

Softmod über ltools 1.8 oder Wafflezone

Version 1.0 by webmarc

Dieses Tutorial dient dazu einen softmod auf eine XBox (1.0 – 1.6b) aufzuspielen. Die einzelnen Schritte sind beinahe schon zu detailliert erklärt, so dass man es eigentlich als vollnoob-Tutorial bezeichnen kann. Erfahrenere User können also durchaus bei den einen oder anderen Schritt etwas schneller überfliegen.

In dem Tutorial wird u.a. erklärt welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, welche tools ihr braucht und woher ihr die bekommt, wie die Gamesaves auf eure XBox kommen, die Ausführung des softmods, allgemeine Informationen und zu guter letzt auch der Einbau einer größeren Festplatte.

Wenn ihr dem Tutorial Schritt für Schritt folgt, sollte eigentlich nichts schief gehen und keine Frage offen bleiben (falls doch fragt am besten auf www.evo-x.de nach). Am wichtigsten ist der Schritt am Anfang indem das backup erstellt wird. Wenn ihr den befolgt und dieses backup (insbesondere die eeprom.bin) sofort auf dem PC sichert, kann während und nach dem softmod eigentlich nichts mehr schief gehen.

Dann wünsch ich allen ein gutes Gelingen und viel Spaß! ☺

An dieser Stelle weise ich darauf hin, dass ich nicht für entstandene Schäden, durch unsachgemäße Ausführung des softmods oder evtl. auch falsch beschriebene Schritte, haften werde! Dies ist lediglich eine Anleitung wie ich den softmod ausführen würde und soll nicht zum nachmachen animieren!

Inhaltsverzeichnis

ltools

Einführung	Seite 3
Spielstand kopieren	Seite 5
Ltools Menü / Backup / Installation	Seite 7
Patchen des MSDash auf die neuen f0nts	Seite 13
Nkpatcher	Seite 14
Slayers Install Disk	Seite 16
xbins	Seite 17
MA Spielstand für Splinter Cell oder 007 umbauen	Seite 18
MSDash update (Slayers)	Seite 20
Action Replay	Seite 21

waffletools

kurze Einführung	Seite 26
waffletools Menü /Backup / Installation	Seite 27
Allgemeine Informationen	Seite 29
Erklärung der Zusatzmenüs	Seite 30

Xboxhdm

Einbau einer größeren Festplatte; Wiederherstellung des softmods	Seite 33
atapwd	Seite 39

Der softmod mit ltools 1.8 kann auf **jeder** zurzeit bekannten Box (bis Kernel 5838) ausgeführt werden. Die Dashboardversion muss allerdings 4920, 5659 oder 5960 lauten (wie bei jedem anderen ltools auch).



Im Systeminfomenü des MS Dashes könnt ihr euch eure Dashboardversion ansehen. Einfach warten bis der Text hochgescrollt ist. Die Dashboardversion auf dem Bild rechts lautet z.B. 5960. Sollte eure Dashboardversion nicht mit den drei genannten übereinstimmen, habt ihr evtl. die Möglichkeit mit einem XBLive fähigen Spiel die Version upzudaten indem ihr in dem Spiel auf XBLive geht (ihr braucht dafür nicht XBLive zu haben, das Update ist auf der CD!). Sollte das nicht funktionieren macht erstmal weiter, ich erklär euch später noch eine Alternative.

Hier eine kurze Liste was jetzt alles für den softmod gebraucht wird und wo ihr es herbekommt:

- entweder „Splinter Cell 1“, „MechAssault“ oder „007 Agent im Kreuzfeuer“ (MechAssault muss Version MS02301L, nicht Platinum oder Game of the Year Edition)
- Memorycard und eine gemoddete Box um den Spielstand auf die Card zu bringen
- Alternative zur Memorycard wäre ActionReplay oder ein USB Stick + Adapter
- Slayers oder eine andere Boot-CD (falls eure Dashboardversion nicht passt und ein Update über XBLive nicht geklappt hat)
- ltools_MA_v1.8.rc1.zip
- ltools_dashes.zip
- font_patcher.rar (evtl. benötigt, siehe Seite 13)

Das wäre soweit eigentlich schon alles.

Die Spiele habt ihr entweder selbst oder könnt sie euch in der Videothek oder bei nem Kumpel ausleihen. Gebraucht bekommt man diese bei z.B. EBay auch recht günstig.

Die Memorycard kann man sich auch in den meisten Videotheken ausleihen oder man kauft sich eine bei EBay (möglichst ne Originale; mit welchen es noch funktioniert weiß ich nicht). Bei der Memorycard ist das eigentliche Problem den Spielstand auf die Karte zu bekommen. Das ist leicht zu machen, wenn man jemanden mit einer bereits gemoddeten XBox kennt. Derjenige kann sich den Spielstand per FTP vom PC auf seine XBox ziehen und von da aus auf eure Karte kopieren (weiter unten mit Bildern erklärt).

Kennt man niemanden, oder hat man nur einen USB Stick oder Digitalkamera zu Verfügung, dann geht das ganze auch über Action Replay am PC. Wie ist weiter unten ([E](#)) beschrieben.

Die Slayers Boot-CD (oder eine andere) braucht ihr, wenn ein updaten der Dashboardversion mittels XBLive nicht funktioniert hat. Den Link wo ihr diese finden könnt findet ihr im IRC auf

„random.hax.nu“ im channel #slayers. Wenn ihr nicht wisst was damit gemeint ist, dann schaut am Ende des Tutorial nach, da hab ich es genauer erklärt [\(A\)](#). Das Update des Dashes erfolgt an anderer Stelle.

Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, das man die Slayers-CD bei einem softmod später nicht in der Xbox benutzen sollte, es sei denn man weiß sehr genau was man tut (oder benutzt nur die Optionen die auf Seite 20 aufgeführt sind!). So genannte Installer-Disks sind nämlich, bei falscher Anwendung, „softmodkiller No. 1“!!

Um das ltools_MA_v1.8.rc1.zip Paket zu bekommen müsst ihr ähnlich verfahren. Ihr findet es ebenfalls im IRC im Efnets und da im channel #xbins. Auch hier eine genauere Erklärung am Ende des Tutorials. [\(B\)](#)

Wie die Abkürzung MA im Dateinamen schon sagt, ist der Spielstand für MechAssault. Wenn ihr kein MechAssault habt, dafür aber eins der anderen beiden Spiele, dann lest bei [\(C\)](#) weiter um zu erfahren wie ihr das umbauen könnt.

Hier erkläre ich wie der Spielstand über eine gemoddete Box auf die Memorycard kommt. Wer keine gemoddete Box zur Verfügung hat sollte unter [\(E\)](#) weiterlesen. Zuerst müsst ihr die ltools.zip mit einem Packprogramm (z.B. [WinRAR](#)) entpacken. Darin enthalten ist ein Ordner UDATA mit weiteren Unterordnern. Ich geh an dieser Stelle mal davon aus, das derjenige mit der gemoddeten Box auch weiß wie er per FTP auf diese zugreift. Falls nicht, ist es aber auch auf [Seite 8](#) noch mal erklärt. Der Ordner UDATA des Spielstands muss auf die gemoddete Xbox auf Laufwerk E:\ (also auf der Xbox E:\UDATA\4d530017\...). Ist das geschafft, müsst ihr in das Originale MS Dash wechseln und die Memorycard in den Controllerslot stecken.



Wenn ihr den Menüpunkt Speicher auswählt, dann erscheint folgendes Bild. Wollt ihr den Spielstand auf die Memorycard kopieren, dann müsst ihr die Festplatte wählen, wenn ihr aber später den Spielstand von der Memorycard auf eure Box kopieren wollt, dann müsst ihr mit dem Controller links die Memorycard auswählen.



Nachdem ihr A gedrückt habt erscheint folgendes Bild. Hier müsst ihr mit dem Controller den Spielstand auswählen und dann nach **rechts auf das kleinere Symbol** gehen.



Habt ihr A gedrückt, so kommt ihr zu dem Bild wo ihr dann nur noch kopieren auswählen müsst. Der Speicherstand wird dann auf die Memorycard kopiert (bzw. wenn ihr im ersten Bild die Memorycard ausgewählt habt wird der Spielstand von der Memorycard auf eure Xbox kopiert).

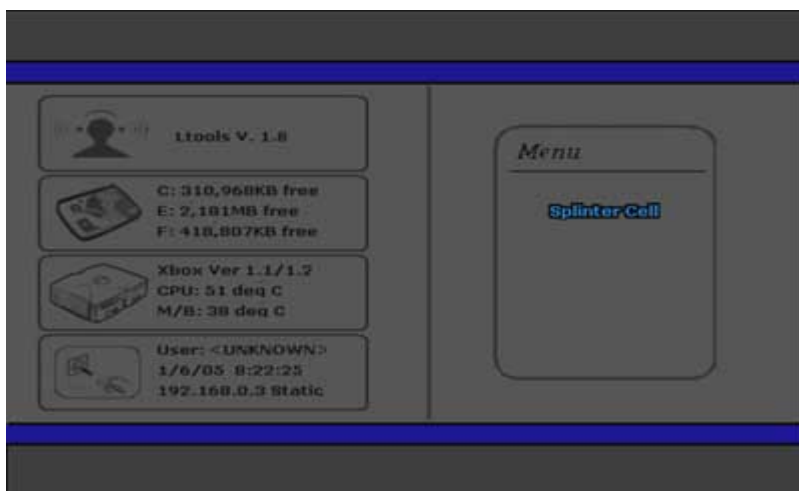
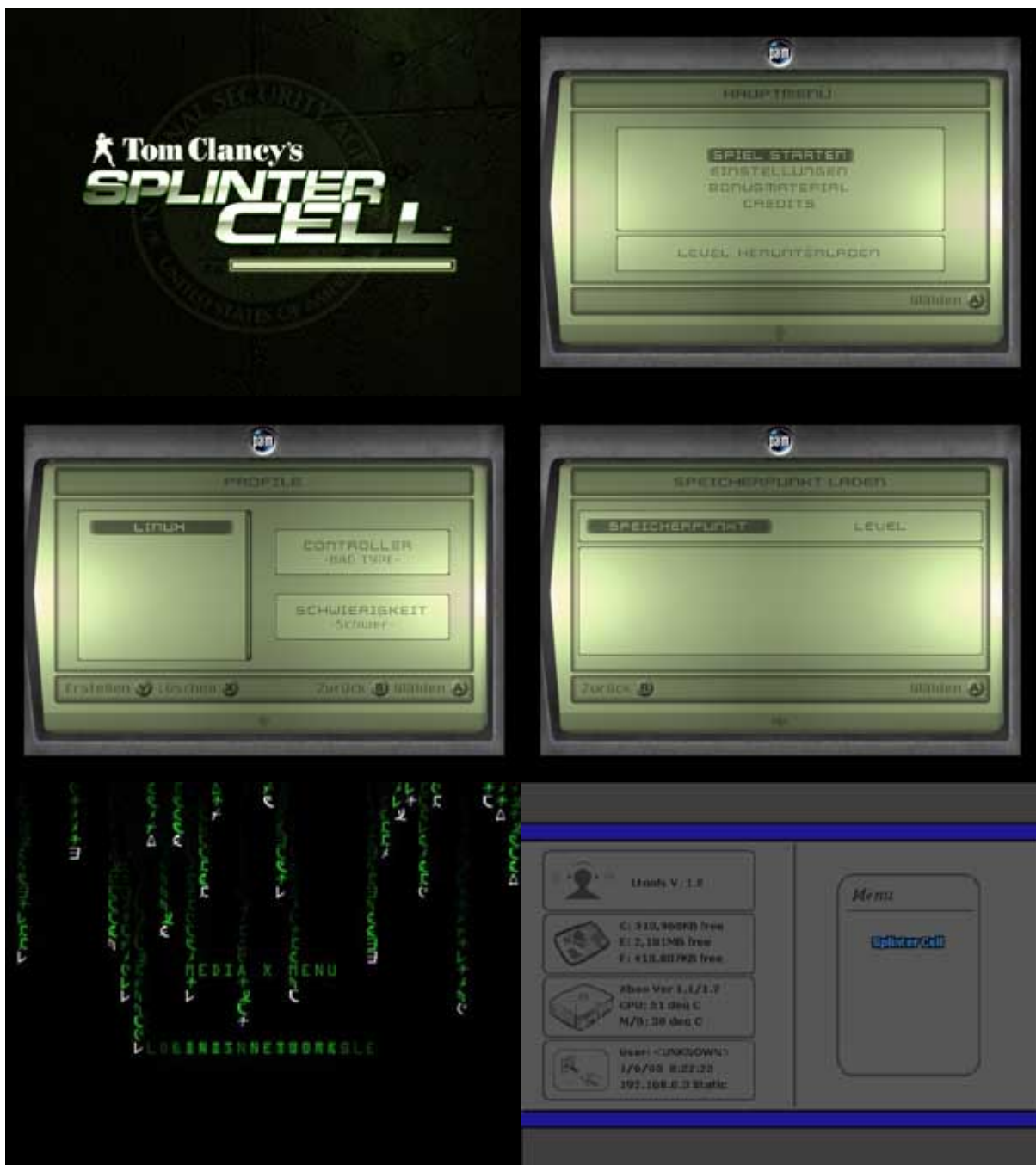


Ohne Worte... ☺

Wollt ihr während der Installation die Möglichkeit haben ein anderes als das mxm-Dashboard zu installieren, dann müsst ihr jetzt auch noch die `ltools_dashes.zip` entpacken, als Spielstand auf die gemoddete Box ziehen (FTP), von da auf die Memorycard und schließlich auf eure Box. Allerdings geht das erst nachdem ihr den `ltools_MA_v1.8.rc1` Spielstand schon auf eurer Box habt, da auf der Memorycard (8 MB) nicht genügend Platz ist, um beides gleichzeitig draufzupacken.

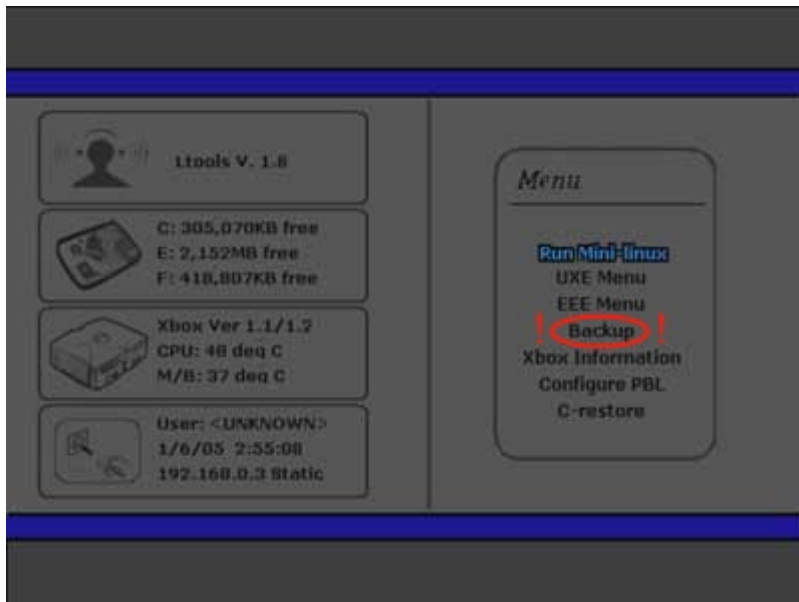
Nachdem das endlich alles erledigt ist können wir zum eigentlichen softmod übergehen. Um das Programm `ltools` zu starten müsst ihr jetzt euer Spiel passend zum Spielstand einlegen (bei `Splinter Cell 1` und `007` müsst ihr den Spielstand natürlich gemäß der Anleitung [\(C\)](#) unten umgebaut haben). Die folgenden Bilder (insgesamt 6, von links nach rechts gesehen) zeigen das Spiel `Splinter Cell`, das Prinzip ist aber mit jedem Spiel das gleiche. Ihr ladet das Spiel und wählt den eben kopierten Spielstand aus. Wenn alles glatt geht, dann solltet ihr danach die Matrix sehen und anschließend die mxm-Oberfläche von `ltools`. Bekommt ihr stattdessen Fehler 21, dann ist irgendwas beim kopieren des Spielstands schief gegangen (evtl. eine ungeeignete Speicherkarte)

Ltools 1.8



An dieser Stelle **MÜSST** ihr auf jeden Fall Button **B** drücken!!

Drückt ihr „A“, dann bekommt ihr Fehlermeldung 21 und müsst die Xbox neu starten.



Als allererstes bevor ihr irgendetwas anderes macht, wählt ihr in folgendem Menü die Option Backup aus. Es folgt der Linux Pinguin, über den Bildschirm laufen Befehlszeilen und die Eject-LED leuchtet orange (Besitzer einer Xbox ab Version 1.6 werden nichts außer einem flackernden Bildschirm sehen, also keine Panik).

Was da steht ist uninteressant. Die Box macht jetzt ein Backup der Partition C:\ und des eeproms. Das ganze dauert ca. 5 Minuten und endet wenn da „done“ steht. Im Normalfall sollte dann auch die Eject-LED grün blinken (das ist das Zeichen für die 1.6 Besitzer) was aber nicht immer der Fall ist. Jetzt die Xbox ausschalten. Wenn sich auch nach ca. 15 Minuten nichts tun sollte, dann solltet ihr die Xbox trotzdem ausschalten.

Jetzt braucht ihr ein gekreuztes Netzkabel (falls ihr einen Switch oder Router habt dürft ihr natürlich kein gekreuztes verwenden). Steckt das in eure Xbox und eure Netzwerkkarte am PC (oder Switch/Router). Dann startet wieder das Spiel und ladet den Spielstand. Falls ihr kein Kabel habt, dann müsst ihr an der Stelle erstmal abbrechen und euch eins besorgen!!

Als nächstes **MÜSST** ihr eine Verbindung per FTP zum PC herstellen, das ist sehr wichtig, da sonst eure Box beschädigt werden könnte!!

Das Kabel muss eingesteckt sein, bevor ihr jetzt den Spielstand ladet. Ganz unten links im Menü seht ihr die IP der Xbox (192.168.0.3).

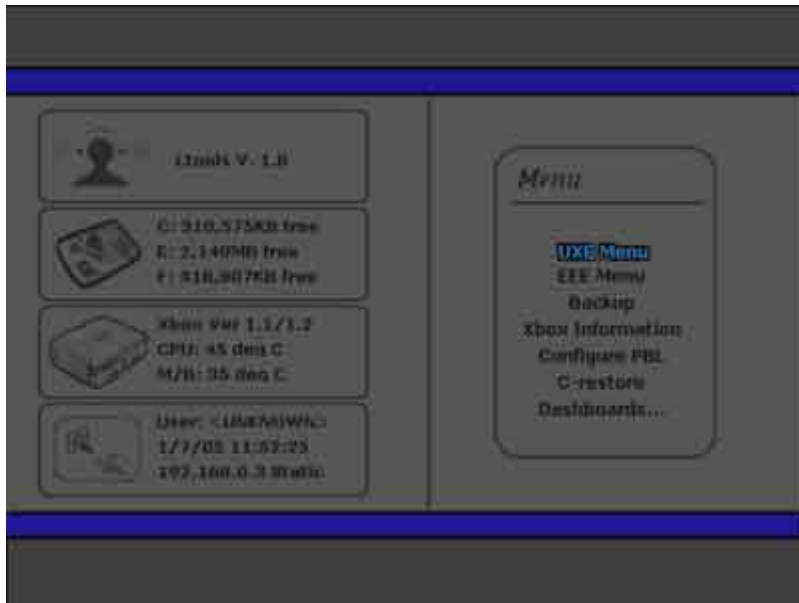
Jetzt müsst ihr noch kurz die IP eures Rechners überprüfen und das geht bei Windows XP so: Links auf „Start“ gehen und Systemsteuerung auswählen. Da dann auf „Netzwerkverbindungen“. Da wählt ihr eure Netzwerkkarte mit der rechten Maustaste an und geht auf „Eigenschaften“. Da dann „Internetprotokoll (TCP/IP)“ markieren und auf den Button „Eigenschaften“ klicken. Wichtig ist das bei „IP-Adresse“ der Anfang identisch mit dem eurer Xbox ist (192.168.0. ...). Die Ziffer hinter dem letzten Punkt könnt ihr beliebig wählen (darf natürlich nicht dieselbe wie auf eurer Xbox sein, also keine 3). Falls die in Ordnung ist braucht ihr nichts zu ändern, falls der Anfang nicht stimmt, ändert den ab und geht mit OK wieder raus.

Jetzt müsst ihr in eurem FTP Programm als Adresse (Server/Url) die IP eurer Xbox eingeben (also 192.168.0.3), den Usernamen (xbox) und das Passwort (xbox) und dann geht auf „verbinden“.

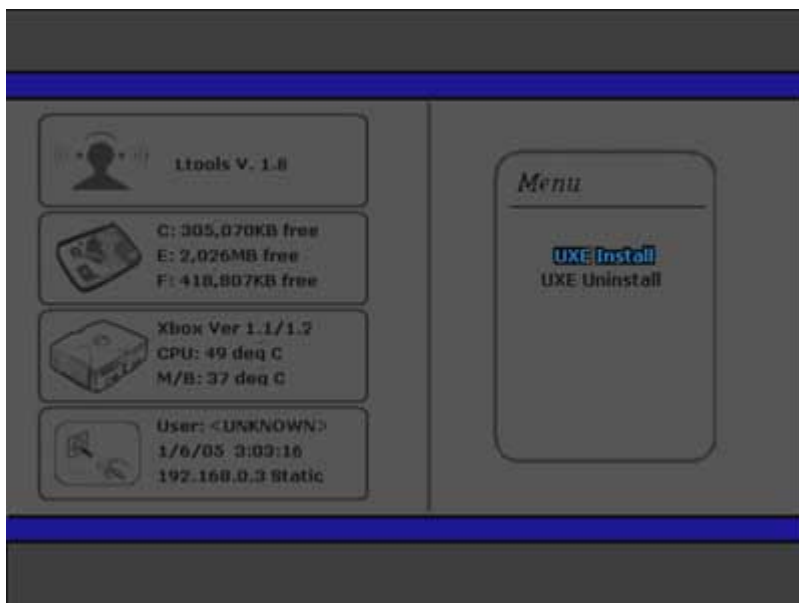
Jetzt seht ihr die verschiedenen Partitionen eurer Xbox (C, E, F, X, Y, Z oder so ähnlich). Wählt die Partition E:\ aus und kopiert den Ordner ltools rüber auf euren PC. Am besten brennt ihr den direkt auf eine CD-R, weil der sehr, sehr wichtig ist. Der enthält das Backup von C:\ und was noch wichtiger ist, vom eeprom. Im Moment wird das zwar nicht gebraucht, aber wenn was schief geht, dann könnt ihr die Xbox damit jederzeit wieder herstellen.

Für alle die eine nicht unterstützte Dashboardversion haben und diese nicht mit XBLive updaten konnten, ist jetzt der Zeitpunkt für das update. Wie das geht hab ich am Ende erklärt ([D](#)). Alle anderen können hier normal weiter lesen.

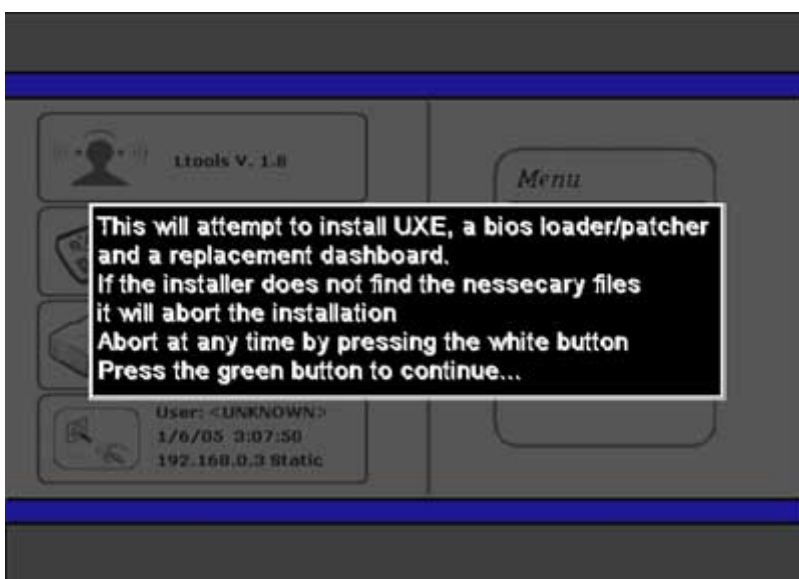
Jetzt könnt ihr die FTP-Verbindung wieder trennen und wir fahren fort mit der Installation des softmods.



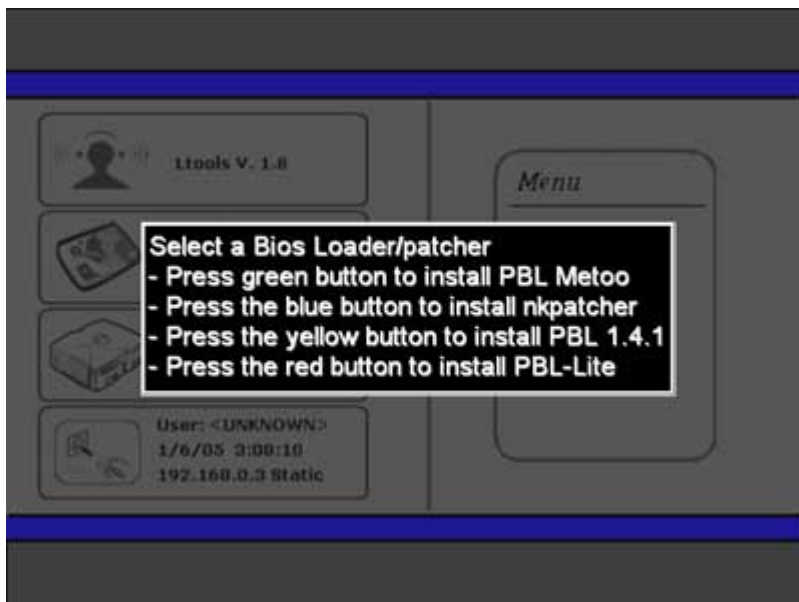
Wählt in dem Menü jetzt „UXE Menü“ aus.



Und hier „UXE Install“.

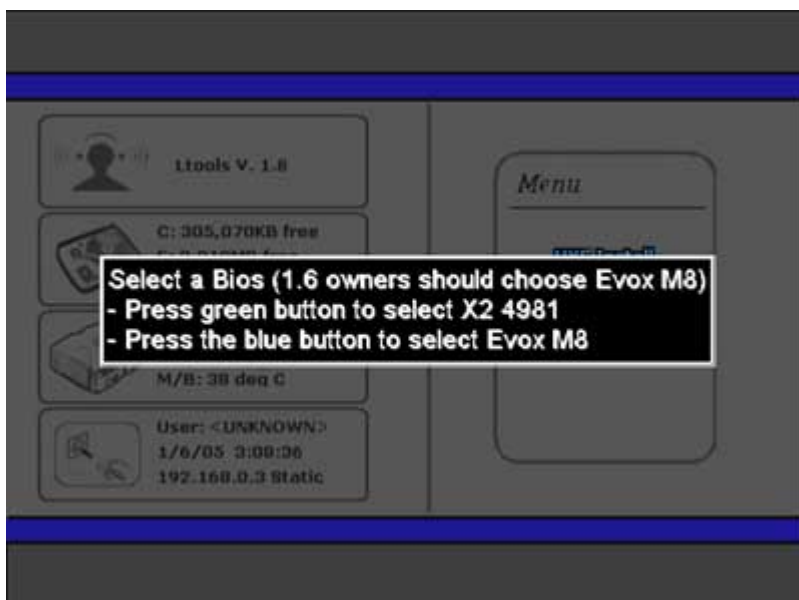


Nun bekommt ihr folgende Meldung, welche besagt das ihr mit grün (A) weitermachen könnt und mit der weißen Taste jederzeit abbrechen (was aber nicht immer funktioniert).



Hier könnt ihr euch einen Biosloader aussuchen. Ich hab mit PBL Metoo und nkpatcher sehr gute Erfahrungen gemacht, ihr könnt aber auch jeden anderen wählen.

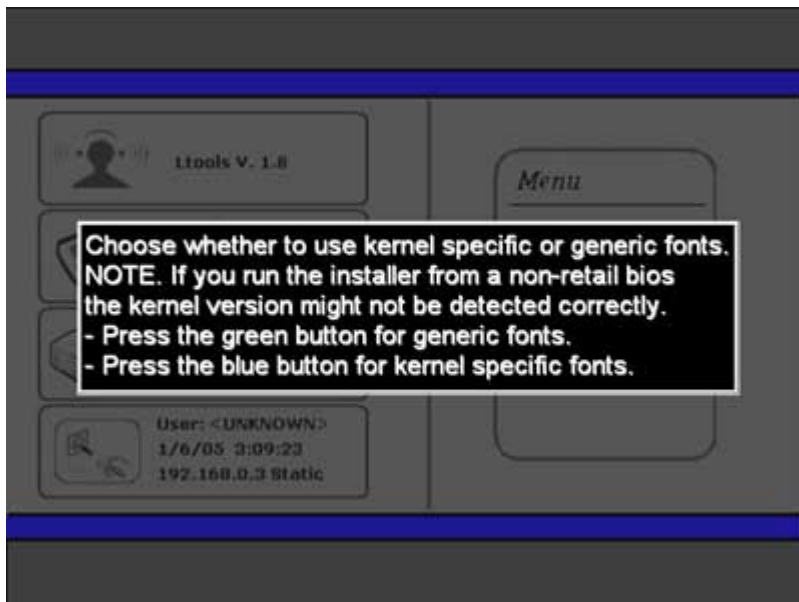
Das ist halt das Startprogramm für euer neues Bios. Das verrichtet die Arbeit still, das heißt von dem werdet ihr nichts sehen und nichts hören.



Dieses Bild kommt nur wenn man sich im Schritt davor für PBL Metoo entschieden hat. Es kann gewählt werden zwischen Bios X2.4981 oder dem Evox M8. Bei den anderen beiden PBL Versionen wird standardmäßig das X2.4981 genommen. Es wird darauf hingewiesen das für die Xbox Version 1.6 das Evox M8 empfohlen wird (wobei es meiner Meinung nach bei einem bfm-Bios egal ist, das aber ohne Gewähr!)

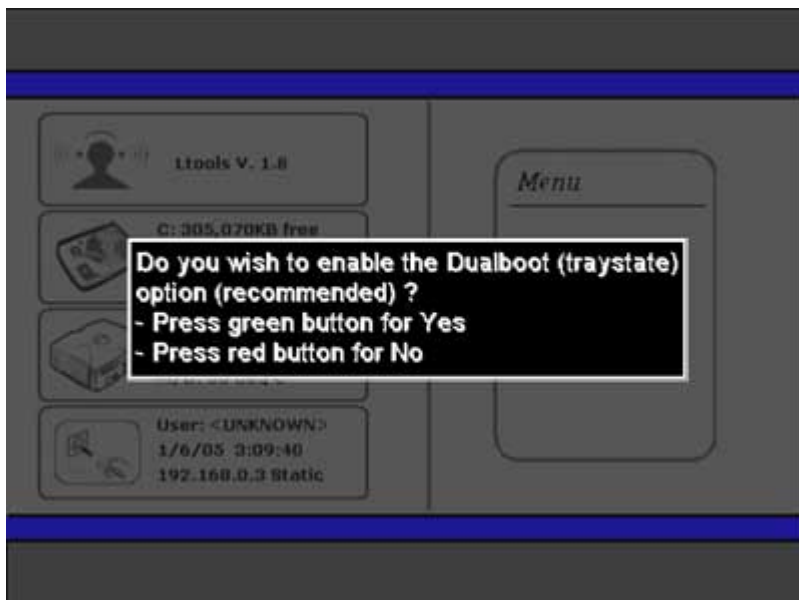


Dieses Bild wiederum erscheint nur wenn ihr die ltools_dashes.zip als Spielstand auf eurer Box habt. Jetzt könnt ihr zwischen den Dashboards Evox, Avalaunch, UnleashX und MXM auswählen (ohne die ltools_dashes wird MXM installiert). Ihr könnt das installierte Dash aber auch später immer noch von Hand ändern.



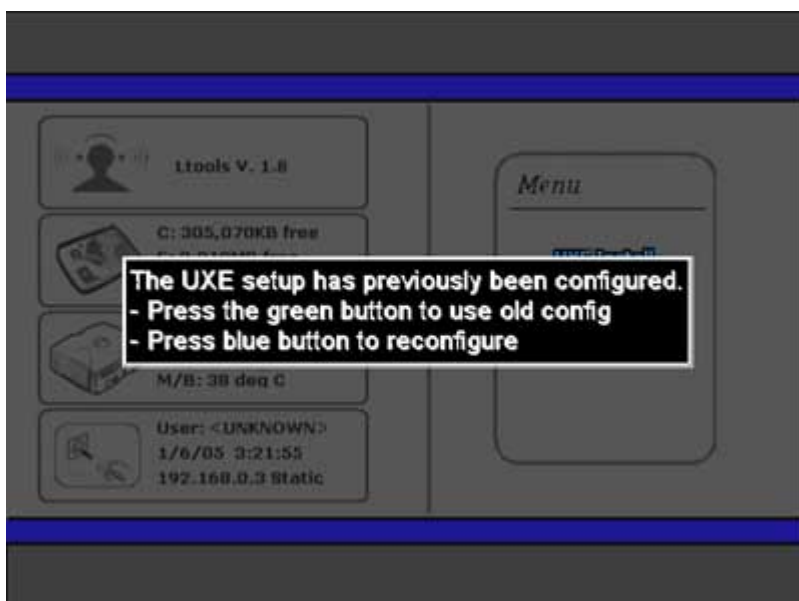
Mit dieser Option könnt ihr auswählen ob für den mod „kernel spezifische“ oder „allgemeine“ fonts benutzt werden sollen.

Im Allgemeinen sollte man zuerst die kernel spezifischen fonts versuchen (es sei denn ihr macht den softmod mit aktiviertem Chip oder habt schon einen softmod drauf). Falls es mit denen nicht läuft, nehmt die „allgemeinen“ (generic).



Diese Funktion ist sehr wichtig und sollte auf jeden Fall genommen werden (Yes). Damit habt ihr die Möglichkeit wenn die Box aus irgendeinem Grund nicht starten sollte, diese mit dem Ejectbutton zu starten. Wenn ihr Glück habt, lädt dann ltools und ihr könnt per FTP korrigieren was falsch gelaufen ist.

Dies war auch die letzte Abfrage. Nachdem ihr ausgewählt habt startet Linux und der softmod wird installiert.

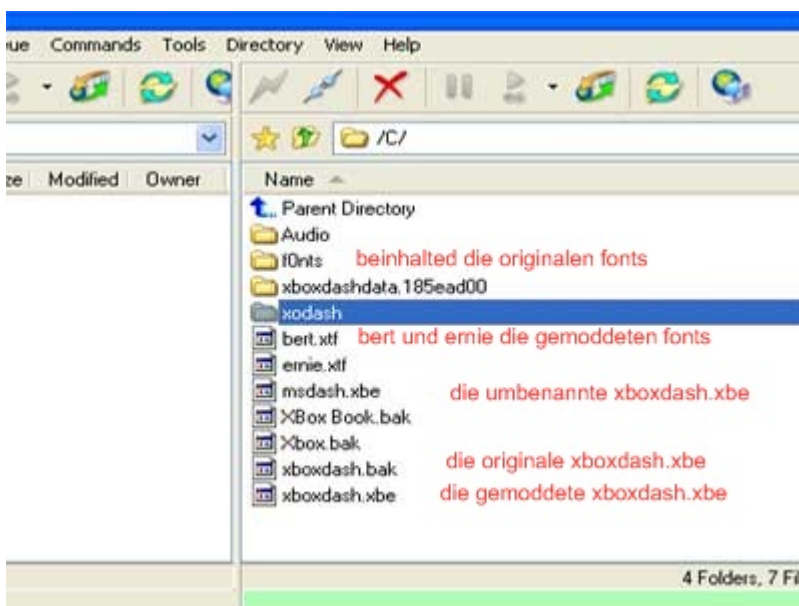


Diesen Bildschirm sehr ihr falls ihr die vorhergehenden Einstellungen schon mal ausgewählt habt, die Installation aber dann doch abgebrochen habt. Mit dem Button A könnt ihr eure alten Einstellungen ohne Änderungen übernehmen und mit Button X könnt ihr die Einstellungen noch mal neu vornehmen.

Es erscheint wieder wie beim Backup auch der Pinguin und jede Menge Befehlsfolgen (bei der 1.6er leider wieder nur flackern). Das dauert jetzt ca. 10 Minuten. Wenn auf dem Bildschirm „done“ steht (wenn man Glück hat blinkt auch die Eject-LED) und sich nichts mehr tut, dann ist die Installation abgeschlossen, ihr könnt das Spiel rausnehmen und die Xbox ausschalten. Wenn ihr jetzt startet, dann sollte eigentlich euer Dashboard starten. Wenn ihr MXM als Dashboard gewählt habt, dann werdet ihr euch vielleicht wundern warum ltools jetzt geladen wurde. Das ist allerdings nicht ltools, sondern das MXM Dashboard (ltools baut auf das MXM Dashboard auf). Wie ihr ein anderes Dashboard installiert, ist links neben dem zweiten Bild kurz erklärt. Die Dashboards selber gibt's auf xbins und wie ihr dahin kommt, wisst ihr ja jetzt.

Jetzt müsst ihr euer jeweiliges Dashboard noch auf eure Bedürfnisse einrichten und vor allem die Netzwerkdaten abändern oder ablesen. Die Xbox hat jetzt wahrscheinlich ne andere IP (also nicht mehr 192.168.0.3), das lässt sich aber über das Menü des jeweiligen Dashboards leicht abändern.

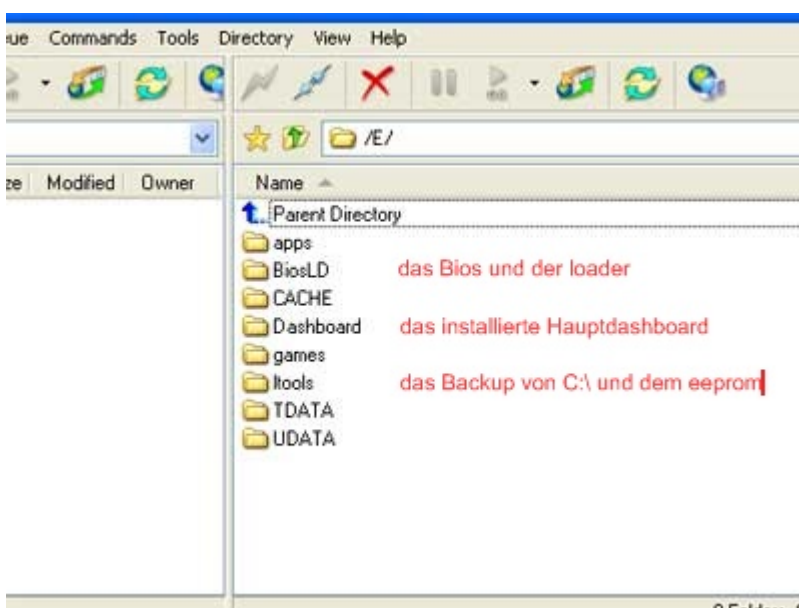
So sieht's jetzt auf eurer Platte aus wenn ihr per FTP nachschaut:



Hier seht ihr Laufwerk C:\ eurer gemoddeten Box.

Ich hab mal grob daneben geschrieben welche Dateien verändert wurden.

Auf Laufwerk C:\ solltet ihr nichts verändern, da man damit schnell mal den softmod kaputt machen kann und das bedeutet wieder viel Arbeit.



Und hier seht ihr Laufwerk E:\ Den Ordner ltools habt ihr ja schon auf den PC gezogen und auf CD gebrannt, deswegen könnt ihr den löschen. Den Ordner BiosLD dürft ihr weder verändern noch löschen!! Wollt ihr ein anderes Dashboard, dann müsst ihr den Inhalt von Dashboard löschen und das neue da reinkopieren. Die *.xbe müsst ihr genauso nennen wie die von dem Dashboard davor hieß (meistens default.xbe)

Mein MS Dash lässt sich aus meinem neuen Dashboard nicht mehr starten

Falls ihr bemerkt, das euer originales MS Dash nicht aus eurem neuen Dashboard geladen werden kann, dann müsst ihr in der „*.ini“ oder „*.xml“ Datei eures Dashboards (in e:\dashboard) nach allen Einträgen „xboxdash.xbe“ suchen und diese in „msdash.xbe“ umbenennen.

Wenn es sich dann immer noch nicht starten lassen sollte (bzw. der Wartungsscreen gezeigt wird) und auch nicht, wenn ihr die Datei msdash.xbe direkt über einen Dateimanager anwählt, müsst ihr wie folgt vorgehen:

Ihr müsst vom Laufwerk c:\ die Datei msdash.xbe auf euren PC ziehen. Legt einen Ordner c:\Dash auf eurem PC an und kopiert die Datei da rein. Dann nehmt ihr die Datei font_patcher.rar, die ihr euch auch noch am Anfang von Xbins geholt habt und entpackt die. Da ist eine Datei namens patcher.exe drin. Die muss auch noch in den Ordner c:\Dash auf eurem PC. Dann geht ihr am PC auf „Start“ und „Ausführen“, gebt da „cmd“ ein und klickt auf OK. Das DOS Shell sollte jetzt eigentlich so aussehen:

```
C:\Dokumente und Einstellungen>
```

Wenn ihr vorne nicht C:\ stehen habt sondern einen anderen Buchstaben, dann gebt „C:“ ein und drückt „Enter“. Steht vorne „C:\“ dann gebt „cd..“ ein und drückt „Enter“. Wiederholt das so lange bis da nur noch „c:\>“ steht. Jetzt „cd dash“ eingeben und „Enter“ drücken. Dann steht da

```
C:\dash>
```

Jetzt gebt ihr ein „patcher msdash.xbe -f0nts“ (das bei f0nts soll eine null sein kein Buchstabe O). Jetzt noch „exit“ eingeben und „Enter“ drücken.

Jetzt könnt ihr in dem Ordner „c:\Dash“ die Datei „msdash.xbe“ umbenennen in „msdash.bak“ und die Datei „out.xbe“ in „msdash.xbe“. Jetzt löscht ihr per FTP auf eurer Xbox die Datei „msdash.xbe“ und schiebt die neue „msdash.xbe“ aus dem Ordner „c:\dash“ auf eure Xbox auf Laufwerk „C:\“.

Ich möchte die nkpatcher Version 10 nutzen (anstelle der älteren Version oder des Biosloaders)

Wer will kann das tun, es ist aber keineswegs zwingend erforderlich.

Diese zur Zeit aktuelle Version hat etwas mehr Funktionen als die alte und einige mehr als das M8 Bios. Im Prinzip ist es relativ einfach euren softmod darauf umzustellen, da sich jemand (Australian Rat (xbox-scene.com)) die Arbeit gemacht hat ein kleines Konfigurationsprogramm dafür zu schreiben. Ihr solltet jedoch euer Backup auf dem PC haben und den ltools Spielstand noch auf der XBox (und am besten dualboot installiert), um falls doch was schief geht, den Fehler ohne großen Aufwand wieder ausbügeln zu können.

Folgende tools werden gebraucht:

nkpatcher10 ([Link](#))

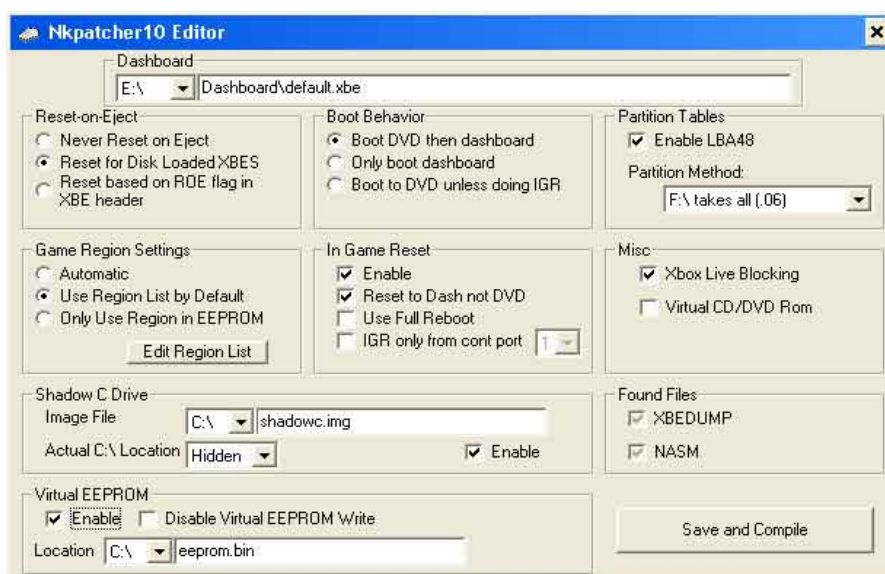
nasm ([Link](#))

xbedump (von XBins: Ordner PC/xbe-xip-xbx tools\xbedump\xbedump.zip oder evtl. google?)

nkconfig ([Link](#))

Aus dem nkpatcher10 Archiv braucht ihr nur den Ordner src (Source) zu entpacken. Aus dem Archiv nasm entpackt ihr nur die Datei nasm.exe direkt in diesen Ordner src. Die nkconfig.exe und xbedump.exe ebenfalls direkt in diesen Ordner src entpacken. Wenn ihr jetzt die nkconfig.exe startet muß unter „Found Files“ ein Haken bei xbedump und nasm sein. Wenn nicht, dann prüft nach ob die Dateien wirklich direkt in dem Ordner src sind (also nicht in einem Unterordner).

Dann könnt ihr eure Einstellungen vornehmen. Wenn ihr den Mauszeiger über die Optionen bewegt, wird eine kurze Erklärung dazu angezeigt. Ihr könnt aber auch die Einstellungen wie auf dem Bild unten übernehmen. Ganz oben wird der Pfad zu eurem Dashboard hinterlegt. Achtet darauf das dieser stimmt, da sonst die Box nicht starten wird.



Mit der Option **Shadow C Drive** (Haken bei Enable) wird euer aktuelles C:\ ausgeblendet und stattdessen der Inhalt der hinterlegten Image File angezeigt. Das hat den Vorteil, das euer softmod bei einem versehentlichen Live Update (oder anderen Versehen) nicht mehr überschrieben werden kann. Als Image File könnt ihr jede beliebige ca. 200 MB große Datei Pfad per FTP schiebt (Bsp.: C:\shadowc.img). Wenn ihr später die Box mit nkpatcher drauf

startet wird euch unter C:\ nichts angezeigt und ihr könnt es formatieren (über raw commands per FlashFXP, mit der Slayers oder UnleashX) und draufspielen was ihr wollt (z.B. das Original MS Dash). Sollten doch Dateien angezeigt werden (z.B. xboxdash.xbe, ...) wurde das Image nicht geladen, in dem Fall NICHT formatieren!! Erst nachprüfen woran es liegt. Wahrscheinlich liegt die shadowc.img nicht in dem hinterlegten Pfad.

Jetzt müsst ihr unter **Actual C:\ Location** noch auswählen ob euch euer richtiges C:\ (das wo der softmod drauf ist) auf G:\ angezeigt werden soll (geht nur bei Festplatten > 137 GB und entsprechender LBA48 Einstellung) wodurch euch aber die Partition G:\ verloren geht oder Hidden (versteckt) werden soll.

Habt ihr Hidden gewählt (was ich empfehlen würde) dann könnt ihr im laufenden Betrieb nicht mehr auf euer eigentliches C:\ zugreifen oder Dateien ändern. Ihr könnt nur noch drauf zugreifen (per FTP) wenn ihr über dualboot oder das Spiel ltools ladet. Oder ihr tauscht die nkpatcher.xbe im Ordner BiosLD wieder gegen eine anders gepatchte oder einen Biosloader aus.

Mit der Option **Virtual EEprom** (Haken bei Enable) könnt ihr festlegen das die XBox statt des geflashten EEprom jetzt das EEprom von der Festplatte benutzt. Das hat den Vorteil das bei Änderungen die ins EEprom geschrieben werden, diese nicht ins Originaleeprom geschrieben werden, sondern in das auf der Festplatte. Also könnt ihr euch die Box nicht mehr durch unsachgemäße Änderungen im eeprom abschießen oder das eeprom kaputtflashen. Sollte mal nichts mehr gehen, könnt ihr einfach ltools über dualboot oder das Spiel starten, wodurch nkpatcher nicht gestartet wird und somit wieder das Original EEprom.

Um diese Option zu nutzen, einfach den Haken bei Enable machen, euer Backup (die eeprom.bin) auf die XBox Platte schieben (z.B. C:\eeprom.bin) und den Pfad bei **Location** in nkconfig darauf anpassen.

Alle anderen Optionen sind selbsterklärend.

Habt ihr alles eingestellt, dann klickt auf Save and Compile. Es erscheint ein Fenster in dem folgendes stehen sollte:

```
config.inc file created successfully
Searching for files required for compile...
Files found, do you wish to compile?
```

Falls nicht, müßt ihr nochmal überprüfen ob die oben genannten Dateien alle im Ordner src sind.

Wenn ihr jetzt auf Yes klickt erscheint kurz der DOS Prompt und anschließend das:

```
Starting Compile
xbedump found, XBE will be signed with habibi key
Compiling: Please Wait...
XBE Successfully Compiled
```

Wichtig ist das alles genau so da steht. Die xbedump muß gefunden werden, damit nkpatcher auf dem softmod geladen werden kann.

Ist alles richtig gelaufen habt ihr im Ordner src jetzt eine Datei nkpatcher.xbe. Diese benennt ihr um in default.xbe und ersetzt damit euren bisherigen nkpatcher oder Biosloader. Im Allgemeinen wird die sich im Ordner E:\BiosLD\default.xbe befinden.

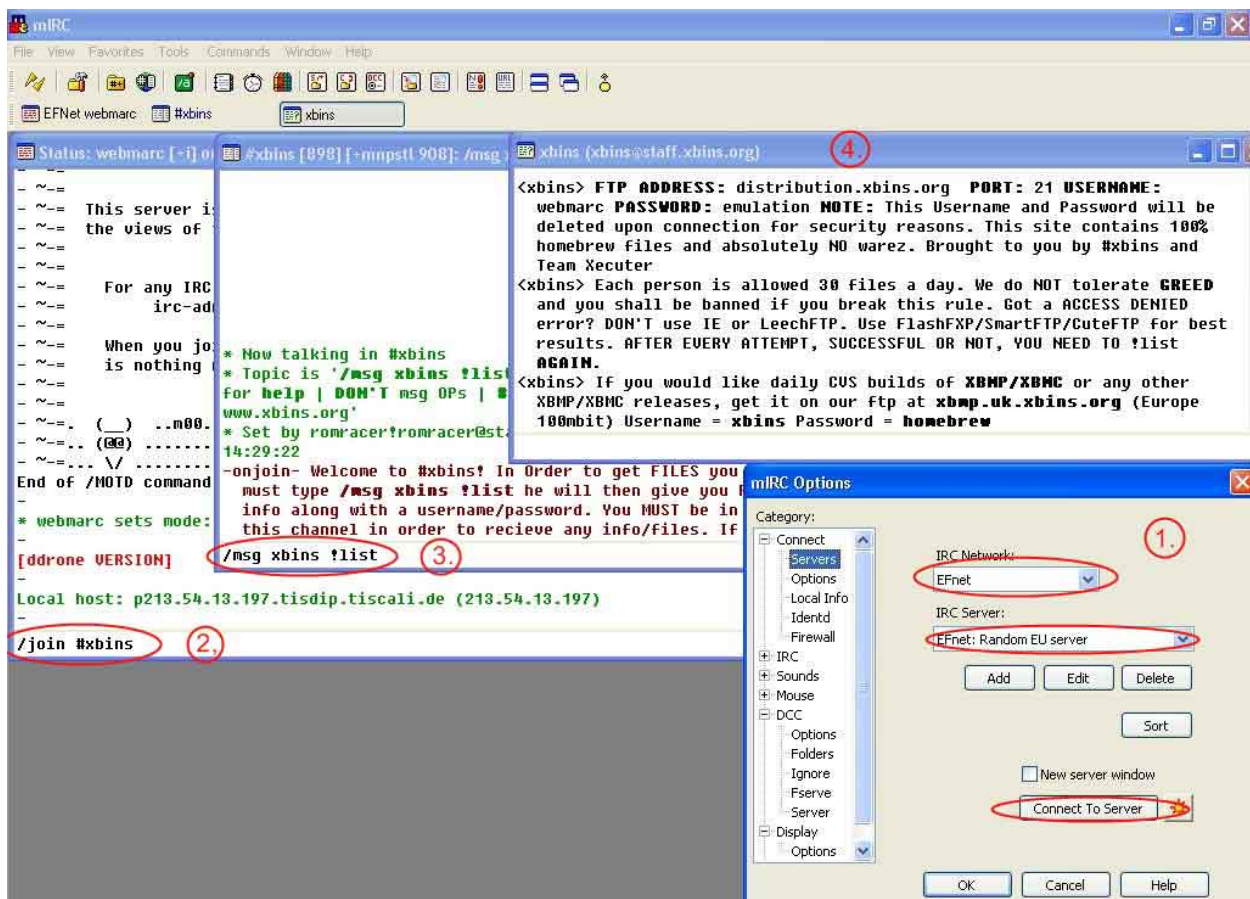
Dann noch wie oben schon genannt die Dateien shadowc.img und eeprom.bin in eure Pfade schieben und beim ersten Start das Image C:\ formatieren (sicherstellen das es wirklich das Image ist was ihr formatiert!!)

Um diese zu bekommen müsst ihr euch auf der [mIRC](#) Seite erstmal das tool mIRC runterladen. Das installieren und starten. In dem Menü Options könnt ihr unter Name und Email-Adresse irgendwas eingeben. Dann gebt einen Nicknamen ein unter dem ihr nachher in den Foren auftaucht. Ihr bleibt in den Optionen und wählt links „Servers“ aus. In dem Reiter wählt ihr „Add“ aus und gebt unter „Description“ „Slayers“ ein, unter „IRC Server“ „random.hax.nu“ und unter „Description“ „Eigene“. Dann auf „Add“ und anschließend auf „Connect“ gehen zum verbinden. Dann könnt ihr entweder in dem Fensterchen was aufgeht #slayers eingeben und auf Join klicken oder ihr schließt es und gebt unten in der Statuszeile /join #slayers ein. Jetzt seid ihr im chat. Ihr braucht jetzt nur noch „!help link“ einzugeben und bekommt im Text einen Link zum Download angezeigt. Den nur mit der Maus anklicken und der Download beginnt.



(B) Wie komme ich auf Xbins um ltools runter zu laden?

Zuerst startet ihr wieder mIRC und geht links auf „Servers“. Da wählt ihr unter „IRC Network“ „EFnet“ aus und unter „IRC Server“ „EFnet Random EU Server“ (sollte damit keine Verbindung zustande kommen könnt ihr unter „IRC Server“ auch einen anderen probieren). Anschließend wieder auf „connect“ und in dem Fenster „#xbins“ eingeben oder in der Leiste unten /join #xbins. Es öffnet sich wieder ein Chatfenster in dem ihr „/msg xbins !list“ eingeben müsst. Jetzt blinkt oben in der Statusleiste ein neues Fenster xbins, wo ihr draufklicken müsst damit das in den Vordergrund kommt. Da seht ihr eure Daten die ihr in eurem FTP Programm (z.B. [SmartFTP](#)) hinterlegen müsst. Also Adresse, Benutzername und Passwort. Dann geht ihr auf verbinden (im FTP Programm). Der FTP-Zugang mit den Daten ist immer nur für kurze Zeit möglich und auch nur solange ihr noch mit mIRC im xbins-chat seid. Falls ihr die Daten im FTP Programm hinterlegt habt, auf „connect“ geht und euch als Meldung „access denied“ angezeigt wird, dann müsst ihr noch mal im mIRC „/msg xbins !list“ eingeben und noch mal im FTP Programm auf „connect“. Nun solltet ihr eigentlich auf dem FTP-Server von Xbins sein. Da müsst ihr euch in den Pfad „xbox\Operating Systems\linux\distributions\ltools“ hangeln und könnt euch von da endlich „ltools_MA_v1.8.rc1.zip“ runterladen (und „ltools_dashes.zip“). Und wenn ihr schon mal auf Xbins seid dann geht auch in das Verzeichnis „PC\xbe-xip-xbx tools\Dashboard fonts bak Patch“ und zieht euch die Datei „font_patcher.rar“ runter.



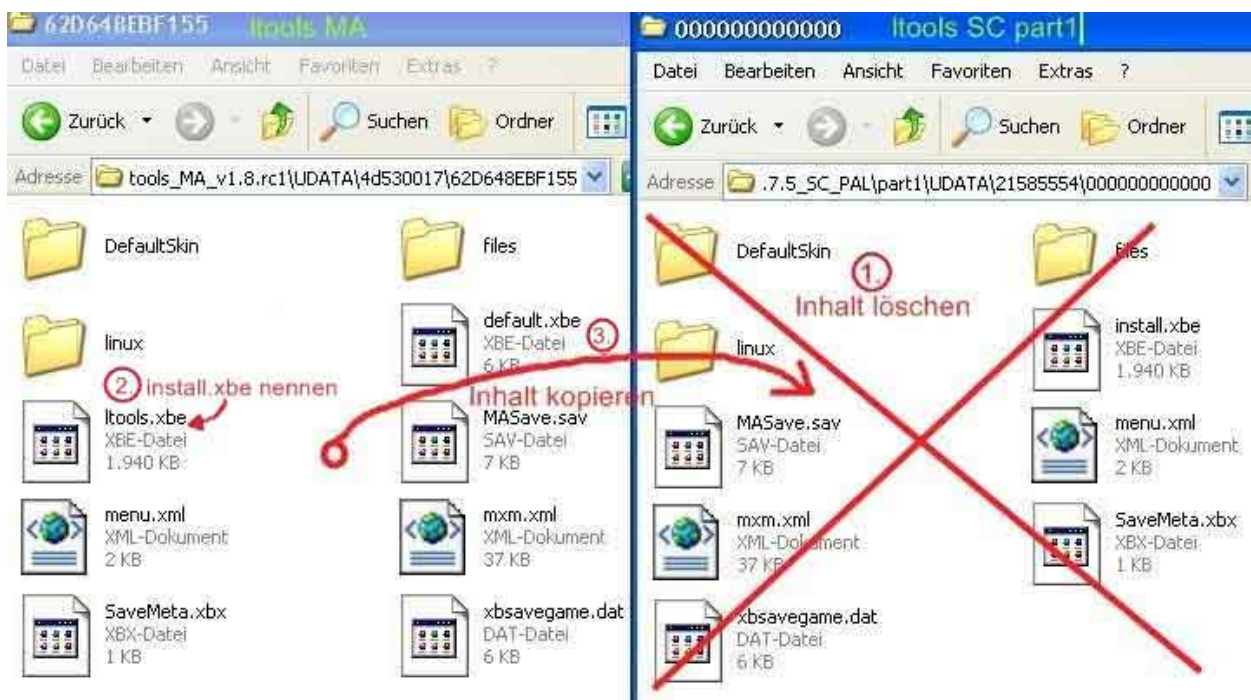
(C) Ich habe kein MechAssault, wie baue ich ltools_MA_1.8 auf Splinter Cell oder 007 um?

Ihr benötigt außer der Datei „ltools_MA_v1.8.rc1.zip“ auch noch die Datei „ltools_v1.7.5_SC_PAL.rar“ (wenn ihr Splinter Cell 1 habt) ODER „ltools_007_v1.7.5.zip“ (wenn ihr 007 Agent im Kreuzfeuer habt). Beides ebenfalls auf Xbins im selben Ordner wie ltools_1.8 zu finden.

Macht am besten einen Ordner auf dem PC auf „C:\“ den ihr „ltools“ nennt. Dann entpackt ihr ltools_MA_1.8 da rein und wenn ihr Splinter Cell habt ltools_1.7.5_SC (und falls ihr 007 habt, dann natürlich ltools_007_1.7.5).

- Ich erklär es jetzt mal für Splinter Cell:

Beim ltools für Splinter Cell habt ihr jetzt 2 Archive „part1“ und „part2“, die müsst ihr auch noch mal entpacken. An „part2“ brauch ihr nichts zu verändern, der kann so bleiben. Den Inhalt von Ordner „000000000000“ in „part1“ (im Bild unten rechts seht ihr den Inhalt und die Pfadangabe oben) müsst ihr komplett löschen. Dann kopiert ihr den Inhalt aus Ordner „62D648EBF155“ von ltools_MA (links im Bild zu sehen) komplett in den jetzt leeren Ordner (rechts im Bild). Dann benennt ihr noch die Datei „ltools.xbe“ in „install.xbe“ um (natürlich im Ordner rechts) und seid fertig. Jetzt müsst ihr das ganze wieder als **.zip**-Archiv genauso wie es vorher gepackt war zurückpacken!

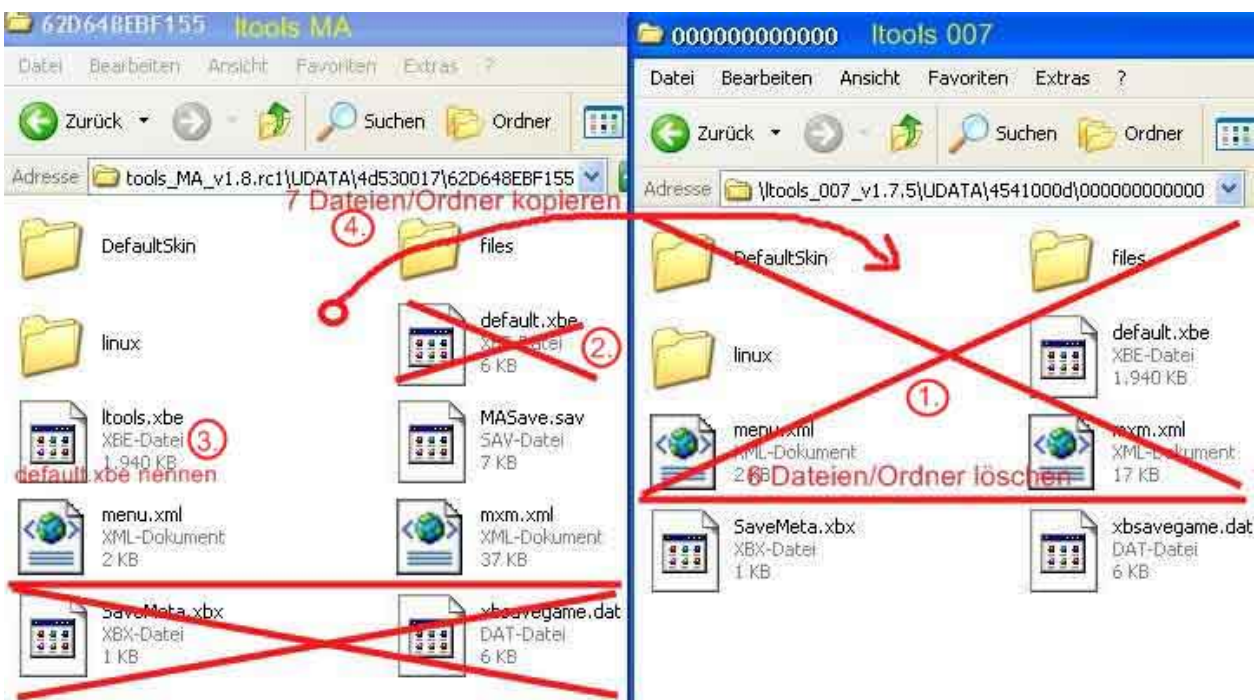


Jetzt müsst ihr die Spielstände in zwei Etappen auf eure Memorycard und dann auf eure Xbox bringen. Beim ersten Mal kopiert ihr nur das **originale (unveränderte)** ltools_MA_v1.8 wie auf [Seite 5](#) beschrieben auf eure Xbox. Wenn das geschehen ist löscht ihr wieder alles von der Memorycard (Achtung, sichergehen das ihr von der Memorycard löscht, nicht die Spielstände auf der Xbox löschen). Als nächstes macht ihr das ganze noch mal mit „part1.zip“ (dem veränderten) und „part2.zip“ (unverändert). Das geht genauso wie mit ltools_MA_1.8 (Seite 5), nur das es halt zwei Teile sind (die aber zusammen auf die Memorycard passen). Hier zwei Screenshots, mit den zwei Spielständen (part1.zip und part2.zip) die zuerst auf die bereits gemoddete Box, von da auf die Memorycard und dann auf eure Box müssen.



- Bei 007 ist es ähnlich (Dank an =bEtrayEr=)

Auch beides (MA und 007) wie oben beschrieben in z.B. einen Ordner „c:\ltools“ entpacken. Dann im Ordner 000000000000 im ltools 007 (unten rechts im Bild) alles bis auf SaveMeta.xbx und xboxsavegame.dat löschen und den Inhalt von Ordner 62d648EBF155 von ltools MA (unten links im Bild) stattdessen reinkopieren. Bei der Abfrage „Existierende Dateien ersetzen?“, zweimal „Nein“ wählen. Dann die default.xbe (natürlich die neue die jetzt rechts im Ordner 000000000000 ist) löschen und die ltools.xbe umbenennen in default.xbe.



Dann auch einmal den **originalen (unveränderten)** ltools_MA_1.8 Spielstand wie auf [Seite 5](#) beschrieben auf eure Xbox bekommen. Die Memorycard löschen und noch den umgebauten 007 Spielstand (nur ein Teil, nicht wie bei Splinter Cell zwei) ebenfalls auf diese Weise auf eure Xbox bringen.

(D) Wie update ich mein MSDashboard mit der Slayers, falls das über XBLive nicht funzt?

Zu meinem oben schon erwähnten Weg benötigt man das Dashboard (5960) welches sich auf der Slayers befindet. Dazu entpackt man erstmal das *.rar-Archiv. Das benötigte Passwort findet man [hier](#). Darin ist eine Datei „*.iso“ enthalten. Die kann man wiederum mit dem tool [Qwix](#) entpacken. Ist das geschehen, so findet man im Verzeichnis „System\All\C“ das MS Dash mit der Version 5960. Wenn ihr am richtigen Punkt angefangen habt hier zu lesen, dann solltet ihr den Ordner ltools sicher auf dem PC (bzw. einer CD) haben und die FTP-Verbindung zur Xbox noch stehen (wenn nicht, dann stellt die Verbindung wieder her). Jetzt den kompletten Inhalt der Partition „C:“ eurer Xbox löschen. Die Xbox jetzt auf gar keinen Fall ausschalten, da sie sonst nicht mehr starten wird! Jetzt das neue „C:“, also der Inhalt des Ordners „System\All\C“ der Slayers-CD auf die Partition „C:“ eurer Xbox schieben. Damit habt ihr jetzt die Dashboardversion 5960 auf eurer Box. Jetzt könnt ihr wieder oben an der Stelle wo unterbrochen wurde [weiter](#) lesen.

Ihr könnt die Slayers auch auf CD-RW oder DVD-R (je nach Laufwerk) brennen und zum installieren der wichtigsten tools verwenden. Dies könnt ihr tun wenn es euch zu viel Arbeit ist die tools auf Xbins zusammenzusuchen, ihr müsst euch aber im Klaren sein, das die Versionen auf der CD nicht die aktuellsten sind.

Einfach die „*.iso“ der Slayers über euer Brennprogramm als Image auswählen und ohne Veränderung der Einstellungen (langsam) brennen.

Jetzt dürft ihr **im Slayers Menü NUR die Punkte 4A Option 6 bis 9 verwenden**. Alle anderen Punkte des Menüs sind absolut tabu, da ihr mit jedem einzelnen bei unsachgemäßer Anwendung euren softmod zerstören könnt. Option 6 und 7 installieren das Xbox Media Center und ein paar wichtige tools auf F (Option 6, könnt ihr nur verwenden wenn ihr eine Partition F habt) oder E (Option 7). Option 8 und 9 installieren nur das Xbox Media Center auf F (Option 8) oder E (Option 9).

(E) Action Replay

Da es beim softmod glaub ich immer noch das größte Problem ist wie man jetzt den Spielstand auf seine MemoryCard, USB Stick, Kamera (was auch immer) bekommt, hier mal eine kurze Anleitung.

Ich hab es selber mit einer MemoryCard (über einen XboxController mit USB Adapter) und einer Digitalkamera nach [dieser](#) englischen Anleitung von forthex probiert und es funktionierte auf Anhieb ohne Probleme.

Wenn ihr eine MemoryCard benutzen wollt, braucht ihr noch einen entsprechenden Adapter, um den XboxController an den USB Port des PC anschließen zu können (Xbox Gamepad Buchse (oder Stolperschutzbuchse) auf USB Stecker).

Wollt ihr einen USBStick oder Kamera benutzen, braucht ihr diesen Adapter nicht, dafür aber einen entsprechenden Adapter um diesen an der Xbox anzuschließen (Xbox Gamepad Stecker (oder Stolperschutzstecker) auf USB Buchse)

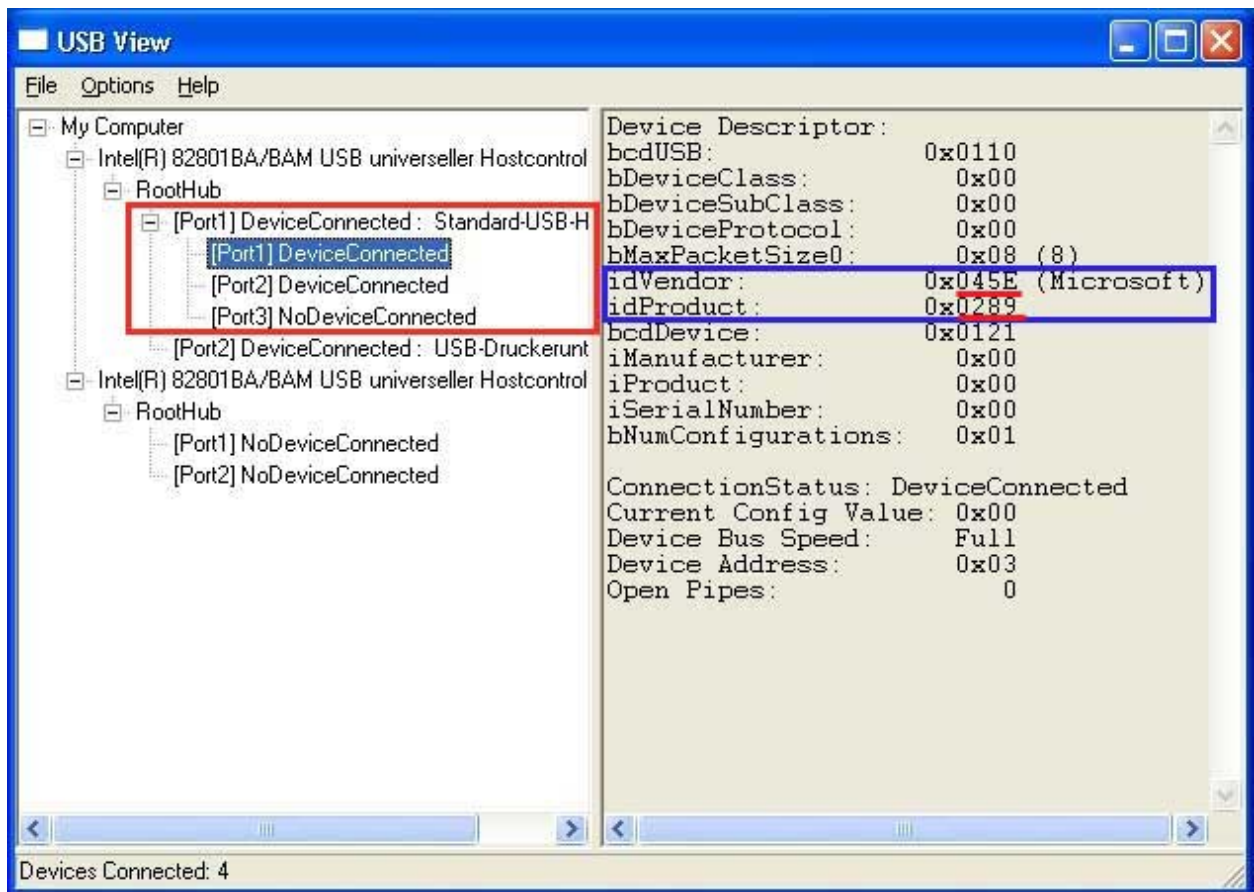
Diese Adapter gibt es für ein paar Euro in EBay oder ihr bastelt euch selbst einen, indem ihr ein USB Kabel und eine Gamepadverlängerung (oder Stolperschutz) durchtrennt und gleiche Kabelfarben verbindet (eine Litze bleibt übrig, wird aber für das Gamepad nicht benötigt).

Benötigt werden:

- Software für ActionReplay (aus der Downloadsektion von [Codejunkies.com](#) (ActionReplay Xbox PC Software)
- USBview.exe (ein kleines tool von Microsoft, am besten über google suchen oder [hier](#))
- MemoryCard+Controller+Adapter oder USBStick+Adapter oder Digitalkamera+Adapter, ... Eine kleine Kompatibilitätsliste der USBSticks gibt es [hier](#), es funktionieren leider nicht alle und auch die Liste ist keine Garantie
- Ein Adapterkabel (je nach dem was ihr benutzt entweder Xbox Stecker -> USB Buchse oder Xbox Buchse -> USB Stecker)

Und los geht`s:

- Falls ihr keine MemoryCard benutzt, müsst ihr als erstes den USB Stick (oder was auch immer, im weiteren Verlauf werde ich nur noch den USB Stick nennen) per Adapter an eurer Xbox anschließen. Im XboxMenü geht ihr auf den oberen Punkt (Speicher), wo ihr dann eine Fehlermeldung bekommt in der erklärt wird das die Memorycard formatiert werden musste. Das ist gut so, denn jetzt ist euer USB Stick mit dem richtigen Format (fatx) formatiert. Auf Xbox der Version 1.6 soll das formatieren angeblich nicht mehr funktionieren. Ich habe das noch nicht probiert, werde es aber bei Gelegenheit tun.
- Nun müsst ihr den USB Stick (oder falls ihr die MemoryCard benutzt das Gamepad mit eingesteckter MemoryCard) in einen freien USB Port an eurem PC anschließen. Steckt am besten alle anderen USB Geräte aus, damit es im folgenden Schritt keine Verwirrungen gibt. Die Meldung, dass eine neue Hardware gefunden wurde ignoriert ihr erstmal, lasst das Fenster aber geöffnet.
- Startet jetzt das tool USBview.exe (welches ihr euch runtergeladen habt) und wählt im linken Baum den richtigen Zweig aus. Wenn ihr alle anderen Geräte ausgesteckt habt, dann sollte hier nur an einem Port „Device connected“ stehen



In diesem Fall hab ich den Xbox Controller benutzt und der wird als USB Hub erkannt (rot eingrahmt). Port 1 stellt das Gerät an sich dar. Der Port 1 im Zweig darunter ist wahrscheinlich der Controller in seiner Funktion als USB Hub und Port 2 und 3 darunter die beiden MemoryCard Steckplätze. Wenn ihr einen USB Stick benutzt, dann habt ihr den Unterzweig mit Port 1 – 3 nicht.

Jetzt müsst ihr in dem Verzeichnis wo ihr die ActionReplay Software installiert habt, im Unterordner Drivers die Datei xbreader.inf mit dem Editor öffnen. Geht zu dem Abschnitt wo als Überschrift [_Devices] steht, der sollte dann in etwas so aussehen:

[_Devices]

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_DBAE
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_0316
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_045E&PID_0280
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_045E&PID_0381
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_0738&PID_4507
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_040B&PID_6520
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05E3&PID_8001
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_9011&REV_0100
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_9001&REV_0100
```

Dort müsst ihr jetzt Einträge ergänzen. Kopiert dafür z.B. die erste Zeile und fügt die direkt darunter noch mal ein. Wichtig sind jetzt die vier Zeichen die jeweils hinter VID_ und PID_ stehen. Überschreibt die mit dem was euch usbview.exe für euer Gerät anzeigt (blau eingrahmt, die vier rot unterstrichenen Zeichen). PID steht dabei für idProduct und VID für idVendor. Also ausgehend von dem Bild oben müsstet ihr (bei euch sind es

wahrscheinlich andere Zeichen) folgendes tun:

Zuerst die Zeichen löschen (das untere ist die von euch kopierte Zeile)

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_DBAE
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_      &PID_
```

Und dann eure Daten eintragen (habe jetzt die Beispieldaten oben aus dem USBview Bild genommen):

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_DBAE
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_045E&PID_0289
```

sodass die Einträge unter [_Devices] jetzt so aussehen müssten:

[_Devices]

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_DBAE
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_045E&PID_0289
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_0316
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_045E&PID_0280
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_045E&PID_0381
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_0738&PID_4507
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_040B&PID_6520
```

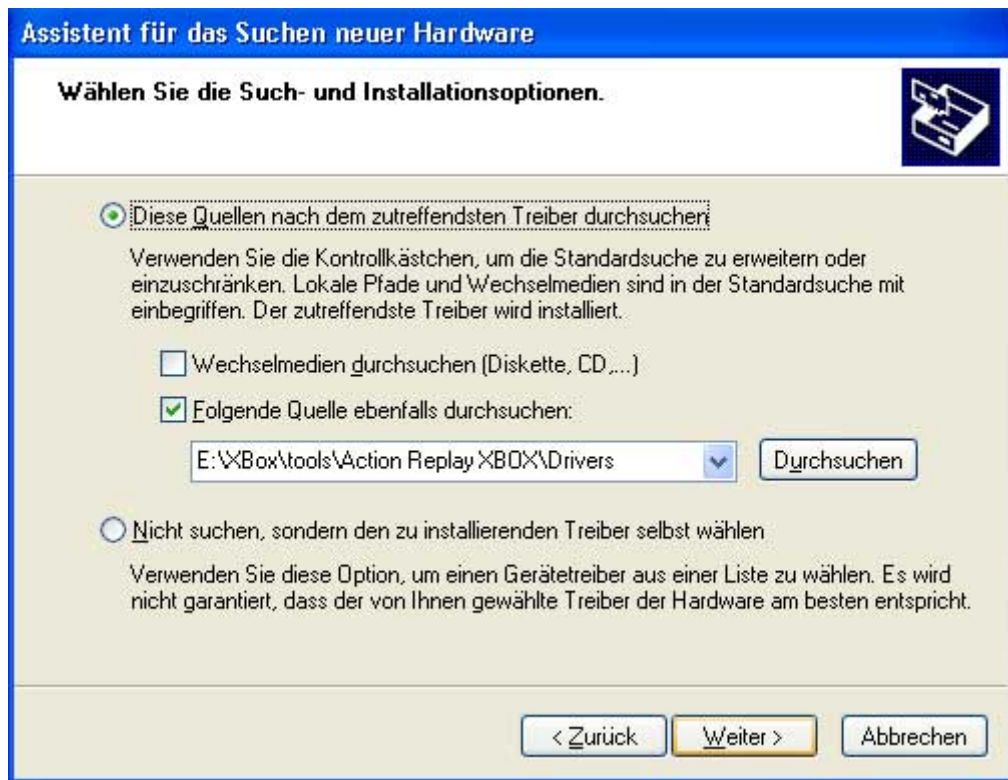
```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05E3&PID_8001
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_9011&REV_0100
```

```
%S_DeviceDesc1%=_Install1, USB\VID_05FD&PID_9001&REV_0100
```

Benutzt ihr einen USB Stick, dann seid ihr jetzt fertig und könnt mit „Speichern“ den Editor beenden. Habt ihr ein Gamepad angeschlossen, dann müsst ihr in USBview auch noch Port 2 (evtl. stattdessen Port 3, falls ihr eure MemoryCard unten eingesteckt habt) auswählen und eine weitere Zeile mit den VID und PID Daten in der xbreader.inf erstellen.

- Jetzt könnt ihr euch wieder dem Fenster zuwenden, in dem ihr auf die neu gefundene Hardware hingewiesen wurdet. Ist es nicht mehr da, dann steckt den USB Stick noch mal kurz aus und wieder ein. Wählt in dem Fenster „Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren“ aus („nicht automatisch installieren“). Dann auf „weiter“ und im nächsten Fenster mit der Option „folgende Quelle ebenfalls durchsuchen“ den Pfad zu eurer ActionReplay Software und da drin dem Ordner Drivers angeben. Dann auf weiter und der USB Stick wird installiert. Die Nutzer der MemoryCard werden ein zweites Mal die Meldung erhalten das eine neue Hardware gefunden wurde und müssen ein zweites Mal genauso vorgehen.



- Wenn ihr jetzt die ActionReplay Software mit angeschlossenem USB Stick startet, dann sollte das große AR Zeichen oben in der Mitte einen grünen Hintergrund haben. Hat es das nicht, dann ist entweder der USB Stick nicht kompatibel oder ihr habt bei der Installation was falsch gemacht.
- Jetzt öffnet ihr, über den normalen Dateimanager von Windows, den Ordner in dem sich euer heruntergeladener Spielstand befindet. Der Spielstand muss noch als *.zip Archiv gepackt sein, also nicht auspacken oder falls er wegen Änderungen ausgepackt wurde, diesen wieder so packen wie er war (als *.zip-Archiv!). Richtig gepackt ist der Spielstand, wenn ihr den probeweise entpackt und dann den ersten Ordner mit der Bezeichnung des Spielstandes bekommt und sich darin gleich der UDATA Ordner befindet (bei MA z.B.: ltools_MA_v1.8.rc1\UDATA\4d530017\...). Der Splinter Cell Spielstand muss einmal entpackt werden, sodass ihr part1.zip und part2.zip als Archiv vorliegen habt. Jetzt markiert ihr einfach euren Spielstand mit der Maus, haltet die Maustaste gedrückt, bewegt diese in das linke Auswahlfenster und lasst die Maustaste los (drag & drop). Das ganze sollte jetzt so aussehen (bei mir befinden sich alle 3 Spielstände in dem Ordner ihr solltet einen drin haben). Das dauert jetzt ca. eine Minute (im Feld MemoryCard seht ihr einen orangen Fortschrittsbalken wie im ersten Bild unten gezeigt) und danach ist der Spielstand drauf. Bei Splinter Cell müsst ihr das ganze natürlich einmal für part1 und einmal für part2 machen.
- Hat das alles funktioniert, dann habt ihr den Spielstand erfolgreich kopiert. Jetzt den USB Stick einfach nur an die Xbox anschließen und wie weiter oben im Tutorial beschrieben auf diese kopieren.



WAFFLETOOLS (by waffle zone)

Bei Waffletools handelt es sich im Prinzip um ein modifiziertes ltools. Das Grundprinzip baut auf ltools auf. Die Dateien die gebraucht werden um das alternative Dash (in dem Fall UnleashX statt MXM) auf einer unmodifizierten Box zu laden wurden so gut wie unverändert übernommen.

Bei ltools laufen die ganzen Installationen und Backups über linuxbasierte Befehle. Ich denk mal es wäre schwer gewesen an die Daten ranzukommen und diese umzuschreiben, daher wurde der Linuxteil von ltools überhaupt nicht verändert. Dieser Teil wird allerdings nur noch zum Backup des eeprom aus dem ltools-Paket benutzt. Alles andere (im Prinzip nur kopieren von Dateien) wird über das sehr viel leichter zu programmierende UnleashX (xml) erledigt.

Die Voraussetzungen die für ltools gelten, gelten für waffletools natürlich genauso. Die Dashboardversion müssen ebenfalls 4920, 5659 oder 5960 lauten. Wobei bevorzugt die Version 5960 zu verwenden ist, da es sonst wahrscheinlich nicht möglich sein wird nach erfolgreichem softmod (ohne die msdash.xbe von Hand zu patchen -> [Seite 13](#)) noch mal das Originaldash zu laden. Wie man das Dash [updated](#) oder den Spielstand auf die [Memorycard](#) bekommt kann man ebenfalls aus dem ltools-Tutorial entnehmen.

Wenn man als Spiel Mech Assault besitzt würde ich den softmod über ltools bevorzugen, da das meiner Meinung nach ausgereifter ist und waffletools sich glaub ich noch in der Testphase befindet. Bei mir funktionierte z.B. das wichtige eeprom backup nicht und wer weiß was noch so schief gehen kann!!

Wenn man Probleme oder keine Lust hat den Spielstand auf Splinter Cell oder 007 abzuändern kann man waffletools nehmen, da es das tool bereits fertig für alle drei Versionen gibt (nachfragen über AIM (AOL Instant Messenger) bei „Hey Waffle Zone“)

Jetzt werde ich mal anfangen das ganze zu beschreiben und am Ende könnt ihr selbst entscheiden! An dieser Stelle werde ich gleich mit dem Start des Spiels beginnen, ihr solltet euch also auf jeden Fall noch die Seiten [3 - 7](#) des Itools Tutorials durchlesen:



Wenn ihr den Spielstand gestartet habt, wird euch erstmal dieses Bild begrüßen. Eine auf waffletools angepasste UnleashX Oberfläche. Aus irgendeinem mir nicht bekannten Grund hat er den Lüfter auf 3x eingestellt. Um das zu ändern (wen es nervt) geht in System -> Settings -> System und hangelt euch da zu Fan Speed durch. Die stellt ihr auf 1x und unten auf Save. Geht im Hauptmenü auf Shutdown. Danach startet ihr die Box mit dem Spiel noch mal neu.

Interessant ist für den softmod eigentlich nur der erste Menüpunkt WAFFLE ZONE TOOLS. Den wählt ihr an und bekommt folgendes Bild zu Gesicht.



Hier braucht ihr im Prinzip vor dem Softmod nur den Menüpunkt INSTALL UXE (noch nicht auswählen!!). Der macht (alles über UnleashX) als erstes das Backup von C:\ nach E:\Backup\unmodded. Anschließend wird der softmod installiert und der mod in E:\backup\modded gespeichert. Jetzt kommt eine Sicherheitsabfrage wo hingewiesen wird das Linux geladen wird um ein backup des eeprom zu erstellen (E:\backup_linux)

Das Problem bei meinem Versuch mit waffletools für Splinter Cell war, das das backup des eeprom nicht funktionierte. Linux wurde zwar geladen doch blieb die Box irgendwo in dem Script hängen und ich hab sie nach 10 Minuten ausgeschaltet. Woran es lag weiß ich nicht (auch das ausstecken des Patchkabels schaffte keine Abhilfe), da das backup ja über das unveränderte Script von Itools läuft. Kann sein das das nur auf manchen Boxen nicht funktioniert. Da es aber ein Risiko darstellt wenn der softmod bereits installiert wurde und das backup des eeprom nicht funktioniert (falls bei der Installation des softmods was schief ging), kann ich nur jedem raten bevor man INSTALL UXE auswählt, die Option BACKUP MENU auszuwählen und dort MAKE EEPROM BACKUP!! Die Box wird dann in Linux starten und darüber das eeprom auf E:\backup_linux sichern. Wenn das geschafft ist sollte dort „done“ stehen und wenn man Glück hat blinkt die Eject LED. Bei der Xbox V 1.6 sieht man wie bei Itools auch kein Bild sondern

flackern und sollte falls die LED nicht blinkt nach ca. 5 Minuten ausschalten.

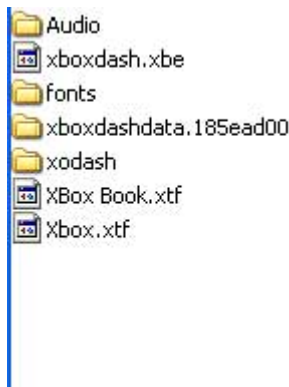
Dann das Spiel und den Spielstand wieder neu laden. Jetzt muss man bevor man weitermacht wie in ltools auch ([Seite 8](#)) per FTP verbinden um zu sehen ob das Backup gemacht wurde und dieses dann auf den PC ziehen. Die IP lautet nicht 192.168.0.3 sondern ist unten links in der Ecke zu sehen (auf dem Bild 192.168.0.51). Solltet ihr auf E:\ keinen Ordner backup_linux mit einer Datei eeprom.bin finden, kann ich euch nur raten den softmod nicht auszuführen und stattdessen ltools zu verwenden. Auf jeden Fall Ordner E:\backup und E:\linux_backup auf den PC ziehen und auf CD brennen!!

Habt ihr das gemacht könnt ihr beruhigt INSTALL UXE auswählen und die Programme werden wie oben neben dem Bild erklärt ausgeführt. Wartet auch hier am besten während des eeprom backup ca. 5 Minuten bevor ihr ausschaltet (oder halt bis da done steht oder die LED blinkt). Entnehmt aber vorher noch die DVD des Spiels.

Wenn ihr die Box jetzt startet, solltet ihr nicht mehr das MS Dash sehen, sondern stattdessen UnleashX. Im Prinzip sieht es genauso aus wie waffletools, nur mit anderen Menüeinträgen. Das Aussehen könnt ihr ändern indem ihr im Menü -> System -> Skins einen anderen Skin auswählt. Das nervige ist wie oben, das der Lüfter wieder auf 3x Geschwindigkeit läuft (wie ihr das ändert wisst ihr ja jetzt).

Als erstes muss ich kurz erklären wie der Dateiaufbau auf den einzelnen Partitionen jetzt ist, da sich das etwas von ltools unterscheidet:

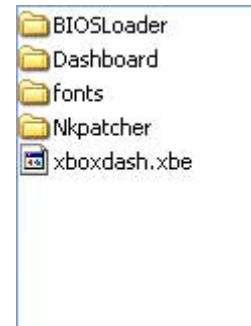
Original C:\



ltools C:\



waffletools C:\



Wie ihr unschwer erkennen könnt unterscheidet sich waffletools doch sehr von ltools. Der Hauptunterschied liegt darin das außer dem Ordner fonts und der Datei xboxdash.xbe keine Datei des MS Dash mehr auf C:\ liegt. Stattdessen liegen dort der biosloader und das Dashboard, welche bei ltools auf E:\ zu finden sind. Da kein MSDash mehr auf C:\ zu finden ist, ist es auch so nicht mehr möglich dieses zu starten.

Der softmod läuft beim Start so ab: (nur bei Interesse zum besseren Verständnis lesen; bei ltools ist es ähnlich)

Als erste Datei der Festplatte lädt das Xbox Bios die Datei xboxdash.xbe. Diese ist gepatcht und lädt als nächstes aus dem Ordner fonts die ebenfalls gepatchten Dateien bert.xtf und dann ernie.xtf. Normalerweise würde die Originalfonts jetzt weitere Dateien des Originaldashes laden. Ernie.xtf verweist jetzt jedoch (je nach Einstellung) auf die default.xbe aus dem Ordner Biosloader oder nkpatcher. Diese können durch die gepatchten fonts jetzt geladen werden obwohl sie nicht mit der originalen Microsoftsignatur (die noch immer nicht entschlüsselt ist) verschlüsselt sind.

Der nkpatcher (falls als loader gewählt) lädt kein alternatives Bios, sondern patcht das Originalbios welches in den RAM-Speicher geladen wurde. Außerdem verweist nkpatcher weiter auf die trayopen.xbe (falls DVD Lade in dem Moment offen) oder die trayclosed.xbe (falls DVD Lade geschlossen) im selben Ordner (das ist auch mit dualboot gemeint). Die trayclosed.xbe verweist jetzt endlich auf die default.xbe des neuen Dashboard im Ordner dashboard und lädt somit UnleashX.

Sollte das Dashboard nicht mehr laden und eine Fehlermeldung kommen, hat man dank dualboot die Möglichkeit mit der Ejecttaste zu starten (Schublade offen) und die default.xbe von nkpatcher lädt die trayopen.xbe, welche den Spielstand waffletools (ohne die DVD einzulegen) direkt von E:\ lädt. Dann kann man wieder vieles per FTP richten.

Hat man den pblmetoo biosloader gewählt, dann wird über dessen default.xbe ein BFM (bootable from media) Bios geladen. Das Bios wurde mit Evtool so bearbeitet das es zuerst die default.xbe in C:\dashboard (also das UnleashX) lädt (und falls die fehlt auch noch an anderen Stellen sucht). Ist dualboot aktiviert, dann wird auch hier mit offener Schublade ein andere Bios (Biosopen.bin) geladen, welches zuerst versucht den Spielstand waffletools zu laden.



Das ist euer neues alternatives Dashboard. Im Folgenden erkläre ich euch noch ein paar Optionen die waffletools noch mitbringt und auch in dem neuen Dash integriert hat. Dazu müsst ihr in dem Menü -> SYSTEM wählen und in dem nächsten -> WAFFLE ZONE TOOLS

Dann erhaltet ihr wieder folgenden bekannten Screen



Ich werde die Punkte nicht in der Reihenfolge beschreiben wie sie dort aufgeführt sind.

CLEAR CACHE löscht den Zwischenspeicher, der sich auf E:\Cache befindet. Das kann man z.B. tun wenn nach der Installation von Programmen, die Box statt diese zu laden sich aufhängt. Falsch machen kann man damit nichts.

MS DASH MENÜ



Mit diesem Menü ist es mit der ersten Option möglich euer Originaldash zusätzlich wie bei ltools auf C:\ zu installieren, damit ihr es aus eurem Dashboard starten könnt. Ich denke mal der Patch für die msdash.xbe ist auf Version 5960 ausgelegt und von daher wird man bei anderen Versionen das wahrscheinlich von Hand machen müssen -> Seite 13 (werd ich aber noch probieren). Mit der zweiten Option macht man das wieder rückgängig.

BIOS SWITCH MENÜ



In diesem Menü ist es möglich zwischen nkpatcher oder pblmetoo biosloader zu wählen.

Es wird also je nach dem was man wählt ein ernie-font installiert der auf nkpatcher verweist oder einer der auf biosloader verweist.

TRAY STATE MENÜ



In diesem Menü ist es möglich das dualboot feature (standardmäßig aktiviert) zu aktivieren oder deaktivieren (warum auch immer). Ich empfehle es aktiviert zu lassen.

Wafflettools tauscht dazu einfach nur die Datei die bei offener Schublade geladen wird durch dieselbe aus, die bei geschlossener geladen wird ☺

BACKUP MENÜ



Der Punkt EEPROM BACKUP wurde ja schon vor dem installieren des softmods ausgeführt und befindet sich auf E:\backup_linux.

Das Backup muss sich natürlich zusammen mit dem Backup von C:\ (aus E:\backup) auf eurem PC befinden, bzw. was noch besser wäre schon auf CD!!

Mit folgenden Optionen könnt ihr unter anderem eure Xbox wieder in den Originalzustand versetzen, um z.B. wieder XBLive nutzen zu können. Falls ihr das nicht braucht, könnt ihr den Ordner E:\backup löschen (da ihr das ja schon auf dem PC habt) und braucht dieses Menü eigentlich nicht.

Mit der Option RESTORE UNMODDED könnt ihr auf C:\ euer originales Dash wieder herstellen. C:\ wird formatiert und das komplette Backup eures Originaldashes (aus E:\backup\unmodded) wie es vor dem softmod war aufgespielt. Mit dieser Option kann man jetzt wieder XBLive nutzen, da die Box jetzt wieder original ist (bis auf ein paar Dateien auf E:\ die aber nicht stören. Habt ihr allerdings bereits einen XBLive Account mit eurer originalen Festplatte, dann müsst ihr, falls ihr eine größere Festplatte einbaut auf jeden Fall einen neuen Account mit dieser Festplatte anlegen. Sonst werdet ihr auf jeden Fall gebannt!! Ich hafte allerdings auch nicht, wenn ihr trotz aller Sicherheitsvorkehrungen trotzdem gebannt werdet!!

Habt ihr genug über Live gezockt und wollt euren softmod wieder, dann müsst ihr mit der Game DVD starten und wieder den Spielstand laden. Dann geht ihr in oben dem Menü auf RESTORE MODDED und ihr habt den softmod wieder hergestellt, da jetzt C:\ wieder gelöscht wird und das Backup eures softmods aus E:\backup\modded stattdessen aufgespielt wird.

Ihr könnt auch REINSTALL UXE wählen, dann wird nicht das Backup rübergezogen, sondern die Dateien wie am Anfang aus dem Spielstand auf C:\ kopiert.

C BACKUP macht ein backup des aktuellen C:\ in Ordner E:\backup\cbbackup (wofür auch immer)

UXE BACKUP macht ein Backup des aktuellen C:\ in Ordner E:\backup\modded. Das wird gebraucht wenn ihr bei eurem softmod auf C:\ irgendetwas verändert habt und die Veränderung auch ins Backup übernehmen wollt.

(F) Einbauen einer größeren Festplatte, wiederherstellen der Festplatte, kopieren der Festplatte

Dieser Punkt beschäftigt sich ganz mit dem Thema Festplatte und dem tool xboxhdm (v1.9). Die neuste Version von xboxhdm bekommt man wie alles andere auf xbins, über google sollte sich aber auch eine Downloadquelle auf einer Homepage finden lassen (z.B. [hier](#) ; 11 MB).

Mit xboxhdm kann man eine kleine bootfähige Linux CD erstellen und somit im Format der Xbox (fatx) schreiben.

Das tool braucht ihr, wenn ihr einen softmod installiert habt und nun entweder:

- eine größere Festplatte einbauen wollt
- aus irgendeinem Grund eure Box weder normal, noch mit Ejecttaste, noch mit dem Spiel starten will (u.a. Fehler 5, 13, 14, 16, 20 oder 21 sind möglich)
- ihr bereits eine größere Festplatte drin habt, aber eine noch größere wollt (hierbei kann sofort ohne Zwischenspeicherung von der alten auf die neue kopiert werden)

Zwingend erforderlich ist die Datei eeprom.bin aus eurem Backup. Ohne die ist das hier beschriebene nicht möglich. Falls ihr die nicht mehr habt, könnt ihr über evox oder ltools ein neues Backup machen. Falls eure Box nicht mehr läuft, habt ihr Pech gehabt ☹ -> Chip!

Zuerst solltet ihr das xboxhdm Archiv entpacken. Darin befinden sich (im Ordner Linux) u.a. die Ordner C, E und F. Wie ihr euch jetzt wahrscheinlich schon denken könnt, müssen in die Ordner die Dateien, die ihr nachher auf eurer neuen Festplatte auf C, E und F haben wollt. Zieht also per FTP von eurer Xbox den Inhalt von Laufwerk C:\ in Ordner C (.../xboxhdm_v1.9/xboxhdm/Linux/C), den Inhalt von Xbox E:\ in Ordner E und von F:\ in Ordner F.

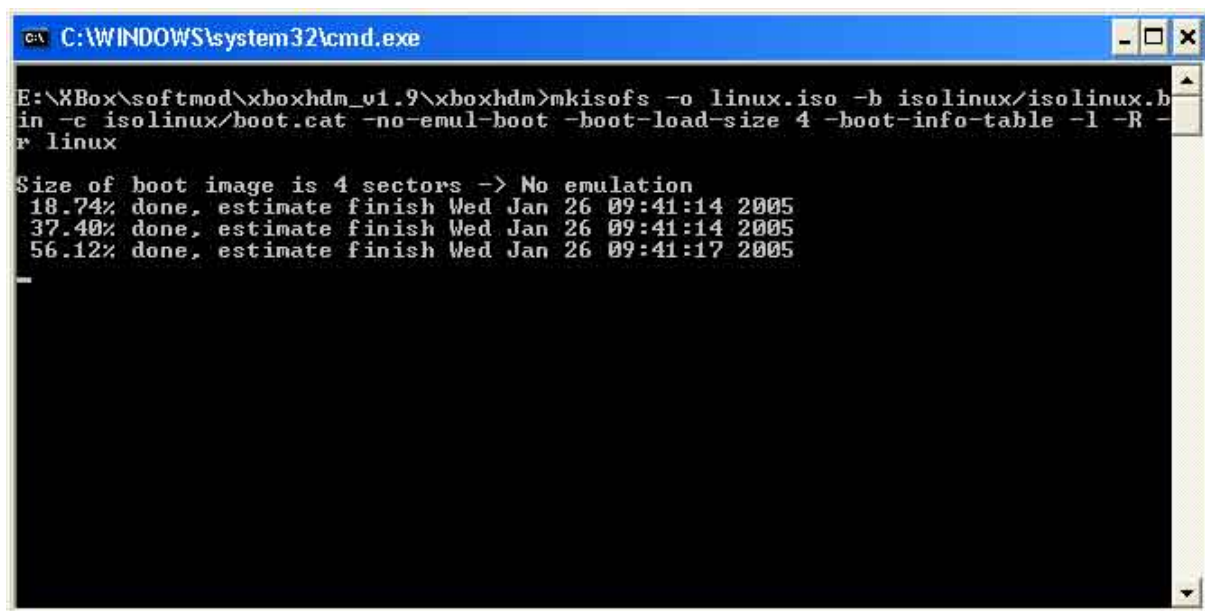
Falls bei eurer Xbox aber gar nichts mehr geht und ihr auch kein Backup der Laufwerke habt (die eeprom.bin braucht ihr schon!), könnt ihr in den Ordner C, das MSDashboard von der Slayers reinkopieren. In den Ordner E kopiert ihr am besten gleich die entpackten ltools-Spielstände rein (z.B. E:\UDATA\4d530017\...). Dann habt ihr die nachher gleich drauf und könnt den softmod schnell noch mal machen.

Da der Platz auf einer CD natürlich begrenzt ist (700 MB) reicht es meistens nur aus um das wichtigste auf der neuen Platte zu installieren (es sei denn ihr habt einen DVD-Brenner). Das wichtigste wäre der komplette Inhalt der Partition C:\ und auf Partition E:\ die Ordner BiosLD, CACHE, Dashboard, TDATA und UDATA.

Falls ihr so viele Daten auf eurer Box habt, das diese nicht mehr auf eine DVD passen (zum Beispiel beim Upgrade von 80 GB auf 160 GB), dann lasst erstmal die Ordner C, E und F leer, ihr müsst dann später anders vorgehen, an entsprechender Stelle werde ich aber dann noch mal drauf hinweisen.

Jetzt müsst ihr noch die Datei eeprom.bin (das eeprom Backup) von eurer Xbox in den xboxhdm Ordner eeprom kopieren. Wenn ihr meinem Tutorial gefolgt seid, dann sollte sich das Backup bereits auf einer CD in Sicherheit befinden. Wenn nicht, dann seht mal nach ob sich die Datei noch im Ordner E:\ltools auf eurer Xbox befindet. Wenn da auch nichts ist, müsst ihr über das Dashboard evox (oder über ltools) noch mal ein Backup machen.

Habt ihr das erledigt und die Ordner C, E, F und eeprom sind gefüllt (und evtl. F), dann startet per Doppelklick die Datei make-iso-win.bat (im Verzeichnis .../xboxhdm_v1.9/xboxhdm/) und ihr seht kurz (je nach Größe der Daten) folgenden Bildschirm



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
E:\XBox\softmod\xboxhdm_v1.9\xboxhdm>mkisofs -o linux.iso -b isolinux/isolinux.b
in -c isolinux/boot.cat -no-emul-boot -boot-load-size 4 -boot-info-table -l -R -
r linux
Size of boot image is 4 sectors -> No emulation
18.74% done, estimate finish Wed Jan 26 09:41:14 2005
37.40% done, estimate finish Wed Jan 26 09:41:14 2005
56.12% done, estimate finish Wed Jan 26 09:41:17 2005
```

Durch diese batch Datei wurde jetzt ein fertiges Image der Boot CD (linux.iso) im Ordner .../xboxhdm_v1.9/xboxhdm/ erstellt. Dieses braucht ihr nur noch mit eurem Brennprogramm (z.B. Nero) auszuwählen und über die Funktion „Image brennen“ auf eine CD oder DVD zu brennen (Schreibmethode „disc-at-once“ und „CD abschließen“).

Legt diese CD jetzt in euer Laufwerk, schaltet den PC aus und entfernt die Abdeckung um an die Festplatten zu kommen. Ich weise hierbei daraufhin, dass bei einem neuen PC dadurch wahrscheinlich die Garantie erlischt (bei der Xbox sowieso).

Wichtig ist jetzt das ihr die Stecker aller angeschlossenen Festplatten (euer CD/DVD Laufwerk muss natürlich angeschlossen bleiben!) rauszieht, damit da nicht versehentlich was überschrieben wird.

Das IDE Kabel (das flache, breite) an dem die Festplatten im PC hängen ist das „primary“, das wo die Laufwerke dranhängen, das „secondary“. Ein IDE Kabel hat zwei Stecker, einen am Ende und einen in der Mitte. Der Stecker am Ende ist der „MASTER“ und der in der Mitte der „SLAVE“ (steht auch oft dran).

An der Festplatte müsst ihr hinten dieses kleine 2-polige Steckerchen (Jumper) so stecken das die Festplatte als „MASTER“ läuft. Wie man das stecken muss steht auf einem Aufkleber auf der Festplatte und ist bei jeder Marke anders. Danach schließt ihr die Festplatte am „primary MASTER“ IDE-Stecker an. Also an dem IDE-Kabel wo eure PC Festplatten dranhängen, ganz am Ende.

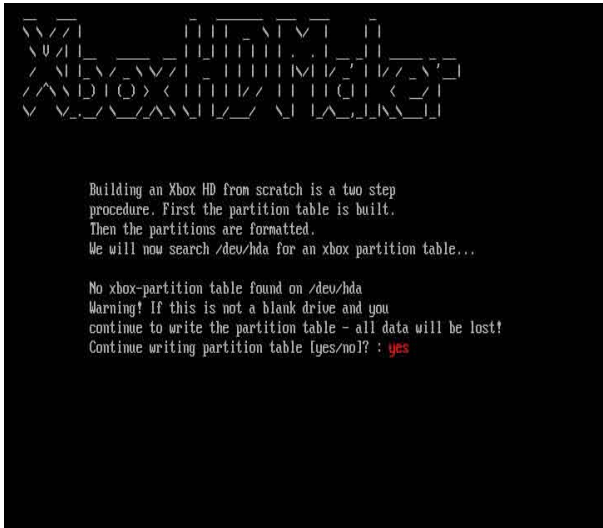
Wenn ihr wie oben schon mal angedeutet, sehr viele Daten auf der Festplatte habt (also beim upgrade von z.B. 80 GB auf 160 GB), dann müsst ihr die alte Festplatte an „primary Master“ und die neue am „secondary Master“ anschließen. Das CD/DVD Laufwerk schließt dann am besten am „secondary SLAVE“ an!!

Jetzt könnt ihr den PC einschalten.

Wenn ihr wisst wie ihr in das Bios von eurem PC kommt und dort die automatische Erkennung der Festplatten ausschalten könnt, dann tut das jetzt. Wenn jemand das nicht weiß, dann soll der erstmal weiterlesen, denn in vielen Fällen geht es auch ohne umstellen.

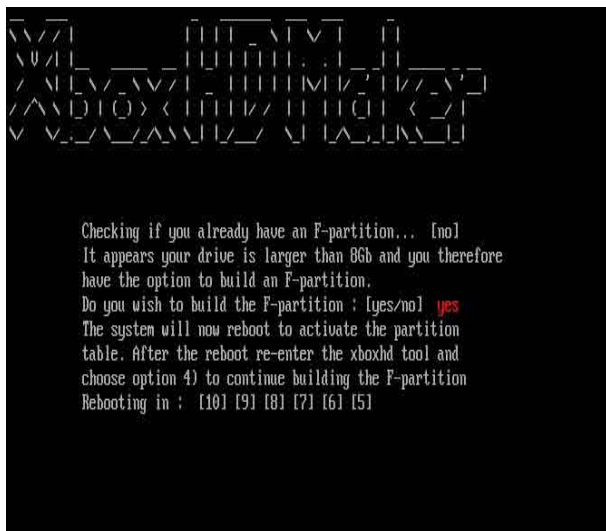
An dieser Stelle gehe ich davon aus das die Platte entlockt ist und im oberen Bild die entsprechende Nummer ausgewählt werden konnte.

Option 1: Beim folgenden Bildschirm wird darauf hingewiesen das nun die Partitionen erstellt werden und somit alle Daten (falls vorhanden) auf der Festplatte an „primary Master“ verloren gehen, dies mit „yes“ und „Enter“ bestätigen. Im nächsten Bild werden die Partitionen erstellt und danach wird neu gebootet. Jetzt seid ihr wieder am Anfang und müsst wie oben vorgehen, also: „1“ -> „xboxhd“ -> „yes“ -> „1“ um an diese Stelle zurück zu kommen.



Dann werden die Partitionen formatiert und es wird mit dem kopieren der Daten von der CD begonnen. Zwischendurch wird noch gefragt ob auch auf E:\ Daten kopiert werden sollen, das mit „yes“ bestätigen.

Nachdem E:\ abgeschlossen ist wird geprüft ob eine F:\ Partition erstellt werden kann. Solltet ihr gefragt werden ob diese erstellt werden soll, dann gebt auf jeden Fall „yes“ ein (bei Festplatten 10 GB möglich). Nun wird diese erstellt und es folgt wieder ein Neustart. Dann müsst ihr noch mal ins Hauptmenü, also: „1“ -> „xboxhd“ -> „yes“ und diesmal dort Option 4 (Install F drive) wählen, damit diese formatiert wird.



Option 2: Bei dieser Option ist es ähnlich wie bei der ersten, nur das das erstellen der Partitionen wegfällt und daher gleich gefragt wird ob C:\ formatiert werden soll. Das und die nächste Abfrage ob die Dateien kopiert werden sollen mit „yes“ bestätigen.

Option 3: Hier werdet ihr nur gefragt welches das Quell- und welches das Ziellaufwerk ist. Wenn ihr es wie oben erklärt angeschlossen habt, dann müsst ihr das wie auf dem Bild eingeben und anschließend mit „yes“ und „Enter“ bestätigen.



Wie der letzte Satz sagt, kann das etwas dauern (je nach Größe denk ich mal sind ein paar Stunden durchaus vorstellbar).

WICHTIG, letzter Schritt:

Als letzten Schritt müssen ALLE Ihre Festplatte locken, damit die softgemoddete Box mit der neuen Festplatte läuft. Dazu wählt ihr im allerersten Bildschirm die Option „3“ (Boot linux with locking/unlocking utilities). Benutzt auf jeden Fall immer Option „3“ zum locken, nicht „4“, da

bei Option „3“ zusätzlich zu dem aus dem eeprom errechneten Passwort, ein Notpasswort (Masterpasswort) vergeben wird. Die hat den Vorteil, dass man diese Platte auch ohne das spezielle eeprom noch mal entlocken kann, um sie z.B. am PC zu benutzen.

```
Welcome to this mini live-linux that will let you
let you lock and unlock xbox drives if you have your eeprom.

- To attempt to unlock a drive type 'unlockhd'
- To attempt to lock a drive type 'lockhd'

root@Xbox-HDM:/1 lockhd -a
```

und gebt hier „lockhd -a“ ein. Bei Problemen mit „frozen“ oben (S.35) noch mal nachlesen.

Jetzt seid ihr fertig und könnt die Festplatte in eure Xbox bauen und loslegen.

Sollte euch in der XBox Fehler 05 angezeigt werden, dann ist eure Festplatte nicht gelockt. Das habt ihr entweder vergessen oder es kam die Fehlermeldung mit „frozen“.

Sollte hingegen Fehler 06 im Bildschirm erscheinen, dann war die Datei eeprom.bin nicht von der XBox in der ihr die neue Festplatte betreiben wollt.

Ein sehr nützliches tool ist atapwd.

Die könnt ihr benutzen indem ihr im Hauptmenü die Option 4 (Boot to dos with hd unlock tools) wählt. Um es zu starten müsst ihr dann wenn DOS fertig geladen ist: „atapwd“ eingeben.

Das tool startet und such nach angeschlossenen Platten. Rechts neben den Platten seht ihr den aktuellen Status:

gelockt	entlockt aber nicht disabled	entlockt	frozen
S E L F X V	S E L F X V	S E L F X V	S E L F X V
+ + + - -	+ + - - -	+ - - - -	+ (+) (+) + -

Sinnvoll ist die Funktion des tools, mit der man die Festplatte mit dem Masterpasswort ENTLOCKEN kann (falls die eeprom.bin unauffindbar verschwunden ist). Ein Masterpasswort wird nur vergeben, wenn man zum locken die Option 3 (boot linux with locking/unlocking tools) gewählt hat oder wenn die Festplatte über Evox oder ConfigMagic gelockt wurde. Als Masterpasswörter werden TEAMASSEMBLY oder XBOXSCENE genommen (am besten beide mal ausprobieren).

Wenn ihr jetzt eure Festplatte anwählt und „Enter“ drückt, dann erscheint ein kleines Fenster. In diesem müsst ihr „SECURITY command set“ wählen. Im nächsten Fenster „UNLOCK WITH MASTER PASSWORD“. Dann gebt eines der oben genannten Masterpasswörter (in Großschrift) ein.

Wenn ihr jetzt wieder mit „ESC“ in den ersten Bildschirm geht, seht ihr das das „+“ unter L verschwunden ist. Die Platte ist also entlockt, allerdings noch nicht disabled. Beim nächsten starten mit dieser Festplatte wäre die wieder gelockt.

Wählt also noch mal die Festplatte aus und wählt wieder „SECURITY command set“ und dann „DISABLE WITH MASTER PASSWORD“.

Jetzt seht ihr im ersten Bildschirm, das auch das „+“ unter dem E verschwunden ist, die Festplatte wurde also erfolgreich entlockt.