Newer Team

한국어 번역: 미니오

주변기기 정보

주변기기	설명
메모리 확장 팩 (하이레조 팩) 	플레이 시 **필수**.
64GB 팩 	메인 게임에는 필요하지 않습니다. 단, 특정 게임보이 카트리지를 장착하여 보너스 컨텐츠를 잠금 해제할 수 있습니다. 적절한 시점에 어떤 GB 게임을 접속시켜야 하는지 표시됩니다. (Wii 혹은 Wii U 버추얼 콘솔로 플레이 시 보너스 컨텐츠가 자동으로 잠금 해제됩니다.)
진동 팩 	선택. 언제든 진동 팩과 64GB 팩을 교체하여 사용할 수 있습니다.
음성 인식 모듈 	선택. 북미 버전 (VRU)과 일본 버전 (VRS) 모두 지원되나, 단어는 각각의 언어로만 인식됩니다. (예: "*업젝션 (Objection)!*" vs. "*이기 아리 (異議あり)!*") 모듈은 컨트롤러 2, 3, 4번 소켓에 연결해야 합니다.
N64 마우스 	선택. 특정 게임 모드에서만 사용 가능합니다. 마우스는 컨트롤러 2, 3, 4번 소켓에 연결해야 합니다.

패치 방법

홈페이지에서 “Patch ROM”을 클릭하여[1] 패치 가능한『젤다의 전설 시간의 오카리나』
롬 파일을 업로드합니다.

패치 가능한 롬 파일 (.z64, .n64, .v64):

- 일본판: 1.0, 1.1 / “*Rev A*”, 1.2 / “*Rev B*”, 게임큐브 버전, 마스터 퀘스트 (우라)
- 북미판: 1.0, 1.1 / “*Rev A*”, 1.2 / “*Rev B*”, 게임큐브 버전, 마스터 퀘스트 (우라)
- 유럽판: 1.0, 1.1 / “*Rev A*”, 게임큐브 버전, 마스터 퀘스트 (우라)

『시간의 오카리나』Wii 버추얼 콘솔 WAD 파일을 업로드할 수도 있습니다. 이 경우 웹사이트 패처가 Wii 본체에 홈브류를 통해 설치하거나 Dolphin 에뮬레이터로 플레이할 수 있는 역전용사의 WAD 파일을 생성하게 됩니다. 그래픽 불량이 발생하게 되므로 역전용사 N64 버전 롬 파일을 WAD에 *수동으로* 탑재하지 마십시오. 웹사이트에서 직접 패치된 WAD 파일이면 충분합니다.[2]

『시간의 오카리나』Wii U 버추얼 콘솔에 탑재하고자 하신다면, 16진수 편집기로 역전용사 롬 파일 0x18 주소의 네 바이트를 43 41 46 45 (ASCII 코드 “CAFE”)로 변경하십시오.

『젤다의 전설 컬렉션』의 게임큐브용 에뮬레이터에 탑재하고자 하신다면, 메모리 확장 팩이 에뮬레이션될 수 있도록 시간의 오카리나가 아닌 무쥬라의 가면과 교체해 주십시오. 역전용사 롬 파일을 탑재하기 전에, 0x3B 주소의 제품 코드를 "NZSE"(일본판은 "NZSJ")로 고치고, 파일을 32 MiB로 패딩해야 합니다. (뒤쪽 24 MiB는 아무렇게나 채우세요)

---

[1] 웹사이트 패처와 별개로, xdelta 패치 파일 패키지도 제공하고 있습니다. 모든 종류의 xdelta 패처 (Delta Patcher 등)로 지원되는 롬 파일(.z64/.wad 포맷 한정)에 패치할 수 있습니다. **웹사이트 패처를 사용한다면 필요 없습니다.**

[2] PAL60 모드는 Wii 버추얼 콘솔에서 지원되지 않습니다. 자세한 사항 및 대책은 이곳을 참조하세요.

호환성

『시간의 오카리나』를 구동 가능한 대부분의 에뮬레이터에서는 게임의 주된 파트가 정상적으로 동작합니다.
특별히 권장되는 플랫폼과 그 호환성 및 설명은 다음과 같습니다.

플랫폼	버전	호환성	설명
NINTENDO64 실기	-	완벽	PAL 버전 본체의 60Hz 모드에서는 음높이가 약간 높게 출력될 수 있습니다. 와이드스크린 모드는 권장되지 않습니다. (가독성/성능 저하)
Project64-EM	**v1.0.3**	음성 인식 미지원	GlideN64 그래픽 플러그인과 N-Rage For Project64 입력 플러그인을 사용해 주십시오.
ares	**v144**	음성 인식 미지원	현재 요구되는 하드웨어 사양이 (비교적) 높은 에뮬레이터입니다.
simple64	**v2024.12.1**	음성 인식 지원 미호환 64GB 팩 지원 미호환 마우스 미지원	Newer Team에서 제공하는 본작을 위한 VRU와 64GB 팩 지원이 추가된 커스텀 빌드가 존재합니다. (Windows 전용)
Rosalie's Mupen GUI	**v0.7.9**	음성 인식 미지원	64GB 팩 사용이 번거롭습니다.
Wii 버추얼 콘솔	-	64GB 팩 미지원 마우스 미지원 음성 인식 미지원	64GB 팩 보너스가 자동으로 잠금 해제됩니다. Dolphin 에뮬레이터에서도 동작합니다. (안드로이드 플레이 시 권장되는 플랫폼입니다)
Wii U 버추얼 콘솔	-	64GB 팩 / 마우스 / 음성 인식 미지원	64GB 팩 보너스가 자동으로 잠금 해제됩니다.
젤다의 전설 컬렉션 (게임큐브)	-	64GB 팩 / 마우스 / 음성 인식 미지원	그래픽 버그 다소 있음. 64GB 팩 보너스가 자동으로 잠금 해제됩니다.
gopher64	**v1.0.18**	음성 인식 지원 미호환 마우스 미지원	성능 저하.

권장하지 않음

플랫폼	설명
ParaLLeL N64 / Parallel Launcher	64GB 팩 / 마우스 / 음성 인식 미지원
레트로아크	64GB 팩 / 마우스 / 음성 인식 미지원
Project64	포크 버전인 Project64-EM에 비해 사용이 불편함
Bizhawk	그래픽 문제 / 심하게 느린 로딩 시간 / 조작 반응 느림
CEN64	크래시 발생
M64Plus FZ	그래픽 불량 / 64GB 팩 사용 불가 안드로이드에서 플레이하시려면 Dolphin 에뮬레이터로 Wii 버추얼 콘솔 버전을 구동하시길 권장합니다.
Delta - 게임 에뮬레이터	64GB 팩 / 마우스 / 음성 인식 미지원

문제 해결

64GB 팩 혹은 장착한 게임이 인식되지 않아요.

다음 순서인 "64GB 팩 설정"을 참고하세요.

장착한 게임보이 카트리지의 저장 데이터가 인식되지 않아요.

N64 실기로 플레이 중이시라면, 게임보이 카트리지의 저장 백업용 전지가 작동하는지 확인해 주십시오.

복제 카트리지의 경우, 64GB 팩으로 읽어들일 수 없는 저장 방식을 사용하여 통신이 불가능한 카트리지가 존재하니 유의 바랍니다.

에뮬레이터를 이용 중이시라면, 다음 순서인 "64GB 팩 설정"을 참고하세요.

화면 크기 혹은 위치가 이상해요.

타이틀 화면의 설정 메뉴(R 버튼)에 들어가 스크린 조정 옵션을 선택하세요.

제가 쓰는 PAL TV가 60Hz를 지원하지 않아요.

게임이 켜지는 동안 L과 R 버튼을 동시에 누르고 있다가, 주사율 선택 화면이 나타나면 50Hz 모드를 선택하세요. (대부분의 닥터 카트리지는 제품 코드에 따라 TV 주사율 모드를 설정합니다. 롬 파일 0x3B 주소의 제품 코드가 "CZLP"로 변경되었을 경우에도 해당 화면은 나타납니다.)

단, 50Hz 모드는 일반적으로 권장되지 않습니다.

제가 쓰는 PAL 닌텐도 Wii에서 게임이 버벅거려요.

Wii용 N64 버추얼 콘솔의 에뮬레이터는 PAL60 모드로 게임을 실행하지 못합니다. 비디오 모드를 NTSC로 강제해 주는 별도의 홈브류 어플리케이션을 거쳐서 채널을 실행하시길 권장 드립니다. 혹은 위 문단의 설명을 참조해서 게임을 50Hz 모드로 설정해도 무방합니다.

64GB 팩? 그거 먹는 건가요?

64GB 팩을 사용하면, 게임보이의 저장 데이터와 직접 상호 작용하며 보너스 컨텐츠의 메인 파트를 더욱 풍성하게 즐길 수 있습니다.

그럼에도 정 64GB 팩 없이 즐기시고 싶다면, 다음 비밀 코드로 모든 보너스 컨텐츠를 잠금 해제하시면 됩니다. (v1.02 이후 버전만 가능합니다)

1. 타이틀 화면에서, R 버튼을 눌러 설정을 엽니다.
2. "밝기 체크 샘플"을 선택합니다.
3. C 버튼 4개와 A 버튼을 써서, 『시간의 오카리나』의 연주곡 중 가장 『젤다의 전설 꿈꾸는 섬』의 오프닝에서 일어난 사건을 일으킬 법한 노래를 연주하세요. 코드를 올바로 입력했다면 성공했다는 의미의 효과음이 들릴 겁니다.

도와주세요, 게임 진행을 못하겠어요!

웹사이트에 제공되어 있는 무스포일러 공략 문서의 도움을 받아보세요.

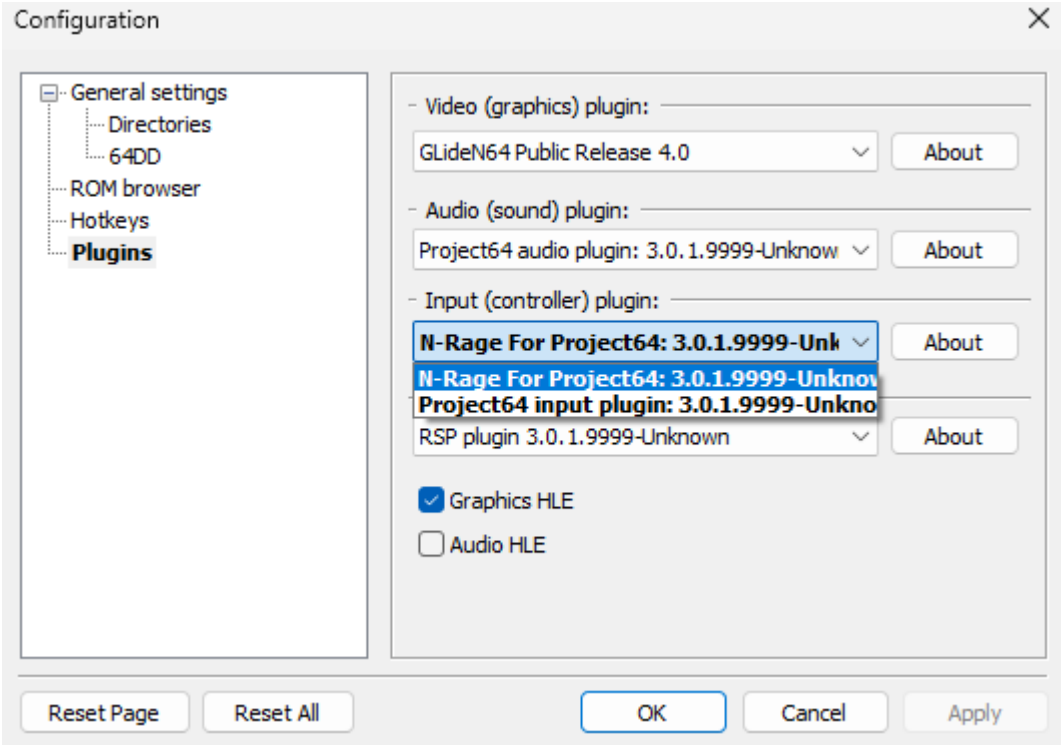
64GB 팩 설정

N64 실기로 플레이하신다면, 반드시 64GB 팩과 N64 컨트롤러 포트, 게임보이 카트리지를 철저히 청소해 두십시오. 일부 비공식 N64 컨트롤러는 64GB 팩과 정상적으로 통신할 수 없음에 유의하십시오.

에뮬레이터를 사용하신다면, 다음 중 해당하는 가이드를 이용해 64GB 팩 데이터가 올바로 설정되도록 조치해 주십시오.

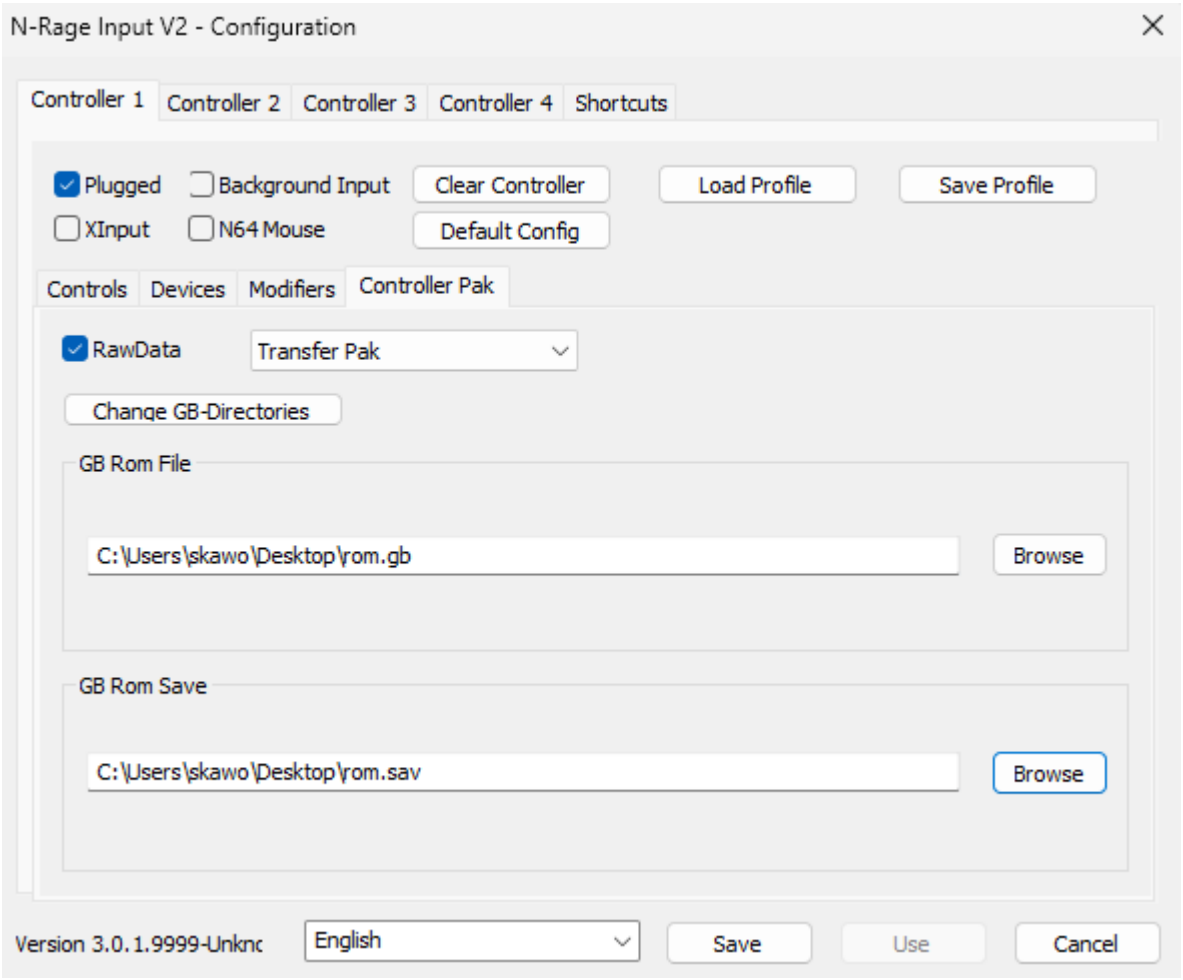
Project64-EM

1. Options → Configuration → Plugins에 들어갑니다. 입력 Input Plugin(입력 플러그인)이 N-Rage For Project64로 설정되어 있는지 확인해 주십시오.



(가이드 다음 페이지에 이어짐)

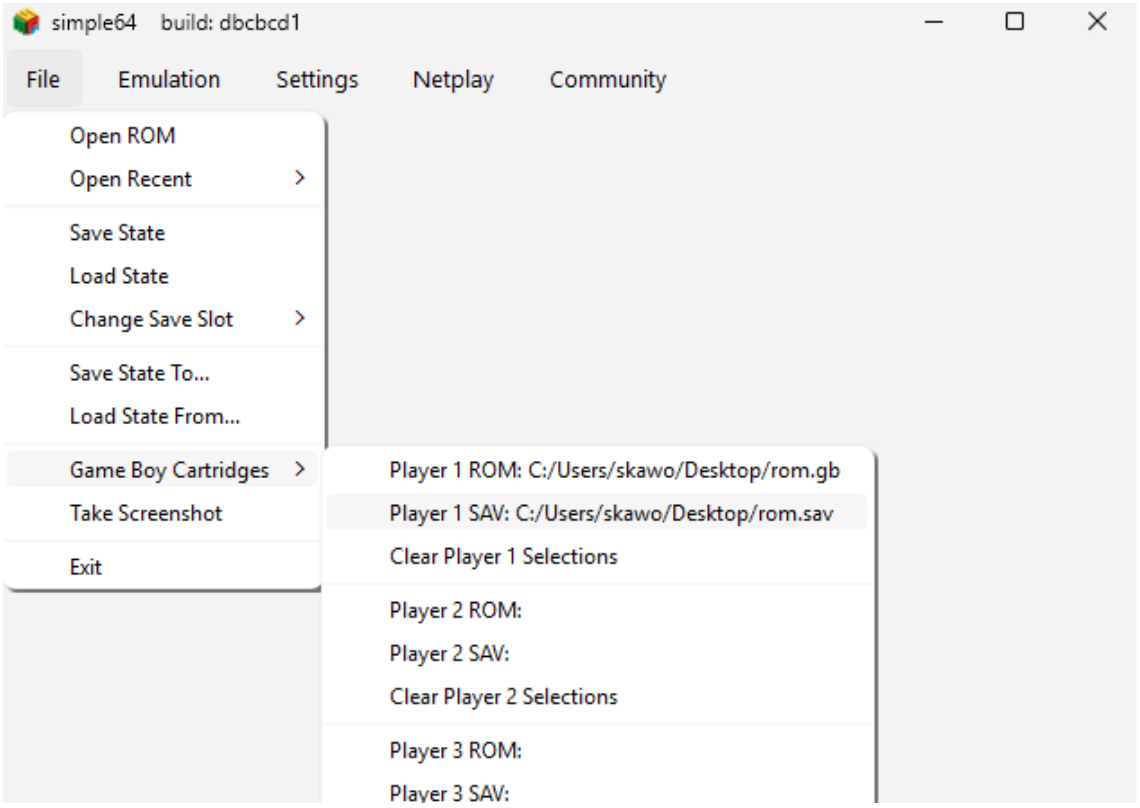
2. Options → Input Settings에 들어갑니다. Controller Pak(컨트롤러 팩) 탭을 선택, 다음과 같이 옵션을 설정합니다. (롬 파일과 저장 파일 이름은 무엇이든 무방합니다)



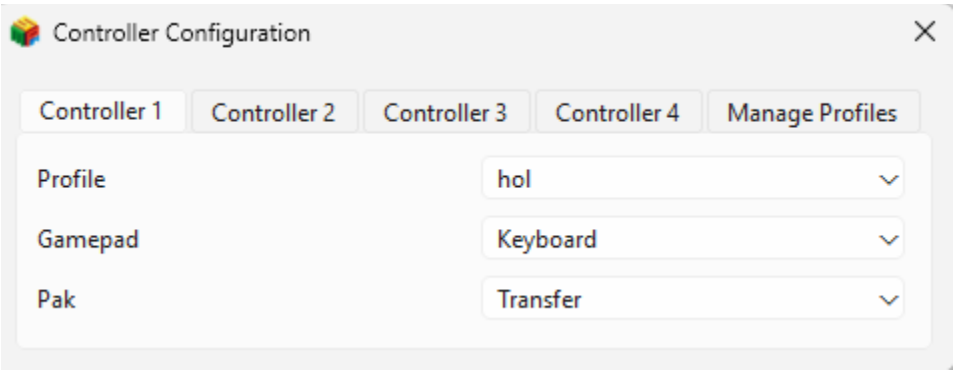
3. 역전용사를 실행하는 동안 롬 파일과 SAV 파일이 다른 프로그램에서 사용되지 않도록 주의하십시오.

simple64

1. “File → Game Boy Cartridges”에서 다음 예시처럼 롬 파일과 SAV 파일을 지정합니다.



2. Settings → Controller Configuration에서 플레이어 1의 컨트롤러 팩이 “Transfer”로 설정되어 있도록 합니다.



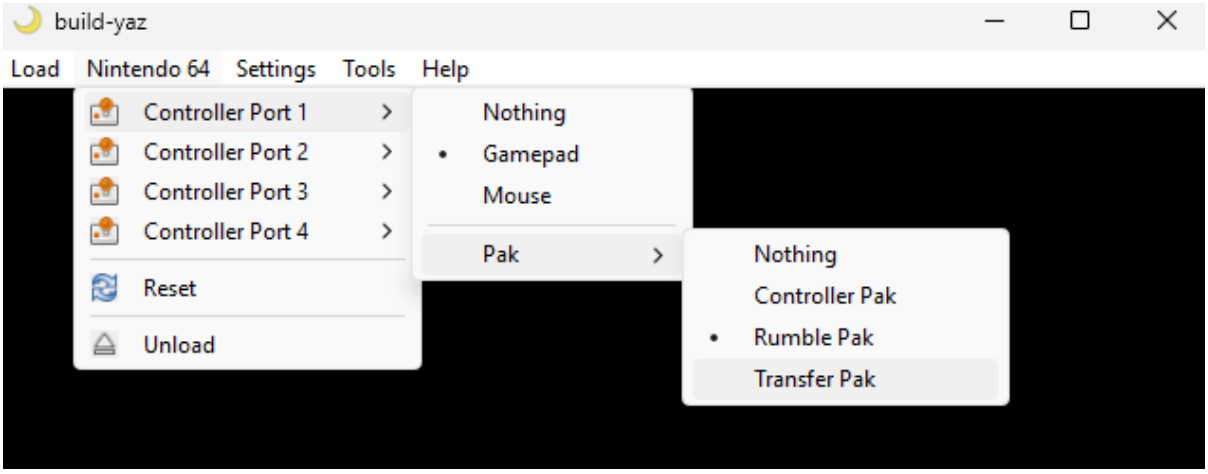
ares

1. 게임보이 롬 파일과 저장 파일을 같은 폴더에 함께 위치시킵니다.

2. 저장 파일의 이름을 게임보이 롬 파일과 동일한 이름으로, 확장자를 ".ram"으로 변경합니다. 예시로, 게임보이 롬 파일의 파일명이 "아무말.gb"라면, 저장 파일의 파일명은 "아무말.ram"이 되어야 합니다.

3. 게임을 실행합니다.

4. "Nintendo 64 → Controller Port 1 → Pak"에 들어가 "Nothing"을 선택합니다. 그 뒤에 다시 같은 메뉴에서 "Transfer Pak"을 선택합니다.

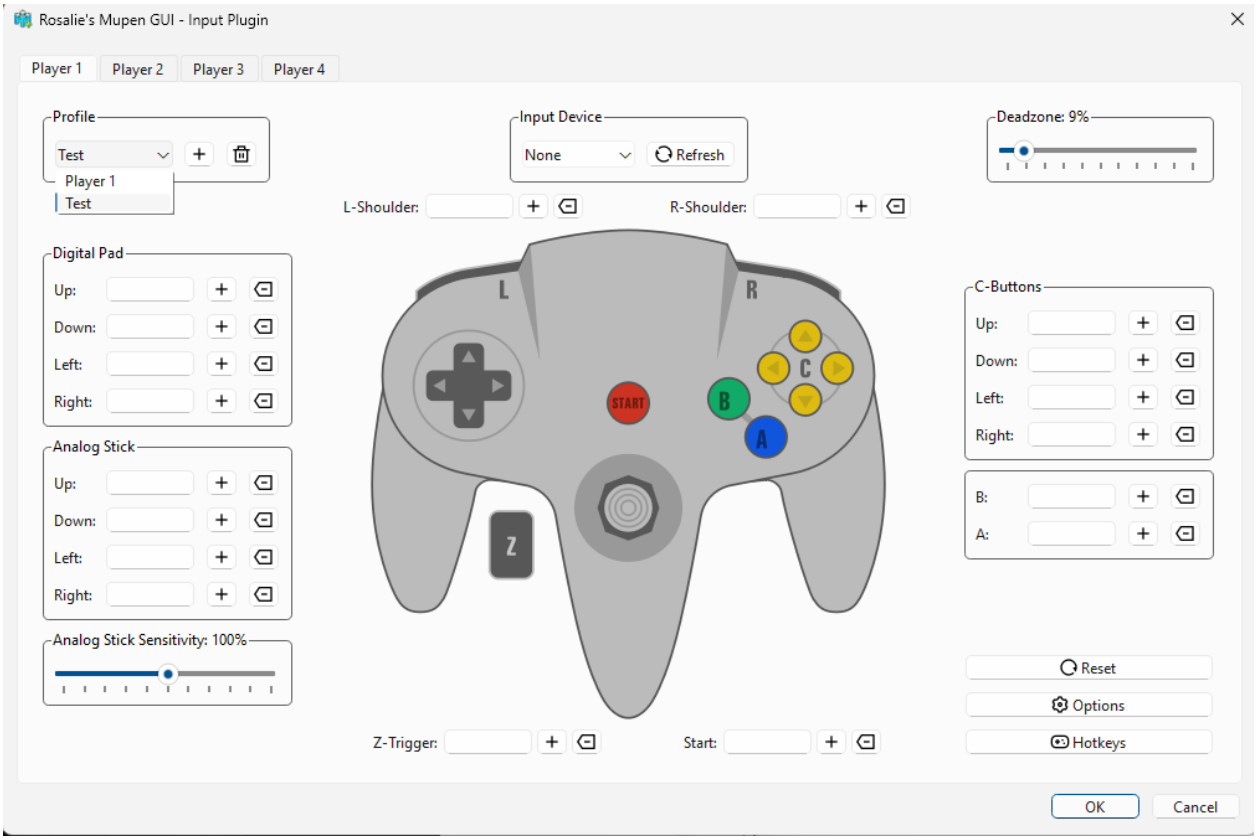


5. 게임보이 롬 파일을 선택합니다.

Rosalie’s Mupen GUI

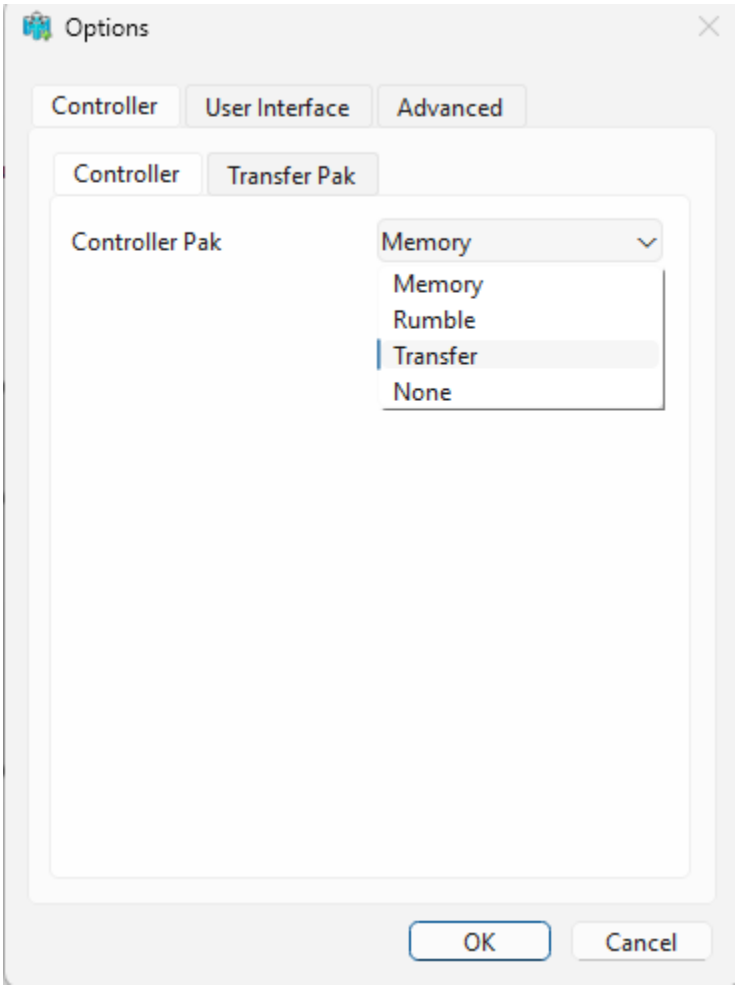
1. Settings → Input에 들어갑니다.

2. 새 Input Profile(입력 프로필)을 생성합니다. 그 뒤에 기본 프로필을 선택하고, 다시 새로 생성한 프로필을 선택합니다. 그러면 다음과 같이 우측 하단의 Options 버튼이 활성화됩니다.



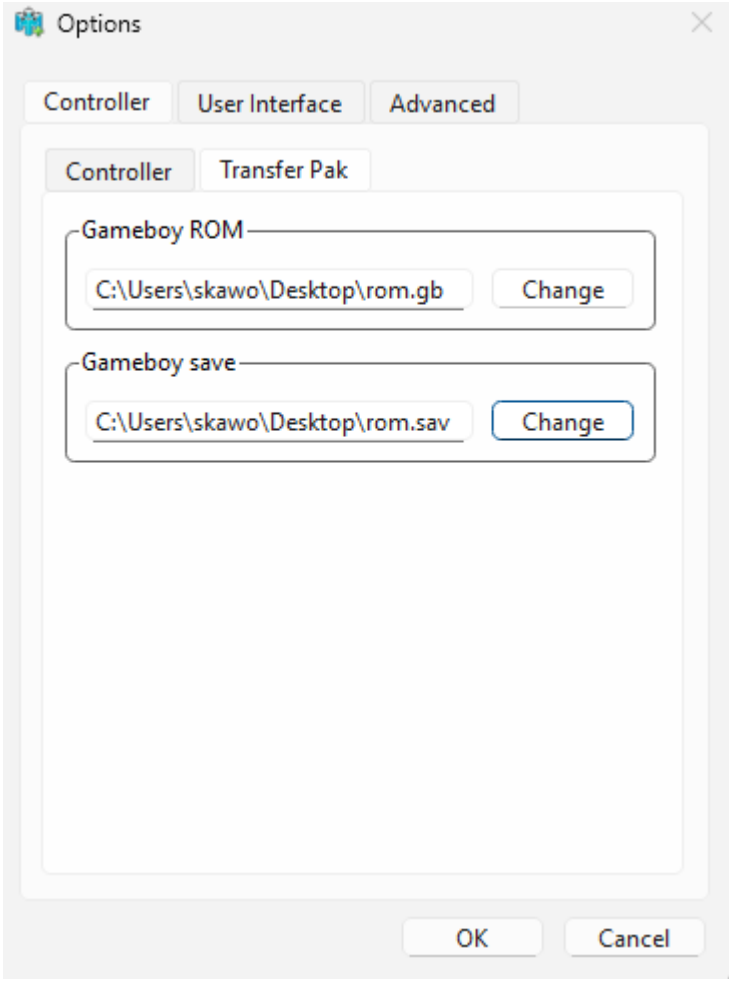
(가이드 다음 페이지에 이어짐)

3. 첫 번째 탭에서, Controller Pak(컨트롤러 팩)을 “Transfer”로 변경하세요.



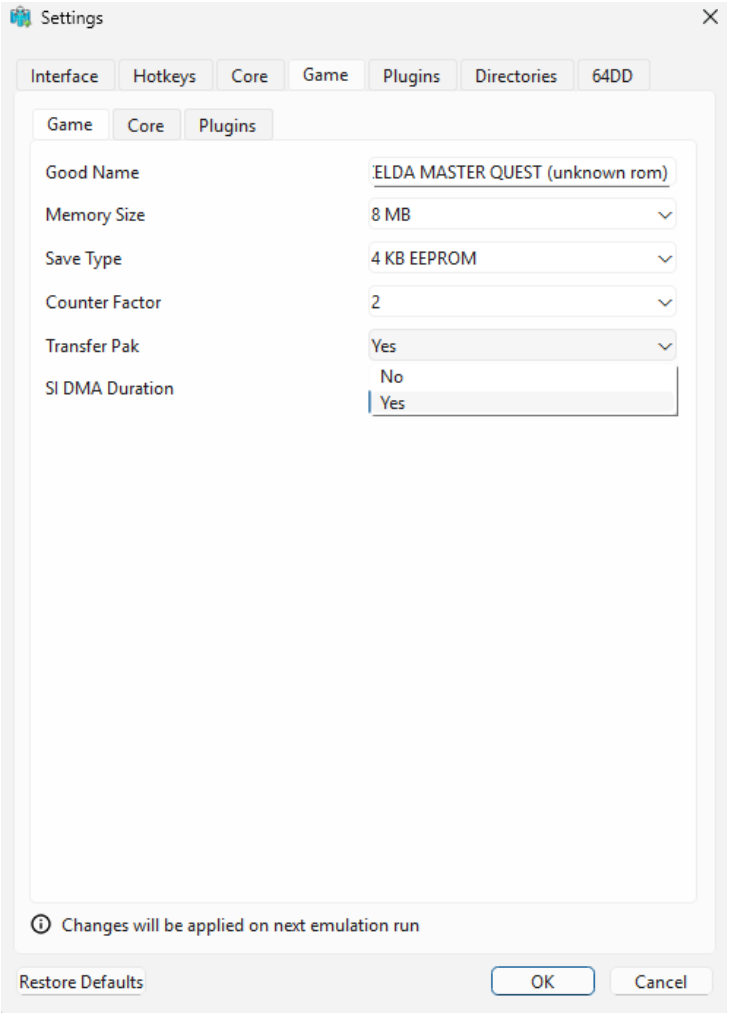
(가이드 다음 페이지에 이어짐)

4. 두 번째 탭에서, 롬 파일과 저장 파일을 각각 선택하세요.



(가이드 다음 페이지에 이어짐)

5. 게임을 구동하고 Settings을 열어, “Game” 탭으로 들어가 “Transfer Pak” 옵션을 “Yes”로 변경하세요.



6. 게임을 종료(F12)하고, 다시 실행하세요.

두쫀쿠