

[PSV セーブデータ改造器]GoHAN 2.0 取り扱い説明



【バージョンについて】

GoHAN_2.10.vpk 普通バージョン、改造できるゲームリストを選択できます。

GoHAN_Parallel_2.10.vpk 並行バージョン、改造できるゲームリストを選択できないが、
`ux0:/savedata_mod/`内のセーブデータを読み取ることができます。

他のソフトと配合使用をお勧めします（例えば **savemanager**）。前に導出できないの一部のセーブデータ(**HK バージョン**)を導出できるようになります。例として、**YS8(HK)**。

【使用説明】

まず正常にゲームを起動し、対応したセーブデータを読み取り、改造希望の目標数値を記録します。ここで、**SRW-Z 天獄編**を例として大体の流れを説明します、例えば今の資金

9999999、改造目標 **8888888**



GoHAN アプリを起動します。



GoHAN メインメニューが現れます。



方

向キー 上 / 下 : 対応ゲームを選択

方向キー 左 / 右 : モード選択

運転モードは 4 種類があり、実際使用ケースにより選択してください。

- 1 [正規版ゲーム遊ぶ]
- 2 [正規版ゲーム改造]
- 3 [海賊版ゲーム遊ぶ]
- 4 [海賊版ゲーム改造]

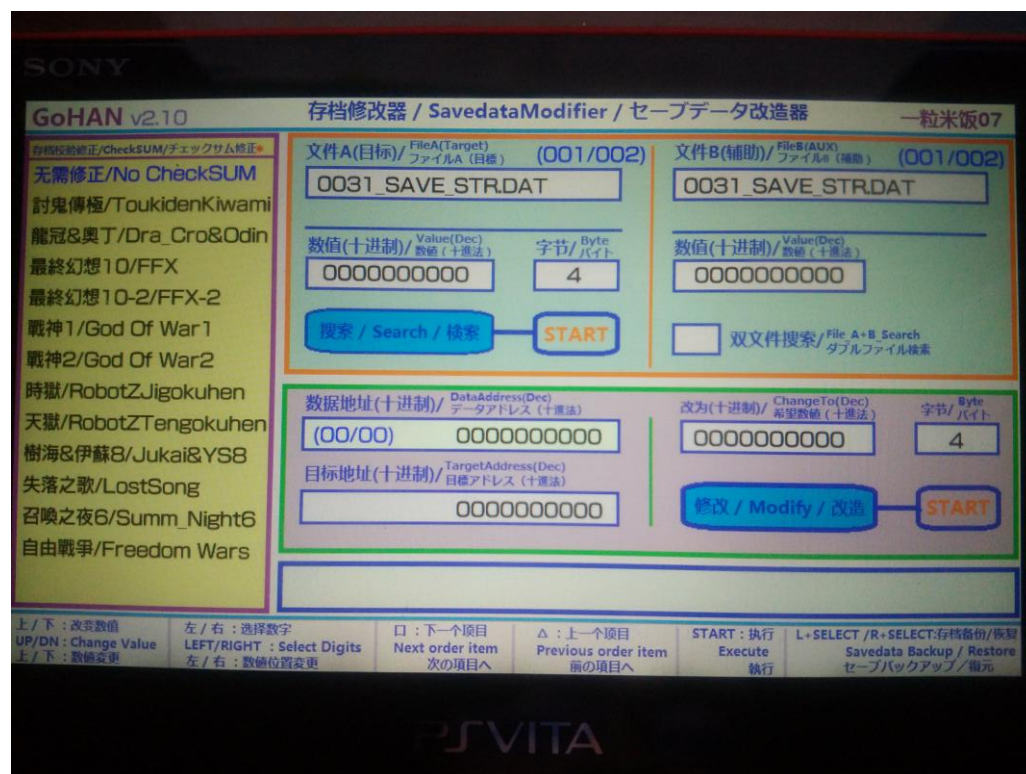
運行モードを選択した後、

START を押して起動します（初回起動する場合 **bak** を作ります、元ファイルのサイズにより時間がかかるかもしれない、でも安全です）

或いは、**SELECT** を押して起動します（**bak** を作らないまま起動します）

ここで、**SRW-Z** 天獄編の正規版ゲーム（カードバージョン）を例として改造見本します。

運行モードに「正規版ゲーム改造」を選び、**START** 或いは **SELECT** で改造モードを起動します。改造メニューが現れます。



天獄編のセーブにはチェックサム（Checksum）があるため、左側「チェックサム修正」

欄の「**SRW-Z** 天獄篇」を選択する必要があります。

次に、指で或いは□(or △)キーで「ファイル **A**」欄に入り、目標ファイルを選びます。

目標セーブデータファイルを決めたら、指で或いは□(or △)キーで「数値（十進法）」

欄にフォーカスして数値編集モードに入ります。

方向キー 上 / 下 : 数値変更 ; 左 / 右 : 数値位置変更

数値編集が完成したら、次に指で或いは□(or △)キーで「バイト」欄に入り、バイト選択に入ります。

方向キー 上 / 下 : 数値変更

1 バイト : 0-255

2 バイト : 0-65535

3 バイト : 0-16777215

4 バイト : 0-2147483647 (この上限値を超えたら、マイナスになる恐れがある)

バイトを決めたら、指で或いは□(or △)キーで「検索」を選択して準備に入り、それから **START** を押すと検索を実行します。

検索した後、該当データがない場合、「**No Results**」との知らせがあります。

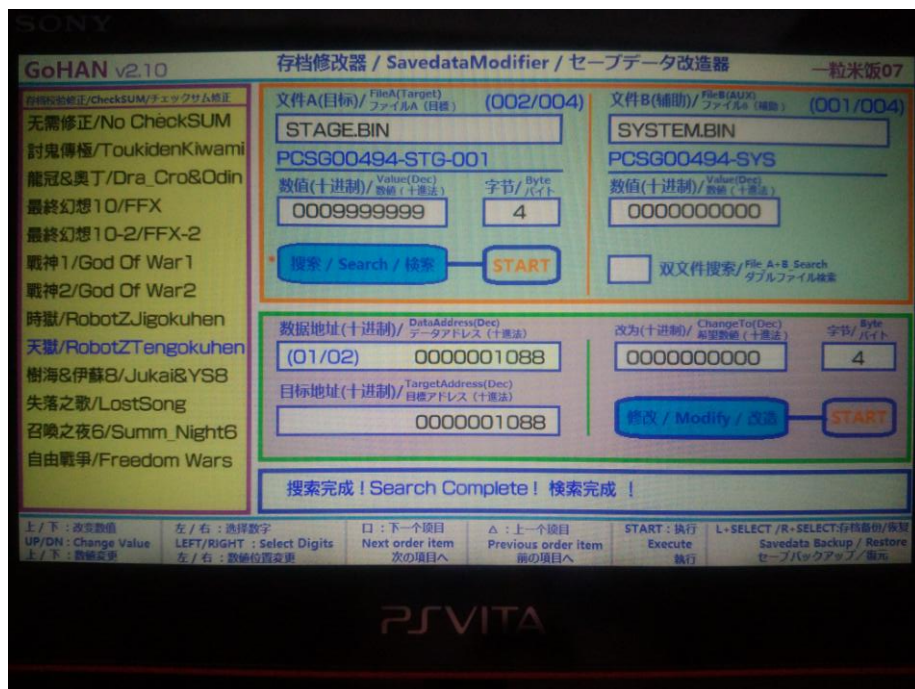
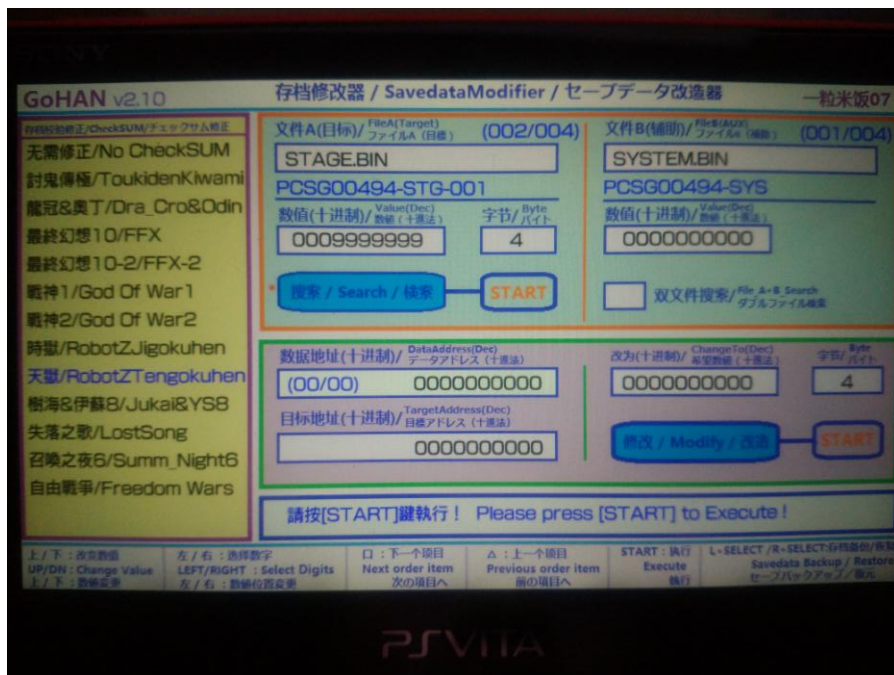
該当データがある場合、該当結果が「データアドレス (十進法)」欄に現れます。

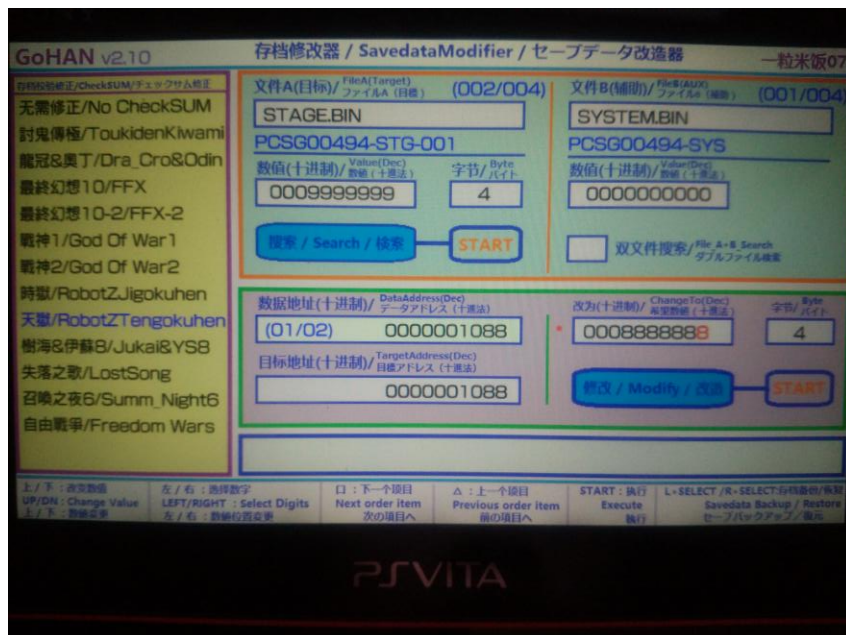
指で或いは□(or △)キーで「データアドレス (十進法)」にフォーカスして、方向キー (上下左右) でアドレスを選択します。

同時に選択したアドレスも「目標アドレス (十進法)」にも反映します。

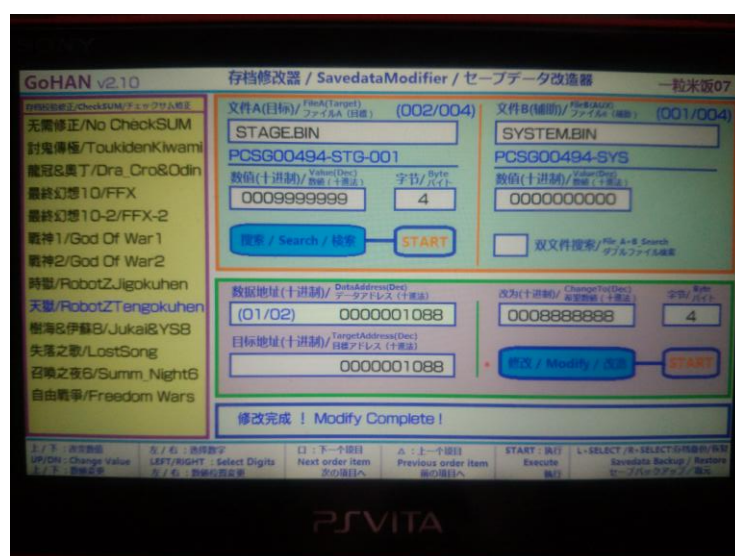
(もし事前に目標アドレスが分かる場合、ファイル **A** を選択した後、検索せずに直接に指で或いは□(or △)キーで「目標アドレス (十進法)」にフォーカスして方向キー (上下左右) で編集することができます)

「目標アドレス」を決めた後、指で或いは□(or △)キーで「希望数値 (十進法)」にフォーカスして方向キー上/下 数値変更 ; 左/右 数値位置変更) で数値を変更することができます。この見本では、**8888888** は希望数値です (**9999999** から **8888888** へ)。

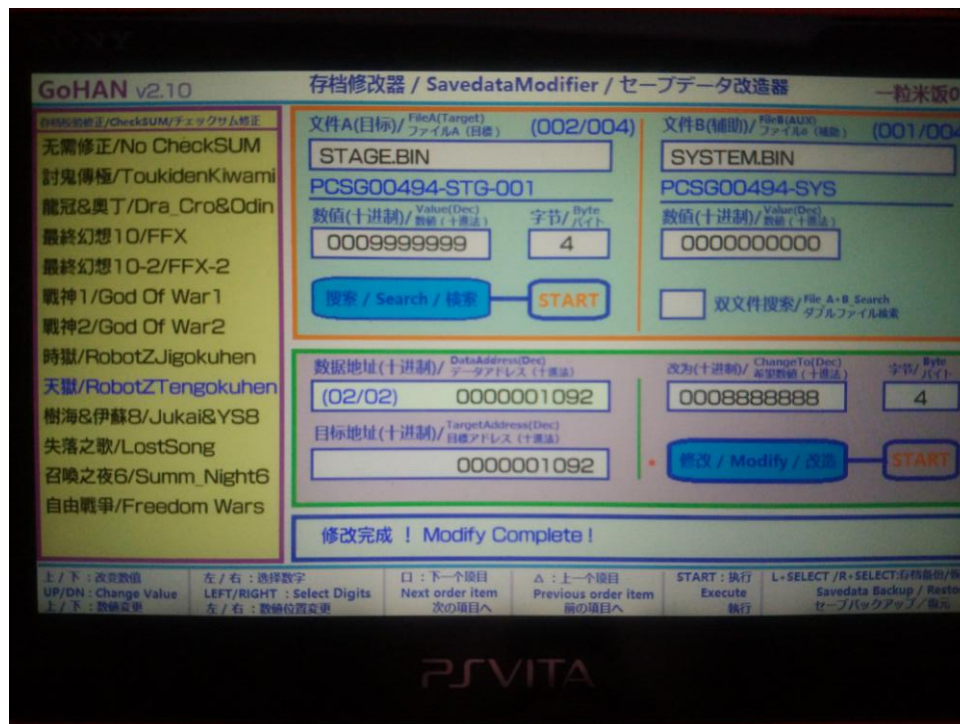




「希望数值（十進法）」を決めた後、指で或いは□(or △)キーで右側の「バイト」欄に
 フォカスして方向キー上/下で数值変更します。デフォルトの場合、このバイト数值は
 検索する際に決められたバイト数值が同じです。



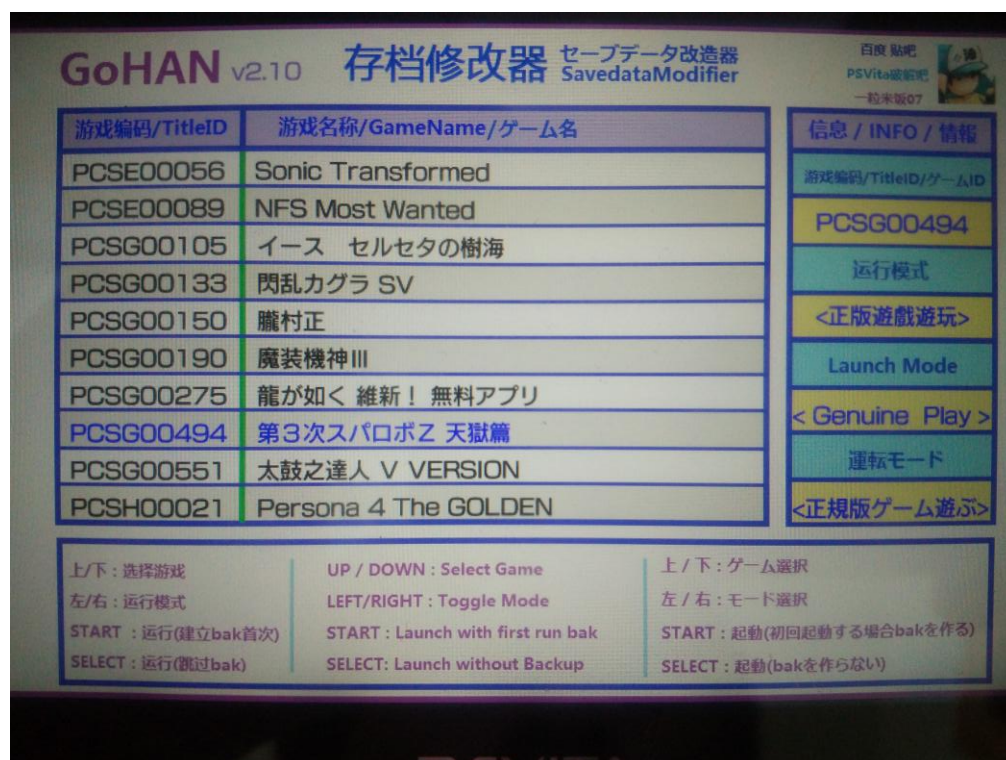
「バイト」を決めた後、指で或いは□(or △)キーで「改造」をタッチして改造準備状態に入ります、その後、**START** を押すと改造を実行します。（この改造は「目標アドレス」に対しての効果が一回限りで、もし複数のアドレスに対して改造したいなら、目標アドレスを変えて改造再実行する必要があります）



（注意：セーブデータを改造する前に、**L+SELECT** でセーブデータを **ux0:/savedata_bak/**へバックアップすることを強くお勧めします。万が一改造でセーブデータが壊れても **R+SELECT** でバックアップしたセーブデータを復元することができます）

改造完成したら、**PS** ボタンで改造器から離れます。

その後、正常にゲームを遊ぶために、もう一回 **GoHAN** アプリを起動し、運行モードを「**XX 改造**」から「**XX 遊ぶ**」に戻す必要があります。



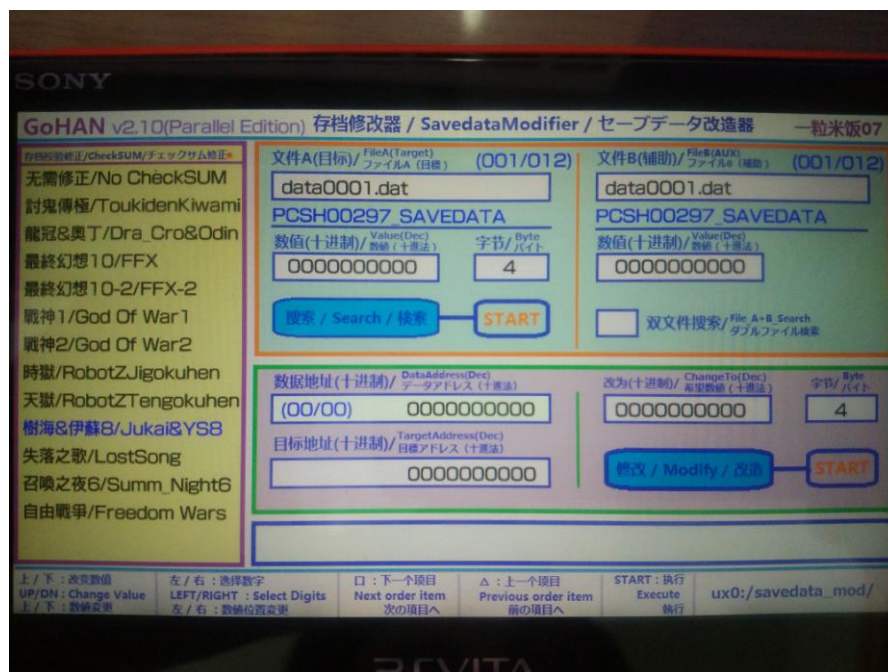
その後、GoHAN アプリ内に起動 或いは PSVITA メニューの「天獄編」アプリを起動して、改造したばかりのセーブを読み取り、ここで、前の 9999999 から 8888888 へ変わりました。改造成功！！



==

GoHAN_Parallel バージョン

この並行バージョンは、`ux0:/savedata_mod/`内のセーブデータを読み取ることができ、他のソフトと配合して使用すれば、前に直接に読み取らないゲームのセーブデータ（例えば一部の **HK** バージョンゲームが日本バージョンと同じゲーム ID を使用して暗号化しただけで、セーブデータを直接に読み取ることができない）を先に導出し、その後 VitaShell で対応したセーブデータを `ux0:/savedata_mod/`内にコピーしてから GoHAN_Parallel を起動して、検索改造を完成したら、また VitaShell で元にコピーしてゲームへ導入されます。



by akiraakito

2016.09.27