COMMENT FAIRE ?

Expérimenter grâce aux guides imprimés !

Date – Version – Révision : 1.6.2006

www.metagames-eu.com

Mais, ni l'auteur de ce guide, ni les webmasters ou les administrateurs de Metagames, ainsi que les modérateurs du forum, ne sont ou ne seront responsables des dégâts occasionnés à votre chère console des suites des manipulations décrites dans ce guide.

Introduction

Ce guide a été réalisé avec la collaboration de MaPomme, ainsi que d'autres membres du forum que je remercie au passage.

Je me suis également inspiré de celui de ps2hd disponible ici :

http://www.ps2hd.com/forums/faq.php?faq=dvdshrink.

Si ça peut vous aider, vous trouverez une vidéo exemple que j'ai réalisé sur la base de ce guide ici : http://rapidshare.de/files/21980041/slimfast.rar.html.

Parfois, les DVD de PS2 contiennent des fichiers appelés « dummy », présents uniquement pour optimiser la vitesse de lecture et qui, en pratique, ne sont pas utilisés par la console. Aussi, dans la plupart des cas, la table des matières (TOC → Table Of Contents) est gonflée artificiellement, si bien que lorsque vous faites la somme réelle de tous les fichiers présents sur le média, vous obtenez un résultat inférieur à la taille de l'ISO.

Tous les jeux ne sont pas concernés, certains ne contiennent pas de fichiers inutiles et leur taille n'est pas gonflée, en clair : ils sont clean. Ou bien ils ne peuvent tout simplement pas être modifiés. On ne peut pas savoir à l'avance si le jeu est modifiable ou non. A vous de faire le test. J'insiste sur le fait qu'un jeu ne contenant pas de dummy peut tout de même être réduit.

Ce guide va vous apprendre à réduire la taille d'un jeu en remplaçant les fichiers « dummies » et en reconstruisant le LBA (adressage logique des blocs) du jeu afin d'obtenir sa taille réelle. Vous économiserez ainsi de la place sur le disque dur de votre PS2. Pour vous donner une idée, un jeu qui, à l'origine, fait 4 Go peut être réduit à 1 Go !

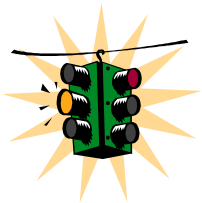
Ca vaut le coup n'est ce pas ?!

A la fin, vous obtiendrez votre ISO version « light » que vous pourrez mettre dans votre disque dur. De plus vous générerez des fichiers de reconstruction (**iml/ims**) que vous pourrez conserver et réutiliser rapidement en cas de pépins.

Toutefois, avant de vous lancer dans cette opération, vérifiez que quelqu'un ne l'a pas déjà faite. En effet, MaPomme a ouvert un sujet à cet effet et vous trouverez peut être un kit tout prêt pour faire maigrir votre jeu, voici le lien du propos :

http://www.metagames-eu.com/forum/liremessage.php?msg=682829.

En revanche, si votre jeu ne se trouve pas dans la liste et que vous comptez le faire maigrir vous même, pensez à nous faire parvenir vos fichiers **iml/ims** sur ce même sujet. Pour cela, vous n'aurez qu'a suivre la procédure « *partager ses iml/ims* » à la fin du guide.



N'utilisez ces jeux que dans un disque dur.
Ce n'est pas valable pour les jeux au format CD.
Tous les jeux ne sont pas concernés.
Tout ceci implique que vous possédez l'original du jeu.

A présent, passons à la pratique !

Ce dont vous avez besoin :

- le DVD du jeu ou bien son image au format ISO (ou BIN, NRG, CCD, etc.) ;
- **IsoBuster** [1] ;
- **CDGenPS2 3.0** [1] ;
- **IML2DVD** [1] ;
- de la place sur le disque dur de votre PC (prévoyez 8 Go pour être tranquille).

Ici, je prendrai comme exemple le jeu **Soul Calibur 2,** en version française, qui contient des fichiers dummies, la procédure étant la même pour les autres jeux.

1 Préparation et identification

Téléchargez cette archive: http://rapidshare.de/files/21877681/Sauna.exe.html ou http://perso.orange.fr/Elburro/Sauna.exe (mot de passe : slimfast).

Décompressez là où il y a de la place sur votre disque dur, vous obtiendrez un répertoire **Sauna**. Dirigez vous dans ce répertoire et commencez par installer **IsoBuster**, puis lancez-le.

Si vous possédez le DVD, sélectionnez alors le lecteur où vous l'avez inséré, sinon faites *Fichier* ⇨ *Ouvrir le fichier image* et sélectionnez l'image du jeu.

ou

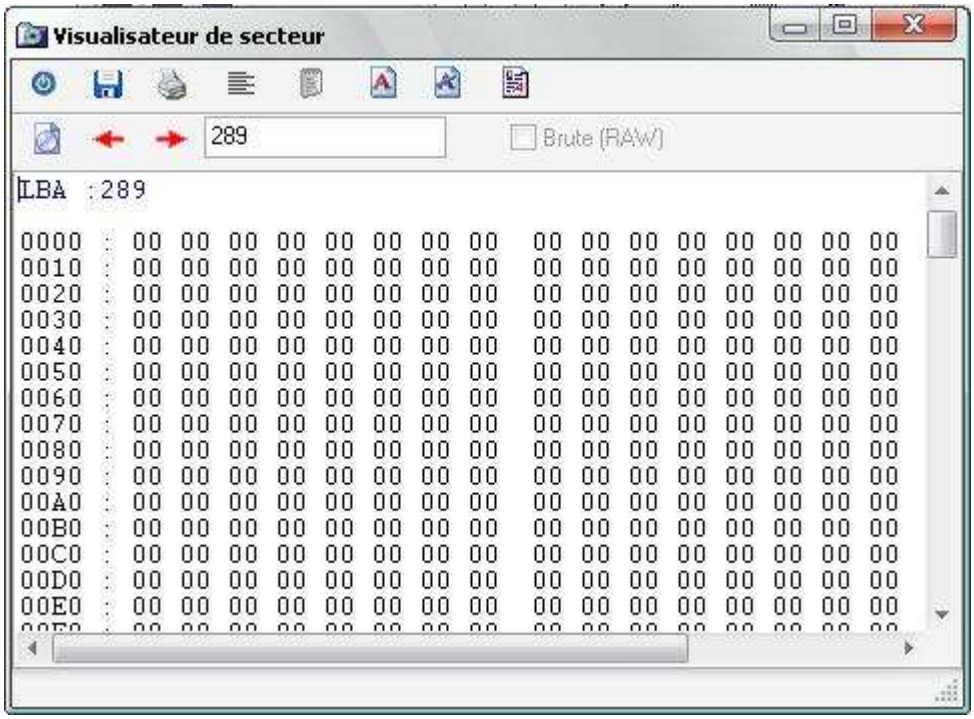
Vous allez voir apparaître la liste des fichiers qui composent le jeu et c'est à ce moment qu'il faut repérer les fichiers « dummies ».

En règle générale, ils sont de la forme :

- **DUMMY.*** ;**
- **PAD_*.DAT ;**
- **PADDING.PAD**.

[1] Ces logiciels se trouvent dans l'archive à télécharger.

Pour vous assurer que ces fichiers sont effectivement inutiles, sélectionnez-en un puis, faites un clic droit et *Visualisateur de secteur*.



Comme on peut le voir sur la capture d'écran, le fichier est constitué d'une suite de 00 du début à la fin, on peut alors en conclure que ce fichier est inutile et devra/pourra être remplacé. Une fois, tous les fichiers dummies repérés, passez à l'étape suivante.

Astuces pour repérer un dummy :

1. Vérifiez sa longueur : quand c'est un nombre rond, en décimal ou en hexadécimal, genre 60 000 exactement, il y a de bonnes chances que ça en soit un.
2. C'est très improbable qu'un fichier normal ait cette taille.
3. Mais bien entendu, il faut examiner les blocs pour vérifier, et si vous remarquez une suite de 00 ou une répétition de la même séquence, c'en est un.

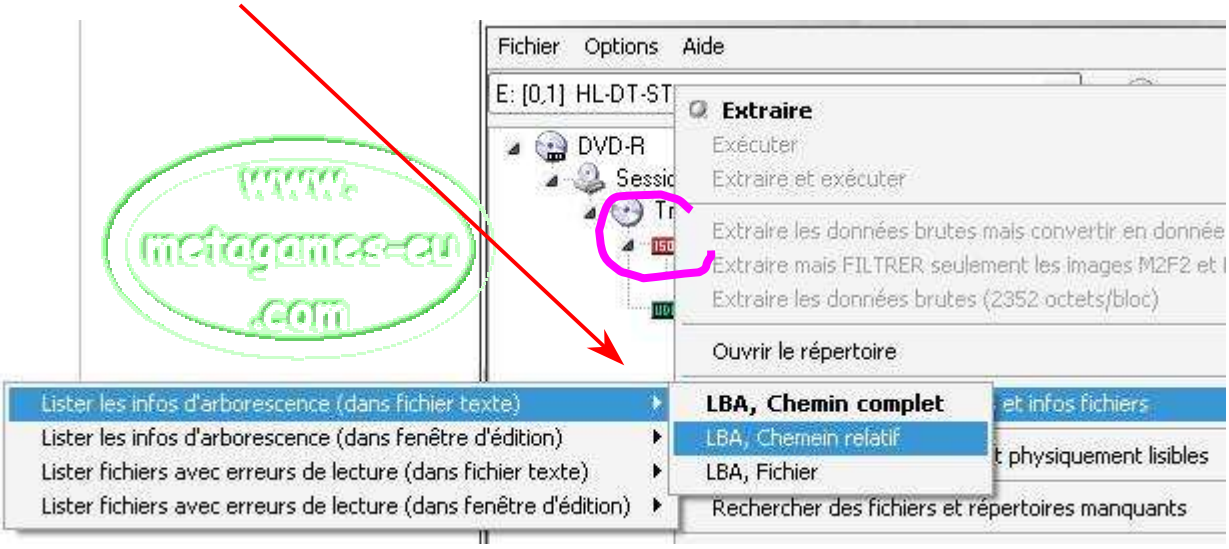
Si votre jeu ne contient aucun fichier « dummy », avant d'aller plus loin, comparez la taille de l'ISO avec la taille de la somme des fichiers présents sur le DVD.

Pour ceux qui ont le DVD Dans le poste de travail, sélectionnez le lecteur où se trouve le DVD et faites *Propriétés*, vous obtiendrez la taille de l'ISO, ensuite sélectionnez tous les fichiers et faites *Propriétés*, vous obtiendrez la taille réelle.

Pour ceux qui ont l'image ISO Montez-la dans un lecteur virtuel et suivez la même procédure. Si la différence entre la taille du DVD et la taille réelle est inférieure à 128 Mo, n'allez pas plus loin, en effet, le formatage d'un disque PS2, implique des partitions de 128 Mo minimum, en conséquence de quoi, vous ne gagnerez rien si votre jeu une fois réduit a perdu moins de 128 Mo par rapport à sa taille originelle. La place occupée sur le disque dur sera la même.

2 Génération du filelist.txt

On va maintenant générer un fichier appelé **filelist.txt** qui nous servira à la reconstruction de l'ISO. Pour ce faire, placez-vous sur ISO (le rectangle rouge), faites un clic droit puis, *Arborescence des répertoires et infos fichiers* ⇨ *Lister les infos d'arborescence (dans fichier texte)* ⇨ *LBA Chemein relatif* [sic].



Là, indiquez le dossier **Fichiers_jeu** qui se trouve dans le répertoire **Sauna**.

3 Extraction des fichiers

A présent, il faut extraire les fichiers de l'ISO dans le répertoire **Fichiers_jeu**.

Si le jeu ne contient pas de fichiers dummies, faites un clic droit sur **ISO**, puis *Extraire* et indiquez le dossier **Fichiers_jeu**.

Dans le cas contraire, sélectionnez uniquement les fichiers nécessaires, faites un clic droit, *Extraire les objets* et indiquez le dossier **Fichiers_jeu**.

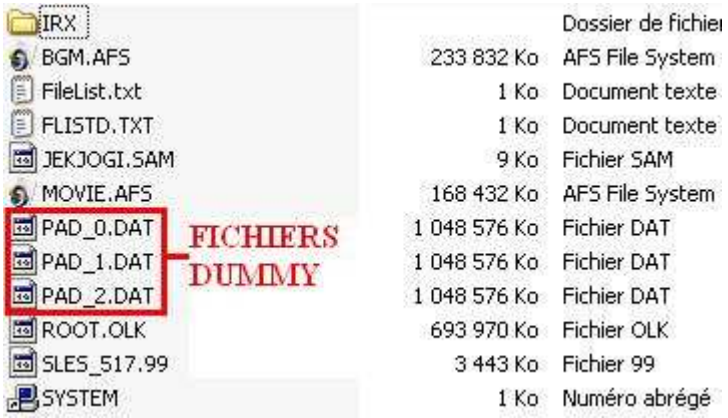
Une fenêtre apparaîtra vous indiquant le pourcentage restant, attendez la fin des opérations, puis fermez **IsoBuster**.

4 Remplacement des Dummies

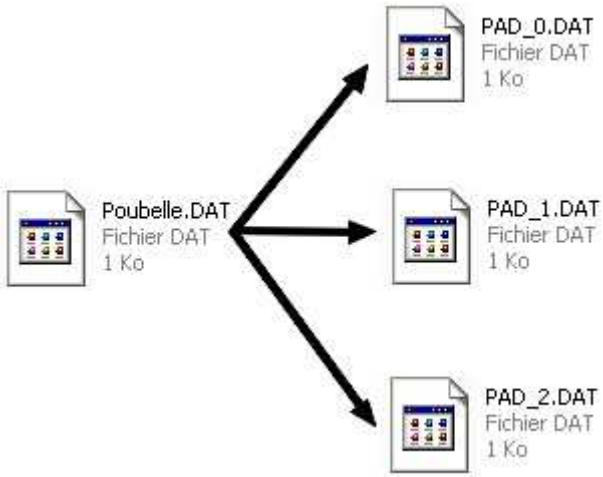
Si votre jeu ne contient aucun fichier dummy, passez directement à l'étape 5.

Pour remplacer le dummy d'un jeu, il faut le remplacer par un fichier de 32 octets portant le même nom. Dans notre exemple, on a 3 fichiers dummies: **PAD_0.DAT**, **PAD_1.DAT** et **PAD_2.DAT**. Chacun de ces fichiers fait 1 Go, on a donc 3 Go de données inutiles !!!

On va donc se servir du fichier **poubelle.DAT** qui fait justement 32 octets. Vous trouverez ce fichier dans le répertoire **Sauna**.



On renomme le fichier **poubelle.DAT** en **PAD_O.DAT** et on répète la même opération pour les autres afin d'obtenir 3 fichiers de 32 octets chacun. Respectez scrupuleusement la syntaxe des fichiers à remplacer, sinon ça ne marchera pas !



Attention ! Ne vous fiez pas à la taille affichée, la taille réelle est bien de 32 octets.

Maintenant qu'on a ces 3 fichiers, on les sélectionne et on va les copier dans le dossier **Fichiers_jeu**. Notez bien que ceci n'est qu'un exemple, vous rencontrerez d'autres types de dummies ne portant pas forcément le même nom qu'ici. Mais la procédure est à chaque fois la même, on remplace le dummy par un fichier de 32 octets portant le même nom.

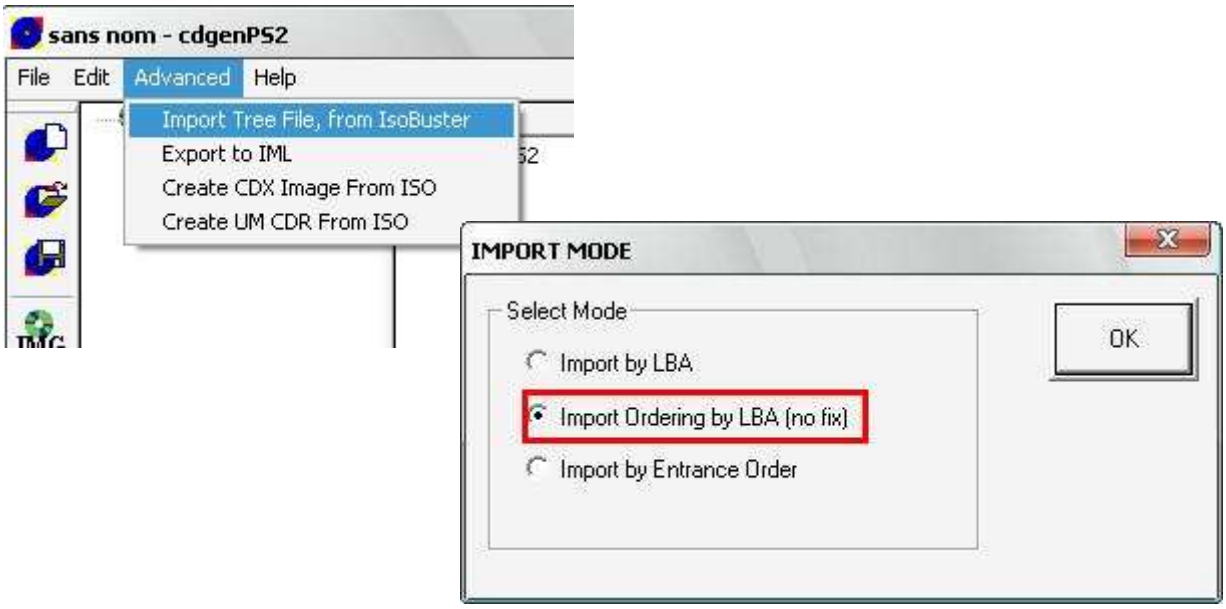
5 Génération des fichiers iml/ims

Avant de reconstruire l'ISO, on va générer des fichiers **iml/ims** qui vont permettrent de reconstruire l'ISO modifié. Il y a deux avantages : vous pourrez les réutiliser plus tard et ils pourront également servir aux autres membres de Metagames, le but étant de réunir une banque de données la plus complète possible afin d'éviter à chacun de répéter ces manipulations. Lorsque vous aurez testé avec succès votre jeu, dirigez-vous à la fin du guide et suivez la procédure **Partager ses iml/ims**.

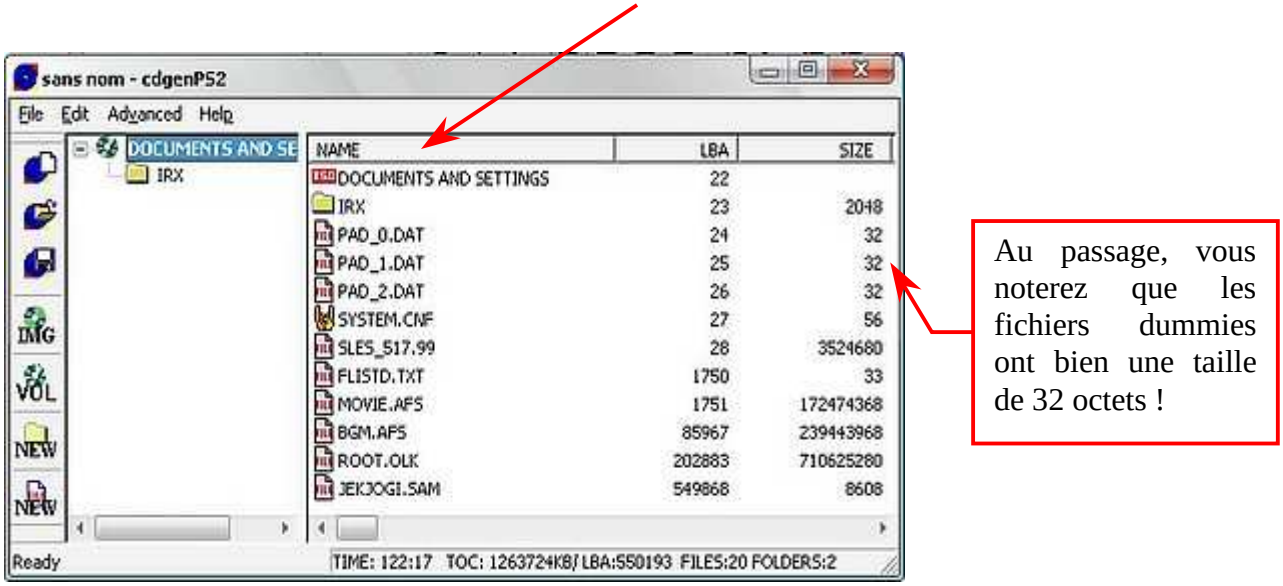
C'est parti !!!

Lancez

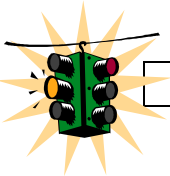
Faites *Advanced* ⇨ *Import Tree File, from IsoBuster* et sélectionnez le fichier **Filelist.txt** qui doit se trouver dans le répertoire **Fichiers_jeu,** puis faites *Ouvrir* et sélectionnez le mode d'importation *Import Ordering by LBA (no fix)* puis validez par OK.



Vous devez maintenant voir la liste des fichiers comme sur la capture d'écran.

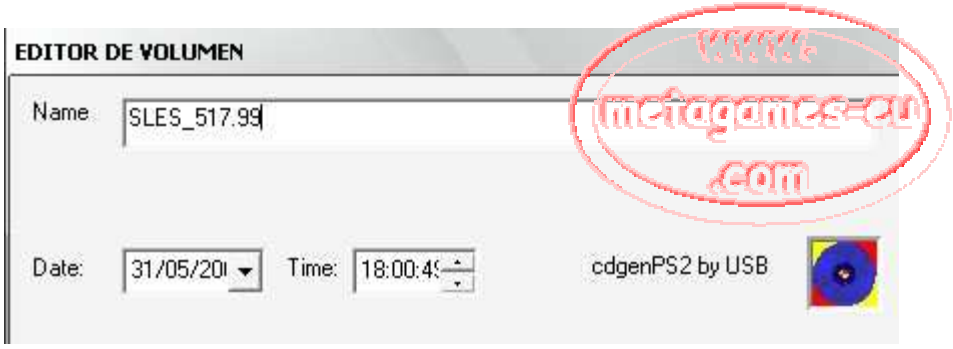


Vous remarquerez sur la capture d'écran que le nom de l'ISO (nom de volume) est **DOCUMENTS AND SETTINGS**. Ce nom dépend directement de l'endroit où vous avez extrait l'archive **Sauna**.

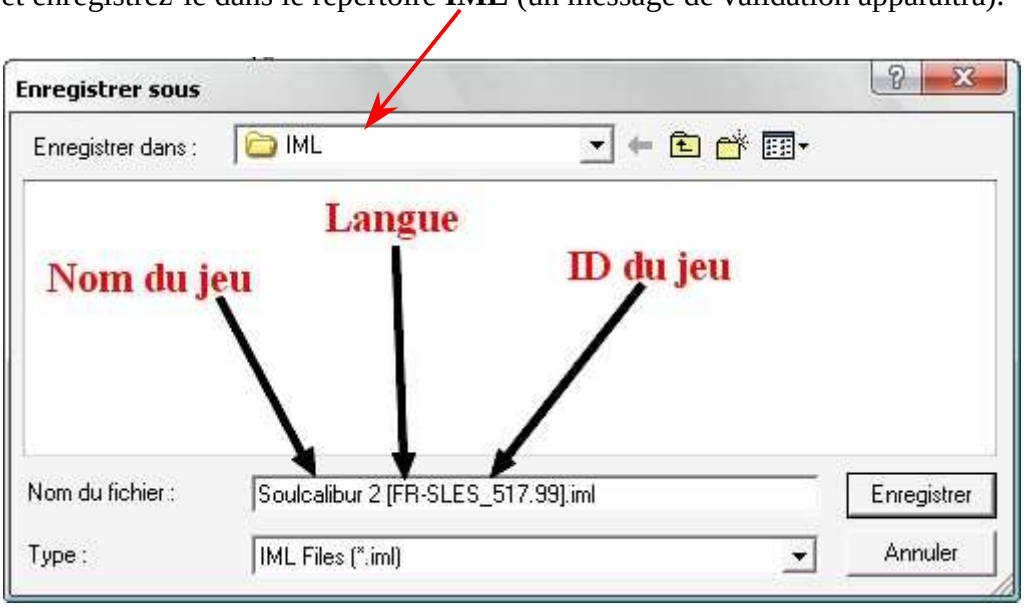


Dans tous les cas et quelque soit le nom, il doit être absolument remplacé par l'ID du jeu !

Repérez alors ce numéro ID, il doit être de la forme **XXX_xxx.xx**. Ici c'est **SLES_517.99**. Sélectionnez-le et faites un clic droit puis *Edit* et recopiez alors ce qu'il y a dans la case Name: (clic droit ⇨ *Copier*). Fermez à présent cette fenêtre et cliquez sur le bouton **Volume** (à gauche), effacez alors ce qu'il y a dans la case Name: et remplacer par le numéro ID du jeu (clic droit ⇨ *Coller*), validez par OK.



Maintenant, allez dans *Advanced* puis *Export to iml*, nommez le fichier comme sur cette capture et enregistrez-le dans le répertoire **IML** (un message de validation apparaîtra).



6 Reconstruction de l'ISO

Lancez

Sélectionnez l'**IML** que vous venez de générer, puis indiquez l'endroit où doit être enregistré l'image ISO et nommez-la.

Attendez que **IML2DVD** fasse sa cuisine et vous obtenez l'ISO réduite. Il ne vous reste plus qu'à la tester dans votre PS2. Si vous utilisez **WinHIIP**, au moment de lancer l'installation de l'ISO, il la reconnaîtra comme un CD, forcez-la en DVD. Ceci vient du fait que **CDgenPS2** ne génère pas d'images DVD.

7 Partager ses IML/IMS

Si l'image ISO fonctionne parfaitement, pensez à nous faire parvenir vos fichiers **iml/ims**, en suivant cette procédure.

Dirigez vous dans le répertoire **Sauna** et sélectionnez :

- les **fichiers iml** et **ims** ;
- les **fichiers dummies** que vous avez éventuellement remplacés.

Compressez le tout dans une même archive, ça prendra moins de place et vous mettrez moins de temps pour les envoyer, (nommez l'archive de la même façon que vous avez nommé l'**iml** auparavant).

Une fois l'archive créée, rendez-vous ici ▷ http://rapidshare.de/ , ensuite, cliquez sur Parcourir et sélectionnez votre archive puis cliquez sur Upload.

Après un court instant (qui dépend de votre vitesse d'envoi), un lien apparaîtra en bas de la page (en face de *Download link*). Recopiez-ce lien quelque part. Ensuite, postez un nouveau message sur ce sujet : http://www.metagames-eu.com/forum/liremessage.php?msg=682829 puis, recopiez le lien que vous avez obtenu précédemment. De cette façon, tout le monde pourra profiter de votre travail.

Merci d'avance !

Table des matières

1 PREPARATION ET IDENTIFICATION 3

2 GENERATION DU FILELIST.TXT 5

3 EXTRACTION DES FICHIERS 6

4 REMPLACEMENT DES DUMMIES 6

5 GENERATION DES FICHIERS IML/IMS 7

6 RECONSTRUCTION DE L'ISO 9

7 PARTAGER SES IML/IMS 10