SUPERCARD - Handbuch

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

Vorraussetzungen:

Es wird lediglich eine geeignete Speicherkarte, einschließlich Kartenleser und natürlich ein Abspielgerät benötigt.
Für NDS-Dateien wird zusätzlich noch ein Superpass/Passme/Flashme und ein Original Spiel benötigt. (mehr dazu später)

Inhaltsverzeichnis:

	Seite
1. Übersicht:	
- 1.1 Beschreibung	3
- 1.2 Unterschiede der Versionen	3
2. Kompatibilität:	
- 2.1 Geräte	4
- 2.2 Speicherkarten	4
3. Software (SC-SD) v2.541 / Kernel 1.62:	
- 3.1 Softwarestart	5
- 3.2 Der Startbildschirm	5
- 3.3 Optionen	6
- 3.4 Die Konvertierung (GBA)	7
- 3.5 Properties (Eigenschaften) (GBA)	8
- 3.6 Out (Ausgabe) (GBA)	10
- 3.7 Spielstart (GBA)	10
- 3.8 Die Konvertierung (NDS)	11
- 3.9 Properties (Eigenschaften) (NDS)	12
- 3.10 Out (Ausgabe) (NDS)	14
- 3.11 Spielstart (NDS)	14
4. SC-Menü:	
- 4.1 LIST (Liste)	15
- 4.2 SAVER (Speicherliste)	15
- 4.3 OPTIONS (Optionen)	15
- 4.4 HELP (Hilfe)	15

SUPERCARD - Handbuch

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

Inhaltsverzeichnis:

	Seite
5. Spielbetrieb:	
- 5.1 Laden/Speichern GBA Spiele	16
- 5.2 Laden/Speichern NDS Spiele	17
- 5.3 Cheats für GBA	17
- 5.4 Tastenkombinationen GameBoyAdvance	18
- 5.5 Tastenkombinationen NintendoDS	18
6. SUPERCARD Emulatoren	
- 6.1 Allgemeines zu Emulatoren	19
- 6.2 Nintendo (*.nes)	20
- 6.3 GameBoy (*.gb), GameBoy Color (*.gbc)	21
- 6.4 PCEngine (*.pce)	21
- 6.5 Sega Master Sytem (*.sms), Sega GameGear (*.gg)	21
7. Updates:	
- 7.1 Softwareupdate	22
- 7.2 Kernelupdate	22
8. Superpass/Passme/FlashMe:	
- 8.1 Allgemeines	23
- 8.2 Superpass 1	23
- 8.3 Superpass 2	24
- 8.4 FlashMe	26
9. Tipps und Tricks:	
- 9.1 Verwalten der Dateien	27
- 9.2 Dateien auf der SUPERCARD sortieren	27
- 9.3 Die Language.ini	27
- 9.4 Cheatdateien (*.cht) übersetzen	29
10. Fehlerbehebung:	
- 10.1 Fragen & Antworten	30

1. Übersicht

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

1.1 Beschreibung:

Die SUPERCARD (SC) ist ein Adapter, der es ermöglicht, Sicherungskopien (von originalen Spielen) oder selbst erstellte Software (Homebrew) auszuführen. Es ist ebenfalls möglich, Textdateien zu lesen, Videos anzusehen oder Musik zu hören. Die Speicherung der Dateien erfolgt hierbei auf einer SecureDigital (SD) oder CompactFlash (CF) Karte. Es werden Typ I/II CF-Karten und alle SD Karten mit bis zu 1GByte Speicher unterstützt.

Diese Angaben stammen von der offiziellen SUPERCARD Webseite. Für Musik und Videos werden zusätzliche Programme benötigt. Es ist nicht garantiert, dass die SUPERCARD alle hier genannten Speicherkarten unterstützt.

SUPERCARD CF

SUPERCARD SD

SUPERCARD MiniSD

1.2 Unterschiede der Versionen:

Ist gibt keinen Funktionsunterschied Unterschiede zwischen den Versionen. Lediglich die äußere Form der Karten ist verschieden.
Die CF-Variante hat die Größe einer Originalen GBA-Kassette, die Speicherkarte steht hier jedoch heraus und zum Wechsel der CF-Karte muss die SC nicht extra aus dem Gerät entfernt werden.
Bei der SD-Version verschwindet die Speicherkarte vollständig im Adapter. Das Gehäuse der SC steht aber ca. 1cm aus dem GBA/NDS heraus. Der Wechsel der SD-Karte kann auch nur mit entfernen der SC erfolgen.
Seit dem 15.04.2006 ist auch eine Variante für MiniSD Speicherkarten verfügbar. Diese Version vereint die Stärken der beiden anderen. Die Größe ist die einer GBA-Karte und die Speicherkarte kann bequem, ohne entfernen der SUPERCARD, entnommen werden. Zusätzlich enthält die neue MiniSD Variante eine Batterie, mit der auch RTC (Real Time Clock – Echtzeit) Spiele ausgeführt werden können.

Seit dem 28.07.2006 gibt es eine spezielle Version für den Nintendo DS Lite, welche MicroSD (oder TransFlash) Speicherkarten verwendet. Diese Variante ist kleiner, damit sie vollständig im NDSL verschwindet.

2. Kompatibilität

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

2.1 Geräte:

Die SUPERCARD Funktioniert in einem GameBoy Advance (GBA), GameBoy Advance SP (GBA-SP), GameBoy Micro (GBM), GameBoy Player, Nintendo DS (NDS) oder Nintendo DS Lite (NDSL).

Im folgenden wird in diesem Handbuch, alles was die GameBoy Advance Modelle betrifft mit GBA oder GameBoy Advance beschrieben. Der Nintendo DS Lite wird auch nicht extra erwähnt sondern nur der normale NDS.

2.2 Speicherkarten:

Umrechnung von MegaBit auf MegaByte:

Bei den Größenangaben auf den Speicherkarten ist zu beachten, dass diese in MB (MegaByte) sind. Die Spiele werden jedoch oft in mb (MegaBit) angegeben. Hier kann man mit einer einfachen Umrechnung die MegaByte bestimmen. Man muss lediglich die MegaBit mit 8 teilen und man erhält die MegaByte. Beispiel: 256mb / 8 = 32MB

Diese Angabe entstammen aus dem Forum von Rainer Bender (www.flashlinker-shop.com). Für die Funktion der genannten Karten übernehme ich keine Garantie. Es kann bei verschiedenen, der hier genannten Karten, zu Abweichungen kommen.

Diese Karten sollten problemlos mit der SUPERCARD funktionieren:

extrememory (32/64/256/512MB)
Dane-Elec (32/128MB)
SanDisk (256 512MB)
Kingston (256/512MB/1024MB)
Kingston Elite Pro (1024/2048MB)
Hama (256MB)

Diese Karten funktionieren überhaupt nicht oder nur eingeschränkt:

LEXAR Media (256 MB) funktioniert im GBA (SP) aber nicht im NDS
Xelo 128MB
Pixo Media 32MB
no Name 24MB
Mr. Flash 16MB

3. Software (SC-SD) v2.55 / Kernel 1.63b

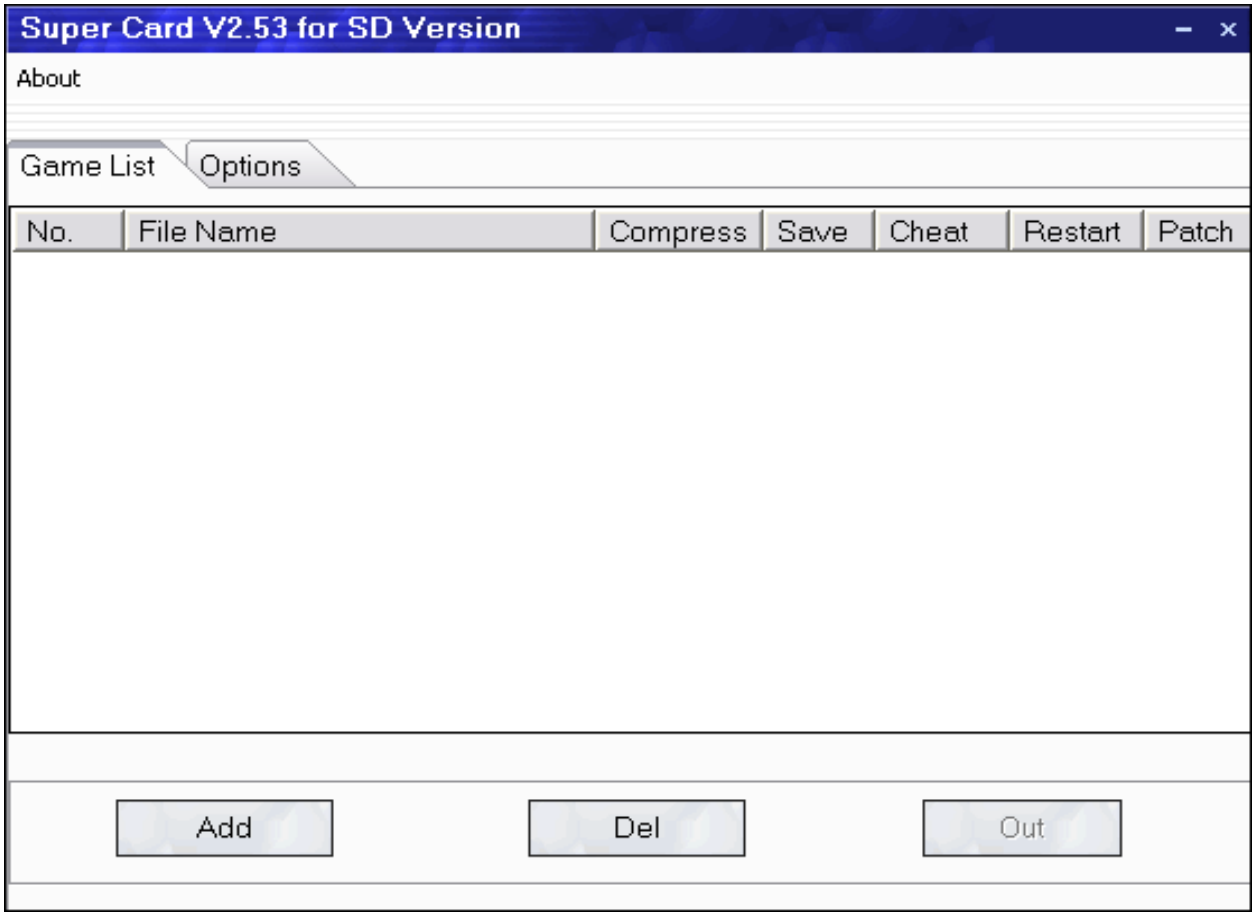
Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

Diese Anleitung wurde mit der Software der SUPERCARD SD Version, mit englischer Sprache erstellt. Alle Angaben, die sich auf eine SD-Speicherkarte beziehen gelten auch für eine alle anderen Speicherkarten.

3.1 Softwarestart:

Die SUPERCARD-Software wird einfach durch einen klick auf die entsprechende EXE-Datei im Installationsverzeichnis gestartet oder durch einen klick auf das Desktopicon.

3.2 Der Startbildschirm:

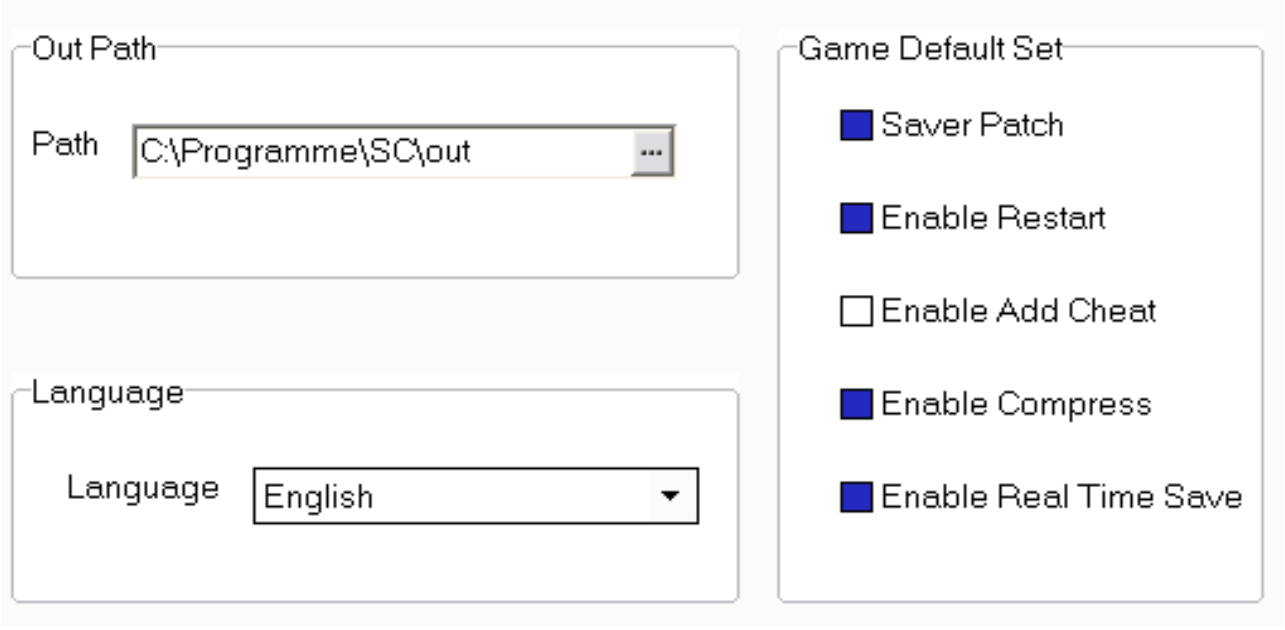


3.2 Hauptbildschirm der SUPERCARD-SD Software v2.53

Der Startbildschirm der Software zeigt sofort alle wichtigen Knöpfe, die man für die Konvertierung der GBA/NDS Dateien benötigt. Mit "About" kann man Informationen über die Software abrufen.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.3 Optionen:



3.3 Der Reiter "Options" in der SUPERCARD Software

Der "Out Path" gibt das Verzeichnis auf der Festplatte an, in das die konvertierten Dateien gespeichert werden.
Bei der "Language" (Sprache) kann man momentan leider nur 3 Sprachen wählen (English, Chinese(S), Chinese(T)), jedoch ist hierbei die Englische Sprachdatei alles andere als Fehlerfrei. Mithilfe der Datei "LANGUAGE.INI" im Installationsverzeichnis kann man beliebig viele neue Sprachen einfügen. (Informationen hierzu stehen bei **Tipps und Tricks**)

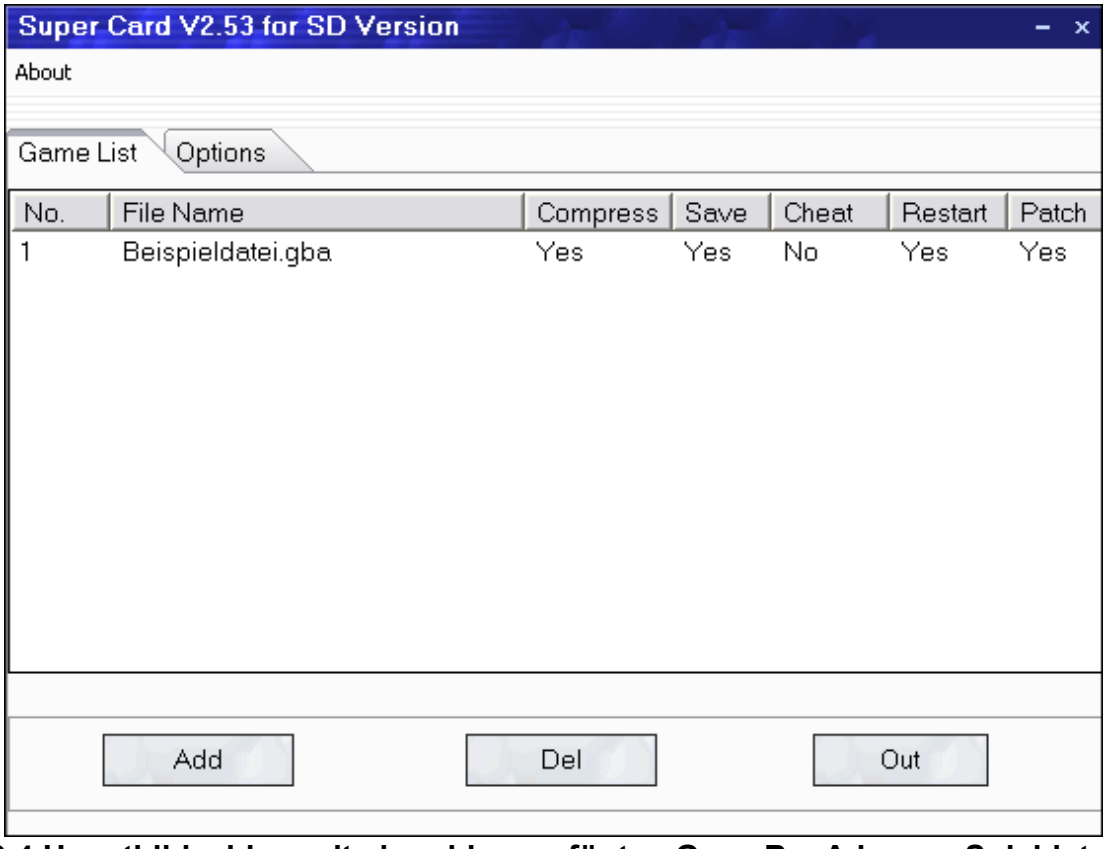
Die "Game Default Set" beziehen sich lediglich auf die Einstellungen für die GBA-Dateien. Will man lediglich NDS-Dateien konvertieren kann man hier bedenkenlos die Standardeinstellungen verwenden. Eine genaue Erklärung der einzelnen Punkte erfolgt im Abschnitt **Die Konvertierung (GBA)**.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

In den folgenden Abschnitten wird vorerst nur auf die Verwendung der GameBoyAdvance Funktionen eingegangen. Die Beschreibung der NDS-Dateien erfolgt dann anschließend ab Kapitel **3.8 Die Konvertierung (NDS)**.

3.4 Die Konvertierung (GBA):

Als erstes muss man hier mithilfe des Knopfes "ADD" (Hinzufügen) eine Datei (normalerweise eine ungepachte GBA) von einem Datenträger auswählen und dann mit "Öffnen" in die SC-Software übernehmen.



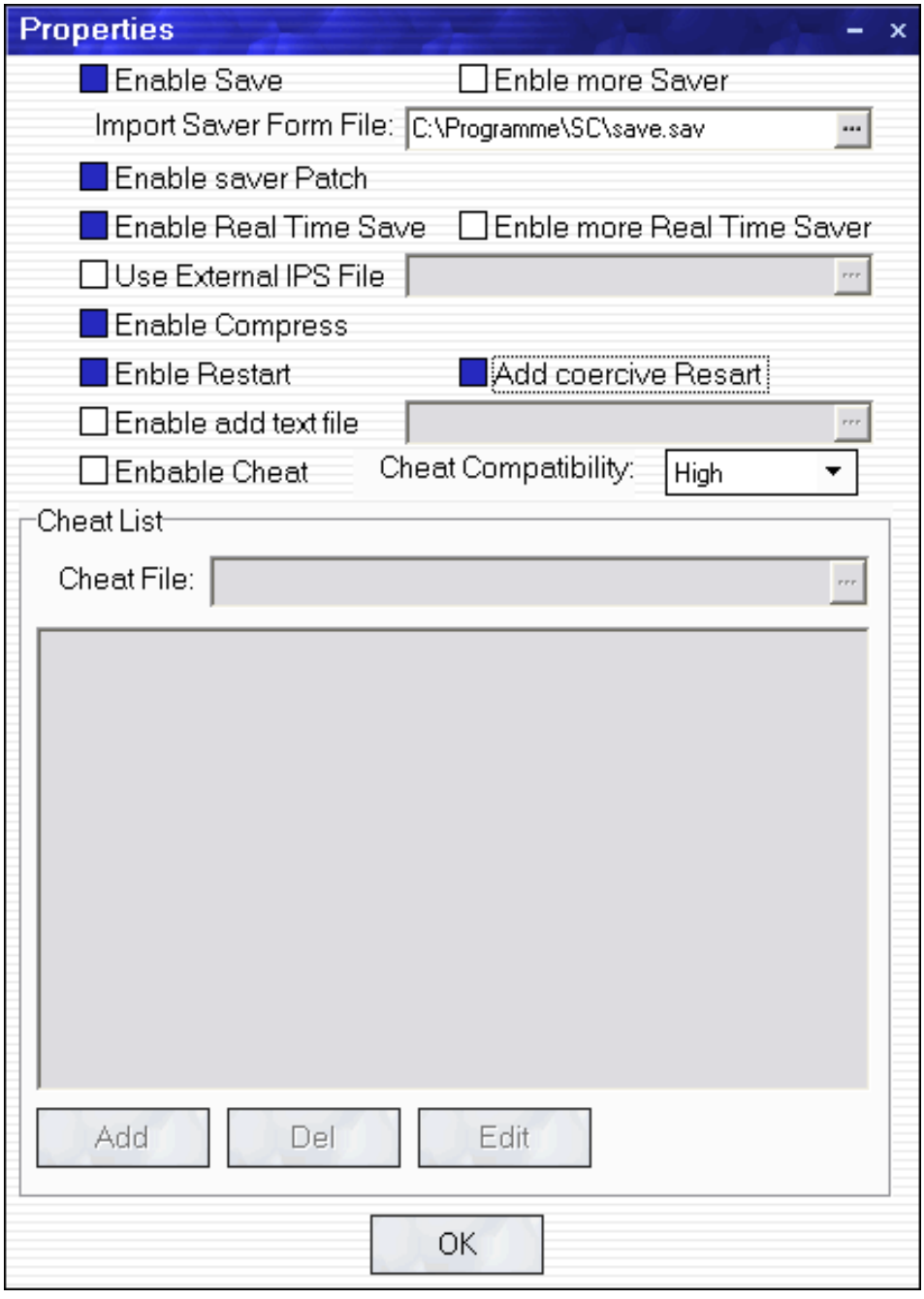
3.4 Hauptbildschirm mit einer hinzugefügten GameBoyAdvance Spieldatei

Sobald in der letzten Spalte ein "Yes" steht sollte die Datei patchbar sein. Es kann jedoch immer passieren, dass eine Anwendung (zum Beispiel ein Spiel) nicht immer einwandfrei funktionieren. In diesem Fall muss man auf ein neues Update der Hersteller der SC warten. Es können jedoch nur GBA-Dateien mit einer maximalen Größe von 256MegaBit (32MegaByte) verarbeitet werden. Eine Erklärung für welche Einstellungen die Spalten stehen, erfolgt im nächsten Abschnitt **3.5 Properties (Eigenschaften) (GBA)**.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.5 Properties (Eigenschaften) (GBA):

Die Eigenschaften kann man über das Kontext- menu einer Datei aufrufen (Rechtsklick auf die gewünschte Datei).



Dialogfeld für die Einstellungen der verschiedenen GBA-Dateien.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.5 Properties (Eigenschaften) (GBA) (Fortsetzung):

No.	File Name	Compress	Save	Cheat	Restart	Patch
1	Beispieldatei.gba	Yes	Yes	No	Yes	Yes

"**Enable Save**“ sollte immer aktiviert sein, sonst ist keine Speicherung bei dem betreffenden Spiel möglich. Normalerweise hat ein Spiel nur einen Save-Slot.
Mit "**Enble more Saver**" erhält man jedoch 4 Save-Slots für jedes Spiel. Die "**Saver File**" ist die Standard Speicherungsdatei (Dateiendung sav) die für das Spiel verwendet wird (sollte nicht geändert werden). Wenn man speichern will, sollte ebenfalls "**Enable Saver Patch**" aktiviert werden.
Mit der Echtzeitspeicherung (Real Time Save) kann man jederzeit in einem Spiel speichern, ohne das Spiel beenden zu müssen.
"**Enble more Real Time Saver**" stellt hier ebenfalls 4 Slots zum speichern zur Verfügung.
IPS-Dateien ("**Use External IPS File**“) sind für das patchen bzw. modifizieren der GBA Dateien zuständig (wird im Normalfall nicht benötigt).
Bei "**Enable Compress**" wird versucht die GBA-Datei zu komprimieren. Der Platzgewinn ist stark von der zu kompirimierenden Datei abhängig. (manche Spiele funktionieren jedoch nur ohne Komprimierung)

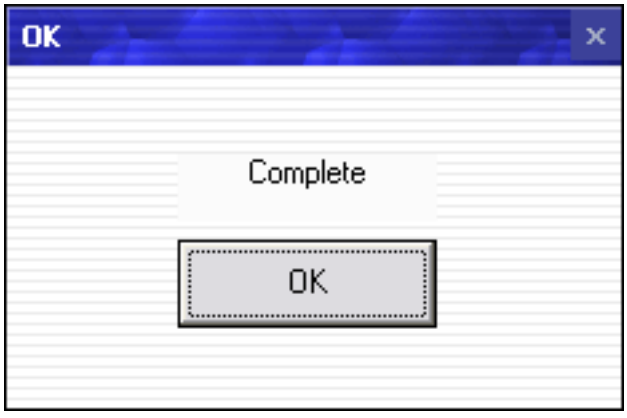
"**Enble Restart**" wird benötigt um in das SC-Menü zurückzukehren. Auch für die normale Speicherfunktion für GBA-Spiele ist "Restart" erforderlich.
Einige 265MegaBit Spiele unterstützen diese Funktion jedoch nicht.
Sollte bei einem Spiel trotz "**Enble Restart**" das Wechseln in das SC Menü (über die entsprechende Tastenkombination) nicht möglich sein, dann aktiveren Sie zusätzlich "**Add coercive Resart**".
Mit "**Enable add text file**" kann man eine Textdatei an die GBA-Datei anhängen und diese dann während des spielens aufrufen.
"**Enbable Cheat**" aktiviert die Cheatfunktion für GBA-Spiele. Hierfür wird aber eine *.cht-Datei benötigt, die mit der GBA-Datei funktionsfähig ist.
"**Cheat Compatibility**" erhöht die Kompatibilität mit einigen Spielen.

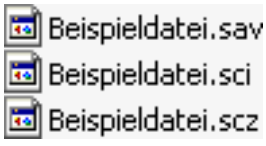
Nachdem die ganzen Einstellungen abgeschlossen sind können die gewünschten Dateien konvertiert werden.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.6 Out (Ausgabe) (GBA):

Nach einem Druck auf die Taste "Out" sieht man einen Fortschrittsbalken. Sobald dieser auf 100% ist erscheint das Fenster mit dem Text "Complete".





Jetzt sollten Sie in ihrem Ausgabeverzeichnis für jede konvertierte Datei, je nach Einstellungen, bis zu drei neue vorfinden.
Die sav-Datei ist hier für die normale Speicherung des Spieles zuständig.
Die scz ist die gepatchte und komprimierte GBA-Datei, wenn die Spieldatei nicht komprimiert wird, dann ist die gepatchte Datei eine *.gba.
Für die Echtzeitspeicherung wird dann noch die Datei *.sci benötigt.
Nun müssen Sie diese Dateien nur noch in ein beliebiges Verzeichnis auf der Speicherkarte kopieren und schon können Sie mit dem spielen loslegen.

3.7 Spielstart (GBA):

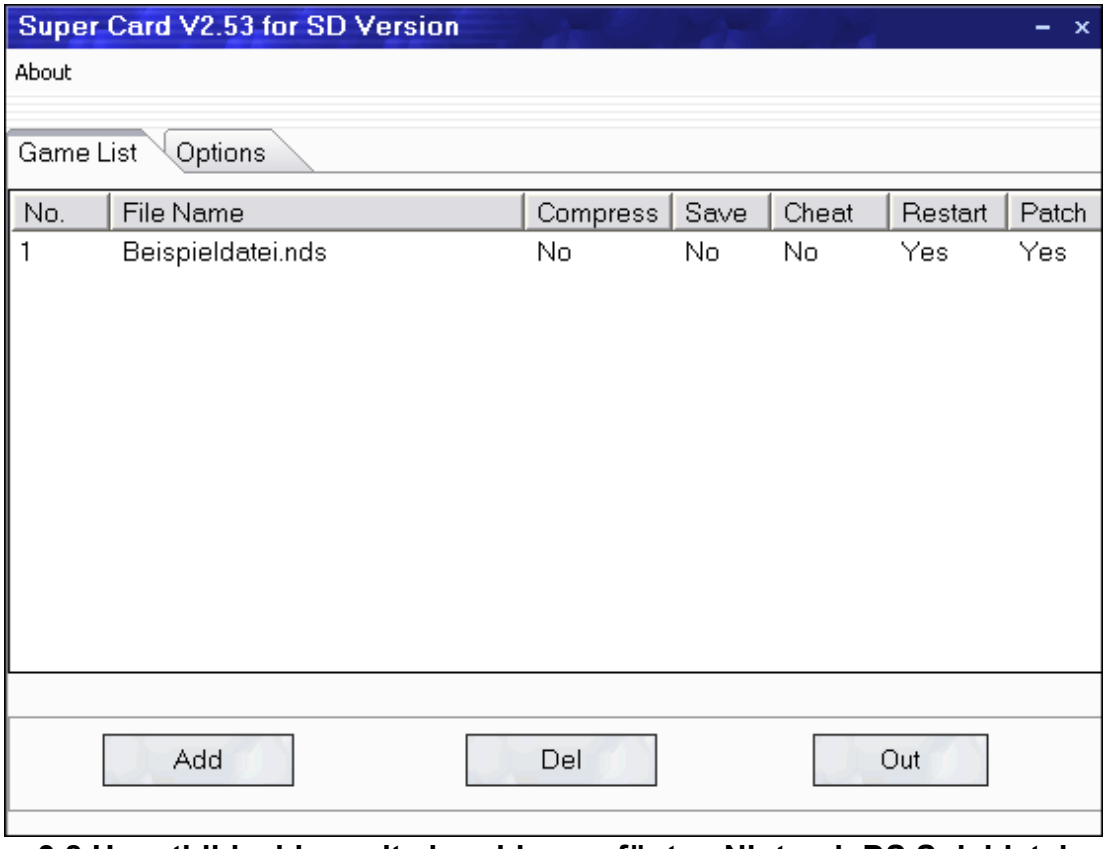
Nach dem kopieren der konvertierten Dateien können Sie die SUPERCARD in einen GBA/GBA SP/GBM/NDS einstecken und anschließend das Gerät einschalten. Es sollte nun sofort das SC-Menü erscheinen.

Eine Ausnahme bildet hier jedoch der Nintendo DS. Hier müssen Sie im Hauptmenü des NDS auf den Punkt "GBA Spiel wird gestartet". Mit eingestecken Superpass/Passme/Flashme jedoch erscheint ebenfalls unverzüglich das SC-Menü. Allerdings befindet sich dann die SUPERCARD im NDS-Modus.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.8 Die Konvertierung (NDS):

Das Hinzufügen einer NDS-Datei funktioniert genauso wie bei einer GameBoyAdvance Datei.



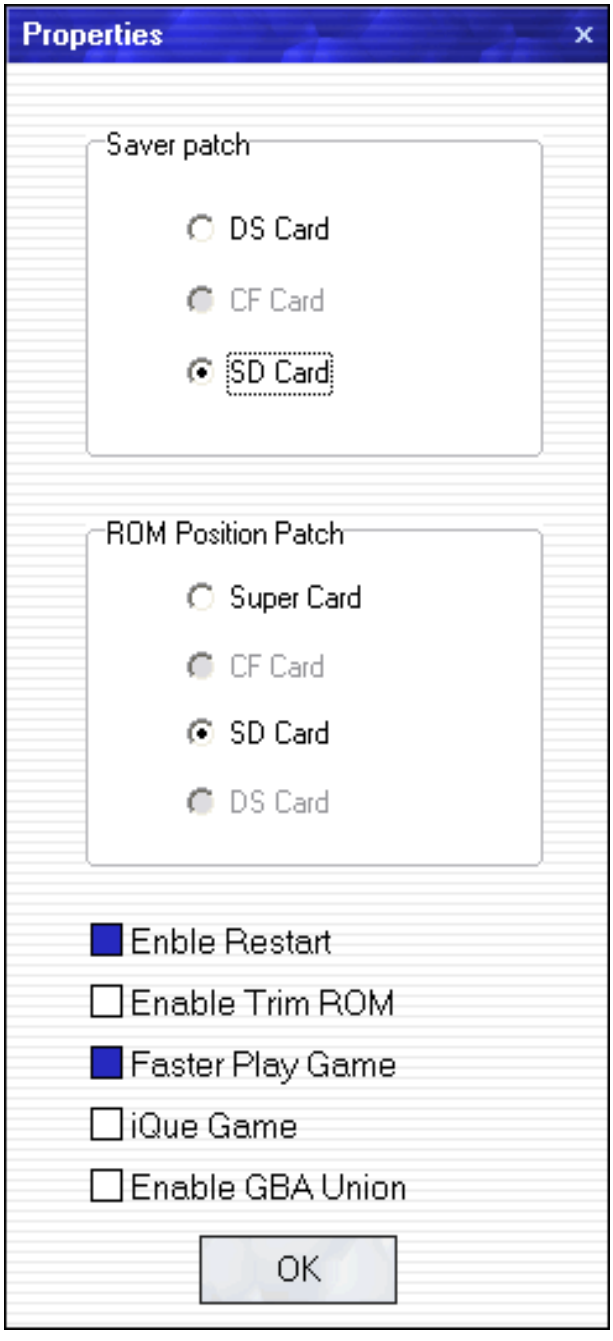
3.8 Hauptbildschirm mit einer hinzugefügten NintendoDS Spieldatei

Bei allen NDS-Dateien wird bei den Spalten Compress, Save und Cheat immer "No" angezeigt und bei Patch immer "Yes". Die ersten 3 Spalten beziehen sich nur auf GBA Dateien.
"**Restart**" bedeutet, dass man in einem laufenden Spiel mit der Tastenkombination L+R+A+B+X+Y sofort in das SC-Menü zurück wechseln kann, ohne den Nintendo DS ausschalten zu müssen. Dies muss jedoch erst über die Eigenschaften eingestellt werden (siehe nächster Punkt).
"**Patch**" bedeutet lediglich, dass die Datei mit verschiedenen Einstellungen gepatcht wird. (mehr dazu folgt im nächsten Punkt)
Mit "**DEL**" (löschen) kann man einen markierten Eintrag wieder aus der Liste entfernen.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.9 Properties (Eigenschaften) (NDS):

Die Eigenschaften kann man über das Kontext- menu einer Datei aufrufen (Rechtsklick auf die gewünschte Datei).



"**Saver patch**" bestimmt, an welchem Speicherort die SUPERCARD den Spielstand eines Spieles ablegen soll. Entweder direkt auf der Speicherkarte (SD Card) oder auf der NDS-Karte im Slot-1 des Nintendo DS (DS Card). Hierbei muss das Originale DS Modul die richtige Speichergröße aufweisen, die zum Speichern der NDS-Datei benötigt wird.

Mit dem "**ROM Position Patch**" wird gewählt, von welchem Ort aus die Datei gelesen werden soll.
Bei "Super Card" wird die ROM-Datei erst in den internen Speicher der SUPERCARD geladen und dann ausgeführt. Dies funktioniert jedoch nur mit Dateien, die maximal 256MBit groß sind.
Mithilfe der "SD Card" Einstellung wird die ROM-Datei direkt von der Speicherkarte gelesen. Hierbei gibt es keine Größenbegrenzung der Dateien.
"DS Card" ist nur ein Platzhalter und ohne Funktion.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.9 Properties (Eigenschaften) (NDS):

Mit "**Enble Restart**" kann man jederzeit über die Tastenkombination L+R+A+B+X+Y zurück zum SC-Menü gelangen.
"**Trim ROM**" versucht die ROM-Datei zu verkleinern, indem nicht benötigter Speicherplatz entfernt wird. Funktioniert nicht bei allen Spielen, bzw. ist der Platzgewinn bei einigen ROMs sehr gering.
"**Faster Play Game**" verhindert einen Slowdown (Verlangsamung) der Spiele.
"**ique Game**" wird in der Regel nur für einige japanischen Spiele benötigt.

"**Enable GBA Union**" wird für eine Kombinierung eines NDS Spieles und einem passenden GBA Spieles verwendet. Dadurch können bei machen Nintendo DS Spielen Zusatzinhalte freigeschaltet werden. Die GameBoyAdvance Datei darf in diesem Fall **NICHT** konvertiert werden (clean ROM), sondern muss direkt auf die Speicherkarte in das selbe Verzeichnis, wie auch die umgewandelten NDS Dateien kopiert werden.

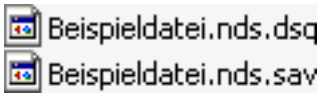
Beispiel: AdvanceWars DS.nds -- Nintendo DS Spiel
AdvanceWars 1 / 2.gba -- GBA Spiel
--> Zusätzliche Kampfgebiete können gekauft werden

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

3.10 Out (Ausgabe) (NDS):

Nach den ganzen vorangegangenen Einstellungen muss man jetzt nur noch auf den "Out" Knopf drücken und schon erscheint nach kurzer Zeit das Fenster mit dem Text "Complete".

Bei NDS-Dateien wird bei der Konvertierung kein Fortschritt angezeigt. Dadurch kann der Eindruck entstehen, dass die Anwendung nicht mehr reagiert. Sie müssen hierbei einfach warten, bis das Complete Fenster erscheint. Seit der Version 2.55 können manche Spiele etwas mehr Zeit bei der Konvertierung benötigen, da diese mit einer anderen Methode umgewandelt werden um Fehler zu vermeiden.



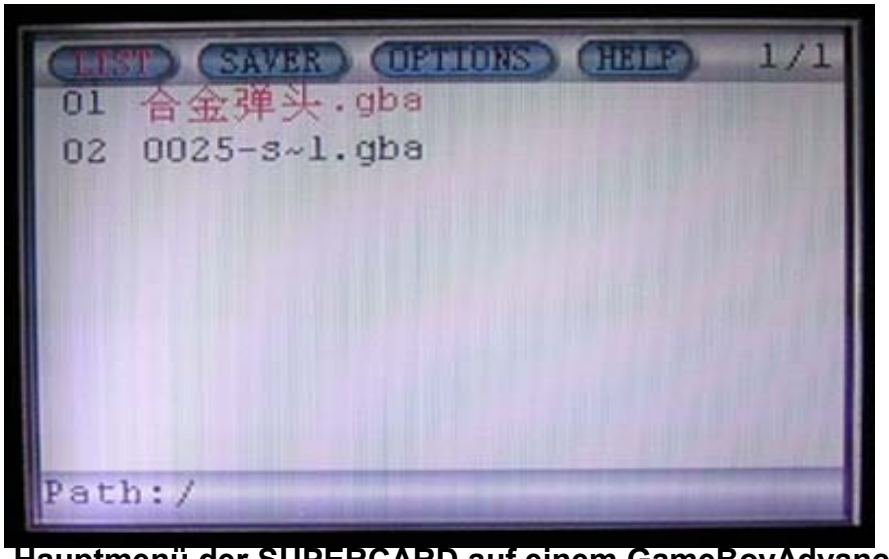
Nach der Konvertierung findet man im Out-Verzeichnis für jede umgewandelte NDS Datei zwei neue. Eine "*.nds.dsq" und eine "*.nds.sav". Die sav-Datei ist für die Sicherung der Speicherspielstände zuständig. Für ein Backup der Spielstände muss lediglich die "*.sav" kopiert werden.
Die dsq ist die konvertierte und gepatchte NDS-Datei.

3.11 Spielstart (NDS):

Als erstes müssen die ganzen *.dsq und *.sav aus dem Out-Verzeichnis auf die Speicherkarte kopiert werden. Anschließend steckt man die Speicherkarte in die SC ein und dann in einen Nintendo DS mit eingesteckten SuperPass/Passme/Flashme. Nach dem anschalten sollte sofort das SC-Menü erscheinen.

4. SC-Menü

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.



4. Hauptmenü der SUPERCARD auf einem GameBoyAdvance

4.1 LIST (Liste):

Hier werden alle Spiele aufgelistet, die auf die SC-Card konvertiert wurden. Alle Spiele können hier durch das digitale Steuerkreuz ausgewählt und mit einem Druck auf den A-Knopf gestartet werden. Die Liste wird jedoch nicht nach dem Alphabet geordnet, sondern nach der Reihenfolgen in welcher die Dateien auf die Speicherkarte kopiert wurden.

4.2 SAVER (Speicherliste):

Die hier angezeigten SAV-Dateien beinhalten die ganzen Spielstände der jeweiligen Spiele. Hier kann man die Spielstände manuell von der Speicherkarte laden oder speichern. NDS-Spiele speichern im Normalfall automatisch auf die Speicherkarte ohne, dass man irgendwelche Einstellungen vornehmen muss.

4.3 OPTIONS (Optionen):

Es gibt nur zwei verfügbare Optionen die man einstellen kann. "**Auto load Saver**" sorgt dafür, dass wenn zu Spielen eine entsprechende SAV-Datei vorhanden ist, diese automatisch geladen wird.
Mithilfe von "**Enable set emu options**" kann man für NES Spiele vor dem jeweiligen Spielstart besondere Einstellungen vornehmen (**6.2 Nintendo (*.nes)**).

4.4 HELP (Hilfe):

Hier werden verschiedene Tastenkombinationen der SUPERCARD angezeigt. L+R+A+Start um in den Cheat-Modus anzuzeigen, L+R+B+Select für die "**Real Time Save**" (Echtzeitspeicherung), L+R+Start+Select um in das Menü zurückzukehren und L+R+A+Select um die Sicherung zu speichern.

5. Spielbetrieb

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

5.1 Laden/Speichern GBA Spiele:

Normales Speichern und Laden:

Als erstes müssen Sie mit der Spielinternen Speicherfunktion das Spiel speichern. Danach dürfen Sie jedoch den GameBoyAdvance **NICHT** ausschalten, sonder müssen mit der Tastenkombination L+R+A+Select ihren Spielstand auf die Speicherkarte übertragen, oder mit L+R+Start+Select zurück in das SC-Menü und zum Reiter "**SAVER**" wechseln und dort die passende SAV-Datei mit einem Druck auf die Taste A auswählen. Falls Sie "**Enable more Saver**" bei den Eigenschaften aktivert haben, müssen Sie noch zwischen einen der 4 Speicherslots auswählen. Jetzt können Sie ohne Bedenken ihr Gerät ausschalten.
Geladen wird der Spielstand beim nächsten Spielstart automatisch. Hierfür muss jedoch im SC-Menü beim Reiter "**Options**" die Funktion "**Auto Load Saver**" aktiviert. Falls die Option nicht angewählt wurde, kann man über die Tastenkombination L+R+A+Select und einen Klick auf "**LOAD**" den gewünschten Spielstand laden.

Echtzeit Speichern und Laden:

Für diese Funktion muss beim Konvertieren der GBA Dateien in den Eigenschaften die Option "**Enable Real Time Save**" aktiviert werden. Zum Speichern eines Spieles muss man einfach die Tastenkombination L+R+B+Select drücken und bei den folgenden Auswahlmöglichkeiten "**SAVE**" mit der Taste A anwählen.
Sollten Sie "**Enable more Real Time Saver**" aktiviert haben müssen Sie noch einen der vier Speicherslots auswählen.
Zum Laden müssen Sie nachdem Sie das Spiel geladen haben wieder mit der Kombination L+R+B+Select zum "**SC Real Time Save**" Menü wechseln und hier dann einfach "**LOAD**" auswählen. Mit aktivierten "**Enable more Real Time Saver**" erhalten Sie hier noch die Auswahl, zwischen 4 Speicherslots.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

5.2 Laden/Speichern NDS Spiele:

Das speichern eines NDS Spieles läuft um einiges leichter ab, als bei einem GBA Spiel. Solange das Spiel gepatcht werden konnte kann man einfach mit der Spielinternen Speicherfunktion sein Spiel sichern und danach den NintendoDS ausschalten. Beim nächsten Spielstart wird die Speicherung automatisch wiederhergestellt.

5.3 Cheats für GBA:

Um bei den GameBoy Advance Spielen die Cheats verwenden zu können, müssen Sie bei der Konvertierungssoftware bei den Eigenschaften, des jeweiligen Spieles die Cheat Funktion aktiveren. Wenn für das ausgewählte Spiel, bei der SC Software, bereits eine *.cht verfügbar ist, dann wird diese sofort geladen.
Sobald Sie im Spiel sind, wechseln Sie mit der Tastenkombination L+R+A+Start in das Cheatmenü und wählen den passenden Cheat aus und aktiveren ihn mit einem Druck auf die Taste-A.
Nun sollte bei dem entsprechenden Cheat "ON" stehen.

Mit aktivierten Cheats kann es bei einigen Spielen zu Problemen kommen

Leider sind die mitgelieferten Cheats der SC alle auf Chinesisch verfasst und damit für die wenigsten Europäer lesbar. Mit einem einfachen Trick können Sie diese jedoch teilweise verständlich machen. Informationen hierzu finden Sie im Kapitel **9.3 Cheatdateien (*.cht) übersetzen**.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

5.4 Tastenkombinationen GameBoyAdvance:

L und R bezieht sich auf die Schultertasten der jeweiligen Geräte.

L+R+A+Start	Cheat-Modus
L+R+B+Select	"**Real Time Save**" (Echtzeitspeicherung),
L+R+Start+Select	um in das SC-Menü zurückzukehren
L+R+A+Select	um einen Spielstand zu Laden/Speichern

5.5 Tastenkombinationen NintendoDS:

L+R+A+B+X+Y	um in das SC-Menü zurückzukehren

6. SUPERCARD Emulatoren

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

6.1 Allgemeines zu Emulatoren:

Die Emulatoren sind im Kernel der SUPERCARD mit eingebunden und werden benötigt, um Spiele älterer Systeme zu spielen. Man kann leider nicht die Emulatoren selbst aktualisieren, sondern muss hier immer auf Updates von www.supercard.cn warten.

Spielstart:

Zum Spielstart der gewünschten Spiele, muss man lediglich die Dateien direkt, ohne eine Konvertierung, auf die Speicherkarte kopieren. Damit eine Speicherung der Spiele möglich ist, braucht man nur noch eine *.sav (z.B.: die "save.sav" im SC-Verzeichnis) mit auf die SUPERCARD kopieren und in den gleichen Namen, wie das jeweilige Spiel umzubenennen (wird bei PCE und GB/GBC nicht benötigt).
Unterstützt werden alte Nintendo (*.nes), GameBoy (*.gb) und GameBoy Color (*.gbc), PCEngine (*.pce), Sega Master System (*.sms) und Sega GameGear (*.gg) Spiele.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

6.2 Nintendo (*.nes):

Vor dem Spielstart:

Sollten Sie im Register "**OPTIONS**" der SUPERCARD die Funktion "**Enable set emu options**" aktiviert haben, erhalten Sie vor dem Spielstart noch die Möglichkeit verschiedene Einstellungen für die Emulation des jeweiligen Spieles zu ändern. Die verschiedenen Funktionen können mit der Taste-A aus- bzw. abgewählt werden. Die Taste-B startet das Spiel.

"**Enable PPU speed hack**" – sollte bei Spielen verwendet werden, die zu langsam emuliert werden
"**Disable CPU speed hack**" – zu schnell ablaufende Spiele werden dadurch verlangsamt
"**Use PAL timing**" – kann Probleme mit europäischen Spielen verhindern
"**Screen follows Memory**" – verhindert das "flackern" des Bildschirmes
"**Sprite following (HEX)**" – ?? Funktion nicht bekannt ??

Emulator:

Als Emulator wird PocketNES v9.97 verwendet. Das Menü von PocketNES können Sie jederzeit während Sie spielen mit den Schultertasten L+R aufrufen. Mit der Taste-A und B navigieren Sie durch die Menüpunkte.

Speichern:

Bei einem NES Spiel müssen Sie während des spielen die Schultertasten L+R zeitgleich drücken, um in das PocketNES Menü zu gelangen. Dann verwenden Sie dort die Save State Funktion. Jetzt müssen Sie nur noch mit der Tastenkombination L+R+A+Select in die Sav Datei speichern. Ab jetzt können Sie ihr Gerät ausschalten.

Laden:

Beim nächsten Spielstart wird die Sav-Datei des Spieles automatisch geladen. Sie müssen jedoch dann trotzdem noch im Spiel mit den Tasten L+R in das PocketNES Menü wechseln und über die Load State Funktion ihren Spielstand laden.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

6.3 GameBoy (*.gb), GameBoy Color (*.gbc):

Emulator:

Als Emulator wird Goomba Color alpha 6 verwendet. Das drücken der Schultertasten L+R ruft das Menü auf.

Speichern:

Bei dieser Version des Emulators ist das Speichern noch nicht möglich.

6.4 PCEngine (*.pce):

Emulator:

Als Emulator wird PCEAdvance v7.5 verwendet, dieser hat jedoch keine Speicherungsfunktion. Das Menü erreichen Sie, wenn Sie zeitgleich auf die Schultertasten L+R drücken.

6.5 Sega Master System (*.sms), Sega GameGear (*.gg):

Emulator:

Als Emulator wird DrSMS verwendet. Das Menü rufen Sie während das Spiel läuft mit "Select" auf.

Speichern:

Beim speichern läuft es ähnlich wie bereits bei den NES und GB/GBC. Während des laufenden Spieles wechseln Sie mit Select in das Emulator Menü und wählen dann den Punkt "Save Menü" und klicken anschließend auf "NEW SAVE". Jetzt müssen Sie wieder mit L+R+A+Select noch auf die Speicherkarte speichern. Ab jetzt können Sie ihr Gerät ausschalten.

Laden:

Beim nächsten Spielstart wird die Save Datei automatisch geladen. Wechseln Sie wieder mit Select in das Emulator Menü und wählen Sie "Load Menü". Nun können Sie ihr zuvor gesichertes Spiel wieder laden.

7. Updates

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

7.1 Softwareupdate:

Die aktuelle Softwareversion gibt es immer auf der offiziellen SUPERCARD Webseite www.supercard.cn.

Jede Softwareversion gibt es in zwei Varianten. Eine für die SD Speicherkarten und eine für die CF Version. Je nachdem welche SC-Variante Sie verwenden müssen Sie die entsprechende Version herunterladen.

Nach dem herunterladen erhalten Sie in der Regel eine RAR-Datei. Diese können Sie mit jedem üblichen Pack-Programm entpacken und erhalten so eine Anwendung. (setupsdV253en.exe <- hier Version 2.53 für die SD-Karte)

Eine neuere Version können Sie einfach über eine bereits vorhandene darüber installiert werden.

7.2 Kernelupdate:

Die aktuelle Kernelversion gibt es immer auf der offiziellen SUPERCARD Webseite www.supercard.cn.

Die Kernel gibt es ebenfalls wieder einmal für die SD Karten und einmal für die CF Version. Achten Sie hier auch wieder darauf die richtige Datei herunterzuladen.

Nach dem herunterladen finden Sie auch hier auf ihren Datenträger eine RAR-Datei. Nach dem entpacken erhalten Sie hier jedoch eine UPGRADE.scu. (UPGRADE.scu <- hier Version 1.61 für die SD-Karte) Diese müssen Sie am besten auf einen leere Speicherkarte kopieren und dann in die SC stecken.

Nach dem starten der SUPERCARD werden Sie sofort gefragt, ob Sie das Update ausführen möchten. Auch werden die aktuelle und die neue Version angezeigt. Bestätigen Sie hier die Frage und schon beginnt der Vorgang.

8. Superpass/Passme/FlashMe

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

8.1 Allgemeines:

Ein Superpass/Passme/Flashme wird benötigt um dem Nintendo DS zu zwingen, die NDS Dateien aus dem GBA-Steckplatz zu laden. Hierfür wird jedoch ebenfalls ein Original Spiel benötigt um den Kopierschutz des NDS zu umgehen.

Vom Superpass gibt es mittlerweile 3 Versionen. Der ältere Superpass 1 funktioniert nur für die Anfangsmodelle des Nintendo DS. Alle neueren NDS-Modelle benötigen einen der beiden Superpass 2. Die beiden SP2 unterscheiden sich nicht in der Funktion sondern nur in der Form.

8.2 Superpass 1:

Vom Superpass gibt es mittlerweile 3 Versionen. Der ältere Superpass 1 funktioniert nur für die Anfangsmodelle des Nintendo DS. Alle neueren NDS-Modelle benötigen einen der beiden Superpass 2.

Den Superpass 1 muss man einfach, mit eingestecktem Original Spiel, in den Slot-1 des Nintendo DS stecken und schon können die Dateien von der SUPERCARD geladen werden.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

8.3 Superpass 2:

Die beiden Superpass 2 unterscheiden sich nicht in der Funktion sondern nur in der Form und Verarbeitung. Die Handhabung des Superpass 2 ist um einiges komplizierter, als die des Superpass 1. Jeder Superpass 2 muss auf ein bestimmtes Originalspiel programmiert werden.

Damit Sie ihren Superpass 2 programmieren können, benötigen Sie den Programmieradapter und einen

Computer mit einem Drucker Port (LPT1). Schließen Sie ihren Adapter an ihrem Computer an und stecken Sie den Superpass 2 hinein.
Achten Sie noch darauf, dass der Schalter in die Richtung zeigt, in der später auch der Nintendo DS ist (in Richtung der Kontakte).

8. Hauptmenü der SuperPass Programmiersoftware

Starten Sie nun ihre Superpass 2 Software und wählen Sie das Spiel, welches Sie in den SP2 stecken. Mit einem Klick auf "**Program**" wird ihr Superpass 2 aktualisiert.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

8.3 Superpass 2 (Fortsetztung):

Nach der Programmierung ändern Sie die Stellung des Schalters am Superpass 2. Kopieren Sie anschließend die angegebenen Dateien aus dem Superpass Installationsverzeichnis auf die Speicherkarte.

Nun können Sie die SUPERCARD in den Nintendo DS stecken. Starten Sie ihren NDS im GBA-Modus und wählen Sie die eben kopierte GBA Datei aus.

Sobald der Vorgang abgeschlossen wurde, stecken Sie den Superpass 2 in den Slot-1 des Nintendo Ds und schalten dann ihr Gerät aus und sofort wieder ein. Dies sollte innerhalb von ca. 20 Sekunden (Angabe stammt von der offiziellen SUPERCARD Webseite) erfolgen, sonst ist der Speicher des NDS wieder gelöscht und das Gerät starten nicht korrekt.

Immer wenn Sie ihren NDS einschalten müssen Sie erst wieder die GBA Datei ausführen, damit der Superpass 2 funktioniert.

Das können Sie bisher nur umgehen, indem Sie die interne Firmware des Nintendo DS verändern, zum Beispiel mit FlashMe (mehr hierzu im nächsten Kapitel **8.4 FlashMe**).

Hier folgt nochmal eine Übersicht, wie Sie ihren Superpass 2 verwenden:

1. Programmieren Sie den SP2 mit der richtigen Firmware
2. Kopieren Sie die Dateien, die zu ihrem Spiel passen auf die SC
3. Starten Sie den NDS im GBA Modus
4. Führen Sie die kopierte GBA Datei aus
5. Stecken Sie den Superpass 2 mit eingestecktem Spiel in den NDS
6. Schalten Sie den NDS aus und schnell wieder an
7. Jetzt sollte das SUPERCARD Menü erscheinen

Solange Sie ihr Originalspiel im Superpass nicht wechseln, können Sie immer bei Punkt 3 einsteigen.

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

8.4 FlashMe:

FlashMe ist im Gegensatz zum Superpass kein zusätzliches Gerät sondern eine Modifikation der internen Nintendo DS Firmware. Zum installieren muss hier jedoch der Batterrieschacht geöffnet und ein Kontakt (SL-1) mit einem Metallgegenstand überbrückt werden.

Nach der Installation erfüllt diese Firmware die genau gleichen Funktionen wie ein Superpass hat aber einen deutlich geringeren Stromverbrauch und einen optischen Vorteil.

Wenn FlashMe installiert und der NDS mit einem "Virus" (NDS Bricker) infiziert wird kann man die Firmware wiederherstellen.
Die immer aktuelle Version finden Sie auf http://ds.gcdev.com/dsfirmware/ einschließlich einen deinstaller und einer alternativen Version mit Health-Screen.

Wenn FlashMe installiert und der NDS mit einem "Virus" (NDS Bricker) infiziert wird kann man die Firmware wiederherstellen. Nur mit einem Superpass wäre der Nintendo DS dann unbrauchbar.
Für einen beschädigten NDS wird keine Haftung übernommen

9. Tipps und Tricks

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

9.1 Verwalten der Dateien:

Für eine verbesserte Übersicht auf der SUPERCARD sollte man verschiedene Ordner anlegen. (Beispiel: Nintendo DS, GameBoy Advance etc.) Im SC-Menü kann man dann mit dem A-Knopf die Ordner öffnen und mit dem Eintrag "01 ..(back)" oder einen Druck auf den B-Knopf wieder schließen.

9.2 Dateien auf der SUPERCARD sortieren:

Dadurch, dass die SC nur Speicherkarten, die FAT-16 formatiert annimmt, können die Dateien auf der Speicherkarte nicht automatisch sortiert werden.

Es wird immer die zuletzt kopierte Datei ans Ende der Liste gestellt.
Wenn Sie die Liste jedoch alphabetisch sortiert haben möchten, müssen Sie auf ein zusätzliches Programm zurückgreifen, dass FAT-16 Laufwerke formatieren kann (Beispiel: FATSort, leicht über Google zu finden).
Das Sortierungsprogramm müssen Sie jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel auf die Speicherkarte kopiert haben erneut ausführen.

9.3 Die Language.ini:

Wie bereits erwähnt kann man ohne Probleme zusätzliche Sprachen, bei der Software, einfügen. Diese Spracheinstellungen beziehen sich jedoch auch nur auf die Konvertierungssoftware und nicht auf das SC-Menü.
Die INI-Datei ist in verschiedene Sektionen unterteilt (normalerweise nur 3: English, Chinese(S), Chinese(T)). Zusätzlich sind noch Untereinträge mit den entsprechenden Texten der Software vorhanden.

```
[English]
TransmisionError=Transmision error: CRC Bad!\n
OpenFileError=Open File Error
PatchSaveError=Can't Save Patch
PatchSaveOk=Save Patch ok
FileAdded=File Already In The List
...
```

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

9.3 Die Language.ini (Fortsetzung):

Für einen neue Sprache muss man nur den Gesamten English Abschnitt kopieren und an das Ende der Datei anhängen. Jetzt muss man nur noch den Text zwischen den eckigen Klammern mit der gewünschte Sprache ersetzten.

[Deutsch]
TransmisionError=Übertragungsfehler: Fehlerhafter CRC\n
OpenFileError=Datei kann nicht geöffnet werden
PatchSaveError=Fehler beim Save Patch
PatchSaveOk=Save Patch erfolgreich
FileAdded=Datei ist bereits in der Liste vorhanden
...

Die hier niedergeschriebene Übersetzung ist nur als Beispiel anzusehen und muss nicht zwangsweise korrekt sein.
Die Zeichenfolge "\n" bedeutet, dass nach dem Text ein "ENTER" (neue Zeile) folgt.

Bei dem Eintrag

intstrfromat=Used Game Size %dMb\nUsed Save Size %dKb\nUsed Data size %dMb

sind die "%d" Platzhalter in denen die Dateigröße eingesetzt wird.
Bei folgender Zeile: EreaseStr=Erease\k
ist mir jedoch die Bedeutung von "\k" nicht näher bekannt (bin für Hilfe dankbar).

In der English-Sektion könnte man auch noch einige Einträge korrigieren (in Klammern sind Vorschläge für die Korrektur):
CardTypeErrStr=Know dot't Card Type (Don't Know Card Type)
PEnableResartCaption=Enble Restart (Enable Restart)
PEnableCheatCaption=Enbable Cheat (Enable Cheat)
moresavestr=Enble more Saver (Enable More Saver)
moreisavestr=Enble more Real Time Saver (Enable More Real Time Saver)

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

9.4 Cheatdateien (*.cht) übersetzen:

Öffnen Sie einfach die gewünschte CHT-Datei im Cheat Ordner der SC Software mit einem Texteditor und speichern Sie die Datei anschließend als HTM Datei.
Öffnen Sie nun die Datei in ihrem Webbrowser und stellen Sie beim Zeichenkodierung auf "Chinesisch vereinfacht" (kann in jedem Webbrowser etwas anders heißen). Daraufhin, sollten alle chinesischen Passagen der datei als ? (Fragezeichen) dargestellt werden.
Markieren Sie die Fragezeichen, die Sie übersetzen möchten und drücken Sie Strg+C.
Öffnen Sie nun die Webseite http://babelfish.altavista.com/. Fügen Sie mit Strg+V die Fragezeichen aus der Zwischenablage ein und stellen Sie bei der Sprache "Chinesisch vereinf. ins Englische" ein und übersetzen Sie das ganze.
Als Ergebnis erhalten Sie die Texte ganz bzw. teilweise übersetzt.
Diese Übersetzungen liefern jedoch recht brauchbare Anhaltspunkte über die Wirkung der Cheats.

Sie können die gewünschte *.cht auch direkt in ihrem Webbrowser öffnen, ohne diese vorher als *.htm abzuspeichern.

Manchmal können jedoch die übersetzten Wörter stark von der Wirkung des Cheats abweichen. Beispielsweise wird bei Pokemon Feuerrot der erste Eintrag mit "Strange ability" (merkwürdige Eigenschaft) übersetzt. Der Cheat bewirkt jedoch, dass das Pokemon an erster Stelle 999 Kraftpunkte erhält.

10. Fehlerbehebung

Diese Anleitung wurde von Horst Heublein (IceHorn) erstellt und steht in keinerlei Verbindung mit www.Supercard.cn. Die Weitergabe und Vervielfältigung ist ohne Genehmigung nicht gestattet.

10.1 Fragen & Antworten:

Frage: Im SUPERCARD Menü werden keine Dateien angezeigt
Antwort: Eventuell wurde die Speicherkarte mit FAT-32 formatiert. Die SC kann jedoch nur auf FAT-16 formatierte Speicherkarten zugreifen.

Frage: Trotz aktiviert "Enable GBA Union" kann ich nicht auf die Zusatzinhalte, des jeweiligen Spieles, zugreifen.
Antwort: Die GBA-Datei darf auf **keinen** Fall konvertiert werden. Ebenfalls muss sich die Datei im selben Verzeichnis befinden, wie die NDS-Dateien. Auch der muss Dateiname außer der Dateiendungen übereinstimmen.

Frage: Wie kann man feststellen, ob die SUPERCARD beschädigt ist?
Antwort: Starten Sie den Selbsttestmodus der SC-Karte indem Sie beim einschalten die Schultertasten L+R gedrückt halten. Gehen Sie alle Test mit der A-Taste durch. Sollte alle Test mit OK abgeschlossen werden, ist ihre SUPERCARD normalerweise nicht beschädigt.

Frage: Wie kann man feststellen, welche Firmware Version installiert ist.
Antwort: Entweder über den Selbsttest der SC oder indem Sie eine Kernelupdate Datei auf die Speicherkarte kopieren und diese ausführen.

Frage: Bei einem Spiel erscheint nach dem starten lediglich ein weißer Bildschirm. Bei anderen Spielen funktioniert jedoch alles einwandfrei.
Antwort: Eventuell wird das gewünschte Spiel noch nicht von der Software unterstützt. Auch sollten Sie versuchen, das Spiel mit anderen Einstellungen konvertieren.

Frage: Ich konnte ein GBA Spiel nicht mit dem "Restart" Patch konvertieren, wie kann ich es trotzdem speichern?
Antwort: Speichern Sie über die interne Speicherfunktion des Spieles und schalten Sie danach ihr Gerät schnell aus und wieder an. Danach können Sie wie gewohnt die SAV-Datei auswählen und speichern. Die SUPERCARD behält bis zu 20sek nach dem abschalten die Speicherungen. (Angabe stammen von der offiziellen Seite)