

EverDrive GBA PRO

ユーザーマニュアル 日本語訳

www.krikzz.com

20.04.2026

原文PDFに含まれる英語マニュアルを日本語向けに翻訳したものです。メニュー名・拡張子・ボタン名は実機表示に合わせ、必要に応じて英語表記を併記しています。

特徴

- ・10M ロジックエレメント相当の FPGA
- ・40MB PSRAM (320Mbit)
- ・ハードゴールド表面仕上げの高品質 8層PCB
- ・ゲーム中メニュー
- ・複数スロットのセーブステート - 1ゲームあたり最大98スロット
- ・複数センサー対応 (太陽光、傾き、ジャイロ)
- ・独立RTC - 各ゲームごとに個別の時刻コピーを保持
- ・チート対応
- ・チートインポーター内蔵 (mGBA形式に対応)
- ・カスタムメニューテーマ
- ・ROMの即時読み込み
- ・バッテリー電圧の監視 - 電池切れになる前に交換時期を確認可能
- ・NES、GB、GBC ROM形式に対応 (エミュレーションモード)
- ・Dual Slot機能を使うDSゲーム向けの Mode-B 起動オプション

最新バージョンのマニュアルは、原文PDF内のQRコードからオンラインで確認できます。

ファイルマネージャー

このメニューは、ファイルシステムの移動、ゲームの起動、ファイル操作に使用します。

操作

- ・[Left / Right] - ページ切り替え
- ・[Start] - 「Recently Played (最近遊んだゲーム) 」メニューを開く
- ・[Select] - メインメニューを開く
- ・[A] - ディレクトリを開く、またはファイルのコンテキストメニューを開く
- ・[B] - 戻る、または閉じる
- ・[SR] - ファイルを貼り付ける
- ・上部バー - 現在のページ番号と総ページ数を表示
- ・下部バー - 選択中ファイルの完全な名前を表示

ROMファイルメニュー

このメニューは、.gba 拡張子のファイルに適用されます。

<Start Game, Start Safe, Start Mode-A, Start Mode-B>

選択したゲームを起動します。ゲームの起動オプションは3種類あります。左右キーでモードを選択します。

<Start Game>

通常モードでゲームを起動します。チートとゲーム中メニューが有効になります。

<Start Safe>

チートおよびゲーム中メニューを無効にしてゲームを起動します。互換性を最優先する場合は、このモードを使用してください。

<Start Mode-A>

通常モードでゲームを起動します。次回電源投入時、カートリッジは最後に選択したゲームを自動的に起動します。このモードではすべての機能が利用でき、完全な互換性も維持されます。Mode-A は、次にメニューへ入った時点で無効になります。メニューに入るには、電源投入時に任意のボタンを押し続けるか、ゲーム中メニューを使用します。

<Start Mode-B>

DSの Dual Slot 対応ゲームで使用するモードです。次回電源投入時、カートリッジは最後に選択したゲームを自動的に起動します。このモードでは、カートリッジは通常の単一ゲームカートリッジのように動作します。ゲーム中メニュー、セーブステート、チートは無効になります。Analogue Pocket には対応していません。Mode-B を無効にするには、SDカードを入れずに一度カートリッジを起動してください。

Cheats

最後にプレイしたゲームのチートコードを編集します。

Game Data

選択したROMのセーブファイルとチートデータが保存されているフォルダを開きます。

Rom Info

セーブタイプ、センサー構成、RTC設定などのROM情報を表示します。

Configure

ROMの標準設定を変更します。セーブタイプの選択、センサーやRTCの設定が可能です。

File Ops

コピー、切り取り、削除など、各種ファイル操作を実行します。

チートインポーターメニュー

このメニューは、.txt または .cheats 拡張子のファイルに適用されます。外部ファイルからチートコードをインポートできます。ファイルは mGBA 形式である必要があります。

Use For Last Game

インポートしたチートを、最後にプレイしたゲームに適用します。

Use For Other Game

インポートしたチートを、SDカード上の任意の別ゲームに適用します。この項目を選択したあと、チートを適用したいROMファイルを選択します。対象ROMのコンテキストメニューを開き、「Cheats」を選択し、続いて「Import From File」を選択してください。

どちらのオプションもチートエディターメニューを開きます。読み込まれたコードを確認・変更できます。エディター終了時、システムはチートを使用するかどうかの確認を求めます。

テーマファイルメニュー

このメニューは、.bgr 拡張子のファイルに適用されます。

*.bgr ファイルには、カートリッジメニュー用のカスタムグラフィックテーマが含まれています。テーマを使うと、フォント、色、メニューレイアウトの変更や、スクロール効果付きの背景追加など、メニュー全体をカスタマイズできます。基本的なテーマがいくつか、システムフォルダ内の themes フォルダに収録されています。独自テーマを作成する場合は、以下のテーマ作成ツールを使用してください。

<https://krikzz.com/pub/support/everdrive-gba/pro-series/gbatheme>

Rom Info メニュー

アクセスするには、.gba ファイルのコンテキストメニューから「ROM Info」を開きます。このメニューでは、ROM設定に関する情報を表示します。

ROM Type

この項目には、次の3種類の値が表示されます。

- ・ STD - 標準のGBA ROM。
- ・ EDAPP - エミュレーターを使用して実行されるROM。
- ・ USR FPGA - カスタムFPGAビットストリームを使用するROM（例：カスタムマッパーを使うゲーム）。

ドットの後ろの数字は、ゲーム中ハンドラーを挿入するために使用されるIRQパッチ数を示します。値が0の場合、そのゲーム用のパッチがデータベースに存在しないため、ゲーム中メニューおよびチート機能は動作しません。

ROM ID and ROM Title

特定のROMバージョンを識別するためのROMヘッダー情報を表示します。

Save Type

ゲームで使用されるバックアップメモリの種類を表示します。

Gpak HW

ゲームが追加のカートリッジハードウェア（センサーやRTCなど）を必要とする場合、ここに表示されます。

ROM設定メニュー

アクセスするには、.gba ファイルのコンテキストメニューから「Configure」を開きます。このメニューでは、カートリッジのハードウェア設定を調整できます。

ほとんどの場合、カートリッジは必要なパラメーターを自動検出して適用します。ただし、新しい自作ゲームやROMハックを実行する場合など、状況によってはハードウェア設定を手動で調整する必要があります。

セーブステートファイルメニュー

このメニューは、.sav 拡張子のファイルに適用されます。.sav ファイルの内容を確認し、セーブステートが作成された時点を示すスクリーンショットを表示できます。

EFUファイルメニュー

このメニューは、.efu 拡張子のファイルに適用されます。.efu ファイルはカートリッジのファームウェア更新に使用されます。このメニューでは、更新ファイルのバージョンや作成日などの情報を確認し、ファームウェア更新プロセスを開始できます。

File Ops メニュー

File Info

ファイルサイズと更新日時を表示します。

Hex View

選択したファイルを内蔵HEXビューアーで開きます。

Copy/Cut File

選択したファイルを切り取り、またはコピーします。操作を選択したあと、コピー先フォルダへ移動して [SR] を押すと貼り付けできます。

Delete file

選択したファイルをSDカードから削除します。空のフォルダも削除できます。空フォルダを開いて [A] を押すと、フォルダ削除メニューにアクセスできます。

メインメニュー

メイン設定およびシステム情報へアクセスするためのメニューです。[Select] を押すと、このメニューを開けます。

Options メニュー

Default Mode

ゲーム起動時に標準で選択されるモードを定義します。ただし、最終的な選択はゲーム起動前にファイルメニューでユーザーが行います。使用できるモードは次のとおりです。

- ・SAFE - チートおよびゲーム中メニューを無効にして起動します。互換性を最優先する場合に使用します。
- ・STD - チートとゲーム中メニューを有効にした標準モードです。
- ・AUTO - ゲーム中メニューとの既知の互換性問題があるゲームでは SAFE モードを標準で使用し、それ以外では STD モードを使用します。

Cheats

チートコードの有効・無効を切り替えます。選択したゲームのチートリストが空の場合、このオプションは効果がありません。

File Sorting

ファイル一覧のアルファベット順ソートを制御します。無効にした場合、ファイルはSDカードに書き込まれた順番で表示されます。ソートを無効にすると、1つのディレクトリ内のファイル数に制限がなくなります。ソートを有効にした場合、メニューで表示できるのは1フォルダあたり最大1024ファイルです。ソートを無効にすると、特に大量のファイルを含むディレクトリで、フォルダアクセス速度もわずかに向上します。

Solar Sens

太陽光センサーの感度を調整します。設定値は MIN (オリジナルカートリッジに近い)、MED、MAX の3種類です。標準値は MED です。

Invert Tilt

初期の一部ゲームには内蔵センサーキャリブレーションがなく、AGB-001のようなトップローディング型本体でのみ正しく動作するよう設計されていました。これらのゲームを AGS-001 などのボトムローディング型本体で使用する場合、このオプションを有効にできます。

[In-Game Combo]

ゲーム中メニューを開くためのボタン組み合わせを設定できます。希望する組み合わせを割り当てるには、2つ以上のボタンを約2秒間押し続けます。

[RTC Setup]

システムの日付と時刻を設定します。ゲーム内時刻はシステムクロックを基準にするため、システム時刻を変更するとゲーム内時刻も同様にずれます。システム時刻はファイルのタイムスタンプにも使用されるため、セーブファイルの作成日時を追跡しやすくなります。

Cheats メニュー

このメニューは、メインメニュー、ゲーム中メニュー、またはファイルからのチートインポートメニューからアクセスできます。メインメニューまたはゲーム中メニューから開いた場合、最後にプレイしたゲームに適用されているチートコードが表示されます。

操作

- ・ [A] - チート編集サブメニューを開く
- ・ [Select] - 選択中のコードグループを有効/無効にする
- ・ [Left / Right] - ページ切り替え
- ・ 上部バー - 使用可能なボタン機能のヒントを表示
- ・ 下部バー - コードが適用されるゲーム名を表示

チートエディターは4ページ構成で、各ページに11個のコードグループがあります。各グループには最大8個のコードと説明行を含めることができ、合計352個のコードを利用できます。各コードグループは [Select] ボタンで有効・無効を切り替えられます。

チートコードは手動入力、または .txt / .cheats ファイルからのインポートが可能です。インポートするファイルには mGBA形式のコードが含まれている必要があります。

有効にするチートは必要最小限にすることを推奨します。一度に有効化するコード数が多いほど、ゲームが不安定になったり不具合が発生したりする可能性が高くなります。各コードはCPU時間をわずかに消費するためです。

Cheat Edit サブメニュー

ここではチートコードを手動で編集できます。上段にはコードグループの説明を入力し、下の各フィールドには最大8個のコードを入力できます。

システムフォルダ

システムフォルダは物理的には /edgba/ ディレクトリ内にありますが、ファイル一覧では非表示です。アクセスするには、メインメニューから「System Folder」を開きます。

システムフォルダには、カートリッジのすべての設定ファイルとゲームのセーブデータが含まれています。各内容と用途は以下のとおりです。

edapp

このフォルダは、異なるROMタイプ向けのエミュレーターをインストールするために使用します。エミュレーターをインストールするには、edapp 内に、対応させたいファイル拡張子と同じ名前のフォルダを作成し、その中にエミュレーター本体を配置します。たとえば .gbc ファイル用エミュレーターのパスは次のようになります。

```
edapp/gbc/goomba.gba
```

gamedata

各ゲームはこのフォルダ内にサブディレクトリを作成し、セーブ、ROM設定、チート、RTC設定などのデータを保存できます。このサブディレクトリを削除すると、対応するゲームの設定と構成はすべて標準値にリセットされます。

sysdata

カートリッジは、グローバル設定と一時ファイルをこのフォルダに保存します。このフォルダの内容を削除すると、カートリッジ設定は標準値にリセットされます。

themes

カートリッジメニュー用のシンプルなプリインストール済みグラフィックテーマがいくつか収録されています。

Device Info メニュー

このメニューでは、カートリッジに関する各種情報を表示します。アクセスするには、メインメニューから「Device Info」を開きます。

Cart Type

カートリッジ名の短縮版です。

Firmware

インストールされているファームウェアバージョンです。バージョン番号はファームウェアのビルド日を示します。ドット前の最初の2桁が年、ドット後の数字が月日を表します。

Battery

RTCに電力を供給するバッテリーの現在電圧です。2.50Vを下回った場合は、バッテリー交換時期です。

Build Date

カートリッジの製造日を表示します。

Serial Num

デバイス固有のシリアル番号です。

Games Played

このカートリッジで起動されたゲームの総数を表示します。「Recently Played」メニューから起動したゲームはカウントされません。

Diagnostics メニュー

このメニューは、カートリッジの技術的状态の確認、互換性問題の検出、このカートリッジで使用した場合のSDカード性能測定に使用します。アクセスするには、メインメニューから「Diagnostics」を開きます。

Recently Played メニュー

最近起動したゲームの一覧へ素早くアクセスするためのメニューです。SDカード内を探さなくても、一覧から任意のゲームを起動できます。このメニューを開くには [Start] ボタンを押します。

ゲーム中メニュー

ゲームプレイ中にこのメニューへアクセスするには、メインメニューの Options [In-Game Combo] で設定したキーコンビネーションを使用します。標準の組み合わせは [SL] + [SR] です。

操作

- ・ [A] - 選択したメニュー項目を開く
- ・ [B] - ゲームまたは前の画面へ戻る
- ・ [Select] - 選択中のセーブ状態スロットをプレビュー
- ・ [Left / Right] - セーブ状態スロットを切り替え

下部バーには、現在選択されているセーブ状態スロット番号とそのタイムスタンプが表示されます。

Save State

現在のゲーム状態を保存します。

Load State

選択したセーブステートスロットからゲーム状態を復元します。

Cheats

チートエディターを開きます。

Reset Game

ゲームを再起動します。

Exit Game

カートリッジメニューに戻ります。

エミュレーターのインストール

このカートリッジは、サードパーティ製エミュレーターを使って他システムのROMを実行できます。

エミュレーターをインストールするには、SDカード上の /edgba/edapp/ フォルダへ移動し、そのエミュレーターが対応するシステムのファイル拡張子名で新しいサブフォルダを作成します。その後、エミュレーターファイルをそのフォルダへコピーします。

たとえば .gbc ファイル用エミュレーターのパスは次のようになります。

```
/edgba/edapp/gbc/goomba.gba
```

リカバリー

ファームウェア更新に失敗してカートリッジが起動しなくなった場合、緊急ファームウェアリカバリーを実行できます。

任意のファームウェアファイルを recovery.efu にリネームし、SDカードのルートディレクトリに配置します。その後、本体の電源を入れ、カートリッジが自動的にファームウェアを復元するまで待ちます。リカバリー処理が完了すると、カートリッジメニューが画面に表示されます。

制限事項

- 一部のゲームは、チートやゲーム中メニューを使用すると不安定になる場合があります。クラッシュや不具合が発生した場合は、Safe モードでの起動を試してください。
- 当社では、各種互換機や改造済みシステムとの互換性を確保するために最善を尽くしています。ただし、特に本デバイスより後に発売された現代的な互換機については、すべてとの完全な互換性を保証することはできません。
- Analogue Pocketで作成したセーブステートはオリジナルのGBA本体では動作せず、その逆も同様です。