

ADVシステムベース 簡易説明書

rute.
(@rute_wayward)

はじめに



はじめに

- 本システムはWOLF RPGエディター向け大規模コモンイベント素材です
- 利用規約等は同梱の
「ADVシステムベース_READ_ME.txt」を参照してください
- 本簡易説明書ではシステムの使用方法を大雑把に説明しています
 - 不明点は試行錯誤して理解するか
配布場所のコメント欄で質問するかしてください

目次



目次

- 機能紹介
 - ・ ・ ・ 次のページ
- 導入方法
 - ・ ・ ・ 7ページ辺り
- UDB関連
 - ・ ・ ・ 11ページ辺り
- CDB
 - ・ ・ ・ 36ページ辺り
- コモンイベント
 - ・ ・ ・ 43ページ辺り

機能紹介



主な機能

- アイテム
 - ・ アイテム選択処理
- ノート
- 吹き出しアイコン
- メッセージウィンドウ
 - ・ 立ち絵表示
 - ・ キャラクター名表示
- タイトル画面作成
 - ・ クリア後出現選択肢
- メニュー画面
 - ・ 自由設定コマンド
- セーブ間共通オプション
- 画面エフェクト
 - ・ 暗転
 - ・ フラッシュ
 - ・ 上下帯
- 数値入力
 - ・ ダイアル式
 - ・ テンキー式
- カーソル式文字列入力
- メニュー, セーブ禁止設定
- 万能ウィンドウ
 - ・ 自由サイズアイコン
 - ・ アニメーションカーソル

etc

導入方法



導入方法 1/3

●用意するもの

➤ADVシステムベースのDataフォルダ

- 恐らくこれを見ている時点でもう解凍されているかと思います

➤解凍された直後のWOLF RPGエディターフルパッケージ

- ver3.00以降

導入方法 2/3

●フルパッケージ内の余計なデータを減らしておく

- 手っ取り早い方法は元のDataフォルダを削除し、
ウディタを起動して空データ[基本システム入り]) を作成

※

サンプル内で一部同梱素材を利用しているためです。

具体的に使用している素材は以下の通り

CharaChip

[Animal]Chicken.png, [Special]Wolfarl.png

MapChip

[A]Grass1-Dirt1_pipo.png, [A]Grass1-Grass2_pipo.png, [A]Grass1-Grass3_pipo.png, [A]Water2_pipo.png,
[A]Water5_pipo.png, [A]Water7_pipo.png, [A]WaterFall2_pipo.png, [A]Flower_pipo.png, [A]Snow_pipo.png,
[A]Snow_Grass4_pipo.png, [A]Snow_Dirt2_pipo.png, [A]Ice2_pipo.png, [A]Dirt1-Dirt2_pipo.png,
[A]Wall-Up1_pipo.png, [A]Wall-Up2_pipo.png, [Base]BaseChip_pipo.png

SystemFile

[SE]Buzzer.ogg, [SE]Cancel.ogg, [SE]Cursor.ogg, [SE]Enter.ogg, [SE]MenuOpen.ogg

導入方法 3/3

- ADVシステムベースのDataフォルダを
WOLF RPGエディター側のDataフォルダにコピー&ペースト
 - ファイルは全て上書きで

以上

UDB



アイテム 1/4

●アイテムを設定します

- 鍵やメモ書き等
作中に出るアイテムをここに登録します
- 使用時やアイテム選択時の挙動も
ここで設定します

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

- 0:アイテム
- 1:ノート
- 2:吹き出しアイコン
- 3:
- 4:マップ名設定
- 5:キャラクターグラフィック登録
- 6:キャラクター名
- 7:タイトル画面レイアウト
- 8:メニュー設定
- 9:基本設定
- 10:画像登録
- 11:音声登録
- 12:
- 13:
- 14:
- 15:
- 16:
- 17:
- 18:
- 19:

Ctrl+Alt+↑↓で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

アイテムを設定します

検索

全タイプ 数値 文字

Ctrl+↑↓でデータ切替可能
データ数の設定

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]

ファイル読み込み

データ

ID 小さな鍵

0:小さな鍵

1:銀の鍵

2:宝石の鍵

3:走り書き

4:メモ

5:

6:

7:

8:

9:

10:

11:

12:

13:

14:

15:

16:

17:

18:

19:

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

アイテム名 小さな鍵

アイコン Icon/Icon_Sample.png

説明文 机の上に置いてあった小さな鍵

使用分類 [0]使用できない

呼出コマンド [0]■■■■【必ず呼び出す】■■■■

アイテム選択時選択種別 [1]鍵

Tab+Shift+Tab:項目移動 / ← → フルタプルリスト変更

小さな鍵

OK 更新 キャンセル

アイテム 2/4

●アイテムを設定します

➤アイテム名

- ・ゲーム中で表示される名称です

➤アイコン

- ・メニュー, アイテム選択時表示されるアイコンです
- ・設定しなくても問題なく動作します

アイテム 3/4

●アイテムを設定します

➤使用分類

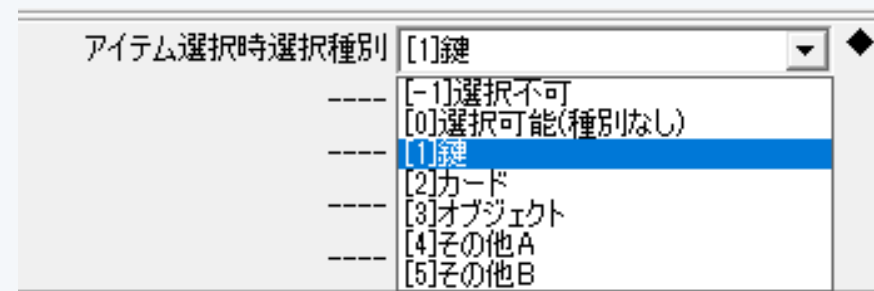
- 「使用できない」の場合、使用できません
メニューのアイテムコマンドでは暗転します
- 「使用できる」の場合、
呼出コモンに指定したコモンを呼びだします
- (メニュー閉じない)アイテム画面を半暗転した後指定コモンを呼びだします
コモンから画像を表示する場合、ピクチャ番号は14500以上を使用してください
- (メニュー閉じる)アイテム画面, メニューを閉じ、指定したコモンを呼びだします

アイテム 4/4

●アイテムを設定します

➤アイテム選択時選択種別

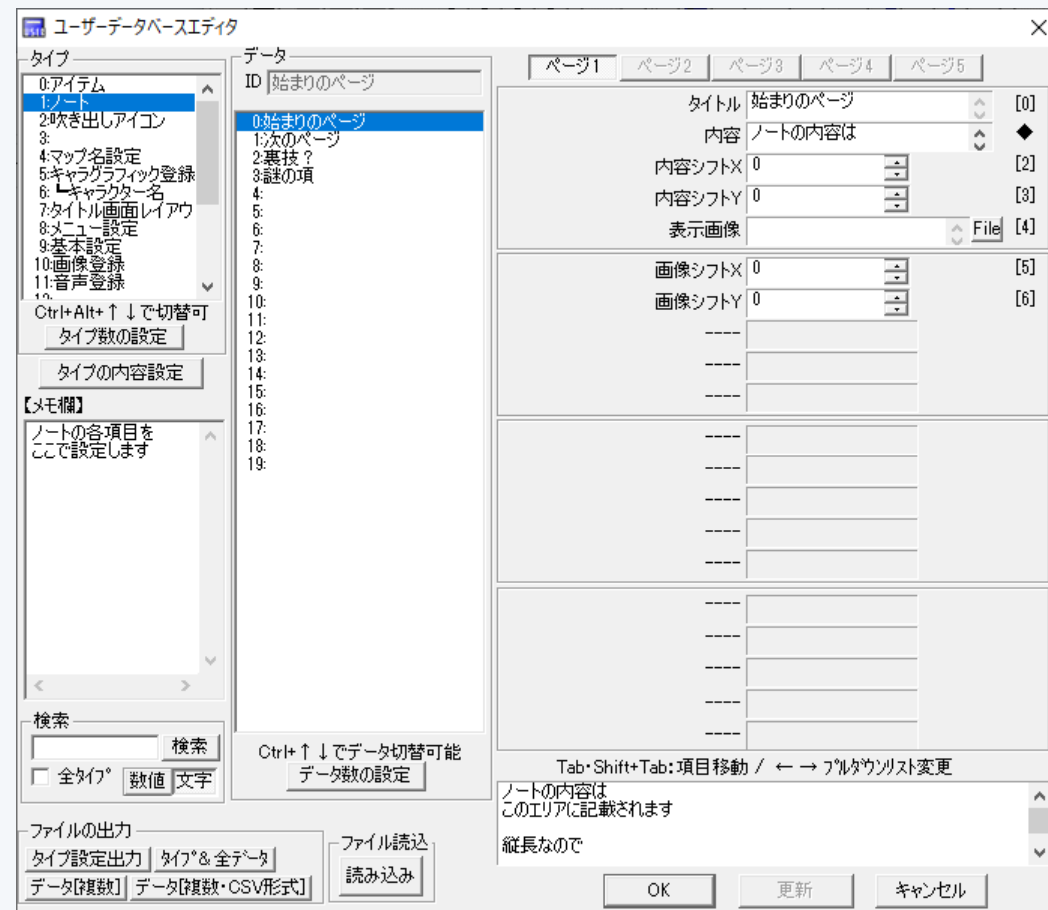
- コモン「アイテム選択」を使用した際の挙動です
- 「選択不可」はコモンで全部を指定した場合以外選択の対象にはなりません
- 「選択可能(種別なし)」はコモンの引数で選択可能アイテム全てを指定した場合に選択の対象となります
- それ以外是对応する引数を指定した際と選択可能アイテム全てを指定した際に選択可能となります



ノート

●ノートの項目を設定します

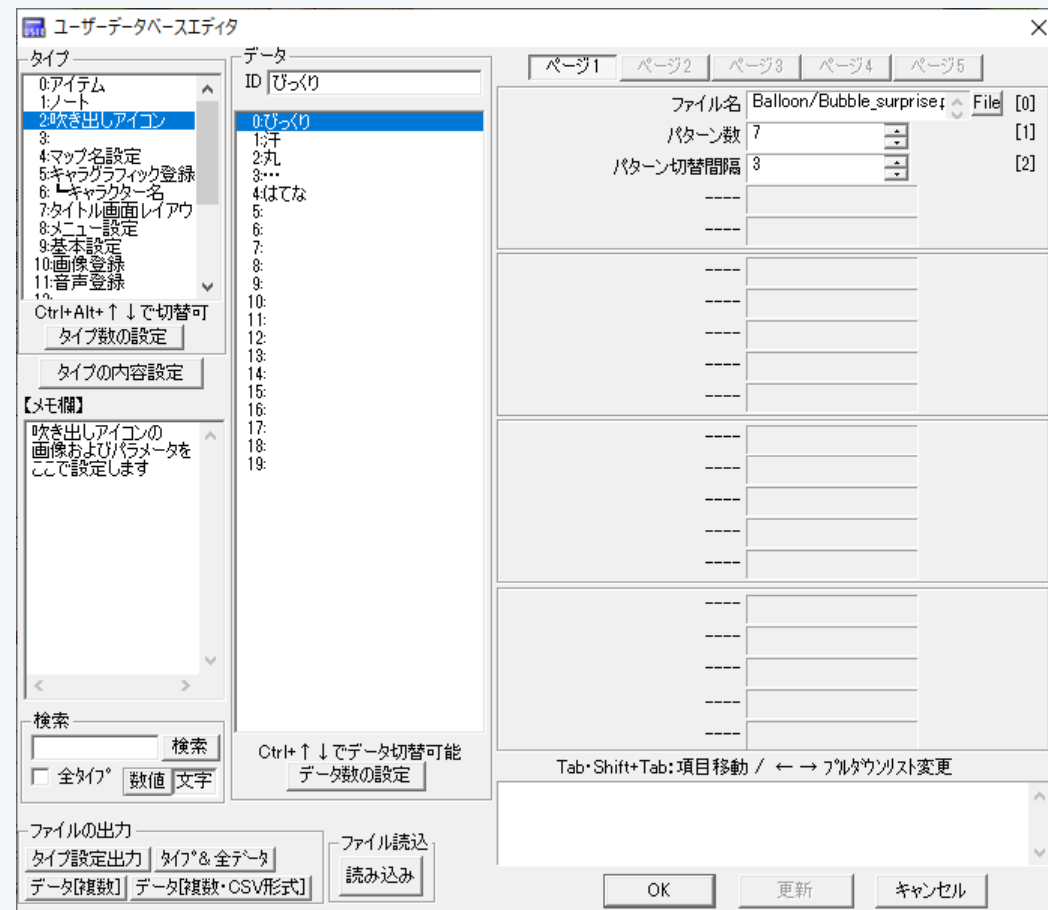
- ノートで表示する文章、
および画像をここで設定します
- シフトX, シフトYで
表示位置を調整することができます
 - 画像を表示する場合、
テキスト, 画像どちらかのシフトは
設定することになるかと思います



吹き出しアイコン

●吹き出しアイコンを設定します

- 画像とパターン数
および切り替え間隔(フレーム)を設定します
- このUDBは
頻繁に編集することは無いでしょう

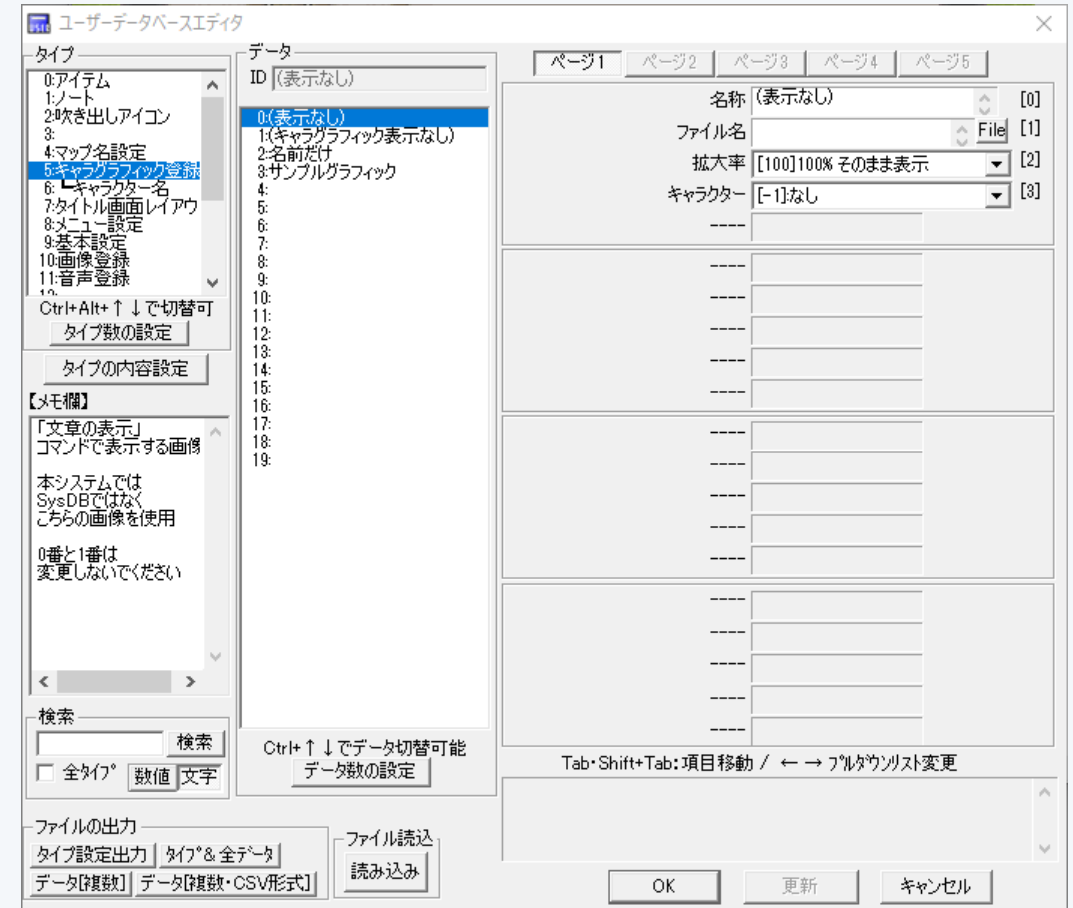


●ゲーム中でのマップ名を設定します

- 18

キャラグラフィック登録 1/3

- 「文章の表示」での立ち絵の設定です
 - 基本システムと異なり、
コマンド「文章の表示」で使用する画像は
ここで設定します
 - 0番「(表示なし)」と
1番「(キャラグラフィック表示なし)」は
変更しないでください



キャラグラフィック登録 2/3

- 「文章の表示」での立ち絵の設定です

- 名称

- 識別用の文字列です
- この文字列が表示されるわけではありません
分かりやすい名前を付けておきましょう

- ファイル名

- 右側に表示する画像を設定します
- 設定しない場合は表示されません
この場合でも後述の名前は表示されます

- 拡大率

- ファイル名を設定した場合、その画像はここで設定した拡大率で表示されます

キャラグラフィック登録 3/3

● 「文章の表示」での立ち絵の設定です

➤ キャラクター

- ・ キャラクターを識別できます
- ・ この項目は一つ下の「**L**キャラクター名」で設定できます
- ・ 「**L**キャラクター名」に設定した名前がメッセージウィンドウにて表示されます

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

名称 (表示なし)	[0]
ファイル名	File [1]
拡大率	[100]100% そのまま表示 [2]
キャラクター	[-1]なし ◆
----	[-3]なし
----	[-2]なし
----	[-1]なし
----	[0]名前だけの人 [ユーザ6]
----	[1]名前サンプル [ユーザ6]
----	[2] [ユーザ6]
----	[3] [ユーザ6]

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

- 0:アイテム
- 1:ノート
- 2:吹き出しアイコン
- 3:
- 4:マップ名設定
- 5:キャラグラフィック登録
- 6: **L**キャラクター名
- 7:タイトル画面レイアウト
- 8:メニュー設定
- 9:基本設定
- 10:画像登録
- 11:音声登録

Ctrl+Alt+ ↑ ↓ で切替可
タイプ数の設定
タイプの内容設定

【メモ欄】
「文章の表示」
コマンドで表示する名前
また、キャラの識別にも
利用します

データ

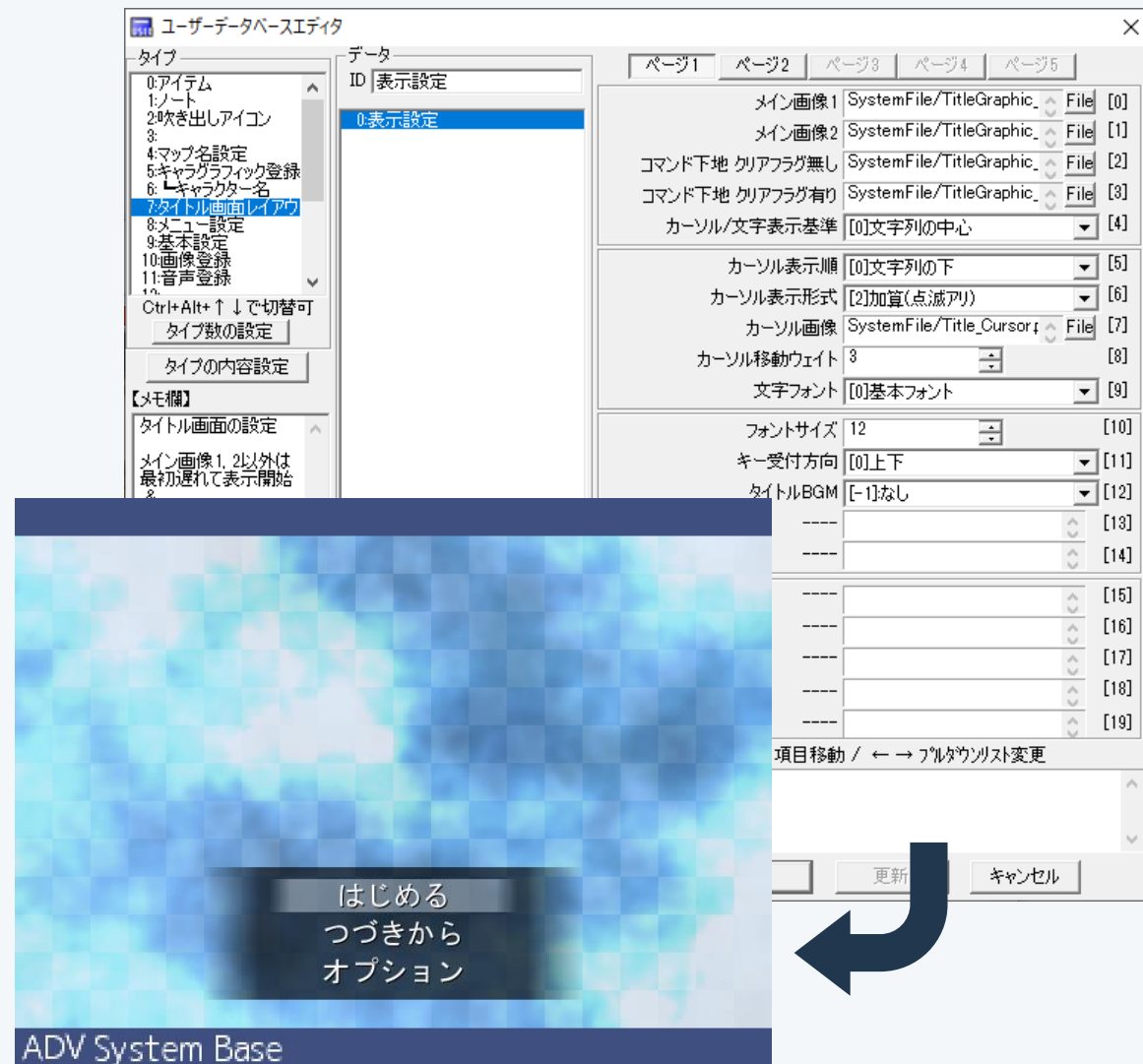
ID	名前だけの人
0	名前だけの人
1	名前サンプル
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

キャラクター名	名前だけの人 [0]

タイトル画面レイアウト 1/6

- 「ゲーム開始」で呼び出す
タイトル画面のデザインを設定します
 - 主に表示する画像、
およびコマンド内容を設定します



タイトル画面レイアウト 2/6

●タイトル画面のデザインの設定です

➤メイン画像1, 2

- メイン画像2が上に表示されます
- 両方とも左上基準の(0, 0)に表示されます

➤コマンド下地

- クリアフラグの有無で表示する画像が異なります
- メイン画像と同じく左上基準の(0, 0)に表示されます
- コマンド下地はコマンド(ロード等)実行中一時的に非表示にされます

タイトル画面レイアウト 3/6

●タイトル画面のデザインの設定です

➤カーソル/文字表示基準

- コマンド文字列の表示基準位置を選択します
中心の場合は文字列が左右の中心で揃います
左辺中央の場合は文字列が左で揃います
- カーソルはいずれの場合も文字列の表示基準位置に中央基準で表示します

➤カーソル表示順

- カーソル画像をコマンド文字列の上に表示するか下に表示するかを選択します

タイトル画面レイアウト 4/6

●タイトル画面のデザインの設定です

➤カーソル画像形式

- ・カーソル画像の表示形式を設定します
- ・加算(点滅アリ)の場合、RGBが減る方向に点滅します

➤文字フォント

- ・コマンドに使用するフォントを一括で設定します

タイトル画面レイアウト 5/6

●タイトル画面のデザインの設定です

➤キー受付方向

- ・ コマンドを上下に選択するか左右に選択するかを設定します

➤タイトルBGM

- ・ タイトル画面で流すBGMを設定します
- ・ BGMはSDBに登録したものを使用します

タイトル画面レイアウト 6/6

●タイトル画面のデザインの設定です

➤追加コマンド設定

- 1, 2ともに設定内容は同じです
- コマンド表示指定について
 - 「使わない」の場合、常に表示されません
 - 「クリアフラグ有で表示する」の場合、クリアフラグが立っている場合のみ出現します
- 挙動について
 - 「ピクチャ消して戻り値n」の場合
表示を消してコモンを終了します
 - 「Ev呼出」の場合、
呼び出しコモンに設定したコモンを呼びだします
呼出コモンが終了した後はタイトルに戻ります

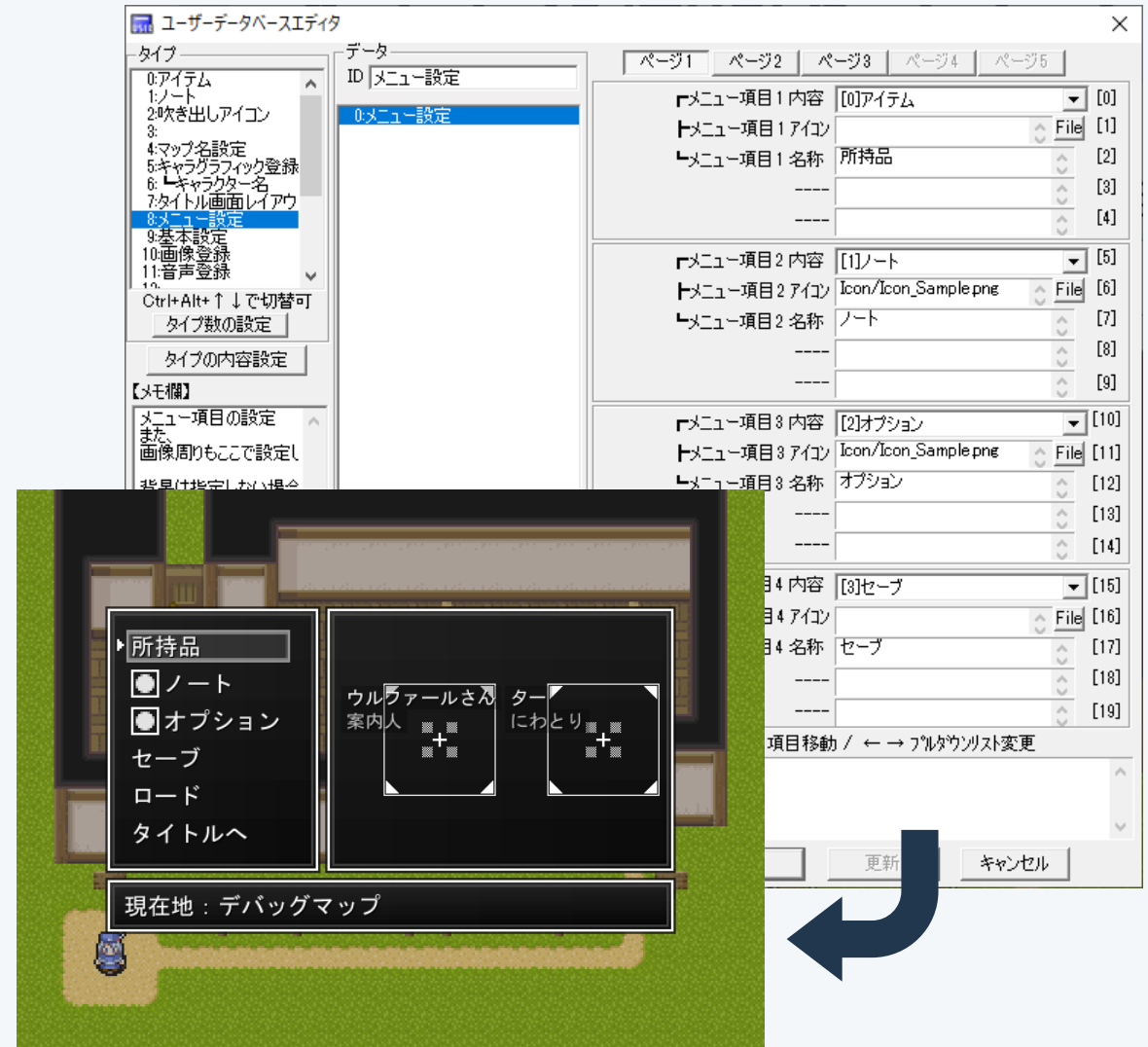
追加コマンド1	[0]常時表示する	◆
追加コマンド1 名称	[-1]使わない	[23]
追加コマンド1 挙動	[0]常時表示する	[24]
	[1]クリアフラグ有で表示する	

追加コマンド1 挙動	[1]Ev呼出/終了後タイトルに復帰	◆
追加コマンド1 呼び出しコモン	[0]ピクチャ消して戻り値2	[25]
	[1]Ev呼出/終了後タイトルに復帰	

メニュー設定 1/3

●メニューの項目設定です

- メニューは最大8個まで設定できます
- 設定可能な項目は
アイテム, ノート, オプション
セーブ, ロード, タイトルに戻る
特殊コマンドA~Cです
- スタイル「デフォルト」の場合
アイコンは無くても動作します



メニュー設定 2/3

●メニューの項目設定です

➤特殊コマンド呼び出しコモン

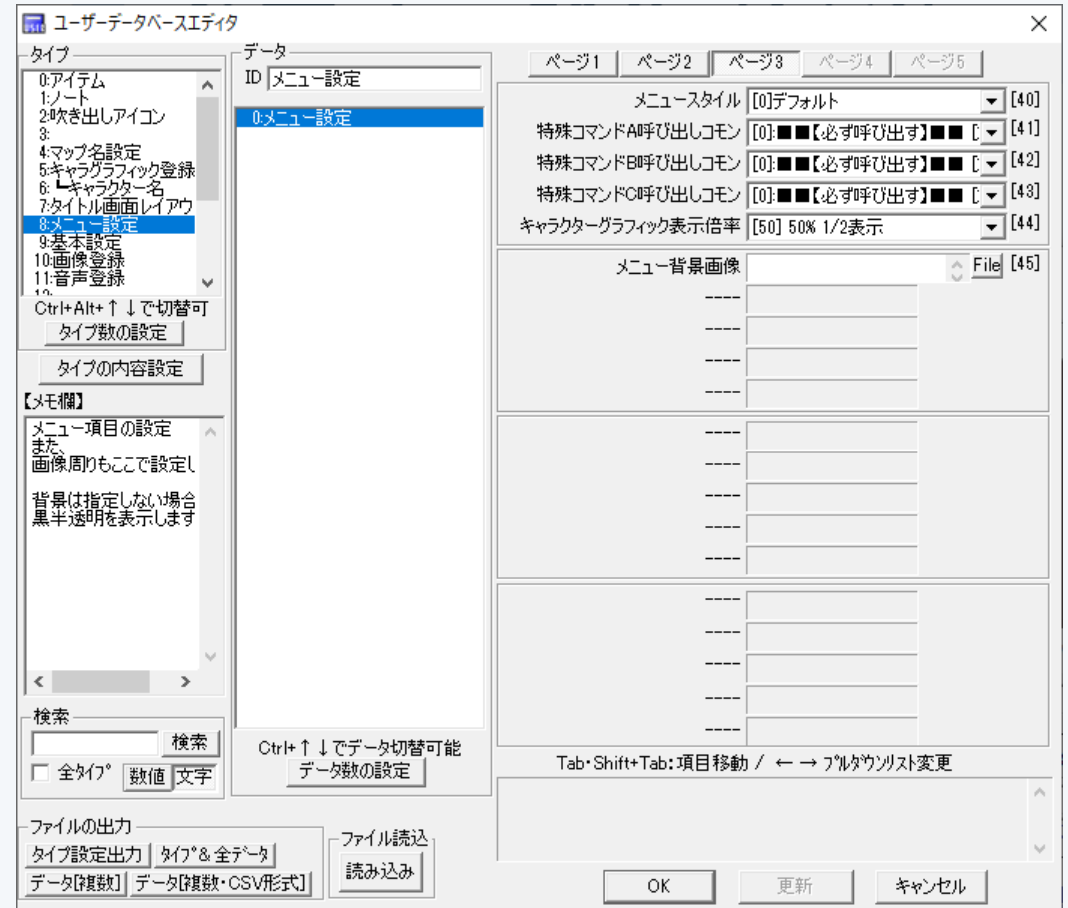
- 対応する特殊コマンドで呼び出すコモンを設定します

➤キャラ蔵—グラフィック表示倍率

- メニュー表示する顔グラフィックの倍率を設定します

➤メニュー背景画像

- メニューの背景に表示する画像を設定します
- 設定しなかった場合、半透明グラデーションを表示します



メニュー設定 3/3

- メニュースタイルについて

- コモン側で設定されたメニューのデザインについて、この項目でデザインを切り替えます

メニュー追加スタイル

●水平アイコン

- アイコンが横並びに表示されます
- アイコンサイズは320×240で12×12pixelを想定しています



基本設定 1/3

●その他の設定事項です

➤セーブ可能数

- 使用可能なセーブデータ数です
- 表示の都合上、
9～15以外の使用を推奨します

➤セーブ/ロード時表示メッセージ

- セーブ/ロード時に上部のウィンドウに表示する文字列を設定します

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

- 0:アイテム
- 1:ノート
- 2:吹き出しアイコン
- 3:
- 4:マップ名設定
- 5:キャラグラフィック登録
- 6:キャラクター名
- 7:タイトル画面レイアウト
- 8:メニュー設定
- 9:基本設定
- 10:画像登録
- 11:音声登録
- 12:

Ctrl+Alt+↑↓で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

各種の設定をします

検索

検索

☐ 全タイプ 数値 文字

Ctrl+↑↓でデータ切替可能
データ数の設定

データの出力

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]

ファイル読み込み

Ctrl+↑↓でデータ切替可能
データ数の設定

Ctrl+Shift+Tab: 項目移動 / ← → フォルダツリス変更

OK 更新 キャンセル

基本設定 2/3

●その他の設定事項です

➤セーブデータ呼称

- ・セーブ/ロード画面での各データの呼称を設定します

➤空データ表示文字列

- ・存在しないセーブデータに表示する文字列を設定します
- ・存在するデータについては
コモン「セーブ表示文字列取得」から手動で設定します（後述）

基本設定 3/3

- その他の設定事項です

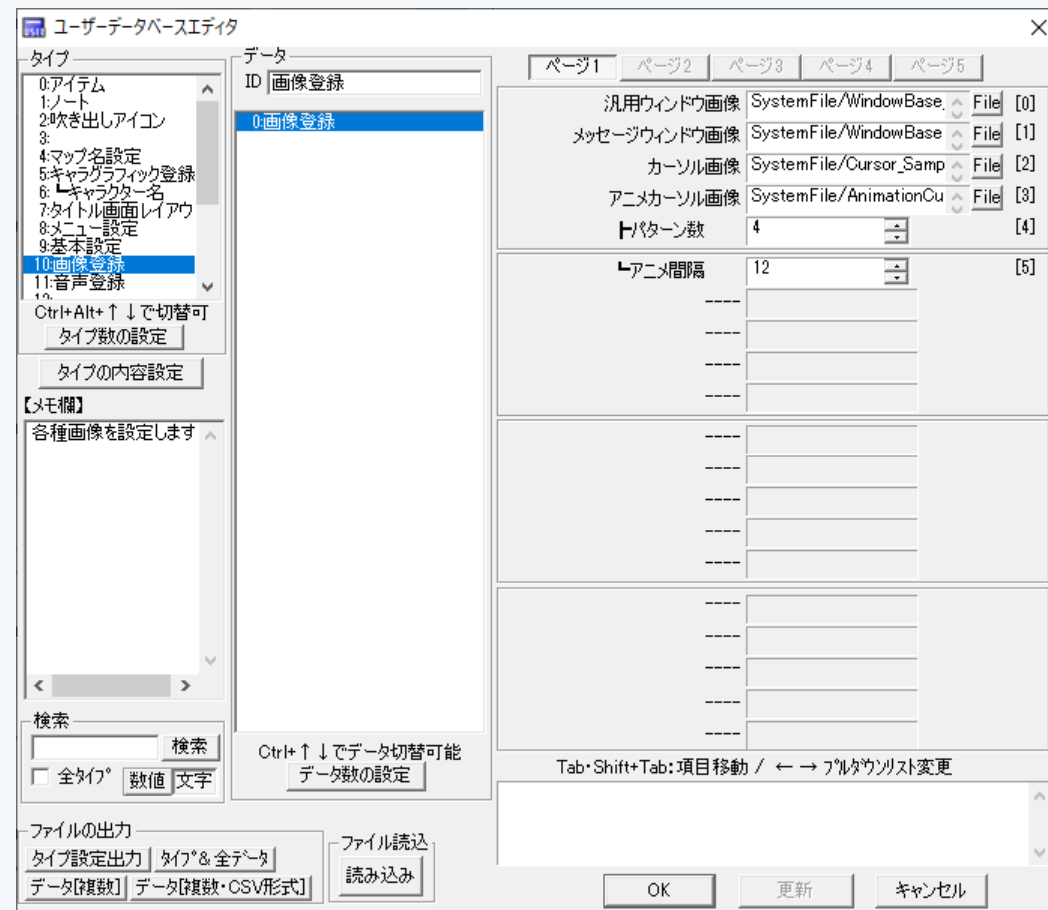
- 隊列歩行

- ・メンバーが複数いる場合に全員で隊列歩行を行うか
先頭メンバーのみ表示するか切り替えます

画像登録

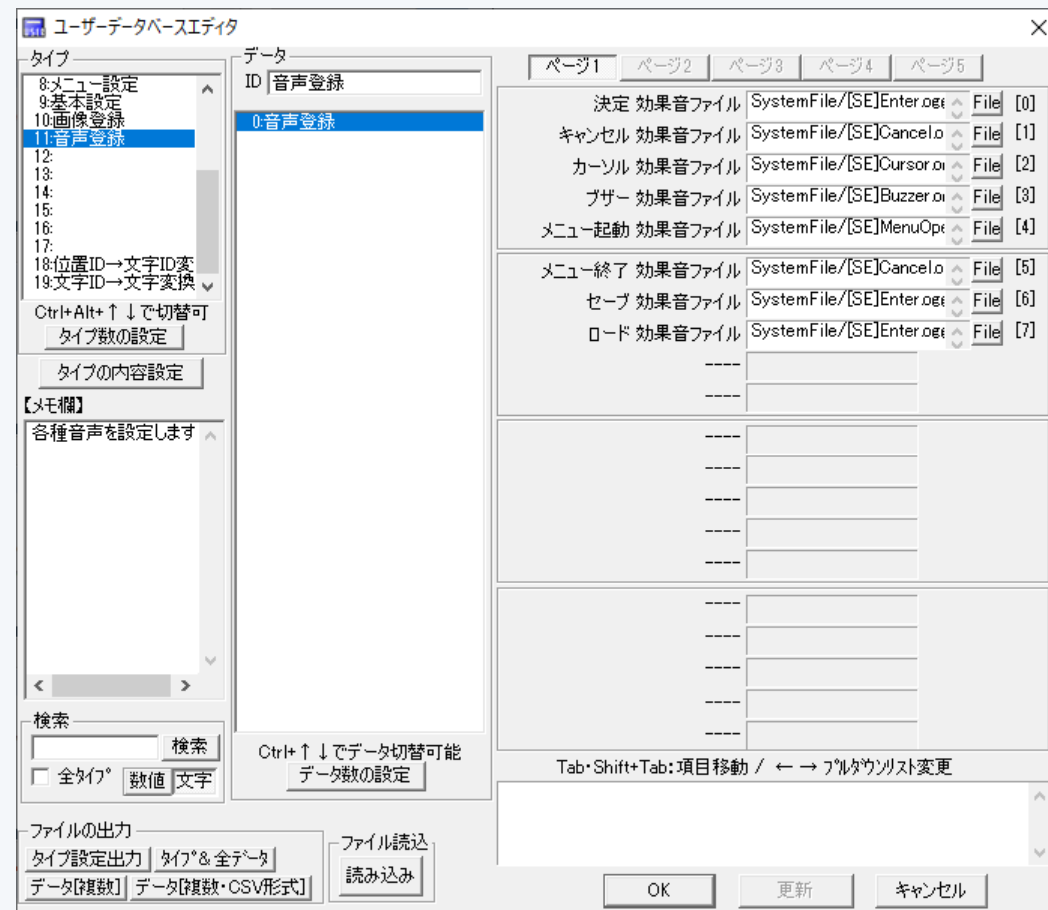
●システム画像の設定です

- 汎用ウィンドウ画像,
メッセージウィンドウ画像,
カーソル画像
 - それぞれ万能ウィンドウです
 - カーソル画像は加算表示されます
- アニメカーソル画像
 - パターンを縦に並べた画像を使用します



音声登録

●システム効果音の設定です



CDB



主人公情報 1/2

●メンバー情報の設定です

➤名前

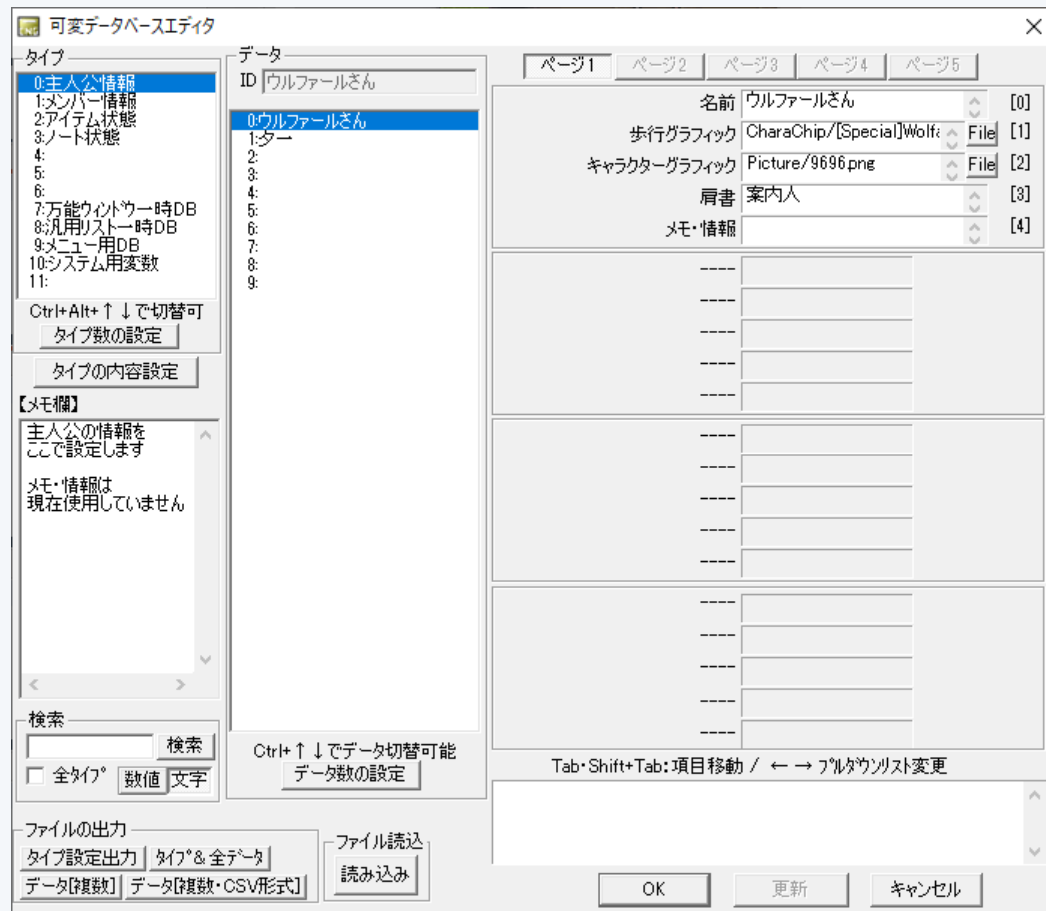
- ・ゲーム内で使用される名前です

➤歩行グラフィック

- ・主に操作キャラ, 隊列歩行において使用されるキャラチップです

➤キャラクターグラフィック

- ・主にメニュー画面で使用される画像です



主人公情報 2/2

●メンバー情報の設定です

➤肩書

- ・メニュー画面で使用する肩書です

➤メモ・情報

- ・現在使用されていません
(将来的に使用される可能性があります)

メンバー情報

●同行するメンバーのリストです

- ゲーム開始時の初期メンバーはここから設定してください

可変データベースエディタ

タイプ

- 0:主人公情報
- 1:メンバー情報
- 2:アイテム状態
- 3:ノート状態
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:万能ウィンドウ時DB
- 8:汎用リスト時DB
- 9:メニュー用DB
- 10:システム用変数
- 11:

Ctrl+Alt+↑↓で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

現在メンバーを記憶しま
ゲーム開始時メンバーに
ここで指定してください

検索

全タイプ 数値 文字

Ctrl+↑↓でデータ切替可能
データ数の設定

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]

ファイル読み込み
読み込み

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

メンバー	ID
メンバー1	[0]ウルフールさん [可変0]
メンバー2	[1]ター [可変0]
メンバー3	[-1]なし
メンバー4	[-1]なし

Tab・Shift+Tab:項目移動 / ← → フルスクリーン変更

OK 更新 キャンセル

アイテム状態

- 各アイテムの所持数のリストです

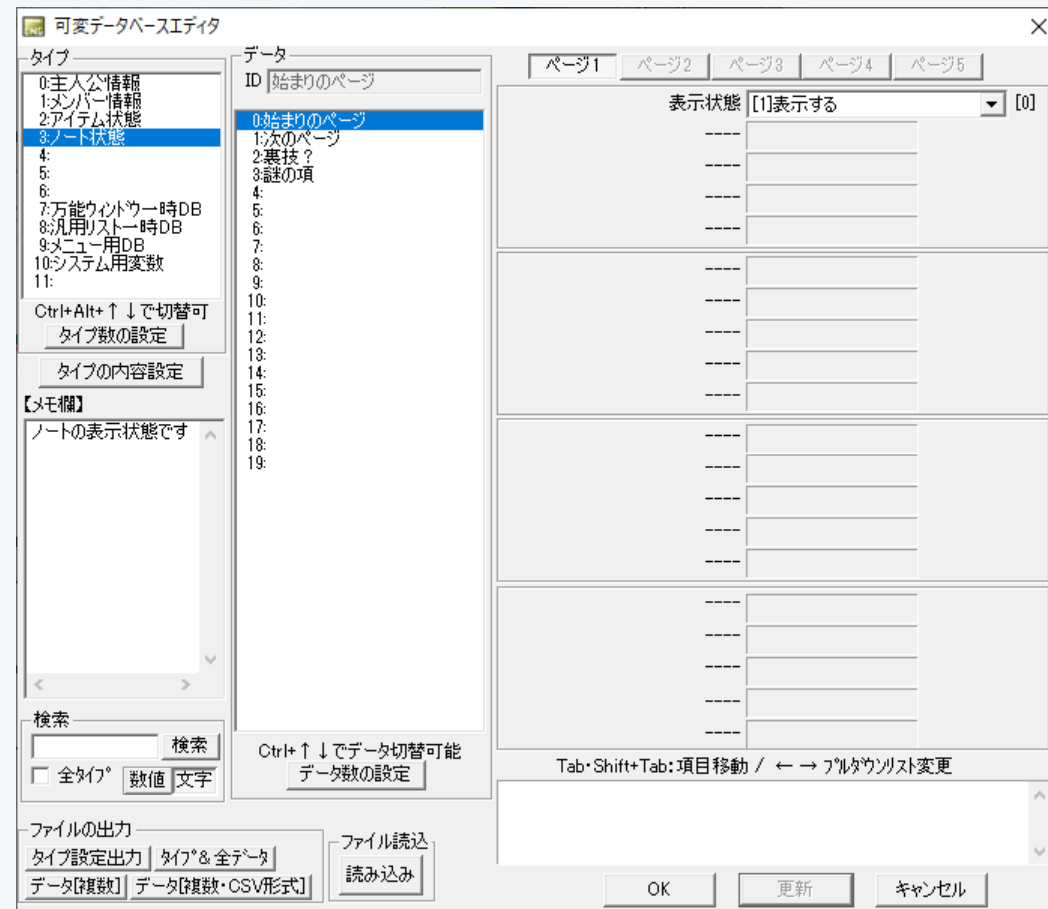
- 基本的にいじる必要はありません

- 初期所持アイテムを
ここで設定することもできます

- ・ただしゲーム開始時に
コモンから設定することを推奨します

ノート状態

- ノートの各項目の状態のリストです
 - 基本的にいじる必要はありません
 - 初期表示状態をここで設定することもできます
 - ・ ただしゲーム開始時にコモンから設定することを推奨します

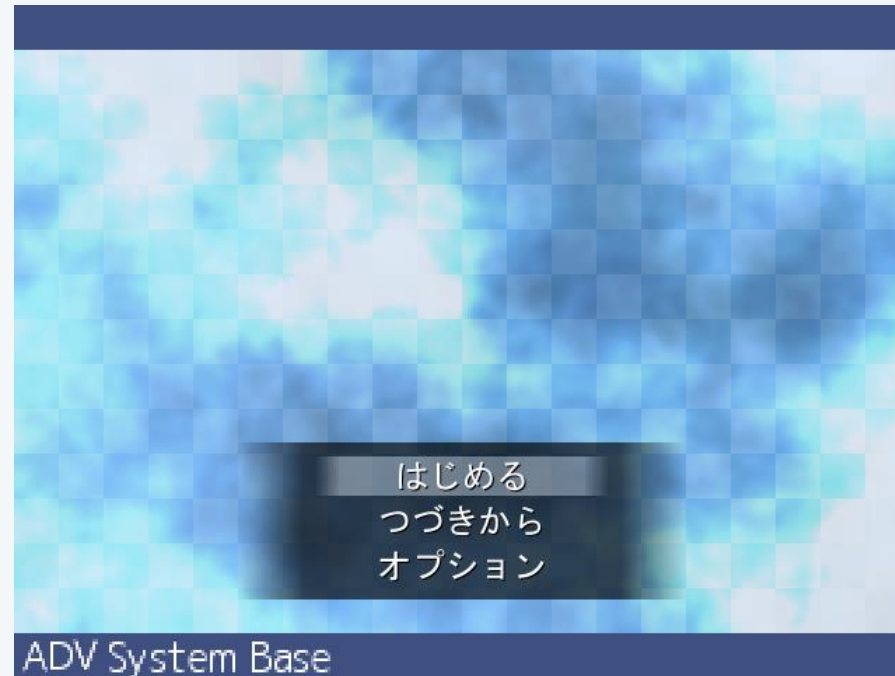


コモンイベント



ゲーム開始 1/2

- ゲームを開始した際に一番最初に呼び出すコモンです
 - 具体的にはシステム初期化とタイトルの生成を行います
 - 一番最初にこのコモンが自動実行で呼び出されるようにしてください



呼び出すとタイトル画面になります

ゲーム開始 2/2

● コモン呼び出し後の処理

- コモンを脱出した際、選択したコマンドに対応した変数が返されます
- 必要に応じて戻り値を受け取り、条件分岐を挟んでください

戻り値を受け取る



その値で分岐
2や3は追加コマンド
0なら「初めから」



ロードはコモン内で
処理が完了します
(下の処理は
呼び出されない)

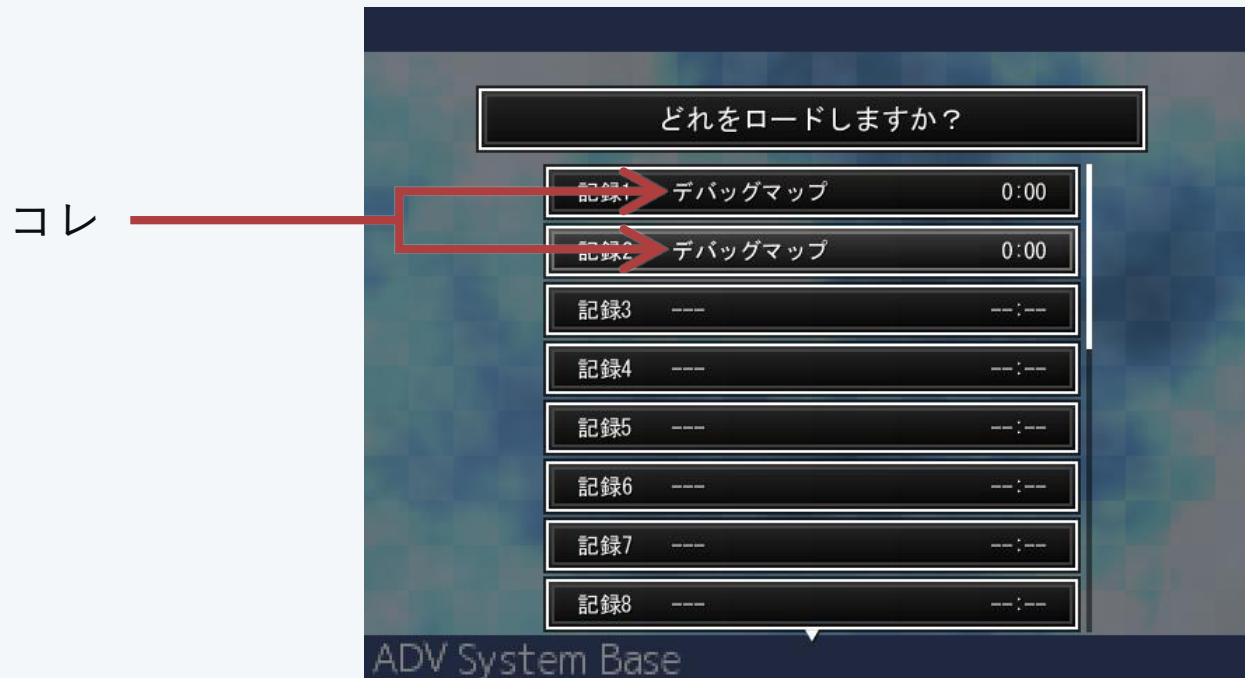
```
▼ ゲームは必ずこのコモンを呼びだすところから始めます
■ イベントの挿入[名]: このEvのセルフ変数0 = ["ゲーム開始"] <コモンEv 1>
▼ 「はじめから」を選んだ場合戻り値は0となります
▼ 「つづきから」の場合はコモン内でロード処理が行われるためここには来ません
▼
▼ 追加コマンドでここに来たときは戻り値は2か3です
▼ この場合はそれぞれで処理を呼びだすようにしてください
▼
▼ なお、タイトル画面は終了した瞬間即座に暗転が解除されます
▼ そのためサンプルのようにウェイトを挟まず手動で暗転することを推奨します
■ 条件分岐(変数): 【1】 このEvのセルフ変数0 が 2 と同じ 【2】 このEvのセルフ変数0 が 3 と同じ
-◇分岐: 【1】 [ このEvのセルフ変数0 が 2 と同じ ]の場合↓
|■
-◇分岐: 【2】 [ このEvのセルフ変数0 が 3 と同じ ]の場合↓
|■
◇分岐終了◇
■ 変数操作: このEvのセルフ変数1 = 1 + 0
▼ ここからサンプル用の処理
▼ 消してもらっていいです
■ ビュー表示: 1 [左上]ウインドウ<GRADX-999 999>サイズ[320,240] X:0 Y:0 / 0(0)フレーム / パ
■ ウェイト: 24 フレーム
■ ビュー移動: 1 X:0 Y:0 / 18(0)フレーム / パターン 1 / 透 0 / 減算 / 角 0 / 拡 100% / カラー R[
■ ビュー表示: 2 [中心]ウインドウ<CIRCLE>サイズ[64,64] X:40 Y:198 / 0(0)フレーム / パターン 1 /
■ ビュー移動: 2 X:40 Y:198 / 18(0)フレーム / パターン 1 / 透 0 / 加算 / 角 同値 / 拡 100% /
■ ビュー表示: 1 [左上]ウインドウ<GRADX-999 999>サイズ[320,240] X:0 Y:0 / 0(0)フレーム / パ
```

ロード時自動実行（改変可）

- ロードされた際に自動的に呼びだされるコモンです
 - オプションの反映の直後に行われます
 - 演出やシステムの的なにか行いたいものがある場合に使用してください

セーブ表示文字列取得（改変可）

- セーブ画面で各データに表示される文字列を設定します
 - あまり長すぎるとはみ出すので注意して下さい
 - デフォルトではマップ名を返すようにしています



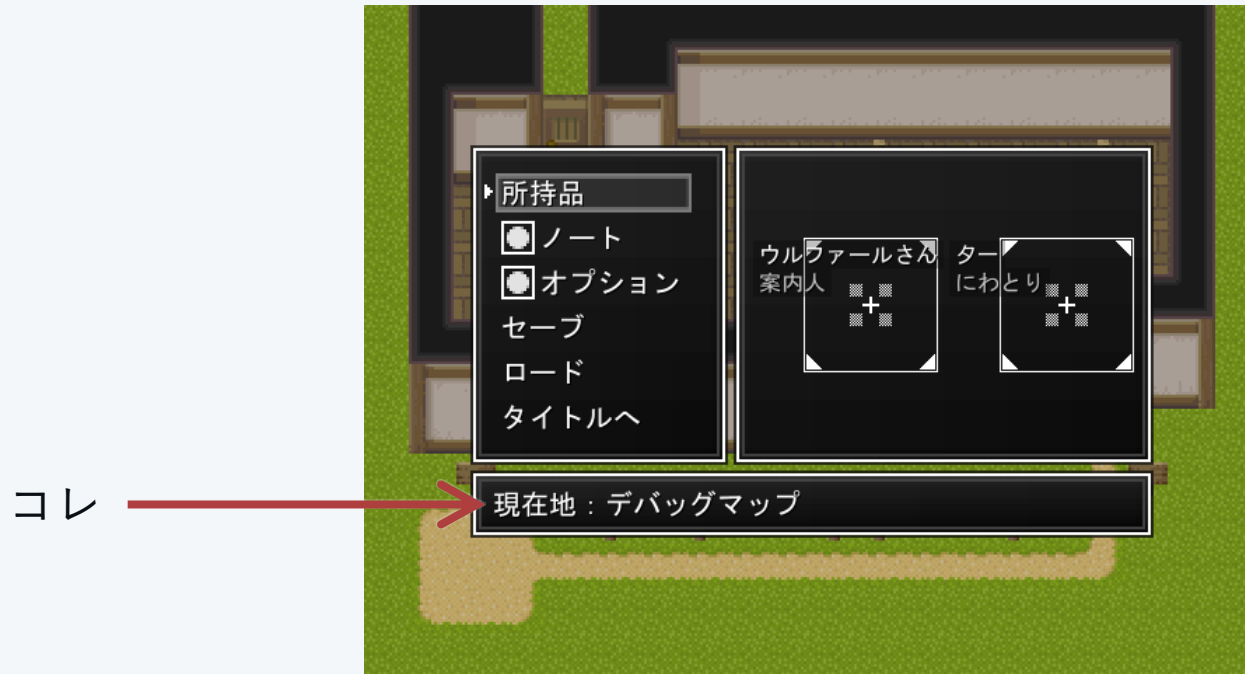
トランジション設定（改変可）

- トランジションを設定します

- トランジションは変数での指定ができないため、コモンから直接設定します
- セーブ時は[-1]になり、直後に[0]に設定されます
 - [-1]はシステムにより使用するため変更しないでください
 - [0]はデフォルトのトランジションとして使用してください

メニューサブウィンドウ文字列取得（改変可）

- メニューサブウィンドウに表示する文字列を設定します
 - デフォルトでは現在マップ名を返すようにしています



アイテム増減

- アイテムの所持数を変更します

- 所持数を減らす場合はマイナスの値を入れてください
- 入手時メッセージをありにすると自動でメッセージが表示されます

アイテム所持数取得

- 指定したアイテムの現在所持数を返します

アイテム選択

- アイテムを選択し、そのIDを返します
 - 決定した場合はアイテムのID、キャンセル時は-100を返します
 - 選択種別によって選択できるアイテムを指定できます
 - [0]の場合、アイテム選択時選択種別を0以上に設定したアイテム全てを選択できます
 - 1以上の場合是对应するアイテムのみ選択できます
 - [-1]の場合、アイテム選択時選択種別を[-1]に設定したものも含めて全てのアイテムを選択できます

メンバー加入/離脱

- メンバーの追加, 消去を行います

主人公情報変更

- メンバーについての情報を変更を行います

主人公情報取得

- メンバーについての情報の取得を行います

ノート表示切替

- ノートの指定した項目の表示/非表示を設定します

全体エフェクト実行

- 画面全体への演出を行います

- 暗転

- ・モードは[0]表示/実行 で暗転させ、[-1]消去/解除 で元に戻します

- フラッシュ

- ・モードに関わらず呼び出すと実行します

上下帯表示/消去

- 画面上下を黒で隠します

➤イベント時の演出にお好みで使用してください



吹き出し表示

- 指定した対象にUDBで設定した吹き出しを表示します
 - マップイベントに表示する場合は対象にイベントIDを入れてください



数値入力typeA

- ダイアル形式で指定した桁の数値を入力します
 - 結果は数値として返されます
 - 桁数は最大9桁です



数値入力typeB

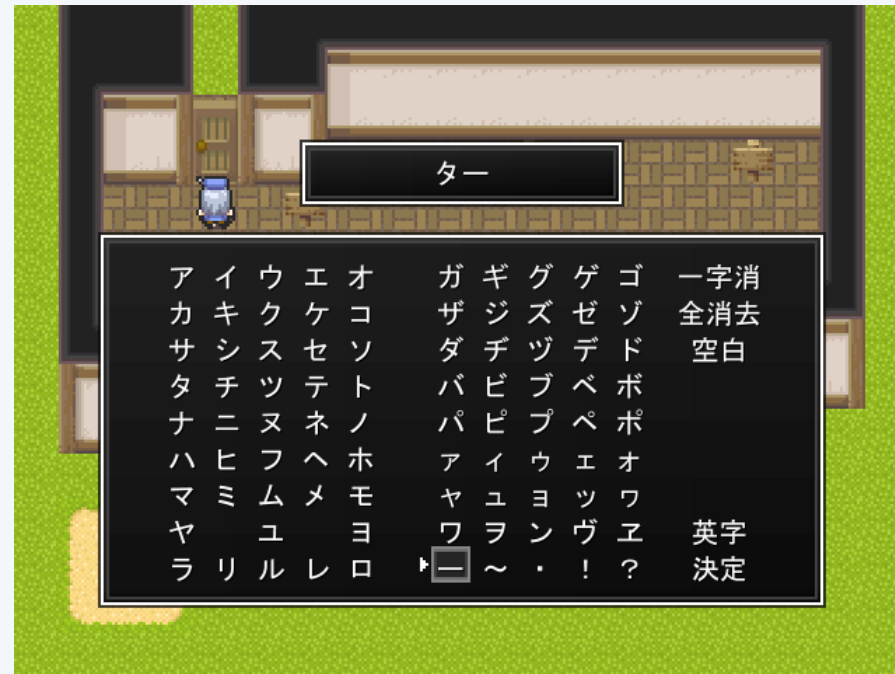
- テンキー形式で最大10桁の入力を行います
 - 結果は文字列として返されます
 - 1文字目の0を禁止することが可能です（数値としての入力時を想定）



文字列入力

- カーソルによる文字列入力を行います

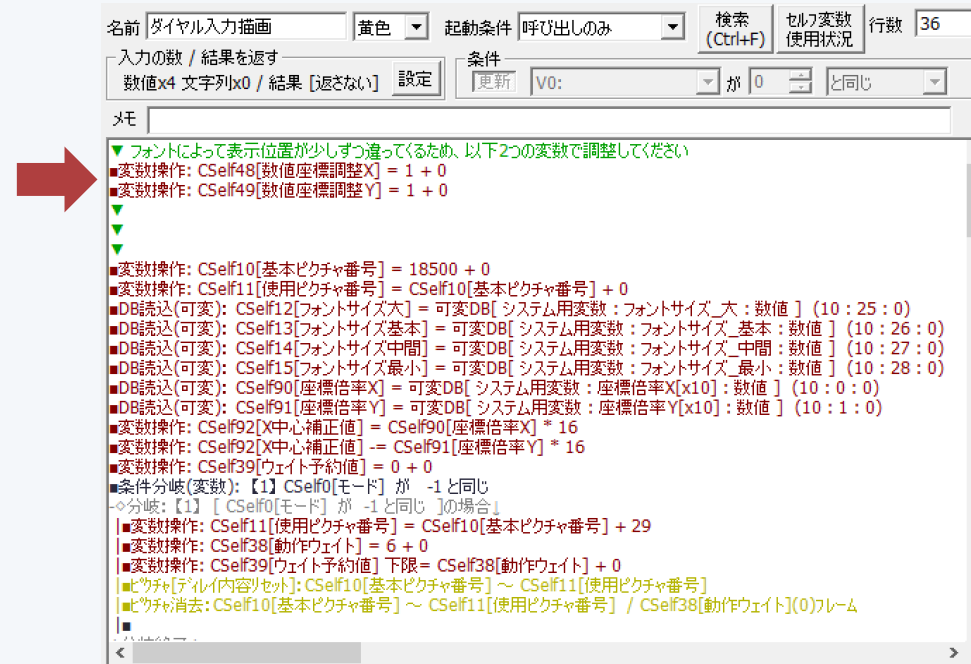
- 最大文字数は10文字くらいを想定しています（長すぎるとはみ出します）
- ひらがな・カタカナ・半角英字を入力可能です



- 補足 数値入力/文字列入力

●フォント位置調整

- 各入力処理の描画部(コモン140, 142, 144)の2, 3行目で文字列位置を調整
- フォントを変更して表示位置を調整したい場合はここを変更してください



メニュー起動許可・禁止設定

- メニューの起動の可/不可を設定します

セーブロード許可・禁止設定

- メニューのセーブ/ロードの可/不可を設定します
 - この設定はメニューのコマンドについてのみ作用します
直接セーブ/ロード画面を呼び出した場合は普通にセーブ/ロード可能です

クリアフラグを立てる

- 呼び出すことで、ゲームを一度クリアしたことがある状態にします
 - タイトル画面でクリア後選択肢を発生させることに使用します

クリアフラグ状態取得

- クリアフラグが立っているかを返します

セーブ/ロード画面呼出

- セーブ画面あるいはロード画面を直接呼びだします
 - このコモンは「セーブロード許可・禁止設定」の状態に関わらず呼び出されます

タイトル用オプション画面

- タイトル画面用のオプション画面です

タイトル用ゲーム終了コモン

- タイトル用のゲームを終了させる選択肢を表示するコモンです

おわり