

Вычисление адресов:

Вычисление адреса в исполняемом файле PSX-EXE(SLUS/SLES) из адреса оперативной памяти:

1. Вводим адрес оперативной памяти в поле In->Address.
2. Если игра использует стандартный индекс, в списке Index list->Select index оставляем "Standard PSX-EXE Index".
3. Жмём кнопку Calculate, в поле Out->Address получаем адрес в исполняемом файле(PSX-EXE).

Пример:

The screenshot shows the 'In' section with 'Address' set to 8006203C and 'Instruction' set to 0. The 'Out' section shows 'Address' as 5283C. Under 'Operations', 'Get PSX-EXE address from RAM' is selected. The 'Index list' section shows 'Select index' as 'Standard PSX-EXE index'.

Вычисление адреса в оперативной памяти из адреса исполняемого файла PSX-EXE(SLUS/SLES):

1. Вводим адрес данных найденных в исполняемом файле, в поле In->Address.
2. Если игра использует стандартный индекс, в списке Index list->Select index оставляем "Standard PSX-EXE Index".
3. Жмём кнопку Calculate, в поле Out->Address получаем адрес оперативной памяти.

Пример:

The screenshot shows the 'In' section with 'Address' set to 324BC and 'Instruction' set to 0. The 'Out' section shows 'Address' as 80041CBC. Under 'Operations', 'Get RAM address from PSX-EXE' is selected. The 'Index list' section shows 'Select index' as 'Standard PSX-EXE index'.

Вычисление адреса загрузки/сохранения данных инструкцией процессора:

Для примера берём такую инструкцию: **LH v1, 1A6(v1)**

v1 - адрес инструкции. (**v1 = 800385CC**)

1A6 - индекс инструкции.

1. Вводим *адрес инструкции* в поле In->Address.

2. Вводим *индекс инструкции* в поле In-> Instruction.

3. Жмём кнопку Calculate, в поле Out->Address получаем адрес оперативной памяти.

Примечание: поддерживаются отрицательные индексы SW v0, -5DA8(s3).

Пример:

The screenshot shows a software interface with two main columns: 'In' and 'Out'. In the 'In' column, the 'Address' field contains '800385CC' and the 'Instruction' field contains '1A6'. In the 'Out' column, the 'Address' field contains '80038772'. Below these fields are buttons for 'Paste', 'Calc', 'Calc & copy', and 'Copy'. Under the 'Operations' section, four radio buttons are present: 'Get PSX-EXE address from RAM', 'Get RAM address from PSX-EXE', 'Get RAM address from load/store instruction' (which is selected), and 'Get LBA from CD image address'. At the bottom, the 'Index list' section shows a dropdown menu set to 'Standard PSX-EXE index' and buttons for 'Delete index' and 'Save index'.

Вычисление LBA из адреса данных, найденных в образе диска:

1. Находим нужные данные в образе диска по адресу: \$1a005c

2. Вводим адрес в поле In->Address.

3. Жмём кнопку Calculate, в поле Out->Address получаем LBA файла(в десятичной системе счисления) в котором содержатся нужные данные.

Примечание: полученное LBA нужно искать в промежутке LBA файлов содержащихся на диске.

Пример:

The screenshot shows the same software interface as above. In the 'In' column, the 'Address' field contains '1A005C' and the 'Instruction' field is empty. In the 'Out' column, the 'Address' field contains '724'. Under the 'Operations' section, the radio button 'Get LBA from CD image address' is selected. The 'Index list' section remains the same, with 'Standard PSX-EXE index' selected.

Полученный LBA находится в промежутке LBA 647 – LBA 819,

Name	Size	LBA
DATA		1 303
MOVIE		139 796
ZZZZ		301 761
SYSTEM.CNF	68	23
SLUS_000.00	174 080	24
LEVEL.BIN	591 120	109
LEVEL2P.BIN	509 472	398
SHELL.BIN	351 912	647
FAILURE.TIM	245 780	819
RETURN.TIM	245 780	940
SUCCESS.TIM	245 780	1 061
VICTORY.TIM	245 780	1 182

значит нужные нам данные находятся в файле “SHELL.BIN”.

Получение индекса:

Если в игре используется нестандартный индекс, его можно получить из PSX-EXE(SLUS/SLES).

1. Жмём кнопку “Get index”.

2. Выбираем PSX-EXE(SLUS/SLES).

Если вычисления индекса пройдёт успешно, поля ввода(index name и user index) заполнятся автоматически.

Пример:



User index

Index name SLUS_007.57

User index 17800

Get index

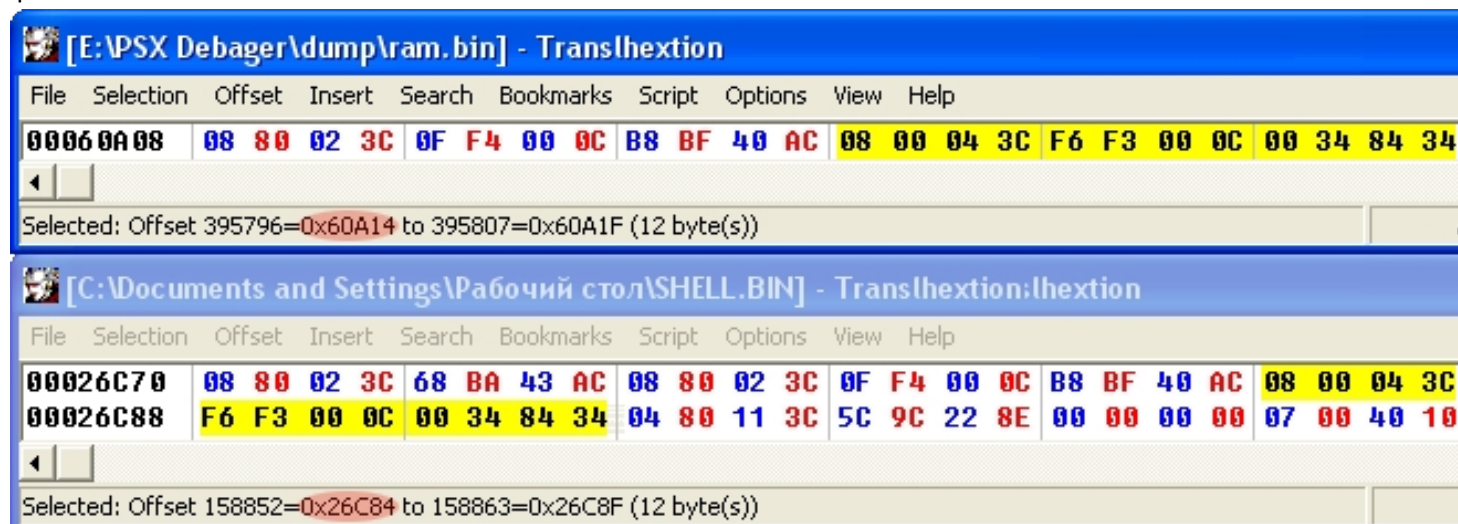
Clear index Add index

Поиск индексов:

Не всегда весь код игры находится в исполняемом файле PSX-EXE(SLUS/SLES).

Если нужный вам код расположен в другом файле, нужно вычислить для него нестандартный индекс, иначе конвертация RAM->PSX-EXE будет неверной.

Чтобы получить нестандартный индекс, нужно найти одни и те же данные в игровом файле и оперативной памяти. Затем вычесть из адреса данных находящихся в оперативной памяти, адрес данных расположенных в игровом файле.



Адрес данных в оперативной памяти: \$60A14

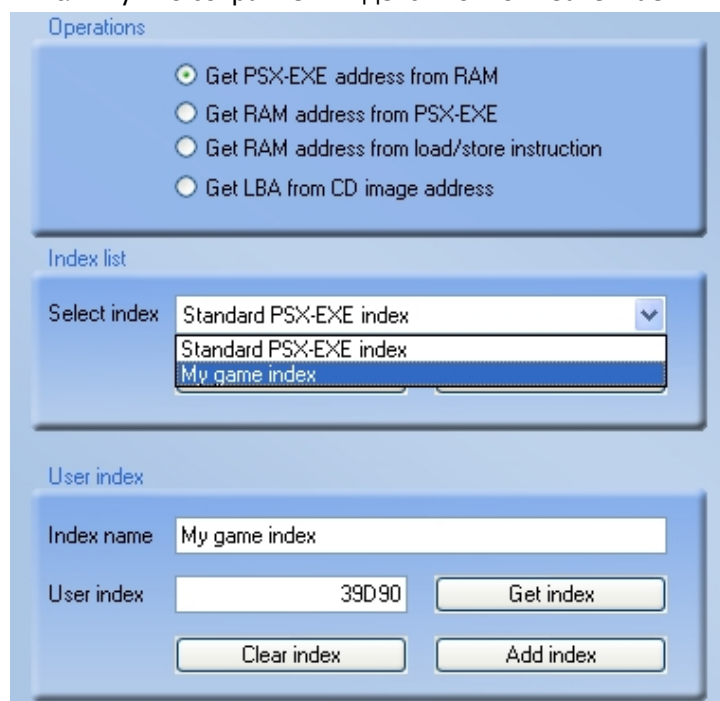
Адрес данных в файле: \$26c84

$\$60A14 - \$26c84 = 0x39D90$

Индекс: 0x39D90

Использование индекса:

1. Прописываем наш индекс в редакторе "User index".
2. Жмём кнопку "Add index".
3. Выбираем наш индекс - в списке индексов "Select index".
4. Если нужно сохраняем индекс кнопкой "Save index".



Примечание: Редактор индексов открывается/закрывается кнопкой разворачивания окна, расположенной на заголовке окна.