



- \* 荒らし・あおり・自演行為は厳禁。返答なども節度を持って接すること。
- \* 下ネタにつながる発言、URL、「ポケモンは終わったな」などの今更系発言、意味不明な文字列、スレ違いの話題(考察・解析に関係無い質問も含む)、「このスレは糞スレだな」系の発言などの"無駄にスレを消費する行為"は慎むこと。
- \* 自分の理解できない話が行われているからといって非難をするような幼稚なことは慎むこと。
- \* エメラルドループやプラチナループの是非に関する議論雑談等は荒れる可能性があるので厳禁。
- \* 基本的にsage進行で、でも定期的に(1週間間隔)上げてほしいところ。
- \* 種族値、個体値、努力値などのポケモンに関する基礎知識を身につけること。
- \* 次スレは>>950が責任持って立てること。立てる時は断りを必ず書き込み、立てた時は必ず報告すること。立てられない場合は、誰かに頼むなりすること。
- \* まとめwikiのトップページやテンプレを変更した時は、必ず報告すること。

---

乱数調整用ツール集  
便利なエメループツール  
[ttp://pokem.client.jp/emloop.htm](http://pokem.client.jp/emloop.htm)

乱数調整厳選の際に必須となるもの。ダウンロード注意。  
[ttp://www1.axfc.net/uploader/Sc/so/32246.zip&key=32123](http://www1.axfc.net/uploader/Sc/so/32246.zip&key=32123)

便利な乱数ツール + 資料  
[ttp://pokem.client.jp/seed.htm](http://pokem.client.jp/seed.htm)

個体値遺伝に対応している乱数ツール  
[ttp://2style.jp/bowline/ds/tool/random/rand2sta.html](http://2style.jp/bowline/ds/tool/random/rand2sta.html)

ポケトレ産色違いで裏IDを特定するツール  
[ttp://sou31.hp.infoseek.co.jp/tool/sidhantei/sid\\_down.htm](http://sou31.hp.infoseek.co.jp/tool/sidhantei/sid_down.htm)

パッチールの性格値を特定するツール  
[ttp://www.freewebs.com/gatorshark/Spinda%20Painter.htm](http://www.freewebs.com/gatorshark/Spinda%20Painter.htm)

乱数逆算ツール  
[ttp://2style.jp/bowline/ds/tool/random/inverse.html](http://2style.jp/bowline/ds/tool/random/inverse.html)

アンノーンの形状をうまく合わせるためのツール(pass:anno)  
[ttp://www1.axfc.net/uploader/Sc/so/12893.zip](http://www1.axfc.net/uploader/Sc/so/12893.zip)

HGSSに対応した乱数ツール  
[ttp://cid-3f0e7195a3f7528f.skydrive.live.com/browse.aspx/.Public](http://cid-3f0e7195a3f7528f.skydrive.live.com/browse.aspx/.Public)

HGSSの初期seedを確認できるツール  
[ttp://www1.axfc.net/uploader/Sc/so/37822.zip&key=32123](http://www1.axfc.net/uploader/Sc/so/37822.zip&key=32123)

疑似乱数調整解説pdf(pdf読めと言われたらここから最新版を探して読んでください)  
[ttp://cid-1d0ece32d0803421.skydrive.live.com/browse.aspx/%E5%85%AC%E9%96%8B](http://cid-1d0ece32d0803421.skydrive.live.com/browse.aspx/%E5%85%AC%E9%96%8B)

---

## 解析・開発課題編

以下は解析や開発が望まれるものです。需要があるのとあまり無いのとがあるかもしれません。

- \* ポケモンコロシウムやXDへの乱数応用と実用化。
- \* ポケモンコロシウムやXDにおける性格値(特性)の決定方法。
- \* FRLGで発生するさらなる初期シードの発見と初期シードの決定式の解明。
- \* FRLGでのより安定した方法の確立。
- \* みんなのポケモン牧場で登場するミュウやフィオネの個体値性格決定の仕様解明。
- \* ポケモンボックスルビーサファイアで登場するしんそくジグザグマの個体値性格決定の仕様解明。
- \* ふしぎなおくりものでもらえるポケモンの性格決定に使用されているtime stampの調整方法の開発。
- \* 対戦における急所と命中率の決定法則の解明。

- \* 対戦におけるダメージ計算で発生する乱数の法則の解明。
- \* エメラルドとプラチナにおけるバトルファクトリーでの最初の6匹決定法則の解明。
- \* ポケトレを使用することで揺れる草むらの場所決定法則の解明。
- \* NPCの移動法則の解明。
- \* さらに効率の良い通常乱数調整方法の開発。
- \* 冒険ノートによる乱数の進み方の法則完全解明と進む理由の解明。
- \* 甘い香りの仕様完全解明。
- \* 一部の特性の効果が与える乱数生成への影響の完全解明。

抜けや間違い、無理だと思われる項目もあるかもしれませんが、これらの項目を解析してくださる方をお待ちしております。

---

## FRLG 初期シード発見報告用テンプレ

ここから

FR LG初期シード発見報告

【使用ソフト】 FR LG のどちらか

【使用ハード】 GBA GBASP GBM DS DSL DSi GC のどれか

【使用ツール】 calcpid、Bowline等

【合計試行回数】 試した回数の合計

【起動からの時間】 起動してから一番最初にAを押すまでの時間

【初期シード一覧】 出現した初期シードと、その回数

【設定】 音やボタンの設定、モノラルやかたてなどどのような設定をしているか

(例: 0x00001234,5回 0x00009876,4回 0x0000abcd,1回)

【狙いシード】 良個体となる 初期シード、

初期シードからのフレーム数、その個体値/性格/めざパ等

【備考】他に何かあれば

ここまで

FRLGではどのような初期シードがあるのか完全に分かっていないので、新たな初期シードを発見した場合、報告をお願いします。

---

## 参考文的なもの

過去のスレで出た役に立つと思われる文章。

260 : ゲーム好き名無しさん : 2009/06/02(火) 10:56:46 ID:PMqGYBPW0

以下エミュ利用につきチラ裏

Frにて。

「ギャース！」の時点で個体値性格値は固定。

適当に個体値を調べてみると、1分先のフレームにそれっぽい個体値が出現することもあれば、

話しかけるタイミングを1Fずらしたただけなのにリスト外のモノが出たりもする。

エメラルド通りかは微妙。もしかするとmethodずれのようなものがあるかもしれない。

694 : ゲーム好き名無しさん : 2009/06/21(日) 20:31:10 ID:eMUbTLS40

上で話題になっていたもので、ちょっと調べた計算式のような物を書いてみます。

あまり確認してなくて、非常に怪しいのでとりあえず簡単に書いてみます。

手持ちのデータなどあったら検証を兼ねて比較してみてください。間違ってたらぜひ教えてほしいです

### ・プラチナの不思議なおくりものの性格値(仮説)

性格値用シード下位2バイト = LGの初期シード決定で使われていたようなタイマーのカウンタの値。起動時から常に動いている。とても速い。

性格値用シード上位2バイト = 15フレームに一回くらい増える謎のカウンタの値。起動時から常に動いている。

性格値 = 上のを組み合わせで作った値に0x6C078965を掛けて1を足した物

### ・エメラルドのトレーナーID(仮説)

名前入力中にタイマーが有効になって、CPUの実行時間をカウントしている。(これもLGと同じようなもの)

入力終了時点での値を表IDとして、同時にこれを初期シードとした乱数計算を開始する。

博士の話が終わった時点での乱数の値を裏IDとする。最初から始めてリセットしない内に捕獲したポケモンのシードをさかのぼっていくとIDにたどり着くかも

- エメラルドのタマゴの性格値 (仮説)

下位2バイトはその時点での乱数値を65534で割った余りの値に1を足した物。

上位2バイトはその時点での、起動時からの経過フレーム数をシードとした乱数。(この乱数は通常のものとは独立しています)

例えば600フレーム目にタマゴが出来たなら上位2バイトは0x28C8となり、

下位2バイトは600フレーム分の乱数消費にNPC移動などの乱数消費を加えた分の乱数が設定されません。

ここでいう乱数では計算結果の上位2バイトのみ使っている考えてください。

---

#### 外部資料編

[http://d.hatena.ne.jp/error\\_astray/20090313](http://d.hatena.ne.jp/error_astray/20090313)

[http://d.hatena.ne.jp/error\\_astray/20090305](http://d.hatena.ne.jp/error_astray/20090305)

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090102>

<http://homepage2.nifty.com/dreamers/eme-status1.htm>

<http://pokejikken.web.fc2.com/loop01.html>

<http://pokejikken.web.fc2.com/jikkenn/loop2/loop02-01.html>

<http://pokejikken.web.fc2.com/jikkenn/loop3/loop03-01.html>

<http://www.smogon.com/dp/articles/>

<http://www.pic.bz/>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/ARM%E3%82%A2%E3%83%BC%E3%82%AD%E3%83%86%E3%82%AF%E3%83%81%E3%83%A3>

<http://www.jp.arm.com/document/manual/mdl.cgi>

<http://nocash.emubase.de/gbatek.htm>

<http://d.hatena.ne.jp/eunopia/20081125>

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/53.html>

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/30.html>

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/21.html>

[http://d.hatena.ne.jp/error\\_astray/20081229](http://d.hatena.ne.jp/error_astray/20081229)

[http://d.hatena.ne.jp/error\\_astray/20090422/p1](http://d.hatena.ne.jp/error_astray/20090422/p1)

<http://d.hatena.ne.jp/eunopia/20090430>

[http://d.hatena.ne.jp/error\\_astray/20090501/p1](http://d.hatena.ne.jp/error_astray/20090501/p1)

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090511>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090506>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090428>

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/55.html>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090529>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090707>

<http://d.hatena.ne.jp/ayuzak/20090712#1247389076>

<http://www1.axfc.net/uploader/Sc/so/19270.txt&key=321>

<http://www1.axfc.net/uploader/File/so/30251.pdf&key=poke>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090713>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090714>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090715>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090716>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090717>

<http://d.hatena.ne.jp/metagross-armor/20090718>

---

以上、テンプレ