

# Bedienungsanleitung für



## ACTION REPLAY™ MAX & ACTION REPLAY™ MAX EVO EDITION Zur Verwendung mit der PlayStation®2 Games-Konsole

© 2006 Datel Ltd. Action Replay MAX, Action Replay MAX EVO Edition, MAX Memory und DVD Region X sind Warenzeichen von Datel Ltd. Action Replay Codes ©1996-2006 Datel Ltd und/oder Zulieferer. PlayStation 2 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Action Replay MAX ist ein 100% inoffizielles Produkt und ist NICHT von Sony Computer Entertainment Inc. oder jedwedem Entwickler oder Verleger von Spielen unterstützt, genehmigt oder zugelassen.

BS000445 AR MAX PS2 GERMAN 290906

GERMAN Manual

### ACTION REPLAY MAX™ BEDIENUNGSANLEITUNG

#### 1. EINFÜHRUNG

##### 2. ERSTE SCHRITTE

- i. Überblick
- ii. Quick-Modus
  - a. Discerkennung
  - b. Überblick
  - c. Ein Spiel aktivieren
  - d. Codeüberprüfung im Expertenmodus
- iii. Neue Codes beschaffen
  - a. Online-Codeupdates
  - b. Codeupdate-Discs
  - c. Manuelle Codeeingabe
- iv. Expertenmodus
  - a. Einführung in den Expertenmodus
  - b. Überblick
  - c. Codes auswählen
  - d. Codes hinzufügen, bearbeiten und löschen

##### 3. MAX MEMORY MANAGER

- i. Einführung
- ii. Steuerung
- iii. Verwaltung von Spielständen
- iv. Wo man neue Spielstände finden kann
- v. Ihren Inhalt zur gemeinsamen Nutzung online hochladen

##### 4. MULTIREGIONALE DVD-FILME MIT DVD REGION X ABSPIELEN

##### 5. EINSTELLUNGEN

- i. Allgemeine Einstellungen
- ii. Einstellungen zur Internetverbindung

##### 6. TECHNISCHER SUPPORT

- i. Technischer Support

#### 1. EINFÜHRUNG

Herzlichen Dank, dass Sie Action Replay MAX erworben haben. Bereiten Sie sich nun darauf vor, eine neue Generation der Videospielerweiterung zu erleben!

Mit Action Replay MAX können Sie starke, 100% inoffizielle Cheatcodes aktivieren, die Ihnen einen unlauteren Vorteil in den neuesten und besten PlayStation 2 Spielen verschaffen. Aber damit nicht genug, es gibt jetzt auch mehr Methoden als je zuvor, sich neue Codes zu schnappen.

Es gibt viele tolle Funktionen, unter anderem einen multiregionalen DVD Movie Player und starken Memory Manager, der Spielstände von und zu USB Flash Drives übertragen kann.

Mit Action Replay MAX können Sie alles auf Ihre eigene Art spielen.

#### 2. ERSTE SCHRITTE - ERWEITERUNG IHRER SPIELE

##### i. Überblick

Legen Sie zum Start die AR MAX Disc in Ihre PS2 ein und eine Memory Card in einen freien Memory Card Slot an der PS2 (oder einen USB Flash Drive in einen freien USB-Anschluss an der PS2). Schalten Sie nun Ihre

Konsole ein, oder führen ein Reset durch, um AR MAX zu laden.

**Wichtig:** Sie benötigen eine PS2 Memory Card oder USB Flash Drive zum Speichern neuer Action Replay Codes und Einstellungen. Nach dem ersten Laden von AR MAX sehen Sie den 'Home Screen'. Dort können Sie sich mit dem D-Pad oder linken Analogstick nach 'LINKS' und 'RECHTS' bewegen, um diverse Menüoptionen zu markieren. Wie bei den meisten Bildschirmen von AR MAX, drücken Sie 'X' auf dem Controller, um eine markierte Option zu wählen.

Auf dem Home Screen wechseln Sie auch Ihre AR MAX Disc gegen eine PS2 Spieldisc aus. Mithilfe der automatischen Discerkennung (wo verfügbar) führt Action Replay Sie sofort zu den für das Spiel verfügbaren Cheatcodes. Sollte Ihr Spiel nicht erkannt werden, markieren Sie einfach das Symbol für den Expertenmodus, um das Spiel selbst zu finden.

Falls Sie zu diesem Punkt eine DVD-Film disc einlegen, führt AR MAX Sie automatisch zum 'DVD Region X' Bildschirm.

Überall bei AR MAX gehen Sie mit der DREIECK-Taste an Ihrem Controller einen Schritt zurück oder brechen eine Funktion ab.

##### Der 'Home Screen' von AR MAX



##### 1. Expertenmodus/Expert Mode

Für erfahrene Benutzer, die Codes mit einer tieferen Oberfläche für die Codeliste wählen möchten.

##### 2. MAX Memory Manager

Übertragen Sie Spielstände zwischen PS2 Memory Cards und USB Flash Drives, mit der Option, Ihre Daten für noch mehr Speicherplatz zu komprimieren.

##### 3. DVD Region X

Spielen Sie DVD-Filme jeder Region auf Ihrer PS2.

##### 4. Settings/Einstellungen

Hier können Sie Einstellungen von AR MAX ändern, auch die Internetkonfiguration.

##### ii. Quick-Modus

##### a. Automatische Discerkennung

AR MAX kann die überwältigende Mehrzahl aller PS2 Spieldiscs erkennen. Damit die automatische Discerkennung funktionieren kann, müssen Sie sich auf dem Home Screen befinden. Werfen Sie Ihre AR MAX Disc aus und ersetzen sie mit einer PS2® Spieldisc. Warten Sie dann ein paar Sekunden, während AR MAX die Spieldisc untersucht.

**Tipp:** Sie können zu diesem Zeitpunkt auch einen DVD-Film einlegen. In dem Fall erkennt AR MAX ihn und führt Sie automatisch zum 'DVD Region X' Bildschirm.

Sobald die Spieldisc erkannt ist, werden Sie zum Bildschirm 'Quick-Modus' geführt, wenn eine 'Quick-Modus' Codeliste für das erkannte Spiel verfügbar ist. Dort sehen Sie eine Liste aller für Ihr Spiel verfügbarer Erweiterungen. Falls eine 'Quick-Modus' Codeliste für das erkannte Spiel nicht verfügbar ist, werden Sie zur Codeliste des Spiels im 'Expertenmodus' geführt. (Weitere Informationen finden Sie unter Expertenmodus, 2-iv).

**Tipp:** Sollte es Ihnen lieber sein, dass AR MAX die für ein Spiel verfügbaren Codes standardmäßig im 'Expertenmodus' anzeigt (anstatt im Quick-Modus), können Sie das in den Einstellungen entsprechend einrichten (s. Abschnitt 5-i für Details).

Und falls eine Disc mal nicht automatisch erkannt wird? Gelegentlich kann es vorkommen, dass AR MAX eine eingelegte Spieldisc aus zwei Ursachen nicht erkennt:

##### 1) Ihr Action Replay hat keine Codes für das eingelegte Spiel.

Sollte dies die Ursache sein, werden Sie das Spiel nicht in der Spieliste von AR MAX finden können, wenn Sie dazu aufgefordert werden. In diesem Fall müssen Sie sich neue AR MAX Codes für das Spiel beschaffen. Informationen dazu finden Sie in Abschnitt 2-iii.

## 2) Action Replay Codes hat für das eingelegte Spiel, erkennt aber die Disc nicht

Es kann sein, dass Sie eine andere Version des Spiels besitzen als die, welche Action Replay zu erkennen programmiert wurde. In diesem Fall können Sie Ihre Disc mit dem Spiel in der Games-Liste von AR MAX folgendermaßen neu assoziieren:

Sobald AR MAX die Disc gelesen hat, werden Sie zum Screen Game Select im Expertenmodus geführt. Markieren Sie dort den Spielnamen in der Liste (soweit er dort vorhanden ist) und drücken dann 'X'. Sie werden dann zum Screen Code Select für das Spiel geführt. Aktivieren Sie dort einige Codes und spielen das Game. Sie werden hoffentlich finden, dass diese Codes mit Ihrer Version des Spiels funktionieren, so dass Sie diese Codes zukünftig benutzen können. AR MAX erinnert sich daran, mit welchem Spiel Sie Ihre Disc verknüpft haben, und führt Sie in Zukunft direkt zu diesem Spiel.

Sollten die Codes nicht bei dem Spiel funktionieren, mit dem Sie sich verknüpft haben, oder Sie haben sich versehentlich mit dem falschen Spiel verknüpft, drücken Sie beim nächsten Mal, wenn AR MAX Sie direkt zu den Codes des Spiels führt, einfach 'Kreis' an Ihrem Controller, um zum Screen Game Select zurückzukehren. Wählen Sie dort das korrekte Game zur Verknüpfung, falls es verfügbar ist, oder suchen Sie nach neuen AR MAX Codes für Ihr Spiel (s. Abschnitt 2-iii).

### b. Überblick



### Quick-Modus – Die Effekteiste

#### 1. Optionsrad

Das Optionsrad links zeigt 'Symbole' der diversen, für das Spiel verfügbaren Optionen an (Spiel wird oben angezeigt). Mit 'HOCH' und 'Runter' auf dem D-Pad am Controller Ihrer PS2® oder dem linken Analogstick drehen Sie das Rad im (bzw. entgegen dem) Uhrzeigersinn, und zyklieren durch die diversen Optionen.

#### 2. Optionsname

Dies ist die Option, die Sie mit dem Optionsrad markiert haben, und darunter finden Sie eine Beschreibung, wie sie sich auf Ihr Spiel auswirkt.

### 3. Effekteiste

Die Effekteiste ist eine optische Anzeige, inwieweit Action Replay einen besonderen Aspekt Ihres Spiels ändert. Mit 'LINKS' und 'RECHTS' auf Ihrem PS2® Controller variieren Sie die Auswirkung der zur Zeit markierten Option. Wenn Sie die Effekteiste in der Mitte lassen, wird Action Replay diesen Aspekt des Spiels nicht ändern.

Wenn sich die Leiste ganz auf der '+' Seite befindet, bewirkt AR MAX bedeutende Änderungen an Ihrem Spiel. Wenn die Leiste sich ganz auf der '-' Seite befindet, stellen Sie fest, dass AR MAX das Spiel schwieriger macht. Über der Effekteiste finden Sie den Namen des derzeit gewählten Effekts (in diesem Beispiel "One Hit Kills") und seine detaillierte Beschreibung. Wenn Sie die Effekteiste ändern, sehen Sie, wie sich der Name des Effekts ändert.

Die Position, in der Sie die Effekteiste lassen, ist die Einstellung, die AR MAX benutzt, wenn Sie das Spiel starten.

4

### a. Online-Codeupdates

Wenn Sie Zugang zu einer Breitband-Internetverbindung und einem Netzwerkadapter für Ihre PS2® haben, ist ein Online-Update Ihres AR MAX mit ALLEN neusten Codes die bei weitem einfachste Methode.

Sie müssen zu diesem Zweck eine PS2® Memory Card oder USB Flash Drive eingelegt haben. Falls auf Ihrem Speichergerät nicht genug Platz vorhanden ist, werden Sie vor dem Download aufgefordert, ein anderes Gerät einzulegen. Stellen Sie sicher, dass der Netzwerkadapter an die PS2® angeschlossen und mit Ihrer Breitband-Internetverbindung verbunden ist.

Wenn alles korrekt gemacht ist, entdeckt Action Replay die Internetverbindung, sobald es geladen ist. Sie erhalten nun die Option, online zu gehen und nach Updates zu suchen. Wählen Sie 'Ja' und AR MAX verbindet Sie mit dem codejunksies.com Server und findet eine Liste aller Codes, die seit der Erstellung Ihrer Codeliste erneuert oder überarbeitet wurden.

Nach ein paar Sekunden wird Ihnen eine Liste mit allen neuen und aktualisierten Spielen präsentiert, und Sie werden gefragt, ob Sie das Update mit den neuen Codes downloaden möchten. Wenn es dort Spiele gibt, für die Sie Codes haben möchten, wählen Sie 'JA', um das Update downzuloaden. Wenn nicht, wählen Sie 'NEIN', um das Download zu überspringen.

Wenn Sie sich für ein Download des Update entscheiden, sehen Sie eine Verlaufsleiste. Das Download dauert nur ein paar Sekunden, und nach seinem Abschluss können Sie die neuen Codes sofort verwenden.

**TOPP TIPP:** Sie können auch ein Online-Update aus dem Menü Einstellungen auslösen. Mehr Informationen finden Sie unter Einstellungen.

### b. USB Flash Drive

Mit EVO Drive (oder MAX Drive – s. www.codejunksies.com für Details) können Sie die neusten Codes über einen PC mit Internetverbindung downloaden. Sie benötigen dazu MAX Drive Software, die Sie aus dem Supportabschnitt von www.codejunksies.com downloaden können. Folgen Sie diesen Schritten jedesmal, wenn Sie Ihre Codeliste mit EVO Drive aktualisieren:

Folgen Sie diesen Schritten jedesmal, wenn Sie Ihre Codeliste mit EVO Drive aktualisieren:

Verwenden Sie MAX Drive PC-Software zum Download der aktualisierten AR MAX Codeliste direkt auf MAX-Drive oder kompatiblen Pen-Drive. Entfernen Sie alle Memory Cards aus der PS2 und laden Action Replay MAX mit eingelegtem USB Pen-Drive (mit der Binärdatei der aktualisierten Codeliste). Die Codeliste wird vom Pen-Drive anstatt von der CD geladen, und alle neuen Games sind verfügbar.

### c. Manuelle Codeeingabe

Neue AR MAX Codes werden täglich bei www.codejunksies.com veröffentlicht, die einzige offizielle Quelle für offizielle Action Replay Codes. Sie finden AR MAX Codes in gedruckter Form auch in führenden Videospielemagazinen.

AR MAX Codes können mit der Eingabefunktionen im Expertenmodus manuell eingegeben werden. Codes können mit dem PS2® Controller eingegeben werden, aber die Codeeingabe ist schneller mit PowerBoard, ein vollwertiges PS2® Keyboard, das auch von Datel produziert wird (separat erhältlich – s. www.codejunksies.com für Details). Ob Sie nun neue Codes manuell für ein bereits auf AR MAX aufgelistetes Spiel oder Codes für ein neues Spiel eingeben, Sie müssen dazu in den Expertenmodus gehen; sehen Sie dazu Abschnitt 2 iv, Absatz d.

### iv. Expertenmodus

#### a. Einführung in den Expertenmodus

Der Expertenmodus wurde so entwickelt, dass Sie totale Kontrolle darüber haben, welche Codes für ein Spiel aktiviert oder deaktiviert sind. Die Benutzeroberfläche im Expertenmodus wird erfahrenen Action Replay Benutzern bekannt sein. Codes werden jetzt in einer Baumstruktur präsentiert, wobei Codes nach Charakter, Level, etc. gruppiert sind. Dadurch sind Codes wesentlich leichter zu finden. AR MAX verwendet das System "Intelligent Codes" – wenn Sie einen Code aktivieren, werden alle Codes automatisch deaktiviert, von denen bekannt ist, dass sie Konflikte verursachen.

6

### Quick-Modus – Auswahl aus einer Liste

Bei manchen Optionen können Sie nur eine Position aus einer Liste wählen. Sie sehen dann eine 'Liste' anstelle der Effekteiste.



#### 1. Optionsrad

Mit 'HOCH' und 'RUNTER' drehen Sie das Rad. Falls eine Liste anstelle der Effekteiste erscheint, drücken Sie zum Zugang zu ihr 'RECHTS' auf Ihrem Controller.

#### 2. Listenoptionen

Der Name der Listenoption wird in großem Text mit einer Auswahl an Optionen angezeigt. Mit 'HOCH' und 'RUNTER' ändern Sie die derzeitige Auswahl aus der Liste. Drücken Sie danach 'LINKS', um wieder Zugang zum Rad zu erhalten. Die markierte Auswahl ist die Einstellung, die AR MAX beim Start des Spiels benutzt.

### Quick-Modus – Mehr Listenoptionen

Manchmal sehen Sie im Quick-Modus eine "Extended List" (Erweiterte Liste), wie hier dargestellt.



#### 1. Erweiterte Liste

Sie sehen Pfeile neben einem Posten der Erweiterten Liste. Markieren Sie mit 'HOCH' und 'RUNTER' einen der Posten der Erweiterten Liste und drücken 'X'. Sie werden zu einem weiteren Optionsrad geführt, das nur Optionen für den gewählten Posten der Erweiterten Liste enthält.

Drücken Sie nach der Wahl der Option 'Dreieck', um zur letzten Optionsliste zurückzukehren. Stellen Sie sicher, dass der gewünschten Posten markiert ist, wenn Sie die Optionsliste verlassen, da so bestimmt wird, welchen Listenposten AR MAX im Spiel aktiviert.

### c. Das Spiel aktivieren

Wenn Sie mit den gewählten Optionen zufrieden sind, drücken Sie START an Ihrem Controller. In einem Dialogfeld erhalten Sie die Optionen 'START OHNE CODES', 'START MIT CODES' oder 'CODEÜBERPRÜFUNG IM EXPERTENMODUS'.

Um das Game mit den von Ihnen gewählten Optionen zu starten, wählen Sie 'START MIT CODES' und drücken 'X'. Sie können auch 'CODEÜBERPRÜFUNG IM EXPERTENMODUS' wählen, um zu sehen, welche Codes AR MAX Quick-Modus aktiviert hat (s. unten).

### d. Codeüberprüfung im Expertenmodus

Im Expertenmodus können Sie mit einem Blick genau sehen, welche Codes AR MAX infolge Ihrer Einstellungen im Quick-Modus aktiviert hat. Im Expertenmodus sehen Sie eine Liste, in der alle verfügbaren Codes für das Spiel angezeigt werden. Ein Häkchen zeigt an, welcher Code aktiviert wurde. Auf diesem Bildschirm können Sie Codes ändern, die mithilfe der tieferen Funktionalität des Expertenmodus aktiviert wurden. Weitere Infos finden Sie in Abschnitt 2-iv-c.

Um Ihr Spiel mit aktivierten Codes zu starten, drücken Sie 'START' auf Ihrem Controller und wählen 'START MIT CODES'.

### iii. Neue Codes beschaffen

Action Replay MAX enthält bereits Tausende Codes für die neusten und besten PS2® Games, aber damit hört der Spaß nicht auf. Neue Action Replay Codes werden ständig von Datels Team von Codemachern erstellt. Wenn Sie ein neu erschienenes Game kaufen, müssen neue Codes in AR MAX eingegeben werden, damit es aktuell bleibt. Zu dem Zweck gibt es diverse Methoden:

5

**TOPP TIPP:** Falls Sie die Benutzeroberfläche des Expertenmodus als Standardansicht vorziehen, können Sie das auf dem Bildschirm der Einstellungen für AR MAX bestimmen. Wenn dann eine Disc auf dem Home Screen automatisch erkannt wird, werden Sie direkt zur Codeliste des erkannten Spiels im Expertenmodus geführt.

### b. Überblick



### Expertenmodus - Select Game

Gehen Sie in den Expertenmodus, indem Sie ihn im Menü auf dem AR MAX Home Screen wählen. Sie sehen dann den Select Game Screen.

#### 1. Games-Liste

Mit 'HOCH' und 'RUNTER' auf Ihrem Controller blättern Sie durch die Listen der verfügbaren Spiele.

**Drücken Sie 'X'** um Codes für das gewählte Spiel zu sehen.  
**Drücken Sie 'KREIS'** um einen Spielnamen zu bearbeiten (F1 am USB-Keyboard).  
**Drücken Sie 'QUADRAT'** um einen Spielnamen zu löschen (F2 am USB-Keyboard).  
**Drücken Sie 'DREIECK'** um zum vorherigen Screen zurückzukehren (ESC am USB-Keyboard).  
**Drücken Sie 'X'** wenn 'Add new game' markiert ist, um der Liste einen neuen Spielnamen hinzuzufügen und Codes manuell einzugeben (INS am USB-Keyboard).

### 2. Kommentare

Hier erscheinen alle Kommentare bezüglich des markierten Spiels. Kommentare können sich auf die Version des Spiels (wenn es mehr als eine Version gibt) oder Anzahl der Discs (wenn es mehr als eine Disc gibt) beziehen.

### Expertenmodus – Select Codes

Nachdem Sie ein Spiel gewählt haben, sehen Sie den Screen Select Codes. Wenn Sie nach automatischer Discerkennung automatisch im Expertenmodus gelandet sind, ist dies der erste Bildschirm, den Sie sehen..



#### 1. Spielname

Das gewählte Spiel dessen Codes Sie nun sehen.

### 2. Codeliste

Mit "HOCH" und "RUNTER" auf Ihrem Controller blättern Sie durch die Listen von Codes für Ihr gewähltes Spiels. Drücken Sie 'X', um einen Code zu wählen oder abzuwählen. Codes mit einem 'Häkchen' daneben werden aktiviert, wenn Sie Ihr Game spielen.

Drücken Sie 'X' auf einem "Ordner" Symbol, um die Codes in dem Ordner anzuzeigen. Nochmaliges Drücken von 'X' schließt den Ordner.

Drücken Sie 'KREIS' auf einem Code, um ihn zu bearbeiten (F1 auf dem USB-Keyboard).

Drücken Sie 'Quadrat' auf einem Code, um ihn zu löschen (Nur von Ihnen selbst eingegebene Code können gelöscht werden, Codes ex Werk können nicht gelöscht werden) (F2 auf dem USB-Keyboard).

Drücken Sie 'Dreieck', um eine Stufe zurückzugehen (ESC auf dem USB-Keyboard).  
Drücken Sie 'START', wenn Sie bereit sind, das Spiel mit allen angehakten Codes aktiviert zu spielen (F12 auf dem USB-Keyboard).

7

### 3. Kommentare

Hier erscheinen Kommentare bezüglich der markierten Codes, z.B. Information, wie ein Code innerhalb eines Spiels funktioniert. Prüfen Sie alle Kommentare, die sich auf Codes beziehen.

### c. Codes auswählen

Um Codes zu wählen, die Sie in Ihrem Spiel verwenden möchten, blättern Sie 'HOCH' und 'RUNTER' durch die Codes. Mit 'X' oder 'RECHTS' öffnen Sie Ordner mit Gruppen von Codes, und mit 'X' wählen (Häkchen) und wählen Sie einzelne Codes ab (kein Häkchen).

Manchmal finden Sie Codes mit einem runden "Radiobutton" anstelle eines Häkchens. Von solchen Codes können Sie nur eine eingeschränkte Anzahl gleichzeitig aktivieren, da die Codes nicht gleichzeitig benutzt werden können – wahrscheinlich würde Ihr Bildschirm sonst erstarren. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, drücken Sie 'START' (F12 auf dem USB-Keyboad) auf Ihrem Controller und wählen 'START GAME MIT CODES', wenn dazu aufgefordert.

**TOPP TIPP:** Sollten Sie Probleme im Spielverlauf erfahren, nachdem Sie eine große Anzahl von Action Replay Codes aktiviert haben, versuchen Sie es noch einmal mit weniger aktiven Codes. Zwar versteht AR MAX die Kompatibilität zwischen Codes, aber es ist unmöglich, bestimmte Probleme aufgrund einer großen Anzahl von aktiven Codes im Voraus zu erkennen.

### d. Codes hinzufügen, bearbeiten und löschen

AR MAX ist vollkommen anpassbar, und Sie können Codes mit Leichtigkeit hinzufügen, bearbeiten und löschen. Änderungen der Codeliste werden auf dem angeschlossenen Datenträger gespeichert und automatisch bei jeder Benutzung von AR MAX geladen. Alle manuell hinzugefügten Codes (s. Abschnitt 2-iii-d) werden auch auf Ihrem Datenträger gespeichert.

#### 1) Codes hinzufügen

Wenn Sie PS2® Breitband-Internetzugang haben, empfehlen wir, dass Sie AR MAX neue Codes mit der Funktion 'Online Update' (s. Abschnitt 2-iii-a) hinzufügen. Manuelle Codeeingabe ist nur für Benutzer ohne Breitband-Internetzugang gedacht.

Aufgrund des fortschrittlichen, 'selbstüberprüfenden' Codesystems von AR MAX, können Sie nur Codes aus offiziellen Action Replay Quellen eingeben, wie www.codejunkies.com. Wenn Sie versuchen, einen ungültigen oder fehlerhaften Code in Action Replay einzugeben, meldet Ihnen AR MAX, dass Sie nicht fortfahren können.

#### Ein neues Spiel hinzufügen

Wenn Sie eine PS2® Spieldisc auf dem Home Screen (s. Abschnitt 2-ii-1) einlegen und AR MAX die Disc nicht erkennen kann, müssen Sie der Codeliste von AR MAX das neue Spiel manuell hinzufügen. Nach der Aufforderung, ein neues Spiel hinzuzufügen (nach Autoerkennung oder Zugang zum 'Expertenmodus' vom Home Screen) wählen Sie 'Add new game' oben in der 'Expertenmodus' Games-Liste (oder drücken INS auf Ihrem USB-Keyboad).

#### Neuen Spielnamen hinzufügen



Hier erfahren Sie, wie Sie Ihrer Codeliste einen neuen Spielnamen hinzufügen, zum Beispiel, für 'Gran Turismo 4' oder 'Metal Gear Solid 3'.

#### 1. Fenster zur Texteingabe

Hier erscheint der Text, den Sie eingeben. Sie können das virtuelle Keyboard mit dem PS2® Controller navigieren (Abb. 3) oder PowerBoard (vollwertiges PS2® Keyboard separat von Datel erhältlich – Details bei www.codejunkies.com) benutzen. Benutzen Sie den rechten Analogstick am Controller, um den Cursor vorwärts und rückwärts durch den Text zu bewegen.

8

**TOPP TIPP:** Bei der Meldung "Invalid AR MAX Code" sollten Sie überprüfen, dass Sie den Code korrekt eingeben haben, und dass Ihr AR MAX Code von einer offiziellen Quelle stammt (z.B. www.codejunkies.com). Wenn Sie dennoch nicht weiterkommen können, setzen Sie sich bitte mit Datels Technischen Support in Verbindung (s. Abschnitt 8).

#### Eingabe eines Codenamens



Nach Eingabe des Spielnamens und des Master Codes können Sie Codes für Ihr neues Spiel eingeben. Wenn Sie einen neuen Code für ein bereits auf AR MAX aufgelistetes Spiel eingeben, geschieht das über diesen Screen nach der Wahl der Option 'Add new code' auf dem Code Select Screen. Der Name des Spiels wird oben auf dem Bildschirm angezeigt (Abb. 1).

Jeder Codename ist eine Beschreibung dessen, was der aktivierte Code bewirkt, z.B. "Unendlich Leben", "All Levels freischalten" oder "Alle Schlüssel haben". Ein neuer Codename wird nach derselben Methode wie ein neuer Spielname eingegeben (s. oben).

Wo Codenamen spezifische Anweisungen enthalten (wie "drücke 'R1' zur Aktivierung"), können Sie auf dem virtuellen Keyboard nach unten blättern, um eine grafische Repräsentation der Controllerlasten zu finden. Dort finden Sie auch eine Liste von häufigen Schlüsselwörtern, um die Codeeingabe zu beschleunigen. Um eine Tastengrafik oder ein Schlüsselwort zu verwenden, drücken Sie einfach ganz normal 'X' auf Ihrem Controller.

Nach Eingabe des Codenamens sollten Sie den Cursor zum Menü nach links bewegen und 'OK' wählen, um weiterzumachen.

#### Einen neuen Code eingeben



Oben auf diesem Bildschirm sehen Sie den neuen Spielnamen (Abb.1) und den Codenamen (Abb.2). Ein neuer Code wird nach derselben Methode wie ein Master Code eingegeben (s. oben).

Nach der Eingabe des Codes sollten Sie den Cursor zum Menü nach links bewegen und dort die Option 'OK' wählen, um den Prozess abzuschließen. Sie werden nun zum Screen Code Select geführt.

Vom Screen Code Select können Sie den Code aktivieren, den Sie gerade eingegeben haben (s. oben) oder Sie können 'Add new code' wählen, um einen weiteren Code für das aktuelle Spiel einzugeben. In diesem Fall gelangen Sie zum oben beschriebenen Screen 'Enter New Code Name'.

#### 2) Spiele / Codes bearbeiten

##### Spielnamen oder Master Code bearbeiten

**WICHTIGE ANMERKUNG:** Es kann gelegentlich erforderlich sein, einen Master Code für ein besonderes Spiel zu aktualisieren. Um den Wert eines Master Code zu ändern, müssen Sie den offiziellen AR MAX Master Code für das Spiel haben, dessen Master Code Sie ändern wollen. Wenn Sie den Master Code anders als zu einem aktualisierten AR MAX Master Code für Ihr Spiel ändern, werden die Codes nicht mehr funktionieren.

Sie können den Namen jedes Spiels in Ihrer AR MAX Games-Liste bearbeiten oder den Wert seines Master Code ändern (vorausgesetzt, Sie haben die gültige Alternative). Gehen Sie dazu in den 'Expertenmodus' von AR MAX, wählen den entsprechenden Spielnamen und drücken 'KREIS' auf dem Controller. Sie werden zum Bildschirm 'Spielnamen bearbeiten' geleitet, auf dem Sie den Namen des gewählten Spiels mit der in 2-ii-c 'Eingabe eines neuen Spielnamens' beschriebenen Methode bearbeiten können. Sie können gegebenenfalls den Spielnamen ändern oder 'OK' wählen, um zum Bildschirm 'Master Code bearbeiten' geleitet zu werden.

### 2. Befehls Optionen

Benutzen Sie den D-Pad oder linken Analogstick am Controller, um den Cursor durch das virtuelle Keyboard (Abb. 3) und die Befehls Optionen (Abb. 2) zu bewegen). Um eine Befehls Option zu wählen, bewegen Sie den Cursor vom virtuellen Keyboard nach links, dann die Liste 'HOCH' und 'RUNTER'. Drücken Sie 'X', um eine markierte Option zu wählen. Die Befehle sind:

**DONE**  
**CANCEL**  
**CAPS**

Nach Eingabe des Spielnamens führt diese Option zum nächsten Schritt Abbrechen; ignoriert Änderungen und kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück. Schaltet beim virtuellen Keyboard zwischen Groß- und Kleinbuchstaben hin und her. Oder benutzen Sie CAPS auf Ihrem USB-Keyboad Schaltet zwischen EINFÜGEN und ÜBERSCHREIBEN hin und her. Bei INSERT/EINFÜGEN (Standard) wird jeder Buchstabe bei der Position des Cursors im Fenster zur Texteingabe eingefügt (Abb. 1). Bei OVERWRITE/ÜBERSCHREIBEN überschreibt jeder Buchstabe andere Zeichen nach der Position der Cursors im Fenster zur Texteingabe (Abb. 1).

### 3. Virtuelles Keyboard

Markieren Sie mit dem virtuellen Keyboard ein Zeichen, das eingegeben werden soll. Markieren Sie ein Zeichen mit dem D-Pad am Controller und drücken 'X', um es einzugeben. Drücken Sie 'Quadrat', um das vorausgehende Zeichen zu löschen.

**ANMERKUNG:** Zusätzliche Zeichen, Controller-Symbole und häufige Schlüsselwörter sind auf dem Keyboard weiter unten zu finden. Wenn Sie mit dem eingegebenen Spielnamen zufrieden sind, markieren Sie die Befehls Option DONE (Abb. 2) und drücken 'X'.

#### Eingabe des Master Code



Ein Master Code ist ein besonderer Action Replay Code – ein Master Code ist für jedes Spiel in Ihrer Codeliste erforderlich, und es ist immer der erste Code, den Sie eingeben sollten. Beim Fehlen des Master Code läßt AR MAX Sie nicht weitermachen.

#### 1. Spielname

Hier sehen Sie den Namen des Spiels, den Sie auf dem vorherigen Screen eingegeben haben.

#### 2. Codeeingabe

AR MAX Codes sind alphanumerisch und bestehen immer aus 13 Zeichen. Mit dem D-Pad oder linken Analogstick am Controller navigieren Sie das virtuelle Keyboard (s. Virtuelles Keyboard, oben); mit dem rechten Analogstick bewegen Sie den Cursor durch das Eingabegitter, während Sie den Master Code eingeben. Drücken Sie 'X' am Controller, um das markierte Zeichen einzugeben. Drücken Sie 'QUADRAT' am Controller, um das letzte Zeichen vor der Position des Cursors zu löschen.

Um eine Befehls Option zu wählen, bewegen Sie den Cursor vom virtuellen Keyboard nach links, dann die Liste 'HOCH' und 'RUNTER'. Drücken Sie 'X', um eine markierte Option zu wählen. Die Befehle sind:

**DONE**  
**CANCEL**  
**INS**

Nach Eingabe des Master Code führt diese Option zum nächsten Schritt Abbrechen; ignoriert Änderungen und kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück. Sobald Sie mehr als eine komplette Zeile Master Code eingeben haben (13 Zeichen), können Sie ganze Zeilen in das Gitter eingeben. Das ist nützlich, wenn Sie bei der Codeeingabe eine Zeile auslassen und zurückgehen möchten, um die ausgelassene Zeile zwischen zwei Codezeilen einzugeben. Um eine Leerzeile einzugeben, drücken Sie 'X' auf der INS Steuerung. Wenn Sie angefangen haben, einen Code einzugeben, können Sie ein ganze Zeile löschen, indem Sie 'X' auf der DEL Steuerung drücken.

**ANMERKUNG:** Drücken Sie 'DEL' nur, wenn Sie eine ganze Zeile von Code löschen wollen. Wenn die Eingabe des Master Codes abgeschlossen ist, markieren Sie 'OK' und drücken 'X'.

9

Wenn Sie einen aktualisierten Master Code haben (aus einer offiziellen AR MAX Quelle) verfahren Sie nach der 'Eingabe eines neuen Master Code' beschriebenen Methode. Zum Abschluss der Eingabe des neuen Master Code wählen Sie 'OK'.

#### Codenamen oder Codewerte bearbeiten

**WICHTIGE ANMERKUNG:** Um den Wert eines regulären AR MAX Code zu ändern, müssen Sie einen offiziellen AR MAX Code für das Spiel haben, dessen Code Sie ändern möchten. Sie können den Namen jedes Codes in Ihrer AR MAX Codeliste bearbeiten oder seinen Wert ändern (solange Sie einen gültigen alternativen Code haben). Gehen Sie dazu in den AR MAX 'Expertenmodus', wählen den entsprechenden Spielnamen, markieren den Namen des Codes, den Sie bearbeiten möchten, und drücken 'KREIS' auf Ihrem Controller. Sie werden zum Bildschirm 'Codenamen bearbeiten' geführt, auf dem Sie den gewählten Code mit der in 'Eingabe eines neuen Codenamens' (s. 2-iii-c) beschriebenen Methode bearbeiten können. Sie können gegebenenfalls den Spielnamen ändern oder 'OK' wählen, um zum Bildschirm 'Master Code bearbeiten' geleitet zu werden. Wenn Sie einen aktualisierten Code haben verfahren Sie nach der in 'Eingabe eines neuen Master Code' beschriebenen Methode. Zum Abschluss der Eingabe des neuen Master Code wählen Sie 'OK'.

#### 2) Spiele / Codes löschen

Nur von Ihnen selbst hinzugefügte Spiele und Codes können von AR MAX gelöscht werden. Codes ex Werk können nicht gelöscht werden, da sie auf AR MAX gespeichert sind, das eine Disc ist, die nur gelesen werden kann.

**WICHTIGE ANMERKUNG:** Wenn Sie ein Spiel löschen, das Sie manuell eingegeben haben, verlieren Sie alle damit verbundenen Codes, und die Aktion läßt sich nicht rückgängig machen.

Um ein Spiel zu löschen, das Sie selbst hinzugefügt haben, gehen Sie in den 'Expertenmodus' von AR MAX, markieren den Namen des Spiels und drücken 'QUADRAT' auf dem Controller. Sie werden zur Bestätigung aufgefordert; drücken Sie JA, um es zu löschen, oder NEIN, um die Aktion abzubrechen.

Um einen Code zu löschen, den Sie selbst hinzugefügt haben, gehen Sie in den 'Expertenmodus' von AR MAX und markieren den Namen des entsprechenden Spiels. Auf dem Code Select Screen markieren Sie den Code, den Sie löschen wollen und drücken 'QUADRAT' auf dem Controller. Sie werden zur Bestätigung aufgefordert; drücken Sie JA, um es zu löschen, oder NEIN, um die Aktion abzubrechen.

Wenn Sie 'Quadrat' auf dem Namen eines Spiels drücken, das entweder ex Werk geladen war oder durch ein automatisches Update hinzugefügt wurde, werden Sie gefragt, ob Sie alle vom Benutzer eingegebenen Codes für dieses Spiel löschen möchten. Drücken Sie auf JA, um alle Codes für das Spiel zu löschen, die nicht ex Werk oder durch ein automatisches Update vorhanden sind. Drücken Sie NEIN, um abzubrechen.

### 3. MAX MEMORY MANAGER

#### i. Einführung

MAX Memory Manager™ erweitert die Funktionalität Ihrer PS2 Memory Card oder USB Flash Drive weit über die Grenzen eines konventionellen PS2® Datenträgers hinaus.

Die mitgelieferte PS2® und PC Memory Manager Software bietet alle Verwaltungsfunktionen für Memory Cards, die man erwarten sollte, wie Kopieren und Verschieben von Dateien zwischen PlayStation®2 und PC (USB Flash Drive erforderlich), und komprimiert sogar die Dateien, die auf Ihrer Memory Card gespeichert sind, um mehr Speicherplatz zu schaffen.

Anmerkung: Um auf einem USB Flash Drive gespeicherte Daten in Ihren PlayStation®2 Games und Programmen verwenden zu können, müssen Sie die Dateien zuerst mittels Memory Manager auf eine Standard PS2® Memory Card übertragen. Spiele und Programme haben keinen direkten Zugriff auf Spielstände auf MAX Drive™. Action Replay MAX Codelisten können jedoch auf einem USB Flash Drive gespeichert und beim Start erkannt werden.

## ii. Steuerung

Bei der Anwendung von MAX Memory Manager™ auf der PS2®, ist dies die Steuerung:

X	Drücken, wählen oder bestätigen
Dreieck	Zurück
Quadrat	Löschen
D-Pad/Analog	Durch Listen blättern

Das 'virtuelle Keyboard' wird folgendermaßen navigiert:

D-Pad	Zeichen auf dem Keyboard markieren
X	Zeichen eingeben
Quadrat	Vorausgegangenes Zeichen löschen

Folgende Keyboard-Steuerungselemente markieren und 'X' drücken

OK	Beenden
Cancel	Abbrechen und zurückgehen
caps / 'CAPS'	Wechsel zwischen Groß- und Kleinbuchstaben
Ins / 'Ovr'	Wechsel zwischen 'Insert/Einfügen' und 'Overwrite/Überschreiben'

Im Hauptmenü finden Sie folgende Optionen:

### My Devices/Meine Datenträger

Dies bringt Sie zur Benutzeroberfläche zur Verwaltung von Memory Cards, wo Sie Dateien zwischen mehreren Datenträgern kopieren, verschieben, löschen, komprimieren und expandieren können, unter anderem USB Flash Drives und Standard PlayStation®2 Memory Cards.

### Get Saves / Spielstände beschaffen

In diesem Abschnitt können Sie Powersaves, die bereits auf Ihrer AR MAX vorinstalliert sind, durchsuchen und Saves, die online verfügbar sind, auf Ihre Memory Card downloaden.

### My User Area/Mein Benutzerbereich

Ihre 'User Area' ist Ihr Raum auf unserem Online-Server. Sie müssen sich registrieren, ehe Sie Ihre 'User Area' benutzen können. Dieser Bereich wird benutzt, um Spielstände auf den Server hochzuladen, dort gespeicherte Spielstände zu löschen und zu ändern, ob die Spielstände privat, nur für Ihre Kumpel, oder für jedermann als Download verfügbar sind.

## iii. Verwaltung von Spielständen

Im Abschnitt 'My Devices/Meine Datenträger' von Memory Manager können Sie Inhalt betrachten und verwalten, der auf MAX Drive™ und anderen Memory Cards gespeichert ist, wie Kopieren, Verschieben, Löschen, etc. Sie können auch mehr wertvollen Platz gewinnen, indem Sie Ihre Spielstände komprimieren, um bis zum Zehnfachen auf Ihrem Datenträger zu speichern

**Anmerkung:** Gamesaves müssen expandiert werden, ehe sie in Spielen verwendet werden. Die Benutzeroberfläche ist grafisch und intuitiv und ist Ihnen bereits nach wenigen Minuten vertraut. Stellen Sie sicher, dass Sie einen Datenträger an Ihre Konsole angeschlossen haben.



### a. Primärgerät wählen

Nach der Wahl von "My Devices/Meine Datenträger" im Hauptmenü, werden Sie aufgefordert, den Datenträger zu wählen, den Sie verwalten möchten. Je nach in die PS2® eingelegetem Datenträger haben Sie bis zu drei Möglichkeiten – Memory Card 1 (Memory Card in Slot 1), Memory Card 2 (Memory Card in Slot 2) und USB Flash Drive (USB-Port). Jetzt sollten Sie den Datenträger wählen, von dem Sie Spielstände kopieren, speichern, verschieben oder löschen möchten.

12

**Datenträger wählen** – Markieren Sie einen Datenträger mit 'LINKS' und 'RECHTS' als primären Datenträger und drücken 'X', um ihn zu wählen und weiterzumachen.

**Datenträger formatieren** – Um einen Datenträger zu formatieren, markieren Sie ihn mit 'LINKS' und 'RECHTS' im Fenster zur Datenträgerwahl und drücken 'Quadrat'. Formatieren löscht ALLE Daten auf dem gewählten Datenträger. Wählen Sie JA, zur Bestätigung.

Sie werden bemerken, dass Sie nur Geräte wählen können, die derzeit an die PS2® angeschlossen sind. Wenn Sie Spielstände auf einem anderen Datenträger verwalten möchten, können Sie zu diesem Zeitpunkt noch immer Memory Cards einstecken oder entfernen; der Bildschirm wird entsprechend aktualisiert.

## b. Überblick



Sobald Sie einen primären Datenträger zur Verwaltung gewählt haben, erscheint der Hauptbildschirm für Memory Manager. Auf dieser Benutzeroberfläche können Sie den Inhalt der gewählten Memory Card einsehen und aus einer Anzahl von Aktionen wählen, die an den gespeicherten Spielständen ausgeführt werden können.

**Device Name/Name des Datenträgers** – Hier wird der Name des gewählten Datenträgers angezeigt

**Device Details/Details des Datenträgers** – Details über die Anzahl und Gesamtgröße der gewählten Dateien werden in der Liste des Inhalts des Datenträgers (Abb.3) angezeigt. Wie Sie Dateien wählen und abwählen, ändern sich die Werte auf dem Bildschirm.

**Anmerkung:** Falls Sie bereits komprimierte Spielstände auf dem Datenträger gewählt haben, bezieht sich die angezeigte Größe auf die komprimierte Größe des Spielstands.

**Device contents list/Inhaltsliste des Datenträgers** – Alle auf dem gewählten Datenträger gespeicherten Dateien erscheinen hier. Mit 'HOCH' und 'RUNTER' markieren Sie die Spielstände in der Liste. Drücken Sie 'X', um Dateien zu wählen und abzuwählen.

**3D Symbolanzeige** – Wenn ein Spielstand ein paar Sekunden lang markiert ist, zeigt Memory Manager hier alle assoziierten 3DSymbole.

**Anmerkung:** Wenn ein Spielstand auf einem primären Datenträger in komprimierter Form gespeichert ist, wird er durch ein entsprechendes Symbol dargestellt.

Sie wählen Spielstände, indem Sie diese in der Inhaltsliste der Datenträger (Abb.3) markieren und 'X' drücken. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie 'RECHTS' auf dem Controller und wählen eine Aktion. Drücken Sie SELECT auf dem Controller, um alle Dateien zu wählen oder abzuwählen. Drücken Sie 'RECHTS' auf dem Controller, um den Cursor zu den Aktionssymbolen im Fenster rechts zu bewegen. Mit diesen wählen Sie, welche Aktionen mit den markierten Spielständen ausgeführt werden.



## Das Aktionsmenü benutzen

Drücken Sie 'RECHTS' auf Ihrem Controller, um Zugang zu den Symbolen des Aktionsmenüs auf der rechten Seite des Bildschirms zu erhalten. Mit diesen wählen Sie Mit diesen wählen Sie, welche Aktionen mit den in der Inhaltsliste der Datenträger markierten Spielständen ausgeführt werden (s. oben).

## Aktionsauswahl

Benutzen Sie bei aktivem Aktionsmenü 'HOCH' und 'RUNTER' auf dem Controller, um verschiedene Aktionen mit den in der Inhaltsliste der Datenträger markierten Spielständen zu markieren. Nach der Wahl der gewünschten Aktion drücken Sie 'RECHTS' auf dem Controller noch einmal, um das Zielgerät für die Aktion zu bestimmen.

Zum, Beispiel: Um zwei Spielstände von einer Memory Card in Slot 1 auf eine Memory Card in Slot 2 zu kopieren, führen Sie Folgendes aus:

1. Wählen Sie MEM 1 als primären Datenträger (auf dem ersten Screen).
2. Markieren Sie die betreffenden Spielstände und benutzen 'X', um sie zu wählen.
3. Drücken Sie 'RECHTS', um ins Aktionsmenü zu gelangen, und dann 'RUNTER', um die Aktion VERSCHIEBEN zu markieren.
4. Drücken Sie 'RECHTS' zweimal, um MEM 2 als Zielgerät zu wählen.
5. Drücken Sie 'X', um beide markierten Dateien von MEM 1 nach MEM 2 zu verschieben
6. Oben auf dem Bildschirm erscheint eine Verlaufsleiste, die den Übertragungsstatus anzeigt.

## Beschreibung der Aktionssymbole

Wie Sie verschiedene Aktionssymbole markieren, erscheinen ihre Namen in dem Bereich direkt darüber. Sie sehen das derzeit gewählte Zielgerät (so es gewählt ist), seine Gesamtgröße und verbleibenden Speicherplatz.

### c. Aktionen von MAX Memory Manager

Es folgt eine Beschreibung der verschiedenen Aktionen von MAX Memory Manager:



#### COPY/KOPIEREN

Kopiert eine Datei von einem Datenträger auf einen anderen. Die ursprüngliche Datei bleibt auf dem primären Datenträger.



#### CRUSH/KOMPRIMIEREN

Erstellt eine komprimierte Kopie des gewählten Spielstands. Der ursprüngliche Spielstand verbleibt unkomprimiert auf dem primären Datenträger.



#### MOVE/VERSCHIEBEN

Verschiebt eine Datei von einem Datenträger auf einen anderen. Die ursprüngliche Datei wird auf dem primären Datenträger gelöscht



#### UNCRUSH/EXPANDIEREN

Erstellt eine unkomprimierte Kopie des komprimierten Spielstands. Nur komprimierte Spielstände können expandiert werden. Der ursprüngliche Spielstand verbleibt komprimiert auf dem primären Datenträger



#### DELETE/LÖSCHEN

Löscht eine Datei permanent vom primären Datenträger

## d. Datenträger von MAX Memory Manager

Diese Datenträger können mit MAX Memory Manager verbunden werden:



#### CARD IN SLOT 1

Dieses Symbol repräsentiert die PS2® Memory Card in SLOT 1 der PS2®, wenn verfügbar.



#### MEMORY CARD IN SLOT 2

Dieses Symbol repräsentiert die PS2® Memory Card in SLOT 2 der PS2®, wenn verfügbar.



#### USB FLASH DRIVE IN USB-PORT

Dieses Symbol repräsentiert PS2® MAX Drive™ in einem der USB-Ports Ihrer PS2®.

## iv. Wo man neue Spielstände finden kann

AR MAX öffnet Ihnen die Tür zu einer Welt von Online-Inhalt, unter anderem auch Games-knackende Spielstände, die von den Profis bei Datel erstellt wurden. Sie können auch Spielstände downloaden, die von anderen Spielern erstellt und hochgeladen wurden, und sogar EyeToy™ Videoclips.

MAX Memory™ bietet zwei Methoden, wie Sie neue Spielstände auf Ihre PlayStation®2 downloaden können:

### Über Ihren PC (mit USB Flash Drive wie z.B. MAX Drive™)

Downloads von Spielständen auf Ihren USB Flash Drive sind mit einem PC mit Internetverbindung ganz einfach. Stellen Sie dazu sicher, dass Sie die im Lieferumfang von AR MAX enthaltene Memory Manager PC-Software installiert haben. Sie sehen zwei Fenster, "USB DRIVE" links und "DATABASE" rechts. Im linken Fenster sehen Sie die Spielstände auf Ihrer lokalen Festplatte; schließen Sie Ihren USB Flash Drive an, und ein neuer Laufwerkbuchstabe erscheint in diesem Fenster. Sie können dann Dateien zwischen Datenträgern mit der Maus verschieben.

Klicken Sie auf das "+" Symbol im Fenster "DATABASE", und Sie sehen zwei Optionen – "Online Community Saves" und "Online Powersaves". Die Internetverbindung an Ihrem PC muss zu diesem Zeitpunkt aktiv sein. Sie können dann den Inhalt des Codejunkies.com Server einsehen, wenn Sie auf ein "+" Symbol klicken, um ein Verzeichnis zu erweitern, oder auf ein "-" Symbol, um es zu minimieren.

Community Saves sind Spielstände, die von anderen PS2-Spielern zur Verfügung gestellt wurden, Powersaves sind spezielle, Games-knackende Spielstände, die von Datels Programmierern erstellt wurden.

Um einen Spielstand zu bekommen, ziehen Sie ihn einfach mit der Maus aus dem Fenster DATABASE ins Fenster USB DRIVE. Sie können Saves (Spielstände) direkt auf Ihren USB Flash Drive ziehen oder auf jedem anderen Datenträger speichern, zum Beispiel auf Ihrer lokalen Festplatte.

Wenn Sie mit der Maus rechtsklicken, wenn der Cursor sich über einem Spieltitel befindet, wird der Befehl "Refresh" verfügbar. Wenn Sie darauf klicken, wird die Liste von Saves auf Ihrem Bildschirm aktualisiert. Diese Aktion kann auch im Fenster USB DRIVE ausgeführt werden.

Im Fenster USB DRIVE können Sie auch Saves von jedem Datenträger löschen, indem Sie darauf rechtsklicken und "Delete File/Datei löschen" wählen.

Klicken Sie auf den "CODEJUNKIES" Button oben auf dem Bildschirm, um die offizielle MAX Drive Webseite zu besuchen. Klicken Sie auf den "AR MAX CODELIST" Button (oder rechtsklicken Sie auf einen Laufwerkbuchstaben im Fenster MAX DRIVE), um die neuesten Action Replay MAX direkt auf Ihren USB Flash Drive downzuloaden.

14

15

## Über Ihre PlayStation 2

Wenn Sie eine Breitbandverbindung für Ihre PS2® haben (z.B. mit Sonys Netzwerkadapter), können Sie Spielstände auch direkt vom Codejunkies.com Server auf Ihre Konsole downloaden. EHe Sie Zugang zum Online-Inhalt erhalten, müssen Sie die Optionen Ihrer Internetverbindung korrekt konfiguriert haben (s. Abschnitt Optionen) und Ihr Netzwerkadapter muss mit der PS2 und dem Breitbandanschluss verbunden sein.

Wenn Sie im Hauptmenü 'Get Saves/Saves beschaffen' gewählt haben, entdeckt MAX Memory™ automatisch den Netzwerkadapter und fordert Sie auf, eine Quelle für Ihre Saves zu wählen. Wählen Sie 'Online', und Sie sehen eine Leiste, die den Verbindungsstatus anzeigt. Es sollte nur ein paar Sekunden dauern, bis Sie verbunden sind. Falls Sie eine Fehlermeldung erhalten, wählen Sie einen neuen Versuch (Retry). Sollte die Fehlermeldung beharrlich sein, überprüfen Sie Ihre Einstellungen (s. 5. Einstellungen).

Bei erfolgreicher Verbindung sehen Sie eine Liste von Ordnern, die alle verschieden Save-Dateien zum Download enthalten. Die angezeigten Ordner können sich gelegentlich ändern, wenn neuer Inhalt hinzugefügt wird oder sie neu angeordnet werden. Suchen sollten Sie nach:

### Powersaves

Das sind Spielstände, die von Datels Team von Profi-Gamern erstellt wurden, und sie bieten hohe Stufen an Vollständigkeit oder sehr interessante Situationen, aus denen Sie entkommen müssen. Powersaves erweitern garantiert Ihr Gaming.

### Community Saves

Das sind Saves, die von MAX Memory™ Benutzern hochgeladen wurden. Jeder registrierte MAX Memory™ Benutzer mit einer Breitbandverbindung kann seine eigenen Save-Dateien hochladen, um sie mit dem Rest der Community gemeinsam zu nutzen. In diesem Ordner befinden sich zahlreiche Kategorien, und Sie sollten sich diese einmal näher anschauen.

### EyeToy™ Movies

Eine coole Verwendung des Online-Servers von MAX Memory ist die Fähigkeit zum Tausch Ihrer EyeToy™ Save-Dateien mit anderen MAX Memory™ Benutzern in aller Welt.

### Individueller Benutzerinhalt

Wenn Sie den Benutzernamen einer Person kennen, können Sie 'Search by user' wählen und ihren Benutzernamen eingeben (s. Keyboard 3-ii). Bei korrektem Benutzernamen erscheint eine Liste aller Saves, die diese Person hochgeladen hat. Nur vom Benutzer gewählte Saves werden der Community gezeigt. Sie können auch in eine 'Buddy-Liste' Einblick nehmen, um privaten Inhalt einzusehen, der von einem Benutzer hochgeladen wurde. Sie können Ihre 'Buddy-Liste' aus dem Abschnitt 'My account/Mein Konto' erstellen und aktualisieren.

**Anmerkung:** Sie müssen registriert und angemeldet sein, damit Ihre Buddy-Liste gezeigt wird.

Ordner öffnen, Saves markieren und downloaden. Manchmal erfordern bestimmte Suchen zusätzliche Informationen von Ihnen. Sollte das der Fall sein, drücken Sie 'X', um ein Feld zu bearbeiten und benutzen das Keyboard auf dem Bildschirm (wie in Abschnitt 3-ii beschrieben).

**WICHTIG:** Wenn Sie Spielstände auf einen Datenträger downloaden, der bereits Spielstände für das Spiel enthält, werden diese Saves überschrieben. Sie sollten immer erst ein Backup für Ihren Save erstellen oder eine andere Memory Card benutzen.

Entfernen Sie NIEMALS einen Datenträger, während Dateien übertragen werden, da Sie sonst Ihre Daten und/oder Card beschädigen könnten

## v. Ihren Inhalt zur gemeinsamen Nutzung online hochladen

### a. Einführung

Möchten Sie beweisen, dass Sie der Welt bester Macher von Spielständen sind? Der größte Spaß der MAX Memory™ Community ist die gemeinsame Nutzung Ihrer Gamesaves mit dem Rest der Welt. Zu diesem Zweck können Sie entweder das Memory Manager PC-Programm benutzen, oder eine PS2® mit Breitbandverbindung und die MAX Memory Manager Suite von Extras in AR MAX.

Für die PS2® müssen Sie ein registrierter Benutzer der MAX Memory™ Community sein (das ist kostenlos und nimmt nur ein paar Sekunden in Anspruch). Sobald Sie registriert sind, können Sie Ihre Saves hochladen,

16

bestimmen, welche Saves gemeinsam genutzt werden können und welche privat gehalten werden, und Sie können eine Online Buddy-Liste erstellen, mit denen Sie privaten Inhalt gemeinsam nutzen können (wie EyeToy™ Filmclips).

Die folgenden Anleitungen beziehen sich auf das Hochladen von Spielständen mit MAX Memory Manager™ und einer PS2® mit Breitbandverbindung.

## b. Registrieren und anmelden

### 1) Registrieren:

Wenn Sie 'My user area/Mein Benutzerbereich' im Hauptmenü wählen, werden Sie aufgefordert sich anzumelden oder ein neues Konto zu erstellen. Sie müssen sich nur einmal registrieren. Um sich als neuer Benutzer anzumelden, markieren Sie die Drehscheibe unten auf dem Anmeldebildschirm, wählen mit 'LINKS' und 'RECHTS' die Option 'Create new account/Neues Konto erstellen' und drücken 'X'. Vervollständigen Sie auf dem nächsten Bildschirm die Felder wie erforderlich:

#### Username/Benutzername

Dies ist das Name, der alle von Ihnen hochgeladenen Saves begleitet. Es ist auch der Name, mit dem Sie sich anmelden, und der Name, den andere Benutzer bei der Suche nach Saves verwenden. Ihr Benutzername kann mit einem anderen Benutzernamen nicht identisch sein. Ihr Benutzername muss aus 4 Zeichen oder mehr in Kleinschreibung bestehen. Dieses Feld müssen Sie ausfüllen, um sich registrieren zu lassen

#### Password/Kennwort

Dies ist das Passwort, mit dem Sie sich anmelden. Das Passwort muss nicht einzigartig sein. Nach der Eingabe des Passworts werden Sie aufgefordert es zur Bestätigung noch einmal einzugeben. Ihr Passwort muss aus 4 Zeichen oder mehr in Kleinschreibung bestehen. Dieses Feld müssen Sie ausfüllen, um sich registrieren zu lassen

#### Real Name/Echter Name

Auch Ihr echter Name wird mit Ihren Saves und in Ihrer Buddy-Liste angezeigt (Sie brauchen Ihren wirklichen Namen nicht anzugeben). Sie können diesen Namen jederzeit ändern, und die Änderung wird sofort von anderen Benutzern erkannt. Dieses Feld muss nicht einzigartig sein.

#### DOB/Geburtsdatum

Markieren Sie zur Eingabe Ihres Geburtsdatums die Steuerung und drücken 'X'. Sie sehen einen Cursor, der den Monat markiert. Stellen Sie mit 'Hoch' und 'Runter' auf dem Controller den Wert ein. Drücken Sie 'Rechts', um den Tag zu markieren und stellen auch hier den Wert wieder ein. Drücken Sie noch einmal 'Rechts' und stellen das Jahr ein. drücken Sie zum Abschluss 'X'.

#### Sex/Geschlecht

Ändern Sie mit 'Links' und 'rechts' den Wert der Drehscheibe.

#### Profile/Profil

Wenn Sie möchten, können Sie ein kurzes Profil über sich schreiben, das angezeigt wird, wenn jemand die Details einer von Ihnen hochgeladenen Datei einsieht. Ihr Profil kann auch von Ihren Freunden im Ordner Buddies eingesehen werden. Nach Abschluss des Profils, markieren Sie die Drehscheibe unten auf dem Bildschirm und wählen 'Register this user/Diesen Benutzer registrieren'. Wenn alle Details in Ordnung sind und ihr Benutzername verfügbar ist, sind Sie erfolgreich registriert. Sie haben nun Zugang zu allen Online-Features von MAX Memory.

### 2) Logging in/Anmelden:

Wenn Sie registriert sind, werden Ihre Details zum Anloggen automatisch auf Ihrer MAX Memory Card gespeichert. Wenn Sie zukünftig vom Hauptmenü zu 'My user area' gehen, werden Ihre Details auf dem Bildschirm zur Anmeldung zu sehen sein. Markieren Sie dann einfach 'login' auf der Drehscheibe und drücken 'X'.

### My account/Mein Konto

Im Abschnitt 'My account/Mein Konto' können Sie alle beim Registrieren eingegebenen Details bearbeiten. Um ein Feld zu bearbeiten, markieren Sie seinen Namen und drücken 'X'. Dann können Sie den Wert mit der normalen Keyboard-Methode ändern. Benutzen Sie zum Abschluss die Drehscheibe unten auf dem Bildschirm und wählen entweder 'Discard/Abbrechen' oder 'Save changes/Änderungen speichern'.

17

### My user area/Mein Benutzerbereich

Hier werden der Inhalt Ihres Online-Ordners und alle Saves, die Sie zum MAX Memory Server hochgeladen haben, angezeigt. Sie benutzen 'My user area/Mein Benutzerbereich' auch, um neue Spielstände hochzuladen und zu ändern, wie andere Benutzer Ihre hochgeladenen Spielstände sehen.

### My saves/Meine Saves

Saves, die sich bereits in Ihrem Benutzerbereich auf dem MAX Memory Server befinden, werden im linken Fenster angezeigt. Um eine Aktion an einem Save auszuführen (s. unten), muss er markiert werden (nach oben und unten blättern). Markieren Sie also den Save und Drücken 'X', um sich seine Details anzusehen. Dadurch erhalten Sie auch die Option, den Save wieder downzuloaden (wenn Sie zum Beispiel das Original nicht mehr haben).

### Actions/Aktionen

Rechts auf dem Bildschirm sehen Sie 'Actions/Aktionen', die Sie an einem Save ausführen können. Markieren Sie zuerst eine Save-Datei in 'My saves/Meine Spielstände' und drücken 'Rechts' auf dem Controller, um das Aktionssymbol zu markieren. Wählen Sie mit 'Hoch' und 'Runter' eine Aktion und drücken 'X', um sie auszuführen. Die verfügbaren Aktionen sind:

**Upload/Hochladen** – Wählen Sie eine Datei auf Ihrer Memory Card, um sie zum MAX Memory Server hochzuladen  
**Delete/Löschen** – Den derzeit gewählten Save vom MAX Memory Server löschen

**Edit details/Details bearbeiten** – Details des derzeit gewählten Save auf dem MAX Memory Server bearbeiten  
**Change folder/Ordner wechseln** – Einen Save von einem Ordner zu einem anderen verschieben. Sie möchten vielleicht einen Save aus Ihrem 'Privaten' Ordner (zu dem andere Benutzer keinen Zugang haben) in einen 'Community' Ordner verschieben, der allgemein zugänglich ist.

### Capacity bar/Kapazitätsleiste

Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie eine Leiste, die den freien verfügbaren Platz in Ihrem Benutzerbereich anzeigt. Wenn die Leiste voll ist, müssen Sie einige Dateien löschen, ehe sie weitere Saves hochladen können.

### 3) Eine Save-Datei hochladen

Um einen Save in Ihren Benutzerbereich hochzuladen, drücken Sie 'Rechts' um das Symbol für die Aktion 'Upload/Hochladen' zu markieren, und drücken 'X'. Wenn dazu aufgefordert, wählen Sie den Datenträger, der den Spielstand enthält, den Sie hochladen möchten. Auf dem nächsten Bildschirm wird der Inhalt des gewählten Datenträgers angezeigt.

Blättern Sie nach oben und unten, um den Save zu markieren. Nur fett angezeigte Saves können hochgeladen werden; wenn ein Spielstand grau angezeigt wird, bedeutet das häufig, dass auf dem MAX Memory™ Server noch kein Order für das Spiel besteht. Wenn Sie den Save gefunden haben, drücken Sie 'X' und wählen zur Bestätigung JA. Eine Verlaufsleiste zeigt den Verlauf an.

Sie werden aufgefordert, einen Namen für den hochgeladenen Save einzugeben. Versuchen Sie, einen guten, beschreibenden Namen zu geben, damit andere Benutzer wissen, Was sie downloaden. Vermeiden Sie Standardnamen, oder Ihr Save hebt sich nicht gegen den Rest ab. Benutzen Sie das Standardkeyboard, um den Namen des Spielstand einzugeben (Abschnitt 1c). Markieren Sie ihn dann und drücken zum Abschluss 'OK'

Sie können nun eine detailliertere Beschreibung für Ihren Save eingeben, zum Beispiel, was freigespielt ist, oder wo Sie sich auf einem bestimmten Level befinden. Drücken Sie wieder 'OK' zum Abschluss. Zuletzt müssen Sie einen Ordner wählen, in den der Save hochgeladen wird. Dadurch bestimmen Sie, wer diesen Spielstand sehen kann, und wo er angezeigt wird. Zum Beispiel sind Saves in Ihrem privaten Bereich nur für Sie zugänglich.

Saves, die Sie in den Ordner 'Accessible to my buddies/Zugänglich für meine Freunde' hochladen, können nur von Benutzern gesehen werden, die Sie als Freunde oder Buddies akzeptiert haben (s. unten). Wenn Sie einen Save in die 'Codejunkies community area' hochladen, werden Ihnen eine Anzahl von Unterordnern angeboten. Stell Sie sicher, dass Ihr Save in einem geeigneten Ordner gespeichert wird.

Zum Schluss werden Sie zurück zum Bildschirm 'My user area' geleitet, wo Sie Ihre neue, aktualisierte Liste einsehen können.

18

## 4) Andere Aktionen ausführen

Um andere Aktionen an einer Save-Datei auszuführen (s. 'Actions/Aktionen' oben) markieren Sie den Save und drücken 'Rechts', um die entsprechende Aktion zu markieren. Drücken Sie 'X', um sie auszuführen.

### My buddies/Meine Freunde

Eine Buddy-Liste ist eine tolle Methode, um zu sehen, welche Spielstände Ihre Freunde hochgeladen haben und Inhalt nur mit Freunden gemeinsam zu nutzen. Es könnte zum Beispiel sein, dass Sie eine persönliche Nachricht für Ihre Freunde aufnehmen möchten, ohne dass der Rest der Welt etwas davon erfährt. Am besten geht das, wenn Sie Ihre Freunde in Ihre Buddy-Liste aufnehmen.

Sobald sie Ihre Einladung angenommen haben, können beide Parteien sehen, was im gegenseitigen Buddy-Ordner gespeichert ist. wählen Sie 'My buddies' im Menü von 'My user area'. Der Bildschirm ist in Ihre Buddy-Liste und Aktionen aufgeteilt. Navigieren Sie, wie bereits unter 'My user area/Mein Benutzerbereich' beschrieben

### 1) Einen Freund hinzufügen

Um einen Freund hinzuzufügen, müssen Sie den Benutzernamen der fraglichen Person kennen. Wenn nicht, dann versuchen Sie, einen von ihr erstellten Save zu finden und notieren sich dort den Benutzernamen. Drücken Sie 'Rechts', um das obere Aktionssymbol zu markieren, und dann 'X'. Sie werden aufgefordert, den Benutzernamen der Person einzugeben, die Sie hinzufügen möchten. Dieser muss korrekt sein. Wenn der Benutzername gefunden wird, geht eine Einladung an sein Benutzerkonto, und er kann Ihre Einladung annehmen oder ablehnen, Ihr Buddy zu werden

Die Einladung erscheint im Ordner 'Pending requests/Ausstehende Einladungen' in Ihrer Buddy-Liste, bis sie akzeptiert wird oder die Frist verstrichen ist

### 2) Einladungen handhaben

Wenn ein Benutzer Sie in seine Buddy-Liste aufnehmen möchte, erhalten Sie im Ordner 'Pending requests/Ausstehende Einladungen' Ihrer Buddy-Liste eine Einladung, die Sie annehmen oder ablehnen können

Öffnen Sie dazu den Ordner 'Pending requests/Ausstehende Einladungen' und markieren den entsprechenden Benutzernamen. Drücken Sie 'Rechts', um zu den Aktionen zu gelangen und dann 'Runter', um die 'Accept-Annehmen' oder 'Decline/Ablehnen' Aktionssymbole zu markieren. Drücken Sie 'X' auf Annehmen, um eine gegenseitige Buddy-Beziehung zu beginnen (er wird als Ihr Buddy gefürht und kann Inhalt, der nur für Buddies bestimmt ist, bei Ihnen einsehen und umgekehrt, oder wählen Sie 'Decline/Ablehnen'.

### 3) Einen Buddy entfernen

Wenn die Sache dumm läuft, können Sie einen Benutzer aus Ihrer Buddy-Liste entfernen. Markieren Sie zu diesem Zweck seinen Benutzernamen und drücken 'Rechts', um zu den Aktionssymbolen zu gelangen. Markieren Sie das Symbol für Löschen, drücken 'X' und wählen dann JA, um Ihre Beziehung zu beenden. Sie werden dann keinen Zugang mehr zu seinem Ordner Buddies haben und er hat keinen Zugang mehr zu Ihrem Ordner Buddies.

### 4) Zugang zu den Saves Ihres Buddy

Sobald Sie eine Buddy-Liste eingerichtet haben, erhalten Sie (vorausgesetzt, Sie haben sich bei MAX Memory™ angemeldet) Zugang zu den von Ihrem Buddy hochgeladenen Saves im Ordner 'Buddies only/Nur für Buddies' durch die Option 'Get Saves/ Saves beschaffen' im Hauptmenü. Durch die Wahl von Online-Inhalt sehen Sie den Ordner 'By Buddy/Nach Buddy'. Öffnen Sie ihn und wählen Sie, wessen Inhalt Sie sehen möchten. Der MAX Memory™ Server präsentiert Ihnen dann eine Liste aller von diesem Benutzer hochgeladenen Saves, inklusive der Saves im 'Buddies only' Ordner.

### 5) Das Profil eines Buddy einsehen

Sie können sich das Profil eines Buddy aus dem Bildschirm 'My buddies' jederzeit ansehen, indem Sie den entsprechenden Benutzernamen markieren und 'X' drücken. Hier wird auch angezeigt, wann sie zuletzt MAX Memory™ besucht haben.

19

#### 4. MULTIREGIONALE DVD-FILME MIT DVD REGION X ABSPIELEN

##### a. Einführung

DVD Region X ist ein vollwertiger multiregionaler DVD-Befähiger für die PS2®. Sie können damit DVD-Filme jeder Region auf Ihrer PS2® betrachten, ohne die Garantie Ihrer Konsole zu beeinträchtigen.

##### b. Einen DVD-Film abspielen

Die einfachste Methode, einen DVD-Film auf der PS2® mit AR MAX zu sehen, besteht darin, die AR MAX Disc gegen Ihren DVD-Film auf dem Home Screen auszutauschen. AR MAX erkennt automatisch Ihren DVD-Film und führt Sie zum DVD Region X Bildschirm.

Oder aber Sie können die DVD Region X Option auf dem Home Screen wählen und dann Ihre AR MAX Disc gegen Ihren DVD-Film auswechseln, sobald Sie dazu aufgefordert werden.

##### Überblick:



**1. 3D Globus** – Mit 'LINKS' und 'RECHTS' auf Ihrem Controller drehen Sie den Globus zu den diversen DVD-Regionen. Bis die markiert ist, die Sie benötigen. Drücken Sie dann 'X' auf dem Controller, um sie zu wählen.

**2. Regionsanzeige** – Die derzeit gewählte Region wird hier zusammen mit den abgedeckten Ländern angezeigt (die USA ist z.B. Region 1). Der Regionscode eines DVD-Films wird immer auf der Rückseite der DVD-Hülle angegeben.

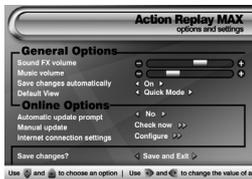
Drücken Sie 'X', um die Region zu wählen, und Sie werden gefragt, ob Sie die DVD-Film disc starten möchten. Drücken Sie nun 'X', um den Film über Ihre PS2®, abzuspielen.

Wenn Sie 'X' drücken, sehen Sie den vertrauten PS2® Browser-Bildschirm, der Ihren DVD-Film disc anzeigt. Drücken Sie nun 'X', um den Film über Ihre PS2®, abzuspielen.

##### ANMERKUNG für Benutzer mit installiertem PS2®/Hard Drive:

Wenn eine Festplatte an Ihrer PS2® installiert ist, müssen Sie infolge der verschiedenartigen Startsequenz Ihrer PS2® die Einstellungen für DVD Region X im Einstellungsmenü ändern. Stellen Sie sicher, dass die 'DVD boot method' auf 'Full Boot' eingestellt ist und nicht auf die Standardeinstellung 'Quick Boot'.

#### 5. EINSTELLUNGEN



##### i. Allgemeine Einstellungen

AR MAX verfügt über eine Anzahl von Einstellungen, die konfiguriert werden können, um sich Ihrem Stil und Ihren Prioritäten anzupassen. Wählen Sie vom Home Screen das Symbol 'Settings/Einstellungen'. Auf dem Bildschirm für die Einstellungen können Sie eine Anzahl von Optionen konfigurieren. Markieren Sie mit 'HOCH' und 'RUNTER' auf dem Controller eine Option und benutzen dann 'LINKS' und 'RECHTS', um ihren Wert zu ändern. Bei manchen Optionen müssen Sie 'X' drücken.

##### Allgemeine Optionen:

**Sound FX Volume** – Benutzen Sie 'LINKS' und 'RECHTS', damit Geräuscheffekte von AR MAX leiser oder lauter klingen.

20

**Load Settings/Einstellungen laden** – Falls Sie Ihre Internet-Einstellungen bereits für ein anderes PS2® Spiel konfiguriert haben, kann AR MAX die Einstellungen von einer Memory Card importieren. Stellen Sie sicher, dass Sie eine bestehende Konfigurationsdatei auf einer Memory Card parat haben, und stecken Sie diese in Ihre PS2® ein. Drücken Sie 'X' auf der Option 'Load settings/Einstellungen laden', um Ihre Einstellungen einzuladen. Wenn AR MAX Ihre Einstellungen finden kann, wird Ihre Internetverbindung automatisch konfiguriert.

**Autokonfiguration(DHCP)** – Benutzen Sie 'LINKS' und 'RECHTS', um zwischen 'Ja' und 'Nein' zu wechseln. Bei Ja zur Autokonfiguration versucht AR MAX, eine Internetverbindung mittels DHCP einzurichten (Ihr ISP muss zu diesem Zweck DHCP unterstützen). Wählen Sie Nein, wenn Sie die Einstellungen lieber manuell konfigurieren möchten. Bei Nein erscheinen unten weitere Optionen zur IP-Konfiguration.

##### Manuelle Konfiguration

Falls Sie wählen, die DHCP Autokonfiguration (s. oben) nicht zu benutzen, können Sie zusätzliche Konfigurationsdetails für die Internetverbindung eingeben. Benutzen Sie 'HOCH' und 'Runter' auf Ihrem Controller, um eine Option zu markieren. Drücken Sie 'X' auf der Option. Zugang zum IP Eingabegitter zu erhalten (Abb.1). Benutzen Sie 'HOCH' und 'Runter' auf Ihrem Controller, um einen numerischen Wert für jede Einstellung einzugeben. Mit 'LINKS' und 'RECHTS' bewegen Sie sich auf dem Eingabegitter. Drücken Sie 'X' noch einmal, wenn Sie alle IP-Werte für eine spezifische Option eingegeben haben.

Sie müssen Verbindung mit Ihrem ISP aufnehmen, falls Sie die Konfigurationseinstellungen nicht kennen. Sobald Sie die Einstellungen vorgenommen haben, markieren Sie die Option 'Save changes/Änderungen speichern' und wählen 'Save and Exit/Speichern und beenden', ehe Sie 'X' drücken, um zu speichern und auf den vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

#### 6. TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie Schwierigkeiten mit irgendeinem Aspekt Ihres Action Replay MAX erfahren, stellen Sie bitte sicher, dass Sie diese Anleitung gelesen und ihren Inhalt verstanden haben, ehe Sie Kontakt mit Datels technischem Support aufnehmen.

Datel ist nicht in der Lage, Ihnen bei der Konfiguration Ihrer Internetverbindung für spezifische Dienstanbieter (ISPs) zu helfen. Für spezifischen Rat für Ihre Internetverbindung sollten Sie Kontakt mit Ihrem ISP aufnehmen.

Wenn Sie Kontakt mit Datels Kundendienst oder technischem Support aufnehmen, halten Sie bitte die Revisionsnummer (SCPH#) Ihrer PS2 bereit, die Sie auf einem Aufkleber an der Rückseite der Konsole finden können, ebenso wie das Kaufdatum Ihrer PS2® und Ihres AR MAX.

22

**Music Volume** – Benutzen Sie 'LINKS' und 'RECHTS' um die Musik von AR MAX leiser oder lauter zu machen.

**Save changes automatically** – Benutzen Sie 'LINKS' und 'RECHTS', um zwischen 'Ja' und 'Nein' zu wechseln. Bei 'Ja' speichert AR MAX Ihre Codeliste automatisch sobald Änderungen erfolgt sind. Bei 'Nein' speichert AR MAX Änderungen an Ihrer Codeliste nur, wenn ein Spiel gestartet wird.

**Default view** – Benutzen Sie 'LINKS' und 'RECHTS', um zwischen 'Quick-Modus' und 'Expertenmodus' zu wechseln. Beim Quick-Modus lädt AR MAX automatisch die Quick-Modus Oberfläche für jede Spieldisc, die auf dem Home Screen eingelegt wird (wenn eine Quick-Modus Codeliste verfügbar ist). Bei 'Expertenmodus' zeigt AR MAX automatisch Codes für ein eingelegtes Spiel im Expertenmodus vom Home Screen an.

**DVD boot mode** – Für Benutzer mit installiertem PS2® Hard Drive muss der DVD Boot-Modus auf 'Full Boot' mittels 'LINKS' und 'RECHTS' auf dem Controller eingestellt werden. Für alle anderen Benutzer sollte die Standardeinstellung 'Quick Boot' eingestellt bleiben.

**Screen Centering** – Sie können die Bildschirmstellung Ihres Display mit dem rechten Analogstick jederzeit auf dem Bildschirm Einstellungen korrigieren.

##### Online-Optionen:

Diese Einstellungen sind nur für AR MAX Benutzer mit einer Breitband-Internetverbindung für ihre PS2® relevant:

**Automatische Update-Aufforderung** – Benutzen Sie 'LINKS' und 'RECHTS', um zwischen 'Ja' und 'Nein' zu wechseln. Bei Ja sucht AR MAX immer nach einer Internetverbindung bei Ihrer PS2®, sobald es geladen wird, und wenn sie gefunden ist, werden Sie aufgefordert, online nach den neusten Updates der Codeliste zu suchen. Bei Nein versucht AR MAX nicht automatisch, online nach Updates der Codeliste zu suchen. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn Sie selbst entscheiden möchten (mit nachstehender Methode), nach Updates zu suchen.

**Manuelles Update** – Drücken Sie 'X' auf dieser Option, um AR MAX zu veranlassen, online nach einer neuen Codeliste zu suchen. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie die automatische Update-Aufforderung von AR MAX deaktiviert haben..

**Internet-Einstellungen** – Drücken Sie 'X' auf dieser Option, um zum Bildschirm der 'Internet connection settings/Interneteinstellungen' zu gelangen. Nach Änderungen der Einstellungen auf diesem Bildschirm, markieren Sie die Option 'Save changes/Änderungen speichern' und benutzen 'LINKS' und 'RECHTS', um 'Save and Exit/Speichern und beenden' einzustellen, ehe Sie 'X' drücken – dadurch werden die Änderungen an Ihrer AR MAX Hardware gespeichert, ehe Sie zum Home Screen zurückkehren. Sollten Sie die Änderungen nicht speichern wollen, wählen Sie die Option 'Discard changes/Änderungen ignorieren' und drücken 'X'.

##### ii. Einstellungen der Internetverbindung

Wenn Sie eine Breitbandverbindung für Ihre PS2® haben, müssen Sie AR MAX konfigurieren, um Zugang zum Online-Inhalt des codejunksies.com Server zu erhalten. Um AR MAX zu konfigurieren, sich mit dem Internet korrekt zu verbinden, wählen Sie im Hauptmenü 'Settings / Einstellungen' und drücken 'X' auf der Option 'Internet connection settings/Einstellungen der Internetverbindung' im Abschnitt 'Online settings/Online-Einstellungen' auf dem Bildschirm der Einstellungen (s. oben).

Benutzen Sie 'HOCH' und 'Runter' auf Ihrem Controller, um eine Option zu markieren, und dann 'LINKS' und 'RECHTS', um den Wert bestimmter Optionen zu ändern, oder drücken Sie 'X', um eine Aktion auszuführen, wenn erforderlich.



##### Interneteinstellungen konfigurieren

Der Bildschirm für die Interneteinstellungen wird anders als der hier abgebildete aussehen, wenn Autokonfiguration (DHCP) nicht deaktiviert ist. Die meisten Internet-Anbieter unterstützen DHCP, was bedeutet, dass Sie Ihre IP-Details nicht konfigurieren müssen (Abb.1). Die Einstellungen, die AR MAX benutzt, sind dieselben, die auch von anderen PS2® Spielen und Programmen benutzt werden. Vergewissern Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrem Internet-Anbieter (ISP).

21

23