
```
typedef struct
{
    //
    // 0x000

    u8      game_name[12];           //
    u8      game_code[4];           //
    u8      corp_code[2];           //
    u8      product_id;             //
    u8      device_type;            //
    u8      device_size;            //

    u8      reserved_A[8];          //

    u8      :6;
    u8      for_korea:1;           //
```

```

u8          for_china:1;          //
u8          game_version;         //

//
// 0x01F
//
u8          comp_arm9_boot_area:1; // ARM9
u8          comp_arm7_boot_area:1; // ARM
u8          inspect_card:1;       //
u8          disable_clear_boot_pad:1; //

u8          :2;
u8          warning_no_spec_rom_speed:1; //
u8          disable_detect_pullout:1;    //

//
// 0x020
//
//
void*       main_rom_offset;        //
void*       main_entry_address;    //
void*       main_ram_address;      //
u32         main_size;             //

//
void*       sub_rom_offset;         //
void*       sub_entry_address;     //
void*       sub_ram_address;       //
u32         sub_size;              //

//
// 0x040

ROM_FNT*    fnt_offset;            //
u32         fnt_size;              //

//
// 0x048

ROM_FAT*    fat_offset;            //
u32         fat_size;              //

//
// 0x0050

```

```
ROM_OVT*    main_ovt_offset;           //
u32          main_ovt_size;             //
```

```
ROM_OVT*    sub_ovt_offset;            //
u32          sub_ovt_size;              //
```

```
//
// 0x0060 - 0x006f
//
//
u8           rom_param_A[8];           //
u8           reserved_B[6];            //
u8           rom_param_B[2];           //
```

```
0x0070 - 0x0073
0x0074 - 0x0077
```

AUTOLOAD

```
//          static void *autoload_params[] =
//          {
//              (void*)SDK_AUTOLOAD_LIST,
//              (void*)SDK_AUTOLOAD_LIST_END,
//              (void*)SDK_AUTOLOAD_START,
//              (void*)SDK_STATIC_BSS_START,
//              (void*)SDK_STATIC_BSS_END,
//              (void*)0,                  // Compressed Static End
//              (void*)SDK_VERSION_ID,    // SDK version info
//              (void*)SDK_NITROCODE_BE,  // Checker 1
//              (void*)SDK_NITROCODE_LE,  // Checker 2
//          };
//
```

```
void*        main_autoload_done;        // ARM9
void*        sub_autoload_done;         // ARM7
```

```
//
```

```

// 0x0078 - 0x007f
//
//
u8          rom_param_C[8];          //

//
// 0x0080 - 0x0083 ROM
// 0x0084 - 0x0087 HEADER
//

u32          rom_valid_size;          // ROM
u32          mb_sign_offset;          //      ROM

u32          rom_header_size;          // ROM

//
// 0x0088 - 0x008b ARM9
// 0x008c - 0x008f ARM7
//
//          -      0x0070-0x0077          autoload_params

                                compstatic      static
                                autoload_params
                                -      static

//
u32          main_module_param;          // ARM9

u32          sub_module_param;          // ARM

u8          reserved_C[0xF0];          //
u8          reserved_D[4*1024-0x180];  //
u8          reserved_E[12*1024];       //

ROM_Header;      // 16KB

for_korea
    NITRO

    for_china

```

for_china
NITRO

6

comp_arm9_boot_area ARM9
comp_arm _boot_area ARM

inspect_card

ProDG ROM

disable_clear_boot_pad

IS-NITRO-DEBUGGER -> ->

warning_no_spec_rom_speed
RSF RomSppedType
RomSppedType

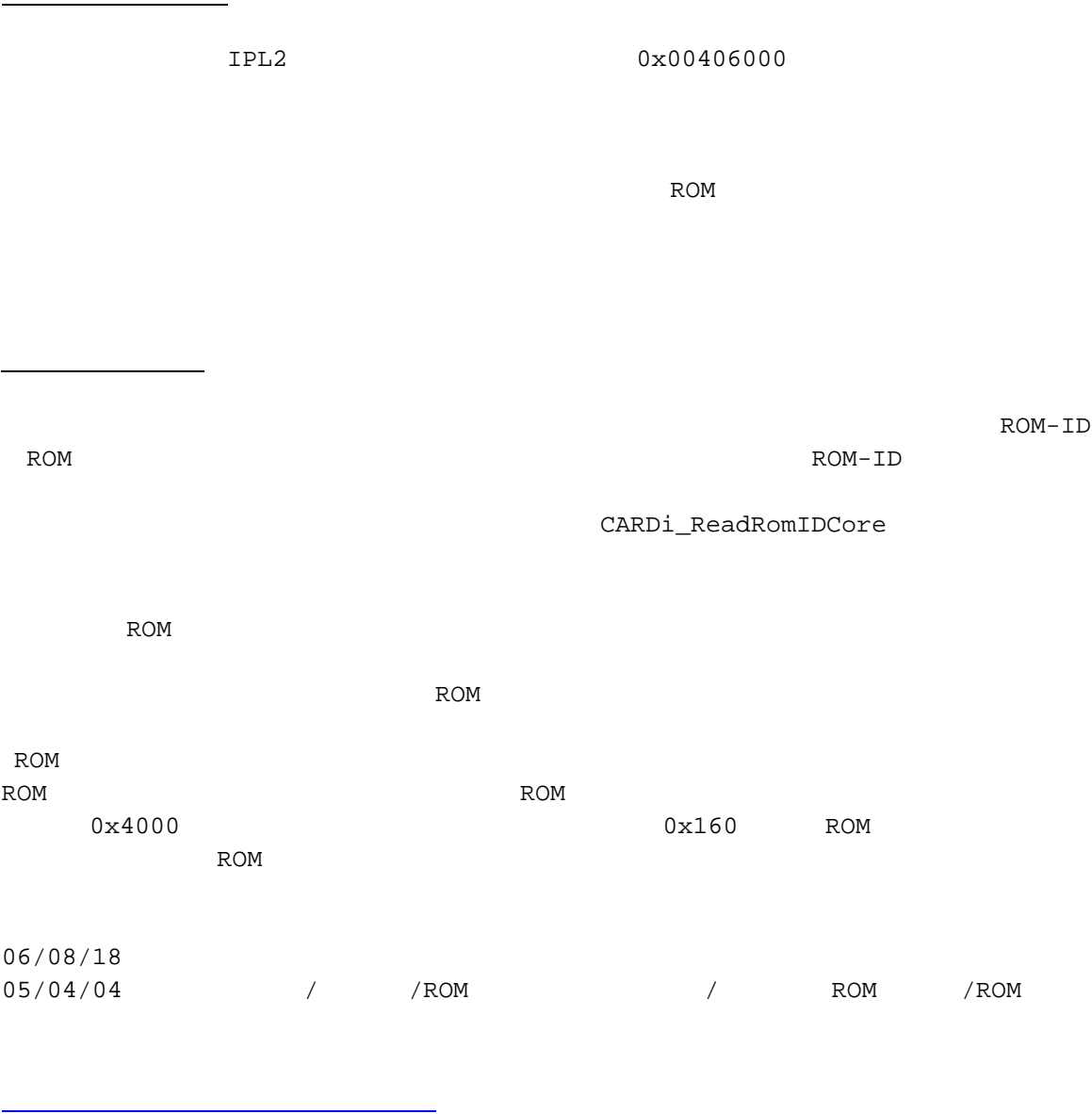
disable_detect_pullout

ROM

0x60 :	0x00586000	0x00416657
0x64 :	0x001808F8	0x081808F8
0x6E :	0x051E	0x0D7E

```
#define ROM_SCRAMBLE_MASK      0x00406000
#define ROM_LATENCY1_MASK     0x00001FFF
#define ROM_LATENCY2_MASK     0x003F0000
#define ROM_CLOCK_LEN_MASK    0x08000000
```

```
#define ROM_GAME_OP_MASK      0x087F7FFF
#define ROM_SECURE_OP_MASK    0x083F1FFF
```



```
        attachsign          ROM          c
mb_sign_offset rom_valid_size
```

```
//
typedef struct
{
    u8      id[2];           //
    u16     version;         //
    u8      digest[128];     //
    u32     serial_no;       //
    MBSignCode;              // 136B
```

```
//
typedef struct
{
    code;                    //

    u8      game_name[12];   //
    u8      game_code[4];    //
    u8      corp_code[2];    //
    u8      product_id;      //
```


MBSignFile; // 155B

05/04/04
