COMMENT FAIRE ?

Expérimenter grâce aux guides imprimés !

Date - Version - Révision : 25.4.2006

www.metagames-eu.com

Mais, ni l'auteur de ce guide, ni les webmaters ou les administrateurs de Metagames, ainsi que les modérateurs du forum, ne sont ou ne seront responsables des dégâts occasionnés à votre chère console des suites des manipulations décrites dans ce guide.

Introduction

A travers ce guide, je vous aiderai à créer un HDLoader à votre goût où vous pourrez appliquer des papiers peints et une police d'écriture personnalisée.

Aussi, nous intégrerons les derniers patches disponibles et vous disposerez ainsi d'une version à jour.

Vous pourrez choisir entre une version UDMA ou MDMA0, en effet, le mode de transfert UDMA convient à la plupart des jeux. Cependant, certains nécessitent le mode MDMA0.

Lorsque vous utiliserez la version de HDLoader en MDMA0, servez-vous en uniquement pour lancer les jeux qui en ont besoin.

Pour ajouter/supprimer des jeux depuis la PS2 et formater votre disque dur, utilisez la version UDMA.

Vous devrez donc créer deux versions de HDLoader, à moins bien sûr que vous ne possédiez pas de jeux nécessitant le MDMA0.

Pour connaître quels sont les jeux ayant besoin du MDMA0, je vous renvoie au topic de MaPomme : http://www.metagames-eu.com/forum/liremessage.php?msg=644833&idcat=2

CrazyC a publié des patchs qui permettent de rendre HDLoader, compatible avec les jeux suivants :

- *Shadow of the Colossus*
- *Amplitude*
- *Buzz Le Quiz Musical*
- *Buzz Le Grand Quiz*
- *Capcom Classics Collection*
- *Rampage*
- *Shinobido Imashime (NTSC JAP)*
- *Suikoden 5*
- *Super Monkey Ball*
- *Xenosaga 2*

Bien entendu, votre HDLoader pourra exécuter ces jeux. Si vous le souhaitez vous aussi la possibilité de personnaliser le fond d'écran de chargement et du menu de sélection des jeux ainsi que police d'écriture. Dirigez vous dans la partie « Annexe » pour plus de détails (à la fin du guide). N'hésitez pas à partager vos plus belles créations.

Maintenant que vous connaissez tous les détails, nous pouvons commencer.

1. Commencez d'abord par créer un répertoire qu'on appellera « hdlperso » (n'importe où sur votre disque dur).

2. Téléchargez ces 2 archives, puis, décompressez les dans le répertoire « hdlperso » :

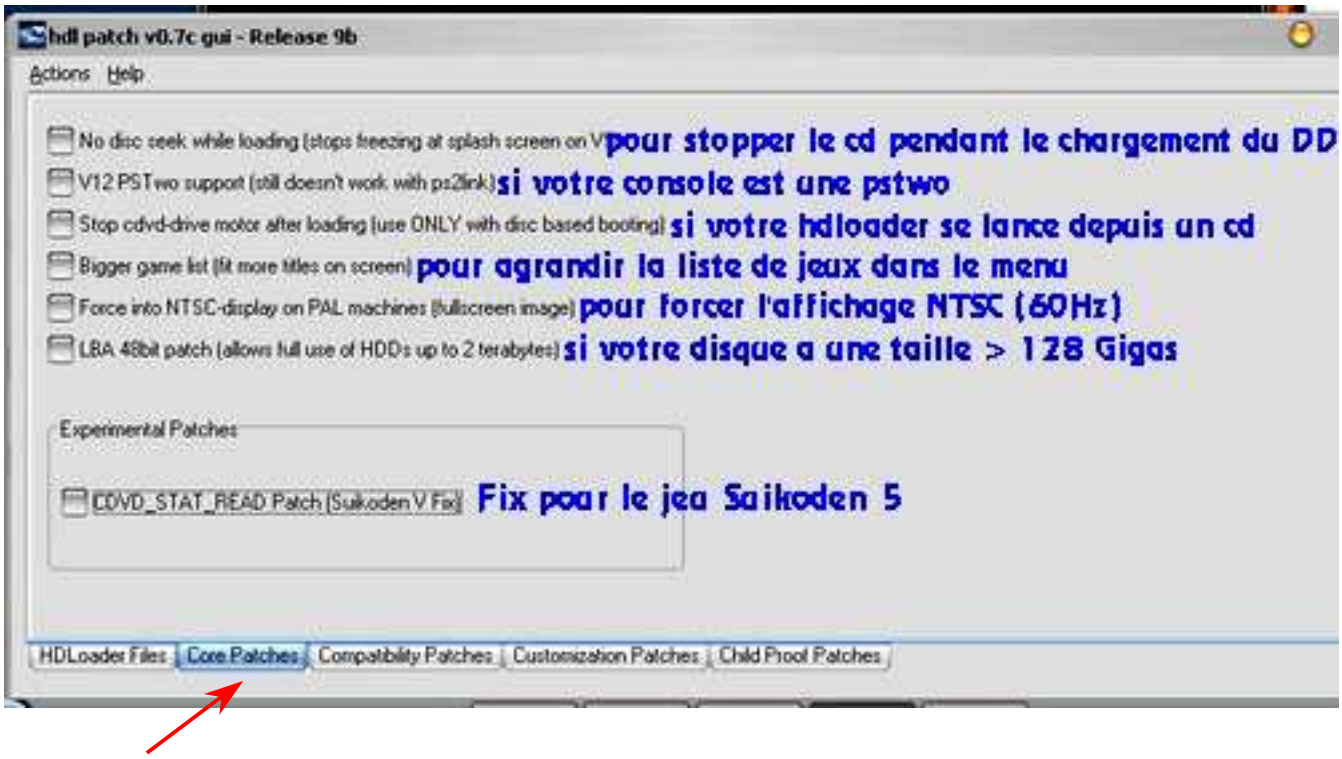
- hdl_patch07c_r9bGUI

http://www.metagames-eu.com/team/redrum/download/ps2/hdlgui7c_mdma_r9b.rar
la nouvelle version est dispo ici (voir note en fin de document) :
http://www.metagames-eu.com/team/redrum/download/ps2/hdlgui7c_mdma_r9c.rar

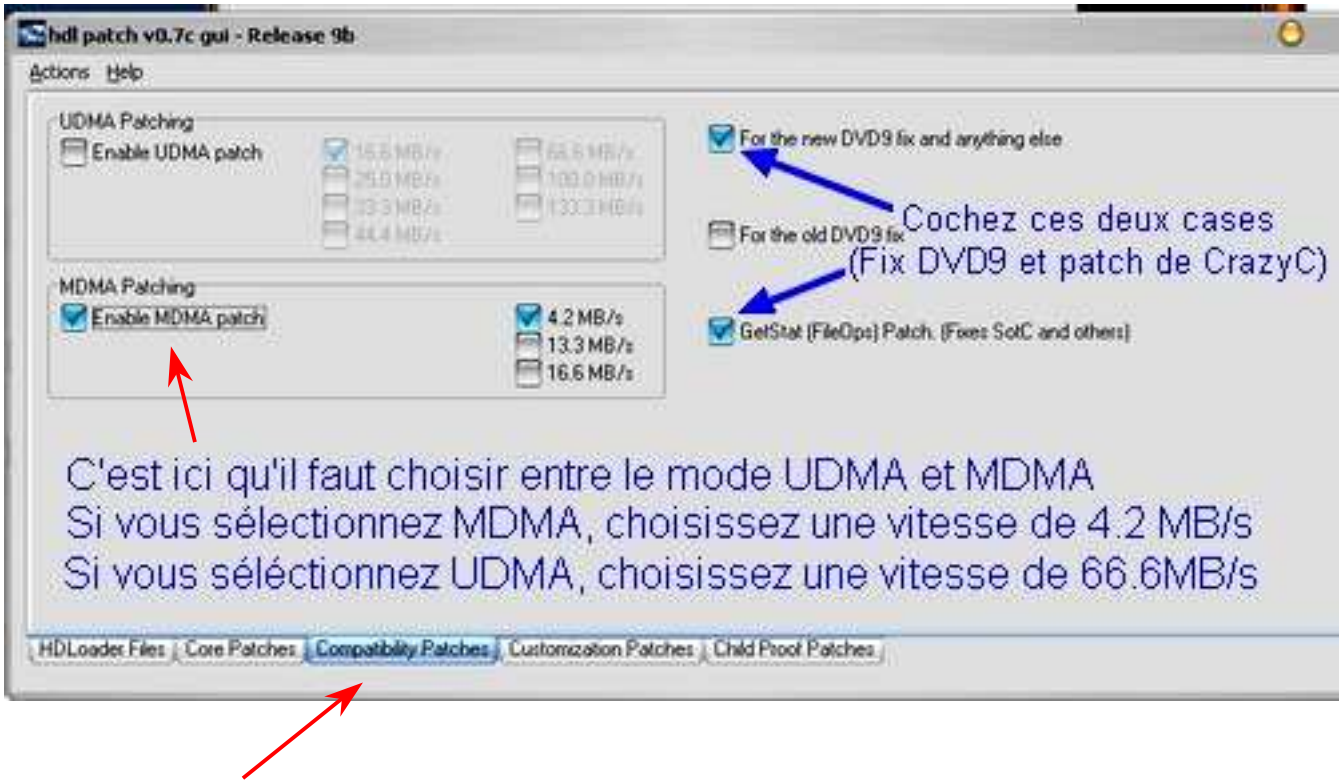
- HDLoader vierge

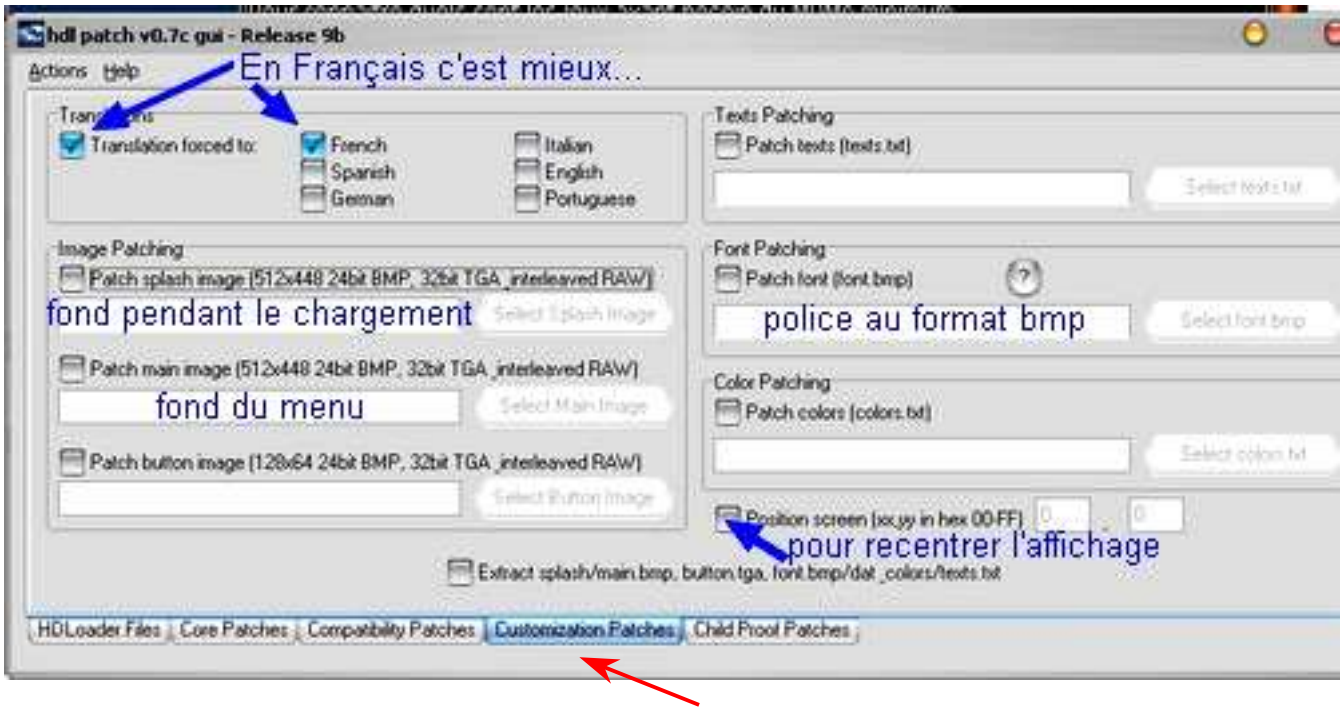
http://www.filefactory.com/?343d06

3. Lancer maintenant

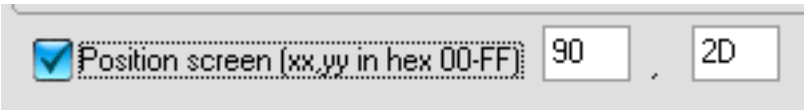


Cocher la case « Stop cd-dvd drive » uniquement si votre HDLoader est lancé depuis un cd, s'il est lancé depuis une partition de votre DD ou une clé USB, c'est inutile.





Recentrez l'affichage

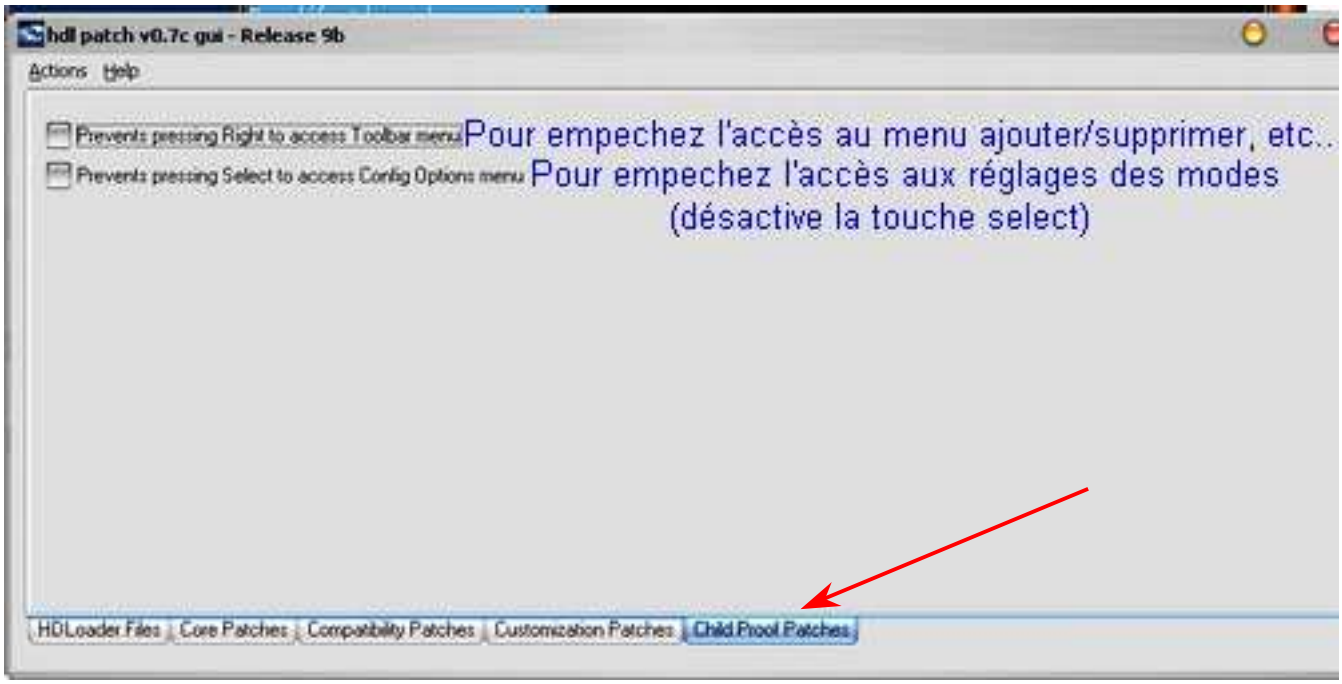


Les valeurs doivent être exprimées en Hexadécimale, vous pouvez, par exemple, utiliser la calculatrice de Windows pour faire vos conversions (pensez à activer l'affichage scientifique).

La case de gauche correspond au décalage horizontale, celle de droite au décalage verticale. Diminuer la valeur de gauche décalera l'écran vers la gauche, l'augmenter décalera l'écran vers la droite Diminuer la valeur de droite décalera l'écran vers le haut, l'augmenter décalera l'écran vers le bas. Je ne peux pas vous fournir de valeurs miracle, tout dépend de votre TV, du mode (PAL ou NTSC) et du câble que vous utilisez. Faites des essais …

Par défaut les valeurs sont :

- PAL → 82 et 5A
- NTSC → 82 et 2D



Conseil : si vous créez un HDLoader avec un MDMA minimum, empêchez l'accès au menu : en effet, il ne faut ni ajouter ni supprimer de jeux depuis la console avec le MDMA0.

Veillez aussi à ne pas formater votre disque avec. Vous pouvez aussi préparez des versions « spécial petit frère », ça évitera qu'il ne « fasse le ménage ».

4. Pour finir, revenez dans le premier onglet, et dans la barre de menus, choisissez *Actions / Apply patches to unpacked hdloader*. Nommez le et enregistrez le. C'est fini !

Annexe

Création des papiers peints

Vous avez la possibilité de personnaliser le fond d'écran de chargement et celui de la liste de sélection des jeux.

Ceux ci doivent :

- être au format **bmp 24 bits** ;
- avoir une résolution de **512 x 448**.

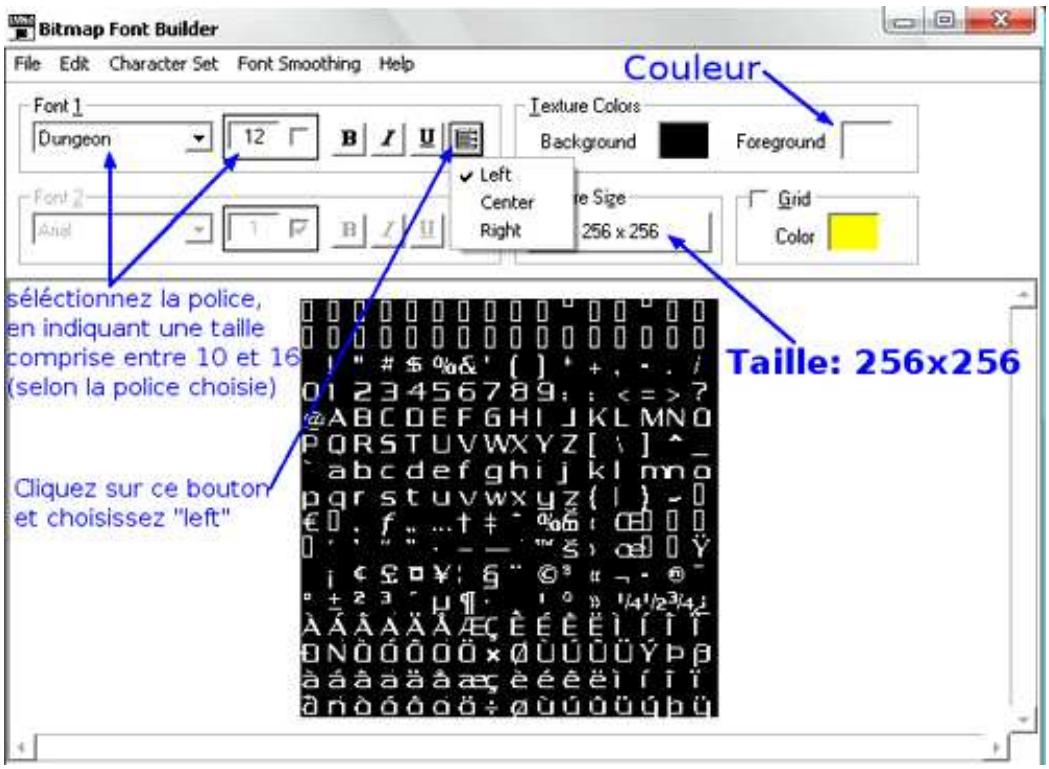
Si vous souhaitez adapter un fond d'écran type PC (640x480, 1024x768, etc.), il vous faudra sélectionner une partie de l'image (avec **photofiltre** par ex.) en respectant un ratio de 1,14, ensuite vous pourrez redimensionner cette image en 512x448 sans qu'elle ne soit trop déformée.⇨ **Attention :** pour ceux qui stockent leur elf sur la carte mémoire, la taille finale de votre HDLoader personnalisé dépendra tout d'abord de la taille de vos images, qui pourra dans certains cas doubler la taille originale, pensez-y !!

Personnalisation de la police d'écriture

HDL patch accepte les polices d'écriture à condition que vous possédiez les **formats BMP** et **DAT** de ces dernières. Alors, voici comment convertir votre police vers ces formats :

1. Télécharger **Bitmap Font Builder**.
   http://www.lmnopc.com/download.php?file=Bitmap%20Font%20Builder.exe

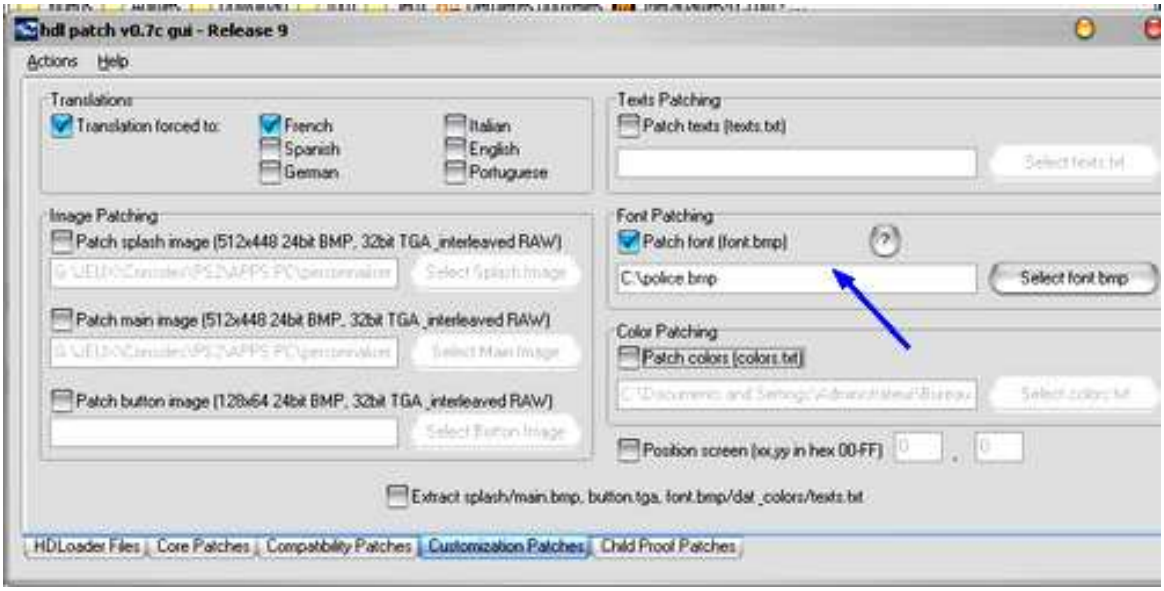
2. Paramétrez comme ceci



3. Ensuite, dans le menu, faites :
    - **File / Save bmp** pour obtenir le **fichier bmp**
    - **File / Save Font Widths (Byte format)** pour obtenir le **fichier dat**

Attention !
Enregistrez ces deux fichiers avec le **même nom** (ex. : **police.bmp** et **police.dat**).

4. Vous pouvez maintenant sélectionner la police au format BMP dans *HDL patch*.



***NB** : sur une télé, certaines polices ne sont pas très lisibles, je vous conseille de jouer avec la taille et si votre carte graphique possède une sortie TV, profitez-en pour faire des tests.*

Vous pourrez en trouver au format TTF ici : http://www.dafont.com/fr/themes.php, mais aussi en fouillant dans les jeux Electronics Arts (merci MaPomme).

---

*A propos de la nouvelle version de **hdl patch gui**, voici les changements :*

- *correction d'un bug où il fallait sélectionner le **HDL.ELF** dans la case « original ELF » si on voulait extraire des données de ce dernier ;*
- *les options pour les DVD9 retournent dans l'onglet des patches « Core » (puisqu'ils font partie du core de HDL patch 0.7c) ;*
- *les derniers patches de CrazyC sont regroupés dans un seul onglet des patches de compatibilité ;*
- *le patch **Suikoden V** va dans le groupe des patches de CrazyC ;*
- ***GetStat** est renommé **FileOps** pour éviter toute confusion ;*
- *ajout d'un patch par CrazyC qui émule l'utilisation d'un **CDVDSTM.IRX** alternatif dans les jeux originaux (patch expérimental pour les jeux utilisant le **cdvdstream**, son utilité reste encore incertaine vu le peu de tests effectués) ;*
- *ajout d'une options pour décrypter HDLoader si aucune option n'a été prise (utile pour les personnes voulant travailler avec une version « propre », non patchée).*

Merci à Redrum pour la traduction.