



ScreenGopher
Руководство пользователя

SEGA GENESIS
GOPHER WIRELESS



Powered by **AT&AMES**

Рис. 1 Карманная приставка Sega Gopher в трёх цветовых исполнениях.

Sega Gopher – 16-битная портативная игровая приставка, выпускаемая с 2007 года. Известна на Западном рынке как *Sega Mega Drive Handheld*. Позволяет играть в игры, выпущенные для *Sega Mega Drive*.

Первоначально приставка планировалась лишь для китайского рынка, но с учетом популярности в прошлом *Sega Mega Drive* и игр, предназначенных для неё, приставка стала поставляться на рынки в США, Европе и России.

Приставка оснащена слотом для карт памяти SD, которая позволяет записывать на SD-карту памяти образы игр, предназначенных для *Sega Mega Drive* и воспроизводить их на игровой приставке *Sega Gopher*. Также присутствует модификация выпущенная для российского рынка – *Sega Gopher Wireless* (отличием является ИК порт для подключения беспроводных джойстиков).

http://ru.wikipedia.org/wiki/Sega_gopher

Популярная онлайн-энциклопедия

Sega Gopher – прекрасный подарок как для детей, так и для молодых людей, в памяти которых до сих пор остаются воспоминания о бессонных ночах, проведенных за популярной игровой приставкой *Sega Genesis*.

В игровой консоли *Sega Gopher* используется чип от *Genesis*, на который была получена лицензия от компании *Sega*. На сегодняшний день, *Gopher* является единственной в мире лицензионной игровой приставкой на основе *Sega Genesis*.

<http://segamd.ru/>

Официальный дилер *Sega Gopher* в России

Содержание

1. Введение.....	4
2. Структура файла MDB.DAT.....	6
2.1 Инструкция по использованию готового файла MDB.DAT.....	6
3. Работа с программой.....	7
3.1 Список игр.....	7
3.2 Редактирование игры.....	8
3.2.1 Замечание об имени игры (записи).....	8
3.2.2 Вставка/загрузка изображений.....	9
3.2.3 Замечания по формату изображения.....	9
3.3 Дополнительные возможности программы.....	10
3.3.1 Быстрый импорт изображений.....	10
3.3.2 Быстрый импорт списка файлов.....	11
3.3.3 Экспорт данных файла.....	11
3.3.4 Работа с изображением.....	11
3.3.5 Копирование имени игры.....	12
3.4 Сохранение файла.....	12
3.5 Краткий алгоритм по работе с программой.....	12
4. Регистрация (активация) программы.....	13
4.1 Регистрационная форма (заявка).....	14
4.2 Формы и стоимость оплаты.....	15
4.3 Бесплатная регистрация (активация).....	16
4.4 Процесс повторной регистрации.....	16
5. Дополнительные сведения.....	17
5.1 Контакты.....	17
5.2 Клоны приставки.....	17
5.3 Полезные ссылки.....	17

1. Введение

ScreenGopher – программное обеспечение для платформы Microsoft Windows ® (редакций 2000/XP/Vista/7) для установки ваших собственных изображений в меню выбора игры с SD-карты для карманной приставки Sega Gopher (см. также п. 2). Данная возможность является недокументированной, но не вносящей неисправности в работу консоли возможностью.

Всё дело в наличии особого файла с именем MDB.DAT, в котором содержатся картинки, сопоставленные играм (по имени файла). Подробнее о структуре файла и принципе работы с ним см. п. 2 – 2.1

В качестве иллюстрации следует привести три фотографии:



Рис.2. Превью-картинка для встроенных игр.



Рис. 3. Отсутствие картинки для игр, загруженных на SD-карту.



Рис. 4. Результат использования файла MDB.DAT – наличие картинок для пользовательских игр с SD-карты.



Примечание: первоначально, файл MDB.DAT можно было встретить на редких SD-картах, продаваемых с предустановленными играми для консоли Sega Gopher. Довольно быстро стало известно, для каких игр он предназначен (чаще всего встречается версия файла с 913-ю записями). Узнать этот список вы можете, загрузив исходный файл с сайта по следующему адресу: <http://screengopher.freehosting.com/rus/downloads.html/>. Однако высокий процент изображений, вшитых в данный файл был неудовлетворительного качества – они не давали представления об игре. Эту проблему призвана решить данная программа. С тех пор, как был расшифрована структура файла MDB.DAT, стало возможным самому заняться списком игр и сопоставленными им изображениями.



Итак, кому и для чего может быть необходима данная программа?

1. Родителям детей, которые не знакомы с английским языком и испытывают некоторые затруднения в навигации по названию.
2. Энтузиастам-любителям, желающим создать свою уникальную базу игр на консоли (отсутствующих в «стандартной» версии файла MDB.DAT).
3. Людям, недовольным «стандартной» версией файла MDB.DAT, а конкретно – качеством содержащихся в нём изображений (ввиду их низкой информативности).
4. Людям, испытывающим затруднения в навигации по английским названиям ввиду любых других причин.

2. Структура файла MDB.DAT

Как уже было отмечено выше, файл MDB.DAT содержит в себе записи об изображениях, сопоставленных определённым именам файлов. Под файлами подразумеваются игры (ROM-файлы с расширением .gen или .bin), записанные на SD-карту.

Схематично, структуру файла можно представить следующим образом:

Таблица 1. Структура файла MDB.DAT

<i>Имена игр (файлов)</i>	<i>Сопоставленные изображения</i>
<i>Игра1</i>	<i>Изображение1</i>
<i>Игра2</i>	<i>Изображение2</i>
...	...
<i>ИграN</i>	<i>ИзображениеN</i>

Примечание 1 к таблице 1: имена игр не обязательно должны иметь формат, подобный указанному в таблице. Это всего лишь пример. Подробнее об именах игр в файле MDB.DAT см. п. 3.2.1.

Примечание 2 к таблице 1: имена игр (текстовые записи) в файле должны соответствовать именам файлов игр, записанных на SD-карту.

*Примечание 3 к таблице 1: **игры не должны обязательно располагаться в алфавитном порядке** (хотя в меню предусмотрена функция их упорядочивания). При наличии двух одинаковых записей изображение будет браться из последней.*

2.1 Инструкция по использованию готового файла MDB.DAT

Независимо от того, взяли ли вы «стандартный» файл MDB.DAT по указанной выше ссылке, либо создали с помощью программы ScreenGopher, необходимо произвести следующие действия:

1. Скопировать этот файл в папку X:\GAME (вместо X: вместо X подразумевается буква SD-карты приставки), в которой расположены (или будут расположены) файлы игр (ROM-файлы).

2. Переименовать файлы игр (ROM-файлы с расширением .gen или .bin) в соответствии с записями в файле MDB.DAT.



Например, если в вашем файле MDB.DAT содержатся 3 записи: «Aladdin», «SonicTheHedgehog» и «EarthwormJim», то в папке X:\GAME должно, помимо файла MDB.DAT, содержаться три файла: «Aladdin.gen», «SonicTheHedgehog.gen», «EarthwormJim.gen» (или все файлы с расширением .bin). Тогда, при выборе игры на приставке с SD-карты, для каждой из трёх игр будет отображаться своё сопоставленное изображение, подобно тому, как это было представлено на рисунке 4.

3. Работа с программой

Главное окно программы ScreenGopher представлено на следующем рисунке:

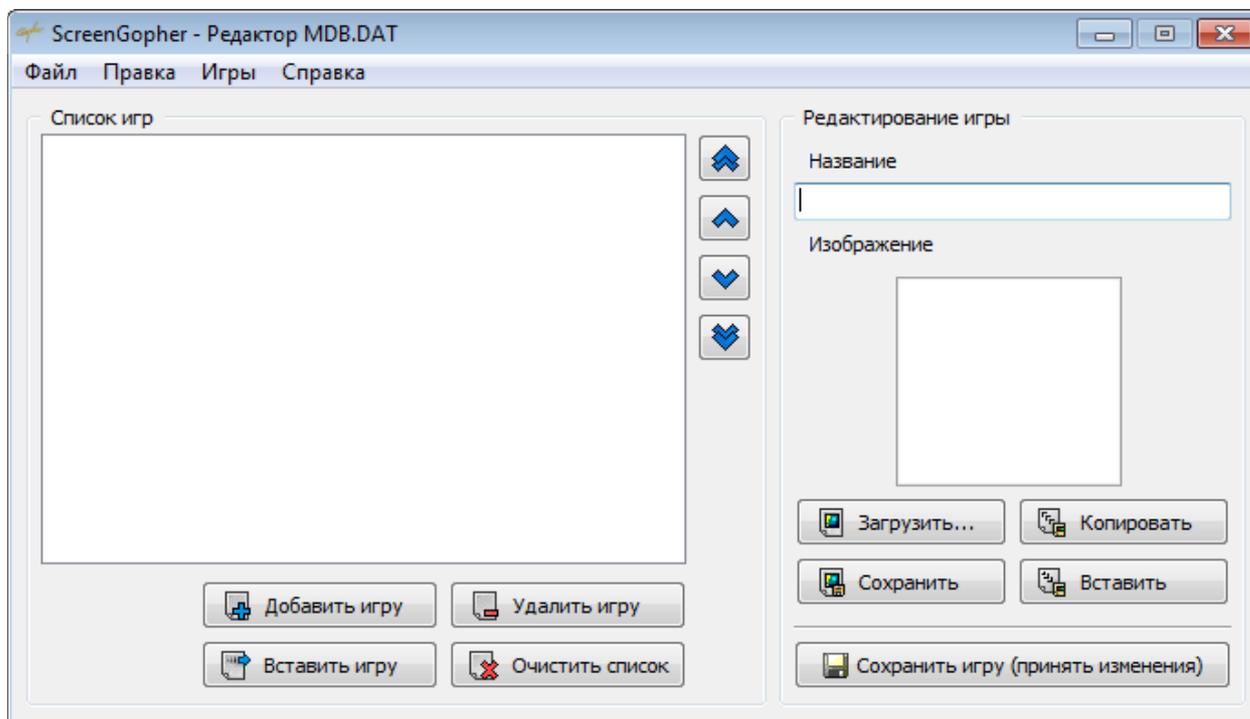


Рис. 5. Главное окно программы.

Оно состоит из двух частей: секция работы со списком игр (слева) и секция редактирования выбранной игры (справа). Под термином «игра» в данном случае подразумевается запись в файле, содержащая пару «имя_игры + изображение». Также имеется строка меню в верхней части.

3.1 Список игр:

Пользователь имеет возможность добавлять игры в этот список (размер его потенциально ограничен двумястами тысячами записей), удалять их (по отдельности и всем списком), менять их порядок (данная операция не оказывает никакого заметного влияния на работу приставки).

Добавление игры происходит следующим образом: при нажатии кнопки «Добавить игру» (или аналогичного пункта меню) в конце списка появляется новая игра, имя которой по умолчанию – «NewGame». После этого пользователь может отредактировать созданную запись.

При нажатии кнопки «Вставить игру» происходят аналогичные события, но игра добавляется не в конец списка, а над текущей выбранной игрой.

Удаление игры происходит после положительного ответа пользователя в следующем диалоговом окне:

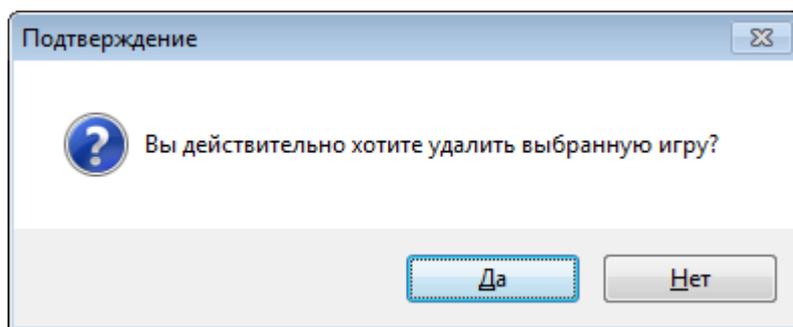


Рис. 6. Запрос на удаление игры.

Аналогично происходит полная очистка списка игр:

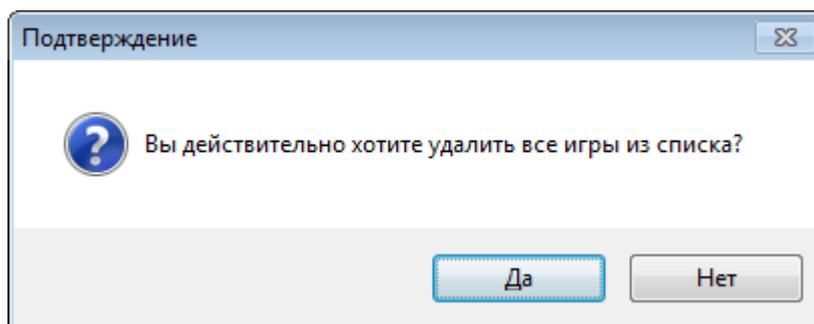


Рис. 7. Запрос на полную очистку списка игр.

Процесс перемещения игр (изменение позиции) происходит при помощи четырёх кнопок справа от списка – . Пользователь программы может переместить запись на одну позицию вверх или вниз, а также в начало и в конец списка.

3.2 Редактирование игры:

Пользователь имеет возможность задать название игры (подробнее о формате этого имени см. п. 3.2.1) и задать изображение для редактируемой игры (подробнее о загрузке изображения см. п. 3.2.2 – 3.2.3).

Процесс редактирования автоматически запускается при выборе игры из списка. После совершения всех манипуляций с записью об игре, необходимо сохранить внесённые изменения (кнопка «Сохранить игру (применить изменения)»).

3.2.1 Замечание об имени игры (записи)

При именовании игр в файле MDB.DAT следует соблюдать следующие правила:

1. Разрешены следующие символы:

- символы латинского алфавита (без умляутов): A-Z, a-z;
- символы знаков: ~ ` ! @ # \$ % ^ () - + = _ ' ; , [] { } пробел;
- цифры: 0-9.

2. Точка и символы национальных алфавитов (русский, испанский и др.) – недопустимы. Ошибочно введенные символы автоматически удаляются.

3. Рекомендуемое число символов – не более 18 (остальные символы консоль в меню не отображает ввиду ширины и разрешения экрана). Максимальное – 55.

4. Имена должны начинаться с большой буквы

5. Имена не должны начинаться с цифры



В именах игр разрешено использовать пробел, однако при именовании стоит учитывать следующий принцип: при отображении имён игр приставка автоматически форматирует их так, что пробелы проставляются перед каждой Заглавной буквой, кроме первой. То есть имя «SonicTheHedgehog» Будет преобразовано в «Sonic The Hedgehog». Если же вы самостоятельно поставите пробелы, то автоматические пробелы всё равно будут внесены и между словами будет по два пробела.

3.2.2 Вставка/загрузка изображений

Пользователь может каждой игре сопоставить любое, заготовленное заранее изображение. Для этого он может воспользоваться кнопкой «Загрузить», расположенной под изображением, соответствующим пунктом меню или вставить её из буфера обмена.

3.2.3 Замечания по формату изображения:

1. Пользователь может загрузить изображение только следующих форматов:

- BMP (Windows Bitmap);
- GIF (Graphics Interchange Format);
- JPG/JPEG (Joint Photographic Experts Group);
- PNG (Portable Network Graphics).

2. Разрешение картинке должно быть 120x112 пикселей (ширина x высота). Меньший размер недопустим, изображения большего разрешения обрезаются без масштабирования.

3. Рекомендуемое количество цветов в картинке – 64. При несоблюдении данного требования изображение автоматически обрабатывается (и при загрузке из файла и при вставке из буфера обмена) встроенным алгоритмом цветовой оптимизации. Стоит отметить, что данный алгоритм даёт несколько более плохой результат, нежели можно добиться с помощью графического редактора Adobe Photoshop, однако является удовлетворительным.

Примечание: если картинка подготавливается из скриншота с игры Sega Genesis/Mega Drive (с помощью эмулятора), то в большинстве случаев

не стоит заботиться о цветности изображения, т.к. оно уже оптимизировано (Sega Genesis/Mega Drive не поддерживает одновременное отображение более 64 цветов), поэтому скриншоты уже имеют необходимый цветовой формат. Пользователю остаётся позаботиться лишь о размерах изображения (ScreenGopher не содержит встроенных средств масштабирования изображений и данное действие необходимо производить в любой удобной графической программе, обладающей данным функционалом: Adobe Photoshop, Paint, ACDSee и другие).



Таким образом, при ручном последовательном создании списка (и при работе с уже частично готовым, в том числе и «стандартным»), алгоритм действий пользователя должен быть следующим:

1. Добавление новой записи (с именем по умолчанию «NewGame»)
2. Задание нового имени для созданной записи (игры)
3. Присваивание изображения (любым из доступных в программе методов)
4. Сохранение внесённых изменений (кнопка «Сохранить игру (применить изменения)»).

3.3 Дополнительные возможности программы

На этом возможности программы полностью не заканчиваются – весь дополнительный функционал заключён в пунктах меню, о котором будет рассказано ниже.

3.3.1 Быстрый импорт изображений

Для облегчения рутинного труда по добавлению записей в файл MDB.DAT, в программе предусмотрена возможность импорта изображений. Для того, что ей воспользоваться, пользователю необходимо подготовить папку, содержащую файлы картинок (по правилам п. 3.2.1), имена файлов которых будут соответствовать именам игр, планируемых к добавлению, а затем указать эту папку, вызвав соответствующий пункт в меню (Файл \ Импорт изображений):

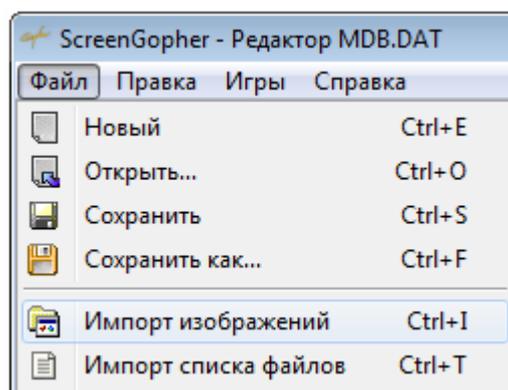


Рис. 8. Импорт изображений.

После чего будет запущен процесс импорта картинок в файл (с их именованиением по имени файла изображения):

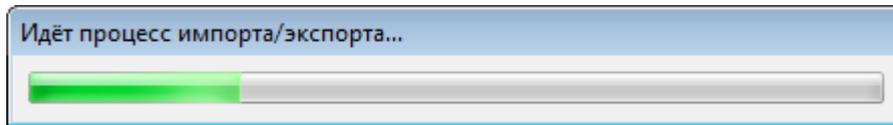


Рис. 9. Процесс импорта.

Данный процесс значительно ускоряет процесс создания файла MDB.DAT «под себя». Длительность процесса импорта зависит от количества файлов в папке и от цветности каждого из них.

3.3.2 Быстрый импорт списка файлов

Для упрощения создания списка игр пользователю предоставляется возможность импортировать имена файлов из папки с ROM-файлами (файлами игр). При таком подходе не придётся создавать запись для каждой игры вручную и редактировать имя файла. Важное условие для данной операции – имена файлов должны соответствовать правилам в п. 3.2.1. При его несоблюдении соответствующие записи не получают изображений в меню консоли (но это не повлияет на корректную работу приставки).

Данное действие выполняет выбором соответствующего пункта меню (Файл \ Импорт списка файлов):

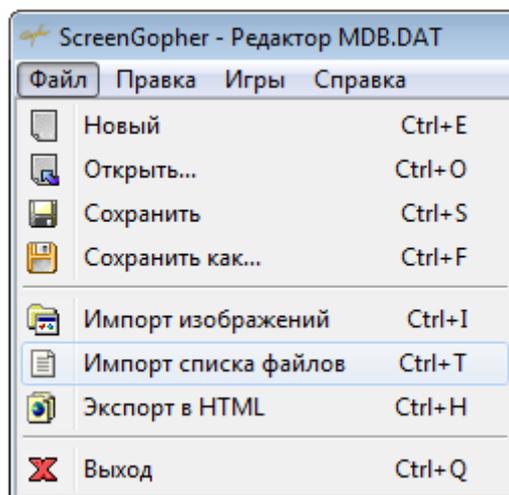


Рис. 10. Импорт списка файлов.

3.3.3 Экспорт данных файла

Пользователь может экспортировать данные файла в виде HTML-страницы с таблицей (с именами игр и изображениями). Сохранять HTML-файл рекомендуется в отдельную пустую папку.

3.3.4 Работа с изображением

Программа обладает возможностью не только вставки изображения из буфера обмена, но и копирования его в буфер обмена.

3.3.5 Копирование имени игры

Данная функция предусмотрена для большего удобства, однако с лёгкостью заменяется обычным копированием текста из строки редактирования имени записи.

3.4 Сохранение файла

После всех необходимых действий необходимо сохранить файл и отправить его на SD-карту в папку GAME строго под именем MDB.DAT. При внесении изменений и попытке закрытия программы, пользователю будет выдан запрос:

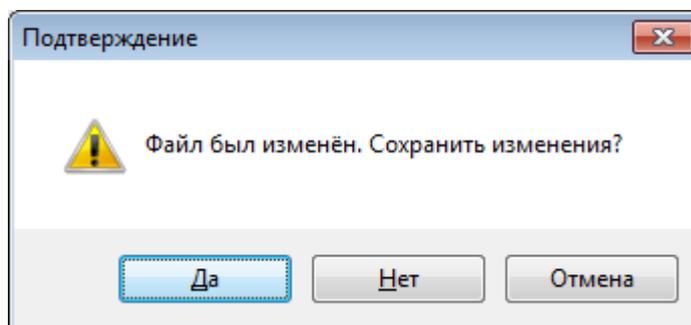


Рис. 11. Запрос на сохранение изменений.

3.5 Краткий алгоритм по работе с программой (создание файла MDB.DAT «с нуля»):

1. Запустите программу ScreenGopher.
2. Добавьте игру (запись).
3. Задайте имя для игры.
4. Задайте изображение для игры.
5. Сохраните изменения для редактируемой игры.
6. Повторите пункты 2-5 необходимое число раз.
7. Переименуйте все файлы игр (ROM-файлы с расширением .gen и .bin) в соответствии с добавленными записями.
8. Сохраните файл под именем MDB.DAT на любой носитель.
9. Скопируйте или переместите полученный файл на Вашу SD-карту в папку \GAME

Пункт 7 можно выполнять в любое время, если вы способны удержать в голове имена всех записей.

4. Регистрация (активация) программы

Данная программа поставляется в виде активируемой демо-версии (в заголовке программы отображается текущий статус программы). **Версия с ограниченной функциональностью не позволяет добавлять записи с именем длиннее семи символов, а также вносит артефакты в сохраняемое изображение.** Для снятия данных ограничений Пользователь должен пройти процедуру регистрации, и получив ключ, активировать программу.

Процесс активации производится в следующем окне:

Регистрация программы

Регистрация программы

Удаление ограничений демо-версии программы (неполная запись имён и картинок).
Подробную инструкцию по процессу регистрации ищите в справке, в раздел "Регистрация".

Request Code:

Полученный выше Request Code вышлите
по форме: [Форма заявки на регистрацию](#)
по электронному адресу: screengopher@gmail.com
для получения Activation Code, который необходимо ввести в следующее поле:

Activation Code:

Зарегистрировать Отмена

Рис. 12. Регистрация (активация) программы.

Алгоритм данного процесса следующий:

1. Запускается окно регистрации (F2).
2. Request Code отправляется на почтовый адрес screengopher@gmail.com в виде заявки, оформленной по определённой форме (см. п. 4.1).
3. Пользователь дожидается получение Activation Code и сохраняет оба кода в любом виде для повторной активации программы после её переустановки или для процесса перерегистрации.
4. Пользователь вводит полученный Activation Code и получает сообщение об удачной регистрации (см. рис. 13).

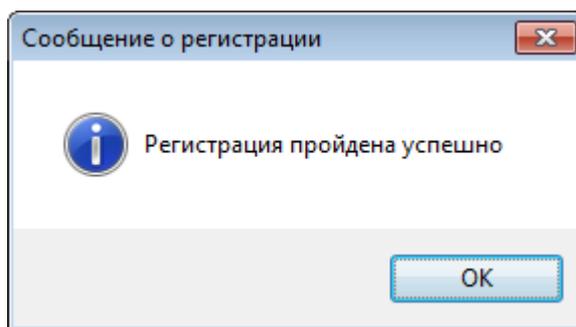


Рис. 13. Успешная регистрация (активация) программы.

4.1 Регистрационная форма (заявка)

При регистрации пользователю необходимо подать заявку по следующей форме:

1. Псевдоним (ник) (реальное имя НЕ требуется).
2. E-mail (должен совпадать с тем, с которого отправляется заявка).
3. Тип используемого платёжного сервиса (подробнее о принимаемых платежах см. п. 4.2).
4. Сумма (сведения о стоимости программы см. в п. 4.2)
5. Реквизиты/идентификатор плательщика
6. Максимально точная дата проведения платежа (при возможности – с точностью до секунды).
7. Дополнительные сведения, которые вы желаете указать (если таковые имеются).
8. Ваш Request Code (не допускайте ошибок при копировании!)

ВНИМАНИЕ! Все отправленные и полученные данные необходимо сохранить. Они могут пригодиться Вам впоследствии (например – повторная регистрация, см. п. 4.4).

4.2 Формы и стоимость оплаты:

Таблица 2. Принимаемые формы оплаты.

Название платёжной системы	Стоимость активации	Реквизиты получателя	Примечания
 WebMoney 1 лицензия 2 лицензии	150 р. 250р.	WMID: 260188957360 Кошелёк: R173488900929	<i>Разрешён перевод средств с других WMID, с платёжных терминалов, с помощью Интернет-банкинга и QIWI-кошелька. При переводе с другого WMID (основной рекомендуемый метод) рекомендуется с него отправить сообщение с почтовым адресом, с которого была выслана заявка на активацию. Это необходимо для ускорения процесса идентификации платежа.</i>
 Яндекс-Деньги 1 лицензия 2 лицензии	150р. 250р.	Номер счёта: 410011398563848	–
 PayPal 1 лицензия 2 лицензии	7\$ 12\$	screengopher@gmail.com	–

Ваш запрос будет обработан в максимально короткий срок. Он может длиться от двух часов до трёх дней. В редких случаях обработка запроса может быть отложена на неделю – не переживайте, ваш запрос всё равно будет обработан! Для ускорения обработки запроса свяжитесь с нами по одному из сервисов моментального обмена сообщениями (см. п. 5.1)

В случае опасений регистрацию можно проводить в два этапа:

1. Подать запрос на проведение активации в свободной форме, в котором Вы задаёте все интересующие Вас вопросы и дожидаетесь ответного письма.

2. Выслать заполненную форму (см. п. 4.1), учитывая все рекомендации ответного письма.

или в *онлайн-режиме* (экономит Ваше время) при помощи одного из следующих клиентов обмена мгновенными сообщениями: ICQ, AIM, Jabber, Windows Live (Windows Messenger). Контакты смотрит на сайте по адресу <http://screengopher.freehosting.com/rus/contacts.html/> и в разделе 5.1.



Просмотреть подробные инструкции по оплате с использованием различных сервисов вы можете на нашем сайте: <http://screengopher.freehosting.com/rus/buy.html/>

4.3 Бесплатная регистрация (активация)



Помимо прямого способа получить лицензию, оплатив её, вы можете получить и бесплатную лицензию. Для этого необходимо (любой вариант на выбор):

- предоставить достоверные сведения (с убедительными доказательствами) работоспособности программы для приставок Mega Drive SD и DVTech Sovereign (см. п. 5.2);
- предоставить достоверные сведения (с убедительными доказательствами) о серьёзных багах/ошибках/глюках в программе. В случае обнаружения незначительных огрехов Вы получите скидку. В случае невоспроизводимости ошибки в получении бесплатной лицензии будет отказано.

Примечание: данные сведения могут являться устаревшими. Актуальные условия получения бесплатной лицензии находятся только на нашем сайте: <http://screengopher.freehosting.com/rus/buy.html/>

4.4 Процесс повторной регистрации

В случае переустановки программы или операционной системы Вам (в редких случаях) может потребоваться повторная регистрация. Она осуществляется на бесплатной основе (максимальное число раз – 3, не чаще раза в три месяца).

При этом необходимо отправить заявку по вышеописанной форме на адрес screengopher@gmail.com с пометкой «Повторная регистрация». Также в обязательном порядке необходимо указать сведения о предыдущей регистрации (дату, старые Request Code и Activation Code и др.). В случае корректности всех указанных данных Вы вскоре получите новый Activation Code.



При попытках взлома программы не гарантируется её корректное функционирование, и авторы программы не несут никакой ответственности за последствия такого поведения!

5. Дополнительные сведения

5.1 Контакты

 WWW:	http://screengopher.freehosting.com/rus/index.html
 E-mail:	screengopher@gmail.com
 ICQ:	606811221
 AIM:	screengopher@gmail.com
 Jabber:	screengopher@jabber.org
 Windows Live:	screengopher@gmail.com

5.2 Клоны приставки

Существует два клона приставки Sega Gopher: *DVTech Sovereign* и *Mega Drive SD*. Функционально они отличаются лишь отсутствием поддержки беспроводного джойстика, но на данный момент нет достоверных сведений о применимости программы **ScreenGopher** к ним. Согласно пункту 4.3 Вы можете, предоставив сведения о работоспособности программы (с убедительными доказательствами – скриншотами, видеороликами и т.п.)

5.3 Полезные ссылки

1. Сайт программы ScreenGopher:
<http://screengopher.freehosting.com/>
2. Официальный дилер Sega Gopher в России:
<http://segamd.ru/>
3. Официальный сайт производителя консоли:
<http://www.atgames.net/>
4. Полезная информация о консоли, её недостатках и возможностях:
http://ru.wikipedia.org/wiki/Sega_gopher
5. Модификации игр и полезные программы для Sega Gopher:
http://elektropage.ru/publ/sega_suslik/14