

**Documentation**  
**de la**  
**cartouche Game Master 2 + PAC**  
**version 1.0**



par Popolon (fr)

09-11-2022

## Index

Introduction.....	2
Utilisation de la PAC.....	2
Liste des jeux qui utilisent la PAC.....	3
Utilisation du Game Master 2.....	5
Installation.....	5
Fonctions du Game Master 2.....	5
Liste des jeux compatibles avec le Game Master 2.....	9
Programmation.....	11
Fonctionnement de la PAC.....	11
Fonctionnement du Game Master 2.....	11
Registre spécifique à la cartouche Game Master 2 + PAC.....	12

## Introduction

La cartouche Game Master 2 + PAC est une cartouche 2 en 1 pour ordinateur MSX qui est compatible avec le Game Master 2 de Konami et la PAC de Panasoft.

Cette cartouche possède toutes les fonctions du Game Master 2 et de la PAC en même temps. Les logiciels Konami ainsi que ceux qui utilisent la PAC pour y faire des sauvegardes de partie sont utilisables sans interférer d'un mode à l'autre.

La cartouche Game Master 2 originale a une SRAM de 8 Ko et la PAC également mais la location est différente. Il y a aussi une batterie pour maintenir des données de la SRAM lorsque l'ordinateur est éteint.

## Utilisation de la PAC

Les jeux qui sauvegardent des données dans la PAC doivent l'indiquer par le symbole suivant.



Panasoft a divisé cette SRAM par bloc de 1 Ko arbitrairement. Lorsque seulement certains blocs sont utilisés, ils doivent être indiqués par le symbole suivant.



(exemple pour un jeu qui utilise le bloc 7 et 8)

# Liste des jeux qui utilisent la PAC

## Jeux en cartouche

Titre	Marque	Blocs utilisés
AshGuine - Flame of Vengeance	Panasoft	Tous
AshGuine - Stronghold Of The Void	Panasoft	Tous
Crimson	Scap Trust	Tous
Cosmic Soldier 2 - Psychic War	KGD	Tous
Famicle Parodic	Bit <sup>2</sup>	6
Fire Ball	Humming Bird Soft	Tous
Hydlide 3 The Space Memories [MSX1]	T&E Soft	Tous
Hydlide 3 The Space Memories [MSX2]	T&E Soft	Tous
Inindo - The overthrow of Nobunaga	Koei	Tous
J.B. Harold's case file #1 - Murder Club	Micro Cabin	1~6
L'Empereur	Koei	Tous
Maison Ikkoku - Final Chapter	Micro Cabin	Tous
Nobunaga's Ambition - Nationwide Edition	Koei	Tous
Penguin-kun Wars 2	ASCII	7
Predator	Pack-in-Video	Tous
Quinpl	Bit <sup>2</sup>	6
Royal Blood	Koei	Tous
Super Grand Strategy	Micro Cabin	Tous
The Blue Wolf and The White Stag - Yuan Dynasty Secret History	Koei	Tous
The Return of Ishtar	Namcot	1
Urusei Yatsura - Love Survival Anniversary	Micro Cabin	1~4
Wizardry - Proving Grounds of the Mad Overlord	Sir-Tech, ASCII	Tous
Yaksa	Wolfteam	Tous
Yosuke Ide's Master Mahjong	Pack-in-Video	Tous

## Jeux en disquette

Titre	Marque	Blocs utilisés
Ashguine II - The Fortress of nothingness	Panasoft	Tous
Daisenryaku II - Campaign Version	Micro Cabin	Tous
Fire Hawk - Thexder The Second Contact	Game Art	Tous
Fray - In Magical Adventure	Micro Cabin	Tous
Greatest Driver	T&E Soft	Tous
Hiroku Kubikiri Yakata	Bit <sup>2</sup>	7
J.B. Harold's case file #1 - Murder Club	Micro Cabin	1~6
J.B. Harold's case file #2 - Manhattan Requiem	Riverhill Soft Inc.	1~6
J.B. Harold's case file #3 - Kiss of Murderous Intent	Riverhill Soft Inc.	Tous
Kimagure Orange Road	Micro Cabin	Tous
Magnar	Parallax	Tous
Moon Light Saga - Horus Chapter	Maple Yard	Tous
Psy-O-Blade	T&E Soft	Tous
Psycho World	Hertz	Tous
Quinpl	Bit <sup>2</sup>	6
Ys II	Falcom	Tous

# Utilisation du Game Master 2

## Installation

Pour pouvoir utiliser les fonctions du Game Master 2, vous devez d'abord installer la ROM originale de la façon suivante.

Tout d'abord, vous devez obtenir la copie de la ROM de votre Game Master 2. Si ce n'est pas encore fait, recherchez une image de la ROM sur internet ou, copiez celle de votre cartouche de la façon suivante en l'insérant dans le port cartouche 1.

Allumez votre ordinateur MSX avec le MSX-DOS installé, en pressant la barre d'espace ou la touche Graph pour empêcher l'exécution du Game Master 2.

Copiez la ROM sous MSX-DOS avec la commande MGSAVE.COM de Tsujikawa, SAVEROM.COM de Bifi ou Power Chupin par exemple. Le fichier résultant doit avoir une taille de 128 Ko. Nommez ce fichier GM2.ROM par exemple.

Ensuite, éteignez votre ordinateur et remplacez la cartouche originale par la Game Master 2 + PAC, et rallumez l'ordinateur à nouveau.

L'installation se fait sous MSX-DOS avec la commande GM2SETUP.COM comme suit.

```
GM2SETUP GM2.ROM /S1
```

Le paramètre /S1 peut être placé avant le nom du fichier.

## Fonctions du Game Master 2

### ① Pause

Pressez la touche **STOP**. La LED CAPS s'allume.

### ② Image par image

Faites une pause avec la touche **STOP**. Dès lors, à chaque pression sur la touche **mM** l'image suivante s'affiche.

Note : La touche **mM** est **;** sur un clavier QWERTY et **VJK** sur un clavier russe.

### ③ Ralenti

Faites une pause avec la touche **STOP**. Dès lors, si vous appuyez sur **ESC**, le mode ralenti s'active. Vous pouvez régler la vitesse avec les touches **INS** et **DEL**.

#### ④ Modifier le nombre de vie

Sélectionner « `MODIFY` » dans le menu principal puis, « `MODIFY PLAYER NUMBER` » dans le menu suivant. Après modification, retourner au menu principal en pressant la touche `ESC` et sélectionnez « `GAME` » pour démarrer le jeu que vous avez inséré dans le port cartouche 2.

Notez qu'il y a des jeux qui n'ont pas le concept de nombre de vie, cette fonction n'est pas utilisable pour de tels jeux.

#### ⑤ Sélection de stage

Sélectionner « `MODIFY` » dans le menu principal puis, « `MODIFY STAGE NUMBER` » dans le menu suivant. Après modification, retourner au menu principal en pressant la touche `ESC` et sélectionnez « `GAME` » pour démarrer le jeu que vous avez inséré dans le port cartouche 2 à partir du stage sélectionné.

Notez qu'il y a des jeux qui n'ont pas le concept de stage, cette fonction n'est pas utilisable pour de tels jeux.

#### ⑥ Capture d'écran

Vous pouvez charger et sauvegarder l'écran d'un jeu sur disque.

Pour cela, appuyez sur `STOP` puis sur la touche `CTRL` pour faire apparaître le menu de chargement / sauvegarde sur disque.

Sélectionnez « `DISK SAVE` » puis « `SAVE SCREEN DATA` ». Ensuite, il vous sera demandé le nom du fichier, entrez-le pour effectuer la sauvegarde.

Le chargement se fait avec l'option « `SELF` » dans le menu principal. Si vous sélectionnez « `LOAD SCREEN DATA` », la liste des fichiers de capture d'écran qu'il y a sur le disque apparaîtra, sélectionnez le fichier que vous voulez voir.

Lorsque le chargement est terminé, le menu avec « `DISPLAY ALL SCREEN` » et « `END` » apparaîtra en bas de l'écran. Si vous souhaitez voir tous les écrans, sélectionnez « `DISPLAY ALL SCREEN` ». Sinon, sélectionnez « `END` ».

Création d'une collection de captures d'écran :

Les fichiers créés par cette fonction peuvent être affichés sous BASIC.

Cependant, étant donné que le format des fichiers sauvegardés par le Game Master 2 n'est pas le format MSX binaire, une conversion est nécessaire avec le Game Master 2. Pour se faire, affichez l'écran désiré avec « `SELF` » → « `LOAD SCREEN DATA` » puis placez la flèche devant « `END` » et appuyez sur `CTRL` + `SHIFT` + `ESPACE`. (Ça ressemble à une commande cachée. :D)

Pour afficher un fichier binaire généré comme indiqué ci-dessus, vous pouvez taper un des programmes BASIC ci-dessous.

Pour les jeux MSX1 :

```
10 SCREEN 2,2
20 COLOR 1
30 BLOAD "XXXXXXXXX.VRM",S
40 A$=INPUT$(1)
```

Pour les jeux MSX2 :

```
10 SCREEN 5,2
20 COLOR 15,0,0
30 BLOAD "XXXXXXXXX.VRM",S
40 A$=INPUT$(1)
```

Remplacez "XXXXXXXXX" par le nom du fichier que vous souhaitez afficher. Comme vous pouvez le voir dans le programme, les fichiers nommés "\*.VRM" sont des fichiers d'image MSX binaire, ils peuvent donc être visionnés avec un logiciel ordinaire. Vous devrez probablement juste renommer l'extension en fonction du logiciel utilisé.

## ⑦ Sauvegarde de l'état du jeu sur disque

Appuyez sur la touche **STOP** pendant le jeu pour mettre en pause, et pressez la touche **CTRL** pour entrer en mode de sauvegarde et chargement.

Pour sauvegarder, vous devez entrer un nom de fichier de 1 à 8 caractères.

L'extension est ajoutée automatiquement. Une sauvegarde peut être faite hors ou pendant une partie. Pareil pour le chargement. Faites attention à ce que la disquette ait suffisamment d'espace libre pour sauvegarder.

Cette fonction est prise en charge par de nombreux jeux, mais pas tous.

## ⑧ Sauvegarde de l'état du jeu sur SRAM

Notez que vous devez formater la SRAM du Game Master 2 avant de pouvoir utiliser cette fonction. Pour cela, sélectionnez « SELF » dans le menu principal puis « SRAM DISK UTILITY » et « FORMAT » pour formater.

Cette fonction est compatible avec les jeux Konami suivants. La méthode de chargement / sauvegarde varie selon le jeu. En voici la liste.

### Parodius et Nemesis 3 :

Le chargement et la sauvegarde sur SRAM peut se faire seulement pendant une pause en pressant **F1** puis, la touche **S** pour sauvegarder ou **L** pour charger. Un message s'affiche dans le bas de l'écran pour indiquer le développement de l'opération.

Les noms de fichiers utilisés sont "GOFE1" et "GOFE2" pour Nemesis 3, "PARO" pour Parodius.

### **Metal gear 2 - Solid Snake :**

Le chargement et la sauvegarde sur SRAM peut se faire seulement pendant une pause en pressant **F5**. Lorsque la SRAM est fonctionnel l'option « SRAM » est ajoutée dans le menu. Il est important de noter que lors d'un chargement, le joueur retourne à l'endroit initial de la zone où la sauvegarde a été faite. Donc prenez les objets proches dont vous avez besoin avant de faire la sauvegarde. Les objets restent acquis.

Les noms de fichiers utilisés sont "SNAK1", "SNAK2" et "SNAK3".

### **Clash Pennant Race 2 :**

Seules les données d'équipe et la progression peuvent être sauvegardées. Les données d'équipe peuvent être sauvegardées immédiatement après une édition et la progression après un match.

Les noms de fichiers utilisés sont respectivement "PENAN" et "PENA2".

### **Shalom :**

Vous ne pouvez sauvegarder la progression du jeu qu'à huit endroits précis. Le chargement se fait avec « CONTINUE » dans le titre du jeu.

Le nom de fichier utilisé est "SHALM".

### **King valley 2 :**

Seules les données de stage édité peuvent être chargées et sauvegardées.

Les noms de fichiers utilisés sont "FILE1", "FILE2" et "FILE3".

## **⑨ Fonctions cachées**

Cette fonction permet de trouver ou d'ajouter les fonctions secrètes d'un jeu lorsqu'il est utilisé avec un autre ou avec le Game Master 2 par exemple.

Les jeux qui prennent en charge cette fonction ne sont pas nombreux.

Pour découvrir les fonctions secrètes, maintenez la touche **^** enfoncée au démarrage du jeu. Si la fonction est prise en charge, des commandes cachées ou des conseils pour les trouver seront affichés.

Certaines fonctions cachées peuvent être ajoutées en insérant simplement les cartouches dans les fentes 1 et 2 en même temps par exemple.

Note : La touche **^** peut être **[{**, **@** ou **HX** selon le type de clavier.

En plus de ces fonctions, le Game Master propose deux jeux et un petit logiciel sensé donner votre rythme biologique. Ils sont accessibles en sélectionnant « SELF » via le menu principal.



## Liste des jeux compatibles avec le Game Master 2

[illegible]

Titre	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	Référence
Penguin Adventure	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC743
Pennant Race	O	O	O	N	N	O	O	O	O	RC757
Pennant Race 2	N	N	N	N	N	N	N	O	N	RC766
Pippols	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC729
Q-Bert	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC746
Road Fighter	O	O	O	N	O	O	O	N	N	RC730
Salamander	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC758
Shalom	O	O	O	N	N	O	O	O	N	RC754
Squeek (ANMA)	?	?	?	?	?	?	?	?	?	
Sky Jaguar	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC721
Space Manbow	N	N	N	O	O	N	N	N	N	RC768
Super Cobra	O	O	O	O	N	O	O	N	N	RC705
The Goonies	O	O	O	N	O	O	O	N	N	RC734
The Maze of Galious	O	O	O	N	N	O	O	N	N	RC749
The Treasure of Usas	O	O	O	N	O	O	O	N	N	RC753
Time Pilot	O	O	O	O	N	O	O	N	N	RC703
Twin Bee	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC740
Vampire Killer	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC744
Yie Ar Kung Fu	O	O	O	N	N	O	O	N	N	RC725
Yie Ar Kung Fu 2	O	O	O	O	O	O	O	N	N	RC737

- ① Pause
- ② Image par image
- ③ Ralenti
- ④ Sélection du nombre de vie
- ⑤ Sélection de stage
- ⑥ Capture d'écran
- ⑦ Sauvegarde de l'état du jeu sur disque
- ⑧ Sauvegarde de l'état du jeu sur SRAM
- ⑨ Fonctions cachées

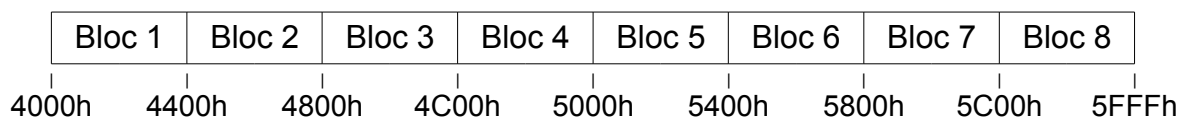
# Programmation

## Fonctionnement de la PAC

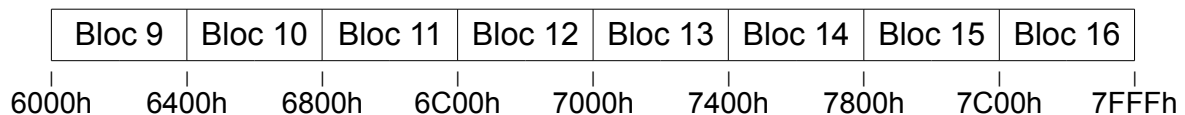
La SRAM de la PAC originale est située entre les adresses 4000h et 5FFFh. Elle est désactivé par défaut. Pour l'activer, il faut écrire 4Dh à 5FFEh et 69h à 5FFFh.

La SRAM se désactive en écrivant une autre valeur dans un de ces deux registres. Les registres ne sont pas visibles lorsque la SRAM est désactivée.

Voici un schéma de la SRAM de la PAC originale.



Cette cartouche a deux fois plus de SRAM. Cette SRAM supplémentaire est placée ainsi :



Cette SRAM supplémentaire n'est utilisable que pour les futur jeux.

## Fonctionnement du Game Master 2

Le Game Master 2 contient une ROM de 128 Ko et une SRAM de 8 Ko. Voici leur description.

La ROM utilise un Mapper Konami8. Celui-ci divise les 128 Ko en page de 8 Ko de la façon suivante. La SRAM est divisée sur deux pages de 4 Ko.

Plage mémoire	Adresse de sélection de page	Page initiale
4000h~5FFFh	Aucune	0
6000h~7FFFh	6000h (reflet : 6001h~6FFFh)	Page 0 de la SRAM
8000h~9FFFh	8000h (reflet : 8001h~8FFFh)	2
A000h~BFFFh	A000h (reflet : A001h~AFFFh)	3

**Format du registre de sélection de page :**

Bit 0~3 = Numéro de page à sélectionner

Bit 4 = 1 pour sélectionner la SRAM sur la plage B000h~BFFFh (reflet : A000h~AFFFh présent uniquement sur la cartouche originale)

Bit 5 = Sélection de page de la SRAM (2 segments de 4 Ko sont disponibles)

Bit 6~7 = Inutilisé par le Game Master 2. Utilisé par le Game Master 2 + PAC avec le bit 5 afin de disposer de 8 pages de SRAM au lieu de 2 !

## Registre spécifique à la cartouche Game Master 2 + PAC

Ce registre sert à installer le logiciel dans la cartouche. Ce registre est accessible à l'adresse 7FFDh. Son format est le suivant

Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0
-	W	EX3		EX2		EX1	

EX1 = Bits de poids fort du numéro de page placée de 6000h~7FFFh. (0 par défaut)

EX2 = Bits de poids fort du numéro de page placée de 8000h~9FFFh. (0 par défaut)

EX3 = Bits de poids fort du numéro de page placée de A000h~BFFFh. (0 par défaut)

W = Mode écriture. (0 par défaut)

Bit 7 = Non attribué.

Les pages de 0~15 sont prévues pour y placer la ROM du Game Master 2.

Les pages de 16~24 sont réservées pour la SRAM du Game Master 2.

Les pages 25 et 26 sont réservées pour la SRAM de la PAC.

Toutes les pages restantes sont utilisables pour ajouter de futures fonctions.

Notez que les 4 dernières pages du Game Master 2 sont vides. Celles-ci sont aussi utilisables pour ajouter des fonctions supplémentaires.

GM2SETUP peut charger dans la Game Master 2 + PAC un fichier de jusqu'à 512 Ko. Lorsque le fichier dépasse les 128 Ko, un message de confirmation vous demandera si les pages réservées pour la SRAM de la PAC et du Game Master 2 doivent être écrasés, ou pas, par les données correspondantes du fichier. Faites attention si le cas se présente afin de ne pas perdre les données de vos jeux.