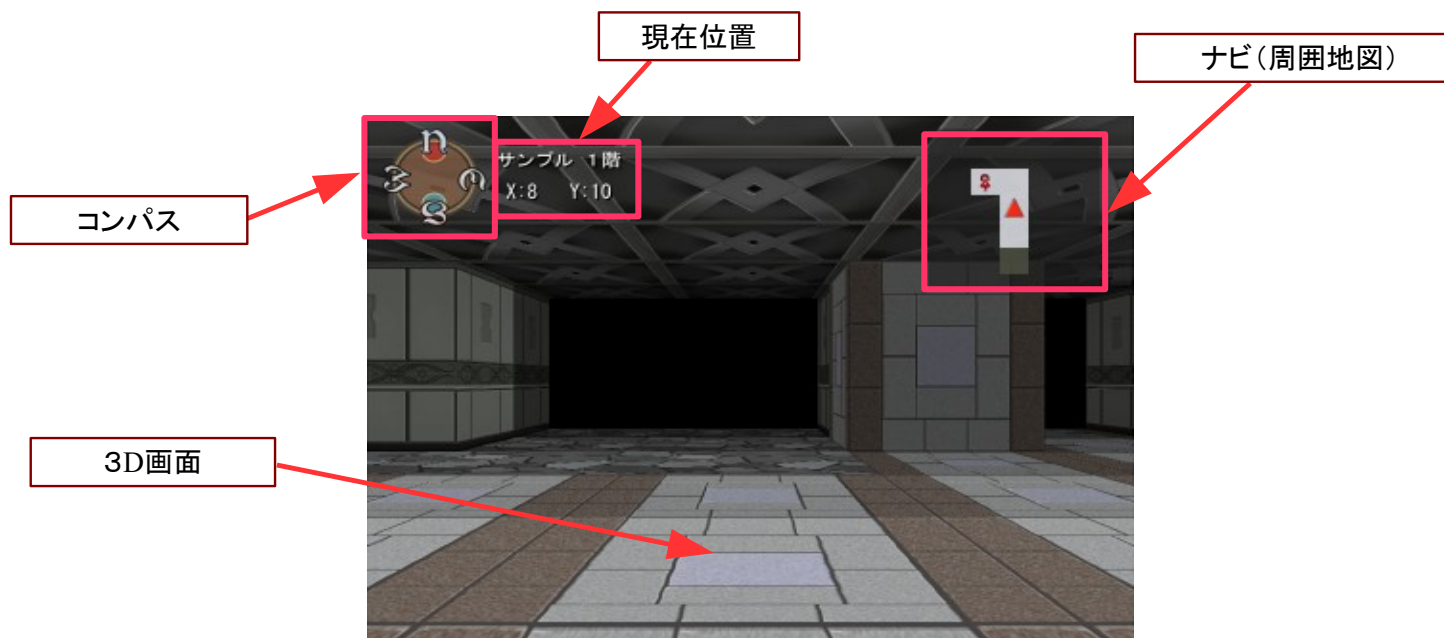


● 概要

WOLF RPGエディタにて3Dダンジョンを作成する為のコモン群です

マップのレイヤー1、レイヤー2のチップを読み取り

チップ番号ごとに設定した画像を壁や床として3D状に表示します



● 対応バージョン

V2.02a 以降にて動作します

それ以前のバージョンでは動作しません

● Ver1からの変更点

- ・ 3D処理を含め、各コモン、DBの大幅な見直し、表示不具合の修正
このため、**前バージョンとは互換性はありません**
- ・ **マップの地形判別をタグIDからチップ番号に変更**
より多くの地形種類を使用できるようになりました
- ・ 主人公の現在位置をDBではなく実際の位置で管理するように変更
主人公の位置や向きを、DBを参照せずともウディタのコマンドで取得できるようになりました
- ・ 進行可能の判別をDBの設定ではなく、タイルセットの設定に従うよう変更
- ・ 3Dの壁や床画像をマップ単位一括からチップ個別で設定するように変更
同一のマップ内に複数種類の画像を設置できるようになりました
- ・ マップのループ設定に対応
- ・ 人物などのオブジェクトを地形情報とは別に設定できるよう変更
(地形はレイヤー1、オブジェクトはレイヤー2に設置)
- ・ 特定の地形に乗ったときの動作を、固定プログラムから任意のコモン実行に仕様変更
これにより、**Ver1にあった方向転換や一方通行のチップが無くなりました**

同様の機能は、レイヤー2コモンにて実装する必要があります

- ・ コンパスやナビ(周囲地図)など、付属コモンの追加
- ・ マップイベントの起動方法を、その位置に移動以外にも決定ボタンで起動も選択可能に
- ・ 通常変数を使用しなくなりました
(基本システムに導入する場合はV0のみ使用します)
(変数V0を既に使用している場合は、基本システム126の起動条件変数、[3D]マップ移動処理46、69行目の変数をV0以外に変更してください)

● ゲームの基本設定

下記の項目を指定の設定にして下さい

- ・ ゲームの処理FPS 60FPS
- ・ キャラクター移動幅 1マス
- ・ ピクチャ拡大縮小の描画方法 なめらか & ぼんやり

画面モードや方向タイプなど
その他の項目は自由に設定できます

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 3DダンジョンコモンV2 追加

ゲーム画面サイズ
☐ 320 x 240 (1マス16ピクセル)
☐ 640 x 480 (1マス32ピクセル)
☒ 800 x 600 (1マス40ピクセル)

ゲームの処理FPS
☒ 60FPS
☐ 30FPS

ピクチャ拡大縮小の描画方法
☐ 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。

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

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

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

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> 1倍 1倍

速度 0 2 2
 速度 1 5 5
 速度 2 10 10
 速度 3 20 20
 速度 4 40 40
 速度 5 80 80
 速度 6 160 160

現在設定の最大有効速度 [160]
 数値は [0.25ピクセル/17フレーム]

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

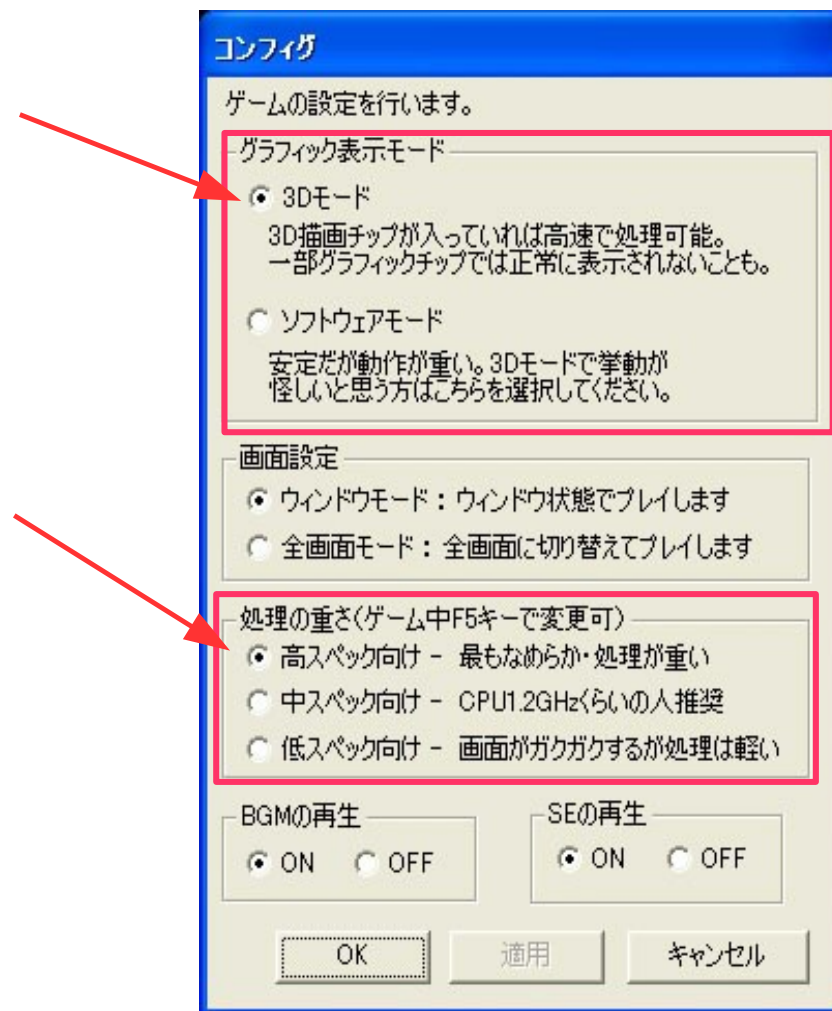
初期主人公画像
 読み込み

※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

● コンフィグ

下記の項目を指定の設定にしてください

- ・ グラフィック表示モード 3Dモード
- ・ 処理の重さ 高スペック向け



● タイルセット

・ 通行許可設定

移動の可否はタイルセットの通行許可設定に従います

- 通行可能
- × 通行不可

0.5マスには対応しませんので、1/4ごとの設定はしないでください

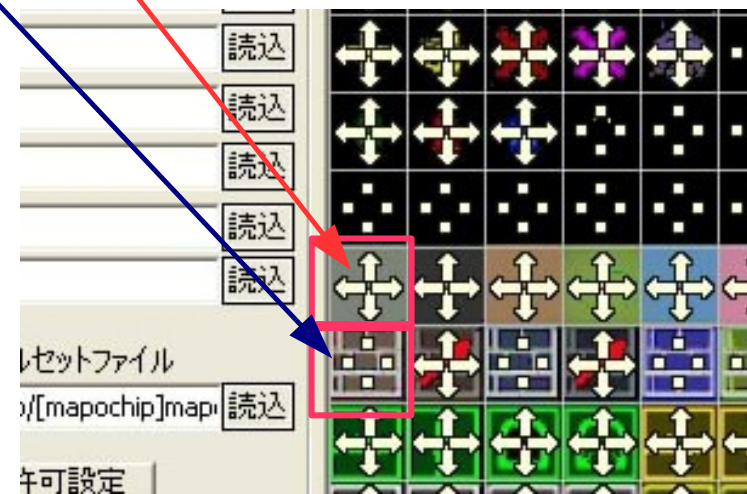
通行○

通行×



・ 進行方向設定

壁の中に埋まってしまうなど、意図しない挙動の原因になりますので、通行許可設定が○ならば4方向全て可能、×ならば全て不可としてください



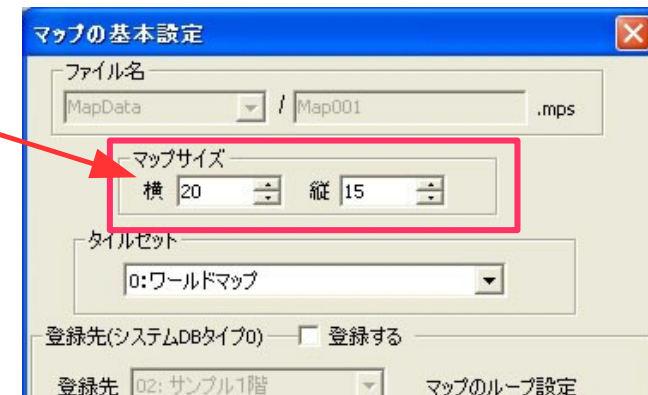
● マップの基本設定

・ マップサイズ

横30、縦30以内にしてください

指定の地点が移動済みかどうかを記憶するコモンが
縦横30マスまでしか動作できない為

移動済み地点の判定を行わない場合は
この限りではありません

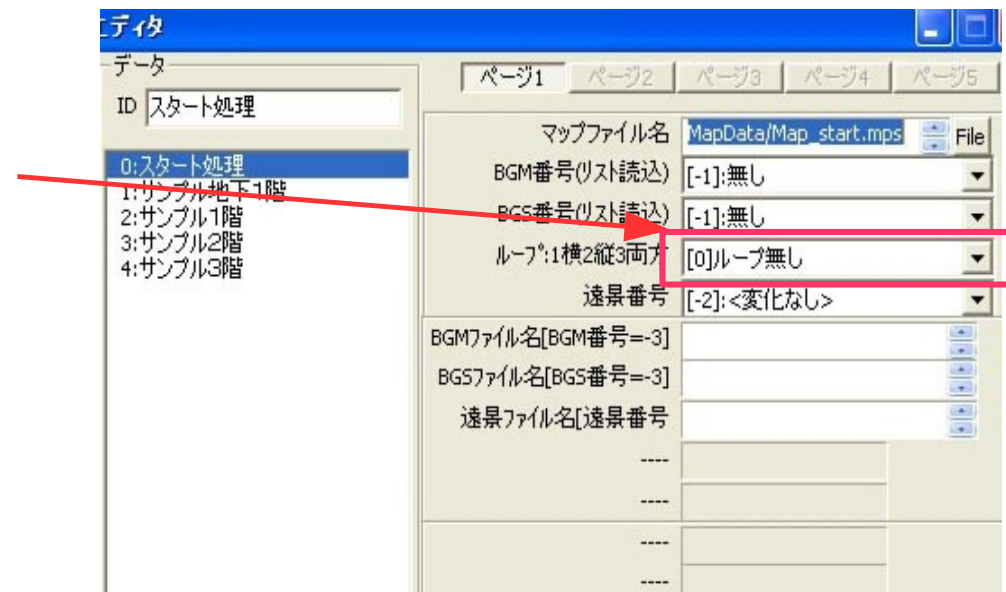


・ マップのループ設定

(システムDBのマップ設定)

マップのループ設定をありにした場合
マップ上・下限を超えた位置に移動した際
ループします

ループ設定無しの場合は移動不可と同じ扱いになります



● SEの設定

(システムDBのSEリスト)

本コモンでは3つのSEを使用します

下記の3つのSEをシステムに設定してください

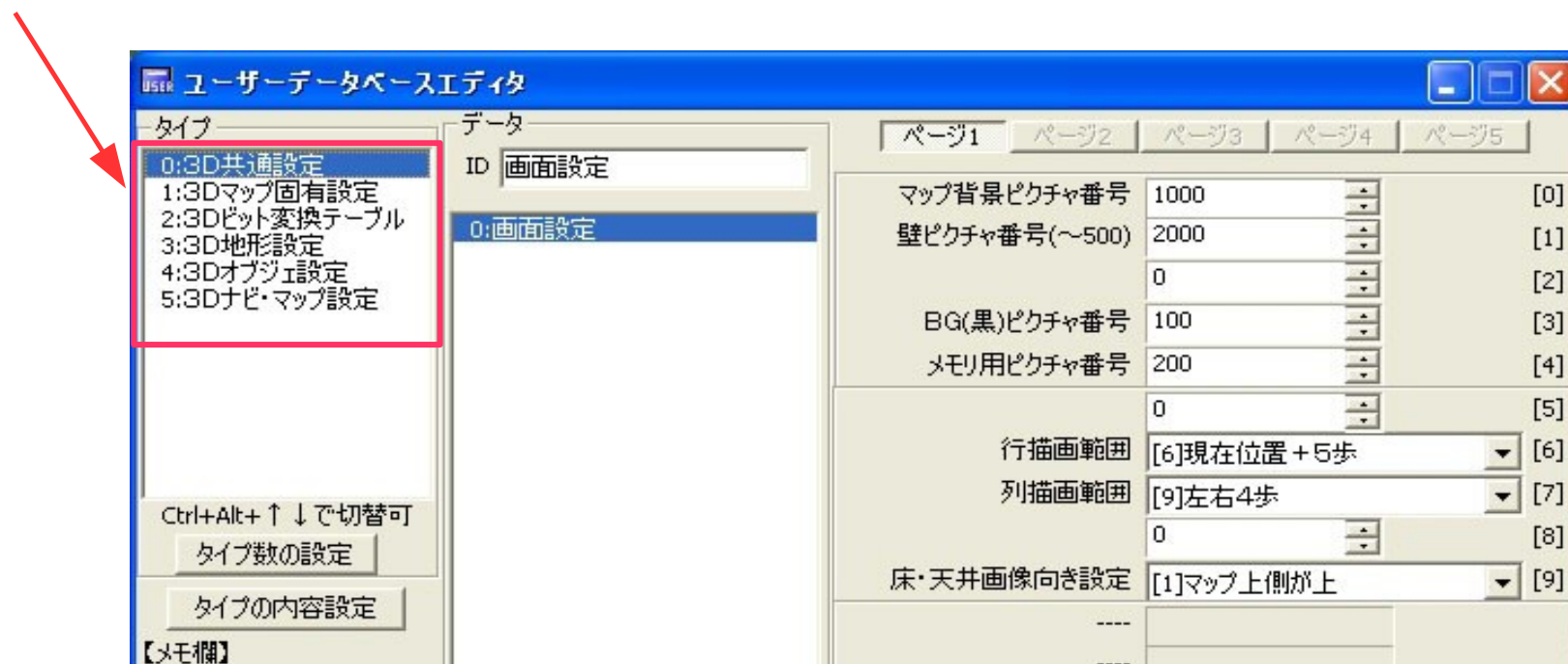
- | | |
|-------------|------------------|
| SE11 | 進行不可時(壁に当たった時など) |
| SE12 | 歩行音(1歩進んだ時) |
| SE13 | 旋回音(左右旋回、反転時) |

すでにSE11～13を使用していた場合、検索などでコモン内のSEを鳴らしている箇所を変更して下さい

● ユーザーデータベース

- ・ 下記の6つのファイルをCDBに読み込んでください
読み込む位置に指定はありません
DBの何番に読み込んでも動作します

3D共通設定	3D全般に関わる設定です
3Dマップ固有設定	マップ毎の背脊です マップを増やした場合、このDBのデータ数も増やしてください
3Dビット変換テーブル	位置の記録に使用します 変更しないでください
3D地形設定	レイヤー1に設置する地形描画用のマップチップに対する設定です
3Dオブジェ設定	レイヤー2に設置する人物などのオブジェクト用マップチップに対する設定です
3Dナビ・マップ設定	位置情報表示のためのコモンで使用する設定です



● ユーザーデータベースの設定

必要に応じて設定値を変更してください

■ 3D共通設定

マップ背景ピクチャ番号	マップの背景画像用ピクチャ番号です 壁ピクチャ番号より小さい値にしてください
壁ピクチャ番号	壁や床等3Dダンジョン内で使用するピクチャ番号です 設定値から+500枚使用します
BG(黒)ピクチャ番号	マップチップを隠す為の黒色単色画像ピクチャ番号です マップ背景ピクチャ番号より小さい値にしてください
行描画範囲	3Dダンジョンでの奥行きを表示範囲を変更できます
列描画範囲	3Dダンジョンでの左右を表示範囲を変更できます
床・天井画像向き設定	床・天井の画像を常に見ている方向を上側にするか、マップ北側固定かの設定です 通常は、設定値1「マップ北側が上」にしてください

■ 3Dマップ固有設定

マップを増やした場合、このDBのデータ数も増やしてください

場所名	現在位置を表示するコモンで使します 設定した場合、そのマップに移動した際表示されます
階層名	現在位置を表示するコモンで使します 設定した場合、そのマップに移動した際表示されます
背景ファイル名	マップの背景用ファイル名です。壁や床画像の一番下に表示される画像です 設定しなければ黒1色の背景になります

■ 3Dビット変換テーブル

移動済み箇所記録コモンで使します
正常に動作しなくなりますので、設定値は変更しないでください。

■ 3D地形設定

レイヤー1に設置するマップチップの設定です。

そのチップが置かれている場所に、壁や床をどのように表示をするか設定します

データ番号=チップ番号となります (タイルセット左上から右に0番～7番 以降1段下がるごとに+8)

地形名称	マップチップの名称です 特に使用しませんので自由に設定してください
扉設定	[1]扉 に設定すると、そのチップ上に移動した際、さらに1歩自動的に前進します 通行可能で、壁表示するチップ(扉やすり抜ける壁など)に設定することで 壁の中に居る状態にならないようにできます
壁描画	壁の表示設定です 表示しない設定以外は、下段の壁画像ファイル名を必ず設定してください 表示の各モードについては後述します
壁画像ファイル名	壁の画像ファイルを指定します 画像サイズは任意です。自動的に拡大縮小します
床描画	床の表示設定です 表示する場合、下段の床画像ファイル名を必ず設定してください
床画像ファイル名	床の画像ファイルを指定します 画像サイズは任意です。自動的に拡大縮小します
天井描画	天井の表示設定です 表示する場合、下段の天井画像ファイル名を必ず設定してください
天井描画ファイル名	天井の画像ファイルを指定します 画像サイズは任意です。自動的に拡大縮小します
マップ表示ファイル名	マップや周囲地図(ナビ)で表示される画像ファイル名です 14ページを参照してください

★ 壁描画設定

[1] 4側面

1マスの正面・側面に壁を描画します
(見えない部分の描画はされません)
画像①のように表示されます

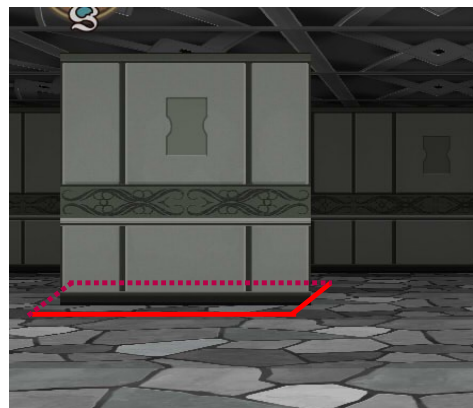
①



[11] 中央(常に正面)

1マスの中央位置に、主人公が向いている方向に関わらず
常に正面に見えるよう描画されます
側面は描画されません
画像②のように表示されます

②



[12] 中央(横固定)

[13] 中央(縦固定)

1マスの中央位置に、マップに対して方向をを固定して
壁を描画します
横固定の壁は主人公が北、南を向いている時は②
東、西を向いている時は③のように表示されます
縦固定の場合はその逆になります

③



■ 3Dオブジェ設定

レイヤー2に設置するマップチップの設定です。

そのチップが置かれている場所に、キャラクターなどのオブジェクトを表示をするか設定します

データ番号=チップ番号となります (タイルセット左上から右に0番～7番 以降1段下がるごとに+8)

オブジェ名称	マップチップの名称です 特に使用しませんので自由に設定してください
コモン番号	決定ボタン、または接触時に起動させるコモン番号です そのオブジェクトで、毎回同じ動作をさせる場合に利用できます 何も起動させない場合は-1に設定してください
コモン起動条件	上記コモンの起動する条件です 条件と一致した状態でのみコモンが起動します
オブジェ描画	画像を表示するかしないかの設定です 表示する設定の場合、必ず下段の画像ファイル名を設定してください 表示位置はマス中央に常に正面になります (壁設定の[11]と同じ)
オブジェ画像ファイル名	オブジェの画像ファイルを指定します。 画像サイズは任意ですが、壁のサイズ設定(後述)には連動せず 縦横比率、サイズは一定になります ただし、距離による拡大縮小は行われます
マップ表示ファイル名	マップや周囲地図(ナビ)で表示される画像ファイル名です 14ページを参照してください

★ オブジェ描画設定

レイヤー2で設定される画像ファイルは、壁の縦横比率比率に影響されず
ファイルの実サイズによって表示されます

原点(現在位置の中心点)からの距離によって拡大・縮小され
また、視点、投影面距離によっても拡大率が変わります

希望のサイズになるよう、設定と画像サイズを調整してください



壁横幅を大きく設定



壁高さを大きく設定



壁画像と設定を同じ比率

★ マップ表示ファイル名の設定詳細(3D地形設定・オブジェ描画設定)

ナビやマップにて表示する画像を設定します
用途により、設定が異なりますので注意してください

● 3D地形設定(レイヤー1)の設定

① 通常の壁として表示したい4側面の地形

扉設定 :[0]通常 または [1]扉

壁描画 :[1]4側面

マップ表示ファイル名 :空白(何も入力しない)

*** 3D地形設定は、この場合を除き、必ずファイル名に何か設定を入力してください**

(通行可否では判定せず、4側面で描画されているかどうか、ファイル名が設定されているかどうかで判断します)

③ 方向によって向きが変わらない壁以外の4側面の地形(4面の扉など)

扉設定 :[1]扉

壁描画 :[1]4側面

マップ表示ファイル名 :任意の画像ファイル名

(扉設定を[0]通常にした場合、ファイル名を入力しても壁として処理されてしまいます)

② マップに対して縦横が固定となる地形

扉設定 :[0]通常 または [1]扉

壁描画 :[12]中央(横固定) または [13]中央(縦固定)

マップ表示ファイル名 :横基準の画像ファイル名

(縦固定のものも、横基準で作成してください。コモンで90度変換します)

④ 上記以外のもの(通常床など)

マップ表示ファイル名 :任意の画像ファイル名

● 3Dオブジェ設定(レイヤー2)の設定

マップ表示ファイル名が設定されているものは表示されます
何も表示したくないときは空白にしておいてください

床などの設定例(1マスに画像ファイルをそのまま表示)

地形名称	床灰	[0]
扉設定	[0]通常	[1]
壁描画	[0]しない	[2]
壁画像ファイル名		[3]
床描画	[1]する	[4]
床画像ファイル名	3Dmap/[3d]floor_001.png	[5]
天井描画	[1]する	[6]
天井画像ファイル名	3Dmap/[3d]top_001.png	[7]
マップ表示ファイル名	3Dmap/[map]floor.png	[8]

4面扉の設定例

地形名称	扉4面閉じ	[0]
扉設定	[1]扉	[1]
壁描画	[1]4側面	[2]
壁画像ファイル名	3Dmap/[3d]door_001_d.p	[3]
床描画	[1]する	[4]
床画像ファイル名	3Dmap/[3d]floor_001.png	[5]
天井描画	[1]する	[6]
天井画像ファイル名	3Dmap/[3d]top_001.png	[7]
マップ表示ファイル名	3Dmap/[map]door_d.png	[8]

マップ横固定の設定例

地形名称	扉開き中央横固定	[0]
扉設定	[1]扉	[1]
壁描画	[12]中央(横固定)	[2]
壁画像ファイル名	3Dmap/[3d]door_001_op.	[3]
床描画	[1]する	[4]
床画像ファイル名	3Dmap/[3d]floor_001.png	[5]
天井描画	[1]する	[6]
天井画像ファイル名	3Dmap/[3d]top_001.png	[7]
マップ表示ファイル名	3Dmap/[map]door_s_op.p	[8]

壁として表示する場合の設定例

地形名称	壁1	[0]
扉設定	[0]通常	[1]
壁描画	[1]4側面	[2]
壁画像ファイル名	3Dmap/[3d]wall_001.png	[3]
床描画	[0]しない	[4]
床画像ファイル名		[5]
天井描画	[0]しない	[6]
天井画像ファイル名		[7]
マップ表示ファイル名		[8]

地形名称	壁1抜け	[0]
扉設定	[1]扉	[1]
壁描画	[1]4側面	[2]
壁画像ファイル名	3Dmap/[3d]wall_001a.png	[3]
床描画	[1]する	[4]
床画像ファイル名	3Dmap/[3d]floor_001.png	[5]
天井描画	[1]する	[6]
天井画像ファイル名	3Dmap/[3d]top_001.png	[7]
マップ表示ファイル名		[8]

(マップ表示ファイル名を空欄にする)

マップ縦固定の設定例

地形名称	扉開き中央縦固定	[0]
扉設定	[1]扉	[1]
壁描画	[13]中央(縦固定)	[2]
壁画像ファイル名	3Dmap/[3d]door_001_op.	[3]
床描画	[1]する	[4]
床画像ファイル名	3Dmap/[3d]floor_001.png	[5]
天井描画	[1]する	[6]
天井画像ファイル名	3Dmap/[3d]top_001.png	[7]
マップ表示ファイル名	3Dmap/[map]door_s_op.p	[8]

(画像は横になった状態のものを用意してください)

オブジェ(レイヤー2)



■ 3Dナビ・マップ設定

マップ表示、ナビ(周辺地図)表示、コンパス(方角表示)、現在位置表示コモンで使用する設定です

コンパス画像ファイル名	コンパス用の画像ファイルを指定してください 現在向いている方角に合わせて画像が回転て表示されます
コンパスピクチャ番号	上記画像のピクチャ番号です
コンパスX座標 コンパスY座標	上記画像の表示位置です この位置が画像の中心になるよう表示されます
マップピクチャ番号	マップ表示用のピクチャ番号です この数値から30マスX30マス+ α =950枚分使用します
マップ1マスサイズ	マップ表示時、1マスの画像サイズを指定します 使用する画像ファイルのサイズを入力してください
マップカーソル画像	マップ表示時、現在位置として表示する画像ファイル名を指定してください
位置情報ピクチャ番号	現在のマップ名と位置を表示するピクチャ番号です この番号から5枚使用します
位置情報X座標 位置情報Y座標	位置情報の表示位置です
ナビピクチャ番号	ナビ(現在位置の周辺地図)用のピクチャ番号です この番号から約100~200枚使用します
ナビX座標 ナビY座標	ナビの表示位置(左上)です 標準で7x7マスの大きさで表示されます (ナビのサイズはコモン内23行目を変更すれば変えられます)
ナビ1マスサイズ	ナビの1マス分の画像サイズです 使用する画像ファイルのサイズを入力してください
ナビカーソル画像	ナビの現在位置として表示する画像ファイル名を指定してください

● 可変データベース

- 下記の3つのファイルをCDBに読み込んでください
読み込む位置に指定はありません
DBの何番に読み込んでも動作します

3D描画変数

3Dの形状に関する設定値です、変更することで見た目を変えることができます

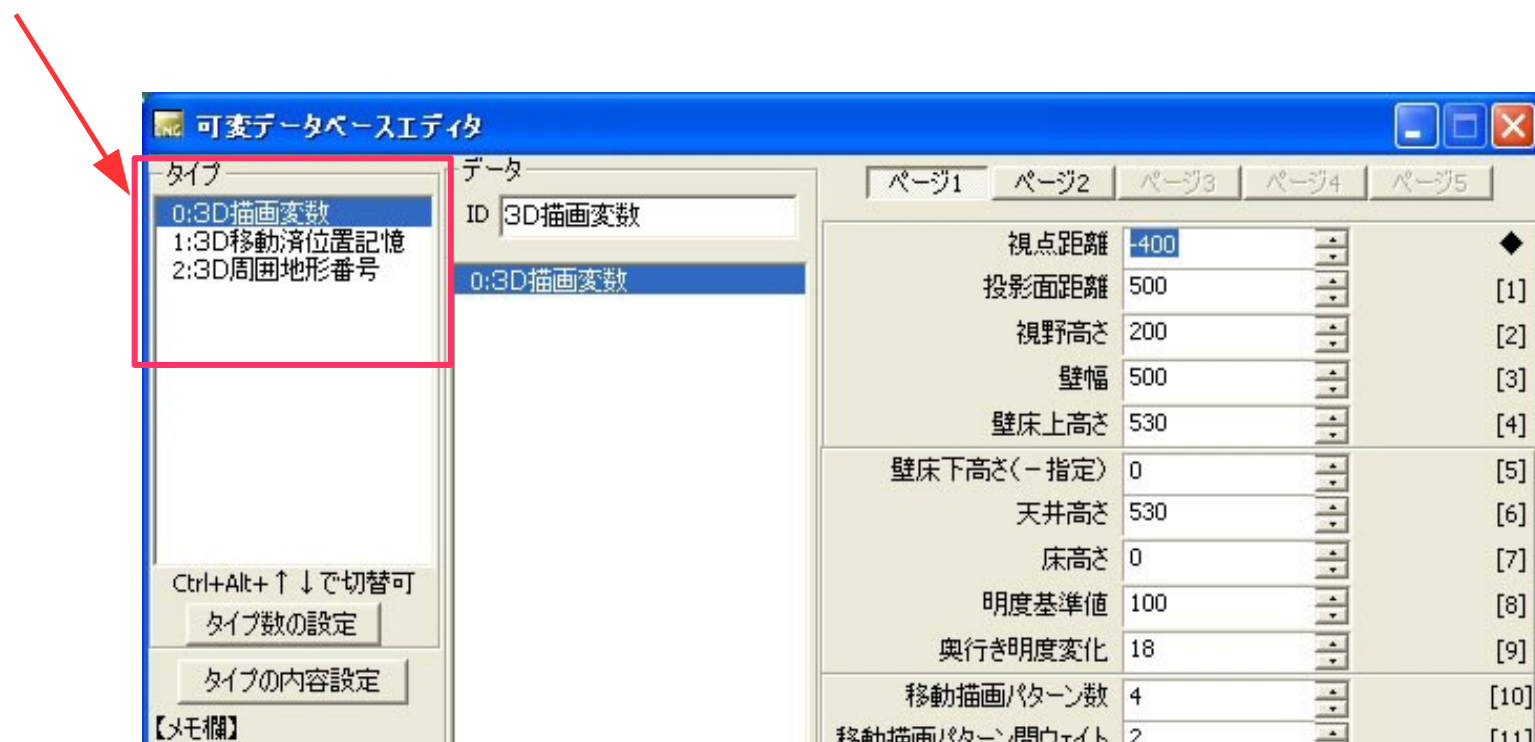
3D移動済位置記憶

移動済み箇所を記憶するためのDBです

マップを増やした場合、このDBのデータ数も増やしてください

3D周囲地形番号

現在位置の周囲のチップを記憶するためのDBです



● 可変データベースの設定

各データベースの項目説明です

ゲーム中に変更することで画面を変化させることが可能です

■ 3D描画変数

視点距離	視点の位置です 下記の投影面距離との差が大きいほどカメラを引いたような状態になります 投影面距離より数値が大きくなると何も写らなくなります
投影面距離	ディスプレイの位置です 0以上で現在位置から画面奥側にカメラが移動します 0以下で現在位置から手前側にカメラが移動します
視野高さ	視点の高さです 大きいほど視点が上に、小さいほど視点が下に移動します
壁幅	壁の横幅です 1歩前に表示される4側面の壁正面がほぼこの数値となりますが 視点、投影面の設定によって変わります
壁原点上高さ	壁の原点から上の縦幅です
壁原点下高さ	壁の原点から下の縦幅です
天井高さ	天井面の原点からの高さです
床高さ	床面の原点からの高さです
明度基準値	明るさの基準値です 100で通常、200～0の間で設定してください 数値が大きくなるほど明るくなります
奥行き明度変化	奥行き1マスごとに变化させる明るさの数値です 2マスから奥に1マスごとに数値 明るさが減少 します(マイナス値で増加) 現在位置とその周囲1マスは明度基準値と同じになります

移動描画パターン数	<p>前進、後退、左右ステップ時の1マス進んだ時の移動アニメパターン数です 1パターン当たり8～10フレームほどかかります 多いほど滑らかに移動し、1パターンで瞬間移動します 左右ステップ時、3以上の奇数パターン時では1パターン減らされます (5パターン設定なら4となります)</p>
移動描画パターン間ウェイト	<p>1マス進んだ時のアニメパターン間のウェイト値です 少ないほど滑らかに移動しますが、処理が重くなります 1以下に定しないでください</p>
回転描画パターン数	<p>左右旋回、反転など、その場で方向転換した時のアニメパターン数です 1パターン当たり8～10フレームほどかかります 多いほど滑らかに回転し、1パターンで瞬間回転します 3以上の奇数パターン時では1パターン減らされます (5パターン設定なら4となります)</p>
回転描画パターン間ウェイト	<p>方向転換時のアニメパターン間のウェイト値です 少ないほど滑らかに移動しますが、処理が重くなります 1以下にしないでください</p>
3D表示中心X座標 3D表示中心Y座標	<p>3D画面の表示中心座標です サイドメニューや画面枠などで位置をずらしたい場合などに有効です</p>
3D表示横サイズ 3D表示縦サイズ	<p>3D画面の表示サイズです 完全にサイズ外にある壁画像は描画されません 壁の一部でもサイズ内にあれば、サイズを超えていてもその壁は表示されます サイドメニューや画面枠などで3D部分が画面サイズより小さい場合 ムダな処理を省き負荷軽減を図れます</p>
表示モード [自動更新]	<p>現在、マップが2D表示か3D表示かを記録しています 自動的に値が更新されますので変更しないでください</p>

★ 画面モードごとの設定例

必ずこの値にする必要はありません、あくまで目安として参考にしてください

	320x240	640x480	800x600
視点距離	-220	-220	-400
投影面距離	350	400	500
視野高さ	50	100	200
壁幅	120	200	500
壁原点上高さ	100	210	530
壁原点下高さ	0	0	0
天井高さ	100	210	530
床高さ	0	0	0
明度基準値	100	100	100
奥行き明度変化	18	18	18
移動描画パターン数	4	4	4
移動描画パターン間ウェイト	2	2	2
回転描画パターン数	4	4	4
回転描画パターン間ウェイト	2	2	2
3D表示中心X座標	160	320	400
3D表示中心Y座標	120	240	300
3D表示横サイズ	320	640	800
3D表示縦サイズ	240	480	600

- ・ 壁幅は画像の横サイズ、壁上高さ+壁下高さが画像の縦サイズに相当します
この数値とサイズの差が小さいほうが効率的かつ綺麗に画像が表示されます
- ・ 床、天井は壁幅が縦、横サイズでの正方形で描画されますので
元画像も正方形に近いほうが歪みが少なくなります

★[自動更新] の設定は移動ごとに自動的に更新されます。設定の必要はありません

<p>一歩前進行 [自動更新]</p>	<p>現在位置の1歩前が進行できるかどうか格納されます</p>
<p>一歩前イベント [自動更新]</p>	<p>現在位置の1歩前にあるイベントIDが格納されます</p>
<p>1歩前レイヤー1番号 [自動更新]</p>	<p>現在位置の1歩前にあるレイヤー1のチップ番号が格納されます</p>
<p>1歩前レイヤー2番号 [自動更新]</p>	<p>現在位置の1歩前にあるレイヤー2のチップ番号が格納されます</p>
<p>イベント起動要因 [自動更新]</p>	<p>移動後、マップイベントやレイヤー2に設定されたコモンが起動された場合 その起動原因(決定ボタン、イベントに接触)を格納しています 何も起動しなかった場合-1が格納されます</p>
<p>進行方向(マップ基準) [自動更新]</p>	<p>1歩進んでいた場合、マップに対して進んだ方向を格納しています キー入力後、位置が移動していない場合、0が格納されます</p>
<p>進行方向(向き基準) [自動更新]</p>	<p>1歩進んでいた場合、現在の向きに対して進んだ方向を格納しています キー入力後、位置が移動していない場合、0が格納されます</p>
<p>コンパス表示中</p>	<p>コンパスを表示するか、しないかの設定です コンパス表示コモン実行で参照され、表示を切り替えます</p>
<p>位置情報表示中</p>	<p>現在位置情報を表示するか、しないかの設定です 位置情報表示コモン実行で参照され、表示を切り替えます</p>
<p>ナビ表示中</p>	<p>ナビ(周囲地図)を表示するか、しないかの設定です 周囲全て表示、移動箇所のみ表示を選択できます ナビ表示コモン実行で参照され、表示を切り替えます</p>
<p>ナビ基準</p>	<p>ナビの表示をマップ北側を常に上か、向いている方を上かを切り替えます ナビ表示コモン実行で参照され、表示を切り替えます</p>
<p>マップ表示モード</p>	<p>マップ表示コモンを起動したとき、そのマップ全てを表示か 移動済みの箇所のみ表示かを指定します</p>

■ 3D移動済位置記憶

マップの移動済み箇所を記録するDBです

マップを増やした場合、このDBのデータ数も増やしてください

項目の数値はコモンにより自動的に変更、利用されます。

■ 3D周囲地形番号

コモンにより自動的に変更、利用されます。

設定の必要はありません

● コモンイベント

コモンイベントファイルをコモンイベントエディタで読み込んでください

読み込む位置に指定はありません

下記のコモンが入力されます

[3D]マップ移動処理	マップ間移動、同一マップ内ワープを行います
[3D]位置移動処理	3D内での移動を行います
[3D]3Dコモン呼出処理	画面を再描画する場合に使用します。再描画以外の入力値は使用しないでください(他コモン呼び出し用)
[3D]キー処理	移動キーの読み取りを行います
[3D]3D描画処理	3D描画処理の実行部分です
[3D]移動済み位置登録	マップ内で移動済みの地点を記録します
[3D]周囲地形走査	現時位置の周囲のチップ、イベントを読み取ります
[3D]移動時行動前処理	移動キーが押された時の処理を行います
[3D]1歩進行後処理	1歩進んだ後に行う処理を記述します(位置が変わらない、イベントがあった場合は実行されない)
[3D]進行不可時処理	障害物などで移動できなかった場合の処理を行います
[3D]マップ表示	全体マップを表示します
[3D]ナビ表示	現在位置の周囲5×5マスの地形を設定に従って表示・消去します
[3D]コンパス表示	現在の向きを設定に従って表示・消去します
[3D]位置情報表示	現在のマップ名、座標を設定に従って表示・消去します
[3D]座標マップ内判定	[3D]マップ表示にて使用。指定座標がマップ内であるかどうか知る
[3D]強制移動	指定の方向に指定歩数移動させます
[3D]瞬時方向転換	指定の方向に瞬時に向き直ります
[3D]ピクチャ番号呼出	現在位置から指定の位置にあるピクチャ番号を呼び出します
[3D]ピクチャ変更	指定のピクチャ番号を指定のファイル名で一時的に置き換えます。移動などで3D画面が変化すると元に戻されます
[3D]画面設定変更	ゲーム中、キーボードで3Dの設定数値を変更します。テスト、調整確認用。必要がなければ削除推奨

赤色のコモンは自動的に呼び出されます

青色のコモンは自動で呼び出されますが、中身は必要に応じて追加、変更してください

緑色のコモンは自動的に呼び出されますが、コモンなどで呼び出して実行することもできます

黒色のコモンは必要に応じて呼び出してください

● 注意！

3Dを表示していない状態で[3D]マップ移動処理以外のコモンを起動すると表示がおかしくなり
ゲーム進行不能になる場合があります。ご注意ください

● マップチップの設置

- ・ 3Dコモンの動作は、マップのレイヤー1、レイヤー2に設置したチップを元に描画されます
レイヤー1: 壁、床、天井などの地形
レイヤー2: 人物などのオブジェクト

チップに対してどんな描画をするのかは、ユーザーDBの「3D地形設定」(レイヤー1用)、「3Dオブジェ設定」(レイヤー2用)の設定で決まりますので、事前に設定しておく必要があります

- ・ そのチップの移動可否はチップの進行設定(タイルセットエディタにて設定)で決まります
また、レイヤーが一番上に置かれたチップの設定が適用されます
レイヤー3は3Dの描画には関係しませんが、移動の可否については影響されます

例として、レイヤー1, 2に進行○のチップ、レイヤー3に進行×のチップを設置した場合
その場所は進行不可となります

- ・ マップイベントの進行設定はチップの設定より下位となります
チップが進行不可の場合、イベントが進行可能であってもその位置には進行できません
また、チップが進行可能で、イベントが進行不可の場合、その位置は進行不可となります
- ・ チップ番号0はチップ削除用です
- ・ レイヤー1にチップの設置がない場合、同じ位置のレイヤー2の描画設定は無視され描画されません
(表示がされないだけで、進行可否やコモンの起動は行われます)
- ・ レイヤー1の壁が描画される設定の場合、同じ位置のレイヤー2の描画設定は無視され描画されません
(表示がされないだけで、進行可否やコモンの起動は行われます)
レイヤー1に進行不可で壁あり、レイヤー2に進行可能で表示ありを設置した場合
3Dの表示はレイヤー1の壁設定で表示されますが、進行の可否は上位のレイヤー2が適用されますので
壁なのに進行できる状態となってしまいます

● マップイベント設置

マップイベントは、マップ内でのコマンド実行を行う際に設置します

・ イベント画像

イベントに画像が設定がされている場合、その地点は進行不可となります
ただし、「すり抜け」のチェックがオンの場合、進行可能になります
画像が設定されていない場合は、常に進行可能となります

・ 移動ルート

「動かない」設定にしてください

イベントが動いてしまうとイベントが起動しない、想定外の位置でイベントが動くなど不具合が起こります

・ オプション

「すり抜け」以外はオフを推奨

イベント画像が設定されている場合、すり抜けをオンにすると、進行可能となります

・ 起動条件

イベントの起動はコモン内で条件によって起動します

このため、不用意な重複起動を避ける為、起動条件に**「プレイヤー接触」「イベント接触」は使用しないでください**

基本的に**「決定ボタンで実行」に設定してください**

接触起動を実行する場合には下記の影グラフィックの項目を参照してください

イベントの起動条件の変数設定は有効です

変数が起動条件を満たしていない場合、イベントは存在しないものとして扱われます

・ 接触範囲拡張

接触範囲拡張機能は、プレイヤー接触、イベント接触を使用しない関係上

設定する必要はありません

・ 影グラフィック番号

イベントの起動条件として使用します

0: 決定ボタンでのみ起動

1: 接触した時のみ起動

2: 決定ボタン、接触両方で起動

■ イベント起動条件

	進行可	進行不可
決定ボタン	イベントと同じ位置	目の前にある時
接触	イベントと同じ位置	イベント位置に移動しようとした時

* イベント方向へ向き直ります

イベントのある地点が進行可能な場合は同じ位置

進行不可だった場合は、決定ボタンは目の前にあるとき、接触はその位置に移動しようとした時起動します

「動かない」に設定

マップチップ画像など
何か画像を設定すると進行不可
その場合、すり抜けオンで進行可
画像を設定しなければ進行可能

基本的に「決定キーで実行」に設定
接触は選択不可

自動、並列実行は主人公が
移動できない場所(マップ外)に設置

人座標(13.5) [選択中 Event:1 - 村人]

名前 村人 < >新規ページ コピー 削除 ペースト

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

移動ルート
動かない

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
☐ 主人公より上
☒ 当列判定
☐ 半歩上に設置

起動条件 決定キーで実行

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ
☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ
☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ
☐ 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:

「すり抜け」以外はオフ推奨
すり抜けは必要に応じて設定

条件が設定されている場合
その条件を満たしていないと
イベントそのものが存在しない
状態になります
(=イベント起動しない)

イベントの起動条件として使用

0: 決定ボタンで実行
1: 接触時に実行
2: 決定ボタン、接触両方

● イベントの起動順位

マップに設置されているレイヤー2チップ、マップイベントの起動は以下の優先順位で実行されます

決定ボタン

- ① 現在位置のマップイベント
- ② 現在位置のレイヤー2設定コモン
- ③ 目の前が進行不可の場合、その位置のマップイベント
- ④ 目の前が進行不可の場合、その位置のレイヤー2設定コモン

接触

- ① マップイベント
- ② レイヤー2設定コモン

上段が存在しない、又は起動条件にない場合、下段に移行し
起動したものがあつた場合、その以下の段階は起動されません
(起動するものは優先順位の高いもので、起動できる条件のもの1つだけ)

● 敵のエンカウトなどの実装

本コモンは、マップイベントをコモン内より明示的に呼び出すことで実行しています
このため、マップイベントの以下の機能が動作しません(または、設定すると予期せぬ動作をする)

- ① イベント接触、プレイヤー接触による起動
- ② 接触範囲拡張

マップ内でランダムに発生させるイベントを実装(敵エンカウトなど)する場合
[3D]1歩進行後処理コモン内にエンカウトを発生させるコマンドを記述することで
実行できるようになります

マップ位置、番号などで分岐をかけることで、敵の出現範囲、種類などを分けることも可能です
(動作サンプルの該当コモンを参考にしてください)

● 3Dの起動・停止

・ 3D起動

コモン、マップイベントなどで[3D]マップ移動処理コモンを実行してください

3D表示するマップ番号、移動先の座標、向きを設定して実行すれば
指定のマップに移動し、3D表示が始まります

・ 3D停止

コモン、マップイベントなどで[3D]マップ移動処理コモンを実行してください

2D表示するマップ番号のマイナス値(マップ番号5であれば-5)と、座標、向きを設定して実行すれば
指定のマップに移動し、2D表示(通常の平面マップ)が始まります

● 3Dの設定変更

- ・ データベースの設定値を変化させることで、3Dの描画を変えることができます

① 可変データベースの3D描画変数の項目0～9、15～18を任意に変更

② 移動キーが入力される

[3D]3Dコモン呼出処理を[移動キー]1:再起動で実行

いずれかで表示が設定の通り切り替わります

- ・ 可変データベースの3D描画変数の項目10～13を変更することで
移動速度や回転速度を変更できます
この設定は、変更した時点で適用されます

- ・ 可変データベースの3D描画変数の項目30～33を変更することで
コンパス、ナビ(周囲地図)、現在位置表示の表示のオン、オフを切り替えられます

① 可変データベースの3D描画変数の項目30～33を任意に変更

② 移動キーが入力される

[3D]3Dコモン呼出処理を[移動キー]1:再起動で実行

いずれかで表示が設定の通り切り替わります

● ゲーム内での操作

↑ 前進
↓ 反転 / 後退
→ 右旋回 / 右平行移動
← 左旋回 / 左平行移動

決定[z] イベントの起動
キャンセル[x] キャンセル
サブキー[c] 平行移動(押しながら移動キーでその方向に向きを変えずに移動)
Vキー[v] マップ表示
(マップ表示キーは[3D]キー処理36,37行で設定しています、キーを変えたい場合は変更してください)

● 基本システム2への導入

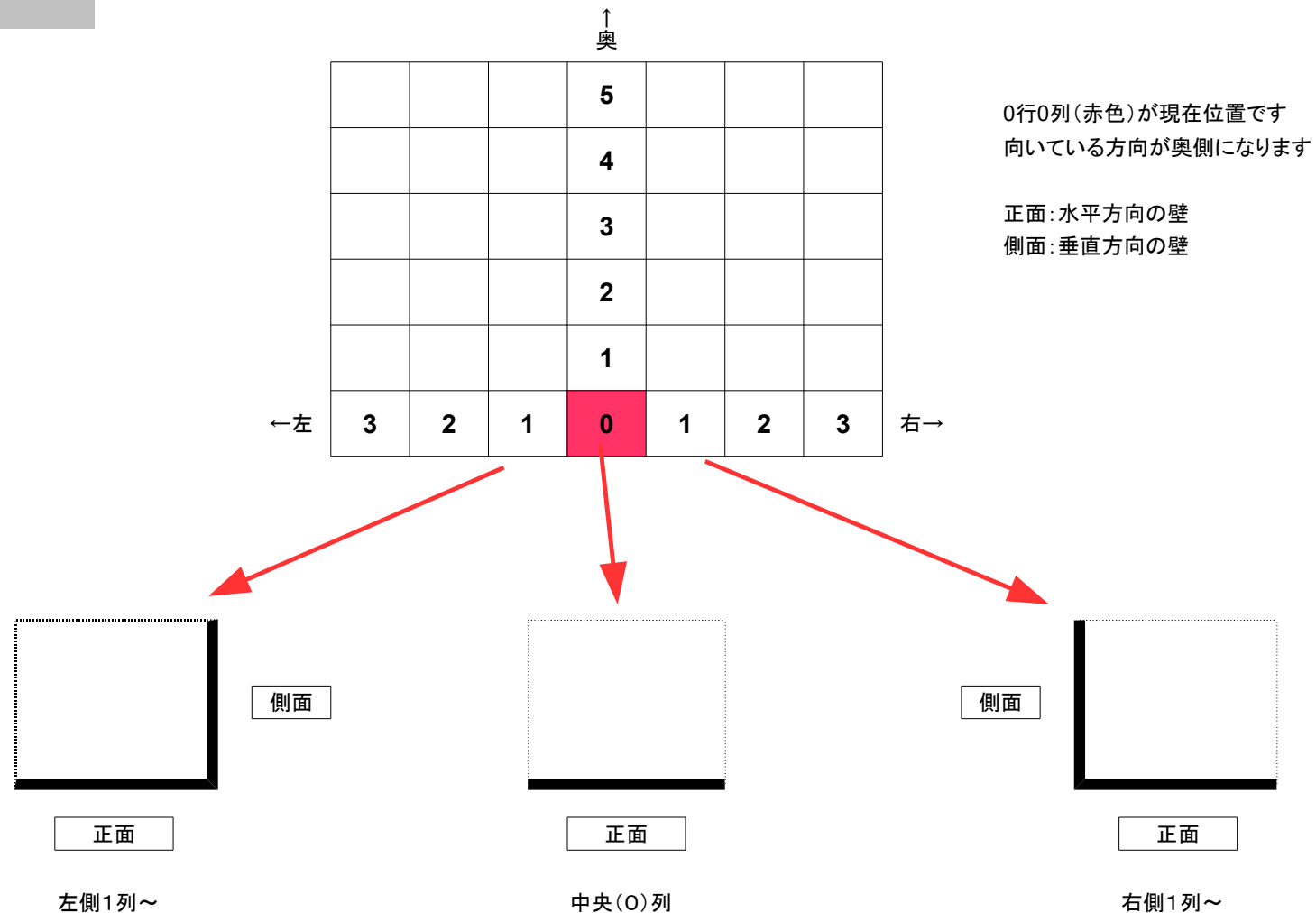
基本システム2にて本コモンを動作させるには、以下の手順を行ってください
(コモンの導入、DBの設定は完了しているものとします)

- ① 基本システムコモン126:「X[移]歩行時_並列キー処理」の起動条件を並列実行(常時)→並列実行にし
条件欄を「V0: **が 0 と同じ**」に変更
- ② 「[3D]マップ移動処理」の43、66行目の回数付きループの処理回数を0→1に変更
- ③ 「[3D]キー処理」の174行目辺りのキャンセルボタン時の分岐の中に
「**■イベントの挿入[名]:["X[移]メニュー起動"] <コモンEv 127>**」を追加してください
- ④ 基本システムコモン037:「◇ランダムエンカウト処理」の主人公移動検出部(1～15行くらいまで)を3D状態時に動作しないように改造
(動作サンプルの該当コモンを参考、またはコピーしてください)

上記設定後、コモン、マップイベントなどで[3D]マップ移動処理コモンを実行

- **変数V0を既に使用している場合は、基本システム126の起動条件変数
[3D]マップ移動処理46、69行目の変数をV0以外に変更してください**

● 壁の描画位置



- 3Dの壁は、4面の壁を全て描画していません
中央0列は側面が見えないので、描画していません
左側の列は正面と右側面、右側の列は正面と左側面のみ描画します

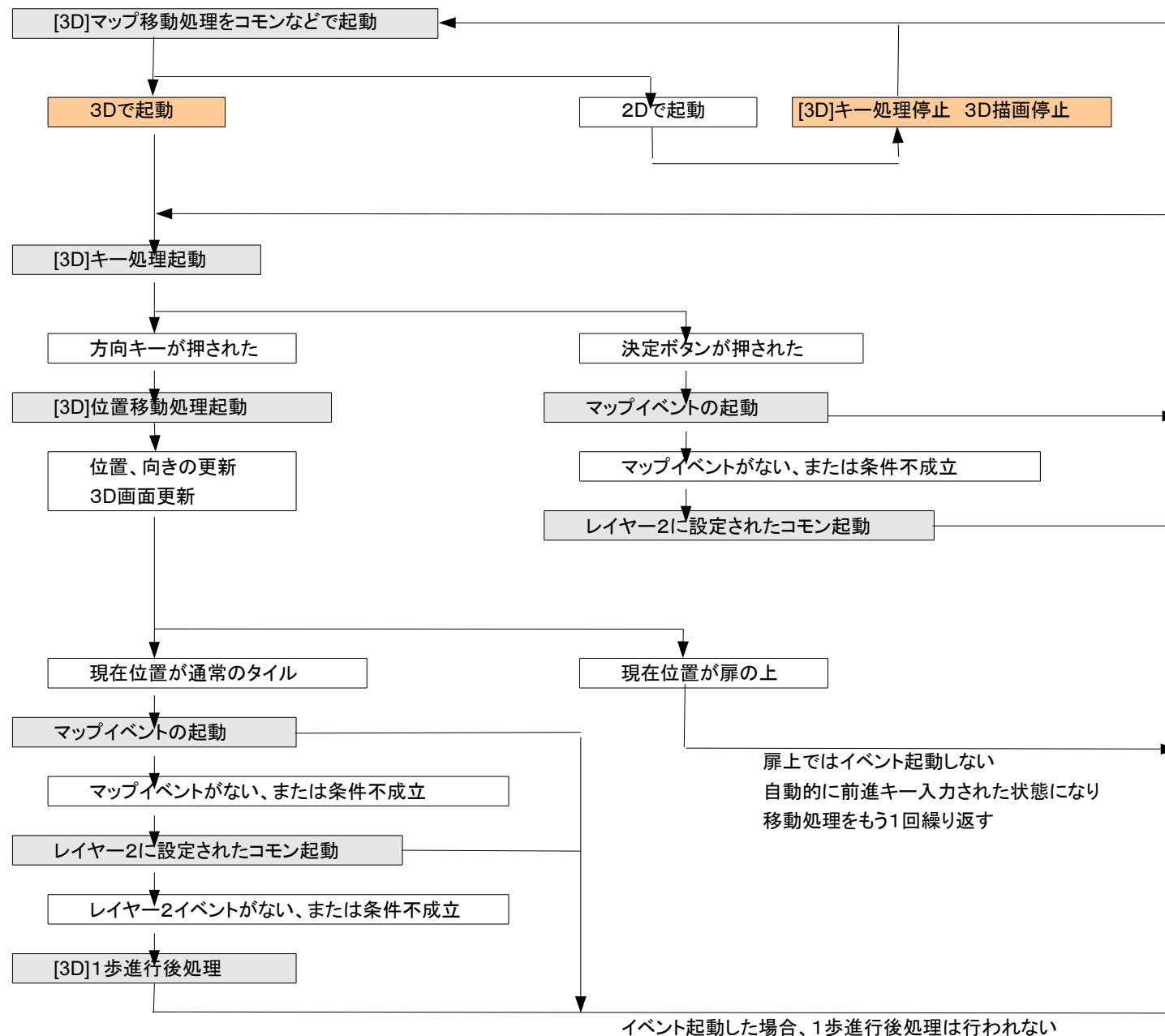
オブジェクトは正面壁の代わりに描画され、このとき、側面は描画されません

いずれの場合も、反対側正面は描画されません(次の行の正面と同じになる為)

天井・床はデータベースの設定によります

[3D]ピクチャ番号呼出使用時の参考にしてください

● 処理の流れ



○ 画像処理について ○

- ・ Wolf RPG Editorの仕様として、表示済み(＝メモリ上にある)画像ファイルを別ピクチャ番号で複数表示する場合 HDDなどの外部記憶にアクセスせずに高速に表示することが出来ます

このため、よく使用する画像を透明度0で表示させておくことで、画像の表示をスムーズに行えるようになります

本モンの壁などの画像は必要のない壁も消去せず透明度を変更することで切り替えています
ピクチャ番号は固定している為、上書きされてメモリから削除される画像ファイルがでる可能性があります

これを回避する為、メモリ常駐用ピクチャ番号を設定して壁画像などを透明度0などで
ゲーム開始時に表示しておくことをおすすめいたします

フォルダを暗号化していない場合、文字列コマンドなどでフォルダ内のファイル名を取得できるので
ファイル読出しも手軽なのですが、暗号化する場合は取得できないので
テキストファイルなどに記述するか、DBなどでファイル名を設定する必要があります

マップの構成や使用する壁の頻度、暗号化の有無等、利用される方によって状況が多岐にわたる為
本モンでは画像のメモリ常駐処理を行っていません

ゲームの作成状況などを考慮の上、ユーザー様各自にて該当処理を実装していただくようお願い申し上げます
(無くてもそれなりに動作するようにはなっているかとは思いますが)

● 改変履歴

詳細は別記のテキストファイルを参照してください

2016.02.20 ・ ナビ、マップの仕様を大幅に変更

2014.03.28 ・ Ver.2公開 Ver.1から全体的に大幅に修正

2012.11.29 ・ Ver.1 コモン公式に公開

● 利用規約

本コモンに関して、改変、流用、再配布など自由に行っていただいてもかまいません

また、利用の明記なども不要です

Ver.1もVer.2公開日を以って同様とします

2014.03.28 Lucifa