

NOTICE D'UTILISATION DU SYSTEME



ACTION REPLAY™
Pour Nintendo. GameCube™

Français

NOTICE D'UTILISATION DU SYSTEME ACTION REPLAY™ POUR GAMECUBE™

Version European 1.0

Introduction

Libérez la puissance de votre Action Replay pour maîtriser les jeux rapidement et quel que soit leur niveau de complexité. Accédez à n'importe quelle zone et passez outre les passages difficiles ; déverrouillez les personnages et véhicules secrets et trouvez les codes de vies illimitées, d'incroyabilité, d'arsenal de munitions complet et pour raffier tous les objets. Ce ne sont là que quelques petits exemples d'une pluie de codes puissants auxquels vous allez pouvoir accéder. C'est ça Action Replay.

Quand vous l'achetez, votre Action Replay est déjà truffée de milliers de codes préchargés pour presque tous les jeux GameCube.

Mais en plus, votre Action Replay ne sera jamais menacée d'obsolescence – nous vous fournirons les puissants codes d'accès aux secrets des nouveaux jeux GameCube dès leur sortie.

Action Replay contient un téléchargeur de jeux malin baptisé "FreeLoader" (Chargeur à gogo). Nous vous recommandons, autant que possible, de toujours acheter des jeux conçus pour votre région pour éviter les différences de langue, profiter de caractéristiques en sus, etc. Ceci dit, il vous arrivera sans doute parfois de vouloir vous procurer un jeu qui n'aura pas été produit pour votre région ou de ne pas vouloir attendre des mois qu'un titre étranger soit commercialisé dans votre pays. Si c'est le cas, FreeLoader vous servira de passeport d'accès aux jeux de n'importe quelle région sur votre GameCube. Cette particularité ne nécessite aucune modification de votre console.

Si vous faites partie des nombreux joueurs qui ont acheté une console GameCube importée et qui veulent jouer à des jeux produits pour leur propre pays, FreeLoader vous servira également de sésame.

Et maintenant, lisez la suite pour savoir comment passer à la vitesse de jeu supérieure avec Action Replay !

1) Pour démarrer

Ces petites manips faciles vous permettront de charger Action Replay :

1. Vérifiez qu'une manette de commande est bien insérée dans le Port de manette 1 de votre console de jeu GameCube.
2. Insérez fermement la carte Action Replay dans la fente de carte mémoire B de votre GameCube.
3. Ouvrez le couvercle de votre console et insérez le disque Action Replay.
4. Refermez le couvercle et faites démarrer/réinitialisez votre GameCube.

Important : Si vous jouez à un jeu japonais, votre carte mémoire est reformatée en fonction de paramètres japonais qui écrasent les paramètres US ou européens et toutes sauvegardes de jeu mémorisées sur la carte. Nous vous conseillons de prévoir une carte mémoire séparée tout spécialement pour les jeux japonais. Les cartes mémoire GameCube sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Vous pouvez aussi les acheter en ligne, 24 heures sur 24, en vous rendant directement dans notre magasin à l'adresse www.codejunkies.com.

2) Commandes

Facile à naviguer, Action Replay se pilote entièrement par menus. Les commandes se présentent comme suit :

Joystick gauche ou pavé directionnel (pavé D) = Haut / Bas / Gauche / Droite

Touche A = Sélectionner

Touche B = Retourner / Annuler

Touche X = Supprimer

Touche Y = Modifier

Touche Y + joystick gauche / pavé D = Naviguer au fil des données existantes (comme sur l'écran de Valeur de code, par exemple)

Start (Démarrer) = Pour amorcer un jeu avec codes (à partir de l'écran Sélection de jeu ou Sélection de code)

Select (Sélectionner) = Affiche les commandes

Boutons latéraux = Page haut / bas

Conseil de pro : appuyez et maintenez enfoncée la touche Z à n'importe quel moment pour afficher un écran "Aide" contenant des infos utiles.

3) Menu principal

Le menu principal donne accès aux options suivantes :

1. Démarrer jeu
2. FreeLoader
3. Codes Action Replay
4. Options

Surlignez l'une de ces options à l'aide du joystick gauche ou du pavé D de votre manette de jeu, puis appuyez sur la touche A pour valider votre choix.

Le nom du dernier jeu sélectionné s'affiche au bas de l'écran de Menu principal, ex. "Metroid Prime", accompagné du nombre de

codes effectivement activés pour ce jeu.

Si aucun jeu n'est activé, le message "NO GAME SELECTED" (AUCUN JEU SELECTIONNE) s'affiche et l'information fournie sur l'écran se rapporte au nombre total de jeux et de codes inclus dans votre bibliothèque de codes. Ces chiffres augmentent à chaque ajout de nouveaux codes sur votre Action Replay.

4) Démarrer jeu

Si vous sélectionnez cette option du Menu principal, le logiciel vous demande de retirer le disque Action Replay, d'insérer votre disque de jeu GameCube et d'appuyer sur la touche A pour commencer à jouer. Appuyez sur B si vous souhaitez annuler cette opération et retourner au Menu principal.

Si vous utilisez Action Replay pour la première fois, aucun jeu ou code n'aura été sélectionné précédemment et vous passerez directement à l'écran Game Select de sélection de jeu (voir rubrique 6).

5) FreeLoader

FreeLoader utilise une technologie brevetée exclusive pour permettre à votre GameCube de lire les jeux importés, toutes provenances confondues. Telle qu'elle vous a été vendue, votre GameCube refuse de reconnaître les disques de jeu provenant d'une région différente de la vôtre. Néanmoins, la fonction FreeLoader de votre carte Action Replay vous permet désormais de jouer à des jeux japonais, par exemple, sur une console GameCube d'origine américaine. Vous n'aurez plus à attendre des mois avant de pouvoir profiter des meilleurs nouveaux jeux !

Pour jouer à un jeu importé SANS activer des codes Action Replay, sélectionnez l'option FreeLoader du Menu principal. Le logiciel vous invite à ouvrir le couvercle de votre console GameCube puis à insérer votre disque de jeu. Refermez le couvercle et préparez-vous à jouer à n'importe quel jeu GameCube, quelle que soit sa provenance !

Pour jouer à un jeu GameCube importé AVEC des codes Action Replay activés, consultez la rubrique suivante intitulée "Codes Action Replay".

Conseil de pro : Quelques rares jeux importés peuvent refuser de se charger normalement mais ne craignez rien – vous pouvez les charger d'une autre manière en suivant ces instructions :

a) Autre méthode d'amorçage 1

1. Allumez votre GameCube à vide (sans charger de disque). L'écran des options principales GameCube s'affiche.
2. Insérez votre disque Action Replay et refermez le couvercle – le chargement de votre disque Action Replay est amorcé mais il ne s'exécute pas.
3. Attendez que l'icône Action Replay s'affiche à l'écran – vous pouvez alors retirer le disque Action Replay et le remplacer par votre disque de jeu.
4. Refermez le couvercle de votre console GameCube ; le chargement du jeu s'effectue automatiquement.

Important : Si vous jouez à un jeu japonais, votre carte mémoire est reformatée en fonction de paramètres japonais qui écrasent les paramètres US ou européens et toutes sauvegardes de jeu mémorisées sur la carte. Nous vous conseillons de prévoir une carte mémoire séparée tout spécialement pour les jeux japonais. Les cartes mémoire GameCube sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Vous pouvez aussi les acheter en ligne, 24 heures sur 24, en vous rendant directement dans notre magasin à l'adresse suivante www.codejunkies.com.

b) Autre méthode de chargement 2 – Méthode dite d'Adaptabilité régionale

Si le chargement classique de votre jeu avec FreeLoader provoque des problèmes d'affichage (image en noir et blanc ou défilement de l'écran, par exemple), essayez la méthode de chargement d'Adaptabilité régionale :

Après avoir choisi FreeLoader par la méthode classique, appuyez sur le bouton 'Y' de votre manette. Cette commande fait apparaître trois drapeaux de 'Région' sur l'écran : européen, américain et japonais. Surlignez la région d'origine du jeu auquel vous voulez jouer avec les commandes LEFT (Gauche) et RIGHT (Droite) de votre manette et appuyez sur 'A'. Vous pouvez changer de région à volonté avant de charger votre jeu. La boîte de dialogue disparaît automatiquement au bout de cinq secondes si aucune région n'est sélectionnée.

Vous verrez s'afficher un petit drapeau correspondant à la région sélectionnée, dans le coin supérieur gauche de votre écran. Votre GameCube est désormais forcée de charger le jeu exécuté normalement en tenant compte des spécificités logicielles du mode de cette région, corrigeant ainsi d'éventuels problèmes de mode d'affichage.

REMARQUE : Il est très peu probable que vous soyez obligé de recourir à cette méthode. Elle a néanmoins été incluse pour renforcer l'aspect complet du système.

Remarque : la fonctionnalité FreeLoader a été soumise à de nombreux tests avec un taux de réussite de 100% sur tous les jeux importés testés. Ceci étant, il n'est pas exclu que certains jeux importés ultérieurement ne fonctionnent pas avec FreeLoader.

6) Codes Action Replay

a) Sélection de la région

Quand vous sélectionnez l'option "Action Replay Codes" (Codes Action Replay) du Menu principal, le logiciel vous demande quelle liste de codes vous souhaitez consulter. Surlignez un des drapeaux (européen, américain ou japonais) puis appuyez sur A pour consulter la liste de codes de la région concernée.

Conseil de pro : pour jouer à n'importe quel jeu avec les codes Action Replay activés, vous DEVEZ sélectionner la région qui convient ou les codes ne fonctionnent PAS (autrement dit, pour jouer à la version japonaise de "Legend of Zelda", vous devez sélectionner la liste de codes japonais).

b) Sélection de jeu

Ensuite, l'écran "Game Select" (Sélection de jeu) s'affiche. Cet écran contient la liste de tous les titres des jeux référencés par Action Replay dans la région choisie. Les titres de votre bibliothèque sont répertoriés alphabétiquement. Votre bibliothèque de codes est

entièrement personnalisable – cette notice vous apprendra comment ajouter, modifier et supprimer des titres de jeu et des codes pour créer votre propre collection exclusive de codes de jeux.

Utilisez le joystick gauche ou le pavé D pour parcourir, de haut en bas et vice-versa, la liste de jeux affichée. Vous pouvez également utiliser les boutons latéraux de votre manette pour faire défiler plus rapidement les pages de la liste vers le haut ou vers le bas. Appuyez sur A pour sélectionner un jeu surligné. Vous accédez à l'écran "Code Select" (Sélection de code – voir la rubrique suivante) qui contient une liste complète de codes. Etant donné que chaque jeu possède ses propres codes, créés tout spécialement pour le jeu, les codes d'un jeu ne fonctionnent pas avec un autre.

Appuyez sur la touche X pour supprimer un jeu et tous ses codes, sur Y pour modifier le nom d'un jeu ou sur la touche B pour retourner au Menu principal.

Remarque : Vous ne pouvez supprimer que les jeux que vous aurez ajoutés vous-même. Si vous modifiez le titre d'un jeu pré-installé sur votre Action Replay d'origine, vous pourrez le supprimer mais cette suppression ne portera que sur les changements que vous aurez effectués, sans modifier ou supprimer le titre du jeu d'origine.

Appuyer sur la touche "Start" (Démarrer) de cet écran amorce le jeu surligné avec les codes déjà activés. Lorsque le logiciel vous y invite, vous devez retirer le disque Action Replay, insérer le jeu GameCube et refermer le couvercle. Le jeu démarre en tenant compte des codes activés sélectionnés.

Conseil de pro : vous pouvez aussi lancer des jeux importés à partir de cette option, qui vous permet d'activer des codes Action Replay et vous met aux commandes de l'action. Mais n'oubliez pas de vérifier que vous avez bien sélectionné la liste de codes correspondant à votre jeu puis suivez normalement les messages d'invite affichés – n'utilisez l'option FreeLoader à partir du Menu principal que si vous souhaitez jouer à un jeu importé SANS codes.

c) Pour ajouter un titre de jeu

Avant de saisir de nouveaux codes correspondant à un jeu ne figurant pas encore dans votre liste de jeux, vous devrez ajouter le titre du nouveau jeu à votre liste de codes.

Important : Si la fonctionnalité de mise à jour automatique "Auto Update" du menu des Options est activée ("on"), tout changement apporté est automatiquement enregistré sur la carte Action Replay. Si vous occultez l'option Auto Update ("off"), vous DEVEZ enregistrer tous les changements manuellement en sélectionnant l'option "Update Hardware" (Mise à jour matérielle) du menu des Options AVANT d'éteindre ou de réinitialiser votre GameCube (voir la rubrique 8 de ce manuel pour de plus amples détails).

Premièrement, veillez à sélectionner la liste de codes qui convient au jeu (américaine, européenne ou japonaise). L'option "Add New Game" (Ajouter nouveau jeu) s'affiche sur la partie supérieure de la liste de titres de jeux de l'écran "Game Select" (Sélection de jeu). Sélectionnez cette option si vous souhaitez ajouter un nouveau titre de jeu à votre bibliothèque de codes.

L'écran "Add New Game" (Ajouter nouveau jeu) s'affiche et vous accédez à une boîte pleine de lettres et de symboles. Utilisez votre joystick gauche ou le pavé D pour surligner le caractère voulu du clavier virtuel et appuyez sur la touche A pour confirmer votre sélection. Le caractère sélectionné s'affiche dans la boîte de texte située sur la partie supérieure de votre écran.

Maintenez enfoncée la touche Y et utilisez votre joystick gauche, le pavé D ou encore le stick 'C' de votre manette pour déplacer le curseur dans la boîte de texte. Utilisez la touche X pour supprimer un caractère.

Une fois le titre du jeu voulu saisi, surlignez le bouton "DONE" (TERMINE) situé sur la droite de votre écran (indice : il est situé là où se trouvent normalement les touches "RETOUR" ou "ENTREE" d'un clavier d'ordinateur) et appuyez sur A pour quitter.

Si vous souhaitez annuler et quitter l'écran "Add New Game" (Ajouter nouveau jeu) sans enregistrer vos données, appuyez sur la touche B de votre manette de jeu.

Sélectionner "MAJ" sur le clavier virtuel vous fait basculer d'un jeu de caractères à un autre. Vous pouvez aussi basculer du mode "inser" au mode "surécriture" (REF) – en mode "inser", le texte existant reste à droite du curseur lorsque vous tapez alors qu'en mode "surécriture", chaque lettre tapée efface la lettre existante à droite du curseur.

Conseil de pro : Appuyez sur et maintenez enfoncée la touche latérale gauche de votre manette pour passer provisoirement au mode d'écriture de caractères en majuscule.

d) Pour modifier le titre d'un jeu existant

Pour modifier le titre d'un jeu existant, allez tout simplement à l'écran "Game Select" (Sélection de jeu) et surlignez le titre de jeu à modifier. Appuyez sur la touche Y pour modifier le titre de jeu sélectionné ; vous accédez à l'écran "Edit Game" (Modifier jeu). La procédure et les commandes à utiliser sont exactement les mêmes que pour l'écran "Add New Game" (Ajouter nouveau jeu) décrit plus haut.

Une fois le titre de jeu voulu saisi, sélectionnez le bouton "DONE" (TERMINER) pour quitter l'écran.

e) Sélection de code

Cet écran s'affiche quand vous sélectionnez un titre de jeu répertorié sur l'écran "Game Select" (Sélection de jeu). L'écran "Code Select" (Sélection de code) vous permet de sélectionner les codes que vous souhaitez activer pour un jeu. Chaque jeu possède sa propre liste de codes, qui ne fonctionnent strictement qu'avec le jeu pour lequel ils ont été conçus.

Parcourez la liste de codes de haut en bas ou de bas en haut à l'aide du joystick gauche ou du pavé D. Appuyez sur la touche A pour faire basculer un code surligné du mode activé au mode désactivé et vice-versa. Une encoche s'affiche à côté des codes sélectionnés.

Vous pouvez supprimer n'importe quel code surligné en appuyant sur la touche X de votre manette de jeu, mais vous ne pouvez pas supprimer les codes pré-installés sur votre Action Replay. Vous pourrez néanmoins supprimer les codes pré-installés que vous

aurez modifiés. Notez cependant que cette suppression ne portera que sur vos changements et aura pour effet de rétablir le descriptif ou la valeur d'origine du code.

Appuyer sur le bouton "Start" (Démarrer) de cet écran amorce le jeu sélectionné avec les codes que vous aurez activés. Lorsque le logiciel vous invite à le faire, retirez le disque Action Replay, insérez le jeu GameCube et appuyez sur la touche A pour commencer à jouer.

Appuyez sur la touche B pour annuler et retourner à l'écran "Game Select" (Sélection de jeu).

Important : la plupart des jeux font appel à un "enable code" (code d'activation – également appelé code "must be on" (doit être activé)). Le code d'activation s'affiche en vert ; il est TOUJOURS SELECTIONNE PAR DEFALUT. Les nouveaux codes de jeux seront toujours fournis avec leurs codes d'activation individuels si nécessaire et vous devrez veiller à bien saisir le code d'activation "must be on" en premier.

Conseil de pro : si vous vous heurtez à un problème quelconque en cours de jeu, si le jeu se bloque par exemple, réarmez votre Action Replay et essayez de rejouer après avoir sélectionné moins de codes. Etant donné que l'activation simultanée d'un trop grand nombre de codes peut parfois avoir un effet perturbateur, Action Replay limite le nombre de codes activables en même temps. Une fois cette limite atteinte, vous ne pouvez plus activer de codes avant d'en avoir occulté d'autres. Mais n'ayez pas peur de faire des essais – vous ne risquez pas de détériorer votre jeu ou votre Action Replay.

f) Pour ajouter des codes à un titre de jeu existant

Pour ajouter de nouveaux codes à votre Action Replay, allez à l'écran "Game Select" (Sélection de jeu) et surlignez le titre auquel vous voulez ajouter de nouveaux codes. Appuyez sur la touche A pour sélectionner le titre du jeu ; vous accédez à l'écran "Code Select" (Sélection de code).

En haut de la liste de codes, vous verrez l'option "Add New Code" (Ajouter nouveau code). Surlignez cette option et appuyez sur A pour accéder à l'écran "Add New Code" (Ajouter nouveau code).

Conseil de pro : Avant d'ajouter de nouveaux codes, vous devez vérifier que le titre du jeu hôte existe déjà dans la bibliothèque de codes de votre Action Replay. Voir le chapitre 6(c) pour une description détaillée de la procédure d'ajout d'un nouveau titre de jeu.

g) Pour ajouter un descriptif de nouveau code

La première étape de la procédure d'ajout d'un nouveau code consiste à saisir un descriptif correspondant à la fonction précise du code activé, comme "Déverrouillage tous niveaux", par exemple.

L'écran "Add New Code" (Ajouter nouveau code) ressemble à l'écran "Add New Game" (Ajouter nouveau jeu). En haut de l'écran, vous verrez le nom du jeu sélectionné. Un clavier virtuel plein de lettres et de symboles s'affiche. Utilisez votre joystick gauche ou votre pavé D pour surligner le caractère voulu et appuyez sur la touche A pour confirmer votre sélection. Utilisez la touche X pour revenir sur une erreur, le cas échéant.

Veillez à saisir un nom qui rappelle la fonction du code, comme "nombre infini de vies", "Santé maxi.", "Arsenal complet", etc.

Là aussi, sélectionner "MAJ" sur le clavier virtuel vous fait basculer d'un jeu de caractères à un autre. Vous pouvez aussi basculer du mode "inser" au mode "surécriture" (REF) – en mode "inser", le texte existant reste à droite du curseur lorsque vous tapez alors qu'en mode "surécriture", chaque lettre tapée efface la lettre existante à droite du curseur.

Une fois le titre de jeu voulu saisi, sélectionnez le bouton "DONE" (TERMINE) pour quitter l'écran.

Pour annuler la procédure et quitter l'écran "Add New Code" sans enregistrer les données saisies, appuyez sur la touche B de votre manette de jeu.

Conseil de pro : voir le chapitre "Pour obtenir de nouveaux codes" de ce manuel pour savoir où trouver de nouveaux codes pour votre Action Replay.

h) Pour ajouter une nouvelle valeur de code

Une fois le descriptif du code saisi et validé, le logiciel vous invite à saisir la valeur de code. En haut de l'écran, vous verrez le descriptif de code tel que vous l'aurez saisi. La zone de saisie des valeurs de codes ou "fenêtre de valeur de code" est prévue au-dessous de ces données. Les valeurs de codes doivent être saisies ligne par ligne.

Vous pouvez modifier la valeur de code à entrer à l'aide du pavé D grâce auquel vous pouvez déplacer le curseur sur le clavier virtuel. Là aussi, appuyez sur la touche A pour sélectionner un caractère surligné et sur X pour supprimer un caractère. Utilisez le joystick gauche ou le pavé D pour parcourir latéralement les caractères du clavier virtuel. Utilisez le stick 'C' situé en bas à droite de votre manette de jeu pour déplacer le curseur dans la fenêtre de valeur de code affichée en haut de l'écran.

La plupart des codes se compose d'une combinaison d'une ligne à 13 chiffres. Cette combinaison se présente toujours dans un format 4-4-5 répondant au schéma suivant :

XXXX – XXXX – XXXX

Certains codes font appel à deux lignes, voire plus. Les codes individuels sont parfois assez longs alors n'oubliez pas de vous concentrer pour les saisir !

La saisie des codes s'effectue ligne par ligne. Le petit chiffre situé à gauche du code correspond au numéro de la ligne en cours de saisie. Le petit chiffre situé à droite du code correspond au nombre de lignes saisies en tout. Ces deux chiffres s'inscrivent automatiquement et assurent le suivi de vos changements – il ne sont pas modifiables. Ces chiffres vous permettent de naviguer plus facilement à travers les codes assez longs de plusieurs lignes – n'oubliez pas de vous y référer !

A chaque fois que vous ajoutez une nouvelle ligne de code, l'emplacement des caractères de cette ligne est rempli de points indiquant qu'il s'agit d'un emplacement vide. Le curseur s'affiche en rouge. Dès que vous commencez à saisir des caractères dans la fenêtre de valeur de code, le curseur s'affiche en vert.

Après avoir saisi vos lignes de code, déplacez le curseur vert de la fenêtre de valeur de code vers le 14ème chiffre, représenté par un espace vierge à l'extrémité droite de la ligne. Le curseur passe au jaune – sélectionnez "DONE" (TERMINE) sur

insérer une nouvelle ligne dans la fenêtre de valeur de code. Une fois le code saisi en entier et que vous êtes prêt à l'inclure dans votre liste de codes, vérifiez que vous êtes bien sur une ligne vide (le curseur s'affiche en rouge) et sélectionnez "DONE" (TERMINE) sur le clavier virtuel.

Pour supprimer la ligne de codes affichée, appuyez sur le bouton 'X' de votre manette. Vous devez procéder de la sorte avant de terminer la saisie de votre nouveau code, si vous avez créé des lignes vierges supplémentaires sans le vouloir.

Remarque : chaque code doit posséder son propre descriptif. Ne faites pas l'erreur de saisir toutes les valeurs de code d'un jeu sous un seul descriptif de code – cela ne marchera pas ! Saisissez un descriptif pour chaque nouveau code ajouté.

N'oubliez pas de vérifier que vous n'avez fait aucune erreur de saisie. Un code erroné peut avoir un effet perturbateur bien que provisoire sur votre jeu (il peut causer un plantage et vous forcer à appuyer sur le bouton de réinitialisation (reset) de votre GameCube). Il peut aussi n'avoir aucun effet.

Le système effectue une vérification de base du code saisi une fois l'opération de saisie d'un nouveau code terminée (en choisissant DONE sur une ligne vierge). Si un message d'erreur s'affiche, rebroussez chemin et vérifiez que vous n'avez pas fait d'erreur de saisie.

Pour ajouter d'autres codes à n'importe quel jeu, il vous suffit de surligner le titre du jeu sur l'écran "Game Select" (Sélection de jeu) puis de sélectionner "Add New Code" (Ajouter nouveau jeu) et de répéter la procédure ci-dessus.

i) Pour modifier un code existant

Pour modifier un titre de jeu existant, allez à l'écran "Code Select" (Sélection de code) et surlignez le descriptif du code à modifier. Appuyez sur la touche Y pour modifier le code sélectionné ; vous accédez à l'écran "Edit Code Name" (Modifier nom de code). La procédure de saisie et les commandes à manipuler sont exactement les mêmes que pour l'écran "Add New Code" (Ajouter nouveau code) décrit plus haut.

Vous aurez également la possibilité de modifier le descriptif et la valeur de code (utilisez le stick 'C' pour déplacer le curseur dans la fenêtre de valeur de code). Une fois la valeur de code modifiée, déplacez le curseur de valeur de code vers l'extrémité de la ligne, jusqu'à ce que le curseur passe au jaune, puis sélectionnez le bouton "DONE" (TERMINE) du clavier virtuel pour quitter l'écran.

j) Pour supprimer un code

Pour supprimer un code, surlignez le descriptif du code sur l'écran "Code Select" (Sélection de code) et appuyez sur la touche X. Le logiciel vous invite à confirmer la suppression.

Conseil de pro : les codes préchargés Action Replay ne peuvent pas être supprimés (il s'agit de codes par défaut chargés en usine). Seuls les codes saisis par l'utilisateur peuvent être supprimés. La suppression d'un code préalablement modifié rétablit la valeur d'origine du titre concerné.

k) Pour supprimer un titre de jeu

Pour supprimer un titre de jeu, surlignez le nom du jeu sur l'écran "Game Select" (Sélection de jeu) puis appuyez sur la touche X. Le logiciel vous invite à confirmer la suppression. Réfléchissez bien avant de supprimer un titre de jeu, dont vous perdrez également tous les codes.

Conseil de pro : les codes préchargés Action Replay ne peuvent pas être supprimés (il s'agit de codes par défaut chargés en usine). En revanche, vous pouvez supprimer n'importe quel code individuel ajouté plus tard. Seuls les titres de jeu saisis par l'utilisateur peuvent être supprimés. La suppression d'un titre préalablement modifié rétablit la valeur d'origine du titre concerné

7) Pour obtenir de nouveaux codes

Plusieurs façons d'obtenir de nouveaux codes pour les toutes nouvelles versions de jeux et d'actualiser votre Action Replay s'offrent à vous :

a) Site Web

Visitez notre site Web dédié www.codejunkies.com pour en ramener les codes Action Replay les plus récents, actus, offres spéciales, conseils de support technique, etc. N'attendez pas ! Venez voir les autres produits de notre super gamme GameCube.

Conseil de pro : Nous ne garantissons que les codes Action Replay provenant des sources listées ci-dessus. Les codes conçus pour d'autres appareils ne fonctionnent PAS avec Action Replay. D'autre part, les codes Action Replay ne fonctionnent PAS avec un autre appareil, même s'il affirme le contraire.

b) Disque de mise à jour

Vous voulez gagner du temps en évitant de saisir de nouveaux codes manuellement ? Alors allez-y, faites-vous plaisir en vous offrant un de nos disques de mise à jour (pas chers !) commercialisés régulièrement toute l'année et qui contiennent tous nos codes GameCube. Même si le disque de mise à jour remplace votre disque Action Replay existant, vous aurez toujours besoin de votre carte Action Replay pour le charger. Pour acheter le dernier disque de mise à jour Action Replay, visitez notre magasin en ligne à www.codejunkies.com.

8) Options

Cet écran permet de modifier les paramètres de la carte Action Replay.

a) Language Select (Sélection de la langue)

Sélectionnez cette option pour changer la langue d'affichage du système Action Replay.

b) Auto Update (Mise à jour automatique)

Lorsque l'option Auto Update est activée ("on"), les nouveaux codes saisis sont automatiquement et instantanément enregistrés sur la carte Action Replay. Si l'option Auto Update n'est PAS activée, vous DEVEZ utiliser la fonctionnalité de mise à jour matériel 'Update Hardware' (voir ci-dessous). Par défaut, l'option Auto Update est activée.

c) Update Hardware (Mise à jour matériel)

Lorsque l'option Auto Update est occultée (voir ci-dessus), vous DEVEZ sélectionner cette option avant de quitter Action Replay ou vos changements ne sont pas mémorisés.

d) Reset Hardware (Réinitialisation matériel)

Supprimez tous les codes saisis par l'utilisateur et remplacez la liste de codes par la liste par défaut (dont les codes sont stockés sur votre disque Action Replay). Le logiciel vous demandera de confirmer cette décision très importante !

9) Pour débrider votre Action Replay

D'autres super périphériques vous sont proposés séparément pour profiter au max des énormes capacités de votre Action Replay. Renseignez-vous auprès de votre détaillant en jeux vidéo le plus proche ou visitez le site www.codejunkies.com pour de plus amples détails.

10) Foire aux questions

Q : Pourquoi le message d'erreur "matériel non détecté" s'affiche-t-il ?

R : Retirez votre carte Action Replay et réinsérez-la fermement dans la fente de carte mémoire B. Si le problème persiste, contactez votre revendeur.

Q : Pourquoi mon jeu refuse-t-il de se charger/plante-t-il ?

R : Vous avez peut-être activé un nombre trop important de codes – essayez d'en utiliser moins.

Q : Ces codes risquent-ils de causer un dysfonctionnement ou une panne de ma console GameCube ?

R : Absolument pas. Action Replay n'agit aucunement sur la console elle-même ; la carte se contente de changer provisoirement les adresses et valeurs mémorisées par un jeu, pendant que le jeu tourne. Si un code a un effet indésirable sur un jeu, appuyez tout simplement sur le bouton de réinitialisation et vérifiez que les codes ont été correctement saisis.

Q : Action Replay ne semble pas avoir mémorisé les codes que je viens de saisir ?

R : Allez à l'écran des Options et vérifiez que l'option Auto Update est activée ("on" – voir Chapitre 8). Si vous préférez que ce paramètre soit occulté ("off"), vous devez, manuellement, sélectionner l'option "Update Hardware" (Mise à jour matériel) de l'écran des Options à chaque fois que vous souhaitez mémoriser des changements.

Q : J'ai saisi un nouveau nom de jeu et des nouveaux codes mais je ne les trouve plus dans ma liste de codes ?

R : Action Replay peut déterminer la région d'un jeu en lisant les codes saisis puis le placer automatiquement dans la liste de codes de la région qui convient. Par exemple, si vous ajoutez un jeu japonais à la liste de codes européenne, le jeu est automatiquement transféré dans la liste de codes japonaise, à partir de laquelle vous pouvez y accéder.

Q : J'ai trouvé des codes qui ne fonctionnent pas avec ma carte Action Replay. Que faire ?

R : Premièrement, vérifiez que le code a été saisi sans erreur. Toujours rien ? Alors vérifiez vos sources. Nous ne garantissons que les codes Action Replay provenant de sources autorisées répertoriées au chapitre 7 de cette notice d'utilisation.

11) Support technique

Le système Action Replay est extrêmement convivial. Ceci dit, si un problème persiste après lecture minutieuse des rubriques utiles de cette notice et vérification de la rubrique Foire aux questions, n'hésitez pas à nous appeler à la rescousse.

e-mail: support@codejunkies.co.uk

World Wide Web: <http://www.codejunkies.com> (de nouveaux codes vous y sont proposés tous les jours)

Adresse postale: Datel Design and Development Ltd, Stafford Road, Stone, Staffordshire. ST15 0DG

©2003 Datel Design & Development Ltd. Action Replay et FreeLoader sont des marques de commerce de Datel Design & Development Ltd. GameCube est une marque de commerce de Nintendo Inc. Les noms des jeux sont les marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Produit 100% non-officiel, Action Replay n'est ni sponsorisé ni appuyé ni agréé par Nintendo, un développeur ou un éditeur de jeux quelconques.