

主人公たちがしゃべる！ おしゃべりコモン説明書

制作：ロンバート



目次

このコモンについて	3
導入方法	4
可変 DB「主人公おしゃべりアニメ」の説明（事前に設定）	5
コモンイベントの挿入	6
特殊文字（/ready[x,y,z]と/end[x]）について	8
早見表（/ready[x,y,z]～/end[x]）	9
不具合、バグなど	10

このコモンについて

このコモンはパーティに連れ歩いてる主人公たちに口パクをさせようと

思い至って作成されたものです。

イベントの方向を向いて口パク、メンバーのほうを向いて口パク、

任意の方向を向いて口パク、好きなタイミングで口パク

これらを実現したのがこのコモンです。

このコモンはユーザDBは使用しません。可変DBのみで作動させます。

導入方法

同封されているコモンイベントのファイルをお好きな場所に

読み込んでください。

そして可変 DB のデータにつきましても、お好きなタイプ番号に読み込んでください。

また、付属のキャラチップにつきましては、Data フォルダ内の CharaChip フォルダ

に移すことをお勧めします。

可変 DB 「主人公おしゃべりアニメ」の説明（事前に設定）

おしゃべりさせたい主人公を選択し、

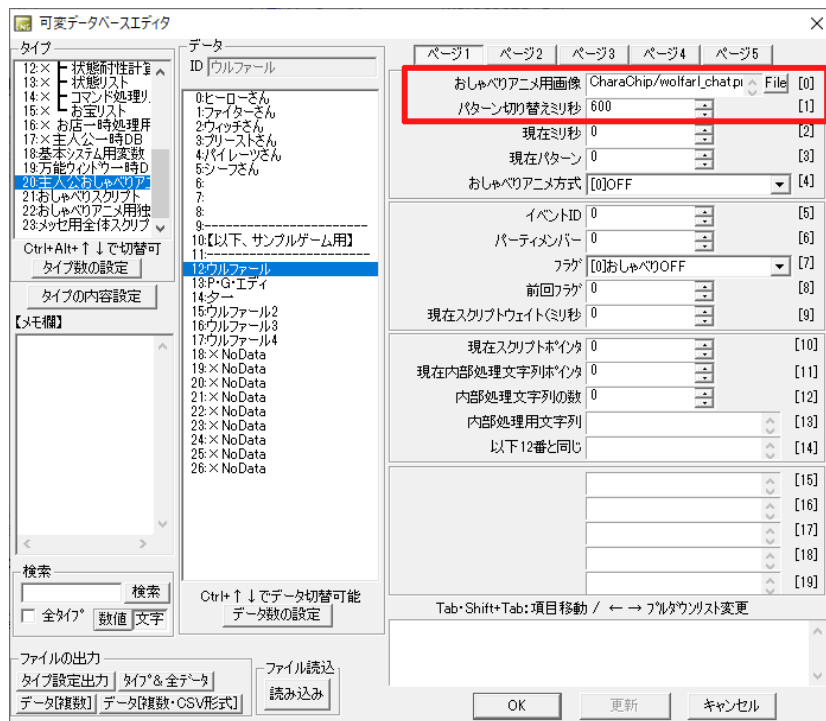
右図の DB の 0 番「おしゃべりアニメ用画像」

に下図のようなドット絵を気合で打った後

登録します。パターン切り替えミリ秒は

6000ms を 1 秒として設定してください。

こうなっている理由は内部処理のためです。



コモンイベントの挿入

使うコモン名は「おしゃべりアニメ付きメッセ表示」1つのみです。

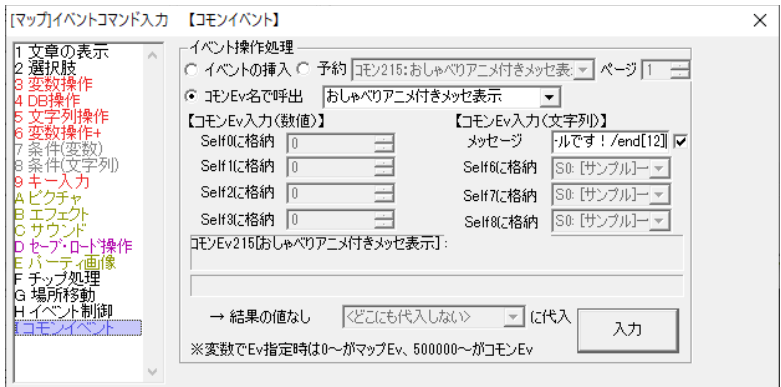
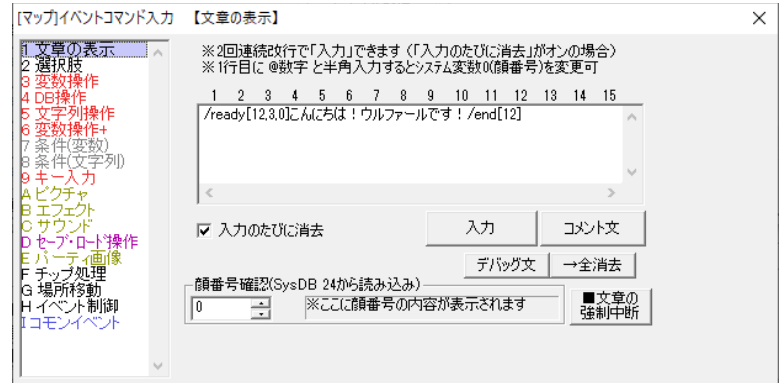
ここから文章の入力といきたいところなのですが、右下図のようにコモンSelf[5]番のメッセージの欄に文章を入力しなければなりません。

これではやりにくいので、一度テキストエディタ等を用意するかイベントコマンド入力の「文章の表示」にて編集したあと文章をまるごとコピー＆ペースト

したほうがやりやすいです。

重要なのは、特殊文字`/ready[x,y,z]`と`/end[x]`の間におしゃべりさせたい文章を挟み込むことです。

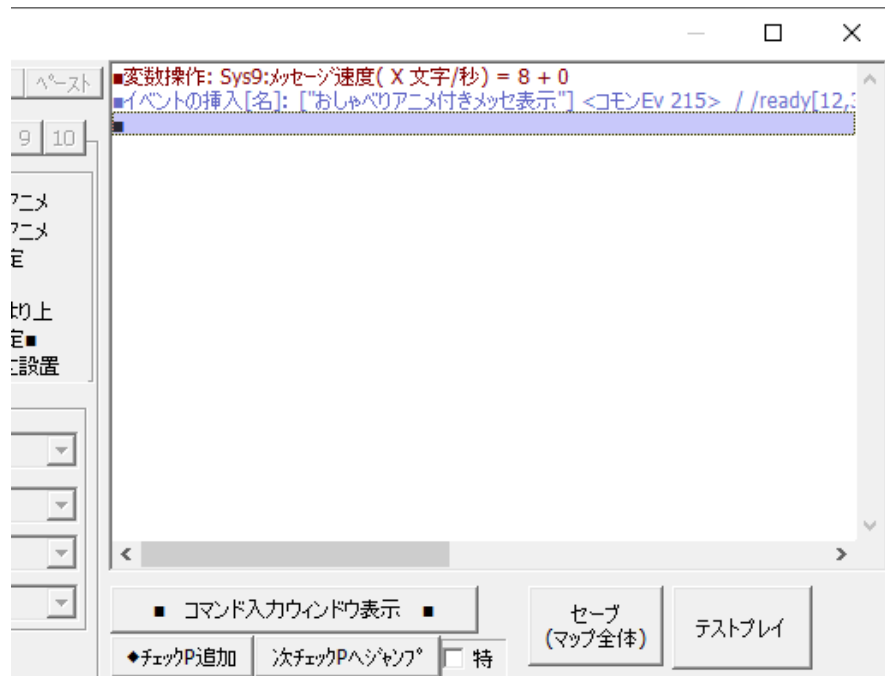
例文：`/ready[12,3,0]`こんにちは！ウルフアールです！`/end[12]`



実際に処理を体感するためには、
ある程度メッセージ速度を落とさなければ
なりません。

もしもあなたがメッセージ速度が
「基本」すごく早いほうがいいと
感じた場合は、おそらくですが
このコモンはあなたのお役に立てない
可能性があります。（口パクの頻度が
著しく減るため）

どんなメッセージ速度が自分に合っている
か速度を変更して試してみましょう。



特殊文字（/ready[x,y,z]と/end[x]）について

まず ready または end の前は「/」です。

「¥」マークではありません。

細かい処理につきましては、以下の早見表に記しておきました。

実際に動かす際にぜひご活用ください。

なお、x 番は口パクさせたい主人公の ID、

y は処理の内容を指定する番号、

z はマップイベント ID や z 人目（1~6 まで）のメンバーを指定してください。

なお、y が 1 または 2 以外の場合は z は特に指定する必要はありませんが、必ず 0 など番号を入れておいてください。作者の力量上、正確に間違いなく打たないと動作しないため

お気を付けください。

早見表（/ready[x,y,z]～/end[x]）

行いたい処理	y の値	口パク内容（x は主人公ステータスと同じデータ番号を入力）
イベントのほうを向く	1	x 番の主人公がマッピイベント z 番のほうを向きます。
メンバーのほうを向く	2	x 番の主人公がメンバー z 人目（1～6 まで）のほうを向きます。
方向そのまま	3	x 番の主人公が現在の方向そのまま口パクします。z 番は 0 など
上固定	4	どんな状況でも上向きで口パクします。z 番は 0 など
右上固定	5	どんな状況でも右上向きで口パクします。z 番は 0 など
右固定	6	どんな状況でも右向きで口パクします。z 番は 0 など
右下固定	7	どんな状況でも右下向きで口パクします。z 番は 0 など
下固定	8	どんな状況でも下向きで口パクします。z 番は 0 など
左下固定	9	どんな状況でも左下向きで口パクします。z 番は 0 など
左固定	10	どんな状況でも左向きで口パクします。z 番は 0 など
左上固定	11	どんな状況でも左上向きで口パクします。z 番は 0 など

不具合、バグなど

本コモンイベントにもしもバグや不具合などがありましたら、

Wolf RPG Editor 公式サイトのコモンイベント集にて

本コモンのコメントに記していただけると助かります。