

スーパードンキーコング 2 テキストエディタ

取扱説明書

1. このソフトについて

このソフトは SDK2 のコングファミリーのテキストなどを編集することを目的に開発したツールです。

2. コングファミリーのテキスト編集

このタブで出来ること：コングファミリー及びクラッパの通常テキストの編集

- ファイル->開く、あるいは Ctrl+O で ROM を開きます。日本語版 SDK2 Ver1.0 の Normal フォーマットのみ対応しています(ヘッダ付き ROM は読込時にヘッダを削除します)。
- テキストセットを選びます。コングファミリーのテキストデータはシチュエーションごとに分かれており、これをテキストセットと呼んでいます。
- 選んだテキストセットに含まれるテキストの 1 行目が一覧表示されます。編集したいテキストを一覧から選択すると、右側の欄にせりふが表示されます。
- せりふを編集します。初期メッセージは 6 行、それ以外のせりふは 1 つにつき 3 行と決まっていますので編集する際は、改行コード(×)が初期メッセージの場合はちょうど 6 つ、それ以外のせりふの場合はちょうど 3 つとなるように編集してください。
- 適用を押すとせりふが書きかえられます。

せりふの数を変える場合

テキスト一覧の下に[要素数]の欄があります。ここを書き換えて右の適用ボタンを押すとテキストセットに含まれるせりふの数を変更できます。なお、原作ではファンキーの退場時のテキストが 1 つ未使用となっており、このテキストセットの要素数を 8 にすることで使用することが出来ます。

編集後のテキストデータが元のサイズを超えた場合の対処法

せりふ欄の下に文字数カウンタがあります。[今のサイズ]が[元のサイズ]を超えてしまった場合は、文字数カウンタの下にあるアドレス欄に別の 16bit アドレスを指定してから適用ボタンを押すと、指定されたアドレスに書込みます。

3. クイズの問題の編集

このタブで出来ること：クイズの問題文、及び選択肢のテキスト・問題管理情報の編集

- 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(ヘッダ付き ROM は読込時にヘッダを削除します)。
- 問題セットと問題コースを選択し、読込ボタンを押すと、クイズの問題文、選択肢、及びクイズ管理情報が表示されます。なお、アスタリスク(*)はスペース、×印は改行を意味します。
- 問題一覧に問題文が一覧表示されます。編集したい問題を選ぶと右側に問題文、選択肢、問題管理情報が読み込まれます。
- 問題文と選択肢を任意の文字列に変更します。このとき、問題文は 1 問につき 3 行と決まっています。編集する際は、改行コード(×)がちょうど 3 つとなるように編集してください。また、選択肢は改行区切りとなっています。それぞれの選択肢の末尾に必ず改行コード(×)を 1 つだけ付けてください。

- e. 問題管理情報を編集します。表示時間は問題文を表示しておく時間です。標準では 10 秒 (600F) となっています。正解の選択肢は、クイズの正解の選択肢の番号を指定します。上から順に 1~3 となります。
- f. 全て編集し終えたら、適用ボタンを押します。

編集後のテキストデータが元のサイズを超えた場合の対処法

問題文欄、選択肢欄の下にそれぞれ文字数カウンタがあります。[今のサイズ]が[元のサイズ]を超えてしまった場合は、問題管理情報のアドレス欄に別の 16bit アドレスを指定してから適用ボタンを押すと、指定されたアドレスに書込みます。

4. ヒントの編集

このタブで出来ること：リンクリーの学校およびクランキーの小屋で聞けるヒントの編集

- 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 (ヘッダ付き ROM は読込時にヘッダを削除します)。
- b. ヒントセットを選びます。
- c. 選んだヒントセットに含まれるテキストの 1 行目が一覧表示されます。編集したいテキストを一覧から選択すると、右側の欄にせりふが表示されます。
- d. せりふを編集します。せりふは 1 つにつき 3 行と決まっていますので編集する際は、改行コード (×) がちょうど 3 つとなるように編集してください。
- e. 適用を押すとせりふが書きかえられます

ヒントの項目数を変える場合

ヒントの項目数は、対応するメニューの項目数に依存するため、[ヒントの編集]タブからは変更出来ないようになっています。対応するメニューの項目数を[メニューの編集]タブから変更してヒントセットを再読込してください。ヒントの項目数はメニューの項目数-1 となります。

編集後のテキストデータが元のサイズを超えた場合の対処法

せりふ欄の下に文字数カウンタがあります。[今のサイズ]が[元のサイズ]を超えてしまった場合は、文字数カウンタの下にあるアドレス欄に別の 16bit アドレスを指定してから適用ボタンを押すと、指定されたアドレスに書込みます。ただし、アドレス \$0000 は Null ポインタのため使用しないでください。

5. メニューの編集

このタブで出来ること：施設で使用するメニュー項目と料金の編集

- 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 (ヘッダ付き ROM は読込時にヘッダを削除します)。
- b. メニューを選択すると、メニュー項目本文とメニューの項目数、料金の一覧が表示されます。
- c. メニュー項目を任意の文字列に変更します。メニュー項目は改行区切りとなっています。編集の際は改行コード (×) の数が、上に表示されている[項目数]と同じ数になるように編集してください。
- d. 適用ボタンを押すとメニュー項目が書き込まれます。
- e. 料金を編集します。料金一覧から変更したい料金を選択して新しい料金を設定し、適用ボタンを押します。このとき、ファンキーフライト、クラッパの見張り小屋は全マップ共通料金ですので注意してください。

編集後のテキストデータが元のサイズを超えた場合の対処法

メニュー項目欄の下に文字数カウンタがあります。[今のサイズ]が[元のサイズ]を超えてしまった場合は、文字数カウンタの下にあるアドレス欄に別の 16bit アドレスを指定してから適用ボタンを押すと、指定されたアドレスに書込みます。

メニューの項目数を変更する場合

文字数カウンタの下に[要素数]の欄があります。ここを書き換えて適用ボタンを押せば項目数が変更され、一覧が更新されます。

メニューの項目数を増やした場合

メニューの項目数を元の設定よりも増やした場合は、元のデータよりもサイズが大きくなりますので、アドレスを変更しておく必要があります。編集して適用ボタンを押す前に、メニュー項目欄、料金欄両方のアドレスを新しい値に変更して適用ボタンを押してください。これを怠ると直後のデータまで上書きすることがあります。

6. 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。なおこの設定は本体には保存されません。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. 設定したい項目のタブを開き、設定します。

(ア) [せりふの読込設定] タブ

コングファミリーのテキストの読込設定を行います。

① せりふ読込基本情報を設定し、適用を押します。

コングファミリーのせりふの配列ポインタのアドレス

各コングファミリーの初期テキストの配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C4D9 です。

テキストセットの配列ポインタのアドレス

テキストセットの配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C4E3 です。

テキスト保存先バンク

コングファミリーのテキストデータが格納されているバンクです。標準では 0x37 です。

② せりふ読込詳細設定を設定します。

コングファミリーのせりふの配列ポインタ

各コングファミリーの初期テキストのアドレスの配列です。[コングファミリーのせりふの配列ポインタのアドレス]にある 10 バイトの内容です。[テキストセットの配列ポインタのアドレス]にある 30 バイトの内容です。

テキストセットの配列ポインタ

各テキストセットの所在アドレスの配列です。

コード内アドレス

一部のテキストセットのアドレスは、テキストをロードするプログラムの中に直接定義されており、それを編集します。

(イ) [クイズの読込設定] タブ

- ① クイズデータ読込基本情報を設定し、適用ボタンを押します。

エリア別問題管理データの配列ポインタのアドレス

エリア別問題管理データの配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C501 です。

テキストデータ読込詳細設定

クイズデータの格納バンクです。標準では 0x37 です。

- ② クイズデータ読込小生設定を設定し、適用ボタンを押します。

エリア別問題管理データの配列ポインタ

各問題セットの問題管理データに通じるアドレスです。[エリア別問題管理データの配列ポインタのアドレス]にある 18 バイトの内容です。ところどころに Null ポインタがあります。

問題管理データへの配列ポインタ

各問題コースの問題管理データに通じるアドレスです。[エリア別問題管理データの配列ポインタ]から導かれるアドレスにある 6 バイトの内容です。

(ウ) [メニューと料金の読込設定] タブ

- ① メニューデータ読込情報を設定します。

クランキーのメニューデータの配列ポインタのアドレス

各ワールドのクランキーの小屋のメニューデータに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C49D です。

リンクリーのメニューデータの配列ポインタのアドレス

各ワールドのリンクリーの学校のメニューデータに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C4B9 です。

クイズのメニューデータの配列ポインタのアドレス

各ワールドのスワンキーのクイズショーのメニューデータに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C4C7 です。

ファンキーのメニューデータの配列ポインタのアドレス

各ワールドのファンキーフライトのメニューデータに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C495 です。

クラッパのメニューデータの配列ポインタのアドレス

各ワールドのクラッパの見張り小屋のメニューデータに通じる配列ポインタの所在アドレス

です。標準では 0x34C49B です。

テキスト保存先バンク

メニューデータを保存するバンクです。標準では 0x3A です。

② 料金読込情報を設定します。

クランキーの料金データの配列ポインタのアドレス

各ワールドのクランキーの小屋の料金データに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C7B3 です。

リンクリーの料金データの配列ポインタのアドレス

各ワールドのリンクリーの学校の料金データに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C875 です。

クイズの料金データの配列ポインタのアドレス

各ワールドのスワンキーのクイズショーの料金データに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C833 です。

ファンキーの料金データの配列ポインタのアドレス

各ワールドのファンキーフライトの料金データに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C82F です。

クラッパの料金データの配列ポインタのアドレス

各ワールドのクラッパの見張り小屋の料金データに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C7B1 です。

(エ) [ヒントの読込設定] タブ

① ヒントデータ読込情報を設定し、適用ボタンを押します。

クランキーのヒントセットへの配列ポインタのアドレス

クランキーの小屋で聞くことができるヒントセットに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C73B です。

リンクリーのヒントセットへの配列ポインタのアドレス

リンクリーの学校で聞くことができるヒントセットに通じる配列ポインタの所在アドレスです。標準では 0x34C6E7 です。

テキスト保存先バンク

ヒントデータを格納しているバンクです。標準では 0x37 です。

② ヒントセットの配列ポインタを設定し、適用ボタンを押します。

ヒントセットの配列ポインタ

各ワールドのヒントセットに通じる配列ポインタです。

(オ) [文字コードの設定] タブ

- ① 文字を変更したい文字コードを指定します。
- ② 対応させる1文字を指定して適用ボタンを押します。
必ず1文字だけを指定してください。また、エスケープシーケンス(¥n など)は使用しないでください。文字数カウントが正しく行われなくなります。なお、テキスト書込み時にどの文字コードにも対応しない文字が検出された場合は、その文字は 0xFF(スペース)に置換されます。

7. 読込設定の保存と呼び出し

読込設定で設定した内容をファイルに書き出すことが出来ます。また、書き出したファイルから設定を読み込むことが出来ます。エディタ起動時の読込設定の内容はデフォルトとなりますので、設定を変更している場合はこの作業を行ってから ROM を読込んでください。

(a) 書き出し

1. この文書の[6. 読込設定]に従って読込設定を編集します。
2. ファイル→設定ファイルを書き出しを押します。
3. ファイル名をつけて保存します

(b) 読込み

1. ファイル→設定ファイルを読込みを押します。
2. 読みたい設定ファイルを選択します。

設定ファイルは読込設定の内容をバイナリで書き出しただけのものですが、読込み時に二重チェックサムによりファイル検査を行うのでバイナリエディタなどで直接編集しないでください。サムが一致しない設定ファイルは読込む事が出来ません。

8. 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 Windows7 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。

9. 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。

10. 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