

## SDK2/3 スプライトメモリ情報表示スクリプト

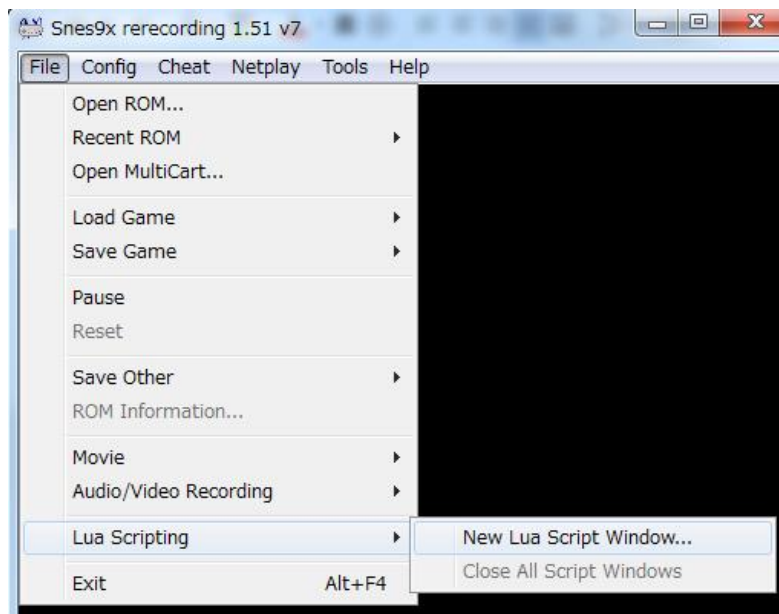
### 1. はじめに

このスクリプトはエミュレータ上でスプライトメモリの情報の一覧表示を行うもので、配置したスプライトが正常にロードされているか、スプライトオーバーが無いかなどといったことを確認するためのものです。

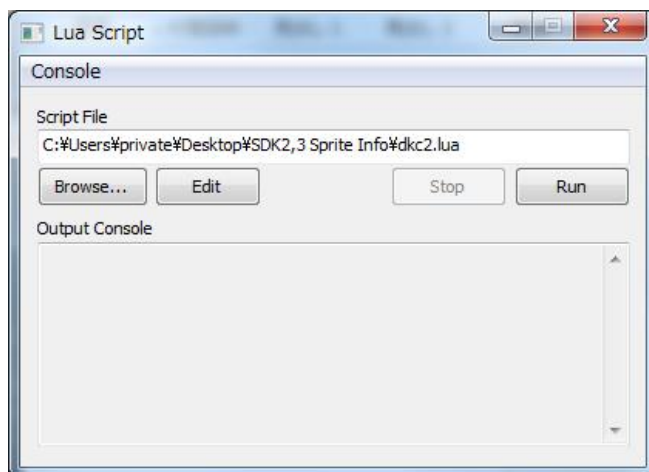
### 2. 使い方

古い SNES9x lua を使用しているため、SNES9x 1.43-rr または SNES9x 1.51-rr が必要になります。予めダウンロードし、使えるようにしておいてください。

- ① DK2 あるいは 3 の ROM を読み込んでおきます。
- ② File>Lua Scripting>New Lua Script Window...と選択します。



- ③ Browse ボタンを押して、lua スクリプトを読み込みます。SDK2 の場合は dk2.lua を、SDK3 の場合は dk3.lua を読み込みます。



- ④ Run ボタンを押すと、lua スクリプトが実行され、画面に情報が出力されます。
- ⑤ スクリプトの実行を止める場合は Stop ボタンを押します。

### 3. 画面表示情報の見方



#### ① スプライトメモリ情報

操作キャラ 2 スプライトを除いた 22 スプライトのスプライトメモリ情報が一覧表示されます。表示形式は ID(X 座標, Y 座標, X 速度, Y 速度)となっています。

濃い文字は現在ロードされて活動中のスプライト、薄い文字はアンロードされたスプライト、あるいはスプライトメモリの空き領域です。

X 座標:DK2 の場合はスプライトメモリの変数\$06、DK3 の場合は変数\$12 の値です。  
Y 座標:DK2 の場合はスプライトメモリの変数\$0A、DK3 の場合は変数\$16 の値です。  
X 速度:DK2 の場合はスプライトメモリの変数\$20、DK3 の場合は変数\$2A の値です。  
Y 速度:DK2 の場合はスプライトメモリの変数\$24、DK3 の場合は変数\$2E の値です。  
ただし、スプライトによっては別の変数に速度値がある場合や、速度値を不要とするスプライトは速度値以外のデータが入っている場合があり、必ずしも正しい速度値を示しているわけではないので注意してください。また、ワールドマップ上ではスプライト座標が X, Y 座標共に実際値よりも 256 小さい値を示します。

## ② デバッグ情報

操作キャラ 2 スプライトのスプライトメモリ情報、及び周辺関連情報を表示しています。

Active Kong

現在操作しているコングです。

Active

現在操作しているコングの情報です。

Refrain

控えコングの情報です。

Speed

現在の X, Y 速度です。

Position

現在の X, Y 座標です。ワールドマップ上では共に 256 小さな値を示します。

Camera

現在のカメラ座標です。ワールドマップ上では正しい値を示しません。

Loaded Sprites

スプライトメモリに現在ロードされているスプライトの個数です。操作キャラ 2 スプライトは含みません。

## ③ 個別スプライト情報

画面上にあるスプライトに ID と広義スプライト番号をラベルとしてつけています。一覧の ID と 1 対 1 に対応します。広義スプライト番号は DK2 の場合は変数\$36、DK3 の場合は変数\$40 の値を採用していますが、一部のスプライトは別の変数に代入している場合やコード側で直接指定している場合があるため、必ずしも正しいものとは限りません(特にタル大砲・制御スプライト)。

画面表示情報の数値のうち、広義スプライト番号のみ 16 進数、他は全て 10 進数となっています。

## 4. 免責事項

このスクリプト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。自己責任でご利用ください。なお、日本語版 SDK2/3 Ver1.0 の RAM 情報を元に製作しているため、Ver1.1 や海外版では正しい結果が得られない可能性があります。予めご了承ください。

## 5. 附録

### SDK2/3 RAM マップ(抄)

日本語版 SDK2/3 Ver1.0 の情報です。

#### ○SDK2

Address	Length	Content
7E08A4	Unsigned Word	Active Kong (0:Diddy, 1:Dixie)
7E0A2A	Unsigned Word	Current X Position (Mirror)
7E0DE2	2256Bytes	Sprite Memory (94bytes per sprite, 24sprites)
7E0DE2	94Bytes	Sprite Memory (Diddy)
7E0DE2	Unsigned Word	Variable \$00: Sprite Status Code
7E0DE4	Unsigned Word	Variable \$02: Priority (0: lowest, FF: highest)
7E0DE8	Unsigned Word	Variable \$06: X Position
7E0DEC	Unsigned Word	Variable \$0A: Y Position
7E0DF0	Unsigned Word	Variable \$0E: Jump Height
7E0DF8	Unsigned Word	Variable \$16: Sprite Graphic Address (Mirror)
7E0DFA	Unsigned Word	Variable \$18: Sprite Graphic Address (Mirror)
7E0DFC	Unsigned Word	Variable \$1A: Sprite Graphic Address
7E0E02	Signed Word	Variable \$20: X Speed
7E0E06	Signed Word	Variable \$24: Y Speed
7E0E08	Signed Word	Variable \$26: Calculated Maximum X Speed
7E0E10	Unsigned Word	Variable \$2E: Mode
7E0E18	Unsigned Word	Variable \$36: Animation ID
7E0E40	94Bytes	Sprite Memory (Dixie)
7E0E9E	94Bytes	Sprite Memory #0 (Global)
7E1654	94Bytes	Sprite Memory #21 (Global)
7E17BA	Unsigned Word	Camera X Position
7E17C0	Unsigned Word	Camera Y Position

#### ○SDK3

Address	Length	Content
7E002C	Unsigned Word	Camera X Position?
7E002E	Unsigned Word	Camera Y Position?
7E05BB	Unsigned Word	Active Kong (0:Dixie, 1:Dinkey)
7E087E	2640Bytes	Sprite Memory (110bytes per sprite, 24sprites)

7E087E	110Bytes	Sprite Memory (Dixie)
7E087E	Unsigned Word	Variable \$00: Sprite Status Code
7E0890	Unsigned Word	Variable \$12: X Position
7E0894	Unsigned Word	Variable \$16: Y Position
7E08A8	Signed Word	Variable \$2A: X Speed
7E08AC	Signed Word	Variable \$2E: Y Speed
7E08BE	Unsigned Word	Variable \$40: Animation ID
7E08EC	110Bytes	Sprite Memory (Dinkey)
7E095A	110Bytes	Sprite Memory #0 (Global)
7E1260	110Bytes	Sprite Memory #21 (Global)