



README (Français)

Newer Team

Accessoires

Accessoire	Commentaires
Expansion Pak 	<u>Nécessaire</u> pour jouer.
Transfer Pak 	Optionnel pour le jeu principal, mais utilisé pour débloquer du contenu supplémentaire avec certaines cartouches Game Boy. Le jeu précisera quels jeux doivent être connectés lorsque c'est nécessaire. (Le contenu additionnel est automatiquement débloqué si vous jouez sur Console Virtuelle Wii ou Wii U.)
Rumble Pak 	N'a aucun effet sur le jeu. Vous pouvez remplacer le Rumble Pak par le Transfer Pak, et inversement, à tout moment en jeu.
Mod. de reconnaissance vocale 	Optionnel. Le VRU (É.-U.) et le VRS (Japon) sont tous deux compatibles, mais les mots sont reconnus dans des langues différentes (par ex., "Objection!" contre "Igiari!"). Pour fonctionner, le module doit être branché dans le port 2, 3 ou 4.
Souris N64 	Optionnelle. Ne sert que dans certains modes de jeu. Pour être reconnue, la souris doit être branchée dans le port 2, 3 ou 4.

Patcher votre ROM

Il vous suffit de cliquer sur le bouton “Patcher une ROM” sur notre site web.¹ Il vous sera demandé de fournir une ROM compatible de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

ROMs compatibles (.z64, .n64, .v64):

- JPN: 1.0, 1.1 / “Rev A”, 1.2 / “Rev B”, GameCube, Master Quest
- USA: 1.0, 1.1 / “Rev A”, 1.2 / “Rev B”, GameCube, Master Quest
- EUR: 1.0, 1.1 / “Rev A”, GameCube, Master Quest

Vous pouvez aussi fournir un fichier WAD de la Console Virtuelle Wii pour *Ocarina of Time* à la place, auquel cas le patcheur en ligne créera un WAD de *Hero of Law* qui pourra ensuite être installé sur votre Wii via homebrew, ou bien directement exécuté sur l’émulateur Dolphin. N’injectez pas *manuellement* une ROM N64 d’Hero of Law dans un fichier WAD, cela causera des problèmes graphiques en jeu. Les fichiers WAD directement patchés sur le site ne sont pas concernés par ce problème.²

Si vous souhaitez utiliser la version Wii U de la Console Virtuelle pour jouer à ce jeu, vous devrez utiliser un éditeur hexadécimal pour remplacer 4 octets à partir de l’adresse 0x18 dans votre ROM par les valeurs suivantes : 43 41 46 45 (“CAFE” en ASCII).

Si vous voulez utiliser l’émulateur de *The Legend of Zelda: Collector’s Edition* sur GameCube, remplacez plutôt *Majora’s Mask*, afin que l’Expansion Pak soit émulé. Avant d’injecter la ROM Hero of Law, vous devrez remplacer le code produit à l’adresse 0x3B par “NZSE”, et le fichier devra être rempli jusqu’à mesurer 32 Mio (les données de remplissage peuvent être n’importe quoi).

¹ En guise d’alternative au patcheur sur notre site, nous fournissons aussi un paquet contenant des fichiers de patch xdelta. Ces fichiers peuvent être appliqués à toute ROM compatible (formats .z64/.wad uniquement) avec n’importe quel patcheur compatible avec xdelta, comme [Delta Patcher](#). Vous n’avez pas besoin d’effectuer cette manipulation si vous patchez vos ROM sur le site web.

² La Console Virtuelle Wii n’est pas compatible avec le mode PAL60. Consultez [cette section](#) pour plus de détails et trouver une solution pour résoudre ce problème.

Compatibilité

La majorité des émulateurs capables de faire tourner *Ocarina of Time* pourront très probablement aussi exécuter le jeu principal sans problème. Voici des commentaires spécifiques par rapport à la compatibilité de certaines plateformes que nous recommandons :

Plateforme	Version	Compatibilité	Détails
Vraie Nintendo 64	-	Totale	La musique pourrait être plus aiguë sur les machines PAL configurées en 60Hz. Le format 16/9 est déconseillé (faible lisibilité et performances réduites).
Project64-EM	v1.0.3	Incompatible avec le VRU	Veuillez utiliser le plugin graphique GlideN64 et le plugin d'entrée N-Rage For Project64.
ares	v144	Incompatible avec le VRU	Cet émulateur requiert actuellement du matériel (relativement) puissant.
simple64	v2024.12.1	Compatibilité du VRU et du Transfer Pak faible, incompatible avec la souris	Vous trouverez ici une version personnalisée compatible avec le VRU et le Transfer Pak pour ce jeu (Windows uniquement).
Rosalie's Mupen GUI	v0.7.9	Incompatible avec le VRU	L'activation du Transfer Pak est fastidieuse.
Console virtuelle Wii	-	Incompatible avec le VRU, le Transfer Pak et la Souris N64	Les extras nécessitant le Transfer Pak seront débloqués. Aussi utilisable avec Dolphin (recommandé sur Android).
Console virtuelle Wii U	-	Incompatible avec le VRU, le Transfer Pak et la Souris N64	Les extras nécessitant le Transfer Pak seront automatiquement débloqués.
The Legend of Zelda: Collector's Edition (GCN)	-	Incompatible avec le VRU, le Transfer Pak et la Souris N64	Présence de bugs graphiques mineurs. Les extras nécessitant le Transfer Pak seront débloqués.
gopher64	v1.0.18	Incompatible avec le VRU, le Transfer Pak et la Souris N64	Performances plus faibles.

Déconseillées

Plateforme	Détails
ParaLLeL N64 / Parallel Launcher	Incompatible avec le VRU, le Transfer Pak et la Souris N64.
RetroArch	Incompatible avec le VRU, le Transfer Pak et la Souris N64.
Project64	Moins pratique à utiliser que la fork Project64-EM.
Bizhawk	Présence de bug graphiques, temps de chargement élevés, commandes peu réactives.
CEN64	Plante.
M64Plus FZ	Présence de bugs graphiques. La compatibilité avec le Transfer Pak ne s'applique pas pour ce jeu. Pour jouer sur Android, nous vous recommandons plutôt d'utiliser la version Console Virtuelle Wii sur Dolphin.
Delta - Game Emulator	Incompatible avec le VRU, le Transfer Pak et la Souris N64.

Dépannage

Le Transfer Pak ou le jeu inséré dedans n'est pas détecté.

Voir la prochaine section, "[Installation du Transfer Pak](#)".

La sauvegarde sur ma cartouche Game Boy n'est pas détectée.

Si vous jouez sur une vraie Nintendo 64, assurez-vous que la pile de sauvegarde de votre cartouche Game Boy n'est pas vide.

Veuillez aussi noter que certaines cartouches reproduites ne sauvegardent pas les données d'une manière permettant au Transfer Pak de les lire, et ne peuvent donc pas être utilisées.

Si vous jouez sur émulateur, veuillez vous référer à la prochaine section, "[Installation du Transfer Pak](#)".

La taille et/ou la position de l'écran sont bizarres.

Ouvrez le menu des Paramètres depuis l'Écran-Titre en appuyant sur R et choisissez l'option "Ajustement de l'écran".

Ma télé PAL n'est pas compatible avec le mode 60Hz.

Maintenez les boutons L et R enfoncés lorsque le jeu se lance, et ce jusqu'à ce que l'écran de choix de fréquence apparaisse. Ensuite, choisissez le mode 50Hz. (Cet écran apparaîtra aussi si le code produit à l'adresse 0x3B dans la ROM a été remplacé par "CZLP" et votre cartouche flash configure le mode d'affichage à partir du code produit, comme c'est le cas pour une grande majorité d'entre elles.)

Cependant, le mode 50Hz est généralement déconseillé.

Le jeu tourne au ralenti sur ma Nintendo Wii PAL.

L'émulateur N64 de la Console virtuelle Wii ne permet pas aux jeux de s'exécuter en mode PAL60. Il est recommandé de charger la chaîne à partir d'une application homebrew séparée permettant de forcer la configuration du mode vidéo sur NTSC. Vous pouvez aussi suivre les instructions ci-dessus pour lancer le jeu en mode 50Hz.

Je n'ai pas de/ne suis pas intéressé par le Transfer Pak !

Le Transfer Pak améliore l'expérience de jeu dans l'extra principal via son interaction direct avec des données de sauvegarde Game Boy.

Cependant, si vous souhaitez vraiment jouer sans Transfer Pak, vous pouvez utiliser ce code de triche pour immédiatement débloquent tous les extras (uniquement à partir de la version v1.02) :

1. Sur l'Écran-Titre, appuyez sur R pour accéder aux Paramètres.
2. Sélectionnez "Vérifier luminosité".
3. Avec les boutons du C-Pad, jouez le chant d'*Ocarina of Time* qui aurait le plus de chances de causer les événements dans l'introduction de *Link's Awakening*. Vous entendrez un jingle qui vous confirmera que le code a été entré correctement.

Aidez-moi, je suis coincé dans le jeu !

Consultez [la soluce sans spoilers](#) sur notre site.

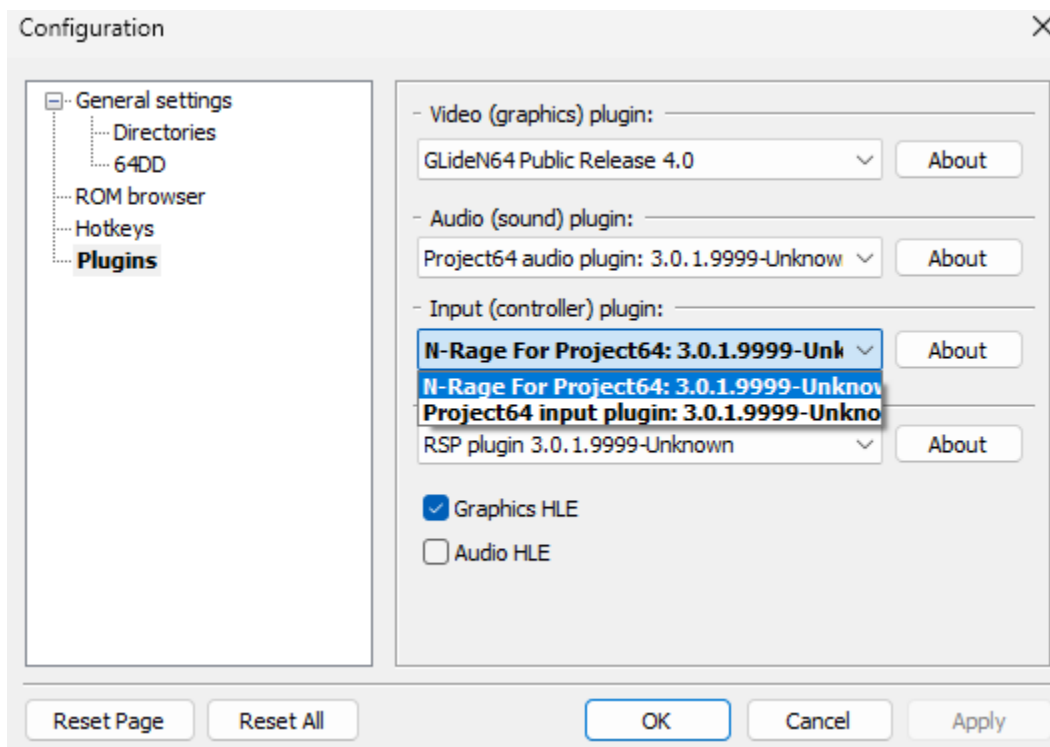
Installation du Transfer Pak

Si vous jouez sur une véritable N64, nettoyez bien votre Transfer Pak, les ports manette de votre console et votre cartouche Game Boy. Veuillez noter que certaines manettes N64 non officielles ne prennent pas correctement en charge le Transfer Pak.

Si vous utilisez un émulateur, utilisez un des guides parmi ceux fournis ci-dessous pour configurer l'émulation du Transfer Pak correctement (les noms de boutons sont aussi fournis en français si votre émulateur est configuré en français quand c'est possible).

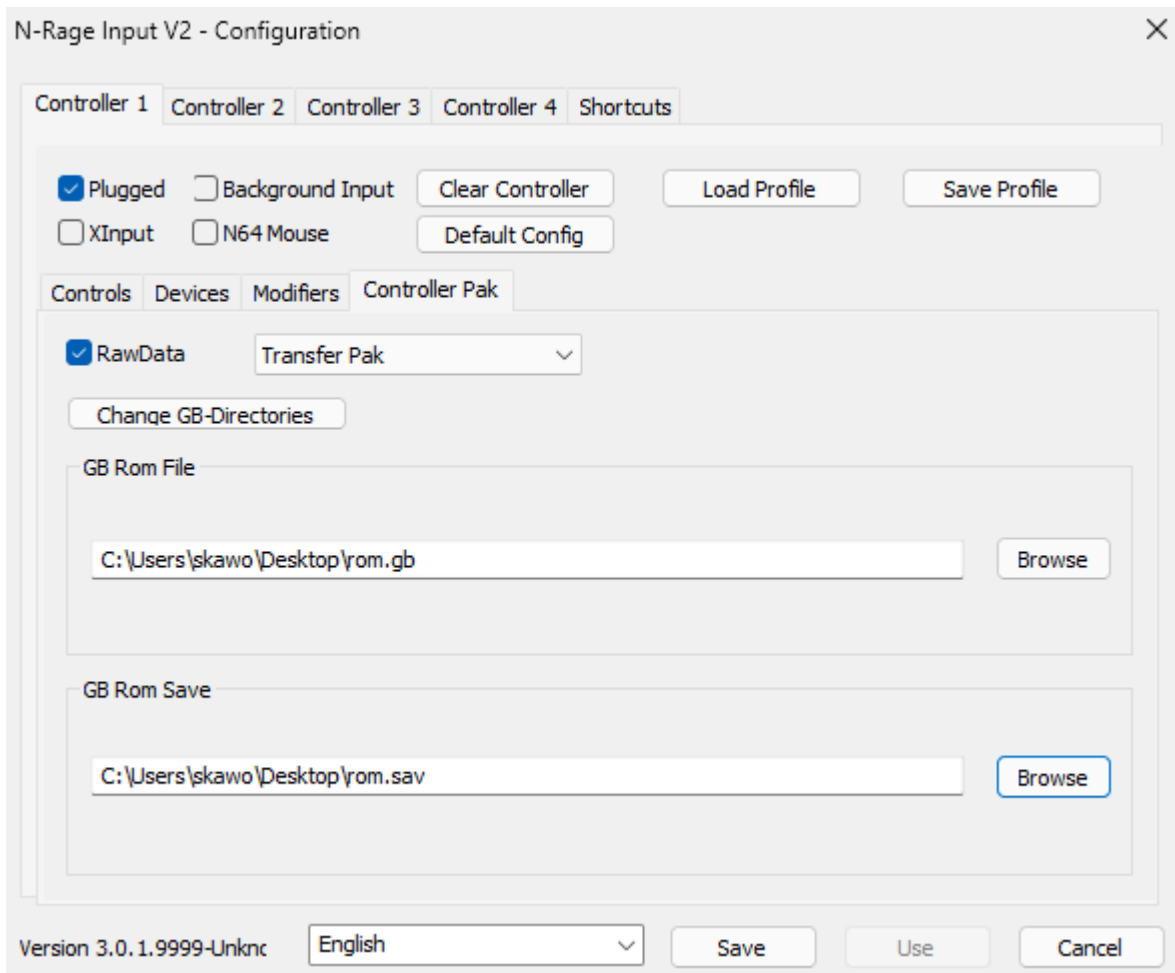
Project64-EM

1. Allez dans Options → Configuration (Paramètres) → Plugins. Vérifiez que votre plugin contrôleur/d'entrée est bien N-Rage For Project64 :



(Suite sur la page suivante)

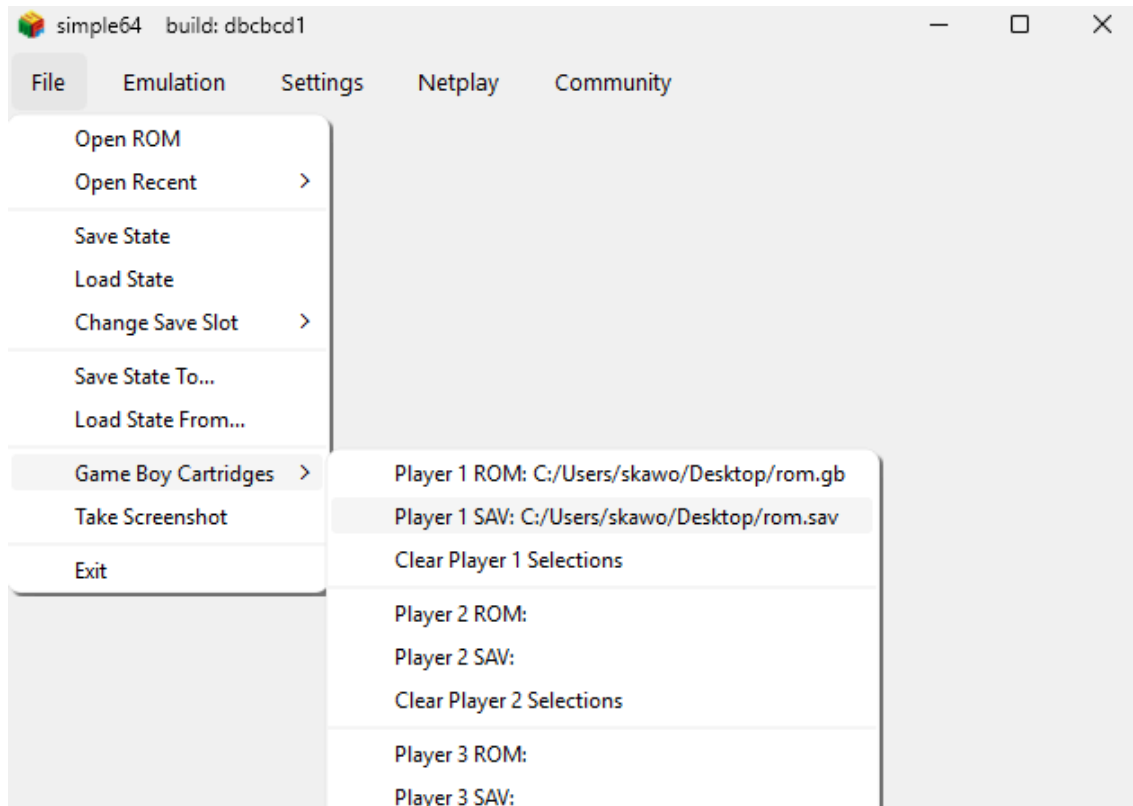
2. Allez dans Options → Input Settings (“Configurer le plugin contrôleur...”), choisissez l’onglet Controller Pak, et changez les réglages comme ceci (les noms de ROM et de fichiers de sauvegarde n’ont pas d’importance) :



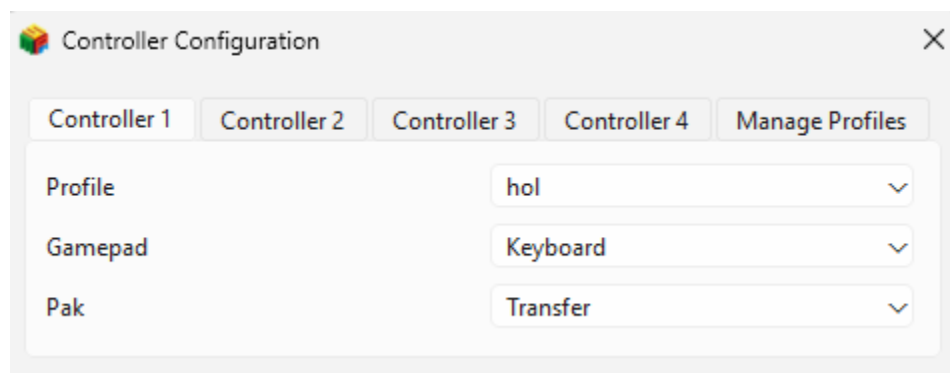
3. Assurez-vous que les fichiers ROM et SAV ne sont utilisés par rien d’autre quand vous lancez Hero of Law.

simple64

1. Dans “File → GameBoy Cartridges”, configurez les fichiers correspondants :

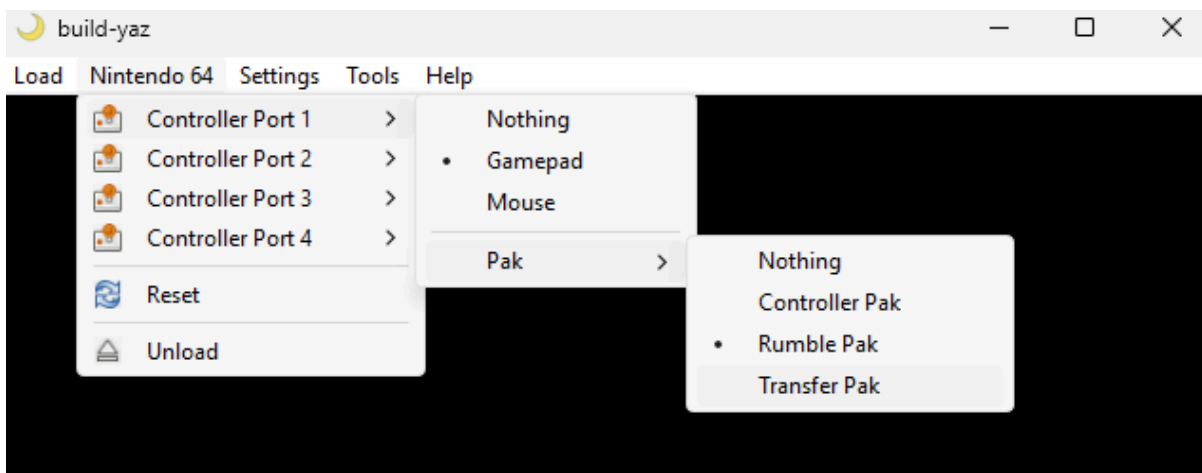


2. Vérifiez que “Transfer” est sélectionné pour le joueur 1 dans Settings → Controller Configuration :



ares

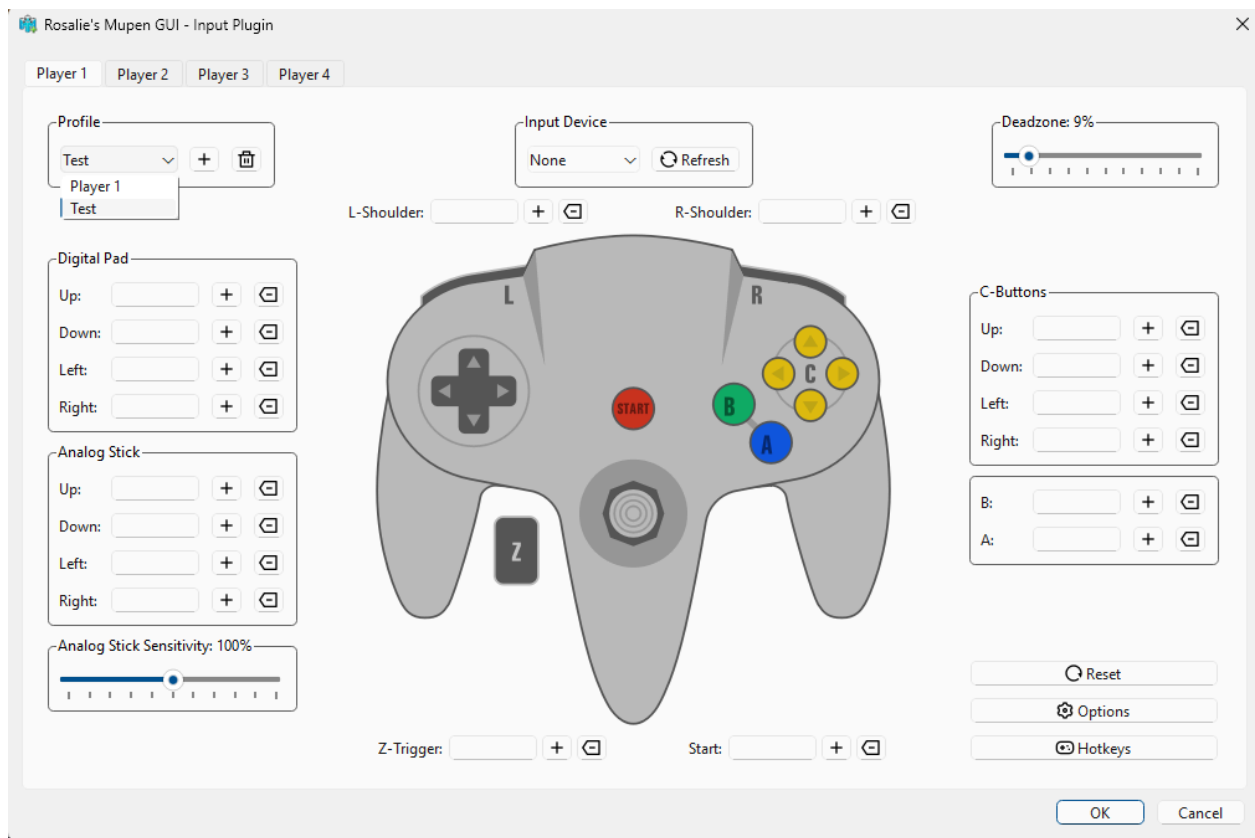
1. Mettez votre ROM Game Boy et la sauvegarde correspondante dans le même dossier.
2. Renommez votre fichier de sauvegarde pour qu'il ait le même nom que votre ROM Game Boy, avec l'extension ".ram". Par exemple, si votre ROM Game Boy est nommée "exemple.gb", le fichier de sauvegarde correspondant devra être renommé en "exemple.ram".
3. Lancez le jeu.
4. Allez dans "Nintendo 64 → Controller Port 1 → Pak" et choisissez "Nothing" (Rien). Puis, dans le même menu, sélectionnez "Transfer Pak".



5. Sélectionnez la ROM Game Boy.

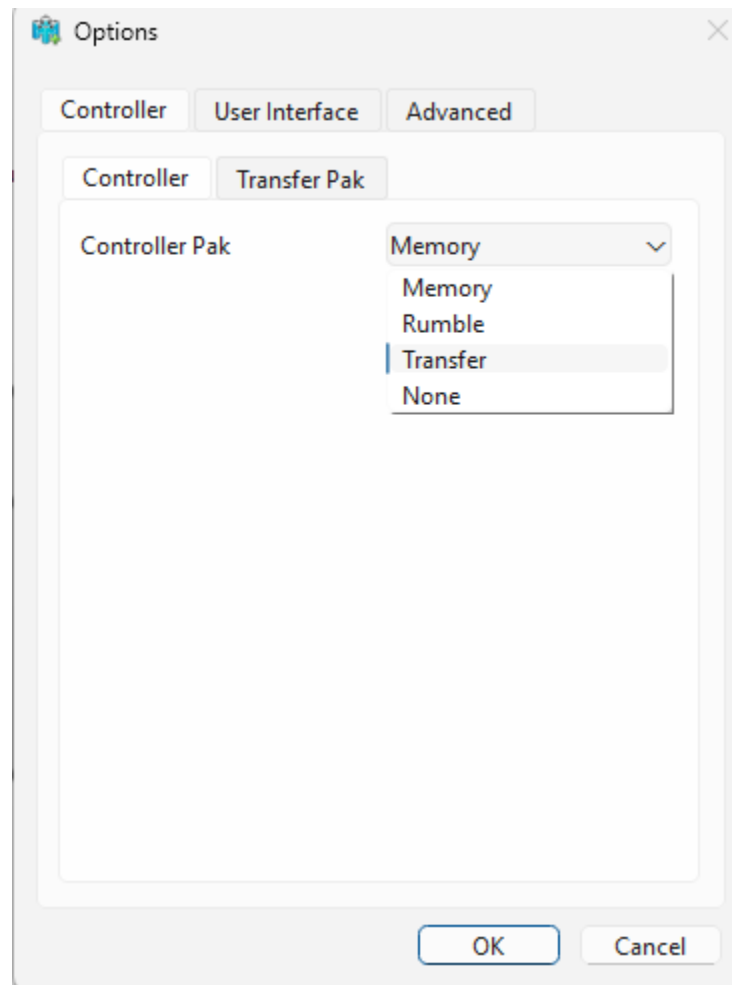
Rosalie's Mupen GUI

1. Allez dans Settings → Input.
2. Créez un nouvel Input Profile (profil de manette). Ensuite, choisissez le profil par défaut, puis sélectionnez de nouveau votre profil personnalisé. Ceci va activer le bouton Options en bas à droite dans la fenêtre :



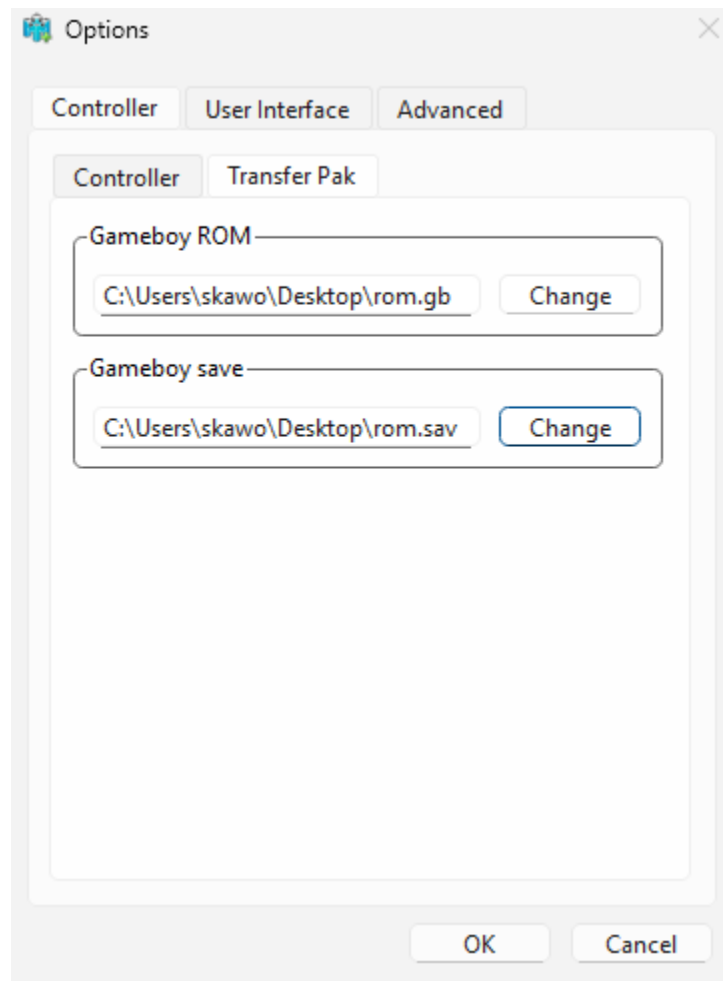
(Suite du guide page suivante)

3. Dans le premier onglet, réglez “Controller Pak” sur “Transfer” :



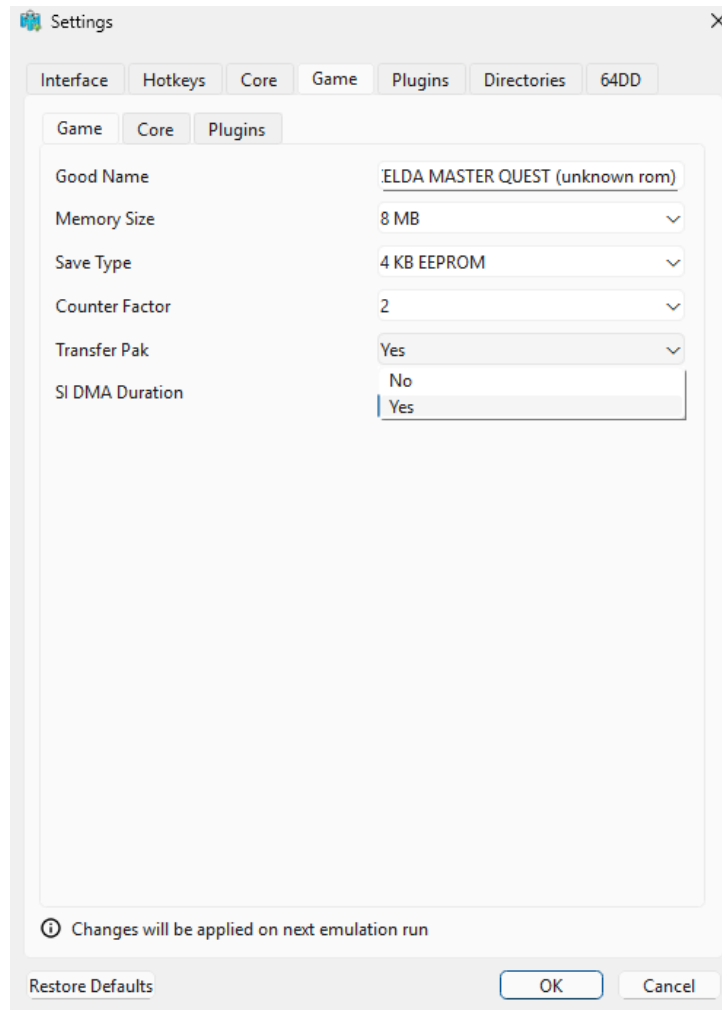
(Suite page suivante)

4. Dans le deuxième onglet, choisissez les fichiers appropriés :



(Suite page suivante)

5. Lancez le jeu, Ouvrez les paramètres (“Settings”), sélectionnez l’onglet “Game” (“Jeu”) et réglez l’option “Transfer Pak” sur “Yes” (“Oui”) :



6. Arrêtez le jeu (F12), puis relancez-le.

Pain à l'Ail

