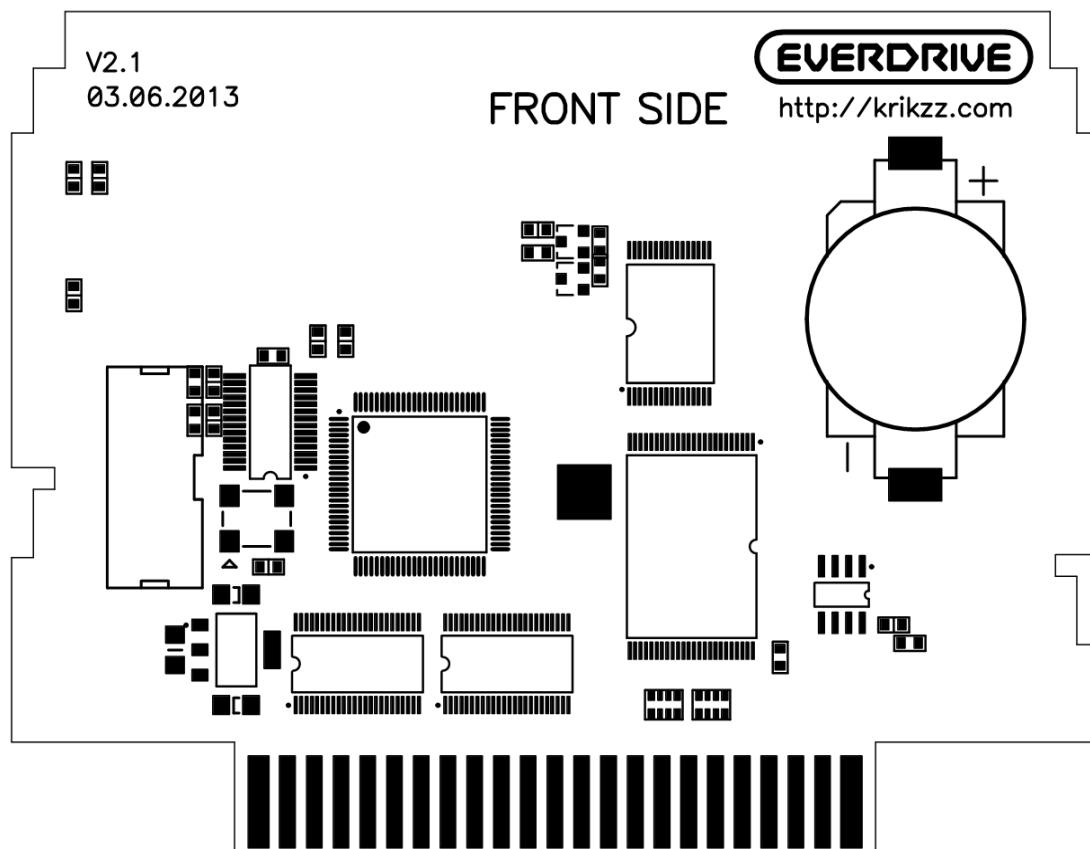


Super EverDrive V2

Руководство пользователя



www.krikzz.com

22.11.2013

Спецификация:

- Максимальный размер ROM 7Мбайт
- Возврат в меню через reset
- 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 новом картридже появилось улучшенное меню, поддержка GameGenie кодов и улучшенная совместимость с не официальными играми. Игры теперь загружаются быстрее.

Картридж использует абсолютно новую OS, которая была написана с нуля. Super EverDrive V2 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. Картридж использует мульти региональный CIC чип, что позволяет использовать картридж с приставками любого региона.

Подготовка к работе:

- 1) Скачать snesos-v*.zip с <http://krikzz.com>;
- 2) Скопировать содержимое архива в корневой каталог SD карты;
- 3) Разархивировать ROM файлы и скопировать их на SD карту;
- 4) Вставить SD карту в картридж;

Рекомендуется не сваливать все rom 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 B и запустить игру.



Файловый браузер

Управление:

B – Открыть папку или вызвать меню файла

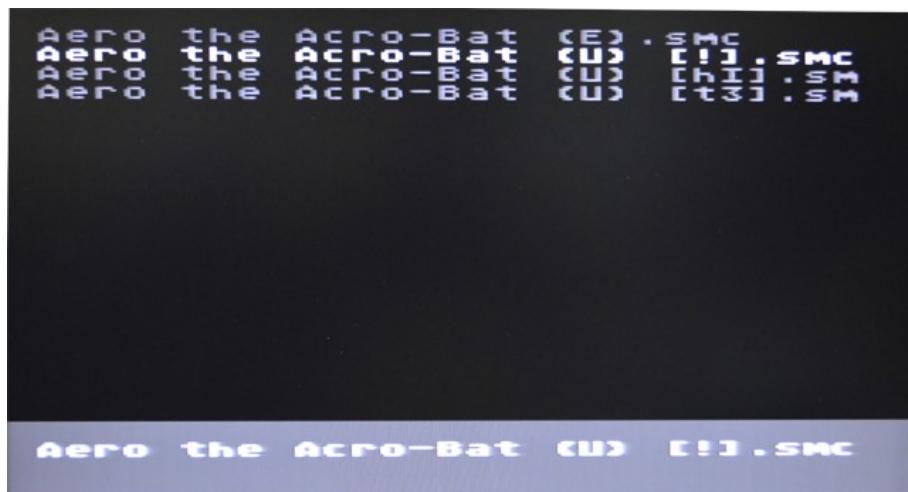
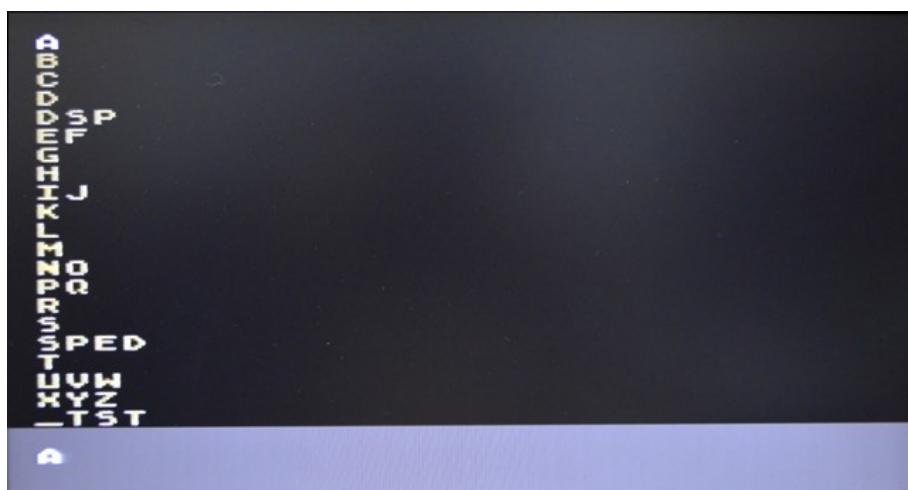
A – Возврат в субдиректорию

SELECT – 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.

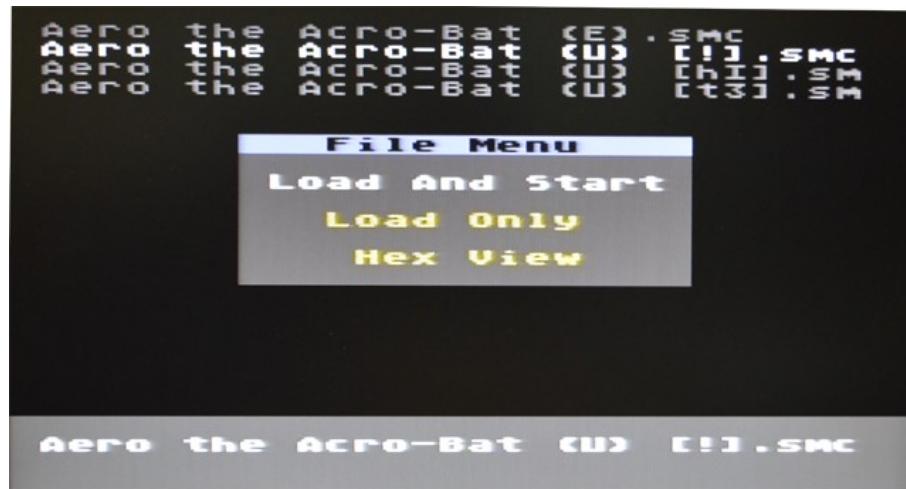


Меню файла

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



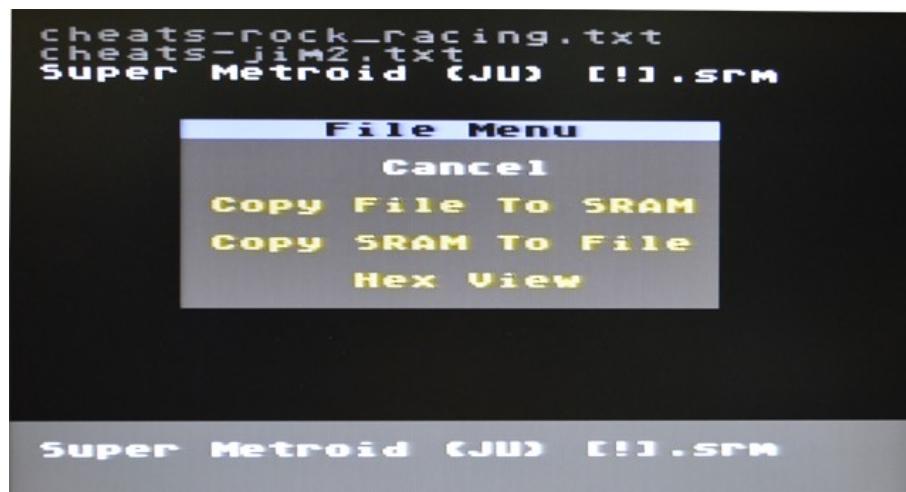
.txt файл:

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



.srm файл, или любой файл в папке SPED/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 SELECT из Файлового браузера.

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



Options

- *Map Mode: Позволяет выбрать тип рома.
- *ROM Size: Размер рома, который будет «видеть» игра. Некоторые игры проверяют размер ром памяти, и отказываются запускаться если он больше чем должен быть.
- *RAM Size: Размер SRAM памяти, которую будет «видеть» игра. Игры с функцией сохранения могут использовать эту память для сохранения прогресса. Некоторые игры проверяют размер SRAM памяти, и отказываются запускаться если он не соответствует ожидаемому размеру.
- *RAM: Включение/отключение SRAM памяти.
- *DSP: Включение/отключение DSP чипа (Если установлен па плате)
- Reset: Если включено, то после сброса картридж будет возвращаться из игры обратно в меню, если выключено – игра при сбросе будет перезагружаться. В этом случае можно будет вернуться в меню только после выключения приставки.
- Sorting: Отключение этой функции позволяет ускорить открытие папок, содержащих большое количество файлов. Если эта функция включена, файлы будут отображаться в алфавитном порядке, если выключена, тогда файлы будут отображаться в том порядке, в котором они записывались на диск.

*Параметры помеченные звездочкой устанавливаются автоматически при смене игры. Значения этих параметров автоматически определяет ОС картриджа, как правило их не нужно менять вручную, но иногда может возникнуть такая потребность — когда заголовок рома содержит ошибки и игра не запускается. Ошибочные заголовки встречаются у некоторых пиратских ромов.



Cheats

Управление:

Ввод кода:

Крестик лево/право – переключение между символами кода

Крестик лево/право+B или SL/SR – изменение символа кода

Крестик верх/низ — выбор кода

A – возврат из меню

Во время возврата из меню, система предложит применить введенные коды.

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 Cheats меню, когда оно будет открыто в следующий раз.
- Cancel: Не применять введенные коды и вернуться в Главное меню.
- Modify: Продолжить ввод кодов.

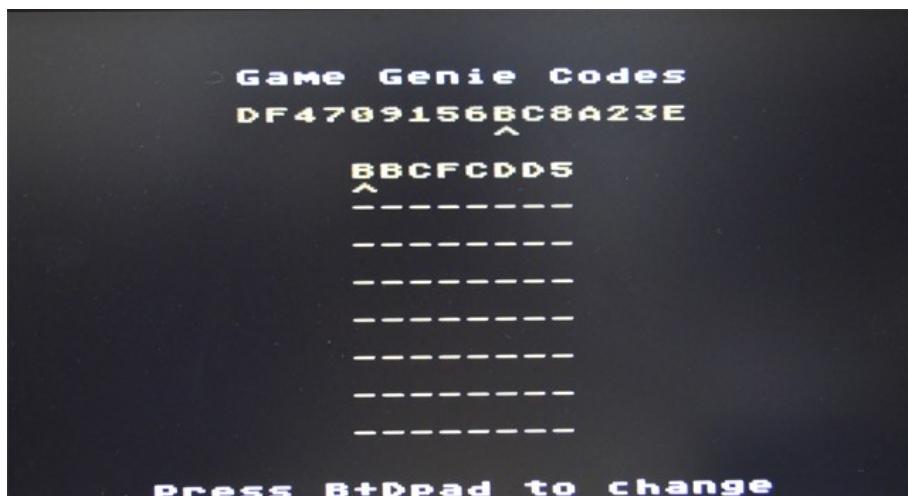
Поддерживаются коды только для ROM области, RAM коды работать не будут.

Порядок действий для применения кодов:

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

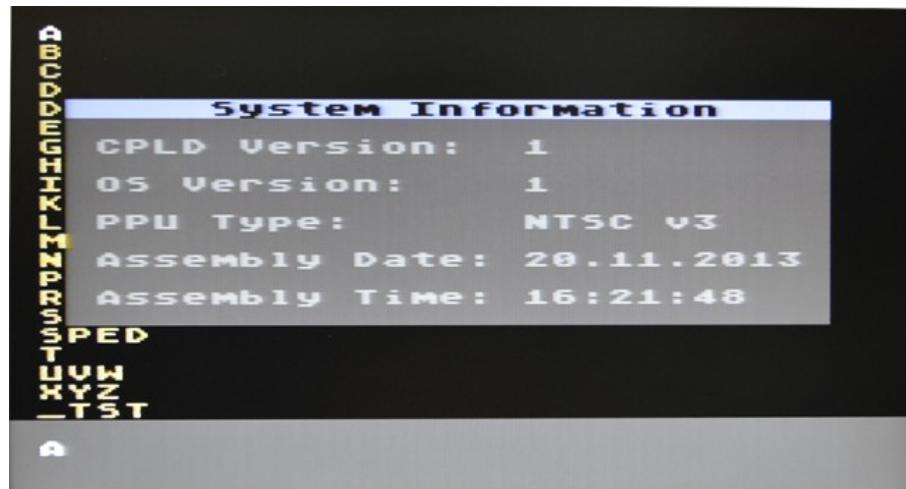
Позже можно вернуться в меню, и добавить новые коды. Все коды сбрасываются при смене игры (Load only или Load And Start)

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: XXXX-XXXX. Коды можно перечислять через запятую или записывать в столбик.



Device Info

- CPLD Version: Версия прошивки чипа Altera MAX II
- OS Version: версия меню картриджа
- PPU Type: Тип видео процессора приставки
- Assembly date: Дата создания картриджа
- Assembly time: Время создания картриджа
-

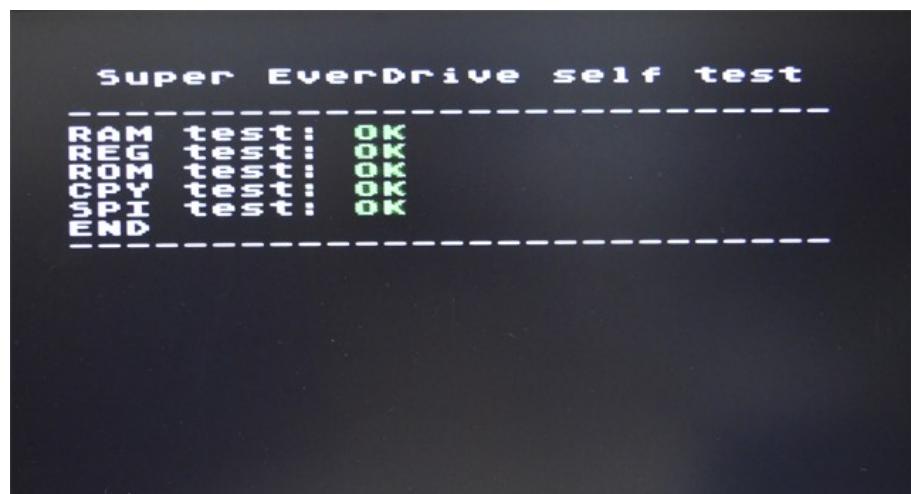
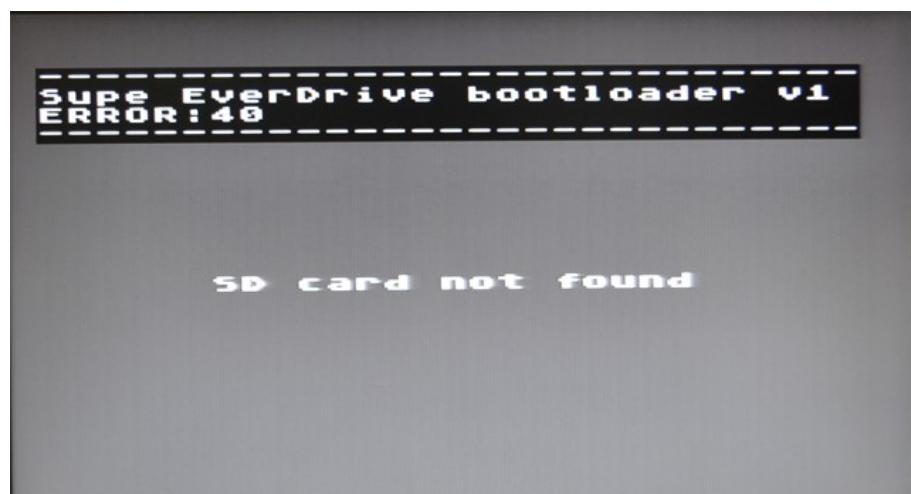


Self Test

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 SELECT+START на первом джойстике.

Значение тестов:

- RAM: Тестирование SRAM памяти.
- REG: Проверка доступа к регистрам картриджа
- 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 400 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 GoodSnes ромсет.
- Не заполняйте SD карту под завязку, оставьте хотя бы 10% свободного пространства.
- Распаковывайте ROM файлы перед копированием на SD карту. Заархивированные ромы работать не будут.
- Не сушите кота в микроволновке.

FAQ

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 ОС 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) Некоторые экспортные ромы будут работать, некоторые — нет. Экспортные ромы стоит использовать лишь в том случае, если рома соответствующего региону приставки не существует, иначе — всегда нужно использовать ром соответствующий региону приставки.

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 флаш-чипа картриджа точно так, как это было на настоящем картриidge.

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

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

В) Будут ли работать те игры, которые использовали спец чипы внутри картриджа?

О) Из тех игр которые использовали спец чипы, можно запустить только игры DSP1, но только при условии что DSP чип установлен на плату картриджа.

Список игр использующих спец чипы

Title	Chip
<i>Mega Man X3/ Rockman X3</i>	CX4
<i>Mega Man X2/ Rockman X2</i>	CX4
<i>Suzuka 8 Hours</i>	DSP-1
<i>Super F1 Circus Gaiden</i>	DSP-1
<i>Super Bases Loaded 2 / Super 3D Baseball</i>	DSP-1
<i>Super Air Diver 2</i>	DSP-1
<i>Shutokō Battle 2: Drift King Keichii Tsuchiya & Masaaki Bandoh</i>	DSP-1
<i>Shutokō Battle '94: Keichii Tsuchiya Drift King</i>	DSP-1
<i>Pilotwings</i>	DSP-1
<i>Michael Andretti's Indy Car Challenge</i>	DSP-1
<i>Lock On/ Super Air Diver</i>	DSP-1
<i>Korean League</i>	DSP-1
<i>Final Stretch</i>	DSP-1
<i>Bike Daisuki! Hashiriya Kon - Rider's Spirits</i>	DSP-1
<i>Battle Racers</i>	DSP-1
<i>Armored Trooper Votoms: The Battling Road</i>	DSP-1
<i>Super Mario Kart</i>	DSP-1
<i>Ace o Nerae! 3D Tennis</i>	DSP-1
<i>Ballz 3D</i>	DSP-1
<i>Dungeon Master</i>	DSP-2
<i>SD Gundam GX</i>	DSP-3
<i>Top Gear 3000</i>	DSP-4
<i>Metal Combat: Falcon's Revenge</i>	OBC-1
<i>Street Fighter Alpha 2/ Street Fighter Zero 2</i>	S-DD1
<i>Star Ocean</i>	S-DD1
<i>Dai Kaiju Monogatari 2</i>	S-RTC
<i>Super Robot Taisen Gaiden: Masō Kishin - The Lord Of Elemental</i>	SA1
<i>Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars</i>	SA1
<i>Super Bomberman Panic Bomber World</i>	SA1
<i>Shogi Saikyou 2</i>	SA1
<i>Shogi Saikyou</i>	SA1
<i>Shin Shogi Club</i>	SA1
<i>SD Gundam G NEXT</i>	SA1
<i>SD F-1 Grand Prix</i>	SA1
<i>Power Rangers Zeo: Battle Racers</i>	SA1

Title	Chip
PGA Tour 96	SA1
PGA European Tour	SA1
Pebble Beach no Hotou: New Tournament Edition	SA1
Mini 4WD Shining Scorpion Let's & Go!!	SA1
Masters New: Haruka Naru Augusta 3	SA1
Marvelous: Mouhitotsu no Takarajima	SA1
Kirby's Dream Land 3	SA1
Kirby Super Star	SA1
Kakinoki Shogi	SA1
Jumpin' Derby	SA1
Jikkyou Oshaberi Parodius	SA1
J.League '96 Dream Stadium	SA1
Itoi Shigesato no Bass Tsuri No. 1	SA1
Habu Meijin no Omoshiro Shōgi	SA1
Dragon Ball Z: Hyper Dimension	SA1
Derby Jockey 2	SA1
Daisenryaku Expert WWII: War in Europe	SA1
Super Power League 4	SPC7110
Momotaro Dentetsu Happy	SPC7110
Far East of Eden Zero	SPC7110
F1 ROC II: Race of Champions/ Exhaust Heat II	ST010
Hayazashi Nidan Morita Shogi	ST011
Hayazashi Nidan Morita Shogi 2	ST018
Vortex	Super FX
Stunt Race FX/ Wild Trax	Super FX
Star Fox/ Starwing	Super FX
Dirt Trax FX	Super FX
Dirt Racer	Super FX
Winter Gold/ FX Skiing	Super FX
Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super FX
Star Fox 2	Super FX
Powerslide	Super FX
FX Fighter	Super FX
Doom	Super FX
Comanche	Super FX

Коды ошибок

0x40-0x49: Ошибка инициализации SD карты. Вероятно SD карта несовместима с картриджем.

61-63: 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.

0x15: Ром слишком большой.

0x57 Недостаточно места на диске.

0x52: Фат система не обнаружена.

0x58: Выход за границы файла. Может быть вызвана поврежденной фат системой.