

Estructura de modo historia

By Vras

Créditos especiales a Pxgamer13 por su publicación en súper z y por explicarme los apuntadores y cosas que no estaban en su publicación y créditos a Raide Z por explicarme algunas cosas y a Vive por un par de codigos.

Pxgamer13:

<https://www.youtube.com/user/Pxgamer13>

Raide Z:

https://www.youtube.com/channel/UCsl8NPm4-2FWqf_Oful5frQ/featured

Vive:

<https://www.youtube.com/c/ViveTheModder>

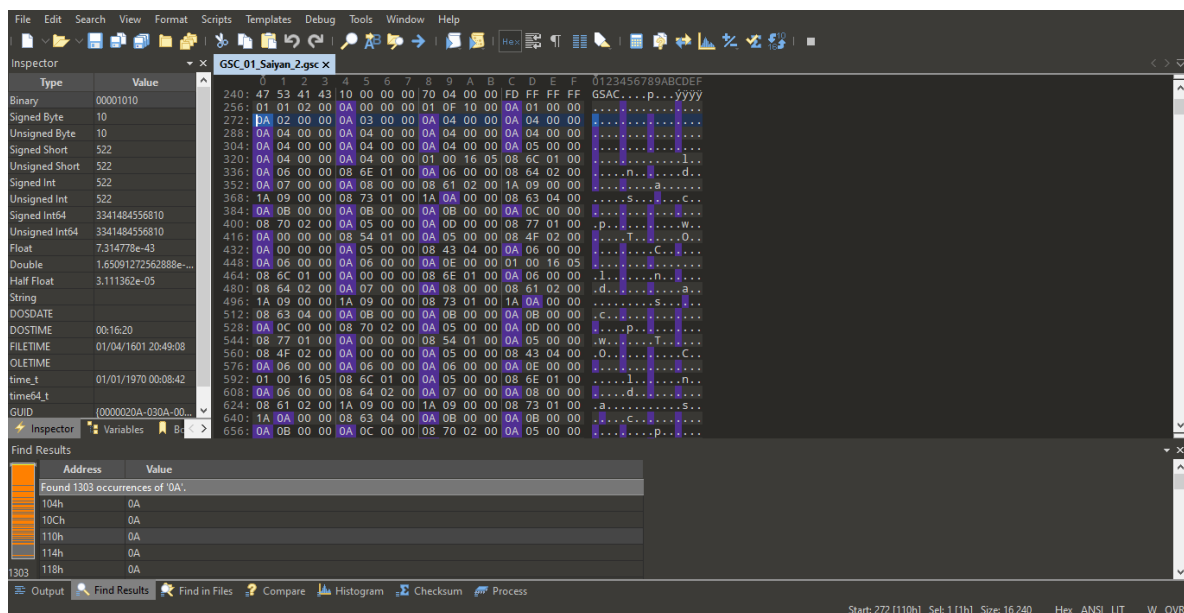
LEER TODO ANTES DE EMPEZAR A MODIFICAR, ES MUY IMPORTANTE ENTENDER ESTO ANTES DE TOCAR ALGO.

En los archivos de modo historia están divididos en párrafos que empiezan en GSXX y terminan en EOFC. El 3er bloque de la primera línea debe llevar una línea arriba del EOFC que cierra el párrafo.

GSAC: Estos son los párrafos que controlan los subtítulos, diálogos especiales, parámetros del modo historia, eventos, cutscene's, etc.

Estos GSAC funcionan con apuntadores 0A XX XX (para la mayoría de las cosas) o 1A XX XX (para valores float especialmente). Estos funcionan apuntando a un bloque en concreto, si por ejemplo fuera 0A 00 00 apuntaría al primer bloque, y si fuera 0A 01 00 apuntaría al 2do (los bytes relevantes son los que están después de 0A). Esto tiene algunas cosas que llamaremos "secciones" que ciertos códigos específicos que sus apuntadores se encargaran de modificar algo en concreto.

Apuntadores:

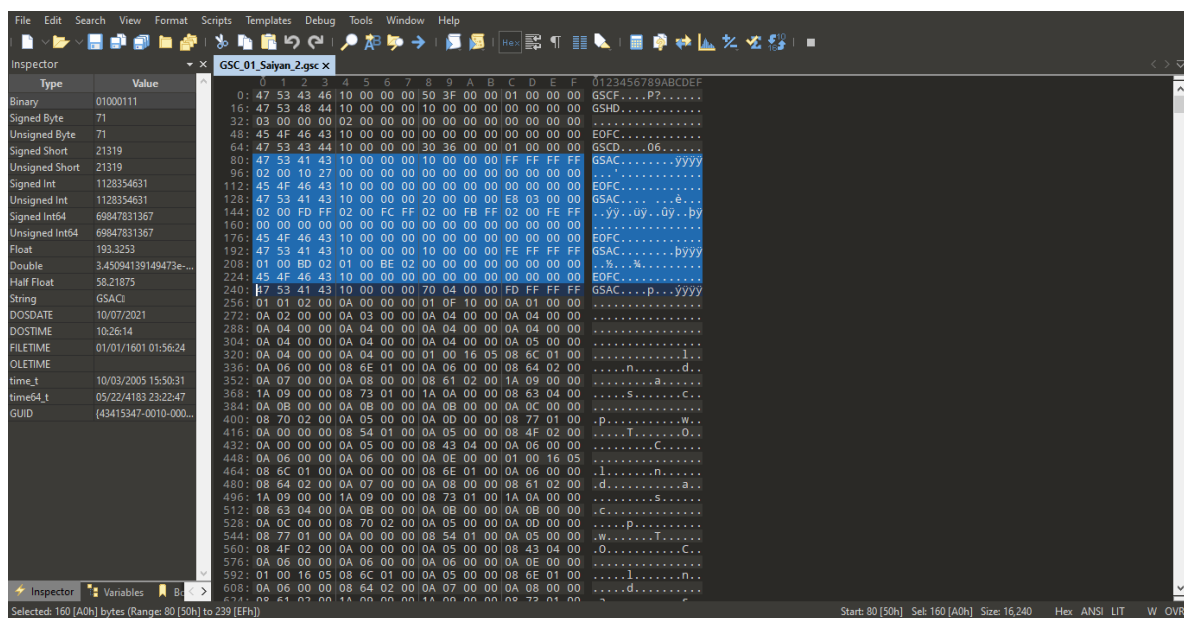


1er GSAC: Este GSAC parece que siempre es igual (a excepción de los últimos 2 GSC del pzs3us1.afs que están vacíos), las veces que probé editarlo solo provoco crash a excepción de 2 bytes, el 3er y 4to byte del primer bloque de la única línea que tiene el GSAC, estos 2 bytes parecen ser un indicador de cual evento poner al empezar, si cambiamos ese 10 27 por 11 27, el modo historia empezara con ese evento en vez de con el 10 27, y si cambiamos el 10 27 del evento por otros 2 bytes como por ejemplo 10 28 y luego cambiamos los 2 bytes del primer GSAC por 10 28 también, el modo historia funcionara correctamente, sin embargo, aparte de esos, el primer byte

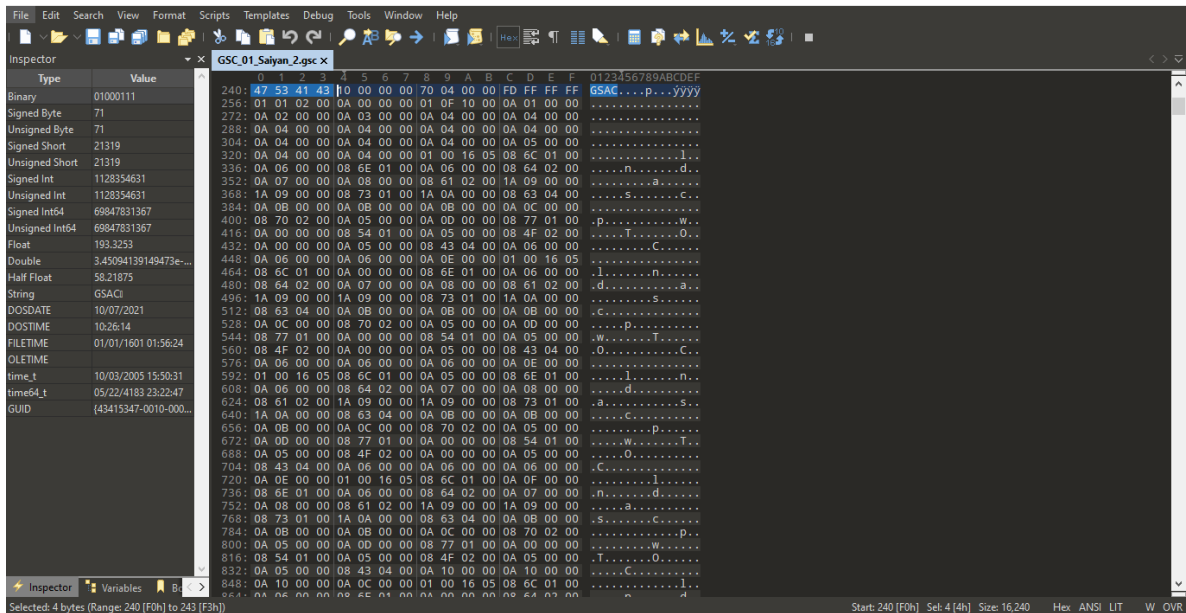
parece que poner 02 es como un código de activación de GSAC, ya que lo podemos ver en el siguiente GSAC.

2do GSAC: Este al igual que el primero, parece ser un GSAC encargado de ejecutar otros GSAC, este ejecuta los GSAC de subtítulos, parámetros, diálogos y el 3er GSAC.

3er GSAC: Este GSAC las veces que intente editarlo solo provocaba crash, al copiar el del ultimo archivo GSC(que esta vacío) no crasheo pero desaparecieron los subtítulos.



4to GSAC: Este párrafo controla la ID de modo historia, recompensas y subtítulos.



01 01 02 00:

Apuntador 1: ID de modo historia. (Usado para tomar los diálogos del modo historia correspondiente)

01 0F 10 00: Sistema de Recompensas

Apuntador 1: Cantidad de Zeni al ganar en Fácil.

Apuntador 2: Cantidad de Zeni al ganar en Normal.

Apuntador 3: Cantidad de Zeni al ganar en Difícil.

Apuntador 4: Desbloquear Z Item.

Apuntador 5: Desbloquear Z Item.

Apuntador 6: Desbloquear Z Item.

Apuntador 7: Desbloquear Mapa.

Apuntador 8: Desbloquear Mapa.

Apuntador 9: Desbloquear Mapa.

Apuntador 10: Desbloquear Personaje.

Apuntador 11: Desbloquear Personaje.

Apuntador 12: Desbloquear Personaje.

Apuntador 13: Desbloquear Escenario.

Apuntador 14: Desbloquear Escenario.

Apuntador 15: Desbloquear Escenario.

01 00 16 05: Después de este código hay códigos para la configuración de subtítulos.

08 6C 01 00:

Apuntador: ID de Subtítulos??

00: Desconocido

01: Desconocido

02: Subtítulos

03: Desconocido

08 6E 01 00:

Apuntador: Grupo de subtítulos

00: Subtítulos de personajes en batalla (Subtítulos blancos)

01: Subtítulos de personajes fuera de batalla (Subtítulos grises)

08 64 02 00: Posición de subtítulos

Apuntador 1: Posición X

Apuntador 2: Posición Y

08 61 02 00: Anchura y altura de subtítulos

Apuntador 1: Anchura

Apuntador 2: Altura

08 73 01 00:

Apuntador 1: Tamaño

08 63 04 00: Color de subtítulos

Apuntador 1: Rojo

Apuntador 2: Verde

Apuntador 3: Azul

Apuntador 4: Opacidad

08 70 02 00: Separación

Apuntador 1: Separación de letras

Apuntador 2: Separación de líneas

08 77 01 00:

Apuntador 1: Desplazamiento de derecha a izquierda (para centralizar).

00: Derecha

01: Centro

02: Izquierda

08 54 01 00:

Apuntador 1: Delineado o “cel shading” de letras.

08 4F 02 00: Sombra de letras.

Apuntador 1: Anchura de sombra

Apuntador 2: Altura de sombra

08 43 04 00: Color de sombras de letras.

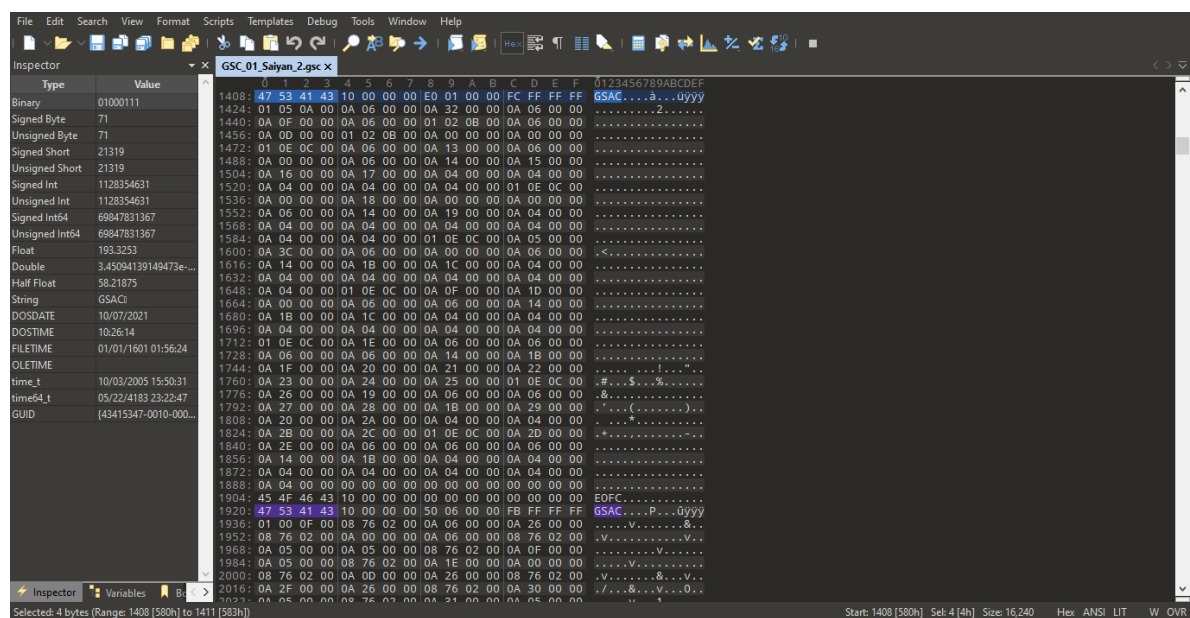
Apuntador 1: Rojo

Apuntador 2: Verde

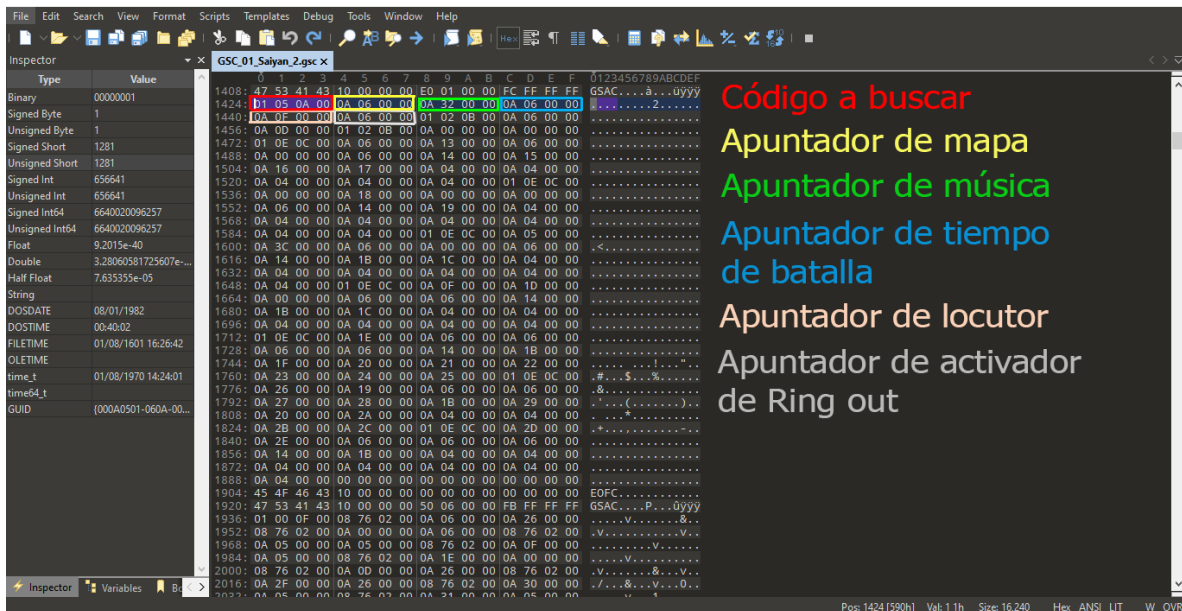
Apuntador 3: Azul

Apuntador 4: Opacidad

5to GSAC: Este párrafo controla los mapas, músicas, tiempo de batalla, y personajes.



01 05 0A 00: Esta sección se encarga de modificar los parámetros del modo historia.



Apuntador 1: Mapa

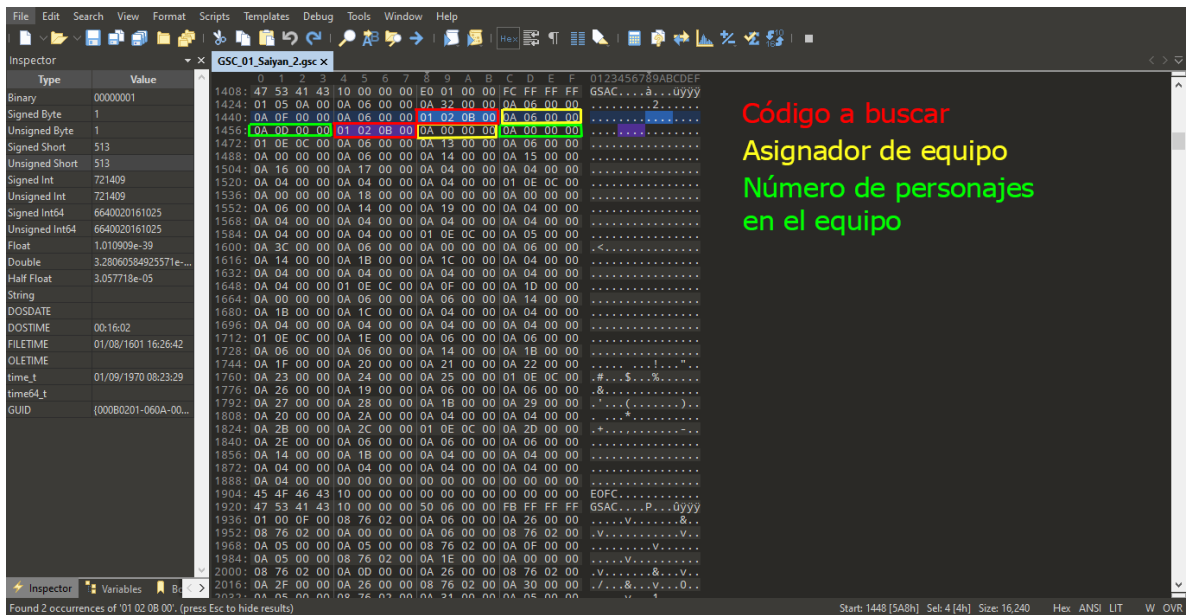
Apuntador 2: Música

Apuntador 3: Tiempo de batalla

Apuntador 4: Locutor

Apuntador 5: Activador de ring out (para torneos), pero no estoy seguro

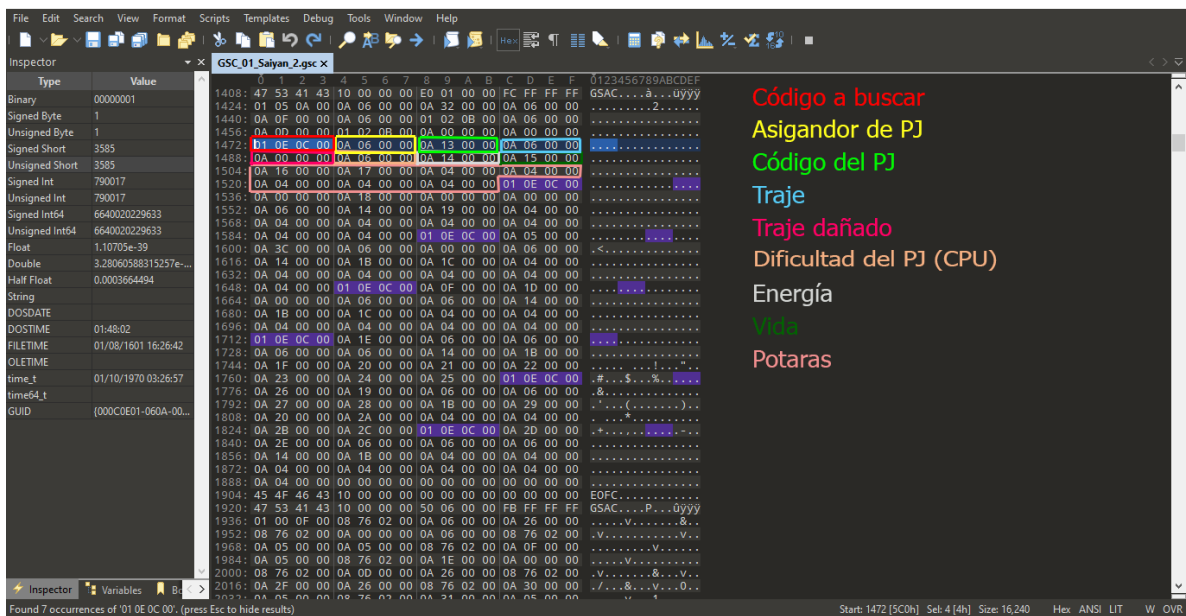
01 02 0B 00: Estas secciones son las que dicen la cantidad de personajes que hay en cada equipo



Apuntador 1: Asignador de equipo (00 personajes, 01 enemigos)

Apuntador 2: Numero de personajes del equipo

01 0E 0C 00: Estas secciones se encargan de los personajes



Apuntador 1: Asignador de personaje (Primer personaje 00 00, segundo personaje 01 00. Primer enemigo 00 80, segundo enemigo 01 80)

Apuntador 2: Código de personaje

Apuntador 3: Apariencia de personaje [00 traje 1, 01 traje 2, 02 traje 3, 03 traje 4, 04 traje 1 destruido (recomiendo no poner el destruido por acá) 08 goku med(?)]

Apuntador 4: Traje dañado (00 traje normal, 01 traje dañado)

Apuntador 5: Dificultad del PJ cuando lo usa la CPU (no estoy seguro del todo)

Apuntador 6: Energía

Apuntador 7: Vida

Apuntador 8: Potara 1

Apuntador 9: Potara 2

Apuntador 10: Potara 3

Apuntador 11: Potara 4

Apuntador 12: Potara 5

Apuntador 13: Potara 6

Apuntador 14: Potara 7

6to GSAC: Párrafo dedicado a asignar a que personaje corresponde un audio al momento de invocarlo.

08 76 02 00:

Apuntador 1: Audio

Apuntador 2: Asignador del personaje

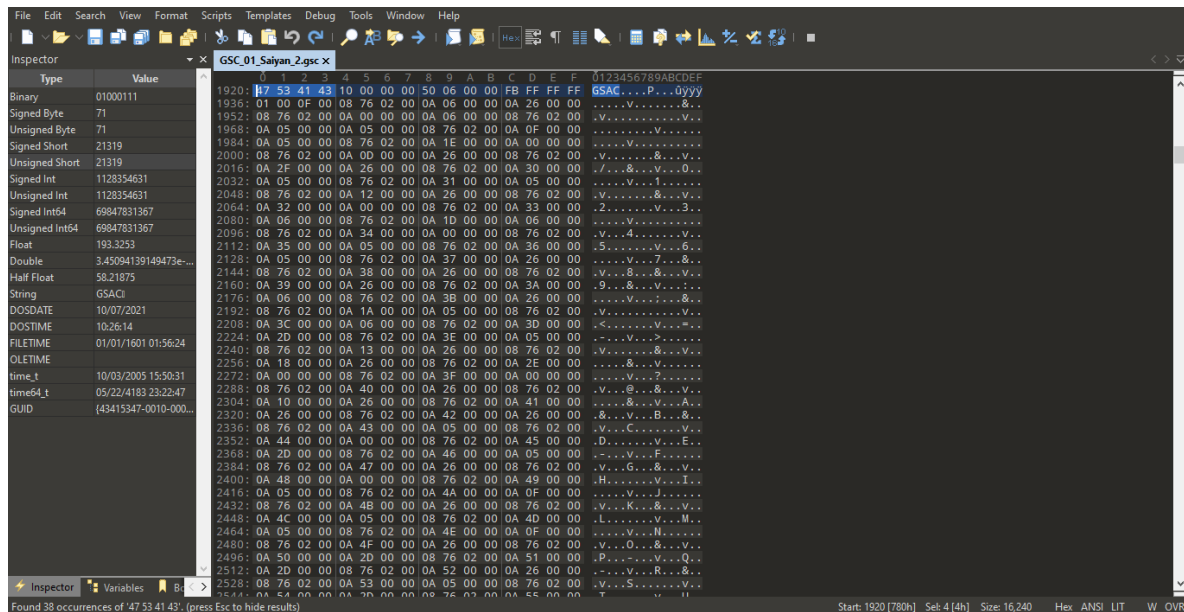
FF 7F : personaje no presente, no definido (ejemplo Kaioshin en Buu vs Vegetto)

00: personaje 1

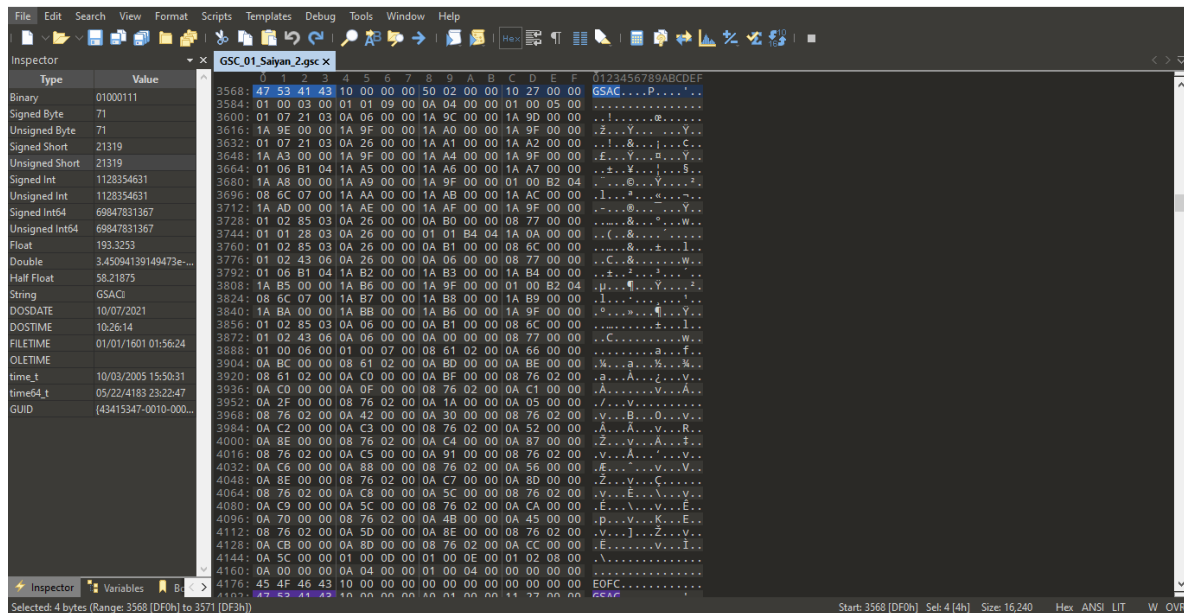
01: personaje 2

00 80: enemigo 1

01 80: enemigo 2



7mo, 8vo, 9no...: Eventos y cutscenes (al final de la primera línea esta XX XX 00 00, 10 27 00 00 es el primer evento, 11 27 00 00 es el 2do y así, 2E 27 00 00, 2F 27 00 00 y así son de cuando pierdes o ganas)



01 00 03 00: Inicio de cada GSAC

01 01 09 00: Indica si este evento marca victoria o derrota (00 derrota, 01 victoria, 02 derrota por ring out, 03 victoria por ring out y FF FF FF FF para ninguno)

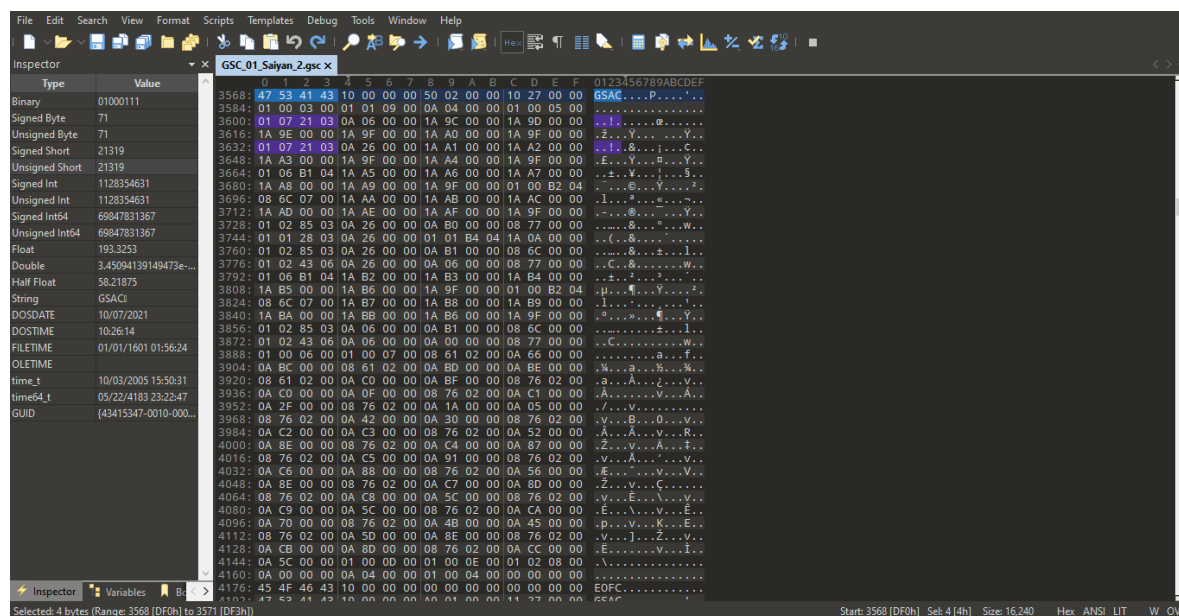
01 00 05 00: Ni idea pero parece incluir posiciones de personajes, cámaras, animaciones de personajes, invocador de aura, diálogos y efecto de power up

01 00 06 00: Ni idea, parece ser el código que se encarga de cerrar el código anterior

01 00 07 00: Ni idea pero parece incluir los enlaces a R3 y diálogos fuera de cutscene

01 00 04 00: Parece cerrar el código 01 00 03 00 del principio de los GSAC

01 07 21 03: Posición de los personajes



Apuntador 1: Indicador de personaje al que se le establece la posición.

Apuntador 2,3 y 4: Posición XYZ

Apuntador 5, 6 y 7: Rotación XYZ

Auras:

01 01 26 03: Se encarga de habilitar el aura. Su apuntador apunta al asignador del pj o rival

01 01 27 03: Se encarga de deshabilitar el aura. Su apuntador apunta al asignador del pj o rival

Aura de carga: 01 01 28 03 + id personaje

Desvanecer aura de carga: 01 01 2A 03 + id personaje

01 01 B4 04: Efecto de temblor, su apuntador debe apuntar a un valor float, mientras mayor sea el valor más fuerte será el temblor

01 01 E9 03: Pantalla negra antes de cutscene, su apuntador apunta a valor float, mientras más tiempo durara la pantalla negra.

01 00 DE 05 01 01 DD 05: Cambia canción

01 01 DD 05: Pantalla blanca antes de cutscene

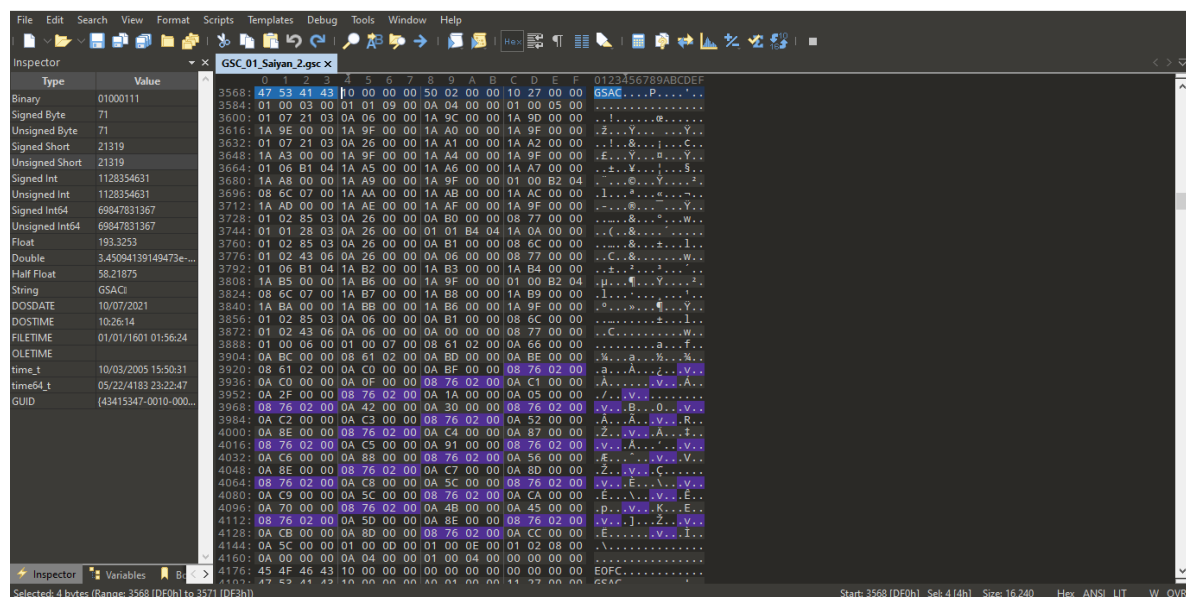
08 76 02 00: Audios y subtítulos de diálogos fuera de cutscenes

Apuntador 1: Condición de activación

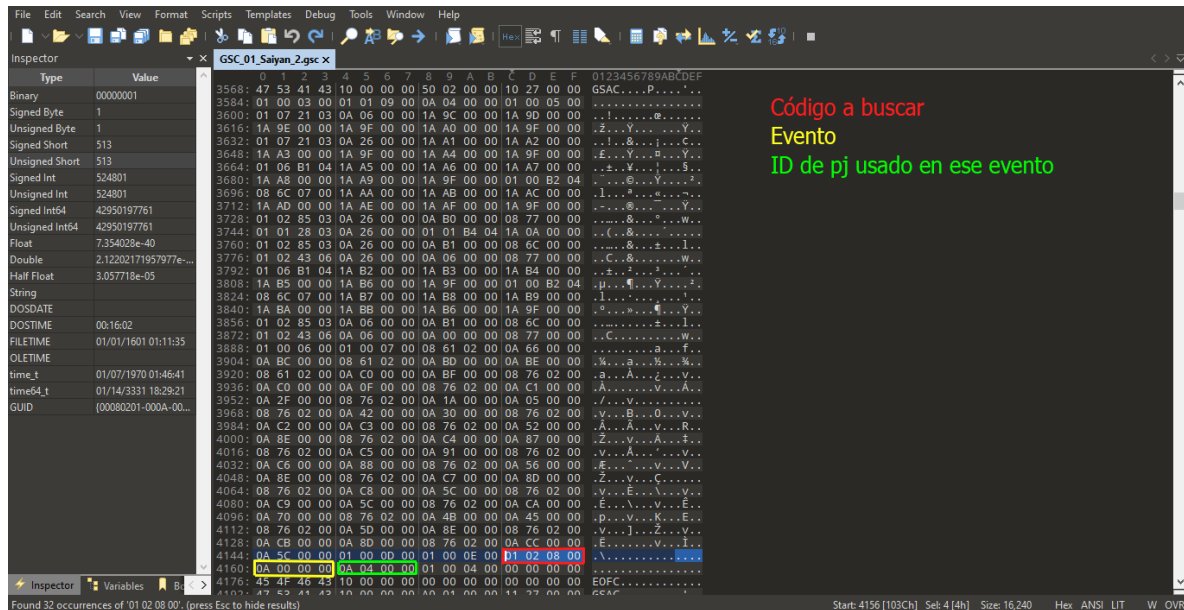
3D: frecuente (“no estarás cayendo en la desesperación Majin Buu?”)

FF FF: obligatorio - seguido

Apuntador 2: Audio/subtítulo que se pondrá.



01 02 08 00: Esta es la sección encargada de los eventos



Apuntador 1: Evento

Apuntador 2: ID de personaje (personaje transformado, personaje fusionado o personaje con el que se haga un cambio)

01 06 B1 04: Cámara punto 1

Apuntador 1: Posición X

Apuntador 2: Posición Y

Apuntador 3: Posición Z

Apuntador 4: Rotación Y

Apuntador 5: Rotación X

Apuntador 6: Rotación Z

01 00 B2 04 08 6C 07 00: Cámara punto 2

Apuntador 1: Rapidez de movimiento de cámara

Apuntador 2: Posición X

Apuntador 3: Posición Y

Apuntador 4: Posición Z

Apuntador 5: Rotación Y

Apuntador 6: Rotación X

Apuntador 7: Rotación Z

08 6C 07 00: Cámara punto 3 (pocas veces se usa)

Apuntador 1: Rapidez de movimiento de cámara

Apuntador 2: Posición X

Apuntador 3: Posición Y

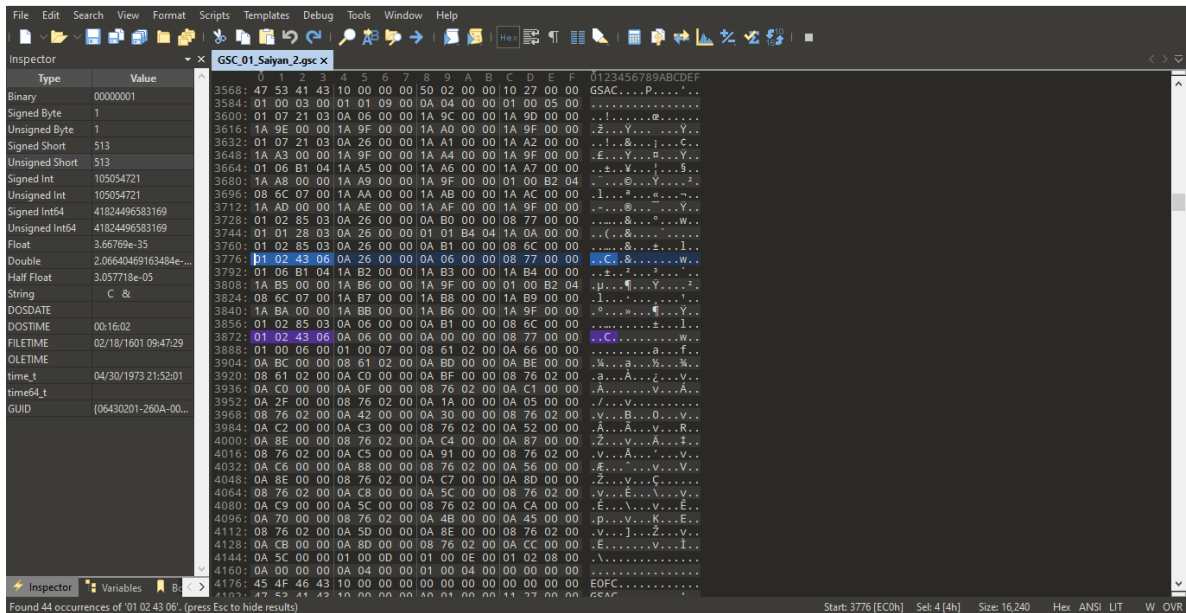
Apuntador 4: Posición Z

Apuntador 5: Rotación Y

Apuntador 6: Rotación X

Apuntador 7: Rotación Z

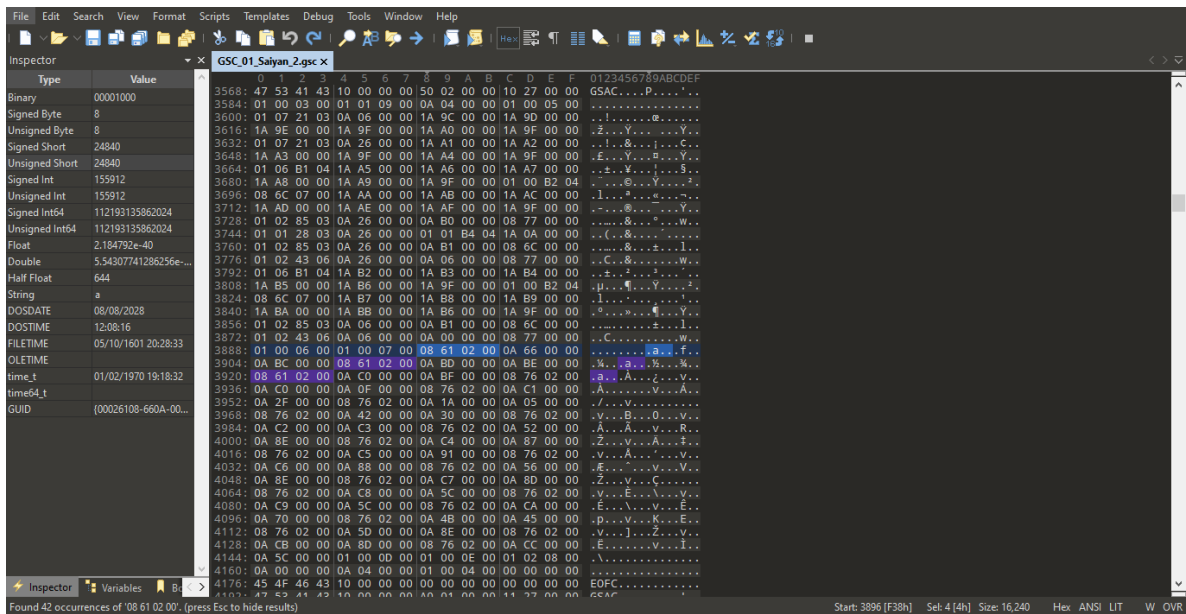
01 02 43 06:



Apuntador 1: Personaje que habla

Apuntador 2: Audio reproducido

08 61 02 00: Enlace al próximo R3

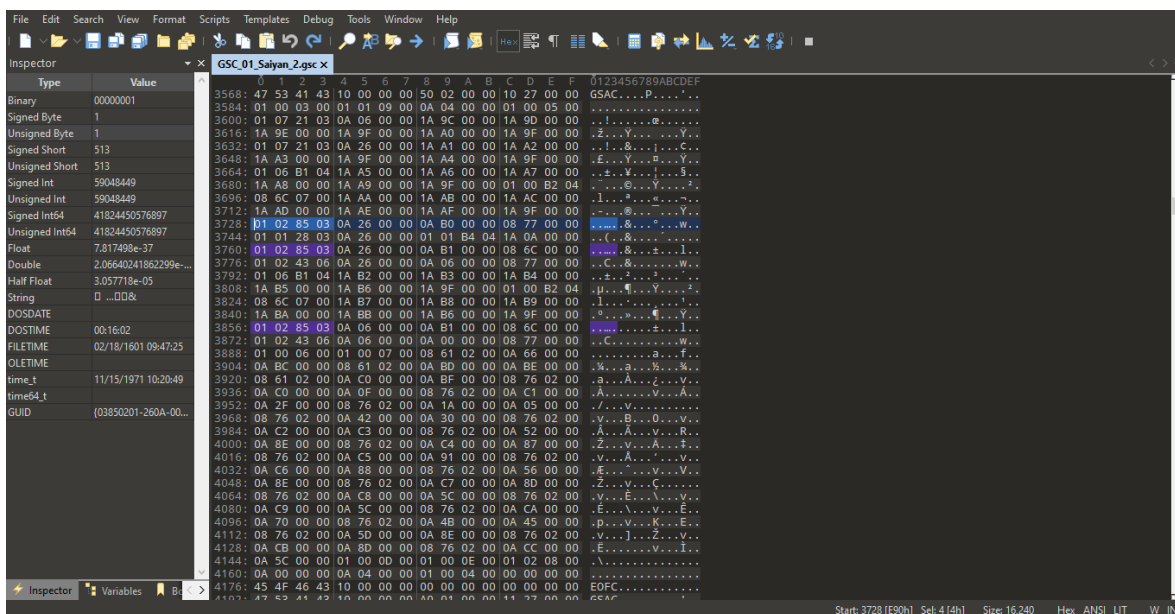


Apuntador 1: Condición para que aparezca el R3

Apuntador 2: Evento al que se ira (11 27, 12 27...)

Nota: Siempre debe haber un enlace a las cutscene de ganar y perder

01 02 85 03:



Apuntador 1: Personaje

Apuntador 2: Animación que usa

08 6C 00 00: Código al final de la animación para indicar que se conecta con algo, como un audio por ejemplo.

08 77 00 00: Código al final de animación o audio para indicar que no conecta con nada.

01 01 01 00: Este código se utiliza para conectar con animaciones para remplazar la función del audio.

01 00 0D 00: Efectos a PJ

01 00 0E 00: Efectos a CPU

08 43 01 00: Aumenta un poco la vida hasta rellenar la barra de vida o hasta 5000 HP.

08 68 01 00: Parece hacer que cuando su apuntador apunta a 00 automáticamente el PJ K.O

08 48 01 00 + 0A XX = Player 1 nueva cantidad de barras de vida (64 ??)

08 46 01 00 + 0A XX = Player 1 nueva cantidad de Ki - fijas (64 todo)

08 42 01 00 + 0A XX = Player 1 nueva cantidad de Ki - bonus

08 30 01 00 + 0A XX = Player 1 nueva cantidad de barras de vida - bonus (7D ?)

08 6C 01 00: Desconocido

Potaras:

08 30 01: slot 1

08 31 01: slot 2

08 32 01: slot 3

08 33 01: slot 4

08 34 01: slot 5

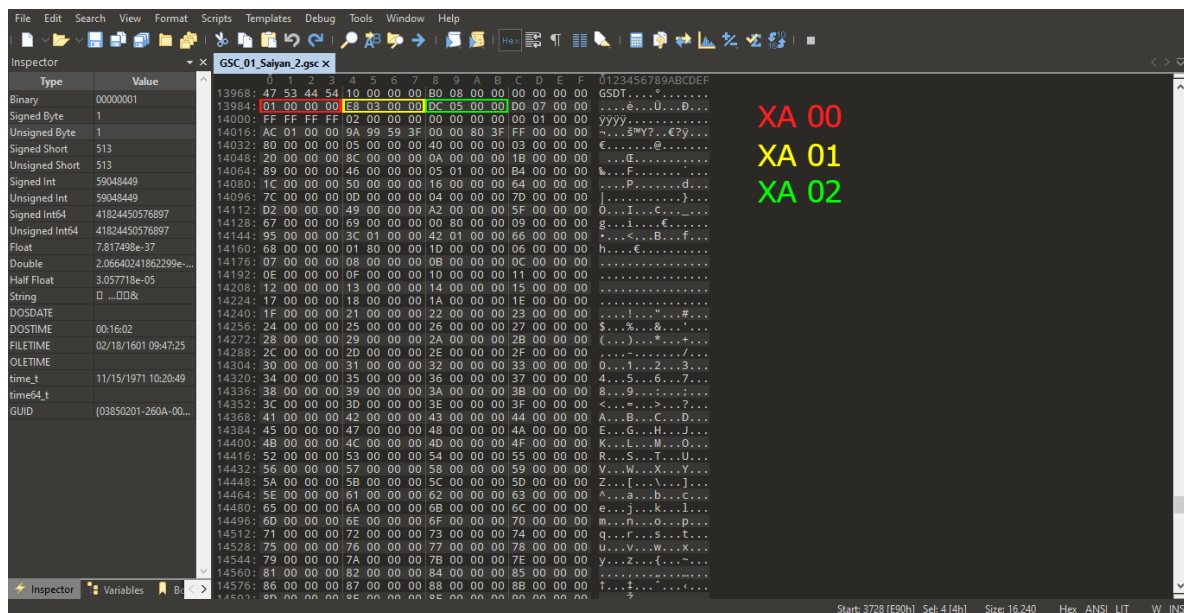
08 35 01: slot 6

08 36 01: slot 7

Dato: No todos los eventos tienen los códigos, si es necesario agrégalos (no olvides arreglar índices en tal caso).

GSDT: El GSDT es el último párrafo, este contiene variedad de bytes a los que apuntan los apuntadores (tal como explique arriba, los GSAC funcionan con apuntadores 0A XX XX o 1A XX XX. Estos funcionan apuntando a un bloque en concreto, si por ejemplo fuera 0A 00 00 apuntaría al primer bloque, y si fuera 0A 01 00 apuntaría al 2do). Este bloque esta únicamente para contener los bytes a donde apuntan los apuntadores, donde están los valores reales de cada cosa y los valores floats de las cámaras y posiciones de personajes.

Ejemplo:



XA 00

XA 01

XA 02

Listas:

Escenarios:

- 00 = Enemigo común (Batalla contra Raditz)
- 01 = La ira de Goku (Batalla contra Nappa)
- 02 = Batalla final decisiva (Batalla contra Vegeta)
- 03 = ¡¿Super Saiyan?! (Batalla contra fuerzas ginyu)
- 04 = ¡La transformación final de Freezer! (Freezer vs guerreros)
- 05 = ¡Derrotas a Freezer! (Goku vs Freezer)
- 06 = Super Saiyan legendario (Goku SSJ vs Freezer 100%)
- 07 = Androide enfurecido (Batalla contra Androide 19)
- 08 = Curiosidad de Vegeta (Cell consigue su forma perfecta)
- 09 = Cuerpo perfecto (Cell vs Trunks)
- 0A = Los Juegos de Célula (Goku vs Cell)
- 0B = ¡Gohan estalla! (Gohan vs Cell Jr. & Cell)
- 0C = Batalla final (Gohan vs Super Cell)
- 0D = Paz del futuro (Trunks vs Cell imperfecto)
- 0E = Batalla predestinada: Goku contra Vegeta
- 0F = Adiós al guerrero orgulloso (Vegeta vs Majin Buu)
- 10 = Fusión final (Vegetto vs Majin Buu)
- 11 = Batalla por el universo (Goku SSJ3 vs Kid buu)
- 12 = Conclusión (Goku vs Kid Buu)
- 13 = Solo en la batalla final (Bardock vs Freezer)

14 = Destruir la Makyo Star (Batalla contra Garlick Jr.)

15 = El más fuerte del mundo (Goku vs Dr. Willow)

16 = Batalla final por la Tierra (Goku vs Turles)

17 = Super Saiyan Goku (Goku vs Slug)

18 = El más fuerte contra el más fuerte (Batalla contra Cooler)

19 = Choque de guerreros definitivos (Batalla contra Metal Cooler)

1A = ¡Batalla definitiva! Tres Super Saiyans (Batalla contra Androide 13)

1B = Super Saiyan legendario (Broly vs Guerreros)

1C = ¡Llameante! Batalla ardiente definitiva (Goku vs Broly)

1D = Crisis galáctica (Guerreros Galacticos vs Gohan)

1E = ¡Protegeré la Tierra! (Gohan vs Bojack)

1F = ¡Duo peligroso! El gran guerrero no duerme. (Batalla contra Broly)

20 = Mounstro inocente (Goku vs Janemba)

21 = ¡Fusión renacida! Goku y Vegeta (Gogeta vs Janemba)

22 = ¡Explosión puño dragón! Si no puede Goku... (Batalla contra Hildegarn)

23 = Androide definitivo (Goku vs Super 17)

24 = Guerrero solar ¡6000° de poder! (Goku vs Eis Shenron)

25 = Súper Gogeta definitivo (Gogeta SSJ4 vs 1 Estrella)

26 = ¡Un final milagroso! (Goku vs 1 Estrella)

27 = Techo contra suelo (Goku vs Namu)

28 = Batalla en la torre de Korin (Goku vs TaoPaiPai)

29 = Goku contraataca (Goku vs Rey Piccolo)

2A = Aldea Pingüino (Batalla vs General Blue)

2B = Combate: Goku contra Arale

2C = Androide afectuoso (Hatchan vs Androide 16)

2D = Batalla galáctica (Saiyans vs Freezer)

2E = Ayuda inesperada (Devilman vs Freezer y Cold)

Mapas:

00 = Páramo – Mediodía

01 = Área Rocosa – Mediodía

02 = Namek

03 = Namek Destruído

04 = Torneo Mundial – Mediodía

05 = Templo Kamisama

06 = Juegos de Célula – Tarde

07 = Mundo Kaioshin

08 = Habitación del Tiempo

09 = Ciudad en Ruinas – Mediodía

0A = Carretera Montañosa – Mediodía

0B = Islas

0C = Kame House

0D = Planeta Noche

0E = Glaciar

0F = Tierra en Ruinas

10 = Planeta Exterior

11 = Aldea Pingüino

12 = Infierno
13 = Desierto – Mediodía
14 = Castillo del Rey
15 = Torre Múscu
16 = Monte Paozu
17 = Yermos – Tarde
18 = Yermos – Noche
19 = Área Rocosa – Tarde
1A = Área Rocosa – Noche
1B = Torneo Mundial – Tarde
1C = Juegos de Célula – Mediodía
1D = Ciudad en Ruinas – Tarde
1E = Ciudad en Ruinas – Noche
1F = Desierto – Tarde
20 = Desierto – Noche
21 = Carretera Montañosa – Tarde
22 = Planeta – Tarde

Eventos:

IDS EVENTOS:

03: Destrucción del mapa

04: Contrataque de choque

05,06,07: Contrataque de choque aéreo

08: Choques de técnica 1 del 1J y técnica 1 del CPU
09: Choques de técnica 1 del 1J y técnica 2 del CPU
0A: Choques de técnica 2 del 1J y técnica 1 del CPU
0B: Choques de técnica 2 del 1J y técnica 2 del CPU
0C: Choques de técnica DEF del 1J y técnica DEF del CPU
10: Cambiar a 1J / +80 CPU1
11: Cambiar a 2J / +80 CPU2
12: Cambiar a 3J / +80 CPU3
13: Cambiar a 4J / +80 CPU4
14: Cambiar a 5J / +80 CPU5
15-16: Transformación y Destransformación 1J / +80 CPU
17: Fusión 1J / +80 CPU
18: PODER MAX 1J / +80 CPU
19: Habilidad 1 del 1J / +80 CPU
1A: Habilidad 2 del 1J / +80 CPU
1B: Técnica 1 del 1J / + 80 CPU
1C: Técnica 2 del 1J / + 80 CPU
1D: Técnica DEF del 1J / + 80 CPU

Condición de R3:

00: Aparece tras 10 segundos
01: Aparece tras 20 segundos
02: Aparece tras 30 segundos
03: Aparece tras 40 segundos

04: Aparece tras 50 segundos
05: Aparece tras 60 segundos
06: Aparece tras 70 segundos
07: Aparece tras 80 segundos
08: Aparece tras 90 segundos
09: Aparece tras 100 segundos
0A: Aparece tras 110 segundos
0B: Aparece tras 120 segundos
0C: Aparece tras 130 segundos
0D: Aparece tras 140 segundos
0E: Aparece tras 150 segundos
0F: Aparece tras 160 segundos
10: Cambio a 1J / +80 CPU
11: Cambio a 2J / +80 CPU
12: Cambio a 3J / +80 CPU
13: Cambio a 4J / +80 CPU
14: Cambio a 5J / +80 CPU
15: Transformación 1J / +80 CPU
16: Restar 10000 VIT al PJ + CPU
17: Restar 20000 VIT al PJ + CPU
18: Restar 30000 VIT al PJ + CPU
19: Restar 40000 VIT al PJ + CPU
1A: Restar 50000 VIT al PJ + CPU
1B: Restar 60000 VIT al PJ + CPU

1C: Restar 70000 VIT al PJ + CPU

1D: Al tener las 5 barras de Ki

1E: Al tener todas las reservas al máximo

28 00 00 00 al iniciar tecnica 1 del 1J al COM y 2B 00 00 00 al aplicarla al COM y con ?? 80 00 00 al reves y muchas mas...?

2D 80: Recibir definitiva del enemigo

47: Si PJ gana choque aparece R3 inmediato / +80 CPU

48: Ganar / +80 Perder

49: Ganar por Ring Out / +80 perder

FF FF: R3 aparece de inmediato