

TUTORIAL: Como rodar homebrew no PSP 1.5

ATENÇÃO: Isto vai funcionar apenas na versão 1.5 ou menor.

Este exploit or swapoit, como eu prefiro chama-lo, é usado de maneira a enganar o PSP. Ele verifica a versão do executável antes de rodá-lo e, quando finalmente o executamos, basta troca-lo por outro arquivo para que o PSP seja enganado e continue a rodar o programa.

Primeiramente você precisa de 2 memory sticks, o tamanho não é importante (he he he). No meu exemplo tenho um de 32 e um de 1GB.



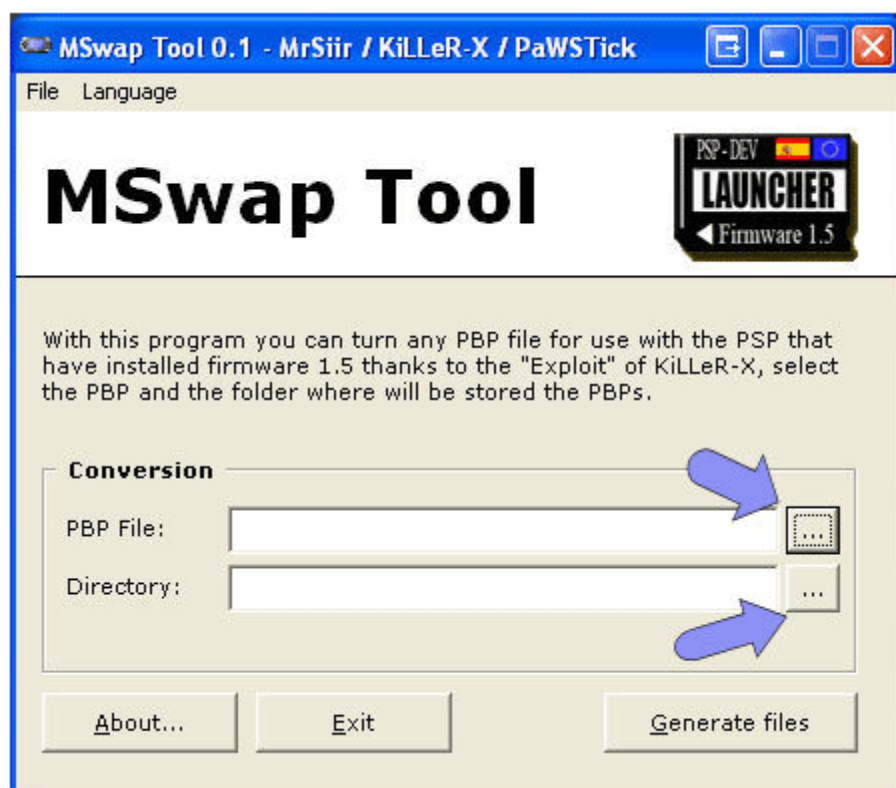
Você também vai precisar do cabo USB do seu PSP para conecta-lo ao seu computador.

Vamos chamar o menor Memory Stick de 1 e o maior de 2. Execute o arquivo de instalação.

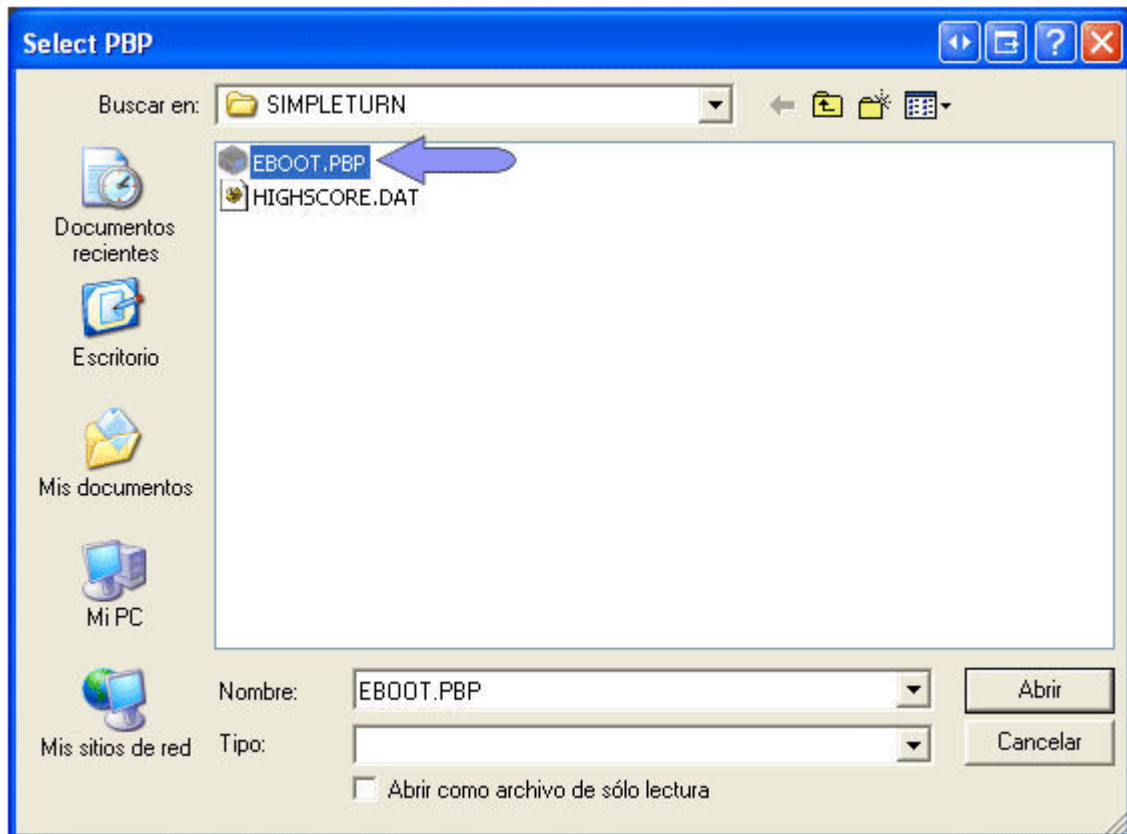
Por padrão ele vai instalar em C:/Arquivos de programas/MSwapTool

MÉTODO A

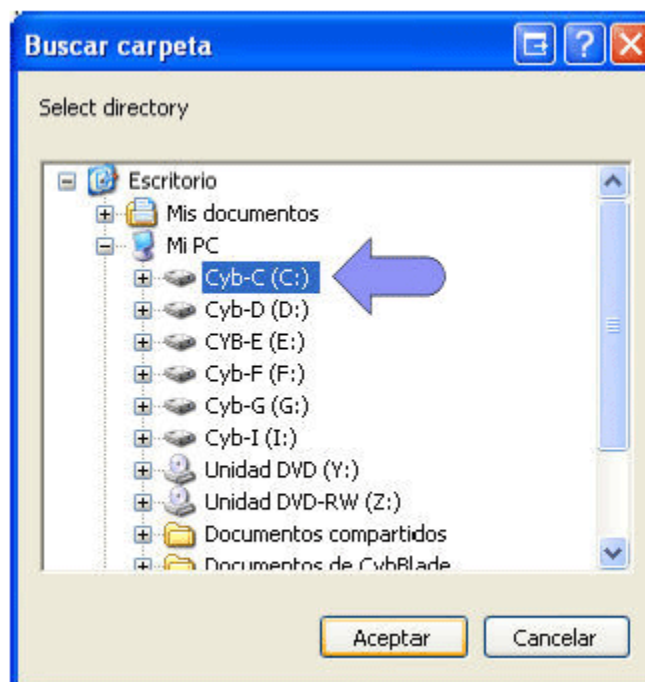
Para preparar o Memory Stick, vamos usar a ferramenta MSwap (MrSIIR)..



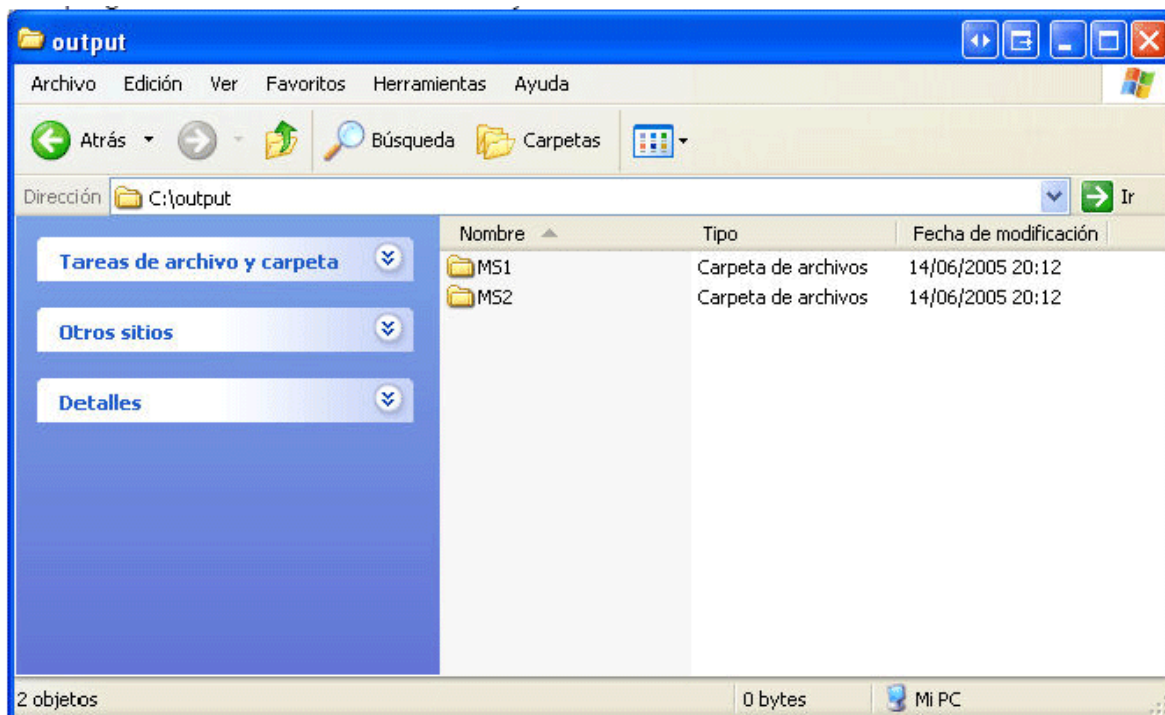
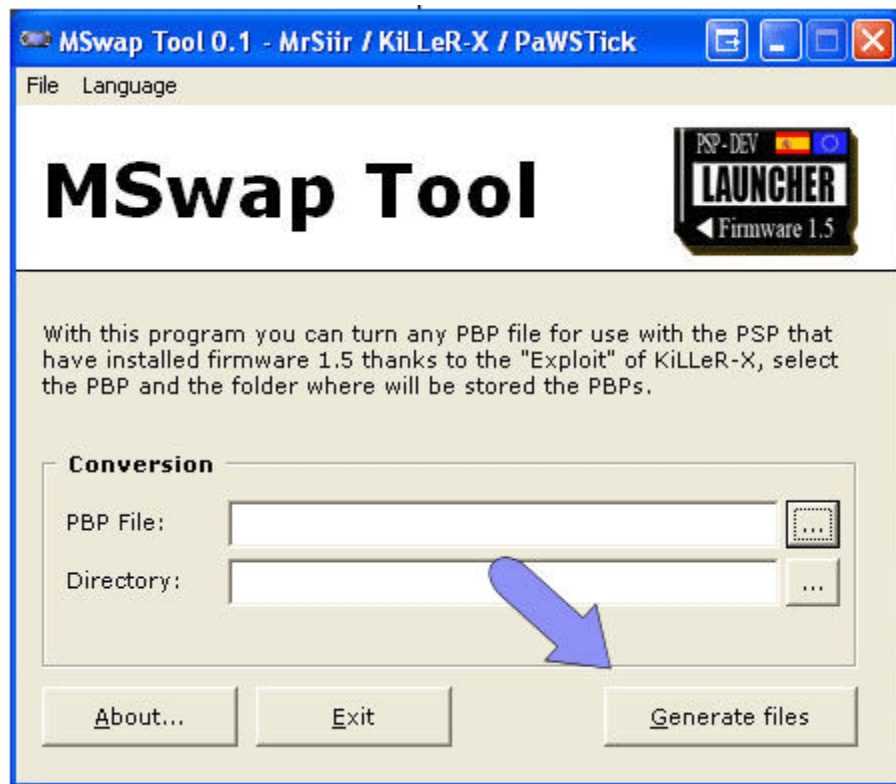
Em PBP File vamos seleccionar o arquivo.**PBP** que vamos rodar. No exemplo que acompanha o tutorial, temos o Hello World



Em Directory vamos escolher aonde vamos criar as pastas para a gambiarra, digo, para executar o programa.



Agora é só clicar em *Generate Files*. O programa vai criar duas pastas: MS1 e MS2.



Aqui o tutorial fica um pouco confuso. Aparentemente precisamos ter criado um caminho nos Memory Sticks que vamos usar. Como disse antes, ainda não tive a oportunidade de testar, uma vez que o hack saiu a poucos minutos e estou sem meu PSP aqui comigo. Farei o teste assim que chegar em casa. Até lá, vou traduzir exatamente o que li no tutorial.

No diretório /PSP/GAME/PSP-DEV/ do menor Memory Stick copiamos o arquivo.PBP que acabamos de criar usando o aplicativo no diretório MS1.

No diretório /PSP/GAME/PSP-DEV/ do maior Memory Stick copiamos o arquivo.PBP que acabamos de criar usando o aplicativo no diretório MS2.

O processo agora é muito simples, com o MS1 no PSP, retiramos qualquer UMD que esteja no portátil e vamos até o GAME MENU>MEMORY STICK e selecionamos o ícone do aplicativo, mas **NÃO PRESSIONE O BOTÃO AINDA!!**



Pegue o segundo Memory Stick (MS2) e esteja preparado, pois quando pressionarmos o botão devemos trocar o MS1 pelo MS2 e então teremos nosso homebrew rodando no PSP1.5.

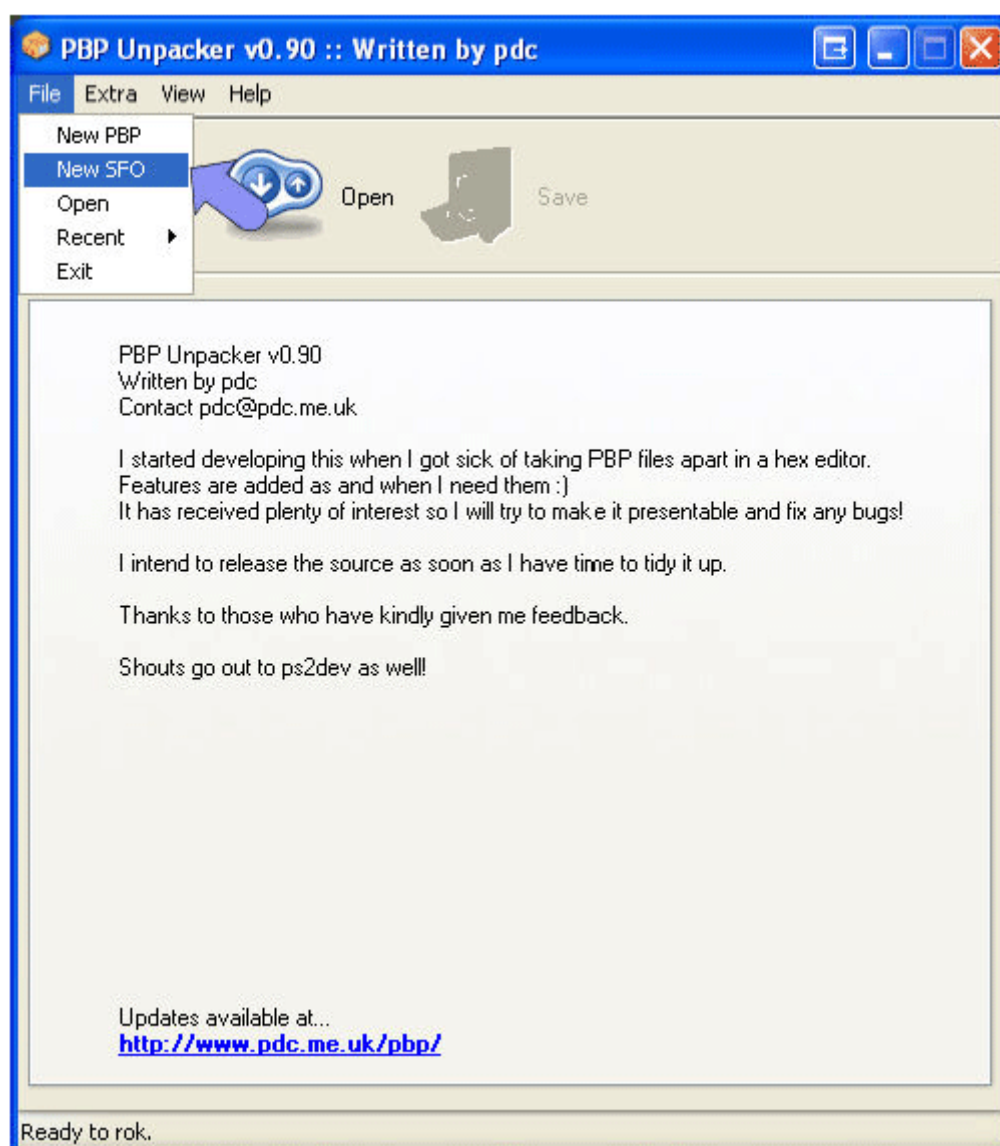
FIM DO MÉTODO A.

MÉTODO B

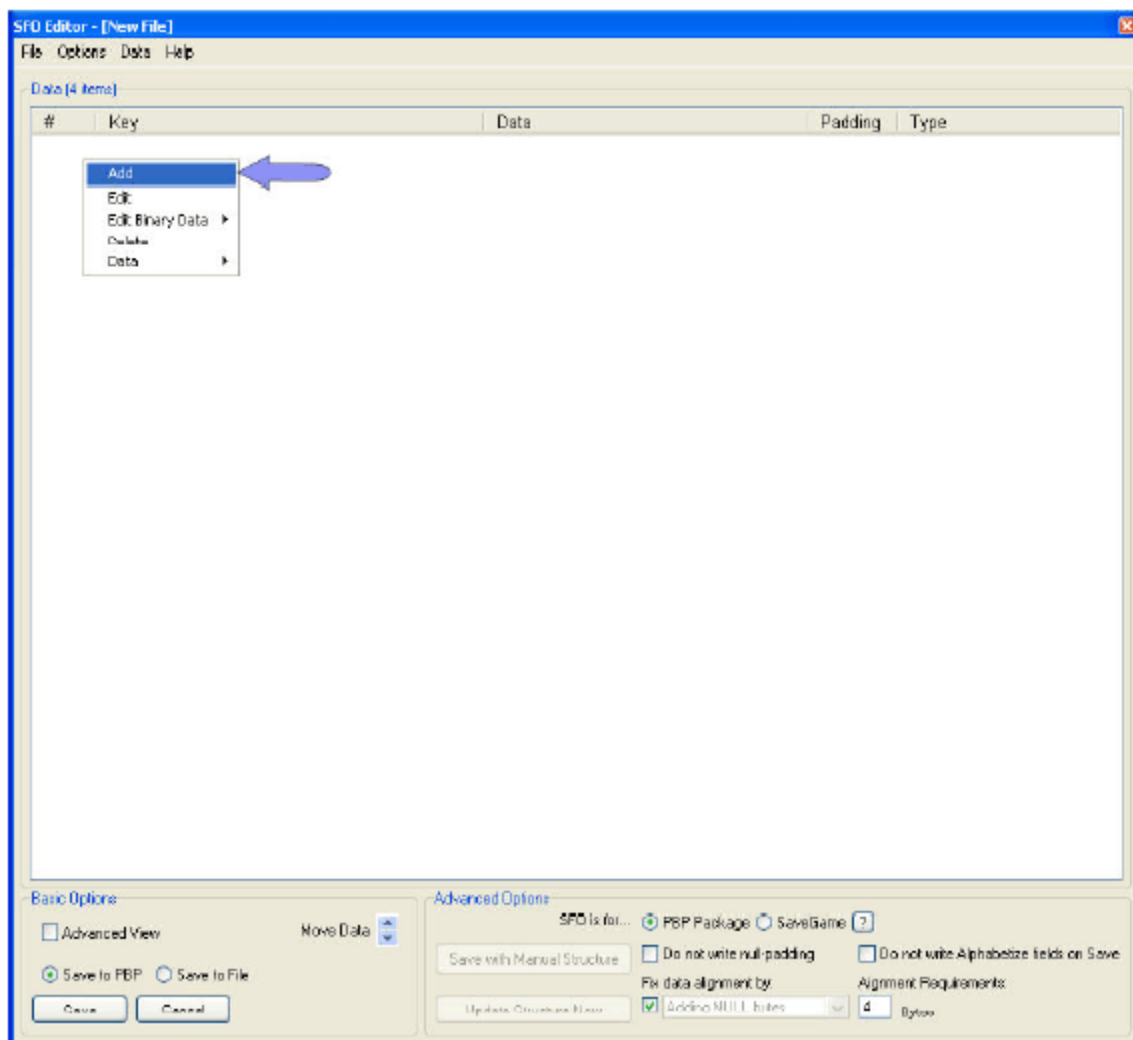
Neste tutorial o arquivo usado pelo PSP-DEV Team foi o eboot.pbp, cujo tamanho é 17kb e verificação 2F0A576E, mas você pode criar o seu próprio e usa-lo sem problemas. Como fazer? Vamos lá!

Antes de qualquer coisa, você precisa do PBP Unpacker (<http://www.pdc.me.uk/pbp/>).

Então nós vamos criar um novo arquivo.pbp, um ICON0.PNG de 144x80 pixels e o PARAM.SFO, usando o SFO editor. Para fazer isso, abra o PBP e selecione *NEW SFO*



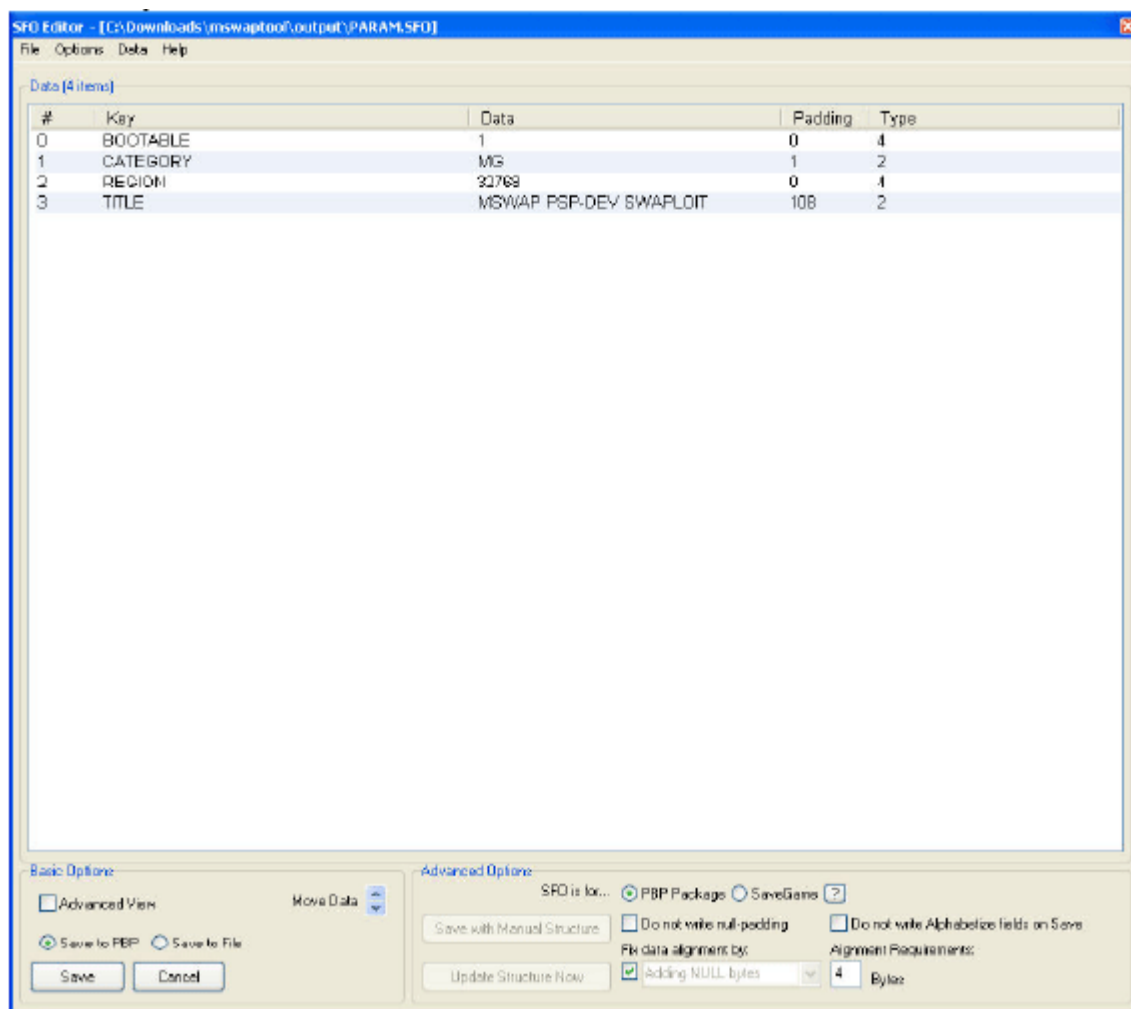
Com isso abrimos o SFO EDITOR.



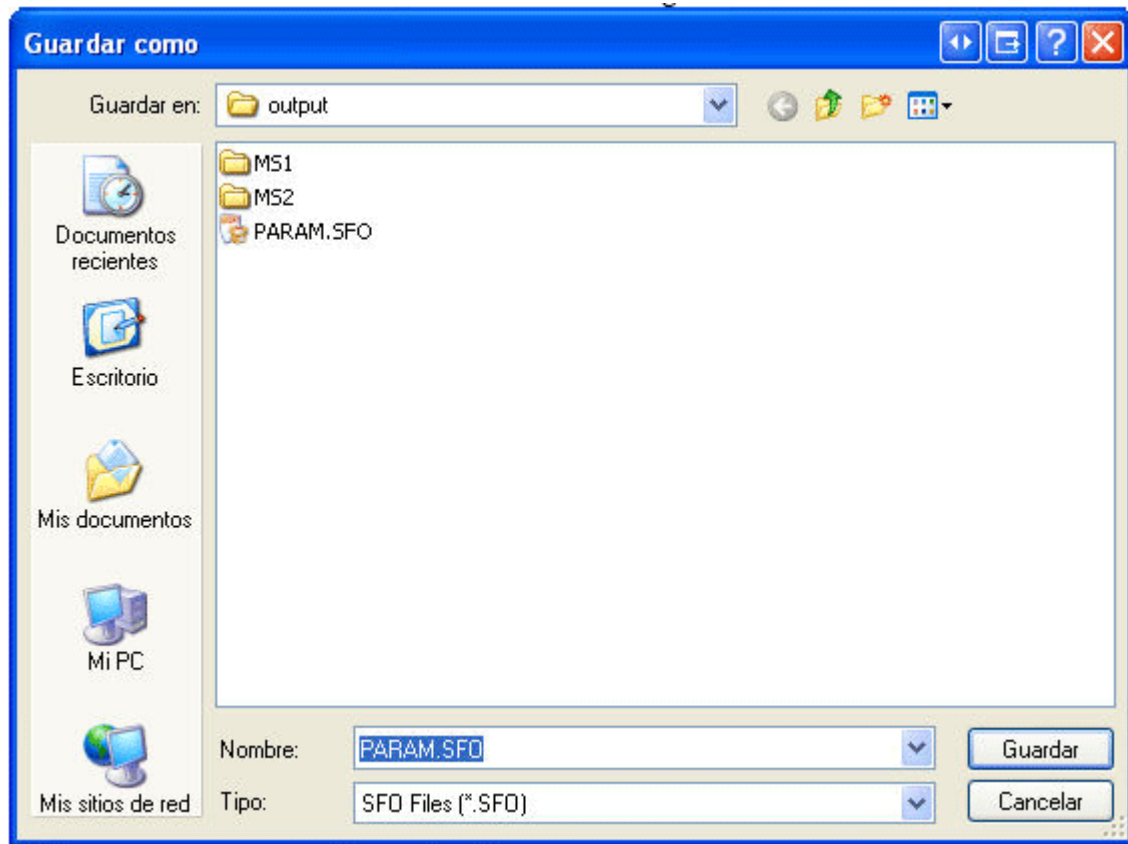
Clicando com o botão direito do mouse temos algumas opções. Escolha ADD e comece a inserir os valores conforme indicado abaixo:

Key	Data	Padding	Type
Bootable	1	0	4
Category	MG	1	2
Region	32768	0	4
Title	PSP-DEV SWAPLOIT	108	2

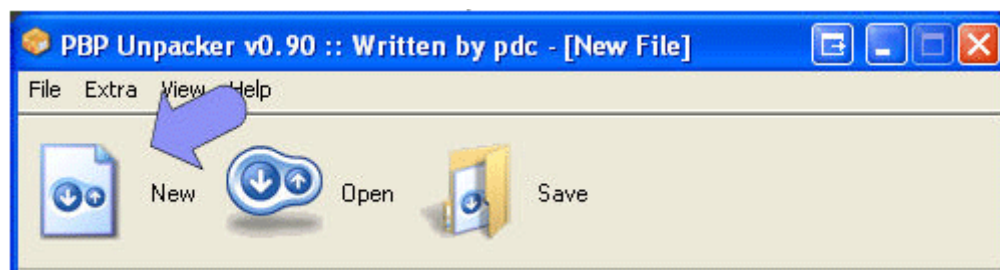
No final você terá 4 itens na sua lista do SFO EDITOR. Muito bem, vamos continuar...



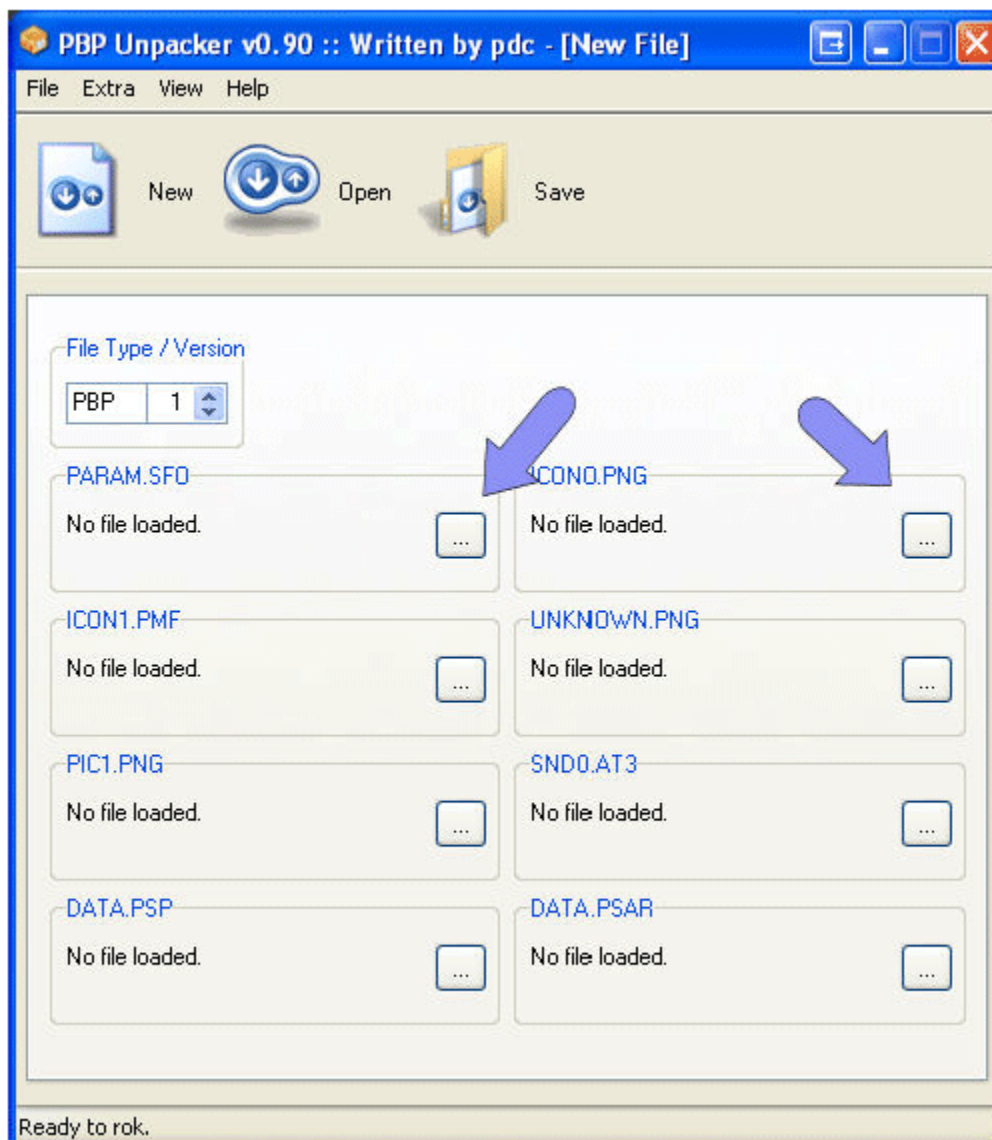
Salve sua lista com o nome PARAM.SFO clicando em FILE > Save to File.



AGOOORA sim você poderá criar seu EBOOT.PBP, então clicamos no botão NEW no PBP UNPACKER.



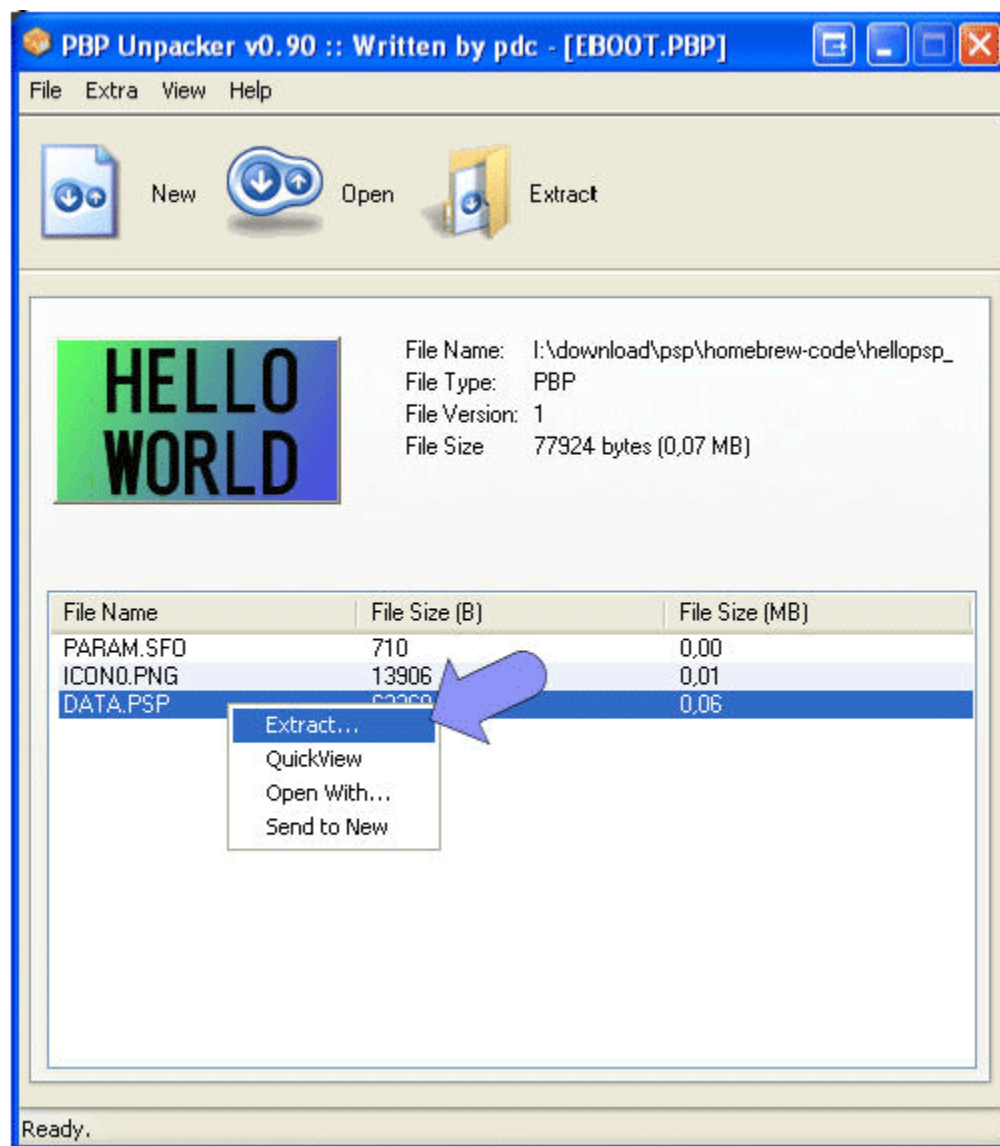
Entre com os dois arquivos pedidos: PARAM.SFO e ICON0.PNG. Aqui o tutorial não deixa claro, mas acredito que você terá que criar o seu arquivo ICON0.PNG de 144x80 pixels em algum programa de imagens para usá-lo posteriormente no PBP Unpacker.



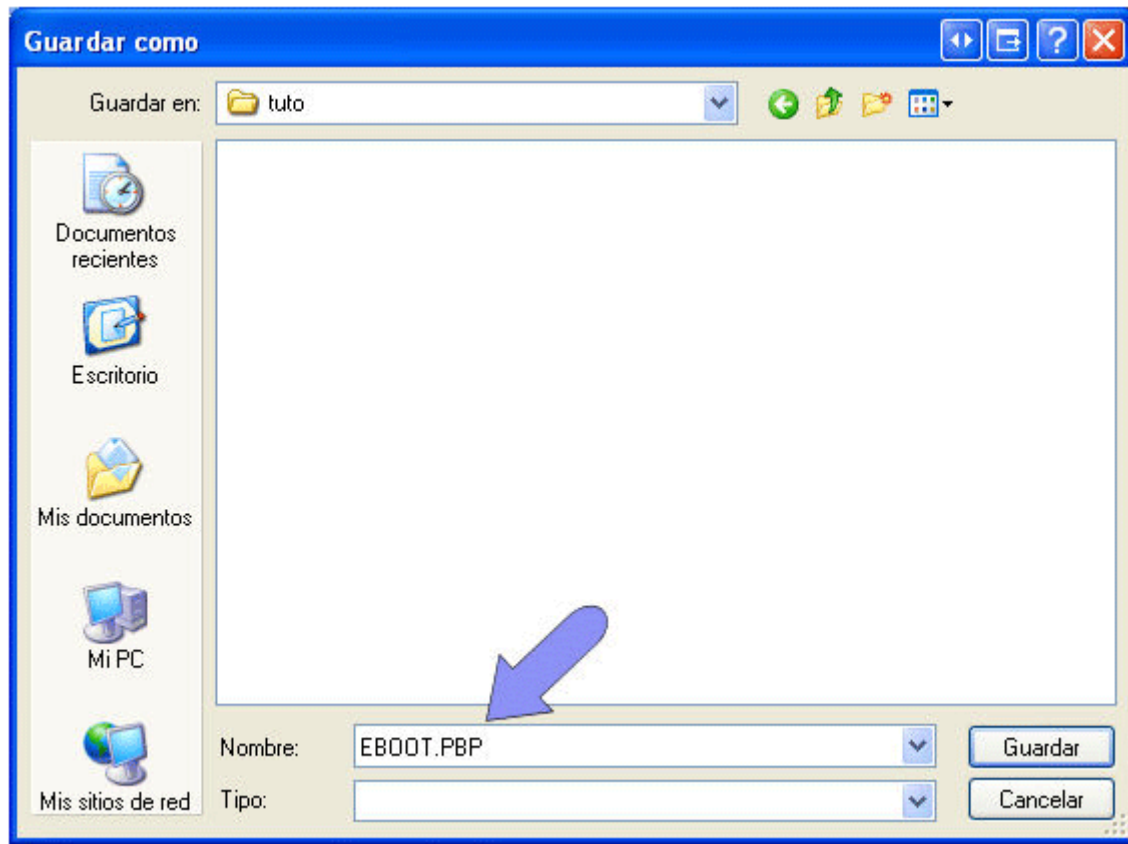
Salve o pbp e insira o MS1. Como no método A, vamos colocar o arquivo em /PSP/GAME/PSP-DEV/ através do cabo USB.

Agora precisamos de um DATA.PSP do homebrew que você queria executar. No exemplo do tutorial do PSP-DEV (de onde estou traduzindo), foi usado o HELLO WORLD.

Abrindo o EBOOT.PBP com o PBP Unpacker, clicamos em DATA.PSP com o botão direito do mouse.



Clicamos em EXTRACT e mudamos o nome de DATA.PSP para EBOOT.PBP.



Como no método A, vamos colocar o arquivo em /PSP/GAME/PSP-DEV/ através do cabo USB, mas dessa vez no MS2.

O processo agora é muito simples, com o MS1 no PSP, retiramos qualquer UMD que esteja no portátil e vamos até o GAME MENU>MEMORY STICK e selecionamos o ícone do aplicativo, mas **NÃO PRESSIONE O BOTÃO AINDA!!**

Pegue o segundo Memory Stick (MS2) e esteja preparado, pois quando pressionarmos o botão devemos trocar o MS1 pelo MS2 e então teremos nosso homebrew rodando no PSP1.5.

FIM DO MÉTODO B

Agradecimentos:

KiLLeR-X (Swaploit Discoverer)

PaWsTicK (PSP-DEV Co-Founder)

CybBlade (PSP-DEV Co-Founder)

MrSiir (MSwap Tool Creator)

Ferdopa (Beta Tester)

Alejo I (Testosterone Beta Tester)

#PSP-DEV (Thanks Guys)

TRADUÇÃO: PK