

PROJET 1: UTILISATION D'UNE MANETTE GAMECUBE SUR NINTENDO 64

Ce système vous permettra de remplacer une manette N64 par une manette GameCube.
L'auteur de ce projet est Micah Dowty (<http://cia.vc/stats/project/navi-misc/cube64>).

Caractéristiques du projet:

Alimentation du système: +3.3V (provenant du port des manettes de la N64)

Microcontrôleur utilisé: PIC16F84A **version 20 MHz**

Manette utilisée:

La manette que nous avons utilisé est une manette "BigBen" (pour GameCube compatible Wii) .
Tous les boutons ainsi que le pad et les deux sticks analogiques sont détectés correctement.
Le moteur incorporé dans la manette fonctionne aussi.

Mapping:

<u>GameCube</u>	<u>Nintendo 64</u>
A	A
B	B
Start	Start
Stick analogique C	Boutons C
Stick analogique	Stick analogique
Croix multidirectionnelle	Croix multidirectionnelle
L	L
R	R
Z	Z
X	C Droit
Y	B

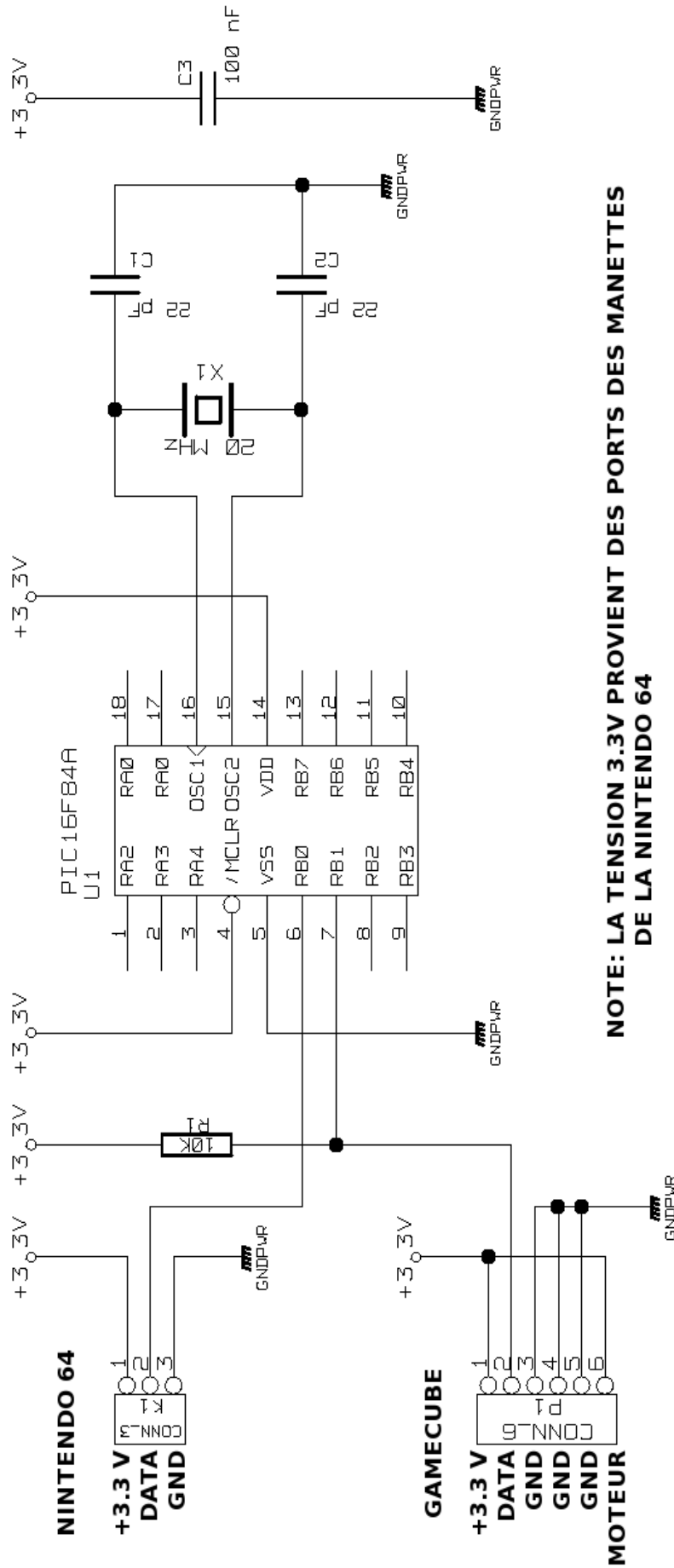
Jeux testés:

1080° Snowboarding:	OK
Aerofighters Assault:	OK
Banjo-Kazooie:	OK
Banjo-Tooie:	OK
Bomberman 64:	OK
Buck Bumble:	OK mais problème de sensibilité avec le joystick
Castlevania: Legacy of Darkness:	Problème d'initialisation *
Chameleon Twist:	OK
Diddy Kong Racing:	OK

Donkey Kong 64:	OK
Earthworm Jim 3D:	OK
Extreme-G:	OK
Extreme-G 2 (XG2):	OK
F1-World Grand Prix:	OK
F-Zero X:	OK
Forsaken:	OK
GoldenEye 007:	OK
Hydro Thunder:	OK
JetForce Gemini:	OK
Kirby 64: The Crystal Shards:	OK
Knockout Kings 2000:	OK
Lylat Wars:	OK
Mario Kart 64:	OK
Mario Party:	OK
MicroMachines 64 Turbo	OK
Mission: Impossible:	OK
NBA Live 2000:	OK
Paper Mario:	OK
Perfect Dark:	OK
Pokémon Puzzle League:	Problème d'initialisation *
Pokémon Snap:	OK
Rayman 2: The Great Escape:	OK
Rugrats in Paris: The Movie:	OK
Scooby-Doo! Classic Creep Capers:	OK
ShadowMan:	OK
Star Wars Episode 1: Racer:	OK
Super Mario 64:	OK
Super Smash Bros:	OK
The Legend of Zelda: Majora's Mask:	OK
The Legend of Zelda: Ocarina of Time:	OK
Turok 2: Seeds of Evil:	OK
Turok: Dinosaur Hunter:	OK
Turok Rage Wars:	OK
V-Rally Edition 99:	OK
WCW/NWO Revenge:	OK
Wave Race 64:	OK
Wayne Gretzky's 98 3D Hockey:	OK
Wetrix:	OK
Winnie l'Ourson: Chasse au Miel:	OK
Yoshi's Story:	OK

* Nous pensons que le problème vient de l'envoi du code 0x80 pour le rumble pack. Pour contourner ce problème, branchez une manette N64, débranchez-la à l'écran titre du jeu et connectez votre adaptateur avec la manette GameCube.

Nous essayerons de régler ce problème par l'ajout d'un jumper sur une broche du PIC16F84A pour autoriser ou non l'utilisation du rumble pack.



NOTE: LA TENSION 3.3V PROVIENT DES PORTS DES MANETTES DE LA NINTENDO 64