

- [戦闘操作での命令表](#)
- [戦闘中の行動順](#)
- [モンスターの知能](#)
- [眠りから覚める確率](#)

戦闘操作での命令表

- 数字は全て16進数、その他の記号については以下に表す。

A Aレジスタ
 X Xレジスタ
 Y Yレジスタ
 &,% 2Byteデータ

22 33 EF C2 &	並びXのアドレス&をAに入れる
22 3A EF C2 &	並びYのアドレス&をAに入れる
22 6B EF C2 &	並びXのアドレス&をAの値にする
22 74 EF C2 &	並びYのアドレス&をAの値にする
22 A7 EF C2 & %	並びXのアドレス&の%部分をAに入れる
22 AE EF C2 & %	並びYのアドレス&の%部分をAに入れる
22 F4 EF C2 & %	並びXのアドレス&の%部分をAに入れる(22 A7 EF C2と全く同じ)
22 FB EF C2 & %	(並びYのアドレス& AND %)をAに入れる
22 34 F0 C2 & %	並びXのアドレス&の%部分にAを入れる
22 3D F0 C2 & %	並びYのアドレス&の%部分にAを入れる
22 C2 F0 C2 &	Xの技データの&をAに入れる
22 C9 F0 C2 &	Yの技データの&をAに入れる
22 DF F0 C2 & %	Xの技データ&の%部分をAに入れる
22 E6 F0 C2 & %	Yの技データ&の%部分をAに入れる
22 FC F0 C2 & %	Xの技データ&の%部分をLSRせずにAに入れる
22 03 F1 C2 & %	Yの技データ&の%部分をLSRせずにAに入れる
22 36 F1 C2 & %	Xのモンスターデータ&の%部分をAに
22 19 F1 C2 & %	Xのモンスターデータの&をAに入れる
22 20 F1 C2 & %	Yのモンスターデータの&をAに入れる
22 36 F1 C2 & %	Xのモンスターデータ&の%部分をAに入れる
22 3D F1 C2 & %	Yのモンスターデータ&の%部分をAに入れる
22 53 F1 C2 & %	Xのモンスターデータ&の%部分をLSRせずにAに
22 5A F1 C2 & %	Yのモンスターデータ&の%部分をLSRせずにAに
22 70 F1 C2 &	$A=[\$C80000+\&+X*5]$
22 82 F1 C2 &	$A=[\$C80000+\&+Y*5]$
22 94 F1 C2 & %	$[\$C80000+\&+X*5]$ の%部分をAに入れる
22 A6 F1 C2 & %	$[\$C80000+\&+Y*5]$ の%部分をAに入れる
22 B8 F1 C2 & %	$[\$C80000+\&+X*5]$ の%部分をLSRせずにAに入れる

22 CA F1 C2 & %	[\$C80000+&+Y*5]の%部分をLSRせずにAに入れる
22 DC F1 C2 &	A=[\$C80000+&+X*6]
22 EE F1 C2 &	A=[\$C80000+&+Y*6]
22 00 F2 C2 &	[\$C80000+&+X*6]の%部分をAに入れる
22 12 F2 C2 &	[\$C80000+&+Y*6]の%部分をAに入れる
22 24 F2 C2 &	[\$C80000+&+X*6]の%部分をLSRせずにAに入れる
22 36 F2 C2 &	[\$C80000+&+Y*6]の%部分をLSRせずにAに入れる
22 48 F2 C2 &	A=[\$C80000+&+X*6]
22 5A F2 C2 &	A=[\$C80000+&+Y*6]
22 6C F2 C2 &	[\$C80000+&+X*6]の%部分をAに入れる
22 7E F2 C2 &	[\$C80000+&+Y*6]の%部分をAに入れる
22 90 F2 C2 &	[\$C80000+&+X*6]の%部分をLSRせずにAに入れる
22 A2 F2 C2 &	[\$C80000+&+Y*6]の%部分をLSRせずにAに入れる
22 16 2A C0 &	メッセージ&を表示
22 29 2A C0	メッセージAを表示
22 30 00 C9	\$00に行動数値から出る値を入れる
22 F1 84 C2	\$00にある数値のダメージを与える
22 BD 89 C2	7E2563にある数値のダメージを与える
22 F3 C3 C2	並び7E258BのレベルをAに
22 D6 08 C3	ダメージを表示に反映
22 8F 26 C0	ステータス表示を更新
	パラメータxによって並び7E258Bの処理
	DW=00 現在HPをAに
	DW=02 \$00の値と最大HPの小さい方の値を現在HPにする
	DW=04 \$00の値だけHPを回復する
	DW=06 \$00の値だけHPを減らしHP0以下のときC=1を返す
	DW=08 現在MPをAに
	DW=0A \$00の値と最大MPの小さい方の値を現在MPにする
	DW=0C \$00の値だけMPを回復する
	DW=0E \$00の値だけMPを消費する
22 DC E4 C2 x	DW=10 毒猛毒状態の値を返す
	DW=12 毒猛毒状態のとき毒を消しC=0を返す、それ以外はC=1を返す
	DW=14 毒猛毒状態でないなら毒にしてC=0を返す、それ以外はC=1を返す
	DW=16 毒猛毒状態でないなら猛毒にしてC=0を返す、それ以外はC=1を返す
	DW=18 死に状態のときC=1を返す、それ以外はC=1を返す
	DW=1A 敵ならC=0を返す、味方ならキャラYの並びをXに入れてC=0を返す
	DW=1C 最大HPをAに
	DW=1E 最大MPをAに
22 66 E9 C2 x	\$00-\$02の対象から条件を満たすものを選び\$00-\$02(24bit)に入れる (x:\$C2/EA66のアドレス群)
22 C6 E9 C2 x	\$00-\$02の対象から条件を満たさないものを選び\$00-\$02(24bit)に入れる (x:\$C2/EA66のアドレス群)

DW=00 生きているもの
DW=02 Aと同じグループ
DW=04 馬車の外にいる
DW=06 グループ番号が5未満である
DW=08 グループ番号が5以上である
DW=0A 命中率低下である
DW=0C 呪文が封じられている
DW=0E 魔法反射である
DW=10 マホキテ状態である
DW=12 バイキルト状態である
DW=14 混乱している
DW=16 アストロン状態である
DW=18 眠っている
DW=1A MPがある
DW=1C 守備力>0
DW=1E 守備力が変化している & 最大でない
DW=20 息を受けたことがある
DW=22 フバーハ状態である
DW=24 最大HP/2 >= 現在HP
DW=26 毒猛毒状態である
DW=28 マヒ状態である
DW=2A 最大HP/3 >= 現在HP
DW=2C 仁王立ちしている
DW=2E 踊り封じ状態である
DW=30 呪文に弱くなっている
DW=32 身震いしている
DW=34 転んでもがいている
DW=36 追い風状態である
DW=38 守備力が使用者の攻撃力の2倍未満である
DW=3E 馬車閉め中である
DW=40 対象固有のルカニ耐性が3である
DW=42 魔法効果を受けている
DW=48 マジックバリア状態である
DW=54 無条件で満たさない
DW=5A グループ番号が5以下である

20 61 87 会心判定
20 6A 88 防具による固定値軽減\$00
20 C0 88 フバーハによる軽減
20 D8 88 防御状態による軽減
20 24 89 キャラ、防具による割合軽減\$25DB
20 E9 8C 効くか判定
22 65 A6 C2 7E258Dの技が7E258Bに効くか判定し効く確率をAに
20 09 85 \$00の値を色々増減してダメージを与える
20 BE AB 猛毒によるHP減少の処理
20 3D AC 20 64 AC 20 再生の処理
A8 AC
22 C3 3D C2 武器の攻撃範囲(0000,4000,8000)をAに
22 D5 C9 C2 複数攻撃武器に対する処理
22 29 CA C2 種族効果特技の番号を7E25DFに入れる
22 2F 85 C2 ダメージ増減
22 EC CB C2 アイテム7E258Fの分属性軽減
22 5D C3 C2 並びXのモンスターの知能をAに

22 5D 43 C2	並びXのモンスターの行動を決めて7E258Dに、 範囲を7E2591に入れる
22 06 EF C2	\$00-\$02からA bit目を除く
22 09 0E C0	(\$X)/A to \$X for 3Byte
22 E2 0D C0	(\$X)/A to \$X for 1Byte
22 0C 0D C0	(\$X)*A to \$X for 3Byte
22 97 0E C0	乱数0-255
22 6E 0F C0	乱数0-65535
22 28 0F C0	乱数00-AをAに
22 49 0F C0	乱数00-(A)をAに
22 5A 0F C0	乱数00-(A)
22 DB 28 C9	\$00の値の\$02(%)-\$04(%)の間の値を ランダムで取り\$00に入れる
22 FC DE C0	Aの2Byteのエンディアンを反転してAに
22 2D 2C C9 00 x 00 &_1 ? &_2	&_1からの長さxのデータ群の Y番目の?Byte目の&_2部分をAに (5Byte目が01だとアドレス群を指す)
22 39 2C C9 00 x 00 &_1 ? &_2	&_1からの長さxのデータ群の X番目の?Byte目の&_2部分をAに (5Byte目が01だとアドレス群を指す)
22 E8 2C C9 01 x 00 &_1 ? &_2	&_1からの長さxのデータを示すアドレス群の Y番目の?Byte目の&_2部分にAを
22 D4 2B C9 01 x_1 00 & x_2	&にある長さx_1のデータを示すアドレス群の X番目をゼロページx_2に

戦闘中の行動順

- 各キャラの(素早さの値+20)の50%-100%をランダムで取り、その値の大きいほうから行動する。

モンスターの知能

- 知能の値により行動パターンが変化するわけではない。
 - ただし、知能の値によって対象の選び方が変わる(範囲を変更することも可能)
- 知能が2以上ならば自分の状態異常(マホトンなど)を調べて使えない技は使わない。
- 一方、知能が1ならば一度だけ失敗した後は使わなくなる。
- 知能が2ならば行動時に上の処理をして何をするか決める(知能3は知能2に劣る)。

眠りから覚める確率

- 眠っている味方は殴られると1/2の確率で目覚める。
- 眠っている敵を殴ると1/4の確率で目覚める。