

N64 Passport Plus III

Manuel d'utilisation

Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

1. Introduction

Le N64 Passport Plus III est une cartouche pour N64, qui permet aux jeux PAL de fonctionner sur des consoles NTSC ou vice versa. De plus, il dispose d'une fonction Action Replay avec des codes de triche intégrés. Il permet également de transférer des données entre les Controller Pak N64 et la mémoire intégrée des cartouches de jeu.

2. Installation

- 1) Assurez-vous que la console N64 est éteinte.
- 2) Connectez une cartouche de démarrage à l'arrière du N64 Passport Plus III. Veuillez vous référer au chapitre « 3. Cartouche de démarrage ».
- 3) Connectez la cartouche de jeu au dessus du N64 Passport Plus III.
- 4) Insérez le N64 Passport Plus III dans la console N64. Le III sur l'autocollant doit être à peine visible.
- 5) Allumez la console N64 et le menu principal apparaîtra. Sinon, il peut s'agir de l'un des problèmes suivants.
 - a) Mauvais contact. Dans ce cas, veuillez tout reconnecter et réessayer. De plus, nettoyer les ports avec un caoutchouc peut également aider.

b) La cartouche de démarrage ne fonctionne pas. Dans ce cas, veuillez vérifier si la cartouche répond à toutes les exigences répertoriées dans le chapitre « 3. Cartouche de boot ».

6) Sélectionnez « Démarrer le jeu » (Start Game) puis « Démarrer le jeu sans codes » (Start Game Without Codes). Si le jeu ne démarre pas, vous avez besoin d'un code de démarrage. Veuillez vous référer au chapitre « 4. Codes de démarrage » pour plus d'informations.

3. Cartouche de Démarrage

Voici les exigences de la Cartouche de démarrage :

- 1) Sa région doit être la même que celle de la console, c'est-à-dire une carte PAL pour une console PAL, et vice versa.
- 2) La cartouche n'a aucune protection. Super Mario 64 serait une très bonne cartouche de démarrage.

Remarque : une cartouche de jeu avec mémoire intégrée peut être utilisée comme cartouche de démarrage, mais veuillez noter que la mémoire intégrée de la cartouche de boot peut être effacée. Par conséquent, vous pouvez choisir des cartouche de jeu sans mémoire intégrée comme cartouche de démarrage à la place. Si le jeu nécessite un Controller Pak ou un mot de passe pour enregistrer, il n'a pas de mémoire intégrée.

La liste suivante contient les jeux N64 courants qui n'ont pas de mémoire intégrée :

- Bomberman 64
- Castlevania 64
- Castlevania : Legacy of Darkness

- Duke Nukem 64
- Duke Nukem : Zero Hour
- Excitebike 64
- Extreme G
- Extreme G 2
- International Track and Field 2000
- ISS 64
- ISS 98
- ISS 2000
- Madden 64
- Madden NFL 99
- Micro Machines 64 Turbo
- Mystical Ninja
- NFL Blitz
- NFL Quarterback Club 98/99
- Quake 2
- Rainbow 6
- SF Rush 2049
- Shadowman
- South Park Rally

4. Codes de Démarrage

Voici une liste alphabétique liste des jeux nécessitant des codes de démarrage. Si le jeu en nécessite un mais qu'il n'est pas intégré au N64 Passport Plus III, le code sera indiqué à côté du nom du jeu. Cette liste n'est pas exhaustive, mais vous devriez pouvoir le faire fonctionner avec l'un de ces codes.

Liste des jeux avec le code de démarrage :

- 1080 Snowboarding (US/JAP) : 1080 Boot Code
- Command and Conquer (US) : Lamborghini Boot Code
- Diddy Kong Racing (US) : 1080 Boot Code
- Hey You, Pikachu (US) : E93D0054 003F
- Mario Party 2 (US) : Lamborghini Boot Code
- Mario Tennis (US) : Starfox 64 Jap Boot Code
- Nascar 99 (US) : Starfox 64 Jap Boot Code
- NBA Courtside (US) : 1080 Boot Code
- NBA Courtside 2 (US) : Lamborghini Boot Code
- Ogre Battle 64 (US) : E93D0054 003F
- Pokemon Snap (US) : 1080 Boot Code
- Rugrats (US) : Starfox 64 Jap Boot Code
- Sin and Punishment (JAP) : E93D0054 003F
- Super Smash Bros (US) : 1080 Boot Code
- WCW Backstage Assault (US) : E93D0054 003F
- WWF No Mercy (US) : Lamborghini Boot Code
- Yoshi's Story (US/JAP) : Yoshi's Story Boot Code

5. Saisie/Sélection de Codes

Procédures de sélection des codes de démarrage/codes de triche :

1) Sélectionnez « Sélectionner les codes de triche » (Select Cheat Codes) dans le menu principal.

2) Faites défiler jusqu'au nom du jeu concerné, appuyez sur A pour le sélectionner, sélectionnez ou désélectionnez les codes afin que les seuls codes en vert soient le code de démarrage et les codes de triche que vous souhaitez utiliser.

3) Appuyez deux fois sur B, sélectionnez « Démarrer le jeu » (Start Game), sélectionnez « Démarrer le jeu avec les codes sélectionnés » (Start Game with Selected Codes) et le jeu démarre.

Procédures de saisie de nouveaux codes de démarrage/codes de triche :

1) Sélectionnez « Sélectionner un code de triche » (Select Cheat Code) dans le menu principal.

2) Sélectionnez « Nouvelle partie » (New Game). Cela créera une nouvelle entrée de jeu.

3) Saisissez le nom du jeu à l'aide du clavier à l'écran. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur B et sélectionnez « Enregistrer » (Save).

4) Sélectionnez « Nouveau code » (New Code), saisissez la description du code. Si vous saisissez un code de démarrage, veuillez le nommer « BOOT CODE ».

5) Saisissez le code de démarrage/code de triche. Appuyez sur B et sélectionnez « Enregistrer » (Save).

6. Gestionnaire de cartes mémoire

Le gestionnaire de cartes mémoire vous permet de transférer la sauvegarde de jeu entre le Controller Pak ou la mémoire intégrée des cartouches de jeu. L'interface du gestionnaire de cartes mémoire est conviviale, vous pouvez contrôler le pointeur à l'aide du stick analogique ou de la croix directionnelle.

7. CREDIT

Quelques idées et données dans ce manuel d'utilisation proviennent de « N64 Passport Plus III Mini-FAQ », par Olly Dean (nekofever@hotmail.com).

Les marques déposées et les marques commerciales désignées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Le N64 Passport Plus III est entièrement conçu et développé en interne par EMS PRODUCTION LIMITED.

EMS Production Ltd
www.hkems.com
sales@hkems.com