COMMENT FAIRE ?

Expérimenter grâce aux guides imprimés !

Date – Version – Révision : 17.6.2008, 20.7.2008

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

Ce guide vous expliquera les différentes méthodes pour installer **Free McBoot** et comment utiliser **esr 0.9a** avec. Je le mettrai à jour au fur et à mesure des nouvelles versions (dernière version FMCB 1.5 et esr beta 0.9a).

Free McBoot est un exploit qui permet à un utilisateur de l'installer sur une carte mémoire 8 Mb Sony officielle, ainsi que les cartes « 3rd party » (à l'exception de celles qui ont besoin d'un disque de démarrage pour être reconnues ou les cartes clonées de Chine). Il vous permettra de lancer des application PS2 (fichiers .elf) depuis votre carte mémoire (mc) ou votre clé USB.

Pour pouvoir installer **Free McBoot**, vous devez avoir un moyen de lancer *uLaunchELF* ou *Free McBoot*, une *clé USB* et, bien sûr, une *carte mémoire*.

Donc il vous faudra, au choix :

- une puce ;
- ou la faille PS1 ;
- ou un SwapMagic ;
- ou le CD de HDLloader ou Advance commercial ;
- ou Free McBoot en version antérieure ;
- ou le Media Player de l'Action Replay Max ;
- ou une Memor32.

Avec :

- une carte mémoire ➔ **Free McBoot 1.5**
http://psx-scene.com/forums/freevast/58292-official-free-mc-boot-releases.html
- une clé USB ➔ l'**elf** de **LaunchELF**
http://www.metagames-eu.com/forums/downloads.php?do=file&id=3
- **elf 2 bin_cue** (pour ceux qui doivent faire un CD)
http://www.metagames-eu.com/forums/downloads.php?do=file&id=44
- un **CD vierge** (pour ceux qui doivent utiliser un CD)

Créer un CD de boot de LaunchELF

Vous avez le nécessaire pour lire les CD gravés sur PS2 (puce ou Swap Magic 3) et vous voulez lancer LaunchELF pour installer Free McBoot, alors téléchargez **uLaunchELF** et **elf 2 bin_cue**. Ouvrez elf 2 bin_cue, sélectionnez l'elf de uLaunchELF et attendez la fin de la création de l'image, elle sera enregistrée dans le même dossier que **elf 2 bin_cue.exe**. Gravez l'image avec Nero, Alcohool, etc., et voilà, vous avez votre CD d'uLaunchELF.

Lancer uLaunchELF avec HDLoader/HDAdvance

Il suffit simplement d'installer l'image du CD de LaunchELF sur votre DD avec **WinHIIP** avec comme programme de lancement **BOOT.ELF** et lancez-la avec HDLoader. Si vous ne connaissez pas ou si vous ne savez pas vous servir de **WinHIIP**, regardez ce guide : *[TUTO] - Comment bien se servir de WinHIIP*

Lancer uLaunchELF avec le Swap Magic 3.6 ou 3.8 et une clé USB

Depuis la version 3.6, il permet de lancer des elf depuis votre clé USB. Renommez simplement l'elf de uLaunchELF **SWAPMAGIC.ELF** et placez-le dans un dossier que vous appellerez *SWAPMAGIC* à la racine de votre clé USB, branchez-la à votre PS2 et lancez votre **Swap Magic** pour que LaunchELF se lance.

Lancer l'installation de Free McBoot avec le Media Player de l'Action Replay Max et une clé USB

Pour lancer l'installation de Free McBoot avec l'Action Replay, il vous faudra une clé USB compatible ar max. Suivez l'étape 1 de l'installation de Free McBoot et faites comme dans ce guide pour lancer l'installation : http://www.metagames-eu.com/forums/les-tutoriaux-playstation-2/tuto-installer-freemc-boot-l-aide-de-l-action-replay-max-evo-102957.html
Et reprenez à l'étape 4 de l'installation de **freemcboot**.

Lancer LaunchELF avec une Memor 32 (merci remax pour les explications)

Tout d'abord, vous devez installer le dernier firmware momento sur votre Memor32 : voir ce très bon guide pour l'installer *[TUTO] La Memor32 et le Memento*.
http://www.metagames-eu.com/forums/les-tutoriaux-playstation-2/tuto-la-memor32-et-le-memento-95946.html

Une fois que c'est fait, assurez-vous de ne pas avoir de save dedans car il va falloir formater votre **Memor32**.

1. Sur le PC, prendre le fichier elf de LaunchELF.
2. Toujours sur le PC, le renommer en **BOOT.ELF** (tout en majuscule !).
3. Créer un dossier que vous appellerez *BOOT*, puis copier **BOOT.ELF** dedans.
4. Déplacer ce répertoire *BOOT* dans le répertoire *PS2Saves* de **Savegame Manager** (attention : s'il y a déjà un dossier *BOOT*, l'effacer).
5. Copier le répertoire *BOOT* sur la **Memor32** avec **Savegame Manager**.
6. Brancher la **Memor32** sur la PS2.
7. Démarrer la PS2 en appuyant sur la touche R1 de la manette, normalement **uLaunchELF** doit se lancer.

1 Installation de Free McBoot

Avec l'installateur (**freemcboot.elf**), il vous est possible :

D'installer Free McBoot (FMCB) sur la mc avec le linking cluster (*multi version install*) ou sans (*normal install*). Si vous choisissez d'installer « *multi version install* » (avec le linking cluster) FMCB fonctionnera sur tous les modèles de PS et PStwo. Mais si vous choisissez « *normal install* », FMCB ne fonctionnera que sur les versions de PS2 avec laquelle vous l'avez installé.

D'utiliser un DVDELF.BIN d'une autre console de la même région que la vôtre (attention : un *dvdelf dumper* non-décrypté). Pour ça, placez votre DVDELF.BIN dans le même répertoire que **freemcboot.elf**. Les avantages de faire ça sont que, pour les utilisateurs de « PS2 fat » qui ont un dvdelf de 1,3 Mo, FMCB leur prendra 1,3 Mo sur la mc. Alors vous pouvez utiliser un dvdelf de 75 Ko (un de PStwo), comme ça, la faille ne prendra qu'environ 100 Ko sur votre mc.
Si vous avez une PStwo, le DVDELF.BIN ne sert à rien.
Vous pourrez trouver un DVDELF.BIN de 75 Ko pour console PAL ci-dessous :
http://psychomantis59.free.fr/FMCB/OUTILS/DVDELF.BIN

Vous pouvez aussi installer l'elf de votre choix dans le fichier BOOT de votre mc avec l'installateur. Pour ça, renommez votre elf **BOOT.ELF** et mettez-le dans votre clé USB dans le même répertoire que l'installateur.

Vous pouvez aussi confectionner votre propre cnf (voir étape 3) et l'installer avec l'installateur dans votre mc. Pour ça, copiez-le dans le même répertoire que l'installateur.

Vous pouvez aussi injecter un elf dans **osdxxx.elf** à la place du loader par défaut, pour ça, renommez-le **EMBED.ELF** et placez-le dans le même répertoire que l'installateur.(cette option n'est utile que pour les développeurs comme la **ffgriever CDVD multi-init** et les fixes ne sont pas appliqués à l'embarqué ELF).

Vous pouvez quitter le programme d'installation en chargeant :

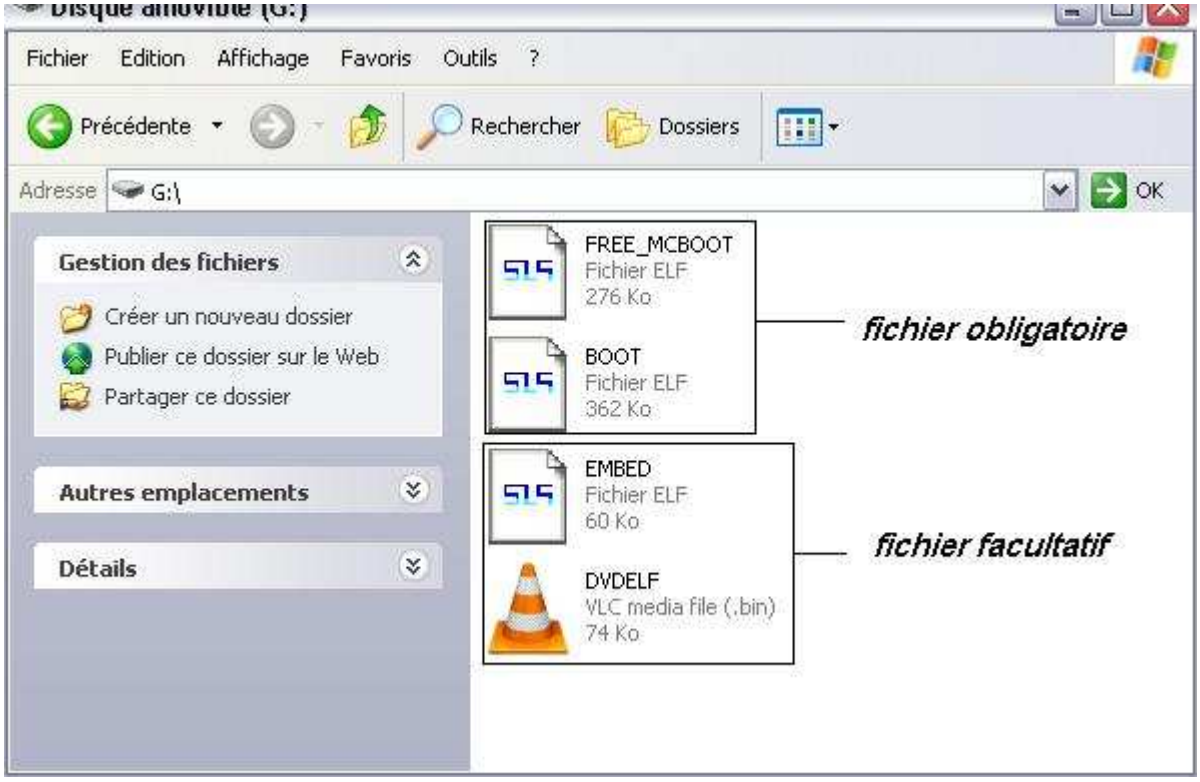
- "mass: / BOOT / BOOT.ELF",
- "mc?: / BOOT / BOOT.ELF",
- "mc?: / B? DATA-SYSTEM/BOOT.ELF".

Vous pouvez aussi utiliser des modules **eXtender** (XSIO2MAN, XMCMAN, XMCSERV, XPADMAN), cela permettra l'installation sur les toutes premières PS2 ne possédant pas ces modules dans leur ROM (PS2 v0 ,v1). Pour ça, copiez-les dans le même répertoire que l'installateur.

Installation

Il ne vous est plus nécessaire de formater votre mc avant l'installation. Mais si vous aviez installeé la version **1.4b cluster linking** ou la **1.2**, vous devrez formater votre mc une dernière fois avant l'installation.

1 Copier **freemcboot.elf** et **uLaunchELF**, renommer en **BOOT.ELF** sur votre clé USB (avec votre **cnf** perso, **dvdelf.bin** ,**embed.elf**, et vos modules **extender**, si vous voulez vous en servir) .



Voilà ce que vous devez avoir sur votre clé avant l'install.

2 Lancer **LaunchELF** avec l'une des méthodes ci-dessus.

3 Allez sur *explorateur de fichiers* et validez avec rond , ensuite allez sur *mass*, validez avec rond , et recherchez **freemcboot.elf** et validez dessus avec rond pour le lancer.

4 L'installateur va se lancer, appuyez sur select pour formater votre mc (si vous le souhaitez ou que vous avez une version antérieure avec linking cluster ou si vous avez une Memor32), et confirmez avec triangle △.

5 Une fois formatée, appuyez sur croix ✕ pour lancer l'installation normale ou appuyez sur carré ▣ pour la *multi install* et attendez le message disant que l'installation s'est bien terminée.

Enfin, appuyez sur triangle △ pour éteindre la PS2 ou sur rond ○ pour lancer **uLaunchELF**.

Ca y est, Free McBoot est installé et LaunchELF se lancera automatiquement au démarrage si vous n'appuyez sur rien.

Par défaut, il bootera les elf qui se trouvent dans ces chemins si vous n'appuyer sur rien :

1. mass0:/BOOT/BOOT.ELF
2. mc0:/BOOT/BOOT.ELF
3. mc1:/BOOT/BOOT.ELF
4. mc0:/B?DATA/BOOT.ELF
5. mc1:/B?DATA/BOOT.ELF

Si vous maintenez R1 il démarre **BOOT1.ELF**

R2 ⇨ **BOOT2.ELF**

L1 ⇨ **BOOT3.ELF**

L2 ⇨ **BOOT4.ELF**

Pour lancer le navigateur à la place de **uLaunchELF**, appuyez sur n'importe quel bouton au démarrage (sauf R1, R2, L1, L2). Vous aurez une ligne en plus dans le navigateur qui vous paramétra[1] de relancer FMCB.

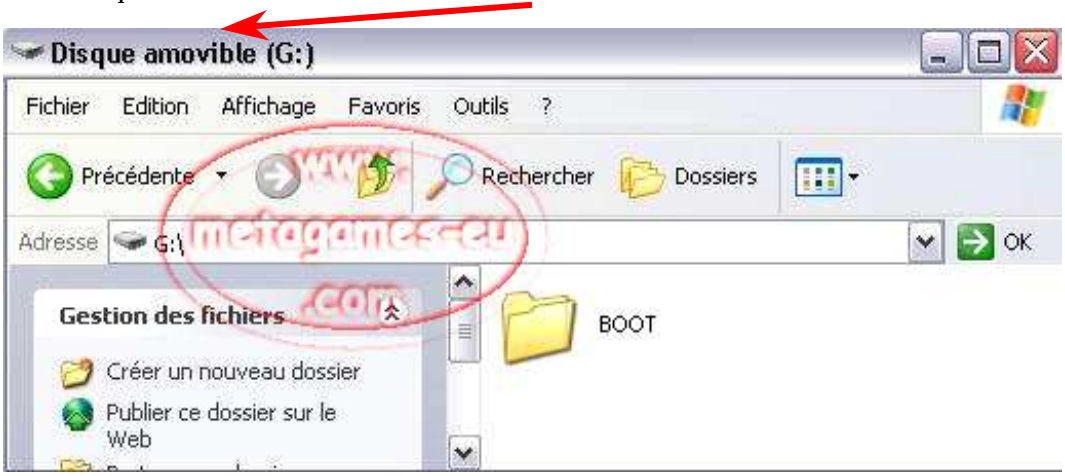
En cas de problème, vous pouvez lancer un elf renommé en **RESCUE.ELF** depuis *mass:/RESCUE.ELF* ou *mc0:/RESCUE.ELF* et il se lancera automatiquement.

2 Installation du « dev mode » dans la mc ou la clé USB

Si vous voulez garder vos elf dans la clé USB, arrêtez vous a l'étape 1. Mais si vous voulez les mettre dans votre mc alors suivez toute les étapes.

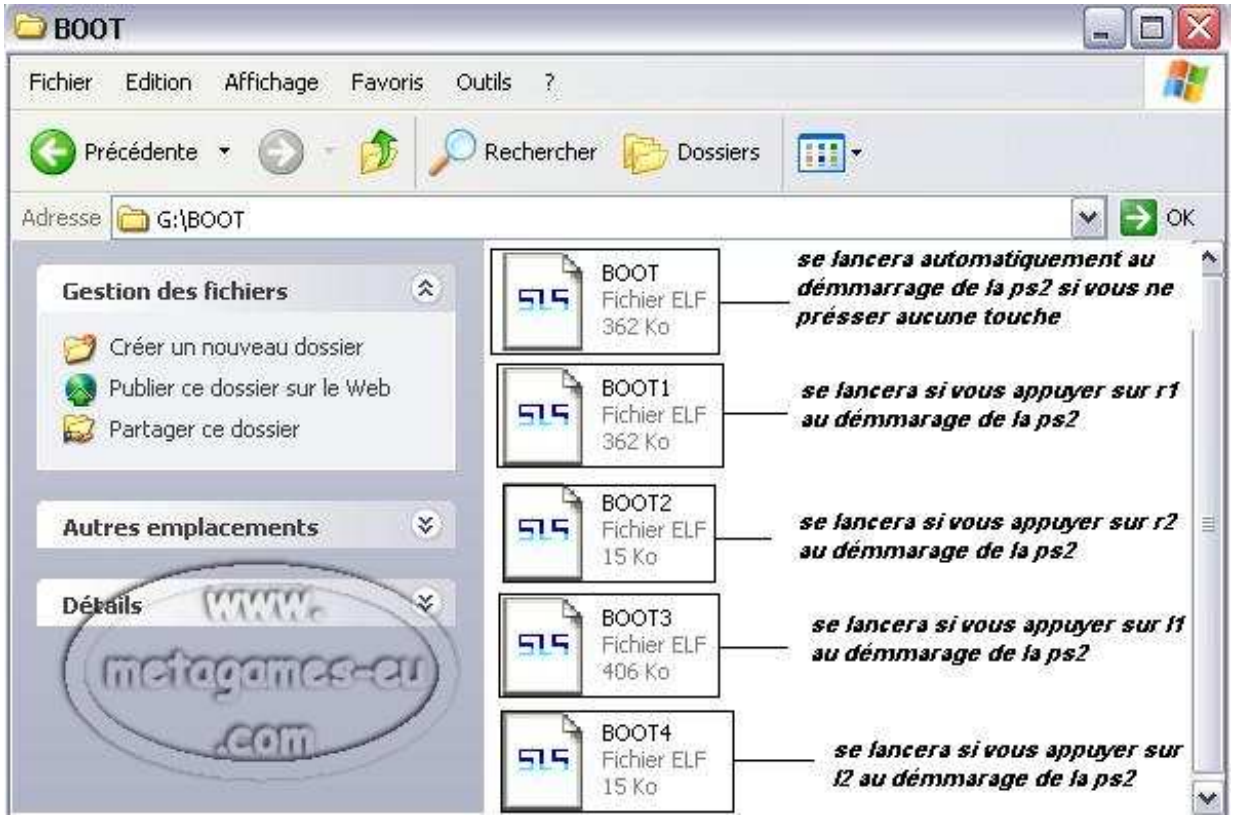
1 Renommez les elf de votre choix en BOOT1.ELF, BOOT2.ELF, BOOT3.ELF, BOOT4.ELF et copiez-les dans un dossier que vous appellerez *BOOT* à la racine de votre clé USB.

Voilà ce que vous devez avoir à la racine de votre clé. :



[1] Note de Edgard : soit c'est dans le sens « paramétrera une relance de… », soit « permettra de relancer… ». Je demande à l'auteur et je reviens.

Et dans le dossier *BOOT* (vous n'êtes pas obligé de mettre tout les elf) :



2 Rallumer votre PS2 et LaunchELF se lance automatiquement puis, branchez votre clé USB.

3 Avec uLaunchELF, appuyez sur rond (explorateur de fichiers), puis allez sur *mass*, entrez avec rond, placez-vous sur le dossier *BOOT*, appuyez sur R1, sélectionnez *copy* et faites rond, appuyez sur triangle et allez sur *mc0*, appuyez sur rond pour entrer, une fois dedans appuyez sur R1, sélectionnez *paste* et faites rond, attendez la fin de la copie et revenez en arrière avec triangle et éteignez votre PS2.

Ca y est ! Vous avez fini, les elf peuvent être lancés au démarrage de la PS2 avec R1, R2, L2, L1. Attention : vous avez un délai de 3 secondes pour appuyer.

BOOT1.ELF=R1 - BOOT2.ELF=R2 - BOOT3.ELF=L1 - BOOT4.ELF=L2

Si vous le souhaiter vous pouvez maintenant supprimer uLaunchELF (**BOOT.ELF**) de votre mc.

Sinon voici quelques fichiers de boot tout prêt et configurés avec les elf les plus utilisés (voir fichier TXT dans l'archive), choisissez celui que vous voulez, copiez-le sur votre clé USB ou votre mc et allumez votre PS2.
RapidShare Easy Filehosting = http://rapidshare.com/files/130888314/fichier_de_boot.zip.html

3 Edition du cnf

Si vous le souhaitez, il vous est possible de changer le chemin des elf. Pour ça, 3 solutions sont possibles.

3.1 Avec Free McBoot configurator 1.0

Vous aurez besoin de free mc boot configurator.elf. Compatible uniquement avec Free McBoot 1.5. Ce programme crée et configure le **fichier CNF** pour FMCB 1.5 et le sauvegarde dans *mc0-1: / FMCB-CNF/FREEMCB.CNF*.

Utilisation

Lancez le **.elf** avec la méthode de démarrage que vous préférez. Gardez à l'esprit que si quelque chose corrompt le CNF et que vous ne pouvez plus démarrer aucune application ELF, vous avez toujours la possibilité de lancer *mass: / RESCUE.ELF* depuis la clé USB.

Le fichier de configuration sera chargé à partir de *mc0* par défaut, s'il n'est pas trouvé, il essaiera de charger le fichier de *mc1* et s'il n'est pas trouvé, ce sera la configuration par défaut qui sera chargée.

écran principal

Load CNF from MC0 Cela va charger le **cnf** stocké dans *mc0: / FMCB-CNF/FREEMCB.CNF*.
Load CNF from MC1 Cela va charger le **cnf** stocké dans *MC1: / FMCB-CNF/FREEMCB.CNF*.

-Configure E1 launch keys...: cette option conduit à un autre écran où vous pouvez configurer toutes les touches de lancement. Cet écran sera expliqué sur une autre section (avec l'étoile en marge).
- Configure E2 launch keys...: même que ci-dessus, mais pour l'autre E2 lancement clés.
- Configure E3 launch keys...: même que ci-dessus, mais pour l'autre E3 lancement clés.

- Skip_MC ON ou OFF Si cette option est activée PS2 OSDSYS ne va pas rechercher les fichier de mise a jour sur la mc lors du lancement du OSDSYS de FMCB.

- Skip_HDD ON ou OFF Si cette option est activée PS2 OSDSYS ne va pas rechercher les fichier de mise a jour sur le hdd lors du lancement du OSDSYS de FMCB, qui empêche le disque dur d'être sous tension .

- Autoboot_Disc ON ou OFF Lorsque cette option est activée, FMCB va essayer de démarrer sur le disque inséré lorsque aucune touche n'est appuyée.

Debug_Screen ON ou OFF Lorsque cette option est activée, le debug screen (écran de débogage) apparaîtra si le chemin de l'elf n'est pas trouvé.

- Save CNF to MC0 : cela sauvera le CNF dans *mc0: / FMCB-CNF/FREEMCB.CNF*.
Si *mc0: / FMCB-CNF /* dossier n'est pas présent, il sera créé. Les icônes du fichier seront aussi mis dans le dossier s'ils ne sont pas présents.
- Save CNF to MC1 : cela sauvera le CNF dans *MC1: / FMCB-CNF/FREEMCB.CNF*.
Si *MC1: / FMCB-CNF /* dossier n'est pas présent, il sera créé. Les icônes de fichier seront aussi mis dans le dossier s'ils ne sont pas présents.

- Return to loader : cette option démarrera *mc0: / BOOT / BOOT.ELF*, s'il n'est pas trouvé, il essaiera de démarrer *mc0: / B? DATA-SYSTEM/BOOT.ELF* et s'il n'est pas trouvé, il essaiera dans la *MC1*.
- PS2Browser (Restart Free McBoot) : cette option permet de relancer le navigateur PS2.

Configurer E1/2/3 launch keys

Cet écran permet de configurer le chemin d'un elf sur *mc0:/, mc1:/ ,mass:/*. "**Retour**" pour revenir a l'écran principal. Gardez à l'esprit que la configuration ne sera enregistrée que si vous sélectionner Save CNF to mc0 ou mc1. à l'écran principal.

Il y a certaines choses à garder à l'esprit lorsque vous configurez les fichiers ELF :

- ✓ utilisez carré ▢ au lieu de cercle ○ pour sélectionner un fichier **elf** de la carte à *mc?: /* au lieu de la mc à laquelle il correspond. Si vous sélectionnez un fichier sur *mass: /*, ça ne fait aucun effet ;
- ✓ appuyez sur croix ✕ pour effacer la configuration d'un chemin ;
- ✓ appuyez sur SELECT qui sélectionnera le chemin de **OSDSYS** ;
- ✓ appuyez sur START et ça va lancer le **.elf,** qui est dans le chemin. Cette option est plus une méthode pour accéder directement à l'elf que vous voulez après la configuration que tout autre chose, mais n'oubliez pas de sauvegarder le **CNF** avant d'exécuter quoique ce soit. NB : il va s'afficher « Elf file not found » si vous essayez d'exécuter **OSDSYS** ;
- ✓ appuyez sur triangle △ pour retourner à l'écran principal ;
- ✓ sélectionner un fichier **elf** de *BRDATA-System* (R = région) choisit automatiquement la voie à *B? DATA-SYSTEM*.

Lors de la sélection d'un fichier ELF :

- ✓ appuyez sur croix ✕ annule l'opération, en laissant le chemin précédent ;
- ✓ appuyez sur cercle ○ sur un elf, il sera assigné au chemin..
- ✓ appuyez sur carré ▢ mettra l'extension *mc?:/* au chemin de l'**elf** choisi ;
- ✓ appuyez sur triangle △ pour revenir en arrière.

3.2 Avec uLaunchELF

Si vous avez un clavier USB, vous pouvez le faire avec l'éditeur de texte de uLaunchELF (qui se trouve dans *misc* ou *divers*) à condition d'avoir un clavier qwerty ou un azerty avec le fichier **kbd_fr_map.kbd** que vous assignez dans « *configuration* » ⇨ « *paramètre de démarrage* » ⇨ « *carte de clavier usb* » et là, vous choisissez votre fichier **.kbd**. Ensuite, avec l'éditeur de texte, ouvrez **FREEMCB.CNF** qui se trouve dans *mc0:/FMCB-CNF/FREEMCB.CNF* et reportez-vous aux indications ci-dessous.

3.3 Avec le pc

Pour ça, lancer launchelf et allez dans *mc0*:, puis dans *FMCB-CNF* là, copiez le fichier **FREEMCB.CNF** et mettez-le sur votre clé usb.

Sur le PC, ouvrez le bloc-notes et faites glisser **FREEMCB.CNF**, vous devez avoir (à peu prés, j'en ai enlevé au début et à la fin). Le milieu correspond au bouton de votre manette, E1 au fichier qui sera booté dans un premier temps, E2 au fichier qui sera booté si celui qui est en E1 n'est pas trouvé et E3 correspond au fichier qui sera booté si E1 et E2 ne sont pas trouvés.

Exemples

LK_L1_E1 = mc?:/BOOT/BOOT3.ELF ← il cherchera **BOOT3.ELF** dans le dossier BOOT des mc quand vous appuyez sur L1.

LK_L1_E2 = mass:/BOOT/BOOT1.ELF ← s'il ne trouve pas le chemin ci-dessus (*LK_L1_E1*) il cherchera **BOOT1.ELF** dans le dossier *BOOT* de la clé usb si vous appuyer sur L1.

LK_L1_E3 = mass:/BOOT8.ELF ← s'il ne trouve pas les deux chemins ci-dessus, il cherchera **BOOT8.ELF** à la racine de la clé usb si vous appuyer sur L1.

LK_L2_E1 = mc?:/SMS/SMS.ELF ← il cherchera **SMS.ELF** dans le dossier *SMS* des mc si vous appuyez sur L2.

… etc. pour tous les boutons, vous avez juste à remplacer les chemins des **elf**.

LK_AUTO_E1 = mc?:/BOOT/BOOT.ELF ← il bootera cet elf automatiquement au démarrage de la PS2 si aucun jeu n'est dans la console et si vous n'appuyez sur aucun bouton, mais vous n'aurez plus le navigateur.

LK_AUTO_E1 = OSDSYS ← là, il bootera le navigateur au démarrage si aucun jeu n'est dans la console et que vous ne pressez aucun bouton.

AutoBoot_Disc = 1 ← sur zéro, l'autoboot disc est désactivé.
Debug_screen = 1 ← 0 renvoie au browser si fichier de boot non trouvé, 1 affiche le debug screen vert.
Skip_hdd = 0 ← sur 1, les mises à jour installées sur le HDD seront ignorées lors du lancement.
Skip_mc = 0 ← sur 1, les mises à jour installées sur la mc seront ignorées lors du lancement.

Il vous est possible d'assigner le navigateur à n'importe quel bouton. Pour ça, écrivez *OSDSYS* à la place du chemin. Faites vos réglages et sauvegardez (si vous avez utilisé uLaunchELF = appuyez sur R1 et sélectionnez « sauver », faites rond ◉ et ensuite, fermez le fichier avec triangle △).

Enfin, remettez-le sur votre clé usb et, avec launchelf, remettez-le dans *mc?:/ FMCB-CNF/* et voilà.(bien sûr, si vous avez utilisé ulaunchelf, vous n'avez pas à le remettre).

Si vous supprimez le **cnf**, Free McBoot bootera les **elf** par défaut :

1. mass0: /BOOT/BOOT.ELF
2. mc0:/BOOT/BOOT.ELF
3. mc1:/BOOT/BOOT.ELF
4. mc0:/B?DATA/BOOT.ELF
5. mc1:/B?DATA/BOOT.ELF

Si vous maintenez R1, il démarre **BOOT1.ELF**
R2 ⇨ **BOOT2.ELF**
L1 ⇨ **BOOT3.ELF**
L2 ⇨ **BOOT4.ELF**

4 utilisation de ESR 0.9a avec Free McBoot

ESR n'est pas encore en version 1.0, donc, il se peut que vous rencontriez des bugs inconnus.

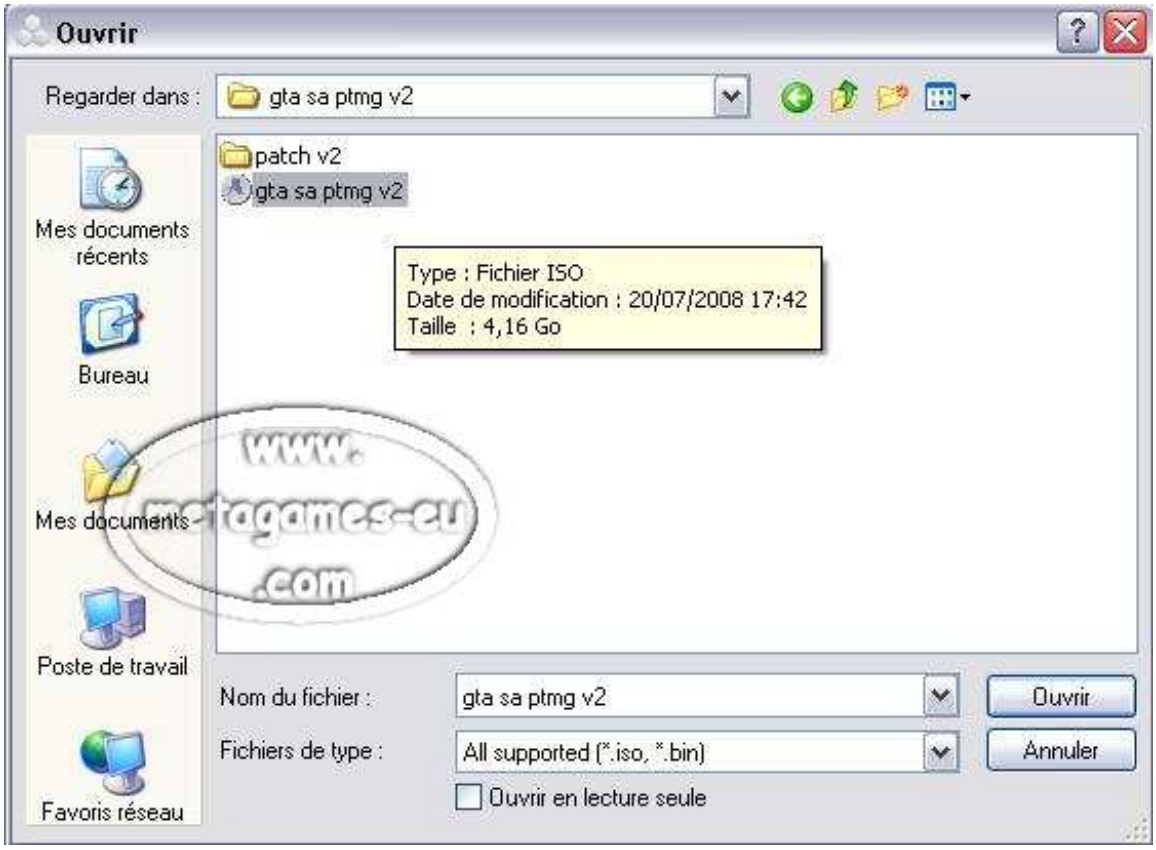
ESR est un programme PS2 créé par ffgreiver qui vous permettra de lire vos backups DVD sans puce ni swap, à condition de patcher l'ISO pour qu'il soit reconnu comme un DVD vidéo par votre PS2. **ESR** nécessite une *cdvd unit* spéciale, il ne fonctionnera qu'avec Free McBoot, il ne fonctionnera pas avec la faille PS1 ou le Swap Magic, même en passant par le **runme.elf**.

Vous aurez besoin de l'elf de **ESR,** vous trouverez la dernière version ici-bas
http://psx-scene.com/forums/freevast/58441-esr-public-beta.html
et de l'interface : ESR disc patcher GUI v0.24a
http://www.metagames-eu.com/hackchip/Telechargement/Projet Free MC Boot/ESR disc patcher GUI v0.24a.7z

4.1 Patcher l'ISO

Ouvrez **ESR disc patcher GUI v0.24a** et sélectionnez « *patch* » :

Choisissez l'ISO de votre jeu :



Ca y est, votre ISO est patché, cliquez sur OK et quittez le programme.

Il ne vous reste plus qu'a le graver avec **DVD Decrypter** ou un autre programme de gravure.

Les ISO patchés pourront toujours être utilisé avec une puce ou le Swap Magic et vous pourrez aussi les installer sur votre HDD.

4.2 Dépatcher un ISO

Ouvrez **ESR disc patcher GUI v0.24a** et sélectionnez « *unpatch* » :

Choisissez l'ISO de votre jeu :

Ca y est, votre ISO est unpatché, cliquez sur OK et quittez le programme.

4.3 Lancement de ESR DVD direct ou DVD direct off

Avant de lancer ESR, vous devez d'abord insérer votre *dvd patcher* dans la PS2. Ensuite, lancer **esr dvd direct** en *dev mode* avec Free McBoot ou lancez-le avec uLaunchELF. Vous allez avoir des écrans de débogage de différentes couleurs et votre jeu se lance.

Si le lancement du jeu se bloque sur une couleur, cela veut dire qu'il a échoué et que votre jeu est incompatible. Si c'est le cas, essayez avec **esr dvd direct off,** il a pour effet d'effacer le loader (**ESR**) de la mémoire après avoir lancé le jeu pour éviter les conflits avec certains jeux qui plantent si **ESR** est encore chargé en mémoire. Si votre jeu ne fonctionne pas avec cette version de **ESR**, alors il est définitivement incompatible avec **ESR**.

4.4 Utilisation de ESR mcard

Cette version de ESR sert à donner les propriétés de ESR à un autre programme **.elf** pour qu'il puisse lire les DVD patchés en DVD vidéo. Pour ça, vous avez juste à lancer l'elf avec une des méthodes ci-dessus et il bootera le **.elf** renommé en **BOOT.ELF** qui se trouve dans:

mc?:/BOOT/BOOT.ELF

ou

mc?/B?DATA-SYSTEM/BOOT.ELF

Cette version ne fonctionne pas avec tout les **.elf** mais elle fonctionne quand même avec uLaunchELF.

5 Questions fréquentes

Question Quand je lance une application avec uLaunchELF, j'ai un écran noir pourquoi ?

Réponse Si vous avez un écran noir, c'est que vous avez sûrement une PS2 v9, v10 PStwo, si c'est le cas, il suffit simplement de mettre un CD dans votre console ou de désactiver le contrôle du disque dans uLaunchELF.

Question J'ai installé FMCB sur ma PS2 version 4 (ou autre) mais quand je mets ma mc dans ma PS2 version 12 (ou autre), ça ne fonctionne pas pourquoi ?

Réponse Si ça ne fonctionne pas dans votre autre PS2, c'est parce que vous avez choisi *normal install*.

Si vous avez des suggestions, n'hésitez pas en m'en faire part.