COMMENT FAIRE ?

Expérimenter grâce aux guides imprimés !

Date - Version - Révision : 4.8.2005

www.metagames-eu.com

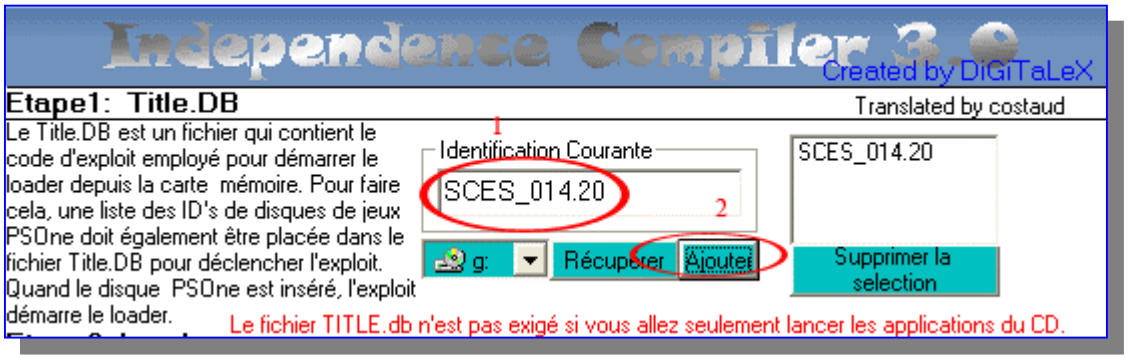
Mais, ni l'auteur de ce guide, ni les webmaters ou les administrateurs de Metagames, ainsi que les modérateurs du forum, ne sont ou ne seront responsables des dégâts occasionnés à votre chère console des suites des manipulations décrites dans ce guide.

Ce guide permet de lancer des ELF à partir de la MC ou du CDROM et/ou envoyer des sauvegardes dans la MC, sans la faille PS1, ni de clef USB, ni de disque dur. Pourquoi ça ? Hé ben, ça sera très utile pour ceux qui veulent lancer des **ELF** et qui ne peuvent pas utiliser la faille PS1 en raison de mal montage de la puce ou tout simplement qui ont une PSTwo.

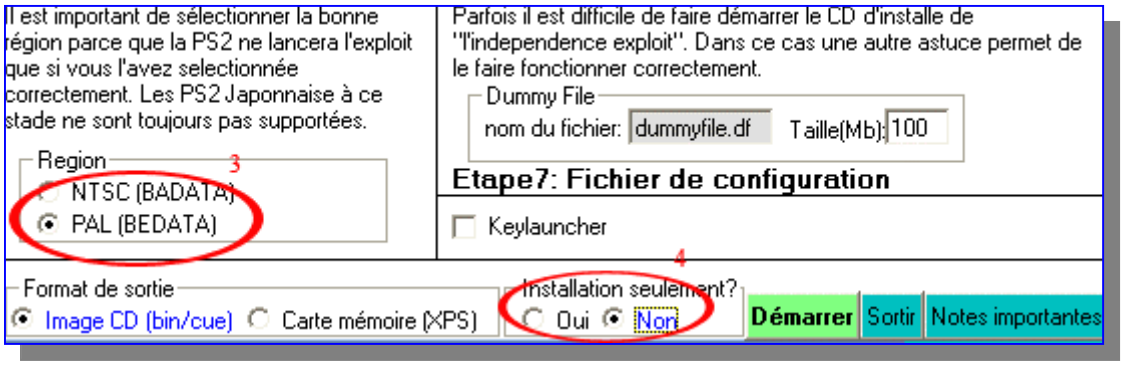
Matériel requis :

- **une méthode pour lire les CD PS2 gravé** (puce ou swap, mais la puce est préférable) ;
- **LaunchELF v3.4** ou supérieur (disponible dans la section ELF et Programmes dans http://www.ps2saves.tk/) ;
- **Independence Compiler v3.0** (disponible dans la section ELF et Programmes dans http://www.ps2saves.tk/) ;
- une carte mémoire ;
- un ID de jeu PS1 (je vous le donne : **SCES_014.20**) ;
- **PS2 Save Builder v0.8x**, si vous avez des sauvegardes non-PS2 (disponible dans la section ELF et Programmes dans http://www.ps2saves.tk/).
- **ISOBuster v1.7** (disponible dans http://www.kab-hmd.tk/ dans la section téléchargement)
- un CD Vierge.
- **Nero** et **Alcohol 120%** (c'est à vous de les trouver !).

1 Lancez **Independence Compiler**, puis collez l'ID que j'ai donné dans la zone (1), puis cliquez sur *Ajouter* (2).

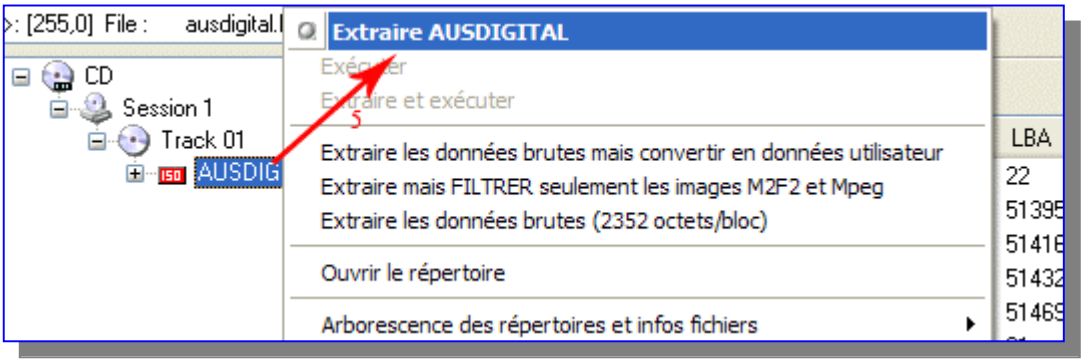


Puis, ne changez rien sauf la région (3), mettez ce qui convient à votre console, et dans *Installation seulement*, mettez *NON* (4), puis cliquez sur Démarrer. Fermez le soft à la fin de la création.

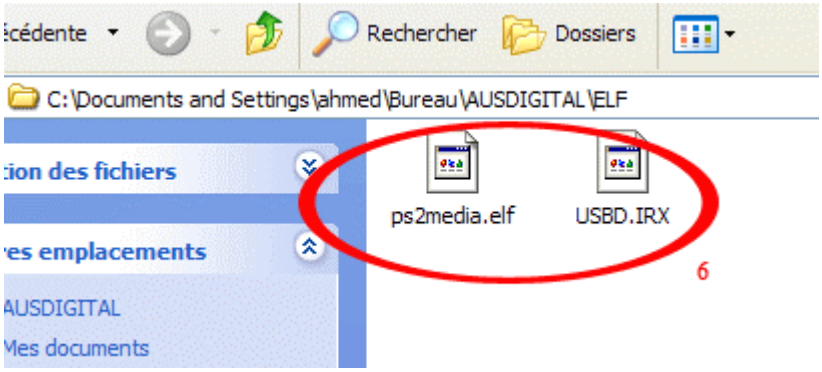


Le programme va créer une image CD (BIN/CUE), lors de l'insertion dans la PS2, **LaunchELF** vas démarrer automatiquement.

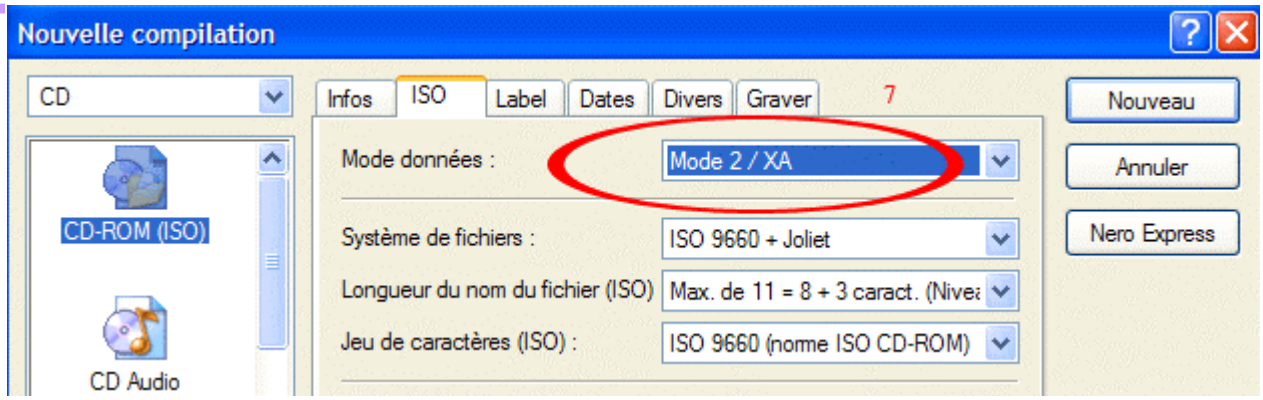
2 Rendez-vous dans « **C:\AusDigital** » et ouvrez le fichier **ausdigital.bin** avec **ISOBuster,** puis extraire (5) le contenu dans le bureau par exemple, puis fermez **ISOBuster**.



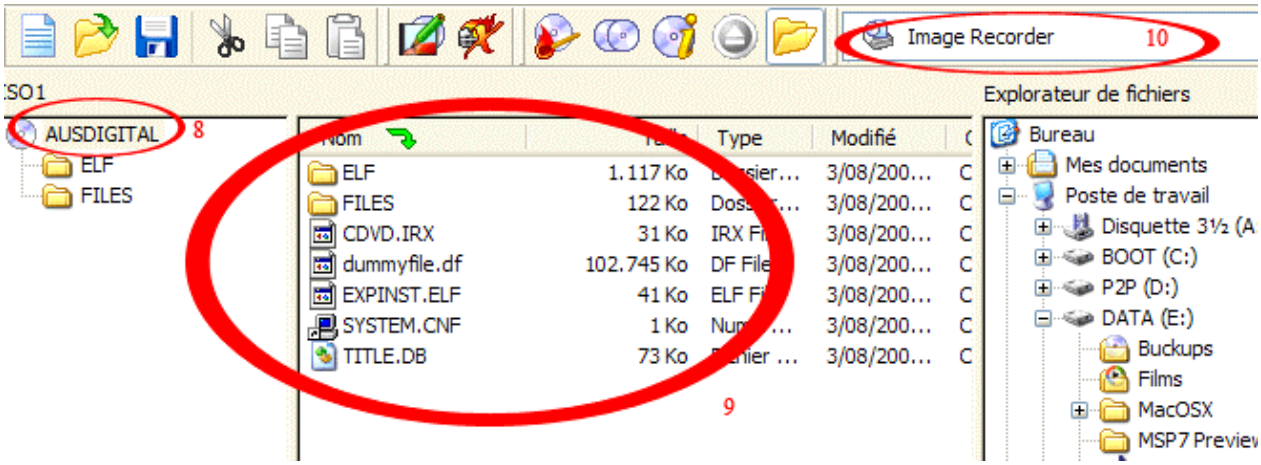
3 Rendez-vous dans le dossier que vous venez d'extraire, et mettez-y - dans un sous-dossier, bien entendu - vos **ELF** et/ou vos saves PS2 (si les saves ne sont pas dans le format PS2, convertissez les avec **PS2 Save Builder**, une recherche dans le forum suffira). Dans mon cas, j'ai mis un dossier **ELF** où j'ai mis **ps2media.elf** (PS2 Reality Media Player Pro 2) et le module **USBD.IRX** (mon choix, ni plus, ni moins) (6).



4 Lancez **Nero Burning Rom**, puis nouveau *CD-ROM(ISO)* et choisissez *Mode 2/XA* (7).

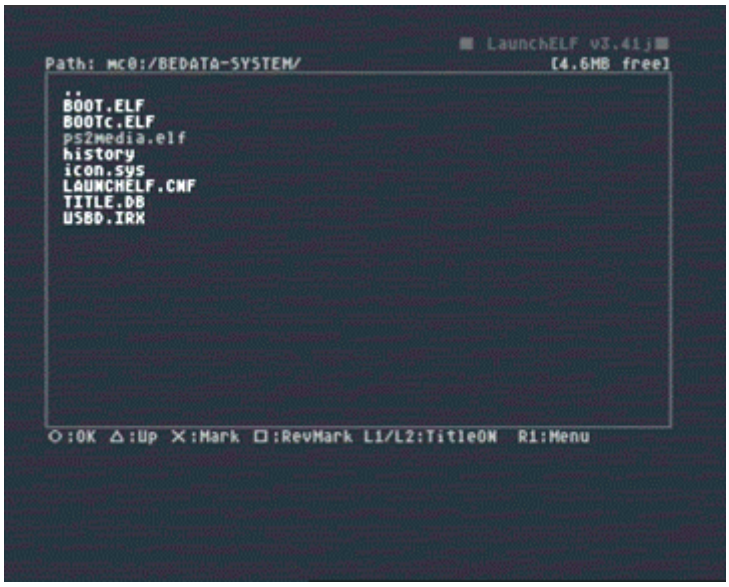


Puis mettez dans l'onglet Label AUSDIGITAL (8) et, dans la compilation, tous les fichiers qui se trouvent dans le dossier AUSDIGITAL (9), puis choisissez *Image Recorder* comme *graveur* (10) et enregistrez votre image où vous voulez.



5 Quand c'est fini, gravez l'image avec **Alcohol 120%** sur CD avec le mode PlayStation2.

6 Quand la gravure est finie, démarrez la PS2 avec le CD...et hop !! **LaunchELF** se lance ! Puis, copiez les **ELF** et les autres fichiers que vous voulez (que vous avez ajouté, du CD à la MC, puis exécutez-les, ou bien si vous avez mis des saves dans le CD, copiez-les dans la MC).



Voilà. J'espère que ça va aider quelqu'un…