

Notice d'utilisation de la cartouche Action Replay™ Professional



Conçue pour la console de jeux Nintendo® 64

Scanné par JP88

<http://www.emulation64.fr>

Notice d'utilisation de la cartouche Action Replay™ Professional
Conçue pour la console de jeux Nintendo® 64

Version 3.0

INTRODUCTION

Bravo ! Vous venez d'acquérir le plus perfectionné des améliorateurs de jeux pour la console de jeux Nintendo® 64. Avec Action Replay™ Professional, vos jeux atteindront de nouvelles frontières ludiques et d'exaltation. Action Replay™ Professional vous permet d'ajouter des codes et des perfectionnements que vous n'auriez jamais pu soupçonner pour vos jeux sur Nintendo® 64. Découvrez de nouveaux niveaux dans vos jeux favoris. Multipliez vos vies à l'infini. Adaptez le jeu en fonction de vos propres spécifications.

Action Replay™ Professional est entièrement commandé par menu et ne vous oblige pas à réinsérer des codes lettre par lettre, chiffre par chiffre, à chaque redémarrage de la console. Il vous suffit d'illuminer le ou les codes de bidouille que vous désirez valider pour repousser les frontières de vos jeux !

De plus, cette cartouche Action Replay™ bénéficie d'un niveau d'évolution technologique qu'aucun autre améliorateur de jeux commercialisé actuellement ne peut se vanter d'avoir atteint. Elle vous permettra de découvrir de nouveaux niveaux d'action et révolutionnera votre approche des jeux en vous donnant le pouvoir de charger les codes les plus dévastateurs disponibles et en vous montrant même comment aller encore plus loin, en créant vos propres codes de destruction pour ne rien laisser au hasard.

INSTRUCTIONS DE DEMARRAGE

Eteignez votre Nintendo® 64 et enfichez votre cartouche Action Replay™ Professional dans le port de cartouche de votre console Nintendo® 64. Vérifiez que la cartouche Action Replay™ Professional est bien insérée à fond et que l'étiquette Action Replay™ Professional est bien tournée vers l'avant de votre console Nintendo® 64. Ensuite, insérez la cartouche du jeu auquel vous voulez jouer fermement dans la prise située sur le dessus de Action Replay™. Vérifiez que l'étiquette de la cartouche du jeu est également tournée vers l'avant de la console N64.

Ne jamais, quelles que soient les circonstances, enficher une cartouche ou un accessoire quelconques lorsque la Nintendo® 64 est sous tension. Tout manquement à cette règle pourrait endommager la Nintendo® 64, Action Replay™ Professional ou les deux.

Mettez votre console sous tension et Action Replay™ est prête à l'action. L'affichage à LED prévu sur l'avant de l'unité compte à rebours, de 5 à 0, pour indiquer que la cartouche Action Replay™ est prête à l'emploi.

MODE D'EMPLOI

L'écran Menu Principal (Main Menu) Action Replay™ Professional apparaît après l'écran de présentation. Le Menu Principal se compose de cinq rubriques. Si ce menu ne s'affiche pas, vérifiez que la cartouche Action Replay™ est bien enfichée et réinitialisez le système.

MENU PRINCIPAL

- 1) Démarrer jeu (Start Game)
- 2) Sélectionner codes de bidouille (Select Cheat Codes)
- 3) Options

- 4) Codes clé (Keycodes)
- 5) Gestionnaire de carte mémoire

Utilisez les boutons haut et bas du pavé directionnel pour illuminer une de ces rubriques. Appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Utilisez le bouton B pour revenir de l'écran sélectionné. Certains jeux requièrent un CODE CLÉ (Keycode) spécial, qui garantit leur compatibilité avec Action Replay™. Des instructions relatives aux codes clé vous sont fournies à la rubrique Codes clé de ce manuel.

1. DEMARRER JEU

La sélection de l'option Démarrer jeu (Start Game) vous permet d'accéder au menu des "Options de démarrage de jeu" (Start Game Options). Ce menu vous donnera accès à quatre options.

Option 1 : Démarrer jeu avec codes sélectionnés (Start Game With Selected Codes)
Cette option démarre un jeu qui bénéficiera des perfectionnements sélectionnés à partir du menu de "Sélection des codes de bidouille" (Select Cheat Codes).

Option 2 : Démarrer jeu sans codes (Start Game Without Codes)
Cette option démarre un jeu sans perfectionnements. Le jeu se déroule normalement.

Option 3 : Générateur de codes (Code Generator)
Cette option permet d'activer/de désactiver le générateur de codes (RAM Expansion Pak requis).

Option 4 : Annuler (Cancel)
Cette option vous replonge dans le menu de présentation.

Utilisez les boutons haut et bas du pavé directionnel pour illuminer l'une de ces options. Appuyez sur le bouton A pour valider votre choix et sur B pour annuler et quitter.

Remarque : Il vous suffit, si vous désirez accéder au jeu sans utiliser Action Replay™ Professional, d'appuyer sur le bouton Reset (Réinitialiser) de votre Nintendo® 64.

2. SELECTIONNER CODES DE BIDOUILLE

Cette option vous permet d'accéder à la liste incorporée qui contient les noms des jeux Nintendo® 64 actuellement référencés par Action Replay™ Professional. Les titres sont alphabétiquement répertoriés. Utilisez les boutons haut et bas du pavé directionnel pour illuminer le titre de jeu voulu et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Le bouton B vous renvoie au menu précédent. Les boutons 'R' et 'L' font défiler les pages vers le haut et vers le bas, respectivement. Le titre sélectionné en surbrillance, le nombre de perfectionnements actifs et le pourcentage d'espace mémoire Action Replay™ Professional apparaissent au bas de l'écran.

La sélection d'un jeu donne accès à une liste complète de codes de bidouille propres au jeu sélectionné. Utilisez les boutons haut et bas du pavé directionnel pour illuminer une bidouille particulière en surbrillance. Le bouton 'A' permet d'activer/de désactiver les codes. Vous pouvez activer une quasi-infinité de combinaisons de bidouilles. REMARQUE : sans le Ram Expansion Pak, vous ne pouvez activer qu'un maximum de 15 codes à la fois. L'expérience vous aidera à déterminer les combinaisons de codes les plus performantes pour chaque jeu. Les bidouilles activées s'illuminent en vert. Lorsque vous avez fini de sélectionner les bidouilles du jeu que vous vous apprêtez à amorcer, appuyez sur le bouton 'B' pour retourner au menu précédent ou sur le bouton Démarrer (Start) pour accéder au menu Démarrer jeu (Start Game). Veuillez consulter les instructions ci-dessous, pour ce qui concerne la Boîte par défaut ; elle contient de plus amples détails sur la configuration de l'état par défaut des bidouilles individuelles (ON/OFF - Activer ou désactiver).

OU TROUVER DE NOUVEAUX CODES DE PERFECTIONNEMENT

A mesure de la commercialisation de nouveaux jeux, vous souhaiterez sans doute entrer de nouvelles bidouilles au menu de votre Action Replay™ Professional. Ces codes sont publiés dans plusieurs magazines de jeux vidéo ou visitez notre site web Datel (<http://www.datel.co.uk>) que nous remettons constamment à jour. Nous nous efforçons de mettre à votre disposition les codes les plus récents des bidouilles des plus grands hits et de rendre leur accès aussi aisé que possible.

AJOUT DE NOUVEAUX CODES DE BIDOUILLE

Pour ajouter de nouveaux codes de bidouille sur votre Action Replay™ Professional, allez au menu "Sélectionner codes de bidouille" (Select Cheat Codes), qui contient la liste des jeux déjà référencés. Illuminez l'option "Nouveau jeu" (New Game) située en tête de menu et utilisez le bouton 'A' pour valider votre choix et accéder à l'écran d'Édition de nouveau jeu (New Game Edit). C'est l'écran qui vous permettra d'entrer le titre des nouveaux jeux. Trois options vous sont proposées.

Option 1 : Éditer nom (Edit Name)

Illuminez cette option et appuyez sur le bouton A de votre contrôleur. Une boîte à lettres pleine de lettres, chiffres et symboles s'affiche. Illuminez les lettres de la boîte à lettres à l'aide du pavé directionnel, pour épeler le nom du jeu auquel sont destinés les codes. Utilisez le bouton A pour valider chaque lettre. Utilisez le bouton Z pour sélectionner des lettres majuscules ou minuscules. Pour reculer d'un caractère, appuyez sur la détente gauche et pour effacer un nom en entier, appuyez sur le bouton C gauche. Une fois l'intégralité du nom du nouveau jeu entrée, appuyez sur le bouton B.

Option 2 : Détecter jeu (Detect Game)

Illuminez cette option puis appuyez sur le bouton A de votre contrôleur. Action Replay™ Professional insère le nom du jeu de la cartouche. Vous pouvez ensuite éditer ce nom si vous le désirez.

Option 3 : Quitter et sauvegarder (Exit and Save)

Cette option permet de sauvegarder le titre du jeu dans la liste de jeux incorporée de la liste Sélectionner jeu (Select Game) et vous renvoie au menu précédent.

Si vous entrez un nom ou détectez un nom de jeu, une quatrième option s'affiche.

Option 4 : Quitter et jeter (Exit and Discard)

Cette option permet d'effacer le nom entré et renvoie au menu précédent.

SELECTIONNER CODES DE BIDOUILLE

Une fois le titre du jeu ajouté à la liste "Sélectionner jeu", trouvez le titre que vous avez créé en faisant défiler la liste vers le haut et vers le bas, à l'aide des boutons L et R. Illuminez votre jeu et appuyez sur le bouton A. L'écran "Sélectionner codes de bidouille" (Select Cheat Codes) s'affiche. Le moment est venu pour vous d'ajouter vos codes sur la cartouche Action Replay™ Professional.

Dans le menu "Sélectionner codes de bidouille", illuminez Nouveau code (New Code) et appuyez sur le bouton A. Ceci vous permettra d'accéder à l'écran Description d'un nouveau code (New Code Description). La sélection de l'option Description d'un nouveau code vous permettra d'accéder à une boîte d'insertion de nouveau texte, dans laquelle vous devrez inscrire le descriptif de vos nouveaux codes. Le plus simple est d'utiliser un descriptif du perfectionnement qui évoque sa fonction, comme 'nombre infini de vies', par exemple. Entrez le descriptif en suivant la méthode déjà décrite pour le nom de nouveau jeu. Appuyez sur le bouton B en fin d'opération. Si vous quittez l'écran boîte à lettres avant d'avoir entré la description d'un nouveau code, le message "Pas de nom de bidouille" (No Cheat Name) s'affiche et s'impose comme descriptif par défaut pour ce code. Pour le changer, illuminez ce titre et appuyez sur le bouton A. La boîte à lettres s'affiche de nouveau.

INSERTION DE CODE

2 autres boîtes s'affichent à l'écran après insertion d'un descriptif. La boîte de gauche, pleine de points, est la boîte d'insertion de code (Code Entry). La boîte de droite est la boîte des Options. Appuyez sur haut, bas, droite, gauche pour passer d'une boîte à l'autre. Une bordure jaune vous indiquera la boîte en cours d'utilisation.

Sélectionnez la boîte d'insertion de code et appuyez sur le bouton A, puis sélectionnez la première ligne de points, sur laquelle vous devrez insérer le nouveau code du jeu que vous venez d'ajouter à la liste de jeux de votre cartouche Action Replay™ Professional. Une petite boîte d'insertion de texte s'affiche. Utilisez cette boîte pour sélectionner les lettres et chiffres correspondant au code de bidouille. Chaque code se compose d'une combinaison de 12 lettres/chiffres. Là aussi, utilisez le pavé directionnel pour illuminer une lettre ou un chiffre puis appuyez sur le bouton A pour les valider. Poursuivez ainsi jusqu'à la fin du code. Les codes individuels sont parfois très longs et peuvent demander un petit effort de concentration. En cas d'erreur, pas de panique ! Les touches L et R vous permettront d'avancer ou de reculer pour éditer chiffres et lettres. Il suffit de retourner au chiffre ou à la lettre erronés et de sélectionner la lettre ou le chiffre voulus pour les remplacer. La nouvelle lettre ou le nouveau chiffre remplaceront tout simplement les anciens.

Après avoir inséré le nouveau code du jeu concerné, appuyez sur le bouton B pour retourner au menu des Options. Les Options suivantes vous sont proposées :

Option 1 : Code par défaut activé (Default ON)

Cette option vous permet d'imposer un code en permanence. Autrement dit, ce code sera TOUJOURS actif, à chaque démarrage de la cartouche Action Replay™ Professional. Utilisez le pavé directionnel pour activer/désactiver cette option.

Option 2 : Quitter et sauvegarder (Exit and Save)

Cette option vous permettra de sauvegarder ce code pour un jeu spécifique, puis d'accéder au menu Sélectionner codes de bidouille, pour entrer des codes de bidouille supplémentaires.

Option 3 : Quitter et jeter (Exit and Discard)

Cette option permet d'effacer le code qui vient d'être entré, puis de passer au menu Sélectionner codes de bidouille, pour entrer des codes de bidouille supplémentaires.

Vous pouvez désormais sélectionner le jeu et le code de bidouille préalablement entrés pour les essayer. Si vous avez choisi l'Option 2, votre nouveau code a été sauvegardé au menu de la cartouche Action Replay™ Professional, où il figurera jusqu'à ce que vous le supprimiez. N'oubliez pas d'activer ce code avant de faire démarrer le jeu, si vous avez décidé de ne pas l'activer par défaut. Tous les codes activés s'affichent en jaune. Pour ajouter des codes supplémentaires pour n'importe quel jeu, il suffit d'illuminer la ligne de "Nouveau code" (New Code), d'appuyer sur le bouton A et de suivre les étapes d'insertion ci-dessus.

REMARQUE : Chaque code occupe normalement une seule ligne et doit s'accompagner d'un descriptif. Veillez à ne pas entrer tous les codes Action Replay™ Professional d'un titre sous le même descriptif. Prévoyez un descriptif par code ajouté.

SAUVEGARDE & CHARGEMENT DE CODES SUR CARTES MEMOIRE

Cette option vous permet de sauvegarder des séries de codes détectés à l'aide du Générateur de codes sur une carte mémoire standard, que vous pourrez ensuite confier à des camarades, qui pourront les ajouter à leur cartouche Action Replay™ Professional.

SAUVEGARDE D'UNE SERIE DE CODES SUR CARTE MEMOIRE

A partir du Menu Principal (Main Menu), sélectionnez l'option Sélectionner codes de bidouille (Select Cheat Codes). Ensuite, dans le menu Sélectionner jeu (Select Game), illuminez le jeu à sauvegarder. Appuyez sur le bouton Z pour afficher le menu des options. Sélectionnez l'option Sauvegarder codes sur carte mémoire (Save Codes To Memory Card). Tous les codes du jeu sélectionné sont sauvegardés sur carte mémoire.

REMARQUE : Votre carte mémoire doit être insérée dans le contrôleur 1. Si la carte est pleine, non formatée ou altérée, Action Replay™ Professional ne pourra pas sauvegarder ces codes sur votre carte mémoire.

CHARGEMENT D'UNE SERIE DE CODES PROVENANT D'UNE CARTE MEMOIRE :

A partir du menu principal, sélectionnez l'option Sélectionner codes de bidouille (Select Cheat Codes). Appuyez sur le bouton Z pour afficher le menu des options. Sélectionnez l'option Charger codes de la carte mémoire (Load Codes from Memory Card). Si un code de chargement valide est détecté, le nom du jeu s'affiche, avec les options UTILISER (USE) et ANNULER (CANCEL). Sélectionnez Utiliser pour ajouter ce jeu et ses codes sur votre cartouche Action Replay™ Professional. Si ce jeu figure déjà dans votre liste, seuls les nouveaux codes sont ajoutés. Seule une série de codes peut être sauvegardée sur une seule carte mémoire.

3. OPTIONS

Les options du Menu principal vous permettent d'exécuter les tâches suivantes :

Tâche 1 : Changement de fond (Change Background)

Pour choisir parmi divers paramètres et motifs de fond. Parcourez les différents motifs et couleurs à l'aide du pavé directionnel. Appuyez sur A pour valider votre sélection.

Tâche 2 : Activer/Désactiver défilement du fond (Scroll Background On/Off)

Le fond peut défiler ou rester sur place. Appuyez sur A pour sélectionner/désélectionner.

Tâche 3 : Activer défilement de menu (Menu Scrolling ON)

Permet de faire défiler le menu qui s'affiche au bas de certains écrans, de droite à gauche. Appuyez sur A pour sélectionner/désélectionner.

Tâche 4 : Activer/Occulter son (Sound Enabled/Disabled)

Appuyez sur A pour activer/occulter le son.

Tâche 5 : Sortie (Exit)

Permet de quitter le menu.

4. POUR UTILISER LES CODES CLE

Certains jeux nécessitent le recours à un code clé ou à un code d'initialisation spécifique pour utiliser un perfectionnement quelconque. Ces codes clé conviennent parfois à plusieurs jeux. Dans d'autres cas, le jeu nécessite l'entrée d'un code bien spécifique. Les codes clé ne sont pas nécessaires pour tous les jeux. Si le jeu ne se charge pas lorsque la console est munie de l'Action Replay™ Professional, vous saurez qu'un de ces codes doit être entré. Votre cartouche Action Replay™ Professional contient actuellement les codes clé des jeux qui en ont besoin. A mesure de la commercialisation de nouveaux jeux, les codes clé nécessaires vous seront fournis par le biais de notre site web (www.datel.co.uk) ou de nos services de support technique. Lorsque vous aurez reçu le nouveau code clé, suivez les instructions ci-dessous pour l'activer comme il se doit.

ATTENTION : N'activez aucun code clé à moins de posséder le jeu auquel il se rapporte. Tout manquement à cette règle causerait le blocage de votre Action Replay(Professional jusqu'à insertion du jeu concerné.

POUR DEMARRER UN JEU AVEC UN CODE CLE

Les jeux nécessitant un code clé ne sont pas compatibles avec la cartouche Action Replay™ Professional tant que le code clé correspondant n'a pas été entré. C'est la raison pour laquelle vous devrez commencer par insérer un autre jeu, pour accéder aux menus de la cartouche Action Replay™ Professional et activer le code clé approprié. Choisissez un jeu dont vous savez qu'il fonctionne parfaitement avec la cartouche Action Replay™ Professional ; il vous servira de cartouche de configuration. Une fois le code clé activé, vous devrez éteindre votre système Nintendo® 64, retirer la cartouche de configuration et insérer le nouveau jeu nécessitant un code clé, avant de réamorcer la console pour jouer.

POUR AJOUTER DE NOUVEAUX CODES CLE

Après avoir inséré une cartouche de jeu standard ou de configuration, allez au Menu Principal et illuminez l'option codes clé ; appuyez sur A pour accéder au menu Code clé. Poussez la manette analogique de votre contrôleur à fond vers le bas, jusqu'à ce qu'un Code clé vierge soit affiché ; appuyez sur le bouton A pour le sélectionner. Vous pouvez désormais entrer un nouveau code clé et une observation à son sujet. Vous n'aurez plus besoin d'entrer ce code, qui sera stocké dans la mémoire interne de votre Action Replay™ Professional, pour pouvoir être utilisé ultérieurement. Une fois le code clé ajouté, suivez les instructions d'activation fournies ci-dessous.

POUR ACTIVER UN CODE CLE

Une fois dans le menu principal, illuminez l'option codes clé et appuyez sur A pour accéder au menu Code clé. Les codes clé mémorisés s'affichent, accompagnés d'un descriptif ou d'une observation. Sélectionnez un code clé en poussant la manette analogique de votre contrôleur vers le haut ou vers le bas, pour illuminer le code voulu, puis appuyez sur A pour le sélectionner. Un message d'avertissement s'affiche, pour vous permettre de confirmer que vous possédez bien le jeu auquel se rapporte le code clé sélectionné.

SI VOUS NE POSSEDEZ PAS LE JEU EN QUESTION, N'APPUYEZ PAS SUR LE BOUTON A POUR LE SELECTIONNER. SI VOUS LE SELECTIONNEZ, CE JEU DEVRA ETRE PRESENT LORS DE VOTRE PROCHAIN AMORCAGE DE LA CARTOUCHE ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL. ATTENTION - SI LE JEU N'EST PAS PRESENT, VOTRE ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL SE BLOQUERA JUSQU'A INSERTION DU JEU CONCERNE.

Si vous possédez le jeu et si vous êtes prêt à activer le Code clé, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et éteignez votre système Nintendo® 64. Dans le cas contraire, appuyez sur n'importe quel bouton de votre contrôleur pour annuler la sélection.

POUR SELECTIONNER UN JEU LORSQUE LE CODE CLE EST ACTIVE

Une fois le code clé activé et la console éteinte, retirez la cartouche de configuration et insérez le jeu correspondant au code clé activé. Ensuite, amorcez la console et utilisez votre Action Replay™ Professional avec les perfectionnements, comme d'habitude. Vous pouvez ajouter, activer et désactiver de nouveaux perfectionnements de jeu, comme bon vous semble.

Veuillez noter que le système de Codes clé est une opération à fonctionnement unique. Autrement dit, lorsque vous aurez fini de jouer au jeu nécessitant un code clé et que vous aurez éteint votre console, elle retournera aux paramètres par défaut. Vous devrez répéter la procédure d'activation des codes clé

décrite ci-dessus avant chaque utilisation d'un jeu nécessitant un code clé. Il est préférable d'utiliser une cartouche de jeu dont vous savez qu'elle fonctionne avec les paramètres par défaut de la cartouche Action Replay™ Professional, comme cartouche de configuration standard.

5. GESTIONNAIRE DE CARTE MEMOIRE

Le Gestionnaire de carte mémoire vous permet de visualiser le contenu de n'importe quelle carte mémoire d'un maximum de 123 blocs de mémoire. Suivez les instructions faciles qui s'affichent à l'écran pour charger, sauvegarder et copier des fichiers d'une carte à une autre. En outre, vous pouvez également copier les sauvegardes de jeu contenues à l'intérieur de votre cartouche de jeu sur des cartes mémoire.

INTRODUCTION AU GESTIONNAIRE DE CARTE MEMOIRE

A partir du menu principal de la cartouche Action Replay™ Professional, sélectionnez Memory Card Manager (Gestionnaire de carte mémoire) et appuyez sur A, pour accéder au Gestionnaire de carte mémoire.

ECRAN DU GESTIONNAIRE DE CARTE MEMOIRE

Action Replay™ Professional vous propose maintenant deux boîtes affichées sur écran. Sélectionnez soit Game Pak (sauvegarde les fichiers stockés sur la cartouche) ou Contrôleur (Contrôller - sauvegarde les fichiers stockés sur carte mémoire). Une fois l'une des options sélectionnée, les sauvegardes de jeu stockées sur la cartouche ou sur carte mémoire apparaissent sous forme de liste. En bas de la boîte, l'espace mémoire utilisé par chaque fichier s'affiche, sous l'en-tête 'BLOCKS USED' (blocs utilisés). L'espace mémoire disponible s'affiche sous l'en-tête 'FREE BLOCKS' (blocs libres).

POUR COPIER ET SUPPRIMER DES FICHIERS

Dans la boîte de gauche, sélectionnez le support 'source'. Il s'agit d'une carte mémoire (contrôleur 1 ou 2) ou d'une cartouche de jeu (Game Pak) qui contient les fichiers à copier. Dans la boîte de droite, sélectionnez le support 'cible'. Il s'agit d'une carte mémoire (contrôleur 1 ou 2) ou d'une cartouche de jeu (Game Pak) sur lesquelles les fichiers doivent être copiés. REMARQUE : BIEN QU'IL SOIT POSSIBLE DE COPIER DES SAUVEGARDES DE JEU DU GAME PAK SUR CARTE MEMOIRE, LES SAUVEGARDES NE DOIVENT PAS ETRE COPIEES DE LA CARTE MEMOIRE AU GAME PAK, SOUS PEINE D'ALTERER LES FICHIERS COPIES. Une fois le fichier à copier sélectionné (illuminé en texte gras blanc), appuyez sur le bouton "A" pour copier le fichier. La flèche directionnelle située près du mot "COPY" (Copier - au bas de l'écran), vous oriente vers la destination de ce fichier copié. Par exemple, si le message "A: ← COPY" s'affiche, le fichier est copié de la cartouche de jeu ou de la carte mémoire sélectionnées dans la boîte de droite, à la cartouche ou carte mémoire sélectionnées dans la boîte de gauche. Pour supprimer un fichier, sélectionnez le fichier concerné et appuyez sur le bouton "Z". Un écran de confirmation s'affiche. Sélectionnez "YES" (Oui) ou "NO" (Non) à l'aide du pavé directionnel de votre contrôleur. Pour finir, appuyez sur le bouton "A" pour valider votre sélection.

BOUTON AR

Cette fonction sert à activer des codes spécifiques. Le besoin de recourir au bouton AR pour un code sera indiqué dans le descriptif du code, comme "Press AR Button For 99 Coins" (Appuyer sur bouton AR pour 99 pièces), par exemple. Si votre console est équipée du pack Ram Expansion, appuyer sur le bouton AR permet d'accéder au Générateur de codes.

REMARQUE : LES CODES DE BOUTON SONT DESACTIVES LORSQUE LE GENERATEUR DE

CODES EST ACTIVE.

MENU EN COURS DE JEU

Cette nouvelle caractéristique de la cartouche Action Replay™ Professional s'utilise en cours de jeu. Une pression sur le bouton prévu sur le côté droit de la cartouche Action Replay™ Professional permet d'afficher un menu plein d'options dont le rôle est d'activer/de désactiver les codes sélectionnés et de vous aider à trouver vos propres codes, par l'intermédiaire du Générateur de codes. Les options suivantes vous sont proposées :

Option no. 1 : Codes activés (Codes are ON)

Les codes prévus pour le jeu en cours sont activés.

Illuminez cette option et appuyez sur le bouton A pour ACTIVER/DESACTIVER les codes.

Option no. 2 : Générateur de codes (Code Generator)

Cette option donne accès au menu du Générateur de codes incorporé. Appuyez sur le bouton A après avoir illuminé l'option.

Option no. 3 : Editeur de mémoire (Memory Editor)

Cette option donne accès à la programmation du jeu. Appuyez sur le bouton A après l'avoir illuminé.

Option no. 4 : Visualiser Mémoire GFX

Cette option vous permet de parcourir la mémoire vidéo. Utilisez le pavé directionnel pour parcourir la mémoire.

Appuyez sur le bouton Start (Démarrer) pour repasser au Menu en Cours de Jeu.

Option no.5 : Renvoie au jeu.

GENERATEUR DE CODES

Les termes "Training" (formation) et "Hacking" (Piratage) font partie du vocabulaire de l'industrie des jeux depuis de nombreuses années. Ils décrivent le processus de recherche de codes de perfectionnement, à l'intérieur d'un jeu. Action Replay™ Professional est muni d'un formateur intégré, capable de découvrir les codes donnant accès au nombre de vies, arsenal, secrets, etc, infinis de vos jeux favoris.

Le menu du Générateur de codes vous propose plusieurs options dont :

Option 1 : Retourner au jeu (Return To Game)

Permet de quitter le menu du Générateur de codes et renvoie l'utilisateur au jeu.

Option 2 : Sortir et accéder au menu principal (Exit to Main Menu)

Renvoie l'utilisateur au Menu en Cours de Jeu.

Option 3 : Recherche de valeurs connues (Known Value Search)

Permet à l'utilisateur d'amorcer une recherche d'adresses à valeur spécifique. Cette option est particulièrement utile pour trouver des codes de scores, de réserves d'argent, etc. Voir instructions complémentaires ci-dessous.

Option 4 : Recherche de valeurs inconnues (Unknown Value Search)

Cette option est conçue tout spécialement pour le pirate avancé. Elle permet à l'utilisateur d'amorcer une recherche du jeu, dans le but de localiser des adresses sans recourir à des valeurs spécifiques. L'utilisateur peut devoir parcourir neuf zones de mémoire différentes et, par conséquent, cette

recherche prend du temps. Heureusement, lorsque l'adresse voulue est trouvée, la plupart des autres adresses utiles se trouvent généralement dans la même zone de mémoire de base. Cette recherche est particulièrement utile pour trouver les codes d'accès aux barres d'énergie, etc. Voir instructions complémentaires ci-dessous.

REMARQUE : Si votre jeu se bloque ou raccroche au cours d'une des procédures suivantes, éteignez et rallumez votre console de jeux et recommencez la procédure.

RECHERCHE DE VALEURS CONNUES

Ce menu vous propose quatre commandes au choix :

- Retourner au jeu (Return To Game)
- Quitter pour accéder au menu principal (Exit To Main Menu)
- Réinitialiser Générateur de codes (Reset Code Generator)
- Egal à (Equal To)

Une recherche de valeurs connues sert à trouver des codes dont la valeur est connue de l'utilisateur, comme "6 vies" ou "100 balles". Pour amorcer la recherche, sélectionnez "Egal à". La machine vous invite à entrer la valeur que vous souhaitez trouver. Utilisez le pavé directionnel pour entrer un chiffre, puis appuyez sur le bouton A.

Une fois la valeur entrée, Action Replay™ Professional parcourt toute la mémoire du jeu et stocke une copie de toutes les valeurs correspondantes. Le nombre de possibilités s'affiche en bas de l'écran. Ensuite, le menu vous propose plusieurs autres options :

- Retourner au jeu (Return To Game)
- Quitter pour accéder au menu principal (Exit To Main Menu)
- Réinitialiser Formateur (Reset Trainer)
- Visualiser Résultats de la Recherche (View Search Results)

Si, à n'importe quel moment, vous pensez avoir fait une erreur, sélectionnez l'option Réinitialiser Générateur de codes et recommencez.

Si le nombre de possibilités est inférieur à 100, vous pourriez sélectionner l'option Visualiser Résultats de la Recherche (View Search Results). Cette option affiche toutes les adresses mémorisées contenant la valeur voulue.

Si le nombre de possibilités est supérieur à 100, ou si vous souhaitez réduire le nombre de possibilités à moins de 100, sélectionnez l'option Retourner au jeu (Return To Game).

Et maintenant, changez la valeur recherchée. Perdez une de vos six vies, par exemple ou tirez une de vos 50 balles. Appuyez de nouveau sur le bouton prévu du côté droit de la cartouche Action Replay™ pour retourner au Menu en Cours de Jeu (In-Game Menu). Sélectionnez de nouveau le Générateur de codes (Code Generator) et la Recherche de valeurs connues (Known Value Search). Et maintenant, entrez une valeur différente et appuyez sur le bouton A. Ceci devrait avoir pour résultat de réduire considérablement le nombre de possibilités.

Répétez les étapes de la procédure ci-dessus, jusqu'à ce que vous atteigniez un nombre de possibilités plus facile à gérer. Une fois satisfait du nombre de possibilités, sélectionnez l'option Visualiser Résultats de la Recherche.

VISUALISER RESULTATS DE LA RECHERCHE

L'écran Visualiser Résultats de la Recherche est divisé en deux parties. La partie gauche contient les

adresses dont la valeur correspond à la valeur recherchée. La partie droite est réservée à la liste de Codes actifs (Active Codes).

Pour mettre une possibilité à l'épreuve, sélectionnez-la en appuyant sur les boutons haut et bas du pavé numérique. Ensuite, appuyez sur le bouton A pour copier l'adresse dans la liste de Codes actifs (Active Codes) sur la droite de l'écran. Appuyez sur les boutons gauche ou droit du pavé directionnel pour passer et repasser des adresses de gauche aux Codes actifs (Active Codes) de droite. Une fois les adresses copiées dans la liste de Codes actifs (Active Codes), appuyez sur le bouton Démarrer (Start) pour retourner au jeu et essayer les codes.

Pour quitter l'écran Visualiser Résultats de la Recherche, appuyez sur le bouton B. Action Replay™ Professional est même capable de changer la valeur à partir de la valeur affichée, du zéro décimal au neuf, dix caractères, en valeur programmée, du zéro hexadécimal au neuf, de a à f, seize caractères. Utilisez le bouton Z pour basculer des valeurs décimales aux valeurs hexadécimales.

Pour accéder à la fonction Editeur de mémoire (Memory Editor - dont une explication vous est fournie plus loin), appuyez sur le bouton C UP (C haut).

POUR COPIER DES CODES DANS LE MENU DE REPERTOIRE DE JEU ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL

Si vous désirez copier un nouveau code de la liste des Codes actifs (Active Codes) dans le répertoire incorporé de la cartouche Action Replay™ Professional, éteignez et rallumez la console Nintendo® 64. A partir du Menu Principal (Main Menu), sélectionnez le jeu voulu et entrez le nom du code, comme vous le feriez normalement. Dans la rubrique Editer Code (Edit Code), un menu s'affiche, sur lequel est répertorié le contenu de la liste de Codes actifs (Active Codes). Pour accéder à la liste de Codes actifs (Active Codes), appuyez sur le bouton C droit. Pour retourner à la boîte Editer Code (Edit Code), appuyez sur le bouton B. Pour copier le code sélectionné, appuyez sur le bouton A.

RECHERCHE DE VALEURS INCONNUES

Ce menu vous propose quatre commandes au choix :

- Retourner au jeu (Return To Game)
- Quitter pour accéder au menu principal (Exit To Main Menu)
- Réinitialiser Formateur (Reset Trainer)
- Démarrer (Start)

Vous pourriez un jour décider de rechercher un code correspondant à une barre d'énergie, dans un jeu de combat, par exemple. La recherche de valeurs inconnues est d'autant plus difficile que les valeurs recherchées sont...inconnues.

Pour amorcer une recherche, sélectionnez 'DEMARRER' (START) et appuyez sur le bouton A. Une fois l'option Démarrer (Start) sélectionnée, la cartouche Action Replay™ Professional fait une copie de toute l'information contenue dans la zone de mémoire concernée.

Ensuite, retournez au jeu et arrangez-vous pour que la valeur recherchée change. Par exemple, faites en sorte que le joueur no. 1 perde de l'énergie.

Appuyez sur le bouton du Action Replay™ Professional pour continuer votre recherche : un autre menu s'affiche :

- Retourner au jeu (Return To Game)
- Quitter pour accéder au menu principal (Exit To Main Menu)
- Réinitialiser Générateur de codes (Reset Code Generator)

- Supérieure à la valeur précédente (Greater Than Last)
- Inférieure à la valeur précédente (Lesser Than Last)
- Différente de la valeur précédente (Different To Last)
- Egale à la valeur précédente (Equal To Last)

Sélectionnez l'option voulue en appuyant sur les boutons haut et bas du pavé directionnel. En cas de perte d'énergie, sélectionnez Inférieure à la valeur précédente (Lesser Than Last). Le nombre de possibilités s'affiche en bas de l'écran ; elles peuvent être visualisées lorsqu'elles atteignent un volume inférieur à 100.

Répétez les étapes de la procédure ci-dessus, jusqu'à ce que vous atteigniez un nombre de possibilités plus facile à gérer. Une fois satisfait du nombre de possibilités, sélectionnez l'option Visualiser Résultats de la Recherche (View Search Results). Suivez les instructions de la page précédente pour ce qui concerne l'option Visualiser Résultats de la Recherche.

POUR COPIER DES CODES SUR LE MENU DE LA CARTOUCHE ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL

Consultez la rubrique précédente, intitulée "Pour copier des codes dans le menu de répertoire de jeu Action Replay™ Professional".

EDITEUR DE MEMOIRE

L'Editeur de Mémoire (Memory Editor) permet à l'utilisateur de visualiser la programmation du jeu. La programmation s'affiche du côté gauche de l'écran et le texte correspondant, sur le côté droit. Pour faire basculer le curseur entre les chiffres de gauche et le texte de droite, appuyez sur le bouton Z. Pour faire défiler l'information, appuyez sur les boutons haut et bas du pavé directionnel. Utilisez L pour avancer d'une page et R pour reculer d'une page. Pour modifier l'information, soit les chiffres de gauche ou le texte de droite, utilisez le bouton C UP (C haut) pour augmenter et le bouton A pour diminuer.

Vous pouvez quitter l'éditeur à n'importe quel moment, en appuyant sur le bouton B.

Remarque : L'utilisation de l'adresse d'un code connu peut révéler de nouveaux codes. Par exemple, si l'adresse est connue pour un type de munitions dans un jeu, augmenter les valeurs d'adresses situées à proximité peut modifier d'autres données de jeu vitales. Par exemple, le nombre de vie, l'énergie des personnages, l'arsenal disponible ou d'autres caractéristiques. Cette stratégie dépend principalement du facteur chance et, par conséquent, les résultats obtenus ne peuvent que varier d'un jeu à l'autre.

CARACTERISTIQUES AVANCEES

L'Editeur de Mémoire (Memory Editor) vous propose également un menu d'options avancées, que vous afficherez en appuyant sur le bouton A.

Option 1 : Aller à l'adresse (Go To Address)

Grâce à cette option, l'utilisateur peut entrer une adresse spécifique à visualiser. Appuyez sur le bouton A pour aller à l'adresse sélectionnée.

Option 2 : Recherche de texte (Text Search)

Cette option permet à l'utilisateur de rechercher les bidouilles des programmeurs de jeu, mots de passe, Œufs de Pâques ou autres indices textuels contenus dans le jeu. Entrez le texte et changez les lettres à l'aide des boutons haut et bas du pavé numérique. Appuyez sur les boutons gauche et/ou droit du pavé directionnel pour passer à la lettre suivante. Une fois le texte entré, appuyez sur le bouton A. L'adresse affichée correspondra au premier résultat de la recherche par rapport au texte entré. Pour

continuer votre recherche, sélectionnez l'option "Recherche de texte" et appuyez sur le bouton A. La recherche se poursuit, à partir de l'adresse courante.

Remarque : La plupart des jeux contenant des bidouilles de programmeurs stockent ce genre d'informations dans la même zone. Par conséquent, il suffit d'en trouver une pour en trouver d'autres dans la même zone. Les mots clés à rechercher sont 'big', 'credit' et 'extra', trois mots très utilisés dans les bidouilles.

Option 3 : Retour à l'Editeur (Back To Editor)

Renvoie l'utilisateur à la fonction Editeur de Mémoire (Memory Editor).

Option 4 : Retourner au jeu (Return To Game)

Permet de sortir du Menu en Cours de Jeu de Action Replay™ Professional et renvoie au jeu.

POUR OBTENIR DE NOUVEAUX CODES

Vous pouvez consulter vos Magazines de jeux vidéo préférés, qui publient nos codes. Nous publions des codes chaque mois, dans différents magazines. Comme vous pouvez le constater, vous ne manquerez jamais de codes pour votre Action Replay™ Professional.

QUESTIONS RECURRENTES :

PIRATAGE AU ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL

Tapez <http://www.datel.co.uk> pour d'autres Questions récurrentes sur le piratage au Action Replay™ Professional.

Q : Quelle est la différence entre les chiffres et les lettres ?

R : La cartouche Action Replay™ Professional utilise un système de numération dit hexadécimal (hex). Au lieu du système décimal standard (0 - 10), Action Replay™ Professional lit de 0 à f. (a = 10, b = 11...j = 15). Voici un exemple de numération décimale de 1 à 20, puis hexadécimale :

Décimale : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 et 20

Hex : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, a, b, c, d, e, f, 10, 11, 12, 13, 14

Une calculatrice capable de convertir les valeurs décimales en valeurs hexadécimales est particulièrement utile.

Q : Que signifie le code en lui-même ?

R : Les huit premiers chiffres correspondent à l'adresse en mémoire vive (RAM - Random Access Memory) de la console Nintendo® 64 ; les quatre derniers correspondent aux valeurs de cette adresse. A titre d'exemple, 80123456 xxxx ; 80123456 est l'adresse du code en mémoire vive et xxxx est la valeur (xxxx pouvant aller de 0000 [décimale = 0] à ffff [décimale = 65,535])

Q : Quelle est la différence entre une 'Recherche de valeurs connues' et une 'Recherche de valeurs inconnues' ?

R : Une 'Recherche de valeurs connues' est une recherche basée sur une valeur numérique facilement identifiée. Les scores de jeux de sport ou les vies de certains jeux d'aventure sont des exemples de valeurs connues. Une 'Recherche de valeurs inconnues' ne se base sur aucune valeur numérique connue, comme dans le cas d'une barre d'énergie, dans un jeu de combat.

Q : Comment cherche-t-on une valeur connue ?

R : Voici un exemple de piratage à partir d'une valeur connue, appliqué au jeu Duke Nukem 64 produit par GT interactive.

A partir du Action Replay™ Professional, amorcez le jeu comme vous le feriez normalement, sans codes activés. Décidez de l'élément à changer. Admettons par exemple que vous voulez donner un nombre illimité de balles de pistolet à Duke Nukem.

Appuyez sur le bouton d'arrêt (freeze) de la cartouche Action Replay™ Professional, afin d'accéder au menu EN COURS DE JEU (In-Game) et sélectionnez l'option Générateur de codes, puis Recherche de valeurs connues. Sélectionnez l'option Egale à (Equal To) à partir du menu suivant et entrez le nombre de balles détenues par Duke au moment de la recherche. Une liste de possibilités s'affiche à l'écran. Retournez au jeu et tirez une des balles du pistolet de Duke Nukem. Refaites une recherche Egale à, en partant du nombre de balles actuel. Continuez votre recherche, jusqu'à ce que le nombre de possibilités soit d'environ 10 codes ou moins.

Q : Comment puis-je essayer les codes que j'ai trouvés ?

A : Pour essayer un code, illuminez-le dans la liste des 'Possibilités' (Possibilities), située sur la gauche de l'écran Visualiser Résultats de la Recherche (View Search Results) et appuyez sur 'A'. Les codes détectés s'affichent sur la gauche de l'écran ; essayez-les pour savoir lequel de ces codes contrôle les balles du pistolet de Duke.

Sélectionnez l'un des codes proposés ; retournez au jeu et tirez une balle du pistolet de Duke. Si vous avez choisi le bon code, le nombre de balles ne change pas. Si le nombre de balles diminue, vous devrez répéter cette procédure tant que vous n'aurez pas trouvé le bon code.

Q : Comment cherche-t-on une valeur inconnue ?

R : La recherche d'une valeur inconnue a peu en commun avec la recherche d'une valeur connue. L'exemple suivant est basé sur le jeu Mortal Kombat 4, produit par GT interactive et consiste en une recherche d'énergie basée sur le personnage du joueur n°1.

Sélectionnez Recherche de valeurs inconnues (Unknown Value Search) dans le menu du Générateur de codes (Code Generator).

Sélectionnez Démarrer pour amorcer la recherche par Action Replay™ Professional. Ensuite, retournez au jeu et arrangez-vous pour que le joueur 1 perde de l'énergie.

Appuyez sur le bouton arrêt (freeze) et procédez à une recherche 'Inférieure à la valeur précédente' (Less Than Last) ; la barre d'énergie de votre personnage ayant diminué, la valeur de la barre d'énergie a, elle aussi, diminué.

Conseil de piratage : Le contraire est parfois vrai : la valeur peut augmenter à mesure que la barre d'énergie diminue. Ceci n'est vrai que très rarement, sur un nombre limité de jeux.

Retournez au jeu et répétez les étapes de la procédure ci-dessus, en vous arrangeant pour que votre réserve d'énergie diminue davantage. Si votre personnage est tué pendant le round, procédez à une recherche 'Supérieure à la valeur précédente' (Greater Than Last) au début du round suivant, lorsque la réserve d'énergie du personnage est renflouée au maximum.

Conseil de piratage : Après avoir procédé à plusieurs recherches, prenez un relevé au début d'un round, arrangez-vous pour que votre personnage soit tué et procédez à une recherche 'Egale à la valeur précédente' (Equal To Last) au début du round suivant. Si le compteur d'énergie est plein, vous saurez que les valeurs sont égales. Ceci aura pour effet de réduire considérablement le nombre de possibilités.

Poursuivez la recherche, jusqu'à ce que le nombre de possibilités soit inférieur ou égal à 10.

Là aussi, vous devrez sélectionner le bon code.

Pour essayer le code, suivez les instructions ci-dessus.

Q : Quand j'aurais trouvé un code, en trouverais-je d'autres dans la même zone ?

R : La plupart du temps, si vous trouvez un code, vous en trouverez d'autres dans la même zone. Il s'agit toutefois d'une règle générale qui ne s'applique pas nécessairement à tous les jeux.

Q : Le code sélectionné ne fonctionne pas. Pourquoi ?

R : De deux choses l'une, ou bien vous avez sélectionné un code erroné (même si certains codes correspondent à tous les critères de recherche entrés (Supérieure à, Inférieure à, Egale à) il ne s'agit pas nécessairement des codes recherchés), ou le code ne se trouve pas dans la liste des Codes actifs (Active Codes). Le code doit figurer dans cette liste et l'option 'Codes actifs' (Codes are ON) doit être activée dans le Menu en Cours de Jeu (In Game Menu).

Si le code est incorrect, relancez la recherche. Si vos codes ne fonctionnent pas, votre recherche concerne peut-être une zone dans laquelle ils ne peuvent se trouver ou les codes actifs ne sont pas les bons. Prenez note des codes dont vous savez qu'ils fonctionnent, comme de ceux dont vous savez qu'ils ne fonctionnent pas.

NOTE DES PIRATES DE L'INTERNET

Tout formateur (pirate) de jeu doit s'armer d'un volume considérable de patience. Faites confiance à Kato, CodeBoy et Code Master ; on ne devient pas expert pirate du jour au lendemain. Il nous arrive même parfois de découvrir des trucs tous nouveaux. Avec de l'expérience, vous pourrez décoder n'importe quel code imaginé par les programmeurs.

DEPANNAGE

Si votre Action Replay™ Professional vous pose un problème quelconque, vérifiez que la cartouche est bien enfichée. Si un problème se manifeste au niveau des codes, vérifiez que ceux-ci ont été correctement entrés. Certains jeu nécessitent un code répondant à la condition 'ALWAYS MUST BE ON' (doit être activé en permanence). Ce code doit toujours être illuminé en vert ou Action Replay™ Professional ne pourra pas charger le jeu correctement. Certains titres à venir pourraient nécessiter un tel code d'accès. Nous vous ferons connaître ce code s'il s'avère nécessaire avec de nouveaux jeux.

Vous pouvez contacter Datel par l'une des filières suivantes :

Téléphone : +44 (0) 17 85 81 08 38 en semaine, de 09h00 à 17h00

E-mail : support@datel.co.uk

World Wide Web : <http://www.datel.co.uk>

Courrier : Datel Design Limited
Stafford Road, Stone
Staffordshire ST15 0DG