

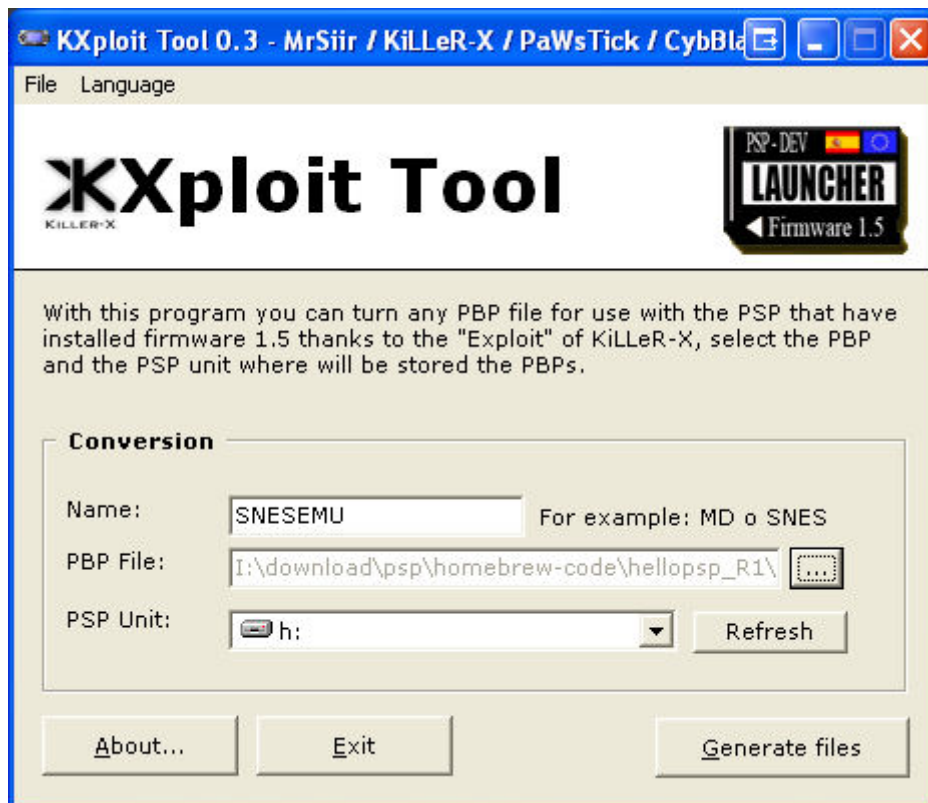
Tutorial: Como usar el Kxploit

Este Exploit o bug (Kxploit) responde a lo que muchos nos pedíais, que era eliminar el problema del cambio de la Memory stick y poder cargar varios programas.

Método A

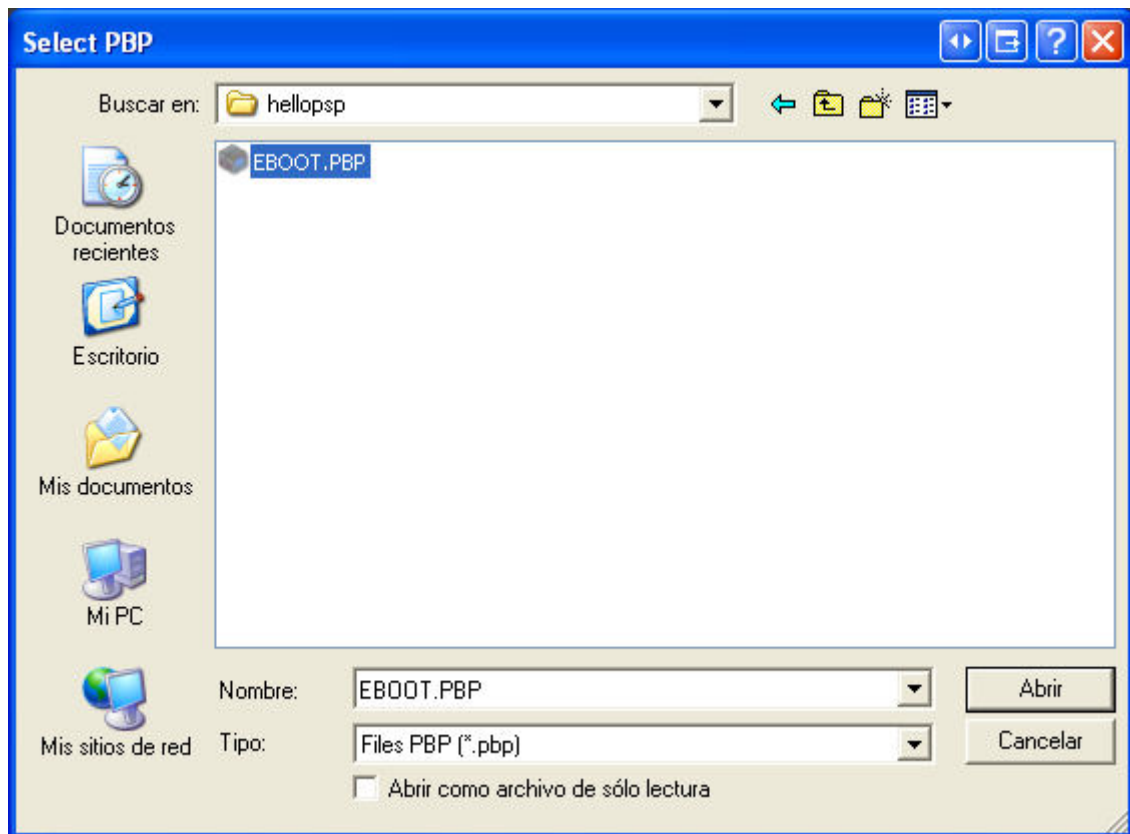
Instalamos el programa KXploitTool y lo arrancamos

Nos sale el interface del programa y tenemos que rellenar las 3

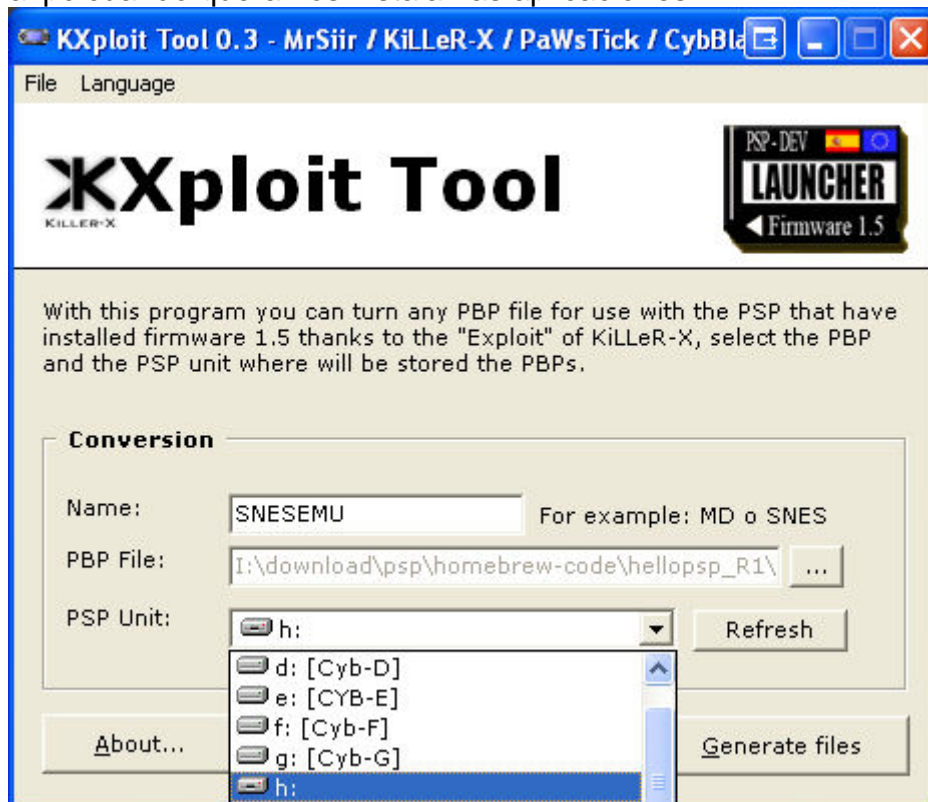


En Nombre(Name) tenemos que poner un nombre descriptivo del programa que vamos a instalar. Aquí en el ejemplo pusimos SNESEMU

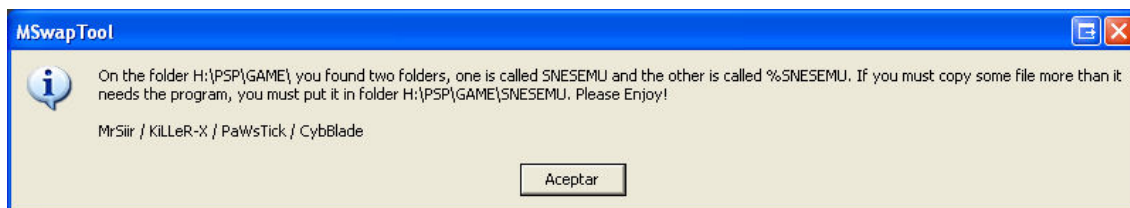
En Fichero PBP(PbP File) elegimos el programa que queremos instalar en la Memory Stick



En Unidad PsP (PsP Unit) debemos elegir la unidad que corresponde a la Memory Stick de la psp. Por supuesto debemos tenerla conectada y encendida al pc cuando queramos instalar las aplicaciones.



Y tras esto pulsamos en Generar ficheros (Generate files) y ya tendremos los ficheros necesarios en la memory card. Si necesitáis meter roms u otro fichero al programa instalado debéis de hacerlo en la carpeta que **NO** tiene el %.



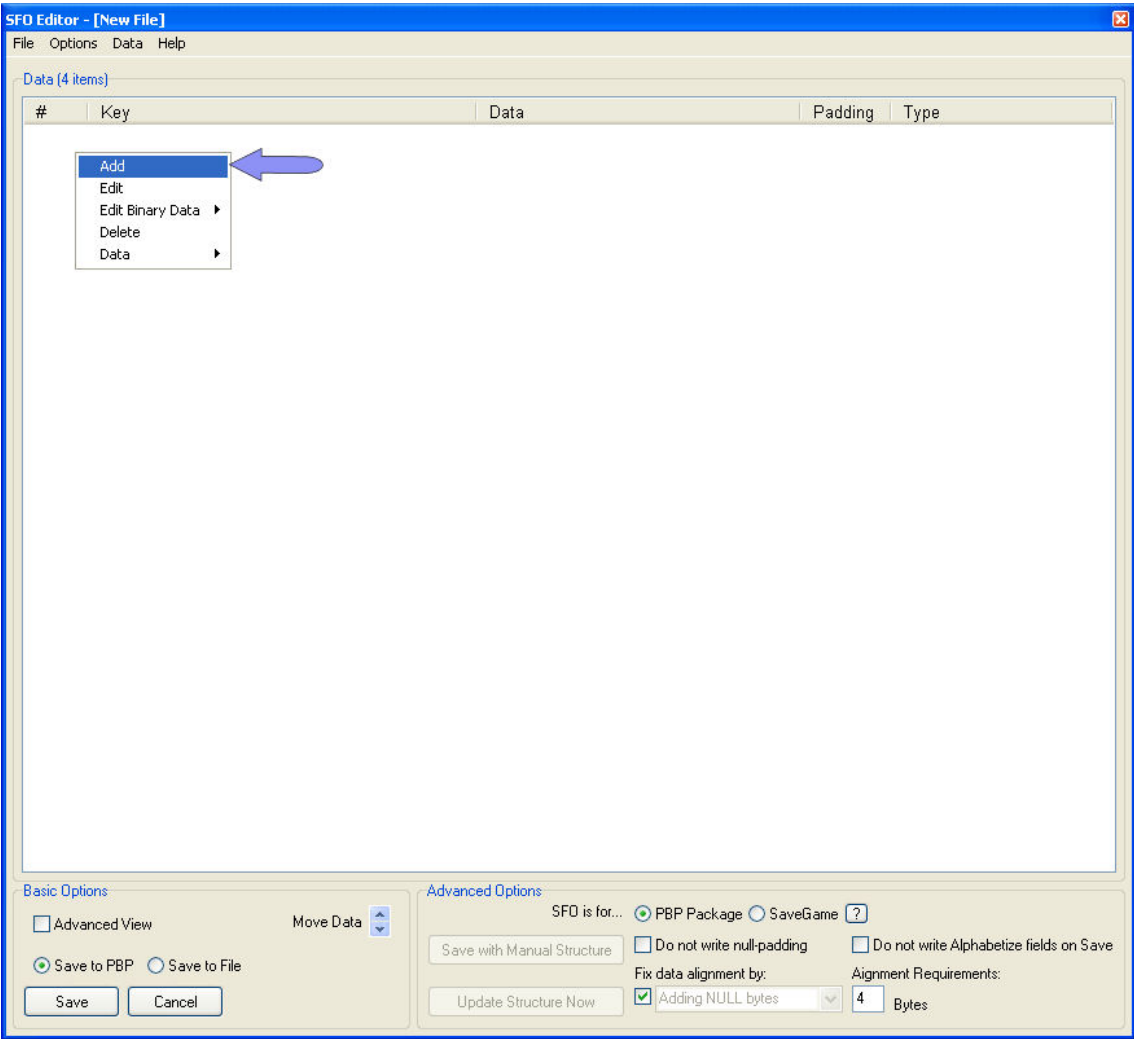
Método B (explicación mas detallada de cómo funciona)

Necesitareis el pbp unpacker de pdc (lo podéis descargar aquí).

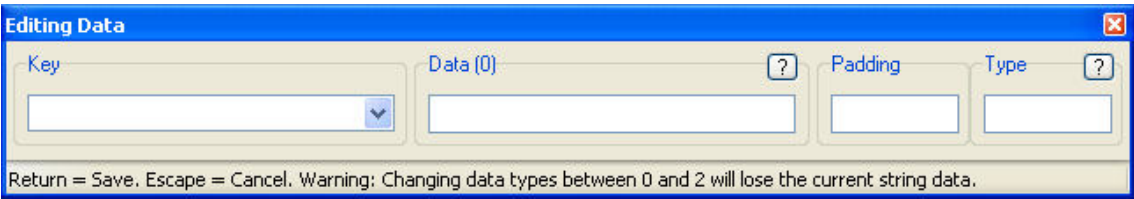
Y procedemos a crear un fichero pbp nuevo para lo que necesitamos un fichero ICON0.PNG con dimensiones 144x80 y un fichero PARAM.SFO que crearemos desde el SFO editor, Para ello vamos abrimos el pbp y seleccionamos New SFO



Con lo que se nos abre el SFO editor

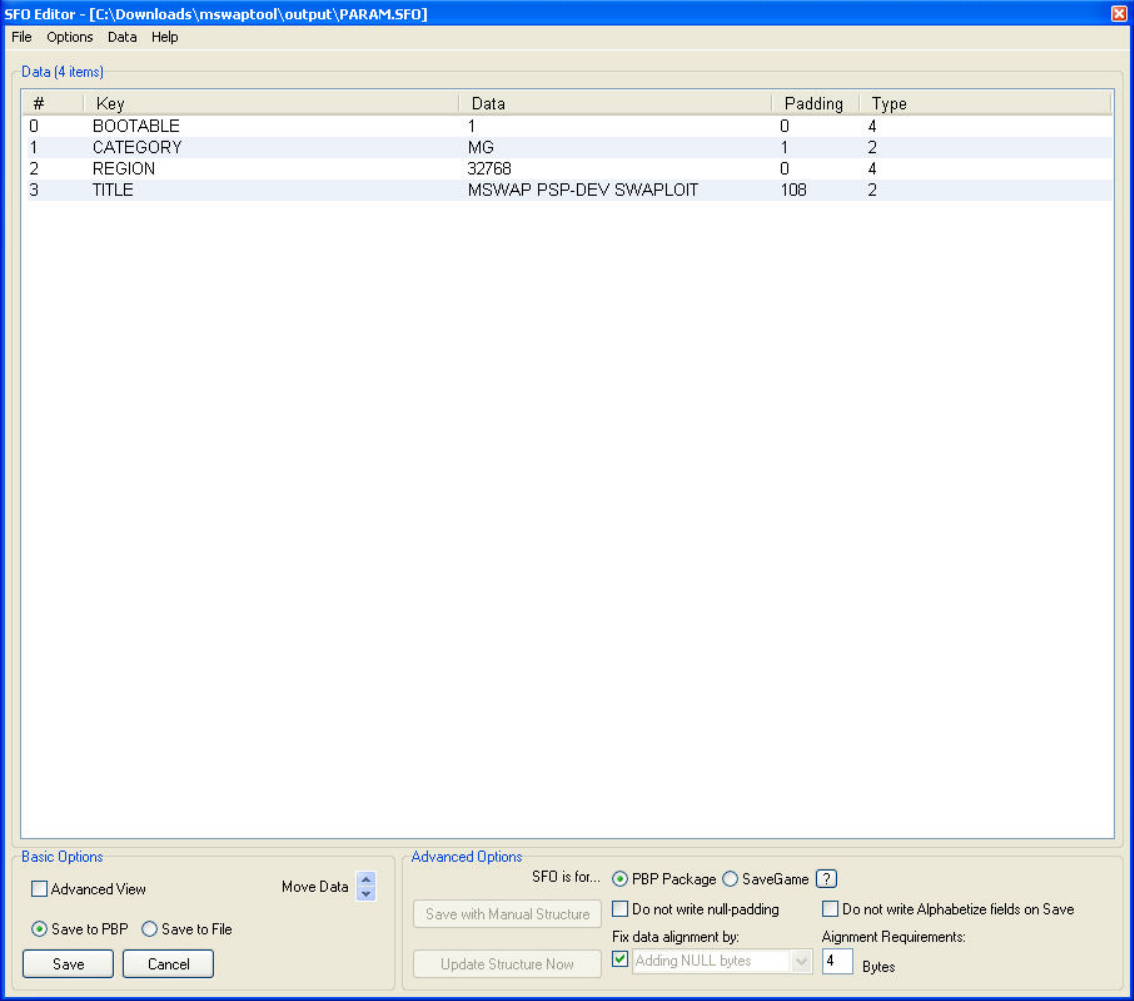


Y le damos al botón derecho y pulsamos en add, en esta pantallas iremos añadiendo los siguientes datos.

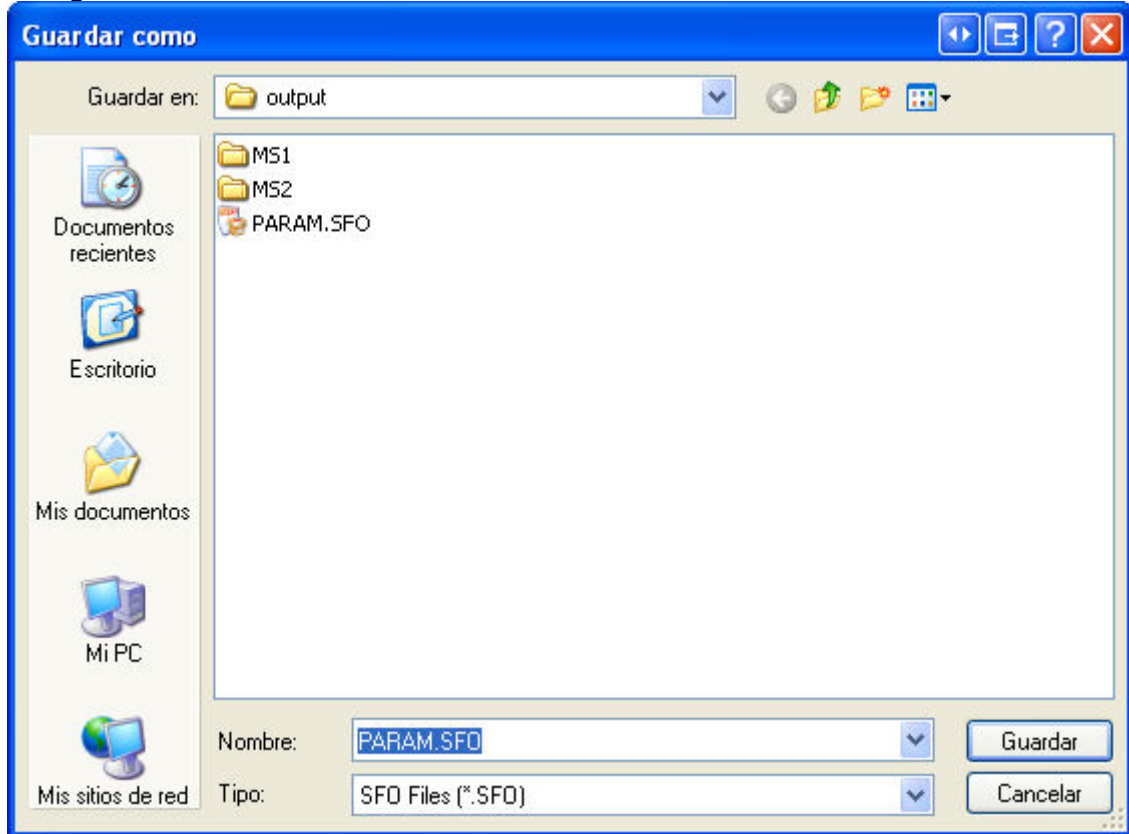


Key	Data	Padding	Type
Bootable	1	0	4
Category	MG	1	2
Region	32768	0	4
Title	PSP-DEV KXPLOIT	108	2

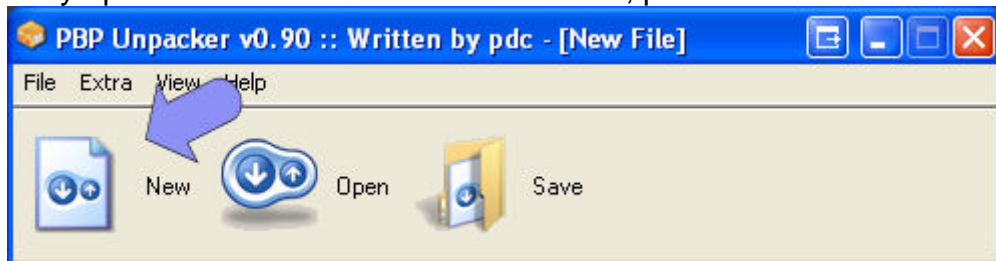
Hasta que nos quede así



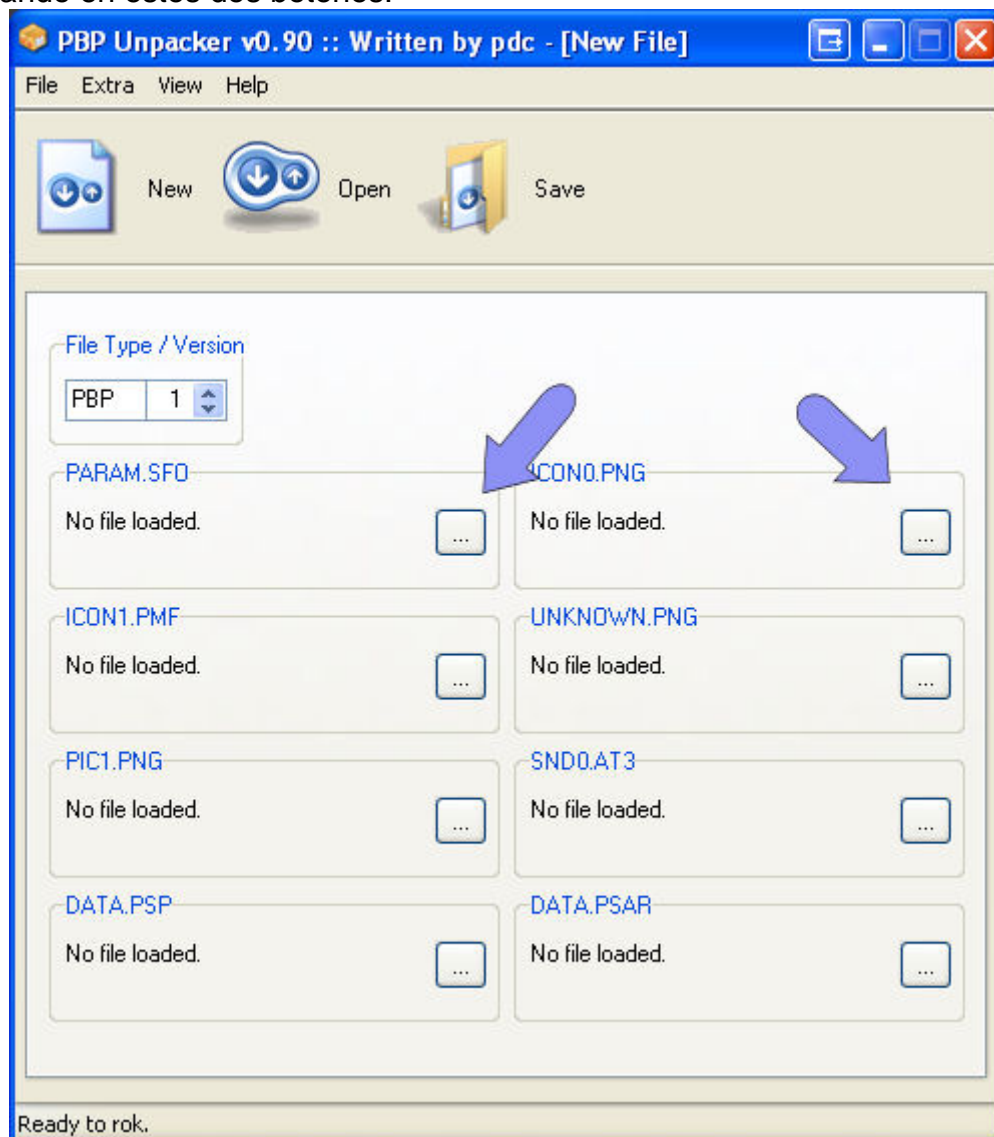
Y lo guardamos con el nombre PARAM.SFO desde el menú File > Save to file



Y ahora ya podemos crear nuestro EBOOT.PBP, pulsamos en el icono NEW



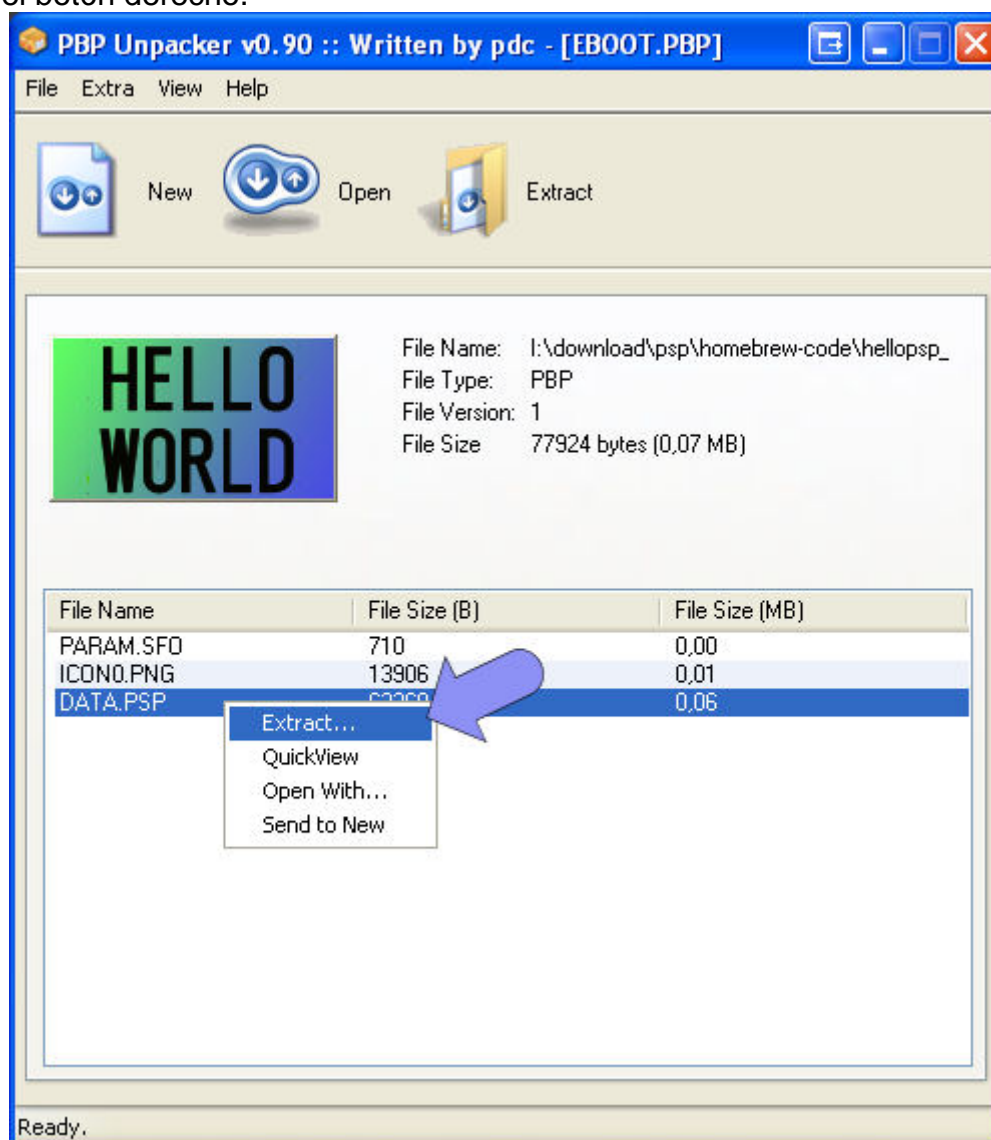
Y ahora le damos los dos ficheros necesarios, el PARAM.SFO y el ICON0.PNG pulsando en estos dos botones.



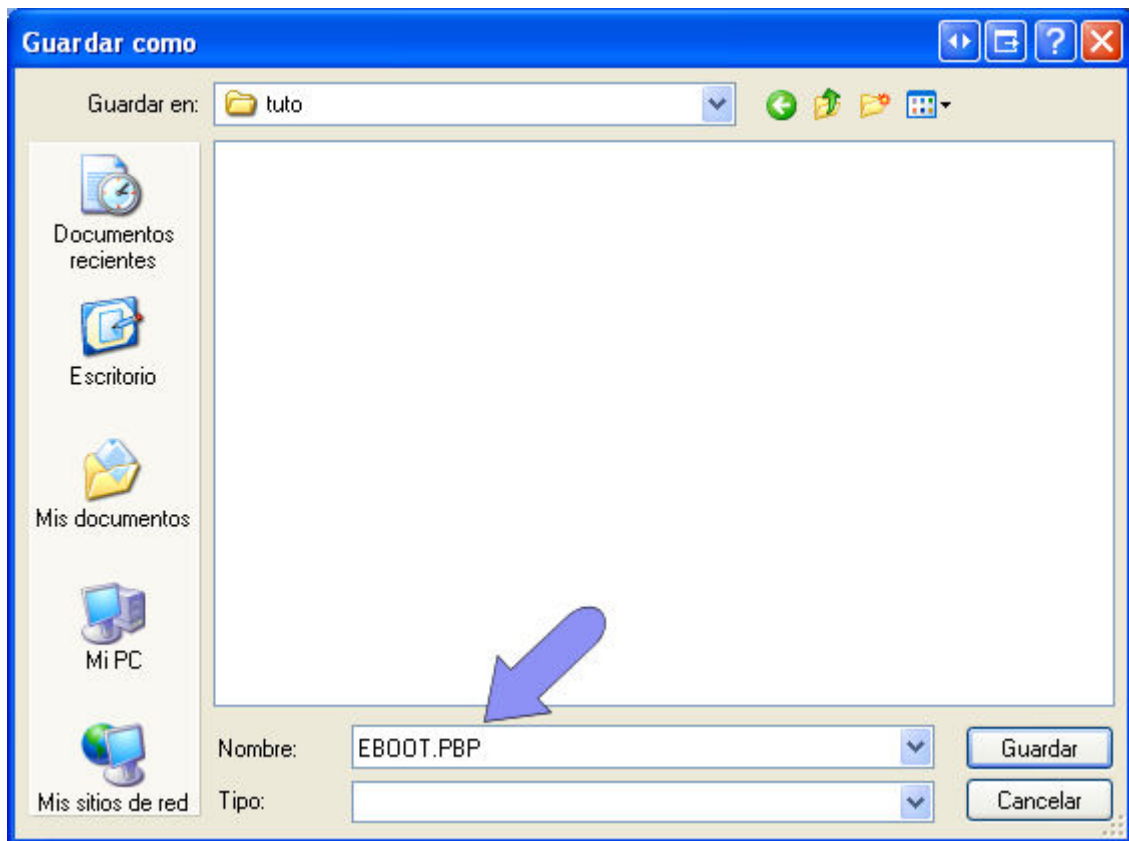
Guardamos el pbp y lo metemos en el directorio \PSP\GAME\PSP-DEV%\ (es importante el % final)

Ahora necesitamos el fichero DATA.PSP del programa o emulado que queramos cargar en la psp. Normalmente vienen empaquetados dentro de ficheros PBP. Hemos usado el del Hello World.

Abrimos el EBOOT.PBP con el PBP unpacker y pinchamos sobre el DATA.PSP con el botón derecho.



Hacemos clic en extract y le cambiamos el nombre de DATA.PSP a EBOOT.PBP



Tras esto lo pasamos al directorio \PSP\GAME\PSP-DEV\ de la Memory Stick, Fijaos que **NO** lleva el %

Si necesitáis meter roms u otro fichero al programa instalado debéis de hacerlo en la carpeta que **NO** lleva el %.

El proceso de lanzamiento es muy sencillo, con la MS dentro, seleccionar el icono que le hemos puesto a nuestro pbp y presionar circulo o equis y así ya tendremos el software funcionando en nuestra 1.5.

We are

Killer-X (Descubridor del KXploit)

Pawstick (Co Founder de psp-dev)

CybBlade (Co Founder de psp-dev)

Members

Alejo I

Also

Ferdopa

FisionBoy

GremioEOL

Mast3r

MrSiir

Rapiz

Rocklee_san

Selon

& todo el mundo de **#PSP-DEV@irc-hispano.org** (Gracias muchachos)