

Pro ACTION REPLAY 3

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

THE
ULTIMATE
GAME BUSTING
CARTRIDGE



Instruction
Manual
SUPER NES™

WILLKOMMEN!

Herzlich willkommen in der Welt des Action Replay's MK III. Das Action Replay MK III bietet Ihnen zahlreiche neue Möglichkeiten, wie z. B. den komplett überarbeiteten Trainer, die Parametergruppen und die verbesserte deutsche Menüführung.

SNES MKIII V1.1

"SUPER NES" und "NINTENDO" sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo of America INC.

Nichts aus dieser Anleitung darf vervielfältigt, kopiert oder auf irgendeinem anderen Wege in Umlauf gebracht werden, ohne daß vorher eine schriftliche Genehmigung von der Firma systems B.V., Ede, Niederlande vorliegt.

SCHALTER AN DER RECHTEN SEITE DES ACTION REPLAY'S

Schaltmöglichkeiten - oberste Stellung :	Parameter aktiv, Zeitlupenfunktion aktiv, Trainer aktiv
Mittelstellung :	Action Replay aus
Unterste Stellung:	Parameter-Eingabe, Aktivierung des Action-Replay-Menüs

LED'S AUF DER VORDERSEITE DES ACTION REPLAY'S

Linke LED (LED 1) : zeigt an, ob bzw. welche Parametergruppen aktiviert sind. (Siehe Kapitel "Die Parametergruppen".)

Rechte LED (LED 2): zeigt den Status des Trainers an. (Siehe Kapitel "Der Trainer".)

ALLGEMEINER HINWEIS

Die Menüs des Action Replay's werden mit Hilfe eines Cursors in Pfeilform angewählt. Dieser Cursor kann mit dem Joypad wie auch mit der Super-Nintendo-Maus gesteuert werden. Bitte beachten Sie, daß Sie ein Wechsel des Joypads bzw. der Maus nur im ausgeschalteten Zustand der Konsole vornehmen dürfen.

BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S

1. Konsole ausschalten.
2. Action Replay einstecken (Beschriftung des Moduls muß nach vorne zeigen).
3. Spielmodul auf das Action Replay stecken (Beschriftung des Spielmoduls muß nach vorne zeigen)

**ACHTUNG:
DAS AUSWECHSELN DES SPIELMODULS DARB NUR BEI
AUSGESCHALTETER KONSOLE VORGENOMMEN WERDEN!!!**

4. Schalter des Action Replay's in Mittelstellung bringen.
5. Konsole einschalten.
6. Das Hauptmenü des Action Replay's erscheint.

DAS HAUTPMENÜ

Das Hauptmenü besteht aus den nachfolgend genannten Menüpunkten:

Spiel starten	-	Nach Anwahl dieses Menüpunktes wird das Spiel gestartet.
Codes eingeben	-	Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint das Parameter-Menü. Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "Das Parameter Menü".
Europ	-	Dieser Menüpunkt aktiviert die Adapter-Funktion für den Einsatz importierter Spielmodule. Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "Die Adapter Funktion".
Geschwindigkeit I	-	Mit Hilfe dieses Menüpunktes kann die Geschwindigkeit der Zeitlupen Funktion eingestellt werden. Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "Die Zeitlupen Funktion".
Möglichkeiten	-	Dieser Menüpunkt zeigt die evtl. gefundenen Parameter an. Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "Der Trainer".
Optionen	-	Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint das Options-Menü, in dem verschiedene Einstellungen, wie z. B. die Art bzw. Form der Menüpunkte usw. vorgenommen werden können. Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "Optionen".

OPTIONEN

Im Options-Menü können Sie verschiedene Grundeinstellungen ändern.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden. Haben Sie bereits mit dem Action Replay MK III gearbeitet, können Sie auch, nachdem Sie den Schalter des Action Replay's in die unterste Stellung gebracht haben, die "RESET"-Taste drücken.
2. Mit dem Cursor den Menüpunkt "OPTIONEN" anwählen und die "B"-Taste drücken. Das Options-Menü erscheint.

HAUPTMENUE	-	Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint das Hauptmenü.
MENUEFELD 01	-	Mit Hilfe dieses Menüpunktes kann die Art bzw. die Form sämtlicher Menüpunkte verändert werden. Sie haben sieben verschiedene Arten bzw. Formen zur Auswahl.
HINTERGRUND AUS	-	Mit Hilfe dieses Menüpunktes kann der Bildschirm-Hintergrund in Bewegung gesetzt werden. Eine erneute Anwahl schaltet diese Funktion wieder aus.
TRAINER-SELECT	-	Die Trainer-Funktion wird über einige Tastenkombinationen (in Verbindung mit der "SELECT"-Taste) gesteuert. Da bei einigen Spielen die "SELECT"-Taste bereits belegt ist, kann durch Anwahl dieses Menüpunktes diese Grundeinstellung geändert werden, so daß für die Tastenkombinationen die "START"-Taste benutzt werden kann. Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint "TRAINER-START". Eine erneute Anwahl belegt wieder die "SELECT"-Taste.
JOYPAD	-	Nach Anwahl dieses Menüpunktes wird die Belegung des Joypads angezeigt.

3. Nachdem Sie die von Ihnen gewünschten Änderungen der o. g. Menüpunkte vorgenommen haben, müssen Sie mit dem Cursor den Menüpunkt "HAUPTMENUE" anwählen und die "B"-Taste drücken.

DAS PARAMETER-MENÜ

Erläuterungen zum Parameter-Menü:

- Oben am Bildschirmrand steht der Name des aufgesteckten Spielmoduls (z.B. SUPER MARIOWORLD). Bei Spielmodulen mit japanischen Schriftzeichen kann anstelle des Namens die Bemerkung "NICHT DARSTELLBAR" erscheinen.
- Die beiden Menüpunkte unter der Bezeichnung "AKTUELLER PARAMETER" beziehen sich auf den angewählten Parameter. Der linke Menüpunkt wird im nachfolgenden Text als "Eingabe-Zeile" bezeichnet, der rechte als "Gruppenfeld". Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "AUSWAHL DER PARAMETERGRUPPEN".
- Unter der Bezeichnung "ZEICHENFELD" befinden sich die Ziffern, die zur Eingabe eines Parameters benötigt werden.
- Rechts neben dem "ZEICHENFELD" befindet sich die sog. Parameterliste, in der bis zu 100 Parameter eingegeben werden können.
- Rechts neben der Parameterliste befinden sich vier Richtungspfeile:

Oberer Richtungspfeil:

Nach Anwahl dieses Pfeiles wird die Parameterliste jeweils um eine Seite zurückgeblättert.

Unterer Richtungspfeil:

Nach Anwahl dieses Pfeiles wird die Parameterliste jeweils um eine Seite vorgeblättert.

Mittlere Richtungspfeile:

Nach Anwahl dieser Pfeile wird die Parameterliste jeweils um einen Parameter herauf- bzw. herabscrollt

Menüpunkte des Parameter-Menüs

O.K.

- Nach Anwahl dieses Menüpunktes wird der eingegebene oder abgeänderte Parameter bestätigt und in die Parameterliste übertragen.

RST

- Mit Hilfe dieses Menüpunktes wird der in der Parameterliste rot gekennzeichnete Parameter gelöscht bzw. auf "7E000000" gesetzt und ausgeschaltet (AUS).

ALL

- Dieser Menüpunkt löscht sämtliche in der Parameterliste eingegebenen Parameter bzw. setzt alle Parameter auf "7E000000" und schaltet diese aus (AUS).

Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint folgende Sicherheitsabfrage:

"JA, RESET"

- löscht sämtliche Parameter in der Parameterliste.

"NEIN, KEIN RESET"

- Anwahl des Menüpunktes wird wiederrufen.

KONV

- Dieser Menüpunkt wandelt "Game Genie TM"-Codes in ACTION-REPLAY-Parameter um. Für die Umwandlung muß der Code für das "Game Genie TM" in die Eingabe-Zeile eingegeben werden. Danach müssen Sie den

"KONV"-Menüpunkt mit dem Cursor anwählen und die "B"-Taste drücken. Nach der Umwandlung kann der Parameter in die Parameterliste übertragen werden. Bitte beachten Sie, daß bis zu fünf Game-Genie-Codes umgewandelt werden können.

VOREING - Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint das Menü der eingebauten Parameter. Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "BENUTZUNG DER EINGEBAUTEN PARAMETER".

MENUUE - Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint das Hauptmenü.

PARAMETER-EINGABE

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "CODES EINGEBEN" anwählen und die "B"-Taste drücken. Das Parameter-Menü erscheint. In der Parameterliste sind 100 Eingabe-Zeilen vorhanden. Da fast jeder Parameter mit "7E" beginnt, sind diese Ziffern in jeder Zeile bereits vorgegeben (können bei Bedarf jedoch abgeändert werden). Danach sind in jeder Zeile noch sechs Nullen vorhanden. Für die Eingabe eines Parameters müssen Sie wie folgt vorgehen:
3. Mit dem Cursor eine Eingabe-Zeile in der Parameterliste anwählen und die "B"-Taste drücken. Die Eingabe des Parameters erfolgt automatisch im Eingabe-Feld, der sich am oberen Bildschirmrand befindet. Die weiß gekennzeichnete Null stellt die Eingabeposition dar.
4. Nehmen Sie nun den/die Parameter für das eingesteckte Spielmodul zur Hand, den/die Sie aus dem beigefügten Codebuch entnehmen können oder den/die Sie mit Hilfe des Trainers herausgefunden haben.
5. Der Parameter wird mit Hilfe der Ziffern, die sich im Zeichenfeld befinden, eingegeben. Dafür müssen Sie mit dem Cursor die jeweilige Ziffer anwählen und die "B"-Taste drücken. Der Buchstabe bzw. die Zahl erscheint nun im Eingabefeld. Die nächste Null bzw. Ziffer ist nun weiß gekennzeichnet. Diese weiße Kennzeichnung zeigt immer die z. Zt. aktuelle Position im Eingabefeld an. Möchten Sie eine bereits eingegebene Ziffer korrigieren, müssen Sie diese mit dem Cursor anwählen und die "B"-Taste drücken. Wählen Sie nun mit dem Cursor die richtige Ziffer im Zeichenfeld an und drücken Sie die "B"-Taste.
6. Nach Eingabe des Parameters müssen Sie mit dem Cursor den Menüpunkt "O.K." anwählen und die "B"-Taste drücken. Der eingegebene Parameter wird in die von Ihnen angewählte Eingabezeile übertragen (erkennbar an die rote Kennzeichnung) und aktiviert (auf "AN" gestellt). Wie oben beschrieben, können Sie nun 99 weitere Parameter für das z.Zt. benutzte Spiel eingeben. Die Parameter werden jedoch nur solange gespeichert, bis diese ersetzt werden oder die Konsole ausgeschaltet wird. Möchten Sie einen gespeicherten Parameter löschen, wählen Sie dem Cursor den Menüpunkt "RST" an und drücken Sie die "B"-Taste.

7. Nachdem Sie den/die Parameter eingegeben haben, wählen Sie mit dem Cursor den Menüpunkt "MENÜ" an und drücken Sie die "B"-Taste.
8. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
9. Spiel startet.
10. Wenn das Spiellogo erscheint, bringen Sie den Schalter des Action Replay's in die oberste Stellung. Die "LED 1" beginnt zu leuchten. Der Spielablauf ist jetzt durch die Eingabe des/der Parameter(s) verändert. Möchten Sie das Spiel ohne Veränderungen weiterspielen, bringen Sie den Schalter des Action Replay's in Mittelstellung.

BENUTZUNG DER EINGEBAUTEN PARAMETER

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "CODES EINGEBEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
3. Im Parameter-Menü mit dem Cursor den Menüpunkt "VOREING" anwählen und die "B"-Taste drücken. Ein neues Menü mit einer Auflistung von Spieldaten erscheint.
4. Neben dem Auswahlfeld sind vier Richtungspfeile vorhanden:
 - Oberster Richtungspfeil : Bei Anwahl dieses Pfeiles wird die Liste der Spieldaten jeweils um eine Seite zurückgeblättert.
 - Unterster Richtungspfeil: Bei Anwahl dieses Pfeiles wird die Liste der Spieldaten jeweils um eine Seite vorgeblättert.
 - Mittlere Richtungspfeile: Bei Anwahl dieser Pfeile wird die Liste der Spieldaten jeweils um einen Spieldaten herauf- bzw. herabgescrollt.
5. Wählen Sie mit dem Cursor den Spieldaten für das von Ihnen z.Zt. benutzte Spiel an und drücken Sie die "B"-Taste. Eine Auflistung der verfügbaren Parameter erscheint.
6. Möchten Sie nun einen Parameter in die Parameterliste übertragen, wählen Sie mit dem Cursor den gewünschten Parameter an und drücken Sie die "B"-Taste. Durch eine erneute Anwahl wird der Parameter aus der Parameterliste wieder entfernt.

Möchten Sie alle vorhandenen Parameter für das Spiel in die Parameterliste übertragen, wählen Sie mit dem Cursor den Menüpunkt "ALLE KOPIEREN" an und drücken Sie die "B"-Taste.

Nach Anwahl des Menüpunktes "VOREING" mit dem Cursor und nach Drücken der "B"-Taste erscheint wieder die Auflistung der Spieldaten.

Nach Anwahl des Menüpunktes "ALLE LOESCHEN" werden alle Parameter aus der Parameterliste entfernt.

7. Mit dem Cursor den Menüpunkt "CODE-MENUE" anwählen und die "B"-Taste drücken.

8. Im Parameter-Menü mit dem Cursor den Menüpunkt "MENU" anwählen und die "B"-Taste drücken.
9. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
10. Spiel startet.
11. Wenn das Spiellogo erscheint, bringen Sie den Schalter des Action Replay's in die oberste Stellung. Die "LED 1" beginnt zu leuchten. Der Spielablauf ist jetzt durch die Eingabe des/der Parameter(s) verändert. Möchten Sie das Spiel ohne Veränderungen weiterspielen, bringen Sie den Schalter des Action Replay's in Mittelstellung.

DIE PARAMETERGRUPPEN

Neben den Parametern, die durch Eingabe in der Parameterliste immer aktiviert (AN) sind, verfügt das Action Replay MK III auch über zwei Parametergruppen, denen mehrere Parameter zugeordnet werden können. Diese A- und B-Gruppen können an bestimmten Stellen im Spiel durch eine Tastenkombination wahlweise ein- bzw. ausgeschaltet werden.

- De-/Aktivierung der A-Gruppe: "SELECT"-Taste + Richtungstaste nach oben. Wenn die A-Gruppe aktiviert ist, blinkt die "LED 1" schnell auf.
- De-/Aktivierung der B-Gruppe: "SELECT"-Taste + Richtungstaste nach unten. Wenn die B-Gruppe aktiviert ist, blinkt die "LED 1" langsam auf.

Sind beide Gruppen aktiviert, leuchtet die "LED 1" ständig. Bitte beachten Sie, daß sämtliche Parameter nur dann aktiviert sind, wenn sich der Schalter des Action Replay's in der obersten Stellung befindet.

AUSWAHL DER PARAMETERGRUPPE

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "CODES EINGEBEN" anwählen und die "B"-Taste drücken. Das Parameter-Menü erscheint.
3. Neben der Eingabe-Zeile befindet sich das "GRUPPENFELD". Durch Anwahl dieses Gruppenfeldes mit dem Cursor und durch Drücken der "B"-Taste können Sie auswählen, welcher Gruppe ein Parameter zugeordnet werden soll.

Kennzeichnung der Parameter:

- Parameter, die immer aktiviert sind, sind rot gekennzeichnet.
 - Parameter, die der A-Gruppe zugeordnet sind, sind dunkelblau gekennzeichnet.
 - Parameter, die der B-Gruppe zugeordnet sind, sind hellblau gekennzeichnet.
4. Nachdem Sie den/die Parameter eingegeben und zugeordnet haben, wählen Sie mit dem Cursor den Menüpunkt "MENU" an und drücken Sie die "B"-Taste.

5. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
6. Spiel startet.
7. Wenn das Spiellogo erscheint, bringen Sie den Schalter des Action Replay's in die oberste Stellung. Die "LED 1" beginnt zu leuchten. Der Spielablauf ist jetzt durch die Eingabe des/der Parameter(s) verändert. Möchten Sie das Spiel ohne Veränderungen weiterspielen, bringen Sie den Schalter des Action Replay's in Mittelstellung.

DER TRAINER

Die Aufgabe der Trainer-Funktion ist es, bei einem Spiel die Speicherstelle zu finden, in der z.B. die Werte bzw. Anzahl für Leben oder Energie enthalten sind. Das Ergebnis ist z.B. der Parameter für unendliches Leben.

WICHTIG:

Der Trainer ist mit einer sehr geringen Anzahl von Spielen nicht kompatibel ("LED 10.2" leuchtet beim Drücken der "SELECT"- und "START"-Taste nicht). In diesem Fall ("können Sie die entsprechenden Parameter bei der ACTION-REPLAY-HOTLINE erfragen oder aus diversen Fachzeitschriften entnehmen.

Bitte beachten Sie, daß der Trainer nur während des Spieles aktiviert werden kann. Achten Sie darauf, daß der Schalter während des Trainer-Vorganges in der obersten Stellung bleibt.

Der Trainer wird während des Spieles über die nachfolgend genannten Tastenkombinationen gesteuert. Da bei einigen Spielen die "SELECT"-Taste (Grundeinstellung) bereits belegt ist, können Sie im Options-Menü diese Grundeinstellung ändern, so daß Sie für die Tastenkombinationen die "START"-Taste benutzen können. Weitere Erklärungen hierzu finden Sie im Kapitel "OPTIONEN".

FUNKTION

TASTENKOMBINATION

Trainer löschen
Trainer starten /
Gleicher Wert wie vorher
Wert größer wie vorher
Wert kleiner wie vorher
Absolut anderer Wert
Gefundenen Parameter aktivieren

SELECT + START
SELECT + X oder START + X
SELECT + A oder START + A
SELECT + Y oder START + Y
SELECT + B oder START + B
SELECT + R oder START + R

Um die o. g. Funktionen (Ausnahme "TRAINER LÖSCHEIN") zu aktivieren, müssen Sie zuerst die "SELECT"- bzw. "START"-Taste gedrückt halten und danach die zweite angegebene Taste drücken. Zur Aktivierung der Funktion "TRAINER LÖSCHEIN", müssen Sie die "SELECT"- und "START"-Taste gleichzeitig drücken.

PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHES LEBEN

In diesem Beispiel beziehen wir uns auf das Spiel SUPER MARIOWORLD TM, bei dem uns zu Spielbeginn 5 Leben zur Verfügung stehen.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Schalter des Action Replay's in oberste Stellung bringen.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
4. Spiel starten, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
5. Speicher des Trainers durch gleichzeitiges Drücken der "START"- und "SELECT"-Taste löschen.
6. Trainer durch Drücken der "SELECT"- und "X"-Taste starten. Das Action Replay speichert nun alle Werte zwischen 0 und 255.
7. Sie müssen nun ein Leben verlieren, so daß nur noch 4 übrigbleiben.
8. Da jetzt nur noch 4 Leben zur Verfügung stehen (zu Spielbeginn waren es 5), ist der jetzige Wert kleiner als vorher. Drücken Sie dementsprechend die Tastenkombination "SELECT"- und "Y".
9. Wiederholen Sie den Punkt 7 und 8 solange, bis die Bemerkung "GAME OVER" erscheint. Sie müssen also bei jeder Wiederholung ein Leben verlieren und danach die vorgenannte Tastenkombination benutzen.
10. Spiel erneut starten (Sie haben nun wieder 5 Leben zur Verfügung). Da beim vorherigen Durchgang nur 1 Leben zur Verfügung stand und nun wieder 5 (jetziger Wert ist größer als vorher), müssen Sie die Tastenkombination "SELECT" und "A" drücken.
11. Spiel bis zur Hälfte des Levels fortsetzen, ohne das ein Leben verloren wird.
12. Da immer noch 5 Leben zur Verfügung stehen (jetziger Wert ist gleich wie vorher), müssen Sie dementsprechend die Tastenkombination "SELECT" + "X" drücken. Der Trainer sortiert so unwichtige Parameter aus.
13. Wiederholen Sie die Punkte 7 - 12 solange, bis die "LED 2" schnell blinkt (bedeutet, da nur noch ein möglicher Parameter vorhanden ist). Blinkt diese langsam, hat der Trainer mehrere mögliche Parameter gefunden und Sie müssen die Wiederholung fortsetzen.
14. Wenn die "LED 2" schnell blinkt, können Sie den gefundenen Parameter mit der Tastenkombination "SELECT" + "R" aktivieren.

Der von uns gesuchte Parameter (unendliches Leben) für das Spiel SUPER MARIOWORLD TM lautet: 7E0D BE05.

SOLLTE DIE "LED 2" GAR NICHT BLINKEN, MÜSSEN SIE DEN ANWEISUNGEN DES KAPITELS "LED 2 BLINKT NICHT!?" FOLGEN.

PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHE ZEIT ODER UNENDLICHES GELD

Die Speicherung der Zeit bzw. des Geldes ist bei den Spielen verschieden. Zum einen gibt es Spiele, bei denen drei Werte für die Zeit bzw. das Geld vorhanden sind, die in Hunderter-, Zehner- und Einerstellen unterteilt sind (z.B. SUPER MARIOWORLD TM). Dementsprechend sind diese in drei Speicherstellen abgelegt. Zum anderen gibt es Spiele, bei denen die Zeit bzw. das Geld in einem Wert zwischen 0 und 255 gespeichert ist (z.B. STREET FIGHTER II TM).

In diesem Beispiel beziehen wir uns auf das Spiel SUPER MARIOWORLD TM, bei dem die Zeit von 400 auf 0 Sekunden zurückläuft. In unserem Beispiel werden wir den Zehnerwert der Zeit suchen.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Schalter des Action Replay's in oberste Stellung bringen.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
4. Spiel starten, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
5. Speicher des Trainers durch gleichzeitiges Drücken der "START"- und "SELECT"-Taste löschen.
6. Warten Sie, bis die Zehnerstelle der Zeit eine 9 anzeigt (z.B. 393).
7. Trainer durch Drücken der "SELECT"- und "X"-Taste starten.
8. Warten Sie, bis die Zehnerstelle der Zeit eine 8 anzeigt (z. B. 386).
9. Da die Zehnerstelle der Zeit nun kleiner als vorher ist (vorher 9, jetzt 8), müssen Sie die "SELECT"- und "Y"-Taste drücken.
10. Nun müssen Sie darauf achten, daß sich die Zehnerstelle nicht verkleinert. Warten Sie also, bis die Zeit z.B. vier Sekunden abgelaufen ist (z.B. 382).
11. Da die Zehnerstelle der Zeit nicht verändert wurde (ist immer noch 8), müssen Sie die "SELECT" und "X"-Taste drücken. Der Trainer sortiert so die unwichtigen Parameter aus.
12. Wiederholen Sie die Punkte 8 und 9 solange, bis die Zehnerstelle der Zeit wieder eine 9 anzeigt (z.B. 294). Die Zehnerstelle muß also bei jedem Durchgang immer um eins verkleinert werden (7,6,5 ... 0).
13. Da die Zehnerstelle der Zeit nun größer als vorher ist (vorher 0, jetzt 9), müssen Sie nun die "SELECT" und "A"-Taste drücken.
14. Wiederholen Sie die Punkte 8 bis 13 solange, bis die "LED 2" schnell blinkt.
15. Drücken Sie nun die "SELECT"- und "R"-Taste, um den gefundenen Parameter zu aktivieren. Wenn Sie das Spiel nun fortsetzen, wird die Zehnerstelle der Zeit nicht mehr verändert (unendliche Zeit).

Der von uns gesuchte Parameter (unendliche Zeit) für das Spiel SUPER MARIOWORLD TM lautet: 7E0F 3205.

SOLLTE DIE "LED 2" GAR NICHT BLINKEN, MÜSSEN SIE DEN ANWEISUNGEN DES KAPITELS "LED 2 BLINKT NICHT!?" FOLGEN.

In diesem Beispiel beziehen wir uns auf das Spiel STREET FIGHTER II TM, bei dem der Zeitwert zwischen 0 und 255 gespeichert ist.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Schalter des Action Replay's in oberste Stellung bringen.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
4. Spiel starten, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
5. Speicher des Trainers durch gleichzeitiges Drücken der "START"- und "SELECT"-Taste löschen.
6. Wenn die Zeit 99 Sekunden anzeigt, drücken Sie die "SELECT"- und "X"-Taste, um den Trainer zu starten.
7. Warten Sie, bis die Zeit 90 Sekunden anzeigt.
8. Da der jetzige Zeitwert kleiner als vorher ist (vorher 99, jetzt 90), müssen Sie die "SELECT"- und "Y"-Taste drücken.

9. Wiederholen Sie die Punkte 7 und 8 mit immer kleineren Werten (z.B. 85, 78, 64 usw), bis die Zeit abgelaufen ist oder die Spielfigur besiegt wurde.
10. Spiel erneut starten.
11. Warten Sie, bis die Zeit 99 Sekunden anzeigt.
12. Drücken Sie die "SELECT"- und "A"-Taste, da der jetzige Wert größer als der vorherige ist (jetzt 99, vorher 0).
13. Wiederholen Sie die Punkte 7 bis 12 solange, bis die "LED 2" schnell blinkt.
14. Drücken Sie nun die "SELECT"- und "R"-Taste, um den gefundenen Parameter zu aktivieren. Wenn Sie das Spiel nun fortsetzen, wird die Zeit nicht mehr verändert (unendliche Zeit).

Der von uns gesuchte Parameter (unendliche Zeit) für das Spiel STREET FIGHTER II TM lautet: 7E1A C820

SOLLTE DIE "LED 2" GAR NICHT BLINKEN, MÜSSEN SIE DEN ANWEISUNGEN DES KAPITELS "LED 2 BLINKT NICHT !?" FOLGEN.

PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHE ENERGIE

In diesem Beispiel beziehen wir uns auf das Spiel STREET FIGHTER II.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Schalter des Action Replay's in oberste Stellung bringen.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
4. Spiel starten, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
5. Speicher des Trainers durch gleichzeitiges Drücken der "START"- und "SELECT"-Taste löschen.
6. Achten Sie darauf, daß die Spielfigur keine Energie verliert.
7. "SELECT"- und "X"-Taste drücken, um den Trainer zu starten.
8. Sie müssen nun etwas Energie verlieren.
9. Da der Energiebalken nun kleiner als vorher ist, müssen Sie die "SELECT"- und "Y"-Taste drücken.
10. Spielen Sie etwas weiter; achten Sie jedoch darauf, daß die Spielfigur keine Energie verliert.
11. Da der Energiebalken noch genauso groß ist wie vorher, müssen Sie die "SELECT"- und "X"-Taste drücken. Der Trainer sortiert so unwichtige Parameter aus.
12. Wiederholen Sie die Punkte 8 und 9 solange, bis die Spielfigur keine Energie mehr zur Verfügung hat.
13. Spiel erneut starten. Sobald die Energie wieder komplett zur Verfügung steht, "SELECT"- und "A"-Taste drücken, da der Energiebalken nun größer als vorher ist (vorher keine Energie, jetzt volle Energie).
14. Wiederholen Sie die Punkte 8 bis 13 solange, bis die "LED 2" schnell blinkt.
15. Drücken Sie die "SELECT"- und "R"-Taste, um den gefundenen Parameter zu aktivieren. Wenn Sie das Spiel nun fortsetzen, wird der Energiebalken nicht mehr verändert (unendliche Energie).

Der von uns gesuchte Parameter (unendliche Energie) für das Spiel STREET FIGHTER II TM lautet: 7E0C 2B20

SOLLTE DIE "LED 2" GAR NICHT BLINKEN, MÜSSEN SIE DEN ANWEISUNGEN DES KAPITELS "LED 2 BLINKT NICHT !?" FOLGEN.

PARAMETERSUCHE FÜR LEVELANWAHL

In diesem Beispiel beziehen wir uns auf das Spiel SUPER BOMBERMAN 1 TM.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Schalter des Action Replay's in oberste Stellung bringen.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
4. Spiel starten, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
5. Speicher des Trainers durch gleichzeitiges Drücken der "START"- und "SELECT"-Taste löschen.
6. Drücken Sie die "SELECT"- und "X"-Taste, um den Trainer zu starten.
7. Sie müssen nun den ersten Level komplett durchspielen.
HAT DIE SPIELFIGUR ALLE LEBEN VERLOREN, MÜSSEN SIE DAS SPIEL NEU STARTEN UND DEN TRAINER DURCH DRÜCKEN DER "SELECT" UND "X"-TASTE FORTSETZEN, DA SICH DIE SPIELFIGUR IMMER NOCH IM ERSTEN LEVEL BEFINDET.
8. Im zweiten Level müssen Sie die "SELECT"- und "A"-Taste drücken, da die Spielfigur vorher im ersten, jetzt im zweiten Level ist.
HAT DIE SPIELFIGUR ALLE LEBEN VERLOREN, MÜSSEN SIE DAS SPIEL NEU STARTEN UND DEN TRAINER DURCH DRÜCKEN DER "SELECT" UND "Y"-TASTE FORTSETZEN, DA SICH DIE SPIELFIGUR WIEDER IM ERSTEN LEVEL BEFINDET UND SICH VORHER IM ZWEITEN LEVEL BEFAND.
9. Wiederholen Sie die Punkte 7 und 8 solange, bis die "LED 2" schnell blinkt. Sie müssen sich bei jedem Durchgang im nächsten Level befinden (erst im dritten, dann im vierten usw.).
10. Drücken Sie nun die "SELECT"- und "R"-Taste, um den gefundenen Parameter zu aktivieren. Wenn Sie das Spiel fortsetzen, werden Sie feststellen, daß Sie in dem Level bleiben, wo Sie sich z.zt. befinden.

Der von uns gesuchte Parameter für das Spiel SUPER BOMBERMAN 1 TM lautet: 7E00 A4XX. Für das XX müssen Sie die Levelzahl einsetzen, in dem Sie spielen möchten (01 für Level 1, 02 für Level 2 usw.).

SOLLTE DIE "LED 2" GAR NICHT BLINKEN, MÜSSEN SIE DEN ANWEISUNGEN DES KAPITELS "LED 2 BLINKT NICHT !?" FOLGEN.

Möchten Sie in einem anderen Level beginnen, müssen Sie wie folgt vorgehen:

1. Schalter des Action Replay's in die unterste Stellung bringen.
2. "RESET"-Taste drücken.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor

3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "MOEGLICHKEITEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
4. Ein neues Menü mit einer Auflistung sämtlicher gefundenen Parameter erscheint.
5. Mit dem Cursor den obersten Parameter anwählen und die "B"-Taste drücken.
6. Der Parameter wurde nun in die Parameterliste übertragen (auch erkennbar an der weißen Kennzeichnung).
7. Mit dem Cursor den Menüpunkt "CODEMENUE" anwählen und die "B"-Taste drücken.
8. In der Parameterliste des Parameter-Menüs finden Sie nun den Parameter für die Levelanwahl.
9. Parameter mit dem Cursor anwählen und die "B"-Taste drücken.
10. Nun müssen Sie die letzten zwei Ziffern des Parameters entsprechend des von Ihnen gewünschten Levels abändern.
11. Mit dem Cursor den Menüpunkt "MENUE" anwählen und die "B"-Taste drücken.
12. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
13. Wenn das Spiellogo erscheint, bringen Sie den Schalter des Action Replay's in die oberste Stellung. Das Spiel beginnt nun in dem von Ihnen gewünschten Level.

PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHE EXTRA-WAFFEN U.A.

In diesem Beispiel beziehen wir uns auf das Spiel SUPER MARIOWORLD TM. Wir möchten erreichen, daß die Spielfigur immer die Fähigkeit des "Super Mario's" hat.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Schalter des Action Replay's in oberste Stellung bringen.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
4. Spiel starten, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
5. Speicher des Trainers durch gleichzeitiges Drücken der "START"- und "SELECT"-Taste löschen.
6. Mit der Spielfigur den roten Pilz (für "Super Mario") aufsammeln.
7. "SELECT"- und "X"-Taste drücken, um den Trainer zu starten.
8. Sie müssen nun solange weiter spielen, bis die Spielfigur die Fähigkeit des "Super Mario's" wieder verliert.
9. "SELECT"- und "B"-Taste drücken, da der von uns gesuchte Wert nicht größer oder kleiner geworden ist, sondern immer verschieden ist.
10. Mit der Spielfigur den roten Pilz (für "Super Mario") aufsammeln.
11. "SELECT"- und "B"-Taste drücken, da der von uns gesuchte Wert wieder unterschiedlich zum vorherigen ist (vorher normale Spielfigur, jetzt "Super Mario").
12. Spiel bis ca. zur Hälfte des Levels fortsetzen. Achten Sie darauf, daß die Spielfigur die Fähigkeit des "Super Mario's" behält.
13. "SELECT"- und "X"-Taste drücken, da die Spielfigur immer noch die Fähigkeit des "Super Mario's" besitzt. Der Trainer sortiert so unwichtige Parameter aus.

14. Wiederholen Sie die Punkte 8 bis 13 solange, bis die "LED 2" schnell blinkt.
15. Drücken Sie nun die "SELECT"- und "R"-Taste, um den gefundenen Parameter zu aktivieren. Wenn Sie das Spiel fortsetzen, werden Sie feststellen, daß die Spielfigur die Fähigkeit des "Super Mario's" immer behält.

Der von uns gesuchte Parameter für das Spiel SUPER MARIOWORLD TM lautet: 7E00 1901.

SOLLTE DIE "LED 2" GAR NICHT BLINKEN, MÜSSEN SIE DEN ANWEISUNGEN DES KAPITELS "LED 2 BLINKT NICHT!?" FOLGEN.

Möchten Sie bei einem Spiel den Parameter für die Extra-Waffe suchen, müssen Sie auch den o. g. Anweisungen folgen.

"LED 2" BLINKT NICHT!?

In diesem Fall sind auch nach den o. g. Trainervorgängen zu viele Parameter übrig und Sie müssen wie folgt vorgehen:

1. Schalter des Action Replay's in die unterste Stellung bringen.
2. "RESET"-Taste drücken.
3. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "MOEGLICHKEITEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
SOLLTE DIE MELDUNG "KEINE PARAMETER VORHANDEN. BITTE STARTEN SIE DEN TRAINER WAEHREND DES SPIELES ERNEUT" ERSCHEINEN, SO HABEN SIE EINEN FEHLER GEMACHT UND MÜSSE NOCH EINMAL VON VORNE BEGINNEN!!!
4. Ein neues Menü mit einer Auflistung sämtlicher gefundene Parameter erscheint.
Rechts neben dem Auswahlfeld bzw. der Auflistung sind vier Richtungspfeile vorhanden:
 - Oberster Richtungspfeil : Nach Anwahl dieses Pfeiles wird die Liste der Parameter jeweils um eine Seite zurückgeblättert.
 - Unterster Richtungspfeil: Bei Anwahl dieses Pfeiles wird die Liste der Parameter jeweils um eine Seite vorgeblättert.
 - Mittlere Richtungspfeile: Bei Anwahl dieser Pfeile wird die Liste der Parameter jeweils um einen Parameter herauf- bzw. herabgescrollt.
5. Mit dem Cursor den obersten Parameter anwählen und die "B"-Taste drücken. Das Action Replay wurde so programmiert, daß der gültige Parameter in der Auflistung immer an erster Stelle steht.
6. Der Parameter wurde nun in die Parameterliste übertragen (auch erkennbar an der weißen Kennzeichnung).
7. Menüpunkt "HAUPTMENUE" mit dem Cursor anwählen und die "B"-Taste drücken.
8. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.

9. Spiel starten, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
10. Schalter des Action Replay's in die oberste Position bringen.
11. Achten Sie darauf, ob der Spielablauf durch den entsprechenden Parameter beeinflußt wird (z.B. unendliches Leben, unendliche Energie usw.).
Sollte der von Ihnen benutzte Parameter den Spielablauf nicht beeinflussen, müssen Sie wie folgt vorgehen:

- unendliches Leben	Kapitel "PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHES LEBEN" von Punkt 7 bis Punkt 14.
- unendliche Zeit,	Kapitel "PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHE ZEIT UND UNENDLICHES
- unendliches Geld	GELD" von Punkt 8 bis Punkt 15 bzw. von Punkt 7 bis Punkt 14.
- unendliche Energie	Kapitel "PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHE ENERGIE" von Punkt 8 bis Punkt 15.
- Levelanwahl	Kapitel "PARAMETERSUCHE FÜR LEVELANWAHL" von Punkt 6 (jedoch "SELECT" und "Y"-Taste drücken) bis Punkt 10.
- unendliche Extra-Waffen	Kapitel "PARAMETERSUCHE FÜR UNENDLICHE WAFFEN U.A." von Punkt 8 bis Punkt 15.

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION

Mit der Zeitlupen-Funktion haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf zu verlangsamen.

1. Verfahren Sie wie im Kapitel "BENUTZUNG DES ACTION REPLAY'S" beschrieben, bis Sie sich im Hauptmenü befinden.
2. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "GESCHWINDIGK. I" solange anwählen und die "B"-Taste drücken, bis die von Ihnen gewünschte Einstellung erscheint:

- GESCHWINDIGK. I :	Diese Möglichkeit verlangsamt den Spielablauf um die Hälfte der normalen Geschwindigkeit.
- GESCHWINDIGK. II :	Diese Möglichkeit verlangsamt den Spielablauf auf ein Viertel der normalen Geschwindigkeit.
- GESCHWINDIGK. III:	Diese Möglichkeit ist die langsamste und st für die Trainer-Funktion am besten geeignet.
- ZEITLUPE AUS :	Diese Möglichkeit schaltet die Zeitlupen-funktion aus.

3. Mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.

4. Starten Sie das Spiel, bis Sie die Spielfigur bewegen können.
5. Schalter des Action Replay's in die oberste Stellung bringen.
6. Drücken Sie nun gleichzeitig die "SELECT"- und "L"-Taste. Die Zeitlupen-Funktion ist nun aktiviert.
7. Möchten Sie die Zeitlupen-Funktion wieder ausschalten, müssen Sie die Tastenkombination "SELECT" + "L" noch einmal drücken.

DIE ADAPTER-FUNKTION

Benutzung von NTSC-Modulen auf einer europäischen Konsole

1. Konsole ausschalten.
2. Action Replay einstecken (Beschriftung des Moduls muß nach vorne zeigen).
3. Das NTSC-Spielmodul (amerikanisch oder japanisch) auf das Action Replay stecken (Beschriftung des Spielmoduls muß nach vorne zeigen).
4. Auf der Rückseite des Action Replay's müssen Sie ein europäisches Spielmodul einstecken (Beschriftung des Spielmoduls muß nach oben zeigen).
5. Schalter des Action Replay's in Mittelstellung bringen.
6. Konsole einschalten.
7. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "EUROP." anwählen und die "B"-Taste drücken. Es erscheint nun die Bezeichnung "USA/JAP".
8. Mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
9. Spiel starten.

Benutzung von europäischen Modulen auf einer NTSC-Konsole

1. Konsole ausschalten.
2. Action Replay einstecken (Beschriftung des Moduls muß nach vorne zeigen).
3. Das europäische Spielmodul auf das Action Replay stecken
4. Auf der Rückseite des Action Replay's müssen Sie ein Spielmodul einstecken, welches der Nationalität Ihrer Konsole entspricht (Beschriftung des Spielmoduls muß nach oben zeigen).
5. Schalter des Action Replay's in Mittelstellung bringen.
6. Konsole einschalten.
7. Im Hauptmenü mit dem Cursor den Menüpunkt "SPIEL STARTEN" anwählen und die "B"-Taste drücken.
8. Spiel starten.

ACHTEN SIE DARAUF, DAB DIE KONTAKTE DES ACTION REPLAY'S REGELMÄßIG GEREINIGT WERDEN. ÜBERPRÜFEN SIE AUCH DIE KONTAKTE IHRER SPIELMODULE. VERSCHMUTZTE KONTAKTE KÖNNEN ZU FEHLFUNKTIONEN FÜHREN.



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



Govan Road, Fenton Industrial Estate,

Fenton, Stoke-on-Trent, ST4 2RS, England.

Tel: 01782 744707 Fax: 01782 744292