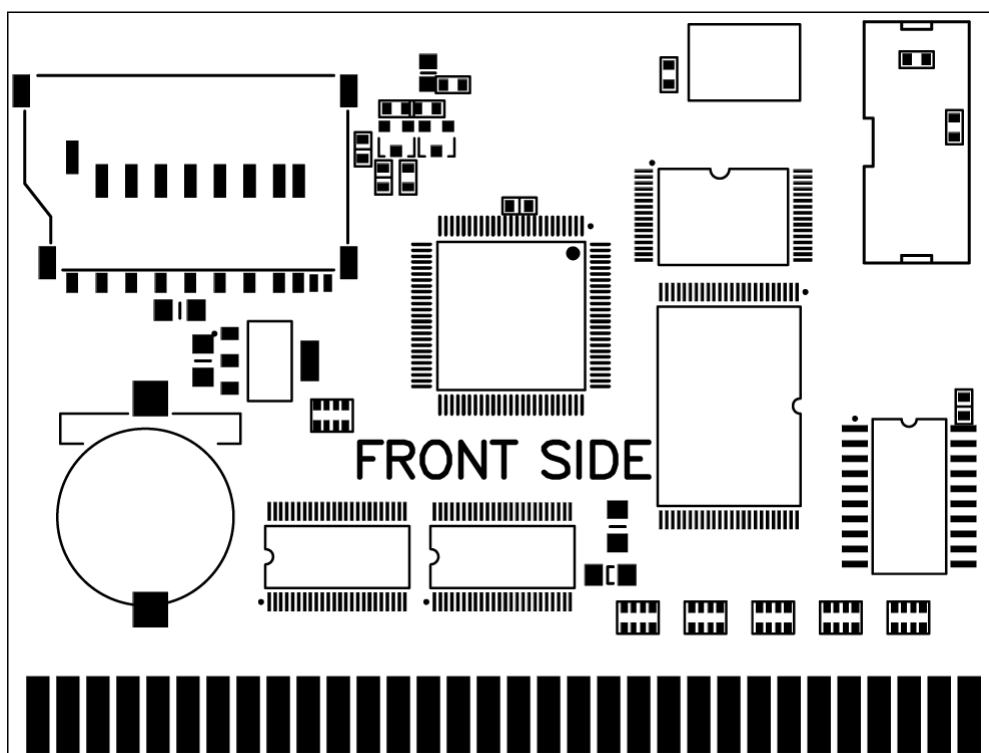


EverDrive-MD V3

Руководство пользователя.



www.krikzz.com

27.06.2013

Спецификация:

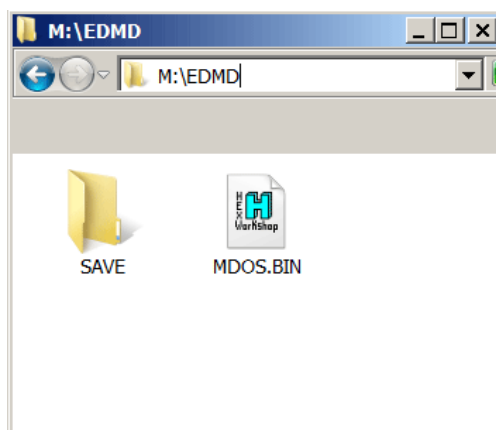
- Поддерживается 99% игр из библиотеки SEGA
- Встроенный режим совместимости с SEGA Master System
- Поддержка ромов 32X
- Функция загрузки CD BIOS
- Аппаратный MegaKey
- Максимальный размер ROM 7Мбайт
- Возврат в меню через reset
- Высокая совместимость с китайскими клонами приставок
- Автоматическое копирование SRAM сохранений на SD карту
- Поддержка SD/MMC карт до 32ГБ
- Поддержка файловых систем FAT16 и FAT32
- GameGenie чит-коды
- Простое и интуитивно понятное меню
- Не требуется дополнительное программное обеспечение и подключение к PC

В новой версии картриджа появилась улучшенная поддержка неполноценных китайских приставок - клонов, доработан интерфейс, добавлены и улучшены аппаратные функции. Новый картридж позволяет вернуться в меню из игры, не выключая приставку, появилась возможность запускать многоигровки. Картридж использует абсолютно новую OS, которая была написана с нуля. EverDrive-MD V3 загружает OS прямо с SD карты при каждом включении приставки, вместо того чтобы прошивать её во внутреннюю память, что позволяет избежать опасности испортить картридж во время обновления.

Подготовка к работе:

- 1) Скачать MDOS.BIN с <http://krikzz.com>;
- 2) Создать папку EDMD в корневом каталоге SD карты;
- 3) Скопировать MDOS.BIN в папку EDMD;
- 4) Разархивировать ROM файлы и скопировать их на SD карту;
- 5) Вставить SD карту в картридж;

Рекомендуется не сваливать все ром файлы в одну папку – картридж не сможет «увидеть» больше чем 1024 файла в одной папке, к тому же папки с большим количеством файлов могут открываться медленно. Лучше всего создать несколько папок, и разложить в них ромы в алфавитном порядке. Теперь можно включить приставку, выбрать любой ROM, вызвать меню файла с помощью кнопки A и запустить игру.



Файловый браузер

Управление:

A – Открыть папку или вызвать меню файла

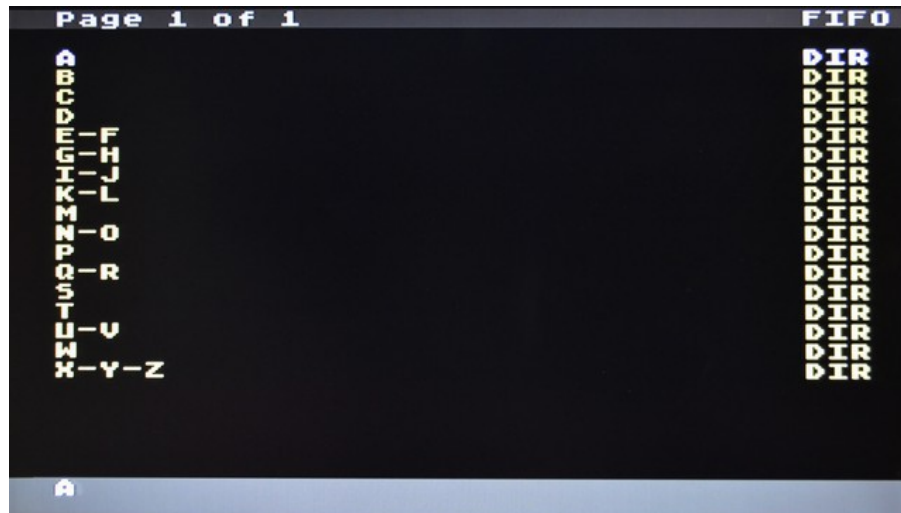
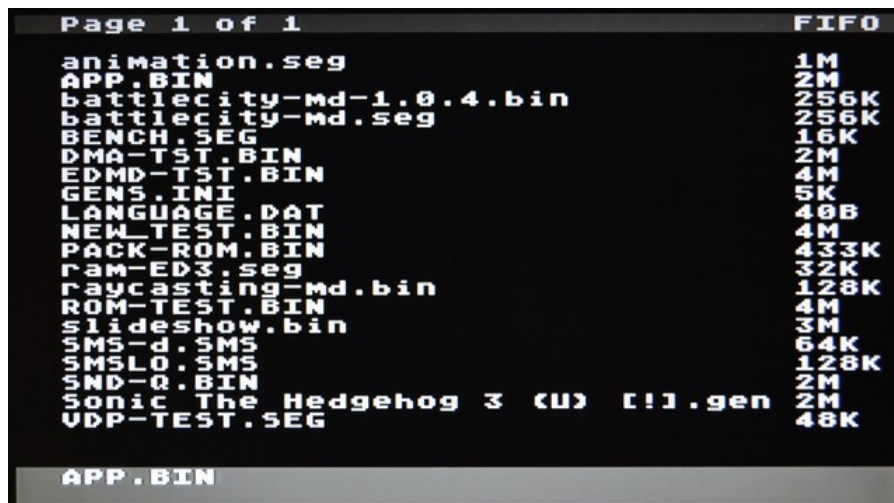
B – Возврат в субдиректорию

C – Вызов главного меню

START – запустить игру, которая была выбрана в последний раз

Желтым цветом отмечены папки, серым отмечены файлы.

Браузер позволяет загружать ROM файлы и SRAM сохранения, также можно загружать GameGenie читы из .txt файлов. Файловый браузер может отображать до 1024 файла внутри каждой папки. На серой полосе внизу экрана отображается полное имя выбранного файла в случае если имя слишком длинное и не помещается на экране.



Меню файла

Содержимое этого меню зависит от типа выбранного файла.

ROM файл:

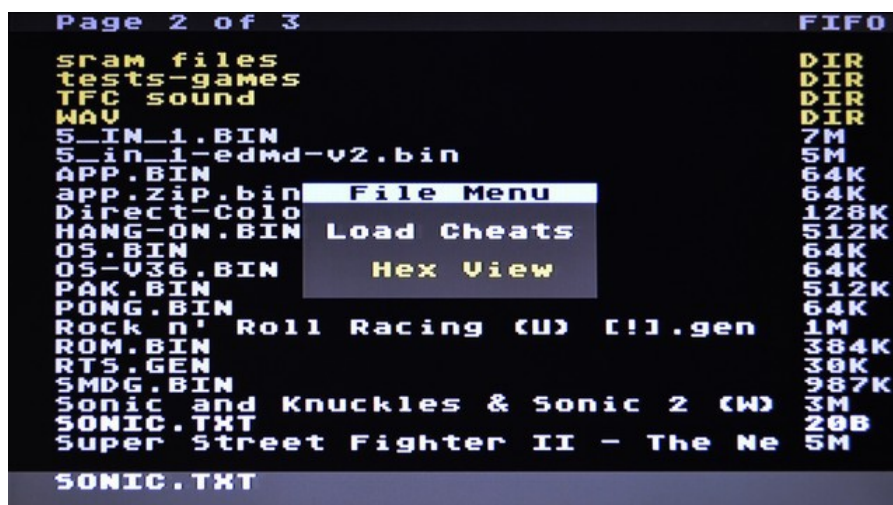
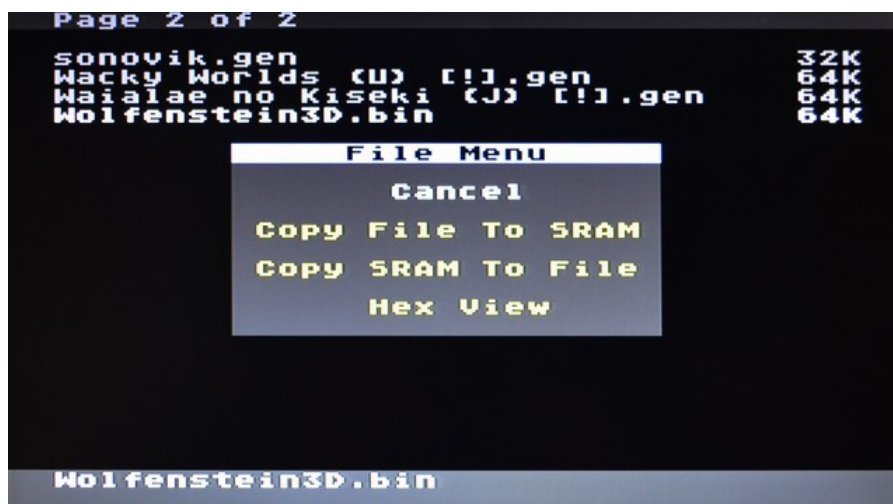
- Load And Start: Загрузить ром во внутреннюю память картриджа и запустить его.
- Load Only: Загрузить ром во внутреннюю память картриджа и остаться в браузере
- Hex view: просмотреть содержимое файла в хекс-редакторе

.txt файл:

- Load Cheats: загрузить чит-коды из файла.
- Hex view: просмотреть содержимое файла в хекс-редакторе

.srm файл, или любой файл в папке EDMD/SAVE:

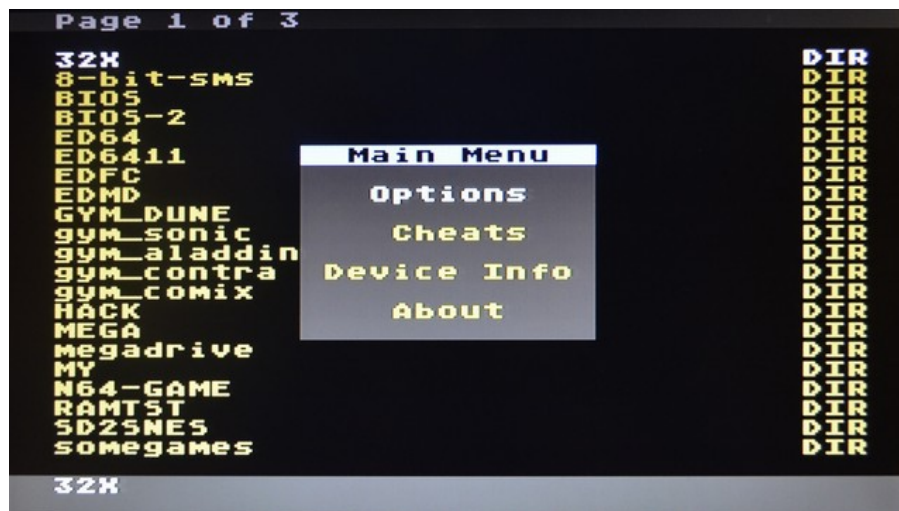
- Cancel: закрыть меню файла
- Copy File to SRAM: скопировать содержимое файла в SRAM память
- Copy SRAM to file: скопировать содержимое SRAM памяти в файл.
- Hex view: просмотреть содержимое файла в хекс-редакторе



Main Menu

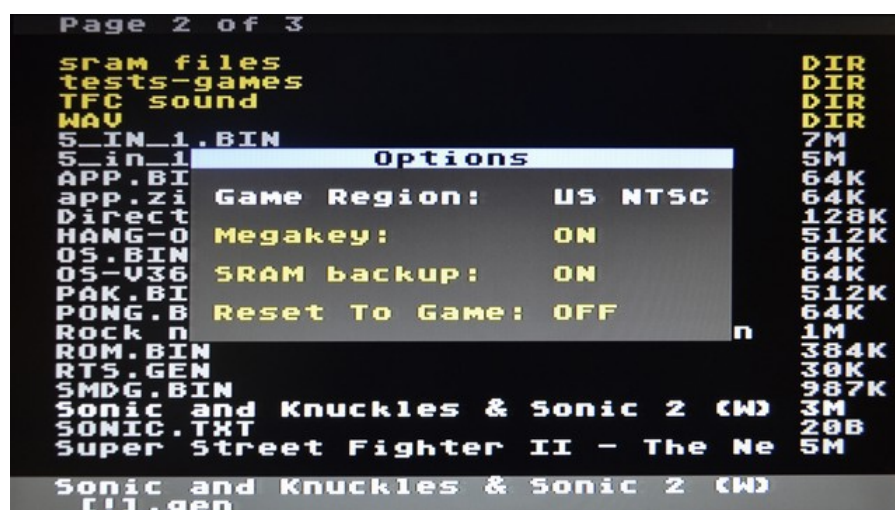
Вызывается с помощью кнопки C из Файлового браузера.

- Options: Настройки системы
- Cheats: Управление чит-кодами
- Device Info: Системная информация
- About: Информация об устройстве



Options

- **Game Region:** Регион ROM файла. Каждый раз определяется автоматически при выборе нового рома. Используется мегакеем для отключения региональной защиты. В случае если система определила регион рома неправильно, можно установить этот параметр вручную. Должен соответствовать региону рома (не приставки).
- **MegaKey:** Позволяет отключить региональную защиту. Некоторые игры могут иметь продвинутый метод определения региона приставки, в этом случае мегакей не сможет отключить защиту. Мегакей не работает в случае, если картридж подключен через SEGA 32x. Мегакей не делает экспортный ром полностью совместимым с приставкой, он лишь может отключить защиту, если при этом игра физически не совместима с приставками не своего региона, то она запустится, но может работать нестабильно или с неправильной скоростью. Никто и ничто не может заставить правильно работать PAL ром на NTSC приставке или наоборот, если в игру не была заложена совместимость, поэтому рекомендуется использовать те ромы, которые соответствуют региону приставки, а другие регионы использовать только в том случае когда ром своего региона не существует.
- **SRAM backup:** Функция автоматического сохранения SRAM памяти на SD карту при смене игры. Некоторые игры имели возможность сохранения, они сохраняли свои данные в SRAM память, которая питалась от батарейки. Если включено, то при выборе новой игры, OS создаст в папке EDMD/SAVE/ файл, имя которого соответствует текущей игре и сохранит в него содержимое SRAM памяти. В следующий раз при загрузке этой игры, OS автоматически загрузит файл обратно в SRAM память. Файл не создастся в случае если игра не трогала SRAM память. Если функция отключена, то SRAM память по прежнему доступна для игр, но её содержимое не будет сохраняться/загружаться на/с SD карты при смене игры.
- **Reset To Game:** Если выключено, то после сброса картридж будет возвращаться из игры обратно в меню, если включено – игра при сбросе будет перезагружаться. В этом случае можно будет вернуться в меню только после выключения приставки.



Cheats

Управление:

LEFT-RIGHT - переключение между GameGenie и RAW кодами

A - Ввод кода

B - Возврат из меню

C - Вкл/Выкл выбранный код

Выключенные коды показаны серым цветом, активные показаны желтым.

Ввод кода:

Крестовина - выбор символа из таблицы

A - ввести символ и перейти к следующему

B - Перейти к предыдущему символу

C - Перейти к следующему символу

START – Закончить ввод

Ввод заканчивается после введения последнего символа или после нажатия START

Apply codes:

- Apply: Применить коды. Внутренняя ROM память будет модифицирована, после этого единственный способ отменить коды – сменить игру или выбрать ту же игру повторно в файл-браузере. Все коды будут сброшены при выборе новой игры. Примененные коды не будут отображаться в Chets меню, когда оно будет открыто в следующий раз.
- Cancel: Не применять введенные коды и вернуться в Главное меню.
- Modify: Продолжить ввод кодов.

Поддерживаются коды только для ROM области, RAM коды работать не будут. Все неработоспособные и отключенные коды будут серыми.

Порядок действий для применения кодов:

- 1) Выбрать игру (Load only)
- 2) Открыть Cheats Меню
- 3) Ввести коды
- 4) При выходе из меню нажать Apply

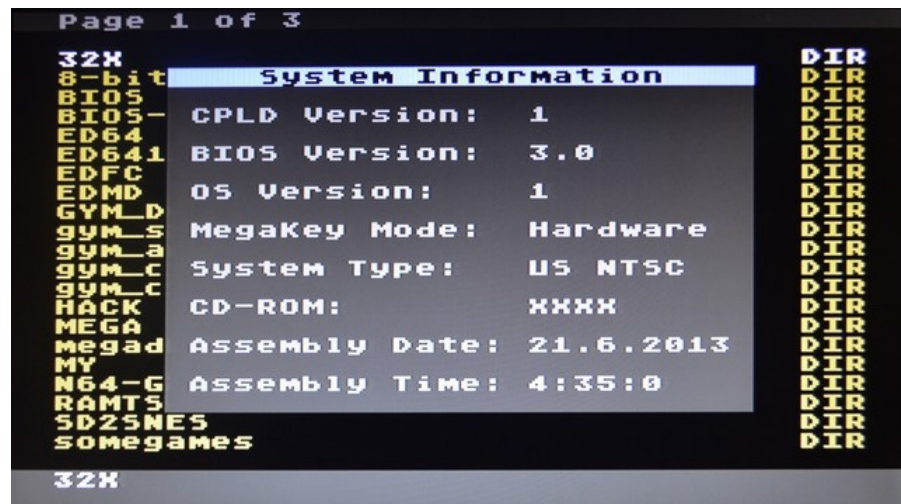
Позже можно вернуться в меню, и добавить новые коды. Все коды сбрасываются при смене игры (Load only или Load And Start)

Вместо того чтобы вводить коды вручную, их можно загрузить из текстового файла. Для этого нужно выбрать текстовый файл в браузере и в меню файла выбрать Load Cheats, после этого нужно выполнить пункт 4 из вышеуказанного порядка действий. В текстовом файле коды должны быть записаны в следующем формате: ATBT-AA32. Коды можно перечислять через запятую или записывать в столбик.



Device Info

- CPLD Version: Версия прошивки чипа Altera MAX II
- BIOS Version: Версия BIOS картриджа
- OS Version: версия меню картриджа
- MegaKey Mode: Hardware: все в порядке – мегакей работает. Software: мегакей не может менять регион приставки по каким-то причинам, к примеру из за того, что подключена 32X. В таком случае картридж будет пытаться пропатчить свою ром память софтверно, но этот метод не сработает для многих игр.
- System Type: регион приставки
- CD-ROM: регион Mega-CD, или «XXXX» если Mega-CD не обнаружена.
- Assembly date: Дата создания картриджа
- Assembly time: Время создания картриджа



Режим совместимости с SEGA Master System

В 16-битную приставку SEGA была заложена совместимость с её предшественницей – 8-битной SEGA Master System. Это позволяет запускать старые 8-битные игры от Master System на 16-битной MegaDrive/Genesis. Почти все игры Master System работают без проблем, хотя есть такие, которые нельзя запустить на 16-битной приставке. Например, некоторые игры используют специфический видео режим, который отсутствует в видео чипе 16-битной приставки, такие игры запустятся, но на экране будет каша. Также можно запустить игры SEGA-SG1000 и SEGA GameGear, будет идти звук, но они тоже используют не поддерживаемые видео режимы и по этой причине на экране будет каша или черный экран. Также есть такие игры, которые будут работать только с настоящим джойстиком Master System. Режим совместимости с Master System не доступен если картридж подключен через SEGA 32x, также этот режим отсутствует у SEGA Nomad, SEGA Genesis3 и в некоторых китайских клонах. На таких приставках нельзя запустить игры Master System. Сверху на картридже есть небольшая тактовая кнопка, эта кнопка предназначена для паузы в играх Master System.

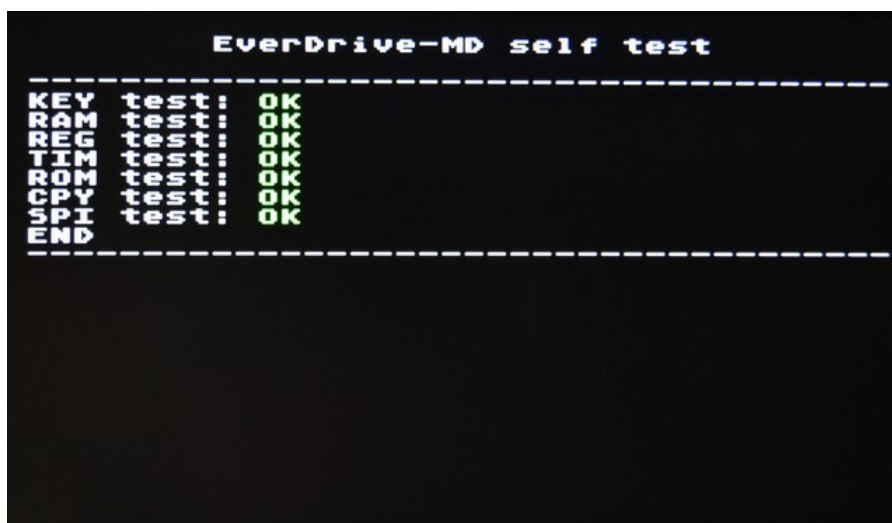
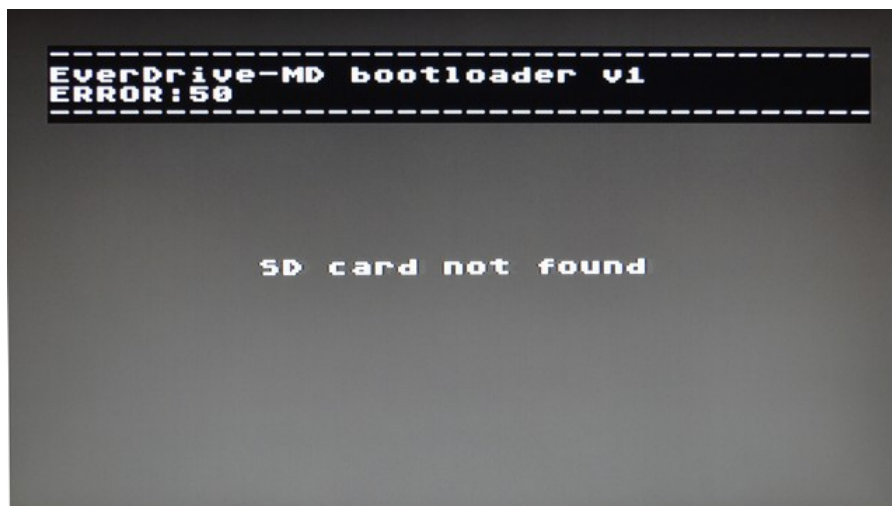


Self Test

Картридж имеет набор встроенных тестов, которые позволяют проверить работоспособность компонентов картриджа и самой приставки. Важно помнить, что после запуска теста все настройки будут сброшены на заводские, содержимое SRAM будет очищено, а последняя игра будет удалена из внутренней памяти картриджа. Чтобы запустить тест, включите картридж без SD карты и после того как увидите серый экран, который говорит о том что SD карта не обнаружена, вставьте SD карту и нажмите A+B+C на первом джойстике.

Значение тестов:

- KEY: Тест работоспособности MegaKey.
- RAM: Тестирование SRAM памяти.
- REG: Проверка доступа к регистрам картриджа
- TIM: Проверка сигнала !TIME. На китайских клонах иногда этот сигнал не подключен к картриджу, в таком случае не будет работать Super Street Fighter и некоторые игры, которые используют SRAM и большой ром – больше 2Мб.
- ROM: Тест флеш памяти.
- CPY: Проверка передачи данных между FLASH, SRAM и RAM
- SPI: проверка SD карты.



Общие рекомендации

- Не помещайте в одну папку более 500 файлов, это может замедлить открытие папки.
- Во время форматирования SD карты выбирайте файловую систему FAT32 и размер кластера 32 килобайт. Большой размер кластера может немного ускорить скорость копирования игр во внутреннюю память картриджа.
- Для форматирования SD карты и копирования файлов рекомендуется использовать стандартные средства Windows. Специальные программы для форматирования и файл-менеджеры использовать не рекомендуется.
- Рекомендуется использовать GoodGen ромсет.
- Не заполняйте SD карту под завязку, оставьте хотя бы 10% свободного пространства.
- Некоторые игры SEGA Master System могут не работать, если к системе подключена MEGA-CD.
- Картридж может работать нестабильно, если к системе подключена MEGA-CD, но при этом питание не подключено к самой MEGA-CD.
- Игры SEGA 32x не будут работать, если к системе не подключена сама 32x.
- Распаковывайте ROM файлы перед копированием на SD карту. Заархивированные ромы работать не будут.
- Не сушите картридж в микроволновке.

Вопросы и ответы

В) Для чего нужна функция загрузки CD-BIOS?

О) Эта функция позволяет запускать Американские диски на европейской приставке и наоборот. Нужно лишь загрузить биос соответствующий региону диска.

В) Можно ли запустить ранее прошитую игру без SD карты, не загружая меню?

О) Да. Для этого нужно нажать START.

В) Можно ли сохранять любую игру в произвольный момент, как на эмуляторе?

О) Нет. Сохранения работают только в тех играх, в которых они предусмотрены (те игры, у которых были картриджи с батарейками).

В) Что делать, если при каждом включении картридж показывает такое сообщение: "Settings reset to default"

О) Вероятно пора заменить батарейку.

В) Я скопировал MDOS.BIN на SD карту и вставил её в картридж, но картридж по прежнему показывает серый экран с ошибкой, что делать?

О) Попробуйте использовать другую SD карту. Некоторые SD карты могут не работать с картриджем, особенно это относится к дешевым SD картам купленным через интернет.

В) Можно ли запустить PAL ром на NTSC приставке или наоборот?

О) Можно, но стоит всегда стараться запускать ром соответствующий региону приставки. Экспортные ромы могут быть нестабильными, или работать с неправильной скоростью.

В) Есть ли какая-то разница между обычным картриджем, и такой же игрой запущенной через EverDrive ?

О) Разницы нет. Игровой процесс, скорость, цвета, музыка и все остальное абсолютно идентичны. После запуска игры, меню и SD карта отключается, игра запускается из внутреннего флеш-чипа картриджа точно так, как это бы было на настоящем картридже.

В) Для чего нужна кнопка, которая находится в верхней части картриджа?

О) Эта кнопка предназначена для паузы в играх Master System.

В) Может ли EverDrive-MD работать как рам картридж для Mega-CD?

О) Нет.

В) Можно ли запустить игру для 32x без самой 32x?

О) Нет.

В) Можно ли запускать игры Master System без Power Base Converter ?

О) Да.

В) Что такое GameGenie чит-коды и где их взять?

О) Поищите в интернете — там много информации на эту тему.

Коды ошибок

50-59: Ошибка инициализации SD карты. Вероятно SD карта несовместима с картриджем.

62-63: Ошибка чтения SD карты. Может быть вызвана несовместимостью с SD картой, или поврежденной фат системой.

64-68: Ошибка записи на SD карту. Может быть вызвана несовместимостью с SD картой, или поврежденной фат системой.

100: Запрашиваемый файл не существует.

101: Попытка создать файл с таким же именем, как у уже существующего файла

103: Выход за границы файла. Может быть вызвана поврежденной фат системой.

105: Недостаточно места на диске.

106: Запрашиваемый файл является папкой.

110: Фат система не обнаружена.

130: Ром слишком большой.

132: Во внутренней памяти картриджа нет игры.