

MEGAFLASHROM SCC+ SD

MANUEL UTILISATEUR

[DESCRIPTION]

MegaFlashROM SCC+ SD est un ensemble cartouche avec lecteur de carte SD, un MegaFlashRom SCC+ amélioré et 512K RAM (optionnel).

Chaque élément est défini dans un subslot, ainsi la cartouche doit être insérée dans un slot (emplacement cartouche) primaire. Elle ne fonctionnera pas dans un multiplicateur de slot (ou expander).

OPFXSD est le programme que vous devez utiliser pour travailler sur la cartouche. Vous pouvez le trouver dans la section "FLASH" du site :

www.msxcartridgeshop.com

[CONFIGURATION MINIMUM]

- Ordinateur MSX avec au moins un slot libre.
- 64K RAM (MSX-DOS, FAT12, partitions 16MB) ou 128K RAM (MSX-DOS 2/Nextor, FAT16, partitions jusqu'à 4GB)

[CARACTERISTIQUES]

- 8192 KB (64 Mbits) de mémoire flashROM
- Puces musicales: SCC-I et PSG
- Mapper: ASC8, ASC16, Konami, Konami SCC, linéaire 48K/64K
- Compatible avec les cartes microSD/SDHC en FAT12 ou FAT16
- 2 emplacements pour micro SD
- Transfert à haute vitesse.
- Mode récupération: Vous permet de configurer librement la cartouche.

[FONCTIONNEMENT]

Insérer la cartouche **MegaFlashROM SCC+ SD** dans un slot pendant que l'ordinateur est éteint.

Allumer l'ordinateur et le système disque va démarrer.

Si vous avez besoin de réinstaller le programme de la cartouche, consultez la section **INSTALLATION**.

[MSX avec 128K RAM ou plus]

Avec cette configuration vous pouvez utiliser **Nextor** (MSX-DOS 2), **FAT16** et des partitions jusqu'à **4 GB**.

Avec un **MSX2** ou plus, **MultiMente** –un explorateur de fichier- va démarrer automatiquement. Il est installé par défaut dans le disque ROM de la cartouche. Consultez la section **MULTIMENTE**.

[MSX avec moins de 128K RAM]

Avec cette configuration vous ne pouvez pas utiliser Nextor ou MultiMente, seulement **MSX-DOS 1**, **FAT12** et des partitions jusqu'à **16 MB**.

Exécutez **OPFXSD** en ligne de commande en indiquant l'image ROM ou DSK et les paramètres désirés.

[Après flashage de la cartouche]

Une fois l'image ROM installée dans la cartouche, cette dernière va se comporter comme si c'était l'originale et ne s'effacera pas, même lorsque l'ordinateur est éteint.

La touche **ESC** ou celle configurée via le paramètre **/T** doit être appuyée pendant le démarrage de l'ordinateur pour éviter l'exécution du jeu.

Si cela ne fonctionne pas, vous pouvez toujours effacer la cartouche en utilisant le **mode de récupération**. Appuyez **CURSEUR UP** pendant le démarrage et sélectionnez l'option **F1**.

La touche **RESET** peut être maintenue enfoncée pendant **5 secondes** pour désactiver temporairement la MegaFlashROM SCC+ si les précédents systèmes ont échoués pour une quelconque raison.

[PSG]

Le PSG inclus dans la cartouche est mappé sur les ports #10-#12.

PSG interne MSX	PSG MegaFlashROM
Port #A0	Port #10
Port #A1	Port #11
Port #A2	Port #12

[NEXTOR]

Vous trouverez une information détaillée, les dernières versions et les outils à l'adresse:

<http://www.konamiman.com/msx/msx-e.html#nextor>

[Touches démarrage - Boot]

La configuration de démarrage de Nextor peut être modifiée en gardant enfoncé certaines touches pendant le démarrage système.

Les touches et leur comportement sont:

1: Force le boot en mode MSX-DOS 1 (cf: mode Z80).

2: Force le boot en mode MSX-DOS 1 (cf: mode R800).

3: Force le boot vers le BASIC.

4: (Turbo R seulement) Démarre en mode R800-ROM, assigne le mapper le plus étendu possible détecté comme pagination primaire et libère les 64K alloués pour le mode R800-DRAM.

CTRL: Assigne seulement un disque à chaque Kernel Nextor basé sur un périphérique système.

SHIFT: Empêche les kernels MSX-DOS au démarrage. C'est utile pour désactiver le lecteur de disquette interne.

R: Désactive Nextor avec la cartouche dans le slot 1.

F: Désactive Nextor avec la cartouche dans le slot 2.

[MultiMente]

MultiMente est un explorateur/gestionnaire de fichier qui fonctionne sur **MSX2** ou supérieur, avec au moins **128K RAM**. Il permet de charger des ROM et des DSK facilement dans la cartouche sans passer par **OPFXSD** en ligne de commande.

[Touches Basic]

Q: Quitter

Curseur: Navigation

SPACE: Sélectionne un fichier

1-9: Change la lettre du disque courant (1 = A:, 2 = B:...)

RETURN: Dépend du fichier/répertoire sélectionné.

Folder: Sélectionne le répertoire.

.ROM: Charge la ROM dans la cartouche.

.DSK: Charge le DSK dans la cartouche en tant que disque 1.

.FD1 to .FD9: Charge le fichier en tant que disque 1 à 9.

.OPF: Charge un fichier multiROM.

BS: Quitte le répertoire courant (similaire à CD..)

C: Copie

D: Supprime

SHIFT+RETURN: Installe MGSDRV.

CTRL+RETURN: Installe le driver MicroCabin BGM.

[PARAMETRES]

/X	Lance le jeu stocké dans la cartouche. OPFXSD KLORE2.ROM /X <- Flashe la ROM et lance le jeu ensuite. OPFXSD /X <- Lance tout ce qui est en cartouche
/E	Patche les ROM Konami pour simuler leur exécution sur un ordinateur européen. OPFXSD USAS.ROM /E <- Affiche les textes en anglais sur un ordinateur japonais
/J	Patche les ROM Konami pour simuler leur exécution sur un ordinateur japonais. OPFXSD NEMESIS3.ROM /J <- Affiche les textes en japonais sur un ordinateur européen
/8	Permet le mode CPU R800 pour exécuter une ROM ou le mode turbo des mod. Panasonic WX/WSX/FX.
/Hxx	Change la fréquence à l'exécution de la ROM. Cela n'aura pas d'effet si le jeu la change par la suite durant l'exécution. /H50 <- 50 Hz /H60 <- 60 Hz
/RCxx	Simule une cartouche Konami insérée dans un autre slot. OPFXSD NEMESIS2.ROM /RC743 <-Simule Penguin Adventure
/Kx	Force l'exécution d'une ROM avec un mapper Konami /K4 <- Konami /K5 <- Konami SCC
/Ax	Force l'exécution d'une ROM avec un mapper ASCII

	<p>/A8 <- ASC8 /A16 <- ASC16</p>
/L	Indique que la ROM n'a pas de mapper et fonctionne sur la zone #0000-#FFFF comme les rom 48K ou 64K.
/M	Mode Manuel. OPFXSD n'identifiera pas le mapper ROM automatiquement.
/C	Efface la ROM dans la MegaFlashROM SCC+. /C1 Efface toute la cartouche (MegaFlashROM et Kernel SD)
/Sxx	Force le slot où la cartouche est placée: /S1 = Slot 1 /S13 = Slot 1, subslot 3
/T[rc]	Attribut la touche qui empêche l'exécution de la ROM stockée dans la cartouche. ESC agit ainsi par défaut. Pour sélectionner la touche désirée il est nécessaire de sélectionner la ligne et la colonne de la matrice clavier. /T64 <- Ligne 6, Colonne 4 = CODE /T82 <- Ligne 8, Colonne 2 = INS [Voir matrices clavier]
/N	Inverse la logique des touches qui empêchent l'exécution de la ROM (appuyé / non appuyé)
/O	Crée une MULTIROM avec les jeux dans le fichier MULTIROM.OPF [Voir section MULTIROM]
/F	Lance un jeu en passant par un "soft reset".
/P	Patch une ROM Konami afin d'utiliser le PSG de la cartouche. Ainsi la balance de son entre SCC et PSG est constante et parfaite. /P1 Clone le PSG interne en utilisant l'externe.

/Dx	Charge un DSK (x=1 à 9) <i>[Voir DSK]</i>
/I	Installe le programme cartouche <i>[Voir INSTALLATION]</i>
/U	Désactive les subslots et active comme unique périphérique disponible la MegaFlashROM SCC+
/1	Ecrit la ROM à vitesse x1 au lieu de x4.

[MATRICES CLAVIER]

International:

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	7 &	6 ^	5 %	4 \$	3 #	2 @	1 !	0)
1	; :] }	[{	\\	= +	- _	9 (8 *
2	B	A	DEAD	/ ?	. >	, <	` ~	' "
3	J	I	H	G	F	E	D	C
4	R	Q	P	O	N	M	L	K
5	Z	Y	X	W	V	U	T	S
6	F3	F2	F1	CODE	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	→	↓	↑	←	DEL	INS	HOME	SPACE
9	NUM4	NUM3	NUM2	NUM1	NUM0	NUM/	NUM+	NUM*
10	NUM.	NUM,	NUM-	NUM9	NUM8	NUM7	NUM6	NUM5

Japonais:

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	7 '	6 &	5 %	4 \$	3 #	2 "	1 !	0
1	; +	[{	@ `	¥	^ ~	- =	9)	8 (
2	B	A	_	/ ?	. >	, <] }	: *
3	J	I	H	G	F	E	D	C
4	R	Q	P	O	N	M	L	K
5	Z	Y	X	W	V	U	T	S
6	F3	F2	F1	KANA	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	→	↓	↑	←	DEL	INS	HOME	SPACE
9	NUM4	NUM3	NUM2	NUM1	NUM0	NUM/	NUM+	NUM*
10	NUM.	NUM,	NUM-	NUM9	NUM8	NUM7	NUM6	NUM5
11					NO		YES	

Azerty:

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	7 è	6 §	5 (4 '	3 "	2 é	1 &	0 à
1	M	\$ *	^ "	< >	- _	°)	9 ç	8 !
2	B	Q	DEAD	= +	/ :	. ;	# £	Ù %
3	J	I	H	G	F	E	D	C
4	R	A	P	O	N	?,	L	K
5	W	Y	X	Z	V	U	T	S
6	F3	F2	F1	CODE	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	→	↓	↑	←	DEL	INS	HOME	SPACE
9	NUM4	NUM3	NUM2	NUM1	NUM0	NUM/	NUM+	NUM*
10	NUM.	NUM,	NUM-	NUM9	NUM8	NUM7	NUM6	NUM5

Russe:

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	& 6	% 5	× 4	# 3	" 2	! 1	+ ;) 9
1	V Ж	* :	H X	- ^ Ъ	= _	\$ 0	(8	' 7
2	I И	F Ф	? /	< ,	@ Ю	В Б	> .	\ Э
3	О О	[{ Ш	R P	P П	A A	У У	W B	S C
4	K К	J Й	Z З] } Щ	T T	X Ъ	D Д	L Л
5	Q Я	N Н	~ Ч	C Ц	M М	G Г	E E	Y Ы
6	F3	F2	F1	РУС	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	→	↓	↑	←	DEL	INS	HOME	SPACE
9	NUM4	NUM3	NUM2	NUM1	NUM0	NUM/	NUM+	NUM*
10	NUM.	NUM,	NUM-	NUM9	NUM8	NUM7	NUM6	NUM5

Les matrices clavier anglaises et espagnoles sont les mêmes que celle de l'international excepté ces lignes:

Anglais:

	7	6	5	4	3	2	1	0
2	B	A	£	/	.	,	`	'

Espagnol:

	7	6	5	4	3	2	1	0
1	ñ Ñ]}	[{	\	= +	- _	9 (8 *
2	B	A	DEAD	/ ?	. >	, <	; :	' "

[INSTALLATION]

Dans le cas où vous avez besoin de réinstaller le programme, suivez les étapes suivantes:

OPFXSD nextor.rom /I:

Installe le kernel SD. Utile pour l'interface SD.

Note: Ce processus doit être exécuté en utilisant un autre périphérique de stockage que le lecteur SD de la cartouche. Vous pouvez aussi utiliser le mode **RECUPERATION** pour installer le kernel.

OPFXSD dskrom.rom /I1:

Installe le diskROM utilisé pour charger des DSK. Utile pour lancer les DSK.

OPFXSD romdisk.dsk /ID:

Installe un disque ROM. Le disque ROM vous permet de mettre une image disque dans la flashrom. Il sera monté comme un disque supplémentaire en lecture seule. Le disque ROM est toujours disponible (jusqu'à effacement), même quand il n'y a pas de carte insérée. Cela peut être utile pour démarrer ou stocker des fichiers utilisés régulièrement.

OPFXSD recovery.rom /I34:

Installe le programme de **RECUPERATION**.

Note: Le mettre à jour seulement quand le fabricant vous le demande.

[Voir RECUPERATION]

[RECUPERATION]

Le mode de récupération vous permet de configurer facilement la cartouche, sans utiliser d'autres interfaces disques.

Afin d'accéder au menu récupération, appuyez **CURSEUR UP** durant le démarrage. Les options possibles sont:

F1: Efface la MegaFlashROM.

Cela effacera les images ROM stockées dans la MegaFlashROM SCC+. C'est utile si la ROM est corrompue et ne se désactive pas par la touche ESC.

F2: Efface le kernel SD

Effacer le kernel SD rendra indisponible le lecteur SD et le MSX ne l'identifiera pas comme une interface disque.

F3: Efface un disque ROM

Efface l'image disque installée en tant que disque ROM (**A:**)

F4: Installe le kernel SD

Vous permet de réinstaller le kernel SD, ainsi l'interface SD fonctionnera de nouveau. Vous **devez formater une carte SD** et y copier le fichier KERNEL.DAT.

F5: Affiche l'information de la carte SD

Affiche les informations sur la carte et les partitions. Appuyer sur GAUCHE et DROITE pour changer de slot de carte SD.

N: Désactive l'extension RAM

Seulement disponible avec la version 512K RAM.

ESC: Quitte le menu récupération

[DSK –méthode flash-]

C'est l'ancienne méthode pour charger les DSK. Elle a été remplacée depuis, avec l'apport du support natif de Nextor pour l'émulation des DSK. Avec MultiMente, la nouvelle méthode sera utilisée par défaut pour charger les DSK. Consulter [DSK via la carte SD] pour plus d'information.

Un fichier DSK est une image disque qui contient les informations des secteurs d'une véritable disquette.

Il est possible de charger et lancer jusqu'à 9 images disquettes de 720 KB. Ces fichiers peuvent être chargés et modifiés indépendamment. Il n'est pas nécessaire de les effacer au préalable. **Puisque les images DSK sont stockées sur la mémoire flashROM, elles sont en lecture seule.**

Afin de charger un DSK vous devez utiliser le paramètre **/D**, suivi par le numéro du disque que vous voulez sélectionner (de 1 à 9).

Par exemple: **OPFXSD** undead.dsk **/D1**

Pour les jeux sur plusieurs disquettes, vous pouvez changer de disquette en appuyant sur la touche du numéro désiré quand le disque est utilisé (i.e.: suite à un appui sur espace après une demande de changement de disquette dans le dialogue du jeu).

En appuyant sur 0, l'accès disque redirigera vers l'interface disque suivante, probablement le lecteur de disquette interne. Ainsi vous pourrez sauvegarder des données du jeu.

Touches spécifiques: (appuyer au démarrage)

D: Désactive les autres interfaces disque afin de gagner de la mémoire RAM.

P: Active la palette MSX1 avec un MSX2.

S: Active SCC/SCC+

R/F: Active l'extension RAM (si disponible).

W: Rejete les erreurs des opérations en écriture.

[TOUCHES DE DEMARRAGE]

Il existe des touches spécifiques pour changer la configuration de l'ordinateur au démarrage.

[F5]: Bascule le mode vidéo 50Hz <-> 60Hz

[F4]: Active le mode turbo. Sur un Turbo R c'est le R800 qui sera activé. Sur certains modèles Panasonic c'est le mode turbo (5.37 MHz) qui sera activé.

Gardez en mémoire que cette configuration peut être modifiée arbitrairement ensuite par le BIOS de l'ordinateur ou le jeux/programme chargé dans la cartouche.

[DSK via la carte SD]

Cette nouvelle méthode charge les DSK directement de la carte SD. Il n'y a pas besoin de flasher la cartouche avec. Il est ainsi possible de lire et écrire sur ces DSK.

Les fichiers images des disquettes ne doivent pas être fragmentées, pour cela, leur contenu doivent être positionné sur des secteurs consécutifs du périphérique.

Afin de basculer vers un autre DSK, vous devez appuyer sur la touche appropriée (1-9) quand l'ordinateur tente de lire le fichier; cela émulerà le changement de disque.

Autrement, vous pouvez aussi appuyer sur la touche GRAPH quand l'ordinateur tente de lire le fichier. La led va s'allumer et l'ordinateur suspend l'action jusqu'au relâchement de GRAPH et de l'appui sur le numéro de disque approprié.

Nextor démarrera en mode émulation de disque s'il rencontre un fichier appelé **NEXT_DSK.DAT** dans le répertoire racine de la partition primaire. Ce fichier est créé quand on appuit sur **RETURN** pour un fichier **.DSK** ou **.FD1....FD9**.

Pour désactiver le mode émulation de disque (afin de démarrer normalement même si un fichier NEXT_DSK.DAT existe), garder la touche **0 (zéro)** enfoncée pendant le démarrage de l'ordinateur. Vous devrez effacer ou renommer manuellement le fichier NEXT_DSK.DAT afin de ne plus passer en mode émulation de disque à chaque démarrage.

[MULTIROM]

Il est possible de déposer plusieurs jeux dans la même cartouche en même temps, tant qu'ils ne dépassent pas la mémoire cartouche, jusqu'à 511.

Afin de créer un multiROM, vous avez besoin de créer un fichier texte, avec les nom des fichiers à charger.

Chaque fichier doit être sur une ligne de texte et il est possible d'indiquer après le nom le type de mappage.

Ajoutez à la fin de la liste le mot clé **[END]**.

Afin de suspendre le processus de chargement vous pouvez utiliser **[PAUSE]**.

Une fois le fichier prêt, vous devez activer la liste en utilisant le paramètre **/O**. Si vous ne spécifiez pas un fichier multiROM, MULTIROM.OPF sera utilisé par défaut.

La Rom a charger doit être dans le même chemin de répertoire que OPFXSD et le fichier multiROM.

Exemple de contenu d'un MULTIROM.OPF :

GALIOUS.ROM /K4

HERO.ROM

PENGUIN.ROM

KLORE2.ROM

[END]

Commande pour que le multiROM utilise par défaut le fichier MULTIROM.OPF:

OPFXSD /O

Commande pour que le multiROM spécifie un fichier multiROM:

OPFXSD FILENAME.EXT /O

Après le démarrage de la cartouche, un menu s'affichera avec la liste des jeux qui sont sur la cartouche. Avant de lancer le jeu, il est possible de changer de mode vidéo ou CPU.

Contrôles:

Curseur / Joystick	Se déplacer
Espace / Bouton Manette	Sélectionner
TAB / Bouton Manette 2	Valider / Quitter la config.
ESC	Quitter multiROM

[EQUIPE]

Matériel

Kazuhiro Tsujikawa
Manuel Pazos

Programme

Manuel Pazos (Guillian)
Armando Pérez (Ramonés)
Néstor Soriano (Konamiman)

Traduction française

sfranck72

Illustration

Nova706