

HDADVANCE / HDLOADER Patch 0.6b

Soumis par hackchip
25-04-2005

Comme vous avez pu le voir, en ce moment chez nos confrères de PS2-SCENE les patchs pour le HDLOADER (ou HDADVANCE) n'arrêtent pas de sortir.

Ceci a commencé quand Zero-X a décrypté le noyau TOXIC 0.2 de la puce DMS4. Depuis, on peut jouer à des jeux comme Soul Calibur 2, Splinter Cell: Pandora Tomorrow mais le seul souci, c'est que certains jeux qui marchaient ne fonctionnent plus avec le patch. Donc d'autres personnes sont venu a son aide comme :Crazyc, Romz, et Clement pour analyser ce noyau et mettre code par code ses fonctionnalités sans que d'autres problèmes puissent gêner le démarrage des jeux. Depuis ils ont pu rajouter d'autres compatibilités et fonctions comme la possibilité de jouer a "God Of War" et "Gradius V " et la possibilité de jouer en LAN.

On peut désormais jouer à tous les jeux DVD9. Mais pour cette option il vous faudra "WinHIIP Version 1.7" que vous pourrez trouver dans notre rubrique download ici. Et pour finir, la section mode 1, 2, 3, a été remplacée par des nouvelles fonctions : Accès lent au HDD (Mode 1), ancien support du DVD9 (Mode 2), arrêt HDL après lancement (Mode 3), patch n°1 Date/temps, patch n°2 Date/temps,support réseau. Je vous ai mis entre parenthèses les équivalences. Le "Patch n°1 Date/temps:", c'est le fameux patch que vous mettez avec celui de Zer0-X, mais la en plus vous pouvez choisir soit le 1 ou le 2. Et enfin il y a "Support réseau:", ce patch sert a faire fonctionner votre adaptateur réseau et éviter d'avoir un message qui vous dit qu'il n'y a aucun adaptateur réseau de branché, je rappelle qu'avec cette option, on ne peut toujours pas jouer en on-line, mais en LAN.

Pour télécharger le HDLOADER Patch 0.6b, cliquez ici. Pour ma part je pense que ce sont les membres de la TEAM PS2HD qui ont été les premiers a décrypter le noyau TOXIC 0.2 et qui l'ont diffusé car il y a longtemps j'avais eu une proposition de leur part pour décrypter ce noyau et vu mon niveau en anglais, je n'ai pas pu y participer...