

SOMMAIRE

Préparation pour la gravure.....	3
Eeprom.bin.....	3
Bios bfm	3
Fichier dummy.....	3
Création de l'image	3
Instructions pour la gravure	5
Néro Burning Room	5
DVD Decrypter	8

Préparation pour la gravure

L'archive récupérée se présente sous la forme d'un fichier compressé avec Winrar. Il faudra donc utiliser ce dernier (ou sa version gratuite **IzArc**) pour la décompresser. Vous obtiendrez alors un dossier Xcalibur comprenant tous les fichiers du CD.

Il va falloir néanmoins faire une légère préparation avant de lancer la gravure.

Eeprom.bin

La première est l'intégration de votre eeprom.bin. En effet, Xcalibur peut maintenant directement être utilisé comme CD de préparation (ou de réparation) sur votre PC. C'est quasi obligatoire si votre console est modifiée avec un exploit, c'est vivement conseillé avec une puce ou un flash TSOP.

Avec votre eeprom.bin gravée dessus, vous pourrez même locker/délocker n'importe quel disque dur pour votre console. Ceci n'a rien de définitif et vous pourrez toujours graver un autre Xcalibur avec ou sans votre eeprom.bin, avec ou sans l'eeprom.bin d'une autre console.

Le tout sans conserver l'archive de base, Xcalibur embarquant tous les fichiers nécessaires pour fabriquer une image à graver.

Donc, si vous voulez intégrer votre eeprom.bin, copiez-la dans le dossier `\xcalibur\linux\eeeprom\`. Elle devra s'appeler eeprom.bin et être en minuscule.

Bios bfm

Si vous destinez Xcalibur à un disque dur d'au moins 300Go, il peut être intéressant de remplacer le bios bfm par défaut qui ne gère que la partition F. Idem si votre disque dur est déjà partitionné avec un F et un G.

Cette option n'est pas obligatoire, une option d'Xcalibur permettra de le faire depuis la console mais nécessitera un rechargement du bios donc une perte de temps. Que vous laissiez l'archive en l'état ou que vous décidiez de lancer cette procédure, Xcalibur pourra être utilisé sur n'importe quelle console même si vous remplacez le disque dur par un de 400Go par exemple.

Vous trouverez dans le dossier Xcalibur deux fichiers : bios_67.bat et bios_06.bat. Le premier permet de passer à un bios de boot F+G, le deuxième de revenir à un bios « tout sur le F » qui est la version par défaut.

Pour les linuxiens, il faudra utiliser bios_67.sh ou bios_06.sh.

Fichier dummy

Si vous désirez graver un DVD et que votre logiciel habituel de gravure trouve l'image trop petite, vous trouverez un fichier dummy dans l'image. Il s'appelle `\xcalibur\linux\dump.rar`. Il suffit de le décompresser au même endroit pour obtenir un fichier permettant d'augmenter artificiellement la taille finale de l'image.

Création de l'image

Ensuite, passons à la création de l'image à graver. Lancez `\xcalibur\make-iso-win.bat` et laissez le programme se dérouler (une fenêtre DOS va s'ouvrir pour indiquer l'état d'avancement). Suivant votre processeur, cela peut prendre un certain temps :

```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

X-calibur 3.4 http://gx-mod.com

creation en cours de l'image Xcalibur.iso
veuillez patienter un instant, le processus va se lancer ...

Size of boot image is 4 sectors -> No emulation
 1.39% done, estimate finish Sat Nov 24 16:16:25 2007
 2.78% done, estimate finish Sat Nov 24 16:17:00 2007

```

A la fin de la création, la fenêtre affiche un rapport et vous demande d'appuyer sur une touche :

```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

90.38% done, estimate finish Sat Nov 24 16:19:06 2007
91.77% done, estimate finish Sat Nov 24 16:19:06 2007
93.17% done, estimate finish Sat Nov 24 16:19:04 2007
94.56% done, estimate finish Sat Nov 24 16:19:03 2007
95.95% done, estimate finish Sat Nov 24 16:19:02 2007
97.34% done, estimate finish Sat Nov 24 16:19:02 2007
98.73% done, estimate finish Sat Nov 24 16:19:01 2007
Total translation table size: 2048
Total rockridge attributes bytes: 95447
Total directory bytes: 345456
Path table size(bytes): 2130
Max brk space used 7b000
359584 extents written (702 Mb)

/!\ ATTENTION /!\
Verifiez que la fin du processus est atteinte
(grace au message juste au-dessus)
avant de lancer la gravure.

Votre exemplaire d'Xcalibur 3.4 est maintenant disponible.
Veuillez lancer la gravure de l'image Xcalibur.iso.

Appuyez sur une touche pour continuer...

```

Une fois fait, la fenêtre se referme. Vous découvrirez alors le fichier `\xcalibur\xcalibur.iso`. C'est ce fichier image qu'il va falloir graver sur un support compatible avec votre lecteur Xbox si vous désirez l'utiliser sur votre console.

Note : Si vous disposez d'un système Linux à la place de Windows, il vous suffit de lancer `make-iso-lin.sh` pour obtenir exactement le même résultat.

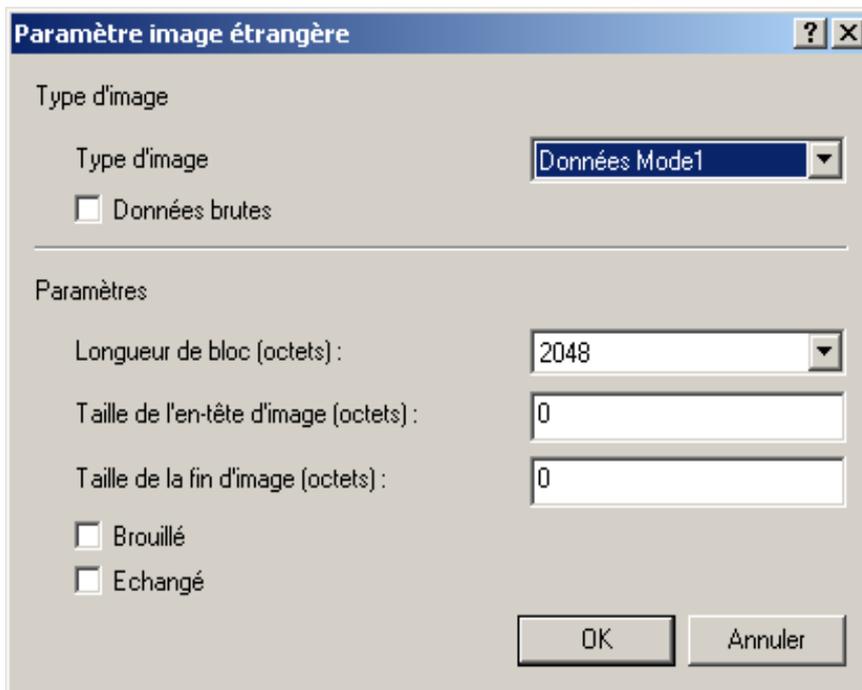
Instructions pour la gravure

Le fichier image Xcalibur.iso est à graver tel quel (vitesse 4x) sur un média compatible avec votre lecteur de DVD Xbox si vous désirez l'utiliser sur votre console, comme un CD/Rw par exemple (si vous n'avez pas utilisé le fichier dummy). En effet il est directement lisible sur un lecteur PC mais également sur votre console.

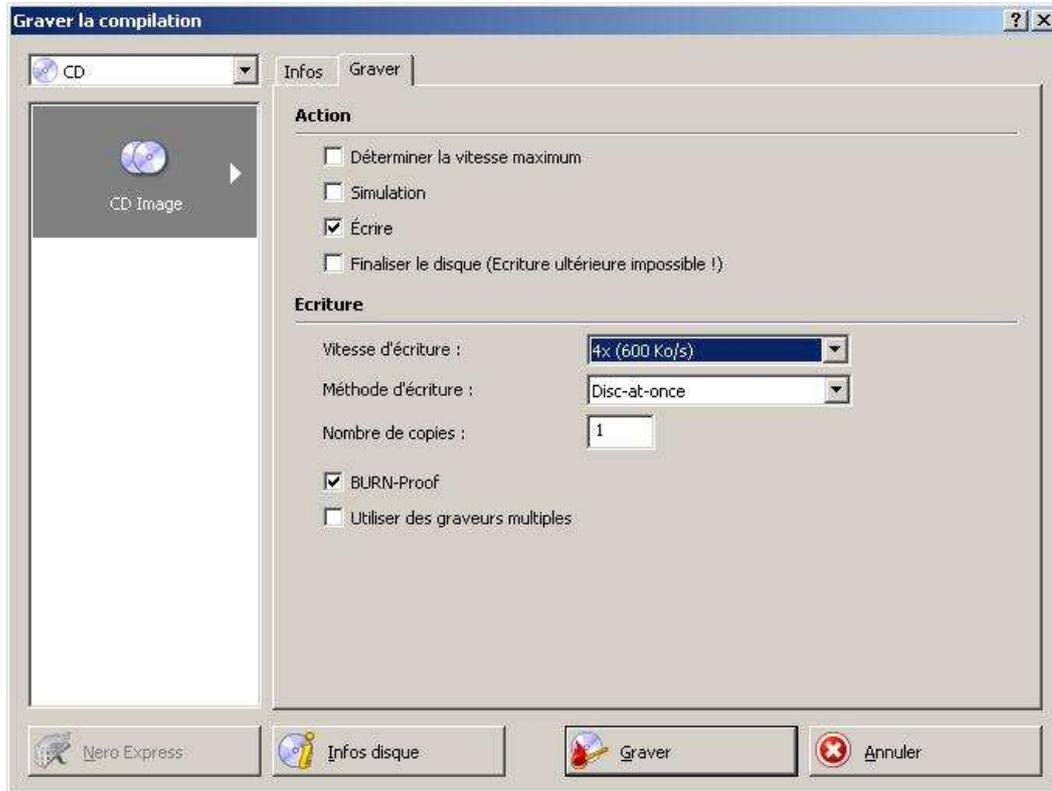
Je vais vous présenter deux solutions de gravure, la première avec Néro, la deuxième avec DVD Decrypter.

Néro Burning Room

Avec Néro, par exemple, il suffit de double-cliquer sur le fichier image.iso pour obtenir cet écran :



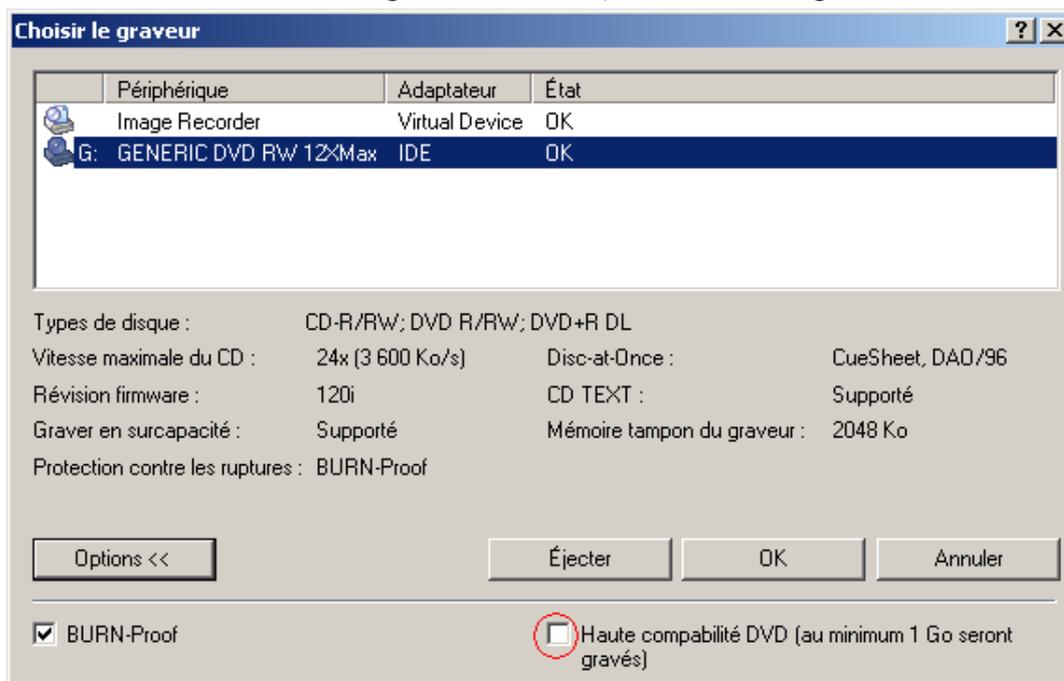
Validez par OK et vous passez à cet écran final :



La finalisation n'est pas obligatoire.

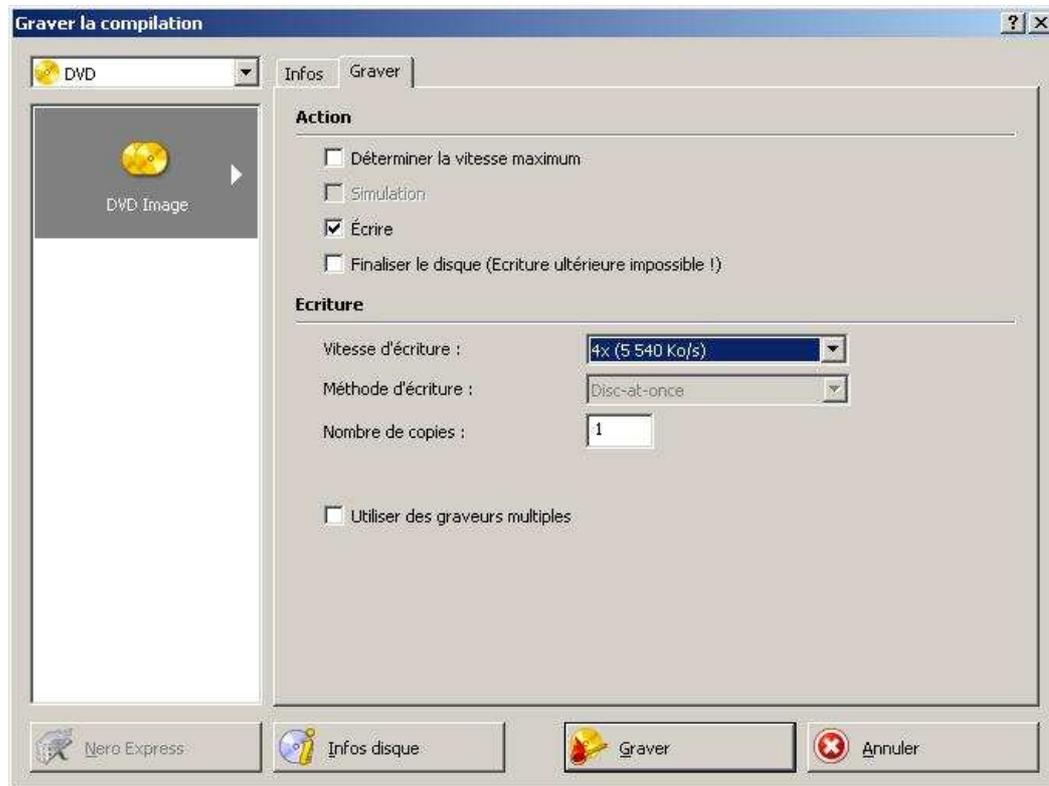
Si vous avez des soucis avec les CD, vous pouvez essayer avec un DVD à condition d'effectuer les manipulations suivantes :

1. dans la fenêtre de choix du graveur sous Néro, choisissez votre graveur



Puis appuyez sur le bouton options et décochez la case « haute compatibilité DVD »

- lors de la gravure, veillez à bien vous positionner en DVD sinon Néro refusera la gravure tant qu'un DVD n'est pas inséré dans le lecteur.

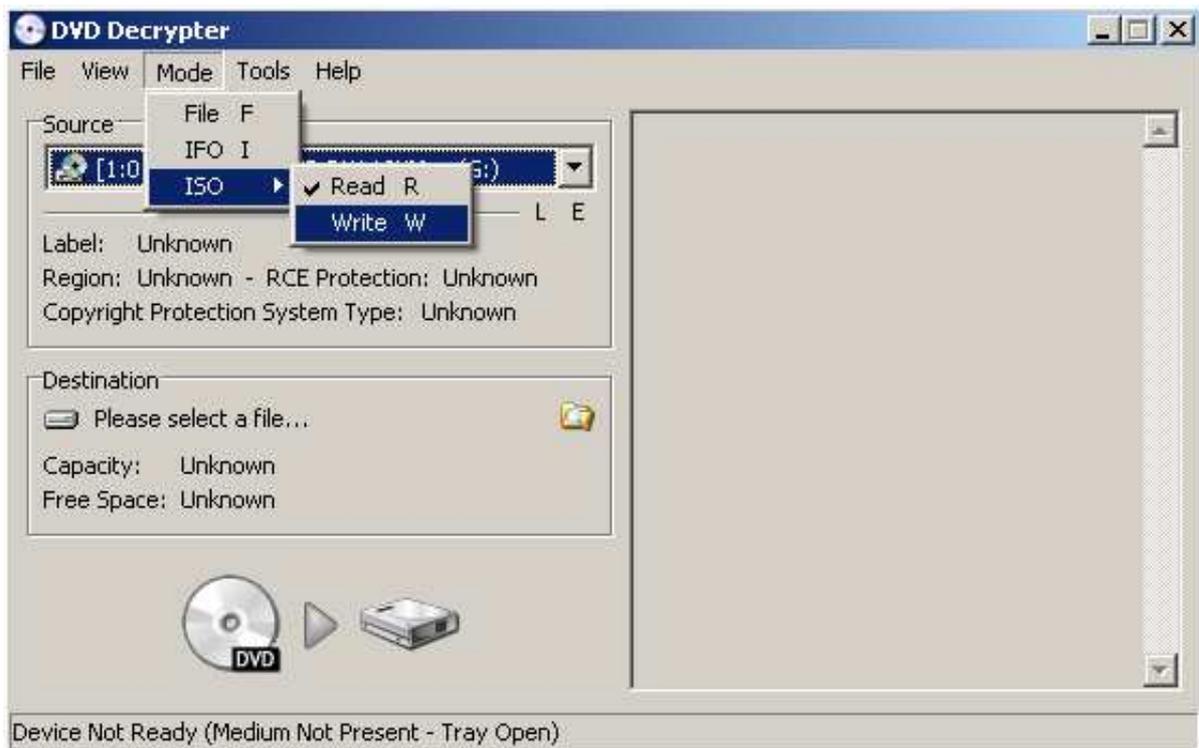


DVD Decrypter

Pour DVD Decrypter, lancez-le. Si vous obtenez cet écran :



Il faudra le placer en mode gravure (dans l'exemple, il est actuellement en mode copie) :



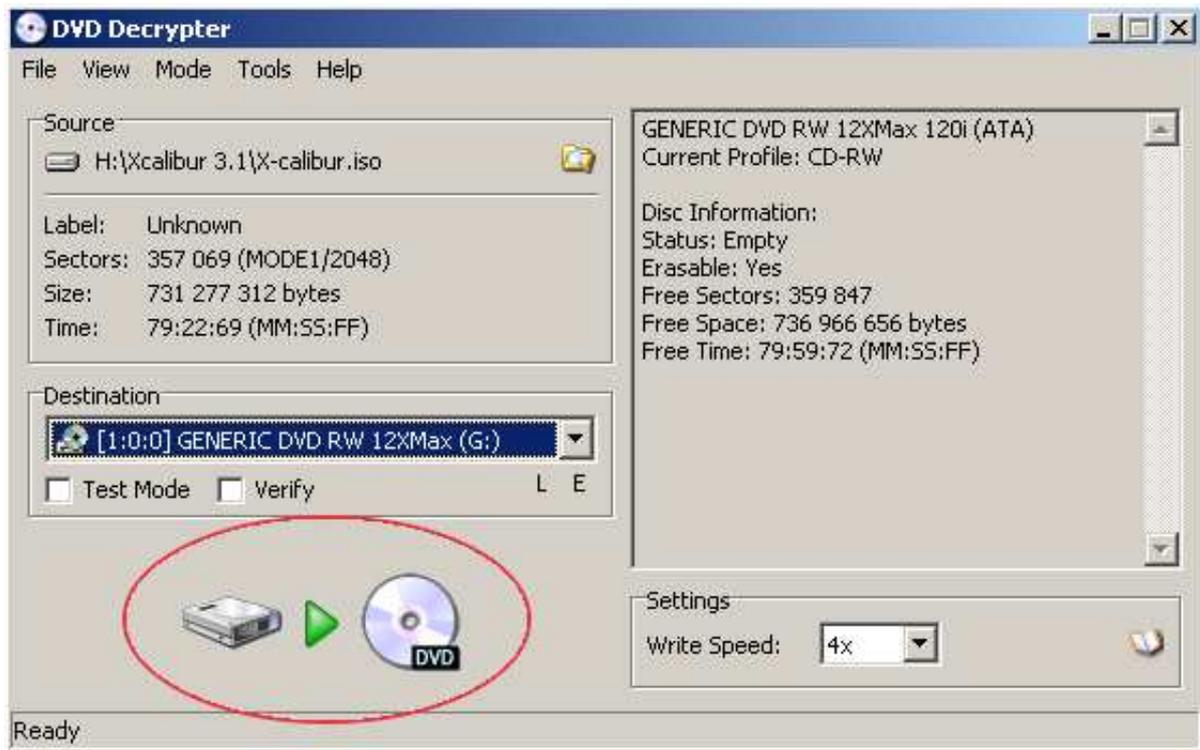
Vous aurez alors cet écran :



Chargez l'image X-calibur.iso :



Puis lancez la gravure :



La gravure commencera alors :

