



Hors série
Tout copier

HORS-SÉRIE

PIRAT'Z

HACKERS & GAMERS



2€

Tout
Copier

CD, DVD, JEUX VIDEO
CONSOLE ET PC...

Le mode d'emploi ultime
pour tout copier,
graver, dupliquer, cloner

HORS-SÉRIE

OVERCLOCKING

FEVRIER 2003

n°3

LE 1^{ER} JOURNAL DE LA PERFORMANCE INFORMATIQUE **NEWS**

SCOOPI MONDIAL

PREMIER TEST DE L'ASUS P4SDX/SIS655...
Et notre concours pour la gagner!!!

TEMPERATURE
EXTREME
BOITIER
VAPOCHILL
-32°!



**COMMENT
OPTIMISER
SA CARTE
GRAPHIQUE**



3,90 € BIMESTRIEL

BANC TEST
**4 CARTES MERES
NFORCE 2
POUR AMD ATHLON**

CONSEILS
**■ COMMENT BIEN
FLASHER SON BIOS
■ BOOSTER UN DISQUE**

DÉJÀ DISPO DANS LES KIOSQUES

EDITO Qui n'a jamais dû racheter son jeu favori, un album ou un DVD après avoir abîmé celui-ci ? Nous allons vous dévoiler comment, grâce aux technologies modernes, et notamment grâce à l'outil informatique, il est aujourd'hui possible de ne plus se retrouver dans une telle situation. En effet, il est possible d'absolument TOUT COPIER, et ceci malgré les diverses et sans cesse renouvelées protections mises en place par les éditeurs.

Cet ouvrage a pour objectif de vous permettre d'effectuer des « copies de sauvegarde » de tous les principaux médias disponibles actuellement sur le marché.

Ces copies ne doivent en aucun cas être destinées à la vente ou à la distribution publique comme le spécifie le code de la propriété intellectuelle de 1992 :

Art. L. 122-5 :

2° Les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, à l'exception des copies des œuvres d'art destinées à être utilisées pour des fins identiques à celles pour lesquelles l'œuvre originale a été créée (modifié par la loi n° 94-361 du 10 mai 1994) « et des copies d'un logiciel autres que la copie de sauvegarde établie dans les conditions prévues au II de l'article L. 122-6-1 » (L. n° 98-536 du 1er juill. 1998, art. 2).

Il faut savoir que vous êtes limité à une unique copie par personne et par original que vous possédez.

Nous allons vous donner les moyens d'effectuer des copies de jeux pour les consoles récentes (Playstation1/2, Dreamcast, ...), les jeux PC, les albums audios (MP3), et enfin les DVD (les fameux Divx ;-)).

Tout le matériel que nous utiliserons pour réaliser ces copies est compatible PC. Les logiciels à utiliser seront décrits pour les systèmes d'exploitation Windows et Linux (s'ils sont disponibles).

Il nous faut d'abord faire la distinction entre copie d'une œuvre du domaine littéraire (et/ou artistique) : les albums de musique sur supports CD, les œuvres audiovisuelles sur DVD, et la copie d'une œuvre du domaine informatique, qui regroupe les logiciels.

On se posera aussi la question de savoir dans quelle catégorie classer les œuvres multimédia, les CDROM et les jeux vidéo.

Compte tenu de l'état actuel du droit, même si des évolutions sont à prévoir et afin que vous n'encouriez aucun risque, nous vous recommandons de considérer que les œuvres multimédia, parce qu'elles intègrent un ou plusieurs logiciels, sont assimilées à des logiciels au sens des dispositions légales.

SOMMAIRE

COPIER VOS DVD

P 4

- Qu'est-ce que le DivX
- Créer un DivX
- Rassembler la partie audio et partie vidéo
- Les players pour DivX

COPIER VOS DVD SOUS LINUX

P 18

COPIER VOS JEUX PS1 ET 2

P 20

- Playstation1
- Playstation2
- Méthode pour les jeux sur DVD

COPIER VOS JEUX DREAM CAST

P 22

COPIER VOS JEUX GAME BOY ADVANCE

P 23

- Le software
- La sauvegarde d'un ROM
- Explication des options de menu de configuration
- Les Patches

COPIER VOS JEUX PC

P 25

- Les différentes protections
- Copier vos jeux sur des CD-ROM protégés

COPIER VOS JEUX PSX SOUS LINUX

P 28

URLS INDISPENSABLES

P 29

PIRAT'Z
HACKERS & GAMERS

est édité par **PUBLIA**
2 bis rue Dupont de l'Eure 75020 Paris
Directeur de Publication : Olivier André
Conception Graphique : O2prod@cmpfrance.com
Illustrations : Lechatkitu

Imprimé par Imprimeries
de Champagne

issn en cours, commission paritaire en cours,
dépôt légal à parution,

PUBLIA©2002

QU'EST-CE QUE LE DIVX ;-)?

A l'origine, DivX était un système de location de cassettes vidéo créé aux Etats-Unis. Il n'a pas survécu à cause du manque d'intérêt des producteurs et distributeurs.

Le système DivX ;-) présenté ici est, par contre, un algorithme de compression de fichiers vidéo qui a pour but de compacter un film en DVD sur un simple CD-ROM tout en conservant une qualité

sonore et visuelle exceptionnelle. Il est orthographié avec un X majuscule et un « smiley » clignant de l'œil en référence au défunt system DivX cité précédemment.

L'algorithme de compression DivX a été créé par deux informaticiens qui ont souhaité rester inconnus. L'un, français, est connu sous le pseudo de « Gej », et l'autre, allemand, sous celui de « Max

Morice ».

L'algorithme en question est une version améliorée de l'algorithme Mpeg4 de Microsoft, destiné à compresser uniquement les fichiers vidéo de Microsoft .ASF que l'on trouve sur internet. Mais nos deux informaticiens ont trouvé le moyen de modifier l'algorithme, de l'associer avec le très populaire format Mp3 pour l'utiliser avec les fichiers .AVI.

CRÉER UN DIVX

Il existe plusieurs méthodes permettant la création de DivX, cela en fonction du résultat souhaité et de la complexité du logiciel utilisé.

UTILISATION DU LOGICIEL EASYDIVX (debutant)

/!\ Commencer tout d'abord par lire votre DVD avec votre logiciel de lecture de DVD habituel.

En sélection automatique, EasyDivx va détecter le film du DVD et sélectionner les fichiers .vob qui y correspondent. Dans ce mode uniquement, Easy-

Divx va recommander un frame rate (), déterminer la longueur du film et son ratio. Il est également possible de les sélectionner manuellement et ainsi d'intégrer à la sélection les bonus du DVD. Utiliser alors la méthode glisser/coller. Les fichiers

sélectionnés seront décryptés et copiés sur le disque dur. Si les fichiers décryptés sont déjà sur le disque, sélectionner **Select Files From Hard Disk**, puis pointer le dossier contenant ces fichiers. Toutes les fichiers .vob de ce dossier seront encodés.

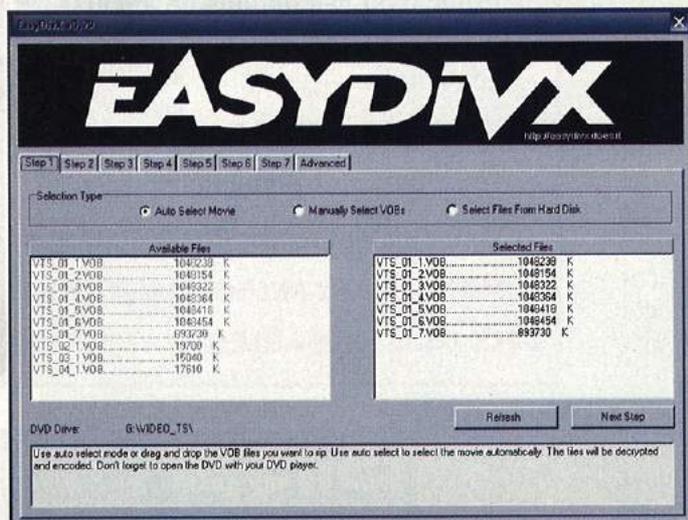
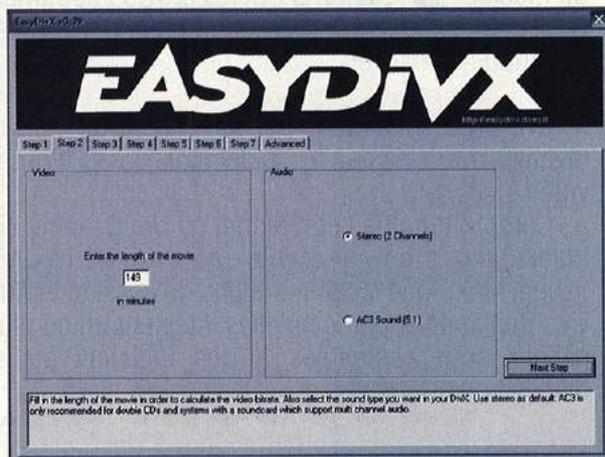


Figure 1, EasyDivX va déterminer la longueur du film et son ratio. Il est également possible de les sélectionner manuellement.

Entrer la longueur du film pour le calcul du bitrate () vidéo. Faire tenir une minute d'un film long sur le disque nécessitera moins d'espace que pour un film court, en contrepartie, la qualité sera moins bonne. Avec le mode **Auto Select Movie**, EasyDivx va automatiquement déterminer la longueur du film. Sélectionner ensuite l'encodage audio, en stéréo par défaut (figure 2).



Figure 2, saisir la longueur du film ou laisser le mode Auto Select Movie la sélectionner. Choisir ensuite l'encodage audio, en stéréo par défaut.



La bande son du film sera extraite puis encodée en format .mp3 ou AC3, également connu sous le nom Dolby Digital, format audio digital des laboratoires Dolby Labs. Ce format peut supporter plus de 5.1 canaux audio. En sélectionnant AC3, la bande son originale du DVD est conservée dans le format DivX. Le format AC3 est uniquement recommandé pour les doubles CD parce qu'il laisse plus de place à la vidéo. Celle-ci sera donc de meilleure qualité. Si on utilisait AC3 pour un seul CD, la bande son prendrait trop de place pour que la vidéo soit de bonne qualité. Il est à noter que la bande son AC3 n'a aucun intérêt si l'utilisateur ne possède pas de home cinéma

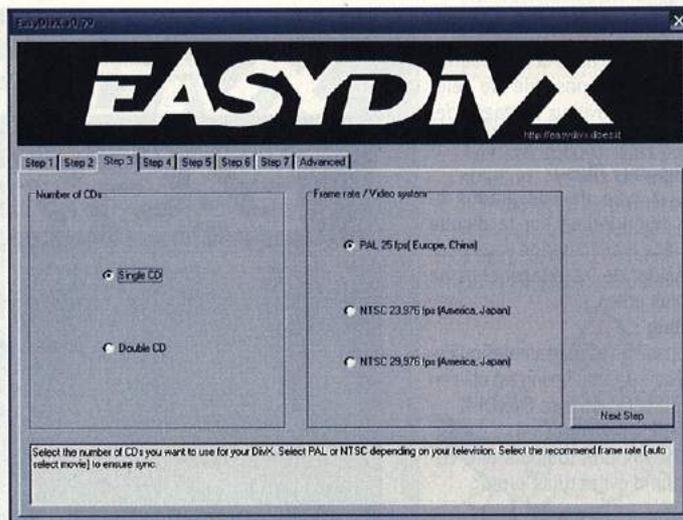


Figure 3, sélectionner le nombre de CD à utiliser pour la création du DIVX et le format, PAL ou NTSC.

adéquat. Choisir le nombre de CD à utiliser pour la création du DivX (figure 3). Dans le cas où on

sélectionne le mode Single CD (un seul CD), la qualité sera moins bonne que pour deux CD. Cependant, le temps d'encodage et l'espace disque dur nécessaire seront moindres, tout comme la Sélectionner le format PAL ou NTSC (figure 3), suivant le framerate du DVD original (ces informations se trouvent au dos de la pochette de votre DVD). Cette sélection est très importante pour assurer la synchronisation entre la vidéo et la bande son lors de la lecture.

Opter ensuite pour le codec vidéo (figure 4). DivX 4 2-pass donne une bonne qualité mais demande plus de temps que les autres codec. Il analyse chaque image pour ajuster le débit vidéo suivant le mouvement de l'image (fixe ou non). DivX 3.11 est une solution plus simple pour les machines lentes et encode relativement rapidement.

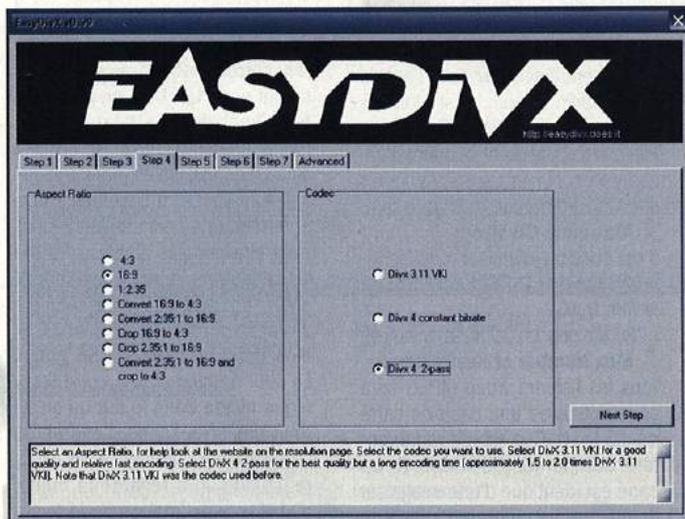
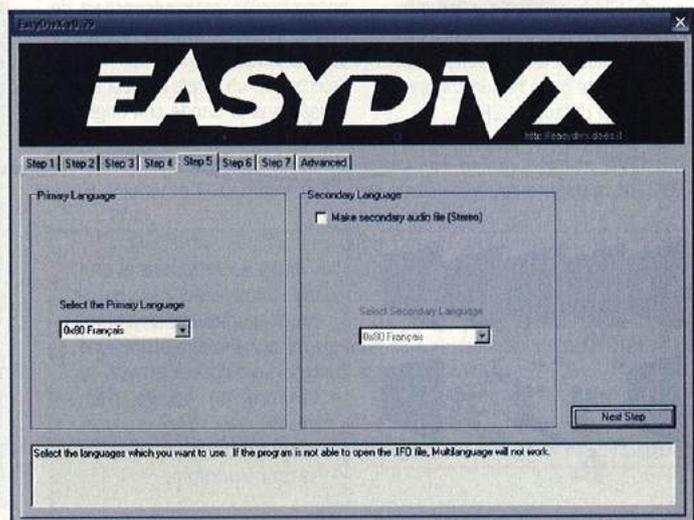
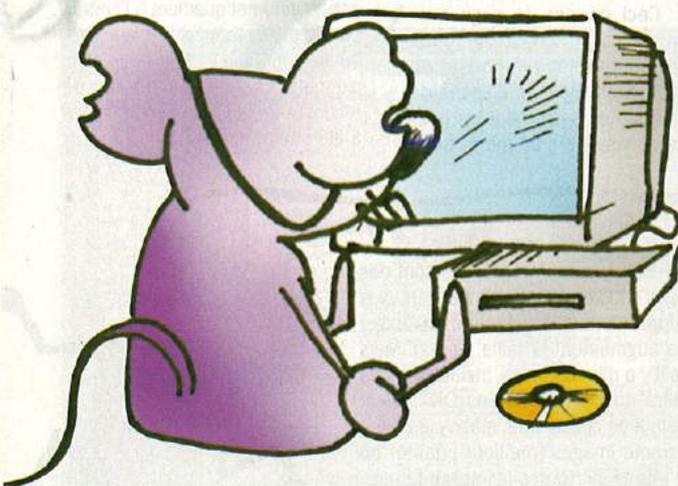


Figure 4, opter pour le codec vidéo.

Sélectionner la langue du film (celle dans laquelle les acteurs dialogueront), (figure 5). Le multi-langue ne peut être choisi que pour les DivX utilisant le format MP3. Le fait d'utiliser le multi-langue peut réduire la qualité vidéo. Pour faire apparaître des sous-titres, activer Create Subtitle Files. Toutes les langues seront copiées en même temps.

Figure 5, sélection de la langue du film (celle dans laquelle les acteurs dialogueront).



Cocher la case Shut Down When Ready permettra à votre ordinateur de s'éteindre automatiquement à la fin de l'encodage.

Opter pour le répertoire dans lequel vous souhaitez sauvegarder le fichier. Les sous-répertoires easydivx_vob, cd1 ainsi que cd2 pour l'option double CD y seront créés. Tous les fichiers temporaires seront placés dans easydivx_vob. Le film finalisé sera placé dans cd1 (et cd2 pour l'option double CD).
/!\ Vérifier que votre espace disque est suffisant pour effectuer ces opérations.

OPTIONS AVANÇÉES

GENERAL SETTINGS

Programs language :

Il est possible de choisir le langage

du programme avec cette option. Il est également possible de télécharger de nouveaux langages depuis internet.

Temporary files :

EasyDivX crée de très grands fichiers temporaires sur le disque dur. Grâce à cette option vous pouvez décider de les effacer si ils ne sont plus utiles.

Debug :

Fait apparaître les programmes qu'EasyDivX utilise. Cette option est utile en cas de problèmes avec EasyDivX.

Check User Input :

Cette option doit toujours être cochée afin d'éviter toute erreur.

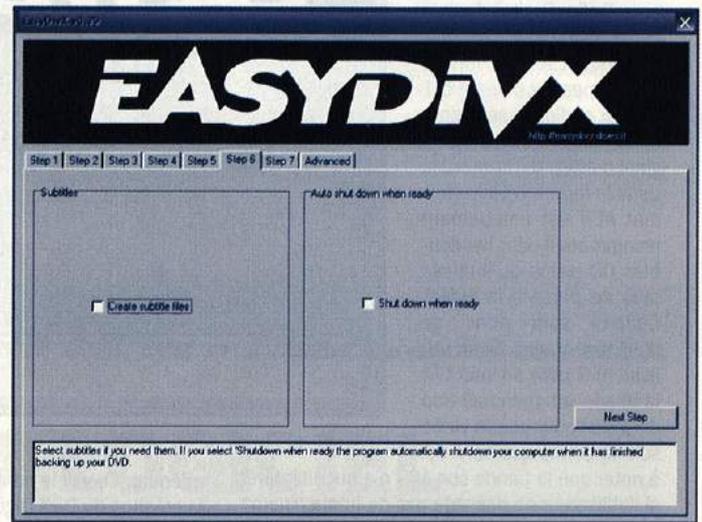


Figure 6, activer Create Subtitle Files permet de faire apparaître les sous-titres.

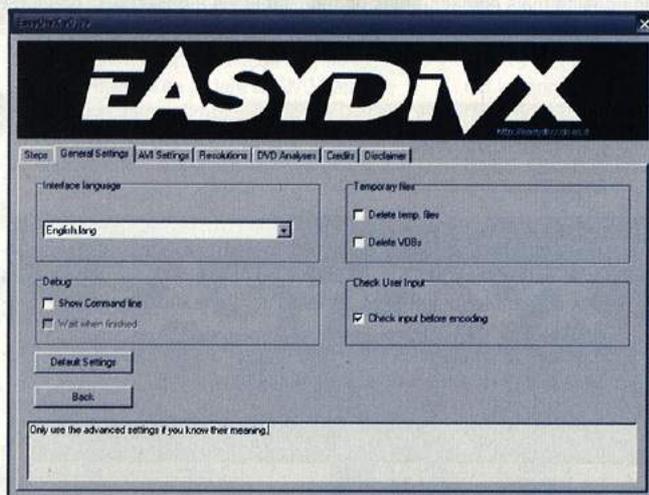


Figure 7, les paramètres généraux d'EasyDivX.

AVI SETTINGS

Stéréo audio :

Il est possible de normaliser le canal audio du DivX avec la fonction normalise. Elle consiste à trouver le volume sonore le plus haut de la bande son originale et d'augmenter le niveau du reste de la bande sonore. Le gain par défaut est 280.

Bitrate :

Il est également possible de sélectionner le bitrate des MP3, de 96, 128, 160 et 196 kps. Plus le bitrate est élevé, plus le son sera de bonne qualité, mais nécessitera de place, laissant moins d'espace pour la vidéo. Sélectionner un bitrate inférieur à celui utilisé dans la bande son originale.

Deinterlacer :

Si vous possédez un DVD dont l'image est entrelacée, utiliser l'option Deinterlacer option. Il est alors recommandé d'employer Sharpening Filter. Avec cette dernière option, l'encodage peut durer jusqu'à 20 heures sur un ordinateur peu puissant.

Maximum CD size :

Il est possible d'utiliser tout l'espace disque du CD-ROM pour stocker le film DivX (785 Mo pour un CD de 90 minutes).

Max Number of Keyframes :

Tous les fichiers vidéo MPEG sont construits avec une base de carré de 16 x 16. Ces carrés représentent des portions d'image. Si un carré est identique d'une image sur l'autre, ce morceau de l'image ne sera pas encodé une deuxième fois. Ceci permet de gagner de l'espace. Ce « découpage » est prévu pour un ratio important de compression. Dans une scène de discussion où seulement les bouches et visages s'animent, alors

que le plan est fixe et que la caméra ne bouge pas, seuls les carrés correspondant aux bouches seront encodés. Cela ne représente qu'une infime partie de l'image. Parce que l'image est une succession de carrés, il n'est donc pas nécessaire d'avoir encodé une image entière pour afficher celle-ci. Ainsi, pour cinq images successives, on ne charge que le carré qui change entre l'image 1 et 2, puis celui qui change entre l'image 2 et 3, et ainsi de suite jusqu'à la 5e image. Le seul problème lié à cette technique réside dans le fait qu'on ne peut pas sélectionner l'endroit où l'on souhaite commencer la lecture. Lorsqu'on a regardé la moitié d'un film puis interrompu la lecture, il est par exemple impossible de revenir automatiquement à l'endroit où elle a été stoppée. Le player (généralement Media Player) doit alors examiner chaque image avant de reconstruire le film à l'endroit où il a été interrompu.

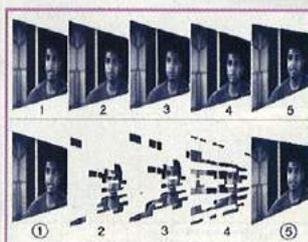
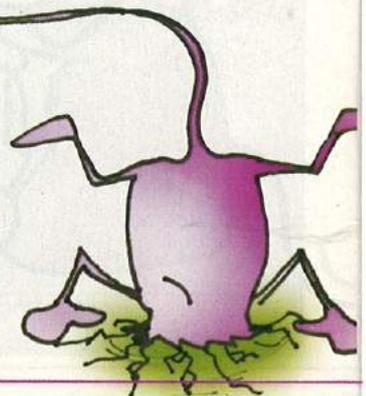


Figure 8, dans une scène de discussion où seulement les bouches et visages s'animent alors que le plan est fixe et que la caméra ne bouge pas, seuls les carrés correspondant aux bouches seront encodés.

Parce que les images clés sont des images entières et donc contiennent plus d'informations que des carrés d'image, elles augmentent la taille du film. Mais plus il y a d'images clés, meilleure est la qualité du DivX. Dans EasyDivX, il est possible de choisir une image clé toutes les trente images (meilleure qualité) ou une image clé toutes les soixante images (moins bonne qualité).



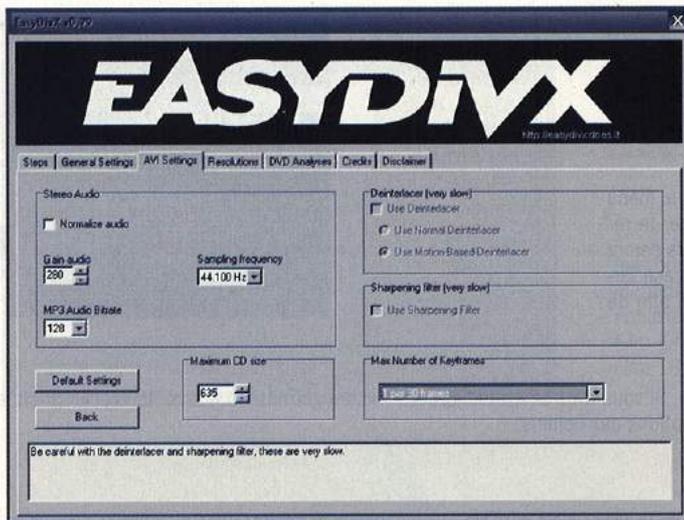


Figure 9, l'onglet AVI Settings.

Résolutions :

Avec ces options, il est possible d'utiliser low/low/extra high/original résolution. Ne pas opérer de changement sur ces valeurs sans savoir comme cela se traduira sur le film. Plus le bitrate utilisé est élevé, meilleure est la qualité du film. Il est possible d'observer quelle résolution et quel bitrate seront utilisés dans l'onglet Resolutions (figure 10).

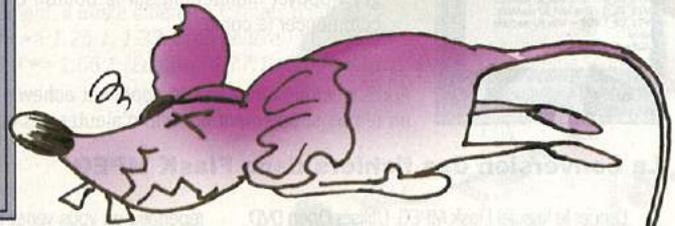
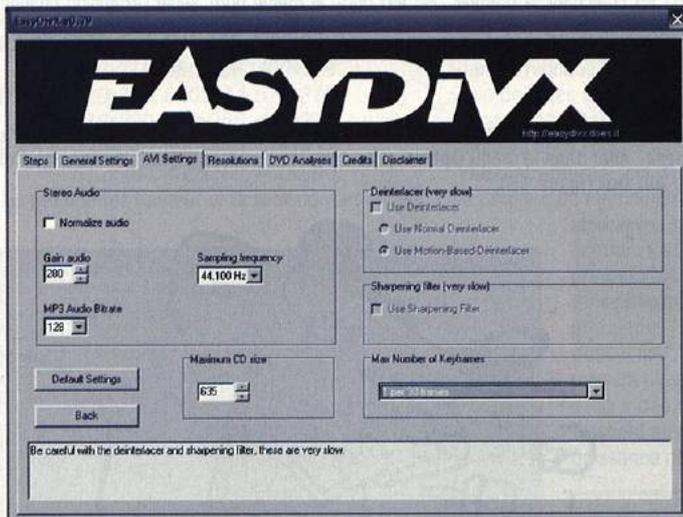


Figure 10, il est possible d'observer quelle résolution et quel bitrate seront utilisés dans l'onglet Resolutions.



- Flask MPEG Encoder 0.594, pour l'encodage vidéo,
- les codecs Radium MP3, pour la compression audio.

LOGICIELS OPTIONNELS (EN CAS DE PROBLÈME AVEC L'ENCODAGE SIMPLE) :

- AVIUtil, nécessaire pour la normalisation de la partie audio et pour l'insertion de titres, commentaires ou copyright,
- DVD2AVI, nécessaire si votre DVD contient de l'audio au format PCM ou MPEG au lieu du AC3 standard,
- Normalize, nécessaire pour la normalisation de la partie audio,
- Pers-o-FrontEnd 4 Normalize, lui aussi nécessaire pour la normalisation de la partie audio,
- VirtualDub, nécessaire dans l'étape de normalisation.

UTILISATION DU LOGICIEL FLASKMPEG (INTERMÉDIAIRE)

LOGICIELS NÉCESSAIRES :

- les codecs DivX 3.11Alpha, pour la compression vidéo,
- le patch pour les codecs DivX.11Alpha détecteur de scène, pour améliorer la qualité de la compression vidéo (recommandé),
- un logiciel de copie de DVD, ex : Smart-Ripper (conseiller), CladDVD ou DVD Decrypter,

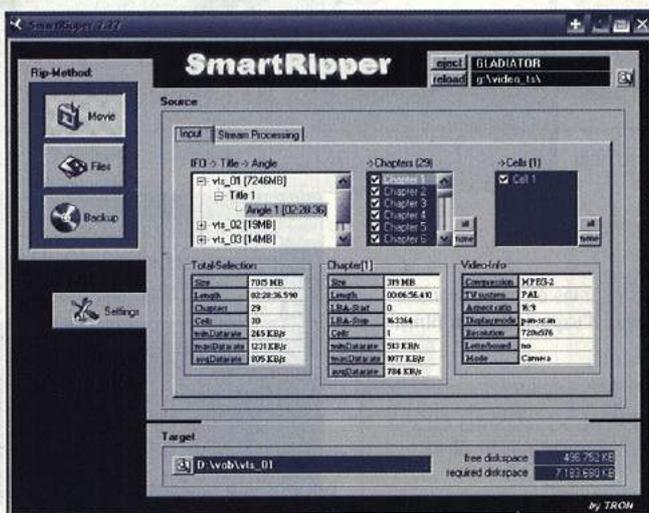
La copie du DVD

Les DVD sont protégés par un système anti-copie baptisé CSS. Cela veut dire qu'ils ne peuvent être encodés sans avoir été copiés sur le disque dur de votre ordinateur. Il existe cependant des versions de Flask MPEG ne nécessitant pas de copie sur le disque dur, mais ils ne fonctionnent pas systématiquement.

Smart-Ripper

Parmi les logiciels de copie de DVD, Smart-Ripper est à la fois puissant, complet et simple d'utilisation.

Figure 11, l'interface de Smart-Ripper.



DIFFÉRENTES ÉTAPES INTERVIENNENT LORS DE LA COPIE DE DVD :

- insérer le DVD que vous voulez copier dans votre lecteur de DVD-ROM,
- la plupart des logiciels de copie posent problème lors de la reconnaissance d'un DVD. Il est conseillé d'en faire une première lecture avec votre logiciel de lecture de DVD habituel avant de lancer le logiciel de copie,
- lancer Smart-Ripper. Il commence à rechercher votre DVD-ROM et à lister les fichiers présents sur votre DVD (figure 12).

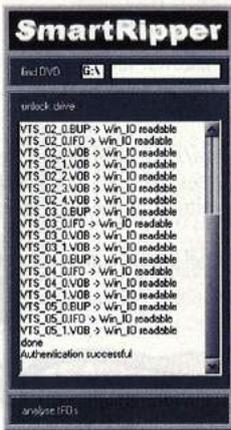


Figure 12, Smart-Ripper commence a rechercher votre DVD-ROM et à lister les fichiers présents sur votre DVD.

Cliquer sur le bouton Files et choisir all dans le menu qui apparaît, puis sélectionner le répertoire dans lequel les fichiers seront enregistrés en allant dans la case Target. Appuyer maintenant sur le bouton OK afin de commencer la copie.

Après quelques minutes, la copie est achevée. Si vous avez choisi les options multi-region ou no macro, le logiciel prendra un temps supplémentaire afin d'ajouter ces options aux fichiers.



Figure 13, utiliser Open DVD File dans le menu Fichier.

La conversion des fichiers dans Flask MPEG

Lancer le logiciel Flask MPEG. Utiliser Open DVD File dans le menu Fichier et ouvrir le fichier .IFO. Ce fichier correspond au film principal situé dans le

répertoire où vous venez de le copier. Il est possible de trouver ce fichier .IFO en cherchant le premier fichier .VOB (alphabétiquement), qui a une taille

d'approximativement 0,99 Go. Le fichier d'extension .IFO porte le même nom, seule l'extension change. Vous obtenez le panneau représenté figure 13.

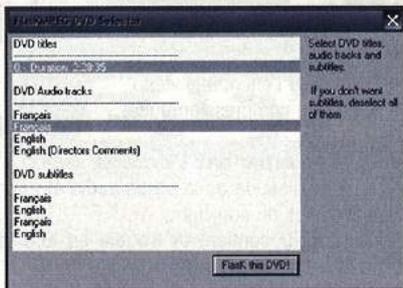


Figure 14, Flask MPEG : Sélection de la langue.

Il est ici possible de sélectionner depuis quelle piste audio, quel sous-titre ou quel chapitre vous voulez commencer l'encodage. Aller dans le menu **Option**, puis dans le sous-menu **Choix du format d'exportation**. Sélectionner **AVI Out** (figure 15).



Figure 15, aller dans le menu Option, puis dans le sous-menu Choix du format d'exportation.



Depuis le menu Exécuter, sélectionner Lecteur. L'écran qui apparaît figure 16 montre les propriétés de votre DVD ou de vos fichiers .VOB.

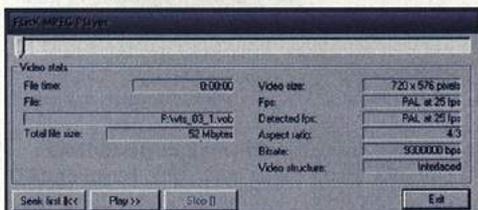


Figure 16, l'écran montre les propriétés de votre DVD ou de vos fichiers .VOB.

Noter les valeurs suivantes : **Detected fps et Video**, elles seront importantes pour les étapes suivantes. A nouveau, depuis le menu **Option**, sélectionner **Option du projet global (réglages d'exportation du film)**.

Figure 17, depuis le menu Option, sélectionner Option du projet global (réglages d'exportation du film).



Le menu des réglages vidéo, représenté figure 18, apparaît.

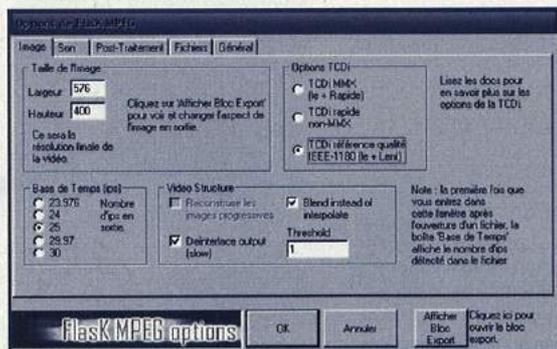


Figure 18, menu des réglages vidéo.

Il s'agit tout d'abord de changer la Hauteur et la Largeur des fichiers originaux qui conservent le même rapport largeur/hauteur. Au dos de la boîte de votre DVD, sont mentionnées les informations concernant le format de la vidéo.

Actuellement, il existe différents formats d'images :

Film 4/3 => 1.25:1, 1.33:1 (en général) et 1.36:1,

Film 16:9 => 1.66:1 (Europe), 1.77:1 (GB), 1.85:1 (US), 2.35:1 (CinemaScope).

Voici les quelques résolutions que vous devez choisir suivant le format du film :

1:2.35 - 720x304, 640x272, 576x248, 512x216, 480x208, 400x168.

1:1.85 - 720x392, 640x344, 576x312, 512x280, 480x256, 400x216.

1:1.33 - 720x540, 640x480, 576x432, 512x384, 480x360, 400x300.

Les paramètres hauteur et largeur doivent rester

des multiples de 16, voire (encore mieux) de 32. Dans l'onglet **Image**, régler le paramètre **Base de temps (ips)**. C'est ici que le nombre trouvé dans la rubrique **Detected fps**, que vous avez pris soin de noter, est utile. Il faut faire correspondre le paramètre **Base de temps** avec ce nombre.

Toujours dans l'onglet **Image**, régler le paramètre **Video structure**. C'est ici le nombre trouvé dans la rubrique du même nom sera utile. Si la **Video structure** était **Progressive**, activer l'option **Reconstruire les images progressives**. Choisir l'option **Deinterlace output** permet d'éliminer les problèmes d'entrelacement de la vidéo finale ; cependant, l'ordinateur passera plus de temps à l'encodage de la vidéo. Le réglage de l'option **Threshold** au plus bas augmentera la puissance du désentrelacement.

Dans ce même onglet, régler le paramètre **Options TCDI**. Activer l'option **TCDI MMX** permettra d'encoder plus rapidement, mais la qualité de la vidéo sera médiocre. Activer l'option **TCDI référence qualité IEEE-1180** permettra d'obtenir une vidéo de bonne qualité, mais l'encodage sera plus long. Il n'y a aucun avantage à activer l'option **TCDI rapide non-MMX**, la qualité de l'image sera inférieure à celle obtenue avec l'option **TCDI référence qualité IEEE-1180**, sans la vitesse d'encodage obtenue grâce à l'accélération **MMX** !

Aller maintenant dans l'onglet Son. L'écran qui apparaît gère les réglages audio (réglage à 48kHz) Sélectionner l'option **Décodez le son** et laisser la case **Identique à l'entrée** validée, sauf si vous utilisez un son de sortie échantillonné à **44,1kHz**. Dans ce cas, décochez la case et sélectionnez **44 100 Hz** (figure 19).

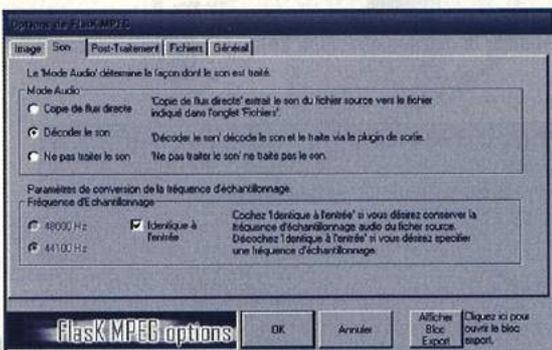


Figure 19, si vous utilisez un son de sortie échantillonné à 44,1kHz, décochez la case Identique à l'entrée et sélectionnez 44 100 Hz.

Dans l'onglet **Fichier**, choisir l'emplacement où sera enregistré le fichier .AVI final (nul besoin de taper l'extension du fichier). Appuyer simplement sur le bouton **Ok** pour fermer la fenêtre.

Retourner dans le menu **Option**. Sélectionner **Option d'exportation du format**, l'écran représenté figure 20 apparaît.

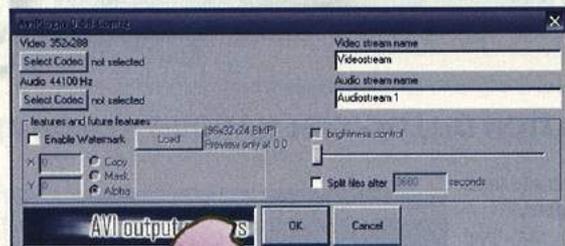
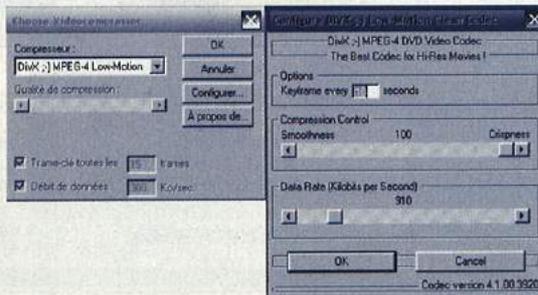


Figure 20, dans le menu Option, sélectionner Option d'exportation du format, puis cliquer sur le bouton Select codec.

Cliquer sur le bouton **Select codec** et opter pour le codec adéquat pour la vidéo à copier. La fenêtre représentée figure 21 apparaît.



Figure 21, cliquer sur le bouton **Select codec** et opter pour le codec adéquat pour la vidéo à copier.



Sélectionner **DivX :-)** **MPEG-4 Fast-Motion** ou **Low-Motion** dans la fenêtre Compresseur. Le codec **Fast-Motion** convient aux films contenant beaucoup de scènes d'actions. Cependant, dans la plupart des cas, le codec **Low-Motion** offre une meilleure qualité et permet de mieux contrôler la

taille finale du fichier. Une fois le codec choisi, cliquer sur le bouton Configurer. La fenêtre qui apparaît permet de régler les paramètres du codec. Laisser le **Keyframe** sur 10 secondes et le **Smoothness** sur 100. Pour le **Data rate**, utiliser une calculatrice à bitrate (figure 22). N'importe

laquelle disponible dans la section **Software/calculator** du site www.divx-digest.com fera l'affaire !

Figure 22, calculatrice à bitrate.

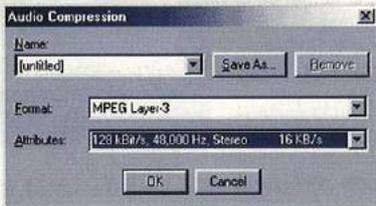
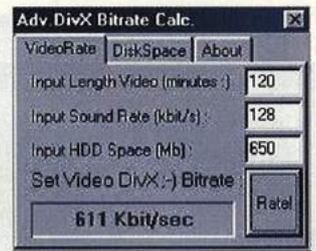


Figure 23, cliquer sur le bouton **Select** codec, la fenêtre **Audio compression** apparaît.

L'opération terminée, appuyer sur **OK** pour fermer les deux fenêtres ouvertes.

Cliquer sur le bouton **Select codec** qui correspond à l'audio. La fenêtre représentée figure 23 apparaît.



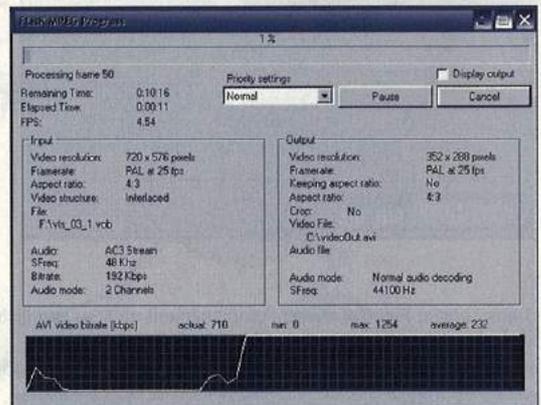
Choisir le format **MPEG Layer-3** et sélectionner la configuration de votre choix dans la rubrique **Attributs**, par exemple 48,000 kHz, Stereo, 128kBit/s, qui offre une qualité de son proche du CD. Depuis le menu **Exécuter**, sélectionner **Démarrer la conversion** (figure 24).

Figure 24, depuis le menu **Exécuter**, sélectionner **Démarrer la conversion**.



Figure 25, la fenêtre **Flask MPEG Progress** permet de l'opération d'encodage des fichiers.

L'encodage commence. La fenêtre **Flask MPEG Progress** permet de suivre l'opération d'encodage des fichiers (figure 25). Après un certain temps, le fichier DivX :-) est disponible.



UTILISATION DU LOGICIEL NANDUB [CONFIRMÉ]

LOGICIELS NÉCESSAIRES :

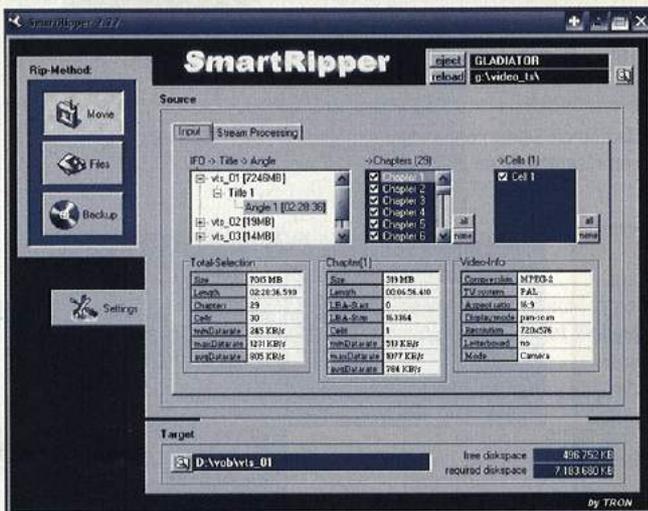
- ✖ Smart Ripper,
- ✖ DVD2AVI,
- ✖ VFAPI,
- ✖ Azid (avec ou sans interface Windows " GUI "),
- ✖ Lame (avec ou sans interface Windows " GUI "),
- ✖ Nandub.

Ces logiciels peuvent être téléchargés sur le site www.doom9.net.

Smart Ripper

Lancer le logiciel Smart Ripper (figure 26).

Figure 26, interface de Smart-Ripper.



Aller dans l'onglet Stream Processing afin de sélectionner la piste audio à copier (figure 27).

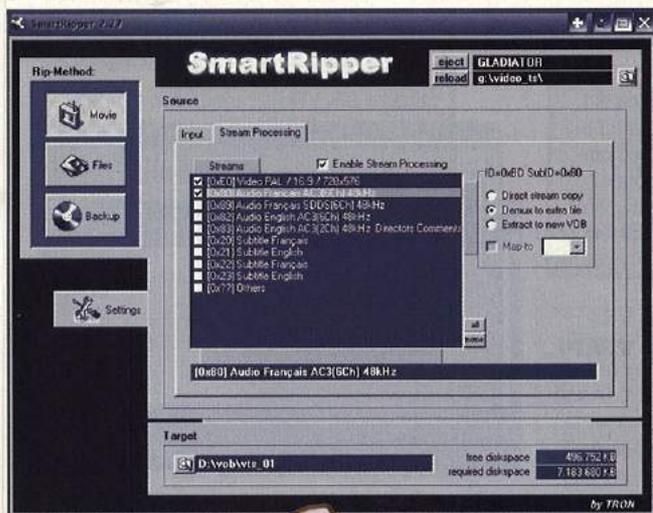
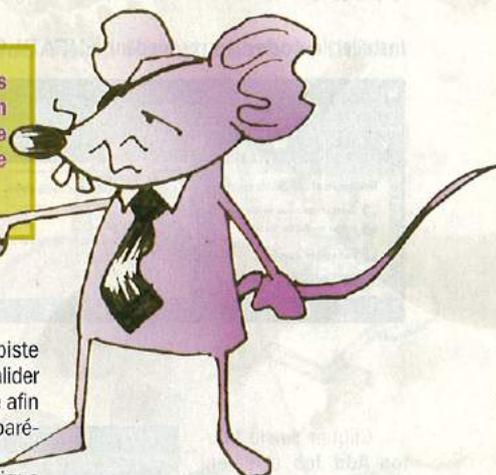


Figure 27, aller dans l'onglet Stream processing afin de sélectionner la piste audio à copier.

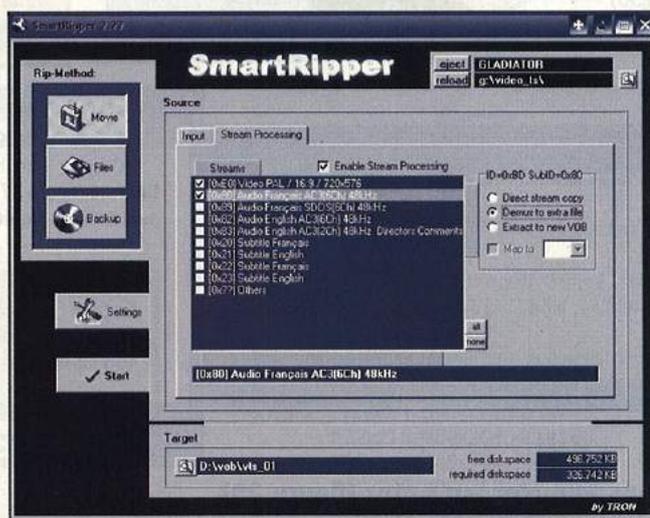
En sélectionnant la piste audio qui vous intéresse, valider l'option Demux to extra file afin de copier la partie son séparément de la partie vidéo. Sélectionner dans la rubrique Target le répertoire où les fichiers seront copiés (figure 28).



Cliquer sur le bouton Start et attendre que la copie soit achevée.



Figure 28, sélectionner dans la rubrique Target le répertoire où les fichiers seront copiés.



DVD2AVI

LANCER LE LOGICIEL DVD2AVI.

Aller dans le menu File et cliquer sur la rubrique Open (figure 29). Sélectionner les fichiers .VOB qui viennent d'être copiés sur votre disque dur.

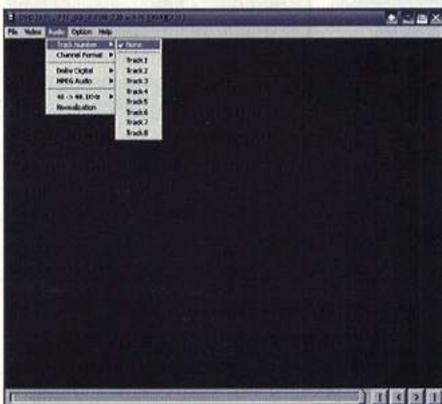


Figure 29, aller dans le menu File et cliquer sur la rubrique Open. Sélectionner les fichiers .VOB qui viennent d'être copiés sur votre disque dur.

Aller dans le menu Audio et sélectionner None dans la rubrique Track number (figure 30).

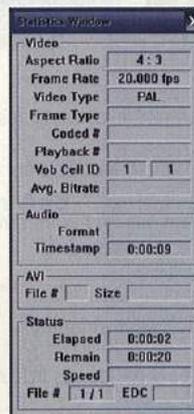


Figure 30, aller dans le menu Audio et sélectionner None dans la rubrique Track number.



Dans le menu File, cliquer sur Save Project. Cette fonction permet d'enregistrer les fichiers .VOB dans le répertoire adéquat (figure 32).

Figure 32, dans le menu File, cliquer sur Save Project. Cette fonction permet d'enregistrer les fichiers .VOB dans le répertoire adéquat.



La fenêtre représentée figure 33 apparaît. Elle vous permet d'obtenir un certain nombre d'informations sur le fichier .avi que vous venez de générer.

Figure 33, les caractéristiques du fichier .avi généré par DVD2AVI.

VFAP1

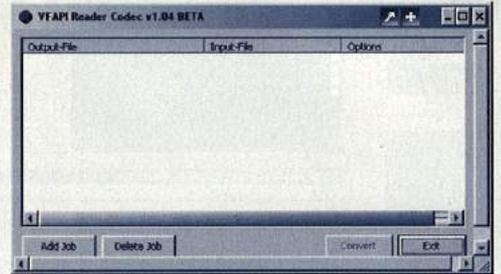
Installer le codec correspondant à VFAP1 (figure 34).



Figure 34, installer le codec correspondant à VFAP1.

Figure 35, VFAP1 : ajout des fichiers créés avec DVD2AVI.

Puis lancer le logiciel VFAP1.



Cliquer sur le bouton **Add Job** et sélectionner le fichier que vous venez de créer à l'aide de DVD2AVI (figure 36).



Figure 36, cliquer sur le bouton **Add Job** et sélectionner le fichier que vous venez de créer à l'aide de DVD2AVI.

AZID

Azid est un logiciel DOS qui permet la conversion de fichiers de format **.AC3** en fichier de format **.WAV**. Copier tout d'abord le fichier .AC3 que vous avez créé à l'aide de **Smart Ripper** dans le répertoire où se trouve le logiciel Azid.

Passer en mode commande en cliquant sur Démarrer, puis Exécuter, puis en tapant cmd.exe dans la boîte de dialogue qui apparaît.

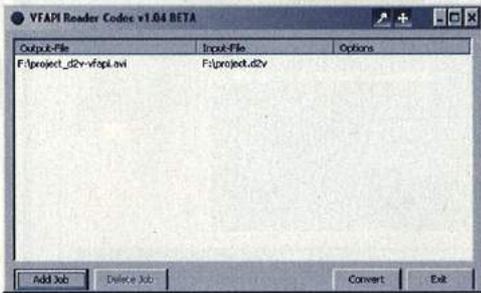
Taper la commande suivante :

`azid -c normal -g 6 -L -3db "fichierconvertir.ac3" "fichierconverti.wav"`

(Remplacer les noms entre guillemets par ceux de vos fichiers) (figure 38).

Cliquer sur **OK**.
Cliquez ensuite sur le bouton **Convert** (figure 37). Vous obtenez rapidement un **fichier .AVI**.

Figure 37, cliquer sur le bouton **Convert**.



Puis appuyer sur **Enter** (figure 39).

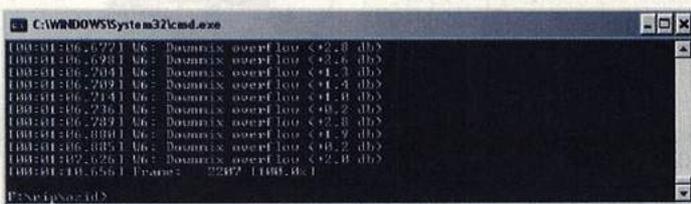


Figure 39, Azid : travail en cours.

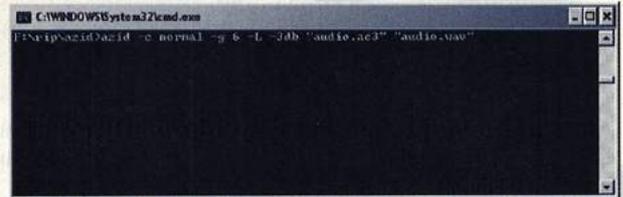


Figure 38, taper la commande `azid -c normal -g 6 -L -3db "fichierconvertir.ac3" "fichierconverti.wav"`, en remplaçant les noms entre guillemets par ceux de vos fichiers.

Au bout d'un certain temps (selon la durée de votre film), vous obtenez un **fichier .WAV**.

LAME

Lame est un logiciel DOS qui permet de convertir les fichiers de format **.WAV** en fichiers **.MP3**.

Copier tout d'abord le fichier **.WAV** que vous venez de créer à l'aide d'Azid dans le répertoire de Lame.

Passer en mode commande en cliquant sur Démarrer, puis Exécuter, puis en tapant cmd.exe dans la boîte de dialogue qui apparaît.

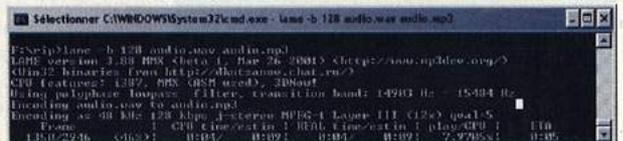
TAPER LA COMMANDE SUIVANTE :

`Lame -b 128 "fichierconvertir.wav" "fichierconverti.mp3"`

(Remplacer les noms entre guillemets par ceux de vos fichiers) (figure 40).

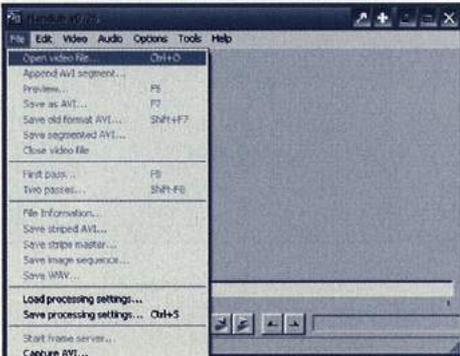
Figure 41, Lame : travail en cours.

Figure 40, taper la commande `Lame -b 128 "fichierconvertir.wav" "fichierconverti.mp3"`, en remplaçant les noms entre guillemets par ceux de vos fichiers.



NANDUB

Lancer le logiciel Nandub. Dans le menu File, cliquer sur la rubrique Open video file et ouvrir le fichier .AVI créé par VFAPI (figure 42).



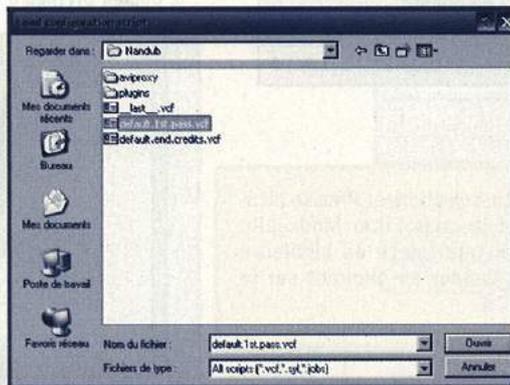
Toujours dans le menu File, cliquer sur Load processing Settings... Sélectionner le fichier default.1st.pass.vcf (figure 43).

Figure 42, dans le menu File, cliquer sur la rubrique Open video file et ouvrir le fichier .AVI créé par VFAPI.



Redimensionner votre vidéo afin d'éliminer les bandes noires et de respecter le format de l'image. Au dos de la boîte de votre DVD figurent les informations concernant le format de la vidéo.

Figure 43, toujours dans le menu File, cliquer sur Load processing Settings... Sélectionner le fichier default.1st.pass.vcf.



ACTUELLEMENT, IL EXISTE DIFFÉRENTS FORMATS D'IMAGES :

Film 4/3 => 1.25:1, 1.33:1 (en général) et 1.36:1.

Film 16:9 => 1.66:1 (Europe), 1.77:1 (GB), 1.85:1 (US), 2.35:1 (Cinema Scope).

Voici les quelques résolutions que vous devrez choisir suivant le format du film :

1:2.35 - 720x304, 640x272, 576x248, 512x216, 480x208, 400x168.

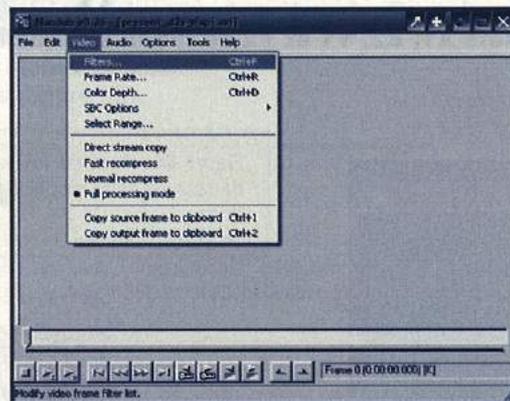
1:1.85 - 720x392, 640x344, 576x312, 512x280, 480x256, 400x216.

1:1.33 - 720x540, 640x480, 576x432, 512x384, 480x360, 400x300.

Dans DVD2AVI, le format d'image n'est pas respecté (visages retirés,...).

Pour y remédier, aller dans le menu Video et cliquer sur la rubrique Filters. Sélectionner le filtre Resize (figure 44).

Figure 44, aller dans le menu Video et cliquer sur la rubrique Filters.

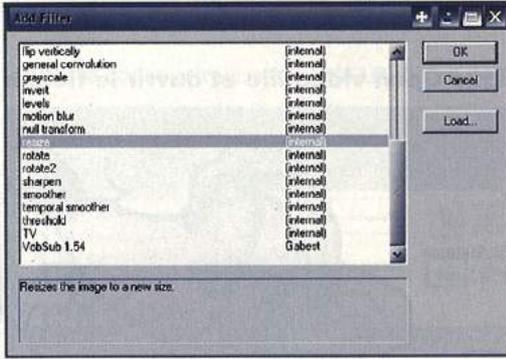


Cliquer sur le bouton Add (figure 45).

Figure 45, dans la fenêtre Filters, cliquer sur le bouton Add.



En vente en kiosque



Sélectionner le filtre **Resize** et valider en cliquant sur le bouton **OK** (figure 46).

Figure 46, sélectionner le filtre **Resize** et valider en cliquant sur le bouton **OK**.



La fenêtre **Filter : resize** représentée figure 47 apparaît.

Figure 47, la fenêtre **Filter : resize** apparaît.

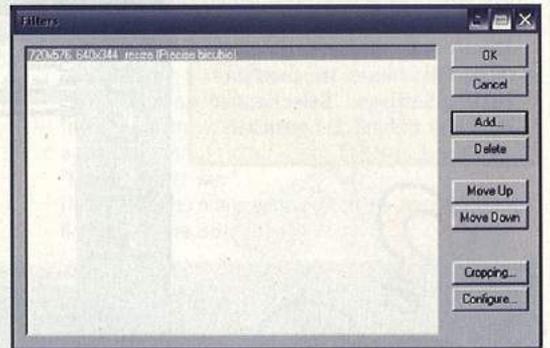
Entrer la résolution finale de votre fichier **.AVI** (figure 48). (suivre les conseils donnés précédemment sur la résolution).

Figure 48, entrer la résolution finale de votre fichier **.AVI**.



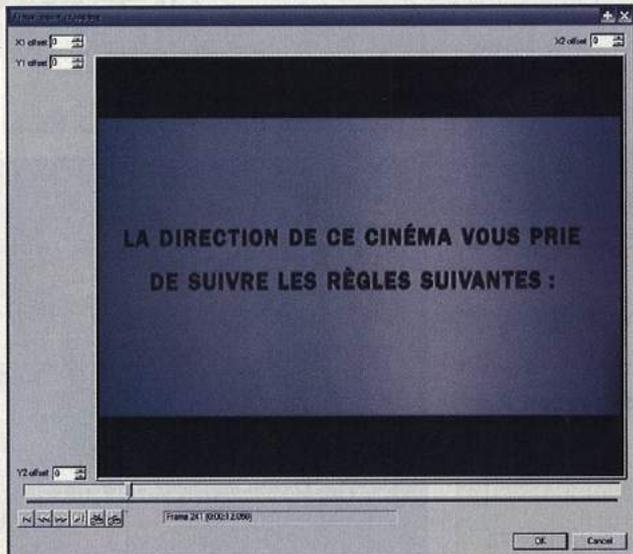
Figure 49, sélectionner **Precise bicubic** dans la case **Filter Mode** afin d'obtenir une image de meilleure qualité. Valider en cliquant sur le bouton **OK**.

Sélectionner **Precise bicubic** dans la case **Filter Mode** afin d'obtenir une image de meilleure qualité. Valider en cliquant sur le bouton **OK** (figure 49).



Cliquer maintenant sur le bouton **Cropping** afin de retirer les bandes noires au dessus et au dessous de l'image. Modifier les valeurs des offsets **X1**, **X2**, **Y1** et **Y2** de façon à faire disparaître toutes les bandes noires superflues (figure 50).

Figure 50, modifier les valeurs des offsets **X1**, **X2**, **Y1** et **Y2** de façon à faire disparaître toutes les bandes noires superflues.



L'image apparaît à présent telle qu'elle est représentée figure 51.

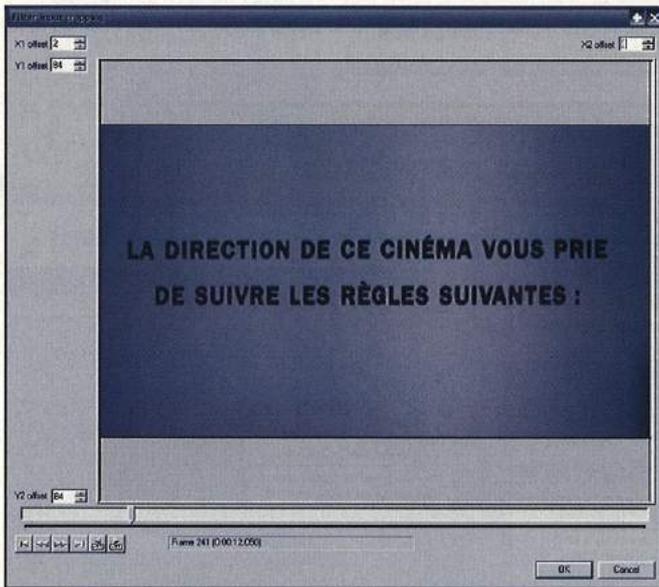


Figure 51, les bandes noires superflues ont disparu.

Valider l'opération en cliquant sur le bouton **OK**. Dans la fenêtre **FILERS**, cliquer à nouveau sur le bouton **OK**. Aller maintenant dans le menu **Video**, puis dans la rubrique **SBC option**. Sélectionner **Bitrate Calculator** (figure 52).

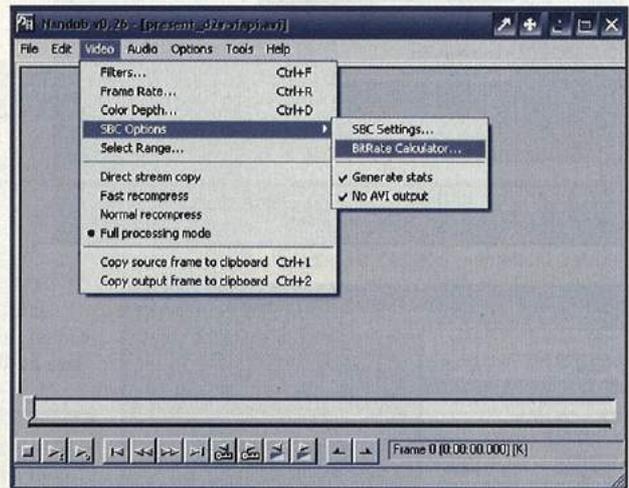


Figure 52, aller dans le menu **Video**, puis dans la rubrique **SBC option**. Sélectionner **Bitrate Calculator**.

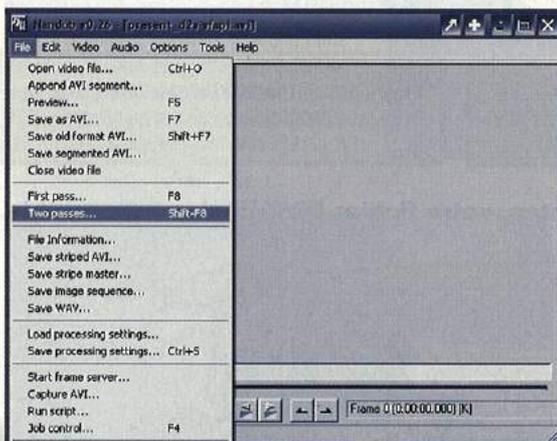


Figure 56, aller dans le menu **Fichier** et sélectionner la rubrique **Two passes**.

Aller maintenant dans le menu **Fichier** et sélectionner la rubrique **Two passes** (figure 56).

EN CAS DE PLANTAGE

Si l'application Windows plante lors de l'encodage, aller dans le menu **Video**, puis dans la rubrique **SBC Options**. Valider **SBC Settings**. Dans l'onglet **Bitrate Curve**, sélectionner le fichier **.stats** créé lors de la première passe (figure 58), en utilisant la case **Stats File**.

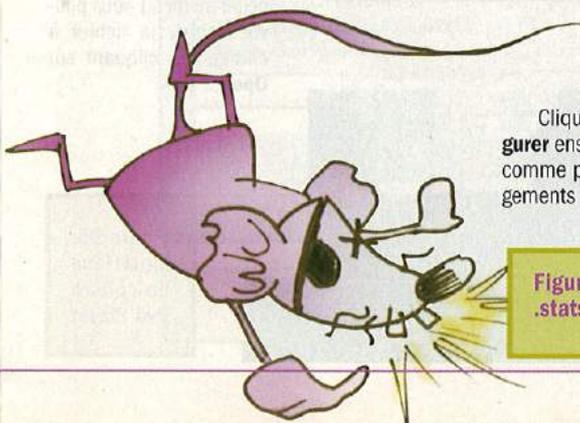
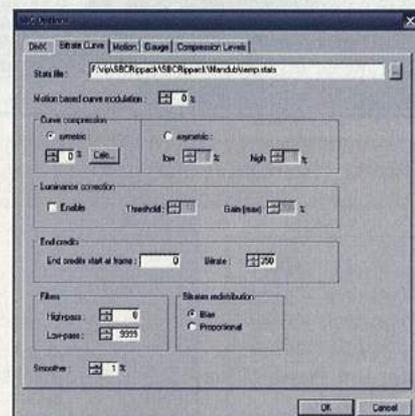
Figure 57, l'encodage de votre **DivX** commence.



Après avoir choisi un emplacement où sauvegarder le fichier **AVI** et le fichier **.START**, l'encodage de votre **DivX** commence (figure 57).

Cliquer sur le bouton **Calc...** Reconfigurer ensuite les options dans l'onglet **DivX** comme précédemment et valider les changements en appuyant sur le bouton **OK**.

Figure 58, récupérer le fichier **.stats** de la première passe.



RASSEMBLER LA PARTIE AUDIO ET LA PARTIE VIDÉO

Relancer **Nandub**. Ouvrir le fichier **.AVI** qui vient d'être encodé. Aller dans le menu **Audio** et sélectionner **(VBR) MP3 audio** (figure 59). Sélectionner le fichier **.MP** créé précédemment par **Lame**.

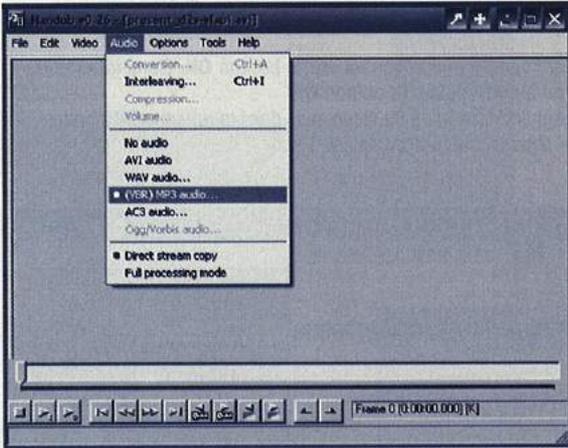


Figure 59, aller dans le menu **Audio** et sélectionner **(VBR) MP3 audio**. Sélectionner le fichier **.MP** créé précédemment par **Lame**.

Enfin, vérifier que l'option **Direct Stream copy** est validée dans les menus **Audio** et **Video** (figure 60).

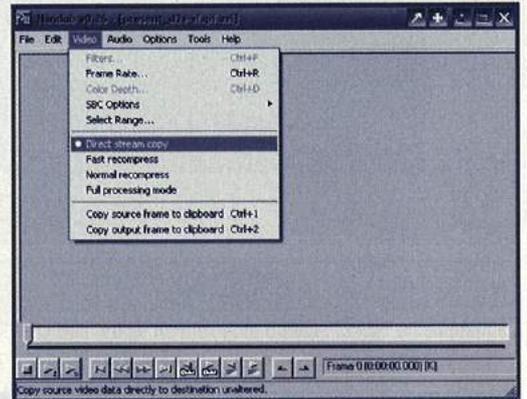
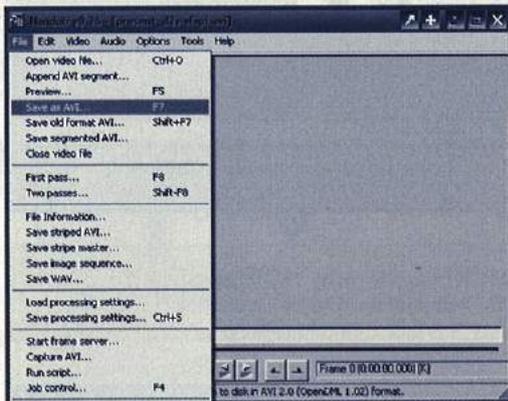


Figure 60, vérifier que l'option **Direct Stream copy** est validée dans les menus **Audio** et **Video**.



Dans le menu **File**, cliquer sur la rubrique **Save as AVI** (figure 61).

Figure 61, dans le menu **File**, cliquer sur la rubrique **Save as AVI**.

Après quelques minutes, votre fichier **DivX** final est disponible.

LES PLAYERS POUR DIVX ;]

- **DivX Player 2.0 Alpha** est disponible sur le site www.divx.com (figure 62).

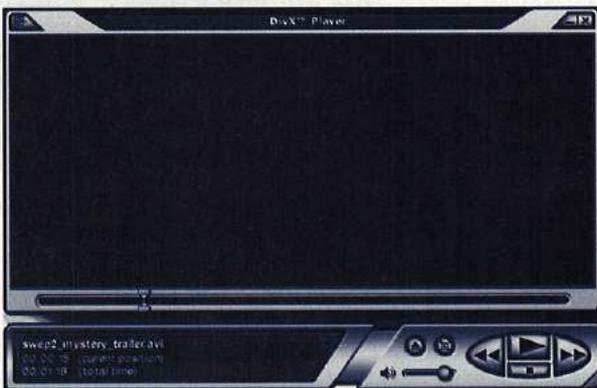


Figure 62, l'interface de **DivX Player 2.0 Alpha**.

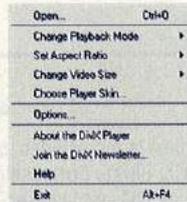
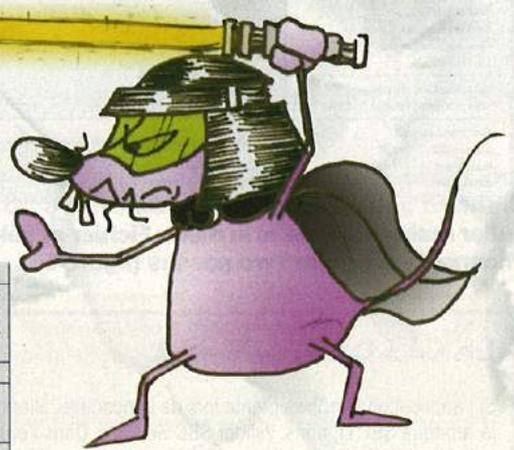


Figure 63, le menu de **DivX Player 2.0**.



Cliquer avec le bouton droit de votre souris dans la fenêtre de **DivX Player 2.0 Alpha** pour accéder au menu. Vous pouvez choisir le fichier à charger en cliquant sur **Open...**



Figure 65, l'interface de **Micro Dvd Player**

- **Micro Dvd Player** (figure 65) est disponible sur le site www.tiasoft.de



Figure 66, le menu de MicroDVD Player donne les informations concernant le films que vous êtes en train de lire.

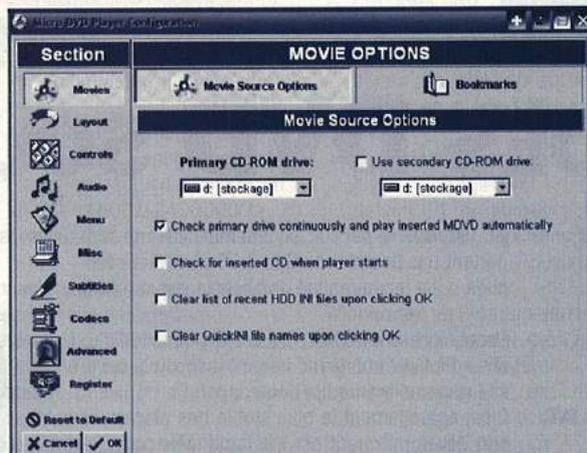


Figure 67, la fonction jump to time est utile pour se déplacer dans un DivX.



Figure 68, Micro DVDPlayer gère aussi les playlists.

MICRO DVD PLAYER est relativement simple d'utilisation et comporte de nombreuses options avancées, telles une présentation détaillée du fichier .AVI (ou autre) que vous êtes en train de regarder (figure 66). Il est également doté de la fonction seek qui permet de se positionner à la minute et à la seconde voulue (figure 67). A cela s'ajoute une **playlist** (figure 68) permettant d'enchaîner la lecture de plusieurs .AVI à la suite, qui s'avère pratique dans le cas d'un **DivX** enregistré sur deux CD. Le menu de **Micro DVDPlayer** (figure 69) comprend de nombreuses options, allant de la gestion des sous-titres à



l'exploitation par le logiciel d'une télécommande. En somme, il s'agit d'un lecteur accessible permettant aux personnes recherchant des réglages plus avancés de se régaler elles aussi.

PowerDivX (figure 70) est disponible sur le site www.powerdivx.com.

Figure 69, le menu de Micro DVD Player.



Figure 70, l'interface de PowerDivX

PowerDivX propose quant à lui de nombreuses options avancées (figure 72) et possède une gestion de playlist. Cette fonction est toujours très utile (figure 71). Son grand avantage réside dans son **option DeDynamic** (figure 73) qui permet de sur-amplifier le son d'un **DivX**. Il s'agit donc d'un player très

complet qui comporte des options utiles et relativement puissantes... à conseiller aux personnes cherchant à obtenir un rendu particulièrement fidèle !



Figure 71, gestion de playlist de Power DivX.

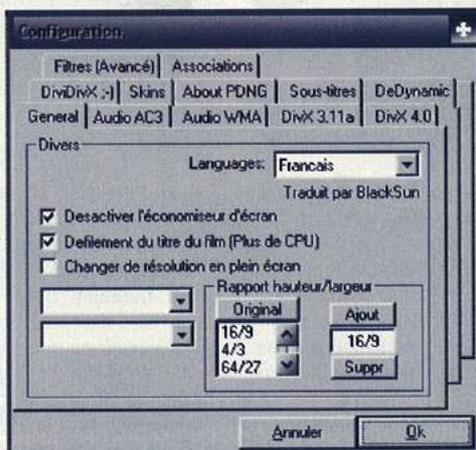


Figure 72, options avancées de Power DivX.

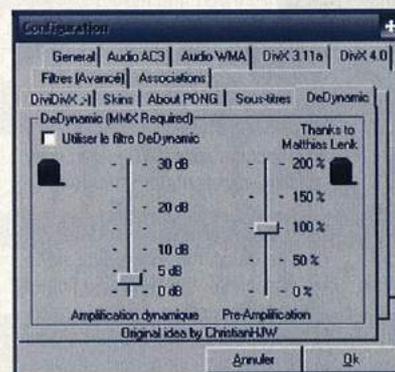
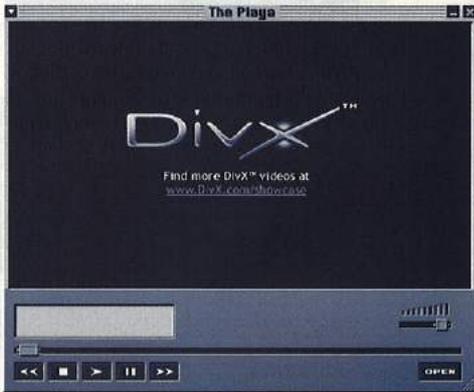


Figure 73, son grand avantage réside dans son option DeDynamic.

The Playa (figure 74) www.divx.com



THE PLAYA est fourni directement avec le codec DivX ; dans sa version 4. Il est plutôt simpliste et n'a comme option utile qu'**Always on top** (figure 75), qui permet d'afficher le film au dessus des autres fenêtres, et ce quel que soit la fenêtre active.

Figure 74, l'interface de The Playa.

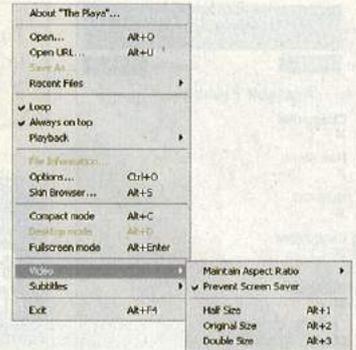


Figure 75. le menu de The Playa assez simpliste s'obtient avec un clic droit dans la fenêtre principale.

COPIER DES DVD SOUS LINUX

Faire un backup d'un DVD sous linux est une opération qui a longtemps été difficile. Nous allons voir comment procéder avec le logiciel Mencoder, disponible sur le site <http://www.mplayerhq.hu>. Son bon fonctionnement nécessite les dépendances suivantes :

- Libvcdread pour la lecture des DVD,
- Libdvccss pour ripper les pistes cryptées du DVD,
- Automake 1.5 pour la compilation,
- Lame pour l'encodage du son.

Pour les installer, se reporter à la documentation contenue dans le tarball. En cas de problème, vérifier que toutes les dépendances sont satisfaites.

!/, Mplayer et par conséquent Mencoder ne supportent pas l'emploi de Gcc-2.96 pour être compilés, il est recommandé d'utiliser la version 2.95

Pour la lecture des DivX ;-), il est recommandé d'utiliser Mplayer, son grand frère ;-) disponible sur le site www.mplayerhq.hu/homepage/.

C'est actuellement le plus stable des players, et son développement est très actif. Mencoder et Mplayer sont d'ailleurs développés par la même équipe. Avifile ou le plugins Opendivx pour xmms fonctionnent eux aussi parfaitement. Mencoder est actuellement capable d'encoder en plusieurs passes pour obtenir un DivX de la meilleure qualité possible. De même grâce à Lame, le son est encodable en VBR (variable bitrate) pour une plus grande optimisa-

tion (se reporter à l'encodage sous Windows).

Mencoder utilise une méthode d'encodage en deux passes, il suffit de taper les deux commandes suivantes :

```
mencoder -dvd 2 -divx4opts br=1100 -o movie.avi -pass 1
mencoder -dvd 2 -divx4opts br=1100 -o movie.avi -pass 2
```

La première commande crée des fichiers de type *.log (à ne pas effacer). Il est cependant conseillé d'effacer le fichier .avi généré avant le lancement de la deuxième commande (figure 1), car il utilise les mêmes informations que celles contenues dans les fichiers de type *.log.

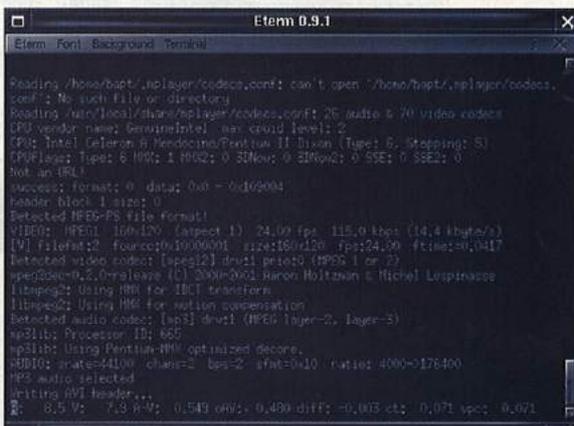


Figure 1, il est conseillé d'effacer le fichier .avi généré avant le lancement de la deuxième commande, car il utilise les mêmes informations que celles contenues dans les fichiers de type *.log.



Une méthode d'encodage en trois passes permet de faire tenir le fichier .avi sur un CD de n'importe quelle taille. Elle utilise les trois commandes suivantes :

• **Mencoder** <file/DVD> -ovc frameno -o frameno.avi. La première passe qui génère le flux audio. Il est possible d'y ajouter une série d'options (lame). A la fin du processus sont affichées les valeurs de bitrate à choisir lors de la deuxième passe pour que le fichier .avi final soit adapté aux tailles de CD standard.

La deuxième commande nécessite que vous indiquiez dans la commande le bitrate choisi lors de la première passe (ci-dessous, remplacer le terme bitrate par la valeur correspondante) :

```
• mencoder <file/DVD> -oac copy -pass 1 -divx4opts br=<bitrate>
```

Enfin la dernière commande encode une deuxième fois le flux vidéo et l'associe au flux audio du fichier frameno.avi de la première passe. Le DivX est maintenant prêt à être gravé (cdrecord) ou lu avec Mplayer!

Tips : redimensionner le film grâce aux options -x et -y.

Il est souvent nécessaire de redimensionner les DVD au format 4/3, soit 640x480 afin de pouvoir les visionner sur un ordinateur sans que le film subisse de déformations importantes.

Taper la commande suivante :
 • **mencoder sample-svcd.mpg -divx4opts br=1300 -x 640 -y 480 -sws 2 -o output.avi**
 Voici la liste des diverses options qu'il est possible de passer à Mencoder :

- **ss time** pour encoder à partir d'un moment précis dans le film,
- **endpos time** pour suspendre l'encodage au moment voulu,
- **o filename** pour spécifier le nom du fichier créé,
- **x largeur** en pixel et y hauteur en pixel pour redimensionner la vidéo au format choisi,
- **sws 0-2** pour choisir la méthode qui permettra de redimensionner le film,
- **0 - fast bilinear**
- **1 - bilinear**
- **2 - bicubic** (meilleure qualité)

• **ovc** codecname pour encoder avec le codec vidéo choisi (les codecs sont configurés dans codecs.conf).

Exemples :

- **help - get** liste les codes disponibles
- **null - ne** crée pas de flux vidéo dans le AVI
- **raw - ne** compresse pas
- **copy** - n'encode pas, mais copie simplement le flux vidéo (ne fonctionne qu'avec les avi/asf)
- **divx4** - encode au format DivX4
- **lavc** - encode avec le codec de libavcodec
- **vfw** - encode avec une DLL Windows
- **oac** codecname encode avec le codec audio choisi
- **pcm** - encode au format PCM non compressé.

Options d'encodage audio :

- **mp3lame** - encode en MP3 (nécessite Lame)
- **mf multiple_fichiers** option utilisée pour encoder à partir de multiples fichiers JPEG. Ses sous-options sont :
- **on - active** le support des multiples fichiers

- **w=<valeur>** - pour spécifier la largeur du fichier généré
- **h=<valeur>** - pour spécifier la hauteur du fichier généré
- **fps=<valeur>** - pour spécifier frame par seconde du fichier généré
- **type=<valeur>** - pour spécifier le type des fichiers sources (fichiers jpeg ou png)
- **divx4opts**. Dans le cas d'un encodage au format DivX4 (Avifile nécessaire), il est possible d'utiliser les options suivantes :
 - **divx4opts br=1800:deinterlace:key=250** - pour spécifier les options courantes: (pour la liste complète, lire les man pages)
 - **help** - pour obtenir de l'aide
 - **br=<valeur>** - pour spécifier le bitrate en kbit <4-16000> ou en bit <16001-24000000>
 - **q=<valeur>** - quality (1-fastest, 5-best - default 5)
 - **key=<valeur>** - pour spécifier l'intervalle des keyframe
- **lavcopts**. Si l'encodage est effectué avec la lib libavcodec, il est possible d'utiliser les options suivantes :
 - **lavcopts vcodec=msmpeg4:vbitrate=1800:vhq:keyint=250**
 - **vcodec=<valeur>** - pour sélectionner le codec vidéo
 - **vbitrate=<valeur>** - pour spé-

cifier le bitrate en kbit <4-16000> ou en bit <16001-24000000>

- **vhq** - pour obtenir une copie de haute qualité
- **keyint=<valeur>** - pour spécifier l'intervalle des keyframe
- **lameopts** Options pour l'encodage audio avec Lame
- **lameopts q=3**
- **lameopts br=192:cbr** Options courantes (pour la liste complète, lire les man pages)
- **help** - pour obtenir de l'aide
- **cbr** - pour sélectionner le mode CBR MP3 (VBR est le mode par défaut)
- **br=<valeur>** - pour spécifier le bitrate en kbit <0-1024> (à utiliser en mode CBR uniquement)
- **q=<valeur>** - quality (0-highest, 9-fastest - default 0) (à utiliser en mode VBR seulement)

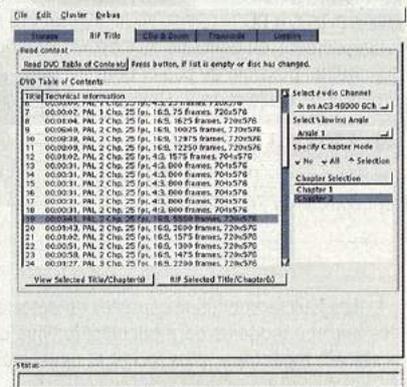
Mencoder est capable d'encoder au format de nombreux flux vidéo, comme le mpeg 1/2, de capturer le signal de votre tuner TV et de créer un Divx à partir de cette source, n'hésitez pas à lire la documentation en ligne.

Il existe un autre projet qui permet d'encoder en divx, il s'agit de Transcode (figure 1). Vous trouverez le site de ce programme à l'adresse suivante :

<http://www.theorie.physik.uni-goettingen.de/~ostreich/transcode/> (figure 1).

Transcode est doté d'une interface graphique permettant de gérer bon nombre d'options. Cependant, je vous recommande Mencoder qui est plus simple d'utilisation et permet des réglages beaucoup plus rapides qu'avec Transcode ainsi que des avi de meilleure qualité.

Figure 1, un aperçu de l'interface de transcode.



NOUVEAU N°1 32 PAGES DE PIRATAGE SANS PUB

PIRAT'Z

HACKERS & GAMERS

1^{ère} MISE EN VENTE 1,5€

Découvrez le côté obscur d'Internet... plantez Win à distance • warez tekniks • devenir un Hacker PRO • anonymous mail • cryptez votre HD • virus factory • triche • intrusion • ultima, everquest & co sans payer

PIRAT'Z

HACKERS & GAMERS

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

COPIER DES JEUX PLAYSTATION 1 ET 2

Ces consoles sont parmi les plus populaires à l'heure actuelle sûrement grâce à la grande qualité des jeux auxquels il est possible de jouer avec, il y en a pour tous les goûts. La Playstation 2 s'annonce aussi très prometteuse, même si pour le moment la copie des jeux PS2 est nettement moins aisée, en partie car de nombreux titres sont gravés sur des DVD. Les graveurs de DVD n'étant toujours pas abordables à l'heure actuelle, nous ne nous pencherons que sur la copie des jeux gravés sur CD.

Heureusement, on peut dire qu'il est aujourd'hui possible de copier quasiment tous les jeux de PSOne.

PLAYSTATION 1

Les CD de jeux Playstation 1 peuvent comporter jusqu'à trois protec-

tions différentes. La première est un code correspondant à la zone géographique dans laquelle le jeu est censé être vendu. On ne peut pas donc jouer sans manipulation particulière avec des jeux importés.

La seconde protection est d'ordre physique, les graveurs utilisés pour la création des CD de jeux laissent, à des endroits spécifiques selon chaque version de jeu, des secteurs défectueux qu'un graveur du commerce ne peut reproduire. La console ne lance pas le jeu si elle ne trouve pas ces secteurs aux endroits attendus.



Figure 1, la puce Modchip.

La dernière protection qui n'est entrée en vigueur que tardivement s'appelle **LibCrypt**. Elle repose sur une signature digitale stockée dans le subchannel du CD.

Bien heureusement des petits malingers ont trouvé le moyen de les contourner.

INTERVENTIONS SUR LA CONSOLE

Les CD que nous produisons avec notre graveur ne pouvant être tout à fait identiques à l'original (secteurs défectueux), il est indispensable de modifier la console pour qu'elle accepte de lancer le jeu.

La manipulation consiste à adapter à la console une puce qui se nomme **Modchip** (figure 1). Elle permet de leurrer la console, lui laissant croire que chaque CD inséré

est valide. Grâce à elle il est donc possible de jouer avec les jeux importés et les jeux copiés. Cependant, cette manipulation invalide la garantie de votre console. Soyez donc très prudent, surtout en ce qui concerne les PSOne qui nécessitent des soudures de très grande précision, les résistances étant de taille très réduites et particulièrement sensibles à la chaleur. Le site www.psx-world.com fournira aux plus téméraires les modchips et les schémas de câblage (suite suisse, sérieux). Si l'installation vous effraie, il est possible de trouver de nombreux revendeurs qui accepteront de l'effectuer. Une simple recherche dans un moteur comme Google permet d'accéder à des sites commercialisant cette puce. Méfiez-vous des charlatans !

Les jeux récents étant capables de détecter les consoles modifiées avec les anciens modèles de modchips, je vous conseille de vous procurer un « **stealth modchip** » plus récent et quasi indétectable par les jeux.

Si l'ouverture de la console et l'ajout d'une puce vous effraient, vous pouvez faire l'acquisition d'un **Game Enhancer**, une sorte de cartouche qui se branche sur le port d'extension de la console, il vous permettra en plus de « **cheater** » dans de nombreux jeux. En plus d'un coût beaucoup plus élevé qu'un modchip, elle impose une de booter d'abord la console avec un CD spécial livré avec, puis d'insérer le jeu ensuite. Pour que la séquence de boot se passe correctement, il ne faut pas que la console détecte le changement de CD. Il vous faudra donc bloquer le détecteur d'ouverture avec un ressort par exemple. Une recherche dans Google avec les termes **Game enhancer + Action Replay** vous fournira

une liste de sites proposant de vendre ces extensions « **game Enhancer** ».

Une dernière solution encore plus simple que toutes les autres est l'utilisation d'un CD de boot à insérer avant de démarrer la console. La console démarre alors normalement, puis vous demande d'insérer le jeu auquel vous voulez jouer. Ces CDS sont par contre de plus en plus difficiles à trouver sur le net. **PS-X-Change** est le plus connu de tous.

LA CRÉATION DE L'IMAGE DISQUE :

La première chose à faire pour copier le jeu est de créer une image du CD. Pour cela le logiciel CD-RWin vous sera nécessaire. Installez puis lancez-le. Cliquez sur « **Extract Disc/Tracks/Sectors** » (dessin), mettez « **extract mode** » sur « **Disc Image/Cuesheet** ».

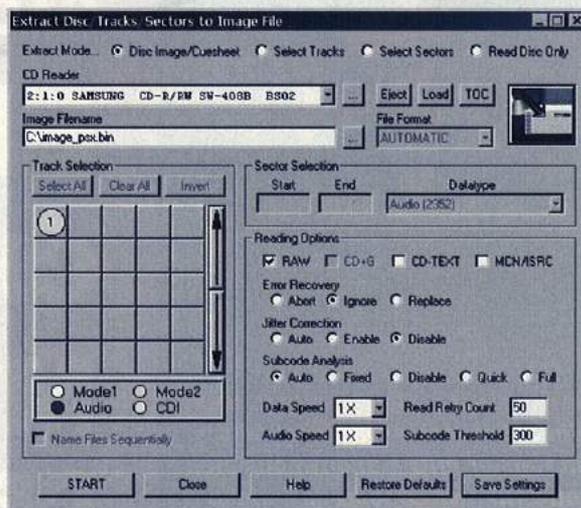


Sélectionnez ensuite le lecteur de Cd-rom dans « **CD Reader** », les graveurs ayant de meilleures têtes de lectures que les lecteurs de CD/DVDRom classiques (lasers plus sensibles). Entrez dans le champ Image Filename le nom et l'emplacement de l'image disque que cdrwin va produire.

Dans les « **Reading options** » cocher la case « **RAW** », mettez le champ error recovery à « **Ignore** », le champ « **Jitter correction** » à « **disable** ».

Si dans le diagramme de gauche, représentant la structure du CD, vous qu'une piste « **Mode 2** » et éventuellement un autre « **Audio** » mettez l'option champ « **Subcode analysis** » sur « **Auto** ». Si vous avez plus d'une piste mettez l'option sur « **Fixed** ».

Dans les champs « **Data Speed** » et « **Audio Speed** », sélectionnez une vitesse basse de l'ordre de 1 ou 2 X (de toutes façons dans sa version de démonstration **Cdrwin** est limité à 1X). Ceci limitera les risques d'erreur lors de la création de l'image disque. Entrez une valeur supérieure ou égale à 50 pour « **Read Retry Count** » et laissez « **Subcode threshold** » à 300.



Vous pouvez éventuellement sauvegarder votre configuration en cliquant sur « **save settings** », enfin, lancez la création de l'image en cliquant sur « **start** » (figure 2).

Figure 2, la configuration de Cdrwin.

L'étape suivante consiste à faire sauter l'éventuelle protection du jeu en appliquant un patch, qui n'est nécessaire que sur les jeux très protégés ou qu'il va vous falloir passer du **PAL** au **NTSC** (regardez dans la documentation de votre téléviseur pour savoir quelle format est supporté). Si vous vous trompez de format, vous ne pourrez jouer qu'en noir et blanc, ce qui est nettement moins amusant !

Pour savoir si votre jeu nécessite un patch allez sûr le site de **psxcopyworld** à cette adresse : <http://www.psxcopyworld.com> où il suffit d'utiliser le champ de recherche en entrant le nom du jeu que vous copiez (figure 3).

SEARCH PC / PSX / PS2 / DC / GBA

Search

Figure 3, la caverne d'ali-baba : psxcopyworld.com

Dans la liste obtenue chercher les mots magiques « **cracks** » et « **patches** » puis cliquez sur le lien. Vous serez souvent renvoyés sur d'autres sites qui contiennent les cracks.

Si le patch que vous venez de télécharger est un **.exe**, il vous suffit de le copier dans le même répertoire que celui qui contient l'image du jeu et de le lancer sous DOS pour vérifier qu'il n'y a pas

d'erreurs. Si vous avez téléchargé un fichier **.ppf**, il va vous falloir le programme **PPF-O-MATIC** (figure 4) que vous trouverez également en cherchant sur [psxcopyworld](http://psxcopyworld.com) ou mega-

games. Parfois, les patch **ppf** sont fournis avec un programme nommé **applyppf.exe**, il suffit alors de le dézipper dans le même répertoire que l'image et de lancer le petit utilitaire.

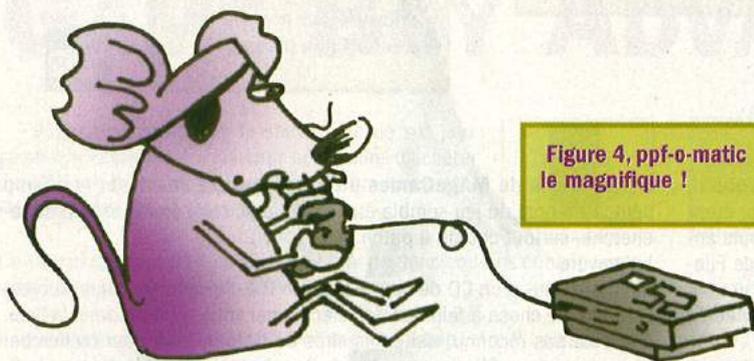


Figure 4, ppf-o-matic le magnifique !



Figure 5, PAL4U pour les patches .p4u.

Le Patch nécessaire à votre copie de sauvegarde peut aussi se trouver au format **.p4u**. Il vous faudra alors récupérer **PAL4U**, toujours en cherchant sur [MegaGames](http://MegaGames.com) (figure 5).



Graver l'image éventuellement patchée :

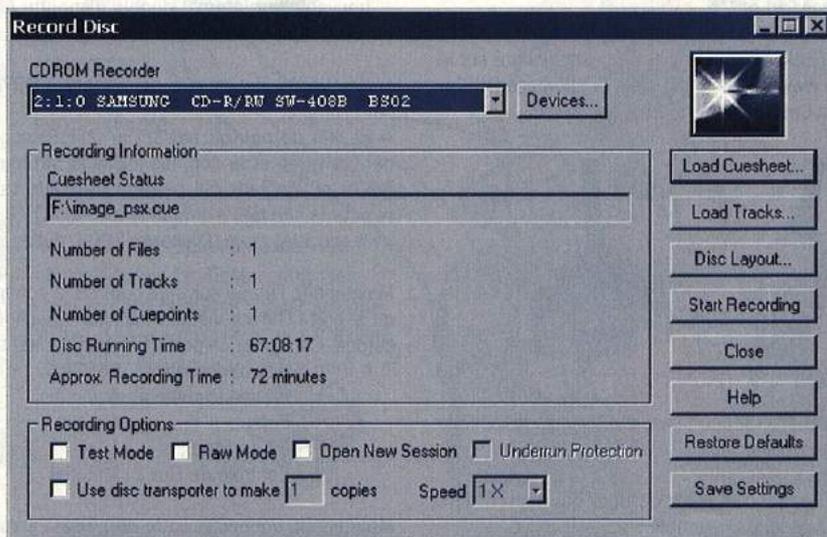


Pour graver l'image disc, on utilise Cdrwin en cliquant sur le bouton record.

La première chose à faire est de sélectionner votre graveur dans la liste, s'il n'est pas reconnu, visiter les site de **GoldenHawk** pour rechercher une mise à jour. Cliquez sur « **Load Cuesheet** » puis sélectionner le fichier **.cue** qui a été généré en même temps que le **.bin** ; ce fichier contient les informations sur l'image du jeu (taille et mode de copie). Il porte le même nom que celui que vous avez donné à votre image.

Figure 7, Cdr-win prêt à graver.

Choisissez pour la gravure une vitesse minimale **1X** par sécurité. Lancez ensuite l'opération en cliquant sur le bouton « **Start Recording** » et patientez (c'est long à 1X !) (figure 7).



Voilà, c'est prêt ! Et n'oubliez pas, une seule copie de sauvegarde est autorisée...

PLAYSTATION 2

Méthode pour les jeux sur cd :

La méthode présentée ici ne fonctionne qu'avec les jeux au format CD, Cdr-win ne supportant pas encore les lecteurs de DVD, lesquels ne sont d'ailleurs toujours pas abordables. Les jeux de PS2 ont globalement les mêmes systèmes de protections que leurs

cousins de PSX ; même défense implique même attaque :). La PS2 étant tout de même plus évoluée que son ancêtre, le modchip vous sera par contre absolument nécessaire pour faire tourner vos back-up ou jeux imports, à moins d'être un expert dans l'art du swap trick ! Pour vous en procurer un, visitez donc le site www.psx-world.com, où vous trouverez des mod-

chips pour toutes les playstations, accompagnés de leur procédure d'installation.

CRÉER L'IMAGE DU JEU AVEC CDR-WIN :

Lancer Cdr-Win (figure 8) puis aller dans le menu d'extraction (figure 9) en cliquant sur la troisième icône de la première rangée (figure 9).



Figure 8, Cdr-win le majestueux.

Figure 9, le menu d'extraction des pistes.



La procédure est très similaire à celle des jeux PSX. Tout d'abord, sélectionner le graveur comme périphérique de lecture, celui-ci étant nettement plus précis, dans le menu déroulant « CD-Reader », puis entrer le nom et le chemin de l'image à générer dans la case Image File-name.

Vérifier que le mode « Disc Image/Cuesheet » est bien sélectionnée en tant que « Extract Mode ».

Enfin, réduire la vitesse de lecture à 1X pour vous assurer qu'il n'y aura pas d'erreurs.

Cliquez ensuite sur start pour commencer l'opération, au final, vous obtenez deux fichiers : un .cue et un .bin.

Viens ensuite l'éventuelle étape de patchage qui est la même que pour les jeux de playstation 1 :

visitez le site de **MagaGames** ou **psxcopyworld** et utilisez le champ search (le nom du jeu semble être assez judicieux comme thème de recherche, surtout couplé à patch ou crack :)

La gravure :

Munissez-vous d'un CD de bonne qualité (TDK ou verbatim, vert ou bleu) La première chose à faire est de sélectionner votre graveur dans la liste. S'il n'est pas reconnu, visiter les sites de GoldenHawk pour rechercher une mise à jour. Cliquer sur « Load Cuesheet » puis sélectionner le fichier .cue qui a été généré en même temps que le .bin ; ce fichier contient les informations sur l'image du jeu (taille et mode de copie). Il porte le même nom que celui que vous avez donné à votre image.

Choisir pour la gravure une vitesse minimale 1X par sécurité. Lancer ensuite la gravure en cliquant sur le bouton « Start Recording » et patienter (c'est long à 1X !)(figure 10).

COPIER UN JEUX DREAMCAST

Afin de copier un jeu dreamcast, le matériel et les logiciels suivants sont nécessaires :

- Un câble série permettant de relier la dreamcast au pc.

Ce câble peut être, par exemple, acheté sur le site www.lik-sang.com sous la référence DC Corders Cable au prix de 25\$



- L'image Serial/Slave de Marcus disponible sur le site mc.pp.se/dc/

- DreamRip et Hack de Bero qui peuvent être trouvés ici par exemple : www.geocities.co.jp/Playtown/2004/dcdev

- TeraTerm Pro, un émulateur de terminal nécessaire afin de se connecter à la console dans le but de recevoir les informations du GD-rom copié. Ce logiciel est facilement trouvable sur internet depuis n'importe quel moteur de recherche.

- Un logiciel de gravure performant, CDRWIN par exemple.
- Et afin de pouvoir baisser la taille occupée par les vidéo et le son, les logiciels Sfd2mpg, Adx2wav, Wav2adx qui peuvent tous être trouvés sur le site de www.geocities.co.jp/Playtown/2004/dcdev

Maintenant, l'étape suivante consiste à configurer le port COM sur lequel vous allez brancher le cordon. Configurer ce port COM comme suit :

- Bits par seconde : 115200
- Bits de Donnée : 8
- Parité : Aucune
- Bit de Stop : 1
- Contrôle de Flux : Matériel

Maintenant, connecter votre dreamcast à votre ordinateur. Démarrer avec votre image

Serial/Slave et la laisser jusqu'à voir apparaître la bordure bleue.

TeraTerm Pro doit être, lui, réglé comme suit :

Sélectionner : SETUP, SERIAL PORT et régler :

- Baud rate : 57600 bps
- Data rate : 8bit
- Parity bit : None
- Stop bit : 1
- Flow Control : Hardware

Et sélectionner le port COM sur lequel vous avez branché le câble.

Sélectionner SETUP, TERMINAL SETTING et régler :

- Transmit new line : CR+LF

Sélectionner OK.

Entrer maintenant dans la fenêtre du terminal ou vous devriez voir apparaître ceci : > .

Maintenant, sélectionner FILE, SEND FILE et choisir par exemple C:\temp\ripdc.src

Vous devriez voir apparaître à l'écran de nombreux signes >>>>, ce qui indique le transfert du fichier.

Quand le fichier aura été transféré, le message suivant devrait apparaître : « Please set to 115k and hit OK ».

Aller alors à nouveau dans le menu SETUP, SERIAL PORT et configurer :

- Baude rate : 115200

Validez en choisissant OK.
Sélectionner maintenant CONTROL, MACRO et choisir par exemple C:\temp\dcrip.ttl .
Le fichier sera maintenant sauvegardé et la fenêtre de réception XMODEM devrait apparaître. Quand l'opération sera terminée, vous devriez avoir des fichiers trackxx.iso.gz qui sont les fichiers de données du jeu et des fichiers trackxx.raw.gz qui sont les pistes audio.
L'étape suivante pouvant prendre plus de 24 h, il

est conseillé d'être très patient ;) Utiliser un logiciel de décompression (ex : winzip) afin de décompresser les fichiers trackxx.xxx.gz, vous vous retrouverez avec un trackxxx.iso.
Ouvrir une fenêtre DOS et se placer dans le répertoire où vous avez décompressé les fichiers. A cet emplacement, taper ..\extract ...\trackxxx.iso. Tous les fichiers du GD - rom seront alors extraits dans le répertoire choisi. Les fichiers ainsi décompressés étant trop gros pour

entrer sur un cd, il va falloir les recompresser. C'est ici que, grâce au logiciel Sfd2mpg, adx2wav et wav2adx, vous allez pouvoir réduire la taille des différents fichiers conformément aux instructions présentes dans les fichiers d'aide respectif de ces logiciels.
Une fois que vous avez obtenu une taille suffisamment petite pour être gravée sur un Cd-rom, il ne vous restera plus qu'à graver les différents fichiers sur un Cd-r et enfin jouer afin de tester votre copie de sauvegarde.

COPIER DES JEUX GAME BOY ADVANCE

Pour pouvoir effectuer la sauvegarde de vos jeux game-boy advance, il vous sera nécessaire d'acheter du matériel. Il va falloir que vous vous procuriez un « Flash Advance Kit » (figure 1).



Figure 1, Flash advance kit.

Ce kit est composé d'un câble qui permet de transférer des données entre votre game-boy et votre PC, par le port parallèle.

Il vous faudra installer le logiciel livré avec pour que votre PC puisse gérer ces données.



Enfin, il vous faudra une cartouche spéciale la « Flash Advance Cartridge » qui vous permettra de stocker plusieurs roms de jeux. Elle existe en plusieurs modèles qui vous permettront de stocker 8,16 ou 32 MB de roms (figure 2).

Figure 2, une cartouche de sauvegarde de 64 MB (8MB PC).

Vous pouvez aussi vous procurer un GB Bridge pour pouvoir jouer et charger des roms game-boy classiques.

Vous devrez avoir un PC sous windows (toutes les versions sont supportées) et un câble DB25 parallèle pour connecter le linker à votre PC.

Vous pourrez vous procurer tout ce matériel sur les sites www.lik-sang.com et www.cdworld.co.uk pour une certaine d'euros. Ces deux sites ont une bonne réputation; vous pouvez à priori leur commander vos kits sans craintes.

LE SOFTWARE :

Premièrement, télécharger le logiciel « flash Advance Writer » ici : <http://www.visoly.com/>. Vérifier que vous prenez bien la version compatible avec votre version de windows.

L'extraire d'un répertoire c:\FAW\ fera très bien l'affaire. Vous devez obtenir les fichiers suivants :

Faw3x.exe - L'exécutable (x indique le numéro de la version que vous avez téléchargée).

Gbaldr32.bin - Une rom multiboot

Dlportio.dll - un fichier système

gbc2gba.gb - un fichier de boot GB bridge (pour jouer aux jeux game-boy classiques)

Créer ensuite les répertoires /roms/ et /patches/ qui contiendront les roms et les patchs correspondants. Pour lancer le programme, il suffit de cliquer dessus (vous pouvez faire un lien sur votre bureau si vous l'utilisez beaucoup) (figure 3).

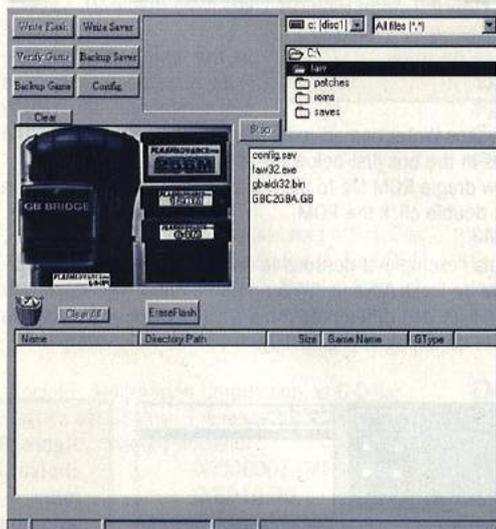
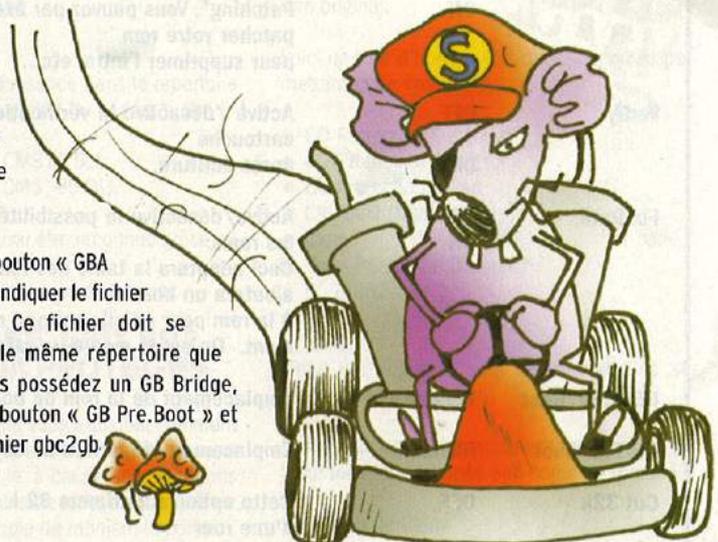


Figure 3, le logiciel de transfert.

Cliquer sur le bouton config pour commencer à configurer le logiciel (figure 4).

Cliquer sur le bouton « GBA Pre.boot » et indiquer le fichier gbaldr32.bin. Ce fichier doit se trouver dans le même répertoire que Writer. Si vous possédez un GB Bridge, cliquer sur le bouton « GB Pre.Boot » et indiquer le fichier gbc2gb.



Le reste des réglages devrait être correct, sauf si vous avez branché le câble de liaison sur un autre port que le premier port parallèle LPT1. Cliquer sur le bouton OK pour finir et retourner au programme principal.

LA SAUVEGARDE D'UNE ROM :

Insérer Votre cartouche de jeux GBA dans le Flash linker. Dans le programme principal, cliquer sur le bouton « Backup Game » puis choisir le répertoire de destination /roms/ nommer et cliquer sur « save » (figure 5).



Figure 4, configurer Writer 3.x.



Figure 5, sauver une rom.

Une fenêtre apparaît dans laquelle vous est demandée la taille de la cartouche dont vous souhaitez faire la sauvegarde. Si vous n'êtes pas certain de la taille de la cartouche, choisir 64 M et cliquer sur le bouton « OK » (figure 6).

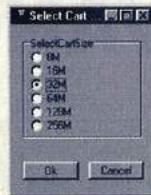


Figure 6, choisir la taille de la cartouche.

La cartouche est maintenant sauvegardée sur votre PC (figure 7).



Figure 7, sauvegarde en cours...

Selon la taille de la cartouche, le processus peut prendre entre quelques secondes et quelques minutes (figure 8).

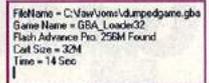


Figure 8, statistiques.

Votre cartouche est maintenant sauvegardée sur votre PC sous le nom dumpedgame.gba (ou n'importe quel autre nom que vous lui aurez donné), prête pour en faire ce que vous voulez.

OPTION	CHOIX POSSIBLE	EXPLICATION
Printer Port No:	LPT1(0x378) LPT2(0x278) LPT3(0x3bc)	Le nom du port imprimante de votre PC. Pour la plupart des gens, il doit être laissé sur LPT1.
Speed	4 3 2 1	La vitesse de transfert des données. Si vous avez des erreurs durant les transferts, réduisez la vitesse ici.
IPS Apply	OFF ON	Cette option active/désactive l' "On(-he-fly-IPS Patching)". Vous pouvez par exemple patcher votre rom pour supprimer l'intro, etc...
Verify	OFF ON	Active /désactive la vérification de la cartouche après écriture.
Fix Data	OFF ON	Active/désactive le possibilité de fixer les roms. Ceci adaptera la taille des roms et ajoutera un header à la rom pour qu'elle se load correctement. On est la meilleure valeur.
GBA Pre. Boot	filename	Emplacement de la rom de boot GBA.
GB Pre. Boot	filename	Emplacement de la rom de boot GB.
Cut 32k	OFF ON	Cette option supprimera 32 k of data d'une rom pour la rendre mutli-boot.

EXPLICATION DES OPTIONS DU MENU DE CONFIGURATION

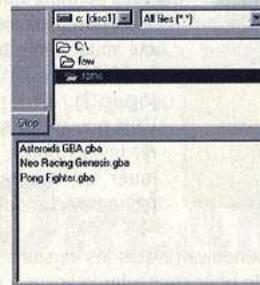


Figure 9, sélectionnez votre répertoire de roms.

Voici une explication des différentes options disponibles dans le menu de config: (les options par défaut sont en gras) (tableau ci-contre).

Jouer avec ses sauvegardes :

Dans le programme principal, changer le répertoire pour celui qui contient vos roms (figure 9).

In the above example the ROM files are located in a sub-directory of Flash Advance Writer named roms. You should see a list of ROM files in the box just below the directory box. Now drag a ROM file to the box at the bottom of the screen OR double click the ROM.

Dans l'exemple ci-dessous la rom est dans un sous-répertoire de Flash Advance Writer nommé roms. Vous devez voir une liste des différentes roms à votre disposition dans la boîte de dialogue (figure 10).

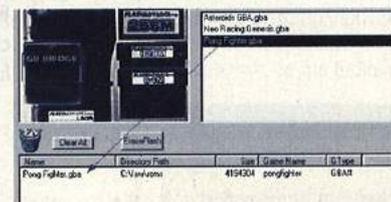


Figure 10, choisir la rom à uploader dans la cartouche.

Votre rom est automatiquement ajoutée à la queue des roms à transférer vers votre cartouche de sauvegarde. Vous pouvez mettre plusieurs roms dans cette queue, penser à uploader le fichier de multi-boot J. Cliquer sur « write » pour commencer le transfert.

LES PATCHS :

Il existe trois types de patchs :

- Patchs pour modifier l'image dans la cartouche pour que le jeu ne plante plus (donc à utiliser en cas de plantages =)
- Patchs qui modifient l'image de votre cartouche pour qu'elle puisse écrire des informations dans la SRAM du Flash Advance Linker au lieu de l'EEPROM

• Patchs qui permettent de cheater (c'est mal J)

Vous pouvez télécharger tout cela ici :

www.megagames.com/gba/gba_patches.shtml

Vous voilà enfin prêts à jouer...

COPIER DES JEUX PC

La plupart du temps, la copie standard d'un jeu pour ordinateur ne marche pas. Les CDs sont en effet de plus en plus protégés à l'aide de certaines protections.

LES DIFFÉRENTES PROTECTIONS

Il existe donc sur le marché certaine entreprise qui commercialisent des méthodes de protections des Cd-rom dont voici une liste non exhaustive :

Phenoprotect
Star Force
TAGES
Alcatraz
CD-Cops
CopyLok
CrypKey
DBB
DiscGuard
FADE
LaserLock
LockBlocks
Phenoprotect
ProtectCD
Ring PROTECH
Roxe
SafeDisc
SafeDisc v2
SafeCast
SecuROM
Star Force
TAGES
The Copy-Protected CD
& The Bongle

Les plus utilisés dans cette liste sont le SafeDisc dans sa version 1 et 2, ainsi que le SecuROM dans sa version 1, 2, 3, 4 et 5. En voici leurs caractéristiques :

- SAFEDISC :

Société : Macrovision Corporation ou C-Dilla.
Signes particuliers : Présence sur le Cd-rom originale des fichiers suivants :

00000001.TMP
CLCD16.DLL
CLCD32.DLL
CLOCKSPLEXE
DPAYERX.DLL

Il y a aussi toujours un fichier GAME.EXE ainsi qu'un fichier GAME.ICD. Le fichier .ICD est ici l'exé-

table du jeu mais il est codé. Le fichier .EXE est le lanceur qui contient en partie la protection Safe-Disc.

- SAFEDISC v2 :

Société : Macrovision Corporation.

Signes particuliers : Présence sur le Cd-rom originale des fichiers suivant :

00000001.TMP
00000002.TMP (dans certains cas seulement)

Le lanceur (le GAME.EXE dans la version 1) est maintenant directement intégré dans le fichier exécutable ; de ce fait, le fichier GAME.ICD est obsolète. D'autre part, le fichier CLOCKSPL.EXE n'existe plus.

Un logiciel « Safedisc Analyzer » permet de déterminer avec quelle version exacte votre Cd-rom est protégé. Lors d'une tentative de copie, des problèmes de lecture seront rencontrés entre les secteurs 800 et 100 000 du cd-rom : de ce fait, la copie, avec un logiciel adapté, peut mettre longtemps à effectuer la copie complète. Des Cd-rom protégés avec ce système comportent aussi quelques fichiers volontairement défectueux afin de causer des problèmes de synchronisation avec de nombreux graveurs. Le Cd-rom possède aussi une signature digitale.

- SECURUM : DADC

Société : Sony

Signes Particuliers : Présence dans le répertoire d'installation ou à la racine du cd-rom des fichiers suivants :

CMS16.DLL
CMS_95.DLL

CMS_NT.DLL

La protection peut aussi être reconnue grâce au logo suivant :
présent sur l'anneau intérieur du Cd-rom.

COPIER DES JEUX SUR DES CD-ROM PROTÉGÉS

Nous allons maintenant vous expliquer comment copier un jeu sur un Cd-rom protégé ou quand cela n'est pas possible, à cause des limitations matérielles, être capable de jouer avec un jeu sur un cd-rom protégé copié de manière imparfaite. En effet, il est toujours possible de faire une copie qui fonctionne de la plupart des cd-rom possédant des systèmes anti-copie sans l'utilisation de

patchs additionnels. La seule condition requise est de posséder un lecteur de cd-rom et un graveur de cd-rom capable de lire et d'écrire le **RAW DAO** et les **Sub-Channel Data** (une liste des graveurs supportant ces modes est disponible ici : http://www.elby.org/CloneCD/english/cdr_a.htm, mais rassurez-vous, la plupart des graveurs de cd-rom récents en sont capables) et un logiciel de gravure supportant l'écriture **RAW DAO** avec les Sub-Channel Data.

Voici une liste des logiciels supportant ces différents modes :

- CloneCD
- BlindRead et BlindWrite
- Disc Juggler
- Nero Burning Rom
- CDRWIN
- CD Mate

Quand il n'est pas possible de sélectionner le RAW mode, dans la majorité des cas, il s'agit du lecteur ou du graveur de Cd-rom qui ne supporte pas ce mode. Dans ce cas, il est toujours possible de réaliser des copies, mais d'autres outils sont nécessaires afin de retirer les systèmes anti-copie actuels.

Nous entrons donc maintenant dans la phase d'identification de la protection utilisée sur votre cd-rom original.

Voici un tour d'horizon des différents outils permettant cette opération :

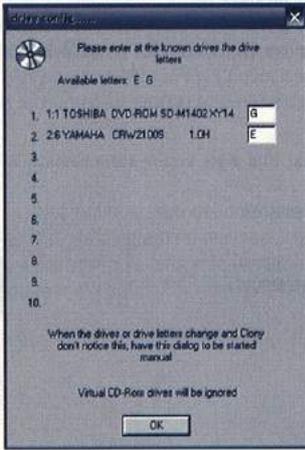
- CD Protection Detective
- CD Protection Detector
- CD Protection Scout
- CloneCD Database
- Clony
- Copy Protection Detection
- PC CopyBase
- TCCD
- YaPS

(Tous ces logiciels sont téléchargeables sur www.cdmediaworld.com)

Le meilleur logiciel est actuellement Clony qui détecte tous les systèmes anti-copie du marché.

Utilisation de Clony

À son lancement, Clony détecte les lecteurs présents sur votre machine dans la fenêtre suivante :



Lecteur & Graveur détecté par Clony.

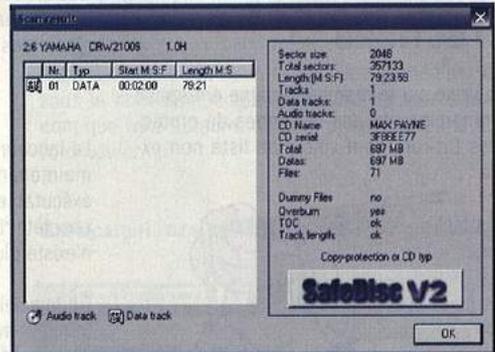
Il suffit juste de vérifier que les lecteurs que vous possédez sont bien détectés et de préciser quelle lettre leur est attribuée sous Windows dans la fenêtre, puis de valider par OK.



Maintenant, dans la nouvelle fenêtre disponible, sélectionner le lecteur (ou graveur) dans lequel est inséré votre Cd-rom original.

Sélection du lecteur de cd.

Lancer maintenant la détection du système anti-copie grâce au bouton Scan CD. Après un court instant, le logiciel devrait vous trouver le système de protection et le faire apparaître dans la fenêtre ci-contre.



Résultat du Scan de CD par Clony.

Ici le système détecté est le SafeDisc dans sa version 2. Dans ce cas, un graveur supportant la copie de cette version de SafeDisc est nécessaire.

Maintenant que le système anti-copie de votre cd est détecté, nous allons pouvoir passer à l'étape de copie. Pour cela, nous allons montrer l'utilisation du logiciel CloneCD en combinaison avec un Graveur/Lecteur de Cd-rom supportant le mode DAO-RAW.

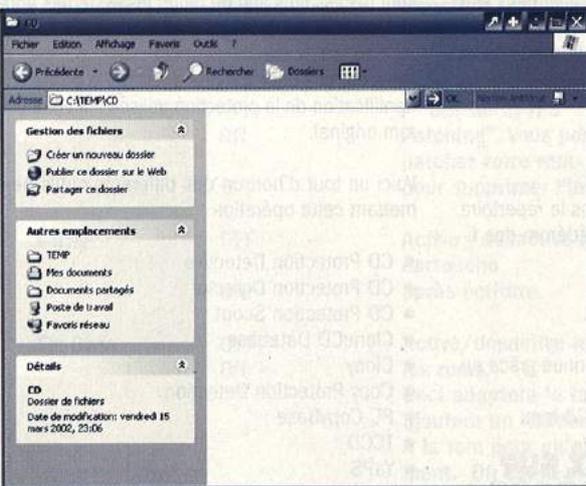
UTILISATION DE CLONECD :

- Créer le répertoire temporaire suivant : <Répertoire Temporaire > : C:\TEMP\CD

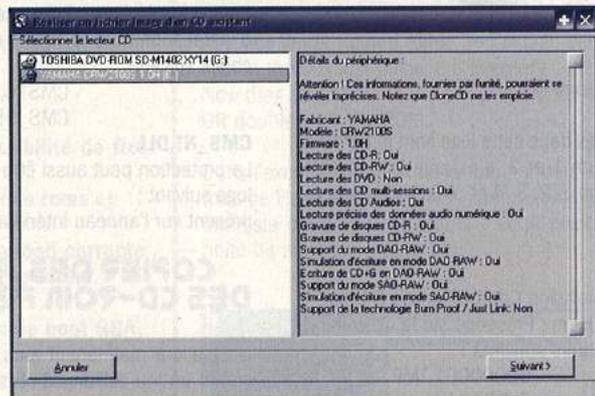


CloneCD.

- Créer une image du Cd-rom sur le disque en cliquant sur le bouton :



Répertoire C:\TEMP\CD.



Sélection du lecteur source (de préférence lire dans le graveur).

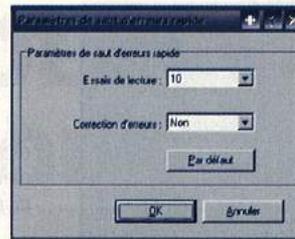
UTILISER LES PARAMÈTRES DE COPIE SUIVANTS :

- Vitesse de lecture : **1x (176 kByte/s)**
- Sélectionner **Lecture des subcanaux des pistes de données**
- Sélectionner **Lecture des subcanaux des pistes de audio**
- Sélectionner **Saut d'erreur rapide**

Dans les paramètres de saut d'erreurs rapide :

- Mettre **Essais le lecture** à au moins 5
- Mettre **Correction d'erreurs** à **NON**

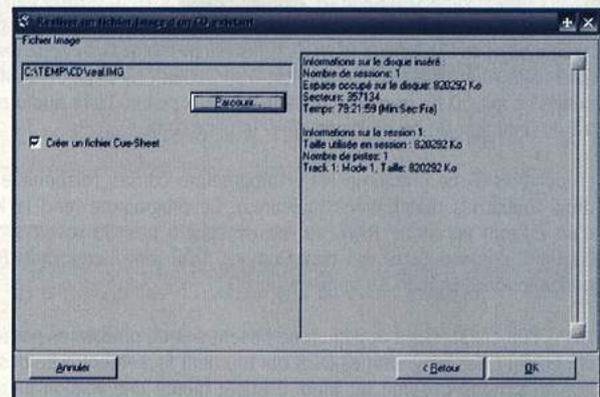
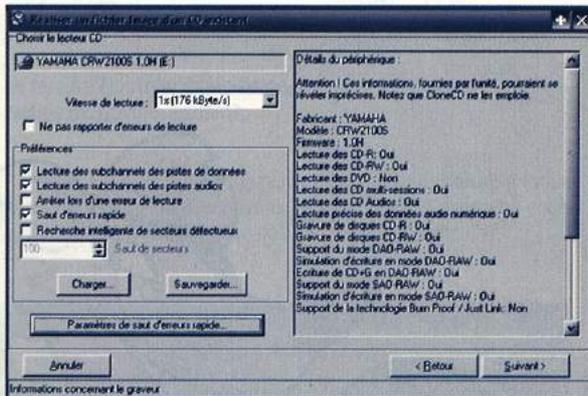
- Désélectionner **Ne pas reporter d'erreurs de lecture**
- Désélectionner **Recherche intelligente de secteur défectueux**



Paramètres de saut d'erreur rapide.



Paramètre pour la réalisation du fichier image.



Maintenant, passer à l'étape suivante. Sélectionner ici le répertoire de destination et valider en appuyant sur **OK**.

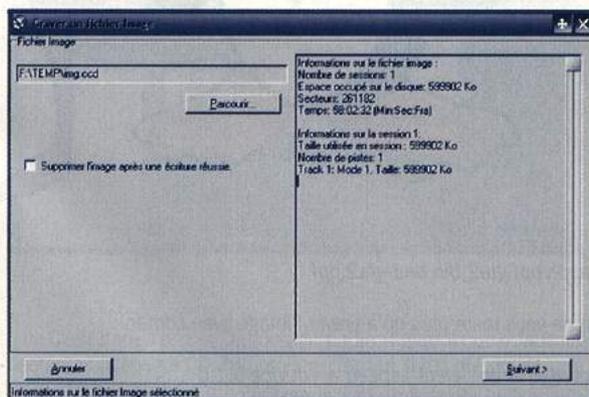
Copie de l'image créée précédemment sur un CD-R à l'aide de CloneCD



Copie d'un fichier image vers un CD-R.

La copie devrait s'effectuer maintenant sur votre disque dur à la vitesse relativement lente de 1x (soit 74 min en moyenne pour faire l'image parfaite d'un cd-rom).

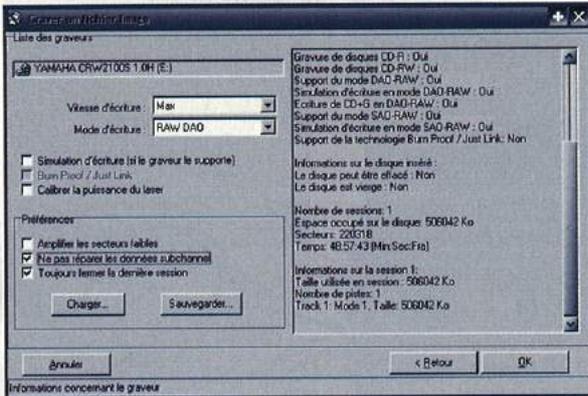
Sélection du répertoire de destination.



Chargement du fichier image (le .CCD).

UTILISER LES PARAMÈTRES DE GRAVURE SUIVANTS :

- Vitesse de gravure : Comme vous voulez ;)
- Mode d'écriture **RAW DAO**
- Sélectionner **Ne pas réparer les données subchannel**
- Sélectionner **Toujours fermer la dernière session**
- Sélectionner **Burn Proof / Just Link (si disponible)**
- Sélectionner **Toujours fermer la dernière session**
- Désélectionner **Simulation d'écriture**
- Désélectionner **Calibrer la puissance du laser**
- Désélectionner **Amplifier les secteurs faibles**



Valider les opérations en appuyant sur le bouton **OK** et là, la gravure devrait débuter.

Vous pouvez maintenant passer à la dernière étape : Jouer au jeu !

! \ Dans le cas où votre graveur ne supporte pas le mode RAW DAO, ne désespérez pas ; de nombreux cracks sont largement diffusés sur internet (www.gamemcopyworld.com) et des moteurs de recherche spécialisés dans les cracks sont disponibles (ex : altavista.box.sk).

Paramètres pour la gravure.

COPIER DES JEUX PSX SOUS LINUX

Vous aurez besoin de l'utilitaire `dd` (présent dans toutes les distributions Linux actuelles) pour générer une image sur votre disque dur, puis il vous faudra graver cette image avec `cdrecord` sur un CD-R (procédure décrite dans le CD-Writing HOWTO, dans le répertoire `/usr/doc/howto` ou sur le site <http://freenix.net> de votre distribution). La principale difficulté concerne les CD de jeux qui contiennent deux pistes, l'une audio et l'autre de data, car `dd` ne peut pas gérer la piste data.

La solution à ce problème est le programme `cdrdao` (disponible aussi dans toutes les distributions majeures). Ce programme rend la lecture d'un cd-rom en mode RAW, qui ne se soucie pas de savoir si le CD contient plusieurs pistes ou non. Comme `CDR-win`, il crée deux fichiers correspondant chacun à une piste du CD.

Les éventuels patches à appliquer ne posent pas de problèmes particuliers car ce sont des programmes DOS qui tournent facilement avec des émulateurs comme `dosemu` ou `wine`. Il existe même une version linux pour `ApplyPFF`.

LA CRÉATION DE L'IMAGE

Nous utilisons `cdrdao` pour cette étape, comme la documentation nous en informe `cdrdao` fonctionne ainsi :

```
cdrdao read-cd --read-raw --datafile [filename.bin] \
--device [bus,id,lun] --driver generic-mmc-raw [filename.toc]
```

[filename.bin] - le fichier image
[bus,id,lun] - l'adresse scsi du périphérique à utiliser
[filename.toc] - le fichier Table Of Contents

Ce qui donne par exemple avec le jeu *Gran turismo* :

```
cdrdao read-cd --read-raw --datafile gta2.bin --device 0,1,0 \
--driver generic-mmc-raw gta2.toc
```

Si le jeu ne nécessite pas de patch à appliquer (www.megagames.com), passer à l'étape de gravure et jouer !

Sinon, récupérer le patch et utiliser l'utilitaire `Applyppf` (version linux que vous pourrez récupérer sur www.megagames.com) comme suit :

Se loguer en tant que `root` puis démarrer l'archive d'`applyppf` dans `/usr/local/bin`. Donnez ensuite les droits d'exécution au fichier binaire grâce à la commande `chmod +x /usr/local/bin/applyppf` puis patcher le fichier `.bin` ainsi :

```
applyppf gta2.bin bad-gta2.ppf
```

Il ne vous reste plus qu'à graver l'image avec `cdrdao` :

```
cdrdao write --eject --speed 4 --device 0,1,0 \
--driver generic-mmc gta2.toc
```

C'est fini, amusez-vous bien...



COPIER RAPIDEMENT UN CD-ROM SOUS NERO



Démarrer Nero. Dans le menu, **cliquer** sur Fichier, puis sur **Copie CD** (figure 1).

La fenêtre Nouvelle compilation, qui gère les paramètres de gravure, apparaît.

L'onglet Graver (figure 2) permet de choisir la vitesse à laquelle les données vont être gravées. Si votre CD-R le supporte, choisir la vitesse maximale ne pose pas de problème particulier.



Figure 1, dans la barre d'outils, cliquer sur Fichier, puis sur Copie CD.



Figure 2, dans la fenêtre Nouvelle compilation, l'onglet Graver permet de choisir la vitesse d'écriture des données à copier.

Dans la même fenêtre, l'onglet Image permet de choisir l'emplacement où le fichier image (temporaire) de votre CD sera conservé (figure 3). Il est conseillé d'indiquer cet emplacement si votre lecteur de CD-ROM n'est pas au moins deux fois plus rapide que la vitesse choisie pour la copie (figure 2).

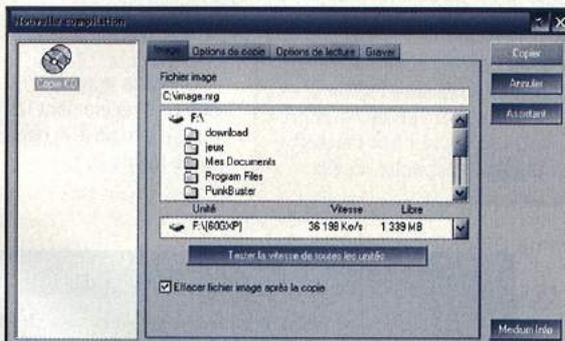


Figure 3, l'onglet Image permet de choisir où seront conservés les fichiers de votre CD.

C'est dans l'onglet Options de copie (figure 4) qu'il faut préciser quel lecteur utilise votre CD. Pour plus de facilité, il est préférable que ce lecteur soit différent de celui qui gère les tâches de gravure. Si le lecteur que vous avez choisi est suffisamment rapide, cocher la case Copie à la volée. Ceci vous dispensera de l'étape de création d'une image temporaire sur votre disque dur.

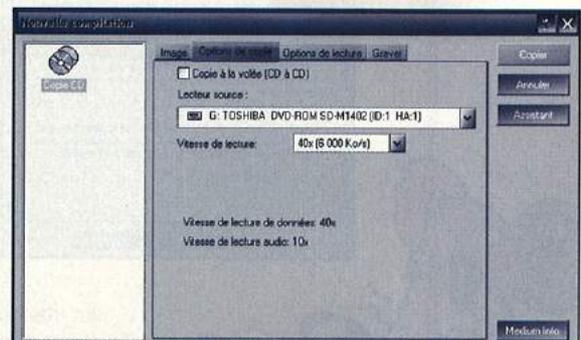


Figure 4, dans l'onglet Options de copie, préciser le lecteur utilisé par votre CD.

Dans l'onglet Options de lecture (figure 5), les réglages de base sont tout à fait corrects, il n'est donc pas conseillé de les modifier.

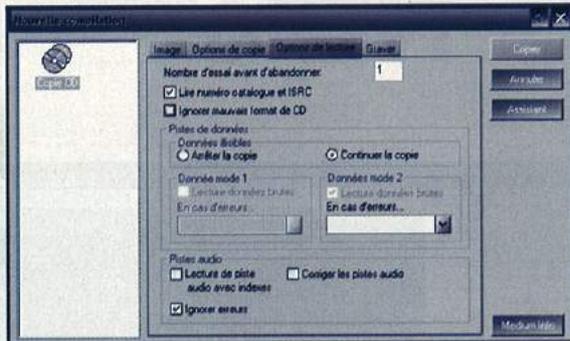


Figure 5, il n'est pas nécessaire d'apporter des modifications dans l'onglet Options de lecture.

Une fois ces réglages effectués, il ne reste plus qu'à insérer un CD vierge dans le graveur et à cliquer sur le bouton Copier (figure 6).

Figure 6, une ultime manipulation : cliquer sur le bouton Copier !

/!\ Il est possible que le CD original dépasse les 74 minutes standard, temps limite disponible sur le CD-R sur lequel cet original sera copié. On emploiera dans ce

cas des CD-R de 80 minutes. Il est également possible que le CD original dépasse 80 minutes. Certes, il existe maintenant des CD-R de 90 minutes, mais une solution

plus simple (que nous allons voir ci-après) consiste à forcer votre graveur à aller au-delà des 80 minutes de votre CD-R. Cette technique est appelée l'overburning.

L'OVERBURNING OU COMMENT MAXIMISER LA CAPACITÉ D'UN CD-R

DANS LE MENU, CLIQUER SUR FICHIER, PUIS SUR PRÉFÉRENCES (FIGURE 7).



Figure 7, dans le menu, cliquer sur Fichier, puis sur Préférences.

La fenêtre des Préférences apparaît. Aller dans l'onglet Fonctions approfondies (figure 8).

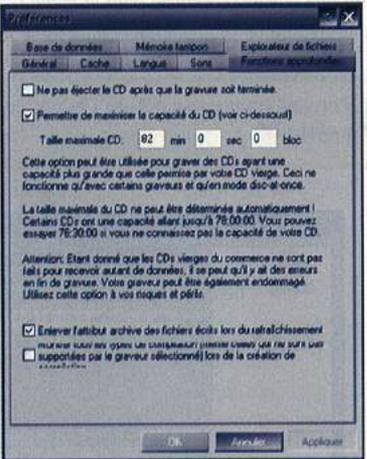


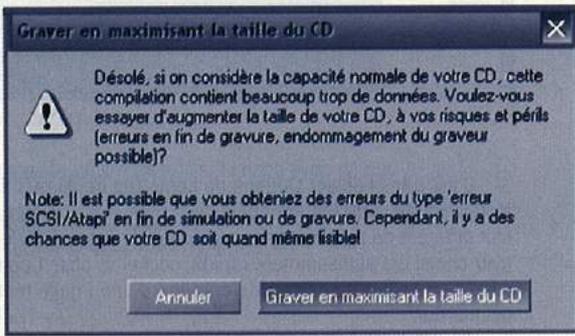
Figure 8, dans la fenêtre Préférences, cliquer sur l'onglet Fonctions approfondies et cocher la case Permettre de maximiser la capacité du CD.

Il ne reste plus qu'à cocher ici la case Permettre de maximiser la capacité du CD (figure 8) et à préciser la taille maximale qui sera gravée sur le CD-R (se reporter aux informations mises en ligne par le site www.cdmediaworld.com, qui indique comment ne pas perdre un CD-R en étendant ses capacités).

Pour la gravure d'un CD qui dépasse légèrement les 80 minutes, Nero pose la question suivante (figure 9) :



Figure 9, overburning : graver en maximisant la taille du CD.



IL NE RESTE QU'À APPUYER SUR LE BOUTON GRAVER EN MAXIMISANT LA TAILLE DU CD (FIGURE 9) POUR QUE L'OPÉRATION SE POURSUIVE NORMALEMENT.

/!\ Lors d'une compilation de fichier, l'overburning n'est possible que si le CD est gravé en une seule

session et que le mode Disc-At-Once est choisi (dans la fenêtre Graver le CD, onglet Graver, rubrique Mé-

thode d'écriture.) Ces opérations interviennent en dernier lieu lors de la copie du CD (figures 10 et 11).

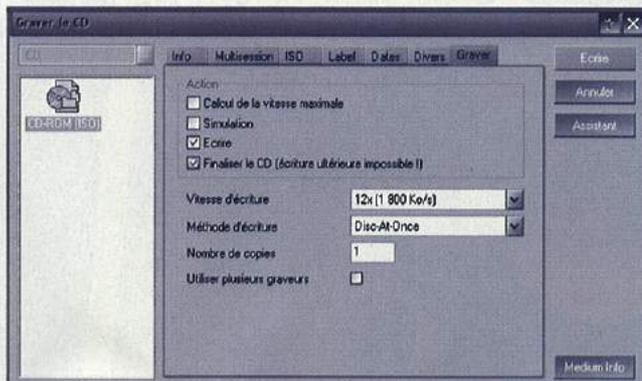


Figure 10, dans la fenêtre Graver le CD, onglet Graver, choisir le mode Disc-At-Once dans la rubrique Méthode d'écriture.

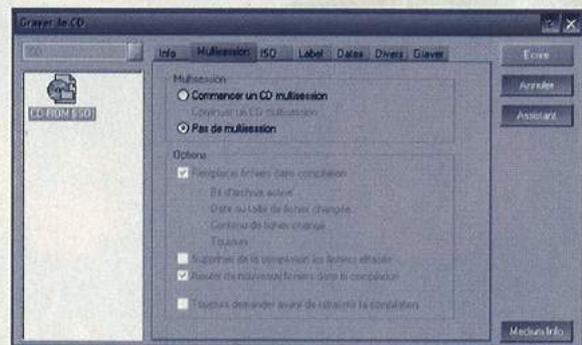


Figure 11, dans l'onglet Multisession, cocher la case Pas de multisession pour graver le CD en une seule session.

/!\ Pour savoir jusqu'à combien de temps il est possible de pousser des CD-R, consulter le site www.cdmediaworld.com qui met en ligne de nombreuses informations à ce sujet.

URLS INDISPENSABLES

CRACKS

www.fileforums.com
www.megagames.com
www.gamecopyworld.com

forums sur le sujet
 cracks et patches pour plein de jeux
 cracks et patches pour jeux

PC

elby.org/english/corp/
laser.to/clony.eng/start.html
www.goldenhawk.com
www.cdmediaworld.com

CloneCD: logiciel de gravure
 ClonyXL: Detecteur de système anti-copie
 CDRWIN: Logiciel de gravure
 Tout sur les logiciels de gravure et les supports

PSX

www.playstationmods.com
www.goldenhawk.com
www.psxcopyworld.com
www.p-s-x.com

Site d'un constructeur de Modchips
 CDRWIN : Logiciel de gravure (conseillé pour la PSX)
 Cracks pour les jeux PSX
 toutes les dernières infos sur les Playstation

DREAMCAST

www.padus.com
www.dccopyworld.com
members.fortunecity.com/dchacks/
utp-load.zip

DiscJuggler : Logiciel de gravure
 Patches et conseils pour la gravure des jeux dc

BootCD arrangé

GAMEBOY STANDARD/COLOR/ADVANCE

www.subport.org
www.megagames.com/gba/
gba_patches.shtml

Actualité sur la portable de Nintendo

Patches pour la GBA

DIVERS

www.hardware.fr

Pour télécharger drivers et obtenir les
 toutes dernières infos sur le matériel
 Une multitude de logiciels en tout genre
 Le meilleur player mp3 actuellement

www.telecharger.com
www.winamp.com





NOUVEAU **N°1** 32 PAGES DE **PIRATAGE** SANS PUB

PIRAT'IZ

HACKERS & GAMERS

1 MÊME PAS DIX BALLE !!
,5 €



Découvrez le côté obscur d'Internet...
plantez Win à distance • **warez** tekniks •
devenir un Hacker PRO • anonymous mail •
cryptez votre HD • **virus** factory • triche •
intrusion • ultima, everquest & co **sans payer**

DÉJÀ EN KIOSQUE