
001608-001F07:16->10進変換テーブル(1,2,3byte*256rec) サブルーチン\$001579で参照?
001608-001807:(1byte*256rec)\$00-\$FF
001808-001B07:(2byte*256rec)\$0100-\$FFFF
001B08-001F07:(3byte*256rec)\$010000-\$FFFFFF

010000-0010A2F:通行構成情報(8Byte*326rec)
00-02:データアドレス
03:開始横
04:開始縦
05:横
06:縦
07:01

0010CD5-0010ED2 1byte文字コードフォント対応 (2byte*256rec)
00:フォントコード(下位)
01:フォントコード(上位)
固定文字列・バトルメッセージなどに用いられる1byte
文字コードとフォントコードの対応表

0010ED3-00151A9 フォント大データ(1 bit 1 マス)

00151AA-00152A3 フォント大読み込み情報 (5byte*50rec)
00: bit0-7: 文字数(下位)
01: bit0-3: 文字数(上位)
 bit4-7: 大きさ
02: bit0-7: フォントアドレス(下位)
03: bit0-7: フォントアドレス(上位)
04: bit0-1: 未使用
 bit2-5: 大きさ

00152A4-0015330 バトルメッセージのインデックス (3byte*47rec)
00:オフセット(下位)
01:オフセット(中位)
02:オフセット(上位)
バトルメッセージ8レコード毎に1つ
オフセット値(3C9F22を加算して扱う)

0015331-001591E メッセージのインデックス (3byte*506rec)
00:bit0-2 参照開始bit位置
 bit3-7 オフセット
01:オフセット
02:オフセット
オフセット値(3CC258を加算して扱う)

001591F-00159D2 固定文字列のインデックス (3byte*60rec)
00:オフセット(下位)
01:オフセット(中位)
02:オフセット(上位)
固定文字列16レコード毎に1つ
オフセット値(3ECFB7を加算して扱う)

00159D3-001697A ハフマン木(2byte*2004rec)

- 0021860-0023769:行動データ (29byte*274rec)
- 00-01: 行動文字列番号
- 02: 対象選択ルーチン番号(知能0)
- 03: 対象選択ルーチン番号(知能1)
- 04: 対象選択ルーチン番号(知能2)
- 05: 行動効果音
- 06-08: 行動プログラムアドレス
- 09-0A: バトルメッセージ番号
- 0B: 呪文説明文番号
- 0C-0D: 表示エフェクトプログラムアドレス 1
- 0E-0F: 表示エフェクトプログラムアドレス 2 (未使用)
- 10-11: 消滅プログラムアドレス
- 12: 数値範囲データ番号
- 13: 打撃攻撃
- 14: 移動時使用効果番号
- 15: bit0-1: 対象数
bit2-7: 消費MP
- 16: bit0-2: 選択対象
bit3-7: 属性番号
- 17: bit0-3: ? ? ? ?
bit4-7: 成功率の倍率(分母8)
- 18: bit0-3: 防具耐性率の倍率(分母8)
bit4-5: 戦闘終了時のメッセージの種類
bit6: マホトーン
bit7: マホカンタ
- 19: bit0: フバーハ
bit1: マヌーサ
bit2: 目が覚める
bit3: もろはのつるぎ・なげきのたて
bit4: 我に返る
bit5: バイキルト
bit6: 会心の一撃
bit7: 集中攻撃
- 1A: bit0: 武器による対象複数化
bit1: 味方の並び順による狙われやすさ
bit2: アストロン
bit3: 魔神の金錠および呪いで動けない
bit4: 種族特効
bit5: はやぶさのけん
bit6: 毒針即死
bit7: 毒針1ダメージ
- 1B: bit0: 経験値獲得
bit1: ファーストメッセージの表示タイミング(発動時期不明)
bit2: 表示エフェクトプログラム1の無効化(発動時期不明)
bit3: 対象の強制変更(発動時期不明)
bit4: 成否が運のよさに依存する
bit5: ? ? ? ?
bit6-7: 有効対象(00:生者, 01:死者, 02:生死問わず)
- 1C: bit0: 武器による対象複数化(発動時期不明)
bit1: 対象選択ルーチンが有効(発動時期不明)
bit2: ゴールド獲得
bit3: アイテム獲得
bit4: メダパ二時にこうげきに変更
bit5-7: 未使用

023C42-023CB1 (4Byte*4rec) 戦闘行動開始時効果音ID
00-01 味方

02-03 敵

インデックスは戦闘行動(0x021860-)の5バイト目に対応

025EB7-025EC2 戦闘コマンド処理SRアドレス(2Byte*6rec)

00-01: たたかう
02-03: じゅもん
04-05: ぼうぎょ
06-07: どうぐ
08-09: そうび
0A-0B: にげる

025F83-025F96 複数対象攻撃武器(2Byte*10rec)

00-01: アイテム番号

0026971-00269FE:敵の対象決定処理アドレス群(2Byte*71rec)

行動データの 02-04 Byte 目が各モンスター知能に対応する番号であり、
処理終了後に C=1 のときは新たに行動を選びなおす。たとえモンスターの
行動パターンが指定されていたとしても行動を飛ばされる。
例えばメガンテを知能2のモンスターに使わせるには、HP が 1/4 未満で
呪文が使用できる状態であるなどの条件を満たす必要がある。

027EC6-027EC7 (1Bit*16rec) イベント戦闘(?)時有効パルプンテ効果

下位ビットから0x027EF0のインデックスに対応する。
設定値は0xE504 (2進表記 1110010100000100)なので、
ベホイミ(味方),ベホマラー(味方),オールキアリク,並び方変える,やまびこ,オールザオリク
のみから選ばれるようになっている。

この値を0x0080にすると、イベント戦闘でのパルプンテは
必ずくだけちるが発動するようになり、神龍1ターン撃破が超簡単に(蛇足)。

027EF0-027F0F (2Byte*16rec) パルプンテ詠唱時の結果戦闘行動ID

02825E-02826F 遊び人しりとり単語(2Byte*6rec)

00-01: 固定文字列番号

0028750-0028751 味方キャラ回避率(分母)

00:回避率分母(下位)
01:回避率分母(上位)
設定値は0x3F
0x00-0x3Fの乱数を取り、回避率(分子)より小さければ回避

0028755-0028756 モンスター回避率(分母)

00:回避率分母(下位)
01:回避率分母(上位)
設定値は0x2F
0x00-0x2Fの乱数を取り、回避率(分子)より小さければ回避
分子はモンスターデータ内の回避率(0x00-0x07)

0028789-0028794 装備品回避率 (4byte*3rec)

00: アイテムコード(下位)
01: アイテムコード(上位)
02: 回避率(下位)
03: 回避率(上位)
0x00-設定回避率値までの乱数を取り、0x00の場合回避

0287FE-0287FF (2Byte*1rec) 一撃必殺武器発動確率(分母)

分子は1で固定
対象は毒針、アサシンドガー

028F76-028F81 複数対象攻撃武器攻撃力?逡減率(2Byte*6rec)

00-01: 1体目

02-03: 2体目

04-05: 3体目

06-07: 4体目

08-09: 5体目

0A-0B: 6体目

分母は(0x0100), SR:028F4Bで使用する。

逡減元の値が攻撃力なのかダメージなのか不明

002909E- 味方キャラ会心率

00: 味方キャラ会心率(下位)

01: 味方キャラ会心率(上位)

設定値:0x3F

00290CF- 武器会心率

00: まじんのオノ(0x07)

01: はかいのつるぎ(0x0F)

00290DA- モンスター痛恨率 (2byte)

00: モンスター痛恨率(下位)

01: モンスター痛恨率(上位)

設定値:0x07

0x00-設定会心 / 痛恨率値までの乱数を取り、0x00の場合会心 / 痛恨の一撃

但し、レベル5以上のぶとうかは別ロジック

(0x00-0xFFまでの乱数を取り、レベルよりも小さければ会心の一撃)

02AA34-0AA43 アイテムドロップ率分母(2Byte*8rec)

SR:02AA15で使用。盗賊・宝箱共通

02AF46-02F65 同一種モンスター識別名(A-P) (2Byte*16rec)

002BADA-002BAE7 デバッグモンスターリスト番号(2byte*7rec)

デバッグウインドウが出てしまうモンスターの番号

ここを潰すとモンスター番号8F~95が通常枠として使用できる

002C346-002C347 味方キャラ回避率(分子)

00: 回避率分子(下位)

01: 回避率分子(上位)

02C3A6-02C3AD 自然回復設定値(4Byte*4rec)

00-01: 基本値

02-03: 変化値

SR:02C382で基本値+(00-変化値のランダム)で自然回復値を計算。

おそらくターン毎

030B31-030C65 移動中アイテム呪文使用時の処理SRアドレス(3byte*103rec)

インデックスはアイテムデータ(0x040043-)の15バイト目に対応

0x01-2B, 0x47-66がアイテム用、0x2C-46が呪文用(多分)

030C66-030DC5 移動中アイテム鑑定時の処理SRアドレス(3byte*117rec)

インデックスはアイテムデータ(0x040043-)の16バイト目に対応

0043ADA-0043AF9 武道家が装備すると攻撃力が下がる武器(4Byte*8rec)

00-01: アイテム番号

02-03: 能力値

0050000-00500CA: グラフィック2読み込み情報(7Byte*28, BG3用)

00: 8b: グラフィック2読み込み位置情報(下位)

01: 8b: グラフィック読み込み位置情報(上位)

02: 8b: グラフィック読み込み数(下位)

03: 2b: グラフィック読み込み数(上位)

04-06: グラフィックの上位4bitとして付加する情報のアドレス

00500CB-00501AA: マップパーツ群2(8Byte*28, BG3用)

00: 8b: グラフィック2読み込み情報(下位)

01: 2b: グラフィック2読み込み情報(上位)

6b: マップパーツ2開始位置(下位)

02: 8b: マップパーツ2開始位置(中位)

03: 2b: マップパーツ2開始位置(上位)

6b: マップパーツ2数(下位)

04: 4b: マップパーツ2数(上位)

05-07: 地形情報アドレス

00501AB-0050765: エンディング文字表示テーブル?(9byte*163rec)

00: bit0-1: 英字変換時のデータ長さ?

06-08: データアドレス

0050766-0051092 マップ情報2(9Byte*261rec, BG3用)

00: 横幅

01: 縦幅

02: 表示開始横座標

03: 表示開始縦座標

04-05: マップパーツ群2

06-08: データアドレス(圧縮データ)

00510A6-005144F グラフィック読み込み情報(7byte*134rec)

00: グラフィック読み込み位置情報(下位)

01: グラフィック読み込み位置情報(上位)

02: グラフィック読み込み数(下位)

03: bit0-1: グラフィック読み込み数(上位)

bit2-7: 未使用

04-06: グラフィックの上位4bitとして付加する情報のアドレス
ラーミア飛行時に使用

0051450-005184F: マップパーツ群(8Byte*128rec)

00: 8b: グラフィック読み込み位置情報(下位)

01: 2b: グラフィック読み込み位置情報(上位)

6b: マップパーツ開始位置(下位)

02: 8b: マップパーツ開始位置(中位)

03: 2b: マップパーツ開始位置(上位)

6b: マップパーツ数(下位)

04: 4b: マップパーツ数(上位)

05-07: 地形情報アドレス

005187D-005418C BG1,2entry (9Byte*1168rec)

00: 横幅

01: 縦幅

02: 表示開始横座標

03: 表示開始縦座標

04-05: マップパーツ群

06-08: データアドレス(圧縮データ)

00541D8-0054231 フィールドマップデータentry(9Byte*10rec)

00 横幅

01 縦幅

02 開始位置横

03 開始位置縦

04 フィールドマップパターンentry(下位8bit)

05 bit0-1: フィールドマップパターンentry(上位2bit)

bit2-7: 未使用

06-08 データアドレス

00542A6-0054E83 スプライト読み込み情報 (14Byte*217rec)

0054F80-0055180 モンスター画像位置情報 (9byte)

[DQ6側より参照]

00-01: スプライトグラフィックNo.

02: 攻撃系エフェクト表示X座標

03: 攻撃系エフェクト表示Y座標

04: 呪文系エフェクト表示X座標

05: 呪文系エフェクト表示Y座標

06: ?X座標

07: ?Y座標

08: 画像サイズ

\$047BBCと\$0480D2の#19を#21までの数値に変えると画面に表示できるモンスター数の上限を変えることができる。

例; 横幅の大きさが#41のモンスターは通常2体までだが、調整することによって増やすことができる。

#21までの理由

モンスター画像の横幅の合計が8*8ブロックで25枚までに制限されています。

スライム系は画像の幅が#0Fなので2枚分使用する。よって25/2=12.5までとなる。

画面の幅が256=8*32なので#21までにしておかないと他に悪影響をおよぼす危険があります。

\$047C91はモンスター画像間の隙間の大きさである。

負の値(FF, F5等)を入れると重なる。

00723BC-00729B7 音楽データ情報 (4byte*383rec)

00: 0x00: 基底(全channelをこのサウンドに割り当てる)

0x01: 割り込み(全channelをこのサウンドに割り当てるが、終了次第基底サウンドを中途再開する)

0x03: 上被せ(一部channelのみ利用し、基底を鳴らしたままこのサウンドを鳴らす)

0x05: 上被せ?

01: 音楽データアドレス(下位)

02: 音楽データアドレス(中位)

03: 音楽データアドレス(上位)

00729B8-0072D1A かな英字変換用テーブル (3byte*289rec)

本名(7E3714-)からエンディング時の AND ACT BY に

表示する英字へ変換するためのテーブル

- 00: 1byte文字コード 1文字目
- 01: 1byte文字コード 2文字目(促音拗音との組み合わせ判定用)
- 02: エンディング文字表示テーブル?(0501AB-)の対応レコード

0072D1B-0072F5D かな英字変換用テーブルインデックス (2byte*289rec)

先頭C7:バンク

00-01: アドレス

008023A-00802F3 波形データアドレス群 (3Byte*62rec)

00802F4-0080457 フロアのフロア情報の番号(1Byte*356rec)

00804A3-00808CE フロア進入時の呼び出しプログラム (3byte*356rec)

22 65 73 C7:マップ構造をAにする

22 96 66 C6:宝箱アイテムXを配置

22 43 78 C7 xx xx xx:NPC配置アドレス

22 28 58 C7:NPC-Aを配置

00-02: プログラムアドレス

00808CF-00808D9 N P C 0 (11Byte*1)

00808DA-00849F5 N P C (12byte*1389rec)

00: bit0-5: 不明(たいがい10x28)

bit6-7: キャラクターグラフィック番号 (下位2bit)

01: bit0-5: キャラクターグラフィック番号 (上位6bit)

bit6-7: 初期向き

02: bit0-7: 初期横座標

03: bit0: 初期横座標 (上位1bit)

bit1-7: 初期縦座標 (下位7bit)

04: bit0-1: 初期縦座標 (上位2bit)

bit2-4: フロア内階層?

bit5-7: 表示レイヤ? (下位3bit)

05: bit0-2: 表示レイヤ? (上位3bit)

bit3-7:未使用

06-08: プログラムアドレス(詳細不明)

09-0B: 会話メッセージ設定プログラムアドレス

フロア内階層:

同一マップ内での階層分け

(段差などにより隔てられている場合、直接話しかけたり、
宝箱を開けたりを不可にするための情報)

表示レイヤ:

同一マップ内での表示階層分け

(屋根上・屋根内の表示分け)

キャラクターグラフィック番号

00: なし

01: 男勇者

02: 女勇者

03: 男戦士

04: 女戦士

05: 男僧侶

06: 女僧侶

07: 男魔法使い

08: 女魔法使い

09: 男武闘家

0A:女武闘家
0B:男商人
0C:女商人
0D:男遊び人
0E:女遊び人
0F:男盗賊
10:女盗賊
11:男賢者
12:女賢者
13:女勇者(水着)
14:女戦士(水着)
15:女僧侶(水着)
16:女魔法使い(水着)
17:女武闘家(水着)
18:女商人(水着)
19:女遊び人(水着)
1A:女盗賊(水着)
1B:女賢者(水着)
1C:ぬいぐるみ
1D:男勇者(王様)
1E:女勇者(女王様)
1F:レムオル状態
20:棺桶
21:棺桶(レムオル状態)
22:ホビット
23:悪魔
24:スライム
25:ピンク髪女性
26:じじい
27:あらくれ
28:商人(中年)
29:踊り子
2A:勇者の母
2B:男の子
2C:女の子
2D:青年
2E:茶髪女性
2F:ピンク髪女性
30:ピンク髪女性(水浴び)
31:茶髪女性(喪服)
32:おじさん
33:おばさん
34:じじい
35:じじい(温泉)
36:ばばあ
37:王
38:王妃
39:貴婦人
3A:姫
3B:大臣
3C:神父
3D:神父
3E:学者
3F:詩人
40:兵士
41:あらくれ
42:冒険者風の男

43: 剣士風の男
44: 武道家風の男
45: 商人 (老人)
46: 商人 (中年)
47: 男商人 (バーク)
48: バーテン
49: 囚人
4A: カンダタ子分
4B: 坑夫
4C: ノアニールの老人
4D: ダーマの神官
4E: シスター
4F: メイド
50: 踊り子
51: 踊り子 (ダンス)
52: バニーガール
53: 女商人 (バーク)
54: 占い婆
55: エルフ
56: ホビット
57: ホビット
58: 卵を守る双子
59: 猫
5A: 犬
5B: 馬
5C: 骸骨
5D: 悪魔
5E: スライム
5F: 海賊
60: お頭
61: ジパング青年
62: ジパング女性
63: ジパング女性 (やよい)
64: ジパング子供
65: ジパング老人
66: スー族青年
67: スー族女性
68: スー族おじさん
69: スー族おばさん
6A: スー族男の子
6B: スー族老人
6C: スー族商人
6D: 勇者 (赤ちゃん)
6E: 勇者 (幼児)
6F: カンダタ
70: エルフの女王
71: イシスの女王
72: ヒミコ
73: しゃべる馬のエド
74: 偽サマンオサ王
75: オルテガ (兜)
76: オルテガ
77: ルイーダ
78: 魂 (赤)
79: 魂 (緑)
7A: 岩
7B: 赤ちゃん

7C:兵士(槍なし)

00849F6-0084CA1 N P C 2(4Byte*171)

00: bit0-5: 不明(たいがい10x28)

01-03: プログラムアドレス

0084CA2-00856A9:階段移動データ(6Byte*428rec)

00: bit0-7 フロア番号(下位)

01: bit0-1 フロア番号(上位)

bit2-7 X座標(下位)

02: bit0-2 X座標(上位)

bit3-7 Y座標(下位)

03: bit0-3 Y座標(上位)

bit4-5 通行

bit6-7 表示部分(下位)

04: bit0-1 表示部分(上位)

bit2-7 移動先の階段移動の番号(下位)

05: bit0-5 移動先の階段移動の番号(上位)

bit6 効果音

22 BB 14 C6:階段移動-Xを配置

00856AA-0085A61:座標移動1データ(7Byte*136rec)

00: bit0-7 フロア番号(下位)

01: bit0-1 フロア番号(上位)

bit2-7 左端X座標(下位)

02: bit0-2 左端X座標(上位)

bit3-7 Y座標(下位)

03: bit0-3 Y座標(上位)

bit4-7 右端X座標(下位)

04: bit0-4 右端X座標(上位)

bit5-6 通行

bit7 表示部分(下位)

05: bit0-2 表示部分(上位)

bit3-7 移動先の座標移動1の番号(下位)

06: bit0-6 移動先の座標移動1の番号(上位)

bit7 効果音

22 D5 14 C6:座標移動1-Xを配置

0085A62-0085A6F:座標移動2データ(7Byte*2rec)

00: bit0-7 フロア番号(下位)

01: bit0-1 フロア番号(上位)

bit2-7 X座標(下位)

02: bit0-2 X座標(上位)

bit3-7 上端Y座標(下位)

03: bit0-3 上端Y座標(上位)

bit4-7 下端Y座標(下位)

04: bit0-4 下端Y座標(上位)

bit5-6 通行

bit7 表示部分(下位)

05: bit0-2 表示部分(上位)

bit3-7 移動先の座標移動2の番号(下位)

06: bit0-6 移動先の座標移動2の番号(上位)

bit7 効果音

22 EF 14 C6:座標移動2-Xを配置

0085A70-0086A3D:座標移動3データ(7Byte*578rec)

00: bit0-3 演出

bit4-7 左端X座標(下位)
01: bit0-4 左端X座標(上位)
bit5-7 上端Y座標(下位)
02: bit0-5 上端Y座標(上位)
bit6-7 右端X座標(下位)
03: bit0-6 右端X座標(上位)
bit7 下端Y座標(下位)
04: bit0-7 下端Y座標(上位)
05: bit0-1 通行
bit2-7 座標データ(下位)
06: bit0-5 座標データ(上位)
bit6 効果音
22 09 15 C6:座標移動3-Xを配置

0086A9A-0087066:座標データ(5Byte*297rec)

00: bit0-7 フロア番号(下位)
01: bit0-1 フロア番号(上位)
bit2-7 X座標(下位)
02: bit0-2 X座標(上位)
bit3-7 Y座標(下位)
03: bit0-3 Y座標(上位)
bit4-5 通行
bit6-7 表示部分(下位)
04: bit0-1 表示部分(上位)
bit2-3 向き

0087067-0087C98 アイテム取得情報 (7byte*446rec)

00: bit0-4: 区分
00:床 01:宝箱 04:ツボ 05:タル 07:タンス
08:クローゼット 0A:本棚
17:盾 18:槍 19:剣 1A:面 1B:袋
bit5-7: 横座標(下位)
01: bit0-5: 横座標(上位)
bit6-7: 縦座標(下位)
02: bit0-6: 縦座標(上位)
bit7: フロア内階層?(下位)
03: bit0: フロア内階層?(上位)
bit1-6: 不明
bit7: アイテムコード(下位)
04: bit0-6: アイテムコード(上位)
bit7: 未使用
05: フラグ管理番号(下位)
06: フラグ管理番号(上位)

0087C99-0087DB0 ゴールド取得情報 (8byte*35rec)

00: bit0-4: 区分
00:床 01:宝箱 04:ツボ 05:タル 07:タンス
08:クローゼット 0A:本棚
17:盾 18:槍 19:剣 1A:面 1B:袋
bit5-7: 横座標(下位)
01: bit0-5: 横座標(上位)
bit6-7: 縦座標(下位)
02: bit0-6: 縦座標(上位)
bit7: フロア内階層?(下位)
03: bit0: フロア内階層?(上位)

bit1-7: 不明
04: 金額(下位)
05: 金額(上位)
06: フラグ管理番号(下位)
07: フラグ管理番号(上位)

宝箱にアイテムが入っている場合と、ゴールドが入っている場合の定義は別になっている

0087DB1-0088184 装飾品情報 (7byte*156rec)

00: bit0-4: 区分
00:床 01:宝箱 04:ツボ 05:タル 07:タンス
08:クローゼット 0A:本棚
17:盾 18:槍 19:剣 1A:面 1B:袋
bit5-7: 横座標(下位)
01: bit0-5: 横座標(上位)
bit6-7: 縦座標(下位)
02: bit0-6: 縦座標(上位)
bit7: フロア内階層?(下位)
03: bit0: フロア内階層?(上位)
bit1-7: 不明
04: 不明
05: 不明
06: 不明

0088185-0088217 ひとついばこ・ミミック (7byte*21rec)

00: bit0-4: 区分
00:床 01:宝箱 04:ツボ 05:タル 07:タンス
08:クローゼット 0A:本棚
17:盾 18:槍 19:剣 1A:面 1B:袋
bit5-7: 横座標(下位)
01: bit0-5: 横座標(上位)
bit6-7: 縦座標(下位)
02: bit0-6: 縦座標(上位)
bit7: フロア内階層?(下位)
03: bit0: フロア内階層?(上位)
bit1-6: 不明
bit7: イベントモンスターコード(下位)
04: bit0-6: イベントモンスターコード(上位)
bit7: 不明
05: フラグ管理番号(下位)
06: フラグ管理番号(上位)

0088218-0088933 しらべるイベント (13byte*140rec)

00: bit0-4: 区分
00:床 01:宝箱 04:ツボ 05:タル 07:タンス
08:クローゼット 0A:本棚
17:盾 18:槍 19:剣 1A:面 1B:袋
bit5-7: 横座標(下位)
01: bit0-5: 横座標(上位)
bit6-7: 縦座標(下位)
02: bit0-6: 縦座標(上位)
bit7: フロア内階層?(下位)
03: bit0: フロア内階層?(上位)
bit1-7: 不明
04: 不明
05-07: 呼び出しプログラムアドレス

08-0A: 何らかのアドレス
0B: フラグ管理番号(下位)
0C: フラグ管理番号(上位)

0088934-00893D3 扉開閉設定 (8byte*340rec)

00: 不明(下位)
01: bit0: 不明(上位)
 bit1-7: 横座標(下位)
02: bit0-1: 横座標(上位)
 bit2-7: 縦座標(下位)
03: bit0-2: 縦座標(上位)
 bit3-7: 不明
04: カギ種別
 00: カギに関わらず開く
 08: カギに関わらず開かない
 10: 盗賊のカギ
 18: 魔法のカギ
 20: 最後のカギ
05: (すべて00)
06: フロア内開閉管理番号(下位)
07: フロア内開閉管理番号(上位)

00893D4-0089838 キャラクターグラフィック情報(9Byte*125)

00: キャラクターグラフィック構成情報番号(下位)
01: bit0: キャラクターグラフィック構成情報番号(上位)
 bit1-7: 不明(4B or 4C)
02: レムオル時のグラフィック構成情報番号
03-05: 呼び出しプログラム1アドレス
06-08: 呼び出しプログラム2アドレス

00898E2-0089BB6 区分毎のしらべる対応 (25byte*29rec)

00-03: 不明
04-05: 調べた際のファーストメッセージ
06-07: 調べた際のファーストメッセージ(方向違い)
08-09: モンスターイベント時の応答メッセージ
0A-0B: 何も無い時の応答メッセージ
0C-0D: 何も無い際のファーストメッセージ
0E-0F: (王様)調べた際のファーストメッセージ
10-11: (王様)調べた際の応答メッセージ
12-13: (女王様)調べた際のファーストメッセージ
14-15: (女王様)調べた際の応答メッセージ
16: 開封時音(下位8bit)
17: bit0 :開封時音(上位1bit)
 bit1-7:不明
18:不明

0089BB7-008A3AE 座標情報 (5byte*408rec)

00: マップ番号(下位)
01: bit0-1: マップ番号(上位)
 bit2-7: 横座標(下位)
02: bit0-2: 横座標(上位)
 bit3-7: 縦座標(下位)
03: bit0-3: 縦座標(上位)
 bit4-7: 不明

04: 不明

08A3AF-08A6D3 ルーラ情報 (7byte*115rec)

00: 固定文字列番号(下位)

01: 固定文字列番号(上位)

02: bit0-3: 地上/アレフガルド区分 (01:地上 02:アレフガルド)

bit4-7: キャラクター座標情報番号(下位)

03: bit0-4: キャラクター座標情報番号(上位)

bit5-7: 船(地上)の座標情報番号(下位)

04: bit0-5: 船(地上)の座標情報番号(上位)

bit6-7: 船(アレフガルド)の座標情報番号(下位)

05: bit0-6: 船(アレフガルド)の座標情報番号(上位)

bit7: ラーミアの座標情報番号(下位)

06: ラーミアの座標情報番号(上位)

008A6D4-008AA06 フロア情報 (9byte*91rec)

00: bit0-3: 地上/アレフガルド区分 (01:地上 02:アレフガルド)

bit4: 不明

bit5: 不明(未使用?)

bit6-7: ルーラ登録ビット位置(下位) \$7E3680-のbit位置

01: bit0-5: ルーラ登録ビット位置(上位) \$7E3680-のbit位置

bit6-7: リリミト有効 (00:無効 01:有効)

02: bit0: 不明

bit1: 不明

bit2-7: 座標情報番号(下位)

03: bit0-2: 座標情報番号(上位)

bit3-7: リリミト時の座標情報番号1(下位)

04: bit0-3: リリミト時の座標情報番号1(上位)

bit4-7: リリミト時の座標情報番号2(下位)

05: bit0-4: リリミト時の座標情報番号2(上位)

bit5-7: ラナルータ時の座標情報番号(下位)

06: bit0-5: ラナルータ時の座標情報番号(上位)

bit6: 不明

bit7: 不明

07: 固定文字列番号(下位)

08: 固定文字列番号(上位)

リリミト時の座標情報番号2

ネクロゴンドの洞くつのように、2箇所入り口がある場合に使用

008AA07-008AAE4:バトルフィールド画像(3Byte*74rec)

10b: BGの番号

10b: 色番号

4b: 未使用

008AAE5-008AC04:バトルフィールド(6Byte*48rec)

00-01: 画像昼(時刻00-6F)

02-03: 画像夕(時刻70-8F)

04-05: 画像夜(時刻90-EF)

008AC05-008AC65:バトルフィールドアドレス群(2Byte*48rec)

008AC66-008ADD0 イベントモンスターパーティ情報 (11byte*33)

00: 固定文字列番号(下位)

01: 固定文字列番号(上位)

02: bit0-6: 背景番号

bit7 : 音楽番号(下1bit)

03: bit0-7: 音楽番号(上8bit)

04: bit0: 不明
bit1: 不明
bit2: 不明
bit3: 逃走不可能フラグ(on/不可能)
bit4: 不明
bit5: 不明
bit6-7: 1グループ目のモンスター番号(下2bit)
05: bit0-5: 1グループ目のモンスター番号(上6bit)
bit6-7: 1グループ目の出現匹数(下2bit)
06: bit0: 1グループ目の出現匹数(上1bit)
bit1-7: 2グループ目のモンスター番号(下7bit)
07: bit0: 2グループ目のモンスター番号(上1bit)
bit1-3: 2グループ目の出現匹数(3bit)
bit4-7: 3グループ目のモンスター番号(下4bit)
08: bit0-3: 3グループ目のモンスター番号(上4bit)
bit4-6: 3グループ目の出現匹数(3bit)
bit7: 4グループ目のモンスター番号(下1bit)
09: bit0-6: 4グループ目のモンスター番号(上7bit)
bit7: 4グループ目の出現匹数(下1bit)
0A: bit0-1: 4グループ目の出現匹数(上2bit)
bit2-7: 不明

08C1F3-: マップ構造(11Byte*)

00:
01: 8b: BG1(下位)
02: 3b: BG1(上位)
5b: BG2(下位)
03: 6b: BG2(上位)
2b: BG3昼用(下位)
04: 8b: BG3昼用(中位)
05: 1b: BG3昼用(上位)
7b: BG3夜用(下位)
06: 4b: BG3夜用(上位)
4b: 通行(下位)
07: 6b: 通行(上位)
2b: パレットアクセス情報昼用(下位)
08: 8b: パレットアクセス情報昼用(上位)
09: 8b: パレットアクセス情報夜用(下位)
0A: 2b: パレットアクセス情報夜用(上位)

008F323-008F53E すぐろくフロア情報 (54byte*10rec)

0C: bit4-7: アイテム情報1(下位)
0D: bit0-6: アイテム情報1(上位)
bit7: アイテム情報2(下位)
0E: アイテム情報2(中位)
0F: bit0-1: アイテム情報2(上位)
...
1B: bit5-7: アイテム情報12(下位)
1C: アイテム情報12(上位)

アイテム情報内訳

8bit: アイテムコード
3bit: 落ちている確率

0238EA0-023F88F BG3用グラフィック(16Byte*1695rec)

023F890-02406CD グラフィック2読み込み位置情報 (2Byte*1823rec)

02406CE-0251B19 グラフィック読み込み位置情報 (2byte*35366rec)

00: 読み込み位置番号(下位)

01: 読み込み位置番号(上位)

8*8グラフィックの読み込み位置

0251B1E-0251D0F ラーミア用 (1Byte*可変長)

0251D10-025439F マップパーツ2(8Byte*1234rec)

02543A0-02836D7 マップパーツ1(8Byte*24167rec)

02836D8-0283874 マップパーツ地形情報 (1Byte*可変長)

0287CE5-02D763E BG1,2データ (可変長)

02D8A00-02DA49B フィールドマップデータ (可変長)

02DA49C-02E486B フィールド構成パーツ (1Byte*2621rec*横4マス*縦4マス)

02E560D-035BA70 スプライトデータ (可変長)

035BA71-035EB44 キャラクターグラフィック構成情報 (100byte*125)

00: グラフィック読み込み情報番号(下位)

01: グラフィック読み込み情報番号(上位)

02: 読み込む画像数

03: 不明 (プレイヤーキャラなら80, その他は00)

04: 上向き画像1グラフィック左上番号(下位8bit)

05: bit0-1:上向き画像1グラフィック左上番号(上位2bit)

bit2-5:上向き画像1グラフィック左上パレット読み込み位置番号

bit6-7:左右反転情報 (0x01のとき左右反転)

06-07:上向き画像1グラフィック左中

08-09:上向き画像1グラフィック左下

0A-0B:上向き画像1グラフィック右上

0C-0D:上向き画像1グラフィック右中

0E-0F:上向き画像1グラフィック右下

10-1B:上向き画像2(左上・左中・左下・右上・右中・右下)

1C-27:左向き画像1(左上・左中・左下・右上・右中・右下)

28-33:左向き画像2(左上・左中・左下・右上・右中・右下)

34-3F:下向き画像1(左上・左中・左下・右上・右中・右下)

40-4B:下向き画像2(左上・左中・左下・右上・右中・右下)

4C-57:右向き画像1(左上・左中・左下・右上・右中・右下)

58-63:右向き画像2(左上・左中・左下・右上・右中・右下)

パレット読み込み位置番号

パレットアクセス情報の1番目のレコード(35EB55-35EB64)における

パレット番号のアクセス先

035EB45-03625E4 パレットアクセス情報 (16byte*938)

00: パレット番号00(下位)

01: パレット番号00(上位)

02-03: パレット番号01

04-05: パレット番号02

06-07: パレット番号03
08-09: パレット番号04
0A-0B: パレット番号05
0C-0D: パレット番号06
0E-0F: パレット番号07

03625E5-0362D39 パレットアクセス情報アドレス群 (2byte*938+1)
03625E5:F5固定(bank)
00-01:パレットアクセス情報アドレス(F50000を加算して扱う)
使われていない

036602C-037C74B パレット情報 (32byte*2873)

00: bit0-4: カラーパターン00 R
bit5-7: カラーパターン00 G(下位)
01: bit0-1: カラーパターン00 G(上位)
bit2-6: カラーパターン00 B
bit7: 未使用

02-03: カラーパターン01 R G B
04-05: カラーパターン02 R G B
06-07: カラーパターン03 R G B
08-09: カラーパターン04 R G B
0A-0B: カラーパターン05 R G B
0C-0D: カラーパターン06 R G B
0E-0F: カラーパターン07 R G B
10-11: カラーパターン08 R G B
12-13: カラーパターン09 R G B
14-15: カラーパターン0A R G B
16-17: カラーパターン0B R G B
18-19: カラーパターン0C R G B
1A-1B: カラーパターン0D R G B
1C-1D: カラーパターン0E R G B
1E-1F: カラーパターン0F R G B

037C74C-03929DC 通行データ (可変長)

03929DD-03AEA43 波形データ (可変長, 4Byte+9Byte*)

03AEA44-03C9F21 音楽データ (可変長)

03C9F22-03CC257 バトルメッセージ (可変長)
0xACによって分割

03CC258-03ECFB6 メッセージ(圧縮文字列) (可変長)
ハフマン圧縮

03ECFB7-03EE82B 固定文字列 (可変長)
0xACによって分割
(01591F- インデックス)

03EE82C-03EE88F 武器のアニメーション・効果音関連? (4byte*25rec)

03EE890-03EE974 ふくろ並び替え(種別順)
03EE975-03EEA59 ふくろ並び替え(あいうえお順)
アイテムコードが並ぶ

03EEA5A-03EEADD:酒場初期キャラクターステータス(11byte*12rec)
00:固定文字列番号(下位)

01:固定文字列番号(上位)
02:性別
03:性格番号
04:ちから
05:すばやさ
06:たいりょく
07:かしこさ
08:うんのよさ
09:HP
0A:MP

03EEADE-03EF878:DQ6キャラクタ成長(残骸)

03EF879-03EF990:呪文・特技修得レベル(2byte*140rec)

00:修得レベル
01:修得対象の呪文 / 特技ID
職業情報の0B-0Dbyte1に書かれたアドレスに対応

03EF991-03EFC4E:アニメーション効果音(13byte*54rec)

00:モンスタードット絵番号
01:未使用(すべて0x00)
02:未使用(すべて0x00)
03-04:アニメーション番号0の効果音アドレス(16bit)
bankは\$C4固定
05-06:アニメーション番号1の効果音アドレス(16bit)
07-08:アニメーション番号2の効果音アドレス(16bit)
09-0A:アニメーション番号3の効果音アドレス(16bit)
0B-0C:アニメーション番号4の効果音アドレス(16bit)
