
000000-

00D380- :メッセージウィンドウグラフィック[4BPP SNES形式]
(ウィンドウ枠・「はい・いいえ」用フォント及び指カーソル・宿屋用の数字フォント等)

00FFDC-00FFDF : CheckSum 反転 通常の順
01FF2E-01FF87 : [P]16進数 10進数表記(4桁)

0262BB- : [P]クイックによるアイテム変化バグの実行場所

0265xx前後 : [P]ダメージ処理等

02940A-029426 : [P]最大9999設定

032D22-03331E : [圧縮物]タイトル画面の竜グラフィック
03331F-033341 : [圧縮物?]ほぼ無圧縮

037E4D-03A06E : [圧縮物]プログラム等 / 7F8000-7FC7FFに展開

041F97-042396 : わせつ[2Bytes * 354?]

042397-043B96 : ?

043B97-043C6E : BGMソース指定 わせつ[3Bytes * 72]

043C6F-043CD7 : 音源指定 わせつ[3Bytes * 35]

043CD8-043D1D : 各音源に關与 / 043CD8 + (音源ID - 1)*2

043D1E-043D63 : 各音源に關与 / 043D1E + (音源ID - 1)*2

043D64-043DA9 : 各音源に關与 / 043D64 + (音源ID - 1)*2

043DAA-0446A9 : 使用音源設定(2Bytes*16)[32bytes * 72]

0446AA-045137 : [音源01]バスドラム

045138-045D12 : [音源02]スネア1

045D13-046EA8 : [音源03]スネア2

046EA9-047CF9 : [音源04]シンバル

047CFA-0492F4 : [音源05]フロアタム?

0492F5-04975B : [音源06]シンバルを軽く叩く感じ

04975C-04A8F1 : [音源07]ハイハット

04A8F2-04BA87 : [音源08]何か

04BA88-04C4FA : [音源09]トライアングルみたいな感じ

04C4FB-04C7BA : [音源0A]若干木琴に近い

04C7BB-04E73C : [音源0B]??

04E73D-04F518 : [音源0C]高音系

04F519-04F883 : [音源0D]打楽器?

04F884-050014 : [音源0E]トランペット?

050015-05028C : [音源0F]上に近い感じ

05028D-05085B : [音源10]笛っぽい

05085C-051379 : [音源11]キーボードっぽい

05137A-052488 : [音源12]ピアノっぽい

052489-052670 : [音源13]キーンと来る感じ

052671-052C00 : [音源14]ベース

052C01-053301 : [音源15]ベースっぽい2

053302-053EAF : [音源16]鉄琴っぽい

053EB0-055045 : [音源17]「ウー!」

055046-0570BA : [音源18]金属系の音,若干エレキっぽい

0570BB-058772 : [音源19]??

058773-059290 : [音源1A]エレキギター

059291-05A2BE : [音源1B]バスとギターの間ぐらい

05A2BF-05B8DD : [音源1C]吹奏楽器

05B8DE-05BC48 : [音源1D]ギター
05BC49-05C808 : [音源1F]ラテン系の打楽器っぽい
05C809-05D095 : [音源20]マラカスっぽい
05D096-05DA78 : [音源21]かわいらしい音
05DA79-05E5E7 : [音源23]拍手みたいな感じ
05E5E8-05EB79 : [BGM:00]ファイナルファンタジー5・メインテーマ
05EB7A-05F1B3 : [BGM:01]バトル2
05F1B4-05FA56 : [BGM:02]オープニング
05FA57-05FF1C : [BGM:03]ボコのテーマ
05FF1D-060394 : [BGM:04]おれたちゃ海賊
060395-06074D : [BGM:05]街のテーマ
06074E-060BCC : [BGM:06]ダンジョン
060BCD-060EE2 : [BGM:07]モーグリのテーマ
060EE3-0612D7 : [BGM:08]プレリユード
0612D8-061E9C : [BGM:09]最後の闘い
061E9D-061F9E : [BGM:0A]レクイエム
061F9F-062180 : [BGM:0B]離愁
062181-0625C1 : [BGM:0C]呪いの地
0625C2-06287C : [BGM:0D]レナのテーマ
06287D-062AFC : [BGM:0E]勝利のファンファーレ
062AFD-062CE3 : [BGM:0F]幻惑されて
062CE4-062F70 : [BGM:10]いつの日かきっと
062F71-062F8C : [BGM:11](無音?)
062F8D-063256 : [BGM:12]エクステスの城
063257-063646 : [BGM:13]はるかなる故郷
063647-063CE5 : [BGM:14]タイクーン円舞曲
063CE6-0641A1 : [BGM:15]封印されしもの
0641A2-06453E : [BGM:16]暁の戦士
06453F-064780 : [BGM:17]危機一髪!
064781-064AB8 : [BGM:18]火力船
064AB9-064CD8 : [BGM:19]大森林の伝説
064CD9-065111 : [BGM:1A]マンボ・デ・チョコボ
065112-0652AF : [BGM:1B]思い出のオルゴール
0652B0-065903 : [BGM:1C]古き土の眠り(ピラミッド)
065904-065CC0 : [BGM:1D]大いなる翼を広げ
065CC1-066078 : [BGM:1E]深い碧の果てに(海底の洞窟など)
066079-0665F9 : [BGM:20]光を求めて
0665FA-066E3A : [BGM:21]ハーヴェスト
066E3B-067860 : [BGM:22]ビッグブリッジの死闘
067861-067E52 : [BGM:23]4つの心
067E53-067FC3 : [BGM:25]ん?
067FC4-0685A2 : [BGM:27]未知なる大地(第二世界フィールド)
0685A3-068AB4 : [BGM:28]飛空艇
068AB5-068BB6 : [BGM:29]ファンファーレ1
068BB7-068D59 : [BGM:2A]ファンファーレ2
068D5A-069073 : [BGM:2C]銀嶺に行く
069074-069489 : [BGM:2D]霸王エクステス
06948A-06990C : [BGM:2E]暁の城
06990D-069A9E : [BGM:2F]あたしは踊り子
069A9F-069CDF : [BGM:30]回想
069CE0-06A1A9 : [BGM:31]脱出!
06A1AA-06A4A2 : [BGM:32]古代図書館
06A4A3-06A7BD : [BGM:26]急げ!急げ!!
06A7BE-06ACF5 : [BGM:33]王家の宮殿
06ACF6-06AD7A : [BGM:34](宿屋)
06AD7B-06AE4A : [BGM:36]ピアノのおけいこ2
06AE4B-06B02F : [BGM:38]ピアノのおけいこ4

06B030-06B1CA : [BGM:3B]ピアノのおけいこ7
06B1CB-06B363 : [BGM:3C]ピアノのおけいこ8
06B364-06B40D : [BGM:35]ピアノのおけいこ1
06B40E-06B4E1 : [BGM:37]ピアノのおけいこ3
06B4E2-06B602 : [BGM:3A]ピアノのおけいこ6
06B603-06B70F : [BGM:39]ピアノのおけいこ5
06B710-06BA95 : [BGM:24]封印の書
06BA96-06BC97 : [BGM:3D]ムジカ・マキーナ(飛空艇内部?)
06BC98-06C031 : [BGM:1F]虚空への前奏曲(次元の狭間)
06C032-06C58A : [BGM:2B]バトル1
06C58B-06C7AD : [BGM:3E]崩壊音
06C7AE-06CD41 : [BGM:3F]新しき世界
06CD42-06DB7A : [BGM:40]決戦
06DB7B-06E1C4 : [BGM:42]親愛なる友へ(エンディング2)
06E1C5-06E843 : [BGM:43]ファイナルファンタジー(エンディング3)
06E844-06FCF1 : [BGM:44]エンドタイトル
06FCF2-06FDC3 : [BGM:45](夜中)
06FDC4-06FDFD : [BGM:46](水辺)
06FDFE-06FE75 : [BGM:47](滝?)
06FE76-06FFFF : (空き領域)

070000- : フィールドマップデータ圧縮
082220- : メッセージデータ 1セクタ[2Bytes * 2160]
083320- : イベントデータ 1セクタ[3Bytes * 1940]
0849DC- : イベントデータ
0A0000- : メッセージデータ
0B0000- : マップデータ 1セクタ[2Bytes * 328]
0B0290- : マップデータ [1Byte * 64 * 64]

0DFE00- : グラフィック[32Bytes * 16 SNES形式]
0E0000- : ? 1セクタ[2Bytes *]
0E0740- : ?
0E2294- : 未使用00
0E2400- : イベント場所 1セクタ[2Bytes * 512]
0E2800- : イベント場所[4Bytes *] 2B:座標,
0E3660- : 未使用00
0E36C0- : マップ移動 1セクタ[2Bytes * 512]
0E3AC0- : マップ移動[6Bytes *] 2B:移動元座標,2B:移動先マップID,2B:移動先座標
0E58D0- : 未使用00
0E59C0- : 人々の配置 1セクタ[2Bytes * 513]
0E5DC2- : 人々の配置[7Bytes *]

- 1 ~ 2Byte目: 会話イベント ID

- bit0 ~ bit13 : 会話イベント ID
- bit14 ~ bit15 : 恐らく未使用

- 3Byte目 : グラフィックID
- 4Byte目 : 初期x座標()
- 5Byte目 : 初期y座標()
- 6Byte目 : 動作パターン

- bit 0 ~ 3(動作関係)
 - 0x00 : 普通ランダム
 - 0x01 : 鈍足ランダム

- 0x02 : 鈍足ランダム
- 0x04 : 固定早
- 0x05 : 固定遅
- 0x06 : 固定普
- 0x07 : 固定激早
- 0x08 : 子供
- bit 4 ~ 6(固定関係)
- 0x?0 : 条件で変わる?
- bit 7 (??)

- 7Byte目 : その他

- bit0 ~ bit2 : 使用パレット
- bit3 : ?
- bit4 : ??
- bit5 ~ bit7 : 初期向き??

0E9BFE- : 未使用00

0E9C00- : マップentry[26Bytes * 512]

0ED000- : モンスターの色RGB[2Bytes * 8 * 551]

0EF270- : 未使用00

0EF400- : 半円?? [2Bytes * 128]

0EF500- :

0EFF95- : テキスト小 戦闘で使う文字[1Byte * 48]

0F0000- : マップパーツ構成 0セット[2Bytes * 28]

0F0038- : マップパーツ構成 圧縮データ[2Bytes * 256 * 4]

0FC502- : 未使用00

0FC540- : マップパーツ性質 0セット[2Bytes * 23]

0FC56E- : マップパーツ性質 圧縮データ[2Bytes * 256]

0FD800- : グラフィック 鳥とか? [4BPP SNES形式]

0FE000- : フィールドマップデータ 0セット[2Bytes * 縦256 * 5世界]

0FEA00- : フィールドパーツ性質[3Bytes * 192 * 3]

0FF0C0- : フィールドパーツ構成[1Byte * 192 * 4マス * 3]

0FF9C0- : フィールドパーツ画像色[1Byte * 256 * 3]

0FFCC0- : フィールドパーツ色RGB[2Bytes * 128 * 3]

0FFFC0- : 未使用00

100000- : モンスターステータス[32Bytes *] 102000-ボス

103000- : モンスターパーティ[16Bytes *] 104B10-ボス

105000- : モンスター盗む&落とすアイテム

105600- : モンスターあやつるコマンド

105C00- : モンスター名

106800- : モンスターエンカウント(ランダム)

107000- : マップ名 0セット

107200- : マップ名

107800- : モンスターエンカウント(固定)

107A00- : モンスターエンカウントマップ

108000- : モンスターエンカウントマップ(ダンジョン)

108400- : ?

108600- : モンスター放つ

108700- : モンスターとくいわざ名

108900- : モンスター画面座標

109900- : モンスター得意技
109C00- : モンスター行動 オセット
109F00- : モンスター : 行動
10C800-10CFD8 : [BGM:41]静寂の彼方(エンディング1)
10D000- : モンスター画像パターン オセット
10D004- : モンスター画像パターン (サイズ小)
10D334- : モンスター画像パターン (サイズ大)
10DBD4- : ?

10DE??- : テキスト 老人

10E340- : テキスト大 エンディング? (「無」が最初にあった)
10E4??- : ?

10EEDF- : 戦闘音楽設定? [8Bytes]

10F000- : モンスターメッセージ オセット
10F1D4- : モンスターメッセージ
10FFE0- : モンスターパーティ (フラグ前後の変化、ラムウ・カトブレパスなど)

110000- : アイテム武器データ
110600- : アイテム防具データ
110A80- : アイテム道具データ
110B80- : 魔法データ
111380- : アイテム名
111C80- : 魔法名
111E8A- : 魔法名2

112580- : アイテム防具 属性データテーブル
1126C0- : アイテム防具 状態変化テーブル

112A00- : アイテム値段

1128B6- : 状態名
112976- : 状態データ?

112D00- : テキスト ショップ名[1Bytes * 8 * 8]
112D40- : ショップデータ

113000- : 宝箱データ オセット[1Bytes * 528]
113210- : 宝箱データ[4Bytes *] 2B:座標,,

1139A9- : 戦闘メッセージ オセット
113BA9- : 戦闘メッセージ
114000- : アイテムメッセージ オセット
114100- : アイテムメッセージ
115000- : 必要EXP
115500- : 仲間名
115129- : 基本HP
1151EF- : 基本MP
1152C0- : ジョブレベルアップ オセット
1152EA- : ジョブ最高レベル
115300- : ジョブレベルアップ
11551E- : キャラデータ
115600- : ジョブ名
1156B0- : ジョブデータ
115800- : コマンド名

1159E0- : コマンドデータ

115DA0- : コマンド発動までの時間? [1Bytes * 96]

116200- : アビリティ名

116308- : アビリティパラメータ変化

116700- : スペシャル技名

116AB1- : スペシャル技

116DF9- : 地形に対応する攻撃方法 [4Bytes * 64]

116EF9- : 調合データ

117000- : キャラデータ (初期装備など)

117FA0- : 魔法グラフィック?

117140- : コマンド説明文 オセット

11724A- : コマンド説明文

11A3A0- : エフェクト?パレット

11ABA0- : グラフィック

11C000- : GRAPHIC エフェクト (武器など) [24Bytes * 512]

11F000- : 8x8文字グラフィック[2BPP GB形式]

120000- : キャラクタグラフィック(主に16x24)[4BPP SNES形式]

149400- : キャラクタグラフィック 倒れた仲間

1497C0- : グラフィック 戦闘用 (カエル、小人、数字、盾など)

14A3C0- : 戦闘仲間の色RGB[2Bytes * 16 * 110]

14B180- : モンスター画像entry[5Bytes * 384] 1b:圧縮フラグ,15b:画像アドレス,1b:大きさ,1b:影フラグ,4b:未使用,2b:色ID上位,1B:色ID下位,1B:形ID

14B900- : ?

14B997- : 戦闘仲間を構成[1Byte * 横2 * 縦3 *]

14BA21- : 戦闘背景entry[8Bytes * 34] 1B:画像ID,1B:色ID1,1B:色ID2,1B:地形ID,1B:,1B:,1B:動き,1B:

14BB31- : 戦闘背景の色RGB[2Bytes * 16 * 84]

14C5B1- : 戦闘背景? オセット[2Bytes * 8]

14C5C1- : 戦闘背景?

14C86D- : 戦闘背景 地形データ オセット[2Bytes * 28]

14C8A5- : 戦闘背景 地形データ

14F000-14FE7D : [音源22]黒チョコボで使われてそう

14FF7E-14FFFF : (空き領域)

150000-182DD7 : モンスターグラフィック等[3,4BPP SNES形式]

182DD8-182FFF : (空き領域?)

1838EC- : 魔法エフェクトentry[5Bytes *]

183DEC- : コマンド等エフェクトentry[5Bytes *]

183E82- : スペシャル技エフェクトentry[5Bytes *]

18409E- : アイテム道具エフェクトentry[5Bytes *]

184196- : 戦闘背景画像 1セット[3Bytes * 21]

1841D5- : 戦闘背景画像 圧縮

190000- : 魔法エフェクト グラフィック[24Bytes * 1326] [3BPP SNES形式]

197C50- : ?

199855- : アイテム武器エフェクト[9Bytes * 128?] 1B:武器グラフィック,1B:武器グラフィックパレット,1B:使用者の動き?,1B:攻撃対象グラフィック,1B:攻撃対象グラフィックパレット,1B:アニメーション?,1B:フラグ,1B:効果音,1B:クリティカル時の効果音?

1A0000- : キャラクターグラフィック(大きさ:16×16)[4BPP SNES形式]

1B3A00- : 乗り物グラフィック(大きさ:16×16)[3BPP SNES形式]

1B4D80- : フィールド用[4BPP SNES形式]

1B8000- : フィールドパーツ[32Bytes * 640] [4BPP GBA形式?]

1BD000-1BF7FF : 漢字フォント[1bit * 8 * 12 * 2 * 425] [1BPP形式]

1BF800-1BFFA2 : [音源1E]キーボードで出せそう

1BFFA3-1BFFFF : (空き領域?)

1C0000- : マップ画像 1セット[2Bytes * 18]

1C0024- : マップ画像 グラフィック[4BPP SNES形式] GB形式かも

1C2D84- : マップ画像 1セット[4Byte * 40]

1C2E24- : マップ画像 グラフィック[32Bytes *]

1C0024-1F9AE4 : グラフィック[4BPP SNES形式]

1F9AE5-1F9AFF : (空き領域?)

1F9B00- : グラフィック[4BPP SNES形式]

1FFC00- : パレットRGB[2Bytes * 16 *]

200000 : EOF
