

## プレイ履歴 ユーティリティの操作方法

### <<MENU>>

上下で選択し、A ボタンでそれぞれの画面へ切り替わります。それぞれの画面からは X ボタンで抜けます。

### View Title

**商品番号が表示されます。**

上下で商品番号を選択し、A ボタンでその商品番号の記録内容を見ます。

さらに A ボタンを押すと、プレイ時間帯などが表示されます。

\* 表示項目の内容は、P=3「View Title の表示項目」を参照してください。

日本語タイトルは R トリガーを引くと拡大表示されます。

### Edit Title

**プレイ履歴の内容を書き換えます。**

上下で商品番号を選択し、A ボタンでその商品番号の記録内容の変更画面に入ります。

編集画面で、上下で、変更する項目にカーソルを移動させます。左右で変更する数字にカーソルを移動させます。

数字にカーソルを合わせた状態で、上下で現在選択されている数字を変更します。

\* 各編集項目の詳細は P=4「Edit Title の各項目」を参照してください。

### Erase Title

**タイトルのデータを消去します。**

上下で商品番号を選択し、A ボタンで消去します。

### Change Title Flag

**タイトル別に自動書き込み ON/OFF の設定を行います。**

商品番号は色がついて表示されています。未設定=赤、ON=白、OFF=緑で表示されます。

上下で商品番号を選択し、A で設定を変更します。一旦設定すると、ON/OFF の切り替えのみになります。

### Peripheral List View

**ライブラリニシャライズ時に接続されていたペリフェラルの返すコードの記録を表示します。**

\* 表示内容の詳細は、P=5「ペリフェラル情報について」を参照してください。

### Block Edit

**ブロック3、ブロック4の状態を設定します。**

Cmd:には3種のコマンドがあります。上下で REFRESH、FORMAT、UNFORMAT のいずれかを選択します。

右で Bank:へカーソルを移動し、上下でブロック3かブロック4を選択します。

A ボタンを押すと、選択したコマンドが実行されます。

### Load from VM

**VMに保存されたプレイ履歴のデータをブロック3へロードします。**

### Save to VM

**ブロック3のデータを VM に保存します。**

VM はコントローラー A のポート 1 に接続してください。62 ブロック消費します。

### View VM Data

**VMS に保存されているデータの商品番号を表示します。**

VM に保存されているデータについて、View Title と同じ形式で表示を行います。

\* 表示項目の内容は、P=3「View Title の表示項目」を参照してください。

### View Difference with VM

**ブロック3のデータと、VMに保存されているデータの違いを表示します。**

商品番号の一覧を表示します。その時、ブロック3に保存されているデータと、VMに保存されているデータに違いがある場合、商品番号が赤色になります。

Aボタンを押すと、ブロック3の全パケットについて、VMに保存されているデータと違いがあるところが赤色で表示されます。

### Create Dummy Region

**ダミーの商品番号を記録します。**

左右で画面3行目のEndを選択し、上下でEndのカーソル位置を移動させます。

次に左右でStartを選択し、上下でカーソル位置を移動させます。

Aボタンを押すと反転表示された選択範囲にダミーのデータを書き込みます。

RでEndカーソルはStartカーソルへ、LでStartカーソルはEndカーソルへジャンプします。

### Set PS Packet

**ブロック3、ブロック4の残り追記パケット数を消費します。**

画面の3行目、4行目に次の内容が表示されています。

Bank3: 93      Bank4: 1020      <-消費するパケット数

Remain: 93      Remain: 1020      <-現在の残り追記パケット数

左右でブロック(Bank3 または Bank4)の選択をします。

上下で消費するパケット数を変化させます。

Aボタンで、選択したブロックのパケットを消費します。消費後はRemain:の表示

-----

### Exit

BOOTROMのメニュー画面へ戻ります。

## View Title の表示項目

ウィンドウ 1ページ目		
AIP	VERSION	履歴 AIP のバージョンが表示されます。
	AUTOSAVE	タイトル毎の自動保存のフラグの設定が表示されます。 UNK = 未設定、YES = 保存する、NO = 保存しない
AIP	1STBOOTTIME	初回起動日
AIP	PRODUCT-NUMBER	商品番号
AIP	PRODUCT-NAME:	商品名(英)
AIP	PRODUCT-NAME(J):	商品名(和)
AIP	KIND	ジャンル
LIB	STDPER	コントローラー接続状況(内容詳細は P=5 参照)
LIB	EXTPER	拡張コントローラー接続状況(内容詳細は P=5 参照)
AIP	PREVTIME	前回起動日
LIB	EST:	プレイ評価(上手さ)
LIB	CARRY	攻略率(どこまで進んだか)
LIB	1STNETPLAY	初回ネット接続日
LIB	PREVNETPLAY	前回ネット接続日
LIB	NETTIME	ネットプレイ総時間
LIB	NETCNT	ネット接続回数
LIB	PLAYCNT	ゲーム起動回数
LIB	LOAD	VM ヘロードした回数
LIB	SAVE	VM ヘセーブした回数

ウィンドウ 2ページ目		
AIP、LIB	PLAY TIME HISTORY	<p>AIP のみでの記録 - 各タイトルの起動時間帯。 1 回の起動毎に当該時間帯が 1 増える。</p> <p>ライブラリでの記録 - 各タイトルのプレイされた時間帯。 プレイの分数が、各時間帯へ割り振られる。</p> <p>この項目へは、AIP・ライブラリの双方からの書込みがあり、持つ意味が異なってきます。SaveOccure が「---」と表示されている場合、AIP でのみのデータです。</p>
AIP	1STBOOTTIME	初回起動日詳細
AIP	PREVTIME	前回起動日詳細
LIB	1STNETPLAY	初回ネット接続日詳細
LIB	PrevNetPlay	前回ネット接続日詳細
LIB	SaveOccure	PlayTime による書込み回数

ウィンドウ 3ページ目		
LIB	FreeAreaDump	アプリが自由に使用できる 32byte のエリアのダンプリストです。

## ※ 上表左項

「AIP」－ 履歴 AIP により、起動時に保存される項目

「LIB」－ ゲーム中、履歴ライブラリを使用した時に、保存できる項目

※ 日時表示などで「---」と表示されている項目は、データが保存されていないことを表します。

## Edit Title の各項目

### ウィンドウ 1ページ目

AIP&LIB	PLAY TIME HISTORY	起動時間帯、またはプレイ時間帯の記録です。	
<ul style="list-style-type: none"><li>● 0:00～23:00 の各時間帯で起動された回数、またはプレイされた時間を表します。 起動時間帯の記録か、プレイ時間帯の記録かは、View Title の SaveOccure で確認できます。 SaveOccure が-----と表示されていれば起動時間帯の記録、それ以外の数値が入っていればプレイ時間帯の記録です。</li><li>● 編集する時間帯を上下キーで選びます。ここで START を押すと数値は0 にリセットされます。</li><li>● 左右キーで数値を選択し、上下キーで数値を変更します。</li><li>● 数値を入力し終えたら、左右キーでカーソルを時間帯まで、移動させ、上下キーで別の時間帯を選びます。</li></ul>			
AIP	1STBOOTTIME	初回起動日時	最も最初にそのタイトルを起動した日時です。
AIP	PREVTIME	前回起動日時	最も最近にそのタイトルを起動した日時です。
<ul style="list-style-type: none"><li>● 左右キーで数値を選択し、上下キーで数値を変更します。</li><li>● 数値を入力し終えたら、左右キーでカーソルを項目まで移動させ、別の項目を選択します。</li></ul>			
LIB	1STNETPLAY	初回ネットワーク接続日時	最も最初にネットワークに接続した日時です。
LIB	PREVNETPLAY	前回ネットワーク接続日時	最も最近にネットワークに接続した日時です。
<ul style="list-style-type: none"><li>● 項目にカーソルが合っている時に START を押すと、未設定になります。</li><li>● 未設定時に左右キーで数値を選ぶと、現在の本体時計の日時が表示されます。</li><li>● 左右キーで、数値を選択し、上下キーで数値を変更します。</li><li>● 数値を入力し終えたら、左右キーでカーソルを項目まで移動させ、別の項目を選択します。</li></ul>			

### ウィンドウ 2ページ目

LIB	Free Area	各ゲームで自由に使用することができるエリアです。
<ul style="list-style-type: none"><li>● 初期値(何も記録されていない状態)はすべてが FF です。</li><li>● 上下キーで矢印カーソルを移動させます。このとき START を押すと、その行の数値はすべて FF になります。</li><li>● 左右キーで数値を選択し、上下キーで変更します。数値を入力し終えたら、左右キーでカーソルを項目まで移動させ、別の項目を選択します。</li></ul>		
AIP	PLAYCNT	起動した回数です。
LIB	LOAD	そのタイトルをプレイ中に VM からロードした回数です。
LIB	SAVE	そのタイトルをプレイ中に VM へセーブした回数です。
LIB	EST	各タイトルで評価するゲームの上手さの数値です。 254=最もうまい、128=普通、0=下手、---=未設定です。
LIB	CARRY	どのくらいそのタイトルを攻略したかの数値です。 254=100%、128=50%、0=0%、---=未設定です。
LIB	NETCNT	ネットワークへの接続回数です。
LIB	NETTIME	ネットワークへ接続した時間の総計です。
<ul style="list-style-type: none"><li>● 項目にカーソルが合っている時に START を押すと、未設定になります。</li><li>● 未設定時に左右キーで数値を選ぶと、現在の本体時計の日時が表示されます。</li><li>● 左右キーで、数値を選択し、上下キーで数値を変更します。数値を入力し終えたら、左右キーでカーソルを項目まで移動させ、別の項目を選択します。</li></ul>		

### ウィンドウ 3ページ目

- セーブするかどうかの確認画面です。上部には、商品番号と商品名(英)が表示されます。そのタイトルに書き込むか否かを、次の3項目から選択します。
  - 左右キーで項目を選択し、A ボタンで決定します。
- Save ->** これまで編集した内容を本体メモリに書き込み、商品番号選択画面に戻ります。
- Discard ->** これまで編集した内容を RAM から消去しメニュー画面に戻ります。本体メモリへは書き込みません。
- Cancel ->** これまで編集した内容を RAM に保持したまま、編集画面に戻ります。本体メモリへは書き込みません。

※ 上表左項

「AIP」－ 履歴 AIP により、起動時に保存される項目

「LIB」－ ゲーム中、履歴ライブラリを使用した時に、保存できる項目

※ 日時表示などで「---」と表示されている項目は、データが保存されていないことを表します。

## ペリフェラル情報について

### Peripheral List View

ライブラリはイニシャライズ時に、それぞれのコントローラーが有するボタンに対応したコードを保存します。このデータは、共通のエリアに保存されます。  
最大 24 種類まで保存されます。

#### STANDARD PERIPHERAL DATA

接続されていたコントローラーのリストの表示です。  
現在の代表的なコントローラーが返す数値を下記に示します。

項目	数値
標準コントローラー	000f06fe
キーボード	01020000
ガン	000000fe

#### EXTEND PERIPHERAL DATA

拡張コントローラーのリストの表示です。スロット 1 または 2 に挿入されるデバイスです。  
現在の代表的な拡張コントローラーが返す数値を下記に示します。

項目	数値
V M S	0000000e
F F B	00000100

### View Title 中の、STDPER、EXTPER との関連

View Title 中の項目、STDPER、EXTPER は、タイトル起動時に上記ペリフェラルリスト中のどれが接続されていたか、を表します。

STDPER、EXTPER はそれぞれ 24 のフラグを持ち、それぞれがペリフェラルリストと対応しています。

例えば、STDPER 010010.....、と表示されている場合、ペリフェラルリストの 2 番目と 5 番目のペリフェラルが、接続されていたことを示します。