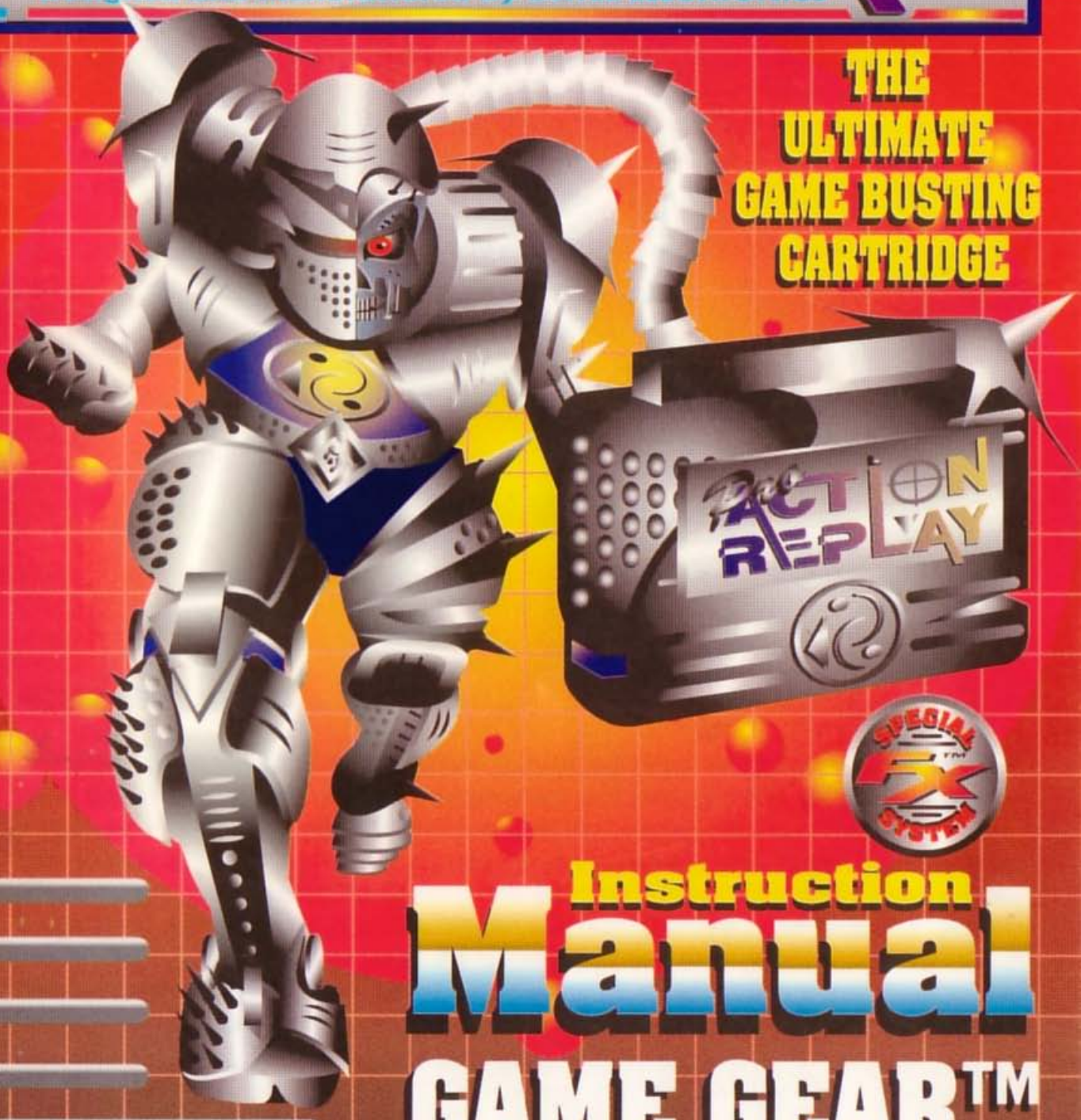
Pro Action Replay

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

THE ULTIMATE GAME BUSTING CARTRIDGE



Special FX System

Instruction Manual

GAME GEAR™

F

ACTION REPLAY PROFESSIONAL

FOR THE GAME GEAR™

ACTION REPLAY UTILISABLE SUR GAME GEAR TM

Le vieux Manuel

Action Replay Pro

Bienvenue dans le monde des jeux d'action. Vous allez découvrir avec Action Replay un nouvel univers. Ce module vous offre deux moyens d'obtenir le maximum de votre console de jeu. Vous allez en effet pouvoir non seulement inscrire des paramètres mais aussi en définir vous-même. Vous aurez peut-être au début l'impression que les différentes fonctions du Trainer sont très compliquées. Si vous persévérez et suivez bien nos directives,vous apprendrez rapidement à vous servir de votre Action Replay. Si vous trouvez la description du Trainer trop compliquée, vous pouvez vous servir des paramètres de la carte à paramètres ci-jointe.

"Game Gear" est une marque déposée de SEGA ENTERPRISE LTD TM.
Il est strictement interdit de reproduire, copier ou distribuer tout ou partie de ce fasicule sans avoir l'autorisation écrite préalable de l'entreprise Eurosystems B. V. Ede, Pays-Bas.

Comment introduire la cartouche de jeu (Game cartridge) + le Action Replay dans la console.
Schéma

Conseil d'utilisation pour le Game Gear:
Vérifiez toujours, avant d'encastrer le module de jeu dans votre Action Replay, qu'il n'y a pas de corps étrangers entre les contacts. Ceux-ci purraient endommager les contacts de votre Action Replay. Insérez ou retirez le jeu avec précaution pour éviter d'endommager votre Action Replay!

ATTENTION: veuillez n'utiliser votre Action Replay que sur des consoles de jeux Game Gear.
Manette sur la face gauche de votre Action Replay: Positionée à gauche: Action Replay éteint Positionnée à droite: Action Replay allumé
Utilisation des paramètres
1. Eteignez le Game Gear.
2. Insérez votre Action Replay comme n'importe quel autre jeu (voir schéma). Veillez à insérer votre Action Replay à fond.
3. Encastrez le module de jeu sur votre Action Replay. (l'étiquette n'est pas face au Game Gear).
Attention: Eteignez toujours votre Game Gear avant de changer de module de jeu.
4. Mettez la manette sur la position "éteint" (à gauche).
5. Mettez votre Game Gear en marche.
6. Vous apercevez maintenant un menu de 3 points. Sélectionnez le deuxième ("parameter screen").
7. Vous êtes dans le menu-paramètre et pouvez les inscrire à l'aide de la touche de direction:
Touche "1":chiffres croissant (0, 1, 2 ... E, F)
Touche "2":chiffres décroissant (E, F ... 2, 1, 0)
Touche de direction vers la droite: le curseur va à droite
Touche de direction vers la gauche: le curseur va à gauche
Touche de direction vers le haut: le curseur va à la ligne précédente
Touche de direction vers le bas: le curseur va à la ligne suivante
Vous disposez au menu-paramètre de 4 lignes de zéros. Le curseur se trouve sur le premier zéro de la ligne du haut et clignote. Sélectionnez le paramètre pour le module de jeu inséré que vous avez soit trouvé par le fonction-Trainer soit par la carte de paramètres (codes) ci-jointe.
Vous pouvez inscrire jusqu'à 4 paramètres. Pour effacer une ligne de paramètres, il suffit de positionner le curseur sur la ligne concernée et d'appuyer ensemble les touches "1" et "2".

Le Vieux Manuel

8. Une fois le/les paramètre(s) inscrit(s), vous pouvez quitter le menu.
Il vous suffit de positionner le curseur sur la dernière ligne et d'appuyer la touche de direction vers le bas.
9. Positionnez le curseur sur "Restart Game" afin de pouvoir commencer le jeu.
10. Placez la manette sur la position de droite dès que le sigle apparait.
Le paramètre que vous avez inscrit précédement change le déroulement du jeu. Si vous désirez pouvoir jouer sans changement, placez la manette sur la position de gauche.

Trainer
Le Trainer vous aide à trouver l'emplacement de mémoire auquel est indiqué, par exemple, le nombre de vies mises à votre disposition. Action Replay mémorise l'adresse des emplacements de mémoire, les compare les uns aux autres et vous communique ceux qui changent continuellement. A la fin vous avez, par exemple, le paramètre qui vous accorde une vie infinie. Il y a quatre procédés pour trouver les emplacements de mémoire.

Procédé 1: LIVES TECHNIQUE Ce procédé vous permet de trouver l'emplacement de mémoire pour une unité dénombrable (vies, munitions, bombes etc.). Une fois le paramètre trouvé, l'unité dénombrable est infinie.
Procédé 2: TIMER TECHNIQUE Ce procédé vous permet de trouver l'emplacement de mémoire d'une unité de temps (date, heure, compte-tours etc.). Une fois le paramètre trouvé, l'unité de temps est stoppée (le minuteur est stoppé, par exemple).
Procédé 3: ENERGY TECHNIQUE Ce procédé vous permet de trouver l'emplacement de mémoire d'une courbe d'énergie (force vitale, magie, puissance etc.). Une fois le paramètre trouvé, votre énergie est inépuisable.
Procédé 4: CHANGE TECHNIQUE Vous utiliserez ce procédé si les précédents échouent. Il vous faudra un peu plus longtemps, mais le procédé est plus sûr.
N'oubliez pas, en utilisant l'un ou l'autre de ces procédés, de donner les valeurs qui ont changées. N'oubliez pas de noter de ces valeurs.
UTILISATION DU TRAINER
Touche de direction vers le haut:
le curseur va vers le haut Touche de direction vres le bas:
le curseur va vers le bas Touche "1": vous faites ou confirmez un choix
1. Eteignez le Game gear.
2. Insérez votre Action Replay.
3. Encastrez le module de jeu dans votre Action Replay (l'étiquette ne doit pas être face au Game Rear)
4. Mettez le Game Gear en marche.
5. Sélectionnez "Return to Game" et appuyez la touche "1".
6. Le jeu commence.

Le Vieux Manuel

7. Appuyez la touche "Reset" dès que vous pouvez faire avancer votre figurine.
8. Vous apercevez le menu principal.
9. Placez le curseur sur le point du menu "Start trainer" et appuyez la touche "1".
10. Vous apercevez les 4 procédés décrits ci-dessus. Procédez selon le procédé choisi.

Procédé 1: LIVES TECHNIQUE

Ce procédé est surtout utilisé pour rendre une unité dénombrable (par exemple des vies) infinie. Supposons que vous disposiez de 3 vies. Vous pouvez évidement avoir un autre jeu qui vous propose 2 ou 5 vies.

1. Placez le curseur sur le point du menu "LIVES TECHNIQUE" et appuyez la touche "1".
2. Vous apercevez un texte d'information avec en dessous 2 nouveaux points de menu. Placez le curseur sur le premier point du menu et appuyez la touche "1".Vous venez de confirmer le choix du procédé. Vous apercevez 2 zéros. Inscrivez ici le nombre de vies dont vous disposez au départ.
3. Inscrivez avec la touche de direction le nombre "03" pour les 3 vies. Si vous utilisez un jeu avec 5 vies, inscrivez le nombre "05".
4. Notice: Si vous avez un jeu dont la courbe d'énergie est composée, par exemple, de 3 coeurs, utilisez ce procédé qui est applicable à toutes les unités dénombrables.
5. Vous apercevez le menu principal.
6. Sélectionnez "Return to Game" avec le curseur.
7. Appuyez la touche "1" pour commencer le jeu.
8. Recommencez le jeu.
9. Il vous faut maintenant perdre une vie pour n'en avoir plus que 2. N'oubliez pas que vous avez éffectué un Reset et que vous avez donc le nombre de vies maximum à votre disposition.
10. Appuyez la touche Reset.
11. Sélectionnez avec le curseur "Continue trainer" et appuyez la touche "1".
12. Inscrivez le nombre de vies dont vous disposez encore: 02.
13. Appuyez la touche "1".
14. Vous apercevez de nouveau le menu principal. Sélectionnez avec le curseur "Return to Game" et appuyez la touche "1".
15. Commencez à jouer, jusqu'à ce que vous puissiez faire avancer votre figurine.
16. Vous devez maintenant perdre 2 vies, pour qu'il ne vous en reste plus qu'une.
17. Appuyez la touche Reset.
18. Placez le curseur sur "Continue trainer" et appuyez la touche "1".
19. Inscrivez le nombre de vies qu'il vous reste: 01.
20. Appuyez la touche "1".

Le vieux Manuel

21. Sélectionnez au menu principal "List possibilities" avec le curseur et appuyez la touche "1". Le paramètre restant (emplacement de mémoire) vous est indiqué. Prenez note du paramètre.
Attention: si vous n'apercevez pas de paramètre, c'est que vous avez fait une erreur.
22. Appuyez la touche "1".
23. Sélectionnez au menu-paramètre "Enter parameter" et appuyez la touche "1".
24. Inscrivez au menu-paramètre le paramètre dont vous avez pris note.
25. Retournez au menu principal (Main-Menu) et recommencez le jeu.
26. Le jeu commence. Dès que le sigle apparaît, mettez la manette dans la position voulue.
Attention: n'oubliez pas que vous disposez à chaque manouvre du nombre de vies maximum. Vous devez donc réduire à chaque manouvre le nombre de vies d'une unité (5, 4, 3, 2 ...).

Procédé 2: (TIMER TECHNIQUE) Vous utiliserez ce procédé pour trouver l'emplacement de mémoire d'une unité de temps. Vous obtiendrez alors que le minuteur soit stoppé et pourrez jouer sans limite de temps. Supposons que vous disposiez d'une unité de temps de 60 qui va décroissant jusqu'à zéro.Vous aimeriez avoir tout le temps que vous voulez.
1. Appuyez la touche "Reset" dès que vous arrivez à 59. (Vous pouvez aussi appuyez "Reset" à 49 ou à 29, il suffit que ce soit un chiffre qui se termine par 9).
2. Sélectionnez, avec le curseur, le point du menu "Timer technique". Appuyez la touche "1".
3. Le menu principal apparaît. Confirmez le choix du procédé en appuyant de nouveau la touche "1". Placez le curseur sur "Accept start value" et appuyez la touche "1".Vous venez de confirmer votre valeur de départ (dans lecas prEsent 59).
4. Placez le curseur, au menu priuncipal, sur "Return to Game".
5. Appuyez de nouveau la touche "1" pour que le jeu puisse commencer.
6. Appuyez la touche "Reset" dès que votre minuteur indique 58. Notez la valeur 58. Il vous faut maintenant soustraire 58 de la valeur de départ (59 - 58 = 1).
7. Placez le curseur sur "Continue trainer" et appuyez la touche "1".
8. Vous apercevez 2 points de menu auxquels vous pouvez inscrire la valeur de départ comparée à celle que vous avez maintenant. Pour ce faire, vous avez 2 possibilités au choix. More then start: votre valeur de départ est plus petite que la valeur actuelle. C'est le cas si votre minuteur par à zéro et chronomètre. Less then start: votre valeur de départ est plus grande que la valeur actuelle. C'est le cas dans notre exemple.
9. Sélectionnez "less then start".
10. Vous apercevez un texte d'information et 2 zéros en dessous. Inscrivez à l'aide de la touche de direction le résultat du point 6. Dans notre cas 01 (59 - 58 = 1).
Au menu présent, vou sutilisez les touchees comme suit:

Le vieux Manuel

touche de direction vers le haut: chiffres croissants
touche de direction vers le bas: chiffres décroissants
touche "1": confirmation des données.

11. Recommencez le jeu.
12. Répétez plusieurs fois les points 6 à 11. N'oubliez pas de diminuer votre valeur de tempas d'une unité à chaque fois.
13. Sélectionnez au menu principal "List possibilities" et appuyez la touche "1". Le paramètre restant apparaît. Notez-le.

Attention: si vous apercevez plusieurs paramètres, répétez les points 6 à 11 jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un. Si vous n'apercevez pas de paramètres, c'est que vous avez fait une erreur. Recommencez à zéro.

14. Placez la manette sur la position de gauche et appuyez la touche "1".
15. Sélectionnez au menu principal "Enter parameters" et appuyez la touche "1".
16. Inscrivez au menu-paramètre le paramètre dont vous avez pris note et appuyez la touche "1".
17. Placez la manette sur la position de droite dès que le sigle apparaît.

Procédé 3: (ENERGY TECHNIQUE) Vous utiliserez ce procédé pour trouver l'emplacement de mémoire d'une courbe d'énergie et la rendre inépuisable. N'oubliez jamais de noter votre courbe d'énergie.

1. Placez le curseur sur le point du menu "Energy Technique" et appuyez la touche "1".
2. Appuxez de nouveau la touche "1" pour confirmer votre choix. Le menu suivant apparaît. Placez le curseur sur "Energy at 100%" et appuyez la touche "1". Vous venez de confirmer que votre courbe d'énergie a une valeur de départ de 100%.
3. Placez le curseur au menu principal sur "Return to Game".
4. Appuyez de nouveau la touche "1" pour que le jeu puisse commencer.
5. Vous devez maintenant perdre 1/4 (25%) de votre énergie et n'en avoir plus que 3/4 (75%).
6. Appuyez la touche "Reset".
7. Placez le curseur au menu principal sur "Continue trainer" et appuyez la touche "1".
8. Vous apercevez les options suivantes:

exactly 100%: vous choisirez cette option si la courbe d'énergie n'a pas changé (100%).

About 75% start: vous choisirez cette option si la courbe d'énergie est d'environ de 75% de celle de départ (3/4).

About 50% start: vous choisirez cette option si la courbe d'énergie est environ diminuée de moitié (50%).

About 25% start: vous choisirez cette option n'est plus que d'environ 25% de celle de départ (1/4). 9.

Le Vieux Manuel

Dans notre cas, vous placerez le curseur sur "About 75% start".
Appuyez ensuite la touche "1".

10. Placez le curseur au menu principal sur "Return to Game".
11. Appuyez de nouveau la touche "1" pour que le jeu puisse ommencer.
12. Dès que le jeu commence, appuyez la touche "Reset". Attention à ne surtout pas perdre d'énergie!
13. Placez le curseur sur "Continue trainer" et appuyez la touche "1".
14. Choisissez l'option "Exactly 100%" et appuyez la touche "1".

Répètez les points 5 à 14 jusqu'à ce que votre courbe d'énergie ne soit plus que d'environ 1/4 de sa valeur intiale. N'oubliez pas de réduire l'énergie de 25% à chaque manouvre (75%, 50%, 25%).

15. Sélectionnez au menu principal "List possibilities" et appuyez la touche "1".
16. Le paramètre restant apparaît. Notez-le et appuyez la touche "1".
17. Sélectionnez au menu principal "Enter parameter" et appuyez la touche "1".
18. Inscrivez au menu-paramètre le paramètre dont vous avez pris note.
19. Sélectionnez "Restart Game" et commencez le jeu.
20. Le jeu commence. Placez la manette sur la position de droite dès que le sigle apparaît.

Procédé 4: (CHANGE TECHNIQUE) Vous utiliserez ce procédé si les autres échouent. Il vous faudra un peu plus longtemps, mais le procédé est plus sûr. Supposons que vous vouliez mettre à la disposition de votre figurine une arme supplémentaire.

1. Commencez le jeu et emparez-vous de l'arme. Votre figurine possède l'arme: c'est votre valeur de départ.
2. Placez la manette sur la position du bas et appuyez la touche "Reset".
3. Sélectionnez au menu principal "Start trainer" et appuyez la touche "1".
4. Sélectionnez le point du menu "Change technique" et appuyez la touche "1". 5. Appuyez de nouveau la touche "1" pour confirmer votre choix. Vous passez au menu suivant. Sélectionnez "Accept start" et appuyez la touche "1". Vous venez de confirmer comme valeur de départ la possession de l'arme.
6. Sélectionnez au menu principal "Return to Game" et appuyez la touche "1".
7. Commencez le jeu. N'oubliez pa que votre figurine ne doit pas obtenir d'armes cette fois-ci!
8. Appuyez la touche "Reset".
9. Sélectionnez au menu principal "Continue trainer" et appuyez la touche "1".
10. Sélectionnez "Different-start" et appuyez la touche "1". Votre figurine avait tout d'abord l'arme mais ne l'a plus.
11. Sélectionnez au menu principal "Return to Game" et appuyez la touche "1".
12. Commencez le jeu. Emparez-vous de l'arme et appuyez la touche "Reset".
13. Sélectionnez au menu principal "Continue trainer" et appuyez la touche "1".

Le vieux manuel

14. Sélectionnez maintenant "Same as start" et appuyez la touche "1". Votre figurine a récupéré son arme; vous vous retrouvez dans la même situation qu'au point 10.
15. Sélectionnez au menu principal "List possibilities" et appuyez la touche "1".
16. Répétez les points 7 à 15 jusqu'à ce que vous n'ayez plus qu'un paramètre. Si le nombre des paramètres ne varie pas, notez-les et testez-les.
17. Notez le paramètre restant et appuyez la touche "1".
18. Sélectionnez au menu principal "Enter parameter" et appuyez la touche "1".
19. Inscrivez au menu-paramètre le paramètre dont vous avez pris note.
20. Sélectionnez au menu principal "Restart Game" pour que le jeu puisse commencer.
21. Le jeu commence.

Quelques conseils: Nettoyez régulièrement les contacts de votre Action Replay. Vérifiez également de temps à autre les contacts de vos modules de jeux. Des contacts salis peuvent être à l'origine d'erreurs de fonctionnement.

En cas de non-fonctionnement des paramètres: - Vérifiez que la manette se trouve sur la position de gauche. -Avez-vous pensé à diminuer les valeurs à chaque manouvre?

Les paramètres sont introuvables: - Ne vous affolez pas! Essayez d'abord un autre procédé ou inversez le fonctionnement du procédé que vous aviez choisi (inversement au mode d'emploi). Commencez par exemple avec une vie et terminez avec le nombre de vies maximum.

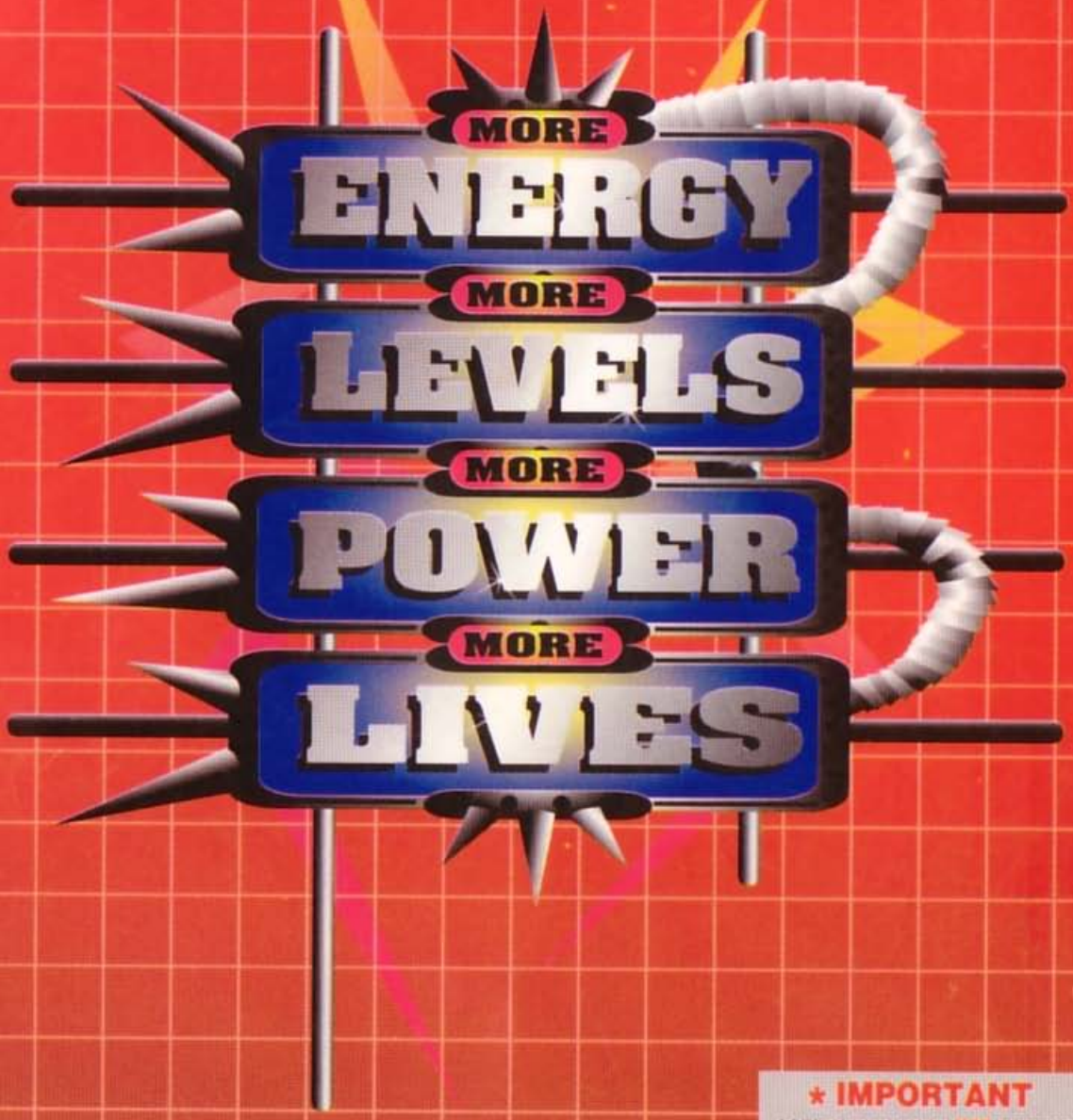
Si vous ne trouvez pas de paramètres pour la courbe d'énergie, un conseil: Restez inactif et comptez seulement le nombre de coups dont votre adversaire a besoin pour vous éliminer. Choisissez le procédé 1 et prenez le chiffre ainsi obtenu comme nombre de vies. A chaque coup, vous devez réduire le nombre de vies d'une unité.

Le procédé 4 peut aussi être utilisé de la façon suivante: Prenez l'arme (= valeur de départ). Au deuxième tour prenez l'arme puis perdez-la (= different to start). Vous pouvez aussi combiner le procédé 4 et cette façon de procéder.

Les procédés 1 et 4 sont idéals pour obtenir un niveau de jeu choisi. Prenez le niveau 1 comme première vie, le niveau 2 comme deuxième etc. Arrivé au niveau 4, vous aurez comme valeur de départ le niveau 1, tous les autres seront "different-start".

Vous pouvez également avoir recours à notre Hotline en Allemagne sous le numéro 0 28 22 / 53 72 70.

Le vieux Manuel



*** IMPORTANT**

ACTION REPLAY IS *NOT* DESIGNED, MANUFACTURED, DISTRIBUTED OR ENDORSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

DATEL ELECTRONICS LIMITED

Govan Road, Fenton Industrial Estate,

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

Tel: 0782 744707 Fax: 0782 744292