

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

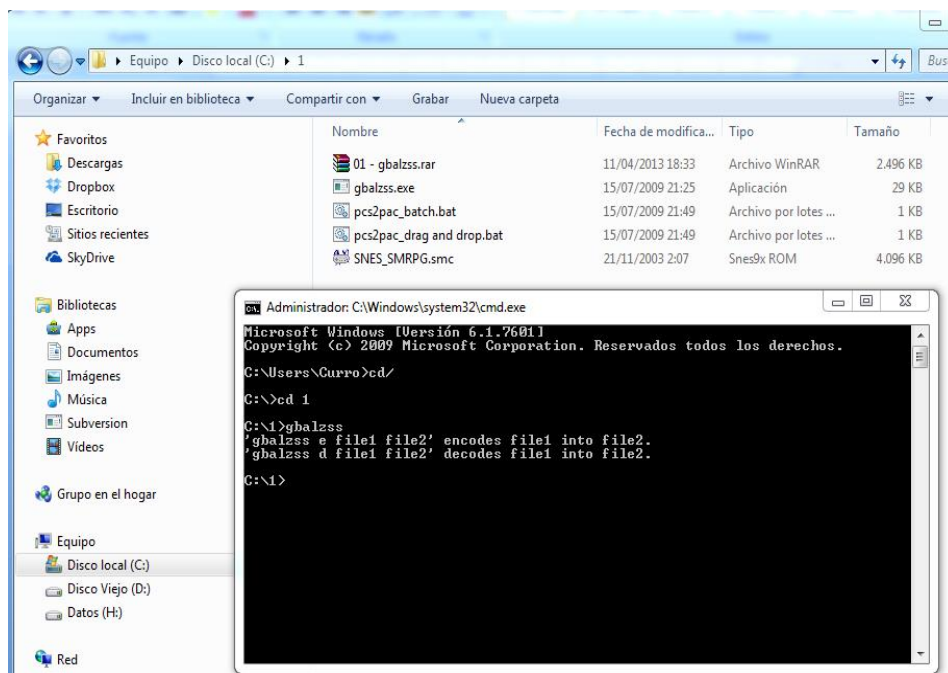
PASOS A SEGUIR:

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 → 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 gbalzss.

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



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
000100014a43424d	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.

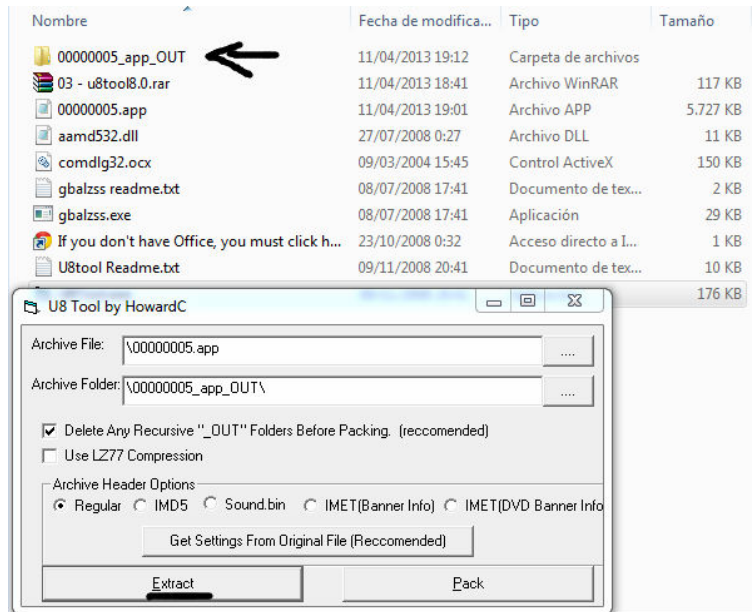
Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
00000000.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	226 KB
00000001.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	1.765 KB
00000002.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	4.454 KB
00000003.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.607 KB
00000004.app	11/04/2013 19:01	Archivo APP	2.107 KB
00000005.app	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

3º - U8 Tools:

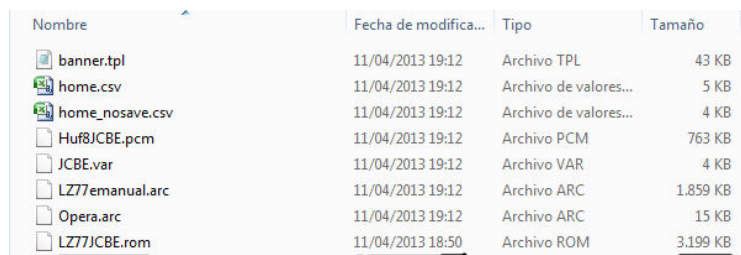
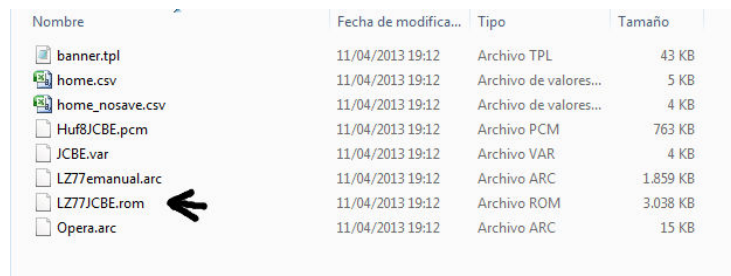
Lo usaremos para desempaquetar el archivo *.app donde está la rom original para sustituirla por la que hemos encodeado nosotros al principio del tutorial.

Mi consejo es, para no hacernos un lío, 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).



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.



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...	Tipo	Tamaño
000100014a43424d	11/04/2013 19:01	Carpeta de archivos	
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
02 - Wad Packer and Unpacker.rar	11/04/2013 18:39	Archivo WinRAR	1.001 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 20:53	Archivo APP	5.888 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
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

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)

000100014a43424d	11/04/2013 19:01	Carpeta de archivos	
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
02 - Wad Packer and Unpacker.rar	11/04/2013 18:39	Archivo WinRAR	1.001 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 20:53	Archivo APP	5.888 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
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!!!!