

Notice d'utilisation pour



ACTION REPLAY™ MAX

Pour Nintendo™ GBA®/DS™

1. INTRODUCTION GÉNÉRALE

2. LOGICIEL DE CONSOLE

- 2.1. Action Replay
- 2.1.1. Introduction
- 2.1.2. Démarrage
- 2.1.3. Reconnaissance de jeux
- 2.1.4. Choix des codes
- 2.1.5. Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la liste de codes
- 2.1.6. Ajouter une nouvelle bidouille à un jeu existant
- 2.1.7. Editer le nom d'un jeu
- 2.1.8. Editer le nom d'une bidouille
- 2.1.9. Editer le code d'une bidouille
- 2.1.10. Supprimer un jeu de la liste de codes
- 2.1.11. Supprimer un code de bidouille de la liste de codes
- 2.1.12. Désigner Action Replay comme votre logiciel par défaut
- 2.1.13. Foire Aux Questions - FAQ
- 2.2. MAX Drive DS
- 2.2.1. Introduction
- 2.2.2. Logiciel de console
- 2.2.3. Démarrage
- 2.2.4. Créer et gérer des utilisateurs
- 2.2.5. Faire une copie de réserve de sauvegarde de jeu
- 2.2.6. Restaurer une sauvegarde de jeu
- 2.2.7. Gérer vos sauvegardes de jeu
- 2.2.8. Désigner MAX Drive DS comme logiciel par Défaut
- 2.2.9. Foire Aux Questions - FAQ
- 2.2.10. Réinitialisation du matériel

3. APPLICATION PC

- 3.1. Introduction
- 3.1.1. Mettre le système DUO en Mode USB
- 3.2. Action Replay
- 3.2.1. Démarrage
- 3.2.2. Aperçu du Mode Action Replay GBA
- 3.2.3. Mise à jour de votre liste de codes
- 3.2.4. Mises à jour du logiciel
- 3.2.5. Foire Aux Questions - FAQ
- 3.3. MAX Drive DS
- 3.3.1. Démarrage
- 3.3.2. Faire une copie de réserve de sauvegarde de jeu
- 3.3.3. Restaurer vos sauvegardes de jeu
- 3.3.4. Gérer vos sauvegardes de jeu
- 3.3.5. Récupérer de nouvelles sauvegardes de jeu
- 3.3.6. Partager vos sauvegardes de jeu en ligne
- 3.3.7. Mises à jour du logiciel
- 3.3.8. Foire Aux Questions - FAQ

4. SUPPORT TECHNIQUE

1. INTRODUCTION GÉNÉRALE

Bravo ! Vous venez de choisir le système Datel Action Replay MAX GBA / DS.

Ce système DUO révolutionnaire vous donne la toute dernière version du système Action Replay Datel pour Nintendo® GBA ET le tout nouveau système MAX Drive pour Nintendo® DS en une seule formule bivalente !

Que vous ayez envie de profiter des codes de bidouille dévastateurs Action Replay sur votre GBA, de la puissance de stockage de sauvegardes de jeux et de la fonctionnalité d'échange de MAX Drive ou même des deux, ne vous faites pas de souci – vous venez d'acquérir le système le plus rentable et le plus fonctionnel qui soit.

Avec le matériel GBA/DS, ce produit vous est fourni avec un câble de liaison et un logiciel pour PC qui vous permettra de profiter aussi de la puissance et de la fonctionnalité du système sur votre ordi.

2. LOGICIEL DE CONSOLE

2.1 Action Replay

2.1.1 Introduction

Action Replay GBA est l'améliorateur de jeux d'origine conçu pour Nintendo® Game Boy Advance et GBA SP. Action Replay se sert de 'codes de bidouille' mis au point spécialement pour transformer le comportement de vos jeux et vous donner des astuces dévastatrices comme 'Santé infinie', 'Temps illimité' ou 'Munitions à gogo' et même changer les caractéristiques physiques pendant le jeu – essayez les codes 'Gravité lunaire' ou 'Désactiver IA' et constatez leurs résultats totalement flippants !

Les codes Action Replay sont mis au point par une équipe de créateurs de codes hautement qualifiés du siège social de Datel, qui s'affaire constamment pour vous faire profiter des tous derniers, des meilleurs codes. Seuls les codes publiés sur le site Internet officiel Action Replay (www.codejunkies.com) sont compatibles avec votre améliorateur de jeux. Les nouveaux codes de jeux et de bidouilles peuvent être saisis manuellement sur la console (voir rubriques 2.1.5 et 2.1.6, Ajouter un nouveau jeu à la liste de codes et Ajouter une nouvelle bidouille à un jeu existant) ou téléchargés à l'aide de l'application pour PC qui accompagne ce produit (voir rubrique 3.2.3, Mise à jour de votre liste de codes).

2.1.2 Démarrage

Cette version de Action Replay a été conçue exclusivement pour les jeux Game Boy® Advance ; elle n'est pas compatible avec les jeux Nintendo DS ou Game Boy® Pocket/Color.

IMPORTANT

Le chargement du logiciel DUO ne peut s'effectuer que si vous insérez une cartouche de jeu Game Boy® Advance avant de l'allumer. Insérez la cartouche de jeu que vous souhaitez utiliser, puis allumez votre GBA/SP/DS. Cette procédure est aussi valable si vous souhaitez seulement utiliser votre DUO en mode MAX Drive DS.

Le menu principal DUO s'affiche.

NE JAMAIS RETIRER OU CHANGER UNE CARTOUCHE DE JEU QUAND LA GBA/SP/DS EST SOUS TENSION SOUS PEINE D'ENDOMMAGER GRAVEMENT LES JEUX OU LE MATERIEL DATEL.

COMMANDES DE BASE, TOUS ÉCRANS CONFONDUS



Navigation dans les Menus/sur le clavier



Retour/Supprimer



Sélectionner/Avance

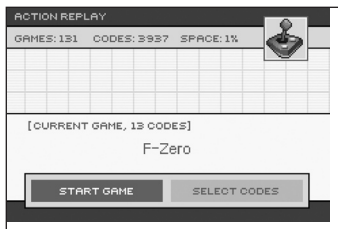


Démarrer jeu (sur certains écrans)

Vous pouvez changer les couleurs à l'aide des boutons de flanc. Quand vous avez trouvé le look qui vous convient, surlignez l'option de menu 'ACTION REPLAY' avec le Pavé directionnel (l'option surlignée s'affiche en gris foncé). Appuyez sur 'A' pour la sélectionner.

2.1.3 Reconnaissance de jeu

Au lancement du logiciel Action Replay, la cartouche de jeu insérée est scannée par le système qui vérifie si des codes s'y rapportant existent déjà dans la liste de codes. A l'issue de cette opération, un des deux écrans ci-dessous s'affiche :

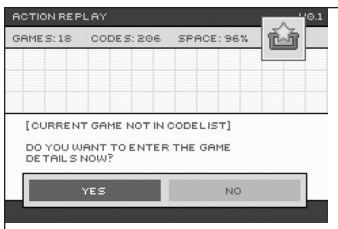


Game Recognised (Jeu reconnu)

Si Action Replay reconnaît la cartouche de jeu GBA insérée (parce que des codes s'y rapportant sont répertoriés dans la liste de codes), le titre du jeu s'affiche en guise de confirmation et le système vous propose les options START GAME (Démarrer jeu) ou SELECT CODES (Sélectionner codes). Le nombre de codes disponibles pour le jeu sélectionné s'affiche sur le bouton START GAME (Démarrer jeu).

Pour choisir les codes que vous souhaitez activer, appuyez sur 'A', sur SELECT CODES (Sélectionner codes) (voir 2.1.4, Choix des

codes). Autrement, si vous avez déjà sélectionné les codes à activer et que vous aimeriez de nouveau jouer au jeu avec les mêmes codes activés, choisissez START GAME (Démarrer jeu).



Game Not Recognised (Jeu non reconnu)

Si Action Replay ne reconnaît pas la cartouche de jeu GBA insérée (parce qu'aucun des codes s'y rapportant n'est répertorié dans la liste de codes), le système vous propose de saisir les détails du nouveau jeu.

Visitez www.codejunkies.com pour vérifier si des codes existent pour votre jeu. Trouvez la rubrique consacrée aux codes GBA Action Replay et recherchez le nom de votre jeu. Si des codes existent, vous pouvez les saisir manuellement (choisissez YES (Oui) puis consultez la rubrique 2.1.5, Ajouter un nouveau jeu à la liste de codes)

ou utilisez l'application pour PC incluse pour télécharger les codes et les ajouter à votre liste de codes automatiquement (voir rubrique 3.2.3, Mise à jour de votre liste de codes) – choisissez NO (Non) puis suivez ces instructions.

2.1.4. Choix des codes

L'écran Code Select (Sélection de codes) indique tous les codes disponibles pour le jeu choisi. En haut de la liste, vous verrez le code (m). Seul, le code (m) ne sert à rien, mais sans lui, les autres codes de la liste ne fonctionnent pas. Il ne doit pas être désactivé. Tous les jeux de la liste de codes doivent être associés à un code (m).

Vous verrez que le nom de chaque code de bidouille est présenté à côté d'une case à cocher. Une 'coche' dans cette case indique que ce code de bidouille sera activé au démarrage du jeu.

Surlignez les codes de bidouille un par un avec les touches UP (Haut) et DOWN (Bas) du Pavé directionnel. Appuyez sur 'A' au-dessus d'un code de bidouille pour l'activer/le désactiver. Les 'Codes' affichés en gras et sans case à cocher sont des observations et ne sont présents qu'à titre de référence.

Pour démarrer un jeu

Quand vous avez fini de choisir les codes à activer, appuyez sur la touche START (Démarrer) de votre manette pour jouer au jeu inséré avec les codes activés.

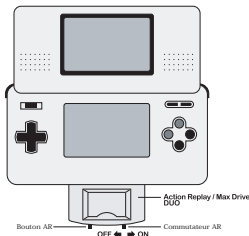
Commutateur Action Replay

Votre matériel Action Replay est doté d'un commutateur spécial 'Action Replay' conçu pour vous permettre de désactiver les codes Action Replay jusqu'à ce que vous ayez atteint un point donné du jeu (en attendant d'avoir passé l'écran de chargement ou d'avoir atteint un combat dans le jeu). En effet, certains codes Action Replay peuvent provoquer le blocage du jeu pendant le chargement ou à un autre moment. Dans ces circonstances, veillez à ce que le commutateur soit placé sur la position 'off' (désactivé) jusqu'à ce qu'il puisse être activé (moment décrit dans une observation en ligne de la liste de codes).

Le commutateur doit être activé quand vous utilisez le produit. Si un jeu en particulier vous oblige à le désactiver au lancement, vous en serez informé au moment voulu.

Utilisez les schémas ci-dessous pour comprendre l'orientation des fonctions ON (Activé) et OFF (Désactivé) en fonction de l'utilisation d'un jeu GBA sur Nintendo DS/SP (voir le haut du schéma) ou GBA (voir le bas du schéma).

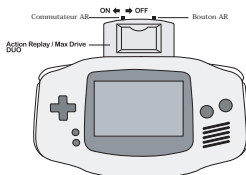
Orientation du commutateur sur Nintendo DS ou GBA SP



Orientation du commutateur sur Nintendo GBA

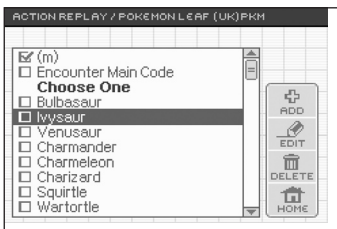
Remarques importantes sur les listes de codes :

Observations en ligne :



Les créateurs de codes sont parfois obligés de vous renseigner ou de vous conseiller sur les codes d'une liste de codes. Cette information est incluse dans la liste de codes et nous vous conseillons d'examiner attentivement les listes de codes longues ou compliquées, pour vous faire une idée bien précise de ce que vous activez.

A titre d'exemple, examinez la liste de codes suivante ; elle se rapporte à Pokémon Fire (UK). La ligne 'choose one' (choisir un) est une observation qui vous indique spécifiquement de ne choisir qu'un des codes de personnage. Elle apparaît donc en gras, sans case à cocher.



Surabondance de codes :

Activer systématiquement un trop grand nombre de codes dans un jeu peu aussi causer un problème. Pour un grand nombre de jeux, la liste de codes Action Replay contient plus de 100 codes. Si vous activez un grand nombre de codes (+20) et qu'un problème se manifeste en cours de jeu (échec de chargement, signal déformé, plantage, etc), retournez à Action Replay et faites redémarrer le jeu après avoir diminué le nombre de codes activés.

2.1.5 Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la Liste de codes

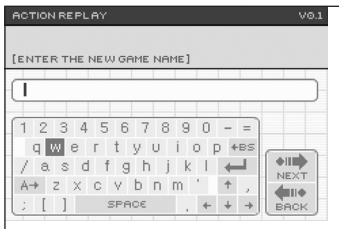
Si Action Replay ne reconnaît pas votre cartouche de jeu GBA (voir rubrique 2.1.3, Reconnaissance de jeu), rendez-vous sur www.codejunkies.com pour vérifier si des codes officiels Action Replay GBA sont disponibles. Une fois sur le site Internet www.codejunkies.com, choisissez votre région puis allez à la rubrique CODES. Choisissez GBA/SP (votre plate-forme) et cherchez votre jeu. Si des codes existent, utilisez l'application PC fournie pour ajouter automatiquement les codes à votre liste de codes (voir rubrique 3.2.3, Mise à jour de votre liste de codes) ou suivez la procédure ci-dessous pour saisir manuellement les codes sur votre console.

Après avoir répondu 'YES' (Oui) à la question 'enter game details now?' (saisir les détails du jeu ?) (voir rubrique 2.1.3, Reconnaissance de jeu), le système vous demande de saisir le nom du nouveau jeu.

Saisir le nom d'un nouveau jeu

Exemple :

Utilisez le Pavé directionnel pour surligner les lettres du clavier et appuyez sur la touche 'A' pour



les taper. Les flèches LEFT (Gauche) et RIGHT (Droite) permettent de déplacer le curseur au fil des caractères tapés. Vous pouvez accéder aux majuscules et aux caractères spéciaux comme 'ô' ou 'é' en appuyant sur la touche de flanc gauche pour passer des caractères standards aux majuscules et aux caractères spéciaux du clavier virtuel affiché. Une fois l'opération terminée, appuyez sur la touche 'Enter' (Entrée) ou sur la flèche NEXT (Suivant).

PROCÉDEZ COMME SUIT POUR NAVIGUER SUR LE CLAVIER AFFICHÉ :



Pour parcourir le clavier affiché



Déplacer le curseur vers la GAUCHE et vers la DROITE



Appuyer sur une touche/Avance



Retour arrière (supprime le caractère précédent)



Retourner



Insérer une ligne entière



Parcourir les caractères du clavier – Maj., verrouillage maj., caractères étrangers



Supprimer une ligne entière



Touche entrée (terminé)

Saisir le code (m) du nouveau jeu

Exemple :

4FD45AC8 / 38F55DF0 / FB59AB10 / 9940B7E0

Etant donné que les jeux de la liste de codes doivent être accompagnés d'un code (m), le système vous demande automatiquement de saisir le code (m) correspondant au jeu, après la saisie du nom du jeu. Quel que soit l'endroit où sont listés les codes, ce code s'affiche toujours en haut de la liste de codes (des exemples vous sont proposés sur www.codejunkies.com).

Les codes Action Replay GBA sont basés sur un format 'hex' (hexadécimal) et sont par conséquent composés de caractères compris entre A et F et de chiffres de 0 à 9. La saisie de ces codes s'effectue par le biais du clavier Hex. Parcourez le clavier à l'aide du directionnel et actionnez les touches à l'aide de la touche 'A' (comme sur le clavier texte).

Il est impératif que le code (m) soit saisi exactement comme il a été publié pour que les codes de bidouille fournis pour ce jeu fonctionnent. Pour continuer, appuyez sur la touche NEXT (Suivant) quand vous avez terminé.

Si vous faites une erreur de saisie, les touches UP (Haut) et DOWN (Bas) qui figurent au bas du clavier de code vous permettent de remonter et de redescendre les lignes de codes pour retourner à la ligne où vous avez fait l'erreur de saisie. Ensuite, appuyez sur la touche 'B' de votre Game Boy Advance, SP ou DS pour revenir par étapes à l'endroit où vous avez fait l'erreur. Vous pouvez surécrire le caractère

voulu sur le caractère erroné en le sélectionnant normalement et en appuyant sur 'A'. Si vous manquez une ligne entière de code, vous pouvez l'ajouter à l'aide de la touche 'Insert whole line' (Insérer une ligne entière). Placez l'indicateur sur la ligne au-dessous de la ligne sous laquelle vous voulez ajouter une ligne et appuyez sur la touche (voir la liste des touches imprimée plus haut). Une nouvelle ligne de codes s'ajoute ; elle se compose entièrement de zéros. Saisissez normalement les caractères qui conviennent. Pour effacer une ligne de codes, surlignez-la avec les touches UP (Haut) et DOWN (Bas) et appuyez sur la touche 'Delete whole line' (Supprimer la ligne). Un message vous invite à confirmer la suppression de l'intégralité de la ligne. Confirmez votre action pour supprimer la ligne indésirable.

Saisie du premier nom de bidouille

Exemple : Vies infinies

Une fois le code (m) de votre nouveau jeu saisi, il vous reste à saisir votre premier code de bidouille. Un écran s'affiche pour vous demander de saisir le nom de votre bidouille. Utilisez le clavier virtuel affiché comme vous l'avez déjà fait pour la saisie du nom du jeu (voir plus haut), puis appuyez sur la touche NEXT (Suivant). Vous revenez à l'écran de liste de codes où vous pouvez ajouter d'autres bidouilles ou activer les codes qui vous intéressent.

Saisie du premier nom de bidouille

Exemple :

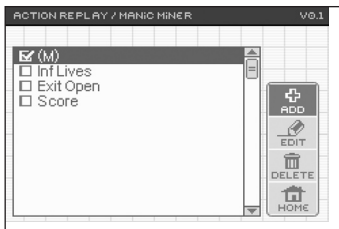
7148EE5E / 95708E4D

Comme les codes (m), les codes de bidouille sont entièrement composés de caractères 'Hex' (de A à F, de 1 à 9). Saisissez correctement le code de bidouilles à l'aide du clavier Hex affiché, comme vous l'avez fait pour le code (m). Gardez l'œil sur les numéros de ligne jouxtant la ligne de codes que vous saisissez pour veiller à ne pas manquer une ligne. Une fois l'opération terminée, vérifiez le code pour vous assurer qu'il ne comporte aucune erreur (un seul caractère mal saisi l'empêcherait de fonctionner) puis appuyez sur la touche NEXT (Suivant).

Bravo ! Vous venez d'ajouter un nouveau jeu à votre liste de codes, avec son code (m) et votre premier code de bidouille. Vous vous trouvez maintenant en face de l'Écran Code Select (Sélection de codes – voir rubrique 2.1.4). Appuyez sur 'A' au-dessus de votre nouveau code pour l'activer, puis sur START (Démarrer) pour commencer à jouer.

Pour saisir d'autres codes pour ce jeu, continuez la lecture !

2.1.6 Ajouter une nouvelle bidouille à un jeu existant



Pour saisir de nouveaux codes pour un jeu existant déjà dans la base de données (si de nouveaux codes ont été publiés depuis la création de votre liste de codes ou si vous voulez ajouter d'autres codes pour un jeu saisi manuellement), suivez les instructions ci-dessous.

A partir de l'écran Code Select (Sélection de codes) du jeu pour lequel vous voulez saisir des codes (voir rubriques 2.1.3, Reconnaissance de jeu et 2.1.4, Choix des codes), appuyez sur la touche droite du Pavé directionnel de votre manette,

surlignez 'ADD' (Ajouter) et appuyez sur 'A'.

Le système vous invite à saisir le nom de la nouvelle bidouille. Suivez les instructions de saisie du nom d'un nouveau jeu (voir rubrique 2.1.5, Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la liste de codes). Appuyez sur la touche NEXT (Suivant) quand vous avez terminé.

Le système vous invite à saisir les codes de la nouvelle bidouille. Suivez les instructions de saisie du code (m) (voir rubrique 2.1.5, Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la liste de codes). Appuyez sur la touche NEXT (Suivant) quand vous avez terminé.

Vous revenez à l'écran Code Select (Sélection de codes) ; la nouvelle bidouille apparaît dans la liste de codes. Répétez la procédure ci-dessus pour ajouter d'autres codes pour ce jeu. Pour jouer avec votre nouvelle bidouille, appuyez sur 'A' pour l'activer puis sur le bouton START (Démarrer) de votre console pour vous lancer dans la partie.

2.1.7 Editer le nom d'un jeu

Si vous constatez que vous avez mal saisi le nom d'un jeu et que vous souhaitez le changer, surlignez-le à l'écran de la liste de jeux (à partir du menu principal Action Replay, choisissez SELECT CODES (Sélection de codes), puis OTHER GAME (Autre jeu) et appuyez sur la touche Droite du Pavé directionnel de votre manette pour accéder au menu latéral. Surlignez EDIT (Editer) à l'aide des touches Up (Haut) et Down (Bas) et appuyez sur la touche 'A'.

Vous vous trouvez devant l'écran déjà rencontré de saisi d'un nom de jeu (2.1.5, Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la liste de codes, rubrique 2.1.5), où le nom du jeu est déjà affiché. Utilisez les touches LEFT (Gauche) et RIGHT (Droite) du clavier pour déplacer le curseur et la touche 'B' de votre console pour supprimer, en association avec le clavier affiché pour modifier le nom du jeu. Une fois l'opération terminée, appuyez sur la touche NEXT (Suivant) pour retourner à l'écran de liste de jeux où vous pourrez constater que les modifications ont bien été enregistrées.

2.1.8 Editer le nom d'une bidouille

Si vous constatez une erreur de saisie d'un nom de bidouille et que vous souhaitez y remédier, surlignez-la à l'écran Code Select (Sélection de codes - voir rubriques 2.1.3, Reconnaissance de jeu et 2.1.4, Choix des codes), puis appuyez sur la touche droite du Pavé directionnel de votre manette pour accéder au menu latéral. Surlignez EDIT (Editer) à l'aide des touches Up (Haut) et Down (Bas) et appuyez sur la touche 'A'.

Vous vous trouvez devant l'écran déjà rencontré de saisi d'un nom de bidouille (2.1.5, Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la liste de codes, rubrique 2.1.5), où le nom de la bidouille est déjà affiché. Utilisez les touches LEFT (Gauche) et RIGHT (Droite) du clavier pour déplacer le curseur et les touches 'B' de votre console ou BS (retour arrière) du clavier pour supprimer, en association avec le clavier affiché pour modifier le nom de la bidouille. Appuyez sur la touche NEXT (Suivant) quand vous avez terminé.

Vous vous trouvez devant l'écran d'édition de code de bidouilles, que vous pouvez éviter en surlignant de nouveau NEXT (Suivant) et en appuyant sur 'A' pour revenir à l'écran de sélection de codes, où vous constatez que les modifications ont été enregistrées.

2.1.9 Editer le code d'une bidouille

Si vous constatez une erreur de saisie d'un code de bidouille (autrement dit, qu'il ne donne rien !) et que vous souhaitez y remédier, surlignez la bidouille inutile à l'écran Code Select (Sélection de codes - voir rubriques 2.1.3, Reconnaissance de jeu et 2.1.4, Choix des codes), puis appuyez sur la touche droite du Pavé directionnel de votre manette pour accéder au menu latéral. Surlignez EDIT (Editer) à l'aide des touches Up (Haut) et Down (Bas) et appuyez sur la touche 'A'.

Vous vous trouvez devant l'écran d'édition de nom de bidouille (voir plus haut), que vous pouvez éviter en surlignant la touche NEXT (Suivant) et en appuyant sur 'A'.

Vous vous trouvez devant l'écran d'édition de code de bidouille, à partir duquel vous pouvez éditer le code pour corriger d'éventuelles erreurs (suivez les instructions données pour la saisie des codes (m)).

Instructions spéciales pour éditer les codes :

Si vous faites une erreur de saisie pendant la saisie d'un code, les touches UP (Haut) et DOWN (Bas) qui figurent au bas du clavier de code vous permettent de remonter et de redescendre les lignes de codes pour retourner à la ligne où vous avez fait l'erreur de saisie. Ensuite, appuyez sur la touche 'B' de votre Game Boy Advance, SP ou DS pour revenir par étapes à l'endroit où vous avez fait l'erreur. Vous pouvez surécrire le caractère voulu sur le caractère erroné en le sélectionnant normalement et en appuyant sur 'A'.

Si vous manquez une ligne entière de code, vous pouvez l'ajouter à l'aide de la touche 'Insert whole line' (Insérer une ligne entière – rubrique 2.1.5). Placez l'indicateur sur la ligne au-dessous de la ligne sous laquelle vous voulez ajouter une ligne et appuyez sur la touche 'Insert whole line' (voir la liste des touches imprimée plus haut). Une nouvelle ligne de codes s'ajoute ; elle se compose entièrement de zéros. Saisissez normalement les caractères qui conviennent. Pour effacer une ligne de codes, surlignez-la avec les touches UP (Haut) et DOWN (Bas) et appuyez sur la touche 'Delete whole line' (Supprimer la ligne). Un message vous invite à confirmer la suppression de l'intégralité de la ligne. Confirmez votre action pour supprimer la ligne indésirable.

Une fois l'opération terminée, surlignez NEXT (Suivant) et appuyez sur 'A' pour retourner à l'écran de sélection de codes où vous pourrez constater que les modifications ont bien été enregistrées.

2.1.10 Supprimer un jeu de la liste de codes

Retirer de la liste de codes des jeux dont vous vous êtes débarrassé/auxquels vous ne jouez plus et dont vous savez que vous ne les aurez plus/que vous n'y jouerez plus permet de libérer de l'espace sur votre système Action Replay GBA / Max Drive DS DUO pour stocker de nouveaux codes GBA ou sauvegardes de jeux DS.

Surlignez le jeu que vous souhaitez retirer à l'écran de la liste de jeux (à partir du menu principal Action Replay, choisissez SELECT CODES (Sélection de codes), puis OTHER GAME (Autre jeu)) et appuyez sur la touche Droite du Pavé directionnel de votre manette pour accéder au menu latéral. Surlignez EDIT (Editer) à l'aide des touches Up (Haut) et Down (Bas) et appuyez sur la touche 'A'. Quand le système vous y invite, choisissez YES (Oui) en le surlignant et en appuyant sur 'A'.

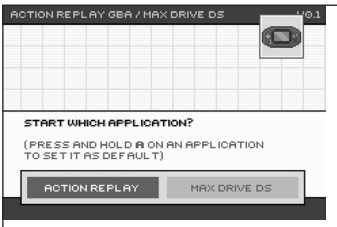
ATTENTION : La suppression d'un jeu est irréversible et entraîne la suppression systématique de tous les codes s'y rapportant. Nous vous conseillons de vous en souvenir si vous avez saisi les codes manuellement (voir rubrique 2.1.6, Ajouter une nouvelle bidouille à un jeu existant).

RAPPEL : Moins vous avez de codes pour un jeu, moins ils prennent de la place et par conséquent, moins vous libérez d'espace en les supprimant. Pour faire plus de place sur votre matériel, commencez par en retirer les jeux dont vous ne voulez plus et pour lesquels vous avez stocké des tas (des centaines) de codes.

2.1.11 Supprimer un code de bidouille de la liste de codes

Il est peu probable que le retrait de la liste de codes de codes spécifiques que vous n'utilisez plus vous permette de libérer un gros volume utilisable d'espace de stockage sur votre système (voir plus haut). La suppression de codes de bidouille sert surtout au retrait de codes mal saisis.

Surlignez la bidouille à supprimer à l'écran Code Select (Sélection de codes - voir rubriques 2.1.3, Reconnaissance de jeu et 2.1.4, Choix des codes), puis appuyez sur la touche droite du Pavé directionnel de votre manette pour accéder au menu latéral. Surlignez DELETE (Supprimer) à l'aide des touches Up (Haut) et Down (Bas) et appuyez sur la touche 'A'. Le système vous demande de confirmer la suppression du code sélectionné. Sélectionnez 'Yes' (Oui) à l'aide du Pavé directionnel, puis appuyez sur 'A'.



2.1.12 Désigner Action Replay comme votre logiciel par défaut

Si vous constatez que vous utilisez Action Replay pour GBA bien plus que Max Drive pour DS sur votre DUO (si vous ne possédez qu'une GBA, par exemple), vous pouvez verrouiller votre matériel pour l'obliger à démarrer systématiquement en mode Action Replay.

Pour ce faire, appuyez et maintenez enfoncée la touche 'A' à l'écran d'accueil, au-dessus de l'option ACTION REPLAY. Un astérisque s'affiche sur la touche ACTION REPLAY, pour en confirmer

la sélection par défaut. Quand vous allumerez votre DUO, vous accéderez directement au menu principal Action Replay.

Annuler l'activation par défaut

Si vous décidez d'annuler l'option de démarrage par défaut du système Action Replay, appuyez sur l'option 'B' du menu principal Action Replay, pour retourner à l'écran d'accueil. L'activation par défaut s'annule automatiquement.

2.1.13 Foire Aux Questions - FAQ

Q : A quoi sert GBA Action Replay ?

R : GBA Action Replay permet aux utilisateurs d'améliorer leurs jeux sur GBA en recourant à des codes spéciaux créés par Datel.

Q : Que font ces 'codes d'amélioration' ?

R : Certains codes permettent aux utilisateurs du système GBA Action Replay d'accéder à des personnages, niveaux et armes cachés. D'autres leur permettront de sauter plus haut, de multiplier leur nombre de vies, d'avoir accès à un arsenal inépuisable ou même de voler dans des jeux qui normalement ne leur permettraient pas de le faire.

Q : Ces codes risquent-ils d'entraîner un dysfonctionnement de ma Game Boy Advance, de la mettre en panne ?

R : Absolument pas. GBA Action Replay n'agit aucunement sur la console GBA ; elle change certaines adresses et valeurs de la mémoire des jeux, pendant leur fonctionnement. Si un code produit un effet indésirable sur un jeu, il suffit de réinitialiser la GBA et de vérifier que les codes ont été saisis correctement.

Q : Où peut-on trouver des codes pour un jeu qui n'a pas été préchargé sur ma GBA Action Replay ?

R : Notre équipe dévouée d'experts du piratage est constamment occupée à la création de codes nouveaux et plus excitants les uns que les autres pour le système GBA Action Replay. Ces codes exclusifs peuvent être récupérés sur www.codejunkies.com et s'ajoutent facilement au système GBA Action Replay.

Q : Je n'arrive pas à trouver des codes pour le jeu que je viens d'acheter. Quand seront-ils disponibles ?

R : De nouveaux codes GBA Action Replay sont créés chaque jour, mais pour certains jeux, les codes sont plus difficiles à trouver que pour d'autres. Dès qu'ils ont été testés, les codes créés sont publiés sur www.codejunkies.com. Soyez patient et n'oubliez pas de vérifier souvent les mises à jour.

Q : Comment éteindre le code '(m)' d'un titre ?

R : Les codes '(m)' ne peuvent être ni désactivés ni supprimés. Ces codes 'Master' (Maître) ou 'Enable' (Activation) DOIVENT ETRE ACTIVES pour permettre à Action Replay de fonctionner correctement.

Q : Et tous les titres pour GBA s'accompagnent d'un code '(m)' ?

R : Oui, un titre ne peut pas fonctionner correctement sur GBA Action Replay sans code '(m)'.

Q : J'ai trouvé des codes qui ne fonctionnent pas sur ma Action Replay. J'en fais quoi ?

R : Commencez par vérifier que le code a été saisi sans erreur. Si c'est le cas et qu'il ne fonctionne toujours pas, peut-être qu'une autre version du jeu a été publiée. Vérifiez si une autre version du titre existe et si c'est le cas, essayez-la. Si le problème persiste, envoyez un courriel à support@dateldesign.com en expliquant votre problème avec le plus de détails possible.

Q : Je peux utiliser Action Replay pour GBA avec les jeux GBC ?

R : Non. GBA Action Replay a été optimisé uniquement pour fonctionner avec les jeux GBA.

Q : Le Game Boy Player pour GameCube fonctionne avec GBA Action Replay ?

R : Game Boy Advance Action Replay est 100% compatible avec l'adaptateur Game Boy Player pour GameCube. Cela étant, Game Boy Player vous permet de jouer à des jeux pour Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance, mais Action Replay ne fonctionne qu'avec les jeux pour Game Boy Advance.

Q : Les codes Pokémon ne fonctionnent pas ; je n'ai rien à part un mauvais œuf.

R : Si les codes pour Pokémon Rubis ou Saphir vous posent problème, vérifiez les codes que vous avez saisis. Vous DEVEZ impérativement saisir TOUTES les lignes de code EXACTEMENT comme elles vous sont données sur le site. Autrement, vous n'obtiendrez rien ou un mauvais œuf qui n'éclora jamais.

Q : Comment réinitialiser le système et pour quoi faire ?

R : Réinitialiser le système restaure ses réglages d'usine. Pour réinitialiser le système, allumez votre console et appuyez sur les deux boutons de flanc, sur A, B et sur Start (Démarrer) en même temps pendant le lancement du système Action Replay DUO. Le système vous donne un avertissement qui dure trois secondes – éteignez la console avant expiration de ce délai si vous changez d'avis. La réinitialisation du matériel efface tout. Toutes les données utilisateur et la base de données de codes Action Replay sont irrémédiablement effacées, tout comme les sauvegardes de jeu stockées sur votre MAX Drive DS. Ne réinitialisez le matériel que si vous êtes absolument certain de vouloir tout effacer.

2.2 MAX Drive DS

2.2.1 Introduction

MAX Drive DS, c'est une solution complète pour faire des copies de réserve de, restaurer et échanger vos sauvegardes de jeux Nintendo® DS. MAX Drive DS vous donne un moyen de faire plusieurs sauvegardes plusieurs fois dans des jeux (comme Pokémon) qui normalement ne vous laisseraient sauvegarder qu'une seule fois et permet donc à deux personnes, ou plus, de jouer sur la même cartouche de jeu sans empiéter sur le jeu des autres joueurs !

Le système MAX Drive DS est muni de sa propre mémoire interne, capable de mémoriser plusieurs sauvegardes de jeux dans des dossiers spéciaux attribuables individuellement aux utilisateurs du système. L'application pour PC incluse vous permet également de raccorder votre MAX Drive DS à votre PC, pour sauvegarder littéralement des milliers de copies de réserve de sauvegardes et de vous connecter directement au serveur www.codejunkies.com pour en télécharger des centaines d'autres !

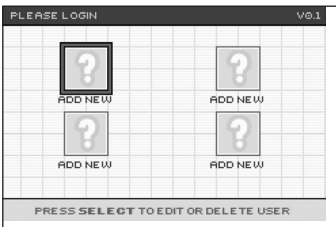
2.2.2 Logiciel de console

Cette rubrique vous explique les différentes fonctions du logiciel de console MAX Drive pour DS. Pour ce qui concerne l'utilisation de l'application PC MAX Drive pour DS, consultez la rubrique 3.3, MAX Drive DS consacrée au logiciel pour PC.

2.2.3 Démarrage

Cette version de MAX Drive DS ne fonctionne qu'avec les jeux Nintendo DS et n'est pas compatible avec les jeux GBA ou Game Boy® Pocket/Color.

IMPORTANT : Le chargement du logiciel DUO ne peut s'effectuer que si vous insérez une cartouche de jeu Game Boy® Advance avant de l'allumer. Insérez la cartouche de jeu que vous souhaitez utiliser, puis allumez votre GBA/SP/DS. Le menu principal DUO s'affiche.



Surlignez MAX DRIVE DS et appuyez sur la touche 'A' pour accéder à l'écran d'accueil MAX Drive DS.

2.2.4 Créer et gérer des utilisateurs

Lorsque vous accéder à l'écran d'accueil MAX Drive DS pour la première fois, vous devez créer au moins un compte d'utilisateur. Le compte d'utilisateur sert à faire en sorte que vos sauvegardes ne se mélangent pas avec celles d'autres utilisateurs de votre MAX Drive DS. Une fois votre compte personnel créé, à chaque fois que vous ouvrez une session vos éventuelles sauvegardes copiées à des fins de réserve ou restaurées sont placées dans votre dossier spécial personnel. Vous pouvez créer jusqu'à quatre comptes d'utilisateur.

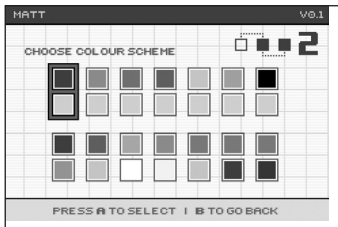
Appuyez sur la touche 'A' au-dessus d'une fente d'utilisateur vide.

Saisissez votre pseudonyme

Saisissez le pseudonyme que vous aurez choisi pour votre compte à l'aide du clavier virtuel affiché. Ce nom s'affichera à l'écran d'ouverture de session. Les pseudonymes peuvent comporter jusqu'à 15 caractères et seuls les caractères standards du clavier virtuel sont valables (la

touche attribuée aux caractères spéciaux du clavier est désactivée).

Pour ce qui concerne la navigation sur le clavier virtuel, voir les rubriques 2.1.5, Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la liste de codes et 2.1.6, Ajouter une nouvelle bidouille à un jeu existant. Une fois l'opération terminée, surlignez la touche

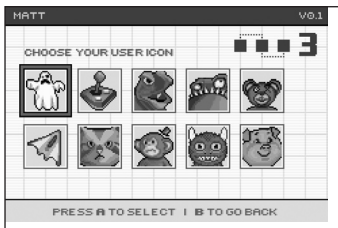


DONE (Terminé) et appuyez sur 'A'.

Choisissez vos couleurs

Ensuite, surlignez les couleurs qui vous plaisent à l'aide des touches GAUCHE et DROITE. En vous déplaçant sur la palette, vous changez les couleurs affichées en fonction du schéma de couleurs sélectionné. Quand votre choix vous plaît, appuyez sur la touche 'A' pour continuer.

REMARQUE : Vous pouvez aussi changer le schéma de couleurs à partir du menu principal DUO, en utilisant les boutons de flanc de votre console.



Choisissez votre icône d'utilisateur

Surlignez l'icône que vous souhaitez associer à votre compte d'utilisateur à l'aide des touches GAUCHE et DROITE et appuyez sur la touche 'A' pour valider votre création de compte.

Vous revenez à l'écran d'accueil, où vous constatez que votre nouveau compte est prêt à l'emploi. Pour créer d'autres comptes, répétez les étapes précédentes.

Pour profiter de votre compte, surlignez-le et appuyez sur la touche 'A'.

REMARQUE : Si vous disposez de plusieurs comptes sur votre MAX Drive DS, les copies de réserve de vos sauvegardes ne sont visibles que dans le compte attribué à la personne à l'origine de la copie de réserve. Les Super sauvegardes Power Saves sont visibles pour et disponibles à tous les utilisateurs.

2.2.5 Faire une copie de réserve de sauvegarde de jeu

Une fois le compte d'utilisateur créé, la création de copies de réserve et la restauration de sauvegardes de jeux Nintendo® DS s'effectuent rapidement et facilement.

Vérifiez qu'une cartouche de jeu GBA est bien insérée dans la fente la plus large de votre système DUO et que la cartouche de jeu DS dont vous souhaitez faire une copie de réserve a bien été insérée dans la fente la plus petite.

Accédez au compte destinataire de la copie de réserve de votre sauvegarde (à partir du menu principal DUO choisissez MAX DRIVE DS, puis appuyez sur la touche 'A' sur le compte que vous avez choisi) et choisissez l'option de menu BACK UP CART (Copie de réserve de cartouche).

Saisir le nom du jeu

La première étape du processus de création d'une copie de réserve consiste à saisir le nom du jeu pour lequel la copie va être créée. Utilisez le clavier virtuel affiché comme le décrit la rubrique "2.1.6 Ajouter une nouvelle bidouille à un jeu existant". Une fois l'opération terminée, surlignez la touche

DONE (Terminé) et appuyez sur 'A'

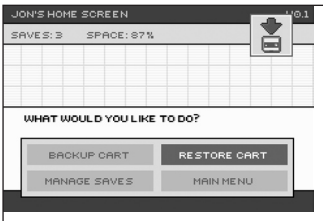
Conseil de Pro : Remplissage automatique

Si vous avez déjà créé une copie de réserve d'une sauvegarde de jeu pour ce jeu, dès la saisie des premières lettres du nom, le logiciel Max Drive DS remplit le reste du nom du jeu en gris. Pour accepter la suggestion du logiciel, appuyez sur la touche 'START' (Démarrer) de votre console. Vous pouvez modifier le texte de remplissage automatique en supprimant (touche 'B') ou en éditant normalement.

Saisir le nom de la sauvegarde

La prochaine étape consiste à donner un nom à la sauvegarde pour laquelle vous créez une copie de réserve. Utilisez le clavier virtuel affiché comme un clavier normal (voir plus haut) pour saisir le nom de la sauvegarde et veillez à ce que ce nom soit suffisamment évocateur pour vous permettre de le distinguer de vos autres sauvegardes plus tard. Une fois l'opération terminée, surlignez la touche DONE (Terminé) et appuyez sur 'A'. Vous pouvez aussi saisir un descriptif plus évocateur pour chaque sauvegarde. Cette étape facultative peut être évitée en appuyant sur la touche DONE (Terminé).

La copie de réserve de votre sauvegarde de jeu DS est faite. Si vous voulez la vérifier, consultez la liste de sauvegardes stockées sur votre Max Drive DS (voir rubrique 2.2.7, Gérer vos sauvegardes de jeux).



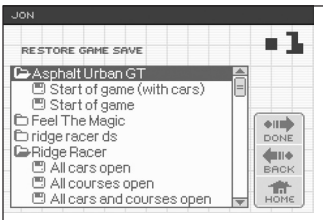
2.2.6 Restaurer une sauvegarde de jeu

Les copies de réserve d'une ou plusieurs cartouches de jeu Nintendo® DS faites sur votre MAX Drive DS peuvent être restaurées rapidement et facilement à n'importe quel moment. Mais avant de restaurer une sauvegarde de jeu sur votre cartouche DS, n'oubliez pas de tenir compte des aspects suivants :

- La sauvegarde de jeu restaurée surécrit complètement la sauvegarde de jeu sur la cartouche de jeu DS insérée. Ne devriez-vous pas commencer par faire une copie de réserve de la sauvegarde existante ?
- La sauvegarde de jeu que vous vous apprêtez à restaurer correspond-elle au jeu inséré dans le système ?

Dans le cas contraire, vous risquez d'endommager irrémédiablement la cartouche de jeu DS.

Quand vous êtes sûr de ne pas avoir besoin de faire une copie de réserve de la sauvegarde existante sur la cartouche de jeu et que la sauvegarde que vous vous apprêtez à restaurer correspond bien à la cartouche de jeu insérée, procédez comme suit :



Accédez au compte d'utilisateur MAX Drive DS qui convient (à partir du menu principal DUO choisissez MAX DRIVE DS, puis appuyez sur la touche 'A' sur le compte que vous avez choisi) et choisissez l'option de menu RESTORE CART (Restaurer cartouche) en surlignant l'option et en appuyant sur la touche 'A'. Vous pouvez afficher un descriptif plus évocateur de la sauvegarde en la surlignant et en appuyant sur 'Select' (Sélectionner).

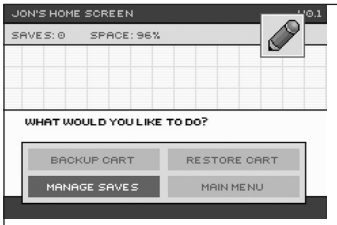
Choisissez la sauvegarde de jeu à restaurer

Surlignez le jeu qui convient à l'aide des touches Up (Haut) et Down (Bas) et appuyez sur la touche 'A' pour en ouvrir le dossier. Si vous n'avez pas utilisé la fonctionnalité de 'remplissage

automatique' pour saisir le nom du jeu de vos copies de réserve de sauvegarde de jeu, il se peut que certains jeux s'accompagnent de plus d'une entrée similaire dans votre liste (pour faire un peu le ménage, voir 2.2.7, Gérer vos sauvegardes de jeu).

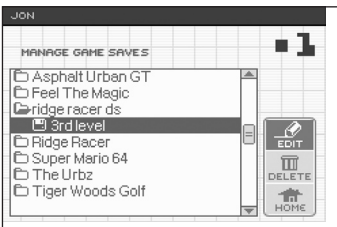
Surlignez la sauvegarde de jeu que vous souhaitez restaurer et appuyez sur la touche 'A' (ou sur DROITE) pour déplacer le surlignage sur la barre de menu de droite. Choisissez DONE (Terminé) et appuyez de nouveau sur la touche 'A'. Le système vous demande de confirmer que vous êtes sûr de vouloir poursuivre la manœuvre. Si c'est le cas, choisissez YES (Oui) pour restaurer la sauvegarde de jeu sur votre cartouche DS.

Le processus de restauration est terminé. Pour jouer au jeu, éteignez votre console, retirez le système DUO, remplacez la cartouche de jeu DS dans la fente normale de votre DS et rallumez la console.



2.2.7 Gérer vos sauvegardes de jeu

Utilisez l'option MANAGE SAVES (Gestion des sauvegardes) de l'écran d'accueil de votre zone d'utilisateur pour renommer et supprimer vos sauvegardes de jeux. Dans votre zone d'utilisateur, les sauvegardes de jeux sont listées, regroupées en fonction du nom des jeux. Appuyez sur la touche 'A' pour ouvrir ou fermer un dossier.



Editer les détails d'une sauvegarde de jeu
Pour éditer les détails d'une sauvegarde de jeu (le nom du jeu, le nom de la sauvegarde, ou le descriptif du jeu), surlignez-la dans la liste puis appuyez sur la touche 'A' (ou sur DROITE) pour accéder au menu de droite. Choisissez EDIT (Editer) et appuyez sur la touche 'A'. Vous pouvez aussi appuyer sur 'Select' (Sélectionner) pour afficher le descriptif de la sauvegarde.

La première option proposée vous permet de modifier le nom du jeu de la sauvegarde. Si vous disposez d'une liste de sauvegardes de jeu pour le même jeu et que les sauvegardes n'apparaissent pas dans le même dossier de jeu (voir capture d'écran), vous pouvez les faire apparaître dans le même dossier de jeu en dupliquant l'orthographe, la ponctuation et le format de lettre de leur nom de jeu. Il vous suffit de supprimer le nom du jeu (avec la touche 'B' ou la touche de retour arrière) et de le retaper minutieusement. Dès que vous commencez à taper, la fonctionnalité de remplissage automatique affiche le mot le plus ressemblant (en gris). Si la suggestion vous convient, appuyez sur la touche 'START' (Démarrer). Quand vos changements vous conviennent (ou si vous souhaitez passer outre la modification du nom du jeu), surlignez DONE (Terminé) et

appuyez sur 'A'.

L'écran suivant vous permet de changer le nom de la sauvegarde de jeu. Modifiez le texte normalement, à l'aide du clavier virtuel (voir les rubriques 2.1.5, Ajouter les codes d'un nouveau jeu à la liste de codes et 2.1.6, Ajouter une nouvelle bidouille à un jeu existant), puis surlignez DONE (Terminé) et appuyez sur la touche 'A'.

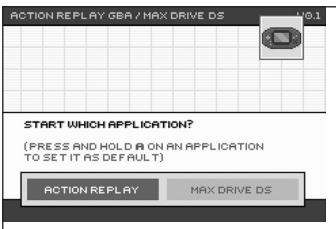
Le troisième écran vous permet de changer le descriptif de la sauvegarde de jeu. Là aussi, procédez aux modifications voulues, surlignez DONE (Terminé) et appuyez sur la touche 'A'. Le système vous ramène à la liste de sauvegardes de jeu, où vous pouvez constater que vos modifications ont été enregistrées.

Supprimer une sauvegarde de jeu

Pour supprimer une sauvegarde de jeu inutile, surlignez-la dans la liste et appuyez sur la touche 'A' (ou sur DROITE) pour accéder au menu latéral. Surlignez DELETE (Supprimer) et appuyez sur la touche 'A'. Le système vous demande de confirmer la suppression. Pour la valider, surlignez YES (Oui) et appuyez sur la touche 'A'.

Pour supprimer ou éditer les détails d'utilisateur, appuyez sur l'option 'Select' (Sélectionner) de l'écran de connexion. N'oubliez pas que les sauvegardes d'un utilisateur supprimé sont également effacées.

2.2.8 Désigner MAX Drive DS comme logiciel par défaut



Si vous constatez que vous utilisez MAX Drive DS bien plus que Action Replay pour GBA sur votre DUO, vous pouvez verrouiller votre matériel pour l'obliger à démarrer systématiquement en mode MAX Drive DS.

Pour ce faire, à l'écran de connexion (où le système vous demande si vous voulez faire démarrer l'application Action Replay ou l'application MAX Drive DS), appuyez et maintenez enfoncé la touche 'A', au-dessus de l'option MAX DRIVE DS. Un astérisque s'affiche sur la touche MAX DRIVE DS, pour confirmer sa configuration par défaut. Quand vous allumerez

vos DUO, vous accéderez à l'écran de connexion MAX Drive DS.

Annuler l'activation par défaut

Si vous décidez d'annuler l'option de démarrage par défaut du système MAX Drive DS à partir de l'écran de connexion, appuyez sur 'B' pour retourner à l'écran d'accueil. L'activation par défaut s'annule automatiquement.

2.2.9 Foire Aux Questions - FAQ

Q : A quoi sert le système MAX Drive DS ?

R : MAX Drive DS vous aide à gérer vos sauvegardes de jeux Nintendo® DS. Vous pouvez transférer une sauvegarde de votre cartouche de jeu sur votre MAX Drive DS à des fins d'utilisation ultérieure et, si vous disposez d'un PC, vous pouvez aussi l'archiver sur son disque dur. Avec un PC et une connexion Internet, vous pouvez télécharger des sauvegardes créées par d'autres utilisateurs et télécharger vos propres sauvegardes sur le serveur MAX Drive DS.

Q : Pourquoi voudrais-je stocker une sauvegarde provenant d'une cartouche de jeu DS ?

R : Pour plusieurs raisons. Certains jeux ne permettent que de faire une seule sauvegarde sur la cartouche. Avec MAX Drive DS, vous pouvez faire une copie de réserve à un moment critique du jeu et y retourner en cas de pépin. Et en plus, vos copines et copains peuvent l'essayer sans risque

que leur jeu empiète sur le vôtre. Vous pourriez vouloir échanger ou vendre votre jeu, mais décider d'en garder la sauvegarde au cas où vous le récupéreriez plus tard. Et n'oubliez pas qu'avec un PC à connexion Internet, vous pouvez aussi télécharger les sauvegardes d'autres utilisateurs. C'est super pour récupérer le dernier véhicule, jouer le dernier niveau ou trouver le personnage que vous n'auriez jamais pu avoir tout seul.

Q : Des super sauvegardes Power Saves à bidouilles intégrées seront-elles disponibles un jour pour MAX Drive DS ?

Oui, les Power Saves pour MAX Drive DS seront publiées sur www.codejunkies.com.

Q : Je peux utiliser ma MAX Drive DS pour faire des copies de réserve de sauvegardes Game Boy Advance ?

R : Non, MAX Drive DS est exclusivement réservée au système DS.

Q : Est-il possible d'utiliser MAX Drive DS sans être propriétaire d'une cartouche Game Boy Advance ?

R : Non, pour que le système Action Replay DUO se lance correctement, une cartouche GBA doit être insérée pour des raisons de copyright.

Q : Mais je n'ai pas de GBA et encore moins de jeux GBA.

R : Vous devriez pouvoir acheter des jeux GBA sans leur boîte à très bas prix dans votre boutique de jeux d'occasion la plus proche. Et n'oubliez pas que votre Nintendo® DS peut aussi lire les jeux GBA alors procurez-vous en un et à vous le fun !

Q : Comment réinitialiser le système et pour quoi faire ?

R : Réinitialiser le système restaure ses réglages d'usine. Pour réinitialiser le système, allumez votre console et appuyez sur les deux boutons de flanc, sur A, B et sur Start (Démarrer) en même temps pendant le lancement du système Action Replay DUO. Le système vous donne un avertissement qui dure trois secondes – éteignez la console avant expiration de ce délai si vous changez d'avis. La réinitialisation du système efface tout. Toutes les données utilisateur et la base de données de codes Action Replay sont irrémédiablement effacées, tout comme les sauvegardes de jeu stockées sur votre MAX Drive DS. Ne réinitialisez le système que si vous êtes absolument certain de vouloir tout effacer.

Q : Comment faire pour éditer mes détails d'utilisateur ou supprimer un compte ?

R : A l'écran de connexion, surlignez le compte en question et appuyez sur 'Select' (Sélectionner).

2.2.10 Réinitialisation du système

Si votre périphérique est corrompu, pour une raison ou une autre, il est possible que l'on vous demande de réinitialiser votre système. Pour réinitialiser les réglages d'usine du système, allumez votre console et appuyez sur les deux boutons de flanc, A, B et sur Start (Démarrer) en même temps pendant le lancement du système Action Replay DUO. Un avertissement s'affiche pendant trois secondes. Si vous ne voulez pas réinitialiser votre système, éteignez immédiatement la console avant expiration du délai de trois secondes. Autrement, patientez.

ATTENTION : La réinitialisation du système efface tout. Toutes les données utilisateur et la base de données de codes Action Replay sont irrémédiablement effacées, tout comme les sauvegardes de jeu stockées sur votre MAX Drive DS. Ne réinitialisez le système que si vous êtes absolument certain de vouloir tout effacer.

3. APPLICATION PC

3.1 Introduction

L'application PC fournie avec votre Action Replay GBA / MAX Drive DS DUO est aussi utile pour l'élément Action Replay GBA que pour l'élément MAX Drive DS de votre améliorateur. Pour Action Replay GBA, l'application PC est votre moyen le plus rapide et le plus fiable d'ajouter de nouveaux codes de bidouille à votre Action Replay. Pour MAX Drive DS, l'application PC vous donne accès à l'énorme capacité de stockage de sauvegardes de jeu de votre PC et à l'univers des échanges en ligne que constitue la communauté MAX Drive.

EXIGENCES SYSTÈME MINIMUM :

Ordinateur / Processeur :	Ordinateur muni d'un processeur Pentium (ou équivalent) processeur muni d'un port USB libre.
Communication :	Connexion Internet
Système d'exploitation :	Microsoft Windows® 98 Deuxième édition, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP
Mémoire :	RAM 64 Mo
Taille de l'installation :	15 Mo, plus espace supplémentaire sur disque dur pour le stockage des téléchargements (20 Mo recommandés).
Moniteur :	800x600 SVGA ou supérieur
Lecteur :	Lecteur de cédéroms (pour l'installation)

Installation du logiciel

Insérez le cédérom intitulé 'PC Application' dans le lecteur de cédéroms de votre PC ; si la fonctionnalité auto-run d'exécution automatique est activée, l'installation devrait démarrer au bout de quelques secondes. Dans le cas contraire, repérez le programme d'exécution SETUP.EXE du cédérom et exécutez-le. Suivez les consignes portées à l'écran.

Une fois l'installation terminée, éteignez votre console, insérez une cartouche GBA dans le système DUO et raccordez votre matériel DUO à votre console (GBA/SP/DS). Branchez le côté mini du câble USB fourni à la prise USB du système DUO et l'autre côté à un port USB libre de votre ordinateur. Windows® devrait détecter le système DUO et en installer les pilotes automatiquement (ces pilotes étaient inclus dans l'installation). Si vous devez indiquer à Windows l'endroit où se trouvent les pilotes, vérifiez le répertoire racine du CD d'installation. Après l'installation, débranchez tous les câbles pour rafraîchir le système USB.

3.1.1. Mettre le matériel DUO en Mode USB

L'application PC ne peut communiquer avec le système DUO que si ce dernier est en mode USB. Le mode USB peut être défini automatiquement ou manuellement.

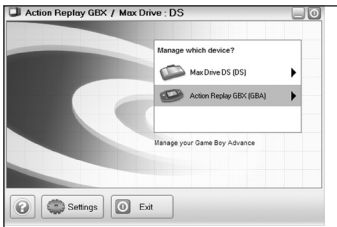
Mettre manuellement le système DS en Mode USB

- Raccordez le câble USB à votre PC et au système DUO.
- Allumez votre console (veillez à ce que les piles soient bien chargées) **TOUT EN MAINTENANT ENFONCE LE BOUTON DE FLANC GAUCHE.**
- Maintenez enfoncé le bouton de flanc jusqu'à ce que l'écran 'MODE SERVEUR USB' s'affiche.
- Faites démarrer l'application PC 'AR MAX Drive' en double cliquant sur son icône de bureau ou en sélectionnant Fichiers programme > Datel > Lecteur AR MAX.

Mettre automatiquement le système DS en Mode USB

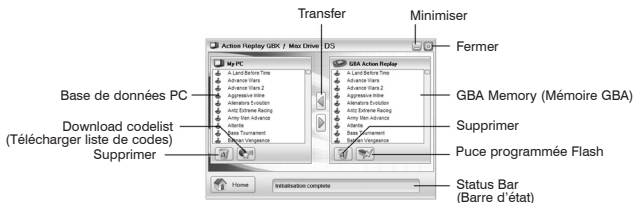
- Raccordez le câble USB à votre PC et au système DUO.
- Faites démarrer l'application PC 'AR MAX Drive' en double cliquant sur son icône de bureau ou en sélectionnant Fichiers programme > Datel > Lecteur AR MAX.
- Allumez votre console.

3.2. Logiciel Action Replay PC



3.2.1. Démarrage

Au menu principal, lorsque le système vous demande quel périphérique vous souhaitez gérer, choisissez Action Replay GBX (GBA) pour gérer et mettre à jour votre liste de codes Action Replay GBA.



3.2.2. Aperçu du Mode Action Replay GBX

3.2.3. Mise à jour de votre liste de codes

Une fois connecté, les codes Action Replay GBA installés sur votre système DUO s'affichent dans la fenêtre 'GBA Memory' (Mémoire GBA) (voir aperçu). Cette application PC vous permet d'ajouter et de retirer rapidement des codes pour des jeux entiers.

Ajouter de nouveaux codes à la liste de codes

Pour télécharger les tous derniers codes Action Replay GBA sur votre système Action Replay, cliquez sur la touche Download Codelist (Télécharger liste de codes) de l'application PC (ceci n'est possible que si vous disposez d'une connexion Internet active sur votre PC) et attendez que l'intégralité de la liste de codes à jour se télécharge (cette opération peut prendre plusieurs minutes avec une connexion bas débit et prend moins d'une minute avec une connexion haut débit). Ce téléchargement récupère automatiquement TOUS les codes disponibles pour les jeux GBA. Si la liste ne contient aucun code pour le jeu qui vous intéresse, essayez ultérieurement pour voir si des codes ont été créés pour le jeu en question.

Une fois le téléchargement terminé, il ne vous reste plus qu'à glisser-déposer les 'fichiers de codes' pour les jeux que vous aimeriez ajouter à votre système DUO. La barre d'état indique le déroulement du transfert.

Supprimer des jeux de la liste de codes

Retirer les jeux auxquels vous ne jouez plus de la liste de codes Action Replay peut vous permettre de libérer de la mémoire pour de nouveaux jeux ou même de nouvelles sauvegardes de jeux MAX Drive DS. Pour supprimer un jeu de la liste de codes sur votre système DUO, surlignez le jeu dans la fenêtre de droite (fenêtre GBA Memory (Mémoire GBA) de l'aperçu schématisé) et appuyez sur la touche Supprimer.

3.2.4. Mises à jour du logiciel

De temps en temps, des mises à jour vous seront proposées pour le système DUO. Il pourra s'agir de corrections, mises à niveau ou nouvelles fonctionnalités. Ces mises à jour seront téléchargeables sur le site www.codejunkies.com, rubrique support de téléchargement, où elles vous seront proposées avec les instructions nécessaires.

Pour installer une mise à jour téléchargeable, appuyez sur la touche 'Flash Firmware' (Puce programmée Flash – voir aperçu) et localisez la mise à jour téléchargée.

ATTENTION !

N'essayez jamais de mettre à jour votre système DUO avec un fichier ne provenant pas de la rubrique support du site www.codejunkies.com, seule source de mises à jour conçues pour votre système. Vous risqueriez d'endommager irrémédiablement votre matériel.

3.2.5. Foire Aux Questions - FAQ

Q : Le message 'Console not connected' (Console pas connectée) s'affiche dans la fenêtre GBA Action Replay du logiciel pour PC et je ne peux rien faire. D'où vient le problème ?

A. Vérifiez que votre PC est bien relié au système DUO, que les pilotes USB sont installés dans Windows® et que le système est en mode USB. Procédez aux 'contre vérifications' suivantes :

1. Eteignez votre DS/SP/GBA
2. Vérifiez que le système DUO est branché à votre console portable.
3. Vérifiez qu'une cartouche GBA est insérée dans le système DUO.
4. Débranchez le câble USB de votre PC et du système DUO.
5. Raccordez le mini connecteur USB à votre système DUO.
6. Branchez l'autre extrémité du câble USB à votre PC. Windows® devrait détecter un nouveau périphérique USB. Si Windows® vous demande les pilotes, orientez-le vers le CD d'installation.
7. Si l'application PC tourne, fermez-la et redémarrez-la.
8. Allumez votre GBA/SP/DS. Vous devriez constater que le système DUO passe au 'mode USB'. Une fois dans ce mode, vous devriez pouvoir utiliser toutes les fonctions de l'application PC.

Q : Est-il possible de saisir manuellement des codes Action Replay avec le logiciel pour PC, comme c'était le cas avec l'ancien logiciel pour PC Action Replay GBA ?

A. Non. Le téléchargement de codes directement à l'aide de l'application pour PC présente une foule d'avantages et la fonctionnalité de saisie manuelle en a été exclue. Télécharger des codes au lieu de les saisir manuellement est beaucoup plus rapide et élimine le risque d'introduire des erreurs dans la saisie. Et moins de temps passé à saisir des codes = plus de temps passé à jouer !

Q : Où trouverais-je des mises à jour du logiciel ?

A. Les mises à jour de la puce programmée DUO (à installer avec la touche 'Flash Firmware' (Puce programmée Flash) de la rubrique Action Replay GBA du logiciel pour PC) seront publiées dans la rubrique support de téléchargements du site www.codejunkies.com. Ouvrez l'œil pour télécharger les mises à jour de logiciel 'Action Replay GBA / Max Drive DS DUO' et veillez à bien télécharger le logiciel conçu pour votre système. Si vous n'êtes pas tout à fait sûr, contactez notre service de

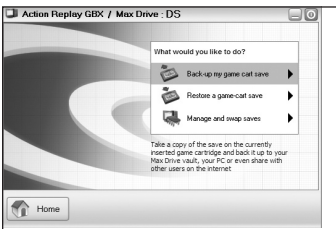
support technique (coordonnées au verso de ce manuel).

Q : J'essaye d'ajouter de nouveaux codes à ma Action Replay GBA avec l'application PC, mais le système me parle d'espace insuffisant. Je fais quoi ?

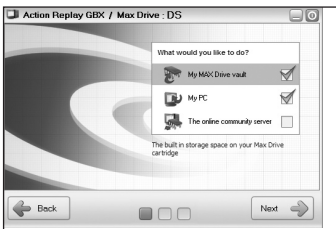
R : Le système Action Replay GBA / Max Drive DS DUO partage sa capacité de stockage entre les sauvegardes de jeux DS et les codes GBA Action Replay. Si vous ne disposez pas d'un espace de stockage suffisant sur le système DUO pour pouvoir y insérer de nouveaux codes Action Replay, vous pouvez libérer de l'espace en supprimant des sauvegardes de jeux DS (voir rubrique 2.2.7, Gérer vos sauvegardes de jeux). Vous pouvez aussi essayer de supprimer des codes de bidouille destinés aux jeux auxquels vous ne jouez pas ou que vous ne possédez pas. Cela vous permettra de libérer de l'espace pour ajouter des codes pour les jeux auxquels vous jouez.

3.3. Logiciel pour PC MAX Drive DS

3.3.1 Démarrage



Vérifiez que le système DUO est relié à votre PC par le biais du câble USB fourni et que le système DUO est en mode USB (voir rubrique 3.1.1, Mettre le système DUO en Mode USB). Au menu principal, lorsque le système vous demande quel périphérique vous souhaitez gérer, choisissez Action Replay GBX (GBA) pour gérer et mettre à jour votre liste de codes Action Replay GBA.



3.3.2 Faire une copie de réserve de sauvegarde de jeu

L'option de menu 'Back-up my game cart save' (Faire une copie de réserve de la sauvegarde de ma cartouche de jeu) vous simplifie la procédure qui permet de copier le contenu de la cartouche de jeu insérée dans la DS sur la mémoire du système DUO, sur la base de données PC et directement au profit de la communauté en ligne.

Au menu principal de l'option Max Drive DS, choisissez 'Back-up my game cart save' (Faire une copie de réserve de la sauvegarde de ma cartouche de jeu) pour faire démarrer l'assistant.

Etape 1.

Choisissez la destination de la copie de réserve de la sauvegarde de jeu. Vous pouvez choisir de faire la copie de réserve de la sauvegarde de jeu dans plusieurs options de la liste, en une seule opération.

- L'option 'My MAX Drive vault' (Mes archives MAX Drive) permet de copier la sauvegarde de jeux sur la mémoire interne du système DUO (pour vous permettre d'y accéder sans être connecté à un PC).
- L'option 'My PC' (Mon PC) vous permet de copier la sauvegarde de jeu sur le disque dur de votre PC, où vous pouvez stocker des milliers de sauvegardes (en fonction de l'espace disponible).
- L'option 'Online community server' (Serveur de la communauté en ligne) télécharge vos sauvegardes de jeu sur le serveur en ligne MAX Drive DS, pour permettre à d'autres utilisateurs de MAX Drive DS de les télécharger et de les utiliser.

Etape 2.

Saisissez les détails de la sauvegarde de jeu dont vous voulez faire une copie de réserve. Soyez précis quant à la sauvegarde de jeu pour vous faciliter la tâche plus tard, surtout si vous téléchargez votre sauvegarde de jeu sur la communauté MAX Drive DS (voir rubrique 3.3.6 pour en savoir plus sur le téléchargement et le partage des sauvegardes de jeu).

Etape 3.

L'état de la copie de réserve s'affiche à mesure de son déroulement. A la fin du processus, cliquez sur 'Finish' (Terminer). Une copie de réserve de votre sauvegarde de jeu existe désormais aux endroits choisis à l'Etape 1.

3.3.3 Restaurer vos sauvegardes de jeu

Utilisez l'option 'Restore a game-cart save' (Restaurer une sauvegarde sur cartouche de jeu) du menu principal Max Drive DS pour restaurer, rapidement et facilement, une sauvegarde de jeu directement sur la cartouche de jeu DS insérée.

Etape 1.

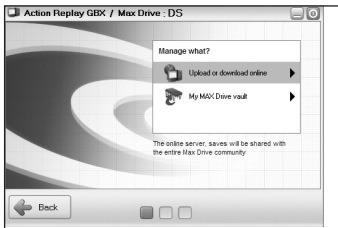
La restauration peut s'effectuer à partir d'une sauvegarde de jeu stockée sur la base de données de votre PC ou sur votre système DUO. Cliquez sur l'endroit où la sauvegarde de jeu est stockée.

Etape 2.

Ensuite, choisissez la sauvegarde de jeu à restaurer. Cliquez sur une des sauvegardes de jeu de la fenêtre de gauche pour en afficher le descriptif dans la fenêtre de droite.

IMPORTANT :

Ne restaurez jamais que les sauvegardes de jeux sur leur cartouche de jeu DS d'origine. Par exemple, N'ESSAYEZ PAS de restaurer une sauvegarde de jeu pour 'Super Mario DS' sur la cartouche du jeu 'Ridge Racer DS'. Vous risqueriez d'endommager votre cartouche de jeu irrémédiablement.

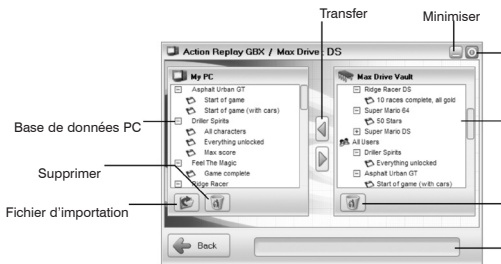


Quand vous avez identifié la sauvegarde de jeu que vous souhaitez restaurer et vérifié qu'il s'agissait bien de la sauvegarde d'une phase de la cartouche du jeu DS insérée, cliquez sur la touche 'Restore' (Restaurer). L'état du déroulement de la restauration de la sauvegarde de jeu sur votre cartouche DS est affiché.

3.3.4 Gérer vos sauvegardes de jeu

L'application PC peut aussi servir à déplacer les fichiers de sauvegardes de jeu entre le système DUO et la base de données de votre PC. Gérez

vos sauvegardes pour faire en sorte de bien disposer des fichiers de sauvegardes de jeux dont vous avez besoin sur votre système DUO et pour pouvoir les restaurer quand vous ne vous trouvez pas à proximité de votre PC.



My MAX Drive vault (Mes archives MAX Drive)

L'écran est divisé en deux fenêtres. La fenêtre de gauche liste les contenus de la base de données de votre PC ; celle de droite liste les contenus mémorisés sur la carte DUO, c'est la MAX Drive Vault (Archives Max Drive)

La base de données de votre PC contient les sauvegardes de jeux dont vous avez fait une copie de réserve sur votre PC, téléchargées du serveur de la Communauté MAX Drive (voir rubrique 3.3.5, Récupérer de nouvelles sauvegardes de jeux) ou préinstallées sur le logiciel PC fourni.

Déplacer des fichiers entre la base de données de votre PC et le système MAX Drive.

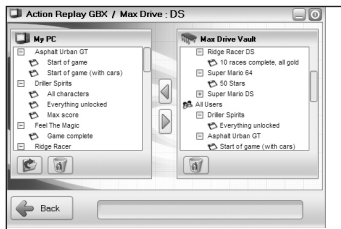
Vous pouvez glisser-déposer les fichiers, à l'aide de la souris de votre PC, de la base de données du PC aux Archives MAX Drive ou surligner un fichier et appuyer sur le bouton de transfert qui convient. Patientez quelques secondes pendant le transfert et la relecture de l'index MAX Drive.

Supprimer des fichiers de sauvegardes de jeux

En recourant à la base de données de votre PC pour stocker des sauvegardes de jeux à volonté, vous libérez de l'espace utile sur votre système MAX Drive, que vous n'utilisez que pour les sauvegardes qui vous servent vraiment. Utilisez les méthodes décrites plus haut pour déplacer des sauvegardes de jeux de la base de données de votre PC, puis surlignez la sauvegarde de jeux à supprimer dans la fenêtre des Archives MAX Drive (droite) et appuyez sur la touche 'Delete' (Supprimer). Cette opération permet aussi de supprimer les fichiers de sauvegardes de jeux de la base de données du PC, même si l'économie d'espace n'est pas une préoccupation aussi évidente sur un PC type.

Importer une sauvegarde de jeu

Vous pouvez aussi utiliser l'Écran de gestion pour importer un fichier de sauvegarde de jeu vers votre application PC, que ce fichier provienne d'un téléchargement ou d'un courriel de source

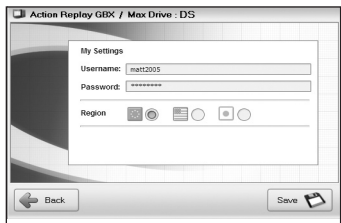


différente. Il vous suffit d'appuyer sur la touche 'Import File' (Importer fichier), de chercher le fichier à l'aide du dialogue de fichiers et de choisir OK. N'oubliez pas que vous ne pouvez importer que des fichiers MAX Drive créés à l'aide du logiciel Datel MAX Drive DS. Les sauvegardes MAX Drive DS sont indiquées par l'extension de fichier ".dss". Une fois les sauvegardes importées dans la base de données de votre PC, pour pouvez les copier dans vos Archives MAX Drive à l'aide du logiciel.

3.3.5 Récupérer de nouvelles sauvegardes de jeux

MAX Drive DS ne vous limite pas aux sauvegardes de jeux que vous aurez créés et copiez vous-même. L'application PC vous permet aussi de télécharger des sauvegardes de jeux créées par des joueurs du monde entier et télédéchargées sur le serveur de la Communauté MAX Drive DS. Pour télécharger, choisissez l'option 'Upload ou Download Online' (Télécharger ou télédécharger en ligne) du menu de gestion.

L'écran ressemble à l'écran décrit à la rubrique '3.3.4 Gérer vos sauvegardes de jeux', à la différence près que la fenêtre de droite contient les contenus d'un serveur de fichiers en ligne. La visualisation ou le téléchargement des sauvegardes de jeux ne sont possibles qu'avec une connexion Internet active.



Pour télécharger et utiliser une sauvegarde, glissez-déposez-la de la fenêtre 'Online' (En ligne – à droite) à la base de données de votre PC, où vous pouvez la placer dans votre système DUO ou cartouche DS à l'aide de l'assistant 'Restore' (Restaurer – voir la rubrique 3.3.3, Restaurer vos sauvegardes de jeux).

REMARQUES IMPORTANTES SUR LES SAUVEGARDES DE JEUX EN LIGNE

Les sauvegardes de jeux téléchargées du serveur de la communauté MAX Drive ont été télédéchargées par d'autres utilisateurs de consoles Max Drive DS et par conséquent, nous ne pouvons garantir l'exactitude des descriptifs qui les accompagnent.

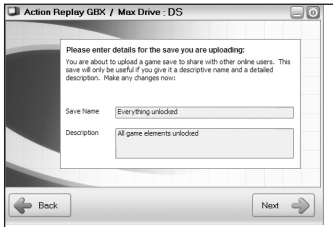
L'UTILISATION DE SAUVEGARDES DE JEUX TELECHARGEES DU SERVEUR DE LA COMMUNAUTE MAX DRIVE DS N'ENGAGE QUE VOUS.

3.3.6 Partager vos sauvegardes de jeu en ligne

Votre nom d'utilisateur et votre mot de passe

Pour faire partie de la communauté MAX Drive et télédécharger vos propres sauvegardes de jeux, vous devrez vous rendre sur le site www.codejunkies.com et y inscrire vos coordonnées. Suivez les liens pour vous inscrire parmi les membres de la communauté Codejunkies.com. Si vous êtes déjà membre de la communauté, inutile de vous réenregistrer – utilisez le nom d'utilisateur et le mot de passe que vous possédez déjà.

Dans le menu principal de l'application PC, cliquez sur la touche des paramètres, puis saisissez



le nom d'utilisateur et le mot de passe créés à l'inscription dans les champs Username (Nom d'utilisateur) et Password (Mot de passe) de l'écran des paramètres.

Vérifiez que le réglage de l'option 'Région' de l'écran des paramètres correspond bien à votre région. Ce paramètre détermine quels contenus de sauvegardes vous sont accessibles à des fins de téléchargement, mais aussi l'endroit où sont télédéchargées les sauvegardes que vous décidez de partager avec les autres membres de la communauté. Une fois votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Codejunkies.com saisis à

l'écran des paramètres (ils vous seront envoyés par courriel après inscription sur le site), cliquez sur 'Save' (Sauvegarder) pour revenir au menu principal.

Télécharger vos sauvegardes de jeux

Dans le menu principal, choisissez 'Max Drive DS' puis 'Manage and swap saves' (Gérer et partager des sauvegardes) et enfin 'Upload or download online' (Télécharger ou télécharger en ligne). Vous reconnaîtrez l'écran si vous avez déjà utilisé le logiciel Max Drive DS pour télécharger des sauvegardes de jeux du serveur en ligne (voir rubrique 3.3.5, Récupérer de nouvelles sauvegardes de jeu). Surlignez une sauvegarde que vous avez créée vous-même (télécharger la sauvegarde d'un autre joueur que vous avez téléchargée ne servirait à rien) dans la fenêtre de la Base de données PC (à gauche) et glissez-déposez-la ou utilisez la touche 'Transfer' (Transfert) pour la télédécharger sur le serveur Codejunkies.com. L'écran suivant vous demande de confirmer les détails de la sauvegarde de jeu que vous souhaitez télédécharger. Il est ESSENTIEL que vous profitiez de cette demande de confirmation pour vérifier l'exactitude des détails que vous avez fournis à propos de votre sauvegarde de jeu. Les autres joueurs choisiront de télécharger et d'utiliser votre sauvegarde de jeu sur la base des détails que vous aurez fournis. Si vous fournissez délibérément des détails visant à induire en erreur les autres utilisateurs, votre compte Codejunkies.com pourrait être annulé.

Quand vous êtes sûr d'avoir tout bien vérifié, appuyez sur 'Next' (Suivant) pour lancer le télédéchargement. Vous accédez à l'écran de Télédéchargement / Téléchargement où la barre d'état située au bas de l'écran vous permet de suivre le déroulement du télédéchargement de votre fichier. Avec une connexion Internet haut débit, cette opération ne devrait prendre que quelques secondes (c'est un peu plus lent avec une connexion bas débit).

Rafraîchir la liste

Une fois l'opération terminée, faites un clic droit sur le titre 'Online Saves' (Sauvegardes en ligne) de la fenêtre en ligne (à droite) et choisissez 'Refresh' (Rafraîchir) pour recharger la liste et constater en direct que votre sauvegarde de jeu fait partie des fichiers du serveur en ligne !

3.3.7 Mises à jour du logiciel

De temps en temps, des mises à jour du logiciel MAX Drive DS de votre système DUO vous seront proposées. Il pourra s'agir de corrections, mises à niveau ou nouvelles fonctionnalités. Ces mises à jour seront téléchargeables sur le site www.codejunkies.com, rubrique support de téléchargement, où elles vous seront proposées avec les instructions nécessaires.

ATTENTION ! N'essayez jamais de mettre à jour votre système DUO avec un fichier ne provenant pas de la rubrique support du site www.codejunkies.com, seule source de mises à jour conçues pour votre système. Vous risqueriez d'endommager irrémédiablement votre matériel.

3.3.8 Foire Aux Questions - FAQ

Q : Quelles sont les exigences système à prévoir sur un PC pour exécuter l'application MAX Drive DS PC ?

EXIGENCES SYSTÈME MINIMUM

Ordinateur /	Ordinateur muni d'un processeur Pentium (ou équivalent)
Processeur :	processeur muni d'un port USB libre.
Communication :	Connexion Internet
Système d'exploitation :	Microsoft Windows® 98 Deuxième édition, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP
Mémoire :	RAM 64 Mo
Taille de l'installation :	15 Mo, plus espace supplémentaire sur disque dur pour le stockage des téléchargements (20 Mo recommandés).
Moniteur :	800x600 SVGA ou supérieur
Lecteur :	Lecteur de cédéroms (pour l'installation)

L'utilisation de votre MAX Drive DS ne vous oblige pas à recourir à un PC, mais l'ordi peut servir au stockage des sauvegardes de jeux ou au téléchargement de sauvegardes créées par d'autres joueurs et télédéchargées sur le serveur de la Communauté MAX Drive.

Q : Le cédérom du logiciel MAX Drive DS est-il compatible avec un ordinateur Apple Mac ?

R : Non, le logiciel n'est pas compatible avec un Mac.

Q : Une sauvegarde téléchargée peut-elle endommager ma DS ?

R : Non, si vous veillez à ne transférer que les fichiers de sauvegardes correspondant à leur jeu d'origine. Autrement dit, n'utilisez que les sauvegardes 'Ridge Racer DS' sur les cartouches de jeu 'Ridge Racer DS', par exemple. Transférer une sauvegarde d'un jeu sur la cartouche d'un autre jeu risque de nuire à votre jeu.

Q : J'essaye de faire une copie de réserve d'une sauvegarde sur mon système DUO avec l'application PC, mais le système me parle d'espace insuffisant. Je fais quoi ?

R : Le système Action Replay GBA / Max Drive DS DUO partage sa capacité de stockage entre les sauvegardes de jeux DS et les codes GBA Action Replay. Si vous ne disposez pas d'un espace de stockage suffisant sur le système DUO pour pouvoir faire une copie de réserve de votre cartouche de sauvegarde de jeu, vous pouvez libérer de l'espace en supprimant des codes Action Replay GBA (voir rubrique 3.2.3, Mise à jour de votre liste de codes).

4. SUPPORT TECHNIQUE

Si un aspect quelconque de votre produit Datel Action Replay MAX GBA/DS vous pose un problème, posez-vous la question de savoir si vous avez bien lu et compris le contenu de cette notice avant de contacter le service de support technique Datel.

N'oubliez pas de vous munir du numéro de version du logiciel que vous utilisez avant de contacter le S.A.V. ou le service de support technique Datel. Sur le logiciel de la console, ce numéro est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran du menu principal ; sur le logiciel pour PC, le numéro de version apparaît si vous faites un double clic sur la barre de titre du menu principal. N'oubliez pas de vous munir également de la date et du lieu d'achat de votre produit.

Email support@codejunkies.com

Adresse Datel Design & Development Ltd, Stafford Road, Stone, Staffordshire, ST15 0DG, England

Téléfon +44 (0) 1785 810838 (Anglais)

© 2005 Datel Design & Development Ltd. Action Replay est une marque de commerce de Datel Design & Development Ltd. Action Replay Codes ©1996-2005 Datel Design & Development Ltd et/ou de ses fournisseurs.

Game Boy est une marque de commerce de Nintendo.

Action Replay GBA/DS est un produit 100% non-officiel et n'est NI sponsorisé NI appuyé NI agréé par Nintendo, un développeur ou éditeur de jeux quels qu'ils soient.