

---

戦闘中キャラクタ情報

7E2000-07 出現モンスターID(2Byte\*4rec) 通常戦闘・格闘場共通

7E2008-0F 各モンスターごとの出現数(2Byte\*4rec) 同上

7E2011:

bit2-3 格闘場で自分が賭けたモンスターのインデックス(上から0-3)

bit5: イベント戦闘 0: 通常戦闘, 1: イベント戦闘(パルプンテ&毒針耐性)

bit6 戦闘タイプ 0: 通常戦闘 1: 格闘場

7E2030- (37byte\*24rec)

00: モンスターHP(下位)

01: モンスターHP(上位)

02: モンスターMP(下位)

03: モンスターMP(上位)

04: 行動1 行動番号(下位)

05: bit0: 行動1 行動番号(上位)

bit1-5: 行動1 対象グループ番号

bit6: 不明(DQ6と同じ?)

bit7: 不明(DQ6と同じ?)

06-07: 行動2 (行動1と同様)

08-09: 行動3 (行動1と同様)

0A: 画像の並び

0B: 敵のA~P

0C: グループ番号

0D: 使用する道具の番号

0E: 使用する道具の並び順

0F: 攻撃力(下位)

10: 攻撃力(上位)

11: 守備力(下位)

12: 守備力(上位)

13: すばやさ(下位)

14: すばやさ(上位)

15: ターン毎の速さ(下位)

16: ターン毎の速さ(上位)

17: 眠りの深さ

18: 行動パターンの位置

19: 元キャラ格納位置アドレス(下位) / モンスター番号(下位)

1A: 元キャラ格納位置アドレス(上位) / モンスター番号(上位)

1B: モシャス後格納位置アドレス(下位) / モンスター番号(下位)

1C: モシャス後格納位置アドレス(上位) / モンスター番号(上位)

1D: モンスターが何番目の行動を使うか

1E: モンスターが何番目の行動を使うか

1F: モンスターが何番目の行動を使うか

20: bit0: 0: モンスター 1: 味方

bit1-7: 不明

bit4: こんらん

bit7: ぼうぎょ

21: bit0: 不明

bit1: マホトーン

bit2: マヌーサ

bit3: バイキルト

bit4: マホカンタ

bit5: フバーハ

bit6: ドラゴラム

bit7: モシャス

22: bit0: オール会心?

bit1-7: 不明

bit5: 道具使用を選択

23: bit0: 不明  
bit1: 不明  
bit2-3: タップダンス?  
bit4-7: 不明

24:

---

7E23AB:

bit0-3 戦闘終了タイプ

0:?, 1:勝利, 2:全滅, 3:逃げる, 4:65535ターン経過

5:格闘場当たり, 6:格闘場ハズレ, 7:格闘場引き分け

bit4-5 先制・強襲情報 0:通常 1:先制 2:強襲

7E23AC:

bit3-4 時間が止まっている間の残りターン数

---

7E3500 :デバッグ用フラグ

+01 ランダムエンカウントあり

+02 キャンセル歩行

+04 スタートフロアがインチキフロア

+08 座標ウィンドウ

+10 人オブジェクト表示

7E3504-7E3505:リIMIT用マップID

7E3506-7E3507:リIMIT用X座標

7E3508-7E3509:リIMIT用Y座標

7E350C-7E350D:マップ移動直前のX座標

7E350E-7E350F:船X座標

7E3510-7E3511:幽霊船X座標

7E3512-7E3513:ポルトガ内 船X座標

7E3514-7E3515:ラーミアX座標

7E3516-7E3517:アレフガルド 船X座標

7E3518-7E3519:マップ移動直前のY座標

7E351A-7E351B:船Y座標

7E351C-7E351D:幽霊船Y座標

7E351E-7E351F:ポルトガ内 船Y座標

7E3520-7E3521:ラーミアY座標

7E3522-7E3523:アレフガルド 船Y座標

7E352C :時刻(00~8F:昼 90~EF:夜)

7E352E :ラナルータ用マップID

00:ラナルータできない 7F:移動せずにラナルータ

7E3532-7E3533:しのびあし歩数

7E3534-7E3535:トヘロス&せいすい歩数

7E3536-7E3537:レムオル&きえさりそう歩数

7E3538-7E3539:へんげのつえ歩数

7E353A :

+40 トヘロス

7E353B :

+01 のしのびあし

+02 せいすい

+04 トラマナ

+10 きえさりそう

+20 レムオル

+40 へんげのつえ

7E3685 :リセット復帰場所

7E3686 :全滅復帰場所

---

7E3725-7E3824:ふくろの中身の種類

7E3825-7E3924:ふくろの中身の個数

7E3925-7E3EC4:キャラデータ(0x3C\*24rec)

00:bit0 存在フラグ(酒場での新規登録用)

bit1-7 Lv

01-03:Exp

04-05:最大HP

06-07:現在HP

08-09:最大MP

0A-0B:現在MP

0C:ちから

0D:すばやさ

0E:たいりょく

0F:かしこさ

10:うんのよさ

11:ちからの小数点(ステータスアップ時にのみ反映)

12:すばやさの小数点(ステータスアップ時にのみ反映)

13:たいりょくの小数点(ステータスアップ時にのみ反映)

14:かしこさの小数点(ステータスアップ時にのみ反映)

15:うんのよさの小数点(ステータスアップ時にのみ反映)

16-1A:名前

1B-1E:名前の余白

1F:bit0-4 ステータス異常

bit5 性別

bit6-7 性格(下位)

20:bit0-3 性格(上位)

bit4-5 01のときは酒場預けられない

bit6-7 未使用

21:職業

22:最後に使った移動呪文のインデックス

23:最後に使った戦闘呪文のインデックス

24-2D:取得呪文

2E:装備数

2F:所持アイテム数

30-3B:アイテム

---

7E40F7- ウィンドウ生成時のワークエリア

(呪文ウィンドウの場合)

7E40F7-7E4196:ウィンドウ用習得呪文リスト等(2byte\*80)

7E4197:ウィンドウ用習得呪文数等

(職業ウィンドウの場合)

7E40F7- 職業番号リスト個数

7E40F9- 職業番号リスト

---

7E98AF :ランダムエンカウント用ID 00,03:エンカウントなし

7E99C5 :

+01 ルーラで頭をぶつける

7E99C6 :

+08 呪文がかききえる

7E9AFF :

+01 リIMITできない

7EC725- :キャラのX座標

7EC765- :キャラのY座標

7EC8A5- :フィールド上での足元の地形

7EF796-7EF797:0000を切るとランダムエンカウント

---