

# 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。

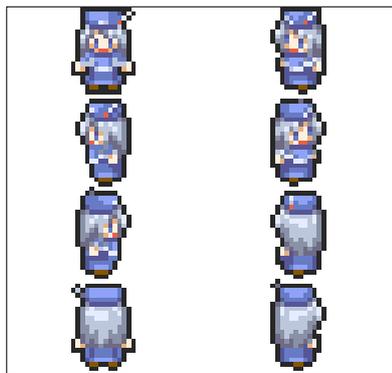
そして可変 DB のデータにつきましても、お好きなタイプ番号に読み込んでください。

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「主人公おしゃべリアニメ」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「おしゃべリアニメ用画像」  
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。



可変データベースエディタ

タイプ  
12× 状態耐性計画  
13× 状態リスト  
14× コマンド処理  
15× お宝リスト  
16× お店一時処理屏  
17× 主人公一時DB  
18× 基本システム用変数  
19× 万能ウィンドウ一時D  
20× **おしゃべリアニメ用画像**  
21× おしゃべりスクリプト  
22× おしゃべリアニメ用独  
23× メッセ用全体スクリプト

Ctrl+Alt+↑ ↓で切替可  
タイプ数の設定

タイプの内容を設定

【メモ欄】

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]

ファイル読み込み  
読み込み

データ  
ID [フルファイル]  
0× ヒローさん  
1× ファイターさん  
2× ウィッチさん  
3× プリーストさん  
4× バイレーツさん  
5× シーフさん  
6×  
7×  
8×  
9×  
10× 【以下、サンプルゲーム用】  
11×  
12× **フルファイル**  
13× P・G・エディ  
14× ター  
15× フルファイル2  
16× フルファイル3  
17× フルファイル4  
18× NoData  
19× NoData  
20× NoData  
21× NoData  
22× NoData  
23× NoData  
24× NoData  
25× NoData  
26× NoData

Ctrl ↑ ↓でデータ切替可能  
データ数の設定

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

おしゃべリアニメ用画像 CharaChip/wolfar\_chatpi File [0]  
パターン切り替えミリ秒 600 [1]  
現在ミリ秒 0 [2]  
現在パターン 0 [3]  
おしゃべリアニメ方式 [0]OFF [4]  
イベントID 0 [5]  
パーティメンバー 0 [6]  
フラグ [0]おしゃべりOFF [7]  
前回フラグ 0 [8]  
現在スクリプトウェイト(ミリ秒) 0 [9]  
現在スクリプトポイント 0 [10]  
現在内部処理文字列ポイント 0 [11]  
内部処理文字列の数 0 [12]  
内部処理用文字列 [13]  
以下12番と同じ [14]  
[15]  
[16]  
[17]  
[18]  
[19]

Tab・Shift+Tab: 項目移動 / ← → フルタウリスト変更

OK 更新 キャンセル

# 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。

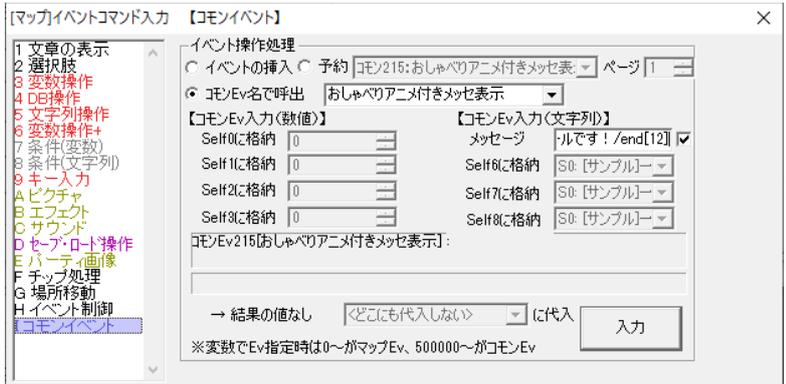
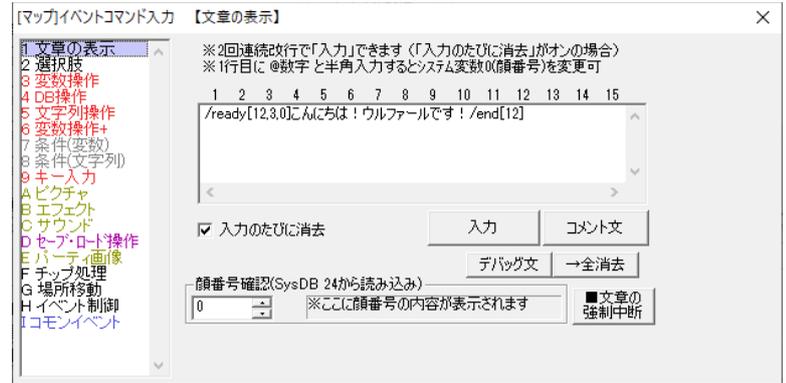
ここから文章の入力といきたいところなのですが、右下図のようにコモンSelf[5]番のメッセージの欄に文章を入力しなければなりません。

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！ウルファールです！`/end[12]`



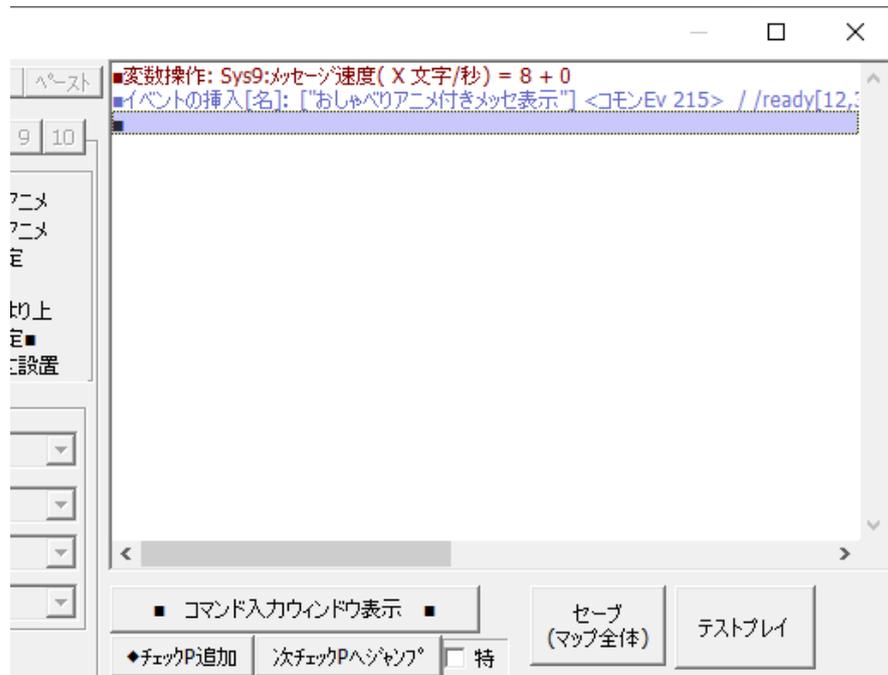
実際に処理を体感するためには、  
ある程度メッセージ速度を落とさなければ  
なりません。

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。（ロパクの頻度が  
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	ロパク内容 (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 番の主人公がマップイベント 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にロパクします。z 番は 0 などで
上固定	4	どんな状況でも上向きでロパクします。z 番は 0 などで
右上固定	5	どんな状況でも右上向きでロパクします。z 番は 0 などで
右固定	6	どんな状況でも右向きでロパクします。z 番は 0 などで
右下固定	7	どんな状況でも右下向きでロパクします。z 番は 0 などで
下固定	8	どんな状況でも下向きでロパクします。z 番は 0 などで
左下固定	9	どんな状況でも左下向きでロパクします。z 番は 0 などで
左固定	10	どんな状況でも左向きでロパクします。z 番は 0 などで
左上固定	11	どんな状況でも左上向きでロパクします。z 番は 0 などで

## 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。