

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications

Súper Z

[TUTO] Modificar el Modo Historia



31

35 posters

[TUTO] Modificar el Modo Historia

by Salamander Sat Dec 21, 2013 7:09 am

1. Software recomendado:

- * 010 Editor / O cualquier otro editor hexadecimal
- * AFS Explorer
- * Un emulador o una PS2 para probar los cambios (Muy recomendado que sea emulador, ya que es necesario hacer muchas pruebas).

Los archivos de cada historia se encuentran en el archivo PZS3EU1.AFS (Localizado en la carpeta DATA de la ISO)

Puedes abrirlo usando AFS Explorer

2. La lista con los archivos del modo historia la pueden encontrar en la sección "Archivos de Modo historia)

Para editar estos archivos de modo historia necesitaremos un editor hexadecimal cualquiera, de preferencia 010 Editor.

No necesitas conocimientos específicos acerca de cómo usar un editor hexadecimal, lo que hacemos aquí es únicamente cambiar códigos. Teniendo algunos conocimientos en el lenguaje ASCII te ayudaría a encontrar fácilmente códigos que pueden ser modificados, etc. Pero si no tienes algún conocimiento de esto, solo intenta cambiar este tipo de códigos "0Axx"

2.1 Contenido de los archivos de modo historia -

- * Básicamente cuando abres este tipo de archivos, ves montones de códigos hexadecimales (necesitas leerlos de izquierda a derecha)

* Todos los archivos de modo historia tienen los mismos códigos al principio, except dos códigos que NO DEBES CAMBIAR! – Estos indican los títulos de los escenarios.

- * Puedes ver varios párrafos que comienzan con "GSAC" y acaban en "EOFC".

- * El final del archivo es indicado con "GSDT". NO LO CAMBIES! (Hasta el momento no intentamos cambiarlo porque parece codificar grafismo)

- * Por otro lado, creo que te ahorrarás errores mientras solo cambies códigos con la estructura xAxx, (ej: 0A0F or 1A15).

* Tened cuidado, los códigos que siguen son solo ejemplos ya que hay montones de posibilidades de códigos para cada cosa que quieras cambiar. Sabiendo que los códigos hexadecimales trabajan en base - 16 (Va desde 0 a F (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F)). Así que tienes 16x16 posibles códigos = 256 códigos (desde 0A00 hasta 0AFF) para intentar con cada cosa que pueda realizar cambios en la historia. Puede sonar un poco loco probar tantas códigos, pero te daré unos cuantos consejos al final para no tener que probar tantos códigos mientras encuentras lo que necesitas. Muchos de los siguientes códigos han sido probados en la pelea contra Raditz.

3. Rango/Orden/Localización de los códigos

* Incluso cuando cada código tiene un efecto diferente en cada historia, parece ser que el rango de códigos sigue afectando el mismo aspecto en la historia, sin importar que historia intentes editar Ej: Cuando buscar el código "0105 0A00" en la historia de Raditz, el primer código que aparece junto a este es 0A00 y este determina el mapa. Si cambias el valor por 0A05, cambiarás el mapa por las llanuras rocosas. En toda historia, cambiar este código debería cambiar el mapa. Afortunadamente no hay cientos de mapas en el juego, así que no tendrás que hacer demasiadas pruebas para encontrar el mapa que necesitas. Solo dale un vistazo a la tabla ASCII para comenza con los primeros códigos del lenguaje hexadecimal.

- * Each time we refer to the rank of a code, you don't have to take the empty spaces (i.e.0000.) into consideration :

Ex: "- Después de 01 05 0A 00 : 1er = mapa" significa que "1er código que aparece después de "01 05 0A 00" cambia el mapa".

"- 2do código= musica" significa que "2do código cambia la música. Etc...(Si todavía no te queda claro sigue leyendo, luego lo entenderás)"

Ahora adentremonos un poco más en esto :

=>Offset/Linea 00F0 (240) = 1er GSAC

Todo este párrafo esta dedicado al sistema que muestra los subtítulos.

=>Offset/Linea 0580 (1408) = 2do GSAC

/Después de 01 05 0A 00

- 1er byte = Mapa

Llanuras (Día)	0A00
Llanuras rocosas	0A05
Namek	0A0C
Namek Destruído	0A0F

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications

Montaña Paoz 0A15
 Stade 0A18
 Ring de Cell (Tarde) 0A1F
 Ciudad 0A22
 Mountain (Day) 0A23
 Kame House 0A25
 Espacio 0A28
 Castillo del Rey 0A2C
 Llanuras (Noche) 0A2F
 Stade (Evening) 0A32
 Ring de Cell (Día) 0A33
 Ciudad-noche 0A35
 Planeta (Tarde) 0A38
 Planeta (Noche)
 Llanuras (Tarde)
 Llanuras rocosas (Tarde)
 Llanuras rocosas (Noche)
 Ciudad (Tarde)
 Ciudad (Noche)
 Mountain (Evening)
 Islands
 Desert (Day)
 Desert (Evening)
 Desert (Night)
 Muscle Tower
 Penguin Village
 Divine Palace
 Time Chamber
 Kaioshin World
 Hell

- 2do byte = musica

Nada (Probablemente una de las canciones no usadas) 0A15

Sumup 0A1F

Entrenamiento 0A18

- 3er byte = Tiempo de la pelea

60 seg 0A05

120 seg 0A0F

/Después de "010E 0C00"

.

- 1er Byte (Identifica el personaje (?))

- 2do Byte (Habilidades del personaje)

- 3er Byte (Apariencia del personaje)

0A00,0A01,0A02,(0A03),0A0A,0A0E

0A10,0A11,0A14,0A1A,0A1B

0A18 (Traje 1 dañado)

0A12 (Traje 2 dañado)

- 4to Byte (Traje dañado) -> 0A00

- 6to Byte (Energía)

- 7o byte (Vida)

3er GSAC -> Diálogos (?) => Diálogos que vas desbloqueando mientras juegas (o perdiendo y ganando) pero no están relacionados con el escenario realmente.

4th GSAC -> Primer evento

5th GSAC -> Segundo evento

6th GSAC -> Tercer evento

7th GSAC -> Cuarto evento

...

Durante las escenas (cutscenes) :

Después de "0102 8503" = Animación de los personajes

==> Para cambiar canción

0100 DE05 0101 DD05 0Axx 0100 0600 0100 0700

Después de "0876 0200" = xAxx -> Identifica la acción que debe ser realizada(?) no lo cambies, es muy complicado, puede referirse a quien habla primero, quien aparece primero, diálogos desbloqueados, etc.

+ xAxx -> Archivos de audio que serán reproducidos

Después de "08xx 0100" = Nueva cantidad de vida,

Nuevas habilidades para el personaje

Después de "0102 0800" = Crea un evento después de la escena (cutscene)

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications

Transformación = 0Axx (Código de transformación de acuerdo a la historia que estés modificando)
+ 0Axx (Código del personaje transformado)

Akuman vs Trunks

offset 0630 Freezer
offset 0670 Soldado 1
offset 06B0 Soldado 2

offset 10B0 - 0A2D Pelea de múltiples teletransportaciones
0A3A 0A4B Transformació de Trunks en SSJ

Majin Buu vs gotenks/goan (Originalmente Androide 16 vs Goku y Octavio)

offset 05C0 gotenks
offset 05F0 gohan
offset 0630 buu

0A23 -> Choque
0A24,0A25 -> Choque con teletransportación
0A26 -> Choque con ataque 1
0A27,0A1C -> Choque con ataque 2
0A16 -> Choque con chispas de energía (No entendí muy bien este, originalmente arm wrestling with energy sparking)
0A32 -> sparking player 1
0A33 -> tecnica 1 Jugador 1
0A34 -> técnica 2 Jugador 1
0A35 -> Energía 1 Jugador 1
0A36 -> Energía 2 Jugador 1
0A37 -> energy sparking player 1
0A2C -> Cambiar personaje Jugador 1
0A30 -> transformación Jugador 1

Una vez que hayas modificado la historia vuelve a importar el archive con ayuda de AFS Explorer.

¿Cómo encontrar rápido el código de un personaje en específico?

Como habrán notado en la lista con los nombres de los archivos de todos los personajes, estos siempre llevan cierto orden, por ejemplo:

Nail está justo después de Pikkoro.

En la pelea contra el Androide 13, 0A2B es el código de Pikkoro, si ves en la tabla ASCII, el próximo código es 0A2C, si colocas este código en la parte que cambia el personaje, obtendrás como resultado a Nail. Pero, este truco no siempre funciona y tendrías que probar los 256 códigos y en ocasiones no encontrar el personaje que necesitas.

2ºPor ultimo puedes intentar modificar los dos códigos que están después del que identifica los personajes.

=> Esto moverá hacia adelante o hacia atrás el orden de los personajes

Ejemplo : Todavía para la pelea del Androide 13

Después de Fasha Ozaru (0A54), el próximo código es Raditz Ozaru (0A55), En lugar de Raditz forma normal.

Ahora, mira cuidadosamente los dos códigos que siguen al que identifica cada personaje, deberías ver esto:

Jugador 1 : Goku (0A0E) "0A0E 0A05"
Jugador 2 : Vegeta (0A11) "0A05 0A05"
Jugador 3 : Trunks (0A1A) "0A05 0A05"
CPU : C13 (0A1C) "0A05 0A05"

Si cambias esos dos códigos con los mismos valores, obtendrás personajes totalmente diferentes con cada código que pruebes.

Es como si esos dos códigos determinaran como deben ser interpretados los otros códigos para referirse a un personaje.

Entonces cómo los códigos se han movido (Hacia adelante o atrás) ya puedes comenzar a buscar de nuevo el personaje que no encuentraste.

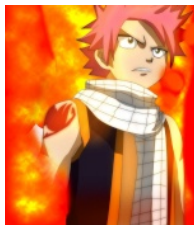
Y en este caso, para poner a Raditz en su forma normal tendrás que poner:

Jugador 1 : (0A43) "0A06 0A06" En lugar de (0A0E) "0A0E 0A05" (Lo cual se refiere a Goku med)

Nota : Si solo cambias uno de esos dos códigos entre comillas "", obtendrás como resultado bugs, o personajes con traje dañado.

Agradecimientos a Supernic por el tutorial original en inglés, este simplemente ha sido una traducción por parte mia.

Por otro lado, Supernic sugería anotar todos los códigos descubiertos por nosotros en una tabla en Excel que el nos adjuntó, pero yo les propongo crear temas con los códigos descubiertos, estos temas los pueden crear aquí mismo en la sección especial de Información de Archivos.



Salamander

Administrador



Webmaster



Mensajes : 81
Puntos : 9129

Nivel de advertencia :

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by El DarkMax Mon Dec 23, 2013 5:33 am

Osea que si quiero cambiar el traje de un personaje debo probar con estos codigos 0A00,0A01,0A02,0A03,0A0A,0A0E 0A10,0A11,0A14,0A1A,0A1B, 0A18, 0A12, Etc hasta que tenga el resultado que deseo?

**El DarkMax**
ParticipanteMensajes : 107
Puntos : 7441Localización : Tucumán, Argentina
Nivel de advertencia :

LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Salamander Mon Dec 23, 2013 6:18 am

El DarkMax wrote:

Osea que si quiero cambiar el traje de un personaje debo probar con estos codigos 0A00,0A01,0A02,0A03,0A0A,0A0E 0A10,0A11,0A14,0A1A,0A1B, 0A18, 0A12, Etc hasta que tenga el resultado que deseo?

Hay muchos más códigos, son 256 posibilidades!

**Salamander**
AdministradorMensajes : 81
Puntos : 9129

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by El DarkMax Mon Dec 23, 2013 6:32 am

Salamander wrote:**El DarkMax wrote:**

Osea que si quiero cambiar el traje de un personaje debo probar con estos codigos 0A00,0A01,0A02,0A03,0A0A,0A0E 0A10,0A11,0A14,0A1A,0A1B, 0A18, 0A12, Etc hasta que tenga el resultado que deseo?

Hay muchos más códigos, son 256 posibilidades!

Ya probé con algunos de ellos en la primera pelea de Broly y la pelea de Gogeta SSJ4 Vs 1 Estrella, en vez de aparecerme Pikkoro (En la pelea de Broly) me salio un Vegeta 1ª Forma dañado, y en la pelea de Gogeta SSJ4 en vez de Vegeta me apareció Trunks niño dañado. LOL

[Forumotion](#)[Share :](#)[Welcome Vive](#)[Notifications](#)

Esto es lo mas cercano que hice a modificar el Modo historia XD y por si preguntan este es el Vegeta de Mooglezero el cual lo dejo genial.
Edito: Ya conseguí uno de los tantos resultados que deseaba con anhelo, aqui una imagen:



El DarkMax
Participante



Mensajes : 107
Puntos : 7441

Localización : Tucumán, Argentina
Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Markos1799 Mon Dec 23, 2013 6:34 pm

Y si quiero que Bardock en la Saga Alternativa se transforme en SSJ, con el parche de Chucho, como hago?

Cada nuevo obstáculo es un reto para ir superándose a uno mismo...



Markos1799
Participante



Mensajes : 364
Puntos : 7937

Localización : Argentina
Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Soul Tue Dec 24, 2013 2:08 am

wow jaja para la próxima reviso primero las publicaciones muy buen tutorial me servirá de mucho gracias salamander

Minus-Accel Dragon Project.



Soul
Participante



Mensajes : 158

Forumotion

Share :

Welcome Vive Notifications

LIKE

DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by ventas9088 Tue Dec 24, 2013 8:59 pm

faltan las imagenes sin las imagenes no entiendo

ventas9088

Participante

?

Mensajes : 108
Puntos : 7459

Nivel de advertencia :

MP

LIKE

DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Markos1799 Mon Dec 30, 2013 12:56 am

Salamander, puede hacer ejemplos para entender un poco mas? Porfaa.

Cada nuevo obstáculo es un reto para ir superándose a uno mismo...

Markos1799

Participante

PS2

Mensajes : 364
Puntos : 7937

Localización : Argentina

Nivel de advertencia :

MP

LIKE

DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by elbuhoblanco Tue Dec 31, 2013 10:14 pm

Creo que hablo por muchos cuando digo si se podría poner imagenes y ejemplos.

"Hay que abrir las alas e ir hacia el futuro"

Canal youtuber: <https://www.youtube.com/user/70913scorpion>
Fan page de facebook: <https://www.facebook.com/tenkaichi3modselbuhoblanco>

elbuhoblanco

6 of 12

21/12/2023, 9:13 PM

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications

**elbuhoblanco**

Participante



Mensajes : 426

Puntos : 8453

Nivel de advertencia :

**Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia**

by ShadowThecanine Sun Jan 05, 2014 12:02 am

teniendo en cuenta que hay 8 trajes por personaje..**4 trajes y otro 4 dañado...****161 entre transformaciones...****serian 1288 variaciones... entre trajes vacios y llenos...****probablemente alla mas de 256... mm...****ya que manejamos un valor XAXX...****0AXX... 1AXX... 2AXX...3AXX... etc..****probablemente sea 4096...****mm...****solo digo... ya que estoy asinado prueba en el wii.. y es muy parecido...****sale...****ShadowThecanine**

Leecher



Mensajes : 48

Puntos : 7364

Localización : Sonora, Mexico

Nivel de advertencia :

**Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia**

by Son Goku Tue Jan 28, 2014 10:23 pm

Alguien puede agregar a Ozaru Goku , y depues que se convierta en ssj4 ?

**Son Goku**

Participante

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications

Mensajes : 266
Puntos : 7615

Localización : Peru - Lima
Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by arielo11 Sun Feb 02, 2014 11:51 pm

osea que podemos agregar el choque con teletransportacion cuando queramos? , se podria aplicar en una pelea en modo duelo ? siempre quize intentar hacer ese choque!

"si todos cooperamos..."



arielo11
Leecher



Mensajes : 27
Puntos : 7206

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Son Goku Sat Feb 08, 2014 9:53 pm

Salamander wrote:**El DarkMax wrote:**

Osea que si quiero cambiar el traje de un personaje debo probar con estos codigos 0A00,0A01,0A02,0A03,0A0A,0A0E
0A10,0A11,0A14,0A1A,0A1B, 0A18, 0A12, Etc hasta que tenga el resultado que deseo?

Hay muchos más códigos, son 256 posibilidades!

Yernos tarde ?? cual seria ?



Son Goku
Participante



Mensajes : 266
Puntos : 7615

Localización : Peru - Lima
Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by fernandomaturana2014 Tue Mar 04, 2014 1:00 am

No entiendo nada =(, y no hay imagenes

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications

**fernandomaturana2014**

Leecher



Mensajes : 36

Puntos : 7216

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Invitado Sun Apr 20, 2014 10:04 pm

no entiendo nada de nada, jaja

**Invitado**

Guest

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Invitado Mon Apr 21, 2014 11:15 pm

amigo no entiendo nada con bardock pero Si lo hicieras un poco mas detallado para mi estaria bien

**Invitado**

Guest

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by diegoxD_rhapsody Mon May 12, 2014 4:43 am

Es posible qe en la pelea contra baby, goku gt, primeramente tenga el traje 2 (sin cola), despues aparece majuub, y luego reaparece goku , pero esta vez con cola (traje 1 o 3) ?? .. Seria mas fiel a la serie asi

**diegoxD_rhapsody**

Participante



Mensajes : 241

Puntos : 7489

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by El DarkMax Mon May 12, 2014 5:10 am

diegoxD_rhapsody wrote:

Es posible qe en la pelea contra baby, goku gt, primeramente tenga el traje 2 (sin cola), despues aparece majuub, y luego reaparece goku , pero

[Forumotion](#)[Share :](#)[Welcome Vive](#)[Notifications](#)

No se puede, se tendría que agregar más valores para agregar otro personaje en ese caso, Gokú GT Traje 3.



El DarkMax
Participante



Mensajes : 107
Puntos : 7441

Localización : Tucumán, Argentina

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by SuperZaikor Fri May 23, 2014 10:01 pm

Alguien me puede aser un gran favor en la batalla de Freezer 100% Vs Goku Super Saiyayin lo pueden cambiar y ponerlo que ultile el traje 1 dañado y en la batalla contra el androide 19 que use el traje 1 porfavor alguien que me pueda aser ese favor y de ahi me lo pueden dar como parche? o me puedan pasar los archivos porfavor lo necesito



SuperZaikor
Participante



Mensajes : 59
Puntos : 7077

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Invitado Thu May 29, 2014 5:17 am

yo si se modificar el hud de los personajes del player 1 y 2, alguien puede hacer un tuto de como modificar las imagenes de seleccion de los npersonajes de duleo, yo para hacer mods uso el DBZT3 Model Builder v2.5 es muchiisimo mejor q el 010 editor y mas rapido, alguien puede hacer el tuto de lo q dije



Invitado
Guest

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by mota Sun Jun 29, 2014 10:37 pm

Qual és la pelea contra raditz?



mota
Leecher

Forumotion

Share :

Welcome Vive

Notifications

Mensajes : 8
Puntos : 7167

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by SuperZaikor Fri Aug 01, 2014 12:24 am

Osea si quiero que un personaje no aparezca deveria buscar : 010E 0C00 y en el primer byte deveria poner FF al personaje que no quiero que aparezca?



SuperZaikor
Participante



Mensajes : 59
Puntos : 7077

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by kuvilin07 Mon Aug 04, 2014 8:06 pm

Alguien sabe cual es el byte del mapa planeta tarde?



kuvilin07
Participante



Mensajes : 53
Puntos : 7177

Nivel de advertencia :



LIKE DISLIKE

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by Invitado Tue Sep 16, 2014 1:05 am

y si quiero que alguien en una parte ese sorprendido como hago



Invitado
Guest

Re: [TUTO] Modificar el Modo Historia

by daniel122 Sat Sep 20, 2014 11:36 pm

 LIKE
 DISLIKE

[Free forum](#) | [©phpBB](#) | [Free forum support](#) | [Report an abuse](#)