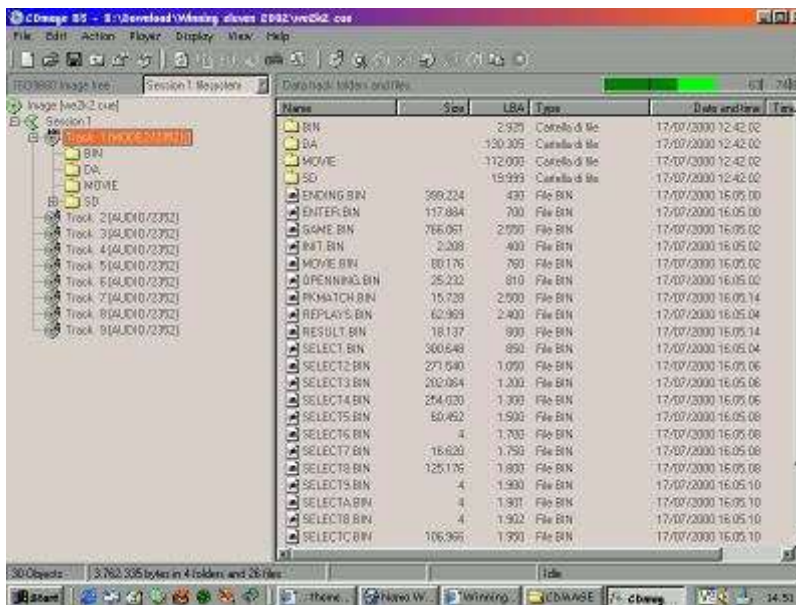


## TUTORIAL DE SONIDO

En esta guía explicaré cómo personalizar fácilmente los eventos sonoros de We, como la música y los comentarios. Comencemos desde las pistas wav en el cd: descarga este programa [Cdmage](#) que te permitirá abrir el ISO hecho por ti en el Hd.

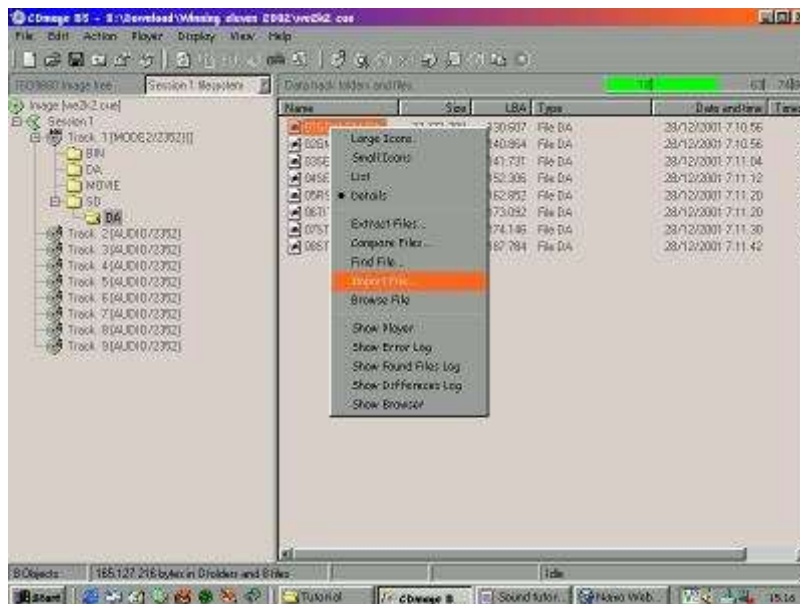
Ábralo y cargue su ISO, ahora haga clic en Track1 y luego en la carpeta SD->DA



Te encontrarás frente a 8 archivos y a continuación se explican a qué eventos de sonido corresponden

01GOALDM.DA	Victoria en la Copa
02GMOVER.DA	Fin
03SELE01.DA	Menú principal
04SELE02.DA	Menú de la liga
05RSLT01.DA	Menú de copas
06TITLEV.DA	Título del juego
07STAFF1.DA	Créditos después de la victoria
08STAFF2.DA	No sé

Una vez que hayas identificado los archivos de sonido, crea tus propias piezas personalizadas con estas características: Onda estéreo de 16 bits de frecuencia 44100 Hz. Estos, sin embargo, deben ser del mismo tamaño que los originales o menores. Una vez hecho esto, simplemente colóquese en uno de los 8 archivos haciendo clic derecho en él y elija la opción **Importar archivo** y seleccione el wav creado.



Si lo desea, con el mismo CDmage puede verificar si las piezas insertadas funcionan.

Ahora tratemos con el otro tipo de eventos sonoros, que es el comentario Los coros, etc.

Descargue primero estos programas:

[Psmplay](#), [BinPatcher](#), [un](#) editor de sonido (Goldwave o SoundForge), [WinHex](#), [Aiff2vag](#)

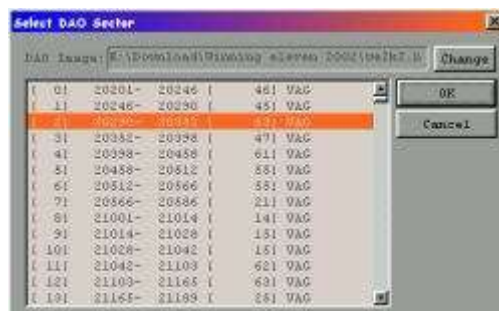
El ejemplo que te daré será sobre la música de la repetición. Luego abra Psmplay y siga esta ruta File->Analyze DAO Image, abra su imagen de we2k2 y de esta manera se abrirá la siguiente ventana, dejará la marca de verificación en el elemento "" y luego haga clic en **INICIO**.



Después de que termines el análisis te dirá que guardes un archivo con la extensión .psm, ¡lo haces!

Ahora abra ese archivo haciendo file->Open analyze DAO data

¡Ahora ten cuidado! Seleccione el segundo para que pueda escucharlo (es decir, la repetición).



Una vez hecho esto, guarde el wav y en su computadora haciendo file->Output wav file y File->guardar archivo respectivamente

Necesitas el wav para saber qué parámetros debe tener tu nueva pieza personalizada. En el caso de la repetición debe ser a 24000 Hz 16 bit mono. Nota: **Tu pieza debe ser necesariamente más corta, incluso en una sola centésima de segundo que la original.**

Después de haber creado su wav personalizado, guárdelo, esta vez en aif (formato apple).

Copie el programa Aiff2vag y con él el aif recién hecho en C: y abra el símbolo del sistema dos.

A continuación, escriba la siguiente línea de comandos -----> nombre de archivo aiff2vag -L.aif

de esta manera el programa convierte automáticamente el archivo aif a. El parámetro **-L** lo usa cuando se enfrenta a un bucle, es decir, un evento de sonido que se repite continuamente al igual que la música de la repetición o los coros, para otros eventos de sonido como el comentario, simplemente escriba -----> nombre de archivo aiffvag.aif



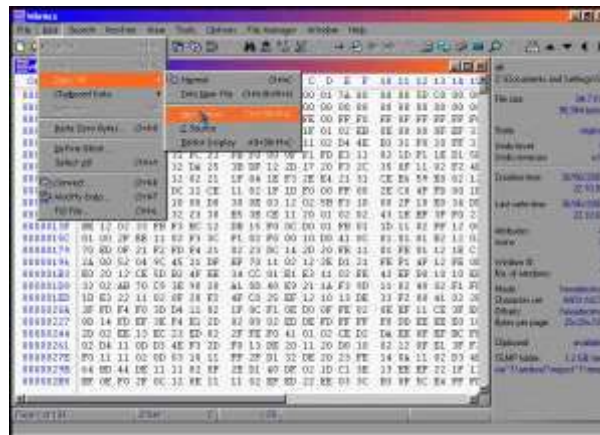
```

Microsoft Windows [Version 5.00.2195]
(C) Copyright 1985-2000 Microsoft Corp.

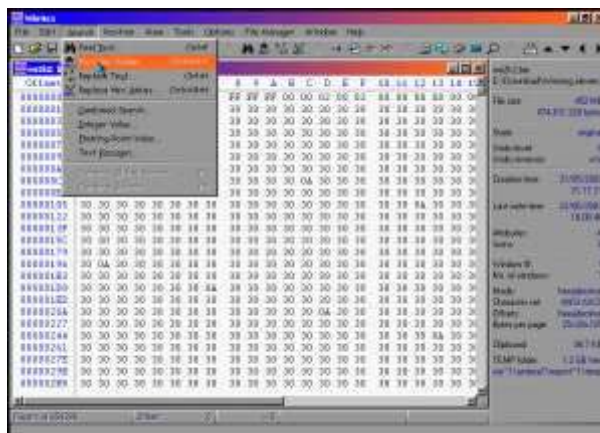
C:\>aiff2vag -l replay.aif
Processing: replay.aif -> replay.vag ...done
C:\>
  
```

Ahora en cambio tenemos que trabajar en lo que guardamos anteriormente con Psmply:

abra Winhex y cargue los valores Edit->Copy all->Hex.



¿Hecho? Bueno, ahora siempre abra con Winhex la imagen de la papelera del juego y haga Buscar->Buscar valores hexadecimales, luego pegue lo que copió antes y haga clic en Aceptar.



El programa encontrará el desplazamiento (escrito a continuación), que es el punto exacto donde se encuentra el evento de sonido. Lo escribes lo recomiendo. En el caso de la repetición el offset es **2D82E78**.

Finalmente hemos llegado al final:

Abra Binpatcher y cargue la ISO en el primer elemento, mientras que en el segundo su archivo personalizado. Ahora ingrese el desplazamiento que encontró (aquí está la importancia de Winhex) recordando dejar la marca de verificación en "habilitar el sector final de salto".



**AHORA PARCHEADO!!!!!!**

Después del parche, comprueba que tu pieza se sienta con Psmplay.

Por último, te doy un truco que se aplica a la música de entrenamiento. En su modificación podría dar lugar a distorsiones de velocidad en el juego y superar todo esto hacer la pieza musical de 6.950 segundos como máximo.

Espero haber sido lo más claro posible, pero te recomiendo que si tienes problemas no dudes en ponerte en contacto conmigo por correo electrónico o preguntando en el foro de Weitalia.

[gramsci86@katamail.com](mailto:gramsci86@katamail.com)