

Final Fantasy V 解析データ

- [モンスター](#)
- [アイテム](#)
- [サウンド](#)
- [ROM領域](#)
- [RAM領域](#)
- [文字コード](#)
- [マップID](#)

未整理

1

115EB0- : 魔法系アビリティのパラメータ上昇値 [1Bytes * 4 *?]

1B:ちから,1B:すばやさ,1B:たいりよく,1B:まりよく

パラメータ上昇値の格納されている順番

...

116308- : 常時発動アビリティのパラメータ上昇値 [1Bytes * 4 *?]

1B:ちから,1B:すばやさ,1B:たいりよく,1B:まりよく

パラメータ上昇値の格納されている順番

...

ダッシュ

00171C : 02 04 Bボタンを押さずにダッシュ

001263 : D0 80 ダッシュのアビリティ関係なしでダッシュ可能にする場合

ダッシュの機能自体は

7E0520(次キャラ+50h)のbit3(+0x08:ダッシュフラグ)が1つでも立っていれば、移動速度を倍にするというプログラムになっているので、そこをアビリティの比較にすればたぶん変えられると思います。