



Action Replay Mk3 - Kullanım Kılavuzu

Türkçe

Yazarlar: Olaf Boehm ve Joerg Zanger

Belgeler: Wayne H. Beckett

Yıl: 1990/91

Şirket: Datel Electronics Ltd. (İngiltere)

Yazılım Sürümü: Action Replay Mk.III - v3.17 - Kickstart 2.x Uyumlu

UYARI – 1988 Telif Hakkı Yasası

Datel Electronics, ürünlerinin telif hakkı materyallerin çoğaltılması için kullanılmasını onaylamaz veya teşvik etmez. Yedekleme işlevleri yalnızca kamuya açık yazılımlar, kullanıcıya ait programlar veya açık izinle yedeklenmesine müsaade edilmiş yazılımlar içindir.

İçindekiler

- [1. Giriş](#)
- [2. Kurulum](#)
- [3. Başlarken](#)
- [4. Hızlı Başlangıç](#)
- [5. Disk Tabanlı Komutlar](#)
- [6. Disk İzleyici Komutları](#)
- [7. Freeze ve Ripper Komutları](#)
- [8. Mempeeker Komutları](#)
- [9. Trainer Komutları](#)
- [10. Monitör Komutları](#)
- [11. Yazıcı ve Yardımcı Komutlar](#)

- [12. Komut Özeti](#)
- [13. SysOp Mode](#)

1. GİRİŞ

Amiga Action Replay cihazınızı satın aldığınız için tebrikler! Kısa sürede göreceksiniz ki, bu cihaz Amiga için mevcut en güçlü araçlardan biridir. Grafik, ses ve programlama özellikleriyle bilgisayarınızdan %100 daha fazla fayda elde edebilirsiniz.

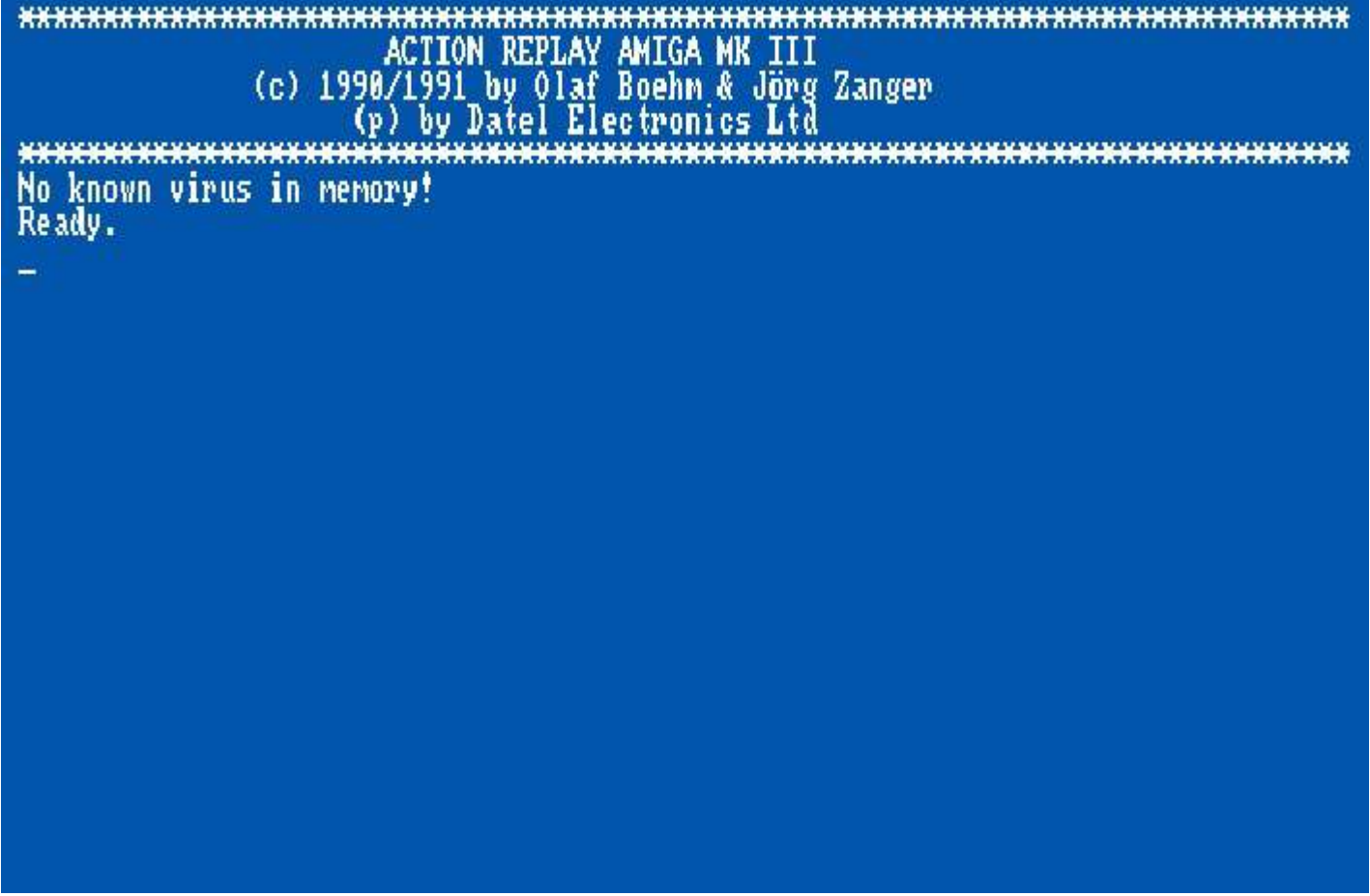
Başlamadan önce, her ne kadar hemen kurup denemek isteseniz de, lütfen bu kılavuzu dikkatlice okuyun. Her komutun ne işe yaradığını bilmek, diğerlerini anlamanızı kolaylaştıracaktır.

Not: Özellikle CODE gibi gelişmiş kodlama komutlarını kullanmadan önce değerli disketlerinizi kullanmayın. Bazı bölümler (ör. sistem bilgileri ve monitör komutları) yeni başlayanlar için karmaşık olabilir.

2. KURULUM

Amiga 500 için:

1. Bilgisayarı kapatın.
2. Klavye yanındaki genişleme portu kapağını açın.
3. Action Replay'i buton ve anahtar üstte olacak şekilde sıkıca yerleştirin.
4. Bilgisayarı açın. Yeşil ışık yanacak, kırmızı ışık sönük kalmalıdır. Kırmızı ışık yanıyorsa, yavaş mod (slow-mo) açıktır. Anahtarı kapatın.
5. Kickstart ekranı görüldüğünde kırmızı "freezer" butonuna basın – mavi ekran çıkacaktır. Buradan komutlar girilir.
6. **F9 tuşu** ile ülke kodunu (US / German) kontrol edin. Ayar yapıldıktan sonra, güç kapanana kadar tekrar ayarlamanız gerekmez.



Amiga 1500 / 2000 için:

Kasayı sökün. Kartı, sürücülerin solundaki yuvaya yerleştirin. Bağlantı kablosunu dışarı çıkartın. Kasa kapatılıp bilgisayar açıldığında kırmızı ışık sönmük kalmalı. Kırmızı ışık yanarsa slow-mo açıktır.

A590 Sabit Disk için:

Mavi ekran geldiğinde **F3** tuşuna basın. “Addmem” seçeneğini kapatın, “Autoconfig” seçeneğini açın. Yeniden başlattığınızda sabit disk otomatik olarak açılacaktır.

3. BAŞLARKEN

Action Replay ile birlikte gelen çeşitli basit özellikler, kullanım kolaylığı sağlar:

- **HELP:** Tüm komutların kısa açıklamalarını verir.
- **SHIFT:** Kaydırma yok / Durdurma
- **TAB:** Boşluk ekler
- **ESC:** Çoğu komutu iptal eder
- **F1:** Ekranı temizler ve imleci başa alır
- **F2:** Ekranı temizlemeden imleci başa alır
- **F3:** Tercih ekranını açar
- **F5:** Ekranı yazıcıya gönderir (varsa)
- **F6:** Yazıcıya çıktı alma modunu aç/kapat
- **F7:** Üzerine yazma / ekleme modları arasında geçiş yapar
- **F8:** Mempeeker talimatlarını gösterir

- **F9:** ABD ve Alman klavye arasında geçiş yapar
- **F10:** İkinci ekrana geçiş yapar / geri döner

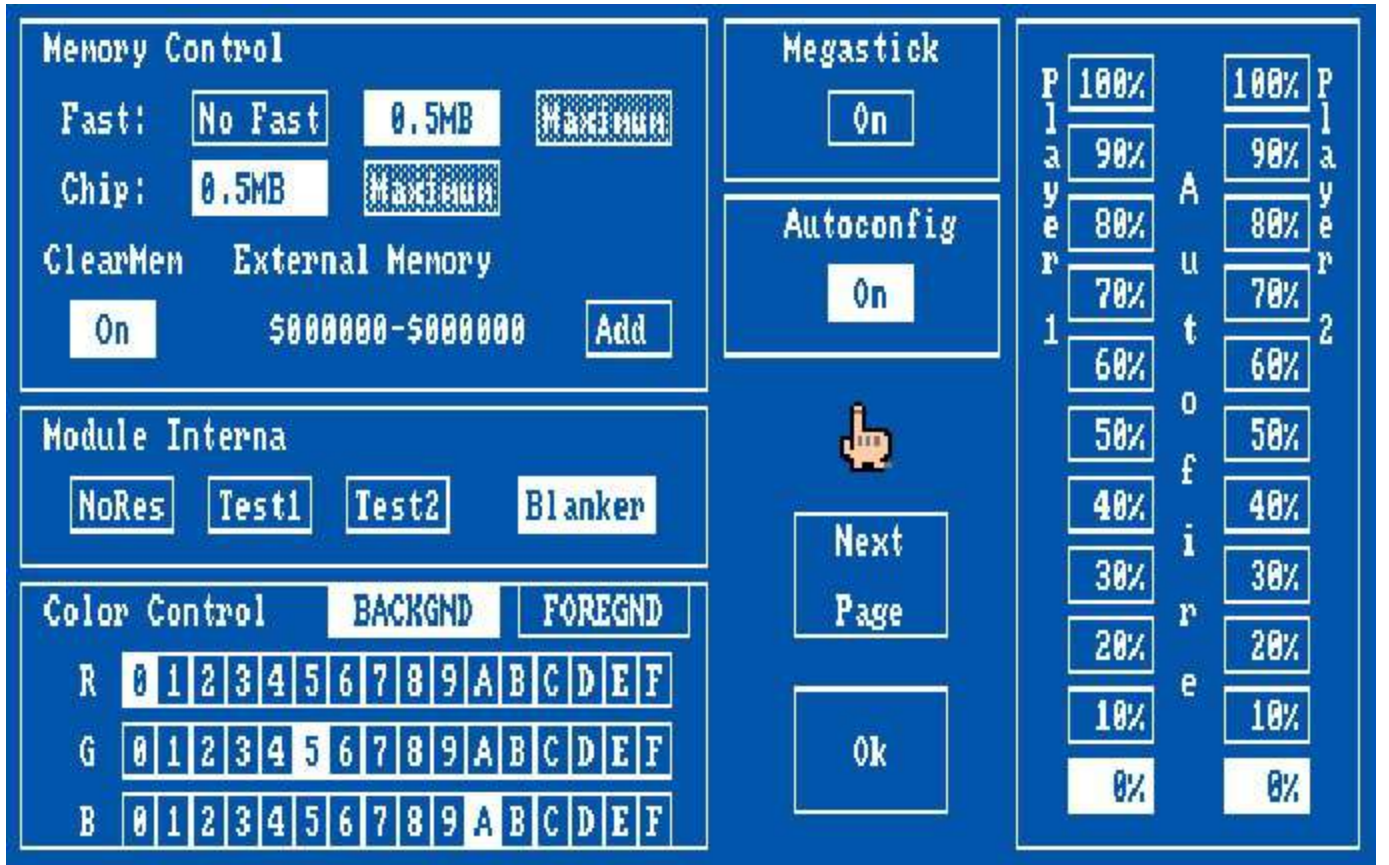
İpucu: Amiga güç ışığı loş ise, Action Replay komut bekliyordur. Işık yanıp sönüyorsa bir işlem yapılmaktadır.

Yavaş Mod (Slow-Mo)

Yavaş mod, kırmızı ışık açıkken etkin olur. Potansiyometre ile CPU hızı ayarlanabilir. Ancak **disk erişimi sırasında** yavaş modun açık olması veri yüklemelerinde sorun yaratabilir.

Tercih Ekranı (F3)

F3 tuşu tercih ekranını açar. **ESC** ile çıkılır. Ayarlar fareyle ve sol tuşla yapılır.



1. Bellek Kontrolü

Ekranın sol üst köşesinde mevcut bellek görüntülenir. Karelere tıklayarak bellek açılıp kapatılabilir. Harici belleğin boyutu da ayarlanabilir.

2. Donanım Ayarları

- **No Res:** Donanım reset ekranını devre dışı bırakır.
- **Test1 / Test2:** Freeze sonrası sistemin yeniden başlatılma yöntemidir. Donmalar yaşanırsa bunlar denenebilir.
- **Blanker (Ekran Koruyucu):** Tuşlara basılmazsa ekranı karartan koruma modudur. Herhangi bir tuşa basarak geri getirilebilir.

3. Renk Ayarları

Ekranın sol alt köşesinden Action Replay arayüz renkleri seçilebilir.

4. MegaStick

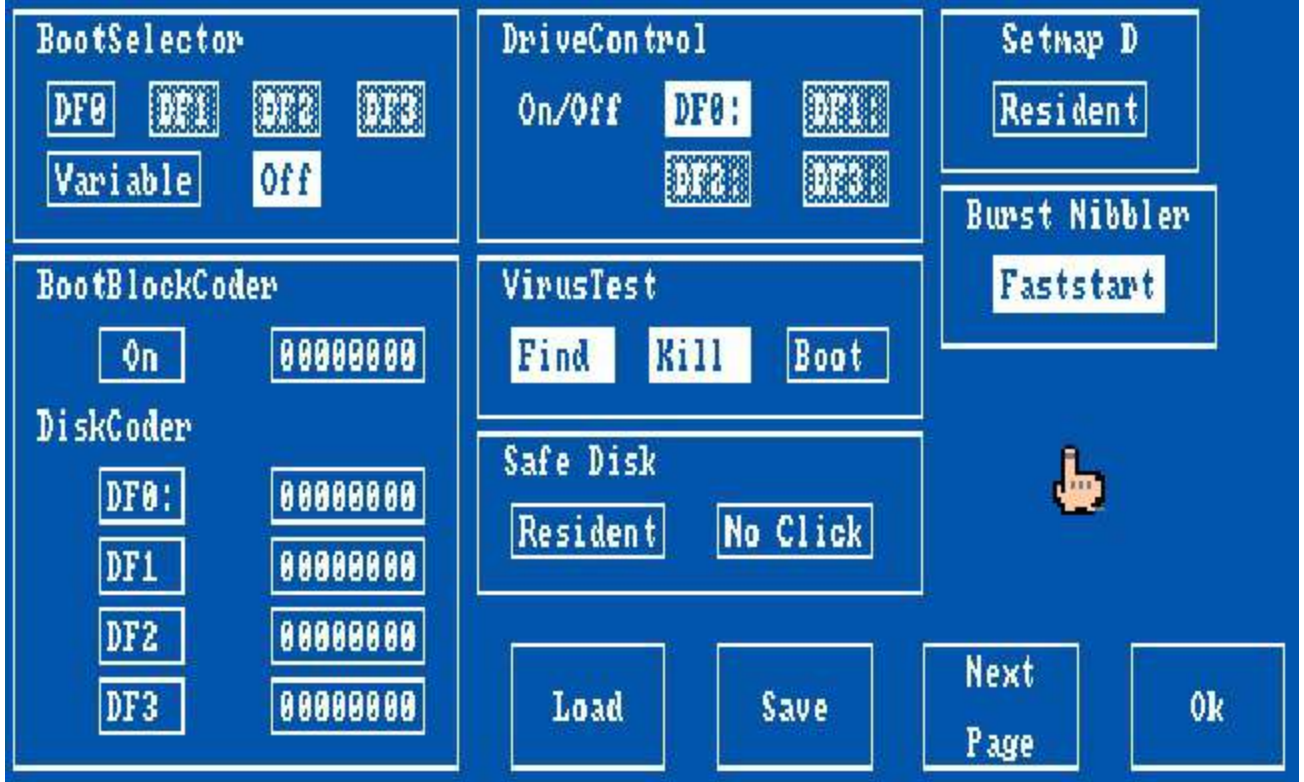
Joystick için otomatik ateşleme oranı belirlenebilir. İki joystick için bağımsız ayar yapılabilir.

5. AutoConfig

Action Replay'ın bilgisayar donanımını tanımasını sağlar. Örneğin, bir A590 sabit disk varsa bunu algılar ve yükler.

İkinci Tercih Ekranı

"Next Page" kutusuna tıklayarak ikinci ekran açılır.



6. Boot Selector

Bilgisayarın hangi sürücüden açılacağını belirlemenizi sağlar. Seçilen sürücüyle uyumlu olmayan disklerde açılış başarısız olabilir.

7. DiskCoder

Disk kodlama seçenekleri buradan açılıp kapatılır (detaylar Disk Komutları bölümünde).

8. DriveControl

Sürücüleri açıp kapatmanızı sağlar.

9. Virüs Testi

Otomatik virüs tespitini açıp kapatır. Sentinel gibi disketlerde yanlış pozitif sonuç verebilir.

10. Burst Nibbler (Hızlı Kopya)

Yeniden başlatma sırasında sol fare tuşuna basılı tutarak hızlı disk kopyalama ekranına ulaşabilirsiniz.

11. Kaydet / Yükle

Tercih ayarlarını diske kaydedebilir ya da geri yükleyebilirsiniz.

12. SetMap D

Alman kullanıcılar için özel klavye düzenini etkinleştirir (Z ve Y yer değiştirir).

13. SafeDisk

- **Resident:** Amiga ROM hatalarını düzeltir
- **No Click:** Disket sürücüsünün klik sesini kapatır

Not: Action Replay hexadecimal (onaltılık) tabanda çalışır. 10 yazarsanız sistem bunu 16 olarak algılar. Onluk sistem için sayıların önüne

!10

, ikilik sistem için

%

koymalısınız.

Komut Yazımı Örneği

```
FORMAT (isim)
```

Burada "FORMAT" komut olarak yazılmalı, ardından örneğin "DISK1" gibi bir disk ismi verilmelidir.

```
DELETE (yol) (dosya)
```

Örnek:

```
DELETE 0:ANA/ALT/VERI
```

"0:" — sürücü, "ANA/ALT" — dizin yolu, "VERI" — silinecek dosya.

4. HIZLI BAŞLANGIÇ

Elbette ki bu kılavuzu baştan sona dikkatlice okumak en iyisidir. Ancak bu bölüm, belirli işlemler için hangi komutların kullanılacağına hızlıca yön göstermek için hazırlanmıştır.

Başlamadan Önce:

- Kurulumun doğru yapıldığından emin olun ve freeze butonunun çalıştığını kontrol edin.
- **F3** tuşuna basarak tercih ekranını açın ve gerekli ayarları yapın.

- **Derin trainer (deep trainer)** veya freezer özelliklerini kullanacaksanız, tüm ek belleği devre dışı bırakın (yalnızca 512K chip RAM).
- Ayarlarınızı disket üzerine kaydetmek isterseniz,

```
FORMAT
```

komutu ile disketi biçimlendirin, ardından kaydedin.

- Ana ekrana dönmek için **X** tuşuna basın ve sistemi yeniden başlatın.

Freeze ve Kopyalama Örneği:

1. Herhangi bir **public domain** yazılımı veya demo programı içeren disketi takın ve sistemi başlatın.
2. Oyun oynanabilir durumdaysa, trainer ve deep trainer bölümlerine geçebilirsiniz.
3. Yazılım size aitse ya da public domain ise, bunu freeze edip diske kopyalayabilirsiniz.

Boş bir disketiniz yoksa önce biçimlendirin:

```
FORMATV YEDEKDISK
```

Freeze durumundayken programı kaydetmek için:

```
SA TEST
```

Kaydedilen programı geri yüklemek için:

```
LA TEST
```

veya

```
LAR TEST
```

Eğer Action Replay olmadan da yükleyebilmek istiyorsanız şu komutları girin:

```
SLOADER
```

```
INSTALL 1
```

Yeniden başlattığınızda DOS ekranı gelecek. Burada aşağıdaki komutla programı başlatabilirsiniz:

```
ALOAD TEST
```

Not: Daha fazla bilgi için *Freezer* bölümüne göz atabilirsiniz.

5. DİSK TABANLI KOMUTLAR

Aşağıdaki komutlar, aksi belirtilmedikçe aktif olan sürücü üzerinde işlem yapar. Komut biçimleri genellikle Amiga Workbench'teki CLI yapısına benzerdir. Dizin yapıları hakkında bilgi sahibi değilseniz, temel Amiga DOS belgelerine başvurmanız önerilir.

FORMAT (isim)

Disketi, standart Amiga DOS formatında biçimlendirir.

```
FORMAT DEMO
```

Yanıt olarak:

```
READY TO FORMAT DISK IN DRIVE DF0:
```

Y tuşuna basarsanız biçimlendirme başlar ve diskin adı “DEMO” olur.

FORMATV (isim)

Disketi biçimlendirir ve sonrasında hataları kontrol eder.

FORMATQ (isim)

Daha önce biçimlendirilmiş disketi hızlıca temizler (verileri siler ama izleri yeniden biçimlendirmez).

DISKWIPE (sürücü)

Verileri tamamen siler, disket tekrar kullanılabilir hâle gelmeden önce yeniden biçimlendirilmelidir.

```
DISKWIPE 0
```

DISKCHECK (sürücü)

Belirtilen sürücüdeki diskin tüm izlerini tarar, Amiga DOS dışı izleri hata olarak gösterir.

DCOPY (kaynak) (hedef)

Amiga DOS diskini bir sürücüden diğerine kopyalar.

```
DCOPY 0 1
```

COPY (yol)(kaynak), (hedef)

Bir dosyayı belirtilen kaynaktan hedefe kopyalar, orijinal dosya kalır.

CD (yol)

Dizin değiştirir veya geçerli dizini gösterir.

```
CD GAMES/LEVEL1
```

DIR (yol)

Geçerli ya da belirtilen dizindeki dosyaları listeler.

DIRA (yol)

Tüm alt dizinleri de dahil olmak üzere dosya listesini verir.

MAKEDIR (yol)

Yeni bir alt dizin oluşturur.

```
MAKEDIR DEMO/SUB1
```

INSTALL (önyükleme_no)

Otomatik önyüklemeli disk oluşturur. 0: standart, 1: antivirüslü bootblock.

```
INSTALL 1
```

BOOTPROT (kod)

Diskin bootblock’unu koruma altına alır, sadece kodu bilen kişiler açabilir.

```
BOOTPROT 1234
```

BOOTCODE (kod)

Korumalı diski açmak için kullanılır.

```
BOOTCODE 1234
```

DELETE (yol) (dosya)

Belirtilen dosyayı siler.

```
DELETE GAMES/OLD/LEVEL1
```

TYPE (yol)(dosya)

Bir dosyanın içeriğini ekrana yazdırır (ASCII olarak).

CODE (sürücü) (kod)

Diskteki verileri şifreler. Okuma ve yazma bu kod ile yapılır.

```
CODE 0 3
```

CODECOPY (kaynak) (hedef)

Veriyi bir kodla çözerek okur, diğer kodla yazar.

RELABEL (isim)

Diskin adını değiştirir.

RENAME (yol)(eski), (yeni)

Dosyanın adını değiştirir.

SAFEDISK (n/b/s/u/v/g/a/q)

Disk erişimini ve güvenliğini etkileyen seçenekler:

- n
 - Sürücü sesini kapatır (klik sesi)
- b
 - Amiga ROM hatalarını düzeltir
- s
 - Bozuk izleri zorla okumaya çalışır
- v
 - Yazım sonrası doğrulama
- u
 - Erişim olmayınca iz tamponunu sıfırlar
- a
 - Yukarıdakilerin hepsini aktif eder
- q
 - Hepsini kapatır

BURST



Yeni özellik! Gelişmiş, hızlı disk kopyalama modudur. Atari, MSDOS, Amiga formatları arasında çoğaltma yapılabilir. Sol fare tuşu basılı tutularak reset anında girilebilir.

6. DİSK İZLEYİCİ KOMUTLARI

Bu komutlar, disk izlerini okuyup yazmak, izleme alanlarını incelemek ve doğrulama işlemleri yapmak için kullanılır.

RT (başlangıç_iz) (sayı) (hedef_adres)

Aktif sürücüden iz okuma komutudur. Belirtilen iz sayısı kadar veriyi, verilen bellek adresine okur. Eğer adres belirtilmezse, Action Replay otomatik bir alan ayırır.

```
RT 0 !20
```

İlk 10 izi (20 yarım iz) okur.

WT (başlangıç_iz) (sayı) (kaynak_adres)

Belirtilen bellek adresinden alınan veriyi, aktif sürücüye yazar.

```
WT 0 7 T0
```

7 yarım iz yazar, kaynak T0 adresinden alınır.

DMON

Disk monitor tampon belleğini görüntüler. Bu alan,

```
RT
```

ile yüklenen izleri gösterir.

CLRDMON

Disk monitor tampon belleğini temizler. Yeni iz yüklemekten önce kullanılması önerilir.

BOOTCHK (sektör_adresi)

Bir sektördeki bootblock'un checksum değerini kontrol eder ve gerekirse düzeltir.

Not: RT komutuyla yüklenmiş bir iz üzerine uygulanmalıdır.

DATACHK (sektör_adresi)

Veri sektörünün checksum kontrolünü yapar. Hatalıysa düzeltir.

BAMCHK (sektör_adresi)

Blok ayırma alanının (BAM) checksum kontrolünü yapar.

İpucu: Yukarıdaki komutlar

T0

gibi iz adresleriyle de kullanılabilir.

7. FREEZE VE RIPPER KOMUTLARI

SA (yol)(isim), (sıkıştırma)

Dondurulmuş programı standart Amiga formatında diske kaydeder.

```
SA TEST

SA TEST1,!50

SA TEST2,!200
```

Sıkıştırma oranı yükseldikçe dosya boyutu küçülür, ancak işlem süresi uzar.

SR (yol)(isim), (sıkıştırma)

```
SA
```

ile aynıdır, ancak kaydettikten sonra programı hemen çalıştırır.

LA (yol)(isim)

SA

ile kaydedilen dondurulmuş programı yükler ama başlatmaz.

LR (yol)(isim)

Dondurulmuş dosyayı yükler ve anında çalıştırır.

SLOADER

ALOAD

adlı yükleyiciyi diske kaydeder. Bu, Action Replay olmadan

SA

/

SR

ile kaydedilmiş dosyaları çalıştırmak için kullanılır.

ALOAD TEST

SQ

Mevcut programı RAM diske kaydeder (yeterli boş bellek varsa).

SQR

SQ

gibi RAM diske kaydeder, ardından programı yeniden çalıştırır.

LQ / LQR

SQ

ile kaydedilmiş dosyayı RAM diskte geri yükler (

LQR

ile anında çalıştırır).

EXQ / EXQR

RAM diskteki ve ana bellekteki dondurulmuş programları karşılıklı değiştirir (

EXQR

ile yüklenen program çalıştırılır).

SQMEM (adres)

RAM diski olarak kullanılacak alanı belirtir. Örnek:

```
SQMEM 200000
```

Varsayılan RAM disk alanına dönmek için:

```
SQMEM 0
```

TRACKER

Donmuş bellek içinde müzik formatlarını arar (SoundTracker gibi). Özellikle Public Domain oyunlarda işe yarar.



Müzik bulunduğunda şu bilgiler gösterilir:

- Adres
- Şarkı türü (örn. SOUNDTRACKER)
- Örnek sayısı
- Şarkı adı

```
Action Replay sound-tool v1.1
-----
Now analysing (selected) Chip-memory for any sounds

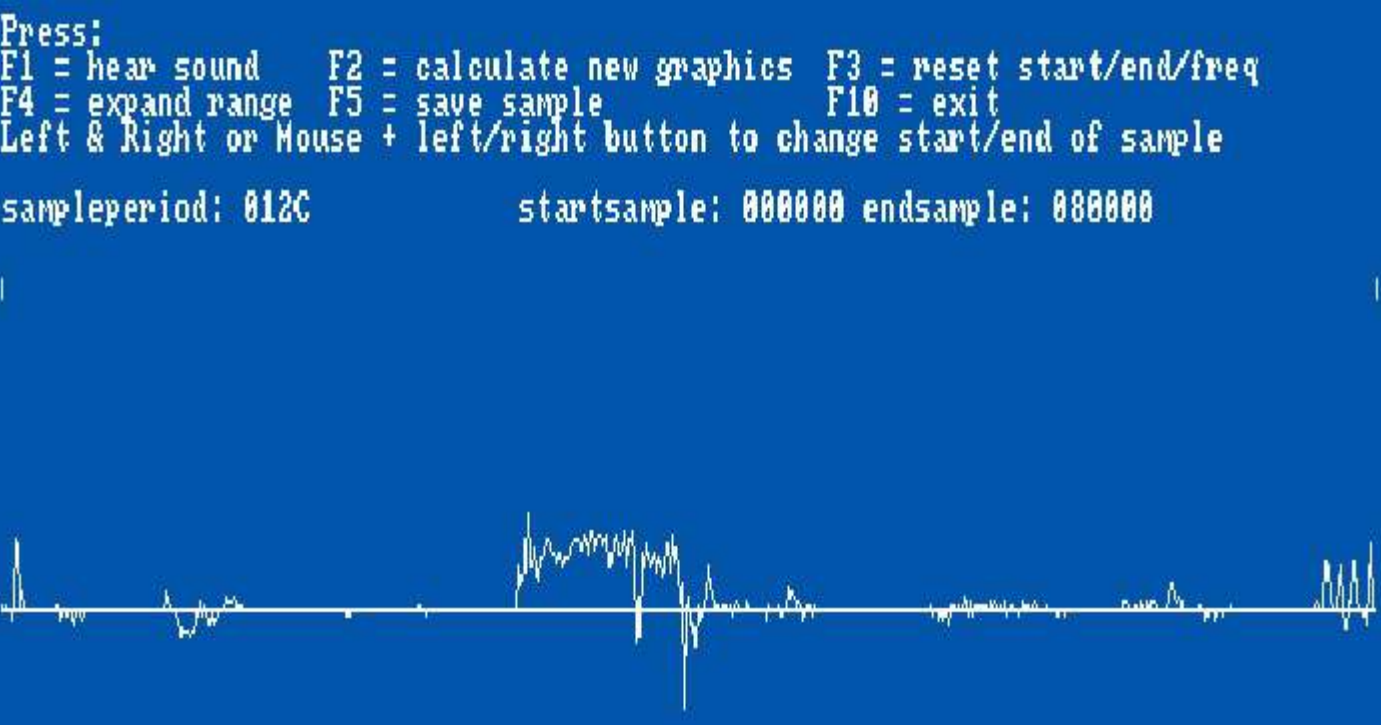
Pass 1 please wait
Address: 068A00
Song located in memory at: $068600 , songtype = Soundtracker (32 samples)
songname:almost.....You can now!
F1 = play module , F2 = stop module , F3 = see more details , F4 = save module
F5 = rename song , F6 = show songdata , F7 = continue searching
F8 = change to st-16s , F9 = calculate new patternlength , F10 = exit
_
```

Klavye Kısayolları:

- **F1:** Çalma
- **F2:** Durdur
- **F3:** Detayları göster
- **F4:** Şarkıyı kaydet
- **F5:** Şarkıyı yeniden adlandır
- **F6:** Şarkı verilerini göster
- **F7:** Aramaya devam et
- **F10:** Çık

SCAN

Bellekteki ses örneklerini arar ve grafik olarak gösterir.



Komutlar:

- **F1:** Seçili alanı çal
- **F2:** Yeniden çiz
- **F4:** Alanı büyüt

- **F5:** Örneği IFF dosyası olarak kaydet
- $\leftarrow / \rightarrow$: Başlangıç ve bitiş işaretlerini ayarla
- **Space:** Aktif işaretçiyi değiştir

İpucu: İlgili örneği çalarken grafik üzerindeki + sembolüne dikkat edin, ardından o alana zoom yaparak netleştirin.

8. MEMPEEKER KOMUTLARI

P (resim_numarası)

Donmuş ekranı gösterir ve görsel üzerinde çeşitli manipülasyonlar yapmanıza imkân tanır. (resim_numarası) genellikle 1'dir veya boş bırakılabilir.

Bu moddayken, klavyeden aşağıdaki komutlar ile ekran üzerinde değişiklik yapılabilir:

Not: Görüntü değişiklikleri biraz deneme-yanılma ile öğrenilebilecek türdedir. Amiga grafikleri oldukça esnektir.

Temel Klavye Komutları

- a

– Otomatik bitplane

- b

– Parlaklık artır

- Shift + b

– Parlaklık azalt

- c

– Renk kaydır (color register)

- d

– Çift ekran (dual playfield) aç

- Shift + d

– Çift ekranı kapat

- e

– Sağ kenarı artır

- Shift + e

– Sağ kenarı azalt

- f

– Hızlı ekran yukarı

- `Shift + f`

– Hızlı ekran aşağı

- `g`

– Interlace (çift tarama) açık

- `Shift + g`

– Interlace kapalı

- `h`

– HAM (Hold and Modify) açık

- `Shift + h`

– HAM kapalı

- `i`

– Renkleri ters çevir

- `l`

– Düşük çözünürlük (lores)

- `Shift + l`

– Yüksek çözünürlük (hires)

Gelişmiş Görsel Ayarlar

- `m/n/o/p`

– Modulo ayarları (görüntü hizalama)

- `q`

– Tüm modüloları sıfırla

- `r`

– Bitplane döndür

- `s`

– Sol kenar ayarı

- `w`

– Yardım ekranı (beyaz)

- `Shift + w`

– Yardım ekranı (siyah)

- `x`

– Renk azalt

- `y`

– Diw ve ddf modları arasında geçiş

Bitplane Kontrolleri

0–9 ve Shift ile birlikte kullanıldığında, bitplane’leri kilitleyebilir/açabilirsiniz.

- 0
– Tüm bitplane’leri kilit/aç
- 1–9
– Belirli bitplane’i kilitle/aç
- +
– Bitplane ekle
- –
– Bitplane çıkar
- =
– Tüm renkleri birinci bitplane’e ayarla

Fonksiyon Tuşları

- F1
– Varsayılan renkler
- F2
– Rastgele renkler
- F10
– Görüntüyü mevcut programa yerleştir

Görsel Hareket

- **Yön tuşları:** Görseli yukarı, aşağı, sola, sağa kaydır
- **Shift + yön:** Hızlı kaydırma
- **Delete:** Yardım ekranını gizle

Fare ile:

- Sol tuş – Yükseklik artır
- Sağ tuş – Yükseklik azalt

SP (yol)(isim), (resim_no) (yükseklik)

Mevcut ekran görüntüsünü IFF formatında diske kaydeder.

```
SP KICKSTART,1 !232
```

SPM (isim)

Mempeeker’da düzenlenmiş görüntüyü kaydeder.

Kullanım Örneği:

```
P // Mempeeker'a giriş
help // Yardım ekranı
Shift + w // Yardımı görünür yap
Sol fare // Görseli küçült
9 // Yeşil tonunu artır
ESC // Çık
SPM KICKSTART // Yeni, yeşil ağırlıklı Kickstart ekranını kaydet
```

9. TRAINER KOMUTLARI

Trainer, bellek içindeki değişen değerlere ulaşarak örneğin “sonsuz can” gibi oyun hileleri oluşturmanıza olanak sağlar. Bu işlem birkaç adımda yapılır ve oldukça sezgiseldir.

TS

Trainer Search: Bellekteki ilk örnek değeri arar ve potansiyel adresleri kaydeder.

Örneğin oyunda 5 canınız varsa, “TS 5” şeklinde arama yaparsınız:

TS 5

Action Replay olası adresleri kaydeder. Ardından oyun devam eder, can azalır veya artarsa yeni değere göre tekrar arama yapılır.

TC

Trainer Continue: TS komutundan sonra gelen yeni değeri arar.

Örnek: Canınız 5 idi, sonra 4 olduysa:

TC 4

Bu işlem tekrarlandıkça sonuç daralır. Hedef adres azaldığında “TA” komutuyla bakılır.

TA

Trainer Address: TS ve TC ile bulunmuş adresleri listeler.

TA

Sonuç birkaç adres ise “TT” komutu ile test edilebilir.

TT

Trainer Test: Adresteki değeri ekranda gösterir, değer değişirse anlık olarak yansıtılır.

TF

Trainer Freeze: Değeri sabitler – oyun içindeki sayaç, can, puan vb. artık değişmez.

```
TF 12
```

Değeri 2 olarak kilitler.

TH

Trainer Help: Tüm trainer komutlarının kısa açıklamalarını gösterir.

TZ

Trainer Reset: Trainer aramalarını sıfırlar.

Örnek Uygulama: “Sonsuz Can”

1. Oyunu başlat, kaç canın olduğunu say (örneğin 5)
2. **Freeze** butonuna bas
3.

```
TS 5
```

 komutunu gir
4. Oyuna dön, bir can kaybet (şimdi 4)
5. Tekrar **Freeze**, sonra

```
TC 4
```
6. Sonuç hâlâ fazla ise birkaç kez daha tekrar et
7. Sonuçta 1-3 adres kalır
8.

```
TA
```

 ile adresleri görüntüle
9.

```
TT
```

 ile adresi test et – sayılar değişiyor mu?
10. Doğru adres bulunduğunda

```
TF 199
```

 gir – 99 can sabitlendi!

İpucu: Trainer komutlarıyla sadece can değil, zaman, enerji, skor gibi tüm değişkenler manipüle edilebilir.

Otomatik Trainer Kullanımı

Trainer bulunduktan sonra bu bilgiyi diske kaydedebilir ve her seferinde oyuna otomatik olarak uygulayabilirsiniz.

Kaydetme:

```
SSO TRAINER1
```

Yükleme:

```
LSO TRAINER1
```

Trainer'ı Listeleme:

```
LSO
```

İleri Seviye:

- Değer artıyorsa (örneğin zaman),

TS 50

, sonra

TC 51

gibi yapılabilir.
- Değişmeyen değer için:

TS 100

, sonra

TC 100

girilerek sabit değerler aranır.

10. MONİTÖR KOMUTLARI

Monitör modunda, belleği doğrudan gözlemleyebilir, disassembler (ayrıştırıcı) kullanabilir ve program davranışlarını analiz edebilirsiniz. Bu özellikler daha çok ileri seviye kullanıcılar ve geliştiriciler içindir.

M (adres)

Bellekteki verilere bakmak için kullanılır. Onaltılık (hex) ve ASCII görünümde gösterir.

M 200

MW (adres) (değer)

Bellekteki bir adrese veri yazar.

MW 200 4E75

Adrese 68000 işlemci için “RTS” komutu yazılmış olur.

D (adres)

Disassembler başlatır. Verilen adresteki kodları 68000 makine dili komutlarına dönüştürür.

D 400

DB (adres)

Disassembler ile belleğin sonuna kadar ayrıştırma yapar.

DM (adres1) (adres2)

Belirtilen adresler arasındaki verileri disassembler ile çözümler.

T

Tek adım ilerleme (Trace) — programı birer birer komut bazında çalıştırır.

G (adres)

Verilen adresten itibaren programı çalıştırır.

G 400

BP (adres)

BreakPoint ayarlar — o adrese ulaşıldığında monitör tetiklenir.

Adres yazmadan kullanırsanız mevcut kırılma noktasını siler.

HEX

Onluk sistem (decimal) ile onaltılık (hexadecimal) arasında dönüşüm yapar.

HEX !123

(onluk → hex)

HEX 7B

(hex → onluk)

REG

Motorola 68000 işlemcisinin CPU kayıtlarını (registers) gösterir:

- D0-D7: Veri kayıtları
- A0-A7: Adres kayıtları
- PC: Program sayacı
- SR: Durum kayıtları

SET (kayıt) (değer)

Bir işlemci kaydına değer atar.

SET D0 1234

SR (değer)

Durum kaydını (Status Register) belirli bir değere ayarlar.

R

Programı kaldığı yerden çalıştırır (resume).

X

Monitörden çıkar ve Action Replay menüsüne geri döner.

Not: Bellek adresleri genellikle hexadecimal (onaltılık) sistemdedir. Başında

!

varsa onluk sistemde kabul edilir.

11. YAZICI VE YARDIMCI KOMUTLAR

F5

Ekrandaki mevcut içeriği yazıcıya gönderir. Yazıcınız Amiga'ya bağlıysa, bu tuşla doğrudan çıktı alabilirsiniz.

F6

Yazıcı modunu açar veya kapatır. Açıkken her ekran çıktısı otomatik olarak yazıcıya da gönderilir.

VERSION

Action Replay sürüm numarasını ve telif bilgilerini gösterir.

```
VERSION
```

HELP

Tüm komutların kısa açıklamalarını listeler. Bu, komutları hızlıca hatırlamak için oldukça faydalıdır.

?

```
HELP
```

komutuyla aynıdır. Kısa yol olarak kullanılabilir.

INFO

O anki sistem durumu hakkında genel bilgiler verir:

- Kullanılabilir bellek
- Sürücü durumu
- Kickstart versiyonu
- Aktif olan donanım

RAMTEST (başlangıç) (bitiş)

Hatalar için Belleği Kontrol Et.

Bu komut (başlangıç) ile (bitiş) arasındaki tüm verileri yok edecektir. (başlangıç)-(bitiş) bölgesindeki tüm konumlara 0 yazar ve bunları geri okur, ardından FF (hex) için de aynısını yapar.

PACK (başlangıç) (bitiş) (hedef) (sıkıştırma oranı)

Belleği Paketle

Bu komut, başlangıç ve bitiş arasındaki bellek bloğunu paketler ve (hedef) konumuna yerleştirir. (hedef) gerekirse (başlangıç) konumunda olabilir ve SA komutunda açıklandığı gibi sıkıştırma oranını (crrate) kullanır. Tamamlandığında sıkıştırılmış verilerin uzunluğu görüntülenir, örn.

```
PACK 40000 4FFFF 50000 1200
```

40000 ile 4FFFF arasındaki tüm verileri paketler ve sıkıştırılmış verileri 200 ondalık sıkıştırma oranı kullanarak 50000 konumuna yerleştirir. Uzunluğu not ettiğinizden emin olun!

UNPACK (hedef) (paketlenmişin sonu)

Paketlenmiş Verileri Paketinden Çıkar

Bu, PACK'in tersidir. Paketten çıkarılmış alanın hedefini (KENDİSİNİN ÜZERİNDE DEĞİL!) ve sıkıştırılmış verilerin son baytını (paketlenmişin sonu) belirtmelisiniz; bu, sıkıştırılmış verilerin başlangıcı + paket tamamlandıktan sonra görüntülenen uzunluk ile hesaplanabilir. PACK komutu. Örneğin, önceki komutta paketlenmiş verilerin uzunluğunun 1234 olduğunu varsayarsak, yukarıdaki örneğin tersi şu olurdu:

```
UNPACK 40000 51234
```

TMS (adres)

Adresi İşaretle

Bu komut, şu anda araştırdığınız bir adresi size hatırlatmak için bir not defteri olarak kullanılır. Ayrıca SA kullanılarak kaydedilir ve LA/LR kullanılarak yeniden yüklenir, böylece örneğin sonsuz yaşam konumunun nerede olduğunu hatırlayabilirsiniz. 10 olası bellek işaretçisi vardır.

TMD (adres)

İşaret Sil

Bu, geçerli bellek işaretçilerinden birini siler İşaretçiyi göster

Geçerli bellek işaretçilerini görüntüler.

SPR (nr | addr)

Sprite'ı Düzenle

Sprite numarasını (nr) veya adresteki sprite'ı (addr) düzenler. Örneğin, workbench'ü dondurduysak şu satırı yazarız

```
SPR 0
```

ve her değiştirdiğimiz satırdan sonra enter'a bastığımızdan emin olarak sprite'ı düzenleriz. Sprite başına yalnızca 4 renge sahip olabileceğiniz için yalnızca 0-3 sayılarını kullanabileceğinizi unutmayın.

MEGASTICK (1)

Joystick Handler

Bu komut yeni bir ekran çağırır - joystick handler ekranı. Joystick'i belirli tuşlar gibi davranması için ayarlayabilmenizi sağlar, örneğin megastick yazın, 1. oyuncunun joystick'indeki ateş düğmesine basın, sola çekin ve boşluk tuşuna basın. Bundan sonra yeniden başlattığınızda, 1. oyuncunun joystick'ini sola hareket ettirip ateş tuşuna basmak bir boşluk üretecektir. Tüm yönler ayarlanabilir ve ateşe basılmış kombinasyonlar vb. olabilir. Bir kurulumu kabul etmek için escape tuşuna basın. Yalnızca 1. oyuncuyu seçmek istiyorsanız 1 seçeneğini kullanın.

NOSTICK

Joystick handler'ı kaldırın. Mega stick özelliğini devre dışı bırakın.

CLRSTICK

Megastick değerlerini temizleyin. Bu komut, mega stick komutu tarafından ayarlanan tüm kodları sıfıra geri döndürür.

SSTICK

Megastick değerlerini kaydedin. Megastick komutu kullanılarak ayarlanan değerleri daha sonraki bir tarihte yeniden kullanılmak üzere diske kaydeder.

ASCII

ASCII haritasını görüntüle

Bu aldatıcı derecede kullanışlı komut, ASCII (American Standard Code for Information Interchange) karakter haritasını ve karşılık gelen kodları gösterecektir. Ellerinde bir referans kılavuzu olmayan programcılar için idealdir.

PAL

Amiga'yı Avrupa PAL standardına geçirir.

NTSC

Amiga'yı Amerikan/Japon NTSC moduna geçirir.

ALERT (guru-numarası)

Guru Listesini Görüntüle

Bu komut programcılar için kullanışlıdır - guru numaralarını aldığınızda genellikle işlevin ne olduğunu hatırlamak zordur. Örneğin guru istisnası 8400000C benim için pek bir şey ifade etmiyor ancak şu satırı yazarsanız

```
ALERT 8400000C
```

Amiga'nın ne demek istediğini ortaya çıkaracaktır (belki de bir programcıysanız). Alert'i tek başına yazmak, bu tür tüm guruları ve açıklamaları listeleyecektir.

SETMAP

Tuş takımını ayarla

Amiga klavyesindeki tuşların düzenlenmesine (mümkünse) izin verecek bir ekran görüntüler. Örneğin, 1 numaralı fonksiyon tuşu "Fonksiyon tuşuna basıldı" sözcüklerini göndermek için değiştirilebilir. Bu komutu kullanmak için sadece setmap yazın. Değiştirmek istediğiniz tuşu seçmek için fareyi kullanın ve üzerine tıklayın. Geçerli dizayla yeni bir pencere görüntülenir ve bunu değiştirmenize olanak tanır. Yeni bir değer girdiğinizde (enter) tuşuna basın ve kabul etmek için (OK) tuşuna tıklayın. Yeni tuş takımından memnun olduğunuzda, daha sonra yeniden yüklemek için uygun seçeneğe tıklayarak kaydedebilirsiniz. Yeni tuş takımını yüklemek istediğinizde (install) tuşuna tıklayın ve yeni harita belleğe yazılır, böylece Action Replay'den çıktığınızda yeni harita kullanılır.

COLOR (arka) (kalem)

Amiga paletini (0-14095) (arka) kullanarak ekran renklerini ayarlayacaktır (elbette arka plan rengi ve (kalem) ön plan rengi olacaktır. Bu, tercih ekranına (F3) bir alternatiftir. Tek başına kullanıldığında (COLOR) arka plan ve ön plan ayarlarını görüntüler.

RCOLOR

Bu komut, COLOR komutunu kullanarak bir karmaşa yarattığınızda kullanılır.

VIRUS

Bilinen herhangi bir virüs için hafızayı tarayacaktır. (F3) tercih ekranında virüs testini AÇIK bıraktıysanız bu genellikle gerekli değildir çünkü herhangi bir virüs konusunda uyarılacaksınız. Hafızada herhangi bir virüs öldürücünüz varsa veya standart dışı Amiga ROM kullanıyorsanız bunun Action Replay'i karıştırabileceğini lütfen unutmayın çünkü bilinmeyen kütüphaneler ve virüs tanım dosyaları yanlış pozitif olarak algılanabilir.

KILLVIRUS

Hafızada bulunan herhangi bir virüsü tara ve kaldır.

RESET

Sistemi tamamen yeniden başlatır. Action Replay geçici belleği silinir, tüm RAM sıfırlanır.

Uyarı:

RESET

komutu geri alınamaz. Kullanılmadan önce dosyaların kaydedilmiş olması önemlidir.

12. KOMUT ÖZETİ

Bu bölüm, Action Replay Mk3'ün desteklediği tüm komutların kısa açıklamaları ve kullanımlarını hızlıca görmenizi sağlar.

Disk Komutları

- `FORMAT (isim)`

– Disketi biçimlendir

- `FORMATV`

– Biçimlendir ve hataları kontrol et

- `DISKWIPE`

– Diskin tamamını sil

- DCOPY

– Diskten diske kopyalama

- DIR / DIRA

– Dizin içeriğini listele

- DELETE

– Dosya sil

- INSTALL

– Önyüklenebilir disk yap

- BOOTPROT / BOOTCODE

– Disk açılışını koru/aç

Freeze Komutları

- SA / SR

– Dondurulmuş veriyi diske kaydet / kaydet ve çalıştır

- LA / LR

– Dondurulmuş veriyi yükle / yükle ve çalıştır

- SLOADER

– Bağımsız yükleyici oluştur

Trainer Komutları

- TS

– İlk arama

- TC

– Aramayı daralt

- TA

– Adresleri listele

- TT

– Değeri test et

- TF

– Değeri sabitle

- TZ

– Trainer aramasını sıfırla

Ripper Komutları

- TRACKER

– Müzik bul

- SCAN

– Ses örneği bul

- SP / SPM

– Görsel kaydet

Monitör Komutları

- M / MW

– Belleği görüntüle / yaz

- D / DM

– Disassembler

- T / G

– Tek adım / başlat

- BP

– Kırılma noktası

- HEX

– Sayı dönüştür

- REG / SET

– Kayıtları gör / ayarla

Yardımcı Komutlar

- HELP / ?

– Tüm komutları göster

- INFO

– Sistem durumu

- CLS / CLS2

– Ekranı temizle

- VER

– Sürüm bilgisi

- RESET

– Sistemi sıfırla

İpucu: Action Replay komutlarının çoğu hem disket hem bellek işlemleri için optimize edilmiştir. Kodlarla çalışmadan önce yedek almayı unutmayın!

13. SYSOP MODE

Action Replay çok eğlenceli, özellikle de 'sysop modu'na girerseniz (Action Replay tarafından daha önce izin verilmeyen ram alanlarının, otomatik yapılandırmayan ram ve kartuş ROM'u dahil, kurcalanmasına izin verir!)

Action Replay Mk3'te sysop moduna geçmek içinşunu yazın (Her enter sonrası hata mesajlarını gözardı edin) :

```
MAY
THE
FORCE
BE
WITH
YOU
```

Bundan sonra **"Try a new one"** mesajını alırsınız. Sonra

```
NEW
```

yazın ve sysop yetkileri aktif olur!

