

100080-18E7FF:4BPPグラフィックデータ(32B\*18236, 4BPP SNES 形式)  
18E800-1E7DFF:4BPPモンスターアニメーションデータ(32B\*11440, 4BPP SNES 形式)  
1E7E00-21A8BF:4BPPグラフィックデータ(32B\*6486, 4BPP SNES 形式)  
21A8C0-22351F:2BBP画像データ(16B\*2246, 2BBP GB 形式)  
223520-2261BF:色entry(2B\*8\*714, パレットデータの番号)  
2261C0-227453:画像2(2BBP)entry(2B\*2378, 値\*#\$10+#\$21A8C0 の画像)  
227454-2374A9:画像1(4BPP)entry(2B\*32811, 値\*#\$20+#\$100080 の画像)  
2374AA-2374AD:謎の4Byte, 0555A4-0555AA に対応  
2374AE-2377CB:天馬のたづな使用時の色entry番号群  
2377CC-23D85B:マップパーツ2(2B\*4\*3090)  
10b:画像2entry  
3b:色entry  
1b:キャラより前面に表示  
1b:左右反転  
1b:上下反転  
23D85C-26ED1B:マップパーツ1(2B\*4\*25240)  
10b:画像1entry  
3b:色entry  
1b:キャラより前面に表示  
1b:左右反転  
1b:上下反転  
26ED1C-26F573:マップパーツ群地形情報  
+02:ベッド絨毯通行不可  
+04:船通行不可  
+08:人通行不可  
26F574-26F586:謎の13Byte, 0555AB-0555CA に対応  
26F587-277FD7:マップパーツ2のデータ  
277FD8-2D43AE:マップパーツ1のデータ  
2D43AF-2D6D49:マップデータ3(地図, スロットなど)  
2D6D4A-2DB33B:フィールド構成データ  
2DB33C-2F652B:フィールド構成パーツ (1B\*6943\*横4マス\*縦4マス)  
2F652C-2F6B62:スプライト?  
2F6B63-2F75E4:マップチップアニメーションデータ  
2F75E5-339510:スプライトグラフィックデータ  
339511-33BE78:キャラグラフィック  
33BE79-341224:22 8A 7C C0+3Byte+1Byteで読み込まれるデータ群  
341225-3542A4:色データRGB(32B\*2435, パレットデータ)  
3542A5-36D7EB:マップの通行データ  
+0001:通行不可  
+0010:隠れ部分切り替え  
+0040:カウンター  
+0080:地形処理アドレス4(大抵ダメージ床)  
+0200:地形処理アドレス3  
+0400:地形処理アドレス2  
+0800:地形処理アドレス1  
+2000:人をチップの上に表示することを可能にする  
+4000:レイヤ切り替え01  
36D7EC-36DCD3:アニメ用データ({3B\*x+1}\*y)  
36DCD4-36DEBC:????({3B\*x+1}\*y)  
36DEBD-37175A:戦闘メッセージデータ(AC が区切り)  
37175B-3B8702:メッセージデータ  
3B8703-3BC76C:文字列データ(AC が区切り)  
3BC76D-3DA3B5:波形データ(ほぼ全ての SNES ソフトで使用可能)  
3DA3B7-3EFB41:音楽データ  
3EFB42-3F08D9:マップとキャラの相対速度(2B\*5\*348, 060772-060CE1に対応)  
3F08DA-3F243B:イベントでの人々の配置(10B\*701, 062628-06314Bに対応)

0:6b;動き制御用(通常28、それ以外の値は1マップに1個ずつ)  
2b;グラフィックID下位  
1:6b;グラフィックID上位  
2b;向き  
2:8b;X座標  
3:1b;X座標  
7b;Y座標  
4:2b;Y座標  
3b;初期通行  
1b;?  
1b;セリフ終了時にウインドウが閉じ入力待ちになる  
1b;未使用?  
5:アドレス  
6:アドレス  
7:アドレス  
8:セリフ  
9:セリフ  
3F243C-3F7495:人々の配置 (11B\*1870, 06314F-063CA6に対応)  
0:6b;動き制御用(通常28、それ以外の値は1マップに1個ずつ)  
2b;グラフィックID下位  
1:6b;グラフィックID上位  
2b;向き  
2:8b;X座標  
3:1b;X座標  
7b;Y座標  
4:2b;Y座標  
3b;初期通行  
1b;?  
1b;セリフ終了時にウインドウを閉じ入力待ちになる  
1b;未使用?  
3F7496-3F7549: (12B\*15)  
3F754A-3F7B41:特殊イベント (4B\*382, 0647B8-06532Bに対応)  
3F7B42-3F8071:マップNo.に対してとるフロアの形の番号(2B\*664, 080000-080FB7 に対応)  
3F8072-3F8D59:階段移動データ(7B\*472)  
0:1b:存在フラグ有り  
7b:マップNo.(下位7bit)  
1:3b:マップNo.(上位3bit)  
2b:基準となる通行開始の番号1(8倍)  
3b:マップNo.へ来るときのX座標(下位3bit)  
2:6b:マップNo.へ来るときのX座標(上位6bit)  
2b:マップNo.へ来るときのY座標(下位2bit)  
3:7b:マップNo.へ来るときのY座標(上位7bit)  
1b:基準となる通行開始の番号2(下位1bit)  
4:1b:基準となる通行開始の番号2(上位1bit)  
4b:隠れ部分  
3b:マップNo.から入ったときの階段移動データ(下位3bit)  
5:8b:マップNo.から入ったときの階段移動データ(中位8bit)  
6:1b:マップNo.から入ったときの階段移動データ(上位1bit)  
1b:進入時効果音あり  
6b:  
3F8D5A-3FA029:座標移動データ1(8B\*602,X座標に幅)  
0:1b:存在フラグ有り  
7b:マップNo.(下位7bit)  
1:3b:マップNo.(上位3bit)  
2b:基準となる通行開始の番号1(8倍)  
3b:マップNo.へ来るときのX座標(下位3bit)  
2:6b:マップNo.へ来るときのX座標(上位6bit)

- 2b: マップNo.へ来るときのY座標(下位2bit)
- 3:7b: マップNo.へ来るときのY座標(上位7bit)
  - 1b: 移動判定がある終端のX座標(下位1bit)
- 4:8b: 移動判定がある終端のX座標(上位8bit)
- 5:2b: 基準となる通行開始の番号2
  - 4b: 隠れ部分
    - 2b: マップNo.から入ったときの座標移動データ(下位2bit)
- 6:8b: マップNo.から入ったときの座標移動データ(中位8bit)
- 7:2b: マップNo.から入ったときの座標移動データ(上位2bit)
  - 1b: 進入時効果音あり
- 5b:
- 3FA02A-3FA0B9: 座標移動データ2(8B\*18, Y座標に幅)
  - 0:1b: 存在フラグ有り
    - 7b: マップID(下位7bit)
  - 1:3b: マップID(上位3bit)
    - 2b: 基準となる通行開始の番号1(8倍)
    - 3b: マップIDへ来るときのX座標(下位3bit)
  - 2:6b: マップIDへ来るときのX座標(上位6bit)
    - 2b: マップIDへ来るときのY座標(下位2bit)
  - 3:7b: マップIDへ来るときのY座標(上位7bit)
    - 1b: 移動判定がある終端のY座標(下位1bit)
  - 4:8b: 移動判定がある終端のY座標(上位8bit)
  - 5:2b: 基準となる通行開始の番号2
    - 4b: 隠れ部分
      - 2b: マップIDから入ったときの座標移動データ(下位2bit)
  - 6:8b: マップIDから入ったときの座標移動データ(中位8bit)
  - 7:2b: マップIDから入ったときの座標移動データ(上位2bit)
    - 1b: 進入時効果音あり
  - 5b:
- 3FA0BA-3FB691: 座標移動データ3(8B\*699, ワールドマップに関する移動)
  - 0:1b: 存在フラグ有り
    - 4b: 入るときの演出(01:普通, 02:落とし穴)
    - 2b: 基準となる通行開始の番号1(8倍)
      - 1b: 左端X座標(下位1bit)
  - 1:8b: 左端X座標(上位8bit)
  - 2:8b: 上端Y座標(下位8bit)
  - 3:1b: 上端Y座標(上位1bit)
    - 7b: 右端X座標(下位7bit)
  - 4:2b: 右端X座標(上位2bit)
    - 6b: 下端Y座標(下位6bit)
  - 5:3b: 下端Y座標(上位3bit)
    - 2b: 基準となる通行開始の番号2
    - 3b: 0834FCの座標データ(下位3bit)
  - 6:8b: 0834FCの座標データ(中位8bit)
  - 7:1b: 0834FCの座標データ(上位1bit)
    - 1b: 進入時効果音あり
  - 6b:
- 3FB692-3FB6C1: 入る方向で違う座標移動(12B\*4)
  - 0:1b: 存在フラグ有り
    - 4b: ?
    - 2b: ?
      - 1b: 左端X座標(下位1bit)
  - 1:8b: 左端X座標(上位8bit)
  - 2:8b: 上端Y座標(下位8bit)
  - 3:1b: 上端Y座標(上位1bit)
    - 7b: 右端X座標(下位7bit)
  - 4:2b: 右端X座標(上位2bit)

6b: 下端Y座標(下位6bit)  
 5:3b: 下端Y座標(上位3bit)  
 2b: ?  
 3b: 上から入ったときの0834FCの座標データ(下位3bit)  
 6:8b: 上から入ったときの0834FCの座標データ(中位8bit)  
 7:1b: 上から入ったときの0834FCの座標データ(上位1bit)  
 7b: 左から入ったときの0834FCの座標データ(下位7bit)  
 8:5b: 左から入ったときの0834FCの座標データ(上位5bit)  
 3b: 下から入ったときの0834FCの座標データ(下位3bit)  
 9:8b: 下から入ったときの0834FCの座標データ(中位8bit)  
 10:1b: 下から入ったときの0834FCの座標データ(上位1bit)  
 7b: 右から入ったときの0834FCの座標データ(下位7bit)  
 11:5b: 右から入ったときの0834FCの座標データ(上位5bit)  
 1b: ?  
 3FB6C2-3FC96C: キャラの成長(177B\*27)  
 3FC96D-3FCBD8: 特技の配置(4B\*155)  
 2B: 特技番号  
 1B: 移動時の位置  
 1B: 戦闘時の位置  
 3FCBD9-3FCC48: 武器攻撃時のアニメデータ(4B\*28)  
 0:8b: スプライトグラフィックentry(下位8bit)  
 1:2b: スプライトグラフィックentry(上位2bit)  
 6b: 色entry(下位6bit)  
 2:4b: 色entry(上位4bit)  
 4b: 音楽データentry(下位4bit)  
 3:6b: 音楽データentry(上位6bit)  
 3FCC49-3FF108: 戦闘突入時フェードイングラフィックデータ(448B\*21)  
 3FF109-3FF10A: 上のデータ長  
 3FF110-3FFFFFF: FF

## 穴埋め以外の解析

マップでの先頭キャラのx座標= $(\$7E7117 - \#\$800) / 8$   
 マップでの先頭キャラのy座標= $(\$7E7157 - \#\$800) / 8$

デバッガでブレークポイントを仕掛ける場所

C0DC4B X: 宝1の番号、処理後Aにアイテム  
 C0D26F X: 宝1の番号、フラグ処理へ  
 C9315F Y: 宝1のフラグ(+3D2A)、A: フラグのビット  
 C0DDB4 X: 調べ物の番号、Aにメッセージ番号  
 C5F5CDで店番号

マップに入るときに処理C09A45を通るが、そのときの  
 Aレジスタがマップの形を、XレジスタがマップのNo.を表す。

C046FCでマップentry

C0A43FでYにマップの形、処理後Aに上層用マップ  
 C0A479でYにマップの形、処理後Aに下層用マップ  
 C0A43FでYにマップの形、処理後Aにマップ通行  
 C0478FでXにマップグラフィック、処理後Aにマップパーツ群  
 C09CD5でXにBG3番号、AにBG3の色entry  
 C093EAでAにエンカウント情報(7E5EC3)、Xに戦闘情報  
 C300FBでXにエンカウント情報(7E5EC3)、Aにタイルレベル  
 C79DE5でバトルフィールド  
 C0B192で人々の配置Ver.がわかる  
 C09C4Eでアニメありマップ

C09AA1:Aが色entry, Xがマップの形  
C7C9FC:Aがリミット時の特殊な移動,Xが地域データ2番号  
C095CAでマップの音楽処理  
C095DCで音楽固定マップ  
C1E46Bでパーティーメンバー処理  
C0CACAで話しかけた時のアドレス  
メッセージが出ているときの7E00A0には読んでいる場所のアドレスが入っている。  
C03054でのAで喋ろうとするメッセージ番号  
C0A57Cでフロア全部の階段移動  
C0A616でフロア全部の座標移動1番号  
C0ABADで入ろうとする座標移動1番号  
C0A76Cでフロア全部の座標移動3番号  
C0ADF6で入ろうとする座標移動3番号,後でAに位置データ番号  
C0AE90で座標データ番号  
C7C923で地域データ番号  
C7C9BBでルーラ後の特殊な移動番号を取得  
C7CADBでルーラできるかを取得  
C09204で地域データ2番号を取得  
C0B815で主人公制御処理  
C6C418で開けようとする扉番号  
C0E72Bでフロアの扉番号  
C0D3EAでフロア全部の調べるリスト  
CODE18でオブジェクト  
C0D448でフロア全部のオブジェクト  
C0957Eでマップを出るときの処理  
C7C91Cからルーラ時の船の扱い  
C7C969からルーラ時の乗り物の扱い

井戸から出るときは座標データ番号を使う。  
井戸に入るときはオブジェクトを使う。  
マップへ出る落とし穴は座標移動データ3  
落とし穴以外からマップへ来たときに落ちた演出を使うには  
直前のマップで 7E5EAC-01 を ON にする。

フィールドマップは  
7FF522から+400までに基本が+3BE地点から並べられる。  
コピーは2Byte x yに対しF522から  
 $x+(y\text{の上位}2\text{bit}) * 100\text{h}$ の場所のデータを  
 $(y\text{の下位}6\text{bit}) + 3$ 回コピーする