

ハイパー初心者ガイド

「ガイド」と言っても、本当はそんなたいそうなものではないのですが、初心者の方向けにコード使用に
あれこれの駄文を書き連ねておきました。。

- ・ [管理人がコードサーチを行う上で使用しているものアレコレ](#)
- ・ [コードを使うためにコード以外に必要なものって？](#)
- ・ [コードフリーク用コードが効かないのは何故？](#)
- ・ [PARとコードフリークのコード形式の違いって？](#)
- ・ [関連リンク](#)

管理人がコードサーチを行う上で使用しているものアレコレ

ROM吸い出し環境

...以前は、DS本体(初期型シルバー)+M3Perfect(SD)+PASSKEYで行っていましたが、M3が何故かぶっ壊れたので、現在はDS本体(初期型シルバーorLite)+neo3SD+M3Simplyでやってます～

コードサーチ環境

...エミュレータ+emuhaste(Imaha486氏作・Windows用アプリケーション)
...ndsdis2(Imaha486氏作・Windows用アプリケーション)による逆アセンブルデータ解析
...DS本体+PAR(英語版ファーム)+TrainerToolkit(Datel社製)

コードを使うためにコード以外に必要なものって？

もちろん、DS本体・ゲームカートリッジ・PARなどの改造ツールが必要な事は当たり前ですが、それぞれ

PAR...ゲームコード・ゲームID

ワザポン...ゲームID・マスターコード

コードフリーク...マスターコード

以上のものがなければ、コードが使えなかったり、カートリッジを自動認識してくれません。



PAR用のゲームコード・ゲームIDってどうすればわかるの？

当然ですが、すでに内蔵済みタイトルやネット配信されているものについては、最初から登録されているの
必要はないですが、新規にタイトルを登録する場合は、必要になってきますね。

ま、調べると言ってもとても簡単な作業でOKです。

- 1 . DSまたはDS LiteにPARをセットして電源をON。
- 2 . PARが起動し「ゲームカードに差し替えてください」とメッセージが出たら、PARを抜いてゲームカ
- 3 . 登録されていないゲームのカートリッジを差し込むと、「ゲームタイトルフメイ」と表示されるはず
- 4 . この際、画面左下に「AxxJ-xxxxxxx」と表示されたものがゲームコード・ゲームIDです。
- 5 . PC入力の場合は、左4ケタの英数字をゲームコード欄に、右8ケタの英数字をゲームID欄に入力。
- 6 . 直接入力の場合は、「AxxJ-xxxxxxx」をそのまま入力。(-ハイフンは忘れずに!!)

～以上でOKですね ちなみにゲームコードはゲームカートリッジ裏面印字の左4ケタと同じです。



ワザポン用のゲームID・マスターコードってどうすればわかるの？

ゲームIDについて

ゲームIDは、「AxxJ0y0z」という書式になっています。左4ケタは、PARで言う「ゲームコード」または裏面印字の左4ケタの英数字となります。

「y」は、バージョンを示す数値で、ゲームカートリッジ裏面印字の左から6ケタ目の数値です。

ゲームカートリッジ裏面には、「AxxJNxJxx」という形で印字してありますが、「N」の右横の数値が「y」

「z」は、0(Wi-Fi非対応ゲーム),1(Wi-Fi対応ゲーム)となります。

マスターコードについて

今のところマスターコードは、PC及びROM吸い出し環境がないと調べることができません、

(必要なもの)

- ・ゲームのROMファイル(違法にDLしたROMファイルはくれぐれも使用しないように!!)
- ・ndsdis2(lmaha486氏作・Windows用アプリケーション)...lmaha486氏のサイト「[IRREGULAR CHILD](#)」
- ・DSエミュレータ(逆アセンブルできるもの)

- 1 . ndsdis2でROMファイルを逆アセンブルし、テキストファイルに出力。(ndsdis2の使用方法は省略)
- 2 . 出力されたテキストファイルをテキストエディタ(メモ帳ではダメ!!おススメ [TeraPad](#))で開きます。
- 3 . アドレス02380000以降(基本的には02383000以降でOK)で、数値が「E8BD4000」となっているアドレス
- 4 . 該当アドレス付近が以下のようになっているものが当たり...マスターコードのアドレスとなります。

:0238xxxx E12FFF12

:0238xxxx E59F101C

:0238xxxx E5910000

:0238xxxx E3800001

:0238xxxx E5810000

:0238xxxx E28DD004

:0238xxxx E8BD4000

:0238xxxx E12FFF1E

多くの場合、マスターコードアドレスは「02383D40」「02383C60」が用いられているようです。

- 5 . 次にマスターコードの右8ケタの数値についてですが、多くの場合に用いられている

「02383D40 037FBB90」「02383C60 037FBAB0」をもとに、4で導き出したアドレスとの差を右側数値に

加算減算すれば、ほとんどの場合使用することができます。

まれにズレがある場合もありますが、右側の数値は、逆アセンブルで導きだしたマスターコードアドレスの

処理を行っているARM7のメモリ領域のアドレスを示していますので、エミュレータを使用して探すこと

(例)DeSmuMEでROMファイルを読み込んだ後、Tools Disassemblerで「ARM7 Disassembler」を開き、

加算減算して求めた数値(先頭の0は除く...例えば37FBB90)を入力し「GO」をクリックすると該当アド

ジャンプしますので、その付近で4と同じ数値の羅列がある部分を探します。

該当部分の数値「E8BD4000」となっているアドレスがマスターコード右側の数値となります。

(2007/06/26,2007/06/29,2007/07/14,2007/07/27追記)

最近上記パターンでは見つけれないタイトルが出てきています。

- ・おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2 1/2(にとにぶんのいち)
- ・ゲームで出ましたっ! パワパフガールズZ
- ・ゼルダの伝説 夢幻の砂時計
- ・NANAライブスタッフ大募集! ~初心者歓迎~
- ・ちゅ~かな雀士 てんほー牌娘 Remix
- ・家庭教師ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル 骸 強襲!
- ・DEATH NOTE ~Lを継ぐ者~
- ・タッチ! ボンバーマンランド スターボンバーのミラクル ワールド
- ・アイドル雀士 スーチーパイ Remix
- ・すばらしきこのせかい

etc.

ここには敢えて書きませんが、これらは同じパターンになっています。ワザポンのゲームテックにも投稿していますので、ウラワザ通信に記載されたマスターコードやゲームラボに掲載されたマスターコードをもとに検証してみれば、わかると思います。

まれに、ゲームによっては、マスターコードの常駐先を指定しないといけないものもあり、マスターコー



コードフリーク用のマスターコードってどうすればわかるの？

マスターコードのタイプについて

コードフリーク用のマスターコードには大きく分けて2種類のタイプが存在します。

1つは「暗号化タイプ」、もう1つは「非暗号化(生コード)タイプ」です。

アクションネットやAR誌で公開されているマスターコードはすべて前者「暗号化タイプ」のもので、そのコード自体も「暗号化」されたものしか使用することができません。

私自身AR誌には生コードタイプで投稿していますが、掲載される際には暗号化されて掲載されています。後者の「非暗号化(生コード)タイプ」であれば、自分でサーチしたコードをそのまま使用することができ

「非暗号化(生コード)タイプ」のマスターコードについて

「暗号化」「非暗号化」ともマスターコードは2行で構成されています。

1行目はゲームの自動認識のためのもので、2行目が実質的にマスターコードと言われる部分になると思

1行目は、ゲームカートリッジをコードフリークにセット コードフリークをDSに差し込んで電源ON、マされたら、「コード管理」「ゲーム登録」でゲーム名を入力して「OK」をタッチすると自動で表示されただし、先頭「0」は、「以降暗号化コードを使いますよ」という設定になるため、生コードタイプにする先頭の「0」を「8」に変更する必要があります。

2行目は、AR誌2007.06(Vol.48)号にて紹介されている汎用の「F23800F4 223FC000」を試してみるのも良いでしょう。効果がない場合の対処法も掲載されています。(ndsdis2による逆アセンブルデータが必要)

2行目については、複数のタイプが存在していて、右側8ケタの先頭数値によってタイプが変わってくる。私の場合は、AR誌記載の「安定した汎用」ではなく別のタイプを用いています。

自分で使用している感覚としては、汎用と比べて不安定ということは一切ないですね。

私の使用しているタイプは、ワザポンと同じくndsdis2による逆アセンブルデータが必要となります。

具体的にはココに書かなくても、気づく方はいるでしょう。

ゲームラボの「スパロボW」の特集記事にもチラリと紹介されていましたしね...

ワザポンと同じく、まれに2行目の右側8ケタ(常駐先)を変更しないといけないものがあります。
例)おいでよどうぶつの森(ADMJN0Jxx)

8000871E 41444D4A

F2380A88 023FF090

コードフリーク用コードが効かないのは何故？

コードが効かない原因はいろいろあります。

- 1 . コードの入力ミス
- 2 . コード自体が間違っている
- 3 . マスターコードが間違っている

1 の場合は、自己チェックで再度確認すれば解決できますね。

2 の場合は、使用者がサーチ技術やコードに関する知識がないと判断できませんね。当サイト掲載のコードについては、一応実機検証の上で掲載していますが、検証の必要のないと判断したものは省略しているものがありますし、すべてのシチュエーションで検証している訳ではないので、一部効果があらわれなかったり発生する場合も考えられます。また、こちらの記載ミスもないとは言い切れません。その場合はご容赦ください。

3 の場合についても使用者がサーチ技術やコードに関する知識がないと判断できませんね。

当サイト掲載のコードフリーク用コードはすべてRAW(未暗号化)形式ですので、マスターコードに関してRAW形式のものを使用しなければ、コードの効果を得ることはできません。

当サイト掲載のマスターコードはすべてRAW形式で、実機での検証も行っていますが、前項目で述べたようにRAW形式といってもマスターコードは1種類ではありません。

当サイト掲載のコードフリーク用コードをお使いの際は、当サイト掲載のマスターコードもしくは他のRAWマスターコードを必ず使用してください。

コードフリーク本体に初期内蔵されているタイトルやサイバーガジェットのWi-Fiアップグレードによるタイトル、またはARオンライン秘技コード掲示板掲載分より自分でタイトルを登録したものについては、マスターコード・コードともに暗号化されたものですので、そこへ当サイト掲載のコードを追加しても使えません。すでに暗号化コードが登録されているタイトルで当サイトのコードを使用される際は、別タイトルでゲーム登録し、マスターコード・コードともにRAW形式のものをご使用ください。

PARとコードフリークのコード形式の違いって？

PARとコードフリークのコード形式の違いを簡単にまとめてみました。。。。。

コードフリーク用コードはすべてRAW(未暗号化)コードが大前提です。

また、すべての形式について記載できないので、よく使うものについて抽出しています。

あくまで管理人の我流で理解している部分があり、勉強不足で間違っている部分があるかもしれませんがその点をご容赦くださいませw

内 容	PAR
8ビット数値書き込みコード アドレスxxxxxxxに数値yy<00 ~ FF(10進数0 ~ 255)>を 書き込む	2xxxxxxx 000000yy
16ビット数値書き込みコード アドレスxxxxxxxに数値yyyy<0000 ~ FFFF (10進数0 ~ 65535)>を書き込む	1xxxxxxx 0000yyyy
32ビット数値書き込みコード アドレスxxxxxxxに数値yyyyyyyy<00000000 ~ FFFFFFFF (10進数0 ~ 4294967295)>を書き込む	0xxxxxxx yyyyyyyy
<p>シリアル(連続書き込み)コード PARコードは正確には「シリアル」という表現は正しくないの ですが、同じ効果という意味合いで同列に記載しておきます。</p> <p>(1) 8ビット数値の連続書き込み アドレスxxxxxxxからttttttt+1回(CFはttt回)、 8ビット数値yyをアドレスuuuuuuuu+1(CFはuuuu)の間隔で、数値yyに vvvvvvv加算しながら書き込む</p> <p>(2) 16ビット数値の連続書き込み アドレスxxxxxxxからttttttt+1回(CFはttt回)、 16ビット数値yyyyをアドレスuuuuuuuu+2(CFはuuuu*2)の 間隔で、数値yyyyにvvvvvvv加算しながら書き込む</p> <p>(3) 32ビット数値の連続書き込み アドレスxxxxxxxからttttttt+1回(CFはttt回)、 32ビット数値yyyyyyyyをアドレスuuuuuuuu+4(CFはuuuu*4) の間隔で、数値yyyyyyyyにvvvvvvv加算しながら書き込む</p> <p>【具体例 - 1】 下記のようにアドレス02156380から32ビット数値63636363を アドレス4hごとに 8 回連続で書き込む場合 02156380 63636363 02156384 63636363 02156388 63636363 0215638C 63636363 02156390 63636363 02156394 63636363 02156398 63636363 0215639C 63636363</p> <p>【具体例 - 2】 下記のようにアドレス02156380から16ビット数値270Fを アドレス100hごとに 8 回連続で書き込む場合 12156380 0000270F</p>	<p>(1) D5000000 000000yy C0000000 ttttttt D8000000 0xxxxxxx DC000000 uuuuuuuu D4000000 vvvvvvvv D2000000 00000000</p> <p>(2) D5000000 0000yyyy C0000000 ttttttt D7000000 0xxxxxxx DC000000 uuuuuuuu D4000000 vvvvvvvv D2000000 00000000</p> <p>(3) D5000000 yyyyyyyy C0000000 ttttttt D6000000 0xxxxxxx DC000000 uuuuuuuu D4000000 vvvvvvvv D2000000 00000000</p> <p>【具体例 - 1】 D5000000 63636363 C0000000 00000007 D6000000 02156380 D2000000 00000000</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-top: 10px;"> <p>「DC」「 D4」は数値 が「 00000000」 となるため省 略できます。</p> </div>

関連リンク

・ デイテルジャパン(PAR)公式サイト		・ M3 FLASH Jp(M3日本語公式サイト)
・ ゲームテック(ワザポン)公式サイト		・ DSでウラワザ(ワザポン公式サイト) 閉鎖シ
・ サイバーガジェット(コードフリーク)公式サイト		・ アクションネット(隔月刊コードフリークAR