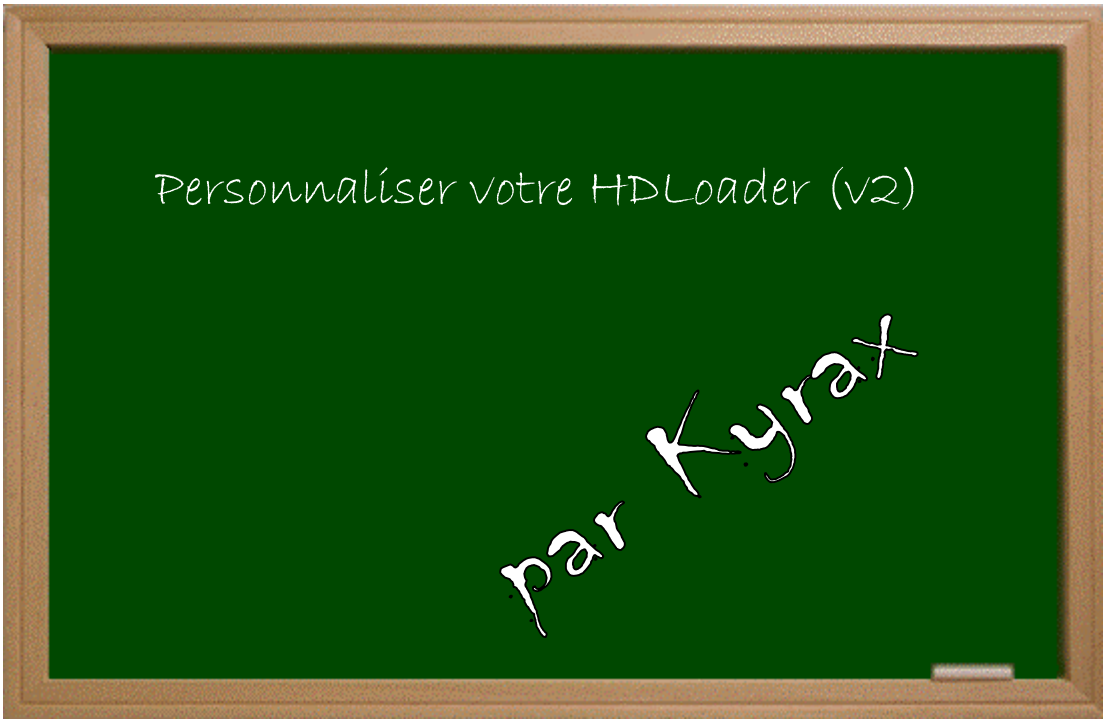
COMMENT FAIRE ?



Expérimenter grâce aux guides imprimés !

Date – Version – Révision : 21.6.2006

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.

Introduction

A travers ce guide, je vous aiderai à créer un **HDLoader** à votre goût où vous pourrez appliquer des papier-peints et une police personnalisée.

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

Vous pourrez choisir entre les versions UDMA ou MDMA0 séparées, ou bien opter pour une version regroupant les deux (vous choisirez le mode au lancement de **HDLoader**). 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 ou supprimer des jeux depuis la PS2, et formater votre disque dur, utilisez le mode UDMA.

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

CrazyC a publié des patches qui permettent de rendre **HDLoader** compatible avec les jeux suivants :

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

Bien entendu, votre **HDLoader** pourra exécuter ces jeux.

Si vous le souhaitez, vous aurez 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 « Annexes » pour plus de détails (à la fin du guide). N'hésitez pas à partager vos plus belles créations.

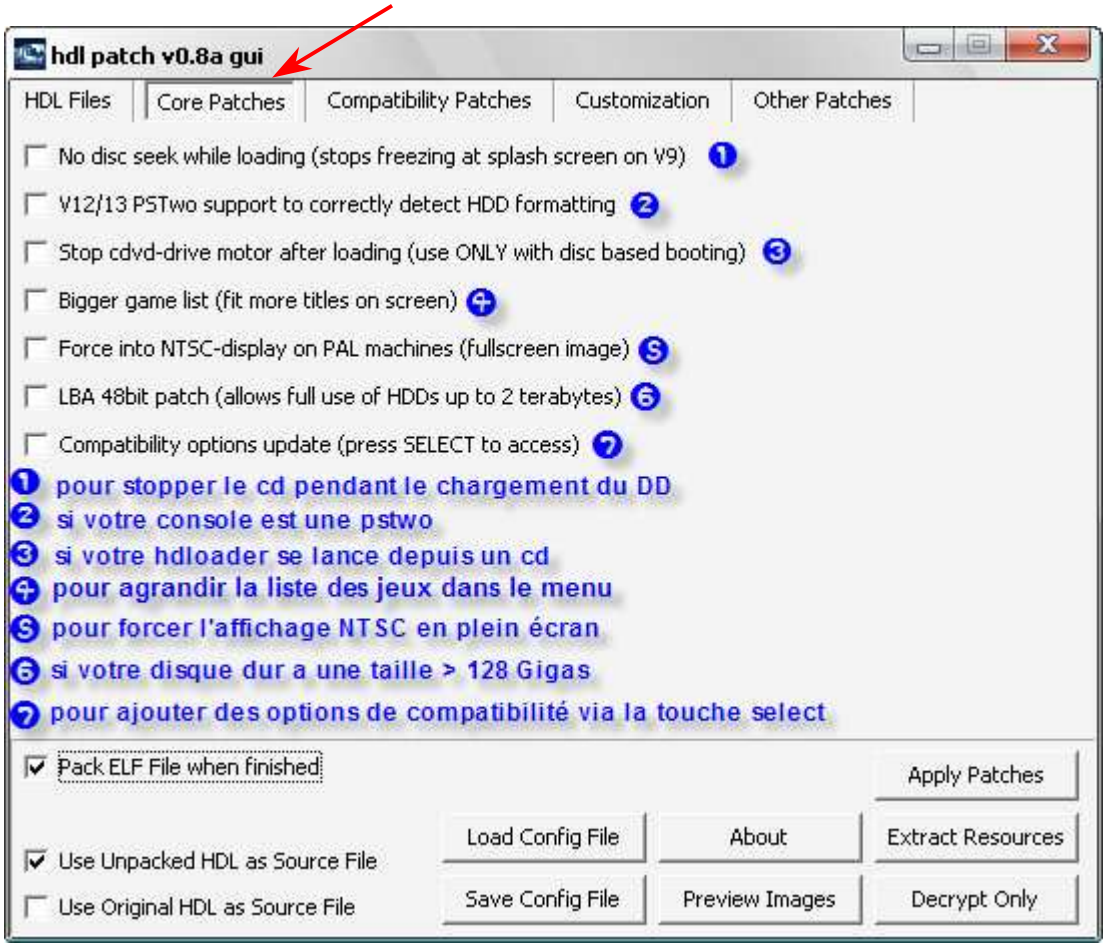
Maintenant que vous connaissez tous les détails, nous pouvons commencer.

1. Téléchargez cette archive (release utilisée : **HDLPatch_gui_8a_rev2**) : http://www.verzend.be/v/1451579/1_hdl_perso.exe.html et le mot de passe : bombjack.

2. Décompressez l'archive où vous voulez.

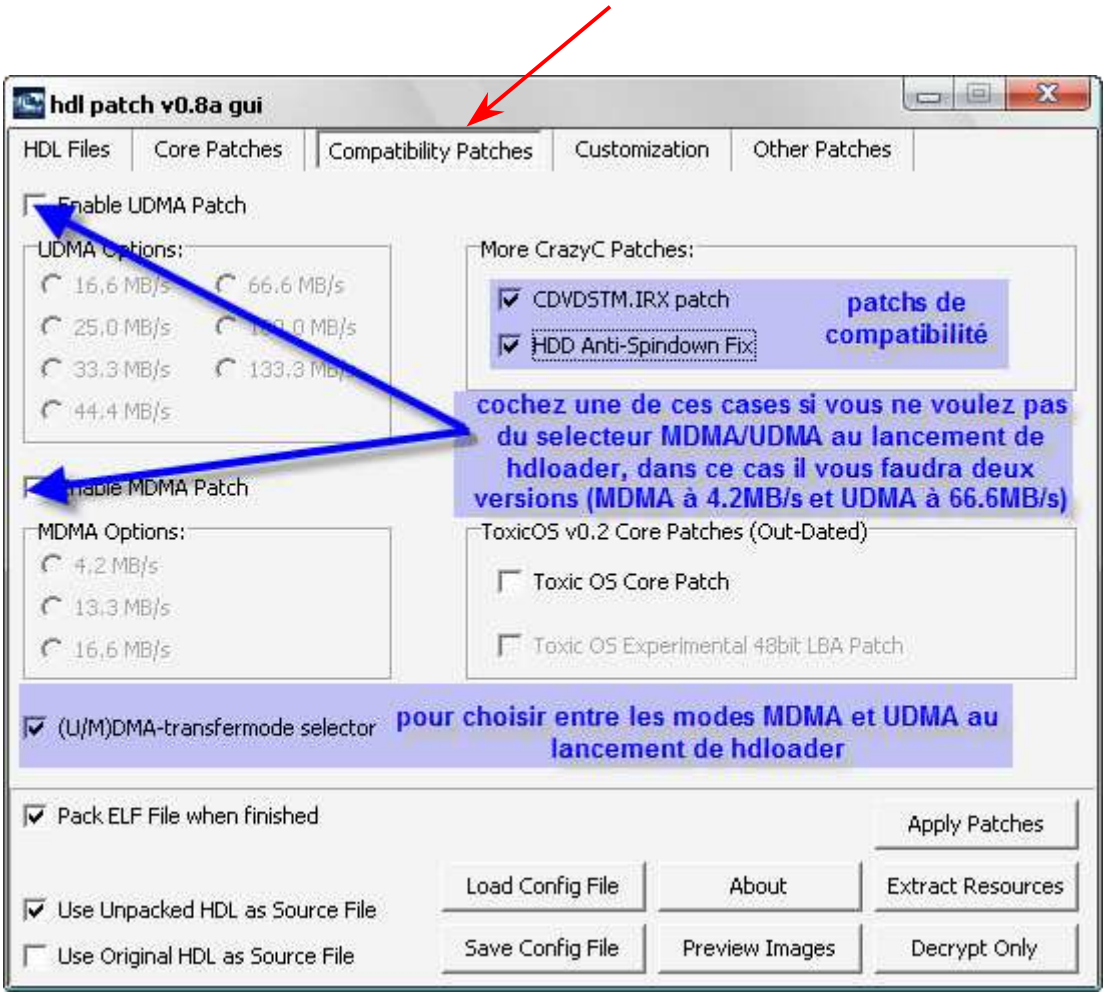
3. Lancez maintenant

www.metagames-eu.com



Cocher la case *Stop cddvd-drive* ❸ 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.

www.metagames-eu.com



Les patches de compatibilité seront accessibles via la touche *select*. Si vous choisissez d'utiliser un **HDLoader** avec sélecteur au démarrage, vous devrez maintenir une touche enfoncée juste après que vous l'ayez lancé pour définir dans quel mode vous souhaitez l'utiliser. Un petit rectangle noir s'affichera dans le menu du **HDLoader** (en haut à droite) et vous indiquera dans quel mode vous avez démarré.

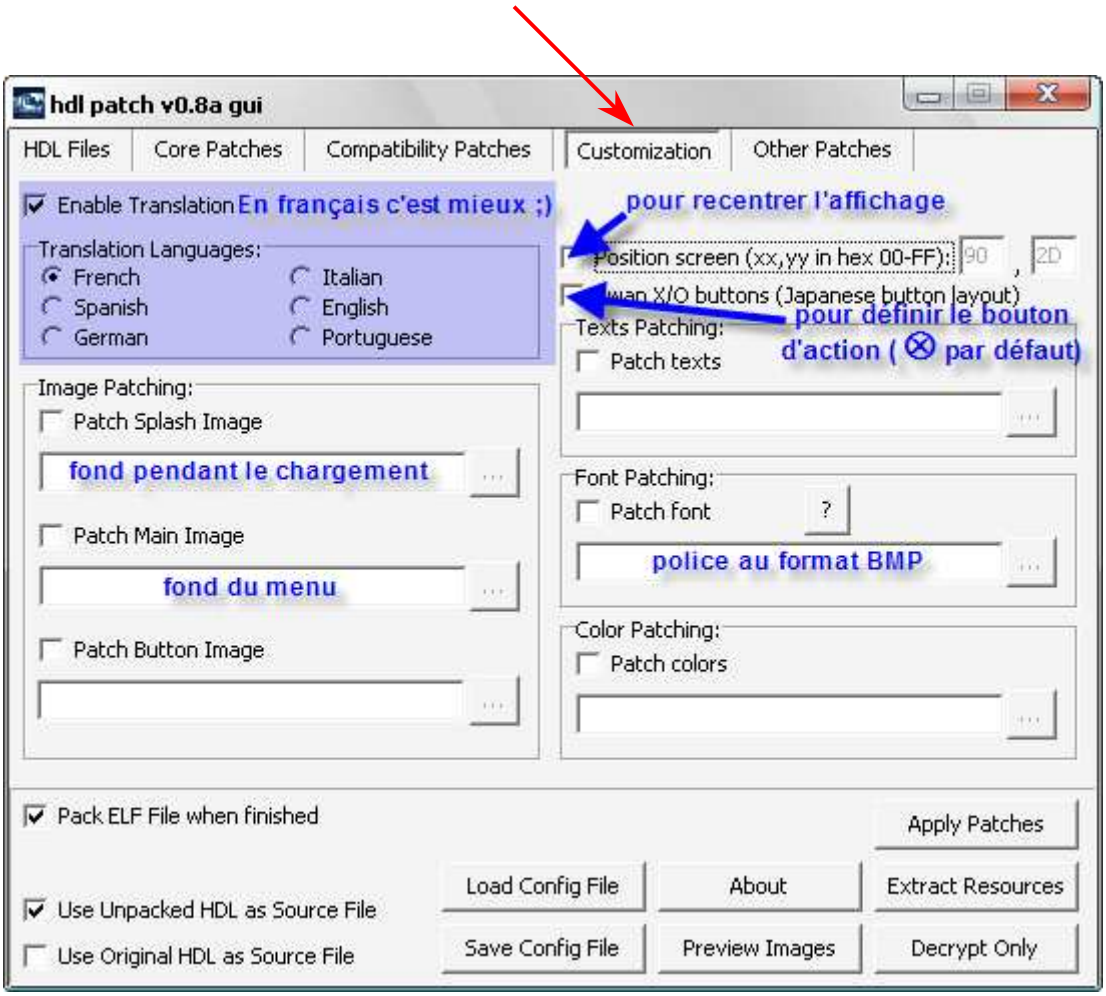
Par défaut le réglage est le suivant :

- haut = MDMA0 ;
- triangle = MDMA1 ;
- gauche = MDMA2 ;
- droite = UDMA0 ;
- carré = UDMA1 ;
- rond = UDMA2 ;
- bas = UDMA3.

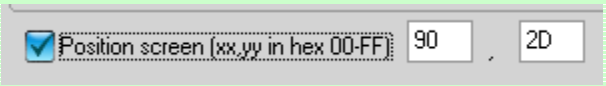
www.metagames-eu.com

NB : vous pouvez modifiez l'assignation des touches en éditant le fichier **DMA.INI**, il se trouve dans le répertoire **hdl_perso**.

Si vous ne maintenez aucune touche au lancement, le mode UDMA sera choisi par défaut. Pour l'instant, seuls les modes MDMA0 et UDMA sont utiles, ce qui implique que vous n'aurez qu'un seul bouton à vous rappeler.



Pour recentrez l'affichage



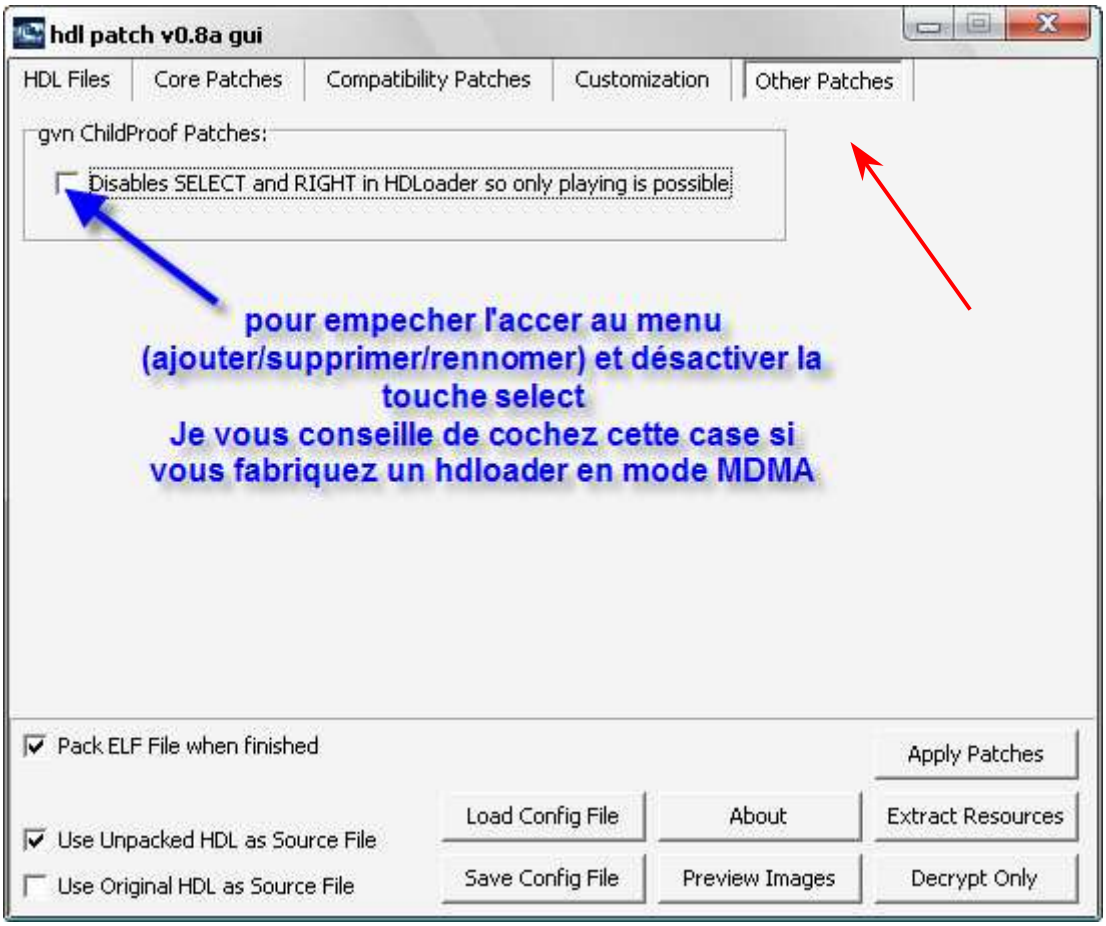
Les valeurs doivent être exprimées en valeurs hexadécimales, vous pouvez, par exemple, utiliser la calculatrice de Windows pour faire vos conversions (pensez à activer l'affichage scientifique).

La case de gauche correspond au décalage horizontal, celle de droite, au décalage vertical. 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 miracles, 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

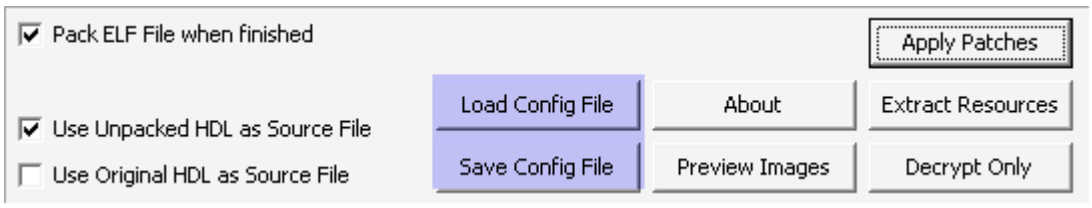


Si vous créez un **HDLoader** avec un MDMA minimum, empêchez l'accès au menu et aux modes (touche *select*). En effet, il ne faut surtout pas écrire sur le disque dur quand vous utilisez le MDMA0. Veillez aussi à ne pas formater votre disque avec ce mode. Vous pouvez aussi préparez des versions « spécial petit frère », ça évitera qu'il ne « fasse le ménage » !

4. Pour finir, revenez dans le premier onglet, choisissez Apply Patches, nommez-le et enregistrez-le. C'est fini !

Avant cela, vous pouvez prévisualiser le résultat grâce au bouton Preview Images.

Vous avez également la possibilité de conservez vos réglages en créant un fichier .INI. Pour cela, pressez le bouton Save Config File et enregistrez votre fichier .INI. Lorsque vous souhaiterez restaurer vos réglages, pressez simplement le bouton Load Config File et indiquez le chemin de votre fichier .INI.



Annexes

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**.

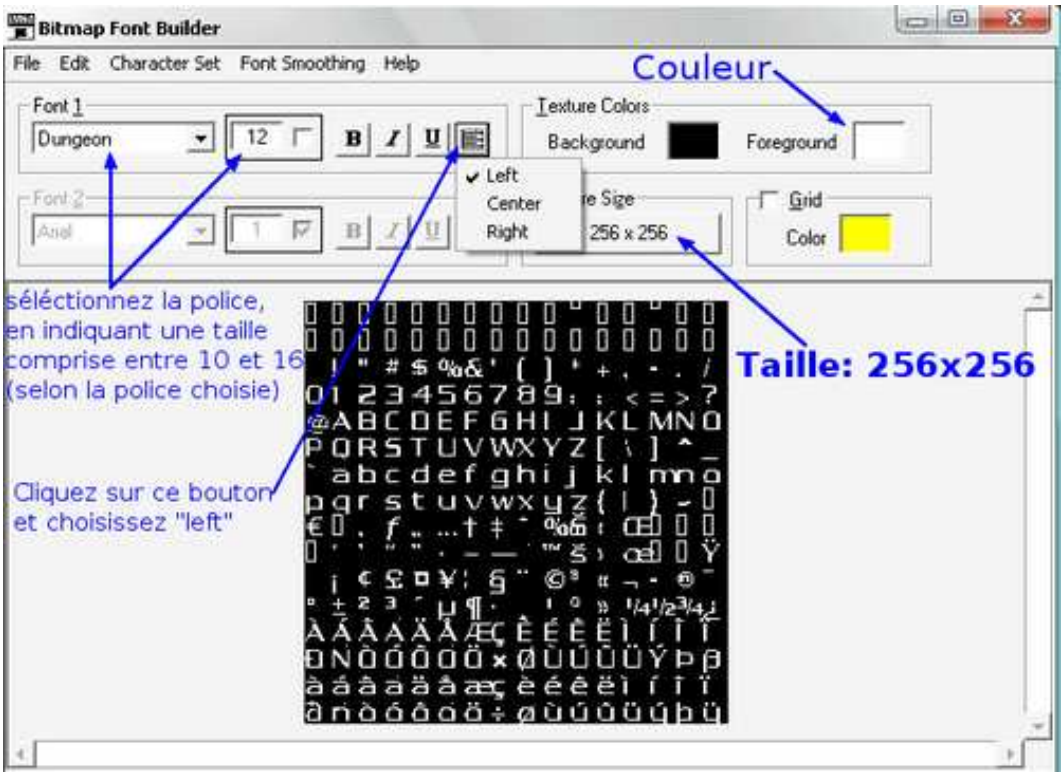
Si vous souhaitez adapter un fond d'écran type PC (640x480, 1024x768, etc.), il vous faudra sélectionner une partie de l'image (avec **photofiltre** par ex.) en respectant un ratio de 1,14, ensuite vous pourrez redimensionner cette image en 512x448 sans qu'elle ne soit trop déformée.⇨ **Attention :** 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://lmnopc.com/bitmapfontbuilder/bitmap-font-builder-download/

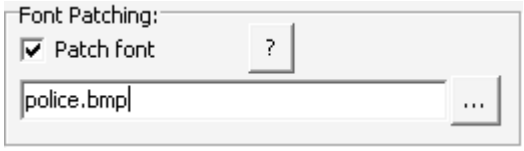
2. Paramétrez comme ceci



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* (onglet *Customization*).



***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).

Bonus spécial courageux

Si vous vous sentez l'âme d'un skinner, vous pouvez aller plus loin et créer des thèmes complets. Ce n'est pas expliqué dans le guide, mais vous pouvez personnaliser le texte affiché et les couleurs en éditant les fichiers **colors.txt** et **texts_new_options.txt**..

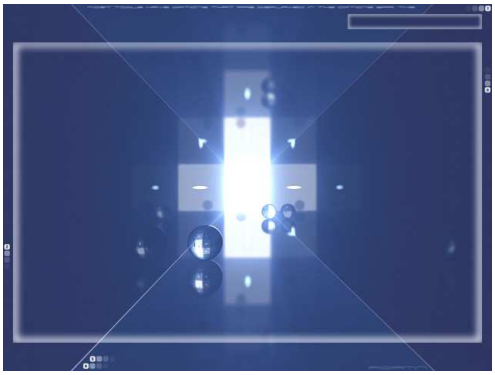
Aussi, vous pouvez aller plus loin dans la création des papier-peints en les concevant de façon à ce qu'ils s'accordent parfaitement avec le style du menu de **HDLoader**. Vous pourrez même aller jusqu'a personnaliser la barre de défilement. Pour cela, vous aurez besoin d'un bon logiciel comme **Photoshop** (payant) ou **TheGimp** (gratuit).

Prochainement, je publierai ici des thèmes persos afin de vous donner une idée du résultat, mais vous pouvez déjà le comparer au **freeHDLoader** de Hackchip par exemple.

Vous en trouverez également ici :
- http://www.allps2skins.com/
- http://ps2-scene.org/forums/showthread.php?t=28173 (inscription nécessaire)

A noter aussi que vous pouvez également personnaliser **Launchelf**, à titre d'exemple voici un skin que j'ai réalisé :

http://img156.imageshack.us/img156/9692/kyraxtest9ty.jpg



N'hésitez pas à me demander plus d'infos là-dessus.