

TUTORIAL EN ESPAÑOL DE COMPILACION DE MAME32PLUS! ##
#####

Para Torpes / For Dummies
Por



KiniKo

=====
TUTORIAL Version: 0.70

Escrito por: KiniKo

FECHA: 1:31 AM 6/29/2003.

Con el entrenamiento de: BIOS-D

Disponible en: <http://www.emulatronia.com/>

Juega con tu Pasado

=====

* INDICE *

0. !!!ANTES QUE NADA, LEETE EL DISCLAIMER DEL MAME Y DE ESTE TUTORIAL!!!
1. ¿QUE ES ESTO? ¿PARA QUE SIRVE? ¿PORQUE MAME32PLUS! Y NO MAME O SIMPLEMENTE MAME32?
2. ¿QUE NECESITO?
3. OK, YA LO TENGO TODO AHORA ¿COMO EMPIEZO?
4. TRATAMIENTO DEL ARCHIVO ENV.BAT
 - 4.1. OPTIMIZAR EL EMULADOR PARA MI PROCESADOR
 - 4.2. PROCESO DE COMPILACION Y RESULTADO
5. ¿COMO LO PONGO EN OTROS IDIOMAS? (ESPAÑOL INCLUIDO)
6. ¿COMO ACTIVO JUEGOS DESACTIVADOS? TAMBIEN LLAMADOS TESTDRIVERS
 - 6.1 EL TRUCO DEL "LAMER" (SOLO EN MAME32PLUS!)
 - 6.2 ¿COMO DESACTIVO JUEGOS QUE ESTAN ACTIVADOS?
7. ¿COMO QUITO LAS PANTALLAS DE "OK"?
8. ¿COMO AÑADO NUEVOS JUEGOS QUE NO VIENEN EN EL CODIGO? !!!!NO REDACTADO AUN!!!!
9. ¿COMO PERSONALIZAR EL MAME?
 - 9.1 CAMBIAR EL ABOUT
 - 9.2 CAMBIAR EL TOP
10. LINKS DE INTERES
 - 10.1 MAME
 - 10.2 ROMS DE MAME
 - 10.3 FOROS DE AYUDA
 - 10.4 AYUDA PARA NUESTRAS COMPILACIONES
 - 10.5 AÑADIDOS PARA MAME (ICONOS, SNAPS, ETC)
 - 10.6 NOTICIAS Y PROGRESOS EN LA EMULACION DE MAME Y OTROS EMULADORES
 - 10.7 PROGRAMAS PARA VERIFICAR ROMS
 - 10.8 COSAS CURIOSAS
11. CREDITOS.

=====

NOTA DE QUIEN ESCRIBE: QUIEN ESCRIBE TIENE UN TECLADO ESTARDAR SIN LA LETRA Ñ NI ACENTOS, EL IDIOMA NATAL DE QUIEN ESCRIBE NO ES EL ESPAÑOL, LO QUE SIGNIFICA SI VES ALGO CON N EN VEZ DE Ñ, O FALTAN ACENTOS O SOBRA ALGUNA H, O ALGUNA B ESTA DONDE TENDRIA QUE HABER UNA V O VICEVERSA, RECUERDA QUE QUIEN ESCRIBE ESTE TUTORIAL PODRIA HABER ESCRITO EN SU

IDIOMA NATAL Y NO TU NO TE ENTERARIAS DE NADA.

* 0. !!!ANTES QUE NADA, LEETE EL DISCLAIMER DEL MAME Y DE ESTE TUTORIAL!!! *

-Antes de empezar este tutorial tienes que leer esto, que es una porción de archivo mame.txt y forma parte del acuerdo que aceptas cuando usas el mame ya sea para jugar o para cambiar cosas sobre el... básicamente dice que los cambios que vas a hacer y aprender a través de este tutorial estan permitidos, pero con algunas condiciones:

. . . Derivative works are allowed . . . these works are discouraged. . . .

También te dice que hacer ciertos cambios como quitar las pantallas de OK o activar juegos desactivados, va en contra del espíritu de MAME y -- NO DEBEN SER DISTRIBUIDOS! --,

. . .the spirit of the project. They are NOT considered a derivative work, and distribution of executables containing them is strictly forbidden. Such modifications include, but are not limited to:
- enabling games that are disabled
- changing the ROM verification commands so that they report missing games
- removing the startup information screens

lo cual significa que SI puedes hacerlo, pero si lo haces NO puedes distribuir el .exe modificado, espero que este punto quede bien claro, lo que se enseña aqui es para TU USO PERSONAL.

-Los extractos del contrato de mame que aparecen en inglés han sido extraidos del archivo "mame.txt", seccion VII. Derivative Works.

* 1. ¿QUE ES ESTO? ¿PARA QUE SIRVE? ¿PORQUE MAME32PLUS! Y NO MAME O SIMPLEMENTE MAME32? *

Esto es un tutorial de compilación del MAME32Plus!. En el que aprenderás como hacer cosas muy interesantes con él, NO NECESITAS CONOCIMIENTOS DE PROGRAMACION, al menos quien escribe este tutorial no los tiene. Aprenderás a añadir, activar, desactivar poner opciones al MAME, quitárselas, etc. He decidido mame32plus puesto que tiene muchas mejoras respecto al mame32 original, y mas facilidades de compilación que el mame32 también.

* 2. ¿QUE NECESITO? *

-Lo primero que necesitarás será el código fuente "source code" del mame. Este lo localizaremos siempre actualizado en <http://www.mame.net/> en la seccion de "downloads"

o descargas y en main sera un archivo llamado mameXs.zip donde X sera el número correspondiente a la versión que haya en ese momento.

-Despues hay que bajar el compilador MinGW, lo mejor es bajar el de la web de mameplus! puesto que ya esta listo para descomprimir y usar, aunque tambien lo puedes bajar de la web oficial de mame, pero hay que bajarse varios archivos y sobre-escribir la instalación y algunos líos que, simplemente bajándolo de la web de mameplus! evitas tener que hacer, bajate el "MinGW - X" donde X es la version del compilador.

-Y por ultimo el código fuente del mame32Plus!, será un archivo llamado mame32plus-X-src.rar, donde X sera el número correspondiente a la versión de mame sobre la que se trabaja.

-Si tienes todo esto ya puedes pasar al siguiente capítulo.

```
*****
* 3. OK, YA LO TENGO TODO AHORA ¿COMO EMPIEZO? *
*****
```

-Empezamos, lo primero es instalar el compilador que no es otro que este "MinGW-x.x.x-x.exe" te servirá para cualquier otro MAME que salga a menos que cambien de versión... cosa que no ocurre muy seguido, pero checa de vez en cuando la página del mameplus! por si hacen algun cambio en el compilador. Ejécuta este archivo e instálalo preferentemente en C:\MinGW. Verás que no te instala ningun ícono en Start>>Programs (Inicio>>Programas), no te preocupes, es normal.

-Ahora vamos a descomprimir el archivo mame0Xs.zip, (X representa la versión de mame) que dentro tiene otro zip mas que se llama MAME.ZIP. Descomprimes este mame.zip de nuevo zip en el directorio C:\MinGW\mimame.

(Procuramos no dejar espacio en los directorios, ni meterlos en directorios con nombre largos de más de 8 caracteres ya que esto puede causar algunos problemas a la hora de hacer la compilación).

-Por último hay que descomprimir en el mismo directorio (C:\MinGW\mimame) el source code del mame plus "mame32plus-x-src.rar" eso convierte MAME Win32 en MAME32Plus, si nos pide sobrescribir algún archivo le decimos que si.

Localizamos en C:\MinGW\mimame un archivo llamado env.bat y pasamos a la siguiente sección.

```
*****
* 4. TRATAMIENTO DEL ARCHIVO ENV.BAT *
*****
```

-Hay que editar este archivo "env.bat" en el interior de el hay algo tal que asi:

```
@echo off
rem -----
rem MinGW Compiler Configure
rem -----
set PATH=..\MinGW\bin;..\extra\bin;%PATH%
rem -----
```

```

rem HtmlHelp Directory Configure
rem -----
set C_INCLUDE_PATH=.\extra\include
set LIBRARY_PATH=.\extra\lib
echo make WINUI=1

```

Bien la primera linea a modificar es la siguiente:

```
set PATH=..\MinGW\bin;.\extra\bin;%PATH%
```

Que será modificada por el path de nuestro compilador de mame, es decir tenemos que indicarle al .bat en esta línea donde se encuentra el directorio con los ejecutables del compilador. O sea que seria:

```
set PATH=C:\MinGW\bin;.\extra\bin;%PATH%
```

-Recuerda que aquí hay que tener cuidado con donde está instalado el compilador, y es que como ya dije antes no es recomendable instalarlo en un directorio con nombres largos o espacios, pero si aún así lo has instalado en un folder con nombre largo la mejor opción es ponerle el path como nombre corto, como por ejemplo:

Nombre largo = C:\Program Files\Emus\MinGW\bin

Nombre corto = C:\Progra~1\Emus\MinGW\bin

4.1 OPTIMIZAR EL EMULADOR PARA MI PROCESADOR

```
*****
```

-Por último hay que modificar la última línea a conveniencia de cada procesador, por defecto pone lo siguiente

```
echo make WINUI=1
```

Hay que reemplazar esa línea por una de las siguientes que vienen a continuación:

```

make ATHLON=1      -- para micros Athlon
make K6=1          -- para micros AMD K6
make I686=1        -- Pentium Pro
make P4=1          -- Pentium 4
make DEBUG=1      -- SOLO PARA DESARROLLADORES!

```

4.2 PROCESO DE COMPILACION Y RESULTADO

```
*****
```

-Quitar el último "echo" y en su lugar poner "pause" para que saber cuando ha terminado y que lo haya echo sin problemas, puesto que si no se pone la pausa, seguramente la ventana DOS se cierra en cuanto acabe la compilación sin permitirnos ver el log.

-El resultado final quedaria tal que así (suponemos que hemos puesto un micro Athlon)

```

@echo off
rem -----
rem MinGW Compiler Configure
rem -----
set PATH=C:\MinGW\bin;.\extra\bin;%PATH%
rem -----

```

```
rem HtmlHelp Directory Configure
rem -----
set C_INCLUDE_PATH=.\extra\include
set LIBRARY_PATH=.\extra\lib
make ATHLON=1
pause
```

Salvamos y salimos del bat. Ahora solo ejecuta el archivo .bat y empieza el proceso de compilación que dura entre 10 minutos y varias horas, dependiendo de la potencia del ordenador. Al finalizar, si todo ha salido bien, se habrán creado 3 archivos más que son los siguientes:

```
mame32atp.exe, mameatp.exe y mameatplib.dll
Si lo compilasre usando la ptimizacion para Athlon
```

```
mame32ppp.exe, mameppp.exe y mameppplib.dll
Si lo compilasre usando la optimizacion para Pentium Pro
```

```
mame32p4p.exe, mamep4p.exe y mamep4plib.dll
Si lo compilasre usando la optimizacion para Pentium 4
```

```
mame32k6p.exe, mamek6p.exe y mamek6plib.dll
Si lo compilasre usando la optimizacion para AMD K6
```

```
mame32p.exe, mamep.exe y mameplib.dll
Si lo compilasre usando la ptimizacion para normal
```

(si es normal que la dll ocupe tanto, no te estrañes)

Hay una herramienta para comprimir la dll asi como los exe, pero parece que no funciona del todo bien. De todos modos si la quereis probar esta en <http://www.mame.net/downmain.html> con el nombre de upx107w.zip. Por supuesto la versión puede ir variando.

Pues esos tres archivos son la versión ya compilada del mameplus32! y bueno de momento es igual que el normal que se puede bajar ya compilada, solo que esta version esta optimizada para el micro que tu decidas y la has hecho tu mismo!, mas adelante se vera como hacer cambios mas jugosos en el código.

```
*****
* 5. ¿COMO LO PONGO EN OTROS IDIOMAS? (ESPAÑOL INCLUIDO) *
*****
```

-Simplemente ir a "C:\MinGW\mimame\makelang" y ejecutar el .bat del idioma que se desee o ejecutar all.bat y se activarán todos los idiomas disponibles, tras ejectutar el bat se creara un directorio llamado Lang, y dentro de este un subdirectorio con el nombre del lenguaje del .bat. Solo hay que copiar este subdirectorio (ejemplo es_ES) y ponerlo en el subdirectorio del mame32plus llamado ../lang/. La posibilidad de cambiar el idioma esta dentro del emulador en: "Options -> Language"

```
*****
* 6. ¿COMO ACTIVO JUEGOS DESACTIVADOS? TAMBIEN LLAMADOS TESTDRIVERS *
*****
```

Para añadir juegos que SI se encuentran en el código de mame pero que por alguna razón se encuentran desactivados, ya sea por ser muy recientes a por un mal funcionamiento o mala emulacion de un juego, hay que realizar los siguientes pasos:

-Localizamos el directorio "C:\MinGW\mimame\src"

"ANTES DE EDITAR CUALQUIER ARCHIVO ES MUY RECOMENDABLE HACER UNA COPIA DE SEGURIDAD DEL MISMO"

Allí entre todos los archivos hay uno llamado "driver.c" al editarlo puede verse una lista de títulos arcade, esta lista son los juegos emulados por el mame, al mirar con atención veremos que la mayoría de los juegos estan de este modo:

```
DRIVER( kof2001 )          /* 0262 (c) 2001 Eolith / SNK */
```

Esos son los juegos activados, mientras que los juegos desactivados tiene este aspecto:

```
TESTDRIVER( kof2002 )     /* 0265 (c) 2002 Eolith / Playmore Corporation */
```

Lo que hay que hacer para activar estos juegos, es simplemente remplazar la palabra TESTDRIVER por DRIVER. asi pues un testdriver desactivado seria algo tal que asi:

```
TESTDRIVER( kof2002 )     /* 0265 (c) 2002 Eolith / Playmore Corporation */
```

Al activarlo quedaria tal que asi:

```
DRIVER( kof2002 )          /* 0265 (c) 2002 Eolith / Playmore Corporation */
```

Y así sucesivamente con el resto de los juegos desactivados que se deseen activar. Cuando se terminen de activar los juegos deseados simplemente se sale del archivo salvándolo y se realiza la compilación del emulador. Al terminar la compilación podrán visualizarse y jugarse los juegos que antes estaban desactivados.

-Si seguiste el tutorial al pie de la letra, la primera vez que se compilo el mame, se creo un subdirectorio dentro de mimame/ llamado OBJ, con la compilacion anterior, por lo cual es muy posible que al compilarlo de nuevo apenas tarde unos minutos, esto es debido a que en esta segunda compilacion solo se han compilado los cambios en el código, y la primera vez se compiló todo el mame.

-Ahora que ya esta claro como se hace para activar los testdrivers, al mismo tiempo una persona se da cuenta que cambiar la palabra TESTDRIVER por DRIVER en la totalidad del archivo "driver.c" es una larga y tediosa tarea, pues bien, esto hay que hacerlo asi en el mame32 normal. Por fortuna los miembros del equipo del Mame32Plus! lo han puesto MUUUUUUCHO mas facil, con la utilidad del LAMER la cual se explicará en la siguiente sección.

6.1 EL TRUCO DEL "LAMER" (SOLO EN MAME32PLUS!)

[NOTA: Es importante que antes de hacer esto borreis el directorio "/OBJ" para realizar la compilación desde cero, puesto que si no, es posible que no funcione correctamente la compilación]

-Para usar esta utlidad lo que hay que hacer es localizar el archivo "makefile". No tiene ningun tipo de extensión (ni .exe ni de ningun otro tipo), simplemente el archivo se llama MAKEFILE, está en "C:\MinGW\mimame\makefile". Al editarlo con el notepad hay que localizar una línea en laque pone "#LAMER=1" al principio del documento. Pues bien, lo único que hay que hacer es quitarle el simbolo "#" de tal forma que quede asi:

-Se sale del documento, no sin antes salvar el cambio y por último se ejecuta de nuevo "env.bat" para realizar la compilación del mame. Cuando termine esta compilación se podrá ver como todos los testdrivers que dispone mame en código han sido activados, además de algunas otras cosas, como la carpeta de juegos no disponibles.

6.2 ¿COMO DESACTIVO JUEGOS QUE ESTAN ACTIVADOS?

-Posiblemente algunas personas quieran desactivar juegos que estan emulados por alguna razón, como quitar juegos que no gustan. La verdad es que si se ha seguido el tutorial es bastante simple.

-Si bien, como ya aparecia al principio de este capítulo, solo hay que cambiar la palabra TESTDRIVER por DRIVER para activar los juegos. Para desactivarlos, por logica, lo único que es necesario hacer es cambiar la palabra DRIVER por TESTDRIVER.

* 7. ¿COMO QUITO LAS PANTALLAS DE "OK"? *

-Pues muy sencillo buscamos un archivo llamado "mame.c", lo editamos con el notepad y buscamos lo siguiente:

```
/* if we didn't find a settings file, show the disclaimer */
if (settingsloaded || options.skip_disclaimer || showcopyright(artwork_get_ui_bitmap()) == 0)
{
    /* show info about incorrect behaviour (wrong colors etc.) */
    if (showgamewarnings(artwork_get_ui_bitmap()) == 0)
    {
        /* show info about the game */
        if (options.skip_gameinfo || showgameinfo(artwork_get_ui_bitmap()) == 0)
        {
```

Y lo cambiamos por lo siguiente:

```
/* if we didn't find a settings file, show the disclaimer */
if (1)
{
    /* show info about incorrect behaviour (wrong colors etc.) */
    if (1)
    {
        /* show info about the game */
        if (1)
        {
```

Y bueno lo mismo de siempre, ejecutar "env.bat" para compilarlo y ya esta, las pantallas de "OK" han desaparecido.

```
*****
* 8. ¿COMO AÑADO NUEVOS JUEGOS QUE NO VIENEN EN EL CODIGO? *
*****
```

-Muchas veces en el lapso entre una versión de mame y la siguiente salen nuevas tablas de desencriptación para un nuevo juego de CPS, o salen nuevos juegos de NeoGeo, o algun mamedev hace público un nuevo driver, o aparece alguna rom fixeada que funciona bien, etc, o bien hay juegos que no estan en el codigo por ser creaciones amateurs y no arcades propiamente dichos. En resumen hay varias razones por las que es posible añadir mas juegos al MAME que no es están el el código. En este capítulo se verá como añadir estos nuevos juegos.

```
!!!!NO REDACTADO AUN!!!!!!NO REDACTADO AUN!!!!!!NO REDACTADO AUN!!!!!!NO REDACTADO AUN!!!!
!!!!NO REDACTADO AUN!!!!!!NO REDACTADO AUN!!!!!!NO REDACTADO AUN!!!!!!NO REDACTADO AUN!!!!
```

-Esta sección la implementare mas adelante.

```
*****
* 9. ¿COMO PERSONALIZAR EL MAME? *
*****
```

-Si vamos a realizar una versión alternativa de mame y queremos distribuirla, esta sección es importante pues una de las condiciones de mame para la distribucion de versiones alternativas es realizar cambios en el nombre del mismo para que se pueda diferenciar nuestra compilación personal de la version OFICIAL de mame.A continuación voy a exponer los dos cambios principales que hay que hacer en el nombre para personalizar nuestra compilación.

NOTA:Antes de distribuir cualquier versión modificada de mame leete el archivo "mame.txt" sección VII. Derivative Works, para saber que cambios NO ESTAN PERMITIDOS.

9.1 CAMBIAR EL ABOUT

```
*****
```

-Para cambiar el titulo en la ventana de "ABOUT" localizamos en el source un archivo llamado "version.c", la ruta es la siguiente (C:\MinGW\mimame\scr\version.c). Lo editamos con el notepad y veremos en su interior que pone lo siguiente:

```
#include "osd_so.h"
char build_version[] = " VERSION_DE_MAMEPLUS ("__DATE__")";
```

Pues bien lo único que hay que hacer es cambiar el nombre de la versión, por ejemplo:

```
#include "osd_so.h"
char build_version[] = "KiniKo Personal Compilation";
```

Yo he quitado ("__DATE__") para que no aparezca la fecha en la que se realizó la compilación, pero se puede dejar puesto si se quiere. Una vez hechos los cambios salvamos y salimos del archivo "version.c" y compilamos de nuevo. Como ya sabeis ejecutando de nuevo env.bat yal acabar la compilación se podrán ver los cambios realizados al abrir la ventana de ABOUT en "HELP>>ABOUT" dentro del mame32 plus!

9.2 CAMBIAR EL TOP

-Cambiar el top de la GUI del mame32 plus! también es muy importante para nuestra compilación si tenemos pensado distribuirla, puesto que es una condición indispensable para poder distribuir la compilacion alternativa, para cambiar este top tenemos que hacer lo siguiente:

Localizamos el siguiente archivo "win32ui.c" en la ruta (C:\MinGW\mimame\scr\ui\win32ui.c), y lo abrimos con el notepad. Ahora localizamos una parte en la que aparece esto:

```
sscanf(build_version,"%s",version);
sprintf(buffer,"%s Plus!",MAME32NAME);
SetWindowText(hMain,_Unicode(buffer))
```

Para encontrar esta parte en un archivo de texto tan grande lo mejor es usar la opcion find ("buscar") del notepad y poner lo siguiente "buffer,"%s Plus", de este modo el notepad nos llevará directo a la parte que queremos cambiar; ahora realizamos los cambios, por ejemplo este:

```
sscanf(build_version,"%s",version);
sprintf(buffer,"%s Plus! - By KiniKo",MAME32NAME);
SetWindowText(hMain,_Unicode(buffer));
```

Salvamos el archivo una vez hechos los cambios y compilamos de nuevo, después de esto podremos apreciar que en el top de la GUI del mame plus! ahora aparece la siguiente leyenda:

```
MAME32 Plus! - By KiniKo
```

Que es el ejemplo que dí.

```
*****
* 10. LINKS DE INTERES *
*****
```

La lista de links que hay a continuacion te seran muy utiles para empezar a mantenterte informado sobre el estado de la emulacion y para ir mas allá de este tutorial. Algunas son muy conocidas así que es posible que ya las sepas.

10.1 MAME

<http://www.mame.net/>
<http://emu.xaonline.com/host/mameplus/> (AHORA DISPONIBLE EN ESPAÑOL TAMBIEN)
<http://www.classicgaming.com/mame32qa/>

10.2 ROMS DE MAME

<http://www.mame.dk/>

<http://www.emuchina.net/>
<http://www.mamefans.net/> (ESPAÑOL)

10.3 PAGINAS DE AYUDA *****

<http://www.mameworld.net/>
<http://bbse.emuchina.net/>
<http://www.mameworld.net/cgi-bin/wwthreads/wwthreads.pl?action=list&Board=mameworldcompile>

10.4 AYUDA PARA NUESTRAS COMPILACIONES *****

<http://mamefan.freesevers.com/>
<http://haze.mame.net/>

10.5 AÑADIDOS PARA MAME (ICONOS, SNAPS, ETC) *****

<http://www.classicgaming.com/mame32qa/>
<http://www.taucher0815.de/cpannels.htm>
<http://www.mameworld.net/icons/>
<http://www.arcadeflyers.com/>

10.6 NOTICIAS Y PROGRESOS EN LA EMULACION DE MAME Y OTROS EMULADORES *****

<http://www.mame.net/status.html>
<http://www.emulatronia.com/> (ESPAÑOL)
<http://haze.mame.net/>

10.7 PROGRAMAS PARA VERIFICAR ROMS *****

<http://www.romcenter.com/> (Recientemente este gestor ha quedado un poco obsoleto para MAME)
<http://www.clrmame.com/>

10.7 COSAS CURIOSAS *****

<http://unmamed.mame.net/>
<http://marp.retrogames.com/>

-Por supuesto hay muchos mas links pero estos son una pequeña referencia, para emulacion en general no te olvides de entrar en <http://www.emulatronia.com/> y esta siempre a la última sobre mame y la emulacion en general

* 11. Creditos *

-Gracias a Bios-D y a Fataku por compartir sus conocimientos

-Gracias a Bios-D por sus correcciones ortográficas

-PTS por poner este tutorial es su Pagina web, <http://www.emulatronia.com/>

-La gente del canal #emulatronia y #kaillera en el IRC-HISPANO:

Koiote	Cybertoy	Fataku
Bios-D	lolocop	ElSemi
NightFox	Skyhook	Madmusic
PTS	Kel	Felipe
Nek	etc, etc...	

-Nicola Salmoria y toda la gente del equipo MAME, y MAME32 Plus!, etc etc...

Para contactar para sugerencias y dudas busca el nick KiniKo en #emulatronia en el irc-hispano.

***** EL FIN / THE END *****

Generated by unregistered txt2pdf v.6.6 © SANFACE Software 2003
Available at <http://www.sanface.com/txt2pdf.html>