

# TR3: Arreglo del secreto extra

Por SuiKaze Raider – v1.0.0.0

## Índice

Requisitos .....	1
Cómo encontrarlo .....	1
Arreglar el secreto extra .....	3
Aplicar el parche en PlayStation .....	4
Listado de secretos personalizado .....	4
PC: Diferencias entre la v1.0 y la v1.1 .....	6
PlayStation: Diferencias entre la v1.0 y la v1.1 europeas .....	6

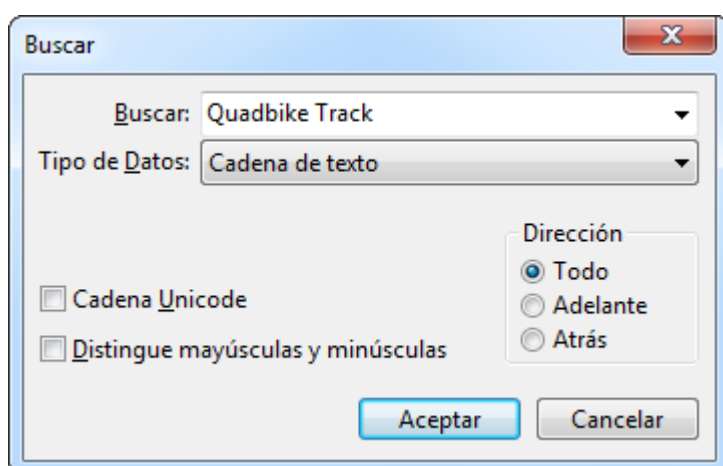
## Requisitos:

Necesitamos un editor hexadecimal, para este tutorial utilizaremos el programa [HxDen](#). También necesitaremos un ejecutable de Tomb Raider III o Tomb Raider III Gold.

Para el parche/mod para PlayStation necesitaremos el programa [PSX-Mode2](#) por CUE. Como alternativa, podríamos utilizar algún editor de imágenes de CD como CDMage; otros programas podrían corromper la imagen de CD del juego.

## Cómo encontrarlo:

Buscamos la cadena de texto “*Quadbike Track*” haciendo clic en “*Buscar*” y luego en “*Buscar*”. Ahora escribimos “*Quadbike Track*” en la cuadro de texto “*Buscar*”, seleccionamos “*Cadena de texto*” como “*Tipo de dato*”, en “*Dirección*” seleccionamos “*Todo*” y hacemos clic en el botón “*Aceptar*”.



A partir del byte previo a esta cadena de texto contamos hacia atrás 64 bytes en la edición de PC ó 260 bytes en la de PlayStation para encontrar el inicio del listado de secretos.

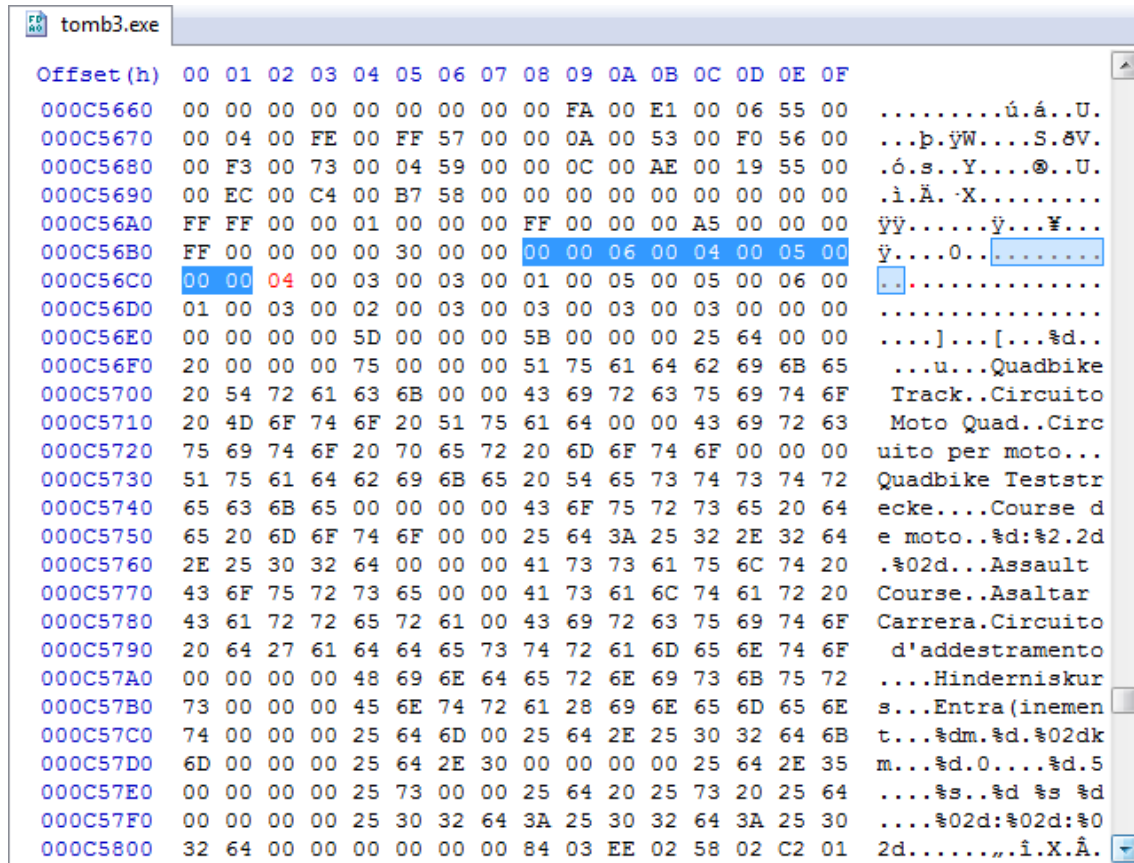
Offset(h)	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	
000C5660	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FA	00	E1	00	06	55	00	.....ú.á..U.
000C5670	00	04	00	FE	00	FF	57	00	00	0A	00	53	00	F0	56	00	...p.ýW....S.šV.
000C5680	00	F3	00	73	00	04	59	00	00	0C	00	AE	00	19	55	00	.ó.s..Y....@..U.
000C5690	00	EC	00	C4	00	B7	58	00	00	00	00	00	00	00	00	00	.ì.Ä.·X.....
000C56A0	FF	FF	00	00	01	00	00	00	FF	00	00	00	A5	00	00	00	ÿÿ.....ÿ...Ÿ...
000C56B0	FF	00	00	00	00	30	00	00	00	00	06	00	04	00	05	00	ÿ....0... ..
000C56C0	00	00	03	00	03	00	03	00	01	00	05	00	05	00	06	00	.....
000C56D0	01	00	03	00	02	00	03	00	03	00	03	00	03	00	00	00	.....
000C56E0	00	00	00	00	5D	00	00	00	5B	00	00	00	25	64	00	00	...]....[...%d..
000C56F0	20	00	00	00	75	00	00	00	51	75	61	64	62	69	6B	65	...u...Quadbike
000C5700	20	54	72	61	63	6B	00	00	43	69	72	63	75	69	74	6F	Track..Circuito
000C5710	20	4D	6F	74	6F	20	51	75	61	64	00	00	43	69	72	63	Moto Quad..Circ
000C5720	75	69	74	6F	20	70	65	72	20	6D	6F	74	6F	00	00	00	uito per moto...
000C5730	51	75	61	64	62	69	6B	65	20	54	65	73	74	73	74	72	Quadbike Teststr
000C5740	65	63	6B	65	00	00	00	00	43	6F	75	72	73	65	20	64	ecke....Course d
000C5750	65	20	6D	6F	74	6F	00	00	25	64	3A	25	32	2E	32	64	e moto...%d:%2.2d
000C5760	2E	25	30	32	64	00	00	00	41	73	73	61	75	6C	74	20	.%02d...Assault
000C5770	43	6F	75	72	73	65	00	00	41	73	61	6C	74	61	72	20	Course..Asaltar
000C5780	43	61	72	72	65	72	61	00	43	69	72	63	75	69	74	6F	Carrera.Circuito
000C5790	20	64	27	61	64	64	65	73	74	72	61	6D	65	6E	74	6F	d'addestramento
000C57A0	00	00	00	00	48	69	6E	64	65	72	6E	69	73	6B	75	72	....Hinderniskur
000C57B0	73	00	00	00	45	6E	74	72	61	28	69	6E	65	6D	65	6E	s...Entra(inemen
000C57C0	74	00	00	00	25	64	6D	00	25	64	2E	25	30	32	64	6B	t...%dm.%d.%02dk
000C57D0	6D	00	00	00	25	64	2E	30	00	00	00	00	25	64	2E	35	m...%d.0....%d.5
000C57E0	00	00	00	00	25	73	00	00	25	64	20	25	73	20	25	64	....%s...%d %s %d
000C57F0	00	00	00	00	25	30	32	64	3A	25	30	32	64	3A	25	30	....%02d:%02d:%0
000C5800	32	64	00	00	00	00	00	00	84	03	EE	02	58	02	C2	01	2d.....".ì.X.Ä.

En esta imagen puedes ver la lista seleccionada en Tomb Raider III en su versión 1.1 inglesa para PC.

Cada elemento de este listado utiliza 2 bytes por valor (Es un Array de 16 bits con signo) Esto significa que el primer par de bytes (\$0000) corresponde al Hogar de Lara, el siguiente al primer nivel, etc. Este listado tiene 21 elementos y su tamaño es de 42 bytes (Hogar de Lara + 20 niveles =  $21 * 2 = 42$  bytes)

### Arreglar el secreto extra:

Una vez hayamos encontrado el listado de secretos, contamos 10 bytes (Hogar de Lara + 4 cuatro niveles previos =  $5 * 2 = 10$  bytes) desde el comienzo del listado. El valor por defecto en este nivel es de 3, lo cambiamos a 4.



Offset (h)	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	
000C5660	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FA	00	E1	00	06	55	00	.....ú.á..U.
000C5670	00	04	00	FE	00	FF	57	00	00	0A	00	53	00	F0	56	00	...p.ýW....S.šV.
000C5680	00	F3	00	73	00	04	59	00	00	0C	00	AE	00	19	55	00	.ó.s..Y....@..U.
000C5690	00	EC	00	C4	00	B7	58	00	00	00	00	00	00	00	00	00	.i.Ä.-X.....
000C56A0	FF	FF	00	00	01	00	00	00	FF	00	00	00	A5	00	00	00	ÿÿ.....ÿ...Ÿ...
000C56B0	FF	00	00	00	00	30	00	00	00	00	06	00	04	00	05	00	ÿ....0.. .....
000C56C0	00	00	04	00	03	00	03	00	01	00	05	00	05	00	06	00	... .....
000C56D0	01	00	03	00	02	00	03	00	03	00	03	00	03	00	00	00	.....
000C56E0	00	00	00	00	5D	00	00	00	5B	00	00	00	25	64	00	00	....]...[...%d..
000C56F0	20	00	00	00	75	00	00	00	51	75	61	64	62	69	6B	65	...u...Quadbike
000C5700	20	54	72	61	63	6B	00	00	43	69	72	63	75	69	74	6F	Track..Circuito
000C5710	20	4D	6F	74	6F	20	51	75	61	64	00	00	43	69	72	63	Moto Quad..Circ
000C5720	75	69	74	6F	20	70	65	72	20	6D	6F	74	6F	00	00	00	uito per moto...
000C5730	51	75	61	64	62	69	6B	65	20	54	65	73	74	73	74	72	Quadbike Teststr
000C5740	65	63	6B	65	00	00	00	00	43	6F	75	72	73	65	20	64	ecke....Course d
000C5750	65	20	6D	6F	74	6F	00	00	25	64	3A	25	32	2E	32	64	e moto...%d:%2.2d
000C5760	2E	25	30	32	64	00	00	00	41	73	73	61	75	6C	74	20	.%02d...Assault
000C5770	43	6F	75	72	73	65	00	00	41	73	61	6C	74	61	72	20	Course..Asaltar
000C5780	43	61	72	72	65	72	61	00	43	69	72	63	75	69	74	6F	Carrera.Circuito
000C5790	20	64	27	61	64	64	65	73	74	72	61	6D	65	6E	74	6F	d'addestramento
000C57A0	00	00	00	00	48	69	6E	64	65	72	6E	69	73	6B	75	72	...Hinderniskur
000C57B0	73	00	00	00	45	6E	74	72	61	28	69	6E	65	6D	65	6E	s...Entra(inemen
000C57C0	74	00	00	00	25	64	6D	00	25	64	2E	25	30	32	64	6B	t...%dm.%d.%02dk
000C57D0	6D	00	00	00	25	64	2E	30	00	00	00	00	25	64	2E	35	m...%d.0....%d.5
000C57E0	00	00	00	00	25	73	00	00	25	64	20	25	73	20	25	64	....%s.%d %s %d
000C57F0	00	00	00	00	25	30	32	64	3A	25	30	32	64	3A	25	30	....%02d:%02d:%0
000C5800	32	64	00	00	00	00	00	00	84	03	EE	02	58	02	C2	01	2d.....i.X.Ä.

Para terminar, hacemos clic en el menú “*Archivo*” y posteriormente en “*Guardar*” para guardar los cambios. El juego calculará el total automáticamente. Ahora tendremos 4 secretos en el nivel “*Villa Costera*” (Nombre en la traducción original) y 60 como total.

### Aplicar el parche en PlayStation:

Lo primero de todo, tenemos que encontrar el ejecutable del juego. A continuación tienes una tabla con los nombres de todos los ejecutables:

ID y nombre del archivo	Región	Idioma
SLES_016.49	PAL / Europa	Inglés (Británico)
SLES_016.82	PAL / Europa	Francés
SLES_016.83	PAL / Europa	Alemán
SLES_016.84	PAL / Europa	Italiano
SLES_016.85	PAL / Europa	Español
SLUS_006.91	NTSC-U / América	Inglés (EEUU)
SLPM_861.96	NTSC-J / Japón	Japonés
SLPM_861.97	NTSC-J / Japón	Inglés (Japón)

Extraemos el ejecutable del juego montando la imagen de CD o mediante un editor de imágenes de CD como CDMage. Buscamos el listado de secretos y aplicamos el parche como he explicado en pasos anteriores. Ahora, para reinsertar el archivo podemos utilizar el CDMage o el PSX-Mode-2.

Para hacerlo con PSX-Mode-2: Creamos un archivo \*.txt y utilizamos esta sintaxis:

```
psx-mode2.exe "<archivo_de_la_imagen_de_cd>"  
"\<ruta_del_archivo_en_el_cd>" "<ruta_del_archivo_modificado>"
```

Por ejemplo:

```
psx-mode2.exe "tomraider3.bin" "\SLES_016.85" ".\SLES_016.85"
```

Lo renombramos como \*.bat y lo ejecutamos.

### Listado de secretos personalizado:

Con este método podemos personalizar el listado de secretos para nuestros niveles de autor. Recuerda que los valores deben estar en hexadecimal. Por ejemplo, si queremos poner 10 secretos, el valor será \$000A, pero debemos invertir los pares de bytes, esto significa que debemos poner "0A 00" (Utiliza Little Endian) Podemos utilizar la calculadora de Windows en modo Programador para realizar la conversión.

#### Algunas recomendaciones:

- Mantén el valor \$0000 en el Hogar de Lara.
- No utilices valores negativos, como por ejemplo: \$FFFF (-1)
- Ponle a todos los niveles sin utilizar cero secretos.

## Array con el número de secretos (En Pseudo-C):

Tomb Raider III (El nombre de los niveles son de la traducción original)

```
sint16 Numero_de_secretos_por_nivel[21] = {
    0, //Hogar de Lara.
    6, //Jungla.
    4, //Ruinas del Templo.
    5, //El Río Ganges.
    0, //Cuevas de Kaliya.
    3, //Villa Costera.
    3, //Lugar Accidente.
    3, //Madubu Gorge.
    1, //Templo de Puna.
    5, //Muelle Thames.
    5, //Aldwych.
    6, //Verja de Lud.
    1, //Ciudad.
    3, //Desierto de Nevada.
    2, //Compuesto Alta Seguridad.
    3, //Área 51.
    3, //Antártida.
    3, //Minas RX-Tech.
    3, //Ciudad Perdida de Tinnos.
    0, //Caverna del Meteorito.
    0 //Todos Santos.
};
```

Tomb Raider III Gold (El nombre de los niveles son de la traducción original)

```
sint16 Numero_de_secretos_por_nivel[21] = {
    0, //Casa de Lara.
    3, //Baile escocés.
    3, //Guarida de Willard.
    3, //Acantilado de Shakespeare.
    3, //Durmiendo con peces.
    3, //CASA DE LOCOS...!
    0, //Reunión.
    3, //Nivel 07 (No utilizado)
    1, //Nivel 08 (No utilizado)
    5, //Nivel 09 (No utilizado)
    5, //Nivel 10 (No utilizado)
    6, //Nivel 11 (No utilizado)
    1, //Nivel 12 (No utilizado)
    3, //Nivel 13 (No utilizado)
    2, //Nivel 14 (No utilizado)
    3, //Nivel 15 (No utilizado)
    3, //Nivel 16 (No utilizado)
    3, //Nivel 17 (No utilizado)
    3, //Nivel 18 (No utilizado)
    0, //Nivel 19 (No utilizado)
    0 //Nivel 20 (No utilizado)
};
```

**PC: Diferencias entre la v1.0 y la v1.1:**

- En la v1.0 la música era reproducida en pequeños bucles. Este error fue subsanado en la v1.1.
- Los siguientes niveles fueron actualizados: antarctic.tr2, crash.tr2, jungle.tr2, office.tr2, quadchas.tr2, rapids.tr2, roofs.tr2 y temple.tr2.

Niveles actualizados:

Archivo	Tamaño en la v1.0	Tamaño en la v1.1
data\antarctic.tr2	3433 Kb	3433 Kb
data\crash.tr2	3254 Kb	3254 Kb
data\jungle.tr2	3282 Kb	3282 Kb
data\office.tr2	2447 Kb	2447 Kb
data\quadchas.tr2	3059 Kb	3059 Kb
data\rapids.tr2	3075 Kb	3074 Kb
data\roofs.tr2	3496 Kb	3496 Kb
data\temple.tr2	3106 Kb	3106 Kb

**PlayStation: Diferencias entre la v1.0 y la v1.1 europeas:**

- En la v1.0 el ejecutable pesa 550Kb y en la v1.1 pesa 552Kb.
- En la v1.1 se incluyeron los archivos: cuts\j.psx y data\kanji.psx.
- Todas las cinemáticas y niveles fueron actualizados. 11 de los 21 niveles tienen un tamaño diferente.

Niveles actualizados con diferente tamaño:

Archivo	Tamaño en la v1.0	Tamaño en la v1.1
data\antarctic.psx	1956 Kb	1952 Kb
data\chamber.psx	1754 Kb	1740 Kb
data\city.psx	2011 Kb	2009 Kb
data\crash.psx	1976 Kb	1970 Kb
data\house.psx	1846 Kb	1846 Kb
data\mines.psx	1979 Kb	1977 Kb
data\nevada.psx	1883 Kb	1894 Kb
data\rapids.psx	1899 Kb	1895 Kb
data\roofs.psx	2052 Kb	2048 Kb
data\sewer.psx	1989 Kb	1986 Kb
data\stpaul.psx	1671 Kb	1670 Kb