

- [戦闘中](#)
- [他](#)
- [キャラデータ](#)

ドラゴンクエスト6 メモリマップ

7E087D-7E1A9C 人々の配置処理用スタック(145B*32)

7E1A5D-7E1A9C 人々の配置処理用スタックのアドレス(2B*32)

戦闘中

7E2000-7E2007 グループごとの敵ID(2B*4)

7E2008-7E200F グループごとの匹数(2B*4)

7E2010 タイルレベル

+01:先制できる

+02:奇襲をうける

+04:逃走不可

7E2011

*08:ボス戦フラグ

+10:戦闘終了時に取得処理が行われない(格闘場で使用)

+20:モンスターが仲間にならない

7E2012-7E2013 作戦

7E2016-7E201D 格闘場に参加する直前のパーティーのキャラ番号(2B*4)

7E2030-7E250F 戦闘中のキャラデータ(52B*24)

7E2030 8b:敵ならHP

7E2031 8b:敵ならHP

7E2032 8b:敵ならMP

7E2034 8b:技ID

1b:技ID

5b:対象

7E2035

1b:対象はグループ

1b:対象は全体

7E2036

8b:技ID

1b:技ID

5b:対象

7E2037

1b:対象はグループ

1b:対象は全体

7E2038

8b:技ID

1b:技ID

5b:対象

7E2039

1b:対象はグループ

1b:対象は全体

7E203A

アニメーションの対象

7E203C

8b:作戦用、最大HP

7E203D

8b:作戦用、最大HP

7E2040

16b:作戦用、魔法妨害系のダメージ換算

7E2042

16b:作戦用、踊り妨害系のダメージ換算

7E2044

16b:作戦用、息妨害系のダメージ換算

7E2046 16b:作戦用、命中率低下系のダメージ換算

7E2048 16b:作戦用、未使用?

7E204A 16b:作戦用、マヒ、ニフラムのダメージ換算

7E204C 休まされた相手の単語番号
00-07:何グループ目に属するか(06:プレイヤー)
+08:守備力が変化していてかつ最大(min{元の守備力+200, 1023})でない

7E204E +10:おいかぜ
+20:バイキルト
+40:馬車閉め中
+80:全て会心

7E204F 敵ID(味方は+100h)
+01:味方
+02:作戦用、死んでいる
+04:アストロン
+08:マヒ

7E2050 +10:知能が01で一度技に失敗した
+20:眠り
+40:眠り
+80:眠り

7E2051 敵ID(味方は+100h,モシャス時に変化)
+01:味方
+02:混乱
+04:ドラゴラム

7E2052 +08:マホトン
+10:マヌーサ
+20:すなけむり
2b:まぶしいひかり
+00~1F:誰に化けているか

7E2053 +20:名前がもどきに
+40:マホキテ
+80:フバー八
4b:受身体勢
01:うけながし 02:だいぼうぎょ
03:ぼうぎょ 2 04:ぼうぎょ
05:みがわり 06:におうだち
07:すてみ 08:まねまね

7E2054 4b:使用するアイテムの並び
+01:マジックバリア
+02:ぶきみなひかり

7E2055 4b:モンスターの名前の後ろにつくA~P
+40:休み
+80:休み
4b:休身体勢
00:つられ 01:みぶるい
02:みぶるい 03:すくみ
04:あしばらい 05:みぶるい
06:つられ 07:すくみ
08:起き上がれない 09:ぱふぱふ

7E2056 0A:歌にひたっている 0B:恥ずかしくうつむいている
0C:興奮してうっとり
1b:フバー八系が有効かつ対象が相手の技を受けたことがある
1b:魔法反射系が有効かつ対象が相手の技を受けたことがある
1b:踊り封じ系が有効かつ対象が相手の技を受けたことがある
1b:精霊の歌を歌っている

- 7E2057 5b:誰をかばっているか
1b:集中攻撃する
1b:ミナデインに参加
1b:混乱解除ターン
- 7E2058 守備力(スカラで変化)
2b:守備力
2b:ためている状態
2b:ため関連
- 7E2059 (+10&+00:力ため,+10&+01:気合ため{2-2.5倍},
+10&+10:*力ため,+10&+11:*気合ため{1.5倍})
+40:マホカンタ
+80:マホターン
- 7E205A 攻撃力(バイキルトで変化しない)
- 7E205B 2b:攻撃力
6b:素早さ
- 7E205C 4b:素早さ
4b:ターン開始時に乱数で変化した素早さ
6b:ターン開始時に乱数で変化した素早さ
- 7E205D 1b:おどりふうじ
1b:こおりつき(パルプンテ)
2b:やりかえす方法
1b:?
- 7E205E 2b:みかわしきゃく
3b:行動パターンと関係?
- 7E205F 1b:戦闘に参加
7b:集中攻撃の対象
- 7E2060 8b:使うアイテムの番号
5b:仲間になった順
- 7E2061 1b:毒状態
1b:猛毒状態
1b:道具使用を選択
- 7E2062 3b:1回行動目で何個目の技を使うか
3b:2回行動目で何個目の技を使うか
2b:3回行動目で何個目の技を使うか(下位)
- 7E2063 1b:3回行動目で何個目の技を使うか(上位)
7b:未使用?
- 7E2511 最後に倒したモンスター番号
- 7E2512 仲間になるか判定されるモンスター番号
2b:先制状態
1b:呪文かき消し
- 7E2513 1b:ミナデイン関係
2b:戦闘終了後の扱い1
2b:戦闘終了後の扱い2
- 7E2514 1b:戦闘終了時にモンスター仲間判定以外の取得処理をする(技がそのような特性だった)
4b:戦闘終了の仕方
2b:逃げた回数
1b:対象が複数

	1b:仁王立ちしているものがすでにいる
	1b:身代わりしているものがすでにいる
	1b:魔法反射が発動した
7E2515	1b:追い風が発動した
	1b:特技を受け流そうとした
	1b:特技のファーストメッセージを表示した
	1b:特技のアニメーションを表示した
	1b:まねまね発動フラグ
	1b:腕輪発動フラグ
7E2516	1b:特技が打ち消されずに済んだ
	1b:技が効いた(道具消失、追加技判定)
	1b:山彦が発動した
	+02:技が効いた(マホキテ発動判定)
7E2517	+04:マホターン発動フラグ
	+08:追い風発動フラグ
	+20:会心が出ない
7E2519-7E2520	グループ毎のターン単位総行動回数(1B*6)
7E2521-7E2528	グループ毎のターン単位特技使用状況(1b*6*8)
7E2529-7E2540	キャラの行動順
7E2541	何ターン目か
7E2543	何人目の行動か
7E2545	複数回攻撃の何回目か
7E2547	重複回数
7E2549	重複回数のうち何回目か
7E254B	複数対象のうち何体目か
7E254D-7E2550	戦闘終了後に手に入る経験値
7E2551-7E2554	戦闘終了後に手に入るゴールド
7E2555	使用者番号
7E2557	対象
7E2559	対象番号
7E255B-7E255E	対象範囲(1b*32)
7E255F	技番号
7E2563	ダメージ量
7E2565	消費したMP
7E2567	グループ名
7E258B	可変
7E258D	可変
7E2591	対象
7E2593	宝を入手する時のメッセージ
7E2595-7E2598	対象範囲(1b*32)
7E2599-7E259C	対象範囲(1b*32)
7E259F-7E25B6	特技の発動する順番(1B*24, 戦闘開始時の並び)
7E25BD	次のターンで現れるモンスター
7E25D5	モンスターアニメーションの対象
7E25D7-7E25DA	今のターンですすでに行動したキャラ(24bit)
7E25DB	ダメージ割合
7E25DD	攻撃時の武器(上位2bitは範囲)
7E25DF	種族効果のある特技
7E25F3-7E265E	0x6C

7E260B-7E261A 作戦用、仮想ダメージ量(2B*8)
 7E261B-7E262A 作戦用、消費MP(2B*8)
 7E262B-7E263A 作戦用、技番号(2B*8)
 7E263B-7E264A 作戦用、対象番号(2B*8)
 作戦用、特殊種族に有効な技(16B*8)
 7E264B-7E269A 2B:メタル系
 2B: ?
 12B:未使用?
 7E265F-7E268E ターン開始時に乱数で変化した素早さ
 7E2800-7E2D75 戦闘開始時に7E3EA0-7E4415までをコピーする
 7E2D76-7E2FFF 未使用?

他

7E3058 ウインドウID
 7E3068-7E3767 ウインドウ構成データ
 7E3768-7E37D7 ウインドウ、カーソル配置位置
 7E37D8-7E3847 ウインドウ、カーソル配置位置
 7E3848-7E3867 256個データ用
 7E388A ウインドウ、現在X座標
 7E388C ウインドウ、開始X座標
 7E388E ウインドウ、終了X座標
 7E3890 ウインドウ、横の長さ
 7E3898 ウインドウ、現在Y座標
 7E389A ウインドウ、開始Y座標
 7E389C ウインドウ、終了Y座標
 7E389E ウインドウ、縦の長さ
 7E38A6 ウインドウ、データ数
 7E38A8 ウインドウ、ボタンを押したときの処理の種類
 7E38AA ウインドウ、06
 7E38AB ウインドウ、07
 7E38AC ウインドウ、項目決定時の処理アドレス番号
 7E38AE ウインドウ、09
 7E38B0 ウインドウ、何枚目か
 7E38B4-7E3AB3 ウインドウ、初期情報(32Byte*16枚)
 7E38EA ウインドウ、0A
 7E3AB4 ウインドウ、処理中の項目
 7E3ABA ウインドウ、要素の数
 7E3AC0 ウインドウ、表示中の項目数
 7E3AC4 ウインドウ、ページ先頭の項目
 7E3AC6-7E3AD9 ウインドウ関係アドレス群の番号(22 95 7C C3)
 7E3AE4 ウインドウ、カーソル番号
 7E3AE6 ウインドウ、選択された番号
 7E3AF8 ウインドウ、現在ページ
 7E3AFC ウインドウ、総ページ
 7E3B19-7E3B20 並び替えの番号
 7E3B2D アクティブキャラ

7E3B75	ショップの番号
7E3B79	ショップの種類
7E3B7B-7E3B86	ショップのアイテム(2B*6)
7E3B87	最大HPの1/4
7E3B8F	これが0を切るとランダムエンカウント
7E3B93-7E3BA6	未使用
7E3BA9	トヘロス歩数
7E3BAB	未使用?
7E3BAD	しのびあし歩数
7E3BAF	最後に立ち寄った教会1
7E3BB1	最後に立ち寄った教会2
7E3D00-7E5840	{何か区切り}
	1b:ランダムエンカウントが起きる
	1b:キャンセル歩行できる
7E3D00	1b:開始フロアがインチキ
	1b:座標ウインドウが使える
	1b:仲間確率100%
7E3D03	非戦闘NPCの番号
7E3D04	1b:非戦闘NPCが先頭に立つ
7E3D05-7E3D06	リミット可能なとき、前回のマップNo.
7E3D07-7E3D08	リミット可能なとき、前回のX座標
7E3D09-7E3D0A	リミット可能なとき、前回のY座標
7E3D0D-7E3D0E	船のX座標
7E3D0F-7E3F10	ひょうたん島のX座標
7E3D13-7E3D14	ベッドのX座標
7E3D17-7E3D18	船のY座標
7E3D19-7E3D1A	ひょうたん島のY座標
7E3D1D-7E3D1E	ベッドのY座標
7E3D21-7E3D28	記憶されたパーティーメンバーのキャラ番号(2B*4)
7E3D29	ベストドレッサーコンテストのランク
7E3D2A-7E3DFE	恒久イベントフラグ
7E3E10	エンディングでファルシオンの移動先を決める
7E3E12	4b:小さなメダル景品交換状況
7E3E18-7E3E27	マップを変えると00になるフラグ(1B*16)
7E3E28-7E3E3F	地域データ2を変えると0000になるフラグ(2B*16)
7E3E29-7E3E2A	どの扉開けたか(1b*16)
7E3E2B-7E3E2C	コンテストのランク
7E3E39-7E3E3F	未使用
7E3E42-7E3E5D	不思議な地図完成度
7E3E60-7E3E64	ルーラの行き先
	1b:無気力状態
7E3E65-7E3E67	9b:セーブポイント1
	9b:セーブポイント2
7E3E68-7E3E6C	次に仲間になるモンスターの名前(2b*20)
7E3E8E-7E3E8F	格闘場状態(2b*8)
7E3E90-7E3E94	チャンピオンの名前
7E3E98-7E3E9C	ふくろの名前

7E3EA1	作戦
7E3EA2	ゴールドEOR#26
7E3EA3	ゴールドEOR#41
7E3EA4	ゴールド
7E3EA5	預かり所のゴールド
7E3EA6	単位は千ゴールド
7E3EA7-7E3EA9	カジノのコイン
7E3EAA	小さなメダル個数
7E3EAB	表示速度(0Fで最小)
7E3EAC-7E3EEB	覚えたセリフ番号(2B*32)
7E3EEC-7E3EED	覚えるで覚えるセリフ番号
7E3EEE-7E3F05	パーティ並び順
7E3F06	馬車外人数
7E3F07	パーティ人数
7E3F08	パーティ+ルイードの人数
7E3F09	仲間総人数
7E3F0A	01なら馬車持っている
7E3F0B-3E4009	ふくろの中のアイテム数
7E400D-7E4024	キャラIDの仲間になった順並び
7E4025-7E4414	キャラデータ(42B*24)

キャラデータ

7E4025	レベル Xor 41h
7E4026	経験値 Xor 26h
7E4027	経験値 Xor 41h
7E4028	経験値 下位5b:状態 +01:死 +02:毒 7E4029 +04:猛毒 +08:マヒ +10:ねる 上位3b:力(下) 7E402A 下位6b:力(上) 上位2b:素早さ(下) 7E402B 下位7b:素早さ(上) 上位1b:賢さ(下) 7E402C 8b:賢さ(上) 7E402D 5b:職業 3b:熟練度 7E402E 8b:現在H P(無職時のもの) 7E402F 2b:現在H P 6b: 7E4030 8b:最大H P(無職時のもの) 7E4031 2b:最大H P 6b: 7E4032 8b:現在M P(無職時のもの)

7E4033	2b:現在M P 6b:最後に使用した移動中特技の下位6bit
7E4034	8b:最大M P (無職時のもの)
7E4035	2b:最大M P 6b:身の守り
7E4036	3b:身の守り 5b:かっこ良さ 4b:かっこ良さ
7E4037	1b:? 3b:最後に使用した移動中特技の上位3bit
7E4038	最後に使用した戦闘呪文並び
7E4039	最後に使用した戦闘特技並び
7E403A	装備の数
7E403B-7E403E	名前(1B*4)
7E403F	名前区切り用
7E4040-7E4042	
7E4043-7E404E	アイテム(1B*12)
7E4415-7E45DC	熟練度データ(19B*24)
7E45DD-7E47BC	習得データ(20B*24)
7E47BD-7E4853	未使用??
7E4854-	??
7E4857	レベルアップ時の最大HP増加量
7E4859	レベルアップ時の最大MP増加量
7E485B-7E4864	レベルアップ時の能力値増加量
7E4865-7E486C	レベルアップ時に習得した特技
7E4897-7E489B	レジスタ値保存
7E48A8-7EA8AF	仲間になるモンスター種族のキャラ番号4つ
7E48AA-7E48B1	並び替え終わったときの格納庫
7E48C5	習得特技数
7E48D8-7E4A17	習得移動または作戦時特技(2B*160)
7E4B3C	
7E4ABC-7E4F9B	転送用
7E4ABC-7E4ADB	使用しているスプライト番号
7E4ADC-7E4AFB	特技スプライトのアドレス上位
7E4AFC-7E4B1B	特技スプライトのアドレス下位
7E4B1C-7E4B3B	特技スプライトのスプライト位置
7E4B3C-7E4B5B	スプライトのX座標
7E4B5C-7E4B7B	スプライトのY座標
7E4C1C-7E4C3B	スプライト動作アドレス上位
7E4C3C-7E4C5B	スプライト動作アドレス下位
7E4C9C-7E4CBB	スプライト画像アドレス上位
7E4CBC-7E4CDB	スプライト画像アドレス下位
7E4CDC-7E4CFB	画像アドレス上位
7E4CFC-7E4D1B	画像アドレス下位
7E4D1C-7E4D3B	スプライトの6Byte目
7E4D5C-7E4D6B	スプライトの優先度
7E4D7C-7E4D9B	スプライトの7Byte目

7E4DBC-7E4DDB	スプライトのVRAM領域での使用開始位置/2
7E4DFC-7E4FFB	スプライト領域の使用開始番号
7E4E1C-7E4E3B	スプライトの色No.
7E4E3C-7E4E5B	7EB01B-からの番号
7E4E5C-7E4E6B	スプライトの11Byte目
7E4E7C-7E4E8B	スプライトの13Byte目
7E51AA-7E5689	転送用
7E56C3-7E56E2	
7E56E3-7E5702	
7E571C-7E5723	モンスターグラフィックデータアドレス下位
7E5724-7E5727	モンスターグラフィックデータアドレス上位
7E5750	敵1体ごとののグラフィックNo.
7E5768	敵のNo.*2
7E58FE-7E594D	PPUレジスタデータ
7E59A8	メッセージの横の大きさの合計
7E5C32	文字の横の大きさ
7E5CD4-7E5CF3	通行X座標開始位置
7E5CF4-7E5D13	通行Y座標開始位置
7E5D14-7E5D33	通行X座標Y座標大きさ
7E5D34-7E5D53	通行Y座標大きさ
7E5D54-7E5D73	通行X座標大きさ
7E5EAA-7E5EAB	出るときの座標データ番号
7E5EC3-7E5EC4	エンカウント番号
7E5EC5-7E5EC6	戦闘背景
	2b:ルーラ可能フラグ
	1b:マップ上のキャラが足踏みする
7E5ED5	1b:オフの時、プレイヤーキャラが消えてボタンも受け付けない
	1b:歩行中の回復処理が7歩ずつ(無いと15歩ずつ)
	1b:ファルシオンがいる
	1b:毒状態のダメージあり
	1b:非戦闘NPCキャラがいる
	1b:「レミラーマ」が有効
	1b:オフの時、スプライトパレットを使用しない
7E5ED6	1b:「おおごえ」が有効
	1b:未使用?
	1b:リセット時のオン状態のまま未使用?
	3b:未使用?
7E5ED7-7E5ED8	地域データ 2
7E5ED9-7E5EDA	マップNo.
7E5EDD-7E5EDE	人々の配置バージョン
7E5EE1-7E5EE2	リレミト可否
7E5EE5-7E5EE6	直前の地域データ 2
7E5EE7-7E5EE8	直前のマップNo.
7E5EED-7E5EEE	直前のX座標
7E5EEF-7E5EF0	直前のY座標
7E5EE3-7E5EE4	フロアミ時の階数
7E6199-7E6138	移動X座標開始
7E6239-7E62D8	移動Y座標開始

7E62D9-7E6378	移動X座標終点
7E6379-7E6418	移動Y座標終点
	宝配置状況
7E641D-7E645C	15b: 1b:存在
7E645D-7E649C	収納物
7E649D-7E64DC	収納物
7E64DD-7E651C	収納物X座標開始
7E651D-7E655C	収納物Y座標開始
7E655D-7E659C	収納物X座標終点
7E659D-7E65DC	収納物Y座標終点
7E65DD-7E661C	宝の種類
7E661D-7E665C	宝番号
7E6AD1-7E6ADA	地形処理アドレス下位1
7E6ADB-7E6AE4	地形処理アドレス上位1
7E6AE5-7E6AEE	地形処理アドレス下位2
7E6AEF-7E6AF8	地形処理アドレス上位2
7E6BD7-7E6BDE	乗り物の座標(乗り判定に使用)
7E6BDF-7E6BE6	乗り物の座標(乗り判定に使用)
7E6BE7-7E6BEF	乗り物の種類(乗り判定に使用)
7E6C21-7E6C2A	コンテストの時装備してるアイテム(2B*5)
7E6CF7-7E6CF8	現在位置の通行情報
7E6E6B-7E6E6C	現在処理中のキャラ番号*2 キャラの反応タイプ +01:姿現している +04:話しかけられたとき向きを変えない +10:座標移動しない +40:すり抜け可
7E6E97-7E6ED6	+80:セリフ終了時にウインドウを閉じ入力待ちになる +100:話しかける対象にならない +200:移動中向きを変える +1000:下層マップチップの透過を無効にする +2000:上層マップチップの透過を無効にする キャラ何か 1b: 1b:歩くときに手足を動かす 1b:
7E6F17-7E6F56	1b:焦点がキーと逆に動く 4b: 2b: 1b:パレットが7EA825から始まる 5b: 移動中のステータス処理 1b:一步ごとにHP1回復 1b:一步ごとにMP1回復
7E7057-7E7096	1b:七歩ごとにHP1回復 1b:七歩ごとにMP1回復 1b:七歩ごとにHP1減少 1b:七歩ごとにHP最大値の1/16減少
7E7117-7E7156	キャラの表示用X座標
7E7157-7E7196	キャラの表示用Y座標

7E71D7-7E7216	
7E7217-7E7256	キャラの通行構成情報
7E7257-7E7296	キャラの通行用X座標
7E7297-7E72D6	キャラの通行用Y座標
7E72D7-7E7316	04 00 1C 00 00
7E7317-7E7356	04 00 1C 00 00
7E7357-7E7396	キャラのX座標*Y座標+通行RAMアドレス
7E74D7-7E7516	キャラの左下通行RAMアドレス
7E7517-7E7556	キャラの右下通行RAMアドレス
7E7557-7E7596	キャラの右上通行RAMアドレス
7E7597-7E75D6	キャラの左上通行RAMアドレス
7E7A17-7E7A56	各キャラのグラフィックのオフセット
7E7A57-7E7A96	キャラの向き
7E7A97-7E7AD6	キャラの表示タイプ +02:上下反転
7E7C17-7E7C56	キャラの指定された方向
7E7C57-7E7C96	キャラの動く早さ(2B*32, 標準は8C)
7E7E57-7E7E96	
7E7E97-7E7ED6	
7E7ED7-7E7F16	プレイヤーキャラの向き(後続キャラの動きを制御)
7E8017-7E8056	話しかけたときの処理アドレス下位
7E8057-7E8096	話しかけたときの処理アドレス上位
7E8097-7E80D7	04 00 20 00 00
7E8557-7E8596	00 00 3F 00 00 が28以外のときに何人目かをその値の場所に書く
7E85EF辺り	移動手段
7E85F1-7E85F2	歩行中の回復に必要な歩数
7E8649-7E8A48	スプライトが使う画像の枚数, モンスターは\$40単位
7E8A79-7E8AA8	キャラグラフィック
7E8AA9-7E8AD8	
7E8AD9-7E8B08	
7E8B09-7E8B38	
7E8B39-7E8B68	
7E8B69-7E8B98	
7E8B99-7E8BC8	
7E8BC9-7E94C8	キャラグラフィック(96B*24)
7EA485-7EA6?4	スプライトステータス(4B*6*2?人)
7EA6A5-7EA7A4	マップ使用色(20h*8)
7EA7A5-7EA824	キャラ色(20h*4)
7EA825-7EA8A4	石像や氷づけのみだところどころが主人公になる(20h*4)
7EA8A5-7EAAA4	色4
7EAAA5-7EACA4	色5
7EACA5-7EAEA4	色6
7EAEA5-7EAEE4	使用色entry
AEA5-AEB4	マップ色entry
AEB5-AEBC	キャラ色entry
AEBD-AEC4	色entry

AEC5-AEE4	色entry
7EAFBB-7EAFFA	
7EB01B-7EB07A	パレット番号(8B*??)
7EB44B-7ED84A	フォントデータ、スプライトの画像データ
7EEEA5-7EF0A4	GRAPHIC-GBアドレス下位(2B*256)
7EF0A5-7EF2A4	GRAPHIC-GBアドレス上位(2B*256)
7EF8AF	曲番号
7EFC0F	戦闘背景
7EFD00-7EFF7F	作戦用使用可能特技(4B*160)
7F0000-7F????	マップデータ
7FAA00-7FAA3F	マップデータ有り
7FAA40-7FAA7F	マップデータ開始位置
7FAA80-7FAABF	マップデータ終了位置
7FAC7E-	画像2entry
7FAF64-7FB763	画像1entry
7FB9FA-7FC1F9	マップパーツグラフィック
7FC1FA-7FC9F9	マップパーツグラフィック
7FC9FA-7FD1F9	マップパーツグラフィック
7FD1FA-7FD9F9	マップパーツグラフィック
	マップパーツ群地形情報
7FD9FA-7FE1F9	4b:
	4b:エンカウントentry
7FE522-7FF921	マップデータ中間格納