

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

- 機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威
 - ID+ゲーム名
 - 開発プランのリスト

ID+ゲーム名

```
_S ULJS-00131
_G Kidou Senshi Gundam Giren no Yabou Axis no Kyoui
```

6 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/06(水) 07:06:54 ID:5FTjQ2cv
手抜きメモ

```
_C0 kane
_L 0x21121F90 0x0098967F
_C0 shigen
_L 0x21121F94 0x0098967F
```

22 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/06(水) 16:08:54 ID:YDMGi5LN
メモ

```
_C0 GEN TURN
_L 0x11121F6A 0x00000xxx
```

277 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 18:34:44 ID:z9NnBC7o
22の方が見つけてくれた、戦略ターンのすぐ隣に戦術ターンがありました。

```
_C0 Senjyutu Genzai TURN
_L 0x01121F6C 0x00000002
```

パラメータを1に固定すると、毎回メッセージが出る(戦闘を再開します etc)。

55 名前：sage[] 投稿日：2008/02/06(水) 20:46:52 ID:hfGuN547

```
_C0 基礎技術Lv30
_L 0x01121F72 0x0000001E
_C0 MS技術Lv30
_L 0x01121F73 0x0000001E
_C0 MA技術Lv30
_L 0x01121F74 0x0000001E
```

需要は無いに等しいとは思いますが投下します。
アクシズサイドでしか試していないので、他のストーリーでも稼動するかは
不明です。

71 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/06(水) 23:25:47 ID:4TME7EyT
55

まあ、予想通りっちゃあ予想通りな感じで。

```
_C0 敵性技術Lv30
_L 0x01121F75 0x0000001E
```

207 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 05:59:47 ID:LUDQyYIj
195 さんきゅー

```
_C0 Oma-ke & V-Easy
_L 0x11137F10 0x0000FFFF
```

_L 0x01137F12 0x00000001
_L 0x01138AE5 0x00000001

139 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/07(木) 19:46:45 ID:PzqlwDDd

_C0 2P Player
_L 0x01121EE0 0x0000000p
_C0 3P Player
_L 0x01121EE1 0x0000000p

p=0(CPU), 1(HUMAN)

186 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/08(金) 00:41:14 ID:zeX4kEnd
178

1. 18h で合ってたよ。

_C0 Seisan California
_L 0x8112DD66 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan NewYork
_L 0x8112DD7E 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Jaburo
_L 0x8112DD96 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Hawaii
_L 0x8112DDAE 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Torinton
_L 0x8112DDC6 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Pekin
_L 0x8112DDDE 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Madorasu
_L 0x8112DDF6 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Odessa
_L 0x8112DE0E 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000

187 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/08(金) 00:42:50 ID:zeX4kEnd
続き

_C0 Seisan Berufast
_L 0x8112DE26 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Kilimanjaro
_L 0x8112DE3E 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Runa2
_L 0x8112DE56 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Solomon
_L 0x8112DE6E 0x00080001

_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Abaoaqu
_L 0x8112DE86 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Granada
_L 0x8112DE9E 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Side3
_L 0x8112DEB6 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Axis
_L 0x8112DECE 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Grips2
_L 0x8112DEE6 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan a
_L 0x8112DEFE 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan b
_L 0x8112DF16 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan side1
_L 0x8112DF2E 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000
_C0 Seisan Side2
_L 0x8112DF46 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000

下の方の a b c っとなってる場所は、たぶんサイド4・5・6 のどれかだろうから、適当に入れてみて下さい。

281 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 19:33:22 ID:3uc2grap

_C0 Seisan Side5
_L 0x8112DF76 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000

493 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/12(火) 10:29:23 ID:43D8T1YJ
187の_C0 Seisan cはサイド1

_C0 Seisan Side4
_L 0x8112DF5E 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000

531 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/12(火) 21:44:58 ID:KE/pOwRY
187の_C0 Seisan bはイバラノソノ

_C0 Seisan Thorn Garden
_L 0x8112DF16 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000

_C0 Seisan Side6
_L 0x8112DF8E 0x00080001
_L 0x00000000 0x00000000

今パイロット別の経験999コード作ってるんだけど
こいつらだけ検証できてないので誰か動作確認頼めませんか？

```
_CO 0CF Franklin Bidan (フランクリン・ビダン)
_L 0x1112B452 0x000003E7
_CO 0D6 Won Lee (ウォン・リー)
_L 0x1112B5CC 0x000003E7
_CO 0F4 Callahan (カラハン)
_L 0x1112BC20 0x000003E7
_CO 0F5 Niki (ニキ)
_L 0x1112BC56 0x000003E7
```

162 名前：158[sage] 投稿日：2008/02/07(木) 22:24:13 ID:l3xn1sje
ちょっと改良

```
_CO Seisan Unit Jaburo
_L 0xE1010000 0x1112DD96
_L 0x1112DD86 0x00000xxx
```

これでフリーズも回避できる・・・はず

163 名前：75[sage] 投稿日：2008/02/07(木) 22:27:47 ID:j+l34FsN
158乙です。
ちなみに拠点アドレスは+18hっぽい。

164 名前：158[sage] 投稿日：2008/02/07(木) 22:30:58 ID:l3xn1sje
あ、当然ながら今のコードは>>75のコードと併用すると無反応だよ
(生産必要ターンが0以外なら生産ユニットを変更するコードの強制0ターンコード入力が無効化される)
この>>75のコードってうまくやりゃ敵軍に生産させなくすることもできるんだなw

188 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 00:43:21 ID:rLu2kaJG
171
ありがとう。
とりあえず基本になるジムめつけた。

```
_CO GM dev. pro.
_L 0x111371BA 0x0000000x
```

x = 01 : 新規 05 : 開始 06 : 追加投資済 07 : 開発完了

1. 01h : 残りターン
2. 02h : 次プラン (113741E[イイガ-ll]まで) 111371BA以外

というわけで、全開発プラン提案。

```
_CO ALL dev. pro.
_L 0x811371BA 0x01330002
_L 0x00000002 0x00000000
```

(ONのままだと開発できません)

189 : 名無しさん@お腹いっぱい, : 2008/02/08(金) 00:43:36 ID:LUDQyYlj

```
_CO Production unit all
_L 0x411378EC 0x007B0001
```

```
_L 0x01010101 0x00000000
_L 0x11137AD8 0x00000101
_L 0x00137ADA 0x00000001
```

敵側がジムを作れるようになるので直した

271 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 17:45:01 ID:dGI44PV+
ティターンズジャミトフやってたからSランクじゃないのレコアしかいなかったorz
誰かキャラ間の差を調べてくれ。
とりあえず

```
_CO Rekoa EXP
_L 0x1112A5FA 0x000003E6
```

999にしたら表記は999だけどSランクにならないから998

272 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 18:01:02 ID:Al3Ra0Y1
レベル将軍のステータス変更

```
_CO 魅力20
_L 0x01128892 0x00000014
_CO 指揮20
_L 0x01128893 0x00000014
_CO 耐久20
_L 0x01128894 0x00000014
_CO 格闘20
_L 0x01128895 0x00000014
_CO 射撃20
_L 0x01128896 0x00000014
_CO 反応20
_L 0x01128897 0x00000014
```

次のキャラ+36h、順番は図鑑と同じだと思う

273 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 18:04:53 ID:dGI44PV+
アクシズで調べてみた差は同じく+36hだった。やっぱり一人一人サーチするのはめんどくせー。
神を待つ。
とりあえずアクシズで好きなお三方の経験値

```
_L 0x1112A69C 0x000003E6
_L 0x1112A6D2 0x000003E6
_L 0x1112A708 0x000003E6
```

279 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 19:06:32 ID:lmCyt734
とりあえずジオンでレベル将軍を自軍所属に変えるコード

```
_CO Syozoku Henkou
_L 0x0112888A 0x00000000
```

んでこれで未配属にすれば普通に使える

```
_CO Mihaizoku
_L 0x0112888B 0x00000000
```

462 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/11(月) 23:03:30 ID:W3oz7IkN
自分用にリスト作ったので載せますね

を参考にしました。

自軍所属に変えるコード

```
_CO Syozoku Henkou  
_L 0x0112**** 0x00000000
```

んでこれで未配属は**** + 1hで普通に使えます。

```
_CO Mihaizoku  
_L 0x0112**** 0x00000000
```

リストは以下

284 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 20:01:35 ID:/prHD33m
272氏のコードを参考にして調べた。
レベル將軍の軍配属コード

```
_CO 自軍配属  
_L 0x0112888A 0x000000xx
```

00：自軍 01：敵軍 02：第3軍だと思われる。未登場の場合はFFとなっている。

```
_L 0x0112888B 0x0000000x
```

0：未配属 1：配属 2：負傷中 4：未登場 5：死亡 6：任務中 7：謹慎中 8：行方不明
それと階級及び勲功

```
_CO 階級  
_L 0x0112888D 0x0000000x
```

0：一般 1：伍長 2：軍曹 3：曹長 4：少尉 5：中尉 6：大尉
7：少佐 8：中佐 9：大佐 A：少将 B：中将 C：大将

```
_L 0x0112888E 0x000000xx
```

xxを64にすると昇格可能になる。
次のキャラには+36h。
これで死亡したキャラ復活も可能だと思われる。
...そのキャラクターのアドレス見つけるのが面倒だけど。

304 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 22:15:55 ID:e2609eV8
とりあえず作ってみた

全パイロット(?)自軍

```
_CO ALL PILOT  
_L 0x8112888A 0x0106001B  
_L 0x10000000 0x00000000
```

自軍に所属しているだけなので、ランク、能力とかは各自でいじってね

307 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 22:34:54 ID:e2609eV8
全パイロット自軍 未配属状態

```
_CO ALL PILOT MIHAIZOKU
_L 0x8112888B 0x0106001B
_L 0x10000000 0x00000000
```

先にこのコードを入れた方が良いのかな？

308 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 22:41:02 ID:MZDOqmBo
306

配属中のパイロットはそのままだけど転属、解任はできなくなる
戦線離脱すると消える（再配属できない）っばい

309 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 22:45:26 ID:2xeqZ4Zv

```
_CO ALL PILOT EXP
_L 0x811288A8 0x0107001B
_L 0x100003E7 0x00000000
```

全キャラクターのEXPを999にするコード。
適用後セーブしてロードするとランクがSになります。

310 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/08(金) 22:52:37 ID:2xeqZ4Zv
304, 306

```
_CO ALL PILOT
_L 0x8112888A 0x0107001B
_L 0x10000000 0x00000000
```

```
_CO ALL PILOT MIHAIZOKU
_L 0x8112888B 0x0107001B
_L 0x10000000 0x00000000
```

こうしないと最後のブルクローン5に適用されないと思う。

329 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 08:12:08 ID:iq2dNekE
328

戦術ターンのコードは8bitコードにするといいよ

ユニットのステータスやっと見つかった
ジムの耐久

```
_L 0x1015C7A6 0x00000xxx
```

その他ステータスは近くにあるはず
次のユニットは+50h

330 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 09:21:23 ID:QDfBspiU
329へ敬礼

これからジムの消費0を見つけました。

```
_L 0x0015C791 0x00000000
```

332 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 09:33:07 ID:CGB1ZP/r
329-330
神に敬礼

俺にはこんなことしかできない

```
_L 0x101610C6 0x000003E7 ファンファン耐久999
_L 0x10161116 0x000003E7 トリアーエズ耐久999
_L 0x101611B6 0x000003E7 セイバーフィッシュ耐久999
_L 0x10161166 0x000003E7 T I Nコード耐久999
_L 0x10161206 0x000003E7 フライマンタ耐久999
_L 0x10161256 0x000003E7 デブロック耐久999
_L 0x101612A6 0x000003E7 ドン・エスカルゴ耐久999
_L 0x101612E6 0x000003E7 デッシュ耐久999
_L 0x10161346 0x000003E7 パブリク耐久999
_L 0x10161396 0x000003E7 ミデア耐久999
_L 0x101613D6 0x000003E7 ミデア改耐久999
```

333 名前：330[sage] 投稿日：2008/02/09(土) 09:33:18 ID:QDfBspiU
全ユニットの消費0

```
_L 0x8015C791 0x01F40050
_L 0x00000000 0x00000000
```

334 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 09:44:21 ID:QDfBspiU
全ユニットの編隊数5

```
_L 0x8015C790 0x01F40050
_L 0x00000005 0x00000000
```

全ユニットの索敵4

```
_L 0x8015C78E 0x01F40050
_L 0x00000004 0x00000000
```

335 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 10:16:17 ID:TY9H42C0
ニュータイプ化のコードを探して
いじってはサザビーにのせてファンネル使うかずっとためしてたが
ダメだ、どうもキャラ固定かも試練

とりあえず意味もなくサトウ隊長参戦&魅力以外ALLMAX

```
_C0 THE Satoh
_L 0x0112BAF4 0x00000000
_L 0x0112BAF5 0x00000000
_L 0x0112BAF7 0x00000007
_L 0x0112BAFD 0x00000014
_L 0x0112BAFE 0x00000014
_L 0x0112BAFF 0x00000014
_L 0x0112BB00 0x00000014
_L 0x0112BB01 0x00000014
```

あと神のパラコード、ランクが上がるとデフォ値にバックするね

337 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 12:03:48 ID:ePMcLGmD
320

```
_C0 NT Ryu
_L 0x01128B19 0x00000001
_C0 NT Lv? Ryu
```

_L 0x01128B18 0x00000003

これでうちのリュウさん(I)がBクラスでフィンファンネル使ったから間違いないと思うんだけども。

場所的には耐久の直前。もう一つ前にあるのが最高NTレベルかも？

360 名前：330[sage] 投稿日：2008/02/09(土) 17:09:26 ID:QDfBspiU

引き続き投下します。

全ユニット物資999

_L 0x8015C7A8 0x01EF0028

_L 0x100003E7 0x00000000

全ユニット移動ALL

_L 0x8015C7AA 0x01EF0028

_L 0x1000FFFF 0x00000000

全ユニット適正ALL

_L 0x8015C7AC 0x01EF0028

_L 0x1000FFFF 0x00000000

361 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 17:17:04 ID:ePMcLGMD
359

諜報画面については取説嫁

_CO Enemy1Money

_L 0x21121FD4 0x0098967F

_CO Enemy1Resource

_L 0x21121FD8 0x0098967F

_CO Enemy2Money

_L 0x21122018 0x0098967F

_CO Enemy2Resource

_L 0x2112201C 0x0098967F

資金と資源が無限になった敵軍がヲ量産開始(° °)

364 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 18:03:22 ID:+9pUDWYL
363

_CO Tyouhou MAX

_L 0x01121F7E 0x00000064

これでいけると思う

389 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/09(土) 22:29:35 ID:HcCz975i

_CO RX78-2 GUNDAM A

_L 0x0015CFFD 0x000000FF

_L 0x0015CFFE 0x00000004

_L 0x0015CFFF 0x000000FF

_L 0x0015D001 0x00000000

_L 0x1015D016 0x000003E7

_L 0x1015D018 0x000003E7

_L 0x1015D01A 0x0000FFFF

_L 0x1015D01C 0x0000FFFF

上から、限界・索敵・運動・消費・耐久・物資・移動・適正、の順です。
運動255だと敵の攻撃が全くあたらなくなる。移動力だけが分かんない・・・

あと、耐久を増やし過ぎる（9999）と一度戦闘しただけで撃破されちゃいました。
1000前後が良いのかな？

416 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/10(日) 13:07:29 ID:ZNbsDOQP
技術Lvのコード、修正ってことで

_C0 Zigun Tec All Lv
_L 0x81121F72 0x00040001
_L 0x000000xx 0x00000000

_C0 Enemy1 Tec All Lv
_L 0x81121FB6 0x00040001
_L 0x000000xx 0x00000000

_C0 Enemy2 Tec All Lv
_L 0x81121FFA 0x00040001
_L 0x000000xx 0x00000000

xx=00h(Lv0) ~ 1Eh(Lv30)

417 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/10(日) 17:05:33 ID:W0YYpz9Z
全ユニットの移動力15

_L 0x8015C7CC 0x01F40050
_L 0x0000000F 0x00000000

418 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/10(日) 17:48:53 ID:8JxM8jio
自軍アライメント Law

_L 0x11121FB2 0x000003E7

436 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/11(月) 14:06:24 ID:0hPzpHcW
自軍ユニット変更コード

_C0 Unit Change
_L 0x1112203E 0x00000xxx

これでNo0のユニットがxxxに対応したユニットに変更される(連邦軍でサーチ、他軍では未確認)
次のユニットは+2Ah

1. 2h 搭乗パイロット
 2. 4h 駐屯地
 3. 1Eh 疲労
 4. 1Fh 士気
 5. 20h 現在耐久力
 6. 24h 現在物資
-

440 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/11(月) 17:38:38 ID:2tldPeKw

436を元にとってみた

0~99Hi- ガンダム

```
_L 0x8112203E 0x00640015
```

```
_L 0x100001EB 0x00000000
```

100~199Hi- ガンダム/F

```
_L 0x811230A6 0x00640015
```

```
_L 0x100001EC 0x00000000
```

Hi- ガンダム/Fの名前から/Fが消えてるけど普通に使えると思う

後、Hi- に変わる前の機体が戦艦などの搭載能力もちの機体だった場合、搭載していた機体は消えるので注意

例えば、0がラーカイラムで1~9の機体を搭載していると、ラーカイラムだけHi- に変わって1~9の機体は消えてなくなる

変更前の戦力が200機に足りない場合は、例えば160機しかいないとその160機しか変更されなくて残りの40機は消える

でも200機自軍にいる扱いになるらしくこれ以上は生産できなくなる。この場合は機体変更前に200機作っておく

それが変更した後に駐屯地を設定すると出てくる。

0~199駐屯地変更

```
_L 0x81122042 0x00C8002A
```

```
_L 0x000000xx 0x00000000
```

xxに入れた数字で駐屯地が決まる

525 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/12(火) 20:57:05 ID:ZMBN5Jrf

あったあった

```
_CO Enemy1 Unit No0 Change
```

```
_L 0x1112410E 0x00000xxx
```

451 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/11(月) 20:27:33 ID:5L0vzJU2

たびたび申し訳ない・・・

疲労と士気も+15じゃないとおかしくなるな。

今度こそ確定だと思いたい。

```
_CO Jigun Hirou0
```

```
_L 0x8112205C 0x00C80015
```

```
_L 0x10000000 0x00000000
```

```
_CO Jigun Siki100
```

```
_L 0x8112205D 0x00C80015
```

```
_L 0x10000064 0x00000000
```

```
_CO Jigun Busshi500
```

```
_L 0x81122062 0x00C80015
```

```
_L 0x100001F4 0x00000000
```

477 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/12(火) 00:43:35 ID:3ihpzN7h

需要は無いと思うけど一応。

```
_C0 Player
_L 0x01121F71 0x0000000x
_C0 Enemy1
_L 0x01121FB5 0x0000000x
_C0 Enemy2
_L 0x01121FF9 0x0000000x
```

X=
0 : 連邦 01 : ジオン公国 02 : ティターンズ (ジ ャミ) 03 : ティターンズ (シロ) 04 : 正統ジ ャム 05 : 新生ジ ャム
06 : 裨ジ ャム 07 : イウゴ 08 : アクシズ 09 : デラズ フリート 0A : イウゴ 0B : グレミ-軍 0C : 裨ジ ャム
0D : 総資金 0E : / 0F : (フリーズ)

500 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/12(火) 14:42:48 ID:DEbB70f+
ティターンズパイロットだけ経験値999コード作ってみた

```
_C0 TITANS PILOT EXP
_L 0x81128E90 0x00030036
_L 0x100003E7 0x00000000
_L 0x8112914E 0x00030036
_L 0x100003E7 0x00000000
_L 0x8112A07E 0x00070036
_L 0x100003E7 0x00000000
_L 0x1112A3DE 0x000003E7
_L 0x1112A5FA 0x000003E7
_L 0x8112B200 0x000D001B
_L 0x100003E7 0x00000000
```

勢力ごとにひとまとめに並んでないのでどうしても長くなっちゃう
プランとライラは入ってません
フランクリンもティターンズ?

506 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/12(火) 19:38:40 ID:ZMBN5Jrf
497
ほれ
グラナダ

```
_C0 Seisan Unit Granada
_L 0xE1010000 0x1112DE9E
_L 0x1112DE8E 0x00000xxx
```

サイド3

```
_C0 Seisan Unit Side3
_L 0xE1010000 0x1112DEB6
_L 0x1112DEA6 0x00000xxx
```

アクシズ

```
_C0 Seisan Unit Axis
_L 0xE1010000 0x1112DECE
_L 0x1112DEBE 0x00000xxx
```

グリップス 2

```
_C0 Seisan Unit Grips2
_L 0xE1010000 0x1112DEE6
_L 0x1112DED6 0x00000xxx
```

後はめんどいから省略

ほしけりゃ自分で>>186、>>187を参照しな

1行目にそのアドレスそのまま、2行目には-10hのアドレス入れるだけだ

付随して面白コードを...

敵軍全部ナイチンゲールw

```
_L 0x8112410E 0x00C80015
_L 0x100001ED 0x00000000
```

敵軍全部ドップ

```
_L 0x8112410E 0x00C80015
_L 0x100000F5 0x00000000
```

532 名前：名無しさん@お腹いっぱい、[sage] 投稿日：2008/02/12(火) 21:56:24 ID:p8ly7ZJ4
525

敵軍全部ドップを宇宙で使ったら

敵思考フェイズで止まったw

ユニット適正があってないとだめらしい

534 名前：525[sage] 投稿日：2008/02/12(火) 22:02:04 ID:ZMBN5Jrf

じゃぁこれでいかが？

敵軍全部動く的(HLV)

```
_L 0x8112410E 0x00C80015
_L 0x10000123 0x00000000
```

544 名前：名無しさん@お腹いっぱい、[sage] 投稿日：2008/02/12(火) 23:04:53 ID:3ihpzN7h
グ リンソラント

0x0112DFA6 収入

0x0112DFA8 生産

0x0112DFAC 勢力(00：自軍 01：敵1 02：敵2 03：(選ぶとフリズ) FF：空白)

以降+72h

各サイトの復興フラグ、アクシズ・グリップス登場フラグ 搜索中(・ ・)

545 名前：525、158、506[sage] 投稿日：2008/02/12(火) 23:13:30 ID:ZMBN5Jrf
541

すまんの

面倒だから1ユニット分でしか作ってなかったんだ

```
_C0 Seisan Unit Jaburo
_L 0x8112DD86 0x00080001
_L 0x10000xxx 0x00000000
```

これで8ユニット全部変わるはずだぞ

547 名前：525、158、506[sage] 投稿日：2008/02/12(火) 23:23:31 ID:ZMBN5Jrf
L+R同時押しでジャブローにてHi- 8体生産準備(残り1ターン状態)

```
_C0 Seisan Unit Jaburo
_L 0xD0000003 0x10000300
_L 0x8112DD86 0x00080001
_L 0x100001EB 0x00000000
_L 0x8112DD96 0x00080001
_L 0x00000001 0x00000000
```

もしくは

```
_C0 Seisan Unit Jaburo
_L 0xD0000003 0x30000300
_L 0x8112DD86 0x00080001
_L 0x100001EB 0x00000000
_L 0x8112DD96 0x00080001
_L 0x00000001 0x00000000
```

どっちかで動くはず

自分で検証は面倒なので誰かよろ（他人任せ

581 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/13(水) 04:30:07 ID:pAGKFuZR
アバオアクー

```
_L 0x0112F346 0x0000000C
```

サイド1

```
_L 0x0112F49C 0x00000013
```

サイド2

```
_L 0x0112F50E 0x00000014
```

サイド4

```
_L 0x0112F5F2 0x00000015
```

サイド5

```
_L 0x0112F664 0x00000016
```

サイド6

```
_L 0x0112F6D6 0x00000017
```

これで、シナリオによっては生産ができなかった拠点で
生産ができるようになります。

あとオマケ

187で紹介されてるコードの、
Seisan a の拠点が存在しないと仮定して作ったお遊びのコードです。
もし、a の拠点が存在するなら使用しないでください。

フォンブラウン

```
_L 0x0112F42A 0x00000011
_L 0x01130186 0x000000FF
```

生産可能の印の こそ表示されませんが、
フォンブラウンで生産できるようになります。

1度コードをONにしセーブすれば、
再開時コードをONにしなくても有効です。

582 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/13(水) 05:37:33 ID:C9xBdOg4
俺用メモ

```
_C0 All pilot's all parameters 20
_L 0x81128892 0x0107001B
_L 0x10000014 0x00000000
_L 0x81128893 0x0107001B
_L 0x10000014 0x00000000
_L 0x81128894 0x0107001B
_L 0x10000014 0x00000000
_L 0x81128895 0x0107001B
_L 0x10000014 0x00000000
_L 0x81128896 0x0107001B
_L 0x10000014 0x00000000
_L 0x81128897 0x0107001B
_L 0x10000014 0x00000000
```

626 名前：587[sage] 投稿日：2008/02/13(水) 20:36:26 ID:KolXKfx8
604

検証ありがとう

操作できなくなったってことは敵軍がCOMだとフリーズするかもってことか
んじゃまあ一応使えるってことでこっちのコードも使用可能かな
L+Rで第3軍全部xxエリアに吹っ飛んだ的(HLV)

```
_C0 Enemy2 All HLV
_L 0xD0000003 0x10000300
_L 0x811261DE 0x00C80015
_L 0x10000123 0x00000000
_L 0x811261E2 0x00C8002A
_L 0x000000xx 0x00000000
```

1行目(パッド指定)を変更しといたほうがいいかもしれん
第3軍がいないときに起動するとフリーズするかも？

これで射的やって階級も経験も稼ぎ放題だねっ！
…え？そんな面倒なことするなら経験も階級もさっくり改造するって？w

627 名前：587[sage] 投稿日：2008/02/13(水) 21:29:59 ID:KolXKfx8

武器変更コード発見

各ユニットの適正+2hのところ武器コード(まだ模索中)を入力してやれば
ほしい武器をメインウェポンとして搭載可能(ボールにファンネルとかw)
そこから順に+2hしていけばサブウェポンも変更可能

ex

ガンダム武装Aのメイン武器をHi- のビームライフルに変更

```
_L 0x1015D01E 0x000003EA
```

サブウェポンその1 +2h

サブウェポンその2 +6h

サブウェポンその3 +8h

サブウェポンその4 +Ah

この5つを変更してやれば好きな装備を使える

現状見たのは

03EA Hi- ビームライフル

03EC Hi- ビームサーベル

03EF フィンファンネル

・・・フィンファンネル使える61式戦車が・・・楽しそうだなあ・・・w

武器スレでの報告分

678 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/14(木) 22:46:23 ID:gGGGuyBF
偉そうに語って自分が移動のところまちがってるじゃないか。
死ね俺。死んでしまえ。

```
_CO Default GM
_L 0x0015C788 0x000000AE フラグ1 突入離脱、広域散布攪乱可能
_L 0x0015C789 0x000000A0 フラグ2 補給、シールド防御可能
_L 0x0015C78D 0x000000FF 限界 255
_L 0x0015C78E 0x00000004 策敵 4(S)
_L 0x0015C78F 0x000000FF 運動 255
_L 0x0015C790 0x00000005 編成機数 5
_L 0x0015C791 0x00000000 消費 0
_L 0x1015C7A6 0x000003E7 耐久 999
_L 0x1015C7A8 0x000003E7 物資 999
_L 0x1015C7AA 0x00008AAA 移動 宇宙と地上をすいすい
_L 0x1015C7AC 0x0000AAAA 適正 どこにでも攻撃？
_L 0x1015C7AE 0x000003EA メイン武装 胚乳ライフル
_L 0x1015C7B0 0x000003EA サブ武装1 胚乳ライフル
_L 0x1015C7B2 0x000003EA サブ武装2 胚乳ライフル
_L 0x1015C7B4 0x000003EA サブ武装3 胚乳ライフル
_L 0x1015C7B6 0x000003EA サブ武装4 胚乳ライフル
_L 0x0015C7CC 0x0000000F 移動 15
```

移動と適正

01：陸弱 02：陸強 04：砂弱 08：砂強
10：山弱 20：山強 40：森弱 80：森強
100：寒弱 200：寒強 400：水弱 800：水強
1000：空弱 2000：空強 4000：宇弱 8000：宇強

フラグ1

01：被搭載可能 02：制圧可能 04：打上可能 08：突入可能
10：散布可能 20：広域散布可能 40：武装変更可能（搭載時） 80：攪乱膜可能

フラグ2

01：分離可能 02：合体可能 04：変形可能 08：武装変更可能（特殊コマンド）
10：砲撃可能 20：補給可能 40：被補給可能 80：シールド装備

フラグ3

01：Iフィールド 02：GM強化計画対象 04：MC強化対象 08：EXAM搭載
10：サイコミュ搭載 20：脱出機構装備 40：専用機 80：-

684 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/14(木) 23:47:31 ID:iU3Apt/A
678

このコードでGMいじるとスタック組めなくなるね
多分フラグいじると戦艦かMAとして認識されてるのかもしれないね

698 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/15(金) 09:34:02 ID:ZKIht1IY
おk、

```
_L 0x1015C7AE 0x0000001A
```

でC専ガンダムのビームライフルになって水中攻撃でけた

主兵装を2種類用意しとけば便利かもね～

700 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/15(金) 10:14:28 ID:ZKIHt1IY

```
_L 0x1015C7AE 0x0000000F
```

で水中Gです。水 空攻撃おk
ビームの威力あがんねーかなー

722 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/15(金) 20:14:21 ID:tiTdVbdn
いろいろ逆だた(・_・')

```
_C0 ALL_kaihatu_1
```

```
_L 0x811371BA 0x01330002
```

```
_L 0x00000005 0x00000000
```

```
_L 0x811371BB 0x01330002
```

```
_L 0x00000001 0x00000000
```

726 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/15(金) 20:40:19 ID:7hP/9FIY
725

722のコードは全機あと1ターンで開発完了になる
使ったらジオンなのにGMとか開発したぞ
提案、投資とかは関係茄子

756 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/17(日) 13:18:56 ID:He5zzuBf

```
_C0 GANTANK2
```

```
_L 0x0015CDCD 0x000000FF
```

```
_L 0x0015CDCE 0x00000004
```

```
_L 0x0015CDCF 0x000000FF
```

```
_L 0x0015CDD1 0x00000000
```

```
_L 0x1015CDEA 0x00008AAA
```

```
_L 0x1015CDEE 0x00000079
```

```
_L 0x1015CDF0 0x00000106
```

```
_L 0x1015CDF2 0x0000030D
```

```
_L 0x1015CDF4 0x00000321
```

```
_L 0x1015CDF6 0x000000A1
```

```
_L 0x1015CE0C 0x0000000F
```

762 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/17(日) 18:25:33 ID:yiWR3R7z
478を参考にしてみた。既出じゃないよね。

```
_C0 Jigun Unit Mugen Koudou
```

```
_L 0x81122058 0x00C8002A
```

```
_L 0x00000000 0x00000000
```

1ターンに何度でも移動とか可能。
但し砲撃が発動しなくなる欠陥あり...

792 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/18(月) 22:41:25 ID:8ldFSA2Y
自分で調べるのも結構おもしろいし、
自分のやりたいコードも自分で作れるから
調べ甲斐があると思うよ。

勢力色変更 00h : 青 , 01h : 赤 , 02h : 緑
自軍 : 1121EDC

- 敵軍1 : 1121EDD
- 敵軍2 : 1121EDE

エリア存在フラグ 00h : 無し , 01h : 有り

- サイド7 : 1138984
- アクシズ : 1138985
- グリプス2 : 1138986
- ラビアンローズ : 1138987
- イバラノソノ : 1138988

エリア存在フラグの次のアドレスからは、
特別プランのフラグみたいだけど、
必要ないので調べてません。

795 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/19(火) 00:51:21 ID:E9fY8lgu
792

に付随して、重要拠点進入可否フラグ。
実用性のあるところだけ。

1138995 : ア・バオア・クー
1138998 : アクシズ
1138999 : グリプス2
113899A : ラビアンローズ
113899B : 茨の園
113899C : サイド1
113899D : サイド2
113899E : サイド4
113899F : サイド5

多分、作戦発動無しに無理矢理侵入するとバグると思うので、
コードで登場・再建した拠点のみに使用するのが無難。

807 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/19(火) 17:08:18 ID:FcdAY3QP

```
_C0 Pilot Boarding limit release  
_L 0x811288A0 0x01060036  
_L 0x0000001F 0x00000000
```

832 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/19(火) 23:12:44 ID:nyp92rZR

```
544
```

楽しめました

```
_C0 okanemoti_jaburo  
_L 0x1112E336 0x00002710  
_L 0x1112E338 0x00002710  
_L 0x1112E33C 0x00000000  
_C0 okanemoti_Kilimanjaro  
_L 0x1112F1E8 0x00002710  
_L 0x1112F1EA 0x00002710  
_L 0x1112F1EE 0x00000000  
_C0 okanemoti_runa2
```

_L 0x1112F25A 0x00002710
_L 0x1112F25C 0x00002710
_L 0x1112F260 0x00000000
_CO okanemoti_Solomon
_L 0x1112F2CC 0x00002710
_L 0x1112F2CE 0x00002710
_L 0x1112F2D2 0x00000000
_CO okanemoti_Abaoaqu
_L 0x1112F33E 0x00002710
_L 0x1112F340 0x00002710
_L 0x1112F344 0x00000000
_CO okanemoti_Granada
_L 0x1112F3B0 0x00002710
_L 0x1112F3B2 0x00002710
_L 0x1112F3B6 0x00000000
_CO okanemoti_fuonbrawn
_L 0x1112F422 0x00002710
_L 0x1112F424 0x00002710
_L 0x1112F428 0x00000000
_CO okanemoti_side1
_L 0x1112F494 0x00002710
_L 0x1112F496 0x00002710
_L 0x1112F49A 0x00000000
_CO okanemoti_side2
_L 0x1112F506 0x00002710
_L 0x1112F508 0x00002710
_L 0x1112F50C 0x00000000
_CO okanemoti_side3
_L 0x1112F578 0x00002710
_L 0x1112F57A 0x00002710
_L 0x1112F57E 0x00000000
_CO okanemoti_side4
_L 0x1112F5EA 0x00002710
_L 0x1112F5EC 0x00002710
_L 0x1112F5F0 0x00000000
_CO okanemoti_side5
_L 0x1112F65C 0x00002710
_L 0x1112F65E 0x00002710
_L 0x1112F662 0x00000000
_CO okanemoti_side6
_L 0x1112F6CE 0x00002710
_L 0x1112F6D0 0x00002710
_L 0x1112F6D4 0x00000000
_CO okanemoti_side7
_L 0x1112F740 0x00002710
_L 0x1112F742 0x00002710
_L 0x1112F746 0x00000000

833 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 投稿日：2008/02/19(火) 23:13:15 ID:nyp92rZR

_CO okanemoti_axis
_L 0x1113009A 0x00002710
_L 0x1113009C 0x00002710
_L 0x111300A0 0x00000000
_CO okanemoti_grips2
_L 0x1113010C 0x00002710
_L 0x1113010E 0x00002710

```
_L 0x11130112 0x00000000
_C0 okanemoti_rabianrose
_L 0x1113017E 0x00002710
_L 0x11130180 0x00002710
_L 0x11130184 0x00000000
_C0 okanemoti_ibaranosono
_L 0x111301F0 0x00002710
_L 0x111301F2 0x00002710
_L 0x111301F6 0x00000000
```

854 名前 : 847[sage] 投稿日 : 2008/02/20(水) 20:47:55 ID:LQj/JJ13

848のおかげで欲しかった武器コードが見つかったよ・・・w

Hi- ビームライフルの攻撃力変更

```
_L0x0015C5C2 0x000000xx
```

ここから3EA分逆算して

```
_L0x001567D2 0x000000xx GM ビームスプレーガン攻撃力
```

で、>>848のデータと照合すると・・・

```
_L0x101567D0 0x0000xxxx GM ビームスプレーガン攻撃適正
_L0x001567D2 0x000000xx GM ビームスプレーガン攻撃力
_L0x001567D3 0x000000xx GM ビームスプレーガン攻撃回数
_L0x001567D4 0x000000xx GM ビームスプレーガン命中率
_L0x001567D5 0x000000xx GM ビームスプレーガン射程(短)
_L0x001567D6 0x000000xx GM ビームスプレーガン射程(長)
```

次の武器のアドレスは+18h

こうだな

で、多分適正に関しては恐らく移動適正と同じだろうと思う

んだから>>638を参考にすればいいんじゃないかね？

ただし、武器適正も変えるとフリーズする危険性が高いんじゃないかなと思うのでそのあたりは自己責任でw

855 名前 : 847[sage] 投稿日 : 2008/02/20(水) 21:00:58 ID:LQj/JJ13

よく考えたら敵を木偶にするのにわざわざユニット変更しなくても

常時ガス欠にしてやりゃよかったんだよな・・・俺アホスorz

つーことで・・・

```
_C0 Enemy1 Deku
_L 0x81124132 0x00C80015
_L 0x10000000 0x00000000
```

```
_C0 Enemy2 Deku
_L 0x81126202 0x00C80015
_L 0x10000000 0x00000000
```

これで敵は常時ガス欠で攻撃できなくなってユニットがなんであろうと
的になるだけなんじゃね？w

866 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/21(木) 19:02:07 ID:Bo4r0wgF

_CO GM car
_L 0x0015C78C 0x00000002

と、いうわけで。

00 : MS 01 : MA 02 : 車両 03 : 航空 04 : 航宙 05 : 艦船

おまけ。

_CO Battleship GM
_L 0x0015C78C 0x00000005
_L 0x0015C7CD 0x00000005

893 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日 : 2008/02/23(土) 23:35:39 ID:ycAdxlyt

890

敵軍ドップは現在何機残ってるかでのを判別せにゃいない場所まで凍るみたいだから難しいなあ.....

重要拠点進軍可能フラグってのはちょっと前に出した>>795のあたり。他のイベント実行フラグもそのへん。

拠点は一応、リスト化しときましょか。ついでに各サイドの再建付き。

_CO California
_L 0x01138989 0x00000001

_CO NewYork
_L 0x0113898A 0x00000001

_CO Jaburo
_L 0x0113898B 0x00000001

_CO Hawaii
_L 0x0113898C 0x00000001

_CO Torrington
_L 0x0113898D 0x00000001

_CO Beijing
_L 0x0113898E 0x00000001

_CO Madras
_L 0x0113898F 0x00000001

_CO Odessa
_L 0x01138990 0x00000001

_CO Belfast
_L 0x01138991 0x00000001

_CO KilimaNjaro
_L 0x01138992 0x00000001

(改行制限のため、つづく)

894 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/02/23(土) 23:36:00 ID:ycAdxlyt

_CO Luna2
_L 0x01138993 0x00000001

_CO Solomon
_L 0x01138994 0x00000001

_CO A BAOA QU
_L 0x0112F346 0x0000000C
_L 0x01138995 0x00000001

_CO Granada
_L 0x01138996 0x00000001

_CO SIDE3
_L 0x01138997 0x00000001

_CO Axis
_L 0x01138985 0x00000001
_L 0x01138998 0x00000001

_CO Gryps2
_L 0x01138986 0x00000001
_L 0x01138999 0x00000001

_CO La Vie en rose
_L 0x01138987 0x00000001
_L 0x0113899A 0x00000001

_CO Thorn Garden
_L 0x01138988 0x00000001
_L 0x0113899B 0x00000001

_CO SIDE1
_L 0x0112F49C 0x00000013
_L 0x0113899C 0x00000001

_CO SIDE2
_L 0x0112F50E 0x00000014
_L 0x0113899D 0x00000001

_CO SIDE4
_L 0x0112F5F2 0x00000015
_L 0x0113899E 0x00000001

_CO SIDE5
_L 0x0112F664 0x00000016
_L 0x0113899F 0x00000001

_CO SIDE6
_L 0x0112F6D6 0x00000017
_L 0x011389A0 0x00000001

開発プランのリスト
アクシズの脅威リスト
