

# FREEZE MACHINE

Combines Freeze Frame MkV and Lazer MkII

ASTRO - VERSAND  
Postfach 1330 \* 3502 Fellmar  
24-Stunden-Bestell-Telefon (0561) 800111

FREEZE MACHINE  
- Gebrauchsanleitung -

ACHTUNG! Copyright beachten - nur für den persönlichen Gebrauch!

## TEIL 1: Vorbereitung

Computer abschalten und das FREEZE MACHINE Modul (genannt FM) in den rechten Part stecken. Nach dem Anschalten erscheint mit kurzer Verzögerung folgendes Menü:

### FREEZE MACHINE

BY A GER (C) SOFTCELL 1987  
PRODUCED BY EVESHAM MICROS

- R - RETURN TO BASIC
- I - INSTALL LAZER BOOT
- U - LAZER UTILITIES
- D - DIRECTORY
- F - FAST FORMAT

PRESS RESET FOR FASTLOAD UTILITIES

Zum Menü-System der FM: Das Modul verwendet zwei LOAD/SAVE Systeme: Den LAZER- und den FAST LOAD-Modus. Bei LAZER ist der Bildschirm rot, bei FAST LOAD blau. Mit dem RESET-Knopf kann man zwischen den 2 Systemen umschalten, die FREEZE-Operationen werden dadurch nicht beeinträchtigt, sondern lediglich die Lade und Utility-Routinen ausgewählt. Ein einmal gefreoztes Programm läßt sich nacheinander in beliebigen Varianten und in beiden Modi abspielen, denn beide Systeme arbeiten im Prinzip gleich.

## TEIL 2: Hauptmenü

RETURN TO BASIC:

Diese Option setzt den Computer in den Einschalt-Modus zurück, mit dem Unterschied, daß der Speicher konfiguriert wird. Das heißt, FM kann feststellen, welche Speicherstellen von Programmen genutzt werden und der FREEZE-Modus wird vorbereitet. In diesem Zustand funktionieren alle LOAD/SAVE- und BASIC-Operationen wie normal.

Das INSTALL LAZER/FASTLOAD BOOT-Programm installiert, abhängig davon, ob man sich im roten LAZER oder im blauen FASTLOAD Modus befindet, auf einer formatierten Disk ein spezielles BOOT-(Lade-)Programm, welches in der Lage ist, in diesem Modus genavote Programme unabhängig vom Modul schnell zu laden. Wenn Sie einen solchen Schnelllader benutzen, sollte dieser als erster auf eine neu formatierte Disk gebracht werden, damit er später mit LOAD "I",8,1 als erstes File von der Disk geladen werden kann. Ansonsten müßten Sie das Kommando LOAD "BOOT",8,1 verwenden. (Lesen Sie dazu auch das Kapitel "Gebrauch des BOOT-Laders").

LAZER/FASTLOAD UTILITIES führt zu einem Untermenü, das in Teil 3 'Utilities' beschrieben ist.

DIRECTORY zeigt das Inhaltsverzeichnis der in im Laufwerk befindlichen Disk, eine beliebige Taste führt wieder zurück zum Hauptmenü.

FAST FORMAT erlaubt es, leicht und schnell eine Disk zu formatieren. Nach DISK NAME wird der Name eingegeben (RETURN), danach wird eine Disk in das Laufwerk gelegt (RETURN) und in ein paar Sekunden formatiert, was bei fehlerlosem Ablauf mit der Darstellung des neuen Directories beendet wird. Mit einer beliebigen Taste kommen Sie wieder ins Startmenü.

TEIL 3: Die FREEZE-Operationen  
Nachdem Sie im Hauptmenü "K" gedrückt haben, laden Sie das Programm, das Sie FREEZE wollen, ganz normal. Nach dem Starten (RUN) suchen Sie sich eine geeignete Stelle im Programm (z.B. ein Menü oder ein Startbild) und drücken dann den (linken) FREEZE-Knopf. Nach einer Weile erscheinen flimmernde Balken auf dem Bildschirm, während das Programm komprimiert wird, um Platz auf dem Band oder der Disk zu sparen. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, erscheint das FREEZE MENÜ wie folgt:

**FREEZE MACHINE**

- B - BACKUP
- S - SUBSEQUENT PARTS
- N - TRANS. NOVA FILES
- G - GAME KILLER

B-BACKUP erlaubt Ihnen, eine Kopie des Programmes im Speicher auf Tape oder auf Disk zu speichern. Nach dem Drücken von "B" wird der File-Name für die gewählte Version abgefragt. Geben Sie diesen ein und drücken RETURN, danach erscheint ein Untermenü wie folgt:

**OUTPUT DEVICE**

- L - LAZER (DISK)
- F - FAST (DISK)
- N - NORMAL (DISK)
- T - TAPE

Mit dem Druck auf eine der 4 Tasten kann man sich die gewünschte Ausgabeart/-adresse einstellen.

Der LAZER Modus erlaubt Ihnen, Programme in ungefähr 15 Sekunden zu save und wieder zu laden (bei kürzeren Programmen in weniger als 6 Sekunden). Dies wird mit einer speziellen Dicketten-Technik erzielt, die etwas mehr Speicherplatz als andere Formate benötigt (etwa 5 - 15 Blöcke zusätzlich), und die die Programme als VSK-Files ablegt.

In FAST Disk Modus werden die Programme auch noch erheblich schneller als im normalen CBM Modus geladen und gespeichert: in etwa 20 - 40 Sekunden, abhängig von der Länge, und sehr ökonomisch mit dem Platz auf der Disc.

NORMAL Disk saved und lädt in Standard Commodore Geschwindigkeit. Die hauptsächlichste Anwendung dafür ist sicherlich der Betrieb mit einem Parallel-Spender, wie z. B. Dolphin-Cos, welches in der Lage ist, in ein paar Sekunden ein Programm zu laden und zu save. Um die Programme einwandfrei mit dem Spender laden zu können, werden sie in mehrere Teile geteilt, wenn sie länger als 202 Blöcke sind.

Wenn der Speichervorgang beendet ist, erscheint auf dem Bildschirm:

**ANOTHER BACKUP OR  
TRANS. NOVA FILES  
(Y/N)**

Wenn Sie also noch ein Backup machen wollen oder die nachzuladenden Teile eines mehrteiligen Programms übertragen wollen (später darüber mehr), drücken Sie "Y" und wiederholen den Speichermodus auf die von Ihnen gewünschte Art. Sollten Sie dies nicht wünschen, so drücken Sie "X". Sie werden dann aufgefordert, den RESET-Taster zu betätigen und gelangen damit wieder ins FM Hauptmenü.

S-SUBSEQUENT PARTS ist ein Kommando, das es Ihnen ermöglicht, ein Backup von solchen Programmen zu machen, die im Verlauf eines Spielekurses behandelt werden, aber eine große Anzahl kann mit Hilfe der 'FM Utility Disc' bearbeitet werden, so daß das Backup korrekt läuft. Sie erhalten die Diskette beim ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, für 27,- DM.

Bitte beachten Sie: Das Modul kann nicht alle mehrteiligen Programme behandeln, aber eine große Anzahl kann mit Hilfe der 'FM Utility Disc' bearbeitet werden, so daß das Backup korrekt läuft. Sie erhalten die Diskette beim ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, für 27,- DM.

N - TRANS. NOVA FILES ist die Vervollständigung von SUBSEQUENT PARTS Unterprogramm. Nach der Anzeige "ANOTHER BACKUP OR TRANS. NOVA FILES (Y/N)" drücken Sie "Y" und danach gleich "N", und Sie werden dann aufgefordert, die Ausgabe-Adresse einzugeben (OUTPUT DEVICE), genau wie im BACKUP Menü. Achten Sie darauf, daß Ihnen noch ausreichend Speicherplatz zur Verfügung steht, denn einige Programme sind sehr lang und benötigen 2 oder 3 Seiten Diskettenkapazität. Wenn auf der Diskette für einen bestimmten Teil kein Platz mehr vorhanden ist, werden Sie von FM aufgefordert, eine neue Diskette einzulegen und nochmal zu save. Vergewissern Sie sich, daß das Band zu diesem Zeitpunkt wieder an die korrekte Startposition gefahren ist, so daß es z.B. bereit ist, den nächsten Teil eines mehrteiligen Programms zu laden, und drücken Sie danach RETURN. Die Teile werden nun automatisch vom Band geladen und auch wieder auf Disk gesaved. Einige Programme dieser Art wiederholen bestimmte Files mehrere auf einem Band. Dieses brauchen Sie nicht zu beachten. Die Extra-Teile der Programme werden, solange das Modul eingesteckt ist, in der vorgewählten Geschwindigkeit (LAZER oder FASTLOAD) geladen, ohne Modul in normaler GEN-Geschwindigkeit.

G - GANKILLER erlaubt Ihnen, bei Spielen die Überprüfung von Kollisionen durch das Programm zu verändern. Es gibt folgende Optionen:

- A - SPRITE COLLISION OFF
- B - BACKGROUND COLL. OFF
- C - BOTH OFF

Das heißt, die Kollision von Sprites mit "Gegnern" oder mit dem Untergrund (Absturz o.ä.) können einzeln oder zusammen ausgeschaltet werden. Diese Funktion ist aber nicht bei allen Spielen anwendbar, da sie davon abhängig ist, wie das Spiel programmiert wurde, am besten geht es bei den älteren Spielen. nachdem Sie die Änderungen eingegeben haben, gelangen Sie ins BACKUP-Menü und können so die gewünschte (Trainings-)Version abschleppen.

#### TEIL 4: UTILITIES (Hilfprogramme)

Wenn Sie im Hauptmenü "F" drücken, erscheinen die Hilfprogramme. Dabei gibt es zwei Menüs, eines für den LAZER- und eines für den FASTLOAD-Modus, die von Modul abhängig vom jeweiligen Zustand indem sich FM befindet, ausgewählt werden. Ist man im LAZER-Hauptmenü (rotter Bildschirm), erscheint nach Drücken von "0" folgendes Menü:

LAZER UTILITIES:

- L - LOADER/DIRECTORY
- F - FAST FORMAT
- C - COPY
- X - CONVERTER
- E - ENHANCEMENT DISK

PRESS RESTORE FOR STARTUP MENU

L - LOADER / DIRECTORY zeigt das Inhaltsverzeichnis der gerade eingelegten Disk, gefolgt von einem READY. Hier haben Sie die Möglichkeit, eine Reihe von Diskettenkommandos einzugeben, z.B.

- Ⓢ: FILENAME - Scratched ein File (nicht aber ein USER File)
- Ⓜ: NAME, ID - Formatiert eine Diskette
- Ⓝ: NAME - Gibt der Disk einen neuen Namen
- Ⓡ: I - Initialisiert das Disk-Laufwerk
- Ⓡ: V - Validiert die Diskette (nicht aber USER-Files)
- Ⓡ: R: NEUER NAME  
= ALTER NAME: Gibt einem Programm einen neuen Namen  
identisch mit dem Befehl LOAD "FILENAME",8,1
- % FILENAME Identisch mit dem Befehl LOAD "FILENAME",8,1
- \* FILENAME Identisch mit dem Befehl LOAD "FILENAME",8:RUN
- \$ oder F7: Directory wird angezeigt
- F5 Wie: LOAD"1",8,1

LADEN VON LAZER FILES MIT EINGESTECKTER FM: Mit eingestecktem Modul ist es schneller, ein gespeichertes Programm zu laden, wenn man den in FM eingebauten LAZER-Lader verwendet, auch wenn schon der Schnelllader auf der Diskette installiert ist. Das eingebaute SELECTLOAD funktioniert wie folgt:

SELECTLOAD:

Es ist ganz einfach, aus diesem Modus zu laden: gehen Sie mit den Cursorstasten auf die Zeile mit dem File, welches Sie laden wollen, und drücken dann F1 oder F3. Beachten Sie: Aus dem LAZER-Modus heraus kann man nur LAZER (USER) Files in optimaler Geschwindigkeit laden. Normale (PRG) Files werden in langsamem CBM-Geschwindigkeit geladen.

F - FAST FORMAT erlaubt Ihnen, eine Diskette in ungefähr 15 Sekunden zu formatieren. Geben Sie einfach den Disk-Namen ein (RETURN), danach 2 Zeichen ID (RETURN). Jetzt die zu formatierende Disk einlegen (RETURN). Wenn die Diskette korrekt formatiert wurde, wird das neue Inhaltsverzeichnis angezeigt. Durch den Druck irgendeiner Taste gelangen Sie wieder ins Hauptmenü.

C - COPY erlaubt es Ihnen, LAZER (USER) Files zu kopieren. Nachdem Sie "C" gedrückt haben, legen Sie die Quelldiskette mit dem von Ihnen gewünschten Programm ins Laufwerk (RETURN). Auf dem Bildschirm erscheint aus dem Directory und die Aufforderung "SELECT FILES WITH Y OR N" (Wählen Sie die Files mit Y=Yes/Ja oder N=No/Nein aus). Danach wird der erste Begriff aus dem Directory angezeigt, und man kann jetzt das ganze Verzeichnis durchlaufen, indem man mit "Y" oder "N" auswählt, ob man das File kopieren will oder nicht.

Wenn Sie die Auswahl abgeschlossen haben, beginnt der Computer, die Quell-Programme zu laden. Dann wird "INSERT DESTINATION DISK & PRESS RETURN" angezeigt, das heißt, Sie müssen nun die Zieldiskette einlegen und RETURN drücken. Die Files werden dann abgespeichert. Die Anzeige "ANOTHER OUTPUT" (Zusätzliche Kopie) gibt Ihnen die Möglichkeit, mehr als eine Kopie zu machen, indem Sie Y=Ja oder N=nein eingeben.

Wenn das File mehr als 248 Blöcke lang ist, müssen Sie Disketten mehrmals wechseln, um die Kopie zu vollenden. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Moduls.

SHORT CUT:

Wenn Sie die Auswahl der zu kopierenden Programme benutzt haben, können Sie den Kopiervorgang mit der **HOME/STOP** Taste starten, ohne den Rest des Directories durchlaufen zu müssen.

WICHTIG:

Vorgelesen Sie nicht, daß im LAZER-Modus (rotor Bildschirm) nur LAZER (USR) Files behandelt werden können. Standard (PRG) Files können mit dem COPY-Menü der FASTLOAD UTILITIES behandelt werden.

X-KONVERTIER

erläßt es Ihnen, ein Standard-PRG-File in das LAZER-Format zu übertragen. Er arbeitet in der gleichen Art wie die COPY-Option, mit dem Unterschied, daß hier Standard Files eingelesen und LAZER Files abgespeichert werden. Das Gleiche kann auch dadurch erreicht werden, wenn man ein Programm lädt und freeze'd, aber manchmal kann es praktischer sein, diese Option zu benutzen.

E - ENHANCEMENT DISK ist dazu gedacht, die Utility-Disk (erhältlich beim ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3503 Weilmar für 27,- DM) mit dem FX zusammen zu benutzen. Die Gebrauchsanleitung liegt der Diskette bei.

Wenn Sie sich in FASTLOAD-Modus befinden (blauer Bildschirm) und den Punkt "FASTLOAD UTILITIES" wählen, erscheint das folgende Menü:

**FASTLOAD UTILITIES**

- L - LOADER/DIRECTORY
- F - FORMAT
- C - COPY
- E - ENHANCEMENT DISK

**PRESS RESTORE FOR STARTUP MENU**

Die Arbeit damit erfolgt völlig analog dem Menü in LAZER-Modus. Außer daß hier normale PRG-Files mit FASTLOAD-Geschwindigkeit behandelt werden. Daraus folgt, daß hier auch jedes beliebige, nicht kopiergeschützte File behandelt werden kann, und daß der LOADER (Lader) auch für solche, nicht gefreeze'te Programme verwendet werden kann.

Beachten Sie: Diese COPY-Option kann nicht mit LAZER (USR) Files zusammenarbeiten. Die Option CONVERT ist in diesem Menü nicht enthalten, weil sie für FASTLOAD nicht von Bedeutung ist.

**TEIL 5: Arbeiten mit dem Schnelllader (BOOT-LOADER)**

Vonn der Schnelllader erst einmal (wie in Teil 2 beschrieben) auf der Diskette installiert ist, können Sie ihn auch dazu verwenden, die von der FX erzeugten Files auch ohne eingestecktes Modul mit hoher Geschwindigkeit zu laden. Wie schon weiter vorne erwähnt, ist es am besten, den Schnelllader als erstes File auf der Diskette zu installieren. Dann können Sie ihn mit LOAD"1",s,1 laden, sonst nur mit LOAD"BOOT",s,1.

**Die Verwendung des LAZER BOOT**

Wenn Sie den LAZER BOOT geladen haben, erscheint ein Directory, und mit den Cursor-tasten können Sie einfach auf die Zeile fahren, in der das zu ladende File steht. Sie laden in LAZER-Geschwindigkeit nach dem Drücken von RETURN.

**Die Verwendung von FASTLOAD BOOT:**

Wenn Sie den Fast-Lader geladen haben, erscheint ein Directory, und mit den Cursor-tasten können Sie einfach auf die Zeile fahren, wo das zu ladende File steht. Sie laden schnell mit dem Drücken von **RECALL**. *See P.3.*

#### TEIL 6: Gebrauch des RESET-Tastens

Der RESET-Knopf kann dazu benutzt werden, um mit Pokes und Maschinensprache-Routinen Programme zu verändern oder zu beeinflussen. Wenn Sie ein Programm geladen haben, drücken Sie RESET und das FM-Hauptmenü erscheint. Drücken Sie jetzt "R" und Sie befinden sich wieder in Basic-Modus. Sie können jetzt die Änderungen vornehmen, mit dem SYS-Befehl starten und danach mit den Änderungen abhaken.

#### TIPS UND PROBLEMLÖSUNGEN

1. Wenn Sie den Computer mit FM anschalten, wird der Speicher automatisch vorbereitet. Es gibt aber eine kleine Anzahl von Programmen, die nicht in einen solchermaßen konfigurierten Speicher korrekt hineinladen. Wenn das passiert, sollten Sie beim Einschalten die RUN/STOP Taste drücken. Weil dadurch der Speicher nicht konfiguriert ist, kann das Programm von FM nicht sehr stark komprimiert werden, und es wird beim Abspeichern viel mehr Platz benötigt, als man eigentlich erwartet hätte.
2. Einige Programme, die von Disk geladen werden, können erst nach dem Freezen abgesaved werden, wenn zuvor das Disk-Laufwerk kurz aus- und wieder eingeschaltet wird.
3. Es ist nicht möglich, LAZER (USR) files mit SCRATCH von der Disk zu entfernen, die einzige Möglichkeit ist ein neues Formatieren.
4. Einige Programme lassen sich in bestimmten Zuständen nicht freezeen und abspeichern. Dafür gibt es gewöhnlich zwei Gründe: der erste ist, daß das Programm abfragt, ob das Disk-Laufwerk angeschaltet ist, was innerhalb des Programmablaufs mehrere geschehen kann. Wählen Sie hier eine andere Stelle aus, um das Programm zu freezeen. Wenn Sie das Backup geladen haben, kann es nötig sein, die Floppy abzuschalten oder den Stecker herauszuziehen. Der zweite Grund kann sein, daß das Programm einen Anti-Cartridge-Kopierschutz hat und hier ist es schwieriger, bei einem stehenden (Title-)Bild zu freezeen (speziell bei den Spielen Sonix, Alleykat, Delta und ein paar mehr), am besten, Sie tun dies, nachdem das Spiel begonnen hat.
5. Wenn Sie entweder das im Modul eingebaute oder das auf die Disk gespielte FASTLOAD BOOT benutzen, wird normalerweise F3 gedrückt, um den Ladevorgang zu starten. Mit bestimmten Programmen (die nicht mit FM gefreezeed wurden) kann der Lader möglicherweise nicht funktionieren. Versuchen Sie stattdessen F1 zu drücken, denn es gibt eine kleine Differenz zwischen den 2 Tasten, wie am Ende des Ladevorgangs das Cartridge ausgeschaltet wird.

What  
**The Freeze Machine**  
can do for you

- **Freeze...**  
Totally unstoppable Freeze facility from the originators.
- **Fast Save...**  
Saves in as little as 15 seconds. Nothing else can match this
- **Multiple Save...**  
Make as many saves as you want once frozen, in different styles if you wish.
- **Ultra Compact...**  
The most efficient compacter? Our tests indicate this, as many as 5-6 games per disk.
- **Game Killer...**  
Incorporates an effective routine to disable collision detection.
- **Independant...**  
Even produces stand alone Lazer files that reload in as little as 10 seconds.
- **Ease of use...**  
Always a strong feature, now even more enhanced.
- **Multi-Load...**  
Standard cartridge handles many games of this type. With the utility disk even more!
- **Fast Format...**  
Formats your disks in about 12 seconds.
- **File Copier...**  
Built in fast file copier will handle files up to 248 blocks long and is really easy to use.
- **Two Fastloads...**  
A normal disk turbo at 5-7 times normal PLUS the astonishing Lazer at 20+ times normal...BUILT IN.
- **Selectaload...**  
Just use cursors to scroll to the program you want to load and press a function key.
- **Reset...**  
Built in, so you can enter pokes for more lives etc.
- **Tape Turbo...**  
For quick save/reload on tape.

Produced & Marketed by:  
**Evesham Micros**  
63 Bridge Street  
Evesham  
Worcs. WR11 4SF  
Tel: (0386) 41989  
TELEX 333294 EMICRO

**FREEZE MACHINE**  
Combines Freeze Frame MkI and Lazer MkII

NOW WITH...  
**"SINGLE  
PART  
SAVE"**

**FREEZE MACHINE**  
Combines Freeze Frame MkI and Lazer MkII

*Astro Versand*  
Postfach 1330  
35.02 Vellmar

**THE  
BACKUP DEVICE**

Tape to Disk                      Tape to Tape  
Disk to Tape                      Disk to Disk  
**Plus handles many  
multi-stage loading  
games**

(Even more with the optional utility disk)