

Tutoriel Supercard DS One

par Jojo Larfeu

Equipement nécessaire :

- 1 Nintendo DS ou DS Lite
- 1 Supercard DS One
- 1 carte mémoire micro DS (+ adaptateur SD)
- 1 PC avec lecteur de cartes SD et accès internet
- Les jeux originaux pour avoir le droit d'utiliser les ROMs

Etape 1 : Téléchargement du logiciel Supercard DS One

- Aller sur http://www.supercard.fr/soft_scdsone.htm
- Télécharger le dernier Système d'opérations SuperCard DS(ONE) : [SuperCard DS\(ONE\) OS 710120 \(20 jan. 2007\)](#)
- Télécharger la dernière base de données « Saver Size » : [Mise a jour pour 0001-0818](#) (20 jan. 2007)
- Télécharger la traduction française de l'OS par Hadès et Sensei (optionnel) : <http://www.supercard.fr/download/dsone-FR.zip>

Etape 2 : Copier les fichiers sur la micro SD

- Insérer la micro SD dans son adaptateur SD, puis insérer l'adaptateur SD dans le lecteur de cartes du PC
- Ouvrir le dossier de la carte mémoire (disque amovible, « G: » par exemple)
- Copier l'OS Supercard DS one à la racine de la carte mémoire :
 - o G:\MSFORSC.NDS
 - o G:\scshell\
- Copier la traduction et la base de données dans le dossier «scshell » (remplacer les fichiers existant) :
 - o G:\scshell\ndsinfo.dat
 - o G:\scshell\language.ini
- Copier les ROMs (xxxxx.NDS) sur la carte mémoire
 - o soit à la racine G:\
 - o soit dans un dossier quelconque G:\Jeux\
 - o soit dans une arborescence personnalisée : G:\Jeux d'aventure\ , G:\Jeux de réflexion\ , G:\Jeux de sport\ , etc ...
- Retirer la carte mémoire du lecteur

Etape 3 : Démarrer la DS

- Insérer la micro SD dans le Supercard DS One
- Insérer le Supercard DS One dans la Nintendo DS (ou DS Lite)
- Allumer la console (=> un écran d'avertissement peut d'afficher, c'est normal : « An error was detected.. » sur fond noir)
- Une fenêtre affichant les infos du dossier apparait en 1^{er} plan. On peut la fermer en touchant la croix en haut à droite avec le stylet (comme sous Windows !)
- Sélectionner le jeu à lancer (soit avec le stylet soit avec la croix directionnelle)
- Presser A ou B pour lancer le jeu (ou laisser le stylet un moment sur le jeu, ça marche aussi)

Remarque :

Ce tutoriel a été rédigé en février 2007. Entre temps, il est possible que la version de l'OS ait évolué. La traduction française peut avoir été intégrée à la dernière version de l'OS. Et la base de données « Saver Size » a très certainement évolué aussi ! Assurez-vous de récupérer les dernières mises à jour !

Problèmes fréquents :

- Ecran blanc au chargement d'un jeu (blocage) :
 - o Il faut activer l'option « Enable Patch » (ou « Autoriser le Patch ») dans le menu « Other » (« Autres »)
- Le jeu ne peut pas faire de sauvegarde : « Sauvegarde impossible »
 - o Il faut activer la sous-option d'Enable Patch : « Enable Cheat » (« Autoriser les triches »)
- Le jeu sauvegarde, mais quand je relance le jeu, la sauvegarde n'apparaît pas :
 - o Il faut sélectionner la bonne taille du fichier de sauvegarde. Pour cela :
 - Sélectionner le jeu avec la croix directionnelle
 - Regarder la taille du fichier de sauvegarde spécifiée (64K par ex). Cette taille est visible avec le mode d'affichage « Big ICO »
 - Aller dans le menu « Save » (« Sauver ») et sélectionner la même taille (64K)
 - Cette manipulation n'est à faire qu'une fois. La modification est ensuite mémorisée

Rappel :

Le piratage des jeux est illégal. Vous ne devez utiliser que des ROMs de jeux dont vous possédez l'original.

L'intérêt de l'émulation des jeux est de pouvoir disposer d'une vingtaine de jeux sur une carte mémoire de 1Go sans avoir à transporter les cartouches de jeux (intérêt d'autant plus compréhensible pour une console portable !).

L'intérêt n'est pas de jouer à des jeux volés et de faire couler les éditeurs !

Bah oui, si personne n'achète de jeux, les éditeurs ne gagnent pas d'argent, et donc ils arrêtent d'éditer. Et plus d'éditeurs => plus de jeux !!

Respectez les droits d'auteurs...