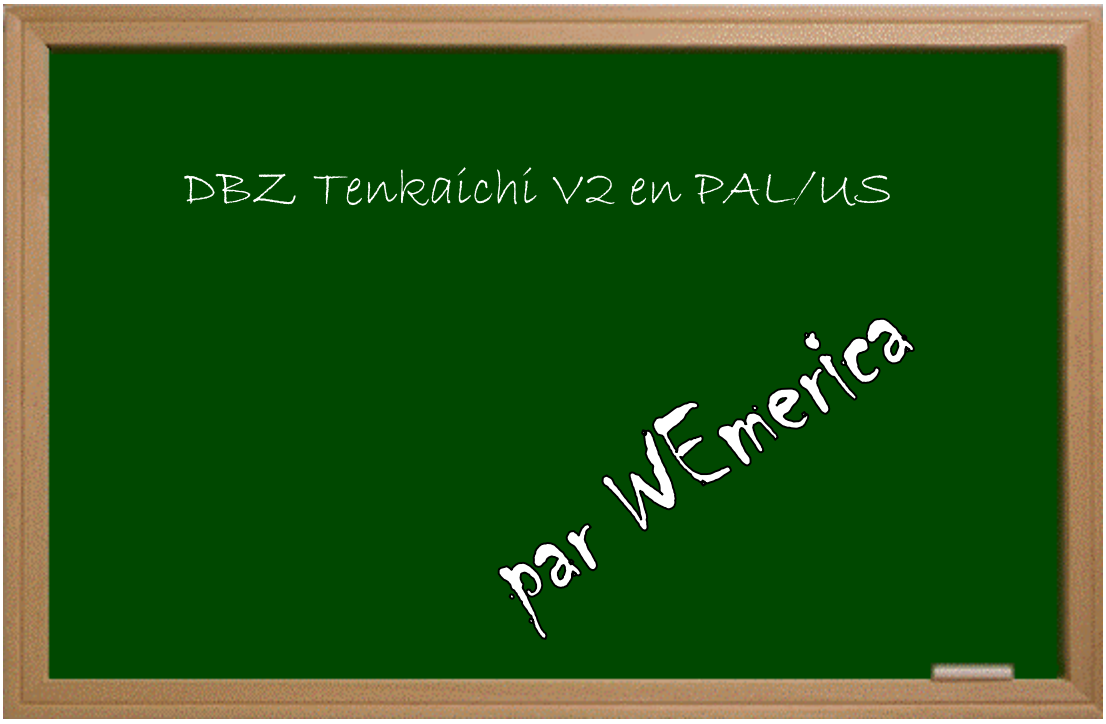
COMMENT FAIRE ?



Expérimenter grâce aux guides imprimés !

Date - Version - Révision : 13.5.2005

www.metagames-eu.com

Mais, ni l'auteur de ce guide, ni les webmasters 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.

- MUSIQUES JAP MENU/COMBAT/VIDEOS MODE STORY
- VIDEO INTRO/ENDING JAP

La version US ne présentera aucun bug).
La version FR présentera UNIQUEMENT l'absence de la vidéo « bras de fer » dans le mode entraînement).

1 Créér un dossier DBZ sur votre disque dur avec tous les fichiers de l'ISO de DBZ Tenkaichi vierge PAL, ou DBZ Tenkaichi vierge US, extraire tous les fichiers avec clic bouton droit, extraire les fichiers (avec WinRAR), créer un dossier temporaire aussi (par exemple **d:\DBZ**)

Allez dans votre dossier temporaire, puis renommez le fichier **DBZJB.AFS** en **DBZEB.AFS** ou **DBZUB.AFS**. Maintenant copiez et collez le nouvel .AFS **DBZEB.AFS** ou **DBZUB.AFS** de votre dossier temporaire dans votre dossier **DBZ** PAL ou US (remplacez donc l'ancien)

a 2 Intégrez la vidéo d'intro JAP pour la version US.

Pour la vidéo d'intro jap, ouvrez votre ISO jap avec DKZ, allez dans DATA, et faites *extract* sur le fichier **DBZOPJP.SFD** qui est l'intro du jeu jap, dans un répertoire temporaire. Renommez le fichier vidéo en **DBZOPUS.SFD**, puis faites copier/coller dans votre répertoire **DBZ**, **DATA**, en remplaçant l'ancien fichier par ce nouveau, faites tout pareil pour le fichier **DBZEDJP.JB.SFD** en le renommant **DBZEDUS.SFD**.

b 2 Intégrer la vidéo d'intro JAP pour la version FR (doit être converti en 50Hz) (par kash).

Récupérer les fichiers suivants :

- DBZOPEU.SFD sur l'ISO PAL (vidéo d'intro) ;
- DBZEDEU.SFD sur l'ISO PAL (vidéo des crédits de fin) ;
- DBZOPJP.SFD sur l'ISO JAP ;
- DBZEDJP.SFD sur l'ISO JAP.

Essayez de mettre tout ça dans le même répertoire. Récupérez **SFDtoMPG** ici → http://koti.mbnet.fi/tdubel/mirror/software/win/freeware/sfd2mpg.zip

Et dézipper le tout dans le même répertoire que vos vidéos. (vous vous retrouvez avec 4 fichiers en plus). Lancer **XBOX SFD2MPG.exe**. Faites select file et aller ouvrir le **DBZOPEU.SFD**, cliquer sur *Convert* ! Après quelques secondes, on se retrouve avec 3 fichiers en plus : le premier ne sert à rien, vous pouvez l'effacer, le 2ème c'est la piste audio de l'intro pal, pareil : poubelle, le 3ème, notre fichier .MPEG que l'on va traiter plus tard !

Refaites la même manip sur le fichier **DBZOPJP.SFD** sauf que cette fois, vous aller garder le **tmp.wav** (à renommer en **DBZOPJP.wav** par exemple). Le reste, vous pouvez l'effacer.

Récupérer ensuite **Virtualdubmod**, ici par exemple :
http://prdownloads.sourceforge.net/virtualdubmod/VirtualDubMod_1_5_10_2_All_inclusive.zip?download

Dézippez le tout dans un dossier où vous voulez et lancerz **VirtualDubMod.exe**. Faire :
File > open video file > DBZOPEU.mpg
File > save As > DBZOPEU.avi (prévoir 2go d'espace disque)

2 minutes plus tard…si machine puissante bien sûr, on obtient notre **DBZOPEU.avi** que l'on va pouvoir traiter avec **Dreamcast Movie Creator**, trouvable ici : http://www.zonesega.com/tuto-8.html (je ne met pas de lien direct pour éviter de passer pour un voleur, merci au site zonesega pour leur lien valide d'ailleurs).

Si le fichier ne veut pas s'installer sous XP, il faut le mettre en mode compatibilité Windows 98 + lancement en 256 couleurs (clic droit, propriétés dessus)

Tout en haut dans « vidéo », ouvrir le **DBZOPEU.avi**, décocher « *use identical files* » et ouvrir le fichier **DBZOPJP.wav** (on ouvre la vidéo PAL et le son JAP pour ceux qui suivent pas). Au milieu, dans *file name*, mettre le chemin où vous aurez votre **DBZOPEU.sfd**, Vidéo : 5016 kbits/s (voire 5200 si erreur), le reste, ça doit être normalement sur 25 fps en 512x512. Aller ensuite dans *Advanced Settings* et mettre le « *color tone correction* » sur **none**

Voilà, vous pouvez faire un *Start encoding*, ça dure 6 min avec un bon PC. Il est possible que vous obteniez un message d'erreur à la fin, c'est dû au bitrate de la vidéo : ① une solution consiste à l'augmenter jusqu'à que cela fonctionne, à la base j'avais réussi avec 5016 mais lors de la rédaction de ce guide, ça ne marchait plus, donc, j'suis monté jusqu'à 5200 mais je pense qu'une valeur en dessous peut fonctionner, à vous de voir ; ② une autre solution est de mettre en 512x448 mais bon je ne sais pas ce que cela donnera sur la télé.

Voilà vous avez finalement votre **DBZOPEU.SFD**, l'intro du jeu en PAL mais avec la musique japonaise, il faut réaliser la même opération pour l'ending (la fin).

3 Installer **CD/DVD Generator 2.00** et **ASPI** (nécessite un redémarrage ordinateur).

Il va falloir reconstruire l'ISO avec **CD/DVD Generator**, ouvrez-le et choisissez *New DVD Single*, faites glisser tous les fichiers de votre dossier **DBZ** (le temporaire, quoi) dans **CD/DVD Generator,** ensuite, remplissez dans *volume* les données suivantes :

Version FR

License Area: AMERICA; **Référence du dique : SLUS_21227;** **Volume: DBZ**

Version US

License Area: EUROPE; **Référence du dique : SLES_53200;** **Volume: DBZ**

Puis, cliquez sur *enregistrer*, *exporter le fichier IML* va apparaître, en *nom du fichier* donnez **DBZ** puis cliquez sur *enregistrer*, 2 erreurs vont s'afficher, mais n'y prêtez pas attention

et cliquez sur ok, puis une nouvelle fenêtre va apparaître, faites F*ichier - Exporter un fichier image* et donnez en *nom de fichier* **WE9**, et laissez faire le PC les fichiers.

4 Il faut ensuite recompiler les 2 morceaux d'ISO créés par **CD/DVD Generator**

Méthode 1

Sous DOS → allez à Démarrer, puis *exécuter*, taper *cmd*, puis allez dans l'endroit de votre disque dur où sont les morceaux d'image avec **cd xx** (exemple **d:** ; **cd DBZ**), puis tapez ceci :

copy / b DBZ.000 + DBZ.001 + DBZ.002 + DBZ.003 DBZ.ISO

et laissez faire le pc, ceci étant fait, l'ISO est prête.

Méthode 2

Avec **DKZ Studio**, allez à *tools* → **ISO Maker**, dans *IML FILE*, cliquez sur *parcourir* et allez chercher le **.IML** qui a été créé avec **CD/DVD Generator 2.00**, puis, dans *ISO Image* donné en **DBZ**

5 Convertir le jeu en 60 Hz / NTSC: (OBLIGATOIRE pour ceux qui ont choisi d'intégrer l'intro jap NTSC)

Patchez votre ISO avec le log **PAL2NTSC** avec **YFIX offset->32** + cochez le *selector*, pour avoir un menu qui vous permettra de jouer soit en PAL, soit en NTSC (60 Hz) avec la vidéo d'intro qui ne lagge pas (puis recadrer l'image dans *option* en vous basant sur les 2 traits, ça devrait à peine déborder).

Votre ISO est prête

Bon jeu à vous !

[WEmerica
Patchmaker WE9
OleTeam]