

ガンダムバトルクロニクル

ID+ゲーム名

_S ULJS-00122
_G GUNDAM BATTLE CHRONICLE

_CO MODE COMPLETE
_L 0x81514B78 0x000C0001
_L 0x000000FF 0x00000000

_CO SP MAX
_L 0x2151763C 0x00107AC0

_CO EXP point9999
_L 0x8151D874 0x0094001C
_L 0x1000270F 0x00000000

_CO EXP point0
_L 0x8151D874 0x0094001C
_L 0x10000000 0x00000000

_CO MAIN Wp 999
_L 0x11516FAC 0x000003E7

_CO SUB Wp 999
_L 0x11517164 0x000003E7

_CO GM point9999
_L 0x2151DBF4 0x0000270F

_CO gm mk3
_L 0x2169E07C 0x0000270F

_CO zaku
_L 0x21538B50 0x0000270F

_CO ZAKU2(F) point9999
_L 0x2151DDB4 0x0000270F

_CO zaku2(F2)
_L 0x2151EB44 0x0000270F

```
_CO GM2
_L 0x2151F04C 0x0000270F
```

```
_CO GM[G] point9999
_L 0x2151DC64 0x0000270F
```

```
_CO パイロット能力
_L 0x016E68E8 000000xx
_L 0x016E68E9 000000xx
_L 0x016E68EA 000000xx
_L 0x016E68EB 000000xx
_L 0x016E68EC 000000xx
_L 0x016E68ED 000000xx
_L 0x016E68EE 000000xx
```

ただ前作と違って、0x10000000の16bitコードにするとフリーズ
システム上出来ないのか、それとも別コードがあるのか

```
_CO ポイント9999化
_L 0x8151D9FC 0X008A001C
_L 0X1000270F 0X00000000
```

```
_CO MS point99999
_L 0x8151D878 0x0094001C
_L 0x1001869F 0x00000000
```

頭をガンダムから始めてるので151D878~なんだけども、
ドダイとか反映されてないんで変更あると思われ
EXP残を0にしておかんと表示されんかもですので注意してください

```
_CO Rapid Shot
_L 0x01517730 0x000000FF
```

```
_CO Get Point 655350
_L 0x81515BDC 0x00940001
_L 0x1000FFFF 0x00000000
```

SSクリアと大量のチェーンポイント獲得できます

```
_CO Muteki
_L 0x21517910 0x00002710
```

```
_CO PIROT
_L 0x016E68E8 0x000000FF
_L 0x016E68E9 0x000000FF
_L 0x016E68EA 0x000000FF
_L 0x016E68EB 0x000000FF
```

```
_L 0x016E68EC 0x000000FF
_L 0x016E68ED 0x000000FF
_L 0x016E68EE 0x000000FF
```

```
_C0 bania 0
_L 0x21517964 0x00000000
```

キャンペーン:0079連邦～0087アクシズのスコアを10に変更

```
_C0 Score Reset
_L 0x8169F3BC 0x00C6000E
_L 0x10000001 0x00000000
```

```
_C0 パートナー(スロット1)
_L 0x016E6904 0x00000063
_L 0x016E6905 0x00000063
_L 0x016E6906 0x00000063
_L 0x016E6907 0x00000063
_L 0x016E6908 0x00000063
_L 0x016E6909 0x00000063
_L 0x016E690A 0x00000063
```

```
_C0 PIROT (スロット2)
_L 0x016E6920 0x00000063
_L 0x016E6921 0x00000063
_L 0x016E6922 0x00000063
_L 0x016E6923 0x00000063
_L 0x016E6924 0x00000063
_L 0x016E6925 0x00000063
_L 0x016E6926 0x00000063
```

```
_C0 パートナー(スロット2)
_L 0x016E693C 0x00000063
_L 0x016E693D 0x00000063
_L 0x016E693E 0x00000063
_L 0x016E693F 0x00000063
_L 0x016E6940 0x00000063
_L 0x016E6941 0x00000063
_L 0x016E6942 0x00000063
```

で多分パートナーと2スロット目のオリキャラのステMAXになるはずですが。

一応シリアル化してみた。
確認してないので問題あったら修正よろ。

```
_C0 パートナー(スロット1)
_L 0x816E6904 0x00070001
_L 0x00000063 0x00000000
```

```
_C0 PIROT (スロット2)
_L 0x816E6920 0x00070001
```

```
_L 0x00000063 0x00000000
```

```
_C0 パートナー(スロット2)
```

```
_L 0x816E693C 0x00070001
```

```
_L 0x00000063 0x00000000
```

```
_C0 All MS tune 255
```

```
_L 0x8151D848 0x20550001
```

```
_L 0x000000FF 0x00000000
```

MS全部限界突破しますw

```
_C0 All SFS tune 255
```

```
_L 0x8151D768 0x00D50001
```

```
_L 0x000000FF 0x00000000
```

こっちはSFSが限界突破します
各MS、SFSごとに小分けしようかと思ったが、
多すぎるのでまとめて全部しました。