

VI

Herramientas y funciones...

Algo que es esencial es conocer las herramientas más importantes y necesarias a la hora de hackear además de las ya conocidas LunarIPS, Advance Map o XSE. En éste tema veremos cuáles son esas herramientas importantes y para qué sirven. No se explicará cómo utilizarlas en éste tema, eso se hará más adelante y siempre que la función de la herramienta en cuestión requiera y merezca una explicación detallada.

•Advanced Palette Editor:

Advance Palette Editor (APE) es una herramienta que soporta todos los roms de GBA. Es un editor de paletas las cuales podrás modificar introduciendo la dirección de las mismas o buscando la paleta. Con ayuda del visor de paletas del emulador VBA localizarlas será una tarea sencilla. A la hora de insertar gráficos tendrás que usar APE para acomodarle las paletas para que se vean bien los colores, pero también puedes usarlo para mejorar los gráficos existentes poniéndoles unas paletas mejoradas.

•Advance Text:

Advance Text es una herramienta para cambiar los textos del juego. Debido a que prácticamente todos los hackers utilizan roms en inglés es importante traducir los textos que no han sido reemplazados mediante scripts. Advance Text te brindará la opción de buscar textos y guardarlos para poder editarlos fácilmente.

•Day, night and seasons (DNS)::

Hay varios sistemas como éste, pero sin duda DNS es el más avanzado. Éste sistema nos permitirá implementar un sistema día/noche en nuestro hack basado en la hora del sistema.

El sistema hará que haya 6 etapas distintas en nuestro juego simulando la sucesión de los días y las noches en las que cambian las paletas de los minisprites, tiles o incluso del fondo de batalla. Esto, por otra parte, no va mucho más allá. Es decir, no se iluminarán las ventanas de las casas como en algunos hacks. Eso se hace mediante scripts y será explicado más adelante. Recuerda activar la opción "Real time clock" en VBA para que funcione éste sistema.

•Door manager:

Si cambias los tiles es posible que te pasen dos cosas con las puertas de los edificios. O bien que no se abran ni al entrar ni al salir, o bien que la animación quede rara. Para eso está ésta herramienta. Un útil aunque complicado programa que te ayudará a pulir esos pequeños detalles tan importantes de tu hack.

•Free Space Finder (FSF):

FSF es una herramienta muy importante para buscar espacio libre en el rom. Antes era usado para los scripts, ya que se compilaban en un offset en concreto que nos facilitaba ésta herramienta con suficiente espacio libre para no sobrescribir datos del juego. Ya no se utiliza para ello porque si recordamos el tema 4, el comando "#dynamic" busca el espacio libre necesario para compilar el script.

No obstante, si queremos insertar algún gráfico o alguna función (como la del sistema día/noche, por ejemplo), deberemos buscar espacio libre. Para eso sirve esta herramienta.

•Move it!:

Move it! es una herramienta que no trabaja directamente en el rom, pero te ayudará a hacer scripts. Cuando se hace un *applymovement* (se le aplica movimiento a un minisprite en el juego), las posibilidades de movimientos son muy extensas. Para no tener que recordar ni buscar en listas, ésta herramienta te crea automáticamente el movimiento que tú quieras.

•NSE:

Si hay herramientas importantes, ésta es una de ellas. NSE te permitirá editar todos los minisprites del juego para poner los tuyos propios. También ofrece la posibilidad de importar la paleta, por lo que se facilitará mucho el trabajo. Además, también ofrece la posibilidad en determinados roms de cambiar cosas como el backsprite del personaje, al profesor en la introducción y muchas otras cosas. También se pueden modificar los sprites de los pokémon.

•NTME:

Sirve para crear raws. Cuando insertas un gráfico determinado en un hack, el juego reconocer el gráfico, pero no el orden, por eso es muy probable que aparezca desordenado. Por ello, se inserta el tileset del gráfico y se ordena en el programa. Una vez ordenado, se guarda la raw que será insertada en el juego junto con el tileset. Entonces aparecerá ordenado.

•Positron Worldmap Master:

Ésta herramienta es específica para ruby. Si te das cuenta, Fire red tiene 4 worldmaps distintos. El de la región de Kanto y los 3 de las islas. Ésto da mucho juego a los rom hackers a la hora de crear varias regiones o zonas distintas en un hack. En ruby, por su parte, sólo existe un único worldmap. Con ésta herramienta podrás insertar hasta 3 worldmaps nuevos.

•SMCA:

SMCA es una herramienta que te permitirá cambiar el lugar en el que se inicia la partida. Puedes quitar el camión en ruby o aparecer en otro lugar que no sea tu habitación en fire red. Es muy importante cambiar este aspecto, ya que son detalles que le darán aún más originalidad a tu hack.

•unLZ.GBA:

Una herramienta fundamental para la edición de gráficos. Con unLZ podrás visualizar y reemplazar los gráficos del juego introduciendo otros nuevos y más originales. Se utilizará para cambiar cosas como la portada, fondos de batalla, fondo de la mochila y todo tipo de gráficos. No importa las paletas, por ello tendremos que usar APE para acomodarlas.

·YAPE:

YAPE sirve para cambiar cualquier aspecto de un pokémon. Puedes cambiarle el nombre, el tipo, las evoluciones, los ataques, su información en la pokédex... Es muy útil cuando se implementa un pokémon de otra generación o un fakemon para configurarlo correctamente.

·PET y Advance trainer:

Son dos herramientas fundamentales ya que se utilizan para cambiar el equipo pokémon de cada entrenador. Esos que te encuentras en las rutas o los combates que lleves a cabo mediante eventos (lucha con el rival, team rocket...). Con ellas podrás cambiar el número de pokémons que lleva el entrenador, sus niveles, los objetos que tiene (pociones, antídotos, revivir...) y varias cosas más. Se considera que Advance trainer es mejor, pero yo personalmente prefiero PET y nunca me ha dado ningún problema, sino todo lo contrario.

·Otras herramientas

Hay muchísimas más herramientas, pero éstas son las que considero más importantes y que no pueden faltar a la hora de hackear. Si os pasáis por webs dedicadas al rom hacking, podréis encontrar muchas de éstas herramientas y conforme las vayáis conociendo es muy posible que muchas las utilicéis o bien porque os facilitarán un determinado trabajo o para pulir detalles del juego. Mientras tanto, con las herramientas ya citadas es suficiente para continuar con el manual.

“Herramientas y funciones”

Manual redactado por **Javi4315**.

Queda estrictamente prohibida su distribución.