

WITAJ WĘDROWCZE. MIŁO MI, ŻE ZDECYDOWAŁEŚ SIĘ ZAGRAĆ W TAK STARĄ I ZAKURZONĄ GRĘ, JAKĄ BEZ WĄTPIENIA JEST TENCHU.

JEST TO JUŻ MÓJ DRUGI, A NA DZIADKA PSXA PIERWSZY POWAŻNY PROJEKT. ZACZYNAJĄC PRACE NAWET NIE PRZYPUSZCZAŁEM ILE MNIE BĘDZIE TO KOSZTOWAĆ CZASU. POSZUKIWAŁEM 'GRY SZYBKIEJ', TYMCZASEM TENCHU OKAZAŁO SIĘ WYMAGAJĄCĄ I NAWET DOBRZE ZABEZPIECZONĄ POZYCJĄ. LWI PAZUR STANOWI EDYCJA GRAFIKI, KTÓREJ W TEJ GRZE JEST NAPRAWDĘ BARDZO DUŻO (BLISKO STO BITMAP), DOŚĆ SKOMPLIKOWANA TABLICA Z POINTERAMI, NIETYPOWE ROZDZIELCZOŚCI DLA PAL, KILKA PSX-EXE (UCIĄŻLIWE PRZY PRACY NAD CRACTRO - ALE O TYM TO JUŻ WIE NAJLEPIEJ SAM FFGRIEVER, DZIĘKI KTÓREMU POWSTAŁ PRELOADER) JAK I DOŚĆ KŁOPOTLIWE LEAP SEKTORY.

DLACZEGO AKURAT TENCHU? ODPOWIEDŹ JEST PROSTA: JEST TO JEDNA Z MOICH ULUBIONYCH, A JEDNOCZEŚNIE PIERWSZYCH GIER NA PSXA. DRUGI POWÓD TO FAKT, ŻE KAŻDY BIERZE SIĘ ZA BARDZO DOBRE, GŁOŚNE, ZNANE I KASOWE POZYCJE - JA POSTANOWIŁEM UDERZYĆ W COŚ BARDZIEJ, MOŻE NIE TYLE NISZOWEGO CO PO PROSTU MNIEJ ZNANEGO.

SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE DOTYCZĄCE MODYFIKACJI, ŁATY, BUDOWY OBRAZU, PATCHOWANIA ITP. ZNAJDZIESZ NA KOLEJNYCH STRONACH.

UWAGA: ZARÓWNO PATCH JAK I SPATCHOWANA KOPIA SĄ LEGALNE JEDYNIE W PRZYPADKU POSIADANIA ORYGINALNEGO TENCHU STEALTH ASSASSINS W PAL (SLES_013.74)! TŁUMACZENIE LISTY DIALOGOWEJ JAK I MODYFIKACJE GRAFIKI WYKONANE SĄ PRZEZ FANÓW I DLA FANÓW. ZA ŁATĘ *NIE* POBIERAMY ABSOLUTNIE ŻADNYCH OPŁAT, PODOBNIE JAK Z KOPIĄ, KTÓREJ NIE UDOSTĘPNIAMY, A KTÓRĄ TRZEBA PRZYGOTOWAĆ WE WŁASNYM ZAKRESIE Z ORYGINALNEGO NOŚNIKA. INFORMUJĘ RÓWNIEŻ IŻ AUTORZY NIE MAJĄ NIC WSPÓLNEGO Z ROZPOWSZECHNIONYMI W SIECI JAK I NA PIRACKIM RYNKU, KOPII. MAM NADZIEJĘ, ŻE TO JEST JASNE JAK SŁOŃCE I ŻADEN NADGORLIWY - OBROŃCA MORALNOŚCI - NIE BĘDZIE MIEĆ ZAPĘDÓW ZAPROWADZENIA MOJEJ SKROMNEJ OSOBY PRZED OBLICZE PROKURATORA (A W CZASACH KIEDY ZAMYKA SIĘ LUDZI ZA FANOWSKIE TŁUMACZENIA FILMÓW, NADINTERPRETACJA NASZYCH INTENCJI NIE JEST WCALE TAKA NIEPRAWDOPODOBNA).

- BERION

16-VI-2007

TWORZENIE OBRAZU *.BIN / *.CUE

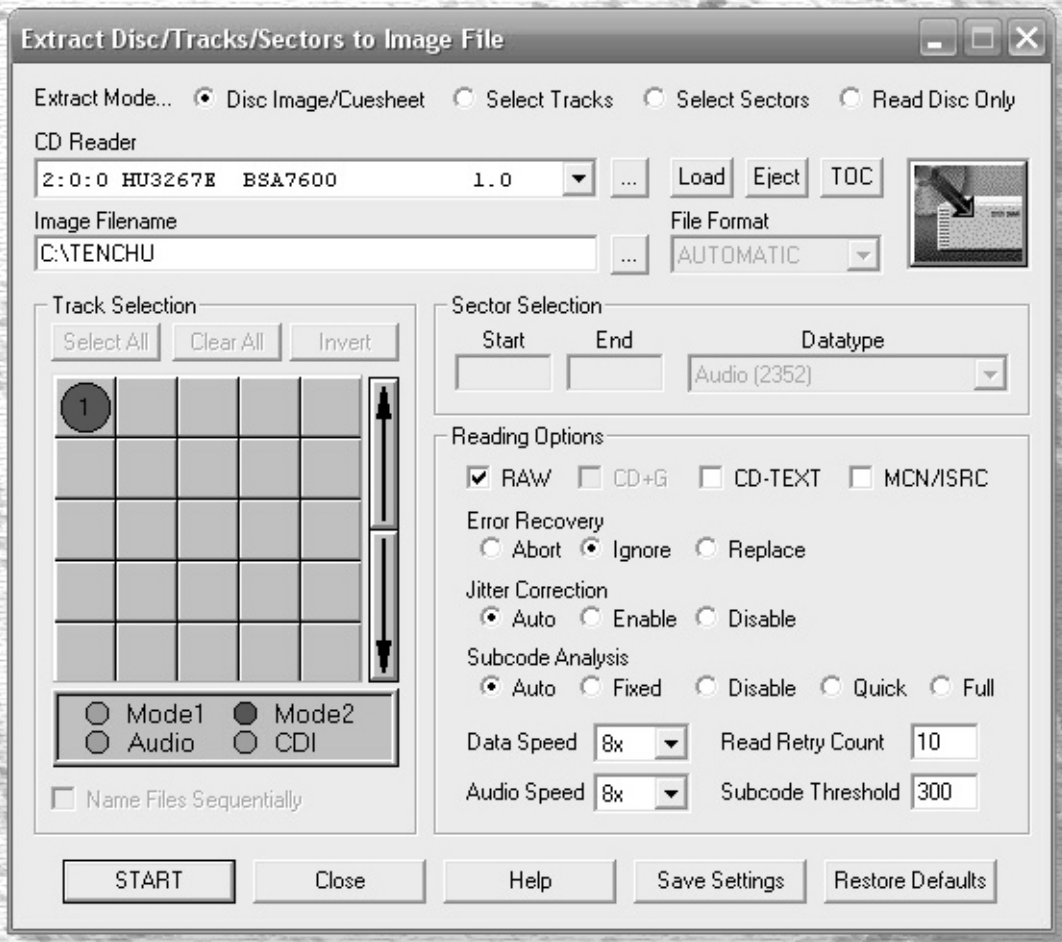
PIERWSZE CO NALEŻY UCZYNIĆ TO WYKONAĆ OBRAZ Z NASZEGO ORYGINALNEGO TENCHU - STEALTH ASSASSINS

PATCH ZOSTAŁ PRZYGOTOWANY NA OBRAZIE BINARNYM I TAKI TEŻ POLECAM. DO TEGO CELU MOŻEMY UŻYĆ NP. PROGRAMU CDRWIN (OD GOLDENGAWK). APLIKACJA TA JEST KOMERCYJNA, JEDNAK W ZUPEŁNOŚCI NAM WYSTARCZY I WERSJA TRIAL Z TEORETYCZNYM OGRANICZENIEM PRĘDKOŚCI ODCZYTU/NAGRYWANIA DO x1 (TEORETYCZNYM, PONIEWAŻ ZOSTANIE WYBRANA NAJNIŻSZA MOŻLIWA PRĘDKOŚĆ NASZEJ NAGRYWARKI). WADĄ TEGO PROGRAMU JEST NIEWIELKA ILOŚĆ OBSŁUGIWANYCH NAPĘDÓW. JAKO ALTERNATYWĘ MOGĘ POLECIĆ ALCOHOL 120% (PROFIL PLAYSTATION LUB PLAYSTATION 2 - BEZ RÓŻNICY, OBA SĄ TAKIE SAME) LUB ISO BUSTER (EXTRACT SESSION W RAW, CZYLI MODE2 PO 2352).

WYBIERAMY OPCJĘ "EXTRACT DISC/TRACKS/SECTORS" :



WYBIERAMY NAPĘD Z PŁYTĄ I MIEJSCE DOCELOWE NA NASZ IMAGE. WSZYSTKIE OPCJE ODCZYTU USTAWIAMY IDENTYCZNIE JAK NA PONIŻSZYM OBRAZKU :



PATCHOWANIE OBRAZU

SPOLSZCZENIE PODZIELONE JEST NA KILKA PATCHY. ZE WZGLĘDU NA MODYFIKACJĘ TOC I RELOKACJI NIEKTÓRYCH PLIKÓW, KAŻDĄ Z ŁATEK APLIKUJEMY W ODPOWIEDNIEJ KOLEJNOŚCI.

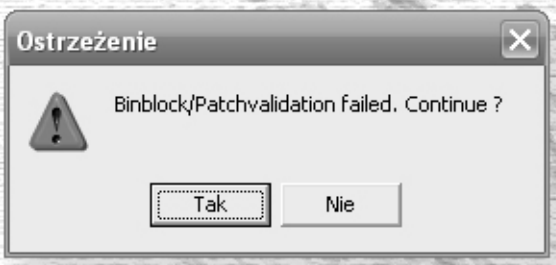
ABY UNIKNĄĆ ZBĘDNYCH PYTAŃ I NIEPOROZUMIEŃ, RADZĘ DOKŁADNIE I UWAŻNIE PRZECZYTAĆ TĄ STRONĘ.

PIERWSZY PATCH JAKI NALEŻY NAŁOŻYĆ TO PATCH PODSTAWOWY, CZYLI:

TENCHU-SA_PL_BTEP-FFG_V1.0.PPF.

ZE WZGLĘDU NA ROZMIAR ŁATY, A CO ZA TYM IDZIE - ILOŚĆ ZMIAN, MOŻE TO POTRWAĆ NAWET DO KILKU MINUT. DRUGIM PATCHEM, JUŻ OPCJONALNYM, JEST EVENT_J.PPF, KTÓRY ZMIENIA DUBBING W SCENKACH LICZONYCH Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO NA JAPOŃSKI. DLACZEGO ZATEM OPCJONALNY? PONIEWAŻ PRZETŁUMACZONA LISTA DIALOGOWA NIE JEST ZSYNCHRONIZOWANA Z LEKTOREM ZE WZGLĘDU NA RÓŻNICE W CZASIE TRWANIA POSZCZEGÓLNYCH SEKWENCJI DIALOGÓW I RÓŻNICE W ANGIELSKIM TŁUMACZENIU. KOLEJNYM POWODEM JEST KILKUKROTNE WYSYPANIE GRY DO DEBUG MENU. PODSUMOWUJĄC: TEN PATCH JEST PÓKI CO TYLKO CIEKAWOSTKĄ.

UWAGA: PODCZAS NAKŁADANIA TEJ ŁATY DOSTANIEMY NASTĘPUJĄCY KOMUNIKAT - ZATWIERDZAMY.



WYBIERAMY NASZĄ ŁATĘ I OBRAZ, PO CZYM KLIKAMY W PANEL 'ZAPISZ'. PO CHWILI PROGRAM SPATCHUJE IMAGE. POSTĘPUJEMY TAK Z KAŻDĄ ŁATĄ.

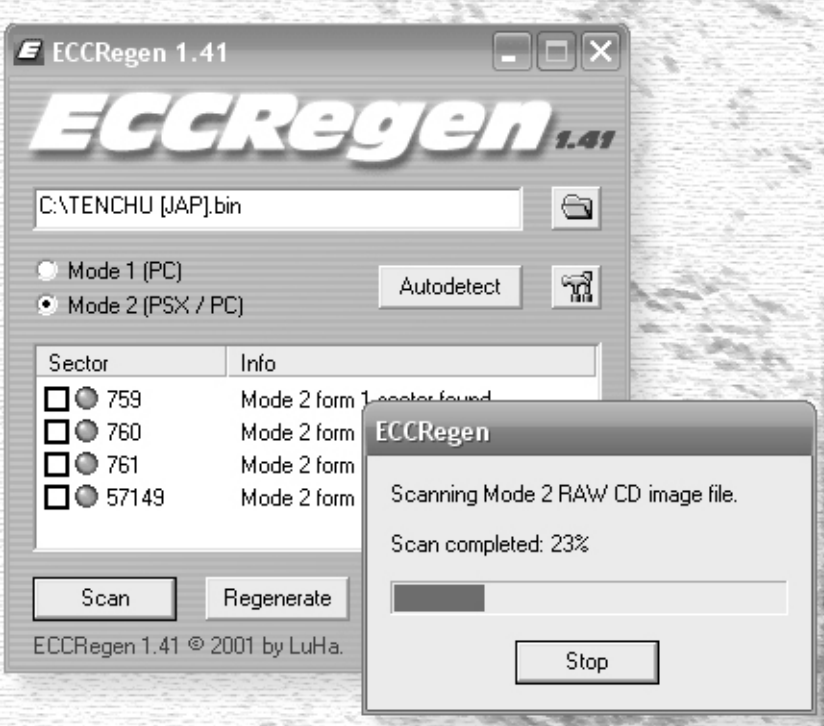


SPATCHOWANY OBRAZ BĘDZIE WIĘKSZY NIŻ PIERWOTNY ! JEST TO ABSOLUTNIE NORMALNE ZJAWISKO - TAK JEST AKURAT SKONTRUOWANA NASZA ŁATA.

NAPRAWA ECC/EDC

ZANIM ZABIERZEMY SIĘ ZA WYPALANIE GRY (PSX) LUB PAKOWANIE DO *.PBP (PSP), NALEŻY POPRAWIĆ WSZYSTKIE DANE KOREKCYJNE W OBRAZIE. CO PRAWDA JA JUŻ O TO ZADBAŁEM W PATCHU, ALE DLA PEWNOŚCI WARTO PRZESKANOWAĆ OBRAZ NA ICH OKOLICZNOŚĆ. JEŚLI PROGRAM WYKRYJE TAKIE BLOKI TRZEBA JE KONIECZNIE POPRAWIĆ W PRZECIWNYM RAZIE KONSOLA LUB EMULATOR MOŻE SIĘ W TYM MIEJSCU ZAWIESIĆ!

URUCHAMIAMY PROGRAM I WYBIERAMY NASZ OBRAZ. POWINIEN OD RAZU SIĘ WCZYTAĆ W MODE2. KLIKAMY W PANEL SCAN.



KLIKAMY PRAWYM PRZYCISKIEM MYSZY NA DOWLNYM SEKTORZE I WYBIERAMY OPCJĘ "CHECK ALL". KLIKAMY W PANEL "REGENERATE".



PSX-PL TEAM



SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

DLA WSZYSTKICH OSÓB, KTÓRE WSPIERAŁY MNIE I MÓJ PROJEKT - W SZCZEGÓLNOŚCI DLA FFGRIEVERA ZA NAPISANIE PRELOADERA JAK I MASTAHPL, DOCENT14, FIREFIGHTER999 I OCZYWIŚCIE AZRAILLE ZA PORADY W TŁUMACZENIU.

DZIĘKUJĘ RÓWNIEŻ WSZYSTKIM, GRACZOM ZA ZGŁASZANE BŁĘDY, TESTY I UWAGI.