

22 98 10 C0 A=XXYYのとき, AにXX*YYを入れる
22 B4 10 C0 A=A(1Byte)*X(1Byte)
22 C2 10 C0 \$X(2Byte)=A(1Byte)*\$X(1Byte)
22 D6 10 C0 \$X(3Byte)=A(1Byte)*\$X(2Byte)
22 07 11 C0 \$X(4Byte)=A(1Byte)*\$X(3Byte)
22 46 11 C0 \$X(4Byte)=A(2Byte)*\$X(2Byte)
22 3E 13 C0 乱数00-(A-1)
22 79 15 C0 \$00,x の10進表示を\$01,xに1000000の位, \$07,xに1の位

22 67 A8 C1 xx バトルメッセージxxを表示する

20 1E C5 C2 特技と運のよさ

通常の運依存特技 成功率*(1-LUCK/320)

ザオラル 成功率*254/(320-LUCK)

(ザオラルの運依存のbitがOFFであるため、実際は使われていない 成功率は1/2固定)

20 ED E7 C3 装備の最適化

22 A4 46 C4 選キ出 アイテム数を出す

22 CF 46 C4 アドレスXのアイテム数をAに入れる

22 D6 46 C4 選キ出 装備数を出す

22 01 47 C4 アドレスXの装備数をAに入れる

22 08 47 C4 選キ出 出をアイテム欄の先頭アドレスにして出す

22 33 47 C4 オフセットXをアイテム欄の先頭にしてAに入れる

22 39 47 C4 入 選キ出 アイテム入が0でないならアイテム欄の最後に入れて出には番目

22 77 47 C4 アイテムAが0でないならアイテム欄の最後に入れる

20 89 47 アイテムAをアイテム欄のY番目に入れる

22 D3 47 C4 入 選キ 番出 アイテム入をアイテム欄の番目に入れて出に番目

22 19 48 C4 A!0ならアイテム欄のY番目に入れてC=1

22 24 48 C4 入 出 アイテムAを入手して入手したキャラを出す

22 4C 48 C4 アイテムAを入手する

22 7F 48 C4 選キ入 出 入番目の装備が呪われていなければ外して出してC=0

20 B7 48 A番目の装備が呪われていなければ外してAに入れてC=0

22 E0 48 C4 A番目のアイテムを無くしてAに入れる(アイテム数, 装備数も減る)

22 27 49 C4 選キ入 出 入番目のアイテムが使ってなくなる判定が出たらなくしてC=0, 出には番目

22 5C 49 C4 A番目のアイテムが使ってなくなる判定が出たらなくしてC=0

22 7B 49 C4 選キ入_{1} 入_{2} 入_{1}番目と入_{2}番目のアイテムを呪われていなければ取り替えてC=0

22 BD 49 C4 A番目とY番目のアイテムを呪われていなければ取り替えてC=0

22 03 4A C4 選キ入 出 道具の種類が入な装備品を出す

22 38 4A C4 道具の種類がAな装備品をAに入れ, 番目をYに入れる(なければC=1)

22 72 4A C4 選キ入 出_{1} 出_{2} アイテムAを装備できるなら装備した後の能力値を出_{2}に入れ, 道具の種類を出_{1}に入れてC=0

22 AF 4A C4 アイテムAを装備できるなら装備した後の能力値をAに入れ, 道具の種類をYに入れてC=0

20 41 4B アイテム欄を7E40C5にコピーする

20 63 4B アイテム欄を7E40C5からコピーする

22 85 4B C4 オフセットの職業がアイテムAを装備できるならC=0(性別も考慮される)

22 B9 4B C4 選キ入 出 道具の種類が入な装備品がない状態での攻撃力または守備力を出す

22 EF 4B C4 道具の種類がAな装備品がない状態での攻撃力または守備力をAに入れる

22 1B 4C C4 選キ入 出 入番目のアイテムを装備して古い装備と取り替えて装備したアイテムを出す(取り替えたらC=0, 新しい装備が呪いならV=1)

22 67 4C C4 A番目のアイテムを装備して古い装備と取り替えてAに装備したアイテムを入れる(取り替えたらC=0, 新しい装備が呪いならV=1)

20 E7 4C アイテムAをアイテム欄の先頭に入れて装備数だけアイテム番号順に互換する(元が番

号順なら結果も番号順)

22 34 4D C4 呪われた装備をしているならC=1

22 5E 4D C4 選 キ 入 出 入番目のアイテムををアイテム欄の最後に入れる(入ったらC=0)

22 8C 4D C4 A番目のアイテムをアイテム欄の最後に入れる(入ったらC=0)

22 C0 4D C4 入 選 キ 出 アイテム入をキャラが持っているならC=1(装備していたらV=1)で出に番目を入れる

22 01 4E C4 アイテムAをオフセットXが持っているならC=1(装備していたらV=1)でAに番目を入れる

22 32 4E C4 入 出 アイテム名の番号を出す

22 5A 4E C4 アイテムAの名前の番号をAに入れる

22 68 4E C4 入 出 アイテムの買値を出す

22 90 4E C4 アイテムAの買値の上位をYに入れて, 下位をAに入れる

22 A6 4E C4 入 出 アイテムの売値を出す

22 CE 4E C4 アイテムAの売値の上位をYに入れて, 下位をAに入れる

22 00 4F C4 入 アイテムが捨てられるならC=0で, さらに貴重品ならV=1

22 2F 4F C4 アイテムAが捨てられるならC=0で, さらに貴重品ならV=1

22 55 4F C4 入 アイテムがなくなる判定が出たらC=1

22 78 4F C4 アイテムAがなくなる判定が出たらC=1

22 A5 4F C4 入 アイテムが貴重品ならC=1

22 C8 4F C4 アイテムAが貴重品ならC=1

22 E2 4F C4 入 出 アイテムAの道具の種類を出す

22 0A 50 C4 アイテムAの道具の種類をAに入れる

22 1B 50 C4 入 出 アイテムのパラメータを出す

22 43 50 C4 アイテムAのパラメータをAに入れる

22 54 50 C4 入 出 アイテムの能力値を出す

22 7C 50 C4 アイテムAの能力値をAに入れる

22 8A 50 C4 入 アイテムが呪われているならC=1

22 AD 50 C4 アイテムAが呪いならC=1

22 C4 50 C4 入_{1} 入_{2} 職業入_{2}がアイテム入_{1}を装備できないならC=1

22 F0 50 C4 職業XがアイテムAを装備できないならC=1

22 6B 51 C4 アイテムAの性別が0ならC=1

22 87 51 C4 アイテムAの性別が1ならC=1

22 A3 51 C4 アイテムの特技が0x6BならC=1

22 C6 51 C4 アイテムAの特技が0x6BならC=1

22 E2 51 C4 選 キ 入 出 アイテムを使えるなら技番号を出してC=0

22 1A 52 C4 オフセットXがアイテムAの特技を使えないならC=1

22 54 52 C4 アイテムAの特技をAに入れる

22 67 52 C4 アイテムAの使用時メッセージをAに入れる

22 7C 52 C4 アイテムAの鑑定メッセージをAに入れる

22 91 52 C4 アイテムAが整理でふくろに入らないならC=1

22 AA 52 C4 入 出 アイテムの性格を出す

22 D2 52 C4 アイテムAの性格をAに入れる

22 E3 52 C4 選 キ 入 出 アイテムAの性格に変えて性格番号を出す(変わったらC=0)

22 19 53 C4 アイテムAの性格に変える(変わったらC=0)

22 45 53 C4 出 各アイテムの袋の中の個数を7E40F6-7E41F5に書いて出=#\$40F7

22 66 53 C4 各アイテムの袋の中の個数を7E40F6-7E41F5に書いてA=#\$40F7

22 99 53 C4 入 アイテムを袋に入れる

22 BA 53 C4 アイテムAを袋に入れる

20 E6 53 アイテムAが袋にあればXに位置, Yに個数でC=0

22 F7 53 C4 入 アイテムを袋から減らす

22 18 54 C4 アイテムAを袋から減らす

22 58 54 C4 入 アイテムが袋にあれば先頭に持ってくる

22 79 54 C4 アイテムAが袋にあれば先頭に持ってくる

22 B4 54 C4 袋の中身を種別順に並べ替える

22 CA 54 C4 袋の中身を種別順に並べ替える

22 2B 55 C4 袋の中身をあいうえお順に並べ替える

22 41 55 C4 袋の中身をあいうえお順に並べ替える

22 9E 55 C4 入 アイテムがなくなる判定が出たら袋から減らしてC=0
22 C1 55 C4 アイテムAがなくなる判定が出たら袋から減らしてC=0
22 AB D2 C4 A = SUM_{7E3725}^{7E3924} & # \$00FF
22 C7 D2 C4 ふくろのチェックサムを7E3695に入れる
22 E0 D2 C4 ふくろのチェックサムが一致しないなら7E368A-01ON

22 BB 14 C6: 階段移動-Xを配置
22 D5 14 C6: 座標移動1-Xを配置
22 EF 14 C6: 座標移動2-Xを配置
22 09 15 C6: 座標移動3-Xを配置
22 F9 77 C7: フロアのエンカウントA, バトルフィールドX