

Instruction Manual for



ACTION REPLAY

For use with the Xbox™ game console.

GERMAN

Action Replay™ für Xbox™ Bedienungsanleitung

Deutsche Version

Einleitung

Action Replay™ ist die ultimative Erweiterung für die Xbox™ Konsole.

Entfessele die Power vom Action Replay™ und meistere selbst die schwierigsten Spiele schnell und leicht. Zugang zu allen Bereichen, Überspringen von Levels, Freischalten von Charakteren und Fahrzeugen, jede Menge Leben, Energie, Munition, Waffen, das alles ist kein Problem mehr! Und dies ist nur eine kleine Auswahl der Power, die Action Replay™ entfesseln kann.

Action Replay™ enthält bereits ab Werk jede Menge Spielstände der neusten und besten Xbox™ Spiele. Was jedoch noch besser ist, Action Replay™ ist immer brandaktuell, denn wir machen die starken "Powersaves" für nagelneue Xbox™ Spiele verfügbar, sobald sie erscheinen.

Oder stelle doch einfach unter Beweis, dass du der bester Spieler bist, indem du deine eigenen Spielstände erstellst und die Action Replay™ Community daran teilhaben lässt. Du kannst sogar die Spielstände anderer Benutzer bewerten und herunterladen.

Nachstehend erfährst du, wie du dem Action Replay™ die gesamte Power entlockst.

1. Erste Schritte

Zur Benutzung des Action Replays™ für Xbox™ ist ein PC mit freiem USB-Anschluss und Microsoft Windows™ 98 SE oder höher zwingend erforderlich.

Ein Internetanschluss ist notwendig, um die Vielzahl der Features vom Action Replay™ nutzen zu können.

Bitte beachte, dass die mitgelieferte Software ausschließlich auf einem PC läuft, sie lässt sich nicht auf einer Xbox Konsole starten bzw. installieren.

Installation und Einrichtung der Action Replay™ Hard- und Software:

1. Die mitgelieferte CD-ROM in das dafür vorgesehene Laufwerk des PCs einlegen.
2. Die Softwareinstallation sollte nun automatisch starten. Wenn dies nicht der Fall ist, einfach über den Arbeitsplatz oder den Explorer das Inhaltsverzeichnis der Action Replay CD-ROM anzeigen lassen und die sich im Hauptverzeichnis befindende Datei „setup.exe“ durch einen Doppelklick ausführen.
3. Daraufhin erfolgt die Aufforderung zur Wahl eines Zielordners für die Installation der Action Replay™ Software.
4. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
5. Nach Abschluss der Softwareinstallation kann die mitgelieferte "Dockingstation" vom Action Replay™ mittels des USB-Kabels an den PC angeschlossen werden.
6. Die Xbox Memory Card mit der Beschriftung nach oben in die gerade angeschlossene „Dockingstation“ einstecken.
7. Beim ersten Einstecken der Memory Card fordert der PC zur Installation der Treiber auf – diese befinden sich auf der mitgelieferten CD-ROM. Wähle einfach als Quelle dein Laufwerk aus, in welchem sich die Action Replay™ CD-ROM befindet.
8. Nach der korrekten Installation der Treiber kann man die Action Replay™ Software über das Symbol auf dem Desktop bzw. über die Startleiste von Windows starten.

ACHTUNG: Niemals die Memory Card von Action Replay aus der Dockingstation entfernen, während sie gelesen oder geschrieben wird, da sonst permanente Schäden an den gespeicherten Spielständen oder den Powersaves verursacht werden können.

2. Action Replay™ Software

Durch Anwendung unserer speziell entwickelten PC Software können Spielstände auf die und von der, Action Replay™ Memory Card übertragen werden.

Beim ersten Start der Action Replay™ Software auf dem PC erscheint die Haupt-Benutzeroberfläche (Abb. 1)

Der Bildschirm ist in drei Hauptfenster aufgeteilt, in denen der Inhalt (gespeicherte Spielstände) der verschiedenen Quellen angezeigt wird.

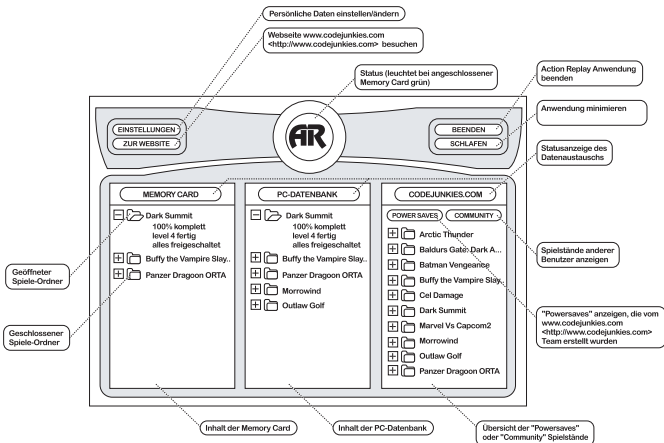
A. Memory Card

Das linke Fenster zeigt den Inhalt der Action Replay™ Memory Card an (wenn sie über die „Dockingstation“ mit dem PC verbunden ist). Wenn keine Action Replay™ Memory Card in die Dockingstation eingesteckt ist, erscheinen keine Spielstände im linken Fenster und der grüne Kreis des Action Replay™ Logos (oberhalb des Bildschirms) erscheint grau. Nach Einstecken der Action Replay™ Memory Card in die „Dockingstation“ blinkt der Kreis kurze Zeit und leuchtet dann konstant grün, wodurch bestätigt wird, dass die Hardware korrekt angeschlossen ist und einwandfrei funktioniert.

Wenn der Kreis nach der Installation der Software und nach Anschluss der Action Replay™ Memory Card an den PC über die Dockingstation nicht konstant grün leuchtet, bitte im Kapitel „Fehlersuche“ nachschauen.

Bitte beachten: Die „Dockingstation“ erkennt nur die spezielle Action Replay™ Memory Card – handelsübliche Xbox™ Memory Cards sind nicht kompatibel.

B. PC-Datenbank



Das mittlere Fenster zeigt alle auf dem PC bzw. Festplatte gespeicherten Spielstände an. (vorausgesetzt sie wurden korrekt hinzugefügt) Die PC-Datenbank kann zur Auslagerung der Spielstände benutzt werden, somit hat man immer genügend Speicherplatz auf seiner Xbox™ Konsole. Die in der PC-Datenbank gespeicherten Spielstände können aus verschiedenen Quellen stammen, wie zum Beispiel: Action Replay™ Memory Card, codejunkies.com (entweder „Powersaves“ oder „Community“ Spielstände) oder sogar Spielstände, die per E-Mail oder auf sonstigen Datenträgern von einem anderen Benutzer empfangen wurden.

C. codejunkies.com

Im rechten Fenster wird der Inhalt der von codejunkies.com zur Verfügung gestellten Datenbank angezeigt (dazu muss der PC über einen Internetanschluss verfügen). Beim ersten Starten der Anwendung werden keine Spielstände in diesem Fenster angezeigt, bis man entweder auf „POWERSAVES“ oder „COMMUNITY“ klickt.

POWER SAVES

Nach Anklicken von „POWERSAVES“ im „codejunkies.com“ Fenster versucht der PC eine Internetverbindung herzustellen, wenn sie nicht bereits besteht. Nach einer kurzen Pause (abhängig von der Geschwindigkeit des Internetanschlusses) erscheint eine Liste der verfügbaren „Powersaves“.

Es handelt sich dabei um Spielstände, die vom codejunkies.com Team professionell modifiziert wurden, um dir z.B. Zugang zu allen Bereichen, alle Waffen zu gewähren. Die Powersaves wurden entwickelt und getestet, um dir ein einzigartiges Spielerlebnis zu vermitteln. Powersaves für die neuen Spiele werden der Datenbank regelmäßig hinzugefügt, also lohnt es sich, immer wieder nachzuschauen.

COMMUNITY

Nach Anklicken von „COMMUNITY“ im „codejunkies.com“ Fenster stellt der PC eine Internetverbindung her, wenn sie nicht bereits besteht. Nach einer kurzen Pause (abhängig von der Geschwindigkeit des Internetanschlusses) erscheint eine Liste der verfügbaren „Community“ Spielstände.

Die nun angezeigten Spielstände wurden von anderen Benutzern des Action Replays™ für Xbox erstellt und dem Rest der Gemeinschaft zur Verfügung gestellt.

Jeder registrierte Benutzer kann seine eigenen Spielstände in die Community Datenbank integrieren, wo dieser dann mit Namen und E-Mailadresse (wenn nicht deaktiviert ist) angezeigt wird. Du kannst sogar Spielstände der anderer Benutzer bewerten.

D. Optionen

Die folgenden Punkte sind im oberen Bildschirmteil der Action Replay™ Software verfügbar:

EINSTELLUNGEN

Hier werden die allgemeinen Einstellungen vorgenommen. Dazu gehört unter anderem die Einstellung der Region (Europa, Amerika und Japan), wodurch bestimmt wird, welche Spielstände du sehen und herunterladen kannst.

Bitte nur Spielstände herunterladen, die für die jeweilige Xbox™ Konsole geeignet sind.

ZUR WEBSITE

Die Action Replay™ Produkte werden umfassend durch die Internetseite codejunkies.com unterstützt. Dort bekommt man Zugriff auf zusätzliche Spielstände, und es gibt eine detaillierte Seite zur technischen Unterstützung der gesamten Action Replay™ Produkte.

SCHLAFEN

Durch die Option „Schlafen“ kann man die Action Replay™ Anwendung zur Taskleiste minimieren. Durch das Einstecken der Action Replay™ Memory Card in die „Dockingstation“ wird das Programm wieder „aufgeweckt“ und auf der Benutzeroberfläche dargestellt.

BEENDEN

Durch Anklicken dieses Buttons wird die Anwendung geschlossen.

3. Registrierung und Konfiguration

A. Benutzereinstellungen

Vor der ersten Anwendung des Action Replays™ sollten die Benutzereinstellungen vorgenommen werden. Dadurch wird sichergestellt, dass dir alle hochgeladenen Spielstände zugeschrieben werden und die Spielstände für die richtige Region heruntergeladen werden. Zur Eingabe bzw. Bearbeitung der Benutzereinstellungen einfach auf „EINSTELLUNGEN“ klicken.

RICHTIGER NAME

Dieser Name wird den anderen Benutzern angezeigt wird, wenn sie von dir erstellte Spielstände sehen bzw. runterladen. Jeder Spielstand, den du erstellst und von der Xbox™ Konsole auf den PC überträgst, zeigt diesen Namen im Feld „Erstellt von“ an.

EMAILADRESSE

Die Emailadresse wird neben deinem Namen angezeigt, wenn ein Benutzer sich einen von dir erstellten Spielstand anschaut. Es besteht die Option, die Emailadresse für andere Benutzer nicht anzuzeigen.

EINSTELLUNG DER REGION

Das Action Replay™ für Xbox™ kann mit Spielständen aus drei Regionen (Europa, Amerika und Japan) benutzt werden. Es muss zwingend eine Region ausgewählt werden, das diese Option entscheidet, welche Spielstände aus der „Powersave“ bzw. „Community“ Datenbank im „codejunkies.com“ Fenster angezeigt werden. Außerdem bestimmt diese Wahl auch, unter welcher Region du deine eigenen Spielstände hochlädst.

ONLINE EINSTELLUNGEN

Wenn du bereits zuvor bei der codejunkies.com Gemeinschaft registriert warst, kannst du hier deinen Benutzernamen und Passwort eingeben, ohne dich noch einmal zu registrieren (wenn du zum Beispiel die Software neu installierst). Die hier eingegebenen Details werden benutzt, um beim Hochladen deiner Spielstände Zugang zur codejunkies.com Datenbank zu bekommen.

NEUREGISTRIERUNG

Wenn du noch nicht bei der codejunkies.com Gemeinschaft registriert bist, musst du das nachholen, damit du deine eigenen Spielstände hochladen kannst. Um dich anzumelden klicke einfach auf „NEUREGISTRIERUNG“.

B. Neuanmeldung

Die Registrierung bei der codejunkies.com Gemeinschaft ist zwingend erforderlich, um Spielstände für die anderen Benutzer zugänglich zu machen. Die Registrierung ist gratis und erfolgt in den meisten Fällen mit sofortiger Wirkung. Durch diese Maßnahme wird die gesamte codejunkies.com Gemeinschaft vor z.B. „Spammern“ geschützt und es wird sichergestellt, dass die hochgeladenen Spielstände auch den „richtigen“ Leuten zugeschrieben werden. Die zuvor beschriebene Registrierung ist nicht erforderlich, wenn du nur Spielstände bzw. Powersaves herunterladen möchtest.

Es sollte sichergestellt sein, dass eine Internetverbindung besteht, bevor man „NEUREGISTRIERUNG“ im Dialogfeld „EINSTELLUNGEN“ anklickt.

Die folgenden Details sollten ohne Ausnahme ausgefüllt werden:

BENUTZERNAME

Du musst einen Benutzernamen wählen, der dich eindeutig in der codejunkies.com Gemeinschaft identifiziert. Der Benutzername muss einmalig sein, ansonsten wirst du gebeten, den gewählten Namen zu ändern.

RUFNAME

Dieser Name entspricht RICHTIGER NAME in den Einstellungen und wird den anderen Benutzern bei den von dir hochgeladenen Spielständen angezeigt.

Anmerkung: codejunkies.com behält sich das Recht vor, ohne Vorwarnung Namen zu streichen oder (in extremen Fällen) zu verbieten, an denen andere Benutzer Anstoß nehmen könnten.

PASSWORT

Du solltest ein Wort wählen, das du dir leicht merken kannst, da du es benötigst, um dich in der codejunkies.com Gemeinschaft einzuloggen.

PASSWORT BESTÄTIGEN

Hier sollte das gleiche Wort, welches schon unter „PASSWORT“ eingegeben wurde, zur Bestätigung eingegeben werden.

EMAILADRESSE

Die Eingabe der Emailadresse ist zur Registrierung unabdingbar, du kannst sie jedoch vor anderen Benutzern verborgen halten.

EMAILADRESSE GEHEIM?

Durch dieses Kästchen kannst du das Anzeigen der Emailadresse de-/aktivieren. Wenn du das Kästchen abhakt, können andere Benutzer deine Emailadresse bei den von dir hochgeladenen Spielständen sehen.

PROFIL

Wenn du willst, kannst du ein kurzes Profil in Textform zu dir schreiben. Beachte dabei, dass du kein HTML benutzt.

Nach der kompletten Eingabe der vorher erläuterten Details klickst du auf „ABSCHICKEN“, um diese zu versenden und in die codejunkies.com Datenbank zu übertragen. Dort wird dein Benutzername geprüft, um sicherzustellen, dass er nur einmal in der Datenbank vorhanden ist. Wenn der gewählte Benutzername verfügbar ist und deine Details erfolgreich zur codejunkies.com Datenbank übertragen wurden, erhältst du eine kurze Nachricht „ERFOLGREICH“. Du wirst nun aufgefordert, deine eingehenden Emails zu überprüfen. Dort sollte sich eine Email zur endgültigen Eintragung in die codejunkies.com Datenbank befinden. Folge dem Link in der Email, um deine Registrierung abzuschließen.

Sollte dein Benutzername nicht verfügbar sein, wirst du aufgefordert, einen neuen zu wählen und es noch einmal zu versuchen.

3. Spielstände

Die Software vom Action Replay™ für Xbox bietet eine „Ziehen und Loslassen“ Funktion, was das Arbeiten mit der Anwendung sehr einfach macht.

A. Anmelden bei codejunkies.com

Eins der stärksten Merkmale vom Action Replay™ für Xbox ist die Möglichkeit, sowohl nach „Powersaves“, wie auch nach „Community“ Spielständen zu suchen und diese direkt auf die Action Replay™ Memory Card zu kopieren. Nach dem Download müssen die Spielstände nur noch auf die Action Replay™ Memory Card übertragen werden und können somit genau so benutzt werden, wie „normale“ Spielstände.

Nach der korrekten Installation und Einrichtung der Action Replay™ Software (siehe „Installation und Einrichtung der Action Replay™ Hard- und Software“) klickst du einfach auf „Powersaves“ oder „Community“ im rechten Fenster der Action Replay™ Anwendung. Nach einer kurzen Pause (abhängig von der Geschwindigkeit des Internetanschlusses) erscheint eine alphabetisch sortierte Liste der verfügbaren Spielstände.

Durch Anklicken des kleinen Plus-Symbols vor dem Namen des Spieles, kannst du alle verfügbaren Spielstände sehen. Die Spielstände haben logische Namen und beschreiben in der Regel die Funktion. Bei den Community Spielständen ist das nicht immer der Fall.

Alle Spielstände werden durch „Ziehen und Loslassen“ kopiert. Um einen Spielstand runterzuladen, klickt man mit der Maus des PC's auf den Namen des Spielstandes und hält die linke Maustaste gedrückt. Den gewählten Spielstand einfach zum Fenster „PC Datenbank“ oder direkt auf das Fenster „Memory Card“ ziehen (die Memory Card muß in der Dockingstation stecken) und die linke Maustaste loslassen. Nun kopiert die Software den gewünschten Spielstand auf die Festplatte des PC's bzw. auf die Action Replay™ Memory Card.

Wenn du einen Ordner vom rechten Fenster „CODEJUNKIES.COM“ zu deiner PC Datenbank oder Memory Card ziehst, wird der Kreis um Codejunkies.com erst kurz grau und dann, während der Übertragung, orange (Symbolisiert den Fortschritt der Übertragung des Spielstandes). Dieser Vorgang kann, je nach Geschwindigkeit der Verbindung, mehrere Minuten in Anspruch nehmen.

WICHTIG: Du kannst jeweils nur einen Spielstand gleichzeitig herunterladen. Es ist nicht möglich, mehrere zu markieren oder sogar den ganzen Spiele-Ordner zu deiner PC-Datenbank oder deiner Action Replay™ Memory Card zu ziehen.

Wenn du einen Spielstand direkt auf die Action Replay™ Memory Card herunterlädst, ist er sofort für die Xbox™ verfügbar. Durch Abspeichern des Spielstands in der PC-Datenbank erweiterst du deine Sammlung von Spielständen auf dem PC. Um einen Spielstand aus deiner PC-Datenbank zu benutzen, muss er erst zur Action Replay™ Memory Card kopiert werden.

B. Spielstände in die PC-Datenbank kopieren

Es ist möglich Spielstände von der Action Replay™ Memory Card auf den PC zu kopieren, entweder zum Sichern oder um sie Freunden zu schicken (per Email, Diskette, CDR usw.). Natürlich können die Spielstände auch für die codejunkies.com Gemeinschaft hochgeladen werden.

Zuerst muß sichergestellt sein, dass die Action Replay™ Memory Card über die Dockingstation mit dem PC verbunden ist. In der Action Replay™ Software wird nun der gewünschte Memory Card Spielstand markiert und in die PC-Datenbank verschoben (Ziehen und Loslassen). Wenn es dort bereits Spielstände des selben Spiels gibt, wird der gerade kopierte Spielstand in den Ordner des Spiels hinzugefügt. Wenn dies nicht der Fall ist, wird ein neuer Ordner für das entsprechende Spiel erstellt.

Wenn der Spielstand von der Memory Card kopiert wurde, wird der Spielstand automatisch deinem Profil zugeschrieben, wobei die Details aus den BENUTZEREINSTELLUNGEN übernommen werden, die du unter dem Punkt REGISTRIERUNG UND KONFIGURATION eingegeben hast.

C. Spielstände umbenennen und Beschreibungen hinzufügen

Ein sinnvoller Name und eine klare Beschreibung der Spielstände machen späteres Finden einfacher und ist auch für die gesamte codejunkies.com Gemeinschaft hilfreich.

Nur ein Spielstand, der in der PC-Datenbank gespeichert ist, kann umbenannt werden. Öffne dazu den Order des Spiels (z.B. 'Splinter Cell'), um den Namen des Stands anzuzeigen, den du umbenennen willst. Mit der rechten Maustaste auf den Spielstand klicken und 'Umbenennen' aus dem Kontextmenü wählen, um den Namen des Spielstands zu bearbeiten.

Oder aber man klickt den Spielstand doppelt, wodurch die SPIELSTAND DETAILS im Dialogfeld erscheinen. Dort kann man den Spielstand umbenennen und seine Beschreibung bearbeiten bzw. überprüfen. Im Beschreibungsfeld können viel Details der Spielstände eingetragen werden.

D. Einen Spielstand zu codejunkies.com hochladen.

Die codejunkies.com Gemeinschaft wächst täglich mit den Spielständen der Benutzer. Du kannst Teil dieser Gemeinschaft werden und beweisen, dass du ein richtig guter Spieler bist, indem du deine eigenen Spielstände in die codejunkies.com Datenbank integrierst.

Du musst ein registriertes Mitglied sein, um Spielstände zur codejunkies.com Datenbank hochzuladen (siehe „Registrierung und Konfiguration“). Sobald du registriert bist, kannst du so viele Spielstände hochladen, wie du willst, aber stelle sicher, dass sie Spaß machen und/oder für andere Benutzer nützlich sind.

Zum Hochladen auf 'COMMUNITY' klicken. Wenn die Liste angezeigt wird, einen Spielstand aus deiner PC-Datenbank oder der Action Replay™ Memory Card mittels „Ziehen und Loslassen“ in die Community-Liste verschieben. Ein Dialogfeld mit „SPIELSTAND HOCHLADEN DETAILS“ erscheint mit den entsprechenden Informationen deines Spielstands. Zu diesem Zeitpunkt kannst du „SPIELSTAND-NAME“ oder „BESCHREIBUNG“ verändern. Führe eventuelle Änderungen aus und klicke auf „ABSCHICKEN“.

Der Verteiler von codejunkies.com überprüft, ob der Spielstand von dir selber erstellt wurde oder nicht bereits von einem anderen Benutzer hochgeladen wurde. Sobald der Spielstand erfolgreich hochgeladen wurde, wird dies durch ein Dialogfeld bestätigt. Jetzt kann dein Spielstand von anderen Benutzern der Gemeinschaft heruntergeladen werden.

Sollte dir auffallen, dass dein Spielstand nicht in der Liste der codejunkies.com Gemeinschaft erscheint, kann es vielleicht daran liegen, dass bereits zu viele Spielstände für dieses Spiel bestehen. Trotzdem ist dein Spielstand über die Homepage (<http://www.codejunkies.com>) verfügbar. Wenn andere Benutzer deinen hochgeladenen Spielstand positiv bewerten, könnte es sein, dass er in die Community-Liste übernommen wird und somit in der Action Replay™ Software aufgelistet wird.

E. Spielstände tauschen

Du kannst deine Spielstände auch als Dateien oder per Email an Freunde verschicken. Mit Hilfe von „Ziehen und Loslassen“ kannst du einen Spielstand aus der Action Replay™ Anwendung auf den Desktop oder in einen Ordner verschieben. Du kannst sogar Dateien direkt in deine Emails verschieben und sie als Anhang verschicken (vorausgesetzt dein Emailprogramm unterstützt diese Funktionalität).

Um einen Spielstand, den du von einem Freund bekommen hast, zu benutzen, ziehe ihn in den entsprechenden Abschnitt deiner Action Replay™ Software (z.B. die Memory Card oder PC-Datenbank)

4. Häufige Fragen

F) Meine Action Replay™ Software erkennt oft meine Action Replay™ Memory Card nicht, was ist zu tun?
Stelle sicher, dass die Action Replay™ Memory Card fest in deine Dockingstation steckt und dass die Dockingstation über das mitgelieferte USB-Kabel direkt (keinen Hub dazwischen) an deinem PC angeschlossen ist. Überprüfe, ob die Hardware richtig von Windows® installiert wurde. Dazu öffne über „Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung“ das Symbol „System“ mit Doppelklick. Kontrolliere im Gerätemanager, ob das USB-Gerät einwandfrei installiert wurde. Wenn nicht, installiere den Treiber (der sich im Hauptverzeichnis der Action Replay™ Software CD ROM befinden) noch einmal. Wenn die Action Replay™ Software die Memory Card immer noch nicht erkennt, setze dich mit unserem Kundendienst in Verbindung (siehe „Technische Unterstützung“).

F) Kann ich meine anderen Xbox Memory Cards mit der Action Replay™ Software benutzen?

A) Nein. Die Action Replay™ Software ist nur mit der erweiterten Funktionalität der Action Replay™ Memory Card kompatibel. Die Action Replay™ Anwendung erkennt keine anderen Xbox Memory Cards.

F) Ich kann keine Power Saves für ein bestimmtes Spiel finden. Wie kommt das?

A) Powersaves können ausschließlich vom codejunkies.com Team (professionellen Entwicklern) erstellt werden. Wir bemühen uns zwar, Powersaves für die neuen und besten Titel zu erstellen, können aber nicht garantieren, dass sie sofort für jedes Spiel verfügbar sind. Als Alternative kannst du die codejunkies.com Community-Spielstände versuchen.

F) Ich kann meinen Spielstand nicht zum Community-Verteiler hinzufügen. Warum nicht?

A) Es gibt zwei Gründe, die es verhindern, das ein Spielstand hochgeladen werden kann. Erstens musst du als Mitglied der codejunkies.com Gemeinschaft registriert sein (siehe „Registrierung und Konfiguration“). Zweitens versuchst du vielleicht, deinen Spielstand in die Liste der „POWERSAVES“ von codejunkies.com zu kopieren. Stelle sicher, dass du zuerst auf „COMMUNITY“ geklickt hast.

5. Technische Unterstützung

Sie haben Fragen oder Probleme?
Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Sie erreichen uns per Email: Support@Codejunkies.com

Datel Design & Development Ltd (UK)
Stafford Road
Stone
Staffordshire
ST15 0DG
United Kingdom

© 2004 Datel Design & Development Ltd. Action Replay ist ein Warenzeichen von Datel Design & Development Ltd. Xbox ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Spielennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Action Replay ist ein 100% inoffizielles Produkt und ist nicht von Microsoft, anderen Entwicklern oder Verlegern von Spielen unterstützt, genehmigt oder zugelassen.