

大海原が待っている！3D 船旅コモン

制作：ロンバート



目次

本コモンについて	4
利用条件	5
導入方法	6
準備をしましょう	7
ユーザ DB で各種設定	8
敵オブジェクトの設定	11
船旅中のお宝を設定しましょう	12
可変 DB で初期設定	13
マップの作成	15
使用例 1：2つのマップの船の位置を連動させるやり方	16
普通のマップで船のキャラチップを設定しましょう	17
船用マップイベントの中身	18
可変 DB でマップの設定をしましょう	19
3D 用のマップでマップイベントを設定しましょう	22
他のマップから 3D マップへ行けるようにしましょう	25
3D 空間を表現する最後の下準備をしましょう	26
船旅の始まりです	27
操作方法	28
3D と 2D マップを行き来してみましょう	29
使用例 2：2D ワールドマップを使用しないやり方	30
可変 DB でマップの設定をしましょう	31
3D 用のマップでマップイベントを設定しましょう	34
他のマップから 3D マップへ行けるようにしましょう	37
3D 空間を表現する最後の下準備をしましょう	38
船旅の始まりです	39
操作方法	40
港間を行き来してみましょう	41

本コモンについて

このコモンは3Dで船旅の演出ができるコモンとなっております

船旅中の戦闘やお宝を取得する機能も備わっております

ウディタ上での船旅の演出にお役にたてれば幸いです

しかしながら、本コモンは同封の「3DDB」フォルダに大量のcsvファイル（初期設定で4000個程度）を

生成する必要があり、かなり容量が大きくなってしまいうことをご了承ください

ユーザDB「3D設定」の内容の変更は慎重に行ってくださいますようお願いいたします

（3Dでの描画に大きくかかわってくる項目もあるためです）

変更可能な項目をあらかじめ本説明書でご確認ください

また、描画の都合上ゲーム画面サイズを「640×480」以上にすることを強く推奨するシステムになっておりますのでご了承ください

なお、本コモンを含めたフォルダの中には船のキャラチップが用意されておられませんので

自前で船の画像（4方向8方向両対応しています）を用意していただきますようお願いいたします

利用条件

- このコモンは**ご自由に改造**してもらってもかまいません また、**二次配布も許可**いたします

したがって、ご自身の大規模コモンイベントに**統合することも許可**します ただし、

改造や統合などにより生じたいかなる不具合も作者は責任を負うことができませんのでご了承ください

- 改造した場合も、二次配布を行ったり大規模コモンイベントに統合した場合も、元となったコモン

「大海原が待っている！3D 船旅コモン」を改造、または統合した旨を付属の README などに

作者名（ロンバート）ごと記述してくださいますようよろしくお願いいたします

例：お借りしたコモン「大海原が待っている！3D 船旅コモン」（ロンバート）

例：本コモンイベント（あなたが制作したコモン等）は以下のコモンを改造、統合いたしました

ロンバート氏より「大海原が待っている！3D 船旅コモン」

- ご利用にあたり、報告などは任意です あったら作者が喜ぶくらいです

導入方法

本説明書と同じフォルダに、「3DDB」「3DObject」「コモン」「ユーザ」「可変」というフォルダが同封されております

1. まずは、3DDB（空フォルダですが削除しないようお願いします）と 3DObject を

Data フォルダ内にコピーまたはカット&ペーストで移しましょう

2. そしてエディターを開き、コモンイベントエディタを開いてコモンフォルダの中身を

お好きな場所に読み込ませましょう（非常に大規模なコモンイベントなので上書き注意です）

3. ユーザフォルダの中身を「船旅敵オブジェクト」以外はユーザ DB のお好きなタイプ番号に読み込ませてください

なお、「船旅敵オブジェクト」のタイプは 19 番に設定することをお勧めします 別のタイプ番号にしたい場合は、

コモンイベント「船旅用敵スポン登録」の入力数値 2 番「敵オブジェクト ID」にて、ユーザ DB のタイプ 19 番がしていきされて

おりますので、適宜変更後のタイプ番号に設定すると便利です

4. 可変フォルダの中身をすべて可変 DB のお好きなタイプ番号に読み込ませてください

準備をしましょう

ゲーム画面サイズを 640×480 以上にしましょう

ゲームの基本設定

ゲーム名(メイン部を変更すると元のセーブが使用できなくなります)

メイン 追記

タイトルサイズ ゲーム画面サイズ ゲームの処理FPS 60FPS 30FPS

ピクチャ拡大縮小時の描画方法
 くっきり & ガタガタ [標準]
 なめらか & ぼんやり [3Dモード時のみ有効]

ウィンドウ非アクティブ時の挙動
 実行し続ける
 処理を停止
※テストプレイしつつ編集するなら「処理を停止」を推奨します。

使用フォント(空欄なら「Yu Gothic UI」)

基本
サブ1
サブ2
サブ3

フォントのアンチエイリアス
 有り 無し 無し & 倍角

文章表示(文字列ピクチャ) 微調整
横方向の字詰め(ピクセル)
改行の間隔(ピクセル)
※基本的に横0、改行6あたりを推奨
選択肢の改行間隔(ピクセル)

Game.exe 動作バージョン調整 ?
最新版の挙動で動作 [推奨]
前バージョンと同じ仕様でGame.exeを動作させたい場合のみ設定してください。

ゲーム内の言語 / 旧セーブ読み込み時の言語

システム言語

初期主人公画像
 読込
※基本システム2使用時は反映されません
可変DBタイプ6でパーティ設定して下さい

MIDIの再生方式
 ソフトウェア音源 [強く推奨] ハードウェア音源
 MIDI音源を使わない[GuguruSMF.dllも不要に]

キャラクター画像方向のタイプ
 4方向対応 8方向対応

キャラクターアニメパターン
 3パターン 5パターン
アニメ順
 往復[基本] ループ

キャラクター移動可能方向
 4方向 8方向

「キャラクターの影」機能
 使う 使わない

デフォルトのキャラクター移動幅
 0.5マス 1マス(当たり判定1x1)

デフォルトの当たり判定
 1x0.5マス 1x1マス

キャラクターの移動速度調整

	主人公 & 仲間	イベント
オート >	<input type="text" value="1倍"/>	<input type="text" value="1倍"/>
速度 0	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>
速度 1	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>
速度 2	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="4"/>
速度 3	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="8"/>
速度 4	<input type="text" value="16"/>	<input type="text" value="16"/>
速度 5	<input type="text" value="32"/>	<input type="text" value="32"/>
速度 6	<input type="text" value="64"/>	<input type="text" value="64"/>

現在設定の最大有効速度 [32]
数値は [0.25ピクセル/1フレーム]

OK キャンセル

ユーザ DB で各種設定

タイプ「3D 設定」は**気軽に変更していい箇所**を丸で表してあります 丸がついていない箇所は変更はお勧めしません

The image shows two windows from the 'ユーザーデータベースエディタ' (User Database Editor). The left window is on 'ページ1' (Page 1) and the right is on 'ページ2' (Page 2). Both windows have a list of settings with numerical values and IDs. Red circles are placed next to certain settings to indicate they are easy to change.

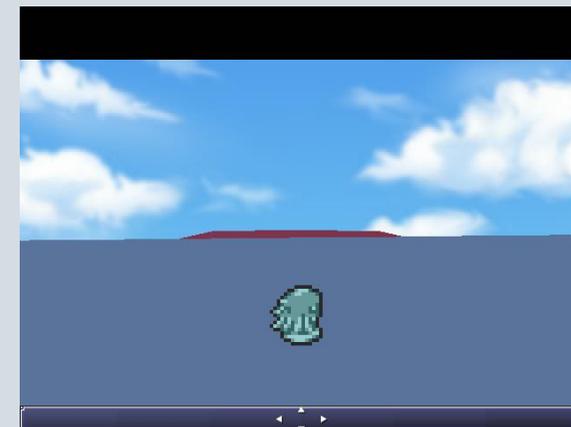
Page 1 Settings:

項目	値	ID	変更可能
床基本サイズ	160	[0]	○
視野角	1200	[1]	○
主人公位置分解能	16	[2]	○
ニアクリップ距離	0	[3]	○
ファークリップ距離	1000	[4]	○
主人公とカメラの距離	320	[5]	○
3D開始ピクチャ番号(0以上)	1000	[6]	○
3D終了ピクチャ番号	9999	[7]	○
描画範囲x	16	[8]	○
描画範囲y	13	[9]	○
主人公とカメラの距離z	-80	[10]	○
水平角度分解能	30	[11]	○
船位置倍率	100	[12]	○
画面サイズx+	200	[13]	○
画面サイズy+	120	[14]	○
マスずらしx	-5	[15]	○
マスずらしy	-2	[16]	○
島基本標高	5	[17]	○
小さな山標高	14	[18]	○
大きな山標高	18	[19]	○

Page 2 Settings:

項目	値	ID	変更可能
島観測射程最低	7	[20]	○
島観測射程最大	13	[21]	○
島観測角度±	450	[22]	○
島観測角度分解能	90	[23]	○
敵発見射程	7000	[24]	○
戦闘発生射程	600	[25]	○
戦闘勝利後敵復活時間	240	[26]	○
お宝入手SE	SE/[System]Get1_default	[27]	○
お宝グラフィック	3DObject/treasure.png	[28]	○
お宝アニメ総パターン数	2	[29]	○
お宝お金確率	33	[30]	○
お宝アイテム確率	33	[31]	○
お宝武器確率	17	[32]	○
お宝防具確率	17	[33]	○
地平線島グラフィック	3DObject/island.png	[34]	○
船水しぶき出現確率(100分の1)	50	[35]	○
フィールドあらかじめ描画数	195	[36]	○
着岸グラフィック	3DObject/ashore.png	[37]	○
敵/新拠点観測射程	21000	[38]	○
船表示y座標	350	[39]	○

- 3D 開始/終了ピクチャ番号 3D 描画を開始するピクチャ番号と終了する（どこまでの値の範囲で描画するか）ピクチャ番号を設定します 開始ピクチャ番号は 0 以上をお勧めします 終了ピクチャは 10000 以上にするのはおすすめしません
- 島、小さな山、大きな山標高 彼方にある島を描画する際に必要なパラメータです
右図の焦げ茶色の描画表現に影響します
- 島観測射程最低、最大 右図の焦げ茶色の描画表現に影響します 島、山のマップチップを観測する射程を表します（例：最低 7 マス目から 13 マス目まで）
- 敵発見、戦闘発生射程 それぞれフィールド上の敵がこちらを発見するまで、戦闘が発生するまでの射程を表します
- 戦闘勝利後敵復活時間 戦闘に勝利した後は、敵オブジェクトが消えますが、復活するまでの時間をフレーム単位で調整できます
- お宝入手 SE/お宝グラフィック お宝を入手する際の効果音、お宝そのもののグラフィックを設定します
初期設定、同封のグラフィックは便宜上用意したテキトーなグラフィックなので適当なものに差し替えることを推奨します
- お宝アニメ総パターン数 お宝をアニメーションさせる際のパターン数です デフォルト、同封の画像では 2 パターンです



- お宝お金/アイテム/武器/防具確率 これら 4 項目の合計を基準に、各種お宝の種類が手に入る確率を定めます
デフォルトでは 33,33,17,17%でちょうど 100%になるようになっております
- 船水しぶき出現確率（100 分の 1 船が前進した際の水しぶきの出現確率です 描画に影響するだけです
- フィールドあらかじめ描画数 初期化する際にマップチップなどをあらかじめ透明に描画する処理を施してあります
大きすぎると描画にかかる処理が増えますが、少なすぎると描画が欠ける可能性があります
- 敵/新拠点観測射程 画面上の敵オブジェクトや拠点を観測する射程を表します
- 船表示 y 座標 常に画面に表示する船の y 座標を指定します

船旅中のお宝を設定しましょう

データ番号は後述する船レベルに対応しております

船レベルが0だとお宝を獲得できませんので設定しても

意味がありません 入手するお金、アイテム、武器、

防具の項目を設定しましょう

ここで設定した項目からランダムで手に入る仕様に

なっております

お金以外の項目で注意するべきところは、

必ず上の項目から設定する必要があるということです

途中で-1（なし）を設定するとそれ以降の項目がすべて

無視されてしまいます（右図の入力を参照ください）

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

- 9:敵キャラ団体データ
- 10:敵行動AI
- 11:属性耐性
- 12:状態耐性
- 13:敵グループ
- 14:-----
- 15:用語設定
- 16:画像/音声設定
- 17:システム設定
- 18:3D設定
- 19:船旅敵オブジェクト
- 20:船旅お宝パラメータ

Ctrl+Alt+↑で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

データ番号は船レベルを表す
船レベルが高いほど金額が多いうえ、より有用なアイテムが獲得できるようにするといいでしょう

アイテム欄が複数ありますが、必ず「上」の項目からand最低でも1種類
アイテムIDを設定していただきますようお願いいたします
(内部処理の都合上です)
一例として、データID1に

検索

検索

全タイプ 数値 文字

ファイルの出力

タイプ設定出力 タイプ&全データ

データ[複数] データ[複数・CSV形式]

ファイル読込

読み込み

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

データ

ID よって1以上からお宝が獲得でき

0:0はお宝獲得機能がない
1:よって1以上からお宝が獲得できる

2:
3:
4:
5:
6:
7:
8:
9:

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

入手金額基本値	100	[0]
入手金額ばらつき[%]	-15	[1]
入手アイテム	[0]:薬草 [ユーザ2]	[2]
入手アイテム	[0]:薬草 [ユーザ2]	[3]
入手アイテム	[1]:癒しの水 [ユーザ2]	[4]
入手アイテム	[1]:癒しの水 [ユーザ2]	[5]
入手アイテム	[1]:癒しの水 [ユーザ2]	[6]
入手アイテム	[-1]:なし	[7]
入手レアアイテム	[4]:復活の薬 [ユーザ2]	[8]
入手レアアイテム	[-1]:なし	[9]
入手武器	[0]:ダガー [ユーザ3]	[10]
入手武器	[0]:ダガー [ユーザ3]	[11]
入手武器	[1]:ミニブレイド [ユーザ3]	[12]
入手武器	[-1]:なし	[13]
入手レア武器	[7]:マイニングシューズ [ユーザ3]	[14]
入手防具	[0]:レーザーシールド [ユーザ4]	[15]
入手防具	[-1]:なし	[16]
入手防具	[-1]:なし	[17]
入手防具	[-1]:なし	[18]
入手レア防具	[3]:レーザーアーマー [ユーザ4]	[19]

OK 更新 キャンセル

可変 DB で初期設定

可変 DB のタイプ「船旅各種変数」にて

データ番号 0~7 番の数値を設定することによって

初期設定することができます

- 船レベル 船の改造具合を表します

0 にするとお宝を獲得できません

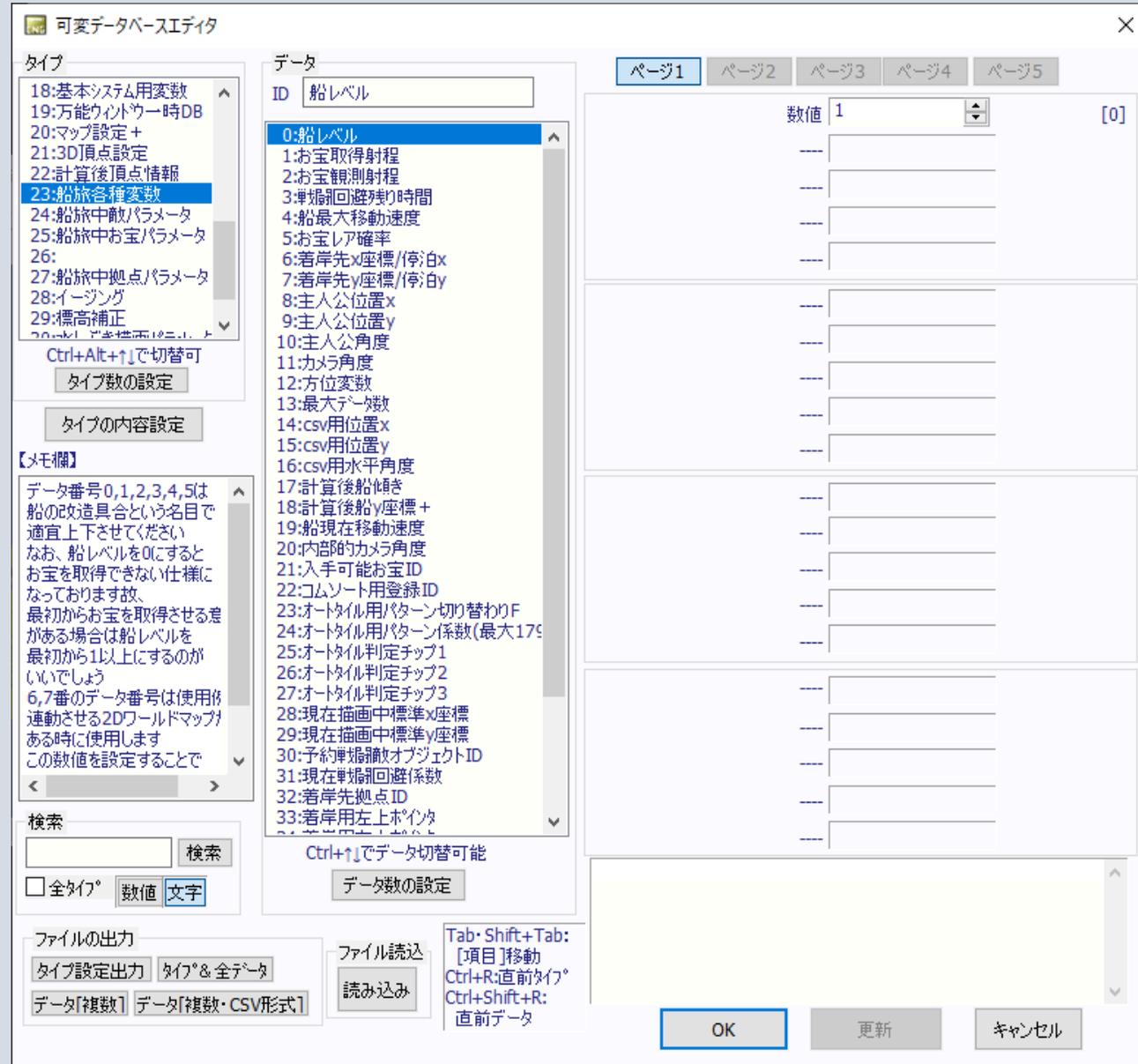
- お宝取得射程 お宝を獲得できる距離です

- お宝観測射程 お宝が見える距離です

- 戦闘回避残り時間 戦闘勝利、逃走してから
戦闘が発生しない時間を設定
できます

- 船最大移動速度 船の移動速度です

- お宝レア確率 お宝を取得した際にレアアイテム
が手に入る確率です



なお、データ番号 6,7 番の詳細な使い方を記しますと、最初から船を入手するなんてことはそうそうないので

ゲーム開始時には両方とも -1 を設定するとよいでしょう 仮に後の使用例 1 の 2D ワールドマップにて最初から船を用意したいのであれば、

使用例 1 の手順を踏んだ後、ワールドマップ内の適当な標準座標を 6,7 番に指定しますと、最初から船が用意されているといった感じに

なるはずです

船を手に入れた後、例えばドラ○エの○ーラなどで瞬間移動した際に船も一緒に移動させたいとなった際には

これまた適当な 2D ワールドマップ内の座標を 6,7 番のデータ番号に入力すると良いでしょう (陸上に船が置いてあるといった事が無いように

お気を付けください その場合は、3D に遷移すると陸上から始まる状態になってしまいます)

マップの作成

ここからはマップの作成を行きましょう

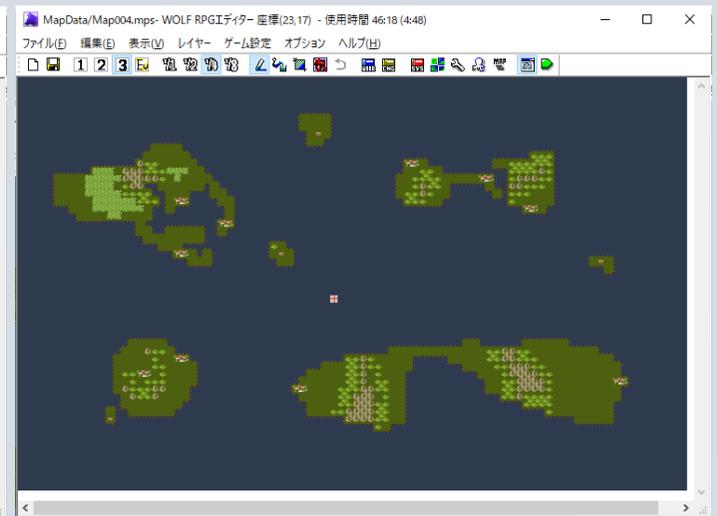
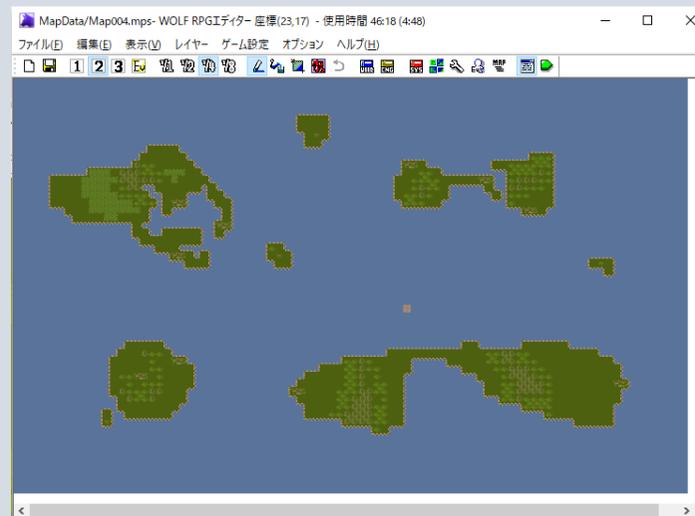
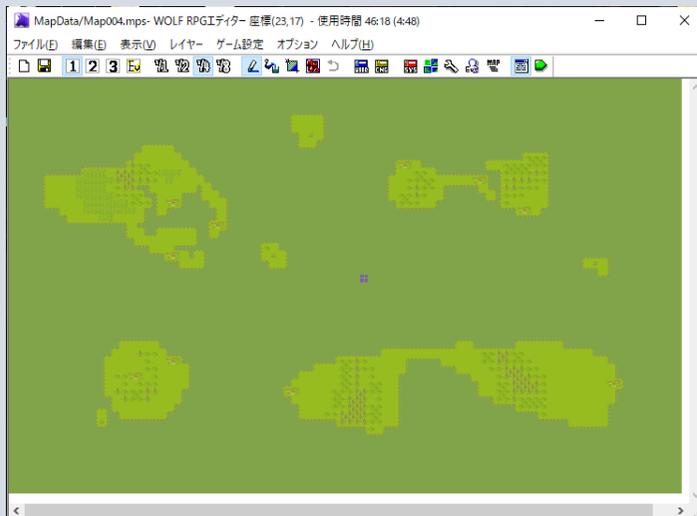
まずは 3D で船旅をしたいマップを用意しましょう

どんなに適当でもかまいませんが、マップチップに関して 2 つ制約があります

「第 1 レイヤーにオートタイルを一切置かない」「第 2 レイヤーに海用のオートタイルのみ置く」

第 3 レイヤーは自由においても構いません

左から第 1、第 2、第 3 レイヤーです



使用例 1：2つのマップの船の位置を連動させるやり方

突然ですが、本コモンの使用方法は2種類ありますので、1つ目について解説いたします

前のページにて、マップを作成したので、マップ選択ウィンドウを開きます

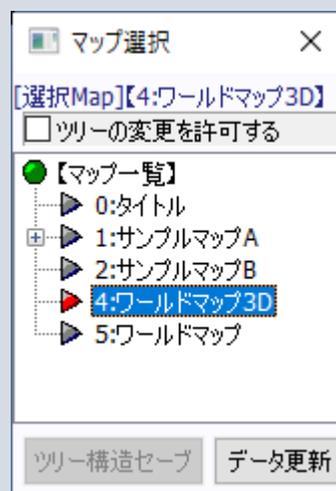
そして、3Dにしたいマップを右クリックメニューでマップ丸ごとコピーしてください

見た目上は全く同じマップを2つ作る必要があるためです

左下の図の例では、4番のマップを丸ごとコピーして5番にペーストしています

便宜上3Dにしたい方のマップ名に3Dを名付け、そうでないマップは普通のマップ名にすることを

おすすめいたします。



普通のマップで船のキャラチップを設定しましょう

2つ作ったマップのうち、3D にしたい方でないマップの左上あたりに船用のイベントと並列実行イベントを作成しましょう 海の中に置いた場合は、別マップから3D用のマップに移動する処理が必要です

この時、船用のイベントのIDを必ず覚えておいてください 後のデータベース設定で使います

左下図においては、左側が並列実行イベントで、右側が船用のイベントです そして右下図が並列実行イベントの内容となっております

The image shows two overlapping windows from the WOLF RPG Editor. The top window is the main map editor, titled "MapData/Map004_1.mps - WOLF RPGエディター* 座標(31,0) - 使用時間...". It features a menu bar with "ファイル(E)", "編集(E)", "表示(V)", "レイヤー", "ゲーム設定", "オプション", and "ヘルプ(H)". Below the menu is a toolbar with icons for file operations, map editing, and event management. A red box highlights the "Ev" icon in the toolbar. The main area shows a 2D map with a green landmass and blue water.

The bottom window is the "Event Editor" titled "ID:2 - 座標(0,0) 精密(0,0) [選択中 Event:2 -]". It has a "マップイベント一覧" (Map Event List) on the left with "02:" selected. The main area is divided into several sections:

- 名前**: A text input field.
- ページ**: A tabbed interface with "ページ1" selected.
- グラフィック**: A section for setting graphics, with a "ダブルクリックで画像を設定" (Set image by double-click) button.
- 移動ルート**: Settings for movement, including "動かさない" (Don't move), "移動速度" (3:標準), "移動頻度" (3:中間隔), and "アニメ速度" (3:中間隔).
- オプション**: A list of checkboxes for event options, including "待機時アニメ" (checked), "移動時アニメ" (checked), "方向固定", "すり抜け", "前面表示", "当列判定" (checked), "半歩上に設置", and "半歩左に設置".
- 起動条件**: A dropdown menu set to "並列実行" (Parallel Execution), which is highlighted with a red box.
- 条件設定**: A list of four conditions, each with a checkbox, "Self0:セルフ変数0", a comparison operator "が", and a value "0".
- 接触範囲拡張**: X and Y coordinates, both set to "0".
- 影グラフィック番号**: A dropdown menu set to "0:人間・通常サイズ影".

At the bottom of the Event Editor window, there are buttons for "コマンド入力ウィンドウ表示" (Command Input Window Display), "検索 (Ctrl+F)" (Search), "セーブ (マップ全体)" (Save (Map All)), and "テストプレイ (F9)" (Test Play (F9)). There is also a "行数" (Line Count) field set to "2".

船用マップイベントの中身

下の画像群の場合、船用のイベント ID は 0、今回の使用例では 2D ワールドマップと 3D のマップを連動させたいため、

コモンイベント「船旅用特殊場所移動」の入力欄は移動先マップ ID のみです

説明書の例では 3D にしたいマップ ID4 番を設定しております

The image shows two screenshots from a game's event editor. The left screenshot displays the main event editor interface for a map event. The event name is "CharaChip/[Monster]". The "移動先マップID" (Destination Map ID) is set to 4. The "移動ルート" (Movement Route) is set to "動かない" (Do not move). The "移動速度" (Movement Speed) is set to "3:標準" (3: Standard). The "移動頻度" (Movement Frequency) is set to "3:中間隔" (3: Intermediate interval). The "アニメ速度" (Animation Speed) is set to "3:中間隔" (3: Intermediate interval). The "起動条件" (Start Conditions) are set to "決定キーで実行" (Execute on decision key). The "オプション" (Options) section has "待機時アニメ" (Wait time animation) and "移動時アニメ" (Movement animation) checked. The "コマンド入力ウィンドウ表示" (Command input window display) is checked. The "検索" (Search) field is empty, and the "行数" (Line count) is 1.

The right screenshot is a detailed view of the "コモンイベント" (Common Event) command. The "イベントの挿入" (Event insertion) is set to "コモンEv名で呼出" (Call by common event name). The "コモンEv名" (Common event name) is "船旅用特殊場所移動". The "移動先マップID" (Destination Map ID) is set to 4. The "Self1" through "Self9" input fields are all set to 0. The "結果の値なし" (No result value) option is selected. The "※変数でEv指定時は0〜がマップEv、500000〜がコモンEv" (When specifying an event with a variable, 0~ is for map events, 500000~ is for common events) note is visible. The "OK", "キャンセル" (Cancel), and "適用(A)" (Apply) buttons are at the bottom.

可変 DB でマップの設定をしましょう

次に、可変 DB で **3D** にしたい

マップのみ 設定しましょう

次のページにて各項目の解説を

載せております

- 3D 起動? 3D にしたい場合に「はい」を設定しましょう 他のマップではいいにすると問答無用で 3D モードになってしまいます
- 表示背景 常に設定した画像が背景として表示されます
- 海のオートタイル番号 オートタイルで海に使うオートタイルの番号を入力します
- 小さな山のオートタイル番号 遠方の島の表示用に使います 海のオートタイル同様入力しましょう
- 大きな山のオートタイル番号 遠方の島の表示用に使います 海のオートタイル同様入力しましょう
- 連動先マップ ID この項目を 0 以上に設定する場合、前述のとおり見た目上は全く同じマップを用意する必要があります

設定した場合は、船を着岸させた後に船の位置を連動することができます

設定しない (-1 以下の) 場合、のちの使用例 2 の手順を踏みましょう
- 連動先マップでの船用イベント ID 連動先マップ ID を設定しない場合、この項目を設定する必要はありません

前述の「船にしたいイベント ID」はここで使用します

コモンイベント内で場所移動の際にこの項目に設定したイベント ID が連動して

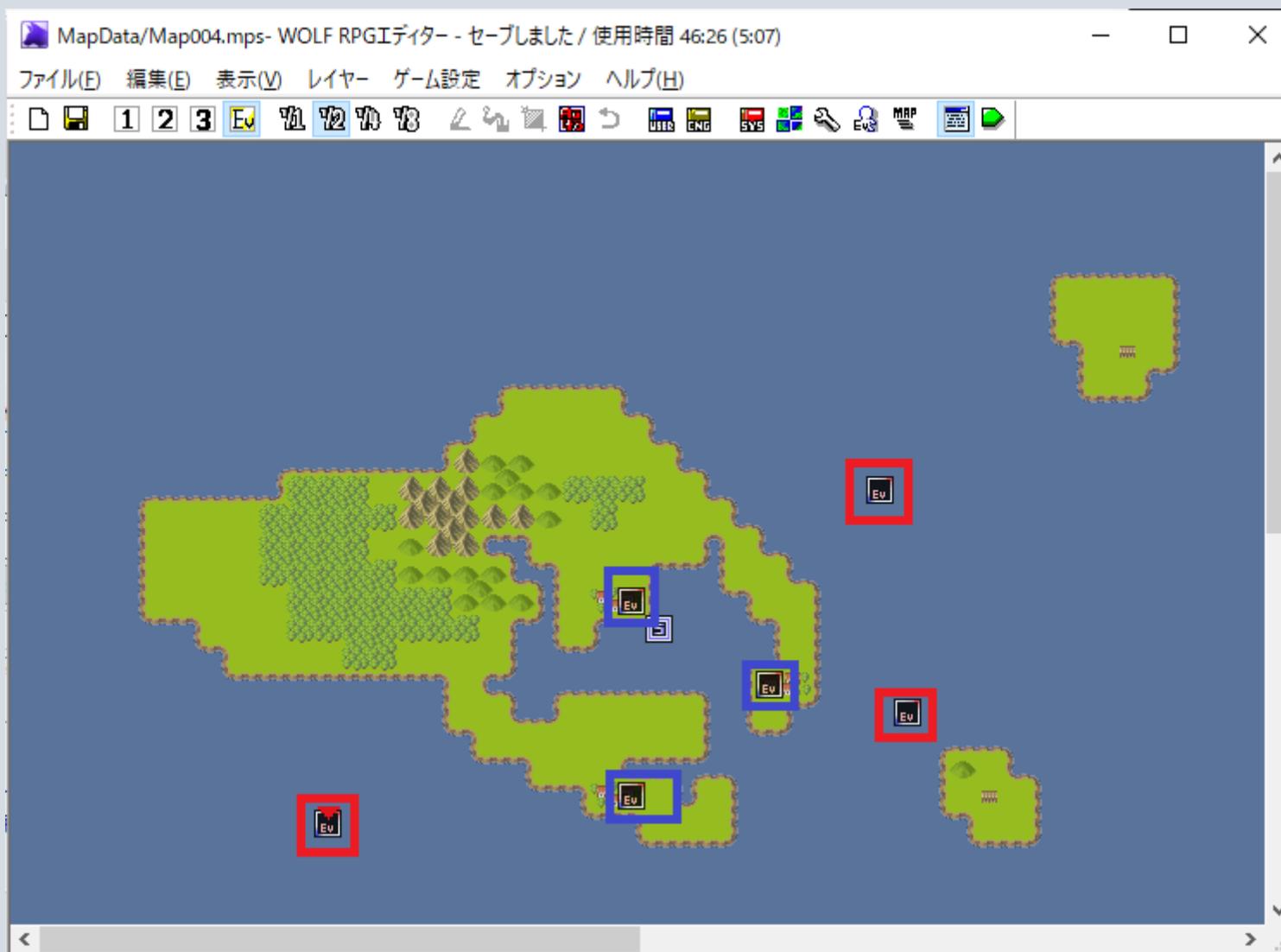
移動するようになります
- お宝出現確率 (10000 分の 1 お宝の**毎フレーム毎**の出現確率を設定します 10000 分の 1 刻みで設定できます
- お宝同時出現数 お宝の出現数の上限を設定します

- 船用キャラチップ 船旅中に常に画面に表示される船のキャラチップの画像を設定します
- 何方向チップ? 船用キャラチップの方向数を指定します 4方向か8方向が指定できます
- 船用キャラチップ拡大率 船用キャラチップの基本拡大率を設定します 100が標準です 400の場合4倍表示になります
- [内部]行ったことあるフラグ この項目は連動先マップIDを設定していない(使用例2の)場合のみ内部で使われます

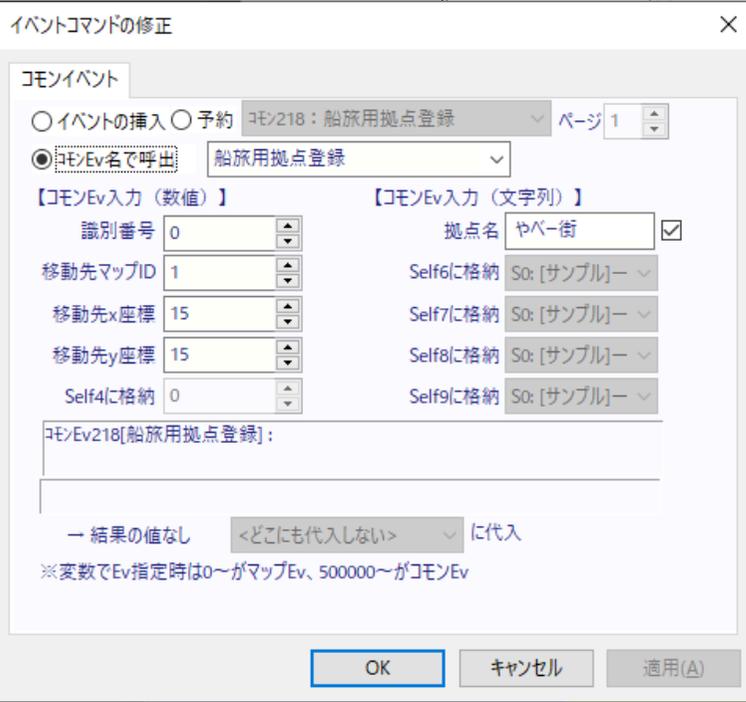
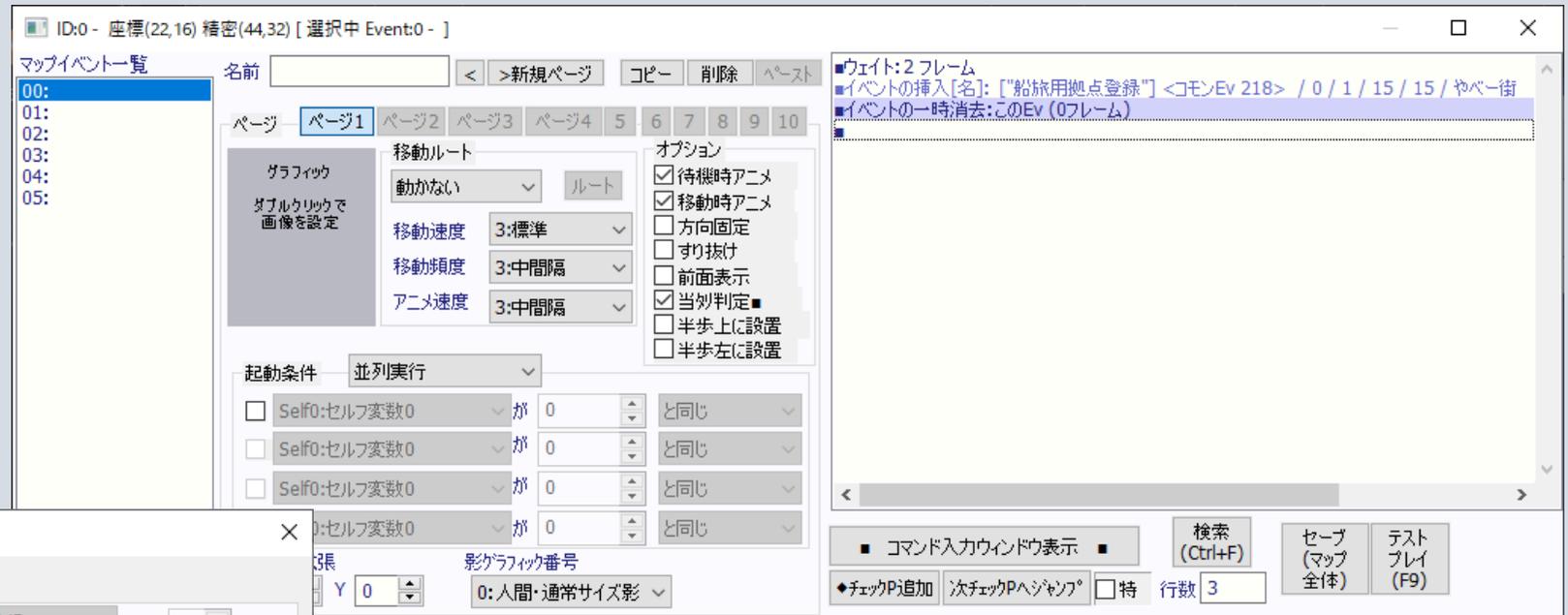
3D用のマップでマップイベントを設定しましょう

次に、3Dにしたいマップに切り替え、マップイベントを設定しましょう

イベントの種類は2種類あります 青い四角で囲んだ街用イベントと赤い四角で囲んだ敵のスポーン地点のイベントです



街用イベントの中身はこのようになっております 並列処理かつ最初の処理に必ず **2 フレーム**のウェイトを入れてください



船旅用拠点登録の共通イベントは左図のようになっております

使用例 1 の場合、識別番号と拠点名のみ設定が反映されます

後述の使用例 2 の場合、すべての項目を設定する必要がありますがのちに記述します

識別番号は厳密には登録するデータベースのデータ番号を表します

複数のイベントを設定する場合、

識別番号はかならずダブリがないようにしましょう 上書きされる恐れがあります

敵のスポン地点のイベントです ユーザ DB の「敵オブジェクト」で設定した敵オブジェクトの ID を設定しましょう

街用イベントと同様に、

最初の処理に 2 フレームウェイト、

識別番号をダブリなしで設定します

イベントコマンドの修正

コモンイベント

イベントの挿入 予約 コモンEv219: 船旅用敵スポン登録 ページ 1

コモンEv名で呼出 船旅用敵スポン登録

【コモンEv入力 (数値)】	【コモンEv入力 (文字列)】
識別番号 0	Self5に格納 So: [サンプル]
敵オブジェクトID 0:空の敵 [ユーザ 19]	Self6に格納 So: [サンプル]
Self2に格納 0	Self7に格納 So: [サンプル]
Self3に格納 0	Self8に格納 So: [サンプル]
Self4に格納 0	Self9に格納 So: [サンプル]

コモンEv219[船旅用敵スポン登録]:

— 結果の値なし <どこにも代入しない> に代入

※変数でEv指定時は0〜がマップEv、500000〜がコモンEv

OK キャンセル 適用(A)

ID:1- 座標(32,20) 精密(64,40) [選択中 Event:1 -]

マップイベント一覧

名前

ページ ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 5 6 7 8 9 10

グラフィック
ダブルクリックで
画像を設定

移動ルート
動かない ルート

移動速度 3:標準

移動頻度 3:中間隔

アニメ速度 3:中間隔

オプション
 待機時アニメ
 移動時アニメ
 方向固定
 すり抜け
 前面表示
 当刳判定
 半歩上に設置
 半歩左に設置

起動条件 並列実行

<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ

接触範囲拡張 X 0 Y 0

影グラフィック番号 0:人間・通常サイズ影

検索 (Ctrl+F)

コマンド入力カウインドウ表示

◆チェック追加 次チェックページ番号 行数 0

セーブ (マップ全体)

テストプレイ (F9)

他のマップから 3D マップへ行けるようにしましょう

適当なマップから 3D にしたいマップへ行けるようにしましょう

ストーリー的に最初からいきなり船を入手するというのはそうそうないかもしれませんので

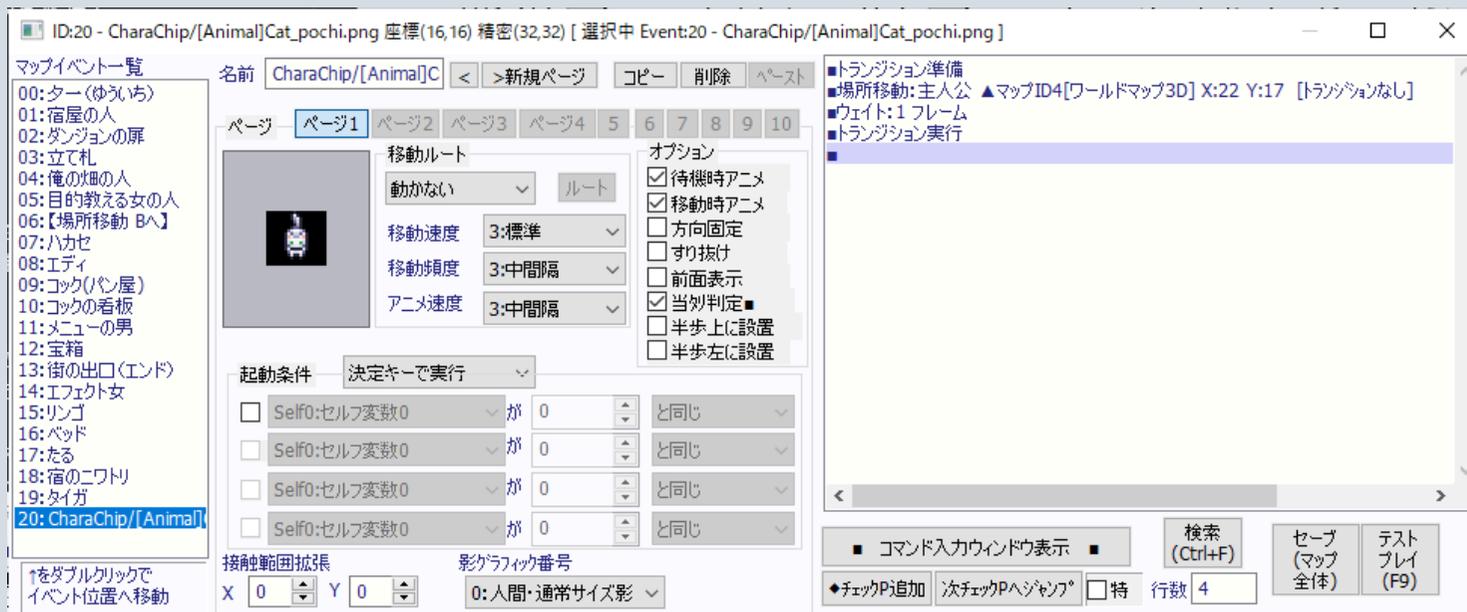
適当なマップで船を入手するイベントの後に右下図のような処理を加えると自然な流れになるかもしれません

場所移動に標準で設定されているトランジションは使わず、トランジション準備、(必要ならば主人公の向き変更処理をここに)、

場所移動、1フレームウェイト、トランジション実行

の順番で処理を加えます ウェイトは必ず加えましょう 表示がおかしくならないためです

まだ準備は終わっていません ゲーム(テスト)はまだ起動しませんように



3D空間を表現する最後の下準備をしましょう

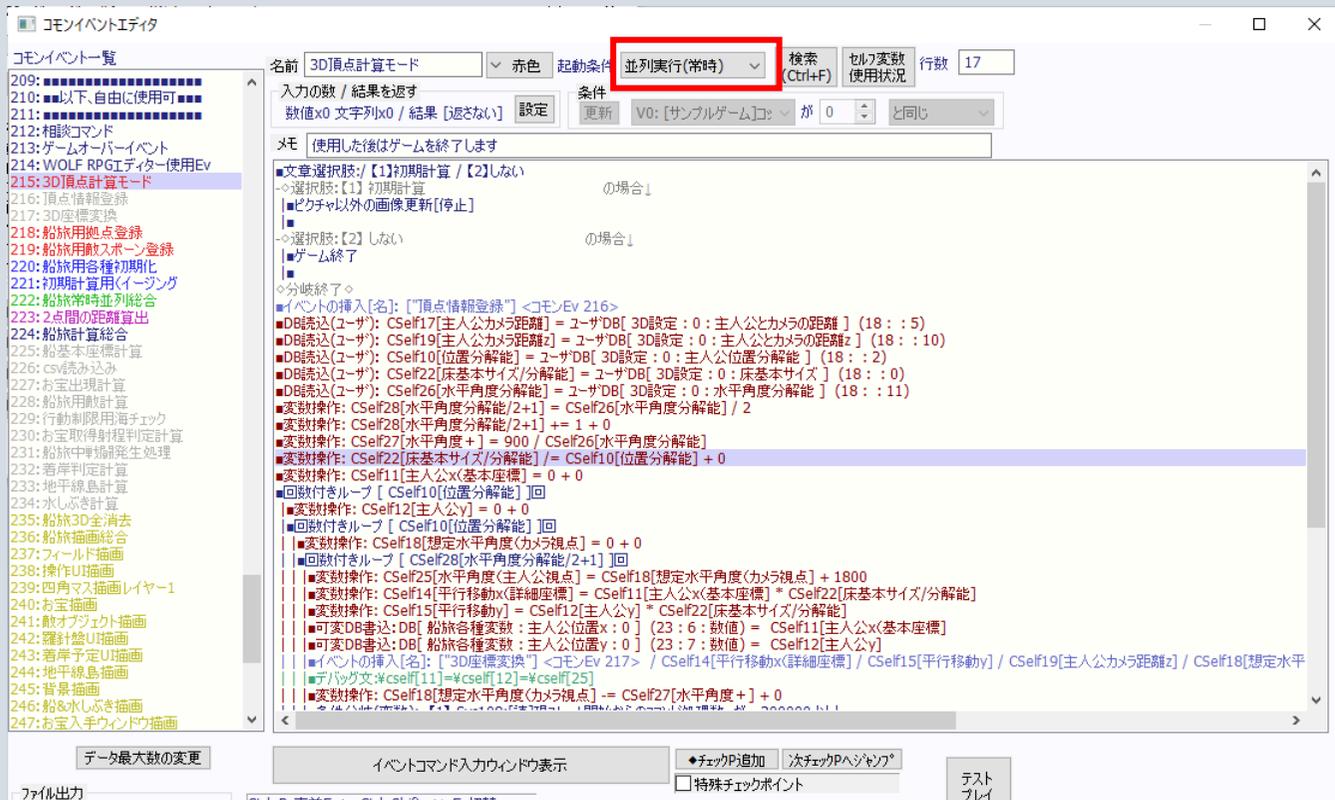
ここから最後の下準備に入ります コモンイベントウィンドウを開きましょう

3D 頂点計算モードという名前のコモンイベントがあるはずですが このコモンの起動条件を並列実行（常時）にします その後、

テストプレイを実行しますが、ゲーム開始地点は 3D にしたいマップでもない何もない専用のマップにすることを推奨します（タイトル用マップなど選択肢が出現するマップでも動きはします） 下準備が終わった後は、何もない専用のマップは削除しても大丈夫です

テストプレイを開始すると、右下図のような状態になりますので、初期計算を選択しましょう しばらくするとゲームが終了しますが、

バグではないので焦ることなきよう（実は初期計算を開始すると同時に、大量の（4000 個程度の）csv ファイルを 3DDB フォルダに生成して



います) Data フォルダ内に 3DDB フォルダをコピーしていれば、正常に csv ファイルを生成されているはずです

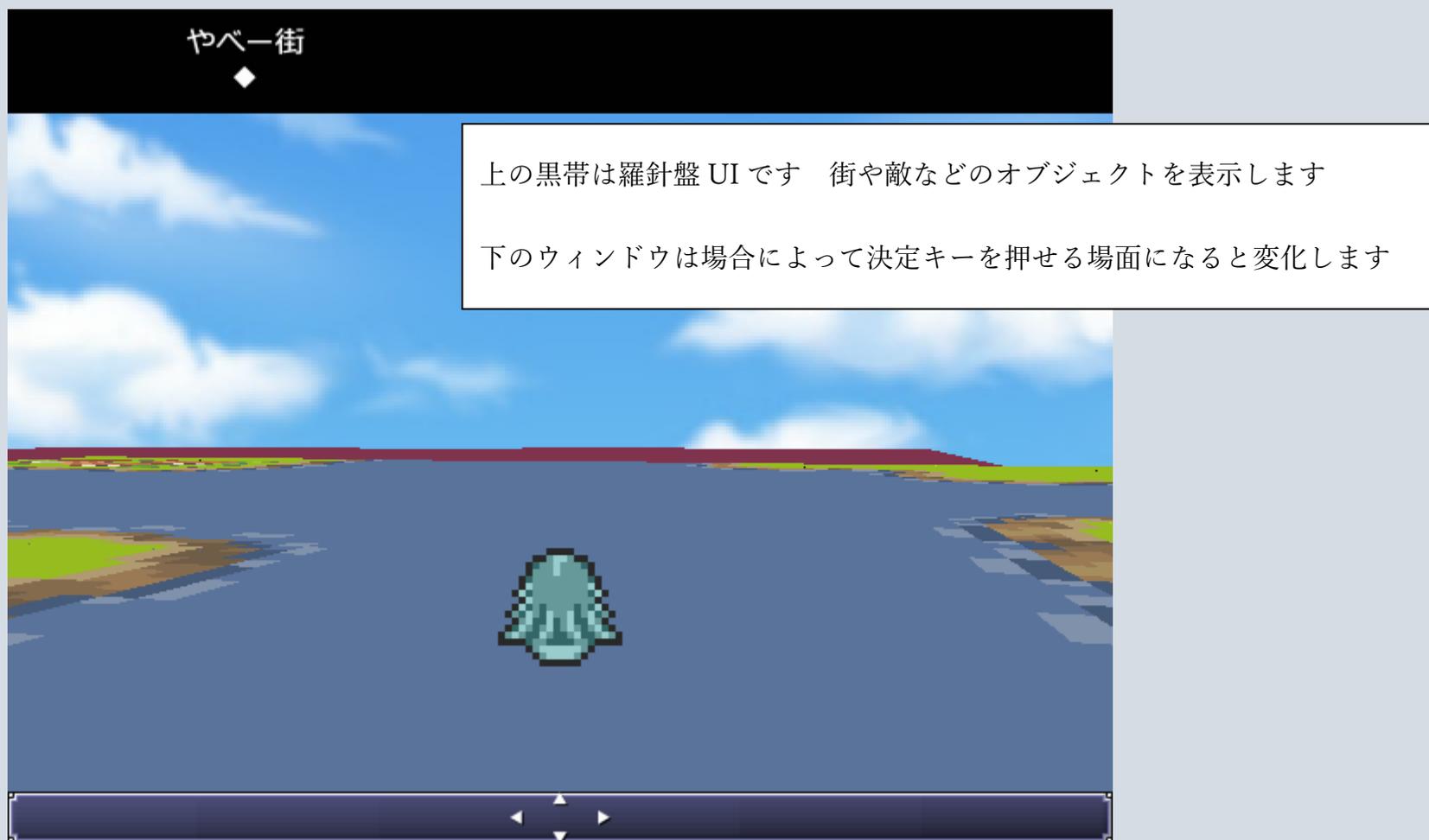


船旅の始まりです

ここまで来たらあと少しです コモンイベントウィンドウにて、3D 頂点計算モードのイベントの発動条件を呼び出しのみに変更しましょう

そして、「他のマップから 3D マップへ行けるようにしましょう」で設定したイベントを起動して

3D マップへいどうしてみましよう 正常に設定していれば、3D での船旅が始まっているはずです



操作方法

3D マップでの操作は、方向キーと決定キーの2種のみです。

上キー：前進 左右キー：左右へカメラ方向変更 下キー：180度カメラ方向変更

決定キー（初期設定ではZキー）：（お宝に近づくと）お宝取得、（着岸可能な地点に近づくと）着岸

キャンセルキーでのメニュー呼び出しも可能であり、なんならセーブもできます

ロード後の挙動でおかしな点がありましたら、迷わず「お問い合わせ」に記載されている連絡先へ報告をお願いします

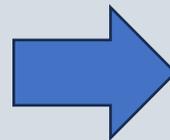
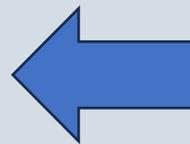


3D と 2D マップを行き来してみましょう

今現在の使用例 1 の方法では、3D と 2D のマップを行き来することができます

3D では、何もないところ（街や山などのマップチップがあると着岸できません）へ近づくだけで左下図のように四角いカーソルが出現し、決定キーで着岸、そして右下図のように画面が遷移します

そして 2D マップにおいては、船に見立てたキャラチップに向かって決定キーを押すだけで再び 3D マップに戻ることができます

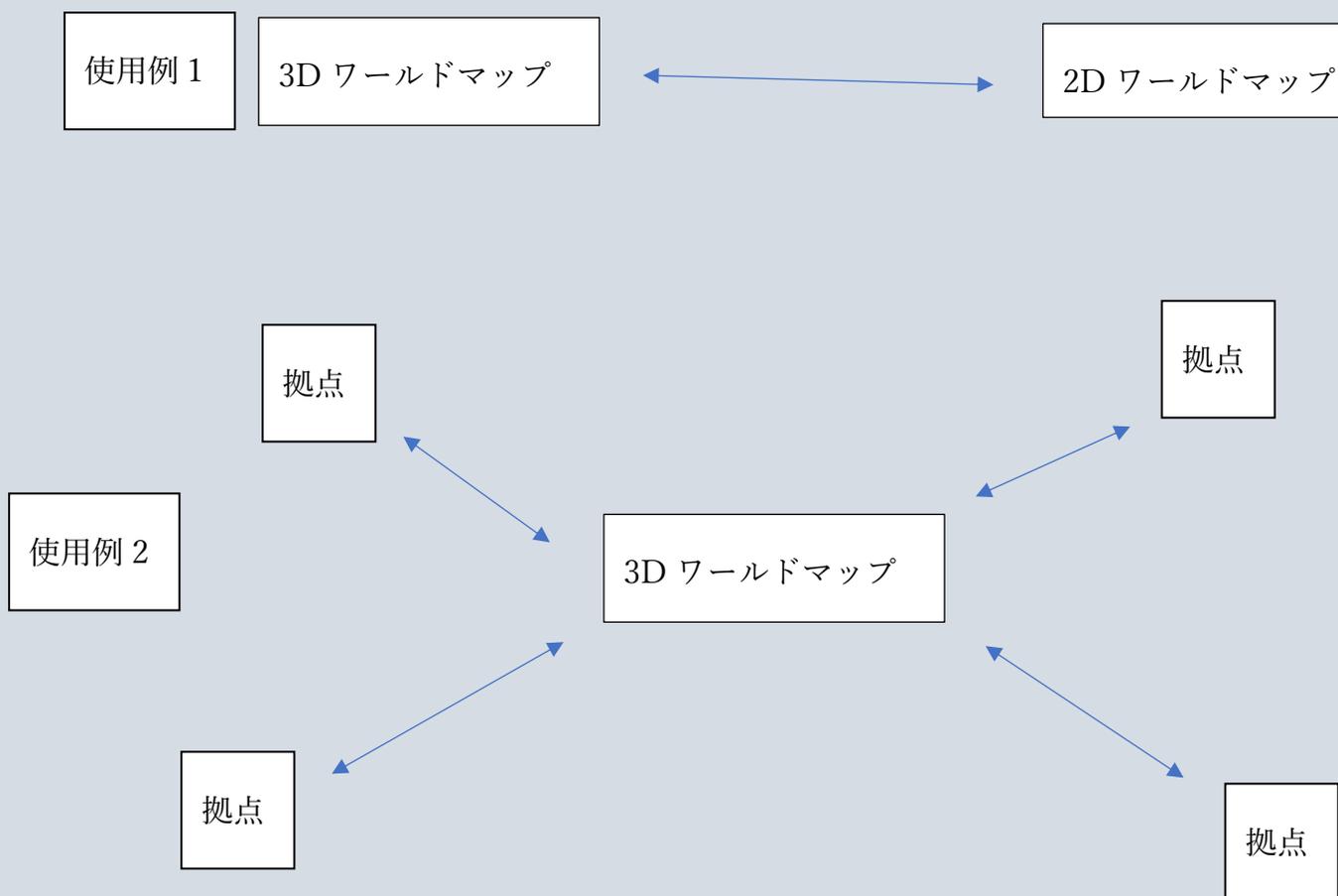


使用例 2：2D ワールドマップを使用しないやり方

使用例 1 では、3D ワールドマップと 2D ワールドマップの間を制約はあるものの自由に行き来できましたが、

今回の例では、2D ワールドマップを使用せず、**拠点間でしか**移動できないようにしてみましょう

それぞれの使用例としては、以下のようなイメージです



可変 DB でマップの設定をしましょう

使用例 2 では、マップのコピーは

行いません なのでそのまま

可変 DB で 3D にしたい

マップのみ設定…といきたいところです

他のマップ ID でも、「[内部]行った事あるフラグ」

の項目を 1 にセットすることによって

ゲーム開始時に

行った事のある場所を設定することができます

この項目がある理由は後述します

次のページにて各項目の解説を

載せております

- 3D 起動? 3D にしたい場合に「はい」を設定しましょう 他のマップではいいにすると問答無用で 3D モードになってしまいます
- 表示背景 常に設定した画像が背景として表示されます
- 海のオートタイル番号 オートタイルで海に使うオートタイルの番号を入力します
- 小さな山のオートタイル番号 遠方の島の表示用に使います 海のオートタイル同様入力しましょう
- 大きな山のオートタイル番号 遠方の島の表示用に使います 海のオートタイル同様入力しましょう
- 連動先マップ ID この項目を 0 以上に設定する場合、前述のとおり見た目上は全く同じマップを用意する必要があります

設定した場合は、船を着岸させた後に船の位置を連動することができます

今回の例では設定しませんので、-1 以下の値にしておきましょう
- 連動先マップでの船用イベント ID 連動先マップ ID を設定しない場合、この項目を設定する必要はありません

前述の「船にしたいイベント ID」はここで使用します

コモンイベント内で場所移動の際にこの項目に設定したイベント ID が連動して

移動するようになります
- お宝出現確率（10000 分の 1 お宝の**毎フレーム毎**の出現確率を設定します 10000 分の 1 刻みで設定できます
- お宝同時出現数 お宝の出現数の上限を設定します

- 船用キャラチップ 船旅中に常に画面に表示される船のキャラチップの画像を設定します
- 何方向チップ? 船用キャラチップの方向数を指定します 4方向と8方向が指定できます
- 船用キャラチップ拡大率 船用キャラチップの基本拡大率を設定します 100が標準です 400の場合4倍表示になります
- [内部]行ったことあるフラグ この項目は連動先マップIDを設定していない今回の例の場合のみ内部で使われます

この項目を1に設定しますと、いった事のある場所として扱われ、実際の画面上部の

羅針盤UIにて表示される拠点名に影響を与えます

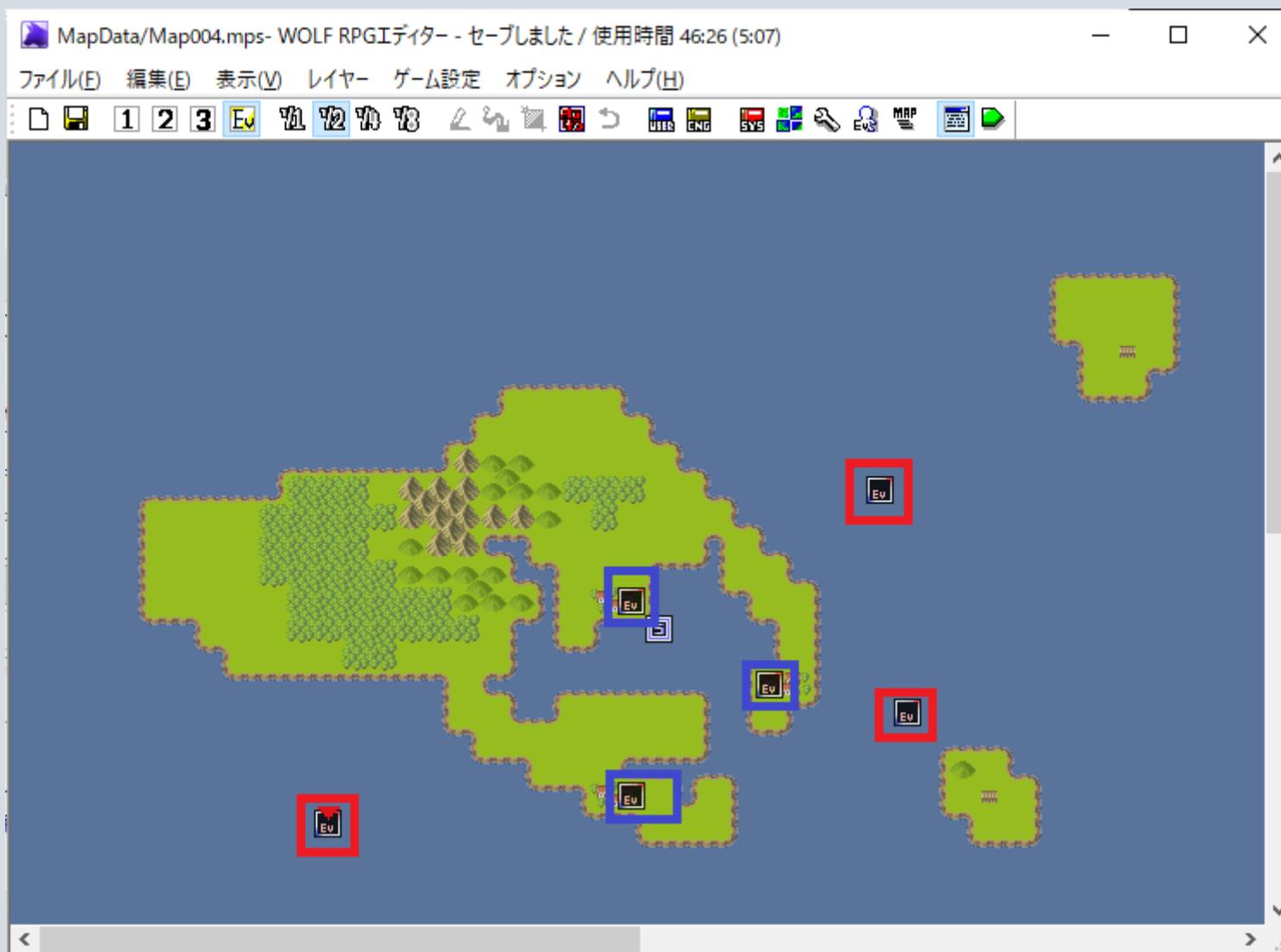
要するに、いった事のない場所だと拠点名が???になり、いった事のある場所だと、

拠点名がきちんと表示されるという仕様になっております

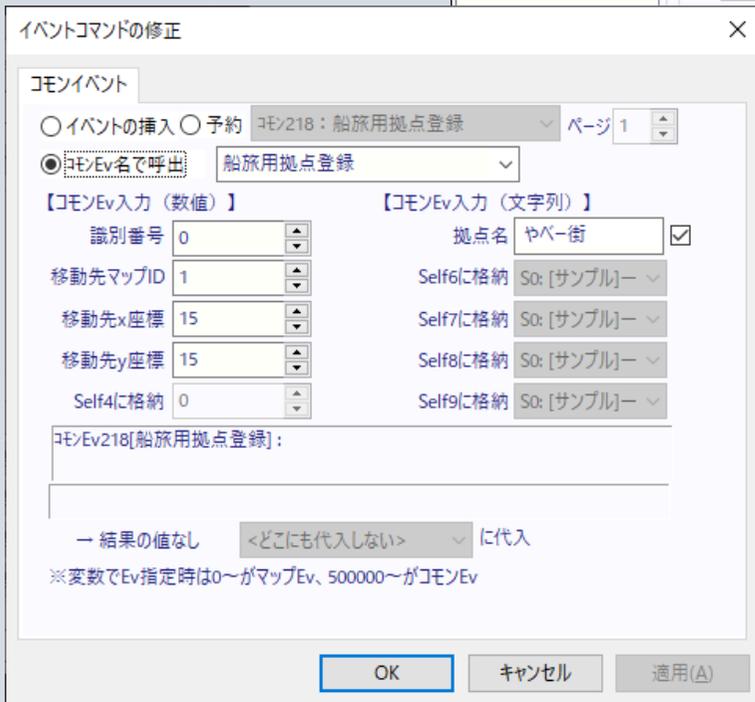
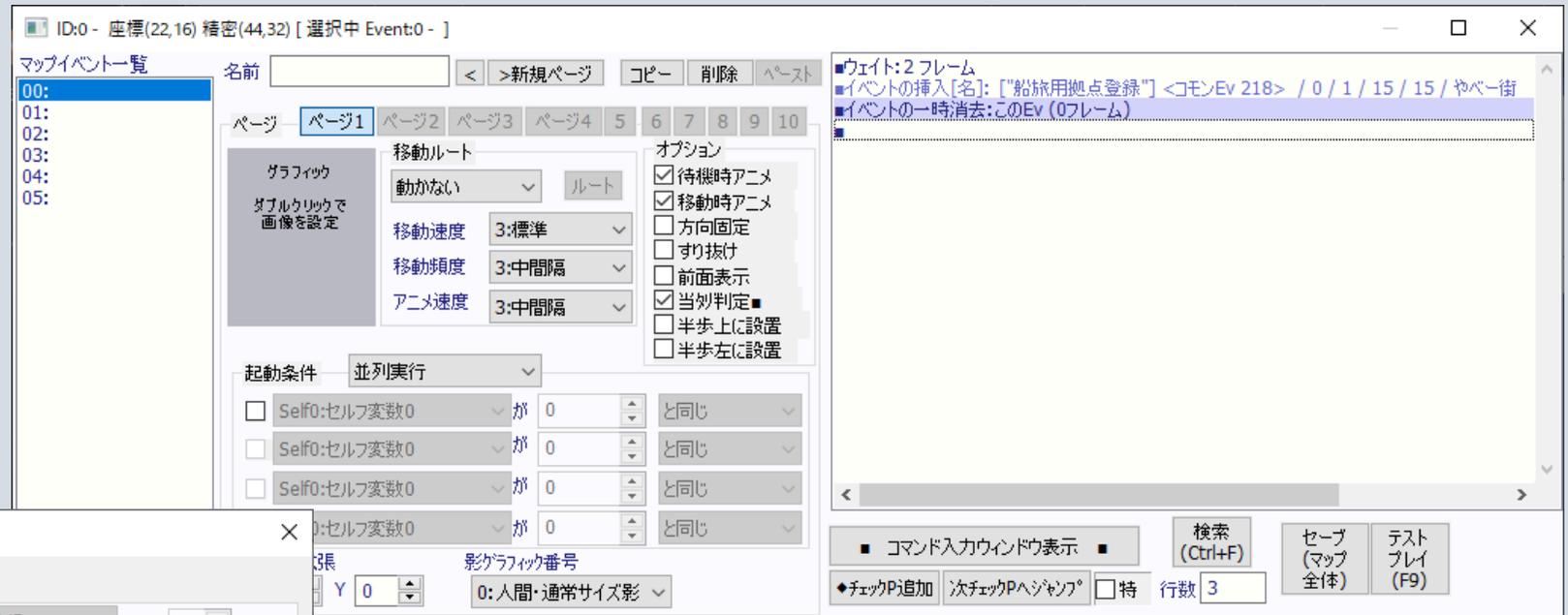
3D用のマップでマップイベントを設定しましょう

次に、3Dにしたいマップを表示し、マップイベントを設定しましょう

イベントの種類は2種類あります 青い四角で囲んだ街用イベントと赤い四角で囲んだ敵のスポーン地点のイベントです



街用イベントの中身はこのようになっております 並列処理かつ最初の処理に必ず **2 フレーム**のウェイトを入れてください



船旅用拠点登録のコモンイベントは左図のようになっております

使用例 2 の場合、すべての項目を設定する必要があります

移動先マップ ID はその名の通り、拠点に着岸した際の移動先のマップ ID を指します

移動先 x、y 座標は移動先のマップの x 座標、y 座標の地点を設定します

識別番号は厳密には登録するデータベースのデータ番号を表します

複数のイベントを設定する場合、

識別番号は**かならずダブリがないように**しましょう 上書きされる恐れがあります

敵のスポン地点のイベントです ユーザ DB の「敵オブジェクト」で設定した敵オブジェクトの ID を設定しましょう

街用イベントと同様に、

最初の処理に 2 フレームウェイト、

識別番号をダブリなしで設定します

イベントコマンドの修正

コモンイベント

イベントの挿入 予約 コモンEv219: 船旅用敵スポン登録 ページ 1

コモンEv名で呼出 船旅用敵スポン登録

【コモンEv入力 (数値)】	【コモンEv入力 (文字列)】
識別番号 0	Self5に格納 So: [サンプル]
敵オブジェクトID 0:空の敵 [ユーザ 19]	Self6に格納 So: [サンプル]
Self2に格納 0	Self7に格納 So: [サンプル]
Self3に格納 0	Self8に格納 So: [サンプル]
Self4に格納 0	Self9に格納 So: [サンプル]

コモンEv219[船旅用敵スポン登録]:

— 結果の値なし <どこにも代入しない> に代入

※変数でEv指定時は0〜がマップEv、500000〜がコモンEv

OK キャンセル 適用(A)

ID:1- 座標(32,20) 精密(64,40) [選択中 Event:1 -]

マップイベント一覧

名前

ページ ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 5 6 7 8 9 10

グラフィック
ダブルクリックで
画像を設定

移動ルート
動かない ルート

移動速度 3:標準

移動頻度 3:中間隔

アニメ速度 3:中間隔

オプション
 待機時アニメ
 移動時アニメ
 方向固定
 すり抜け
 前面表示
 当割判定
 半歩上に設置
 半歩左に設置

起動条件 並列実行

<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/> Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ

接触範囲拡張 X 0 Y 0

影グラフィック番号 0:人間・通常サイズ影

■ コマンド入力ウィンドウ表示

◆チェック追加 次チェックページ番号 行數 0

検索 (Ctrl+F)

セーブ (マップ全体)

テストプレイ (F9)

他のマップから 3D マップへ行けるようにしましょう

全ての拠点から 3D にしたいマップへ行けるようにしましょう 港経由で船が移動できるといったイメージですね！

ストーリー的に最初からいきなり船を入手するというのはそうそうないかもしれませんので

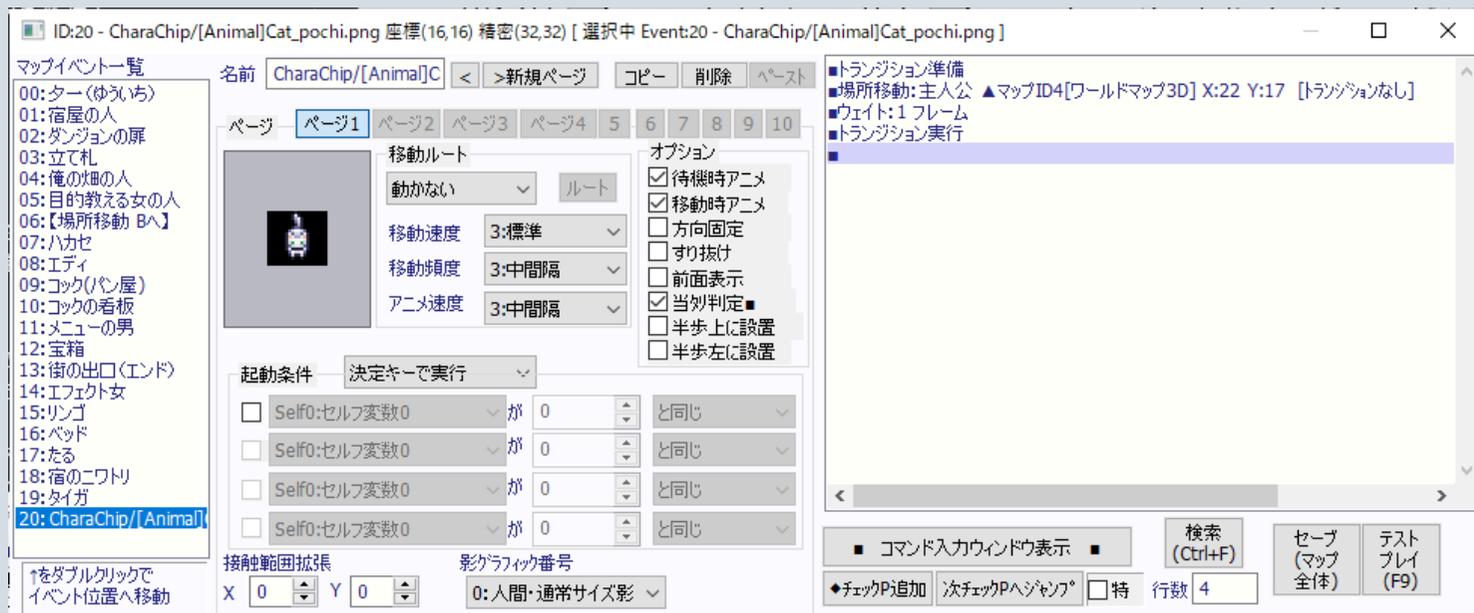
船を入手するイベントの後に、または港の受付を済ませた後、右下図のような処理を加えると自然な流れになるかもしれません

場所移動に標準で設定されているトランジションは使わず、トランジション準備、(必要ならば主人公の向き変更処理をここに)、

場所移動、1フレームウェイト、トランジション実行

の順番で処理を加えます ウェイトは必ず加えましょう 表示がおかしくならないためです

まだ準備は終わっていません ゲーム(テスト)はまだ起動しませんように



3D空間を表現する最後の下準備をしましょう

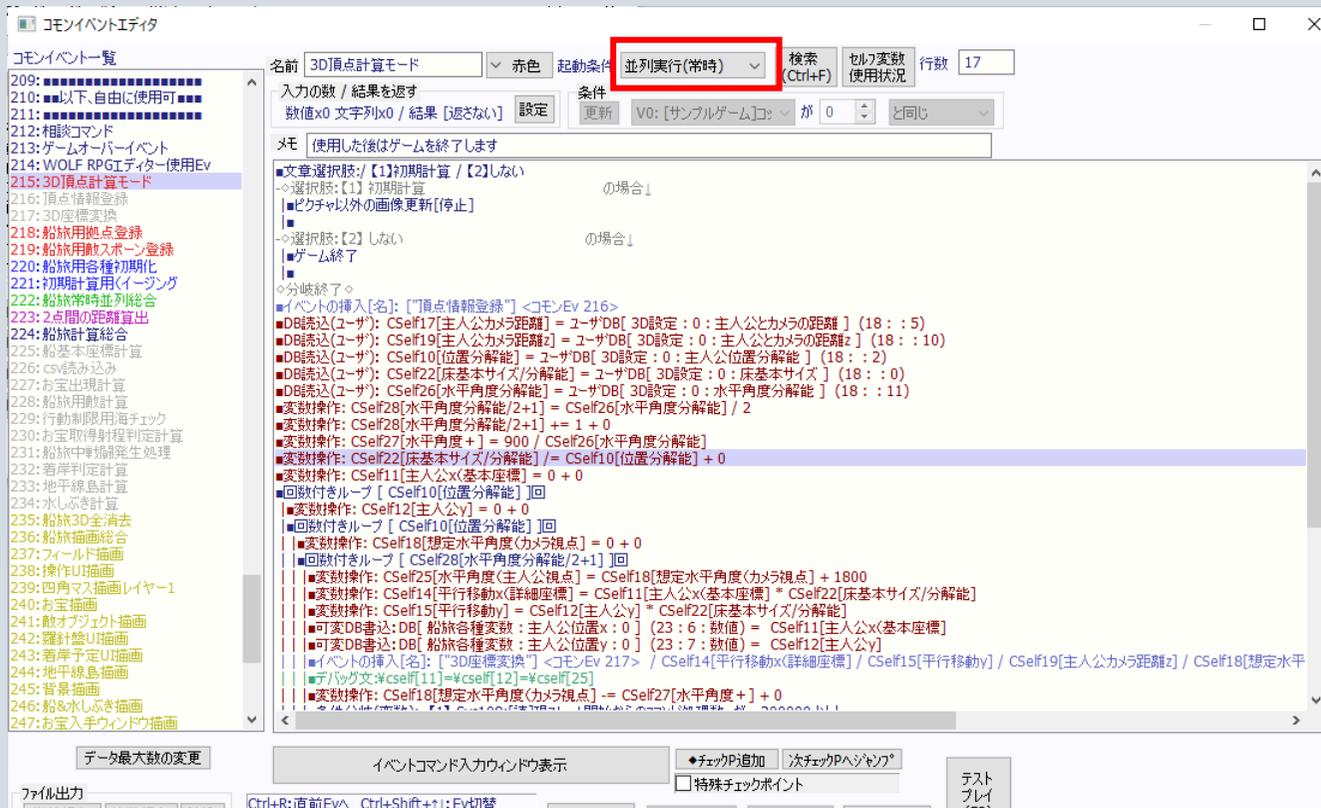
ここから最後の下準備に入ります コモンイベントウィンドウを開きましょう

3D 頂点計算モードという名前のコモンイベントがあるはずですが このコモンの起動条件を並列実行（常時）にします その後、

テストプレイを実行しますが、ゲーム開始地点は 3D にしたいマップでもない何もない専用のマップにすることを推奨します（タイトル用マップなど選択肢が出現するマップでも動きはします） 下準備が終わった後は、何もない専用のマップは削除しても大丈夫です

テストプレイを開始すると、右下図のような状態になりますので、初期計算を選択しましょう しばらくするとゲームが終了しますが、

バグではないので焦ることなきよう（実は初期計算を開始すると同時に、大量の（4000 個程度の）csv ファイルを 3DDB フォルダに生成して



います) Data フォルダ内に 3DDB フォルダをコピーしていれば、正常に csv ファイルを生成されているはずです

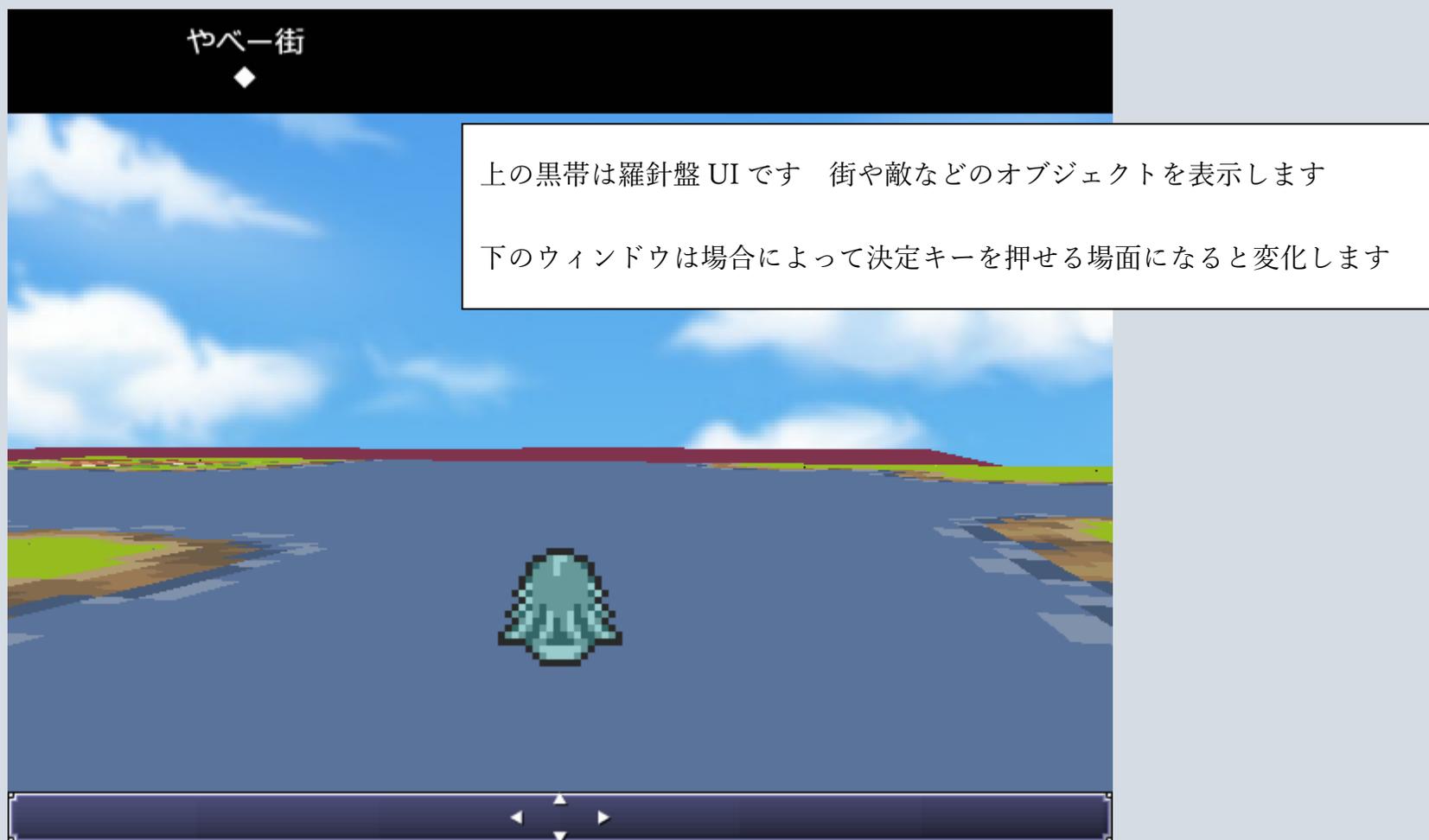


船旅の始まりです

ここまで来たらあと少しです コモンイベントウィンドウにて、3D 頂点計算モードのイベントの発動条件を呼び出しのみに変更しましょう

そして、「他のマップから 3D マップへ行けるようにしましょう」で設定したイベントを起動して

3D マップへいどうしてみましよう 正常に設定していれば、3D での船旅が始まっているはずです



操作方法

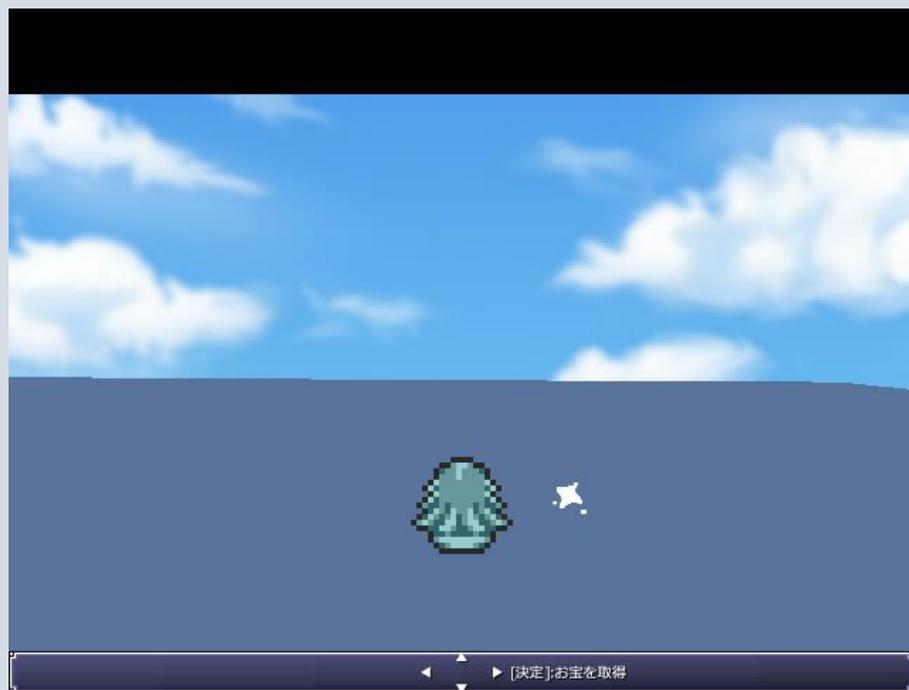
3D マップでの操作は、方向キーと決定キーの2種のみです。

上キー：前進 左右キー：左右へカメラ方向変更 下キー：180度カメラ方向変更

決定キー（初期設定ではZキー）：（お宝に近づくと）お宝取得、（着岸可能な地点に近づくと）着岸

キャンセルキーでのメニュー呼び出しも可能であり、なんならセーブもできます

ロード後の挙動でおかしな点がありましたら、迷わず「お問い合わせ」に記載されている連絡先へ報告をお願いします



港間を行き来してみましよう

今現在の使用例 2 の方法では、イメージするとそれぞれの拠点の港と港の間をを行き来することができるといった感じです

3D では、使用例 1 と違い、あらかじめ設定しておいた拠点へ近づくだけで決定キーで着岸できるようになっております（四角いカーソルは出現しません）

「3D 用のマップでマップイベントを設定しましょう」で正しく拠点のイベントを設定すれば、

拠点の指定地点へ着岸することができるようになっているはずです なお、下図の画像のように、一度も行ったことがない拠点は

上部の羅針盤 UI にて「???'」の表示がなされます



お問い合わせ

本コモンイベントで何らかの不具合がありました場合は、

制作者ロンバートの X (旧 Twitter) <https://twitter.com/ronbarting> やウディタ公式コモンイベント集の

コメントにて受け付けておりますので遠慮なくお知らせください

本コモンをダウンロードしていただき、ありがとうございます