

AMIGA
ACTION REPLAY

MK III

INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI

| | |
|---|----|
| 1 - WPROWADZENIE | 2 |
| 2 - INSTALACJA..... | 3 |
| 3 - ROZPOCZYNIAMY PRACĘ..... | 5 |
| 4 - SZYBKI START..... | 10 |
| 5 - ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKOW..... | 11 |
| 6 - ROZKAZY MONITORA DYSKOWEGO..... | 20 |
| 7 - ROZKAZY "ZAMRAZANIA" I "WYCIĄGANIA"..... | 22 |
| 8 - ROZKAZY "ZAGLĄDANIA DO PAMIĘCI"..... | 27 |
| 9 - ROZKAZY DOTYCZĄCE NIESMIERTELNOŚCI..... | 30 |
| 10 - POZOSTAŁE ROZKAZY..... | 36 |
| 11 - MONITOR..... | 42 |
| 12 - ROZKAZY INFORMACJI O STANIE SYSTEMU AMIGI..... | 49 |

1

WPROWADZENIE

Gratulujemy trafnego zakupu ! Myślimy, że Action Replay III jest najlepszym narzędziem dostępnym na rynku dla komputera Amiga. Z mnóstwem udogodnień dotyczących grafiki, dźwięku i oprogramowania. Zanim zaczniesz pracować, zalecamy Ci przeczytanie niniejszej instrukcji. Nie myśl, że wystarczy tylko zamontować Action'a w Twojej Amidze, powinieneś poznać jakie możliwości tkwią w tym urządzeniu. Poznanie jednego rozkazu, pozwoli Ci w zrozumieniu drugiego. Jeśli masz kłopoty ze zrozumieniem danej komendy, czytaj instrukcję dalej. Być może później zastosowanie tej komendy stanie się dla Ciebie jaśniejsze. Z początku raczej nie używaj wartościowych dysków przy pracy z Twoim Action'em, zwłaszcza, gdy będziesz korzystał ze skomplikowanych rozkazów. Niektóre rozdziały, np. dotyczące rozkazów monitora, czy informacji systemowych, są raczej trudne dla początkującego użytkownika Amigi. Jeżeli więc jesteś nowicjuszem, to nie przejmuj się, że wszystkiego nie rozumiesz. Pamiętaj o tym, że wiele pozycji książkowych opisuje Amigę, więc skorzystaj z nich najpierw, a pomogą Ci one stać się wraz z naszym Action'em prawdziwym ekspertem Twojego komputera.

POWODZENIA!!!

2

INSTALACJA

Po pierwsze nigdy nie podłączaj, ani nie odłączaj Action'a od komputera, gdy jest on załączony. Proszę przeczytać poniższy rozdział dotyczący instalacji Action'a (istnieje niewielka różnica w instalacji dwóch jego wersji).

AMIGA 500

Wyłącz komputer. Po jego lewej stronie (patrzac od strony klawiatury) jest klapka ochraniająca gniazdo rozszerzenia Amigi. Ostrożnie ją otwórz (choć może stawiać ona pewien opór). Teraz prosto do gniazda rozszerzenia włóż Action'a. Pamiętaj aby przycisk i przełączniki były u góry. Upewnij że Action "siedzi" solidnie w gnieździe. Możesz teraz włączyć Amigę. Powinna się palić zielona dioda. Teraz Action powinien się uruchomić się w normalny sposób. Jeśli Action nie działa poprawnie, wyłącz Amigę i powtórz procedurę instalacji. Kiedy pojawi się ekran z Kickstartem naciśnij czerwony przycisk "zamrażacza", pojawi się niebieski ekran, z niego będziesz korzystał przy wydawaniu rozkazów. Zanim będziesz kontynuować pracę, powinieneś jeszcze sprawdzić kody językowe przez wciśnięcie klawisza F9. Pozwala on na przełączenie klawiatury niemieckiej na amerykańską i na odwrót (rozmięszczenie klawiszy Y i Z). Kiedy już ustalisz tryb klawiatury, będzie on aktywny dopóki nie wyłączysz zasilania. Aby dokonać ponownego startu naciśnij klawisz X + RETURN

AMIGA 500 + A590

Jeśli posiadasz twardy dysk A590, to kiedy pojawi się niebieski ekran powinieneś nacisnąć klawisz F3. W oknie preferencji zmien opcje dodania pamięci oraz ustal opcje autokonfiguracji. Uruchom ponownie Amigę a uruchomi się twardy dysk.

2

INSTALACJA

AMIGA 1500 / 2000

Instalacja tu nieznacznie się różni od powyższej. A oto różnice w montażu: Musisz wyłączyć komputer i zdjąć obudowę z komputera. Szczelina, do której ma być włożony Action Replay jest położona po lewej stronie stacji dysków (w niewielkiej odległości) patrząc od przodu, czyli również po lewej stronie kości 68000. Włóż prosto kartę z Action'em i przeciągnij przełącznik Action'a na zewnątrz obudowy (przez odpowiednią lukę), tak abyś miał je pod ręką. Załóż ponownie obudowę komputera i włącz zasilanie. Dalej patrz "AMIGA 500".

3

3

ROZPOCZYNYMY PRACĘ

Jest kilka użytecznych komend dostępnych na klawiszach. Oto one:

HELP - krótki opis wszystkich rozkazów

SHIPT - zatrzymanie tekstu przesuwającego się do góry

TAB - wstawianie spacji

ESC - przerywa pracę większość rozkazów

F1 - czyszczenie ekranu

F2 - kursor wraca w lewy górny róg ekranu

F3 - ekran z preferencjami

F5 - drukowanie ekranu na drukarce, jeśli jest podłączona

F6 - włączanie/wyłączanie drukarki (on/off)

F7 - tryb pisania (overwrite/insert)

F8 - wyświetla instrukcje "zagładania do pamięci"

F9 - rodzaj klawiatury, angielska/niemiecka

F10 - przeskoczenie do następnego ekranu

3

ROZPOCZYMY PRACĘ

Gdy dioda zasilania Amiq1 przygasnie w trybie pracy Action'a to komputer oczekuje na rozkazy. Gdy dioda miga to Action pracuje nad rozkazem. Tryb pracy spowolniony ("slow-mo") może być w każdym momencie uaktywniony za pomocą przełącznika na Action'e (czerwona dioda będzie zapalona). Regulacja potencjometrem będzie powodować zmianę szybkości pracy komputera. Nie jest dobrym pomysłem używanie trybu "slow-mo" podczas pracy stacji dysków (może to spowodować problemy w ładowaniu programu).

Jeden z wyżej wymienionych klawiszy wymaga bardziej szczegółowego opisu. Jest to klawisz F3. Po jego naciśnięciu pojawi się ekran z preferencjami, z którego można wyjść przez naciśnięcie klawisza ESC. Opcje wybiera się przy pomocy myszki i jej lewego przycisku.

MEMORY CONTROL - kontrola pamięci

Wyświetlacz w lewym górnym rogu ekranu pokazuje ilość dostępnej pamięci do użycia przez Amiqę. Można ją zmienić przez kliknięcie myszką w odpowiedni kwadrat.

MODULE INTERNA - moduł wewnętrzny

Ten zestaw opcji dotyczy resetowania i ustawiania Amiq1. Opcja "No res" usuwa ekran Action Replay'a, który pojawia się przy resetowaniu komputera. Opcje "Test 1" i "Test 2" są odmiennym typem rekonfiguracji systemu. Gdy używamy rozkazu "X" do resetowania komputera w niektórych przypadkach komputer może się zawiesić. Jeśli tak się dzieje spróbuj wykorzystać ustawienie opcji "Test 1" i "Test 2". Opcja "Blanker" jest udogodnieniem dotyczącym ekranu. Gdy jest załączona ("on") to jeśli przez chwilę żaden przycisk nie jest naciskany to ekran samoczynnie się wyłączy. Aby go włączyć naciśnij dowolny klawisz (najlepiej SHIFT). Lewa dolna część ekranu używana jest do wyboru kolorów w jakich wyświetlany jest ekran Action Replay'a

3

ROZPOCZYNAAMY PRACĘ

MEGASTICK - joystick

Opcja "Megastick" służy do zmiany kodów translacyjnych dla joysticka. Dwa liczniki w prawej części ekranu służą do zmiany "szybkości" auto-fire dla obu joystick'ów. Szybkość auto-fire jednego z joystick'ów może być ustalona niezależnie od szybkości auto-fire w drugim.

AUTOCONFIG - automatyczna konfiguracja

Ta opcja pozwala Action'owi na rozpoznanie w jakiej konfiguracji znajduje się Amiga (na przykład uruchomienie twardego dysku zaraz po włączeniu komputera)

A teraz drugi ekran preferencji, po kliknięciu myszką na "NEXT PAGE".

BOOTSELECTOR - wybór głównej stacji

Opcja "Bootselector" znajduje się w lewym górnym rogu ekranu. Może być użyta wtedy, gdy chcesz, aby komputer czytał z innej stacji niż wewnętrznej. Możesz wybrać dowolną stację podłączoną do Amigi. Jest jeszcze jedna rzecz, którą powinieneś wziąć pod uwagę. Gdy dokonasz wyboru stacji musisz ponownie zresetować Amigę.

DISKCODER - kodowanie dysków

Opcja ta pozwala na dekodowanie dysków. Poszczególne podopcje wybiera się przez kliknięcie myszką na odpowiednią ikonę. Dalsze informacje odnośnie tych opcji są zawarte w rozdziale 5.

DRIVE CONTROL - kontrola stacji dysków

Opcja ta pozwala na proste wyłączenie odpowiednich stacji dysków przez kliknięcie myszką na odpowiednie ikony.

3

ROZPOCZYNAAMY PRACĘ

VIRUS TEST - test antywirusowy

Używając tej opcji możesz wyłączyć/włączyć automatyczne wykrywanie wirusów. Jest to użyteczne, gdy używasz dysków które mają wbudowane zabezpieczenie przed wirusami. Na przykład w programie Sentinel zabezpieczenie będzie rozpoznawane przez Action'a jako wirus. Zabicie wirusa jest użyteczne z wielu powodów. Gdy opcja ta jest uaktywniona, to wirus, który jest znaleziony przez Action'a jest zabijany. Sprawdzany jest bootblock dysku oraz pamięć komputera. Ta opcja powinna być zawsze włączona.

BURST NIBBLER

Opcja ta pozwala na wejście do ekranu "nibblera" (programu kopiującego) przy resecie komputera, przez naciśnięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszki.

SAVE & LOAD

Opcje te pozwalają na nagrywanie (save) lub wgrzywanie (load) preferencji Action'a z dyskietki. Po prostu kliknij na opcje SAVE/LOAD i wpisz nazwę preferencji.

SETMAP D

Funkcja ta jest wygodna dla użytkowników w Niemczech. Ustala ona klawiaturę niemieckiego standardu (litery X i Y zostają zamienione)

SAFE DISK

Są tutaj dwie opcje. "Resident" naprawiająca błędy w ROM-ie Amiga, które mogą powodować złą pracę ze stacją dysków oraz "No-Click" chroniąca stację dysków. Dalsze informacje zawarte są przy omawianiu rozkazu SAFEDISK

3

ROZPOCZYMY PRACĘ

W poniższym tekście są omówione aktualnie dostępne rozkazy Action Replay'a. Najpierw jeszcze kilka wskazówek, które pomogą Ci w ich zrozumieniu:

Po pierwsze Action Replay może używać systemu dziesiętnego, szesnastkowego i dwójkowego. Podstawą w Action'e jest system szesnastkowy. Możesz również pisać w systemie dziesiętnym przez umieszczenie znaku "!" przed liczbą (np. !10). Znak & przed liczbą oznacza, że piszemy w systemie dwójkowym. Po drugie komendy będą podkreślone. Jednak tylko część rozkazów, która jest poza nawiasami musi być napisana. Część znajdująca się w nawiasach nie jest niezbędna. Przykładowo tak wygląda komenda formatowania:

FORMAT (nazwa)

Gdzie zamiast nazwy mamy wpisać nazwę dyskiety pod jaką będzie sformatowana np. "FORMAT DYSK 1". Gdy nie podamy nazwy dysku, dysk zostanie sformatowany pod nazwą "ACTION REPLAY AMIGA"

Można także określić strukturę katalogu, przykładowo:

DELETE (nr.stacji) (nazwa zbioru)

Co oznacza skasowanie zbioru o podanej nazwie będącego na dysku w podanej stacji dysku (stacja wewnętrzna ma numer "0" a zewnętrzna "1"). Jeśli nie podamy numeru stacji zbiór zostanie skasowany w głównej stacji.

Po trzecie wszystkie nowe rozkazy dla MK III są oznaczone za pomocą gwiazdki "*".

4

SZYBKŁ START

Praktyka jest najważniejsza, jednak pamiętaj, że staranne przestudiowanie instrukcji ma na celu wskazanie Ci drogi właściwego postępowania np. jakie rozkazy są związane ze specyficznymi procedurami. Zanim wystartujesz to sprawdź instalację oraz upewnij się, że opcja "freeze" ("zamrażania") działa. Następnie naciśnij klawisz F3 i przekonaj się, czy wszystko jest ustalone tak, jak sobie życzysz. Jeśli chcesz używać takich komend jak "freezer" czy "trainer" powinieneś włączyć całą możliwą pamięć. Wyjdź do głównego ekranu kickstart'u i zresetuj Amigę (Ctrl + A + A). Sprawdź "bootowanie" jakiegoś dysku. Jeśli masz pod ręką grę, to możesz wypróbować tryb "trainer'a" (patrz rozdział "Rozkazy dotyczące nieśmiertelności"). Możesz spróbować zrzucić nową kopię na dysk. Potrzebny Ci będzie sformatowany dysk. Napisz taką komendę: SA TEST i kopia będzie nagrana na twój dysk. Aby dokonać ponownego załadowania możesz użyć rozkazu LA lub LAR, ale jeśli chcesz to zrobić bez użycia Action'a, powinieneś napisać tak: SLOADER a później INSTALL i teraz dokonać zresetowania komputera. Po wgraniu dysku pojawi się okno Amiga-Dos'u teraz musisz wpisać ALOAD TEST i twój "zamrożony" program załaduje się do pamięci. Dalsze informacje na temat "zamrażania" znajdują się w rozdziale 7

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

UWAGA: Poniższe rozkazy dyskowe będą działać o ile nie popełnisz błędu w specyfikacji dysku. Należy pamiętać, która stacja jest obecnie aktywna. Rozkaz dotyczący formatowania jest ogólnie rzecz biorąc bardzo podobny do tego, który spotkałeś w CLI Amiga. Wiedza na ten temat z CLI będzie dla Ciebie użyteczna. Katalogi, ścieżki, itd. mogą wydawać się dla początkującego użytkownika trochę skomplikowane. Jeśli czegoś nie rozumiesz ze struktury katalogów, to odsyłamy Cię do książek odnośnie Amiga DOS'u, abyś poznał ją bardziej szczegółowo.

FORMAT (nazwa)

Instrukcja ta sformatuje dyskietkę w aktywnej stacji dysków. Dyskietka będzie zatytułowana nazwą przez Ciebie nadaną. Na przykład, napisz linie:

FORMAT DEMO

komputer odpowie ci następująco:

READY TO FORMAT DISK IN DRIVE DFO:

teraz powinieneś napisać Y (RETURN), jeśli chcesz sformatować dysk. Komputer sformatuje dyskietkę w stacji DFO: i nazwie ją "DEMO".

FORMATV (nazwa)

Jest to formatowanie z weryfikacją. Różnica w stosunku do zwykłego formatowania polega na tym, że komputer sprawdza każdą sformatowaną ścieżkę na dyskietce!

FORMATQ (nazwa)

Jest to szybkie formatowanie dysku (tylko dla wcześniej zapisanego dysku)

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

DISKWIPE (stacja dysków)

Jest to wymazanie danych z dysku. Instrukcja niszczy dane zawarte na wyznaczonym dysku. Dysk będzie po jej działaniu bezużyteczny aż do ponownego sformatowania poprzez rozkaz `FORMAT` lub `FORMATV`. np.:

`DISKWIPE 0`

Zniszczy dane na dysku w stacji DFO:

DISKCHECK (stacja dysków)

Ta instrukcja bada wszystkie ścieżki na wyznaczonym dysku pod względem błędów. Każda ścieżka nie będąca w formacie Amiga DOS będzie uważana za błąd.

DCOPY (stacja źródłowa) (stacja docelowa)

Ta dyskietka skopiuje dysk w formacie Amiga DOS ze stacji źródłowej do stacji docelowej. Stacje źródłowa i docelowa mogą być fizycznie jedną stacją, ale komputer ostrzeże Cię, że wtedy programy znajdujące się w pamięci będą zniszczone. Zalecamy, abyś używał czystych, sformatowanych dysków na które będziesz kopiował wtedy kopiowanie powinno się zakończyć sukcesem.

Przykład: `DCOPY 0 0`

COPY (ścieżka) (źródło) (cel)

Oznacza kopiowanie zbioru i działa tak samo, jak instrukcja w CLI.

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

CD (ścieżka)

Instrukcja ta wyświetli aktualny katalog. Jeśli wyznaczysz ścieżkę w standardowym formacie CLI, katalog zostanie zmieniony na wyznaczoną ścieżkę.

np.: **CD QWERTY/SUBDIR**

Zmieni aktualny katalog na podkatalog SUBDIR w katalogu głównym QWERTY, a:

CD/ - przywróci Ci poprzedni katalog.

DIR (ścieżka)

Ta instrukcja spowoduje wyświetlenie listy wszystkich programów i katalogów znajdujących się na dysku. Ścieżka może być wyznaczona przez Ciebie przez dokładne jej podanie np.:

DIR QWERTY/TWO

Wylistuje zawartość podkatalogu TWO w katalogu QWERTY niezależnie od tego w jakim katalogu aktualnie jesteśmy.

DIRA (ścieżka)

Działanie tej instrukcji różni się od powyższej tym, że zostaną wyświetlone też wszystkie zbiory w podkatalogach.

MAKEDIR (ścieżka)

Instrukcja tą można utworzyć podkatalog w wyznaczony sposób. Jeśli nie podamy ścieżki, to nowy katalog będzie utworzony w aktualnym katalogu, np.:

MAKEDIR SUB1

Utworzy podkatalog SUB1 w katalogu bieżącym.

MAKEDIR MAIN/SECOND/SUB1

Utworzy podkatalog SUB1 w podkatalogu SECOND w głównym katalogu MAIN.

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

INSTALL (numer bootblocku)

Używamy tej komendy do utworzenia dysku, który będzie się sam uruchamiał i wchodził do ekranu komunikacji z systemem. Z DOSshell'a możesz uruchomić programy znajdujące się na dysku. Są dwa sposoby użycia tej instrukcji: z numerem 0 oraz z numerem 1. Pierwszy sposób to zainstalowanie dyskietki ze standardowym "bootblock'iem". Drugi sposób to antywirusowy bootblock, który potrafi wykrywać wiele form wirusów zanim będą miały one szanse na zniszczenie Twoich cennych danych. Przykładowo, aby zainstalować antywirusowy "bootblock" na aktualnym dysku w aktywnej stacji dysków napisz taką komendę:
INSTALL 1

BOOTPROT (numer kodu)

Ta instrukcja będzie "ochroniać" bootblock na dyskietce w aktywnej stacji dysków poprzez unikalny ośmiocyfrowy numer i spowoduje, że dyskietka będzie całkowicie nie do uruchomienia. Aby uruchomić zastrzeżony dysk musisz użyć komendy BOOTCODE. Nie zalecamy użycia ochrony bootblock'u tego samego dysku więcej niż raz. Przykład.

BOOTPROT 1234 (podajesz kod)

SURE TO PROTECT DRIVE IN DPO: (reakcja komputera)

Y (twoja odpowiedź)

Pamiętaj, aby zapisać sobie numer, którym kodujesz dyskietkę.

BOOTCODE (numer kodu)

To jedyny sposób, aby uruchomić zastrzeżony przez instrukcję BOOTPROT dysk. Jeśli chcesz uruchomić taki dysk, to najpierw uruchom Action Replay'a

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

przyciskiem zamrażania ("FREEZE"), a później wpisz BOOTCODE wraz z Twoim numerem kodowym. Aby uruchomić dysk zastrzeżony w powyższym przykładzie napisz tak: **BOOTCODE 1234**. Następnie "zrestartuj" komputer przez wpisanie "I". Dyskiетка wczyta się normalnie. Aby zobaczyć aktualny kod napisz: **BOOTCODE** (bez numeru). Aby pozbyć się kodu wczytującego użyj wartości 0. Wartość kodu można też zobaczyć na ekranie preferencji (F3)

DELETE (ścieżka) (nazwa zbioru)

Jest to prosta instrukcja kasowania. Wyznaczony zbiór będzie usunięty z aktualnego katalogu (jeśli ścieżka nie będzie podana) np. komenda:

DELETE DEMO

usunie zbiór nazwany DEMO z bieżącego katalogu. Jeśli jednak podamy ścieżkę dostępu, to aktualny katalog będzie pominięty, np. komenda:

DELETE MAIN/SUB/DEMO

usunie zbiór DEMO z podkatalogu SUB, znajdującego się w katalogu głównym MAIN

TYPE (ścieżka) (nazwa zbioru)

Instrukcja ta wypisze na ekranie zawartość zbioru w trybie ASCII. Zbór przeznaczony do uruchomienia może przy próbie zobaczenia jego zawartości wyrzucić na ekran wiele dziwnych i pomieszanych znaków w kodzie ASCII, czym nie należy się przejmować.

CODE (stacja dysków) (numer kodu)

Jest to inny rodzaj kodowania dysków, bardziej złożony niż wyżej wymieniony, więc wymaga on kilku eksperymentów zanim w pełni go zrozumiesz.

Stacja dysków to numer stacji dysków, od 0 do 4

Numer kodu to wartość z zakresu od 0 do 65535

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

Najlepszym sposobem na to, aby pokazać Ci jak używać tej instrukcji jest oczywiście przykład.

CODE 0 3 spowoduje specjalne zakodowanie dysku w stacji 0 tak, że w przyszłości będą one mogły być tylko odczytane przez ustawienie kodu stacji na 3. Wszystkie próby czytania z tej stacji będą się kończyły niepowodzeniem dla normalnych zbiorów (bowiem będzie się odbywać dekodowanie przy użyciu numeru 3). Inny przykład:

CODE 0 - usunięcie kodowania ze stacji 0

SA TEST - nagranie "zamrożonego" zbioru na dysk

CODE 0 3 - zakodowanie stacji 0 numerem 3

LA TEST - ponowne załadowanie "zamrożonego" zbioru

Spowoduje to załadowanie zmienionego, zepsutego zbioru, gdyż inny kod był przy ładowaniu (3), a inny przy nagrywaniu zbioru (żaden numer).

Instrukcja **CODE** wyświetli wszystkie zakodowane stacje dysków i numer kodowania. **UWAGA:** numer wyświetlany nie będzie takim samym numerem, który wpisaliśmy. Efekt będzie taki:

ACTION REPLAY DISK CODER V1.1

DRIVE0 CODE:00000005 PROTECTED!

DRIVE1 CODE:00000000 NORMAL

DRIVE2 CODE:00000000 NORMAL

DRIVE3 CODE:00000000 NORMAL

DRIVE4 CODE:00000000 NORMAL

Kod "5" będzie korespondował zawsze z numerem 3! Tak samo będzie dla innych kodów. Prosimy więc, używaj tej instrukcji ostrożnie, nie chcieliśmy abyś nagrał swój najcenniejszy zbiór i zapomniał później numeru kodowania!. Wartości kodowania dysków można zobaczyć też na ekranie preferencji (F3).

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

CODECOPY (źródło) (cel)

Instrukcja ten używa się w połączeniu z instrukcją COPY. Sposobem ten niszczenie kodu na źródłowej stacji dysków i zakodowanie wszystkich danych na stacji docelowej (ten sam numer kodowy). Możesz używać tej instrukcji do zakodowania i odkodowania całych dysków.

RELABEL (nazwa)

Komendą tą możesz zmienić nazwę dyskietki w aktualnej stacji dysków.

RENAME (ścieżka) (stara nazwa), (nowa nazwa)

W ten sposób możesz zmienić nazwę zbioru, do którego dostęp jest określony podaną przez Ciebie ścieżką.

SAPEDISK (n/b/s/u/v/q,a)

Objaśnienia skrótów:

- n - brak "stukania" stacji (noclick)
- b - naprawianie błędów (bugfix)
- s - czytanie złych ścieżek (read damaged tracks)
- v - sprawdzanie zapisu (verify writes)
- u - sprawdzanie tracków (update tracks)
- a - wszystkie powyższe funkcje (all above)
- q - wyjście (quit trackdisk)

Dokładne wyjaśnienia dotyczące tej instrukcji (je) działanie zależy od użytego argumentu):

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

Jeśli wpiszesmy "b" to wszelkie możliwe błędy DOS-owskie które mogą spowodować zniszczenie lub stratę zbiorów, będą usunięte.

Opcja "n" spowoduje "wyciszenie" stacji dysków (Amiga testuje co kilka sekund podłączone stacje).

Opcja "s" spowoduje, że nawet przy błędzie odczytu będzie możliwy dostęp do uszkodzonej ścieżki).

Opcja "u" resetuje bufor ścieżkowy i wyłącza napęd stacji dysków (gdy nie korzysta się z dysku przez chwilę).

Opcja "v" spowoduje weryfikację wszelkich zapisów na dysku.

Opcja "a" spowoduje załączenie wszystkich powyższych funkcji).

Opcja "q" wszystkie je wyłączy.

BURST

Uaktywnienie programu kopiującego. Jest jedną z głównych nowych cech Action Replay'a III, czyli ulepszony, szybki "kopier" dyskowy, będący odpowiednikiem DCOPY, ale o większych możliwościach. Możesz uaktywnić ten program przez wpisanie BURST na ekranie Action'a albo przez przytrzymanie lewego przycisku myszy podczas resetowania komputera. Po jego uaktywnieniu nie ma odwrotu, więc upewnij się, że nic ważnego nie zostało w pamięci Amigi. Przewagą nad DCOPY jest m.in. to że możesz kopiować dysk od razu na 1,2 lub 3 dyski. Możesz też kopiować tu dyski w formacie Atari czy MSDOS. Nietrudno zrozumieć działanie tego programu. Po lewej stronie ekranu znajduje się przegródka wyboru trybu pracy. Służy ona do przełączania pomiędzy trybem Amiga DOS oraz DEEP (do kopiowania innych formatów). Wartości "START" i "END" to numery ścieżek do kopiowania. Przykładowo niektóre dyski typu Public Domain wykorzystujące tylko 40 ścieżek, można skopiować tylko do 40 ścieżki i nie ma sensu kopiować wszystkich ścieżek powyżej 40-tej.

5

ROZKAZY DOTYCZĄCE DYSKÓW

Przełącznik "SIDE" służy do wyboru trybu strony dysku do kopiowania (upper - górna, lower - dolna, both - obie strony). Rzadziej używa się opcji "SYNC". Cztery ikony obrazujące dyski przedstawiają numery kolejnych stacji dysków (oczywiście tylko aktywne stacje są dostępne). Kolory reprezentują rodzaj przeprowadzonej na dyskach:

Niebieski kolor - stacja niepracuje

Zielony kolor - oznacza stację źródłową

Brazowy kolor - oznacza stację docelową (bez weryfikacji)

Purpurowy kolor - oznacza stację docelową (z weryfikacją)

Poprzez naciśnięcie "start'u" rozpoczyna się kopiowanie (gdy zostały wybrane stacje, źródłowa i docelowa). Aby wyjść z programu musisz ponownie uruchomić Amigę.

6

ROZKAZY MONITORA DYSKOWEGO

RT (numer ścieżki) (numer) (cel)

Komenda ta spowoduje przeczytanie ścieżki wpisanej zamiast "numer ścieżki" do adresu wskazanego przez "cel" a "numer" to ilość "pół-ścieżek" ("half-tracks"). Jeśli "cel" nie zostanie zdefiniowany, to Action Replay sam przeznaczy obszar pamięci dla zdefiniowanej ścieżki.

WT (ścieżka startowa) (numer) (źródło)

Począwszy od miejsca w pamięci "źródło" rozkazem tym zapiszemy całkowitą liczbę "pół-ścieżek" ("numer") w aktywnej stacji dysków począwszy od "ścieżki startowej"

DNOM

Rozkazem tym spowodujemy wyświetlenie obszaru, który został przypisany do przechowania ścieżek dyskowych instrukcją RT (patrz wyżej). Obszar ten może być teraz wydrukowany, zmieniany, itp. przy użyciu standartowych instrukcji monitora

CLRDNOM

Rozkazem tym wyczyścimy obszar pamięci, przeznaczony na bufor dla ścieżek dyskowych. Gdy użyjesz rozkazu RT, powinieneś zastosować ten rozkaz aby uniknąć przypadkowego wymieszania się danych w pamięci Amigi.

BOOTCHK (adres sektora)

Rozkaz ten może być użyty na sektorze, który został wczytany do pamięci przy użyciu rozkazu RT.

6

ROZKAZY MONITORA DYSKOWEGO

Spowoduje on obliczenie sumy kontrolnej "bootblock'u", sektora umieszczonego w pamięci w miejscu "adres sektora". Jeśli suma kontrolna jest nieprawidłowa to zostanie ona automatycznie zmierzona.

DATACHK (adres sektora)

Podobnie jak wyżej rozkaz ten może być użyty na sektorze wczytanym do pamięci przy użyciu rozkazu RT. Spowoduje on obliczenie sumy kontrolnej odnośnie danych w sektorze umieszczonym w pamięci. Jeśli wystąpi błąd sumy kontrolnej, to suma ta zostanie automatycznie skorygowana.

BAMCHK (adres sektora)

Rozkaz ten używany może być również odnośnie sektora, który został wczytany do pamięci komendą RT. Oblicza on też sumę kontrolną załadowanego sektora. Jeśli rozpoznany zostanie błąd sumy kontrolnej, to zostanie on automatycznie poprawiony przez łmige

7

ROZKAZY "ZAMRAŻANIA" I "WYCIĄGANIA"

SA (ścieżka) (nazwa), (opakowanie)

Instrukcja ta spowoduje zapisanie na dyskietkę kopii zamrożonego programu w standardowym formacie Amigę. "Ścieżka" oznacza standardową ścieżkę dostępu (dokładniejszy opis w rozdziale 5). "Nazwa" oznacza nazwę, którą chcesz nadać dla swojego programu. "Opakowanie" oznacza stopień kompresji (można tu podać liczbę od 0 do 65535), im wyższą podasz wartość, tym krótszy będzie zbiór nagrywany, jednak kompresja będzie trwać dłużej! Gdy podamy maksymalną wartość kompresja może trwać bardzo, bardzo długo... Wartość około "200" powinna Cię już satysfakcjonować. Poniżej znajduje się przykład pakowania z rozszerzeniem pamięci do 1MB RAM:

SA TEST - - bez kompresji
SA TEST1,150 - z kompresją "50"
SA TEST2,200 - z kompresją "200"
SA TEST3,190 - z kompresją "400"

Jeśli użyjemy teraz rozkazu DIR, otrzymamy:

184210 TEST
145862 TEST1
091226 TEST2
084690 TEST3

Zauważ jaka mała różnica nastąpiła w ostatnich dwóch zbiorach pomimo podwojonej kompresji.

SR (ścieżka) (nazwa), (opakowanie)

Działanie tej instrukcji jest takie, jak SA. Różnica polega jedynie na tym, że po zapisaniu zbioru "zamrożony" program ponownie zostanie uruchomiony.

7

ROZKAZY "ZAMRAŻANIA" I "WYCIĄGANIA"

LA (ścieżka) (nazwa)

Instrukcja ta spowoduje ponowne załadowanie zbioru z dyskietki, gotowego do ponownego uruchomienia (instrukcja odwrotna do SA). Teraz naciśnięcie klawisza "X" (return) uruchomi "zamrożony" program.

LR (ścieżka) (nazwa)

Tą komendą możesz załadować "zamrożony" zbiór z dysku a on samoczynnie się uruchomi.

SLOADER

Rozkazem tym zapiszesz kopię programu ładującego na dysk. Używa się go do ładowania "zamrożonego" zbioru niezależnie od Action Replay'a. Używa się go szczególnie do ładowania "zamrożonych" programów z DOS-Shell'a. Dostępny on jest po zabotowaniu dysku na który nagrałeś loader, teraz powinieneś napisać następującą komendę:

ALOAD (nazwa) - gdzie "nazwa" jest nazwą zamrożonego zbioru nagranego przy użyciu rozkazów SA lub SR.

SQ

Możesz w ten sposób nagrać program znajdujący się w pamięci do RAM-dysku. Przykładowo mając komputer z 1MB RAM (chip!), aby nagrać program do RAM-dysku powinieneś najpierw dobrze zresetować pamięć i na ekranie Action'a napisać : SQ. Aby uzyskać informacje o tym, jak zresetować program patrz instrukcje: LQ , LQR , EXQ oraz EXQR.

7

ROZKAZY "ZAMRAŻANIA" I "WYCIĄGANIA"

SQR

Ten rozkaz służy do nagrania programu do RAM-dysku tak, jak przy pomocy SQ z tą różnicą, że zamrożony program ponownie się uruchomi zaraz po nagraniu. Rozkaz ten jest idealny do nagrywania dowolnego miejsca w grze, aby później z tego miejsca można było szybko wystartować.

LQ

Jest to komenda odwrotna do SQ. Załaduje ona "zamrożony" zbiór z RAM-dysku i jest on gotowy do ponownego uruchomienia.

LQR

Jest to komenda odwrotna do SQR. Ładować nią można zbiór poprzednio nagrany do RAM-dysku przy użyciu komend SQ lub SQR. Po załadowaniu program uruchomi się w punkcie, w którym był nagrany.

EXQ

Jest to kombinacja rozkazów SQ i LQ. Za pomocą EXQ można zamienić "zamrożony" program w RAM-dysku z "zamrożonym" programem w pamięci głównej.

EXQR

Działanie podobne jak EXQ z tym, że program pobierany z RAM-dysku będzie automatycznie uruchomiony.

7

ROZKAZY "ZAMRAŻANIA" I "WYCIĄGANIA"

SONEM

Ten rozkaz pozwoli Ci na zdefiniowanie FASTMEMORY jako obszaru do szybkiego nagrywania (SQ) lub jego realizacji, jeśli jest on już zdefiniowany. Przykład:
SONEM 20000 - spowoduje, że obszar 20000 (używany, jeśli posiadasz Twardy Dysk) zdefiniowany zostanie do użycia jako obszar do szybkiego nagrywania.
SONEM 0 - nakaze Action'owi używać normalnego obszaru.

TRACKER

Komenda ta służy do przeszukiwania całej zamrożonej pamięci pod względem muzycznych sekwencji. Najlepiej używa się go na oprogramowaniu typu Public Domain gdzie autorzy najczęściej używają tego typu sekwencji. Nie oczekuj jednak od tego rozkazu cudów, muzyka bowiem może mieć bardzo różne formaty w Amidze. Jeśli zaczniesz wyszukiwać fragmenty muzyki w pamięci, to zostanie wyświetlony licznik. Są wykonane trzy przejścia dla różnych formatów muzycznych. Jeśli zostanie rozpoznany jakiś fragment, to zostanie wyświetlony mniej więcej taki ekran:

SONG LOCATED IN MEMORY AT: \$011BB2 - utwór umieszczony w pamięci pod adresem
SONGTYPE-SOUNDTRACKER (32 SAMPLES) - typ utworu
SONGNAME: LOADING.....YOU CAN NOW: - nazwa utworu... możesz teraz:
F1-PLAY MODULE, F2-STOP MODULE, F3-SEE MORE DETAILS, F4-SAVE MODULE
F5-RENAME SONG, F6-SHOW SONG DATA, F7-CONTINUE SEARCHING, F8-CHANGE TO ST-16
F9-CALCULATE PATTERN LENGTH, F10-EXIT

W powyższym przykładzie typem utworu jest "SOUNDTRACKER", który składa się z 32 sampli dźwiękowych. "SONGNAME" to nazwa, która została nadana danemu utworowi muzycznemu. Klawisze funkcyjne w powyższym ekranie oznaczają:

- F1 - odgrywanie modułu
- F2 - zatrzymanie odgrywanego modułu
- F3 - dostarcza bardziej szczegółowych danych na temat modułu
- F4 - nagranie modułu na dysk

7

ROZKAZY "ZAMRAŻANIA" I "WYCIĄGANIA"

- F5 - nadanie modułowi nowej nazwie
- F6 - Podczas odgrywania modułu komputer pokazuje dane odnośnie utworu
- F7 - kontynuacja przeszukiwania od miejsca gdzie TRACKER znalazł moduł
- F8 - próba zmiany modułu na format SOUNDTRACKER'a ST-16
- F9 - oblicza długość wzorca (przeliczanie danych)
- F10- wyjście z TRACKER'a

SCAN

Rozkaz ten spowoduje wyświetlenie poniższego menu oraz "wykresu" (pokazującego zawartość CHIPMEM jako sampla dźwiękowego):

- F1 - HEAR SOUND - odgrywanie wybranego sampla
- F2 - CALCULATE NEW GRAPHICS - ponowne pokazanie wykresu odnośnie sampla
- F3 - RESET - resetuje "ograniczniki" do rozmiaru pełnej pamięci
- F4 - EXPAND RANGE - rozszerza rozmiar sampla na ekranie i rysuje wykres
- F5 - SAVE SAMPLE - nagrywa sampla na dysku w formacie IFF
- (SPACJA) - przełącza aktywny obszar sampla (start - koniec)
- (lewy kursor) - przesuwa ogranicznik w dół pamięci
- (prawy kursor) - przesuwa ogranicznik w górę pamięci
- (górny kursor) - powoduje wzrost okresu sampla
- (dolny kursor) - powoduje skrócenie okresu sampla

Aby znaleźć odpowiedni sampl w pamięci najpierw odegra całość pamięci (F1) i zauważ w którym miejscu jest symbol "+", gdy jest odgrywany sampl. Następnie przesuń ogranicznik startu do mniej więcej tego punktu oraz ogranicznik końca tam gdzie w przybliżeniu sampl się kończy. Teraz zmień rozmiar ekranu (F2) i odegra jeszcze raz sampla. Możesz powtarzać tę czynność, aż do momentu, gdy znajdziesz właściwy początek i koniec sampla, wtedy możesz go w końcu nagrać (F5).

8

ROZKAZY "ZAGLĄDANIA DO PAMIĘCI"

P (numer obrazu)

W tej komendzie "numer obrazu" oznacza zazwyczaj "1". jeżeli nic nie wpisujemy wtedy wyświetlony ekran i szeroki wybór dostępnych funkcji do rozmaitych manipulacji ekranami. Istnieje oczywiście wiele możliwych kombinacji i typów manipulacji ekranami z powodu dużej złożoności grafiki w Amidze. Nawet, jeżeli nie jesteś przekonany co do tego, jaki efekt otrzymasz po użyciu kolejnych funkcji. Nie przejmuj się, trochę praktyki Ci się przyda. A oto dostępne funkcje:

- a - automatyczne rozplanowanie obrazu
- b - rozjaśnienie (SHIFT+b pociemnienie) obrazu
- c - wzrost intensywności koloru
- d - załączenie podwójnego pola obrazu (SHIFT+d wyłączenie)
- e - powiększenie prawej ramki (SHIFT+e pomniejszenie)
- f - plan ramki w górę (SHIFT+f w dół)
- g - załączenie trybu "interlace" (SHIFT+g wyłączenie)
- h - załączenie trybu "HAM" (SHIFT+h wyłączenie)
- i - odwrócenie wszystkich kolorów
- l - załączenie trybu niskiej rozdzielczości (SHIFT+l wysoka rozdzielczość)
- m - modulo 1+2 plus
- n - modulo 1+2 minus
- o - modulo 1 minus (SHIFT+o modulo 2 minus)
- p - modulo 1 plus (SHIFT+p modulo 2 plus)
- q - wyczyszczenie modulo 1+2
- r - obracanie wskaźnika płaszczyzny
- s - powiększenie lewej ramki (SHIFT+s powiększenie)
- w - ekran pomocniczy biały (SHIFT+w czarny)
- x - spadek intensywności koloru

8

ROZKAZY "ZAGLĄDANIA DO PAMIĘCI"

- y - przełącznik trybów DIW oraz DDF
- 0 - udostępnia wszystkie plany (SHIFT+0 zamyka)
- 1 - zamyka plan 1 (SHIFT+1 otwiera)
- 2 - zamyka plan 2 (SHIFT+2 otwiera)
- 3 - zamyka plan 3 (SHIFT+3 otwiera)
- 4 - zamyka plan 4 (SHIFT+4 otwiera)
- 5 - zamyka plan 5 (SHIFT+5 otwiera)
- 6 - zamyka plan 6 (SHIFT+6 otwiera)
- 7 - zamyka plan 7 (SHIFT+7 otwiera)
- 8 - zamyka plan 8 (SHIFT+8 otwiera)
- 9 - zamyka plan 9 (SHIFT+9 otwiera)
- + - jeden "bitplan" plus
- - jeden "bitplan" minus
- = - ustalenie wszystkich kolorów na "bitplane 1"
- F1 - ustalenie domyślnych kolorów
- F2 - losowe kolory
- F10- ustalenie wybranego obrazka w aktualnym programie
- (lewy kursor) - przesunięcie obrazu w lewo
- (prawy kursor) - przesunięcie obrazu w prawo
- (górnny kursor) - przesunięcie obrazu do góry
- (dolny kursor) - przesunięcie obrazu w dół
- DEL - chowanie ekranu pomocniczego
- HELP - pokazuje ekran pomocniczy
- lewy przycisk myszki - zmniejsza wysokość obrazu
- prawy przycisk myszki - zwiększa wysokość obrazu
- ESC - wyjście z tej komendy



ROZKAZY "ZAGŁĄDANIA DO PAMIĘCI"

SP (ścieżka) (nazwa), (numer) (wysokość)

"Ścieżka" oraz "nazwa" są już znanymi pojęciami. "Numer" oraz "wysokość" to numer obrazka i wysokość obrazu. Powiedzmy, że przykładowo chcemy nagrać zamrożony obraz z Kickstartem, jako zbiór typu IFF. Możemy wtedy napisać:

SP KICKSTART.1 !232

Później możemy ponownie załadować ten zbiór do jakiegoś programu graficznego (np. De Luxe Paint) i dowolnie obrabiać ekran z Kickstart'em!

SPM (nazwa)

Rozkazem tym po prostu możemy nagrać na dysk obraz, który obrabialiśmy i dać mu swoją nazwę. Rozkaz ten jest bardzo wygodny do np. zgrania obrazu z pewnego miejsca gry, który można później obrabiać w programach graficznych.

Przykład:

załącz Amigę i gdy pojawi się ekran Kickstart'u naciśnij przycisk 'freezer'a' a teraz napisz:

- | | |
|-------------------------------|---|
| P (return) | - aby zobaczyć obraz z Kickstart'em |
| HELP | - aby uzyskać ekran pomocniczy |
| SHIFT+W | - aby ekran pomocniczy był widzialny |
| lewy przycisk myszy | - aby zmniejszyć rozmiary ekranu |
| 9 | - aby uzyskać bardziej intensywny kolor |
| ESC | - aby wyjść do ekranu Action'a |
| SPM KICKSTART (return) | - aby nagrać ekran z Kickstart'em na dysk |

9

ROZKAZY DOTYCZĄCE NIEŚMIERTELNOŚCI

Rozkazy dotyczące nieśmiertelności mogą być wykorzystywane w wielu sytuacjach. Przekładowo istnieje możliwość uzyskania nieskończonego życia w grach. Jednak może wystąpić pewien problem, programiści nie chcą, aby ktoś poznał ich sekrety programowania i w różny sposób chronią swoje programy (również w grach, komórki w których można sobie przedłużyć "życie"). Sztuczki stosowane przez programistów można czasami obejść za pomocą "deep trainer'a" o którym piszemy w dalszym ciągu rozdziału. Najprostszym sposobem zrozumienia jak pracuje "trainer" jest wyjaśnienie, w jaki sposób programista organizuje dostęp do ilości życia w grach. Gdy gra zaczyna się to wtedy ustala się pewne punkty startowe, jak ilość bohaterów, poziom energii, itp. Ilość bohaterów będzie przechowywana w pewnym miejscu pamięci i za każdym razem, gdy bohater zginie zmieni się liczba dostępnych bohaterów w grze (zazwyczaj) zmniejsza się o 1), aż do momentu gdy naszemu bohaterowi nie pozostało już żadne życie i w tym przypadku wyświetlona zostaje sekwencja zakończenia gry. To, co potrzebujemy znaleźć, jest instrukcja, która zmniejsza ilość postaci. Musimy ją usunąć i wtedy otrzymamy nieskończone życie, gdyż liczba postaci nigdy nie osiągnie 0.

TS (wartość)

"Wartość" jest to ilość żyć posiadanych w chwili "zamrażania". Użyjemy tego rozkazu, gdy chcemy rozpocząć poszukiwania "wiecznego życia". Przykład:

TS 4 - jeśli w chwili "zamrażania" miałeś 4 życia.

T (wartość)

Użyjemy tego rozkazu po zastosowaniu komendy TS (kiedy w grze stracimy jedno życie) z tym że wartość będzie o jeden mniejsza niż przy użyciu komendy TS. Przykład:

T 3 - jeśli użyłeś przykładu podanego wyżej.

9

ROZKAZY DOTYCZĄCE NIEŚMIERTELNOŚCI

TF (adres)

Użyj tej komendy, gdy znasz się trochę na kodzie maszynowym. Stosuje się ją po rozkazach TS i T i uzyskaniu jednego tylko podejrzanego adresu w pamięci. W rezultacie otrzymasz wszystkie możliwe instrukcje kodu maszynowego, które wpływają na znalezione miejsce w pamięci (mniejsze o 1). Użytkownicy nie interesujący się kodem maszynowym z pewnością użyją następnej komendy.

TFD (adres)

Ta instrukcja może dać Ci nieskończone życie w grze. Przeszukuje ona i usuwa podejrzaną linię kodu maszynowego, wpływającą na podany adres w pamięci ("adres" jest tu oczywiście wartością znalezioną uprzednio przy użyciu instrukcji TS i T). Po zakończeniu działania komendy TFD, kontynuuj grę. Jeśli wszystko zrobisz prawidłowo, otrzymasz "wieczne życie".

TX

Jest to rozkaz wyjścia z trybu "trainer'a" (z zachowaniem "wiecznego życia")

PC

Rozkaz ten powoduje wyświetlenie zamrożonego ekranu i umożliwia obliczenie, ile posiadasz np. energii w momencie "zamrożenia".

Jak używać rozkazów "trainer'a"? Najlepszym sposobem jest prezentacja kilku przykładów.

9

ROZKAZY DOTYCZĄCE NIEŚMIERTELNOŚCI

W dość popularnej grze RICK DANGEROUS (FIREBIRD) spróbuj postępować w taki sposób:

- załaduj i rozpocznij grę
- zanim stracisz pierwsze życie "zamroź" grę
- teraz wpisz: TS 6 (ponieważ rozpoczęliśmy grę z 6 bohaterami)
- powinien się pojawić taki napis:
FIRST TRAINPASS - pierwsze "przejście" trener'a
CHANGE THE COUNT VALUE NEXT TIME! - zmień wartość następnym razem
- SEARCHED UP TO: 0572A6** - przeszukane do adresu 0572A6
- TRAINMODE ACTIVE!** - tryb trener'a aktywny
- naciśnij teraz X (return) aby uruchomić znów grę
- strać teraz jednego bohatera
- kiedy pojawi się nowy bohater, "zamroź" znów grę
- teraz napisz: T 5
- komputer odpowie na to w taki sposób:

POSSIBLE ADDRESSES: - prawdopodobne adresy
044972

SEARCHED UP TO: 080000

TRAINMODE ACTIVE!

Zauważ, że otrzymaliśmy tylko jeden prawdopodobny adres miejsca pamięci, gdzie znajduje się licznik życia Ricka. Jeśli otrzymasz więcej adresów, zgłoś znów i spróbuj użyć komendy T4, itd. Teraz aby otrzymać "wieczne życie" napisz:

TFD 44972

Po krótkiej przerwie komputer powinien odpowiedzieć Ci następująco:

SUB FOUND AT: 00045E3C

SUBS ELIMINATED!

Nastąpiło więc usunięcie instrukcji SUB1, która powodowała zmniejszanie ilości Twoich bohaterów. Użyj teraz rozkazu "X", aby ponownie uruchomić grę i ciesz się "nieskończonym życiem"



ROZKAZY DOTYCZĄCE NIEŚMIERTELNOŚCI

Możesz oczywiście użyć komendy monitora ("M") do zmiany wartości w adresie 44972 (np. przez wpisanie 09 otrzymasz wtedy 11 Ricków). Podamy jeszcze kilka innych przykładów użycia "trainer'a".

Gra GOLDEN AXE

Rozpocznij grę i po chwili naciśnij przycisk "zamrażania". Teraz wpisz:
TS 2. Następnie wróć do gry używając rozkazu "I" i strać jedno życie. Jest to standardowy sposób postępowania w "trainerze". Teraz naciśnij znów przycisk "zamrażania" i wpisz rozkaz: T 1. Na ekranie ukaże się kilka możliwości położenia poszukiwanego adresu. Musisz kontynuować postępowanie, aż do chwili gdy zostanie Ci tylko jedno możliwe położenie poszukiwanego adresu. Komputer powinien wyświetlić taki adres: 005955 Teraz napisz taki rozkaz:

M 005955

zostanie wyświetlona linia:

005955 01 03 0c

Coś wyświetlonych jest tu więcej numerów, to jedynym ważnym dla nas numerem jest 01, czyli pierwszy numer. Podjedź kursorem na ekranie do numeru 01 i zmień go np. na 7F (czyli 127 dziesiętne) oraz naciśnij RETURN. Gdy teraz rozkazem "I" rozpoczniesz grę powinieneś mieć 127 głównych bohaterów, co powinno Ci wystarczyć... Jeśli będziesz znów chciał grać w tę grę ze zmienioną liczbą bohaterów - nie musisz ponownie powtarzać wszystkich powyższych czynności. Po prostu zapisz Sobie adres i jeśli będziesz grał to zacznij od komendy monitora wpisując dany adres.

Gra RICK DANGEROUS 2

Rozpocznij grę i po chwili naciśnij przycisk "zamrażania" i wpisz linię:

TS 6

Przez "X" wejdź do gry, strać jedno życie, zamroź grę i wpisz:

T 5

9

ROZKAZY DOTYCZĄCE NIEŚMIERTELNOŚCI

Powtórz postępowanie, wpisz T4. Teraz na ekranie powinien pojawić się tylko jeden możliwy adres: 0178AF. Jeśli użyjesz rozkazu TFD 0178AF, Action powinien zrobić nieśmiertelność. Teraz jak zwykle użyj rozkazu "X" aby rozpocząć grę z nieskończoną ilością życia.

"DEEP TRAINER"

Mamy do dyspozycji rozkazy "trainer'a" różnego typu w Action Replay'u. W tej części rozdziału zajmemy się rozkazami "deep trainer'a". Trzeba traktować je całkiem oddzielnie od rozkazów zwykłego "trainer'a" omówionych powyżej. Aby używać "deep trainer'a" musisz posiadać przynajmniej 1MB pamięci RAM. Techniki omówione poniżej są użyteczne wtedy, gdy rozkazy zwykłego "trainer'a" okazały się nieskuteczne (np. gdy w grze jest liczona ilość energii).

TDS

Tym rozkazem uruchamiamy tryb "deep trainer'a". Zauważ, że rozkaz ten nie zawiera żadnych zmiennych. Możesz go użyć wtedy, gdy właśnie uruchomiłeś grę i masz pełną energię plus wszystkie życia.

TDC

Rozkaz ten jest odpowiednikiem rozkazu T w zwykłym "trainerze". Użyjesz go, gdy oryginalna, początkowa pewna wartość w grze zostanie zmieniona. Zauważ, że tu też nie występują żadne zmienne. Tak więc możesz zamrażać grę w różnych miejscach.



ROZKAZY DOTYCZĄCE NIEŚMIERTELNOŚCI

TDD (start) (koniec)

Tym razem posługują się raczej doświadczeni hackerzy. Usuwa on wszystkie poszukiwane adresy z obszaru zaznaczonego przez: "start" i "koniec"

TD

Ten rozkaz spowoduje wyświetlenie listy wszystkich adresów będących sprawdzanych przez "deep trainer'a". Jeśli użyjesz go zaraz po rozpoczęciu pracy z rozkazem TDS, to lista będzie bardzo długa!

TDI

Jest to najważniejszy rozkaz "deep trainer'a". Wylistuje on wszystkie prawdopodobne miejsca, w których znajdują się: energia, życie, itp. Powinieneś powtarzać rozkazy TDS i TDC tak długo, aż użycie TDI będzie powodowało wystąpienie ciągle tych samych wartości. Któraś z nich będzie tą przez Ciebie poszukiwaną.

TDX

Użyj tej komendy, aby przerwać działanie poprzednich rozkazów "deep trainer'a". Wszystkie adresy będą wtedy ustawione od nowa.

10

POZOSTAŁE ROZKAZY

RAM TEST (start) (koniec)

Sprawdzenie pamięci. Instrukcja ta zniszczy wszystkie dane pomiędzy wartościami "start" i "koniec". Zapisuje ona wszystkie adresy z obszaru "start-koniec" zerami. Następnie powtórnie odczytuje te adresy. Na koniec zapisuje i odczytuje wartość FF.

PACK (start) (koniec) (cel) (stopień kompresji)

Rozkaz ten służy do kompresji pewnego bloku pamięci (pomiędzy wartościami "start" i "koniec") i umieszczenia go pod adresem "cel". Oczywiście "cel" może być równy wartości "start". "Stopień kompresji" może być użyte w/g Twojego życzenia. Gdy komputer zakończy wykonywanie tego rozkazu to, wyświetli na ekranie wielkość skompresowanych danych. Np.:

PACK 40000 4FFFF 50000!200

skompresuje wszystkie dane między adresami: 40000 i 4FFFF i umieści skompresowane dane począwszy od adresu 50000, używając przy tym stopnia kompresji równego 200. Zwróć uwagę na długość danych po kompresji i przed nią.

UNPACK (cel) (koniec)

Jest to odwrotność rozkazu PACK. Musisz określić, gdzie chcesz mieć rozpakowane dane (ale nie w tym samym miejscu, gdzie teraz są!). Np. długość spakowanych danych przy użyciu rozkazu PACK wynosiła 1234, to odwrotnością powyższego przykładu będzie:

UNPACK 40000 51234

10

POZOSTAŁE ROZKAZY

COLOR (ekran) (pióro)

Ustawienie kolorów na ekranie. Rozkazem tym możesz ustawić kolory ekranu korzystając z palety barw Amigą (od 0 do 4095). "Ekran" to kolor ekranu, a "pióro" to kolor napisów.

ACOLOR

Ta komenda przyda Ci się, jeśli swoimi ustawieniami spowodowałeś, że tekst na ekranie jest źle widoczny.

TMS (adres)

Rozkaz ten może Ci posłużyć jako "notes", aby przypomnieć którego miejsca w pamięci aktualnie poszukujesz. Istnieje 10 możliwych "zaznaczeń" miejsc w pamięci. Miejsca te możesz również nagrywać przy użyciu rozkazu SA i ładować ponownie, używając rozkazu LA czy LR.

TMD (adres)

Rozkaz ten powoduje skasowanie jednego z aktualnych "znaczników" pamięci.

TM

Rozkaz ten spowoduje wyświetlenie aktualnie zapamiętanych znaczników pamięci.

SPR (nr)

Rozkazem tym możemy dokonywać edycji "sprite'a" o numerze "nr".

10

POZOSTAŁE ROZKAZY

Jeśli, na przykład mamy zamrożony Workbench i napiszemy linie: `SPR 0` oraz przyciśniemy `RETURN` około 20 razy, to zobaczymy sylwetkę wskaźnika myszki zapisaną jako sprite.

VERSION

Rozkazem tym spowodujemy wyświetlenie na ekranie daty i wersji aktualnego ROM-u Amig1.

MEGASTICK

Rozkaz ten spowoduje wyświetlenie ekranu dotyczącego joystick'a. Jest on użyteczny, gdy chciałbyś, aby Twój joystick zachowywał się jak jeden z klawiszy klawiatury. Przykładowo napisz: `MEGASTICK` i naciśnij przycisk "fire" w joystick'u oraz przyciśnij spację. Od tej pory gdy uruchomisz znów Amigę wciśnięcie fire będzie powodowało spację. Można też używać wszystkich położen joystick'a oraz kombinacji (np.: `lewo+góra+fire`). Po naciśnięciu `ESC` działanie `MEGASTICK'a` zostaje zatwierdzone.

NOSTICK

Działanie `MEGASTICK'a` zostaje usunięte.

CLRSTICK

Tym rozkazem wyczyścimy wszelkie ustalone `MEGASTICK'iem` kody powrotne do zera.

10

POZOSTAŁE ROZKAZY

SSTICK

Tym rozkazem możemy nagrać na dyskietkę wartości, które zostały ustalone przy pomocy rozkazu MEGASTICK, aby można je było użyć później.

LSTICK

Tym rozkazem możemy załadować wartości dotyczące rozkazu MEGASTICK, które nagraliśmy na dysk przy pomocy komendy SSTICK.

RESET

Działa podobnie, jak kombinacja klawiszy CTRL-A-A w Amidze.

PAL

Przełącza Amigę w tryb PAL

NTSC

Przełącza Amigę w tryb NTSC

SETMAP

Rozkazem tym uruchomimy ekran, przy pomocy którego będzie można dokonać edycji klawiszy na klawiaturze Amigi. Przykładowo chcemy aby przyciśnięcie klawisza F1 było równoznaczne z wpisaniem komendy DIR. Musimy więc tak postępować:

- wpisujemy SETMAP

10 POZOSTAŁE ROZKAZY

- używając myszki najedź wskaźnikiem na klawisz który chcesz zmienić (F1) i naciśnij lewy przycisk myszy.
- w wyświetlonym okienku wpisujemy tekst (RUN) teraz przyciskamy lewy przycisk myszy na napisie "OK", aby zatwierdzić naszą zmianę.

W taki sposób można pozmieniac znaczenie różnych klawiszy na klawiaturze i cały zestaw można nagrać na dysk przez naciśnięcie na SAVE. Gdy chcemy zainstalować nowa mapę klawiatury naciskamy na INSTALL i zostanie ona zapisana do pamięci, tak, że gdy wyjdziemy z Action Replay'a-będzie używana nowa mapa klawiatury.

ASCII

Ta bardzo użyteczna komenda spowoduje pokazanie ekranu mapy znaków ASCII i odpowiadających im kodów. Jest to bardzo przyteczne głównie dla tych programistów, którzy nie mają instrukcji obsługi Amiga.

ALERT (guru)

Rozkaz ten jest wyjątkowo użyteczny dla programistów. Gdy pojawia się napis GURU MEDITATION i odpowiedni numer-często trudno jest zapamiętać co on oznacza. Przykładowo "GURU" o numerze 840000C nic nam nie mówi, ale jeśli wpisujemy: ALERT 850000C to wyjaśni nam wiele, jeśli jesteśmy programistami. Napisanie samego "ALERT" spowoduje wyświetlenie wszystkich "GURU" wraz z ich krótkimi opisami.

SMALLCHAR

Jeśli posiadasz drukarkę pracującą w trybie EPSONa, to ten rozkaz spowoduje zmniejszenie rozmiarów tekstu przesyłanego do drukarki.

10 POZOSTAŁE ROZKAZY

NORMALCHAR

Przywrócenie normalnego zestawu znaków.

PRT "tekst"

Instrukcja ta wysyła ciąg znaków do drukarki zawarty między znakami "". Można też wpisywać numery przed danym tekstem wtedy tekst może być rozszerzony, zmniejszony, np. poniższa komenda wydrukuje na drukarce tekst "hello" w rozszerzonym stylu:

PRT 1B 57 31 "hello"

VIRUS

Rozkaz ten uaktywnia przeszukiwanie pamięci pod względem wszystkich znanych do tej pory wirusów. Jeśli na ekranie preferencji mamy uaktywniony na "On" "VirusTest", to stosowanie tego rozkazu jest zbędne.

KILLVIRUS

Odszukuje i usuwa wszystkie obecne w pamięci Amigę wirusy.

Poniższy zbiór rozkazów z pewnością będzie bardziej użyteczny dla tych, którzy programują w kodzie maszynowym. Początkujący użytkownik może niewiele zrozumieć z informacji podanych w tym rozdziale. Jednak po zakupieniu jednej z pozycji książkowych dotyczących programowania w kodzie maszynowym i przebrnięciu przez podstawowe jej rozdziały rozkazy monitorowe Action'a zaczną mieć jakiś sens.

SETEXCEPT

Pozbędziemy się w ten sposób irytujących komunikatów "GURU"

COMP (start) (koniec) (cel)

Rozkaz ten porównuje blok pamięci z przedziału "start"- "koniec" z blokiem zaczynającym się w miejscu "cel". W efekcie zostaną wyświetlone wszelkie różnice.

LM (ścieżka) (nazwa), (cel)

Tym rozkazem możemy załadować do pamięci plik z dyskietki o nazwie "nazwa" w miejsce pamięci o adresie "cel". Np. LM DATA,70000 - załaduje zawartość zbioru o nazwie DATA począwszy od adresu 70000.

SM (nazwa), (start) (koniec)

Ten rozkaz używany jest do nadrywania bloku pamięci na dysk w standardowym formacie (blok ten znajduje się w pamięci pomiędzy wartościami "start" i "koniec". Przykład:

```
SM scroll,3021f 312ea
```

SMOC (nazwa), (start) (koniec)

Ten rozkaz nagrywa dowolny blok pamięci na dysk jako zbiór znaków ASCII w formacie DC.B. Taki zbiór, może być później załadowany do większości pakietów narzędziowych.

SMDATA (nazwa), (start) (koniec)

To podobny rozkaz do powyższego, ale tutaj blok pamięci zostanie zapisany w formacie DATA.

A (adres)

Ta instrukcja umożliwia rozpoczęcie wprowadzania komend języka maszynowego od określonego adresu. Możesz używać wszystkich standardowych komend procesora Motorola 68000. Aby zakończyć wprowadzanie przyciśnij ESC.

BS (adres)

Jest to rozkaz który umożliwi hacker'owi lub programiście uzyskanie informacji o pewnym miejscu w programie. Możesz ustalić miejsce w pamięci przez wskazanie go wartością "adres".

B

Używając tego rozkazu możesz zobaczyć wszystkie miejsca przerwania ustalone przez rozkaz BS.

11

MONITOR

B0 (adres)

Kasuje miejsce przerwania ustalone poprzednio w miejscu wskazanym przez "adres"

X

Wyjście z okna Action Replay'a z zachowaniem wszystkich ustalonych zmian.

C (ADRES)

Amiga wyposażona jest także w procesor pomocniczy, który może być podobnie programowany jak M68000. Po tym jak wpiszesz C i adres w pamięci zostaną wyświetlone instrukcje procesora w podanym miejscu pamięci.

D (adres)

Ten rozkaz rozpocznie "disasemblowanie" programu, od miejsca w pamięci do którego został on załadowany.

E (wyrównanie)

Rozkaz ten umożliwia zobaczenie zawartości rejestrów w systemie dwójkowym. Wartości wyświetlane na ekranie mogą być zmieniane przez najeżdżenie kursorem, modyfikację wybranej linii i naciśnięcie RETURN.

F "łańcuch", (start) (koniec)

Rozkaz ten umożliwia przeszukiwanie pamięci w obszarze od adresów "start" i "koniec" ze względu na pojawienie się w nim określonego ciągu znaków zawartego w "łańcuch"

11

MONITOR

Przykład: P"COMMODORE",0 7FFFF

Ta komenda spowoduje, że Action będzie przeszukiwał pamięć Amigi w granicach od 0 do 7FFFF ze względu na ciąg znaków COMMODORE.

FA (adres), (start) (koniec)

Rozkaz ten przeszukuje pamięć pod względem adresu odnośnie kodu operacji. Działanie rozkazu polega na szukaniu pomiędzy podanymi wartościami "start" i "koniec" instrukcji kodu maszynowego, które odnoszą się do danego miejsca w pamięci "adres".

FR (łańcuch), (start) (koniec)

Rozkaz ten przeszukuje pamięć odnośnie pewnego łańcucha znaków i wyświetlenie tzw. wyrównania.

G (adres)

Rozkaz ten ustali wszystkie rejestry na takie, jakie były gdy program został "zamrożony", oraz przeskoczy do miejsca w pamięci określonego przez "adres".

TRANS (start) (koniec) (cel)

Rozkaz ten służy do przeniesienia bloku pamięci z obszaru między wartościami "start" i "koniec" do miejsca określonego adresem początkowym "cel".

WS "łańcuch", (adres)

W ten sposób możesz zapisać łańcuch znaków tak, aby jego początek leżał w miejscu pamięci określonym przez "adres". Przykład: WS "COMMODORE",41259.

11

MONITOR

M (adres)

Ten rozkaz spowoduje wyświetlenie na ekranie linii danych w formacie "bajtu" począwszy od miejsca w pamięci określonego przez adres. Bajty można zmieniać przez najechanie kursorem na odpowiedni numer i wpisanie swojego numeru i naciśnięcie RETURN. Aby wyjść z monitora naciśnij ESC.

M (adres)

Patrz komenda "M" tylko tu pamięć będzie pokazywana w kodzie ASCII.

MQ (adres)

Spowoduje szybkie wyświetlenie pamięci w kodzie ASCII

MENCODE (start) (koniec) (kod)

Rozkaz ten spowoduje zakodowanie pamięci pomiędzy wartościami "start" i "koniec" wartością "kod". W efekcie blok będzie niemożliwy do odczytania. Przykład: MENCODE 312FE 345A1 EA

O "łańcuch", (start) (koniec)

Rozkaz ten spowoduje wypełnienie bloku pamięci powtórzonymi sekwencjami znaków (łańcuch).

R (rejestr) (wartość)

Wpisując samo "R" otrzymamy wyświetloną zawartość wszystkich rejestrów procesora 68000 w momencie "zamrażania". Jeśli chciałbyś zmodyfikować te

rejestry, to powinienś określić zarówno numer rejestru "rejestr" jak i "wartość", którą chcesz wpisać. Na przykład:

R DO !100

W (rejestr)

Rozkaz ten spowoduje wyświetlenie zawartości obu układów CIA Amiq. Wartość "rejestr" może być użyta do zdefiniowania "wyrównania" od początku CIA.

Y (adres)

Ten rozkaz jest bardzo podobny do rozkazu "M", z tym że pamięć jest wyświetlana i edytowana w systemie dwójkowym.

MS (adres)

Ta instrukcja jest dla wszystkich programistów którym często zdarza się że psuje się pewne miejsce w pamięci. Użyj tego rozkazu wraz z adresem bajtu, który chcesz obserwować i sprawdzać. Wystartuj swój program i jak tylko jakikolwiek rozkaz zmeni interesujący Cię adres-Action uaktywni się i licznik programowy wskaże następny adres po tym, gdzie zostało dokonane zniszczenie.

MV

Ten rozkaz spowoduje wyświetlenie listy wszystkich miejsc w pamięci ustalonych przy użyciu instrukcji MS.

MD (adres)

Ten rozkaz spowoduje usunięcie adresu "adres" z powyższej listy.

11

MONITOR

MDA

Ten rozkaz spowoduje usunięcie wszystkich adresów z powyższej listy.

TR (kroki)

Za pomocą tej komendy możemy śledzić program w języku maszynowym od miejsca aktualnego "zamrożenia" programu. "Kroki" to liczba kroków od danego punktu.

? (wyrażenie arytmetyczne)

Rozkaz ? jest m.in bardzo przydatny do zmiany podstaw układów (np. z 16-kowego na 10-tny). Rezultat działania będzie wyświetlany z podstawą 2-kową, 16-kową lub dziesiętną).

12

ROZKAZY DOTYCZĄCE INFORMACJI O STANIE SYSTEMU AMIGI

Większość rozkazów w tym rozdziale jest poświęcona złożonym informacjom systemowym. Jednak niektóre, jak np. AVAIL są użyteczne dla każdego.

AVAIL

Wyświetla ilość dostępnej pamięci w Amidze.

INFO

Wyświetla listę ważnych informacji o systemie.

LIBS

Wyświetla listę bibliotek wraz z odpowiednimi adresami.

INTERRUPTS

Wyświetla listę wszystkich aktualnych przerw.

EXCEPTIONS

Pokazuje listę "wyjątków" i wektorów przerw procesora 68000, wraz z miejscami w pamięci, gdzie są one zlokalizowane.

EXECBASE

Wyświetla listę wektorów przerw procesora.

RESOURCES

Wyświetla zawartość listy przedziałów pamięci.

12

ROZKAZY DOTYCZĄCE INFORMACJI O STANIE SYSTEMU AMIGI

CHIPREGS

Wyświetla nazwy wraz z wyrównaniami rejestrów CHIP

DEVICES

Wyświetla listę urządzeń logicznych wraz z adresami.

TASKS

Wyświetla listę zadań wykonywanych przez Amigę.

PORTS

Wyświetla listę "portów" Amigi.

Amiga Forever!

Martin Flash Gordon