

MANUEL CW CHEAT 0.1.3

Pour devhook

Thanks to stark

Index

<i>Utiliser Cw Cheat Installer.....</i>	<i>3</i>
<i>Utiliser Cw Cheat prx.....</i>	<i>6</i>
<i>Utiliser Cheat Searcher.....</i>	<i>16</i>
<i>Appendice : Codes Controller.....</i>	<i>18</i>

Les dernières mises à jour sont disponibles sur <http://www.consoleworld.org> et <http://weltall.consoleworld.org>
La dernière base de données à jour est disponible sur <http://cwcheat.zioale.it> et <http://cwcheat.consoleworld.org>

Utiliser Cw Cheat Installer

Ce programme installe et désinstalle automatiquement cwcheat, il est utile aussi pour mettre à jour cwcheat avec les dernières releases.

Quand vous le démarrez, vous devez voir ceci :



Il y a 4 boutons sélectionnables avec <- -> et que vous pouvez activer avec X.

Le premier d'entre eux est Install (qui est équivalent à recover avec comme seule différence qu'install est à utiliser seulement si cwcheat n'a pas encore été installé ! Recover est utilisé pour mettre à jour, restaurer cwcheat ou pour installer cwcheat dans un firmware différent de celui choisit où il se trouve actuellement installé).

Appuyez sur X en étant sur install et vous devez voir ceci :



Vous pouvez choisir entre une installation typique (typical installation) ou une installation personnalisée (custom installation).

L'installation typique installe le prx, la base de donnée et active le prx seulement en cours de jeu.

L'installation personnalisée permet de sélectionner où le prx sera activé : dans le vsh et/ou en cours de jeu.

Ceux qui choisiront l'installation typique peuvent passer le prochain paragraphe.

Quand vous choisissez l'installation personnalisée, vous devez voir ceci :



Vous pouvez choisir où activer le prx : dans le vsh avec la première option et/ou en cours de jeu.

Appuyez sur X pour activer/désactiver les options et appuyez sur continue pour continuer l'installation.

Que vous ayez choisi l'installation typique ou l'installation personnalisée, vous devez voir ceci :



Vous avez la liste de tous les répertoires des firmwares présents dans le dossier dh et il est possible de choisir le firmware dans lequel sera installé cwcheat (si vous voulez installer cwcheat dans plus d'un firmware, vous devrez utiliser la fonction restore une fois la première installation terminée).

Appuyez sur X sur le firmware choisi pour commencer l'installation.

Dans le menu principal, vous avez aussi le bouton configure. Ce bouton permet de changer la configuration du prx : il est possible de configurer tout ce que vous pouvez normalement configurer du prx excepté d'assigner des boutons kernel sur les boutons de configuration (vol+/vol-, note, screen, hold, remote hold)



Les options sont les mêmes que celles disponibles dans le prx.

Save settings sauve la nouvelle configuration dans un fichier, discard settings ne sauve pas la configuration et revient au menu principal.

Le dernier bouton est uninstall : cette fonction supprime toutes les entrées du prx dans les fichiers du firmware, enlève le prx, la base de données et les fichiers de configuration.

Appuyez X quand uninstall est sélectionné et vous verrez ceci :



Si vous choisissez YES avec <- et que vous pressez X, le processus de désinstallation commencera.

NOTE : Dans ce programme, vous pouvez retourner au menu principal en appuyant sur O et si vous êtes déjà sur le menu principal, en appuyant sur O, vous retournerez au vsh de la PSP.

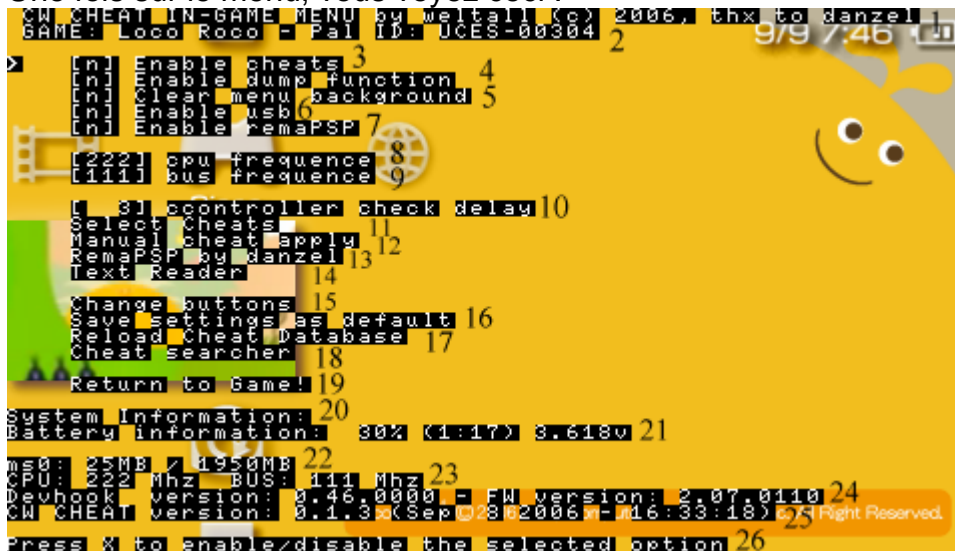
Utiliser Cw Cheat prx

Le prx est chargé à chaque fois que vous lancez un jeu ou le vsh suivant comment vous l'avez installé et il accepte des commandes uniquement si un UMD est trouvé (aussi si l'UMD est émulé).

Après cela, vous pouvez accéder à toutes les fonctions du prx, la base de donnée et les préférences de configuration si présentes seront charges automatiquement.

Pour entrer dans le menu, appuyez sur SELECT (bouton que vous pourrez configurer) pendant environ 3 secondes (temps qui peut aussi être configuré).

Une fois sur le menu, vous voyez ceci :



- 1- Nom de l'application, dans un sous-menu, il indique dans quel menu vous vous trouvez.
- 2- Indique le nom du jeu (si présent dans la base de données) ainsi que l'ID du jeu (nombre que vous pouvez trouver sur le disque UMD).
- 3- Permet d'activer les codes.
- 4- Active la fonction de dump. Vous pouvez dumper la ram avec le bouton carré (personnalisable).
La fonction de dump écrit sur le fichier ms0:/MEMDUMP.dmp tout le contenu de la ram afin de trouver de nouveaux codes.
- 5- Efface le fond avant d'ouvrir le menu, très utile si vous ne pouvez pas voir le menu à cause de l'image de fond.
- 6- Active la fonction USB
- 7- Active remaPSP et charge la keymap choisie comme défaut où celle associée à la signature ID du jeu
- 8- Permet de changer la fréquence du CPU (0 = pas de changement)
- 9- Permet de changer la fréquence du bus (0 = pas de changement)
- 10- Permet de choisir le délai de réaction à une touche. Il est possible de choisir entre (1 10 secondes).

- 11-Ouvre un sous-menu pour activer/désactiver les codes disponibles et pour effectuer des opérations dans la base de données.
- 12-Applique manuellement les codes 1 seule fois.
- 13-Ouvre le menu remaPSP qui permet de sélectionner une keymap parmi celles présentes dans le dossier ms0:/remaps/
- 14-Un simple lecteur de texte qui lit le fichier ms0:/chatlog.txt dan l'espace disponible à l'écran.
- 15-Ouvre le menu de personnalisation des boutons
- 16-Sauve toutes les options et les personnalisations de boutons comme étant par défaut et les chargera automatiquement à chaque démarrage (NB : la configuration de la vitesse d'horloge de devhook est prioritaire sur celle de cwcheat donc elles ne pourront être appliquée que si devhook est configuré sur 0 (pas de changement).
- 17-Recharge la base de données depuis la memory stick (utile pour tester de nouveaux codes sans avoir à relancer le jeu).
- 18-Permet d'accéder à la fonction de recherche de codes directement depuis la psp : les recherches de valeurs connues et de différence de valeurs sont supportées.
- 19-Sort du menu et retourne au jeu
- 20-Informations sur votre système
- 21-Si la batterie n'est pas présente, vous verrez comme sur l'image, sinon, cela indique si la psp est connectée au secteur, si elle recharge, le pourcentage de charge, le temps restant et le voltage.
- 22-Indique l'espace disponible/total de votre memory stick
- 23-Indique la vitesse du cpu et du bus en MHz
- 24-Indique la version de devhook et la version du firmware chargée
- 25-Indique la version de cwcheat, ainsi que sa date et heure de création
- 26-Indique une aide rapide à propos de l'option sélectionnée

Vous pouvez utiliser HAUT et BAS pour vous déplacer dans le menu et X pour confirmer, vous pouvez appuyer sur O pour retourner au jeu.

Dans les sous-menus, vous pouvez appuyer su O pour retourner au menu principal

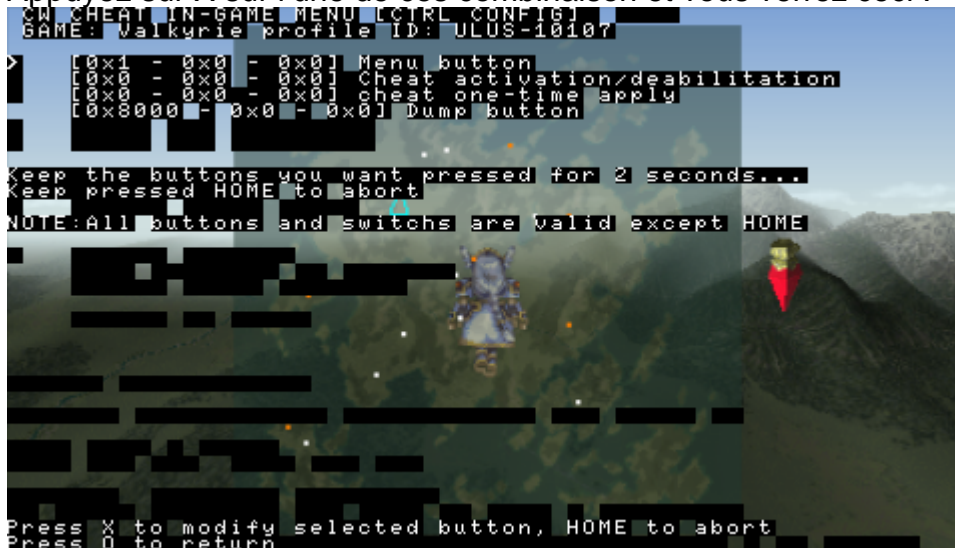


Voici le menu de personnalisation des boutons. Vous pouvez utiliser ce menu pour personnaliser les boutons des différentes fonctions avec des combinaisons allant jusqu'à 3 boutons.

- 1- L'entête du menu. Indique que vous vous trouvez dans le menu CTRL CONFIG
- 2- Nom de jeu ainsi que son ID

- 3- Permet de modifier le bouton pour accéder au menu, vous ne pouvez pas le désactiver en ne sélectionnant aucune combinaison, si vous le faites, le bouton par défaut (SELECT) sera automatiquement restauré.
- 4- Cette combinaison à la même fonction que l'option n° 3 du menu principal
- 5- Cette combinaison à la même fonction que l'option n° 10 du menu principal
- 6- Cette combinaison permet de dumper la ram et de l'écrire sur la memory stick. Par défaut c'est le bouton CARRÉ.
- 7- Cette combinaison permet d'activer/désactiver remaPSP. Elle a la même fonction que l'option n°7 du menu principal.
- 8- Montre une aide rapide

Appuyez sur X sur l'une de ces combinaison et vous verrez ceci :



Ce menu vous invite à appuyer 2 secondes sur la combinaison de boutons que vous souhaitez utiliser pour activer la fonction.

Si vous ne voulez pas changer la configuration des boutons, maintenez HOME pressé.

Appuyez sur O pour retourner au menu principal

Voici le menu de sélection des codes.



Vous pouvez activer/désactiver les codes présents dans la base de données en pressant X, chaque code a une boîte avec inscrit Y ou N correspondant à oui ou non ainsi qu'une courte description du code.

Vous pouvez appuyez sur O pour retourner au menu principal.

Vous pouvez activer/ désactiver tous les codes d'un seul coup en appuyant sur TRIANGLE.
 En appuyant sur SELECT, vous pouvez sauvegarder dans la base de donnée les codes actives/désactivés, les modifications de valeurs ainsi que les nouveaux codes.
 Vous pouvez appuyer sur CARRÉ pour changer la valeur des codes.



Si vous appuyez sur CARRÉ en sélectionnant un code, cet écran devrait apparaître :

Vous pouvez utiliser GAUCHE/DROITE pour ajouter/soustraire 100

Vous pouvez utiliser HAUT/BAS pour ajouter/soustraire 1

Vous pouvez appuyer sur L/R pour ajouter/soustraire 1000

Vous pouvez appuyer sur CARRÉ/TRIANGLE pour changer de ligne de code

Vous pouvez appuyer sur X pour accepter les valeurs modifiées ou appuyer sur O pour annuler les modifications

Dans le menu principal, un autre sous-menu est "remaPSP by danzel", si vous appuyez sur X dessus, vous accéderez qui vous permettra de sélectionner la keymap que vous souhaitez utiliser :

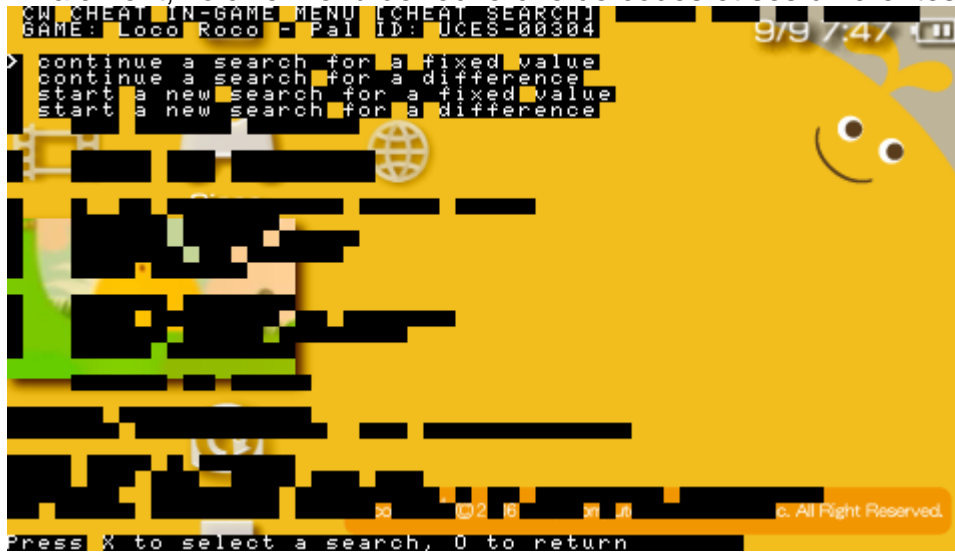


Vous pouvez appuyer sur X sur la keymap choisie ou sur O pour sortir sans sélectionner de configuration de touches.

NOTE: sélectionner une nouvelle keymap avant d'activer remaPSP peut changer la keymap à son démarrage car il charge automatiquement la keymap associée au jeu si elle est présente.

Plus d'informations sont données dans la documentation jointe de remaPSP par danzel

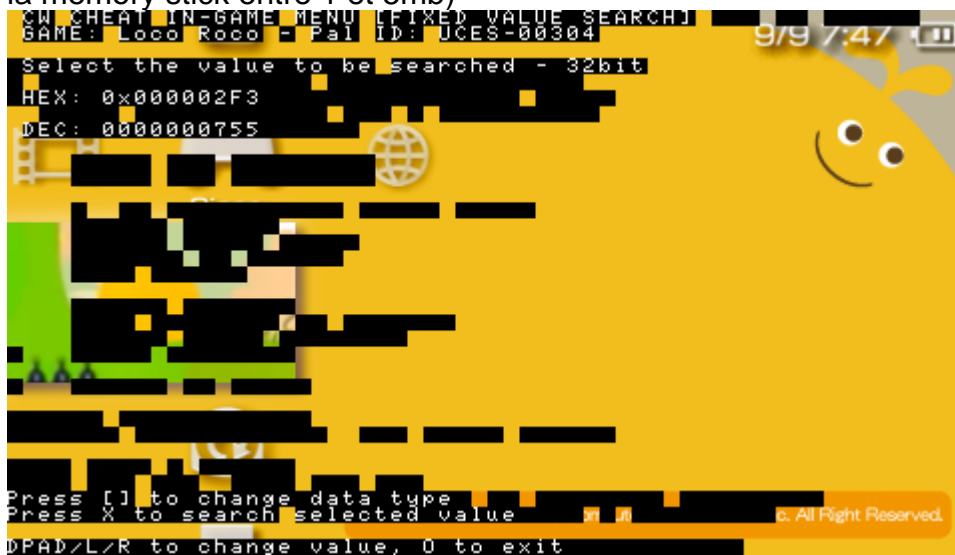
Finalement, voici le menu de recherche de codes et ses différentes sections :



Pour commencer une recherche, vous devez utiliser la 3ème ou la 4ème option du menu : Commencer une nouvelle recherche pour une valeur connue (Start a new search for a fixed value) ou commencer une nouvelle recherche pour une différence de valeur (Start a new search for a difference).

La première permet de chercher dans la mémoire une valeur déjà connue, comme l'argent par exemple. La seconde permet de chercher une différence entre valeurs (égal, différent, supérieur, inférieur)

Commençons avec la recherche de valeur connue (il vous faudra un espace disponible sur la memory stick entre 1 et 5mb)



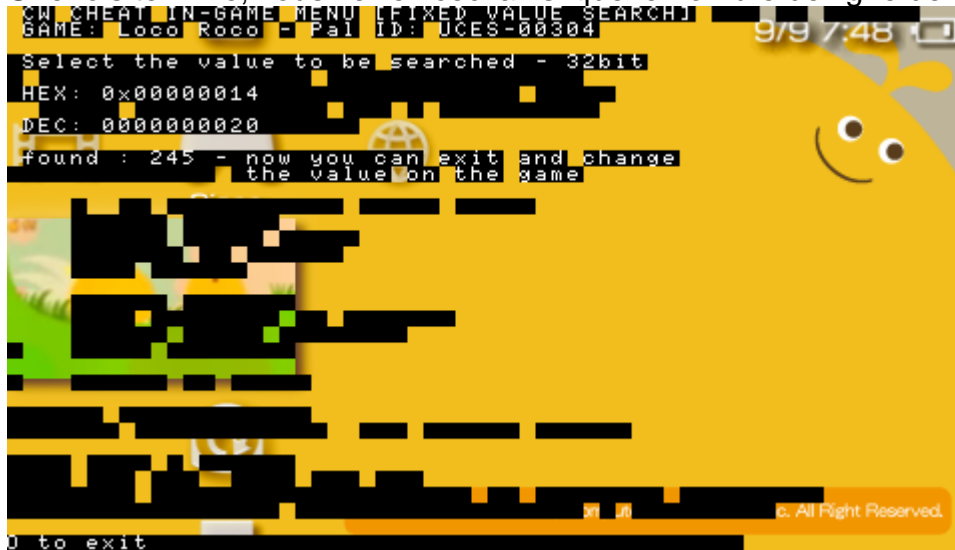
Vous devriez voir un écran similaire à celui là.

La première chose à faire est d'indiquer le nombre de bits sur lequel la recherche devra porter, vous pouvez le faire avec CARRÉ et choisir entre 8, 16 et 32 bits.

Gardez bien à l'esprit de choisir le nombre de bits non sur la valeur actuelle mais sur jusqu'où vous pensez que la valeur peut monter : si vous pensez que la valeur ne dépassera pas les 255, choisissez 8 bits, si vous pensez qu'elle ne dépassera pas les 65535, prenez 16 bits, au dessus choisissez 32 bits (comme pour l'argent par exemple).

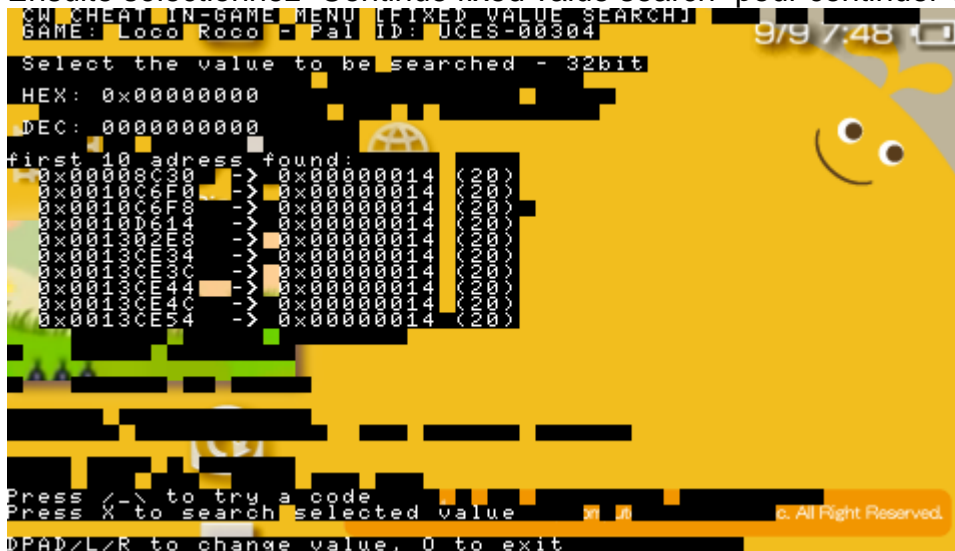
Une fois terminé, vous pouvez changer la valeur à chercher avec le pad et les boutons L/R (regardez la section à propos de la modification des valeurs des codes pour plus d'information) et appuyez sur X pour commencer la recherche.

Une fois terminé, vous verrez ceci ainsi que le nombre de ligne de codes trouvées :



Maintenant, vous pouvez revenir au jeu et modifier la valeur.

Ensuite sélectionnez "Continue fixed value search" pour continuer votre recherche :



Vous devriez voir cet écran.

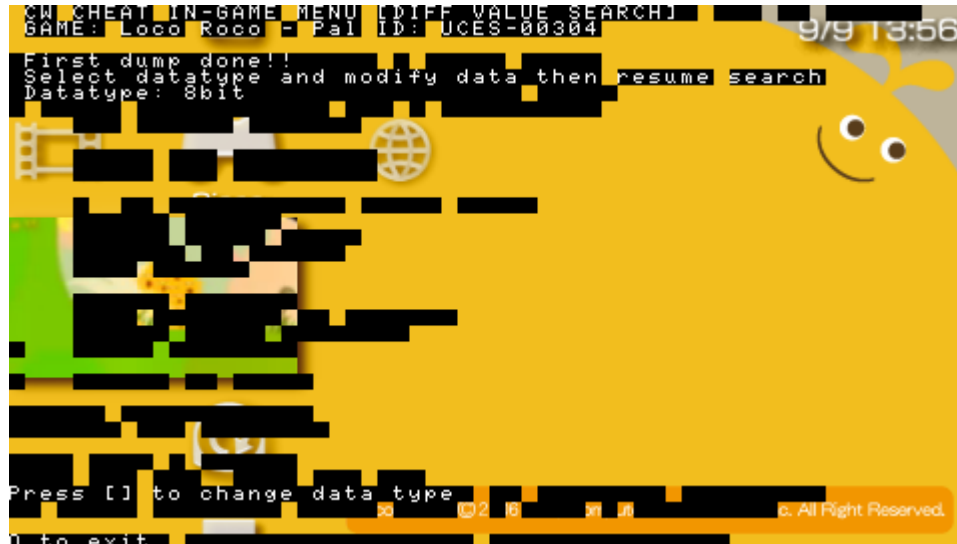
Vous pouvez faire 2 choses. Chercher une valeur connue comme précédemment ou vérifier les 10 premières adresses trouvées lors de la recherche précédente afin de trouver votre code.

Si vous pensez qu'il y a une adresse qui peut être la bonne pour votre recherche de code, appuyez simplement sur TRIANGLE et sélectionnez l'adresse avec X.

Le code sera ajouté à la base de donnée dans la mémoire (rappelez vous de sauvegarder) et on vous demandera d'indiquer la valeur que vous souhaitez appliquer (regardez la section à propos de la modification des valeurs des codes pour plus d'informations).

Maintenant nous allons voir la recherche d'une différence de valeur (nécessite 512KB de ram kernel libre, 25MB de libre sur la memory stick pour le dump et jusqu'à 10MB par passe suivant les résultats (normalement seule la première passe peut être aussi grosse)).

Quand vous choisissez la recherche de différence de valeur, un dump de la mémoire est effectué et vous devez voir cet écran :

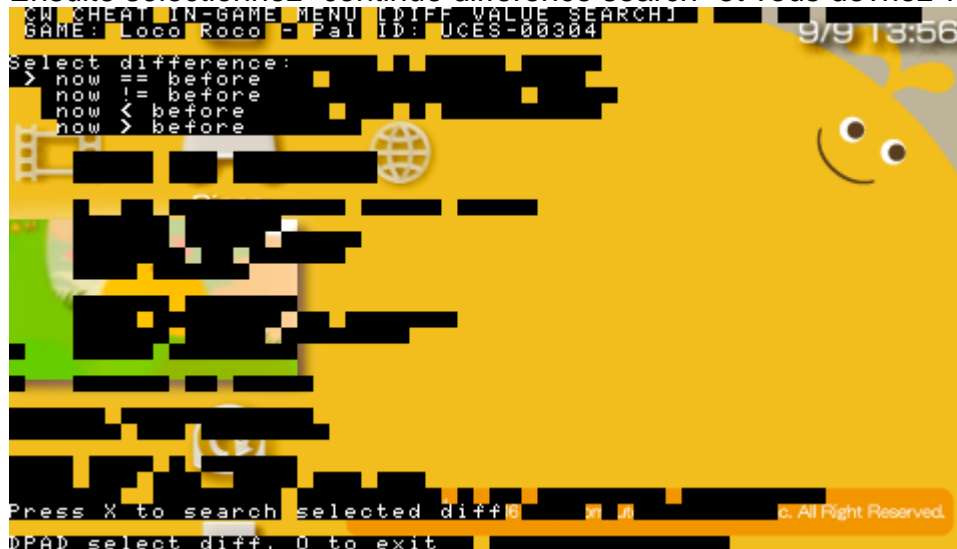


Ici, comme pour la recherche de valeur connue, vous devez choisir le nombre de bit à utiliser pour la recherche en appuyant sur CARRÉ.

Plus d'information là dessus dans la section de recherche d'une valeur connue.

Ensuite, vous pouvez retourner dans le jeu pour modifier la valeur.

Ensuite sélectionnez "continue difference search" et vous devriez voir ceci :

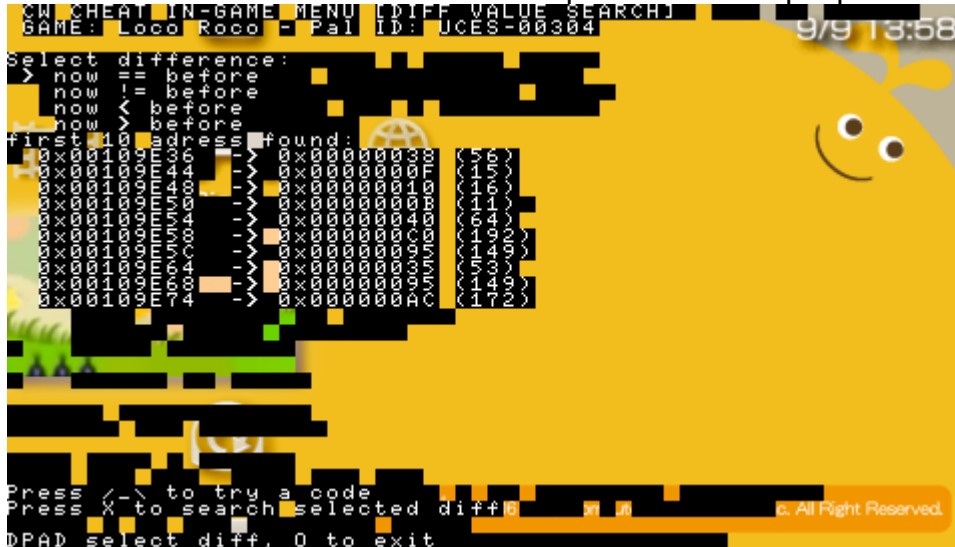


Vous devez indiquer comment la valeur à changée par rapport à la recherche précédente : == (égal), != (différent), < (moins) and > (plus). Et vous pouvez ensuite lancer la recherche en appuyant sur X.

Après quelques secondes, vous devez voir un écran avec les résultats. Vous devez de nouveau changer la valeur dans le jeu et revenir à la recherche de code pour continuer.



Maintenant vous devriez voir ceci avec plus d'écriture que précédemment :



A partir de là, vous pouvez vérifier les 10 premières adresses et les ajouter à la base de données comme lors de la recherche d'une valeur connue, ou continuer à chercher en modifiant la valeur et en sélectionnant une différence.

La base de données ainsi que le fichier de configuration sont dans le répertoire ms0:/dh/ et sont éditables avec un éditeur de texte.

La base de données (appelée cheat.db) peut être en format UNIX/DOS/MAC format et peut contenir des valeurs et des adresses en décimal (123), hexadécimal (0x0000007B) ainsi qu'en octal (0173) et elle peut être lue sans aucun problème.

Voici sa structure.

S signature du jeu : c'est un code comme ULUS-10041 et que vous pouvez trouver dans le menu de cwcheat en haut à droite après ID :

Exemple : S ULUS-10041

G nom du jeu : c'est le nom du jeu (30 caractères maximum)

Exemple : G GTA LCS (US)

C0 description du code : une petite description du code (30 caractères maximum) (le nombre maximum de codes par jeu est de 400). Le 0 à côté de C est le statut activé/désactivé quand le code est chargé

Exemple : C0 \$9999999

_L c'est la ligne de code. Elle est formée de 2 nombres au format hexadécimal, (regardez sur le site linké dans le readme pour plus d'informations) les 2 nombres doivent commencés par 0x : cela indique que le nombre est au format hexadécimal.

Exemple : _L 0x20389ACC 0x05F5E0FF

Un exemple complet :

```
_S ULUS-10022
_G Legend of Heroes 2
_C0 max Pia
_L 0x202E4874 0x0001869F
_C0 max G
_L 0x202E4878 0x0001869F
```

NB: Si vous trouvez des codes sans le 0x cela veut dire qu'ils sont au format absolu donc pour les utiliser, vous devrez soustraire vos adresses de 0x08800000 (normalement seulement pour le premier chiffre mais pour certains codes, cela peut être différent).

Les codes faits pour cwcheat ont la même adresse que celle du dump de la ram que vous pouvez regarder sur votre éditeur hexadécimal sans aucune autre manipulation.

Autre note : les anciens codes faits avec mph game loader ont une erreur d'offset causée par mphglui-même, donc avec devhook, vous devez soustraire 0x4300 de toutes les adresses.

Voici la structure du fichier de configuration :

CHEAT ENABLE = 0 -> 1 pour activer l'application des codes, 0 pour la désactiver

DUMP ENABLE = 0 -> 1 pour activer la fonction de dump, 0 pour la désactiver

CLEAR ENABLE = 0 -> 1 pour activer le nettoyage de l'écran avant l'ouverture du menu

USB ENABLE = 0 -> 1 pour activer l'USB

REMAP ENABLE = 0 -> 1 pour activer remaPSP au démarrage, 0 pour le désactiver.

USB DUMP = 0 -> 1 pour dumper sur usbhostfs0:/, 0 pour dumper sur ms0:/.

CPU CLOCK = 333 -> indiquez ici le nombre de MHz à appliquer au CPU au démarrage

NB: ce réglage est ignore si devhook est réglé sur autre chose que 0 (pas de changement)

BUS CLOCK = 166 -> indiquez ici le nombre de MHz à appliquer au bus au démarrage.

la note à propos de l'horloge CPU est valable ici aussi

DELAY TIME = 3 -> indiquez le délai entre chaque application des codes et l'activation des boutons

Voici les boutons de la combinaison pour ouvrir le menu, vous pouvez trouver les codes des boutons ici (svn.ps2dev.org)

MENU BTN1 = 0x1

MENU BTN2 = 0x0

MENU BTN3 = 0x0

Voici les boutons de la combinaison pour activer/désactiver les codes

CHEATEN BTN1 = 0x0

CHEATEN BTN2 = 0x0

CHEATEN BTN3 = 0x0

Voici les boutons de la combinaison pour activer les codes 1 fois manuellement

CHEATAP BTN1 = 0x0

CHEATAP BTN2 = 0x0

CHEATAP BTN3 = 0x0

Voici les boutons de la combinaison pour dumper la ram

DUMP BTN1 = 0x8000

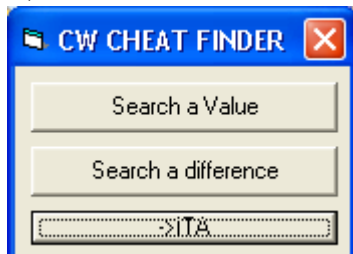
DUMP BTN2 = 0x0
DUMP BTN3 = 0x0
REMAP DFILE = ms0:/remaps/DEFAULTS.TXT -> keymap utilisée par remaPSP si une
keymap spécifique au jeu n'est pas
disponible

NB: Ce fichier doit être au format UNIX

Utiliser Cheat Searcher

Cette application permet de rechercher des codes en utilisant les dump de la ram en recherchant une valeur connue ou des différences entre plusieurs dumps.

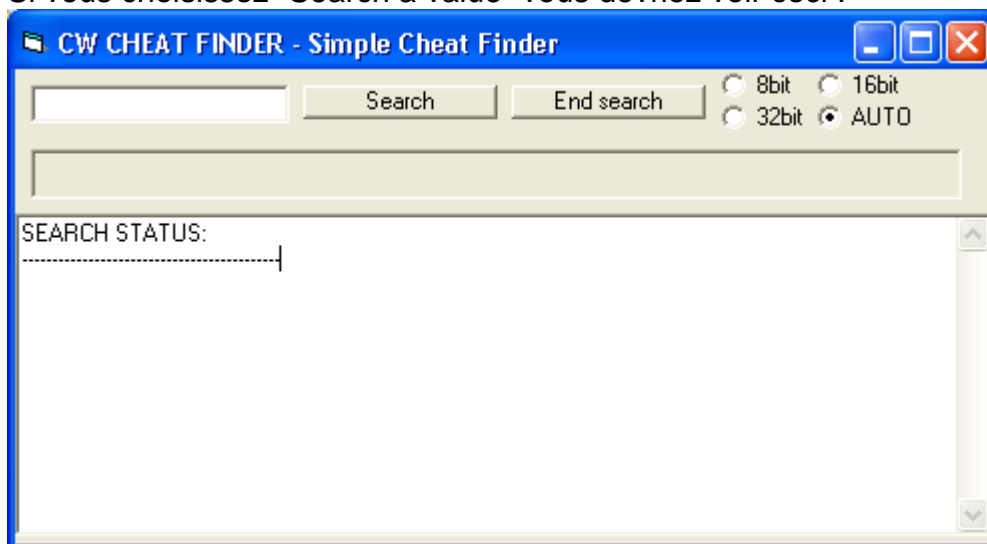
Quand vous la démarrez, vous voyez ceci :



Vous pouvez choisir entre effectuer une recherche sur une valeur connue "search a value" ou une recherche sur des différences de valeur "search a difference".

Vous pouvez choisir si vous voulez le programme en anglais ou en italien (pour l'anglais, vous avez juste à appuyer une fois sur -> ENG)

Si vous choisissez "Search a value" vous devriez voir ceci :

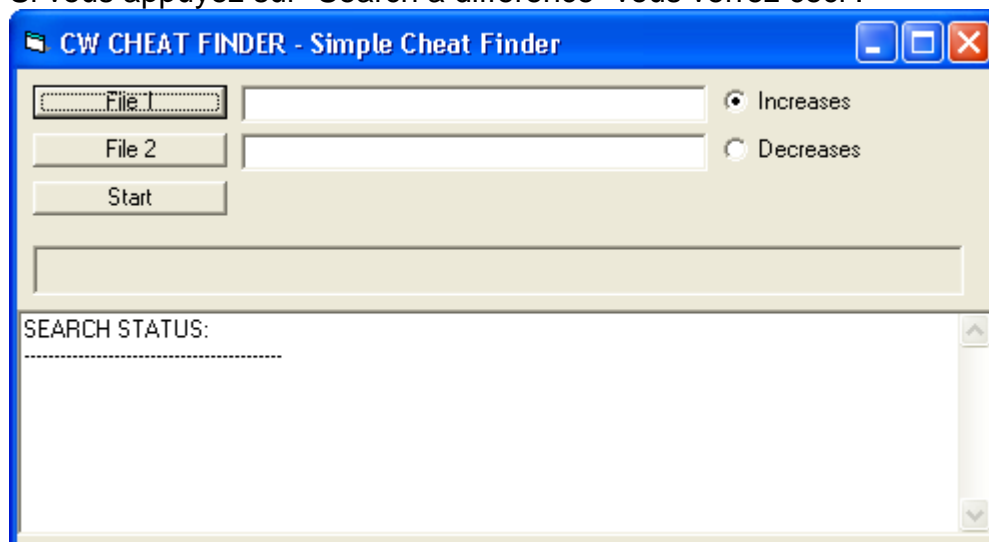


En haut à gauche, vous pouvez indiquer la valeur que vous voulez rechercher et appuyer sur "search" pour commencer la recherche. Vous pouvez repeater cette operation afin de trouver la bonne adresse. En pressant "End Search" vous obtiendrez les informations à ajouter à la base de données.

Sur AUTO, cela va déterminer automatiquement sur combien de bits la recherche doit porter en fonction de votre valeur.

Si vous souhaitez forcer la recherche sur 8/16/32bits vous avez juste à sélectionner l'option appropriée.

Si vous appuyez sur "Search a difference" vous verrez ceci :



Vous pouvez rechercher des différences en 2 dumps, par exemple pour trouver un code pour une barre de vie ou des codes similaires.

Pour sélectionner vos dumps, appuyez sur "File 1" et puis sur "File 2" ensuite vous pouvez choisir si la différence en le dump 1 et le dump 2 est une augmentation de la valeur "Increases" ou si c'est une diminution "Decreases" enfin appuyez sur "Start" pour commencer la recherche. Ensuite vous pourrez répéter ceci avec d'autres dumps.

Appendice: Codes Controller

Voici les codes que vous pouvez utiliser pour configurer manuellement cwcheat ou pour vérifier vos combinaisons de touches dans le menu de configuration des boutons :

```
/*
 * PSP Software Development Kit - http://www.pspdev.org
 * -----
 * Licensed under the BSD license, see LICENSE in PSPSDK root for details.
 *
 * pspctrl.h - Prototypes for the sceCtrl library.
 *
 * Copyright (c) 2005 Marcus R. Brown <mrbrown@ocgnet.org>
 * Copyright (c) 2005 James Forshaw <tyranid@gmail.com>
 * Copyright (c) 2005 John Kelley <ps2dev@kelley.ca>
 *
 * $Id: pspctrl.h 1964 2006-07-08 19:49:40Z tyranid $
 */
```

```
/* Note: Some of the structures, types, and definitions in this file were
   extrapolated from symbolic debugging information found in the Japanese
   version of Puzzle Bobble. */
```

```
/**
 * Enumeration for the digital controller buttons.
 *
 * @note PSP_CTRL_NOTE, PSP_CTRL_SCREEN, PSP_CTRL_VOLUP,
 * PSP_CTRL_VOLDOWN, PSP_CTRL_DISC, PSP_CTRL_WLAN_UP,
 * PSP_CTRL_REMOTE, PSP_CTRL_MS can only be read in kernel mode
 */
```

```
enum PspCtrlButtons
{
    /** Select button. */
    PSP_CTRL_SELECT    = 0x000001,
    /** Start button. */
    PSP_CTRL_START     = 0x000008,
    /** Up D-Pad button. */
    PSP_CTRL_UP        = 0x000010,
    /** Right D-Pad button. */
    PSP_CTRL_RIGHT     = 0x000020,
    /** Down D-Pad button. */
    PSP_CTRL_DOWN      = 0x000040,
    /** Left D-Pad button. */
    PSP_CTRL_LEFT      = 0x000080,
    /** Left trigger. */
    PSP_CTRL_LTRIGGER  = 0x000100,
    /** Right trigger. */
    PSP_CTRL_RTRIGGER  = 0x000200,
```



```

/** Triangle button. */
PSP_CTRL_TRIANGLE = 0x001000,
/** Circle button. */
PSP_CTRL_CIRCLE   = 0x002000,
/** Cross button. */
PSP_CTRL_CROSS    = 0x004000,
/** Square button. */
PSP_CTRL_SQUARE   = 0x008000,
/** Home button. */
PSP_CTRL_HOME     = 0x010000,
/** Hold button. */
PSP_CTRL_HOLD     = 0x020000,
/** Music Note button. */
PSP_CTRL_NOTE     = 0x800000,
/** Screen button. */
PSP_CTRL_SCREEN   = 0x400000,
/** Volume up button. */
PSP_CTRL_VOLUP    = 0x100000,
/** Volume down button. */
PSP_CTRL_VOLDOWN  = 0x200000,
/** Wlan switch up. – NOT USABLE IN CWCHEAT*/
PSP_CTRL_WLAN_UP  = 0x040000,
/** Remote hold position. */
PSP_CTRL_REMOTE   = 0x080000,
/** Disc present. – NOT USABLE IN CWCHEAT*/
PSP_CTRL_DISC     = 0x1000000,
/** Memory stick present. – NOT USABLE IN CWCHEAT*/
PSP_CTRL_MS       = 0x2000000,

```

```
};
```