

Tutorial completo para convertir juegos de PSX

Expongo aquí mis conocimientos para convertir juegos de PSX al formato de PSP, todo lo que viene a continuación lo he aprendido viendo varios tutoriales y probando varios programas y al final he llegado a un método muy sencillito para convertir los juegos. En el tutorial vamos a seguir los pasos para convertir un juego original de PSX, como ejemplo usaremos el Tomb Raider.

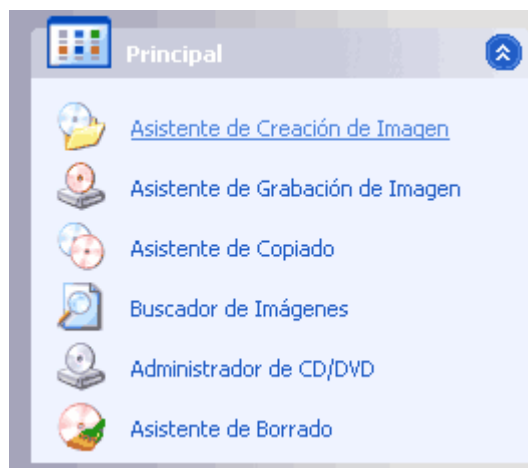
¿Qué necesitamos?

- Una PSP con el Custom Firmware 3.03 OE instalado
- El CD del juego original o bien una ISO del juego
- El programa de grabación Alcohol 120% para crear la imagen del juego (en español)
- El programa de imágenes UltraISO para convertir la imagen a .BIN (también en español)
- El PopStation PSX GUI V.2.21 para convertir la imagen a EBOOT.PBP
- Un cable USB para transferir los datos a la PSP

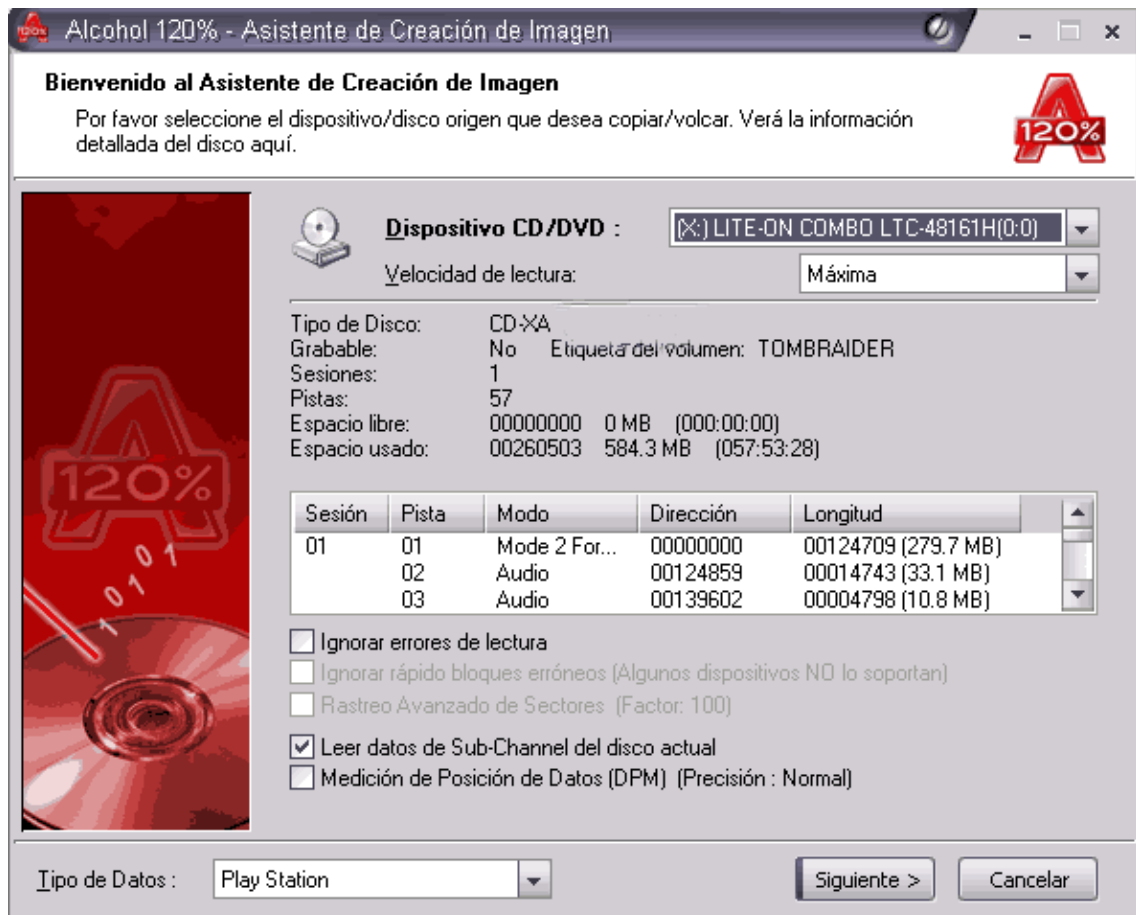
A. OBTENER LA IMAGEN A PARTIR DEL CD ORIGINAL O BIEN DE UNA ISO

Antes de nada necesitamos instalar el Alcohol 120% (te lo bajas de Internet), en el caso de no disponer del juego en CD original y solo tener una ISO ir directamente al punto 5. A continuación se muestran los pasos necesarios:

1. Introducimos el CD en nuestro lector y abrimos el Alcohol 120%
2. En el menú de la izquierda pinchamos en “Asistente de Creación de Imagen”



3. Dentro del asistente, elegimos de la lista desplegable “Dispositivo CD/DVD” la unidad de CD en la que hemos insertado el juego. Abajo seleccionamos como tipo de datos “PlayStation”, lo demás lo dejamos como está. Debe quedar algo parecido a esto:



Donde podemos observar en la tabla del medio el tamaño de los datos del CD así como las diferentes pistas que tiene (en el caso del Tomb Raider, además de la pista de datos, tenemos varias pistas de audio).

4. Pulsamos en el botón “Siguiente” y a continuación elegimos el destino donde queremos que se guarde la imagen, podemos cambiar el nombre del archivo de imagen. En “Formato del Archivo de Imagen” dejar el *.mds. Para finalizar pinchar en el botón “Iniciar” y comenzará el proceso de copiado. Al finalizar se crearán dos archivos, un .mdf (archivo grande) y un .mds (archivo pequeño). Tras esto cerramos el programa
5. Una vez que tenemos la imagen del juego hay que cambiarla de formato para que el PopStation GUI la reconozca, ya que los archivos que genera el Alcohol no son compatibles.
6. Instalamos y abrimos el UltraISO (te lo bajas de Internet), a continuación pinchamos dentro de la barra azul, en el icono que viene con un círculo rojo en la siguiente imagen (si mantenemos el ratón sobre el icono pondrá “Convertir a Formato”):



7. Aparece un pequeño cuadro cuyo título es “Convertir a ISO estándar”. En el campo “Nombre del archivo de entrada” hemos de introducir la ruta de la imagen creada con el Alcohol, para ello pinchamos en el botón “...” de la derecha y buscamos la ruta, seleccionamos el archivo .mds. Automáticamente se rellena la ruta del campo “Directorio de Salida”, no lo vamos a cambiar, por lo que se creará una

nueva imagen en el mismo sitio que la imagen del Alcohol. Finalmente elegimos el formato de salida como BIN (.BIN/.CUE), esto es importante, he preferido utilizar el formato .bin porque de ser otro formato se pierden los datos de las otras pistas almacenadas en la imagen. En nuestro ejemplo si no escogemos el formato bin perderemos todas las pistas de audio que tiene el juego. Por lo que, para asegurarnos, **SIEMPRE ESCOGEREMOS BIN**. Tras esto pulsamos en el botón “Convertir” y comenzará el proceso de transformación. Una vez finalizado se crearán dos archivos: un .bin (archivo grande) y un .cue (archivo pequeño). Cerramos el programa y ya podemos borrar los archivos .mds y .mdf creados con el Alcohol porque no los vamos a utilizar más.

B. CONVERTIR LA IMAGEN AL FORMATO DE PSP CON POPSTATION GUI

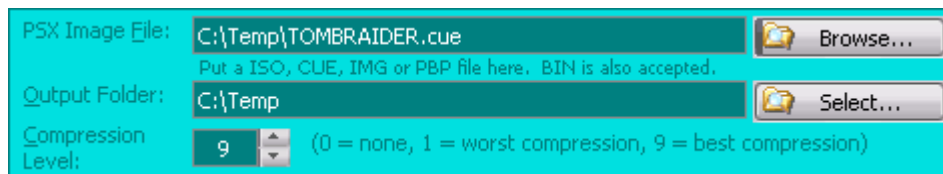
Antes de nada nos bajamos el PopStation PSX GUI V.2.21 (si no lo tenemos ya) del siguiente enlace: <http://www.megarotic.com/?d=JIDNV72>

El instalador ha sido creado por **marce82** así que la instalación del PopStation es muy sencilla. Una vez instalado lo abrimos y nos debería salir una imagen como ésta:



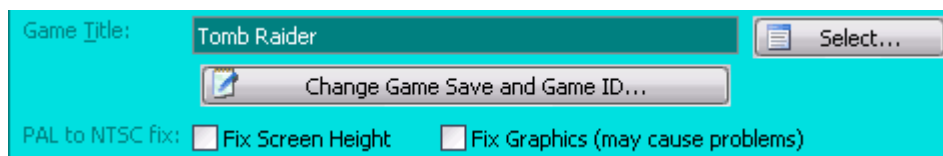
A continuación se detallan los pasos necesarios, el programa básicamente se divide en tres apartados, vamos a explicarlos de arriba a abajo:

(primer apartado)



1. En el campo “PSX Image File” debemos introducir la ruta de la imagen .bin que hemos creado con el UltraISO, para ello pulsamos el botón “Browse...” y buscamos la imagen, es **MUY IMPORTANTE** elegir el archivo .cue (el pequeño)
2. Automáticamente, y como pasaba con el UltraISO, se rellena el campo “Output Fólder”, los archivos generados por el programa se irán a esa carpeta, podemos cambiar la ubicación de ésta pinchando en el botón “Select...”.
3. El campo “Compresión Level” es para la compresión del archivo .PBP (0 ninguna, 9 la mejor), es recomendable fijar un nivel de compresión para que el juego ocupe menos en nuestra Memory Stick. Yo siempre lo dejo a 9, pero hay gente que recomienda 6 ó 7.

(segundo apartado)



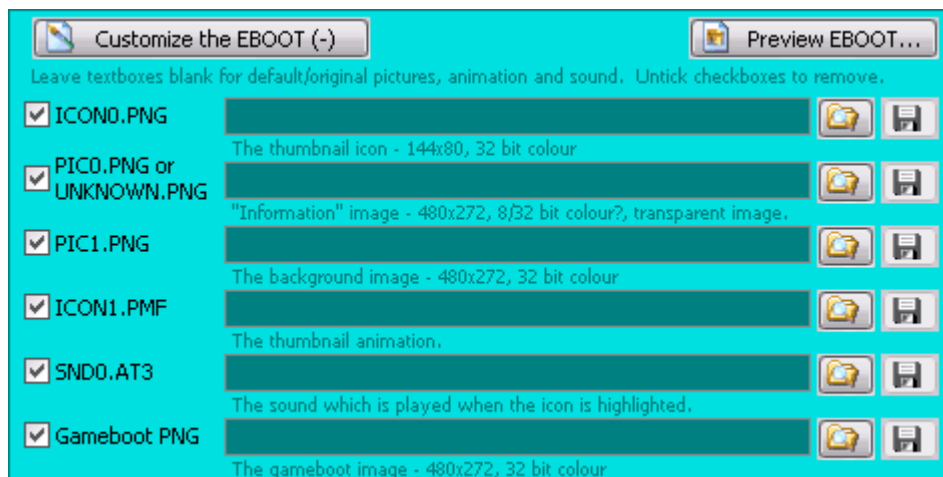
4. En el campo “Game Title” vendrá ya el nombre del juego de nuestra imagen, pinchamos en el botón “Select...” y en el cuadro en rojo que saldrá elegimos de la lista nuestro juego, si seleccionamos un elemento veremos que aparecen unas letras y números en el campo de abajo “Game ID”, y una letra entre corchetes en el campo “Game Region”, pues bien, puede haber varias veces el mismo nombre del juego en la lista, en nuestro ejemplo aparece 3 veces el Tomb Raider, pero si pinchamos en cada uno vemos que los campos comentados anteriormente cambian, elegimos aquél que tenga Game Region a [E], si con tu juego no aparece uno con la [E] elige otro, no pasa nada. Después pinchamos en OK y listo.

5. También podemos omitir lo comentado en el punto 4 y poner directamente nuestros propio Game Save y Game ID pinchando en el botón “Change Game Save and Game ID...” pero ¿porqué os cuento éste rollo del Game Save y demás? Pues bien, en principio no es importante y se puede poner lo que quieras, pero para juegos de varios CDs (que no es nuestro caso en el ejemplo) es **muy importante** transformar cada CD **con el mismo** Game Save y Game ID para que cuando estemos en el CD2 el juego coja la partida grabada del CD1 y pueda continuar la historia.

6. Es **muy importante** lo siguiente. Si tenemos el juego en PAL (si está en español lo más seguro es sea PAL) debemos marcar el cuadro “Fix Screen Height” para que el programa corrija el encuadre del juego y se muestre correctamente en nuestra querida PSP. Esto también se puede hacer con el programa Zapper como muchos

sabréis, pero para evitarnos complicaciones no lo usaremos, ya que marcando el cuadro anterior los juegos quedan perfectamente centrados (o casi).

(tercer apartado)



(Si no aparece como la imagen de arriba pinchar en el botón “Customize the EBOOT (+)” para expandir el apartado)

7. Éste apartado no es importante y se puede omitir, simplemente es para la presentación del juego (la imagen de fondo, el icono y el sonido que se mostrará en la PSP antes de lanzar el juego).

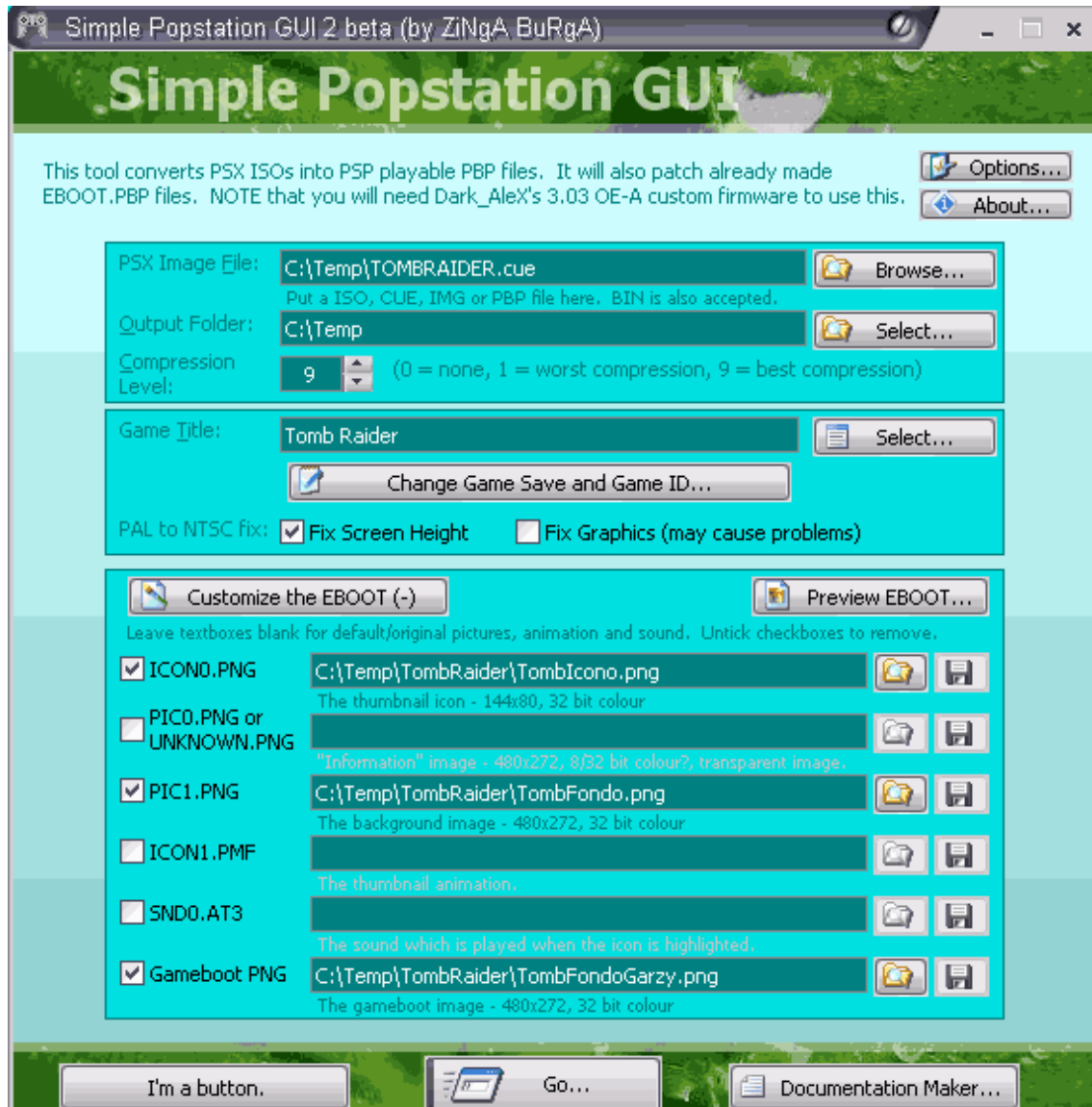
Bien, antes de nada tenemos que hacernos con unas imágenes en formato .png para juego, podemos crearlas nosotros mismos (una de 144x80px para el icono y otra de 480x272px para el fondo) o bien bajarlas de páginas Web como por ejemplo <http://pixelstation.pixelreview.net/default.asp>

A continuación explicaré que cuadros hay que marcar y rellenar y cuales no:

- El cuadro ICON0.PNG corresponde al icono que aparecerá en la PSP, se deja marcado y se introduce la imagen que hará de icono pinchando en el botón con forma de carpeta de la derecha. (144x80 de tamaño)
- El cuadro PIC0.PNG se desmarca (corresponde a las letras de información que podemos sobreexponer a la imagen de fondo)
- El cuadro PIC1.PNG es para la imagen de fondo, lo dejamos marcado y elegimos la imagen .png como hemos hecho anteriormente. (480x272 de tamaño)
- El cuadro ICON1.PMF se desmarca, esto es para que en lugar de que se muestre un icono se muestre un pequeño video en movimiento como puede verse en muchas ISOS de PSP
- El cuadro SND0.AT3 es para elegir una canción en formato .at3 para que suene de fondo, de momento la desmarcamos ya que por ahora no os voy a explicar como convertir vuestros .mp3 a .at3 (en los próximos días añadiré un anexo con la explicación).

- El cuadro Gameboot PNG, lo marcamos y escogemos la misma imagen para el fondo o bien otra imagen pero de tamaño 480x272. Ésta imagen se muestra justo cuando se pulsa el icono para lanzar el juego

Una vez configurados todos los parámetros nos quedaría una cosa así:



Para comenzar el proceso de transformación al formato de la PSP pinchamos en el botón de bajo “Go...” (el del medio), si anteriormente marcamos la opción “Fix Screen Height” aparecerá un Warning!! Avisándonos de que se va a reconvertir la imagen .bin para adaptarla a NTSC, pinchamos en “Sí” y a rular!! (antes podemos ver como quedaría la presentación del juego pulsando el botón “Preview EBOOT...”)

Tras finalizar el proceso de conversión a NTSC y la creación del EBOOT.PBP el programa nos pregunta si queremos pasar los archivos a la PSP, si le damos a sí debemos conectar nuestra PSP en modo USB, enchufar el cable y darle a OK (previa selección de la unidad de la MS). Para finalizar cerramos el PopStation.

C. PASANDO EL JUEGO A LA PSP

Si omitimos el último párrafo de la sección anterior debemos copiar a mano los archivos creados a la PSP, lo primero nos vamos a la carpeta que elegimos como directorio de salida y encontraremos dos archivos: EBOOT.PBP y KEYS.BIN. Pues bien, hay que copiarlos a la PSP pero en su correspondiente sitio, os explico cómo:

1. Enchufamos la PSP al cable USB y ponemos la PSP en modo USB
2. Exploramos los archivos de la MS y nos vamos a la carpeta PSP
3. Dentro de la carpeta PSP tiene que haber una carpeta GAME (si no la hay la creamos)
4. Dentro de GAME creamos una carpeta con el nombre del juego ("Tomb Raider")
5. Dentro de ésta carpeta copiamos los dos archivos comentados anteriormente
6. Cuando el proceso de transferencia se haya completado salimos del modo USB, desenchufamos el cable y ya con la PSP en la mano nos vamos a donde siempre hemos ido para jugar a nuestros Backups y nos saldrá el juego el primerito de todos... A JUGARRR!!!



Bueno, y esto es todo, lo suyo me ha llevado, espero que si tenéis alguna duda me la planteéis para añadir o aclarar puntos del tutorial.

Un saludo TeknoPSP!!!

...by GaRzY 2007

(Ultima edición: 19 de enero de 2007)