISK 後, 即可將**讀寫盒帶專用磁碟**放入磁碟機內, 當資料讀完後畫面右上方出現 GAME ON..=VA01/ VERSION=40/ SIDES=4/ P-FILE=4/ C-FILE=4 如下:

實例



再按下 " START " 制, 畫面右上方出現: IN DISK (WRITE A, B, C, D)

實例



畫面右上方出現:OK PAUSE (已經抄寫遊戲完了)

什麼叫做開機碟(BOOT 碟)?

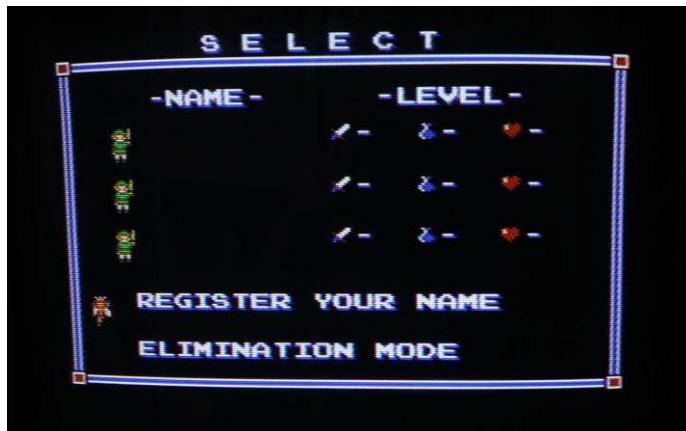
實例



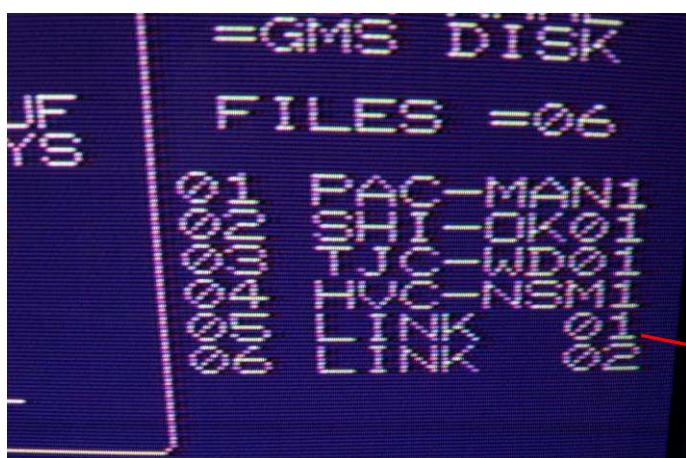
玩 GAME MASTER 所有遊戲都必須要
開機碟(BOOT A, B, C, D, E, F.....)

經驗值：遊戲盒帶方式抄到磁碟使用，但不能夠將經驗值一同抄寫，可以利用"WRITE DISK"功能移植到磁碟上使用，可以參考題目 10 (g) WRITE DISK。

實例



真糟糕！沒任何經驗值！



用遊戲盒帶內的經驗值！
透過"WRITE DISK"功能
匯出(SAVE)資料

(林克冒險)



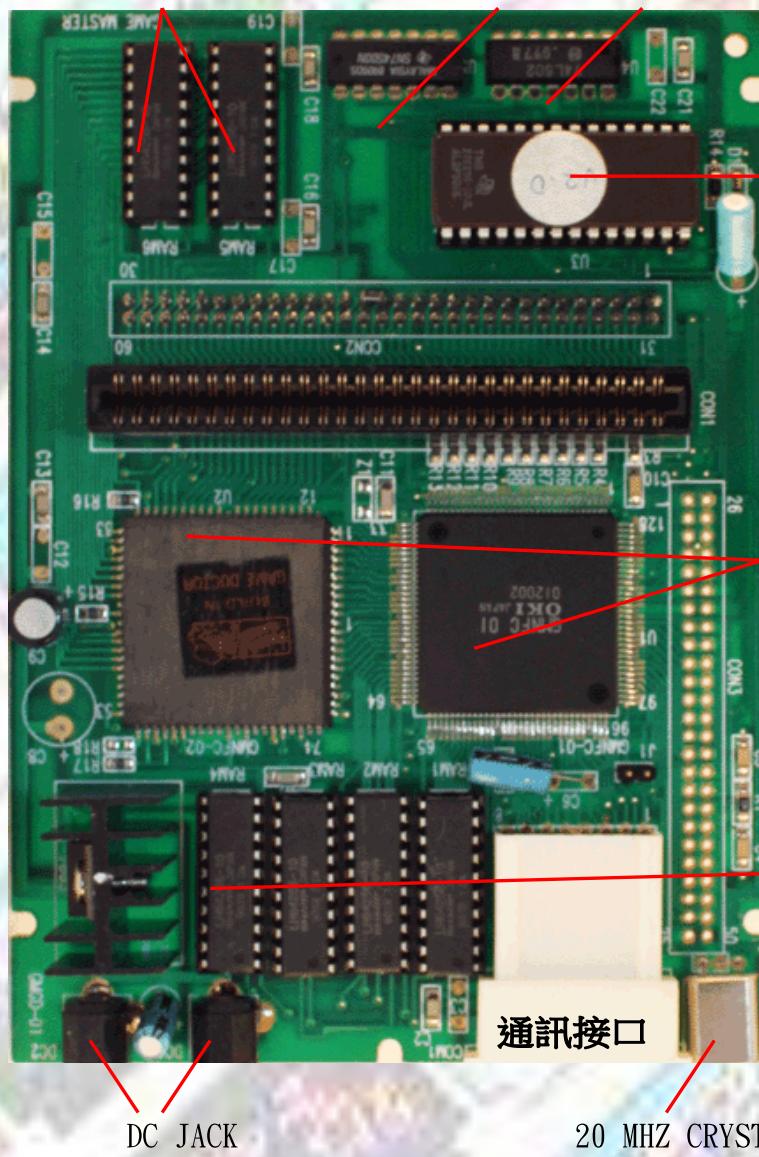
很好的 可以去救公主！

15. 硬件介紹

1M RAK (414256) x 2 PCS

74S00

74LS02



256K ROM

LST ASIC 2PCS

1M RAM
(414256) x 4 PCS

通訊接口

20 MHZ CRYSTAL

DC JACK

16. 技術規格：

型號: GMNT-001

機身尺寸: 155 x 122 x 85 mm

消耗功率: 2W

電源:DC 9V 200mA

通訊接口: "任天堂式" 15 腳插座

LSI ASIC : GMNFC-01, GMNFC-02

RAM : 6M , 414256 x 6 PCS

RAM : 256K , 27256 x 1 PCS

TTL : 74S00 , 74LS02

工作頻率:20MHZ

17. 可能遇上的問題:

問題狀況	解決方法
沒有畫面	檢查電源供應
畫面花	檢查安裝是否接觸不良
不能 SAVE / LOAD 遊戲	請參閱本說明書第(2)~(3)項的操作方法
慢動作畫面效果不理想	請參閱本說明書第(5)項的調較方法
遊戲不能過關	請熟習 SAVE / LOAD 操作和配合慢動作方法
遊戲 SAVE / LOAD 後畫面花	請向代理商查詢
遊戲 SAVE / LOAD 操作不便	試將雄鍵" SELECT " 制改用為" START " 制, 改變方法請參閱本說明書第(7)項
磁碟機有反應	檢查磁碟機電源供應
資料不能寫入磁碟上	請嘗試兩次, 如仍然不能寫碟, 可能磁碟損壞,
	請改用另一碟新磁碟或檢查磁碟左上角是否已
	穿(WRITE PROTECT)
從磁碟上讀回資料後遊戲不正常	檢查遊戲資料是否配合遊戲
使用 MASTER LINK 出現 COM. ERR	重新接駁電源淨係 MASTER LINK 其他無需重接





18. 鳴謝:

攝影: Benny Kenny 先生

重新編制: Benny Kenny 先生

網圖下載: <http://www.famicomdisksystem.com/> & 其他

技術支援: 黃劍彪 先生

硬件提供: Kennis Kennis 先生

校對: Gary Cheung 先生