

バナナパターンエディタ

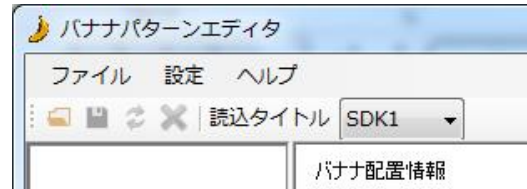
取扱説明書

1. はじめに

このソフトはスーパードンキーコングシリーズのバナナ配置パターンを編集・追加するために開発したものです。

2. バナナ配置パターンの編集

- a. エディタ上部のツールバーにある、[読込タイトル]の項目をあらかじめ設定しておきます。これによって設定ファイルを判別しているので、読込ませるタイトルと一致していない場合は読込む事が出来ません。



- b. [ファイル]->[開く]から編集したいファイルを選択してください。日本語版スーパードンキーコング 1~3 の Ver1.0 のみ対応しています。読込むことが出来るフォーマットは、32Mbit 標準 ROM は Normal/Interleave 形式、32Mbit より大きい ROM は Normal 形式のみです。なお、ヘッダ付きの ROM にも対応しています。
- c. 左側にバナナ配置パターンの一覧が表示されます。編集したいバナナ配置パターンを選択してください。

※SDK1 のみ、一覧に表示されているバナナ配置パターン番号が ROM 内に存在するバナナ配置データに記述されているパターン番号の半分になっています。実際にステージに配置されているバナナのパターン番号は、これを 2 倍したものであることに注意してください。

- d. まずバナナパターン情報を設定します。

(ア) パターン名

一覧に表示される名前です。ROM には影響しません。

(イ) 横の本数

配置パターンの横の本数です。31 以下でなければいけません。

(ウ) 縦の本数

配置パターンの縦の本数です。23 以下でなければいけません。

(エ) アドレス

配置パターンの所在アドレスです。有効な 16bit アドレスを指定してください。全て設定したら、適用ボタンを押します。入力した情報に基づいてバナナ配置情報が更新されます。

- e. バナナ配置情報を編集します。バナナを配置している部分はボタンにバナナのアイコンがつきます。配置しない部分はアイコンがつきません。ボタンをクリックすれば配置・非配置を切り替えることができます。
- f. 配置情報を設定したら、[バナナ配置情報を書込み]ボタンを押します。
- g. 保存して各タイトルの専用エディタやエミュレータなどで確認します。



3. バナナ配置パターンの追加

バナナ配置パターンの追加は多少危険を伴う作業です。ファイルのバックアップを忘れないでください。

※SDK1 はポインタ領域を全て使い切っているため、新規パターンの追加は出来ません。
この章は、SDK2, 3 向けの内容となります。

- a. 設定→rominfo.ini の編集と選択し、rominfo.ini を開きます。
- b. [Bananas]セクションの BananaSetCount キーの値を変更します。これがバナナ配置パターン定義の個数となります。
- c. rominfo.ini を保存して閉じます。
- d. 設定→rominfo.ini の強制再読込と選択します。これによって一覧が更新されます。
- e. 新しくバナナ配置パターンを追加しますが、この作業の前に追加したい配置パターン分のポインタ領域を確保する必要があります。バナナ配置パターンのアドレス指定はアドレス:BananaSets に対する相対指定となっており、原作の設定ではポインタ領域の直後にパターン 0x00 のデータが存在します。したがって、パターン 0x00 から何個分かのバナナ配置パターンをあらかじめ別の空き領域に移動しなければ新しいポインタ領域を確保することは出来ません。表示されているサイズを参考にしながら、必要なサイズが確保できる分だけバナナ配置パターンのアドレスを変更してください。
- f. 既存の配置パターンのアドレス変更が完了したら、追加したパターンを一覧から選択し、編集してください。

4. ファイルフォーマットの変換

このソフトでは、標準では保存時に、元のファイルフォーマットで保存しますが、フォーマットを指定してファイルを保存することが出来ます。

- a. ファイル→フォーマットを指定して保存と選択してください。
- b. フォーマットを次の4種類から選び、保存します。
(ア)ヘッダなし Normal 形式 (Normal)

(イ) ヘッダつき Normal 形式 (Headerd Normal)

(ウ) ヘッダなし Interleave 形式 (Interleave)

(エ) ヘッダつき Interleave 形式 (Headerd Interleave)

なお、ファイル名は、編集中のファイル名+(フォーマット名).smc となります。また、編集中のファイルを上書き保存するわけではないので注意してください。

5. カートリッジ情報の編集

この機能は非常に危険を伴う内容が含まれています。SNES の ROM 構成などを理解していない方は絶対に触らないでください。

カートリッジ情報の編集

カートリッジ情報の編集
ROM内に埋め込まれたカートリッジ識別情報の編集を行います。
この設定を誤ると最悪ROMが起動できなくなりますので十分注意してください。

カートリッジ名(半角21文字・余った分は半角スペースで埋めてください。)
なお、カートリッジ名を書換える場合は、rominfo.iniのCartNameの更新も併せて行ってください。

⑪ SUPER DONKEY KONG

⑩ ROMマッピング 0x31:HiROM+FastROM

⑨ カートリッジ内部構成 0x02:ROM+SRAM

⑧ フォーマット ヘッダなしノーマル ④ ライセンス 0x33:Nintendo

⑦ ROMサイズ 0x0C:32Mbits (4MB) ③ バージョン 1. 0

⑥ SRAMサイズ 0x01:16Kbits (2KB) ② チェックサム(生の値) F3E8

⑤ リージョン 0x00:Japan-NTSC チェックサム(bit反転) C17

※チェックサムは、保存時に自動修正されますので、特にこちらから編集する必要はありません。

① ネイティブモード割り込みベクタ

COP	2059	BRK	7003	ABORT	0
NMI	A992	(Reserved)	0	IRQ	A9BA

エミュレーションモード割り込みベクタ

COP	5945	(Reserved)	4F4B	ABORT	474E
NMI	F800	RESET	8000	IRQ/BRK	7000

適用

① カートリッジ名

いわゆる CartName と呼ばれているものです。このエディタでは Normal/Interleave の識別及びゲームタイトルの判別に CartName を使用していますので、改竄する場合は rominfo 側の CartName も変更してください。

② ROM マッピング

ROM のデータを RAM に転送する際のマッピング規則を表します。設定を変更すると

マッピングと実際のコードのアドレス指定に齟齬を来し、読み込めなくなります。
このエディタで ROM を読み込むときに、マッピング不整合の警告が出た場合にだけこの値を変更してください。

32MbitROM の場合:0x31 に設定する

ExHiROM の場合:0x35 に設定する

③ カートリッジ内部構成

実際のカートリッジの物理的な構成を表します。変更しないでください。

④ フォーマット

この項目はエディタが自動識別したファイルフォーマットを表示してあるだけです。Normal/Interleave の確認にお使いください。

⑤ ROM サイズ

ROM に記述された最大許容容量です。ヘッダを除いた実サイズよりも小さい値にすると正常に読み込む事が出来ません。このエディタで ROM を読み込ませたときに、ROM サイズ不整合の警告が出た場合にだけこの値を変更してください。

32MbitROM の場合:0x0C に設定する

ExHiROM の場合:0x0D に設定する

⑥ SRAM サイズ

セーブデータを記録する RAM の容量です。SDK1 の場合、この値を変更するとプロテクトに引っかかり起動できなくなります。

⑦ リージョン

発売された国を表します。このエディタは日本国内版の ROM 専用ですので、この値を変更して保存した場合、このエディタでは読み込めなくなります。

⑧ ライセンス

発売されたメーカーを表します。変更しても弊害はありません。

⑨ バージョン

ファイルバージョンを表します。このエディタは前期版 (Ver1.0) 専用ですので、この値を変更して保存した場合、このエディタでは読み込めなくなります。変更する場合は「1.」に続く部分を 0~255 の範囲で指定してください。

⑩ チェックサム

ファイルが壊れていないかを確認するための値ですが、サム不整合でも実害はありません。なお、このエディタは保存時に自動でサムを再計算して修正するので気にする必要はありません。

⑪ 割り込みベクタ

ROM の実行中に発生する割り込みの処理テーブルです。変更すると確実にフリーズしますので絶対に触らないでください。

6. 動作環境

このソフトは Microsoft Visual C# で開発しています。従って .Net Framework 4.5 以上がインストールされている環境でなければ動作しません。つうじょうの Windows Update を行っていれば問題ありません。

デバッグは全て Windows7 Professional 64bit で行っています。これ以外の Windows での動作報告を募集しています。

7. 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。バックアップを取り、使用手順を守り、自己責任の上でご利用ください。

8. 謝辞

このソフトの制作にあたり、sdk2Editor のソース (bananas.cpp) を参考にさせていただきました。この場を借りて御礼申し上げます。

9. 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。

このソフトに関するお問い合わせ、バグ報告はからあげ (donkey_karaage [at] yahoo.co.jp) 宛にお願いいたします。