

[PSV 存档修改器]GoHAN 2.10 使用说明



【版本说明】

GoHAN_2.10.vpk 普通版本，带[游戏](#)列表选择启动

GoHAN_Parallel_2.10.vpk

平行版本，不带[游戏](#)列表选择，可读取搜改 ux0:/savedata_mod/目录下面的存档。

配合第三方软件使用，推荐 savemanager，可导出部分之前不能导出的港中存档，比如伊苏 8 港中等。

【使用教程】

首先，正常进[游戏](#)，读取对应存档，记录下要修改的目标数据。

这里演示 机战 Z 天狱，资金 9999999，改为 8888888。



运行 GoHAN 图标气泡。



弹出 GoHAN 界面。



方向键 上/下 选择对应游戏

方向键 左/右 选择运行模式

运行模式有 4 种，请按实际情况选择：

1 [正版游戏游玩]

2 [正版游戏修改]

3 [破解游戏游玩]

4 [破解游戏修改]

选择好运行模式后，

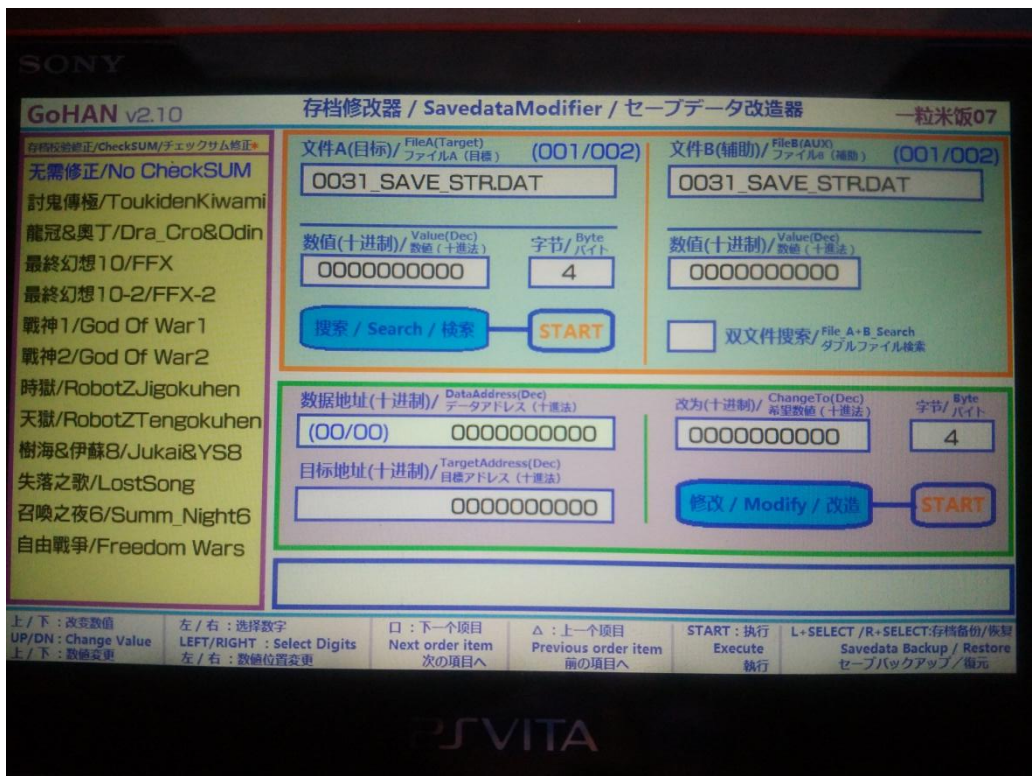
如果，按 START 键启动(首次运行会建立 bak 备份，第一次启动视原始文件大小情况可能稍慢，但保险。)

如果，按 SELECT 键启动，则不建立 bak 备份，直接启动选择的模式。

这里演示修改 正版卡带 机战 Z 天狱 的修改。

所以 运行模式要选择 [正版游戏修改]，然后按 START 或者 SELECT 启动修改模式。

弹出修改器界面。



由于 机战 Z 天狱 存档有 checksum 校验 所以 需要在左侧 [存档校验修正] 栏里选择 [天

狱]

然后用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 [文件 A] 列表栏，进入文件 A 列表选择。

选择好目标存档文件后，用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 搜索[数值]数据栏，
进入数据编辑模式，

方向键 上/下 改变数值 ； 左/右 选择数字位置。

数据编辑完成后，用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 [字节]数据栏，进入字节选择模式，

方向键 上/下 改变数值。

1 字节：0-255

2 字节：0-65535

3 字节：0-16777215

4 字节：0-2147483647（超过这个数，有可能就出现负数了）

字节选择完成后，用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 [搜索]，进入搜索准备模式，
按一下 START 键执行搜索操作。

搜索操作完成后，若无数据匹配，则显示无结果。

若有匹配数据，则显示在 [数据地址] 栏里，

用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 [数据地址]，可用 十字方向键 上下左右选择
某个地址，

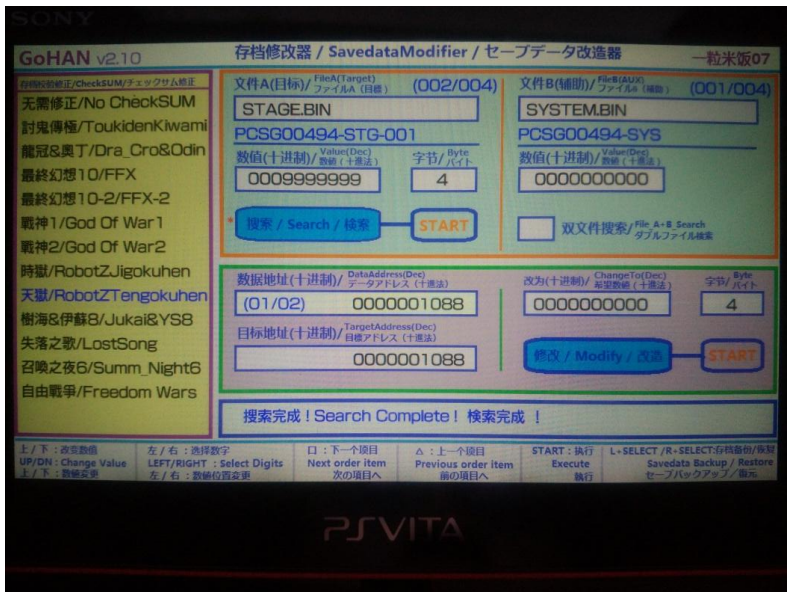
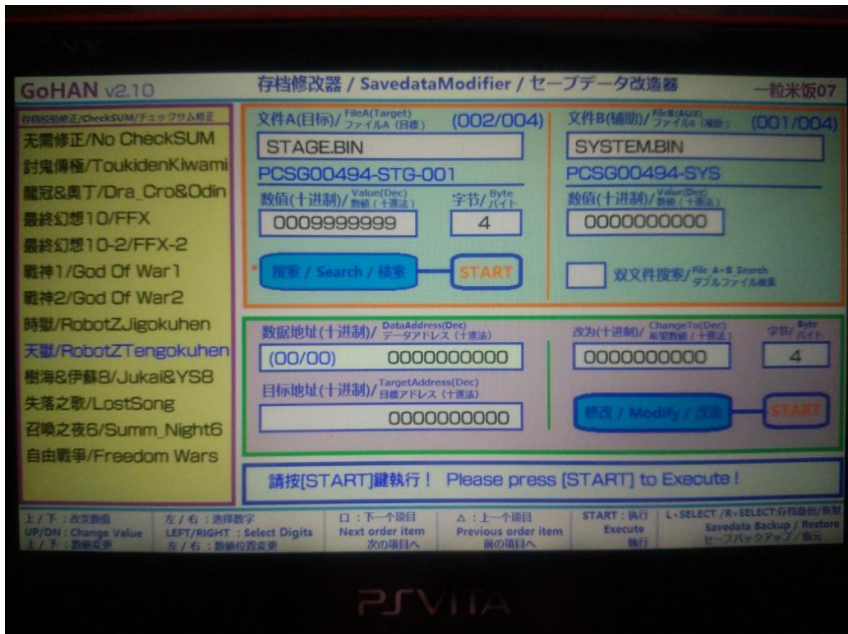
同时选择结果显示在 [目标地址] 中。

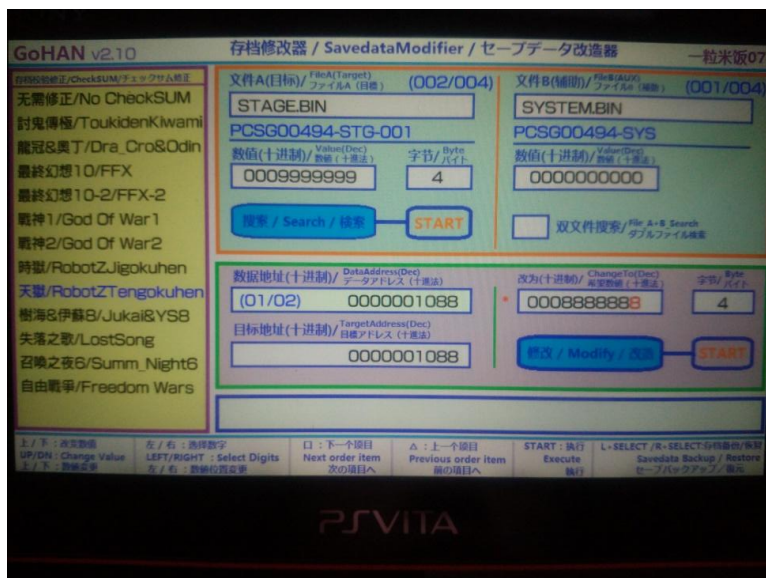
(若已知目标地址，可不需要搜索，选择好文件 A 后，用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 [目标地址]直接用十字方向键上下左右编辑目标地址数据)

[目标地址]准备就绪后，用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 [改为] 的数据栏，

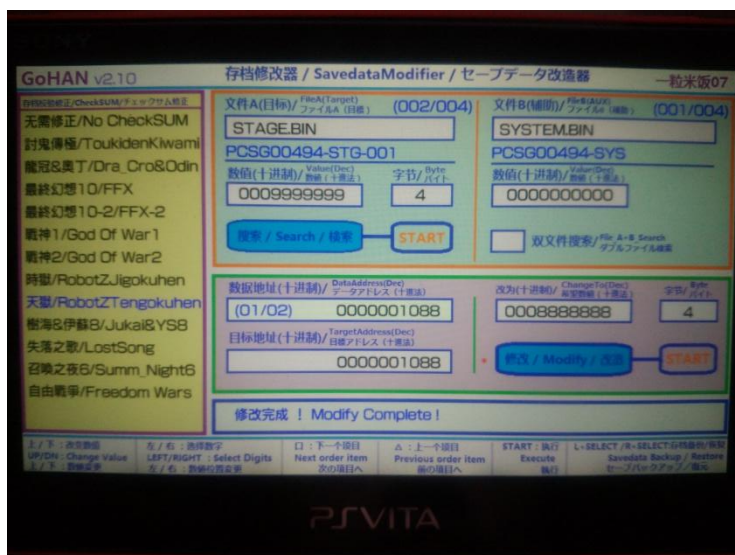
可用 十字方向键 上/下 改变数值； 左/右 改变数字位置。

这里演示编辑为 8888888 (从 9999999 改为 8888888)



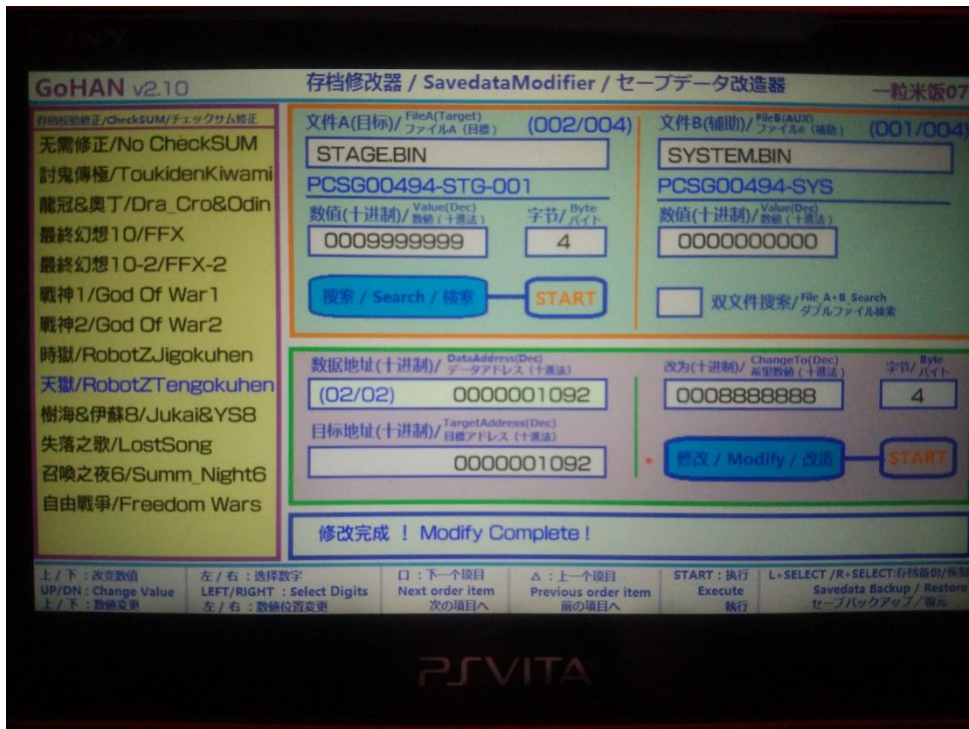


[改为]数据栏就绪后，用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 右侧的 [字节] 数据栏，可用 十字方向键 上/下 改变数值。默认状态下 此处的字节数 与搜索的字节数是相等的。



[字节数]准备就绪后，用手指点击或者 [方块键] 或 [三角键] 选择 [修改] 进入 修改准备模式，

此时，按一下 START 键执行修改操作。(该修改只执行[目标地址]的单个修改，若需要修改多个地址对应值，需要再次改变地址，再执行修改。)



(千万注意：修改存档前，推荐先用 L+SELECT 把存档备份到 ux0:/savedata_bak/文件夹里，然后再执行修改操作，这样，即使修改后的存档损坏了，也可以使用 R+SELECT 恢复回来，无风险。)

修改完成后。

按 PS 键退出修改器。

需要再进一次 GoHAN，把 [修改]运行模式改回对应的 [游玩] 模式，然后进游戏就不弹出修改器了，可以正常游戏。



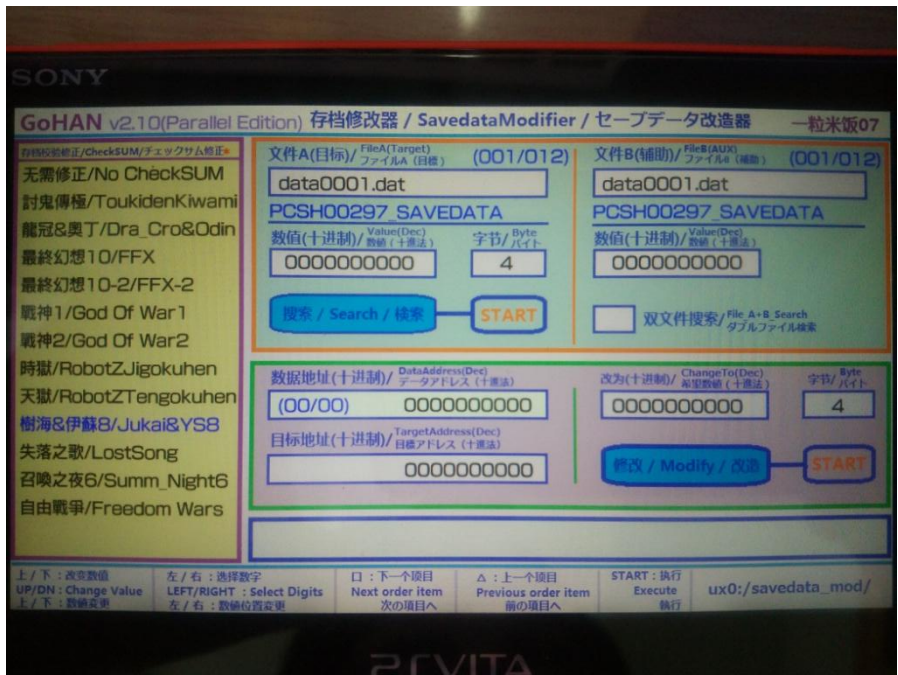
然后，从 GoHAN 选择运行或者 直接点击 [天狱] 气泡，读取刚刚修改的存档，
可以看到，数值从之前的 9999999 变成了 88888888 。



===

GoHAN_Parallel 版本

该版本的作用是读取搜改 ux0:/savedata_mod/文件夹里的存档，这样可以借助其它工具，将部分不能直接读取的**游戏**存档先提取出来(比如部分港中游戏使用日版同名游戏 ID 加解密存档，造成存档无法直接读取)。然后用 VitaShell 把对应存档复制到 ux0:/savedata_mod/ 文件夹里，再打开 GoHAN_Parallel，进行搜改后，再用 VitaShell 复制回去，再使用工具导入回游戏。



by 一粒米饭 07

2016.09.30