

イベント操作での命令表

注:数字は全て16進数, その他の記号については
A:Aレジスタ,X:Xレジスタ,Y:Yレジスタ
?:2Byteデータ,&:3Byteデータ,C:キャリーフラグ
を表す。

キャラに対する入出力

22 xx yy C4 のDW(アドレスではないもの)について

選:キャラ選択用パラメータ、各数値に対応した範囲での並び順をキに入れる

00 パーティー&馬車&酒場 01 パーティー

02 パーティー&馬車 03 酒場

04 隠し 05 馬車

06 パーティー&馬車&酒場&隠し 07 この時のみキャラ番号を入れる

08 馬車が一緒にいるなら02、離れているなら01

キ:キャラクタの並び順を入れるところ(入出力用パラメータの示す箇所に入れておく)

入:入力用の数値を入れたところ(入出力用パラメータの示す箇所に入れておく)

出:結果の数値を入れるところ(入出力用パラメータの示す箇所に出る)

ゼ:ゼロページ(\$00-\$FC)、主に3桁の数値を出すときに使う

入出力用パラメータ:0xFF=A, 0xFE=X, 0xFD=Y, それ以外=ゼロページ

6B RTL命令、ほとんどの場合最後につける。その他SNES共通のものは省略

00 ?メッセージ?をしゃべる

22 5E 0C C0 A(2Byte) = A上位 * A下位

22 7A 0C C0 A(2Byte) = A(1Byte) * X(1Byte)

22 88 0C C0 \$X(2Byte) = A(1Byte) * \$X(1Byte)

22 9C 0C C0 \$X(3Byte) = \$X(2Byte) * A下位

22 CD 0C C0 \$X(4Byte) = \$X(3Byte) * A(1Byte)

22 0C 0D C0 \$X(4Byte) = \$X(2Byte) * A(2Byte)

22 A7 0D C0 \$X(符号付4Byte) = \$X(符号付2Byte) * A(符号付2Byte)

22 E2 0D C0 \$X(2Byte) = \$X(2Byte) / A(1Byte), 余りA(1Byte)

22 09 0E C0 \$X(3Byte) = \$X(3Byte) / A(1Byte), 余りA(2Byte)

22 97 0E C0 乱数0-255

22 28 0F C0 乱数0-(Aの下1Byte) to A

22 49 0F C0 乱数0-(A) to A

22 6E 0F C0 乱数0-65535

22 81 0F C0 \$Xの3Byteのうち1であるbitの番目から乱数値を選ぶ(例:0002 1, 000C 2or3)

22 D1 0F C0 A=2^{Aの下位1Byte}

22 55 10 C0 \$X(3Byte)を10進数に直して\$X(一千万の位)~\$X,07(一の位)とする

22 42 1A C0 パレット色コピー(Y:index, X:コピー元オフセット、Aの下位:コピー先始点、Aの上位:コピー先終点)

22 01 1B C0 A,Xでマップ色替え

22 48 2E C0 メッセージAをしゃべる

22 76 2E C0 ?Aの値によって様々な演出のメッセージ?を表示する

22 5E 31 C0 単語Aのアドレス(3Byte)を\$Xに入れる

22 DB 31 C0 \$Xのアドレスの文字(1Byte)をAに入れる

22 8D 3F C0 町やダンジョンのAのデータを配置

22 1C 68 C0 色entry-Aをパレットに入れる

22 8A 7C C0 & x スプライト関係

22 7B 7E C0 & 上に関して判定

22 EE 8C C0 特殊な移動Aを実行

22 AC A4 C0 階段移動データXを設置

22 C7 A4 C0 座標移動データ1-Xを設置

22 E2 A4 C0 座標移動データ2-Xを設置

22 FD A4 C0 座標移動データ3-Xを設置

22 18 A5 C0 座標移動データ4-Xを設置
20 6A A5(C0) 移動オブジェクト配置
22 7F BD C0 パーティー表示を更新する
22 8F CD C0 トレジャー 0-Xを配置
22 A8 CD C0 トレジャー 1-Xを配置
22 C1 CD C0 調べ物Xを配置
22 DA CD C0 トレジャー 2-Xを配置
22 F3 CD C0 オブジェクトXを配置
22 FC DE C0 Aの2Byteのエンディアンを反転してAに
20 AB E4(C0) 7FFDB2により隠れ部分表示
22 30 E4 C0 隠れ部分判定&切り替え
22 EF E6 C0 扉Xを配置
22 7C E7 C0 扉Aを開ける
22 E8 E7 C0 扉Aを閉める
22 35 FC C0 装備品以外を袋に入れる

22 16 04 C3 隠しダンジョン出現判定
22 E9 08 C3 ボタンを押したときの処理の種類へ行く
20 7D 13 C3 カーソル地点のカーソルがないときの文字情報を書き込む
20 97 13 C3 現在のカーソル位置にカーソルを表示するようにする
22 2F 16 C3 カーソルを表示させる
20 92 16 C3 ボタンを押したときの種類が特殊な値ならば何かする
22 CD 16 C3 ウィンドウ, カーソルの現在位置情報を書き込む
22 F7 16 C3 ウィンドウ, ページがなければ何もしない
22 8D 18 C3 ウィンドウ, 総ページ数を取得して書き込む
22 1E 1B C3 ウィンドウ, カーソル番号Aのbit位置をXに入れて, オフセット位置をYに入れる
22 D0 1B C3 ウィンドウ入力待ち状態
22 35 1C C3 ウィンドウ, XとYをカーソルの現在位置情報に書き込む
22 FD 1D C3 ウィンドウ-Aのアドレス処理を実行する
22 36 72 C3 選択式ウィンドウ-Aを前のウィンドウを消して表示
22 DE 72 C3 非選択式ウィンドウ-Aを前のウィンドウを消して表示
22 13 73 C3 前のページ情報を残したまま選択式ウィンドウ-Aを前のウィンドウを消して表示
22 24 73 C3 カーソル位置を初期化してウィンドウ-Aを表示
22 41 73 C3 ウィンドウ-Aを表示
22 58 73 C3 ボタンが押されたら選択された項目を取得する
22 6C 73 C3 ウィンドウの情報取得と枠作り
22 C8 74 C3 ウィンドウ, カーソル準備(7E3848-7E3867=#\$FFFF, 7E3AC0=7E38A6)
22 EF 74 C3 ウィンドウ, 文字Aを現在の座標に表示
22 F9 75 C3 ウィンドウ, 改行(y=y+2, x初期+1)
22 3A 76 C3 ウィンドウ, 単語A表示
20 F2 76 C3 ウィンドウ, 文字Aを現在の座標に表示(x++)
22 11 77 C3 ウィンドウ, 処理中のx座標をA増やす
22 24 77 C3 ウィンドウ, 直前の行全体に横線を引く
22 54 78 C3 ウィンドウ, 一括処理
22 EE 79 C3 ウィンドウ, \$7E387Aの3Byteの数値の一の位の数字を表示する
22 18 7A C3 ウィンドウ, \$7E387Aの3Byteの数値の十の位の数字を表示する
22 42 7A C3 ウィンドウ, \$7E387Aの3Byteの数値の百の位の数字を表示する
22 6C 7A C3 ウィンドウ, \$7E387Aの3Byteの数値の千の位の数字を表示する
22 96 7A C3 ウィンドウ, \$7E387Aの3Byteの数値の万の位の数字を表示する
22 C0 7A C3 ウィンドウ, \$7E387Aの3Byteの数値の十万の位の数字を表示する
22 EA 7A C3 ウィンドウ, \$7E387Aの3Byteの数値を10進数に直して\$90-\$97に入れる
22 95 7C C3 ウィンドウ, 一括処理予約A
22 B2 7C C3 今明るくなっているウィンドウを消す
22 6E 81 C3 ウィンドウA, キャンセルならC=1
22 FE 83 C3 ウィンドウ, 処理A
22 15 A6 C3 ウィンドウ, カーソル位置配置(x++)
22 C6 A6 C3 ウィンドウ, カーソル位置配置(x=x+0)

22 B7 B2 C3 ウィンドウ情報への書き込み
22 F9 B4 C3 7E38B4-7E3AB3の初期化
22 28 B7 C3 ウィンドウ消去
22 FC B8 C3 \$70 = RND(0, (Y-X))
22 AE D3 C3 教会(X=2で尼,AとYに位置データ)
22 44 EC C3 アイテムAを持っているか判定(持っていたらC=0)
22 64 ED C3 アイテムAをもらう
22 B3 ED C3 持ち物Aをあげる
22 59 EE C3 (7E387A-7E387Dの数値)<=(ゴールド又はコイン)ならC=0
22 51 EF C3 生存者のHP回復
22 B6 EF C3 生存者のMP回復
22 1B F0 C3 ウィンドウA表示, 選択待ち
22 7A 9A C5 ウィンドウ全消去
22 76 CC C5 ウィンドウ, 空白部分の埋め
22 E2 CE C5 ウィンドウ全消去
22 44 CF C5 $A = Y * \#\$40 + A * \#\02
20 53 CF C5 $A = Y * \#\$40 + A * \#\02
22 39 D0 C5 ウィンドウ表示データ空白化
22 07 6D CF ウィンドウ全消去

22 CB 26 C4 レジスタの値を7E4898-に入れる
22 E0 26 C4 Aの値によりレジスタの値をAに
22 08 27 C4 Xの値によりAの値をスタックに入れる
22 85 27 C4 \$7E48A0の値を \$0D,s に入れる
22 E0 27 C4 ゼ ゴールドの値を出す
22 95 28 C4 入 ゴールドを減らす
22 1C 2B C4 選 出 選の対象となる人数(そこが一杯ならC=0)
22 D2 2B C4 出 出=\$7E3F08-\$7E3F07
22 26 2C C4 選 キ 出 キャラの番号
20 6F 2C(C4) 並びがX番目のキャラがAが指定する範囲にいないならC=1、範囲が限界数ならばV=1を返し、Aに並び順
22 B2 2D C4 キ 選 出 キャラの並び順を出す(いないときC=1)
22 6E 2E C4 選1 キ 選2 出 キャラを選1の範囲から外して選2の範囲に入れる
22 61 30 C4 キ 選 出 キャラを仲間に加える
20 F9 32(C4) キャラの初期職業・熟練度を設定
20 BA 33(C4) キャラ番号Aと別れられないまたは別れられるが別れられる人数が15以下ならC=0

22 FE 33 C4 選 キ 出 キャラと別れる(出=キャラ番号)
22 88 34 C4 出 作戦を出す
22 B2 34 C4 入 作戦を変える
22 D8 34 C4 入 出 作戦の名前を出す
22 13 35 C4 入 \$7E3E65-03FE(読み)
22 3B 35 C4 入 \$7E3E65-03FE
22 64 35 C4 入 \$7E3E66-07FC
22 8C 35 C4 入 \$7E3E66-07FC
22 B3 35 C4 ルーラの行き先を\$7E48D8-に書き込む
22 23 36 C4 表示速度判定
22 41 36 C4 選 キ 出 キャラの職業を出す
22 74 36 C4 選 キ キャラの転職可能判定
22 A3 38 C4 選 キ 出 キャラの職業を変える
22 1D 39 C4 選 キ 出 キャラの職業熟練度を出す
22 60 39 C4 選 キ 出 キャラの職業名を出す
22 97 39 C4 選 キ 出 キャラの職業熟練度名を出す
22 76 3B C4 選 キ 出 キャラの肩書き名を出す
22 0B 3C C4 選 キ キャラと別れられるならC=0
22 54 3C C4 選 キ キャラを酒場に預けられるならC=0
22 9A 3C C4 選 キ キャラを酒場に預けられなくする

22 D7 3C C4 選 キ キャラを酒場に預けられるようにする
22 14 3D C4 選 キ 出 キャラのモンスター番号を出す
22 74 3D C4 入 出 モンスター番号の仲間が何人いるか(いないならC=1)
20 EC 3D(C4) Aが仲間になるモンスター番号か(そうならAに番目, C=0)
22 39 3F C4 馬車がいっぱいならC=1
22 5D 3F C4 選 キ ゼ キャラの経験値を出す
22 AC 3F C4 選 キ ゼ キャラの経験値をゼロページの値に
22 FB 3F C4 選 キ ゼ キャラに経験値\$00-\$03を加える
22 65 40 C4 選 キ 入 ゼ キャラの入力レベルへの必要経験値をゼロページに
22 C2 41 C4 選 キ キャラがレベルアップするか判定
22 1E 46 C4 選 キ 出 キャラの現在HPを出す
22 51 46 C4 選 キ 入 キャラのHPを入力値にする
22 85 46 C4 選 キ 入 キャラのHPを入力値回復
22 DA 46 C4 選 キ 入 キャラのHPを入力値減らす(死んだらC=1)
22 29 47 C4 選 キ 出 キャラの最大HPを出す
22 5C 47 C4 選 キ 入 キャラの最大HPを入力値増やす
22 BD 47 C4 選 キ 出 キャラの現在MPを出す
22 F0 47 C4 選 キ 入 キャラのMPを入力値にする
22 23 48 C4 選 キ 入 キャラのMPを入力値回復
22 64 48 C4 選 キ 入 キャラのMPを入力値減らす(0になったらC=1)
22 AF 48 C4 選 キ 出 キャラの最大MPを出す
22 E2 48 C4 選 キ 入 キャラの最大MPを入力値増やす
22 4E 49 C4 選 キ 出 キャラのレベルを出す
22 96 49 C4 選 キ 出 キャラの力を出す
22 C9 49 C4 選 キ 入 キャラの力を入力値増やす
22 30 4A C4 選 キ 出 キャラの素早さを出す
22 63 4A C4 選 キ 入 キャラの素早さを入力値増やす
22 CB 4A C4 選 キ 出 キャラの賢さを出す
22 FE 4A C4 選 キ 入 キャラの賢さを入力値増やす
22 65 4B C4 選 キ 出 キャラの身の守りを出す
22 98 4B C4 選 キ 入 キャラの身の守りを入力値増やす
22 04 4C C4 選 キ 出 キャラのかっこよさを出す
22 37 4C C4 選 キ 入 キャラのかっこよさを入力値増やす
22 A3 4C C4 選 キ 出 キャラの永續状態(00-1F)を出す(00でないならC=1になる)
22 F8 4C C4 選 キ キャラを死なせる
22 34 4D C4 選 キ 死んだキャラを生き返らせる
22 81 4D C4 選 キ キャラを毒に侵す
22 D4 4D C4 選 キ キャラを猛毒に侵す
22 2B 4E C4 選 キ キャラの毒を治す
22 77 4E C4 選 キ キャラを麻痺させる
22 C4 4E C4 選 キ キャラの麻痺を治す
22 0D 4F C4 選 キ キャラを眠らせる
22 58 4F C4 選 キ キャラを眠りから覚ます
22 A1 4F C4 選 キ 出 キャラの並び+#09A7を出す
22 DF 4F C4 Aの単語番号に応じたIDを出す
22 4C 50 C4 選 キ ゼ キャラの名前をゼロページの8文字以内にする
22 A4 50 C4 選 キ 出 キャラの性別を出す
22 F1 50 C4 選 キ 出 キャラの攻撃力を出す
22 24 51 C4 選 キ 出 キャラの守備力を出す
22 57 51 C4 選 キ 出 キャラの所持アイテム数を出す
20 9C 51(C4) 並びXの所持アイテム数をXに(12ならC=1)
22 BA 51 C4 選 キ 入 出 キャラのアイテムの入番目を出す
22 17 52 C4 入 選 キ 出 キャラがアイテムを持っているか, 出には何番目のアイテムか(持っているならC=0, 装備しているならV=1)
22 94 52 C4 入 選 キ キャラのアイテムを入手する
22 E5 52 C4 選 キ 入 出 キャラのアイテムの入番目をはずして出す
22 5C 53 C4 選 キ 入 出 キャラが持ってるアイテムの(入+1)番目を失う(無くなるかフラグに依存

)
20 02 54(C4) 1/8の確率でC=1
22 13 54 C4 入 選 出_{1} 出_{2} アイテム入をキャラが持っているか判定し, 最初に持っている人について出_{1}に全体の番目, 出_{2}に選の中での番目(持っていないならC=1)
22 A2 54 C4 入 選 出 アイテム入をキャラ(ふくろ×)が入手する, 出に入手した人の並び, 持てないなら入手せずにC=1
22 10 55 C4 選 キ_{1} 入 キ_{2} キ_{1}のアイテム入番目をキ_{2}に渡す(渡せないならC=1)(自分に渡す場合, 装備品は装備したままになるようにしている)
22 E7 55 C4 選 キ 出 キャラの装備数を出す
22 90 57 C4 選 キ 入 出 キャラのパラメータの装備を出す
22 4C 58 C4 入 アイテムを袋に入れる
22 BC 58 C4 選 キ 出 キャラの最後に使用した戦闘呪文並びを出す
22 FE 58 C4 選 キ 入 キャラの最後に使用した戦闘呪文並びを入れる
22 41 59 C4 選 キ 出 キャラの最後に使用した戦闘特技並びを出す
22 83 59 C4 選 キ 入 キャラの最後に使用した戦闘特技並びを入れる
22 C6 59 C4 選 キ 出 キャラの最後に使用した移動中特技を出す
22 24 5A C4 選 キ 入 キャラの最後に使用した移動中特技を入れる
22 AF 5D C4 キ 出 キャラ番号の集中攻撃値を出す
22 E4 5D C4 キ 出 キャラ番号の複数回攻撃値を出す
22 19 5E C4 キ 出 キャラ番号の自然回復値を出す
22 4E 5E C4 キ 出 キャラ番号の回避率を出す
22 83 5E C4 キ 出 キャラ番号の初期状態・確率を出す
22 B8 5E C4 入 出 アイテムデータの低位アドレスを出す
22 EC 5E C4 入 ゼ アイテムの買値を出す
22 3C 5F C4 入 ゼ アイテムの売値を出す
22 70 5F C4 アイテムAの売値を\$40にとる
22 2F 61 C4 アイテムAの守備力をAに
22 12 66 C4 入 冒険の書を読み込む
22 FE 66 C4 入 冒険の書に書き込む
22 E8 6D C4 並びXの現在HPをAにとる
22 08 6E C4 並びXの現在HPをAの値に
22 48 6E C4 並びXの最大HPをAにとる
22 FD 6E C4 並びXの現在MPをAにとる
22 1D 6F C4 並びXの現在MPをAの値に
22 5D 6F C4 並びXの最大MPをAにとる
22 0A 70 C4 並びXの力をAにとる
22 BE 70 C4 並びXの攻撃力をAにとる
22 C2 70 C4 並びXの素早さをAにとる
22 D6 71 C4 並びXの賢さをAにとる
22 B7 72 C4 並びXの身の守りをAにとる
22 30 75 C4 並びXを死亡状態にする
20 7F 76(C4) 並びXのステータスアドレスをXに
22 8D 76 C4 全員職業MAX
22 BF 76 C4 並びXの職業をAに, 熟練度をYに
22 BF 76 C4 並びXの職業をAに, 熟練度をYに
22 C8 76 C4 並びYの職業をAに, 職業レベルをYに入れる
20 DC 76(C4) キャラアドレスXの職業をAに, 職業レベルをYに入れる
22 12 77 C4 キャラアドレスXの職業をAに変える
22 52 77 C4 並びXが次の職業レベルに達するのに必要な戦闘回数をAに入れる
20 9A 77(C4) 熟練度をAに入れる
22 D1 77 C4 職業Yの並びXの熟練度をAに(0でないならC=1)
22 05 78 C4 キャラAの職業YのレベルをAに入れる
22 25 78 C4 熟練度Aから熟練度名をYに入れる
22 3E 78 C4 職業Aの名前をAに
22 4C 78 C4 アイテムAのかわよさをAに
22 D2 78 C4 CLC
22 E8 78 C4 格闘場ランクAの勝利数をAに入れる

22 80 79 C4 馬車を持たせる
22 92 79 C4 7E3F0A-02をOFFにする
22 A4 79 C4 7E3F0A-02をONにする
22 B6 79 C4 7E3F0A-01がONかつ02 & 04がOFFのときにC=1
22 DD 79 C4 7E3F0A-04をONにする
22 EF 79 C4 7E3F0A-04をOFFにする
22 04 79 C4 7E3F0A-04がONならC=1
22 93 7A C4 7E3EA0-7E4415までを7E2800-7E2D75にコピーする
22 BB 7A C4 7E2800-7E2D75までを7E3EA0-7E4415に書き込む
22 39 7B C4 入 出1 出2 & (&)=4 のとき 出1={入*(&+1)}, 出2=(&+1)
22 A6 7C C4 入_{1} 入_{2} & 出_{1} 出_{2} &にある03で始まるデータ群からマップ入_{1}の
人々の配置Ver. 入_{2}用の開始番号を出_{1}に、数を出_{2}に入れる(そのマップ用のデータがない
ときはC=1)
20 88 87(C4) モンスターYの画像の横幅+04hをAに入れる
20 AD 87(C4) モンスター画像Yの大きさ+04hをAに入れる
22 A8 89 C4 モンスターXの画像を登場させられるスペースがあるならC=0
22 79 90 C4 & 画面効果
22 79 90 C4 FA DC C4 中央ゆらぎ
22 79 90 C4 4E DE C4 光暗転
22 14 9C C4 モシヤス時の煙と効果音処理

22 B5 92 C5 ? フロアの地形をA(Xと?は0000のみ)にする
22 2C 93 C5 x_1 x_2 x_3 BG-x_3を町やダンジョン2entryがA,色entryがY,座標(x_1,x_2)にする
22 75 93 C5 x_1 x_2 x_3 BG-x_3をマップ及びアニメがA,色entryがY,座標(x_1,x_2)にする
22 83 94 C5 パーティーに死者がいるならC=1
22 9C 94 C5 パーティーにモンスターがいるならC=1
22 B5 94 C5 パーティーに生きているモンスターがいるならC=1
22 DA 94 C5 パーティーに生きている男性がいるならC=1
22 FF 94 C5 パーティーに生きている女性がいるならC=1
22 24 95 C5 パーティーにモンスターがいないならC=1
22 49 95 C5 パーティーがモンスターのみならC=1
22 62 95 C5 パーティーが女性のみならC=1
22 7B 95 C5 パーティーの生存者が女性のみならC=1
22 A0 95 C5 パーティーの生存者がキャラAのみでキャラAがいるならC=1
22 DD 95 C5 パーティーにスライムがいるならC=1
22 06 96 C5 パーティーにスライムがいないならC=1
22 2F 96 C5 パーティーに生きているスライムがいないならC=1
22 63 96 C5 パーティーに生きているスライムがおらず、生存者が1人ならC=1
22 AE 96 C5 座標大(\$7E6AC1, \$7E6AC3)からマップ及びアニメXをBG-Yに上書き
22 D9 96 C5 座標大(\$7E6AC1, \$7E6AC3)からマップ及びアニメXをBG-Yの表示部分Aに上書き
A9 ?_1 8D C7 6A A9 ?_2 8D C9 6A A2 ?_3 A0 00 00 22 13 97 C5 フィールドマップ?_3を位置(?_1,?
_2)に表示
22 54 97 C5 座標小(\$7E5E80, \$7E5E82)から通行Aを上書き(X,Y)
22 9A 98 C5 明度変更速度A
22 77 99 C5 ? メッセージ?を表示する
22 CC 99 C5 「はい」「いいえ」ウィンドウ、「はい」ならC=1
22 ED 99 C5 所持金ウィンドウの表示非表示
22 F5 99 C5 選択型ウィンドウA(後でキャンセルならC=1,番号が7E6CA7)
22 68 9A C5 イベントバトルAに入る(終了後、7E6CB5に勝ちなら00、負けなら02が入る)
22 7A 9A C5 ウィンドウ全消去
22 AB 9A C5 Aだけウェイト
22 09 9B C5 キャラを消す
22 18 9B C5 操作キャラをAにする
22 28 9B C5 操作キャラを話しかけたキャラに
22 4E 9B C5 操作キャラをAにする
22 5E 9B C5 操作キャラを主人公側にする
22 A0 9B C5 操作キャラがAならC=1

22 FC 9B C5 透明化していたときに姿を現す
22 0F 9C C5 透明化する
22 3F 9C C5 氷づけにする
22 6C 9C C5 先頭キャラにグラフィック変化
22 A1 9C C5 Aにキャラグラフィック変化
22 59 9E C5 A=2のとき下向きに倒す
22 C8 9E C5 建物をすり抜けられないようになる
22 E2 9E C5 建物をすり抜けられるようになる
22 F5 9E C5 (操作)起こす
22 0F 9F C5 話しかけられたとき向きを変えない
22 22 9F C5 話しかける対象にならない
22 64 A0 C5 歩くときに手足を動かすようになる
22 77 A0 C5 歩くときに手足を動かさないようになる
22 B6 A0 C5 キャラの反応タイプ(7E6E97-7E6ED6)の0x8000がONならC=1
22 CB A0 C5 マップの表示部分がA/2の状態のときに見えるようにする
22 AF A1 C5 向きをAに変える
22 13 A2 C5 上向きならC=1を返す
22 26 A2 C5 右向きならC=1を返す
22 3C A2 C5 下向きならC=1を返す
22 52 A2 C5 左向きならC=1を返す
22 68 A2 C5 動くときに向きを変える
22 7B A2 C5 動くときに向きを変えない
22 91 A2 C5 足踏みしない
22 E8 A2 C5 全員の足踏みを止める
22 12 A3 C5 座標(A,X)に配置換えする
22 72 A3 C5 $A \leq x \leq X$, $y=Y$ ならC=1を返す
22 AF A3 C5 $x=Y$, $A \leq y \leq X$ ならC=1を返す
22 39 A5 C5 ランダムに動ける範囲をAで決める
22 9C A5 C5 操作キャラの座標を(7E6C95, 7E6C97)に入れる
22 B2 A5 C5 操作キャラの座標を1/8して(7E6C99, 7E6C9B)に入れる
22 19 A7 C5 出るときのフロア番号がAと同じか判定
22 22 A7 C5 出るときの座標データ番号がXと同じか判定

22 7B D4 C6 エンカウント関係をAにする
22 7C DE C6 Xが特技Aを覚える
22 8A DE C6 ルーラ地点Aを覚える
22 1C DF C6 アイテムAを袋に入れる
22 22 DF C6 キャラXがアイテムXを装備しているならC=1
22 47 DF C6 ゴールドを $A+X*(\#10000)$ 以上持っていたらC=0
22 53 DF C6 ゴールドをA以上持っていないならC=0
22 71 DF C6 ゴールドを $A+X*(\#10000)$ 増やす
22 7B DF C6 ゴールドをA増やす(2Byte)
22 85 DF C6 ゴールドを $A+X*(\#10000)$ 減らす
22 8F DF C6 ゴールドをA減らす(2Byte)
22 99 DF C6 キャラAがパーティにいたらC=1
22 B9 DF C6 キャラAが生きているならC=1

22 2A 99 C7 フェードイン
22 E8 9A C7 書かれたデータで戦闘をする
22 10 9D C7 格闘場の戦後処理
22 69 A2 C7 移動速度をAの値にする(標準は主人公A0,町の人8C)
22 19 A4 C7 ? スプライトグラフィックAを色entry?で(X,Y)に登場
22 B9 A4 C7 上のスプライトの表示方法(AとXに依存)
22 37 A5 C7 スプライトの表示方法(XとYに依存)
22 1A A6 C7 スプライト移動速度X
22 E0 AA C7 Xの値によってBG3の動作を決める
22 8A AC C7 馬車が一杯でないならC=1

22 A2 AC C7 仲間7E6C7Fを加える
22 AD AC C7 仲間7E6C7Fを馬車に加える
22 B8 AC C7 仲間7E6C7Fをルイーダの酒場に加える
22 56 AD C7 馬車を手に入れる
22 CA AD C7 主人公たちを全員表示し通常の歩行状態にする
22 9D AF C7 主人公達を先頭の位置に集めて表示を先頭のみにする
22 2C B7 C7 乱数を00-Aの範囲でAにとる
22 FA C7 C7 ルーラジャンプと移動処理
22 5B D2 C7 スプライトAを座標(X,Y)に表示予約
22 DC D4 C7 スプライト書き込み, 色のとり方は7E4AB1

22 65 29 C9 直前が F4 ?_{1} F4 ?_{2} F4 (x_{1} * #0100 + x_{2}) のとき, (アドレス x_{1} + ?_{1}) AND (x_{2} + ?_{2}) の値を\$40とAにとる(スタックからはプルしない)
22 B0 29 C9 直前が F4 ?_{1} F4 ?_{2} F4 (x_{1} * #0100 + x_{2}) のとき, (アドレス x_{1} + ?_{1}) AND (x_{2} + ?_{2}) の部分にAを入れる(スタックからはプルしない)
22 A9 2A C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_1からの長さ?_{1}のデータ群のY番目の?_{2}Byte目をAに入れる(5Byte目が01だとアドレス群を指す)
22 B5 2A C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_1からの長さ?_{1}のデータ群のX番目の?_{2}Byte目をAに入れる(5Byte目が01だとアドレス群を指す)
20 24 2B(C9)
22 41 2B C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_1からの長さ?_{1}のデータ群のY番目の?_{2}Byte目にAを入れる(5Byte目が01だとアドレス群を指す)
22 4D 2B C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_1からの長さ?_{1}のデータ群のX番目の?_{2}Byte目にAを入れる(5Byte目が01だとアドレス群を指す)
22 C8 2B C9 00 ? & x &にある長さ?のデータ群のY番目のロングアドレスをゼロページxに入れる(5Byte目が01だとアドレス群を指す)
22 D4 2B C9 00 ? & x &にある長さ?のデータ群のX番目のロングアドレスをゼロページxに入れる(5Byte目が01だとアドレス群を指す)
22 2D 2C C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_2 &_1からの長さ?_{1}のデータ群のY番目の?_{2}Byte目の&_2部分をAに入れる
22 39 2C C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_2 &_1からの長さ?_{1}のデータ群のX番目の?_{2}Byte目の&_2部分をAに入れる
22 E8 2C C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_2 &_1からの長さ?_{1}のデータ群のY番目の?_{2}Byte目の&_2部分にAを書く
22 F4 2C C9 00 ?_{1} &_1 ?_{2} &_2 &_1からの長さ?_{1}のデータ群のX番目の?_{2}Byte目の&_2部分にAを書く
22 DE 2D C9 直前が F4 ?_{1} F4 ?_{2} F4 ?_{3} のとき, (ゼロページ?_{1}のロングアドレス+?_{3}) AND ?_{2} の値を\$40とAにとる(スタックからはプルしない)
22 50 2E C9 &_1 &_2 &_1の&_2部分をONにする
22 93 2E C9 &_1 &_2 &_1の&_2部分をOFFにする
22 93 2E C9 &_{1} &_{2} アドレス&_{1}の&_{2}部分をOFFに
22 6B 2F C9 &_1 &_2 メモリ&_1の&_2部分がついているかをCに

22 53 36 C9 進入効果音
22 69 36 C9 宝箱を開ける効果音
22 71 36 C9 つるはしで掘る効果音
22 79 36 C9 扉を開ける効果音
22 81 36 C9 扉を閉める効果音
22 89 36 C9 扉を開ける効果音
22 91 36 C9 逃げる効果音
22 99 36 C9 呪文を唱える効果音
22 A1 36 C9 宿屋の効果音
22 B9 36 C9 重要アイテム曲
22 02 37 C9 効果音「チャリン」
22 3A 37 C9 仲間になる曲を流す
22 F1 37 C9 人に突き飛ばされた効果音
22 DC 38 C9 効果音「チュッ」

22 1D 80 C9 BG3を動かす
22 5A 81 C9 BG-1, BG-2 の表示を更新(扉を開閉する表示と音)
22 60 81 C9 フィールドマップを更新する
22 71 85 C9 (表示)左に倒す
22 85 85 C9 (表示)布団をかぶせる
22 99 85 C9 (表示)大きい布団をかぶせる
22 AD 85 C9 (表示)足踏みしない状態
22 B6 85 C9 (表示)足踏みしない,発光
22 D0 85 C9 (表示)左に倒す
22 0E 8C C9 チップアニメ, 底の見えない水面を波立たせる

22 B0 A4 C5 y座標Aまで動かす予約をする
22 99 A4 C5 x座標Aまで動かす予約をする
22 D5 6F CF 実際に動かす
22 C7 A4 C5 22 C4 6F CF 座標(X,A)にX座標から動いていく
22 E1 A4 C5 22 BF 1D C9 ペガサスが特殊な移動Aの位置までX座標から動く
22 E1 A4 C5 22 D0 1D C9 ペガサスが特殊な移動Aの位置までY座標から動く
22 E1 A4 C5 22 E1 1D C9 ペガサスが特殊な移動Aの位置までように動く
22 BE A6 C5 復活場所をAにする
22 97 99 C7 復活処理をする
A9 02 00 22 59 9E C5 下向きに倒す？

22 FA 6B CF 動きがゆっくりになる
22 0A 6C CF 動きが早くなる
22 4D 6C CF 足踏みを止める
22 52 6C CF 足踏み再開
22 61 6C CF 話が終わったら元の向きに戻る
22 61 6C CF 22 9E 72 CF 話しかけられたとき向きを変えない
22 B5 6C CF 辺りを適当にうろつく
22 D3 6C CF その場を動かない
22 EF 6C CF 入力待ちにする
22 B1 74 CF 向きを話しかけられた方向にする
22 35 76 CF 台詞を言ってもウインドウが閉じなくなる
22 AC 76 CF 足踏みしない状態
22 47 76 CF 話しかけられたとき何もしない
22 9A 7C CF 話しかけた時のアドレス群に置くと話す対象にならない
22 EC 7C CF アニメーションコマ動作
22 03 7D CF スプライト消去
22 9F 7F CF !マーク
22 AC 7F CF ハートマーク
22 60 B2 CF パーティーが先頭の位置に集まる
22 84 B2 CF 主人公のグラフィックだけ消す
22 DD B7 CF 馬車外に主人公がいるかをCに
22 DB BE CF 生存者のHPMP回復
22 8A C2 CF その場でジャンプする
22 B6 C4 CF その場で一瞬足踏み
22 EA C7 CF 夜ならC=1
22 9E D8 CF 暗転
22 E2 D9 CF 暗転
22 AD D8 CF 明転
22 F0 D9 CF 明転, 速度#20+
22 00 DA CF 暗転, 速度#50
22 0C DA CF 明転, 速度#80
22 75 DA CF ワープアニメ
22 C7 DA CF 暗転時メッセージ表示できるようにする
22 6F E4 CF キャラが光って消える

A9 ? 22 E7 B5 C7 A9 ? 22 23 B6 C7 90 02 80 03 02 80 F2 ループしない曲?を流す
22 2A F3 C1 ? ループしない曲?を流す
22 9F B5 C7 曲に関する判定
22 E7 B5 C7 曲をAに変える
22 28 B6 C7 曲を元に戻す

22 C3 EA C5 22 93 2E C9 88 38 7E 08 00 00 名前入力ウィンドウ(7E3B6D-7E3B70に入る)

A9 ? 8D836C A9 ? 8D856C A9 ? 8D876C A9 ? 8D896C 22BFE4C1

パーティーメンバーを4つの?で示されたキャラ(00:なし)にし, 残りは酒場に入れる

A9 ? 8D836C A9 ? 8D856C A9 ? 8D876C A9 ? 8D896C 22B2E4C1

パーティーメンバーを4つの?で示されたキャラ(00:なし,52:汎用)にし(酒場にいると無理), 残りは馬車に戻す

A9 ? 8D836C A9 ? 8D856C A9 ? 8D876C A9 ? 8D896C 22A8E4C1

22 BE F5 C5 店Xを出す

22 83 66 CD ゴールド銀行

22 21 CF C7 宿屋の処理(Xが宿リスト)

22 F1 76 CF 宿と同じ効果

22 57 CE CD 主人公制御処理で復活(神父), 後の操作なし

22 45 CE CD 主人公制御処理で復活(神父)

22 64 CE CD 主人公制御処理で復活(尼)

22 1B 6B CF 主人公制御処理で通っている間は操作可能

22 F3 6A CF 主人公制御処理を抜けて主人公動作可能にする

AC 6B 6E 22 5F C5 C0 Aにキャラグラフィック変化

22 EC A3 C5 人々の配置最初の6bitがAのキャラの後をついていく

22 49 6B CF 上のついている間はここを通し続ける

22 35 76 CF 台詞を言ってもウィンドウが閉じなくなる