

コードが使えなくても泣かない、あとコードスレで質問しない、

## ゲームID

```
_S (各種IDによる)  
_G phantasy star portable trial
```

一応念のためにCWC起動後にIDを確認してからそのIDを利用するようにしてください。  
ダウンロード (PSStore) によってIDが違ふかもしれません。

## HP9999固定

```
_C0 NOW HP 9999(Multi Mode Only)  
_L 0x11668D87 0x0000270F
```

場合によっては動作不可な時があります。

## 経験値変動 手順

今回はデータがマップ (ブロック単位) ・モンスター単位で変動する事が確認。  
その為に、何度もコードをサーチする必要がある。

```
:最初にステータス画面の経験値をサーチ。  
:敵を1匹だけ引き付けて、倒したあと変動した経験値の数値をサーチ。  
:最初にサーチしたのと今倒した時の経験値の2箇所被っているコードを取り出す。  
:2箇所とも数値を変更して、そのままコードをONにして敵を倒す。  
:敵を倒した後、経験値表示が「EXPFULL」もしくは「レベルアップ」表示が出たら成功。  
( それ以外は失敗と思って置いた方がいいので、次のブロックで同じのを繰り返す )
```

### 追加情報

```
_L 0x61669EF3 0xYYYYYYYY  
_L 0x00000001 0x000000c0
```

多少手間が掛かるが、この方法が一番手っ取り早い。

サーチ方法等は[ここ](#)を見てやってみてください。

## 売ったり買ったりすると金額変動 手順

経験値とほぼ同様の事で可能。  
ただ今回は「アイテムを買う」のが前提となる。

```
:ステータス画面でメセタをサーチ。  
:次にモノメイトなどで金額を変動させ、もう一度サーチ。  
:1箇所被ったコードがあったらそれを取り出しコードを変更しON。  
:アイテムを買うとそのコードで設定した数値で変化。
```

## 経験値上限突破 手順(Lv20以上可能 / 確定版)

```
_L 0x20A88C98 0xYYYYYYYY  
_L 0x20A82E08 0xYYYYYYYY  
_L 0x20A81C18 0xYYYYYYYY  
_L 0x20A84178 0xYYYYYYYY  
_L 0x20A85428 0xYYYYYYYY  
_L 0x20A86768 0xYYYYYYYY  
_L 0x20A879B8 0xYYYYYYYY  
_L 0x20A89F78 0xYYYYYYYY
```

このうちのどれか一つが突破口です。面倒な場合には全てを挿入して利用してください。  
レベルキャップ制限を外します。YYYの値には好きな数値を入れてください。  
経験値との併用ができ、Lv200まで最大で上げられます。  
ただセーブやシティ帰還後にフリーズする恐れがあるので気を付けてください。

注意 コードを切ると経験値が戻り、次のレベルが0になりますが問題はないです

#### 補足

ロード後は必ず街でオンにすること、マルチプレイの場合リーダーが全員の種族分のコードをオンで全員制限解除

自力でサーチして行う場合は0x00A80000 ~ 0x00A90000を20539(dec)で検索し、出てきたコードを上記の通りにしてください。

#### 補足

コードは上からヒューマン男、ヒューマン女、ニューマン男、ニューマン女、キャスト男、キャスト女、ビースト男、ビースト女の順番になっていると思います。

### キャラクター変更（確定完全版）

#### 声変更

\_L 0x61669ED4 0x000000YY

\_L 0x00000001 0x00000043

声番号1~22

#### 性別変更

\_L 0x61669EC4 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000041

0：男性 1：女性

#### 種族変更

\_L 0x61669EF4 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000040

0：ヒューマン 1：ニューマン 2：キャスト 3：ビースト

#### タイプ変更

\_L 0x61669E04 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000042

0：ハンター 1：レンジャー 2：フォース 3：ファイマスター

4：ガンマスター 5：マスターフォース 6：アクロマスター 7：プロトランザー

#### 上着

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000048

#### 腰

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x0000004C

#### 腕と靴

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000050

#### 耳

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000054

#### 顔

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000058

## 髪

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x0000005C

## 色

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000070

## 髪の色

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000088

## 身長

\_L 0x61669EF2 0x0000000Y

\_L 0x00000001 0x00000090

ショップへ移動するか、セーブ・ロードをすれば反映される模様。  
ただ数値は変動するので、変更しなくてはならないので少し難しくなる。

追記：

上記で出来ない場合はメモリエディタで「00794088」or「0078C088」付近を調べるといい。

## 武器変更コード

- ：まずは武器のPPを調べて、16進数に変換。
- ：16進数に変換したら、HEXで「0YYY0YYY」のYYYの部分に入力後サーチ。
- ：サーチ後「01680000から01700000」の間でPPサーチ割り出す。
- ：1つか2つその中で残るはずなので、メモリエディタを使い以下を探す。

01AABBCC-00000000-DDDDEEEE-FFFFGHIJ-KKLLMMNO

A 種類

B 種類内番号(ほぼレアリティ準拠)

C メーカー 00:GRM 01:ヨウメイ 02:テノラ 03:クバラ

D 現在PP

E 最大PP

F 攻撃力増加量

G 強化値 0~A

H 武器ランク 1:C 2:B 3:A 4:S

I 置き禁止フラグ 0:許可 8:禁止

J レアリティ 0で 1

K 属性 0:無 1:炎 2:氷 3:雷 4:土 5:光 6:闇

L 属性値 00~64:0~100% 80~FF:-128%~-1%

M 武器タイプ 00:打撃 01:射撃 03:法撃

N 強化限界マイナス値 1でx/9

O 持ち手 00:両手 01:右手 02:左手

：数値を変更後セーブ&ロードでランク、レアリティが変更した武器のものになる

## 追加情報

簡単に

PP使用前の数値をサーチ、使用して減った数値をサーチ

例 168

152

これを16bitで0x00760000~0x00800000の間でサーチしたらHITする。

この後メモリエディタで探せばok。

メモリエディタを使って「00」の列に「01」が含まれているものを調整してみてください。  
「01」は複数あるので、どれかは武器によりけりになります。虱潰しに当たってみてください。  
武器などに変化があれば成功となります。

もしなければコード又はPPの出力ミスorエディタでのミスが原因と思われます。

この方法で武器を変化させた場合、装備時に元の武器のままのことがある

その場合は上の方法で変化させること

画像



### パートナーカード全員解禁

```
_C0 pt_card_maisuu
_L 0x004CD038 0x0000000F
_C0 All_pt_card 1/11
_L 0x204CC3A0 0x30E530D7
_L 0x204CC3A4 0x30AC30FC
_L 0x204CC3A8 0x30E930FB
_L 0x204CC3AC 0x30C830A4
_L 0x204CC3E0 0x36000000
_L 0x204CC3E4 0x0000007F
_L 0x004CCEEC 0x00000001
_L 0x004CCF98 0x00000005
_C0 All_pt_card 2/11
_L 0x204CC3E8 0x30EC30AC
_L 0x204CC3EC 0x30FB30F3
_L 0x204CC3F0 0x30E930A8
_L 0x204CC428 0x34000101
_L 0x204CC42C 0x0000007F
_L 0x004CCEF0 0x00000003
_L 0x004CCF9C 0x00000003
_C0 All_pt_card 3/11
_L 0x204CC430 0x30AA30EF
_L 0x204CC434 0x30FC30B8
_L 0x204CC438 0x30E730CB
_L 0x204CC43C 0xFF3330FB
_L 0x204CC368 0xFF2230FB
_L 0x204CC470 0x37000007
_L 0x204CC474 0x0000007F
_L 0x004CCEF4 0x00000003
_L 0x004CCFA0 0x00000003
_C0 All_pt_card 4/11
_L 0x204CC478 0x30AB30EA
_L 0x204CC47C 0x30E030A4
_L 0x204CC480 0x30CD30FB
_L 0x204CC484 0x30F430FC
_L 0x204CC4B8 0x39000006
```

\_L 0x204CC4BC 0x0000007F  
\_L 0x004CCEF8 0x00000004  
\_L 0x004CCFA4 0x00000003  
\_C0 All\_pt\_card 5/11  
\_L 0x204CC4C0 0x30E430EA  
\_L 0x204CC4C4 0x30B730FB  
\_L 0x204CC4C8 0x30A630C9  
\_L 0x204CC500 0x3A020102  
\_L 0x204CC504 0x0000007F  
\_L 0x004CCEFC 0x00000008  
\_L 0x004CCFA8 0x00000003  
\_C0 All\_pt\_card 6/11  
\_L 0x204CC508 0x30CB30C9  
\_L 0x204CC50C 0x30FB30AC  
\_L 0x204CC510 0x30DE30EA  
\_L 0x204CC548 0x38000001  
\_L 0x204CC54C 0x0000007F  
\_L 0x004CCF00 0x00000006  
\_L 0x004CCFAC 0x00000003  
\_C0 All\_pt\_card 7/11  
\_L 0x204CC550 0x30A630EC  
\_L 0x204CC590 0x3B000103  
\_L 0x204CC594 0x0000007F  
\_L 0x004CCF04 0x00000005  
\_L 0x004CCFB0 0x00000003  
\_C0 All\_pt\_card 8/11  
\_L 0x204CC598 0x30EB30B2  
\_L 0x204CC59C 0x30A930D5  
\_L 0x204CC5A0 0x30C830FC  
\_L 0x204CC5A4 0x30BF30FB  
\_L 0x204CC368 0x30E930A4  
\_L 0x204CC36C 0x000030FC  
\_L 0x204CC5D8 0x3F060009  
\_L 0x204CC5DC 0x0000007F  
\_L 0x004CCF08 0x0000000D  
\_L 0x004CCFB4 0x00000003  
\_C0 All\_pt\_card 9/11  
\_L 0x204CC5E0 0x30FC30A1  
\_L 0x204CC5E4 0x30F330B5  
\_L 0x204CC5E8 0x30A630FB  
\_L 0x204CC5EC 0x30FC30A7  
\_L 0x204CC368 0x30FC30F0  
\_L 0x204CC620 0x33000000  
\_L 0x204CC624 0x0000007F  
\_L 0x004CCF0C 0x0000000F  
\_L 0x004CCFB8 0x00000003  
\_C0 All\_pt\_card 10/11  
\_L 0x204CC628 0x30A330E4  
\_L 0x204CC62C 0x30A330F4  
\_L 0x204CC630 0x30F330A2  
\_L 0x204CC634 0x30EB00D7  
\_L 0x204CC368 0x000030A6  
\_L 0x204CC668 0x3B000108  
\_L 0x204CC66C 0x0000007F  
\_L 0x004CCF10 0x00000024  
\_L 0x004CCFBC 0x00000003  
\_C0 All\_pt\_card 11/11

```
_L 0x204CC670 0x30A330F2
_L 0x204CC674 0x30A330F4
_L 0x204CC678 0x30F330A2
_L 0x204CC67C 0x30EB00D7
_L 0x204CC368 0x000030A6
_L 0x204CC6B0 0x68000103
_L 0x204CC6B4 0x0000007F
_L 0x004CCF14 0x00000025
_L 0x004CCFC0 0x00000003
_C0 All_pt_card OMAKE
_L 0x204CC6B8 0x30EC30AE
_L 0x204CC6BC 0x30FB30F3
_L 0x204CC6C0 0x30E930A8
_L 0x204CC6C4 0x5909FF08
_L 0x204CC368 0xFF0988C5
_L 0x204CC6F8 0x34000103
_L 0x204CC6FC 0x0000007F
_L 0x004CCF18 0x00000023
_L 0x004CCFC4 0x00000003
```

パートナーカード全キャラクター開放です。  
セーブデータには反映されないので注意してください。

グラ増やせない奴は以下の方法で試してみ

- 1 ショップ画面でアイテムリスト開いてグラの個数を確認する
- 2 Cheat searcher Start a new search for a fixed valueでDECに個数を入力して検索（32bitにする）
- 3 検索結果が出たら 連打でCWC閉じてグラを売るなり使うなりして適当に個数を減らす
- 4 適当に減らしたら今度はCheat searcher Continue a search for a fixed valueでDECに減らした後の値を入力して検索
- 5 検索結果が3~4個に絞られるはずなので戻って次はContinue（略）a differenceを開く
- 6 数個に絞られた結果がリストアップされてるので 押してそれぞれのDECの値を任意の数値に変更（任意の数値）

あとはめんどくさいから省略 言わなくてもわかるよね  
一回外に出たからショップに入りなおすと入力した数値に増えてるはず

フォトンアーツが欲しい！

- 1 ショップで"フォイエ"を買う。
- 2 買ったらショップ内で32bit\_hexで"00000106"をサーチ。
- 3 さっき買った"フォイエ"を捨てる。
- 4 ショップで"バータ"買う。
- 5 買ったらショップ内で32bit\_hexで"00000206"をサーチ。件数が10件以内ならば7へ。それ以外は6へ。
- 6 ショップを出て広場に行き、32bit\_hexで"00000206"をサーチ。コレでギリ一桁になるはず。
- 7 016xxxxx ~ 017xxxxxの数字が該当部分になります。とりあえずコレを変更すれば他のPAになります。
- 8 009xxxxxの数字も7で変更した数字にするとそのPAを覚えることができます。

PAの数字には法則があり、"00060A04"の場合

1桁目はPAの種類。スキル"4" ・ バレット"5" ・ テクニック"6"

3桁目は武器の種類。スキルの場合はダガー"A" ・ セイバー"9"などなど

5桁目は1桁目と3桁目で決めたPAの他のやつ。"0"から順に入力するといいかも。

例えば、"00050A04"だとダガーの他のPA

それ以外の数字は変更しない。

PAが変化するのはショップを出入りしたときなど。

また、Lv30のPAを作ると一気にLv30にする事が出来ます。

すでに覚えてしまったPAは、種類上限まで覚えた後に適当なPAを覚えると任意のPAを削除できます。

3桁目

スキル

0なし

1長剣

2鋼拳

3長槍

4両剣

5大斧

6双手剣

7双小剣

8双鋼爪

9セイバー

Aダガー

B鋼爪

C光波鞭

D飛刃剣

Eバレットだった

Fバレットだった

テクニック

0バレットだった

1炎属性

2氷属性

3雷属性

4土属性

5光属性

6闇属性

7?

8?

9?

A?

B?

C?

D?

E?

F?

5桁目

テクニック

炎

000106 フォイエ 攻撃 前方に向けて火球を発射する 敵に当たると爆発

010106 ラ・フォイエ 攻撃 前方向に爆炎を発生させてその周囲の敵にダメージ

020106 ダム・フォイエ 攻撃 ボタンホールド時間×消費PPで一定時間前方向に連続で火炎を放射し続ける

030106 ギ・フォイエ 攻撃 使用者を中心に炎壁を発生させ、周囲にいる複数の敵にダメージ

040106 なし

050106 アグダール 補助 味方の攻撃力を一時的にアップ

060106 アグディール 補助 敵の攻撃力を一時的にダウン

070106 なし

080106 なし

090106 なし

0A0106 なし

0B0106 なし

0C0106 なし

0D0106 なし

0E0106 なし

0F0106 なし

氷

000206 バータ 攻撃 地面を直進する冷気を前方向に発生

010206 ラ・バータ 攻撃 前方向に氷塊を発生させてその周囲の敵にダメージ

020206 ダム・バータ 攻撃 ボタンホールド時間×消費PPで一定時間、前方向に連続で冷気を発生し続ける

030206 ギ・バータ 攻撃 使用者を中心に氷壁を発生させ、周囲にいる複数の敵にダメージ

040206 なし

050206 デフバール 補助 味方の防御力を一時的にアップ

060206 デフディール 補助 敵の防御力を一時的にダウン

070206 なし

080206 なし

090206 なし

0A0206 なし

0B0206 なし

0C0206 なし

0D0206 なし

0E0206 なし

0F0206 なし

雷

000306 ゾンデ 攻撃

010306 ラ・ゾンデ 攻撃

020306 ギ・ゾンデ 攻撃

030306 ノス・ゾンデ 攻撃

040306 なし

050306 ゾディアール 補助 味方の命中力と回避力を一時的にアップする

060306 ゾルディール 補助 敵の命中力と回避力を一時的にダウンさせる

070306 なし

080306 なし

090306 なし

0A0306 なし

0B0306 なし

0C0306 なし

0D0306 なし

0E0306 なし

0F0306 なし

土

000406 ディーガ 攻撃 前方向に土球を発射する。放物線を描いて飛び、敵に当たると爆発

010406 ラ・ディーガ 攻撃 前方向に土塊を発生させてその周囲の敵にダメージ

020406 ダム・ディーガ 攻撃 ボタンホールド時間×消費PPで一定時間、前方向に連続で毒霧を発生し続ける

030406 ギ・ディーガ 攻撃 使用者を中心に地割れを起こし、周囲にいる複数の敵にダメージ

040406 ノス・ディーガ 攻撃 ボタンホールド中、敵を自動追尾する大蛇が発生。レベルが上がると大蛇の数が増加する

050406 ディーザス 補助 使用者の周囲に物理攻撃を軽減するフィールドを一時的に発生させる

060406 なし  
070406 なし  
080406 なし  
090406 なし  
0A0406 なし  
0B0406 なし  
0C0406 なし  
0D0406 なし  
0E0406 なし  
0F0406 なし  
光

000506 レスタ 補助 フォトンの力により身体細胞を活性化してHPを回復させる  
010506 ギ・レスタ 補助 戦闘不能の仲間を復活させる。さらに治癒機能を高めてHP自動回復効果を付加させる  
020506 レジェネ 補助 フォトンの力により免疫機能を活性化し、状態異常を回復させる  
030506 なし  
040506 レグランツ 攻撃 ボタンホールド時間×消費PPで光の爆発を発生。与えたダメージを自らも負う諸刃のテクニック  
050506 レンティス 補助 使用者の周囲に法撃を軽減するフィールドを一時的に発生させる  
060506 レティアール 補助 味方の法撃力と精神力を一時的にアップする  
070506 なし  
080506 なし  
090506 なし  
0A0506 なし  
0B0506 なし  
0C0506 なし  
0D0506 なし  
0E0506 なし  
0F0506 なし