

DQ9TMAP101.exe という地図検索ツールに表示される「ElistOfs」というパラメータについて
TKG, WWWild

1. あらすじ

DQ9TMAP101.exe は、開発者不明の宝の地図検索ツールですが、様々な検索機能が揃っていて、2026年現在でも最も全能的な地図検索ツールとなっています。

地図検索結果の中、各フロアには「ElistOfs」というパラメータが表示されます。

その「ElistOfs」の値により、

「敵減フロア」：そのフロアに出てくるモンスターの種数が通常（5種類）より少ない（2～4種類）

「オンリーフロア」：そのフロアに1種類のモンスターしか出てこない

「敵無フロア」：そのフロアにモンスターが無い

「どちらでもない普通のフロア」：そのフロアに出てくるモンスターの種数が減らされない

4種類のフロアタイプを判定することができます。

具体的な判定基準は：

表1 ElistOfsの値とフロア判定

通常（はぐれメタル無）		はぐれメタル有	
ElistOfs	フロア判定	ElistOfs	フロア判定
～2B30	普通のフロア	～2B30	普通のフロア
2B34～2B44	敵減4種	2B34～2B44	敵減4種
2B48～2B58	敵減3種	2B48～2B58	敵減3種
2B5C～2B6C	敵減2種	2B5C～2B6C	敵減2種
2B70～2B80	オンリー	2B70～2B80	オンリー
2B84～2B94	敵無	2B84～2B94	オンリー
2B98～2BA8	敵無+パントラップ消失	2B98～2BA8	オンリー+ミック消失
2BAC～2BBC	敵無+ミック消失	2BAC～2BBC	オンリー+ひとくいばこ消失
2BC0～2BD0	敵無+ひとくいばこ消失	2BC0～2BD0	敵無+全トラップモンスター消失
2BD4～	敵無+全トラップモンスター消失	2BD4～	敵無+全トラップモンスター消失

※トラップモンスターは、地図の青い宝箱を開けた時に出てくるモンスターの事です。

※はぐれメタルオンリー地図のオンリー判定が幅広い（2B70～2BBC）の理由は、後の「結果」にも説明します。

しかし、沢山のDQ9発掘人・検証人先輩たちの検証により、

- ① DQ9TMAP101.exeに「敵無：有」と判定されたが、実際に敵が有る地図
 - ② DQ9TMAP101.exeに「敵無・敵減・オンリー：無」（いわゆる「無無無判定」）と判定されたが、実際に敵の数が減少される地図
 - ③ DQ9TMAP101.exeに「オンリー：有」と判定されたが、実際に敵が2種類存在する地図
- この3種類の誤判定の存在が多く報告されました。

そのような検証結果は、「[オンリー敵減2種 wiki](#)」「[ただの敵無し地図 wiki](#)」2つのサイトに調べることができますが、上記の誤判定現象の発生理由は、誰も研究しませんでした。

故に、筆者（WWWild）がTKGさんに依頼をして、真相を見つけ出してもらいました。

2. 結果

まず結論を言い出します。

- ① DQ9TMAP101.exe の ElistOfs の計算式は、日本版 DQ9 ソフトに対しては正しいです。但し、
 - ② 「無無無判定」に対し、そのフロアの全ての白マスの隣接方向の数『X』が 256 を超えた時、『X-256』として間違い処理してしまい、ElistOfs = 1EXX ~ 1FXX の異常値を誤生成してしまいました。
 - ③ 「敵無判定」「無無無判定」「オンリー判定の 2 種」の全てに対し、上記の『X』の処理に関する「某計算ステップの上限値」を超えた場合により生じた『X』の修正値と、フロア右下の「敵無マスの数」を考慮しなかったので、ElistOfs を過大算出しました。
- ②と③を正しく修正したら、算出された ElistOfs の値は正確になっており、全ての誤判定を直すことができます。

具体的な計算ステップはこちら：

表 2 ElistOfs の値の計算ステップ

(1) $A = 4896 + \text{白マス数『W』} \times 16 + \text{白マス隣接方向の数『X』} \times 8$
白マス数『W』 = そのフロアから読み取った「床マス + 宝箱マス + 階段マス」の総数
白マス隣接方向の数『X』の計算方法：
<ol style="list-style-type: none"> ① まず、フロアの「全ての白マス」の「左方向」に「白マスがあるかないか」を読み取ります。 ② 「左方向に白マスがある」のマス数を『L』とします。 ③ 次は、フロアの「全ての白マス」の「上方向」に「白マスがあるかないか」を読み取ります。 ④ 「上方向に白マスがある」のマス数を『U』とします。 ⑤ $X = L + U$
(2) If 限界値 = $4128 - 16W - 8X \geq 0$, then $B = X$ If 限界値 = $4128 - 16W - 8X < 0$, then $B = X - \text{ceil}(-\text{限界値} \div 8) - 1$, $A = 4896 + 16W + 8B = 9016$
(3) $C = A + 4 + B \times 8 + \text{敵無マス数『D』} \times 4$
敵無マス数『D』の計算方法： (「考察」に計算例を挙げましたので、是非ご参考ください)
If 限界値 ≥ 0 , then $D = 0$
If 限界値 < 0 , then $A = 9016$, $B = X - \text{ceil}(-\text{限界値} \div 8) - 1 = 515 - 2W$ 、そして
<ol style="list-style-type: none"> ① 「左から右、上から下」の順で、フロアの「全ての白マス」に 1 つずつ B の値を配分します。 ② 「左方向」あるいは「上方向」のどちらかが存在すれば、そのマスに 1 を記します。 ③ 両方ともあれば、そのマスに 2 を記します。両方とも無ければ、そのマスに 0 を記します。 ④ B の値を使い切るまで①～②を続けます。 ⑤ B の値を使い切ったときにいるマス目以降の余剰マス数 = 敵無マス数『D』とします。
(4) $E = C + \text{「モンスター種類数」} \times 20$
「モンスター種類数」 = 7 (氷 10 ~ 12 の場合) または 8 (それ以外の地形・敵ランク)
(5) $F = E + \text{「モンスター種類数」} \times 8 + \text{「モンスター固有データ」} + \text{「海外版 DQ9 Padding」}$
「モンスター固有データ」はそのフロアに出てくるモンスター (順番あり) の固有値となります。 一般的に「固有値」 = $\text{int}(\text{「そのモンスターの日本語仮名の字数」} \div 2 + 1) \times 4$ 。 モンスターの名前に漢字があるときには上記のパターンから外れ、特殊例となります。 順番は一般的に「 ひとくいばこ 」→「 ミック 」→「 パンドラボックス 」→「 1 種目 」→「 2 種目 」…となりますが、 はぐれメタル が出てくる場合、「 はぐれメタル 」→「 ひとくいばこ 」→「 ミック 」…となります。
海外版 DQ9 Padding : 海外版の場合 128、日本版の場合 0 (おそらくモンスターの外国語名の複数形に関するデータ)
(6) ElistOfs = F の 16 進数 (判定内容は表 1 に参照、海外版の場合便宜上 Padding を加算せずに判定を行う)

例1：「呪われし大地の世界 Lv68」（79 5FB0）の B14F

（白双数=161、白双隣接方向数 X=261、真の白双隣接方向数 B=193、敵無双数=48）

ElistOfs の計算ステップ (呪われし大地の世界 Lv68 B14F)	DQ9TMAP	TKG
白双数『W』	161	161
① 4896+16W	7472	7472
白双隣接方向の数『X』 (無無無判定の場合、この値が256を超えたので、-256に間違い処理しました)	5	261
② ①+8X	7512	9560
③ 限界値=4128-16W-8X	1512	-536
④ もし限界値 ≥ 0 なら、A=② もし限界値 < 0 なら、A=②+③	7512	9016
真の白双隣接方向数『B』 もし限界値 ≥ 0 なら、B=X もし限界値 < 0 なら、B=X-ceil(-限界値 $\div 8$)-1=515-2W (全ての誤判定の場合、『B』を考慮せず、『X』を使ってしまいました)	5	193
⑤ ④+4+『B』 $\times 8$	7556	10564
「敵無双数『D』」 (全ての誤判定の場合、この値の存在を考慮しませんでした)	0	48
⑥ ⑤+『D』 $\times 4$	7556	10756
地形=氷、敵ランク=7 →モンスター種類数=8 (氷 10~12 だけ、モンスター種類数=7、他には例外なく 8)	8	8
20 \times モンスター種類数	160	160
⑦ ⑥+20 \times モンスター種類数	7716	10916
8 \times モンスター種類数	64	64
モンスター固有データ (1) ひとくいばこ (2) ミミック (3) パンドラボックス (4) モンスター1種目 (フロストギズモ) (5) モンスター2種目 (ヘルクラウダー) (6) モンスター3種目 (てっこうまじん) (7) モンスター4種目 (ワイトキング) (8) モンスター5種目 (トルロキング) (はぐれメタルがある場合、(1)=はぐれメタル、(2)=ひとくいばこ、 (3)=ミミック、(4)=パンドラボックス)	(1) 16 (2) 12 (3) 20 (4) 16 (5) 16 (6) 16 (7) 16 (8) 16 合計 128	(1) 16 (2) 12 (3) 20 (4) 16 (5) 16 (6) 16 (7) 16 (8) 16 合計 128
⑧ ⑦+8 \times モンスター種類数+モンスター固有データ	7908	11108
⑨ ⑧の値を16進数化	1EE4	2B64
⑩ 判定	無無無	敵減2種

ご覧の通り、DQ9TMAP101.exe は序盤から多くのミスを行ってしまい、間違っって 1EE4 を算出したのでした。
この計算ミスを直すことができれば、全ての「無無無判定」の誤判定を正常化することができます。

例2：「けだかき大地の沼地 Lv58」（水メタキン、79 7854）の B I I F

（白双数=151、白双隣接方向数 X=243、真の白双隣接方向数 B=213、敵無双数=15）

ElistOfs の計算ステップ（けだかき大地の沼地 Lv58 B I I F）	DQ9TMAP	TKG
白双数『W』	151	151
① 4896+16W	7312	7312
白双隣接方向の数『X』 （無無無判定の場合、この値が256を超えたので、-256に間違い処理しました）	243	243
② ①+8X	9256	9256
③ 限界値=4128-16W-8X	-240	-240
④ もし限界値≥0なら、A=② もし限界値<0なら、A=②+③	9016	9016
真の白双隣接方向数『B』 もし限界値≥0なら、B=X もし限界値<0なら、B=X-ceil(-限界値÷8)-1=515-2W （全ての誤判定の場合、『B』を考慮せず、『X』を使ってしまいました）	243	213
⑤ ④+4+『B』×8	10964	10724
「敵無双数『D』」 （全ての誤判定の場合、この値の存在を考慮しませんでした）	0	15
⑥ ⑤+『D』×4	10964	10784
地形=氷、敵ランク=7 →モンスター種類数=8 （氷10~12だけ、モンスター種類数=7、他には例外なく8）	8	8
20×モンスター種類数	160	160
⑦ ⑥+20×モンスター種類数	11124	10944
8×モンスター種類数	64	64
モンスター固有データ (1) ひとくいばこ (2) ミミック (3) パンドラボックス (4) モンスター1種目（メタルキング） (5) モンスター2種目（ギガンテス） (6) モンスター3種目（マジックアーマー） (7) モンスター4種目（クラウンヘッド） (8) モンスター5種目（うみうしひめ） （はぐれメタルがある場合、(1)=はぐれメタル、(2)=ひとくいばこ、 (3)=ミミック、(4)=パンドラボックス）	(1) 16 (2) 12 (3) 20 (4) 16 (5) 12 (6) 20 (7) 16 (8) 16 合計 128	(1) 16 (2) 12 (3) 20 (4) 16 (5) 12 (6) 20 (7) 16 (8) 16 合計 128
⑧ ⑦+8×モンスター種類数+モンスター固有データ	11316	11136
⑨ ⑧の値を16進数化	2C34	2B80
⑩ 判定	敵無	オンリー

ご覧の通り、DQ9TMAP101.exeは『B』と「敵無双」を考慮せず、間違って2C34を算出したのでした。

この計算ミス直すことができれば、全ての誤判定を正常化することができます。

3. 考察

今の段階では、「敵無双数『D』」の正確な計算式がわかりません。

現在の「敵無双数『D』」はTKGさんの作った模擬計算方法を使用し、間違っただけを人力修正するのです。

例として、とどろく闇の迷宮 Lv87 (ロボット大富豪、B5 6D6B、白マス数=155、X=238、B=205) のB13Fの「敵無双数の模擬計算」を以下の図に示しています。

「1」は「左方向 (L)」か「上方向 (U)」のどちらかがある白マス。

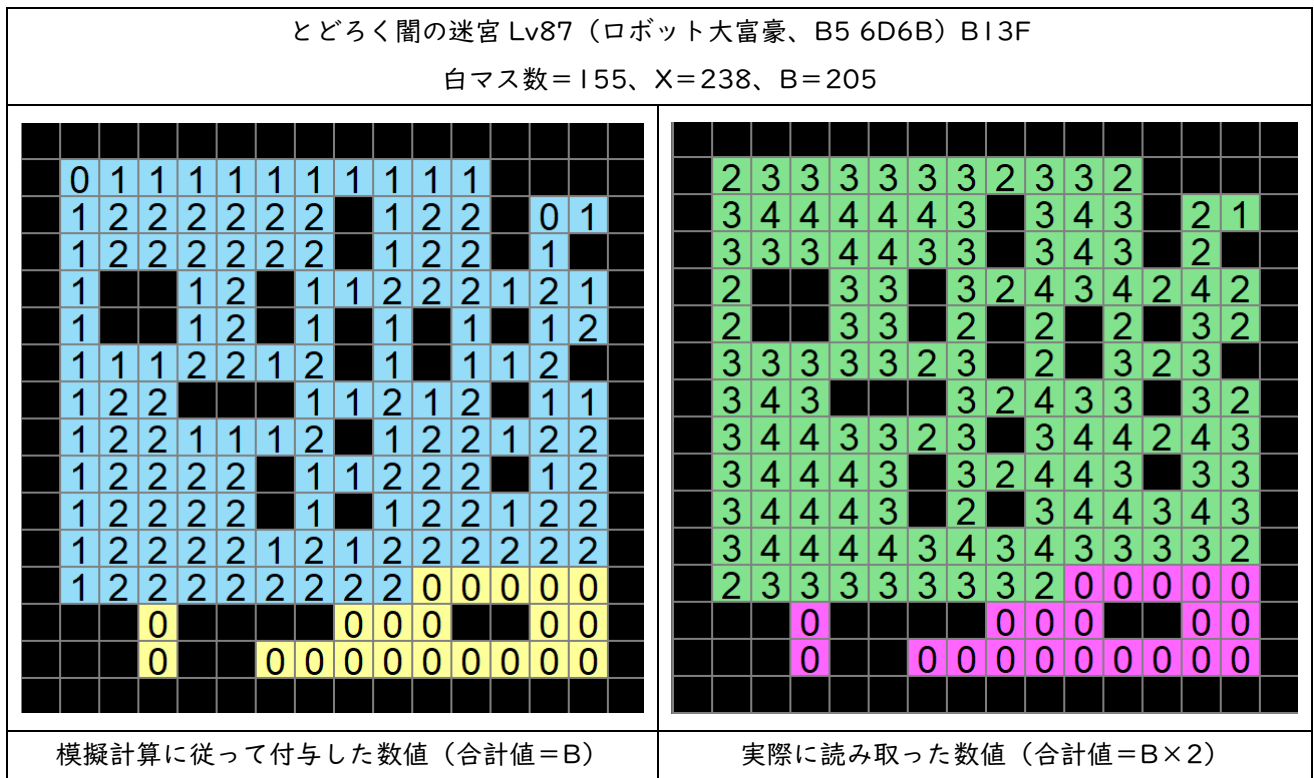
「2」は「左方向 (L)」と「上方向 (U)」両方ともある白マス。

「1」と「2」の合計値=B」の条件に達したら、「そのマスでBを使い切った」ことがわかります。

その後の白マスの総数が「敵無双数『D』」となっています。

図から「後ろから22番目のマスでBを使い切った」すなわち D=21 を知ることができます。

しかし、ゲームから読み取った数値は右の図のように示されています。



ご覧の通り、模擬計算には「左方向」と「上方向」だけを考慮されましたが、実際には「四方向」とも考慮されたので、計算方法の改善はまだ課題となっております。

また、DQ9TMAPI01.exe は作者様が長年音信不通になっており、修正・更新は期待しにくいので、正しい ElistOfs を計算する場合、修正済の ElistOfs 計算式を Excel や AI に導入してツールを自己作製するほうがオススメです。

Contributions

WWWild が企画・提案、TKG さんが全ての解明・操作を実行しました。

付録：人気な「誤判定 SEED」の「白刃数『W』」・「敵無刃数『D』」・「Checkpoint」一覧

※Checkpoint=11136-(9016+4+9016-4896-16W+4D+160+64+16+12+20)

=16W-4D-2276

= (通常)「ひとくいばこ・ミミック・パンドラボックス」を除いたモンスター固有データの合計値

= (はぐメタオンリー) 通常値-60

= (氷 10~12) 通常値-28

ChP	オンリーモンスター			
20	はぐれメタル (火 4・オンリー用) ※マルチプレイバグ状態下のみ存在			
28	はぐれメタル (遺 7・オンリー用)			
40	あんこくまじん (氷 12)			
44	ゴールドスライム (氷 10)		あんこくまじん (氷 11)	
76	メタルキング (洞 10)	マポレーナ (洞 8・水 7)	ドラゴン・ウー (水 11~12)	
80	メタルキング (水 8)	ゴールドスライム (遺 11)	メガザルロック (洞 4)	ラストテンツク (洞 9)
	キャノンキング (遺 6)	ゴールドントーテム (遺 10)	ダークホビット (氷 5)	キラーマシン (氷 6)
	フロストギズモ (氷 7)	アカイライ (氷 8)	まかいファイター (水 10)	レッドドラゴン (火 7)
84	フロストギズモ (洞 6)	ラストテンツク (洞 11)	ヒートギズモ (火 6)	
88	トーテムキラー (遺 5)	はぐれメタル (遺 7・敵減用)	ラストテンツク (遺 9)	
	ゴールドマジンガ (遺 12)	スライムマデュラ (氷 9)	まかいファイター (水 9)	
	ナイトリッチ (火 8)	れんごくまちょう (火 10)	アンドリアル (火 12)	
92	メタルキング (火 9)	ゴールドントーテム (洞 7)	レジェンドホース (洞 12)	
	ラストテンツク (遺 8)	影の騎士 (水 5)	アンドリアル (火 11)	
96	ダークデンデン (洞 5)	影の騎士 (水 6)		

Checkpoint の使い方：

①地図 SEED の ChP < 目標地形・敵ランクの Checkpoint 値の場合→敵無

②地図 SEED の ChP ≥ 目標地形・敵ランクの Checkpoint 値の場合：

C = 地図 SEED の ChP - 目標地形・敵ランクの Checkpoint 値

C = 0 ~ 16 : オンリー (はぐれメタル : オンリー + ひとくいばこ消失)

C = 20 ~ 36 : 敵減 2 種 (はぐれメタル : オンリー + ミミック消失)

C = 40 ~ 56 : 敵減 3 種 (はぐれメタル : オンリー)

C = 60 ~ 76 : 敵減 4 種 (はぐれメタル : オンリー) (氷 10~12 : 部分敵無)

C ≥ 80 : 部分敵無

SEED	判定	代表地図	白刃	敵無刃	ChP
00C1~00C8	敵無	呪われし闇 77(シナ)	149	8	76
021D~0224	敵無	はぐメタ(0222, 0223)	148	14	36
0B74~0B7B	敵無	残された運命 58(ユノ)	145	4	28
1311~1314	無無無	ドラゴン・ウー(1314)	155	29	88
1564~156B	敵無	はぐメタ(156B)	148	14	36
1753~175A	敵無	はぐメタ(1758, 1759)	145	2	36
18E9~18EC	敵無	敵減 2 種	157	28	124
1B68~1B6B	敵無	あんこくまじん(1B69)	148	11	48
1BDF~1BE6	敵無	はぐメタ(1BE6)	147	5	56
1D97~1D9A	無無無	敵減 4 種、スキルのたね地図法	164	46	164
1E43~1E4A	敵無	氷敵減(1E44)	148	6	68
23B3~23BA	敵無	氷敵減(23B8)	148	6	68
269B~26A2	無無無	敵減 3 種	159	34	132
2993~2996	敵無	敵減 4 種、まじゅうのツメ地図法	160	32	156
2AD8~2ADB	敵無	ねむれる魂 61(船着場はぐメタ)	146	4	44
2EB2~2EB5	敵無	はぐメタ(2EB5)	147	9	40
3277~327E	敵無	はぐメタ(327D)	147	5	56
369F~36A2	敵無	メタキン(36A1)	154	26	84
381B~381E	敵無	あんこくまじん(381C)	151	20	60
3A71~3A74	敵無	氷敵減(3A74)	150	13	72
3DF4~3DF7	敵無	ドラゴン・ウー(3DF6)	149	8	76
404F~4052	敵無	フロストギズモ(4052)	153	20	92
4081~4088	敵無	はぐメタ(4083, 4087)	146	3	48
408A~4091	敵無	はぐメタ(408D, 4091)	153	25	72
42EE~42F5	敵無	はぐメタ(42F5)	145	3	32
4477~447E	敵無	見えざる星々 89(さとる)	150	9	88
4AC0~4AC3	敵無	はぐメタ(4AC2)	148	7	64
4EFD~4F04	敵無	はぐメタ(4F03, 4F04)	147	10	36
5201~5204	無無無	敵減 2 種	158	34	116
5261~5264	敵無	ゴルマジ最短(5264)	150	6	100
54F1~54F8	敵無	はぐメタ(54F6)	148	8	60
579C~579F	敵無	あんこくまじん(579F)	148	10	52
5A78~5A7B	無無無	ドラゴン・ウー(5A7A)	158	40	92
5B27~5B2E	敵無	はぐメタ(5B2D)	146	3	48
5C50~5C57	敵無	はぐメタ(5C54, 5C57)	149	10	68
5CED~5CF0	敵無	あんこくまじん(5CEF)	147	6	52
5FAE~5FB1	無無無	敵減 2 種、まりよくのたね地図法	161	48	108
620D~6210	敵無	はぐメタ(6210)	147	5	56
6989~698C	敵無	氷敵減	148	7	64
6A23~6A26	敵無	はぐメタ(6A25)	149	15	48

6BE5~6BE8	敵無	敵減2種、伝説馬(6BE5, 6BE8)	154	20	108
6D42~6D49	敵無	大いなる大地 72(ヨウスケ)	146	3	48
6D62~6D65	敵無	あんこくまじん(6D65)	145	1	40
6D68~6D6B	敵無	敵減2~3種、ロボット大富豪	155	21	120
6E47~6E4E	敵無	はぐメタ(6E4D)	149	11	64
6F49~6F50	敵無	はぐメタ(6F50)	148	15	32
7007~700A	敵無	氷敵減	150	15	64
7194~7197	敵無	残された魂 83(レフィカル)	151	13	88
7416~7419	無無無	アンドリアル(7419)	159	45	88
755E~7565	敵無	はぐメタ(7563)	146	6	36
75D9~75E0	敵無	はぐメタ(75DD)	148	5	72
784F~7856	敵無	けだかき大地 58(水メタキン)	151	15	80
7B83~7B86	オリー	オンリー判定の敵減(7B85)	147	2	68
おまけ					
2941~2948	オリー	放たれし闇 70(ピー、カイト)	146	1	56
4A81	敵無	推定はぐメタ(場所候補なし)	146	7	32
5262~5265	敵無	敵無(マルチバグはぐメタ2連続)	145	4	28