

# スーパードンキーコング2 ワールドマップエディタ

## 取扱説明書

### 1. このソフトについて

このソフトは SDK2 のワールドマップ情報を編集するためのソフトです。ワールドマップに関する一部の情報は SDK2 editor から変更することが出来ませんが、それだけでは不十分ですので、ワールドマップに関するデータを総合的に編集することを目的に開発いたしました。

### 2. エリア設定の編集

このタブは SDK2 editor の「エリアの設定」を独立させたものです。

- ファイル→開く、あるいは Ctrl+O で ROM を開きます。日本語版 SDK2 の Normal フォーマットのみ対応しています(ヘッダつき ROM は読込時にヘッダを削除します)。後期版 (Ver1.1) もサポートしていますが設定を変更する必要があります。4. を参照してください。
- 左にある一覧から編集したいエリアを選択します。このタブで設定できる項目はほぼすべて SDK2 editor で編集が可能です。
- 右側に選択したエリアの設定値が出ますので、それぞれ正しく書き換えてください。

#### ア. 種別

そのエリアの種類です。0x04~0x10 の偶数を 16 進数で指定してください。

#### イ. X 座標・Y 座標

アイコンの左上の座標です。10 進数で入力してください。

#### ウ. アイコン

アイコンの種類です。16 進数 1 バイトで指定してください。

#### エ. ステージ

そのエリアに紐付けるステージのステージ番号です。16 進数 2 バイトで指定しますが上位バイトは 0 にします。

#### オ. エリア名

エリアの名前です。無効な文字が含まれている場合は書き込み時にスペースに置き換えられます。

#### カ. エリア名謎パラメータ

正体不明の 1 バイトのデータです。標準で 0x3E を指定します。

#### キ. アドレス

エリア設定のアドレスです。データサイズが元のサイズより大きくなった場合のみ変更してください。この項目のみ SDK2 editor では変更できません。

#### ク. 左(右・上・下)へ

種別	E	X座標	20	Y座標	360
アイコン	32	ステージ	0	エリア名	かいぞく船「バッドクルール」
エリア名謎パラメータ	3E	アドレス	CD43		
<b>左</b>		<b>右</b>			
<input type="checkbox"/> 左へ	<input type="checkbox"/> 経路の終点	<input type="checkbox"/> 右へ	<input type="checkbox"/> 経路の終点		
移動先		移動先			
経路番号		経路番号			
<b>上</b>		<b>下</b>			
<input type="checkbox"/> 上へ	<input type="checkbox"/> 経路の終点	<input checked="" type="checkbox"/> 下へ	<input type="checkbox"/> 経路の終点		
移動先		移動先	1		
経路番号		経路番号	0		
<input type="button" value="適用"/>					

チェックを入れるとワールドマップ上で指定された方向に動けるようにします。

#### ケ. 経路の終点

同じ経路を共有するエリアのどちらか一方にこのフラグを設定します。通常どちらに立てても構いません。

#### コ. 移動先

その方向に進むと接続するエリアのエリア番号を指定します。16 進数 2 バイトで指定しますが上位バイトは 0 にします。

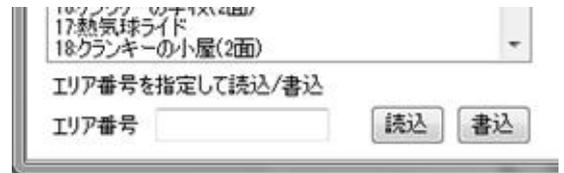
#### サ. 経路番号

その方向に進むときにワールドマップ上を移動する経路を指定します。16 進数 2 バイトで指定します。原作では 0x00~0x6B の 108 経路存在します。

- d. すべての項目を設定し終わったら、[適用]ボタンを押して保存します。このソフトにはサイズチェック機能はありませんので書き込みの際は注意してください。

エリア設定を追加していて一覧に変更したいエリアが無い場合

- a. [エリア番号を指定して読込/書込]の[エリア番号]の欄に、編集したいエリアのエリア番号を入力し、読込ボタンを押します。
- b. 一覧から指定して編集する場合と同じように各種設定項目を設定し、書込ボタンを押して保存します。適用ボタンは使用しないでください。



編集したエリア設定を別のエリアに適用させる場合

- a. 一覧から指定して編集する場合、あるいはエリア番号を指定して編集する場合と同じように各種項目を設定します。
- b. 書込みたいエリア番号を入力して書き込みボタンを押して保存します。適用ボタンは使用しないでください。

### 3. 経路データの編集

ワールドマップ上の移動経路を編集するための機能です。

- a. ファイル→開く、あるいはCtrl+OでROMを開きます。日本語版 SDK2 の Normal フォーマットのみ対応しています(ヘッダつき ROM は読込時にヘッダを削除します)。後期版 (Ver1.1) もサポートしていますが設定を変更する必要があります。4. を参照してください。
- b. 経路番号を入力し、[マップ]から適当なマップを選びます。このマップはプレビュー用に使用するだけで、実際に書き込むデータとは一切関係ありません。
- c. まず[経路情報]の項目を設定します。これを先に設定しなければデータが破損しますので注意してください。

#### ア. アドレス

経路データを格納しているアドレスです。データサイズが元のサイズを超えたなど、特段の理由が無い限り変更しないでください。

#### イ. 経由地数

経路の始点と終点を除いた折れ線の頂点の数です。0 を指定すると始点と終点を直接直線で結びます。0~255 以内の10進数で指定してください。

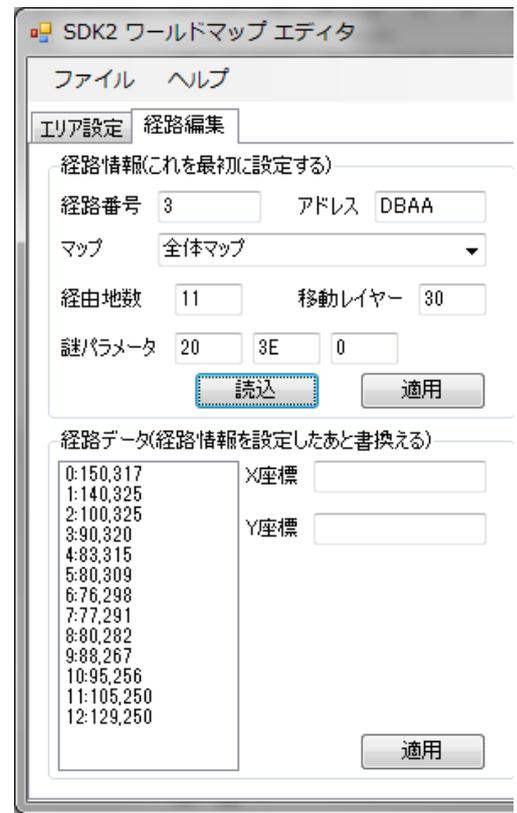
#### ウ. 移動レイヤー

値を変えるとマップの裏側に隠れたりします。16進数1バイトで指定してください。

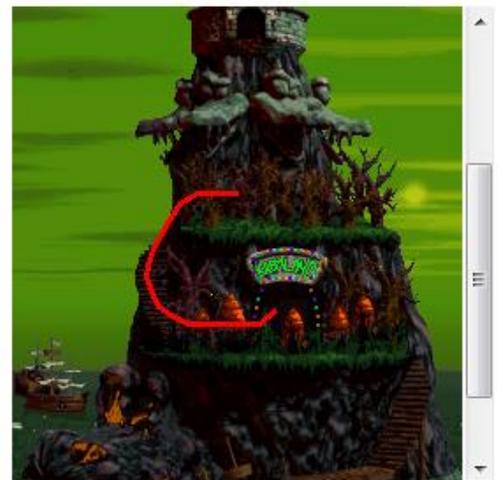
#### エ. 謎パラメータ

正体不明の3バイトのデータです。標準で0x203E00となっています。

- d. 経路情報の各項目を設定して適用を押して同じ経路をもう一度読み込みます。
- e. [経路データ]の項目を変更します。変更したい頂点を選択して座標を設定し、適用を押します。右側にプレビューが表示されますが、描画処理が不完全なので、編集前の経路が消えませんが、マップを切り替えて[経路データ]のほうの適用ボタンを押せば再描画できます。
- f. すべての頂点を設定し終わったら保存します。



プレビュー



#### 4. 読込設定

この機能はアドレス変更などを行っていて、通常の ROM とはデータの場所が異なっている場合だけ使用してください。なお、この設定は保存されません。誤って変更した場合は再起動することで元に戻ります。

a. ファイル→読込設定から読込設定ダイアログを表示します。

b. 各項目を正しく設定します。

ア. エリア設定の配列ポインタのアドレス

エリア設定のポインタの所在アドレスです。標準では 0x34CBDB です。Ver1.1 の場合は 0x34CB77 に変更してください。

イ. エリア設定の保存先バンク

エリア設定を格納するバンクです。標準では 0x34 です。

ウ. 経路データの配列ポインタのアドレス

経路情報のポインタ所在アドレスです。標準では 0x34DA77 です。Ver1.1 の場合は 0x34DA13 に変更してください。

エ. 経路データ保存先バンク

経路情報を格納するバンクです。標準では 0x34 です。

オ. 文字コード設定

文字コードと実際の文字との対応を設定します。

c. それぞれの項目を適用したら、読込設定ダイアログを閉じます。



#### 5. 動作環境

このソフトは Microsoft Visual C# で開発しています。したがって .NET Framework 4.5 以上がインストールされているコンピュータ上でなければ動作しません。通常の Windows Update を行っていれば問題ありません。

デバッグはすべて Windows 7 Professional 64bit で行っています。これ以外のバージョンの Windows での動作報告を募集しています。

#### 6. 免責事項

このソフトを使用したことに起因するいかなる損害に対し、製作者はその責を負いません。必ずバックアップを取り、使用手順を守って自己責任の上でご利用ください。

#### 7. その他

アンインストールは解凍したフォルダを削除するだけで構いません。レジストリは変更していません。

このソフトの二次配布は自由に行っていただいて構いません。ただし、ウイルスやスパイウェアなどを混入させて配布するなどの悪質な行為は絶対にしないでください。

質問等あればからあげ (donkey\_karaage [at] yahoo. co. jp) まで直接メールでご連絡ください。