

- [解析](#)

解析

000000-0000A4: 特殊単語処理アドレス群(3B*55、[AB]から[E1])

002BA9-002BAA: メッセージアドレス(下位2Byte)

002BB0-002BB1: メッセージアドレス(上位2Byte)

0030D4-00315B: 声調変化(4B*34)

2B: 変化するキャラNo.

2B: 声調No.

008E5E-008F59: マップの状態を決める処理(4B*63)

00BD0C-00BD4B: マップの各キャラのパラメータ(2B*32)

00CEBF-00CECA: 開封後のグラフィック処理アドレス群(2B*6)

00D36D-00D37A: 開封後グラフィックが変わるもの(2B*7)

00DAD7-00DB18: 調べるときアドレス群(2B*33)

00FFD7: ROMサイズ

00FFD8: SRAMサイズ

*ExHiROMにした場合は\$40:FFC0-\$40:FFFFにもデータをコピーすること。

SRAMデータは通常RAMの\$30:6000-\$30:7FFFにある。

SRAMのサイズを増やした場合はその分が\$31:6000-\$31:7FFFに入り、

同様にして最高 0x8000 (元の4倍)までサイズが増やせる。

しかし、RAMの\$7E:0000-\$7E:FFFFに空きを作らないと、

登録人数を増やしたりするのは難しい。

010000-0110FF: マップの通行(8B*544)

011100-0112FD: システム文字からコードを取ったときの

メッセージ文字コードへの変換番号(2B*255)

0112FE-0159D1: フォント大

0159D2-015AD0: フォント大entry(5B*51)

015AD1-015BB4: 戦闘メッセージオフセット群(3B*76、8個おき)

015BB5-0165E6: メッセージオフセット群(3B*870、8メッセージ区切り)

0: 3b: 開始ビット

5b: アドレス

1: アドレス

2: アドレス

0165E7-0167BD: 文字列開始アドレス群(3B*157、16単語区切り、+FB8703)

0167BE-01700D: ハヌマンフラグ0用オフセット群(2B*1064)

01700E-01785D: ハヌマンフラグ1用オフセット群(2B*1064)

017907-017C12: STZ 7EE23E-7EE444(3B*260)

01C632-01C6B1: メッセージ用色(4B*64)

01D4D6-01D50E: ダメージ床によるダメージ減少処理

01D78D-01DB35: (13B*72)

AD 14 59 38 FF x E2 C1 25 18 99 y 00

x=0A-98、y=00-8E

01E73C-01E74B: 自動操作モードでの行動(3B*85+1B)

0: 入力時間またはボタンを押す回数

1: 1b: ボタン

1b: ボタン

1b: ボタン

1b: ボタン

1b: STARTボタン

1b: SELECTボタン

1b: Bボタン

1b:Aボタン
2:4b:
1b:Rボタン
1b:Lボタン
1b:Yボタン
1b:Xボタン
01FE74-01FE9B:小さなメダル景品(4B*10)
0:道具ID(下位8bit)
1:道具ID(上位8bit)
2:必要枚数(下位8bit)
3:必要枚数(上位8bit)
020000-020153:調べる関係(17B*20)
(00:地面、01:宝箱、02:宝箱、03:鍵つき宝箱、
04:ツボ、05:タル、06:井戸、07:タンス、
08:クローゼット、09:タンス大、0A:本棚、0B:本棚大、
0C:落書き、0D:落書き、0E:立て札、0F:宝箱2、
10:立て札、11:メッセージ無し宝箱、12:メッセージ無し宝箱、13:ノーメッセージ)
0:4b:Y座標開始
4b:X座標終了
1:4b:Y座標終了
4b:X座標開始
2:3b:上向き、座標に関係
3b:右向き、座標に関係
2b:下向き、座標に関係(下位2bit)
3:1b:下向き、座標に関係(上位1bit)
3b:左向き、座標に関係
1b:上向きフラグ
1b:右向きフラグ
1b:下向きフラグ
1b:左向きフラグ
4:メッセージ番号1、ファーストメッセージ(下位8bit)
5:メッセージ番号1、ファーストメッセージ(上位8bit)
6:メッセージ番号2、向きフラグにかかったとき(下位8bit)
7:メッセージ番号2、向きフラグにかかったとき(上位8bit)
8:メッセージ番号3、トレジャーリスト2(下位8bit)
9:メッセージ番号3、トレジャーリスト2(上位8bit)
10:メッセージ番号4、何も無し時(下位8bit)
11:メッセージ番号4、何も無し時(上位8bit)
12:メッセージ番号5(下位8bit)
13:メッセージ番号5(上位8bit)
14:8b:効果音(下位8bit)
15:1b:効果音(上位1bit)
7b:効果音2(下位7bit)
16:2b:効果音2(上位2bit)
020154-022B53:モンスターデータ
022B54-022D53:モンスターデータアドレス群
022D54-022E3D:仲間の遊び(9B*26キャラ)
0:8b:熟練度 1の遊び(下位8bit)
1:1b:熟練度 1の遊び(上位1bit)
7b:熟練度 2の遊び(下位7bit)
2:2b:熟練度 2の遊び(上位2bit)
6b:熟練度 3の遊び(下位6bit)
3:3b:熟練度 3の遊び(上位3bit)
5b:熟練度 4の遊び(下位5bit)
4:4b:熟練度 4の遊び(上位4bit)
4b:熟練度 5の遊び(下位4bit)

5:5b:熟練度 5の遊び(上位5bit)
3b:熟練度 6の遊び(下位3bit)
6:6b:熟練度 6の遊び(上位6bit)
2b:熟練度 7の遊び(下位2bit)
7:7b:熟練度 7の遊び(上位7bit)
1b:熟練度 8の遊び(下位1bit)
8:8b:熟練度 8の遊び(上位8bit)
022E3E-022E6D:消去系特技(2B*24)
022E6E-022E9D:上のアドレス群(2B*24)
022E9E-022F61:処理群(*24)
022F62-022FB3:アニメーション表示の特技(2B*41)
022FB4-023005:上のアドレス群(2B*41)
023006-0231C8:処理群(11B*41)
0232A0-0232E9:職がドラゴン時の戦闘突入時の先制率判定
0232EA-0232F9:職がドラゴン時の戦闘突入時の先制率判定の処理アドレス群(2B*8)
023608:戦闘開始時に表示されることがある(2B*4)
2B:戦闘メッセージID
023625-0236A0:初期状態決定プログラム
0236A1-0236A8:初期状態確率(a/4) (2B*4)
02394D-023958:戦闘コマンド選択時の処理パラメータ(2B*6)
023959-023964:戦闘コマンド選択時の処理アドレス群(2B*6)
023B04-023B23:対象選択時の処理アドレス群(2B*16)
023C3D-023C70:戦闘中に使える道具(1B*52)
1:道具ID
023C71-023CD8:戦闘中に使える道具の効果(2B*52)
1:行動ID(下位)
2:行動ID(上位)
023DF5-023DFD:グループ攻撃できる武器(1B*9)
1:道具ID
023DFE-023E04:全体攻撃できる武器(1B*7)
1:道具ID
023EC7-023ECA:普通に逃げられる確率(1B*4ターン)
023F24-023F69:馬車外メンバー中熟練度最大のレンジャーの逃走成功率判定
023F6A-023F73:馬車外メンバー中熟練度最大のレンジャーの逃走成功率(1B*10,a/8)
0241AC-0241BB:攻撃されたときに影響する特技群(2B*8)
0241BC-0241C3:7E2057に書く番号
024402-024411:行動パターン処理アドレス群(2B*8)
024549-024578:行動選択時に使う数値表(6B*8)
00:2B 2A 2B 2B 2A 2B
01:44 3A 30 26 1B 11
02:C8 28 08 04 03 01
03:46 46 46 10 0F 0F
04:1 2 3 4 5 6 1
05:1or2 3or4 5or6 1or2
06:1 2~6 1 2~6 1
07:同じグループの全員で1~6を回す
02469F-024770:敵用技効果範囲アドレス群(2B*105)
0252EE-02534C:モシャスしたモンスターの行動決定処理(50%で通常攻撃、50%で行動データの上から習得)
02534D-025362:特技7E258Dを習得していたらC=0
025363-02541A:モシャスもどきの行動データ
0255D4-025624:行動を休むかの判定処理
025760-025763:時間経過に関係なく眠りから目覚める確率(1B*4,a/256)
02579B-0257B4:休み時のメッセージ(2B*13)
0258C4-0258CB:スーパースターの見とれ率(1B*8)
0259AD-0259C8:ばふばふの効果が女性用になるキャラ(2B*14)
0259C9-025A3E:遊び人が遊ぶ確率処理(025A25-025A26:遊び人が遊ぶ確率(1/x+1))
025A3F-025A7C:遊び人の熟練度による遊びの種類取得処理

025A7D-025A8C:遊び人の熟練度による遊びの種類取得処理アドレス群(2B*8)
025A8D-025A9C:遊び人の熟練度 1の遊び取得処理
025A9D-025AAC:遊び人の熟練度 2の遊び取得処理
025AAD-025ABC:遊び人の熟練度 3の遊び取得処理
025ABD-025ACC:遊び人の熟練度 4の遊び取得処理
025ACD-025ADC:遊び人の熟練度 5の遊び取得処理
025ADD-025AEC:遊び人の熟練度 6の遊び取得処理
025AED-025AFC:遊び人の熟練度 7の遊び取得処理
025AFD-025B0C:遊び人の熟練度 8の遊び取得処理
025CBD-025CE8:混乱時の行動ID(2Byte*22)
025D69-025D6E:集中攻撃時アドレス群(2B*3)
025E97-025EC8:味方の狙われやすさ(10B*5, 外にいる人数毎で、各数字が狙われる番号)
025ECE-025F7A:対象の選択が考慮される特技を使用したときの味方の対象選択処理
マヒしているものを除く 混乱しているものを除く HPによる選別
026158-026194:7E2557から対象となったキャラを\$00-\$02に入れる処理
0263C0-0263D3:失敗することがある行動(2B*10)
0263D4-0263E7:成功時のメッセージ番号(2B*10)
0263E8-0263FB:成功率(2B*10)
0263FC-02640F:上の処理アドレス群(2B*10)
026410-02642D:上の処理(5B*6データ分)
02644B:軍隊呼びに必要な単位G
0264DB-02656B:一人の行動の処理
02656C-026585:対象が敵のとき7E2517-80をOFFにする処理
026646-026665:パルプンテの効果(2B*16)
026666-02667A:特技発動前の特殊処理
02667B-0266C2:行動前に特殊処理する特技群(2B*36)
0266C3-02670A:上のアドレス群(2B*36)
026788-026795:遊び人のでたらめな呪文の文字列ID(2B*7)
02692F-02697F:対象のメッセージを表示する順番を決める処理
026980-026998:7E259F ~ 7E25B6=0xFF
026999-0269D3:戦闘開始時の並びと召還された味方(1体限定)を7E259F ~ 7E25B6に書き込む
0269D4-0269F4:各モンスターの並びををグループ順に7E259F ~ 7E25B6に書き込む
0269F5-026A1E:7E2589と同じグループのキャラを7E259F ~ 7E25B6に書き込む
026A1F-026A2A:対象が敵味方全体である特技(2B*6)
026A2B-026A50:Yが示す対象を7E2559に書き込む
026A51-026AC2:特技の対象を判定する処理
026AC3-026AFD:対象が気づいていないと失敗する特技の処理
026AFE-026B0B:眠りマヒ凍りつきのおきに失敗する特技群(2B*7)
026B0C-026B19:失敗したときのメッセージ番号(2B*7)
026B1A-026B3D:特技のアニメーションを表示させる処理
026B3E-026B88:特技のファーストメッセージを表示する処理(アニメより先な場合)
026B89-026BAB:対象が複数匹目であるフラグを立てる処理
026BAC-026BC7:対象がいなければC=1
026BC8-026BD4:対象が死んでいたらC=1(一部の技を除く)
026BD5-026BEB:対象が死者の技だったらC=1
026BEC-026C03:対象が死者の技(2B*12)
026C04-026C40:特技がミスするか判定
026C41-026C71:ためていたらC=1
026C72-026C8C:一定確率でミスする特技の判定(失敗したらC=1)
026C8D-026C98:(乱数#00-#07)-A
026C99-026CA2:一定確率でミスする特技(2B*5)
026CA3-026CAC:ミスする確率(2B*5)
026CAD-026CC9:マヌーサによるミス判定(5/8, 失敗したらC=0)
026CCA-026CFB:魔神の金槌によるミス判定(5/8, 失敗したらC=0)
026CFC-026D19:アストロン時のメッセージを表示する処理
026D1A-026D8A:仁王立ちによる対象変更処理(変更したらC=1)
026D8B-026E08:身代わりによる対象変更処理(変更したらC=1)

026E09-026EDC:マホカンタによる対象変更処理(変更したらC=1)
026EDD-026EE6:技使用者を技対象者にする処理
026EE7-026F3E:追い風による対象変更処理(変更したらC=1)
026F3F-026FB2:回避判定プログラム
ため有効か 回避可能技か 痛恨または常に会心か
マヒ状態か 眠り状態か 5D 20 80 00 休み状態か
自然回避率判定 素早さ回避判定 みかわし脚
みかわしの服 バトルマスター 踊り子
026FB3-026FD3:痛恨または常に会心による回避可否処理
026FD4-027000:自然回避度による回避処理
027001-027005:自然回避度による回避率(1B*5, a/C0h)
027006-027011:(00h ~ C0h) -a
027012-027065:素早さによる回避処理
味方のみで
素早さ400以下 ((a/50h+3h)/C0h)
素早さ400以上 (((a-190h)*6h)/19h+8h)/C0h)
027066-027077:みかわし脚による回避処理(60h/C0h)
027078-02709D:みかわしの服による回避処理(20h/C0h)
02709E-0270D7:バトルマスターの回避処理
0270D8-0270DF:バトルマスターの回避率(1B*8)
0270E0-027119:踊り子の回避処理
02711A-027121:踊り子の攻撃回避率(1B*8)
027122-0271DC:受け流しによる対象変更処理(3/5:相手陣営へ、1/5:自陣営へ、1/5:失敗, 変更したらC=1)
0271DD-02726E:即死武器の処理(発動率1/6)
02726F-0272FA:パラディンの即死処理(死んだらC=1)
0272FB-027302:パラディンの一撃率(1B*8)
027303-027354:特技発動処理
027354-0273F0:まねまね代入処理
0273F1-02745B:踊り、息、魔法を受けたフラグを立てる処理
02745C-027477:行動したキャラのフラグを立てる処理
027478-0274EE:攻撃時の眠乱解除処理
0274EF-027522:状態異常付特技の処理
027523-02752A:状態異常付特技(2B*4) 行動番号222 ~ 225
02752B-027532:状態異常付特技処理アドレス(2B*4)
027533-0275E7:状態異常付特技処理
0275E8-02764A:追加状態異常を持つ武器の処理
02764B-02764F:追加状態異常を持つ武器(1B*5)
027650-027659:追加状態異常の処理アドレス(2B*5)
02765A-027737:追加状態異常の処理
027738:何もしない
027739-0277D2:マホキテの吸収処理
0277D3-0277F4:不思議なボレロ判定処理
0277F5-02786A:奇跡の剣の回復処理
02786B-02788D:もろばぎりのカウンター処理
02788E-0278AF:カウンターでダメージを与える処理(与ダメージの1/4)
0278B0-0278FE:装備によるカウンター処理(50%)
0278FF-02791B:一度きりの反射用メッセージ表示処理
02791C-027930:特技発動後の特殊処理
027931-0279A6:特技発動後に特殊処理する特技群(2B*59)
0279A7-027A1C:上のアドレス群(2B*59)
027C5C-027C7B:モンスターの変身後処理
028089-02808C:召喚される精霊(1B*4匹)
028509-02852E:ダメージを増減して与える処理
02852F-028589:ダメージを増減する処理
02858A-0285A4:固定ダメージの増加処理
0285A5-0285AC:固定ダメージを付加する特技群(2B*4)
0285AD-0285B4:加えるダメージ値(2B*4)

0285B5-0285CE:種族効果特技の処理
0285CF-0285DA:種族効果特技の処理アドレス群(2B*6,並びは02CA4D-02CA58:の特技群に従う)
028644-028662:種族効果武器の処理
0286AB-0286B6:特殊ダメージ武器ID(2B*6)
0286B7-0286C2:特殊ダメージ武器処理アドレス(2B*6)
0286C3-0286DA:すてみ時の倍化処理
0286DB-028703:バイキルト時の倍化処理
028704-028760:ため時の処理
028761-0287C5:通常会心判定
0287EA-028826:武道家の会心率判定
028827-02882E:武道家の会心率(1B*8, 会心率 $1/(a+1)$)
02886A-0288BF:防具の属性軽減処理
0288C0-0288D7:フバー八の軽減処理
0288D8-028923:防御状態の軽減処理
028924-02893A:属性耐性の軽減処理
02893B-028942:軽減タイプが貫通型か確率型か(1B*8)
028943-028994:複数攻撃特技、武器の軽減処理(92, 86, 176, 17B, 18C, 18F)
028995-0289A0:グループ攻撃及び全体攻撃武器のダメージ割合の分子(2B*6, a/256)
0289A1-0289BC:毒針の軽減処理
028AA5-028AAA:倒したときのメッセージ(2B*3)
028B0D-028B4A:はずした時のメッセージが特殊な特技(2B*31)
028B4B-028B90:はずしたときのメッセージ番号(2B*35)
028C30-028C37:マジックバリア後の軽減率タイプ番号(1B*8)
028C38-028C3F:ぶきみなひかり後の軽減率タイプ番号(1B*8)
028C40-028C7F:固有耐性による軽減率(2B*4*8タイプ, a/256)
028E2E-028E33:眠り系が敵に効かなかった時のメッセージ番号(2B*3)
028E34-028E39:眠り系が味方に効かなかった時のメッセージ番号(2B*3)
028E3A-028E3F:眠り系が敵に効いた時のメッセージ番号(2B*3)
028E40-028E45:眠り系が味方に効いた時のメッセージ番号(2B*3)
028F28-028F2D:混乱系が効かなかった時のメッセージ番号(2B*3)
028F2E-028F33:混乱系が敵に効いた時のメッセージ番号(2B*3)
028F34-028F39:混乱系が味方に効いた時のメッセージ番号(2B*3)
029BB4-029BCD:休み状態時に別の休み系をかけたときのメッセージ番号(2B*13)
02A356-02A35B:MP回復技使用時のメッセージ番号(2B*3)
02ACA8-02ACF6:勇者の自動回復処理
02ACF7-02ACFE:勇者の自動回復の値(1B*8)
02AE2A-02AE31:倒した時の特殊処理アドレス群(2B*4)
02AF0C-02AF5B:戦闘終了後の経験値獲得メッセージ処理
02AF5C-02AF94:経験値獲得とレベルアップ処理
02AF95-02B090:レベルアップ時の能力値増加と特技習得処理
02B091-02B099:戦闘終了後のアイテム入手処理
02B09A-02B13E:盗賊用入手処理(02B0F7:盗賊か判定)
02B13F-02B1B0:共通入手処理
02B1B1-02B1C2:入手率の分母を取ってくる処理
02B1C3-02B1D2:戦闘後のお宝入手率(2B*8)
馬車外メンバー一人ずつ判定 共通の判定
確率:盗賊 (職業レベル+1)/(数値*4)
共通 1/数値
02B1DA-02B1FD:戦闘終了後のゴールド獲得処理
02B1FE-02B276:戦闘終了後の商人のゴールド拾い処理
02B277-02B27E:戦闘終了後に商人が拾うゴールドの割合(1B*8, 1/a)
02B27F-02B31F:戦闘終了後の熟練度獲得処理と職業レベル増加処理
タイルレベル30以上なら無条件で獲得, それ未満ならキャラのレベル<タイルレベル+5が条件
02B320-02B501:モンスターが仲間になるか判定する処理
02B532-02B572:モンスターが仲間になる事に関する魔物使いの職業レベル判定
02C27D-02C296:賢者の消費MP軽減処理
02C297-02C2A6:賢者の消費MP軽減処理オフセット

02C2A7-02C2D1:賢者の消費MP軽減処理
0or1:1/1, 2or3:7/8, 4or5:3/4, 6:5/8, 7:1/2
02C47F-02C486:自動回復量(2B*4)
0:最小値
1:値の幅
02C75E-02C7A9:消去系特技と敵使用時の効果音(4B*19)
02C7AA-02C7D8:消去系特技に関連する処理
02C7DA-02C82F:属性攻撃軽減処理(はぐれメタルの職業マスター時の軽減処理も含む)
02CA4D-02CA58:種族効果のある特技群(2B*6)
02CC58-02CC97:属性攻撃減算フラグをとる処理のアドレス群(2B*32)
02CC98-02CDB7:属性攻撃減算フラグをとる処理群(9B*32)
02CDF3-02CDF8:異常軽減処理アドレス群(2B*3)
02CE03-02CE42:属性攻撃除算フラグをとる処理のアドレス群(2B*32)
02CE43-02CF62:属性攻撃除算フラグをとる処理群(9B*32)
02D272-02D2A1:各作戦での特技の効果量の倍率(8B*6)
02D331-02D33A:休み系特技群(2B*5)
02D3E5-02D42E:作戦特技用アドレス群(2B*37)
02D688-02D68D:対象範囲による処理アドレス群(2B*3)
02E0D6-02E117:仮想ダメージ公式の処理アドレス(2B*33)
00:#0000
01:直接攻撃のダメージ
02:攻撃力の243/256
03:攻撃力*3/4での直接攻撃のダメージ*2
04:直接攻撃のダメージ*205/256
05:直接攻撃のダメージ*1.5
06:バイキルト状態なら直接攻撃のダメージ, そうでないなら攻撃力*218/256
07:バイキルト状態なら直接攻撃のダメージ, そうでないなら直接攻撃のダメージ*2.5
08:直接攻撃のダメージ*1.25
09:呪文ダメージ範囲の最小値
0A:敵の現在HP*特技が効く確率*1/2-1(効く確率が高いときは1/2しない)
0B:マヒ, ニフラム系のダメージ量*1/2
0C:呪文封じのダメージ
0D:命中率低下のダメージ量
0E:マヒ, ニフラム系のダメージ量*1/2
0F:踊り妨害系のダメージ量
10:マヒ, ニフラム系のダメージ量*1/2
11:マヒ, ニフラム系のダメージ量
12:命中率低下のダメージ量*1/2
13:min{術者のレベル*2.5+10, 180}
14:min{術者のレベル*2+30, 154}
15:直接攻撃のダメージ*3/(敵の人数+1)
16:直接攻撃のダメージ*2*特技が効く確率*1/2-1(効く確率が高いときは1/2しない)
17:息妨害系のダメージ量*1/2
18:呪文封じのダメージ量*マホカンタの有効性
19:命中率低下のダメージ量*1/4
1A:呪文封じのダメージ量*マホカンタの有効性*1/2
1B:息妨害系のダメージ量*1/2*追い風の有効性
1C:マヒ, ニフラム系のダメージ量*1/32
1D:min{術者のレベル*1/4+5, 対象の現在MP}
1E:息妨害系のダメージ量*1/2*追い風の有効性*1/4
1F:呪文封じのダメージ量*マホカンタの有効性*1/4
20:術者のレベル*1/4+5<対象の現在MP なら呪文封じのダメージ, そうでなければ0か1
02E542-02E561:22 DC E4 C2 x の敵処理アドレス群(2B*16)
02E562-02E581:22 DC E4 C2 x の味方処理アドレス群(2B*16)
02EA66-02EACB:22 39 E9 C2 x, 22 66 E9 C2 x の処理アドレス群(2Byte*51)
02EEC1-02EEDB:スーパースターの見とれ率判定処理(の一部)
02F092-02F0C1:戦闘時キャラデータオフセット(2B*24)

03015C-03017B:エンカウント倍率(4B*8)
2B:分子
2B:分母
030473-030498:職業(2B*19)
030499-0304BC:ダーマ神殿の炎のX座標(2B*18)
0304BD-0304E0:ダーマ神殿の炎のY座標(2B*18)
030980-0309A3:ウインドウ表示中にボタンを押したときの処理アドレス群(3B*12)
1B:番号(7E38A8)
2B:アドレス
0309B1-0309C6:ボタン0用アドレス群(2B*11)
00:A 01:X 02:Y 03:L 04:R 05:B
06: 07: 08: 09: 0A:
030A29-030A3E:ボタン1用アドレス群(2B*11)
030AAE-030AC3:ボタン2用アドレス群(2B*11)
030AF8-030B0D:ボタン3用アドレス群,ふくろの中のアイテム(2B*11)
030B48-030B5D:ボタン4用アドレス群(2B*11)
030BB1-030BC7:ボタン5用アドレス群(2B*11)
030BD7-030BEC:ボタン6用アドレス群(2B*11)
030C8D-030CA2:ボタン7用アドレス群(2B*11)
030DB6-030DCB:ボタン8用アドレス群(2B*11)
030E2D-030E42:ボタン9用アドレス群(2B*11)
030F0C-030F21:ボタンA用アドレス群(2B*11)
030F35-030F4A:ボタンB用アドレス群(2B*11)
0318ED-03190A:ウインドウの項目決定時の処理アドレス群(3B*10)
031E3D-037235:ウインドウ処理群(0336F2-0336F5:文字列「攻げき」)
03A7C8-03A839:ウインドウの項目数決定処理のアドレス群(3B*38)
1B:処理番号
2B:アドレス
03B812-03B813:移動呪文データの開始アドレス郡
03B814-03B87B:移動呪文データ(4B*26)
0:行動番号(下位8bit)
1:行動番号(上位8bit)
2:行動の処理先アドレス
3:行動の処理先アドレス
03B963-03B980:移動呪文の回復値データ(6B*5)
0:行動番号(下位8bit)
1:行動番号(上位8bit)
2:最小値(下位8bit)
3:最小値(上位8bit)
4:最大値(下位8bit)
5:最大値(上位8bit)
03C8BE-03C8BF:移動道具データの開始アドレス郡
03C8C0-03CA03:移動道具データ(6B*54)
0:道具ID(下位8bit)
1:道具ID(上位8bit)
2:メッセージアドレス郡
3:メッセージアドレス郡
4:アイテムの処理先アドレス
5:アイテムの処理先アドレス
03E3FE-03E594:キャラクターの転職処理
03F862-03F871:モンスターグループの匹数処理アドレス群(2B*8)
03F9AE-03F9BD:先制パラメータ(4B*4)
2B:先制する確率
2B:先制される確率
04003D-041A3C:道具データ

041A3D:C4
041A3E-041C3D:道具データアドレス群
041C3E-042600:職業データ
042601:C4
042602-04262B:職業データアドレス群
042638:7E
042639-042668:メモリステータスアドレス郡(2B*24)
042669:7E
04266A-042699:メモリ熟練度アドレス郡(2B*24)
04269A:7E
04269B-0426CA:メモリ特技アドレス郡(2B*24)
042DA4-042DB1:仲間の数え方アドレス群(2B*7)
043614-04389A:転職可否判定プログラム
043BF3-043C0A:条件で変わる称号(6B*4)
045D1E-045D34:属性番号
045D35-045D79:主人公の耐性オフセット(3B*23)
0:オフセット
1:対象bit
2:対象bit
04605D-04608C:道具の装備タイプのオフセットと使用bit(2B*24)
04AE4E-04AF45:武器攻撃での特殊なアニメ(8B*11)
2B:武器のアニメ番号
2B:処理アドレス(+1)
2B:
2B:

050000-050164:画像番号2(7B*51)
0:画像2entryの開始entry(下位8bit)
1:画像2entryの開始entry(上位8bit)
2:データ数(下位8bit)
3:2b:データ数(上位2bit)
6b:0
4:0
5:0
6:0

050165-05033C:マップパーツ2entry(8B*59)
0:8b:画像番号2のentry(下位8bit)
1:2b:画像番号2のentry(上位2bit)
6b:マップパーツ2開始entry(下位6bit)
2:8b:マップパーツ2開始entry(中位8bit)
3:2b:マップパーツ2開始entry(上位2bit)
6b:データ数(下位6bit)
4:4b:データ数(上位4bit)
4b:
5:0
6:0
7:0

05033D-0511A6:町やダンジョン2entry(9B*410)
0:大きさX
1:大きさY
2:表示開始位置・横
3:表示開始位置・縦
4:マップパーツ2entryのentry(下位8bit)
5:2b:マップパーツ2entryのentry(上位2bit)
6b:
6:アドレス
7:アドレス

8: アドレス
0511A7-0511C7: アドレス群(3B*11、36DCD4-36DEBCに対応)
0511C8-0515E1: 画像番号(7B*150)
2B: 画像1entryの開始位置
2B: データ数
3B: 天馬のたづな使用時の色entry番号データアドレス
0515E2-051A49: マップパーツ群(8B*141)
0: 画像番号entry(下位8bit)
1: 2b: 画像番号entry(上位8bit)
6b: マップパーツグラフィック1開始エントリ(下位6bit)
2: マップパーツグラフィック1開始エントリ(中位8bit)
3: 2b: マップパーツグラフィック1開始エントリ(上位2bit)
6b: マップパーツ数(下位6bit)
4: 4b: マップパーツ数(上位4bit)
5: 地形情報アドレス
6: 地形情報アドレス
7: 地形情報アドレス
051A4A-051DD6: マップデータentry(9B*101, 地図, スロットなど)
1B: 大きさX
1B: 大きさY
1B: 表示位置X
1B: 表示位置Y
1B: パーツID
1B: 未使用
3B: データアドレス
051DD7-055481: マップ及びアニメーション用グラフィックentry(9B*1555)
0: 大きさX
1: 大きさY
2: 表示開始位置・横
3: 表示開始位置・縦
4: マップパーツ群entry(下位8bit)
5: 2b: マップパーツ群entry(上位2bit)
6b:
6: データアドレス
7: データアドレス
8: データアドレス
055482-055514: アニメ用データアドレス群(3B*49)
055515-055577: フィールドマップデータentry(9B*11)
0: 大きさX
1: 大きさY
2: フィールドマップパターン表示開始位置・横
3: フィールドマップパターン表示開始位置・縦
4: フィールドマップパターンentry(下位8bit)
5: 2b: フィールドマップパターンentry(上位2bit)
6b:
6: データアドレス
7: データアドレス
8: データアドレス
055578-0555A3: フィールドマップパターン情報(4B*11)
0: 8b: マップパーツ群entry(下位8bit)
1: 2b: マップパーツ群entry(上位2bit)
6b: マップパターン開始エントリ(下位6bit)を7F0000からの全ての値に足す
2: 8b: マップパターン開始エントリ(中位8bit)
3: 2b: マップパターン開始エントリ(上位2bit)
6b: 未使用
0555A4-0555AA: 2374AA-2374ADのデータ(7B*1)
0555CB-056632: スプライトグラフィックentry(14B*300)

3B:アニメーションデータアドレス
3B:グラフィックデータアドレス
1B:種類(ノーマル, モンスターグラフィック, 特技グラフィック)
2B:?9D 7C 4D
2B:表示優先度
2B:?9D 5C 4E
1B:色entryの何番目か 9D 7C 4E
056633-05673C:マップチップアニメーションentry(7B*38)
05678A-056AFB:モンスターグラフィックentry(9B*98)
2B:スプライトグラフィックNo.
1B:攻撃系エフェクト表示X座標
1B:攻撃系エフェクト表示Y座標
1B:呪文系エフェクト表示X座標
1B:呪文系エフェクト表示Y座標
1B:?X座標
1B:?Y座標
1B:画像サイズ
056AFC-057B5B:フォント小グラフィック(2BP GB)
057B5C-0588F9:ウインドウデータ(14B*249)
1B:x座標
1B:y座標
1B:枠の横の長さ
1B:枠の縦の長さ
1B:1ページに表示する項目数
1B:ボタンを押したときの処理の種類
1B:+01: ボタンを押したときの処理あり
+02: ページあり
+04: 7E3848-7E3867を使用する
+08: ウインドウ情報ヘータを書き込む
+10: 縦枠伸ばしあり
+20: ページ矢印がつく
+40: 未使用?
+80: 別ウインドウ表示時にウインドウが暗くならない
1B:全て0
1B:項目決定時の処理アドレス番号
1B:全て0
1B:一行に表示する項目数
3B:中身に関するアドレス
0588FA-058AC7:ウインドウ処理アドレス群(3B*154rec)
058AC8-058B27:怒られる名前(2B*48rec)
058B2A-058B63:重要人物の名前(2B*30rec)
058B66-058B92:格闘場(5B*9rec)
058B93-058E0A:お店(8B*79rec)
058E0B-058E9E:宿屋(4B*37rec)
058E9F-058ECE:教会のデータ(6B*8rec)
058ECF-058F18:鍛冶屋(2B*37rec)
0:鍛える前の道具ID
1:鍛えた後の道具ID
058F19:C5
058F1A-058F63:鍛冶屋のアドレス郡(2B*37)
058F64-059035:サブパーティ情報(6B*35rec)
059036:C5
059037-05907C:サブパーティ情報のアドレス郡(2B*35)
05B8AC-05CC74:サウンド形式の一部
05EE1D-05EE54:ひらがな入力用単語
05EE55-05EE8C:カタカナ入力用単語
05FD3B-05FD44:ショップの種類による下のアドレス群(2B*5)
05FD45-05FE52:ショップでのメッセージ番号(2B*135)