

実況パワフルプロ野球ポータブル4

_S ULJM-05421

_G PawaPota 4

これも忘れずにコピペして下さい。

_C0 PoTaCa MAX

_L 0x40239BF4 0x04790002

_L 0x13300000 0x00000000

_L 0x80239BF8 0x04790004

_L 0x10008063 0x00000000

経験値MAX

_C0 Success Exp MAX

_L 0x106AE86A 0x000003E7

_L 0x106AE86C 0x000003E7

_L 0x106AE86E 0x000003E7

_L 0x106AE870 0x000003E7

_L 0x106AE872 0x000003E7

監督評価MAX

_C0 Success_Hyouka_Kantoku_MAX

_L 0x006AE876 0x000000C8

スカウト評価MAX

_C0 Success_Hyouka_Sukauto_MAX

_L 0x006AE877 0x000000C8

L+R+ でサクセスが終わります。

_C0 Success_END L R SANKAKU

_L 0xD0000002 0x10001300

_L 0x006AEB13 0x00000003

_L 0x006AEB14 0x0000000B

_L 0x006AEB15 0x00000001

彼女好感度MAX

オリジナル変化球を試す時に便利です。L+R+ で秋季大会直前にワープし、スタメンで出場出来るようになってます。

_C0 examination of original breaking ball L R SANKAKU

_L 0xD0000002 0x10001300

_L 0x006AEB13 0x00000002

_L 0x006AEB14 0x0000000A

_L 0x006AEB15 0x00000002

_L 0x006AE876 0x000000C8

チートで特殊能力を付ける場合、反映されない場合があります。その時は下記を参考にして下さい。

アドレスの合成

アドレス（下線を引いた部分）が同じ場合は、片方しか反映されません。

対ランナー2

_C0 runner 2

_L 0x006AEB45 **0x00000010**

スロースターター
_C0 slow starter
_L 0x006AEB45 **0x00000020**

太字にした部分の数字を足してください (10 + 20 = 30となります)。こうすれば、二つの特殊能力は反映されます。

対ランナー2とスロースターター
_C0 runner 2-slow starter
_L 0x006AEB45 0x00000030

【投手特殊能力】

マイナス能力
プラス能力
オリジナル変化球
起用法

【野手特殊能力】

マイナス能力
プラス能力
サブポジ

【共通特殊能力】

【成長タイプ】

【デフォルメ変更】

背番号
_C0 number
_L 0x006A89A0 0x000000aa
_L 0x006A89A1 0x000000b0

aa=16進法で表した背番号 b=背番号の桁数 (1~3)

例 イチロー選手の背番号51を再現するとき、aa=33、b=2となります。

_C0 ichiro number 51
_L 0x006A89A0 0x00000033
_L 0x006A89A1 0x00000020

16進法で入力するので、こちらのサイトなどを利用してください。

<http://homepage1.nifty.com/mstak/Computer/JavaScript/program-form2.html>