

## *Мануал по преобразованию игр PSX из NTSC2PAL / PAL2NTSC*

Для начала нам будут нужны несколько программок:

**Zapper 2000 v5.64**

**CDMage B5 v1.02.1**

Их вы сможете найти в архиве в папке «Программы»

Нужны, еще образы игр для PSX, ведь именно их мы и будем преобразовывать.

***Внимание:** Перед началом работы, необходимо сделать резервную копию образа диска.*

Ну вот, теперь можно приступать.

В данном мануале мы будем рассматривать все на примере игры **Iron Soldier 3 [U] [SLUS-01061]**. Как видно из индекса **[U]** в названии, это игра версии **NTSC**. Попытаемся ее преобразовать в **PAL**.

Для начала я смонтирую образ игры в виртуальный привод (Alcohol/Daemon), теперь открываем наш виртуальный диск и смотрим на файлы в корне диска.

Нас интересует файл **SYSTEM.CNF** (это аналог компьютерного AUTOEXEC.BAT), т.е. в нем мы можем увидеть на какой файл идет загрузочный. Откроем его с помощью блокнота и увидим следующие строки.

*Пример файла **SYSTEM.CNF***

**BOOT = cdrom:\SLUS\_010.61;1**

**TCB = 4**

**EVENT = 10**

**STACK = 801ffff8**

В первой строке можно увидеть с какого файла система начинает загрузку.

В нашем случае это **SLUS\_010.61**. Теперь копируем его в заранее созданную папку (например: **C:\TEMP\**) На этом подготовка закончилась приступим к преобразованию.

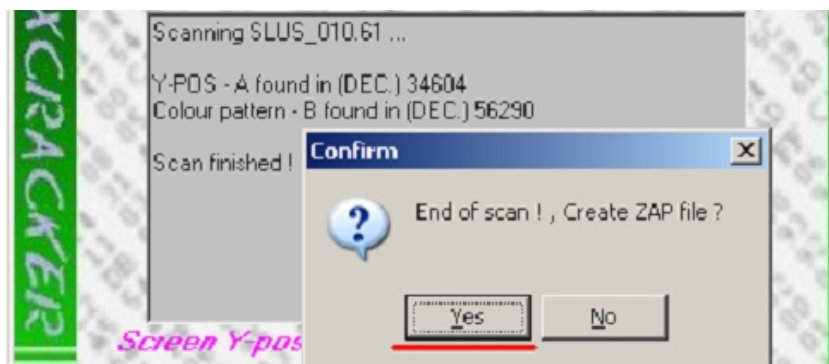
***Примечание:** Файла **SYSTEM.CNF** в корневой папке диска может и не быть. В таком случае файл с которого начинается загрузка будет называться **PSX.EXE***

Запускаем скачанную ранее программу **Zapper 2000 v5.64**



Нужно выбрать направление преобразования, так как у нас образ **NTSC**, то мы преобразуем его в **PAL**. Естественно выбираем соответствующую опцию и нажимаем клавишу **“Search!”**. Теперь выбираем наш **SLUS\_010.61** файл, ранее записанный по пути **C:\TEMP\**

Программа выдаст нам следующую картину.

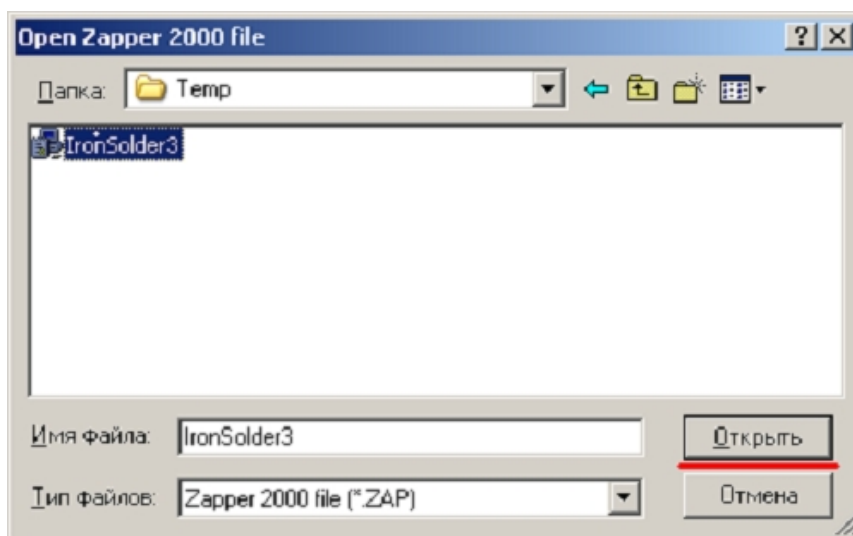


Нам нужно сохранить созданный **ZAP** файл. Нажимаем кнопку “Yes” и указываем путь (например сюда: [C:\TEMP\](#))

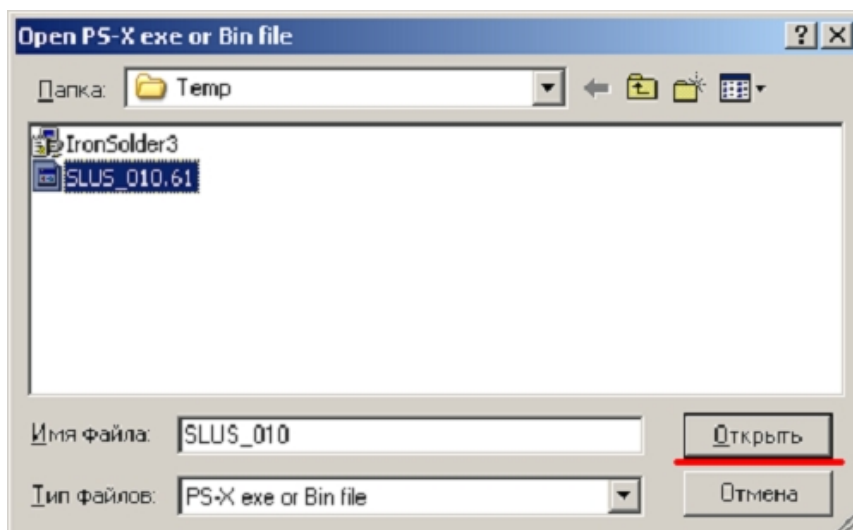
Далее нужно применить созданный **ZAP** файл к файлу [SLUS\\_010.61](#) . Для этого нажимаем кнопку “Apply ZAP”



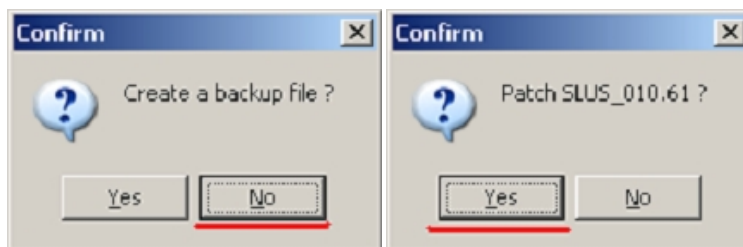
Выскочит окошко с предложением ввести ранее созданный ZAP файл



Далее программа потребует файл [SLUS\\_010.61](#) для преобразования. Укажем путь к ней.



После чего программа предложит сделать **Backup (Откат)** файла. Можно отказаться, нажав на кнопку **"No"** на следующем окошке нажимаем **"Yes"**



На этом процесс преобразования файла окончен, теперь осталось только измененный файл записать обратно в образ.

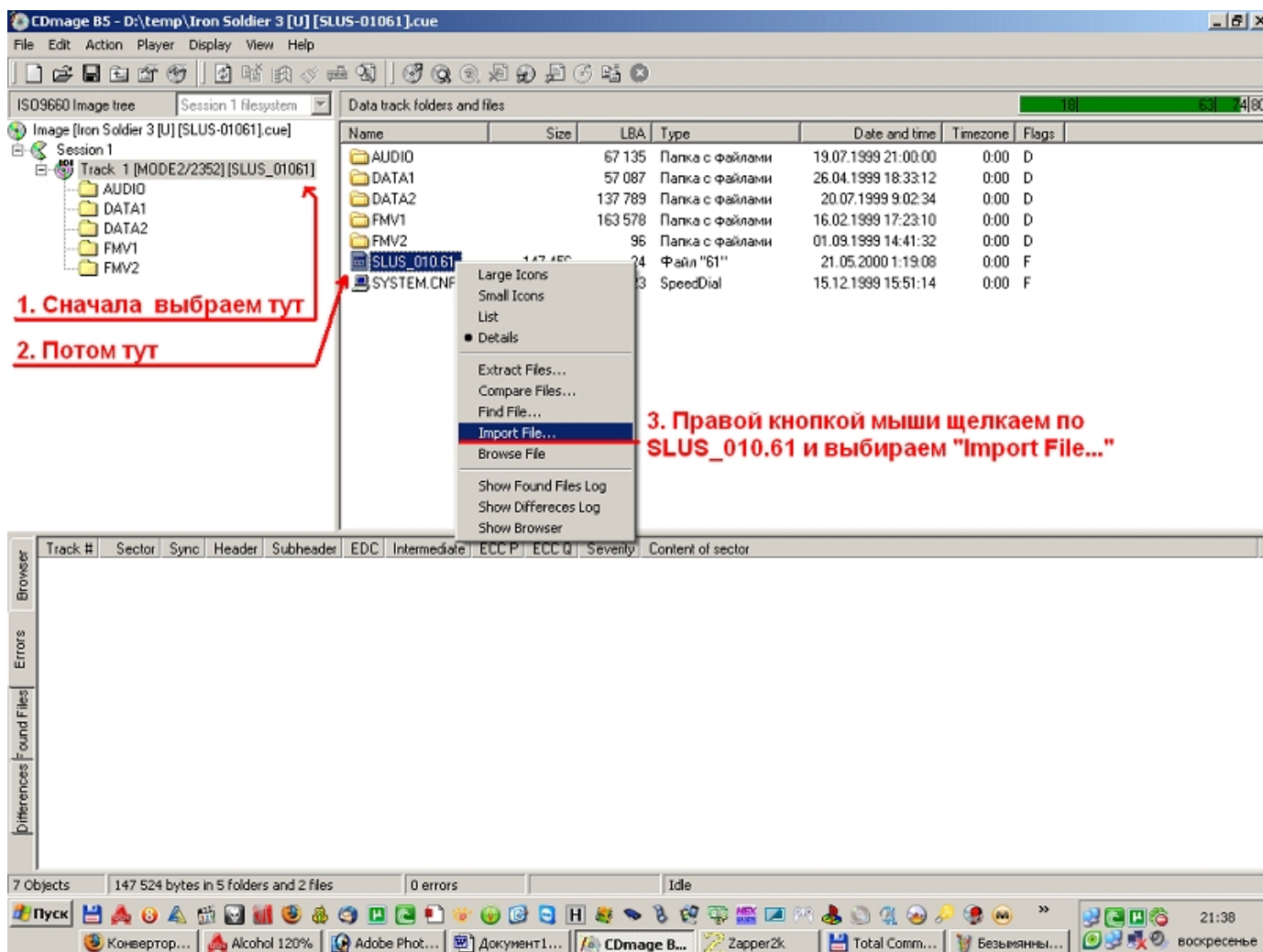
Для этого открываем программу **CDMage**

Заходим в **"File -> Open"** и выбираем образ. В нашем случае это файл разметки **Iron Soldier 3 [U] [SLUS-01061].cue** открываем именно его, а не **Iron Soldier 3 [U] [SLUS-01061].bin**

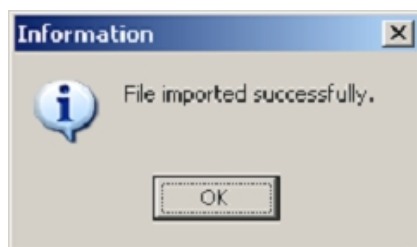
*Примечание:* Это связано с тем, что в файле разметке может содержаться информация об аудио треках и если открывать через **Iron Soldier 3 [U] [SLUS-01061].bin**, то при сохранении мы их потеряем. Поэтому правильно открывать через **Iron Soldier 3 [U] [SLUS-01061].cue**

*Внимание:* перед тем как начать импортировать файл назад в образ, нужно сделать резервную копию образа. Т.к. **CDMage** автоматически запишет все изменения в образ. В этом случае вы потеряете свой оригинальный образ.

Делаем, как показано на следующей картинке:



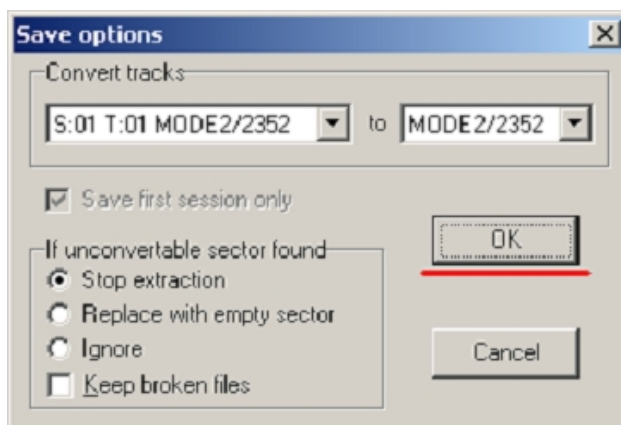
После выполненного шага №3 программа попросит указать путь к заменяемому файлу. В нашем случае это преобразованный ранее нами файл **SLUS\_010.61**. Укажем программе путь **C:\TEMP\SLUS\_010.61**, после этого **CDMage** нам напишет об успешном импорте файла



Ну, вот и все, теперь осталось только сохранить новый образ (делать это не обязательно, потому что при импортировании файла, **CDMage** автоматически сохранила все изменения в открытом образе).

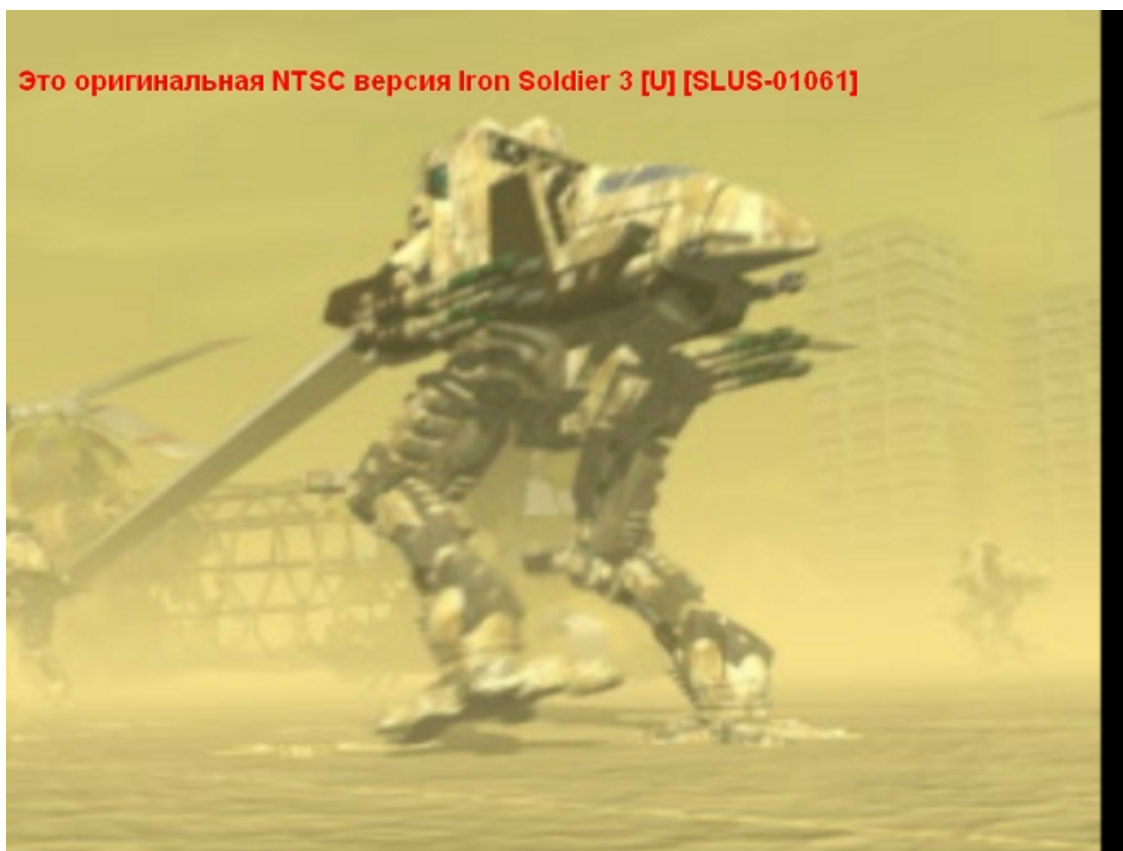
Для этого заходим в **"File -> Save As..."** и указываем название новому (преобразованному) файлу образу.

Выставим следующие настройки и нажмем на **"OK"** :



Пришло время посмотреть на результат:

*NTSC оригинальный образ*



*Версия, преобразованная в PAL*



Как видно из скриншотов, аспект изображения изменился, так же проверив на эмуляторе, я могу сказать, что изменилась частота кадров до с 60 FPS до 50 FPS.

Тем же самым способом можно сделать преобразование из PAL в NTSC версию. Для этого в начале нужно выбрать соответствующую опцию.

Так же может возникнуть ситуация когда экран смещается, для того чтобы подправить это нужно ввести в поле *“Screen Y-position”*



один из следующих вариантов:

- 44 and 16* (стандартно)
- 21 and 21* (альтернативно)
- 16 and 16* (экспериментально)
- 0 and 0* (экспериментально)

Думаю, смысл понятен. Я пытался максимум доходчиво объяснить, на уровне “чайника”. Если после этого у кого-то возникнут вопросы, срочно вызываем «03».

*brill - 2009 :)*

(v03)