

Instruction Manual for



ACTION REPLAY

For use with the Xbox™ game console.

ITALIAN

Manuale di istruzioni di Action Replay™ per Xbox™

Versione per il Regno Unito.

Introduzione

Action Replay è il nuovissimo "game enhancer" per la console Xbox™ di Microsoft.

Scatena la potenza di Action Replay™ per vincere anche nel più difficile dei giochi, in modo facile e veloce. Accedi a tutte le aree e salta i livelli di difficoltà, libera personaggi segreti e veicoli, rifornisci il tuo personaggio con vite infinite, energia, proiettili, armi e oggetti. Questo è solo un piccolo esempio della potenza che Action Replay™ mette a tua disposizione.

Action Replay™ viene fornito con tantissimi codici precaricati per i migliori e più recenti giochi Xbox™. Inoltre, Action Replay™ non diventerà mai obsoleto, in quanto verranno forniti potenti codici "powersaves" per ogni nuovo gioco Xbox™ che verrà messo in vendita.

Puoi anche creare codici personalizzati e condividerli con la comunità Action Replay™. Puoi persino assegnare un voto ai codici degli altri utenti!

Continua a leggere questo manuale per scoprire come raggiungere livelli di gioco sempre più alti con Action Replay™!

1. Guida introduttiva

Per utilizzare Action Replay™ per Xbox è necessario un PC con sistema operativo Microsoft Windows™ di Windows 98 SE (seconda edizione) o versione successiva e uno slot USB libero. Per sfruttare appieno tutte le funzionalità di Action Replay è necessaria inoltre una connessione a Internet. Il software può essere utilizzato solo su PC e non può essere caricato sulla console Xbox.

L'installazione e la configurazione dei componenti hardware e software di Action Replay™ non potrebbero essere più semplici:

1. Inserisci il CD di Action Replay™ per Xbox nell'unità CD o DVD ROM del PC.
2. L'installazione del software verrà eseguita automaticamente. In caso contrario, seleziona l'unità CDROM nella quale è inserito il CD (spesso è l'unità D:) e fai doppio clic su 'setup.exe'.
3. Ti verrà chiesto di scegliere la cartella nella quale desideri installare il software Action Replay™. Segui le istruzioni visualizzate per completare l'installazione.
4. Una volta completata l'installazione, puoi collegare la 'stazione di ancoraggio' Action Replay™ per Xbox al PC tramite il cavo USB.
5. Dopo avere collegato la 'stazione di ancoraggio', inserisci la scheda di memoria Action Replay™ per Xbox (con il lato dell'etichetta rivolto verso l'alto).
6. Quando inserisci la scheda di memoria per la prima volta, il PC chiederà di installare i driver presenti sul CDROM.
7. Dopo averli correttamente installati, potrai avviare Action Replay™ per Xbox selezionandone l'icona nel menu Start.

IMPORTANTE: Non scollegare mai la scheda di memoria Action Replay dalla stazione di ancoraggio durante le operazioni di scrittura o lettura. In caso contrario si potrebbero danneggiare in modo permanente le informazioni e i codici memorizzati sulla scheda.

2. Schermata principale

Action Replay™ può essere utilizzato collegando la scheda di memoria Action Replay™ a qualsiasi PC compatibile tramite la stazione di ancoraggio fornita in dotazione. Il software per PC appositamente sviluppato permette di trasferire le informazioni salvate alla scheda di memoria e viceversa.

Quando avvii il software Action Replay™ sul PC per la prima volta, viene visualizzata l'interfaccia principale (fig 01).

La schermata è suddivisa in 3 finestre principali che mostrano le informazioni salvate nei seguenti punti:

A. Scheda di memoria

La prima finestra mostra il contenuto della scheda di memoria Action Replay™, quando quest'ultima è collegata al PC mediante la stazione di ancoraggio. Se la scheda di memoria non è inserita nella stazione di ancoraggio, la finestra appare vuota e il cerchio verde con il logo di Action Replay™ nella parte superiore della pagina appare in grigio. Inserendo la scheda Action Replay™ nella stazione di ancoraggio, il cerchio inizia a lampeggiare, quindi diventa verde, a conferma del fatto che l'hardware è collegato e funziona correttamente.

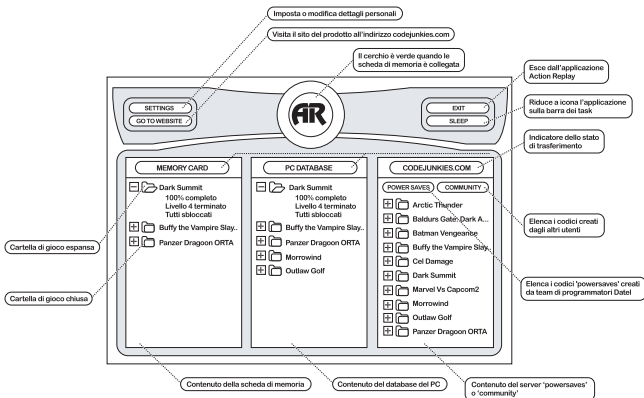
Se dopo avere installato il software e collegato la scheda Action Replay al PC tramite la stazione di ancoraggio il cerchio non diventa verde, consulta la guida alla risoluzione dei problemi.

Nota: la stazione di ancoraggio di Action Replay™ riconosce solo le schede di memoria Action Replay™ avanzate. Le normali schede di memoria Xbox non sono compatibili.

B. Database su PC

La finestra centrale di Action Replay™ per Xbox mostra le informazioni salvate su PC nella cartella 'SAVES' dell'applicazione. Per i salvataggi di Xbox puoi utilizzare il database del PC. Le informazioni salvate possono provenire da svariate fonti, come la scheda di memoria, il server codejunkies.com (come 'powersave' o 'codici di comunità'), email oppure file ricevuti da altri utenti.

C. Codejunkies.com



La terza finestra mostra il contenuto del server Action Replay™ di codejunkies.com. Per visualizzare il contenuto di questa finestra, il PC deve essere collegato a Internet. Quando carichi l'applicazione per la prima volta, questa finestra appare vuota fino a quando selezioni il pulsante 'POWERSAVES' o 'COMMUNITY'.

POWERSAVES

Facendo clic sul pulsante 'POWERSAVES' nella finestra CODEJUNKIES.COM viene aperta una connessione a Internet (se il PC non è ancora collegato alla rete) seguita da una pausa di alcuni secondi (a seconda della velocità della connessione) durante i quali viene scaricato l'elenco dei codici POWERSAVES memorizzati sul server. I codici POWERSAVES sono modificati dal team di programmatori di Datal e consentono di accedere a livelli, punteggi ed elementi che in genere possono essere utilizzati solo dopo aver raggiunto determinate fasi del gioco. I codici POWERSAVES sono concepiti e testati per creare un'esperienza di gioco senza confronti. Nuovi codici POWERSAVES per svariati giochi vengono aggiunti periodicamente al server, quindi collegati spesso per scaricare le novità.

Vedi anche: Scaricamento e uso dei codici

COMMUNITY

Il pulsante 'COMMUNITY' nella finestra CODEJUNKIES.COM del PC consente di aprire una connessione a Internet (se il PC non è già collegato alla rete) seguita da una pausa di alcuni secondi (a seconda della velocità della connessione) durante i quali viene scaricato un elenco dei codici COMMUNITY memorizzati sul server. I codici COMMUNITY sono creati dagli utenti di Action Replay™ per Xbox e condivisi con il resto della comunità. Ogni utente registrato può caricare i codici da lui creati sul server della comunità, dove saranno elencati con il nome e l'indirizzo email dell'autore (a meno che non si scelga di disabilitare queste informazioni) e da dove potranno essere scaricati e utilizzati dagli altri utenti. Puoi persino assegnare un voto ai codici COMMUNITY degli altri utenti!

Vedi anche: Scaricamento e uso dei codici
Caricamento dei codici sul server Community di codejunkies.com

D. Opzioni

Nella schermata sono anche disponibili le seguenti opzioni:

SETTINGS

Consente di impostare le opzioni generali dell'applicazione. Le più importanti sono le opzioni REGION SETTINGS che specificano la regione dei codici visualizzati e scaricati, come ad esempio USA, GB, Giappone, ecc. Fai attenzione a scaricare solo i codici sviluppati per la tua console.

Vedi anche: Impostazioni

GO TO WEB SITE

Action Replay™ è supportato da un sito web completo che include una funzione per assegnare voti ai codici inviati dagli altri utenti della comunità codejunkies.com. Puoi anche accedere a ulteriori codici e a una sezione di assistenza tecnica dettagliata su Action Replay™.

SLEEP

Quando è selezionata la funzione 'SLEEP', l'applicazione viene ridotta a icona sulla barra dei task. Se inserisci la scheda di memoria Action Replay™ nella stazione di ancoraggio, l'applicazione si 'sveglia' e viene nuovamente visualizzata sul desktop.

EXIT

Premi il pulsante 'EXIT' per chiudere definitivamente l'applicazione.

3. Configurazione di Action Replay™

A. Impostazioni dell'utente

Prima di iniziare a utilizzare Action Replay™ devi immettere le tue impostazioni. In questo modo, i codici che creerai ti verranno accreditati e i codici scaricati saranno della regione appropriata (ad esempio USA, EUROPA o GIAPPONE). Per immettere/modificare le impostazioni dell'utente, fai clic sul pulsante SETTINGS nella schermata principale.

REAL NAME

Il nome che appare agli altri utenti quando visualizzano i codici personali. A ogni codice creato su Xbox e trasferito sul PC verrà assegnato questo nome nel campo 'created by'. Alcuni comandi speciali garantiscono che, una volta assegnato il nome, nessuno possa attribuirsi la paternità di un codice messo a disposizione della comunità.

EMAIL ADDRESS

L'indirizzo email che appare accanto al nome quando si visualizzano le informazioni sull'autore del codice. Se preferisci, è possibile nascondere questa informazione.

REGION SETTINGS

Action Replay™ per Xbox può essere utilizzato con i codici di tre territori: EUROPA, NORDAMERICA e GIAPPONE. È necessario specificare la regione d'uso in base ai videogiochi della console Xbox. Questa impostazione determina i codici visualizzati sui server POWERSAVES e COMMUNITY, oltre ai codici che sarà possibile caricare.

ONLINE SETTINGS

Se si è attivata una registrazione con la comunità codejunkies.com, è possibile immettere qui il proprio nome utente e password senza bisogno di registrarsi nuovamente (ad esempio se si sta reinstallando il software). Le informazioni immesse verranno utilizzate per accedere al server Community di codejunkies.com quando si carica un codice.

NEW REGISTRATION

Se non è stata ancora attivata la registrazione con la comunità codejunkies.com, è necessario registrarsi per poter caricare i codici. Per registrarsi è sufficiente fare clic sul pulsante 'NEW REGISTRATION'.

Vedi anche: Nuova registrazione

B. Nuova registrazione

Per caricare i codici da condividere con gli altri utenti devi registrarti nella comunità codejunksies.com. La registrazione è completamente gratuita e, nella maggior parte dei casi, istantanea. La registrazione consente di proteggere la comunità dallo 'spamming' e di visualizzare i nomi degli autori dei codici.

NOTA: Non è necessario registrarsi per visualizzare o scaricare i codici dai server Community o Powersaves di codejunksies.com.

Dopo aver fatto clic su 'NEW REGISTRATION' nella finestra 'SETTINGS', dovrai connetterti a Internet (se non lo hai già fatto) e fornire le seguenti informazioni:

USERNAME

Scegli un nome utente come identificativo da utilizzare all'interno della comunità codejunksies.com. Il nome utente deve essere univoco. In caso contrario, ti verrà chiesto di scegliere un altro nome.

FRIENDLY NAME

Il nome che appare quando gli altri utenti visualizzano i codici che hai messo a disposizione della comunità codejunksies.com. A prescindere dal nome immesso nel campo 'REAL NAME' della finestra 'SETTINGS', gli altri utenti online vedranno solo il 'FRIENDLY NAME'. Codejunksies.com si riserva il diritto di eliminare (e in casi estremi di bandire) senza preavviso ogni nome che potrebbe risultare offensivo per gli altri utenti.

PASSWORD

La password che utilizzerai per connetterti al server della comunità codejunksies.com. Deve essere facile da ricordare. Ti consigliamo di annotarla e conservarla in un luogo sicuro.

CONFIRM PASSWORD

Riscrivi qui la password per confermarla.

EMAIL ADDRESS

Per completare la procedura di registrazione inserisci il tuo indirizzo email, anche se puoi scegliere di nascondertelo per impedire agli altri utenti online di vederlo.

HIDE EMAIL ADDRESS?

Seleziona questa casella per nascondere il tuo indirizzo email agli altri utenti della comunità codejunksies.com. In caso contrario, l'indirizzo email verrà visualizzato accanto ai codici caricati.

PROFILE (FACOLTATIVO)

Se lo desideri, puoi caricare un breve profilo in formato testo per presentarti agli altri utenti della comunità codejunksies.com. Questa opzione è facoltativa. Ricorda che non è possibile immettere in questo campo informazioni in formato HTML (hypertext markup language).

Una volta inserite queste informazioni, fai clic sul pulsante 'SUBMIT'. Le informazioni verranno inviate al server della comunità codejunksies.com che verificherà se il nome utente immesso è univoco. In caso affermativo, le informazioni verranno registrate sul server e riceverai il messaggio 'SUCCESSFUL'. Ti verrà chiesto quindi di controllare la tua casella di posta (all'indirizzo che hai specificato durante la procedura di registrazione) dove riceverai un email di autorizzazione. Per completare la procedura di registrazione, ti basterà seguire il link contenuto nel messaggio. Se il nome utente indicato non è disponibile, ti verrà chiesto di scegliere un nuovo nome e ripetere la procedura.

3. Uso dei codici con Action Replay™

Action Replay™ per Xbox utilizza una interfaccia 'drag and drop' di facile uso. Basta seguire queste semplici istruzioni:

A. Uso di un codice da codejunksies.com

Una delle funzionalità più potenti di Action Replay™ per Xbox è la possibilità di scaricare sia codici 'powersaves' sia codici 'community' da CODEJUNKIES.COM direttamente nella scheda di memoria di Action Replay™. Una volta scaricati nella scheda di memoria, i codici potranno essere utilizzati con la console Xbox come un qualsiasi altro videogiochetto.

Dopo avere impostato correttamente il software Action Replay™ per Xbox (vedi 'Configurazione di Action Replay™') fai clic sul pulsante 'POWERSAVE' o 'COMMUNITY' nella finestra CODEJUNKIES.COM all'interno dell'interfaccia principale. Dopo pochi secondi (a seconda della velocità della connessione a Internet) apparirà un elenco di codici scaricabili raggruppati in base al nome del gioco.

Fai clic sull'icona 'PIÙ' accanto al nome del gioco per visualizzare tutti i codici disponibili per quel gioco. Tutti i codici devono avere un nome logico che ne illustri la funzione, anche se non è possibile garantirlo per i codici creati dagli utenti e messi a disposizione della comunità.

Tutti i codici possono essere copiati tramite 'drag and drop'. Per scaricare un codice, fai clic sul nome del codice e tieni premuto il pulsante del mouse, quindi trascinalo nella finestra 'PC DATABASE' o nella finestra 'MEMORY CARD' (questa operazione è possibile solo quando la scheda di memoria Action Replay™ è inserita).

Quando si trascina un file dal server CODEJUNKIES.COM al database del PC o alla scheda di memoria Action Replay™, il cerchio che indica il dispositivo di origine diventa arancione e mantiene questo colore durante l'intera fase di trasferimento. Il cerchio del dispositivo di destinazione diventa grigio, quindi lo stato del trasferimento (che potrebbe richiedere alcuni minuti, a seconda della velocità della connessione a Internet) viene indicato in arancione.

IMPORTANTE: Puoi scaricare solo un codice alla volta. Non potrai quindi selezionare più file o trascinare un'intera cartella nel database del PC o nella scheda di memoria.

Se decidi di scaricare un codice direttamente nella scheda di memoria, potrai utilizzarlo immediatamente con la console Xbox. Se invece decidi di scaricarlo nel database del PC, dovrai poi trasferirlo nella scheda di memoria prima di poterlo utilizzare con la console Xbox.

B. Copia di un codice nel database del PC

Talvolta può essere necessario copiare i codici dalla scheda di memoria al PC, come backup o per inviarli a un amico, ad esempio tramite email o floppy/CDR/zip, oppure per metterli a disposizione della comunità codejunksies.com. Questa operazione è molto semplice: basta selezionare e trascinare i file corrispondenti.

Innanzitutto, verifica che la scheda di memoria sia collegata al PC tramite la stazione di ancoraggio. Seleziona i codici desiderati nella scheda di memoria, quindi trascinali nel database del PC. Se il database contiene già codici per lo stesso gioco, i codici appena copiati verranno inseriti nella cartella corrispondente. In caso contrario, verrà creata una nuova cartella per quel gioco e i codici verranno inseriti al suo interno.

Ai codici copiati dalla scheda di memoria vengono automaticamente associate le informazioni specificate nell'area USER SETTINGS, come indicato nella sezione 'Configurazione di Action Replay™'.

C. Ridenominazione dei codici e aggiunta delle Descrizioni

L'assegnazione di nomi descrittivi ai codici consente di identificarli con facilità, soprattutto se desideri condividerli con gli altri utenti della comunità Codejunksies.com. Puoi anche aggiungere informazioni più dettagliate associando una descrizione al codice.

È possibile ridenominare solo i codici salvati nel database del PC. Apri la cartella del gioco (ad esempio 'Splinter Cell') per visualizzare

il codice da ridenominare. Per modificare il nome del codice, fai clic con il pulsante destro del mouse sul codice e scegli 'Rename' dal menu a comparsa.

È anche possibile fare doppio clic sul codice per visualizzare la finestra di dialogo GAMESAVE DETAILS. Qui puoi assegnare un nuovo nome al codice oppure visualizzarne o modificarne la descrizione. Per immettere una descrizione più dettagliata del codice, utilizza il campo Description.

D. Caricamento di un codice su codejunksies.com

Codejunksies.com si fonda sull'invio di codici da parte degli utenti della comunità. Puoi entrare a far parte di questa comunità in costante crescita caricando i tuoi codici sul server di codejunksies.com.

Per caricare i codici bisogna essere utenti registrati (vedere 'Configurazione di Action Replay™'). Una volta effettuata la registrazione, potrai caricare tutti i codici desiderati, purché divertenti e/o utili per gli altri utenti.

Per avviare il caricamento, assicurati che sia visualizzata la sezione 'community' di codejunksies.com facendo clic sul pulsante 'COMMUNITY'. Quando appare l'elenco dei codici, seleziona il codice nella scheda di memoria o nel database del PC e trascinalo nell'elenco dei codici della comunità. Verrà visualizzata la finestra di dialogo 'GAME SAVE UPLOAD DETAILS' con tutte le informazioni sul codice. A questo punto, potrai modificare solo il nome o la descrizione del codice. Apporta le modifiche, quindi fai clic sul pulsante 'SUBMIT'.

Il server codejunksies.com controllerà che il codice sia davvero nuovo e non sia stato già caricato da un altro utente. Una volta terminato il caricamento, verrà visualizzata una finestra di dialogo di conferma. Il codice potrà ora essere scaricato dagli altri utenti della comunità.

Se il codice non appare nell'elenco della comunità codejunksies.com quando si utilizza il software Action Replay™ significa che sono già disponibili molti altri codici per quel gioco. Il codice sarà tuttavia disponibile all'interno del sito web www.codejunksies.com. Se gli altri utenti assegnano un voto alto al codice caricato, esso verrà visualizzato all'interno del software Action Replay™.

E. Scambio di codici

La funzionalità 'drag and drop' di Action Replay™ per Xbox può essere sfruttata anche oltre i confini dell'applicazione! Puoi infatti condividere i tuoi codici con altri utenti tramite file o email. Per copiare un codice sul desktop o in una cartella, è sufficiente selezionarlo e trascinarlo dall'applicazione Action Replay™ per Xbox. Puoi anche trascinare i file direttamente nell'applicazione di posta elettronica per inviarli come allegati, a patto che l'applicazione di posta elettronica in uso supporti questa funzionalità.

Per utilizzare un codice inviato da un altro utente, basta trascinarlo nella sezione appropriata del software Action Replay™, ad esempio nella scheda di memoria o nel database.

4. Espansione di Xbox™

Per ottenere il meglio dalla console Xbox™ sono disponibili numerosi accessori Datel ordinabili separatamente. Per maggiori dettagli, contatta il rivenditore di videogiochi locale o visita il sito www.codejunksies.com.

5. Domande frequenti (FAQ)

D) Il software Action Replay™ per Xbox non riconosce la scheda Action Replay™.

R) Verifica innanzitutto che la scheda di memoria sia collegata correttamente alla stazione di ancoraggio e che quest'ultima sia collegata correttamente al PC tramite il cavo USB fornito in dotazione.

Se i collegamenti sono appropriati, verifica che Windows abbia installato correttamente i componenti hardware di Action Replay. Per effettuare questa verifica, utilizza 'GESTIONE PERIFERICHE' nel 'PANNELLO DI CONTROLLO' di Windows® oppure la scheda 'HARDWARE' di 'SISTEMA', a seconda del sistema operativo in uso. Quando la scheda di memoria è inserita nella stazione di ancoraggio, 'ActionReplay Xbox' dovrebbe apparire come dispositivo USB IO. La finestra contiene anche informazioni dettagliate nel caso in cui si siano verificati problemi durante l'installazione del dispositivo.

Prova a reinstallare i driver presenti nel CD ROM del software Action Replay™. Se il software continua a non riconoscere la scheda di memoria, contatta il servizio assistenza clienti.

D) Posso utilizzare le schede di memoria Xbox con il software Action Replay™?

R) No. Il software Action Replay™ è compatibile solo con le funzionalità avanzate della scheda di memoria Action Replay™ e non riconosce le altre schede di memoria Xbox.

D) Non riesco a trovare un codice powersave per un determinato gioco.

R) I codici powersave sono difficili da creare e possono essere sviluppati solo dai team di programmatori professionisti di Datel. Anche se vengono sviluppati codici powersave per tutti i titoli più recenti, non è possibile garantire l'immediata disponibilità dei codici per ogni gioco. Prova a cercare codici alternativi nella comunità di codejunksies.com.

D) Non riesco a caricare un codice sul server della comunità codejunksies.com.

R) Possono esserci due motivi. Innanzitutto, per caricare i codici è necessario essere utenti registrati della comunità (vedi Guida introduttiva). In secondo luogo, l'inconveniente si verifica quando tenti di trascinare il codice nell'elenco 'POWERSAVES' di codejunkies.com. Fai clic sul pulsante 'COMMUNITY' per assicurarti che l'elenco visualizzato sia quello giusto. A questo punto riprova.

6. Assistenza tecnica

Ti invitiamo a leggere la sezione precedente, dedicata alle domande più frequenti, prima di contattare il nostro servizio di assistenza clienti. Se ancora non sei riuscito a risolvere il problema, puoi contattare il seguente numero:

Posta elettronica: support@datel.co.uk

Sito Web: <http://www.codejunkies.com>

Datel Design & Development Ltd (UK)

Stafford Road

Stone

Staffordshire

ST15 0DG

United Kingdom

© 2004 Datel Design & Development Ltd. Action Replay è un marchio di Datel Design & Development Ltd. Xbox è un marchio registrato di Microsoft Corporation. I nomi dei giochi sono marchi dei rispettivi proprietari. Action Replay è un prodotto non ufficiale al 100% e NON è sponsorizzato, supportato o approvato da Microsoft né da altre case costruttrici o editrici di videogiochi.