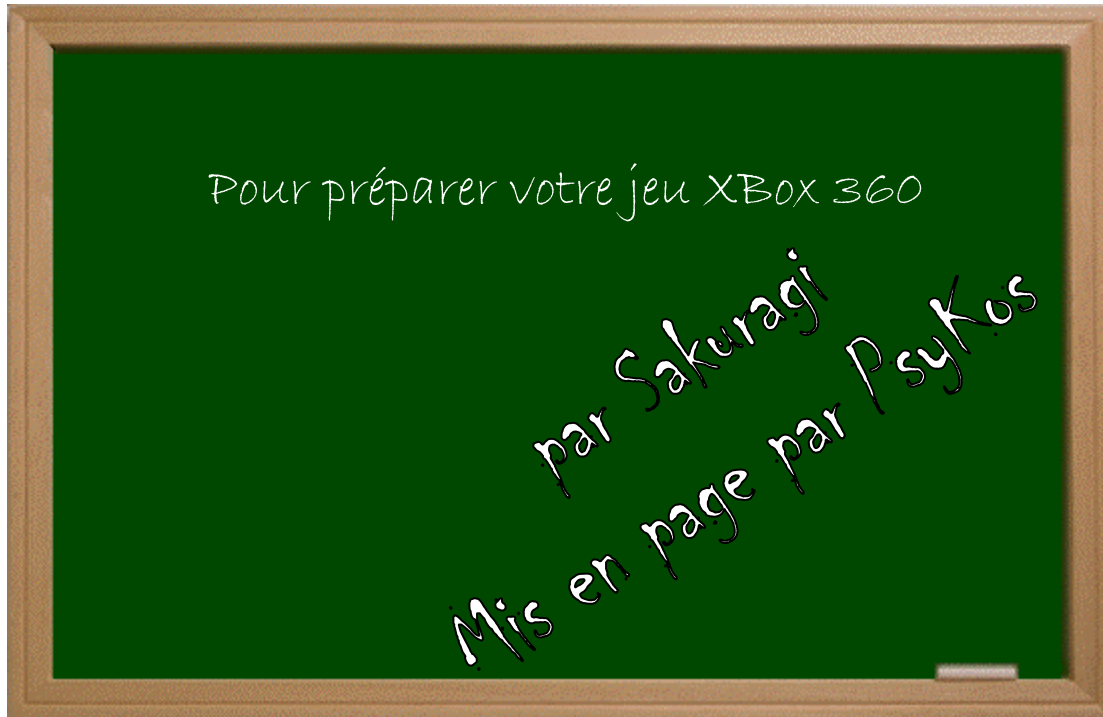


# COMMENT FAIRE ?

---



Expérimenter grâce aux guides imprimés !

Créé par Psykos - Version 1.0 - Révision : Aucune (pour le moment !)

[www.metagames-eu.com](http://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

Vous voilà désormais en possession des données du jeu. Cependant une infime partie des données ne peut être copiée par l'intermédiaire de cette méthode. On appelle cet élément "secteurs de sécurité", ce petit fichier est nommé SS.bin.

**Attention** : Le SS.bin diffère selon :

- Le jeu ;
- La région du jeu (PAL ou NTSC)
- Parfois même le pays

Nous allons donc récupérer ces secteurs de sécurité puis les injecter à l'intérieur de l'ISO de notre jeu précédemment préparé. Sans l'application du SS.bin sur l'ISO, le jeu ne pourra fonctionner (ou mal si l'on applique une mauvaise langue par exemple)...

## Mise en place

Vous avez ici deux possibilités :

- Récupérer le SS.bin correspondant à votre jeu sur Internet (ils sont bien évidemment disponibles aux endroits habituels, je les posterai si j'en ai l'autorisation du modérateur)
- Deuxième méthode : récupérer les secteurs de sécurité par vous-même. L'opération va donc nécessiter un temps supplémentaire et surtout un reflashage du lecteur 360...

Si vous possédez déjà le SS.bin correspondant à votre jeu (le plus pratique vus que l'on peut les obtenir sur le net en cherchant un peu...), vous pouvez donc continuer ce tuto. (Je posterai l'autre méthode assez rapidement)

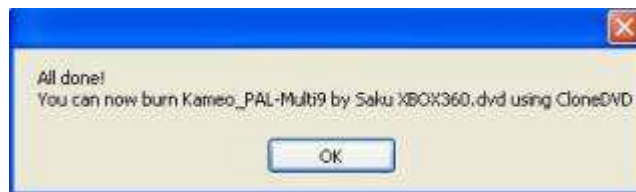
## Etape Une : Application du SS.BIN sur l'ISO

Téléchargez SSMerger ici → <http://x360.gx-mod.com/modules/news/article.php?storyid=749> (nécessite .Net Framework → <http://www.clubic.com/telecharger-fiche12834-microsoft-net-framework.html>)

Ouvrez ce dernier puis sélectionnez votre ISO (ici Kameo), n'oubliez pas de cocher Wxripper ou Xtreme selon la méthode que vous avez utilisée pour copier votre jeu sur votre PC.



Faites de même en choisissant le SS.bin correspondant bien à votre jeu copié et à la région de votre console. Appuyez sur « xbox360 » puis sur « merge and create layer break file ».



Un message devrait s'afficher vos indiquant que votre ISO est désormais près à être gravé. Vous remarquerez également qu'un petit fichier possédant l'extension « .dvd » à fait son apparition en compagnie de votre iso, il porte le même nom que votre jeu et regroupe toutes les informations utiles à la gravure.



Passez donc maintenant à la dernière étape pour graver votre jeu Vous y êtes presque.

Merci de poster toutes remarques ou ajout possible dans la section dédié sur le site <http://www.metagames-eu.com/forum/liremessage.php?msg=692277&page=1>. Aucun animal n'a été blessé durant la création de ce didacticiel. L'auteur ou le site n'est pas responsable des accidents de parking ou des mauvaises manipulations qui peuvent en être fait et je décline toutes responsabilités...