Inyectar Super Mario RPG Traducido (Por m4x1m0)

Programas necesarios:

- Gbalzss
- WAD Packer & Unpacker
- U8Tool 8.0

Material necesario:

- WAD de Super Mario RPG PAL
- Rom de SNES del juego ya traducida en formato smc

PASOS A SEGUIR:

1º - Gbalzss:

Con este programa convertimos la rom de SNES traducida para que el emulador que incluye el WAD de Wii pueda reconocer nuestra rom. El programa se ejecuta desde el símbolo de sistema (Tecla de Windows + $R \rightarrow$ cmd)

Debemos meter la rom del juego traducido (en este caso se llama SNES_SMRPG.SMC) dentro de la carpeta donde esté el ejecutable del gbalszz.

Este programa permite encodear y decodear la rom según los parámetros que usemos:

Organizar 🔻 🛛 Incluir en bil	blioteca 🔻 Compartir con 👻 Grabar 🛛 Nueva carpet	a		
🔆 Favoritos	Nombre	Fecha de modifica	Тіро	Tamaño
\rm Descargas) 01 - gbalzss.rar	11/04/2013 18:33	Archivo WinRAR	2.496 KB
💔 Dropbox	🗾 gbalzss.exe	15/07/2009 21:25	Aplicación	29 KB
🧮 Escritorio	🚳 pcs2pac_batch.bat	15/07/2009 21:49	Archivo por lotes	1 KB
Sitios recientes	Spac_drag and drop.bat	15/07/2009 21:49	Archivo por lotes	1 KB
la SkyDrive	SNES_SMRPG.smc	21/11/2003 2:07	Snes9x ROM	4.096 KB
 Bibliotecas Apps Documentos Imágenes 	∞ Administrador: C\Windows\system32\cmd.exe Microsoft Windows [Uersión 6.1.7601] Copyright (c) 2009 Microsoft Corporat C:\Users\Curro≻cd/	ion. Reservados todo	s los derechos.	
 Bibliotecas Apps Documentos Imágenes Música Subversion Vídeos 	State Administrador: C:\Windows\system32\cmd.exe Microsoft Windows [Uersión 6.1.7681] Copyright (c) 2009 Microsoft Corporat C:\Users\Curro>cd/ C:\\Josefalzss ('sbalzss file1 file2' encodes file1 'gbalzss d file1 file2' decodes file1	ion. Reservados todo into file2. into file2.	s los derechos.	
 Bibliotecas Apps Documentos Imágenes Música Subversion Vídeos Grupo en el hogar 	 Administrador. C:\Windows/system32\cmd.exe Microsoft Windows [Uersión 6.1.?601] Copyright (c) 2009 Microsoft Corporat C:\Users\Curro>cd/ C:\>od 1 C:\>gbalzss 'gbalzss e file1 file2' encodes file1 'gbalzss d file1 file2' decodes file1 C:\1> 	ion. Reservados todo into file2. into file2.	s los derechos.	
 Bibliotecas Apps Documentos Inágenes Música Subversion Videos Grupo en el hogar Equipo 	 Administrador. C:\Windows/system32\cmd.exe Microsoft Windows [Uersión 6.1.?601] Copyright (c) 2009 Microsoft Corporat C:\Users\Curro>cd/ C:\>od 1 C:\1>gbalzss 'gbalzss d file1 file2' encodes file1 'gbalzss d file1 file2' decodes file1 C:\1> 	ion. Reservados todo into file2. into file2.	s los derechos.	
Bibliotecas Apps Cocumentos Indigenes Música Subversion Videos Grupo en el hogar Equipo Lisco local (Ct)	Administrador C:\Windows\system32\cmd.exe Microsoft Windows [Uersión 6.1.7601] Copyright (c) 2009 Microsoft Corporat C:\Users\Curro>cd/ C:\cd 1 C:\1>gbalzss 'gbalzss e file1 file2' encodes file1 'gbalzss d file1 file2' decodes file1 C:\1>	ion. Reservados todo into file2. into file2.	s los derechos.	
Bibliotecas Apps Documentos Imágenes Música Subversion Videos Grupo en el hogar Equipo Lisco local (Ct) Disco Viejo (D:)	Administrador. C:\Windows/system32\cmd.exe Microsoft Windows [Uersión 6.1.7601] Copyright (c) 2009 Microsoft Corporat C:\Users\Curro>cd/ C:\clot 1 C:\f>gbalzss 'gbalzss e file1 file2' encodes file1 'gbalzss d file1 file2' decodes file1 C:\f>	ion. Reservados todo into file2. into file2.	s los derechos.	

Lo que tenemos que hacer para que funcione es ENCODEAR la rom, por lo que usaremos el siguiente parámetro:

Gbalzss e snes_smrpg prueba.rom

Una vez hecho, se nos genera un archivo en formato *.rom (en este caso lo he llamado "prueba.rom")

2º - WAD Packer & Unpacker:

Antes de ejecutarlo, debemos coger el **WAD original PAL** y renombrarlo a "IN.wad" para que el programa pueda procesarlo. Una vez renombrado, lo metemos dentro de la carpeta donde hemos descomprimido el WAD Packer & Unpacker.

Tan sólo tenemos que abrir el archivo que pone "WAD Unpacker.bat" para "descomprimir" el WAD. Veremos que se crea una carpeta donde hay varios archivos con la extensión *.app

Nombre	Fecha de modifica	Tipo	Tamaño
J000100014a43424d	11/04/2013 19:01	Carpeta de archivos	
📜 02 - Wad Packer and Unpacker.rar	11/04/2013 18:39	Archivo WinRAR	1.001 KB
🔔 common-key.bin	07/05/2008 18:41	VLC media file (.bi	1 KB
cygcrypto-0.9.8.dll	19/10/2007 4:53	Archivo DLL	1.059 KB
cygwin1.dll	05/03/2008 10:29	Archivo DLL	1.830 KB
IN.wad	01/12/2012 17:36	Archivo WAD	17.779 KB
📔 Read Me.txt	03/04/2009 1:15	Documento de tex	1 KB
🚳 WAD Packer.bat	09/06/2008 9:56	Archivo por lotes	1 KB
🚳 WAD Unpacker.bat 🖌 🗕	09/06/2008 9:56	Archivo por lotes	1 KB
wadpacker.exe	28/04/2008 21:13	Aplicación	27 KB
🔜 wadunpacker.exe	28/04/2008 21:13	Aplicación	26 KB

Los archivos *.app a su vez se pueden "descomprimir" usando U8Tool. La rom del juego que está dentro del WAD original al parecer suele coincidir con el archivo *.app de mayor tamaño; en este caso la rom original del WAD se encuentra en el archivo 00000005.app.

Nombre	Fecha de modifica	Tipo	Tamaño	
🗐 00000000.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	226 KB	
00000001.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	1.765 KB	
00000002.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	4.454 KB	
00000003.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.607 KB	
00000004.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.107 KB	
00000005.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	5.727 KB	
00000006.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	363 KB	
00000007.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	306 KB	
000100014a43424d.cert	11/04/2013 19:01	Archivo CERT	3 KB	
000100014a43424d.tik	11/04/2013 19:01	Archivo TIK	1 KB	
000100014a43424d.tmd	11/04/2013 19:01	Archivo TMD	1 KB	
000100014a43424d.trailer	11/04/2013 19:01	Archivo TRAILER	226 KB	

<u>3° - U8 Tools:</u>

Lo usaremos para desempaquetar el archivo *.app donde está la rom original para sustituirla por la que hemos encodeado nosotros al principio del tutorial.

Mi consejo es, para no hacernos un lio, copiar el archivo 00000005.app a la carpeta donde hemos descomprimido el U8Tool.

Una vez ejecutado el programa, debemos seleccionar la ruta del archivo para desempaquetarlo (por defecto, la ruta de salida es la misma carpeta donde está el programa).

Nombre	Fecha de modifica	Tipo	Tamaño
\mu 00000005_app_OUT <	11/04/2013 19:12	Carpeta de archivos	
📜 03 - u8tool8.0.rar	11/04/2013 18:41	Archivo WinRAR	117 KB
o0000005.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	5.727 KB
aamd532.dll	27/07/2008 0:27	Archivo DLL	11 KB
🚳 comdlg32.ocx	09/03/2004 15:45	Control ActiveX	150 KB
📄 gbalzss readme.txt	08/07/2008 17:41	Documento de tex	2 KB
gbalzss.exe	08/07/2008 17:41	Aplicación	29 KB
🗊 If you don't have Office, you must click h	23/10/2008 0:32	Acceso directo a I	1 KB
U8tool Readme.txt	09/11/2008 20:41	Documento de tex	10 KB
EDILA D HOUTHELL D.C. D.	12 6 1 0		
Delete Any Recursive "_OUT" Folders Before P	acking. (reccomended)		
Delete Any Recursive "_OUT" Folders Before P Use LZ77 Compression	acking. (reccomended)		
Delete Any Recursive "_OUT" Folders Before P Use LZ77 Compression Archive Header Options C Recursive CLIMES C Sound bin CLIME	acking. (reccomended)	(D)/D. Papper Info	
Delete Any Recursive "_OUT" Folders Before P Use LZ77 Compression Archive Header Options	acking. (reccomended) T(Banner Info) C IMET	(DVD Banner Info	
Delete Any Recursive "_OUT" Folders Before P Use LZ77 Compression Archive Header Options Regular C IMD5 C Sound bin C IME Get Settings From Original File	acking. (reccomended) T(Banner Info) C IMET (Reccomended)	(DVD Banner Info	

Dentro de la carpeta 00000005_app_OUT encontramos el archivo LZ77JCBE.rom. Ese es el juego en sí, por lo que deberemos copiar el nombre de ese archivo y renombrar la rom que encodeamos al principio (en este ejemplo era prueba.rom). Una vez renombrado, copiamos nuestra rom encodeada para sobrescribir la rom original del WAD con la nuestra.

Nombre	Fecha de modifica	Тіро	Tamaño
📄 banner.tpl	11/04/2013 19:12	Archivo TPL	43 KB
🐴 home.csv	11/04/2013 19:12	Archivo de valores	5 KB
🖼 home_nosave.csv	11/04/2013 19:12	Archivo de valores	4 KB
Huf8JCBE.pcm	11/04/2013 19:12	Archivo PCM	763 KB
JCBE.var	11/04/2013 19:12	Archivo VAR	4 KB
LZ77emanual.arc	11/04/2013 19:12	Archivo ARC	1.859 KB
LZ77JCBE.rom	11/04/2013 19:12	Archivo ROM	3.038 KB
Opera.arc	11/04/2013 19:12	Archivo ARC	15 KB
Nombre	Fecha de modifica.	Tipo	Tamaño
	r centa de modificar	npo	Turnano
anner.tpl	11/04/2013 19:12	Archivo TPL	43 KB
home.csv	11/04/2013 19:12	Archivo de valores	5 KB
home_nosave.csv	11/04/2013 19:12	Archivo de valores	4 KB
Huf8JCBE.pcm	11/04/2013 19:12	Archivo PCM	763 KB
JCBE.var	11/04/2013 19:12	Archivo VAR	4 KB
LZ77emanual.arc	11/04/2013 19:12	Archivo ARC	1.859 KB
Opera.arc	11/04/2013 19:12	Archivo ARC	15 KB
LZ77JCBE.rom	11/04/2013 18:50	Archivo ROM	3.199 KB

Una vez metida nuestra rom traducida y renombrada, nos vamos al U8Tool (que aun está abierto) y, sin necesidad de modificar ningún parámetro, le damos "Pack". Una vez hecho, el archivo 00000005.app que habíamos pegado dentro de la carpeta del U8Tool se sobrescribe con el nuevo archivo que acabamos de crear con la rom modificada.

4º - WAD Packer & Unpacker:

El archivo 00000005.app creado debemos copiarlo y pegarlo en la carpeta original donde están el resto de archivos *.app que componen el WAD. Esta carpeta se encontraba dentro de la carpeta donde tenemos descomprimidos los archivos del programa WAD Packer & Unpacker.

Una vez sobrescrito el viejo 00000005.app por el nuevo, deberemos copiar **TODOS** los archivos que hay en esa carpeta y pegarlos fuera de ella, junto con el resto de archivos del WAD Packer & Unpacker.

Una vez hecho, y para crear el archivo WAD final, debemos abrir el archivo "WAD Packer.bat".

Nombre	Fecha de modifica	Тіро	Tamaño
퉬 000100014a43424d	11/04/2013 19:01	Carpeta de archivos	
0000000.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	226 KE
0000001.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	1.765 KE
00000002.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	4.454 KE
🔁 02 - Wad Packer and Unpacker.rar	11/04/2013 18:39	Archivo WinRAR	1.001 KE
i 0000003.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.607 KE
📄 0000004.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.107 KE
0000005.app	11/04/2013 20:53	Archivo APP	5.888 KE
i 0000006.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	363 KE
i 0000007.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	306 KI
000100014a43424d.cert	11/04/2013 19:01	Archivo CERT	3 KI
000100014a43424d.tik	11/04/2013 19:01	Archivo TIK	1 KI
000100014a43424d.tmd	11/04/2013 19:01	Archivo TMD	1 KI
000100014a43424d.trailer	11/04/2013 19:01	Archivo TRAILER	226 KI
📥 common-key.bin	07/05/2008 18:41	VLC media file (.bi	1 KI
cygcrypto-0.9.8.dll	19/10/2007 4:53	Archivo DLL	1.059 Ki
cygwin1.dll	05/03/2008 10:29	Archivo DLL	1.830 K
IN.wad	01/12/2012 17:36	Archivo WAD	17.779 KI
📄 Read Me.txt	03/04/2009 1:15	Documento de tex	1 KI
🚳 WAD Packer.bat 🗲	09/06/2008 9:56	Archivo por lotes	1 KI
WAD Unpacker.bat	09/06/2008 9:56	Archivo por lotes	1 KI
wadpacker.exe	28/04/2008 21:13	Aplicación	27 KI
wadunpacker.exe	28/04/2008 21:13	Aplicación	26 KE

Una vez termina el proceso, veremos que se ha creado un nuevo WAD llamado **OUT.WAD**. Ese será el WAD final del juego con la rom traducida. Sólo queda testearla en Dolphin o en unaWii real (recomiendo usar Nand Emulada)

퉬 000100014a43424d	11/04/2013 19:01	Carpeta de archivos	
app 0000000.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	226 KB
app 00000001.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	1.765 KB
0000002.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	4.454 KB
🔁 02 - Wad Packer and Unpacker.rar	11/04/2013 18:39	Archivo WinRAR	1.001 KB
0000003.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.607 KB
00000004.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.107 KB
00000005.app	11/04/2013 20:53	Archivo APP	5.888 KB
app 0000006.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	363 KB
app 00000007.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	306 KB
000100014a43424d.cert	11/04/2013 19:01	Archivo CERT	3 KB
000100014a43424d.tik	11/04/2013 19:01	Archivo TIK	1 KB
000100014a43424d.tmd	11/04/2013 19:01	Archivo TMD	1 KB
000100014a43424d.trailer	11/04/2013 19:01	Archivo TRAILER	226 KB
🛓 common-key.bin	07/05/2008 18:41	VLC media file (.bi	1 KB
cygcrypto-0.9.8.dll	19/10/2007 4:53	Archivo DLL	1.059 KB
cygwin1.dll	05/03/2008 10:29	Archivo DLL	1.830 KB
IN.wad	01/12/2012 17:36	Archivo WAD	17.779 KB
out.wad	11/04/2013 21:03	Archivo WAD	17.941 KB
Read Me.txt	03/04/2009 1:15	Documento de tex	1 KB
🚳 WAD Packer.bat	09/06/2008 9:56	Archivo por lotes	1 KB
🚳 WAD Unpacker.bat	09/06/2008 9:56	Archivo por lotes	1 KB
wadpacker.exe	28/04/2008 21:13	Aplicación	27 KB
wadunpacker.exe	28/04/2008 21:13	Aplicación	26 KB

A DISFRUTAR!!!!