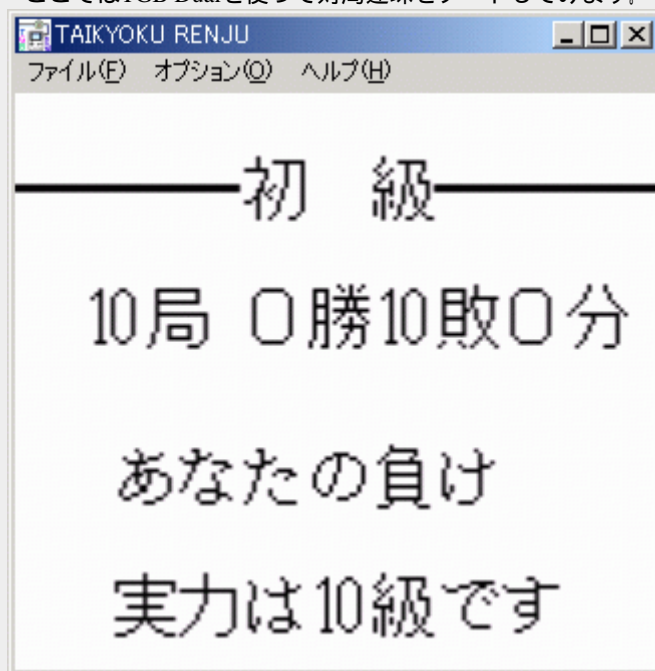
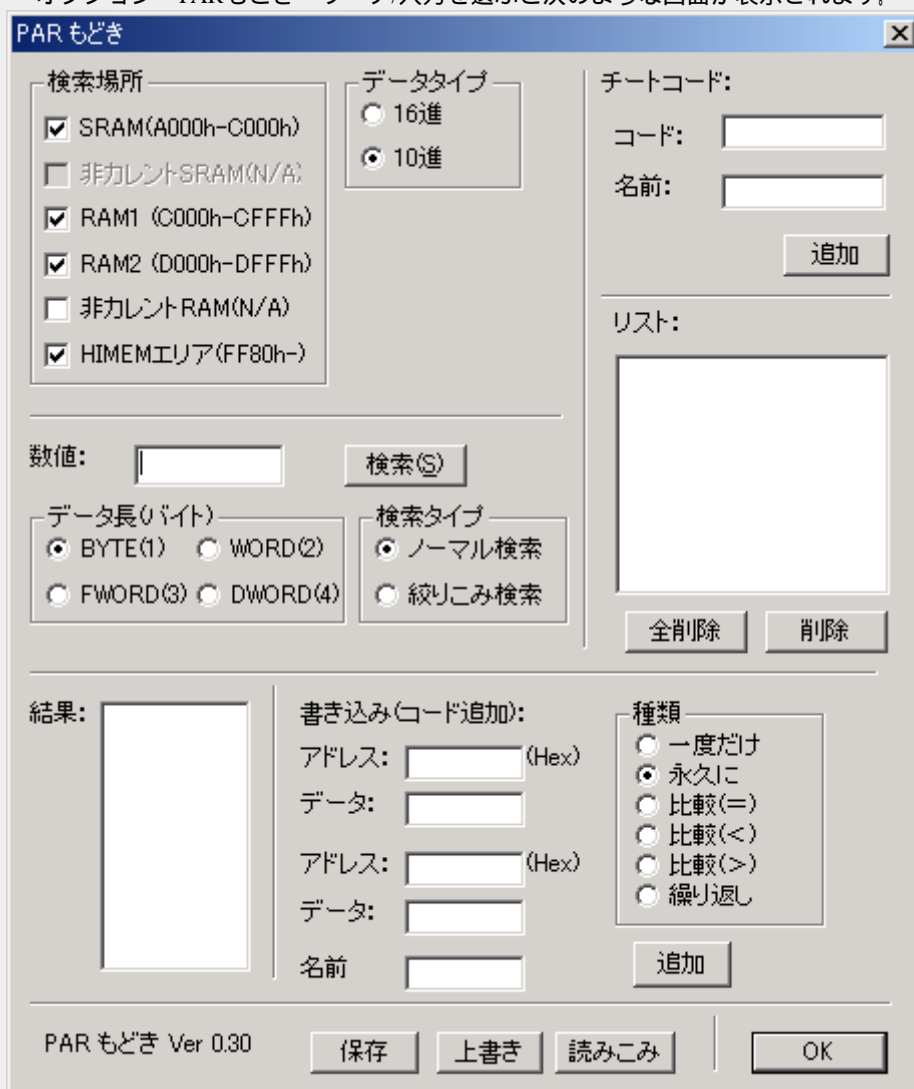


一部のエミュレータではチートコードを使ってゲームをチートすることができます。  
ロケハンでEDが存在するのか確認する場合にかなり有効です。

ここではTGB Dualを使って対局連珠をチートしてみます。



オプション - PARもどき - サーチ/入力を選ぶと次のような画面が表示されます。



ゲーム画面には10局・10敗と表示されているので10で検索をかけます。  
該当すれば結果欄にヒットしたアドレスが表示されます。

PAR もどき

検索場所

- SRAM(A000h-C000h)
- 非カレントSRAM(N/A)
- RAM1 (C000h-CFFFh)
- RAM2 (D000h-DFFFh)
- 非カレントRAM(N/A)
- HIMEMエリア(FF80h-)

データタイプ

- 16進
- 10進

チートコード:

コード:

名前:

追加

リスト:

全削除 削除

数値:  検索(S)

データ長(バイト)

- BYTE(1)  WORD(2)
- FWORD(3)  DWORD(4)

検索タイプ

- ノーマル検索
- 絞りこみ検索

結果:

書き込み(コード追加):

アドレス:  (Hex)

データ:

アドレス:  (Hex)

データ:

名前:

種類

- 一度だけ
- 永久に
- 比較(=)
- 比較(<)
- 比較(>)
- 繰り返し

追加

PAR もどき Ver 0.30

保存 上書き 読みこみ OK

結果欄を一行ずつダブルクリックして、データに1と入力し追加ボタンを押します。  
これが成功すれば対局数・敗北数ともに1で固定されるはずですが。

PAR もどき

検索場所

- SRAM(A000h-C000h)
- 非カレントSRAM(N/A)
- RAM1 (C000h-CFFFh)
- RAM2 (D000h-DFFFh)
- 非カレントRAM(N/A)
- HIMEMエリア(FF80h-)

データタイプ

- 16進
- 10進

チートコード:

コード:

名前:

追加

リスト:

全削除 削除

数値:  検索(S)

データ長(バイト)

- BYTE(1)  WORD(2)
- FWORD(3)  DWORD(4)

検索タイプ

- ノーマル検索
- 絞りこみ検索

結果:

書き込み(コード追加):

アドレス:  (Hex)

データ:

アドレス:  (Hex)

データ:

名前:

種類

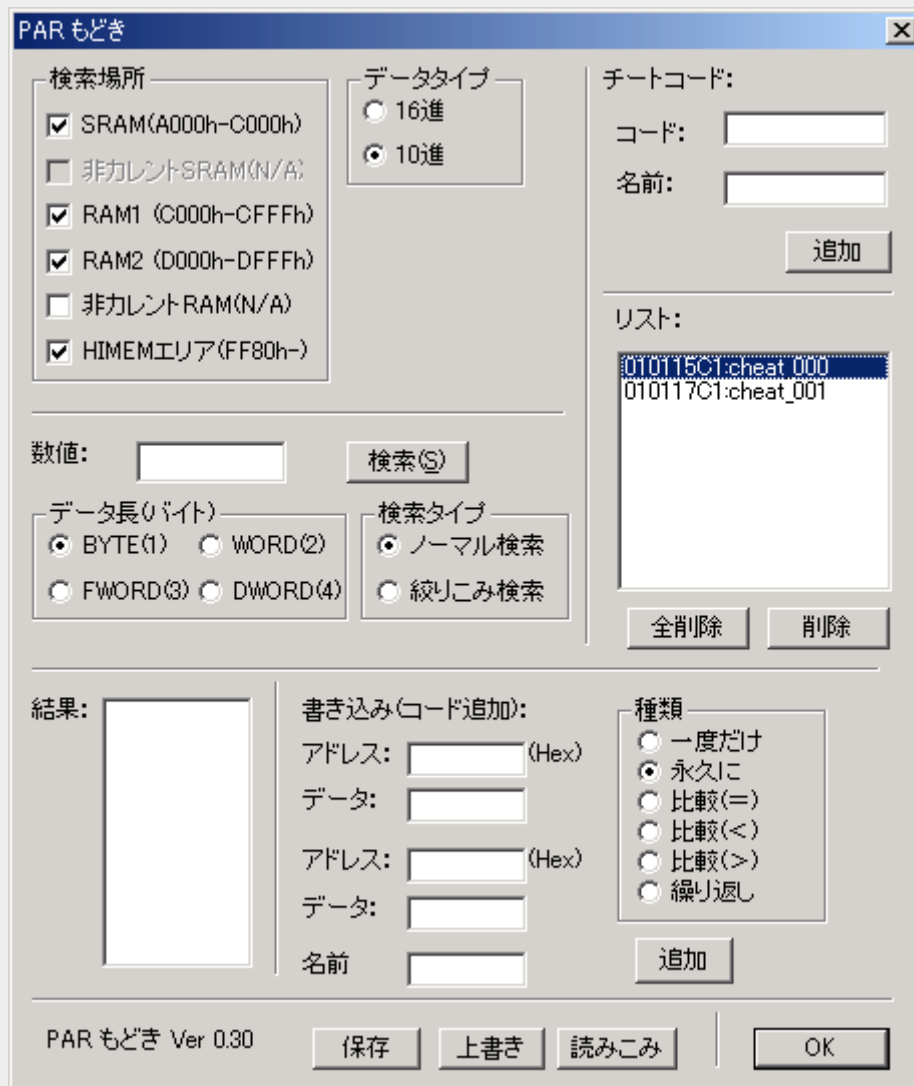
- 一度だけ
- 永久に
- 比較(=)
- 比較(<)
- 比較(>)
- 繰り返し

追加

PAR もどき Ver 0.30

保存 上書き 読みこみ OK

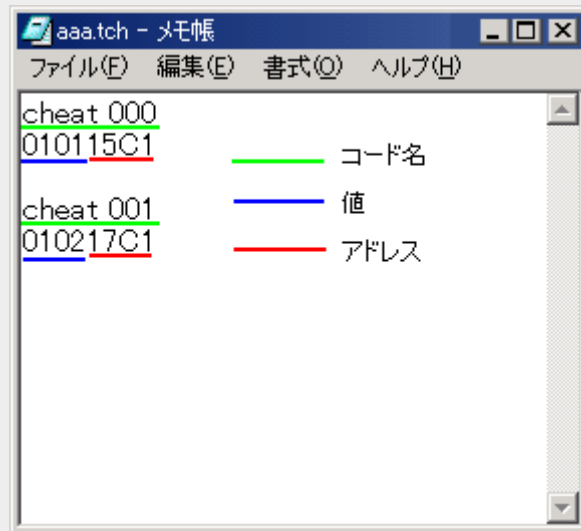
追加ボタンを押すと右側のリストに追加されます。  
一旦ここで保存ボタンを押してテキストファイルにチートコードを保存します。



ゲームを再開しましょう。  
何度敗北しても1局・1敗と表示されます。



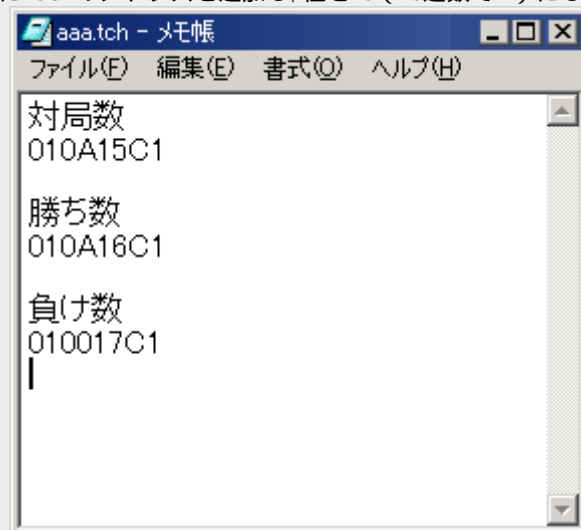
先ほど保存したチートコードをメモ帳で開き、データ(値)を変更してみましょう。  
データ・アドレスともに16進数です。(10=A,11=B,12=C,13=D,14=E,15=F)  
値を1に設定したのにチートコード上ではなぜか0101となっていますが、細かいことは気にしません。  
ここでは2つ目のチートコードの値を0101 0102にします。



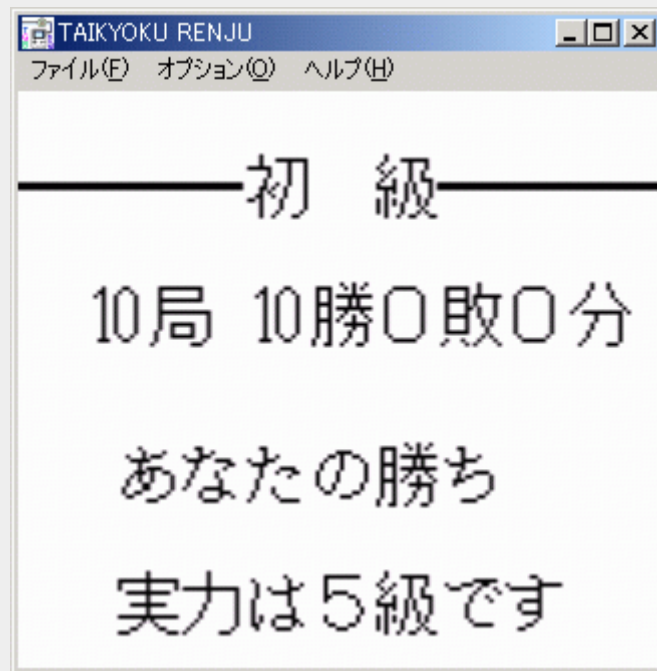
書き換えたチートコードを読み込んでから ゲームを再開しましょう。  
何度敗北しても1局・2敗と表示されます。



これで対局数と敗北数のアドレスが特定できました。  
15C1が対局数・17C1が敗北数なら、その間のアドレス16C1は勝利数の可能性があります。  
試しに16C1のアドレスを追加し、値を10(16進数でA)にします。



書き換えたチートコードを読み込んでから ゲームを再開しましょう。  
何度敗北しても10局・10勝0敗と表示されるようになりました。



以上で終了です。

BGB、VBA等もできるのでその場合は応用してみてくださいNE