

目次

不定期刊 第零号 2000年10月10日.....	3
不定期刊 第壹号 2000年10月27日.....	5
16進数.....	5
ポケモン プレイヤーのID No.の最大値は？.....	5
ポケモン金銀は何匹まで増やせたか.....	6
0が一番め.....	6
No.251 セレビィ 知ってる？.....	6
不定期刊 第貳号 2000年11月10日.....	7
またまた16進数の話.....	7
ミュウを求めて.....	7
ミュウを出すバグり技.....	8
問(本)題のバグり技.....	8
集めた図鑑は、いつかは白紙に?!.....	10
不定期刊 第参号 2000年11月27日.....	11
赤いギャラドス.....	11
キラリンが登場する確率は？.....	11
色違いの他は？.....	12
不定期刊 第肆号 2000年12月15日.....	13
「けつばん(欠番)」というのは？.....	13
ポケモン以外に捕まらないか.....	13
不定期刊 第伍号 2001年1月16日.....	19
希少ポケモン交換しました！.....	19
訂正記事ゲームカセット内の電池の寿命は？.....	20
雑学講座：ハッカーとは.....	20
不定期刊 第陸号 2001年2月5日.....	21
金銀版になかった4つのアイテム.....	21

不定期刊 第7号 2001年5月25日.....	23
モバイルアダプターに関する文書.....	23
面白い文章 発見!!.....	24
雑学講座：パソコンはなぜ高速になり続けるか.....	24
不定期刊 第8号 2001年9月10日.....	25
かなり国際的なポケモン.....	25
まず、おとなのおねえさん.....	26
不定期刊 第9号 2001年11月10日.....	27
エクソシストは、祈禱師.....	27
10月で発刊1周年.....	28
不定期刊 第10号 2002年4月1日.....	29
世界的な分だけ問題も出る.....	29
間違いさがし！のようなお話.....	30
紫と白.....	30
不定期刊 第11号 2002年10月1日.....	31
ポケモンの名前.....	31

不定期刊 第零号 2000年10月10日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

プログラムに興味のある中学生～大人を対象に記述しています。

ポケモンは相変わらず人気があるらしい。本当は2000年には、16bit^(注1)のcpu^(注2)のGameboyがでて、ポケモン金銀の次のポケモンX(ペケではなくエクス)が出る予定もあったらしいが。今のところいつになるかわからないけど...

注1: コンピュータが動作する単位、今のGameboyは8bit、今時のパソコンは64bit、なかでコピトさん...あっ!...差別語で使ってはいけないので妖精さんが64人、8bitなら8人が中で働いていると考えておこう。

注2: Central Processor Unit(中央演算装置)、計算をするICのこと。

ところで、そんなポケモンでなかなか手に入らないのが「ミュウ」である。そこで.....実は昨年以下の行事を行ったのですが...30匹分の用意をして、3枚の整理券が引き取られ、来場した2人に2匹交換されて引き取られていきました。それ以前からミュウをバラまいていたのも人が来ない原因だろう...

----- これがその時の文 -----

ミュウ1匹交換の整理券

整理番号 番

整理番号及び朱印のないものは無効です。赤青緑ピカチュウ版を対象とします。金銀版には書き込みしません。整理券を持参しない人には書き込みをしません。

会場 *****

日時 1999年12月26日(日)午後1時0分～2時0分まで

よろしければ質問に答えて下さい。

住所は?(市町村のみで結構です) _____市・町・村

他に手に入らないポケモンは何? _____

----- ここまでがその時の文 -----

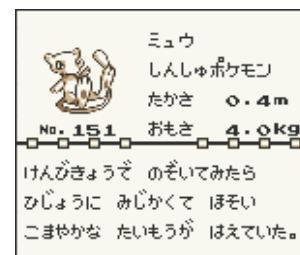
それとも信用がないのだろうか? 通常バグリ技^(注)で出したミュウと勘違いされたのだろうか? バグリ技で出したミュウは、金銀版に転

送できないし、また、ポケモンスタジアムでは、ミュウでないものになって登場するなどの問題がある。しかし...である。私のは、Save Dataをコンピュータで解析する事によって作り出したミュウであり、金銀版で活躍するミュウも作る事ができるようになった。

注: Bug、虫のこと、プログラマーの用語ではプログラム上予測外のエラーの事。エラーの割にはプログラマーとして意見を言うなら、ミュウを登場させるのは、バグではなく、ポケモンのプログラマーがプログラムの一部で作成し、どこかで情報を流したのではないかと考えた方が数学的にはただし。このバグリ技も集めてみたいと思う。

しかし、残念ながら、ミュウを配布した1999年時点のものは、ポケモンスタジアムでは、問題無いが、金銀版に転送できないエラーを含んでいたが、その後解決。

ところで、著作権法上問題無いのかという意見をよく耳にする。私がやっているのは、プログラムを解析したり、改造する事ではなく、Save Dataを書き変えているので、問題はない。それは、ワープロソフト等で作ったチラシを配布しても、ワープロソフトを売っているソフトメカの著作権が及ばないのと同様に、Save Dataは、ゲームをやった者の著作物だから。PSやSSのメモリーカセット等の内容は、インターネットでも、結構、全クリアデータが配布されたり、売買されている。例として、厳密に言うと、TV見たいけど遅くなるので、家族に録画してもらおうのも、特定の個人ではないので著作権法違反である。家族内なら、許容範囲と解釈されますが...



この図()は、確か、ピカチュウ版のミュウである。高さ40cmっていうと、ミュウは2足歩行するので直立時のものでしょう。カンガルーの様に脚が大きいので、かなり小さい体格であるが、4kgは、ちょっと重過ぎないだろうか...

さて、今回は、こうした解析作業には欠かせない、16進数の説明をしましょう。(次回の発行は未定)

不定期刊 第壱号 2000年10月27日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

プログラムに興味のある中学生～大人を対象に記述しています。

今回の目玉 : No.251 セレビィ 情報

16進数…

数字は0~9までの10個しかないのにどうやって16進数を表現するのかというところでA~Fまでのアルファベットを使用します。例えば9の次はAになりFの次に10、19の次は1Aというふうになります。このようにして表現される16進数で2桁の数字を1byte(バイト)と表現します。1byteは、2進法で、8桁の数字です。これは、「電算機」といわれた時代(25年以上前のこと)にパンチカードでプログラムを入力した人にはなじみの深いものですが、2進法8桁=16進数2桁なので、電算機の時代から基本は同じと考えましょう。

不思議なのは、コンピューターは、内部で2進計算だからと、数学では2進数を教えますが、プログラムを記述するのに2進数を使う事は滅多になく、ほとんど16進数を使っていますから、両方教えないと意味のない事だと思います。

ポケモンプレイヤーのID No.の最大値は?

例えば、ポケモンのゲームのプレイヤーにつくID No.です。この番号は、2byteをつかって乱数で作っていますから、0000~FFFFまでの数字になります。FFFFは、10進数でいうと65535です。したがって5桁の数字ですが、IDには65536~99999の数字がつく事はありません。

ところで、プログラミング関係の数字にh(ラテン語で6を表わすhexの頭文字)が付いている事がありますが、これは、0~9の数字だが、16進数だよと言う事を示したい時に、後ろにhをつけるか、先頭に0(zero)をつける約束になっています。実際にプログラムで記述する時には、それぞれの文法に従います。BASICでは先頭に&h、Pascalでは、\$を先頭に付ける決まりになっています。

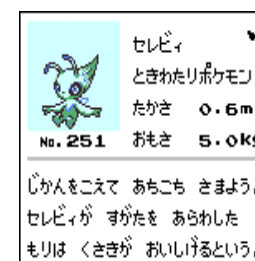
ポケモン金銀は何匹まで増やせたか

発売前にポケモン金銀では、ポケモンが増えるというウワサが流れました。多くのゲーム解析者が、255匹未満と予想していたと思います。それは、ポケモンの種類は1byteを使って内部で表現されているので、最大がFF匹つまり、255匹です。00はない状態、FFはこれが最後の意味を持たせ、卵にも番号が割り当てられているので、251匹ではなく、さらにもう2匹増やす事も可能なはずでしたが、251匹止まりでした。

技やアイテムも1byteで表現されているので、最大255になります。2進法と16進法、さらに集合論を理解しないと解析できないのが、ポケモン図鑑の構造です。これは、また集合論の説明をしてからにしましょう。

0が一番め

上の話で「おやっ?」と思った方もいるでしょう。255から、00とFFと卵の分、251匹分を引くと、1しか残りません。実はComputerでは、0(zero)は位置を持っています。従って、255以下とは、256個の数字が存在することになります。内部でのポケモンの1byte codeについては、金銀版では、1~251までそのままで使用されています。その後は、FB(=251セレビィ) FC(欠番) FD(卵) FE(欠番) FF(255終了)と言う順番で入っています。赤青緑黄版では、この順番が全く違っています。



No.251 セレビィ 知ってる?

2000年9月頃から配布の始まったセレビィです。金銀版の発売と同時にセレビィの存在を知っていたゲームハッカーからすると、今ごろ何を...なのですが、みんな手に入れたいようです。心配しないで下さい。東京までいかななくてもミュウもセレビィも、私が配布します(日は未定)。この通信紙上で日を発表します。頭だけで直径30cmありそうだ...これで飛ぼうなら、頭が下にきそうなきがする。

さて、次回は16進数の基礎知識 続編とミュウの話の予定です。ポケモンのゲームを解析しはじめたところの話です。

不定期刊 第貳号 2000年11月10日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

バグリ技とミュウの話 おまけに拡張4頁!

またまた16進数の話

さて、今回は、もう少し16進数のことです。1byteは、2桁の16進数ですから、1の位の左は、10の位ではなく、16の位です。だから、16進数を10進数に直すには、

$$23h = 2 \times 16 + 3 = 35$$

$$4Ah = 4 \times 16 + 10 = 74$$

という風に計算し、1byteの最大FFhは、

$$15 \times 16 + 15 = 255$$

となる訳です。

0	0000	0	4	0100	4	8	1000	8	12	1100	C
1	0001	1	5	0101	5	9	1001	9	13	1101	D
2	0010	2	6	0110	6	10	1010	A	14	1110	E
3	0011	3	7	0111	7	11	1011	B	15	1111	F

この表は10進-2進-16進数の対照表です。

ミュウを求めて

ところで私が、このような解析を始めたのは、ミュウを出現させる事からでした。通称「バグリ技」でミュウが出るという話を聞き、知っている子に実験してもらいミュウを入手しました。

このミュウを、同僚の子へ。ポケモンスタジアムに登場させたら「ミュウではなく別のポケモンが出た」という話が起点となりました。

そこから、本当のミュウを探す作業が始まりました。私はゲームボーイカセットをパソコンと接続する機器を持っています。バグリ技で出したミュウの保存データを解析する前に、まず、文字コードを調べなければなりません。調べ方は、ここでは説明しませんが、結果をプログラム

に組み込んで、持ち歩く6匹のポケモンのデータや、ボックスの位置を探し出します。そこから先は、1byteの値を書き換えながら、ゲームのデータが何をさすかを調べていきます。本紙零号でも述べたように、金銀版が発売されて、バグリ技のミュウが金銀に転送できない話を聞くまでは、見落としがありました。現在でも金銀版ポケモン1匹について3byte不明のデータがあります。しかし、旧版(赤青緑黄)では、不明の箇所はなくエラーのないミュウを作る事ができるようになりました。

ミュウを出すバグリ技

これは、ゲームをやっている人が偶然発見したという話ですが、よく考えると、とても不自然な話です。技の説明後に不自然さを暴露することにして...ただしこのバグリ技を使うと、完成したポケモン図鑑がデタラメになったり、あちこちにエラーを引き起こすので、他に転送して、ミュウを出したカセットは最初からやり直すのがいいらしい。でも、そのミュウはほとんどの場合、金銀には転送できないと言うことです。やらないほうが良いと思います。

この絵は、上から、青版、赤緑版、ピカチュウ版のミュウの絵です。



問(本)題のバグリ技

という訳で、今回は、バグリ技を紹介してみましよう。但し、通称バグリ技を使うことでデータが壊れて最初からやり直しになっても、私は責任を取りません。あくまでも、各読者の責任において行って下さい。次のは、インターネットなどを使って収集した情報です。プログラムは生産の度に修正されるので、可能なカートリッジと不可能な物があります。

----- 以下が引用です -----

ポケモンを用意する!

まず、この技に使うポケモンを用意します。コラッタ(ミュウに変わります)、タイプ1が水のポケモン(以下水ポケ)、いらぬポケモン(以下バグポケ)。大切に育てたポケモンではなく、そこらへんでゲットしてきたばかりのものでいいでしょう。

ミュウをつくる!

まず、バグポケを先頭にして、マサラートキワ間の草むらでアイテムの13番目でセレ

クトを押し、その後 B、B と押し、メニューを閉じます。そして、戦闘に入り、そのまま「ポケモン」を開き、コラッタのところではセレクトを押します。ここで、ポケモンがバグります。ここで、不用意に触ると画面が止まってしまうので注意しましょう。そして、バグらしたまま逃げます。そのまま、トキワに行き、すぐに出ます。この時点で、コラッタの中身はミュウにチェンジしています。トキワに行く前にもう一度戦闘が起こってしまうと上手く行かなくなることが多いので、トキワの近くの草むらで戦うようにしましょう。

そして、水ポケを先頭にしてアイテムの 13 番目でセレクトを押し、その後 B、B と押し、メニューを閉じます。そして、戦闘に入り、そのまま「ポケモン」を開き、コラッタのところでもまたセレクトを押します(さっきと同じ作業)。これでバグが戻り、コラッタはミュウになります。そして、トキワのポケモンセンターに行き、そのミュウをパソコンにあずけ、すぐに引き出します。これで、能力もミュウのものに修正されます。水ポケ、バグポケはもう必要無いので、逃がしてやりましょう。ちゅーか、持っていると危ないです(笑) 属性をエスパーにチェンジ!

しかし、このままだと属性がコラッタのノーマルのままです(ステータスではエスパーになってますが、中身はノーマルのまま)。別に気にならねー!...という人は、この作業を飛ばしちゃって結構です。でも、やったほうがいいよ。ノーマルよりエスパーの方が使えるし。

まず、タイプ 1 を直します。それでは、この作業で使うポケモンを用意しましょう。先ほど作ったミュウ、メノクラゲ、いらないポケモン(以下バグポケ 2)。以上の 3 匹です。

まず、ミュウを先頭にして、草むら(今回はどこでもいい)でアイテムの 13 番目でセレクトを押し、その後 B、B と押し、メニューを閉じます。そして、戦闘に入り、そのまま「ポケモン」を開き、メノクラゲのところではセレクトを押します。メノクラゲをバグらせたあとそのまま逃げて、今度は先頭をバグポケ 2 にして、13 番目セレクト、B、B、戦闘、「ポケモン」でメノクラゲを選び、バグを戻します。この後、メノクラゲ、バグポケ 2 を逃がします。これで、タイプ 1 がエスパーになりました。

続いて、タイプ 2 です。今回も、ミュウ、メノクラゲ、いらないポケモン(以下バグポケ 3)を使います。前の作業で使ったメノクラゲは使い物にならないので、新しいものを用意します。

ここからの作業は、前の作業とまったく同じです。まず、ミュウを先頭にして、草むらでアイテムの 13 番目でセレクトを押し、その後 B、B と押し、メニューを閉じ、戦闘に入り、そのまま「ポケモン」を開き、メノクラゲのところではセレクトを押します。メノクラゲをバグらせたあとそのまま逃げて、今度は先頭をバグポケ 3 にして、13 番目セレクト、B、B、戦闘、「ポケモン」でメノクラゲを選び、バグを戻します。そして、メノクラゲ、バグポケ 3 を逃がします。これで、タイプ 2 もエスパーになりました。

これで完成です。さあ、これを友達に自慢してやりましょう!

----- ここまでが引用 -----

さて、この複雑な作業を偶然発見する確率を求めてみましょう!!

まず、作業をする場所は、広いマップ上で、おそらく 1/100 以下の確率。コラッタを選んで 1/150、次に水タイプを選んで 28/150、3 匹めには何でもいいので 150/150 で確立 1 なので無視。

3 匹の並び順で 1/6、並び替えてさらに 1/6、13 番目の持ち歩きアイテムを選択して 1/20、セレクト-B-B とボタンを押すと 1/4 が 3 回。

ここまで計算しただけで、合わせて約 37 億分の 1 の確率です。これを偶然発見したというのですから...1 億 2000 万の日本の全人口(赤ちゃんからご老人まで)が 30 回ポケモンゲームをやれば一人くらいが発見するかもしれない...しかも、全員とっても記憶力がよくて、どういう順序の何をしたかを確実に記憶していなければならないのです。私は数学的見地から、偶然発見したなんて大嘘であると断言します。

つまり、これは、ポケモンのゲームのプログラマーによってプログラムされた手続きであり、ミュウの噂で売り上げが伸びたとか言う話もあり、故意に情報を流しての販売戦略だったのではないかと思います。

集めた図鑑は、いつかは白紙に?!

ところで、これは、金銀版の説明書には書かれていますが、金銀版のカートリッジの中には、小さな電池が入っていて、メモリーを維持しています。今時の物ですから、5 年は持つのではないかと思います。電池がなくなった時の save data は保証外であると明記されています。



ま、その頃までポケモンが流行っているか解りませんが、旧シリーズのゲームは 1995 年に発売され、既に 5 年経ってますねえ...。

次回は、赤いギャラドスの問題

これは、英語の青版の最初です。

不定期刊 第3号 2000年11月27日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★赤いギャラドスの謎に迫る!★

★赤いギャラドス

「シャアなのか...」とアムロ君がぶつぶついう「機動戦士ガンダム」には、特別に目立つ赤いザクが登場します。一つだけ色が違うと目立つのは間違いなしです。

金銀版では、怒りの湖で赤いギャラドスが待ち構えています。上手く捕まえ、戦闘にだすとキラリンと星を放って登場します。そこで、「キラ」とか「キラリン」とか呼んでいます。

ところで、「怒りの湖」は、現実の地図に重ねると滋賀県の琵琶湖です。湖の例にもれず龍の伝説があります。私の在所に伝わる伝説は、人間の男に恋をした湖の龍神は、若い娘に化けて結婚し、赤ちゃんを産むのですが、正体ばれて湖に、お乳の代りに自分の目をえぐり取って与え、盲目となった龍のかわいそうなお話です。ま...それはさて置き...

このキラリンは、1匹のデータのある2ByteがEAAAとなっています。「ある2Byte」とは、旧版からですが、ポケモンには生まれつきの強さがあります。これに2Byteを使っています。おそらくは、ポケモンが出現した時(のような気がする)に乱数で、00 00 ~ FF FF(16進数、大きい方が強い)の値が決まっている様です。

キラリンが登場する確率は?

この数値が赤いギャラドスは常にEAAA(かなり強いぞ)、他に、2AAA、3AAA、6AAA、7AAA、AAAA、BAAA、FAAAと、以上の8つで8/65536の確率です。8192分の1となります。交換なしで金銀版をやると、100匹ほどのポケモンがそろった様です。

ということで...、82人がポケモン金銀どちらかを始めました。全員がひと通りクリアしてみると、赤いギャラドスの様に色が変わったポケモ

ンを誰か1人が1匹捕まえた!...って程度の確率です。@Niftyのポケモンフォーラム等で情報を集めてみると、実際にキラリンを捕まえたって話がありました。あっちこちのポケモン関係会議室で、合計約100名が参加していて、必ず登場する赤いギャラドス以外に、キラリンを発見したのは2名いました。一人は、ゲーム中1匹しか出てこないスイクンだったというから、こりゃすごい!!!。

しかし、残念ながら、いろいろの色が登場する訳ではなく、色違いポケモンは常に同じ色です。5色そろえて、戦隊レンジャーは、作れないようです。

その他に、赤青緑ピカチュウ版から、ミュウツーを転送してみたらキラリンだったという友達がいるという発言も発見しました。

この話は真実と考えられます。ここで問題にしている2byteは、赤青緑ピカチュウ版でも有効で、同じように生まれつきの強さを表わす数値となっています。確率から言えば、片っ端から...8192匹を転送すれば、1匹はキラリンだったという事は有りそうですね。

その代わりに、転送して旧版でキラリンを必殺の電源おとしやケーブル引き抜き作戦で、増殖させる事はできそうです。「大技林」に掲載されていますが、タイミングを間違えるとセーブデータが壊れることもあり、お勧めできません。なお、ポケモンの持ち物も旧版でも有効なデータです。但し何の判定に使っているのか解りませんが、つまり、金銀版で、物を持たせて旧版に転送し、増殖させれば、持たせた物も増える事になります。

色違いの他は?

先天性の強さが、この2byteで決まっていることを説明しましたが、両性ポケモンはこの値を変えると性別も変わります。おそらくは、先頭が0~7が雌、8~Fが雄ではないかな...というところです。

また、同じようにここで決定されているのが、遺跡に登場するアンノーンの形です。A型が0000は、納得行くとして、残りはどういう計算による物が判断しかねています。

さて、今回は、Q&Aの特集をやってみようと思います。

不定期刊 第4号 2000年12月15日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★質問コーナー！★

★「けつばん(欠番)」というのは？

旧版をプレイ中に、うっかり落としたり、何かにぶついたりすると、「けつばん」というポケモンが出たりします。

1Byte コードは前にも説明したように、10進数では0~255ですが、旧版のポケモンゲームでは151匹と0番は無の意味、255番は終了の意味で2つ使うので、 $255-151-2=103$ 個が欠番になります。

最近インターネットで面白い実験結果に行き当たりました。この欠番を金銀版と交換する実験結果です。103個残っているコードは、それぞれ、勝手に変換されるので、金銀側の表示には、実在のポケモンとして表示されるそうです。しかしながら、バグり技で作ったミュウと同様にタイプが違っているの、データにエラーがあるという理由で交換できないが、タイプを書き込んでやる事で交換できたという話です。

ホウオウ、エンテイ、スイクンなどもいたという事で、赤青緑ピカチュウ版にも151匹以外にもポケモンが隠れていた事になります。

★ポケモン以外に捕まらないか

これは、はっきり言って、無理です。プログラムを変える意外に方法はありません。変えて作っても、通信ケーブルで交換すれば、意味がありません。せいぜい画像を使って四コマまんがを作る目的ならOK。

旧版では、151匹以外のポケモンで、「けつばん」があります。欠番は、前のところで説明したように、ポケモン的一种ですが、手持ちポケモン一覧で見ると、Playerが立っている付近にいるトレーナーや看護婦が表示されていることがあります。様子を見るを選ぶとモザイク状態の絵が表示されるだけでした。レベルが200以上だったり、結構強い「けつばん」がいました。

★攻略本にはないアイテム

衝撃を受けた後の旧版のアイテムに「かみなりバッジ」が出たが、何か？

という調査依頼があり、アイテムや技のByteを置き換えて調べてみました。その結果...結構ありました。

かみなりバッジ・かいがらバッジ・おじぞうバッジ・はやぶさバッジ・ひんやりバッジ・なかよしバッジ・バラバッジ・ひのたまバッジ・たまご・ひよこ・ブロンズ・シルバー・ゴールド・プチキャプテン・キャプテン・プチマスター・マスター・技マシン51~55(秘伝マシン1~5に対応)などだった。

★バグリミュウとは？

本紙第2号でも説明したように、このミュウは特殊な方法でだすミュウで、ポケモンスタジアムや、メタモンと戦わせると、ミュウ以外のポケモンで登場し、しかも、金銀版と交換できないものを言います。

しかし、実際にはバグがあるわけではありません。バグとは、プログラムの予期し得ないエラーの事であり、ミュウはプログラムではなく、データなので、正しく言えばデータエラーミュウです。

金銀版では、バグ物を作れます。卵の中身を卵にすると...、生まれてみると卵なので生まれようとするが、また卵で、永遠にこれを繰り返すプログラムの袋小路にはいって、電源を落とす以外に方法はなくなります。本来なら、このような事態を予期してデータエラーのメッセージを表示し卵を削除するプログラムを作っておかなければいけない事です。

これが正しいバグです...どっちかという、バグよりもコンピュータウィルスをメールで送られたような物です。

★お知らせ

さて、今年も、ミュウを配ります。今年、ミュウだけではなくて、セレビィも一緒に配ります。2000年12月24日を予定しています。整理券を配布しますので、整理券の指示にしたがって持ち物を忘れず持って来て下さい。なお、これは、川奈臨海学園パソコンクラブの行事ですので、診療所受付に質問をしないでください。

ミュウ1匹&セレビィ1匹 交換の整理券

日にち：2000年12月24日(日)

時間：午後13時30分から午前14時30分まで

場所：川奈臨海学園の本館の向いにあるイルカの家

持ち物：ゲームボーイ本体とポケモンのカセット金か銀

整理番号_____印

注意

- その1：これは、川奈臨海学園パソコンクラブの行事ですので、診療所受付に質問をしないでください。電話でのお問い合わせもご遠慮下さい。問い合わせ先は、唯一 E-mail のみで、cxj15400@hotmail.co.uk です。
- その2：整理番号の最後に「森澤」の朱印の無い整理券は無効です。
- その3：1人につき1カセットにして下さい。

- その4：整理券1枚でミュウとセレビィ各1匹交換します。
- その5：カセットは、ポケモンセンターにいて、交換するポケモン2匹を準備しておいて下さい。
- その6：この行事で配布するデータは、コンピュータでの解析による物であり、バグり技で出した物ではありません。1匹分のデータは100%解析済みです。
- その7：金銀版のポケルスは、どのポケモンもかかるように元からプログラムされています。
- その8：裏面のアンケートに答えて下さい。

アンケート

あなたの性別は？ 男・女

あなたの年齢は？ _____歳

どこからきましたか？ _____市・町・村

持っているポケモンカセットは

赤・青・緑・ピカチュウ・金・銀・クリスタル

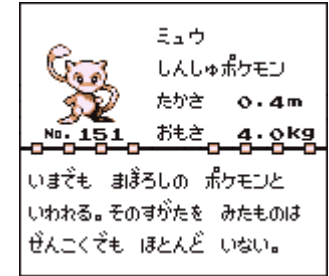
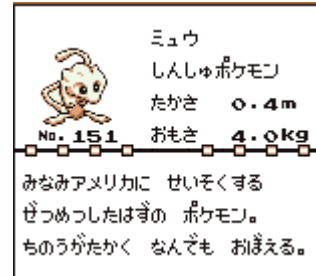
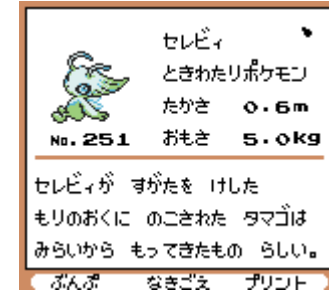
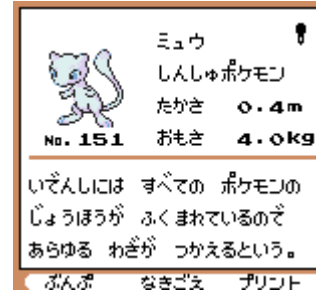
もし外国語版を持っていたら何語かも書いて下さい

差し支えなければ、教えて下さい。

住所 _____

氏名 _____

E-mail _____



不定期刊 第5号 2001年1月16日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★2000.12.24 レポート★

★希少ポケモン交換しました！

去る2000年12月24日にポケモン交換所を1日限りの開設し、ミュウとセレビィを配布しました。交換に出したポケモンは、それぞれ通常の色のもので赤いギャラドスのように色違いのものと、1カセットにつき合計4匹でした。12月に入ってまもなく整理券の配布を始め、40枚配布して、戻って来た整理券は14枚でしたが、書き込みをしたカセットは18個です。ちなみに、色違いだと、ミュウは通常ピンクが水色、セレビィは、通常黄緑がピンクになります。ついでに、フシギバナは黄花です。

ほとんどは、獲れたてのホヤホヤのポケモンを用意して来てくれました。どうして獲れたてと判るかは、次に説明します。

ポケモン1匹のデータは全て判明しています。全部で45Byteのデータです。

00 ポケモンの種類を示す内部番号	11 マックスアップによるHP up	22 個体差
01 もちもの番号	12 経験によるHP up	23 技1残り回数
02 技番号1	13 タウリンによる攻撃力 up	24 技2残り回数
03 技番号2	14 経験による攻撃力 up	25 技3残り回数
04 技番号3	15 プロムヘキシソによる防御力 up	26 技4残り回数
05 技番号4	16 経験による防御力 up	27 孵化までの数値、孵化後はなつき度
06 Player ID 上位	17 インドメタシンによる素早さ up	28 ポケルス抗体
07 Player ID 下位	18 経験による素早さ up	29 常に00
08 経験値(65535 超)	19 リソチウムによる特殊能力 up	30 常に00
09 経験値(255 超)	20 経験による特殊能力 up	31 レベル
10 経験値	21 個体差(255 超)	

以上の32個。さらに、ポケモン外見を示すデータ1個、親名・ポケモン名がそれぞれ6個(5文字と終了を示す値が1個)で、13個あります。あわせて45個。28番めはinternetで見つけたポケモンゲーム専門のハッカーの人に教えてもらいました。

というわけで、11~20の値を調べるとほとんどのポケモンが0の連続ですから、獲れたてのポケモンである事が分かるのです。21,22の数値を変える事で、性別やアンノーンの形、キラリンが決定されます。

29,30については、正直なところ、自信がありませんでした。何かの識別に使われて、私たちのようなゲームハッカーの作るセレビィは、クリスタル版に転送できないのではないかと思っていましたが、24日には、クリスタル版を持って来た人もいて、無事に交換できたので、「ほっ…」と安堵でした。

本当は当日、希望者には、別のサービス、Boxのポケモンリスト印刷をやる予定だったのですが、プログラムが完成しませんでした。

★訂正記事ゲームカセット内の電池の寿命は？

本紙2号でポケモンのゲームカセット内のボタン電池の寿命が5年位あるのではと言いましたが、クリスタル版の説明では、短い場合2年ぐらいという事です。電池がなくなるとデータは消えます。@Niftyなんかの会議室では、赤青緑版が消えはじめたという報告があります。

★雑学講座：ハッカーとは…

最近ハッカーという言葉も中国から官公庁へのサイバーテロ以来すっかり有名になりましたが、あれは、ハッカーによる攻撃ではなく、クラッカーによる攻撃と言うのが正しいのです。クラッカーは、ハッカーですが、全てのハッカーがクラッカーではありません。通常は変更できないゲームの途中データをいじってゲームを有利に進めている者もハッカーです。特殊なドライバーでないと開かないゲームボーイを分解して掃除するのも広義のハッカーなので同類です。害のないハッカーは大勢います。

不定期刊 第6号 2001年2月5日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★クリスタル版の秘密★

★金銀版になかった4つのアイテム

金銀版では時々ポケモンが「カビチュウ」を持っていますが、クリスタル版では、この内4つが新しいアイテムになっていました。関連する部分の文書も載せます。但し、プログラムされている事がそのまま起るわけではありません。

プログラムや設定されながらも使用されない部分は多いのですから、私が解析によって探した事が全てゲーム中に発生する保証はありませんので.....小さい字は関連部分で読みやすいよう漢字に直して有ります。

①ジーエスポール(73h)：不思議な雰囲気のパール

ポケモンコミュニケーションセンターでもらえる。つまり、モバイルアダプタを付けないと、もらえないって事でしょう。多分。試しに無理矢理ジーエスポールを所持して祠(ほこら)の前に行ったが何もおこらなかつたのです。

[Player]さんですよね？ おめでとうございます！ 今回は特別に...と言う事でジーエスポールと言う物が送られて来ました！ どうぞお受取り下さい！

ウバメの森の祠.....森の神様をまつてある。あれ？ ジーエスポールが置けるような穴が開いている！ 置いてみますか？

[Player]は ジーエスポールを祠に置いた！

いやー、すごかった！ [Player]！ 素晴らしい物を見せて貰ったわい。あの祠にまつわる話は、本当だったんじゃな。さあ、いい物見たら、ボールが作りたくなつたわい。帰るぞ！

②ブルーカード(74h)：合言葉番組のポイントをためるカード

ラジオ局でもらえる。アイテムと交換できる。

アオイ『あら？ ブルーカードを もってくるの 忘れちゃったかな？ ブルーカードがないと ポイントを あげられないの...

アオイ『あ！ ブルーカードが今日で30ポイントよ！ 凄い、凄い！...そうねー 30ポイントの景品は特にないんだけど...[player]君は何度も来てくれたから、特別！、アオイの電話番号教えてあげちゃおうかな？

アオイ『[player]君、私の電話番号、登録する？

[Player]は、アオイの電話番号を登録した！

って、DJがプライベートな電話番号を教えてくれるんだ.....。

③透明な鈴(46h)：心の休まる音がする

簡単に手に入る。鈴の塔に入れる様になる。

大変な事が起きた。申し訳ないが、お引取り下さいまし.....おお！ その音は透明な鈴！ なんと言う美しい音でしょう。そんなに綺麗な音色は聞いた事がありません。その鈴は、持つ者の心を音で表すのです。あなたなら...鈴の塔に進めるかも知れません。どうぞお通り下さいまし。

その鈴は、持つ者の心を音で表すのです。あなたなら...鈴の塔に進めるかも知れません。どうぞお通り下さいまし。

④タマゴ券(81h)：コガネシティのトレードコーナーで使えるらしい

これはモバイルのみで一度だけ発生するイベントらしい。

わしは、育て屋爺さんじゃ。最近できたコガネのトレードコーナーとか言う所で、謎の卵を貰えると言う「卵券」と言うのを貰ったんじゃが...わしら、育て屋じゃから必要ないんじゃ。これは君にあげよう。また、来なさいよ。

あ！ 「卵券」をお持ちの方ですね！ 卵券は、特別なポケモンを特別な方だけに お渡しする引換え券です。それでは簡単に説明させていただきます！ トレードコーナーの交換では出会った事のないお友達と交換をするので時間がかかりますが、謎の卵は、あなたのために特別に用意していた物ですので、すぐ送られてきます！ 今からセンターにある色々な部屋から1つの部屋を選び、そこにある謎の卵を送ってもらいます。準備をしますので、暫くおまち下さい.....。おまたせしました！ 謎の卵を受取りました！ これは謎の卵です。大切に育ててあげて下さいね。

申し訳ございません！ ただ今、卵券のサービスは中止しています。

次回はお金のかかりそうなモバイルシステムについてレポートです。

不定期刊 第7号 2001年5月25日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★3ヵ月ぶり復刊！ クリスタル版のモバイル★

★モバイルアダプターに関する文書

モバイル状態にするとどうなるか？ プログラム中から探し出した文章から想像してみましよう。小さい字の部分がプログラムからピックアップした文章です。読み易い様に「、」や「。」漢字使っています。

ログイン パスワードかログイン アイディ - に間違いがあります。

ご利用料金のお支払いが遅れた場合には、ご利用が出来なくなります。

ご利用料金が上限を超えているため、今月はご利用出来ません。

どうやらインターネットプロバイダーの様に ポケモンセンターみたいな所に接続料金を支払う必要があるのではないのでしょうか。そして、ID と Pass Word を発行してもらい接続するようです。

コロシウムで勝った回数、虫捕り大会高得点、つったコイキングの大きさのランキングをみることが出来ます。それも、全国、都道府県別、郵便番号別のランキングを参照する事が出来るようです。さらに、登録しているトレーナーの情報が参照でき、そこで対戦相手や交換する相手を探すシステムになっているようです。

ただし、虫捕り大会高得点、つったコイキングの大きさの二つについては、ハッキングによる偽データが、恐らく1位を占めるのではないかと思います。

モバイル対戦ではポケモンを3体選んで対戦します。対戦出来る時間は電話をかける人も受ける人も1日に10分間です。10分以内に対戦が終らなかった場合は、瀕死のポケモンの数が少ない方が勝ちます。

今日の残り時間は、あと1分ありません！ また明日おこし下さい。

という記述もあり使い過ぎに対する対策をしているようです。確かに、子どもが携帯電話で通信ゲーム遊びをする事が当たり前となるかという点では、疑問を投げ掛けるべきだと思うし、それなりに、配慮されている

のではないかと考えられます。

★面白い文章 発見!!

これは、意外！なものを発見しました。これは、ゲームをやっている中では、決して現れないメッセージでしょう、多分。プログラム開発は、汎用コンピュータで行います。当然モバイルシステムにも接続されていません。モバイルで PCC に接続したと仮定してプログラミングを行います。という訳でその接続したと仮定した時のメッセージがプログラム中のそのまま残されているのを発見したのです。以下がその文章です。

ゲ - フリからのメッセ - ジ

爽やかな秋風が吹き抜ける今日この頃ですが、みなさま、いかがお過ごしでしょうか。我々クリスタルチームは、毎日、右手にマウス、左てにこぶしを握りしめ、眠くなれば、お互いを殴り、完成に向けて励んでおります。このニュースは、デバッグ用に作られております。ですので、鳴声クイズなどでも「図鑑にないポケモンが！」と言うご心配は、ご無用でございます。それでは、引き続き、ニュースのデバッグをよろしく願います。もちろん、他の所もよろしく願います。

★雑学講座：パソコンはなぜ高速になり続けるか…

現在パソコンの最新のものでないと出来ないのは最新のゲームくらいで、事務処理なら、2~3万円の中古ノートでも...起動に時間がかかりますが、人間の入力する速度はたかが知れています。ゲームのために高速化しているではありません。ソ連がなくなってから、この話はニュースでは登場しなくなりましたが、戦争のためです。米国のスターウォーズ計画というのがあります。飛んでくるミサイルを一瞬で軌道計算して、レーザー砲で迎撃しようという計画だそうです。平和利用では、隕石や老朽人工衛星を破壊して地球への被害を減らすそうです。いくら米国の軍事衛生がゴルフボールの動きまで捉えと言っても、きっと、学校の屋上から天体望遠鏡で運動場のアリの発見する様なものではないかと思えます。おまけに空気中を飛びミサイルは、向かい風などで計算通りに飛んでくれそうもないので、気象情報やら、なにやらというんな事を一瞬で計算するスーパーコンピュータを作れば、米国防省が買ってくれるのです。そのおこぼれで、私たちも高速なパソコンを安価に入手する事ができるようになりました。

とりあえずのクリスタル情報は前回と今回で、後はしばらく先にして、次回は、国際ポケモン情報です。日英独仏伊西の6ヶ国語対比。

不定期刊 第 8 号 2001 年 9 月 10 日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★世界のポケモン比較: その1★

★かない国際的なポケモン

まず、何故ポケモンゲームがたくさん国の言葉で出ているかを説明しなければなりません。

テレビに接続するゲーム機が売れるのは日本などの漢字文化圏であり、プレステが出るまでは、欧米ではゲームはパソコンでやるのが当たり前でした。そんな訳で、Alphabet を使っている国では、携帯用ゲーム機が売れたのでした。

それに、そもそも日本のアニメーションは世界中で放映されています。フランスでは、ブルジョアジーは TV を見るのはニュースくらいで、娯楽番組は貧困な人民のものという考え方が長く続いたそうですが、「UFO ロボ グレンダイザー」がヒットしたら、みんな娯楽番組を見るようになったそうです。人と人が直接腕力を競う内容の物、「ドラゴンボール」や「聖闘士 星矢」は、先進国の多くで放映禁止になっていますが、パシリでポケモンを戦わせるだけで、人が殴り合わないポケモンはOK!!

緑版は日本限定ですが、赤青は、日本語以外に英語・ドイツ語・スペイン語・フランス語・イタリア語で、ピカチュウ版は、1999 年に英語、2000 年にはドイツ語・スペイン語で発売。

さらに、金銀版は 2000 年 10 月英語版、クリスタルは 2001 年に英語版が出た様子。最近インターネット内のアメリカの本屋さん www.amazon.com が日本出店を計画しているそうですが、HomePage を見ると、6 月にはカタログで乗ってました。

ところが、任天堂の www.pokemon2000.com では、10 月に英語版発売と書かれていたのです。ドイツ語版なんて予定もありません。

その一方で、@Nifty の会議室では、6 月にハワイで英語版を買って来たという発言もあります。

いろいろ調べて見ると、箱絵が少し違っていたり...どうやら、日本語版のゲームの日本語の部分を英語に置き換えただけのハッキング版らしいのです。これは、大変な作業だしアセンブリ言語の知識がないとできませんし、日英の言葉のできる人でないとできません。雑誌では、第二次スーパーロボット対戦Gが、ハッキング版で中国語になっているのを見たことがあります。

かつて 8bit の時代には、アメリカで作られたソフトが日本で...当時はカタカナのみの表示で、同じ方法で日本語版が作られていました。1980 年頃の事です。ウィザードリーはこの時代からあります。

★まず、おとなのおねえさん

火曜日のポケモン TV では、最後に英語教室がついていて、カスミちゃんが Misty なのは、子ども達も知ってます。フランス語のみ Ondine(オンディーヌ)で、他は Misty となっています。どれも霞や霧の意味。

サテ、小学生が主人公のゲームで「おとなのおねえさん」がケンカを売ってくるのも不思議な世界です。表現もさることながら、各国語では、どのように表現されているのでしょうか？

英語:BEAUTY、仏語:CANON、独語:SCHoNHEIT(o は上に のある文字)、西語:BELLA、伊語:BELLEZZA です。

確かに米映画などで、若い女性に呼びかける時、"Hey Beauty!"と言っていることがあります。それよりも、西語の「ベラ」と読むんでしょうか？私は「妖怪人間ベム」のベラを思い出しました。あっ、それから、MISTY,ONDINE とともに霞の事です。霧と霞の感覚の違いは文化によって異なると思います...

日本語	英語	仏語	独語	西語	伊語
シバ	BRUNO	ALDO	BRUNO	BRUNO	BRUNO
タケシ	BROCK	PIERRE	ROCKO	BROCK	BROCK
カスミ	MISTY	ONDINE	MISTY	MISTY	MISTY
エリカ	ERIKA	ERIKA	ERIKA	ERIKA	ERIKA
キョウ	KOGA	KOGA	KOGA	KOGA	KOGA
カツラ	BLAINE	AUGUSTE	PYRO	BLAINE	BLAINE

キョウさんは甲賀忍者だったんだ...

このへんは、まだまだ、面白い所は次回にお見せしましょう。

不定期刊 第9号 2001年11月10日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★世界のポケモン比較: その2★

★エクソシストは、祈祷師

当たり前と言えば当たり前なのですが、祈祷師は、エクソシストです。宗教的儀式によって悪霊(主に仏教)や悪魔(エルサレムに由来する諸宗教)を追い払う人です。他にも、シャーマン(shaman)も祈祷師です。ところで、英語の CHANNELER というのは、霊媒師らしい。ついでに英語の綴りは仏語の最後の E がないエクソシストです。

マチスは、英和辞典では、LT.は中尉、MAJOR は少将です。大中少と将佐尉曹の階級で見えていくと、かなり階級に差があります。ま、国により、呼び方が一緒でも階級が違ったりすることはありますし、おまけに、陸海空でも同じ呼称で階級が違うこともあるってことです。

日本語	英語	仏語	独語	西語	伊語
きどうし	CHANNELER	EXORCISTE	EXORZISTIN	EXORCISTA	MEDIUM
マチス	LT.SURGE	MAJOR BOB	MAJOR BOB	LT.SURGE	LT.SURGE

ところでワタル君、ドイツ語に注目！ なんと伝説の英雄ジークフリードじゃなですか...で、また前回に続き「UFO ロボ グレンダイザー」の話になるんですが、主人公のディューク=フリードは、ジークフリードのもじりではないかと言われています。英語だとすると、ディュークは確か伯爵ですが...で、男爵はジャガイモ、メークインは正確には May Queen です。

日本語	英語	仏語	独語	西語	伊語
ワタル	LANCE	PETER	SIEGFRIED	LANCE	LANCE
ナツメ	SABRINA	MORGANE	SABRINA	SABRINA	SABRINA
カンナ	LORELEI	OLGA	LORELEI	LORELEI	LORELEI
マサキ	BILL	LEO	BILL	BILL	BILL

おや、仏語だけ違う名前が目立ちます。前回参照ですが、シバ、タケシ、カスミもそうです。英仏間の戦争は 30 年 100 年と歴史的に非常に長く対立した過去があります(米ソ冷戦ですら 100 年になりません)。そんな訳で同じ事はやりたくないのかなあ...と思います。サブリナって名

前は、ハリソン=フォード主演の映画にもあったし、「奥様は魔女」だったか「可愛い魔女 ジニー」のどっちだったかの主人公の友達にもいたような...。

ジェントルマン、

GENTLEMAN GENTLEMAN GENTLEMAN CABALLERO GENTILUOMO

ジェントルマンと言えば紳士、スペイン語のキャバレロは、ディズニーアニメ・ミュージカル映画のタイトルにも「スリーキャバレロ」ってありますね。紳士の1人はドナルドダックがやってました。

キクコ AGATHA

なぜかこれはみんな共通。アガサ=クリスティあたりからでしょうかね...。金銀版も英語で出てるし、一度調べてみようかな。

★10月で発刊1周年

意外と続きました。しかし、半年も出なかつたり、いい加減なことこの上ないので、不定期刊行物なのです。これを記念して言う訳ではありませんが、また、セレビィとミュウの配布をしようかなと考えています。配布なんてレベルじゃなくて、パソコンに接続して、ボックス丸ごと書き換えて、セレビィとミュウを配る人を増やそうかとも考えています。そのうちお知らせを掲載します。また、近くなったら昨年同様、整理券を配布します。

誰でもセレビィやミュウを配布出来るように！ なお、著作権等を心配される方もいらっしゃるかもしれませんが、ソフトウェアによって作られるデータは、ソフトウェアの使用者の著作物となります。従って、ゲームのセーブデータも同様にゲームを買って使っている人の著作物となります。つまり、このようなイベントで配布するデータは、この文章を書いている私が作る訳ですから、私の著作物です。パソコン内で書き換えるプログラムも自作ですが...

今回は、社会問題の観点から...



No. 251

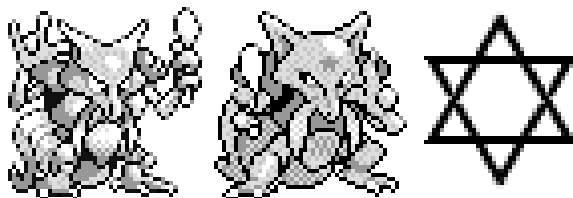
不定期刊 第 10 号 2002 年 4 月 1 日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★世界のポケモン: その3★

★世界的な分だけ問題も出る

まずは、このポケモン、ユンゲラーです。このポケモンが、30 年ぐらい前にスプーン曲げのブームを引き起こしたイス

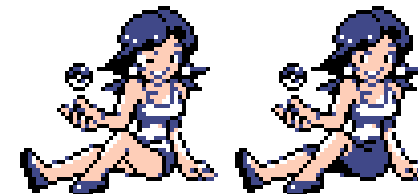


ラエルのユリ・ゲラーであることを皆さんもご存知と思います。右の図はイスラエルの国旗にもあるダビデの星、真ん中のユンゲラーの額には、五防星らしきものがついています。それはともかく、ユリ・ゲラーは、自分のイメージを無断で使われたことで、任天堂にたいし提訴しました。これで損害賠償金がいけるなら、きっと、エビワラーやサワムラーも裁判に持ち込まれるのではないかと思います。ユリ・ゲラーの主張では、悪者キャラに利用され、自分のイメージを損なうとのこと。実際には、悪者って訳じゃないようですが、ま、確かによいイメージではありませんね。ユダヤ教の人は、何かと差別されていることから、悪者と思いついたのかもしれませんが。また、原理的なユダヤ教徒が髭をのばしている傾向があることも、意識して作ったキャラなのでしょうか？ カルピスのマークやダッコちゃんの黒人イメージが社会問題になりましたが、ルージュラは、問題無いのでしょうか？

★間違いさがし！のようなお話

それでは、金銀クリスタル版の「おとなのおねえさん」の問題です。

問 1：下の 2 つの絵はどこが違いますか？



問 2：外国語版(英語と独語で確認)と日本語版は、それぞれどちらでしょうか？

正解は、問 1：左はミニのワンピースらしいし、ウィンクしています。右は、タンクトップにハーフのスパッツみたいな物を着用しています。

問 2：左が日本語版です。やや地味な衣装が外国語版ということで、みなさんはどうでしたか？

欧米では、子どものものとは言え、基準は厳しいようです。パンツの見えそうな左の絵では、問題ありとされて、きっと売り上げに影響がでてるからズボンをはかせたのではないかと思います。でもウィンクが何か問題になるとは思えないのですが...

そう言えば最近 True Type Font Editor で Windows で使えるアンノーンフォントセットを作りました。上の行の英語部分を表わすと...

ⒺⓂⓃ ⒺⓂⓃ ⒺⓂⓃ ⒺⓂⓃ ⒺⓂⓃ ⒺⓂⓃ
って具合です。読むのはほとんど無理かな.....

★紫と白

アドバンス版でポケモンのゲームが出るらしいウワサだけは聞きますが...紫と白で、九州と北海道になるとか、一方、ポケモンは、こんどの映画では 5 種類増える様子です。現在 251 匹で 5 匹増えると、256 ですから、1 byte で扱うには限界です。でも 5 匹のうち 2 匹は同じポケモンの兄と妹という設定なので、4 種類増加の、1 種類はイベント配布でしょうか...気になる所です。

不定期刊 第 11 号 2002 年 10 月 1 日

編集・発行 cxj15400@hotmail.co.uk

★世界のポケモン: その4★

★編集前記

あまりに久しぶり、半年間出ませんでした。通信教育で定期的にレポートの提出日が襲ってくるので...でも、もう修了しました。今度は受験生なんです...。この状態が不定期刊行物のゆえんです。

★ポケモンの名前

ポケモンの名前も国によって違います。違う訳ではないんですが、最初に取り上げてみたいのは、アンノーンです。似たような言葉は日本にもあり、「安穩」ですが、実はアンノーンは英語だったのです。英語版では、unknown=正体不明のポケモンってことで登場したから、unknownなんでしょうね。英語を常用している人にとっては、「ワカラーン」ってポケモンがいるって感じでしょうか...

じゃあ、同様に正体不明のナゾノクサは?...って、oddish...Disney 映画「102」のオッドちゃんと同じ、「ヘンナノ」です。

そうなる気になるのがソーナンス。調べてみると crashin 恐らくは最後の g が省略されているんでしょう...そのままの雰囲気日本語なら「チョー」とか「激」って今時の若者の接頭語って感じ。

★先にお知らせしておきましょう!

2000 年のクリスマスに配布して以来、やっていませんが、また、今年のクリスマスあたりで「みゅう&セレビィ配布」のイベントを計画しています。今年は、ひとりひとりが友達に配れるようにしたいと思います。詳細は、12 月に入ったら号外でお知らせします。基本的にはポケモン金

銀版のカセットをパソコンに接続してボックス丸ごとミュウやセレビィにしてしまう予定です。クリスタル版はセーブデータが読み取れないので通常の交換になってしまいますから 4 匹ですが...毎回言っているんですが、ゲームのセーブデータは、ゲームを買って使っている人(ソフトウェアユーザー)の著作物です。従って配布するミュウ&セレビィは私の著作物と言う事になります。また、パソコン内でミュウ&セレビィを自在に創るプログラムは、私の著作物です。Pascal という名前のプログラム言語で記述したもので、20 年ぐらい前からプログラムをやっています。

それから、その時には、Windows で使用可能なポケモンのアンノーンフォントも希望者には配布しようかと思えます。職場のパソコンのスクリーンセイバーは「3D テキスト」でアンノーンを飛ばしています。

☉☉☉☉☉☉ ☉☉☉☉☉☉ こいつ!

ってここまで、書いたんですが、とうとう発行されない幻の 11 号になってしまいました。2002 年 11 月末に社会福祉士国家試験の模擬テストの結果が戻ってきました。結果は散々なもので、それから地獄のような受験勉強が始まりました。残り 2 ヶ月何とかなるものとは思えませんでした。休日などは 1 日 8 時間勉強、2 kg やせました。高校の時こんなに勉強していたら、行く大学が変わっていたと思います...その後転勤で、とうとう休刊になりました。

そのまま廃刊となりました。メールアドレスは、発行当時のもものではありません。その頃は、Nifty を使っていました。後に同じ cxj15400 で、hotmail で作ったものです。UK のサーバーなので、メールのタイトルについては、2byte 文字を使わないでください。

☉☉☉☉☉☉ ☉☉☉☉☉☉ ☉☉ ☉☉

ところで、 年に行った交換会でセレビィやミュウの代りにゲットしたポケモンですが、代りに弱ッチィ~ポケモンをくれた子ども達、ほとんどの場合、「ほんとにどんなポケモンでもいいんですか?」と確認してきましたが...こんなポケモンでした。

順	名前	種類	Lv	Exp	親	ID	順	名前	種類	Lv	Exp	親	ID
1	コラッタ	コラッタ	2	8	えりちやん	8271	9	ホッポー	ホーポー	5	125	あんり	36779
1	コラッタ	コラッタ	2	8	えりちやん	8271	9	ナゾノクサ	ナゾノクサ	5	135	ゴールド	10445
3	ブルブル	イワーク	3	27	コンタ	48926	9	メノクラゲ	メノクラゲ	5	184	ナツミ	14240
3	オタチ	オタチ	3	27	しゅんくん	54979	9	ホーポー	ホーポー	5	191	ゴールド	10445
3	オタチ	オタチ	3	27	しゅんくん	54979	18	ヒトカゲ	ヒトカゲ	6	205	シゲル	47182
3	ビードル	ビードル	3	27	ゆうすけ	56022	18	オチオチ	オタチ	6	238	ナツミ	14240
3	マダツポミ	マダツポミ	3	57	マサオ	4719	18	アンノーン	アンノーンU	6	248	サトシ	21325
8	ニョロニョ	ニョロモ	4	123	あんり	36779	18	アンノーン	アンノーンS	6	331	サトシ	21325
9	ピィ	ピィ	5	100	あんり	23949	19	ゴース	ゴース	7	311	マサオ	4719
9	アンノーン	アンノーンA	5	125	あんり	36779	20	おにすず!	オニスズメ	8	512	しゅんくん	54979
9	アンノーン	アンノーンE	5	125	あんり	36779	20	ばんばん!	コンパン	8	512	しゅんくん	54979
9	アンノーン	アンノーンI	5	125	サトシ	21325	20	サンド	サンド	8	512	あんり	23949
9	アンノーン	アンノーンU	5	125	ゴールド	10445	20	プブリン	プブリン	8	565	あんり	23949

ピィ、ヒトカゲ、プブリンがなぜあるのかというと、ただ、弱いだけでは、申し訳ないという子ども達が、少しは珍しいポケモンをとくれたのでした。一方強いポケモンをくれた子ども達は、強いのを一生懸命捕まえたり、裏技で増殖したりという準備をしてきた様です。

順	名前	種類	Lv	経験値	親	ID	技 1	技 2	技 3	技 4
1	サニーゴ	サニーゴ	50	100000	ゴールド	10445	原始の力	うずしお	バブル光線	自己再生
1	デンリュウ	デンリュウ	50	117360	ゆうすけ	56022	光の壁	わたほうし	電気ショック	かみなりパンチ
1	バクフーン	バクフーン	50	117360	マサオ	4719	火焰車	電光石火	いあいぎり	スピードスター
4	ギャロップ	ギャロップ	46	97336	ゴールド	38778	高速移動	ふみつけ	炎の渦	とっしん
5	ニョロソ	ニョロソ	41	64907	サトシ	26396	往復ビンタ	あまごい	のしかかり	波乗り
5	モンジャラ	モンジャラ	41	68921	ゴールド	38778	締付ける	メガドレイン	しびれごな	たたきつける
5	モンジャラ	モンジャラ	41	68921	ゴールド	38778	締付ける	メガドレイン	しびれごな	たたきつける
5	ドククラゲ	ドククラゲ	41	89327	サトシ	26396	溶解液	バブル光線	波乗り	バリアー
9	コイキング	コイキング	40	80000	シルバー	1295	はねる	たいあたり	じたばた	
9	ミニリュウ	ミニリュウ	40	80000	シルバー	1295	竜巻	たたきつける	高速移動	
9	ギャラドス	ギャラドス	40	80632	サトシ	26396	竜の怒り	睨みつける	たつまき	ハイドロポンプ

いかさまばかりしている私には、なにがレアポケモンなのか解りませんがバクフーンが簡単に入手できないものである事は解ります。交換でもらったポケモンは、最初は消してしまおうかと思ったんですが、そのままパソコンのHD上に保存されています。第1回の悲惨な状況から実行する子ども達(っても2人)もお客さんが来るか不安でしたが、結構、盛況で「ホッ...」でした。

これと同じ2Byte部分を使って識別しているのが、アンノーンの形で。試しに一生懸命捕まえてサンプルを採ってみました。

先の説明よりVとIは水色です。AとZは納得いくとして、その中間の数値が級数なのか何かさっぱり解らない状態です。65536通りの全てを調べるのは大変だし...

誰か発見したら教えて下さい。

A	00 00	B	18 FE	C	9B 68	D	03 76	E	1E 19	F	17 33
G	87 FD	H	A0 F4	I	AA AA	J	AA EA	K	B4 4E	L	27 9C
M	3F 4F	N	51 29	O	53 10	P	GB 43	Q	45 AB	R	DE 0F
S	DE DC	T	E9 27	U	61 5F	V	EA AA	W	6D 23	X	F4 A4
Y	77 3F	Z	FF FF								

卵は、卵の状態では出現した時点でこの数値は決まっているので、キラリンの子がキラリンという事はないような気がします。卵の色も微妙に違う。



版に際して、最初、画像挿入の手軽さから、他のサイトを利用しましたが、 化しました。

解析といっても、私は、マシン語は、 併用の簡単なものしか作れませんし、逆アセンブルしても読めません。では、どうやって解析するのかというと、 を比較し、変化したところをチェックするプログラムを作ります。最初のポケモンを手に入れる前後の比較、 匹めを捕まえる前後の比較、 進数の数値が つづつ増える部分を調べるプログラムを作ります。「あいうえお」と付けた名前の部分を調べます。これで、 匹分の の位置を割り出すことができます。

地味な作業ですが、同じ名前を付けることで、文字とそれに対応する 進数を簡単に発見できます。そうしたら、文字対応表を組み込んだプログラムで、 を丸ごと文字に置き換えてしまうのです。すると、ゲームカセットの中に入っている文章は、ゲームには、決して出てこないスタッフのメッセージまで出てくるわけです。もちろんマスターボールの内部での番号や、ミュウやセレビィの番号を簡単に知ることができます。

これを元に Save File を書き換えるプログラムを...Save File は、Game User の著作物ですから、どう書き換えようが問題ありません。MS-Paintで描いた絵を、Paint Shop Proで読み込んで一部を書き換えることと同じ条件ですから。色違いポケモンも簡単、銀版の251匹の色違いを全部お見せしましょう。別のPDF FileをDown Loadしてください。