

CREATIVISION MEGACART

MANUALE D'INSTALLAZIONE E USO

Rev 1.01



INTRODUZIONE

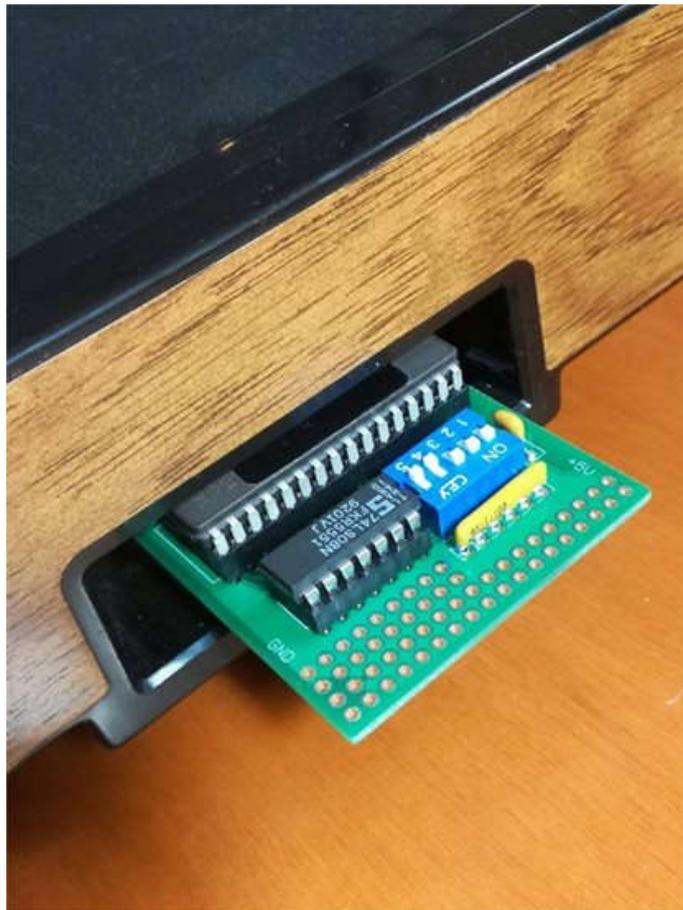
La CREATIVISION MEGACART è una multi cartuccia selezionabile per console Creativision originale e sue varianti (VTECH, ZANUSSI, DICK SMITH ecc...) compatibile sia con la versione MK I che MK II.

La CREATIVISION MEGACART contiene 32 tra giochi e programmi, inclusi tutti i giochi originali in quasi tutte le varianti, più alcuni giochi e programmi homebrew rilasciati successivamente.

INSTALLAZIONE E PRIMA ACCENSIONE

La CREATIVISION MEGACART si installa direttamente nello porta cartucce della console Creativision. Il lato contenente i componenti elettronici ed i dipswitch per la selezione del gioco deve essere rivolto verso l'alto come nella figura seguente.

ATTENZIONE: la CREATIVISION MEGACART deve essere inserita ed estratta SOLO A CONSOLE SPENTA, pena il danneggiamento della console e della cartuccia stessa.



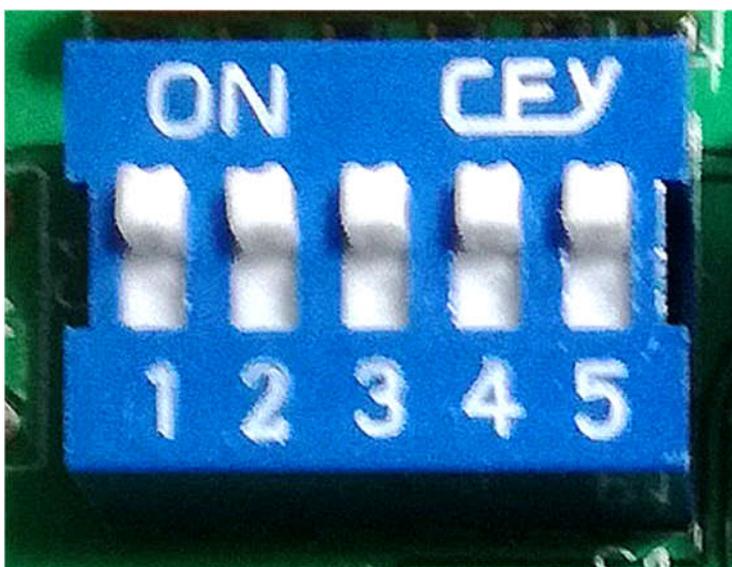
Dopo aver inserito la cartuccia accendere la console ed il gioco o programma selezionato si avvierà automaticamente. I controlli sono specifici per ogni singolo gioco e non sono riportati in questo manuale (di norma, il gioco si avvia premendo il tasto reset sulla tastiera seguito da uno dei tasti numerici sui controller). Ulteriori indicazioni possono essere reperite sui manuali originali dei giochi, disponibili in rete all'indirizzo www.madrigaldesign.it/creativemu/software.php

SELEZIONE DEL GIOCO O PROGRAMMA

La CREATIVISION MEGACART è dotata di dipswitch (microinterruttori) numerati da 1 a 5 per la selezione del gioco o programma desiderato. Una volta inserita la cartuccia si consiglia di spostare i dipswitch utilizzando un piccolo cacciavite a lama piatta per prolungare la vita della pulsantiera.

ATTENZIONE: i dipswitch devono essere spostati SOLO A CONSOLE SPENTA, pena il danneggiamento della console e della cartuccia stessa.

Ogni dipswitch ha due posizioni: OFF (interruttore spostato verso i numeri) oppure ON (interruttore spostato verso la scritta "ON" ovvero verso l'esterno della cartuccia).

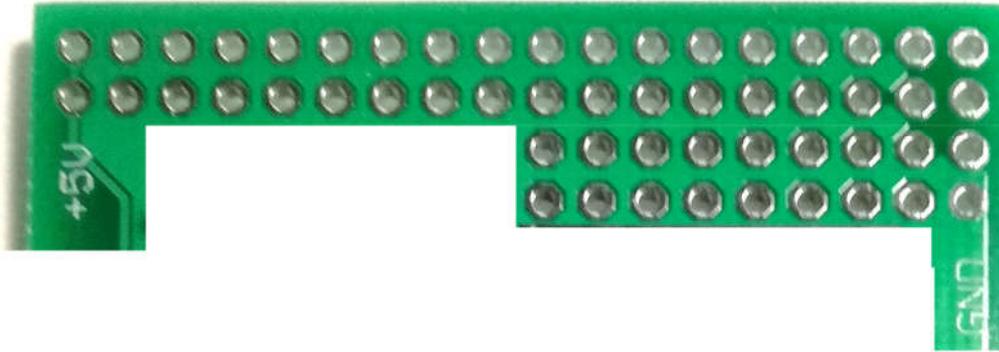


Nella seguente tabella sono riportate tutte le possibili selezioni.

ID	TITOLO	DIPSWITCH				
		1	2	3	4	5
00	AIR SEA BATTLE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
01	ASTRO PINBALL	OFF	OFF	OFF	OFF	ON
02	AUTOCHASE	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
03	BASIC 82 REV. A	OFF	OFF	OFF	ON	ON
04	BASIC 82 REV. B	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
05	BASIC 83 REV. A	OFF	OFF	ON	OFF	ON
06	BASIC 83 REV. B	OFF	OFF	ON	ON	OFF
07	CHOPPER RESCUE	OFF	OFF	ON	ON	ON
08	CRAZY CHICKY	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
09	CRAZY PUCKER	OFF	ON	OFF	OFF	ON
10	DEEP SEA ADVENTURE (FIXED)	OFF	ON	OFF	ON	OFF
11	LOCOMOTIVE	OFF	ON	OFF	ON	ON
12	MOUSE PUZZLE	OFF	ON	ON	OFF	OFF
13	MUSIC MAKER	OFF	ON	ON	OFF	ON
14	PLANET DEFENDER (FIXED)	OFF	ON	ON	ON	OFF
15	POLICE JUMP REV. 1	OFF	ON	ON	ON	ON
16	POLICE JUMP REV. 2	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
17	SOCCER	ON	OFF	OFF	OFF	ON
18	SONIC INVADERS	ON	OFF	OFF	ON	OFF
19	STONEAGE	ON	OFF	OFF	ON	ON
20	TANK ATTACK	ON	OFF	ON	OFF	OFF
21	TENNIS WIMBLEDON	ON	OFF	ON	OFF	ON
22	TENNIS COKE - SPRITE	ON	OFF	ON	ON	OFF
23	TENNIS DICK SMITH	ON	OFF	ON	ON	ON
24	DIAGNOSTIC A	ON	ON	OFF	OFF	OFF
25	DIAGNOSTIC B	ON	ON	OFF	OFF	ON
26	BASIC 83 SPEED HACK	ON	ON	OFF	ON	OFF
27	ESCAPE	ON	ON	OFF	ON	ON
28	BLOCKS	ON	ON	ON	OFF	OFF
29	DIAGNOSTIC DEMO	ON	ON	ON	OFF	ON
30	HAP.MON	ON	ON	ON	ON	OFF
31	WERBEN INFORMIER (ENGLISH)	ON	ON	ON	ON	ON

ULTERIORI POSSIBILITA'

La CREATIVISION MEGACART include una piccola area breadboard con esposte la tensione di alimentazione (+5V) e la massa (GND) per chi voglia cimentarsi in operazioni di hacking o espansione.



La CREATIVISION MEGACART monta una EPROM su socket e quindi rimovibile. Questo permette di usare la cartuccia come banco di test per chi vuole sviluppare propri giochi e programmi e provarli poi sull'hardware reale, tenendo conto delle seguenti caratteristiche:

la cartuccia è progettata per una EPROM 27C801 da 1 MegaByte suddivisi in 32 banchi da 32K. E' possibile utilizzare EPROM più piccole quali 27C040 (16 banchi da 32K), 27C020 (8 banchi da 32K) o 27C010 (4 banchi da 32K) naturalmente a seconda della scelta (dato il ridotto numero di banchi) i dipswitch con numero più alto non avranno effetto.

La dimensione massima per i vostri programmi non può superare 32K suddivisi in due sezioni da 16K. L'ordine di programmazione delle due sezioni deve rispettare la mappa di memoria della Creativision.