

スーパーファミコン®

SHVC-ZR2J-JPN



RPGツクザール2

取り扱い説明書



衛星放送対応

本ソフトはメモリーパック(8メガ)に対応しています

セント・キ方衛星データ放送から対応データをサテラビューで受信すれば、おもしろさが広がり新しい体験ができます。



このたびは、アスキーのスーパーファミコンソフト『RPGツクール2』をお
買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、取り扱い
方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき正
しい使用方法でご愛用ください。また、この「取り扱い説明書」は大切に保管
しておいてください。



警 告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませ
んで避けてください。ごまめに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレ
ビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症
状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必
ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起き
た場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止
してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受け
てください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合
には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場
合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



注 意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用す
る時は、適度に休憩してください。

めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）
に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

RPGツクール2

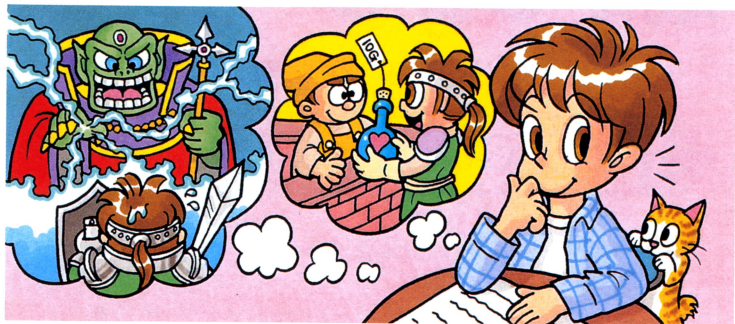
取り扱い説明書

CONTENTS

1. 『RPGツクール2』とは？	4
2. コントローラの操作	5
3. メインメニュー	6
4. サンプルゲームで遊ぼう	8
5. RPGを作ろう	14
タイトルの設定	18
主人公キャラ設定	22
マップの作成	28
イベントの作成	34
魔法の編集	56
アイテムの編集	60
敵キャラの設定	64
敵マップの編集	68
コンフィグ	72
データ	73
テストプレーの開始	74
6. こんなふうに住ってみよう	80
7. ターボファイル、メモリーバック	88
8. Q&Aコーナー	90
9. データ編	94
10. コンテストのおしらせ／質問はこちらへ	97

1

『RPGツクール2』とは？



キミだけのオリジナルRPGを作ろう！

『RPGツクール2』は、あなただけのオリジナルRPGが作れるソフトです。世のなかにはいろいろなゲームがあります。"名作ゲーム"と呼ばれる完成度の高いものもたくさんありますが、自分の思うとおりのゲームとはかぎりませんよね。誰でも一度は「自分だったら、こんなゲームを作るのに……」と思ったこと

があるはず。『RPGツクール2』は、そんな不満を解消してくれるソフトなのです。あなたなりの演出で、オリジナルRPG作りに挑戦してみましょう。

応募しよう！

自信が完成したら、アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテストに応募してみませんか。

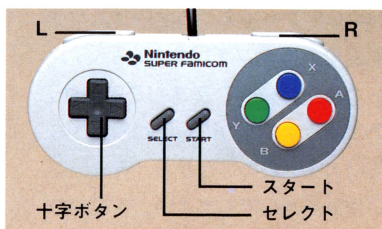
応募要項は、雑誌『ログイン ソフコン』または店頭のパスターで発表予定です。『ソフコン』は全国の大型書店でお求めください。



2

コントローラーの操作

ここではコントローラーの基本操作を説明します。くわしくは各エディターの使い方をご覧ください。なおL、R、セレクト、スタートボタンを同時に押すとリセットすることができます。



スタートボタン	Aボタン
文字入力画面で、入力を終了したいときに使います。このとき、データを保存するか、しないかを選んでください。	"決定する"ボタンです。コマンドを決定するときや、文字入力画面で文字を決定するときなどに使います。
セレクトボタン	Bボタン
文字入力画面で、[うわがき] モードか [そうにゅう] モードかを選択します。ボタンを押すたびに変化します。	"キャンセル"のボタンです。コマンドをキャンセルするときや、前のメニュー画面にもどるときに使います。
十字ボタン	Xボタン
画面上のカーソルを上下左右に動かします。BGMの番号の変更や、主人公キャラの移動にも使います。	文字入力画面で、文字にだく点 (テン) や半だく点 (マル) をつけます。押すたびに文字の種類が変わります。
L・Rボタン	Yボタン
Rボタンを押すと [R：メニュー] コマンドを表示します。また、文字入力画面で文字の種類を変更します。	文字入力画面で、このボタンを押しながら十字ボタンを使うと、文字を消さずにカーソルが移動できます。

『RPGツクール2』のオープニング画面でAボタンを押すと、[メインメニュー] になります。ここでは、下で紹介する4つの項目が用意されています。このなかから、行ないたい作業を選んでください。各機能の内容は以下のとおりです。



ゲーム

[サンプルゲーム] または [ユーザーゲーム] をプレーするときに選びます。初めに [続きから]、[初めか

ら]、[ゲームデータ] のどれかを選んでください。[ゲームデータ] を選ぶと、プレー中にセーブした [ゲームデータ] の [コピー] か [削除] ができます。

エディット

[エディット] メニューは、オリジナルゲームを作るためのものです。[エディット] メニューには10の項

目を用意されていて、RPGに登場するキャラクターの設定やマップの作成をすることができます。各メニューの内容は14ページから説明しているので、そちらをご覧ください。

ターボファイル

ここでは"ターボファイルツイン"へのデータの保存、読み込みなどを行いません。なお、『RPGツクール2』

のカートリッジには、[ユーザーゲーム] をひとつまでしか記録できません。複数のユーザーゲームを保存するには、別売の"ターボファイルツイン"をご利用ください。

メモリーパック

『RPGツクール2』では、セント・ギガ放送を使ったデータの配信を予定しています。配信されたグラフィ

ックや音楽などのデータは、サテラビュー対応の[メモリーパック]に保存します。こうして保存されたデータは、この[メモリーパック]を選んで読み込みます。

注意

『RPGツクール2』で使えるターボファイルについて

『RPGツクール2』のデータをターボファイルに保存する場合、いくつか注意することがあります。まず、『RPGツクール2』で利用できるターボファイルは"ターボファイルツイン"だけです。"ターボファイル"、"ターボファイル2"は使えませんので、注意してください。また、ターボファイルツインのスイッチは必ず

[STF] に設定しておく必要があります。くわしい設定方法は、ターボファイルツインのマニュアルをお読みください。また、ターボファイルツインで保存できるユーザーゲームの数は、最大でふたつまでです。ゲームを保存できない場合は不用なデータを削除して、ターボファイルの空き容量を確保してください。

ターボファイル

ターボファイル2

対応していません

ターボファイルツイン

対応しています



サンプルの始め方

『RPGツクール2』にはサンプルゲームとして、『だんきちのバクチンだいさくせん』というオリジナルRPGが用意されています。このゲームのデータは、あなたが作るユーザーゲームに利用できます。まずは遊んでみて、ゲーム作りの参考にしてください。タイトル画面のつぎに表示されるメインメニューで【ゲーム】の【初めから】を選んでください。【サンプルゲーム】で、初めから遊ぶことができます。前回の続きから遊びたい場合は、【ゲーム】→【続きから】→【サンプルゲーム】の順番で選んでください。

ストーリー

主人公のだんきちは、気弱で勉強ざらいの16歳。いつものように学校をサボって寝ていると、ギンギンに怒った母親に家を追い出されてしまった。しかたなく学校へ向かうことにする。半年ぶりにおとすれたズビズバハイスクールは、おりしも学園祭のまっ最中。そ

1

▶ゲーム

エディット

ターボファイル

メモリーパック

2

続きから

▶初めから

ゲームデータ

3

ユーザーゲーム

ユーザーゲームテスト

▶サンプルゲーム

ここでミスコン会場に行っただんきちは、ミス・ズビズバに選ばれたミナヨにひとめぼれ！ミナヨがゲーム好きだということを知って、出店で偶然見つけた『RPGツクール2』を買い、「すごいゲームを作ってミナヨちゃんをモノにするぜ！」と体を震わせるだんきちだったが……。さて、だんきちの恋のゆくえやいかに？

フィールドマップ紹介



① だんきちの住んでいる村

主人公のだんきちが住んでいる小さな村。この村を出発し、だんきちが半年ぶりに学校にいくところから物語は始まる。

③ ズビズバハイスクール

だんきちやミナヨが通っている高校で、今は学園祭の真っ最中。ミナヨとは、ミスコン会場で会うことができるぞ。

② ヘチマ島

なぞの学校 "ツクール学園" のほか、ヤイキビーチリゾートがある島。この島がどこにあるのかは、だれも知らない。

④ ツクール学園

『RPGツクール2』について学ぶための学校。真剣にRPGを作りたいと思っているひとをランダムで強制的に入学させている。

登場キャラクター



だんきち

勉強ギライで気弱な16歳の少年。『RPGツクール2』でスゴイゲームを作り、ゲーム好きなミナヨのハートをゲットしようとするらんでいる。

ミナヨ

ズビズバハイスクール学園祭のミスコンで、ミス・ズビズバに選ばれたカワイイ女の子。顔に似合わず、ゲームにはウルサイらしい。



園長

ナゾの学校、ツクール学園のいちばんエライ人。学校自体がナゾだから、いちばんエライこの人の正体もナゾ。



モグリ先生

ツクール学園の先生。美人だけど、とってもキビシイ先生なのだ。規則をやぶったりすると、大変かもよ!?



タクヤ

ツクール学園のクラスメイトで、だんきちのライバルでもある。いつもキメキメの超カッコマンなのだ。



チサト

ツクール学園寮のお世話をしている、ナゾの美女。ツクール学園での、だんきちの元気のもとである。

魔法

サンプルゲーム『だんきちのバクチン だいさくせん』で使われているたぐさんの魔法のうち、ゲーム中でよく使うと思われるものについて、いくつか説明しましょう。魔法には、回復魔法、攻撃魔法、移動魔法など、さまざまな

種類があり、それぞれが違う効果をもっています。魔法には、効果をイメージさせる名前がつけられています。ですから、ここで紹介されていない魔法についても、名前を見れば効果はすぐにはわかることでしょう。

回復	げんきマン	回復系：仲間ひとりのHPを70ポイント回復します。
	みんなげんきマン	回復系：仲間全員のHPを50ポイント回復します。全員の体力が少なくなってきたら使しましょう。
	げんきマンマン	回復系：仲間全員のHPを100ポイント回復します。これさえあれば、みんな疲れても大丈夫。
攻撃	ねこパンチ	攻撃系：敵ひとりに30ポイントのダメージを与えます。いちばん初めに覚える攻撃魔法です。
	かえんベイバー	攻撃系：敵全員に25ポイントのダメージを与えます。弱い敵はこの魔法で片づけましょう。
	ばくはつアムール	攻撃系：敵ひとりに120ポイントのダメージを与えます。強力な敵とも対等に戦えるはずです。
	おきないとパンチ	攻撃補助：気絶した仲間をもとの状態にもどします。パンチといってもHPは減りません。
	アワアワこうげき	攻撃補助：敵を混乱させてしまいます。パニック状態になった敵は、攻撃することができません。
	ツヨツヨくん	攻撃補助：仲間の攻撃力を10ポイント上げます。続けて魔法をかけることで効果はプラスされます。
他	よわくなれ	攻撃補助：敵の攻撃力を10ポイント下げます。続けて魔法をかけることで効果はプラスされます。
	ワープ	そのほか：一度行ったことのある場所へ、一瞬にしてテレポートすることができます。

アイテム

『だんきちのバクチンだいさくせん』には、キャラクターや魔法などと同じく、アイテムも個性的なものがたくさん登場します。回復アイテムはもちろん、そのほかい

ろいろ便利なものがあります。そのなかからいくつかを紹介しましょう。ここで紹介されないものについては、手に入れたとき実際に自分で使って効果を確認してください。



べんとう

とてもおいしい、ホカホカ弁当。ひと口食べれば元気百倍！ 仲間ひとりのHPを50ポイント回復します。



ウナギべんとう

もっと元気になりたいなら、精力のシンボル、ウナギのお弁当。仲間ひとりのHPを100ポイント回復します。



あまなっとう

疲れたときには甘いものをどうぞ。おいしいあまなっとうは、仲間ひとりのMPを50ポイント回復します。



ナッツチョコ

チョコレートにナッツが入っておいしさ倍増。仲間ひとりのMPを100ポイントも回復します。



だいがくイモ

受験生のパワーフード。昼も夜も、これを食べてがんばりましょう。仲間ひとりのMPをナント全回復。



タキロスプレー

シュッと吹きかければ、毒におがされた仲間を健康な状態にもどしてくれます。でかけるときは忘れずに。



タウロボンチョ

体がマヒして動けなくなってしまったときにはコレ。ひと口飲めばアラ不思議。シャッキリしますよ。



せいとてちょう

冒険の途中、道に迷ってしまったら？ こっそり生徒手帳を開いてみましょう。地図を見ることができます。



カラオケマイク

歩きつかれたなら、ひと休みしてカラオケでもどうぞ。大きな声で歌えば、乗り物が飛んでできます。



ピキピキのはね

ピキピキと鳴く小鳥の羽根。空へ投げてみましょう。一度行ったことのある場所へテレポートできます。

乗り物

「だんきちのバクチンだいさくせん」の世界には、移動に便利な乗り物が全部で3つ登場します。まずは"馬"。これは通常のフィールドマップでの移動に使用します。岩山を越えたり水上を渡ることはできません。自分の足で歩くのと違う点は、敵と遭遇することがないということです。かなり楽に移動ができますね。水上を渡る乗り物には"いかだ"があります。なんだかあぶなげですが大丈夫です。ただ、海の敵と遭遇することがありますのでご注意ください。そして、いちばん便利な乗り物は"気球"です。これは高い岩山や海の上

など、どこでも移動できるうえに、敵と遭遇することはありません。乗り物を手に入れることで、行動範囲は広がります。

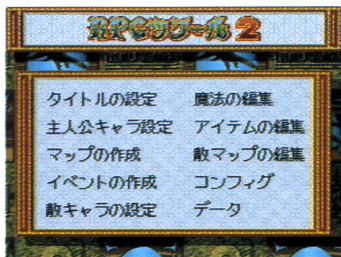


5

RPGを作ろう

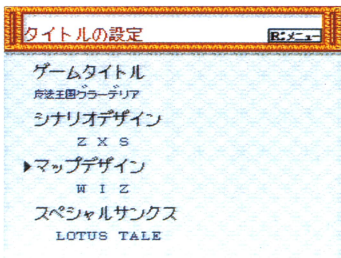
エディットメニューを使いこなしてゲームを作ろう

このページでは、[エディット]メニューについて大まかな説明をします。[エディット]メニューには、10のメニューが用意されています。各メニューの使い方は、18ページから説明します。まずは簡単な流れから見ていきましょう。



タイトルの設定

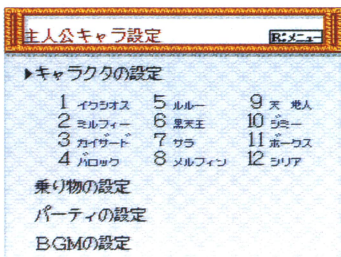
ユーザーゲームのタイトルと、シナリオデザインやマップデザイン、スペシャルサンクスといった制作スタッフの名前を設定できます。タイトルとスタッフ名は、エンディングのスタッフロールで表示されます。



▲18ページから説明

主人公キャラ設定

主人公となるキャラクターの名前やグラフィックを設定します。ほかに、所持金やパーティーの初期位置など、パーティー全体の設定もします。ゲーム中に登場する乗り物やBGMの選択も、ここで行ないます。



▲22ページから説明

マップの作成

マップの作成				Rメニュー
NO	名前	タイプ	使用画面	
001	町・村	いし	16	
002	トリスの森	き	16	
003	城	いし	16	
004	こおったせかい	こぼり	4	
005	ピラミッド	つち	8	
006	フィールド1	せと	0	
007	フィールド2	せと	0	
008	どうくつ	つち	5	
残り画面				231

▲28ページから説明

イベントの作成

イベントの作成				Rメニュー
NO	名前	タイプ	使用	
▶001	町・村	いし	232	
002	トリスの森	き	28	
003	城	いし	0	
004	こおったせかい	こぼり	0	
005	ピラミッド	つち	0	
006	フィールド1	せと	0	
007	フィールド2	せと	0	
008	どうくつ	つち	0	
残り				43646

▲34ページから説明

魔法の編集

魔法の編集				Rメニュー
31	名前	死のしっふる		
	効果	みんなにダメージ	消費MP	25
	ポイント	200	グラフィック	20
32	名前	ホッパー		
	効果	ひとりにダメージ	消費MP	10
	ポイント	150	グラフィック	22
33	名前	ホーリー		
	効果	ひとりにダメージ	消費MP	20
	▶ポイント	300	グラフィック	23

▲56ページから説明

ゲームの舞台となるマップを作ります。[マップパーツ]とよばれる部品を組み合わせて、街や城、ダンジョンなどを作りましょう。ここで作成したマップのうえに、次で紹介する[イベントの作成]でイベントを作っていきます。ゲームを作るうえで欠かせない作業のひとつです。

ゲーム中に発生するできごとはすべて、[イベント]で設定します。イベントをマップに配置し、設定することでゲームのストーリーや、演出を表現するのです。もっとも難しく、手間のかかる作業ですが、早くマスターして、思いどおりの演出ができるようになりましょう。

ゲームに登場する魔法の設定をします。魔法は全部で64種類作れます。20種類ある効果と名前、グラフィックを設定できます。魔法は主人公キャラも敵キャラも唱えることができます。また、[魔法]の効果をもつアイテムを作る場合も、ここで効果を設定しておいてください。

アイテムの編集

アイテムの編集

メニュー

NO	名前	種類	値段
001	せかいすず・1	ちず	21
002	ナイフ	ぶき	100
003	レザーアーマー	よろい	50
004	ワットシールド	たて	80
005	レザーキャップ	かぶと	120
006	スピードリング1	ゆびわ	200
007	ボーション	HPが回復	100
008	MP・ボーション	MPが回復	200
009	つゆふえ	のりものをふ	9999

ゲームに登場するアイテムを設定します。武器や指輪、回復など15種類の効果をもつアイテムを、127個まで作ることができます。設定する内容は、名前や種類、値段などです。剣や鎧、指輪などの装備品の場合は、そのアイテムを装備できる主人公キャラの設定も行ないます。

▲60ページから説明

敵キャラの設定

敵キャラの設定

メニュー

NO	名前	HP
フィールド 01	スライム	10
フィールド 02	サムライマスター	150
フィールド 03	ドラゴンバビ	1225
フィールド 04	あずの王	2000
フィールド 05	ハービー	53
フィールド 06	ビトラ・キング	5000
フィールド 07	マンティコア	230
フィールド 08	デス・マシーン	315
フィールド 09	チャリオット	6660

ゲーム中に登場する敵キャラの設定を行ないます。設定する内容は名前やグラフィック、能力値のパラメータなどです。フィールド、ダンジョン、イベントに登場する敵キャラをそれぞれ32体ずつ設定できます。この設定をしておかないと、[敵マップの編集] はできません。

▲64ページから説明

敵マップの編集

敵マップの編集

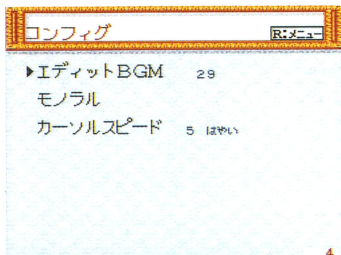
メニュー

NO	名前	タイプ
001	町・村	いし
002	トリスの森	き
003	塔	いし
004	こおったせかい	こおり
005	どうきつ	つち
006	フィールド1	せと
007	フィールド2	せと
008	どうくつ	つち

ゲーム中で敵キャラが出現する場所の設定をします。[敵マップの編集]を行なうには、[マップの作成]と[敵キャラの設定]でマップと敵キャラを作成しておく必要があります。また、モンスターとの[戦闘テスト]ができるので、ゲームバランスを調整したいときにも便利です。

▲68ページから説明

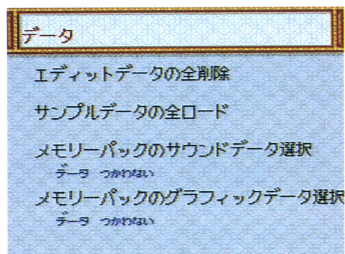
コンフィグ



エディットメニューで作業をするときの環境を設定します。設定できる内容は、エディット中のBGMの選択、ステレオ/モノラル出力の切り替え、カーソルの移動スピードです。作業のほとんどをエディットメニューで行なうので、一番効率よく作業できる環境に設定しましょう。

▲72ページから説明

データ



作成したユーザーゲームのデータを管理します。ふたつの項目が用意されていて、[エディットデータの全削除]では、ユーザーゲームの内容をすべて消去します。[サンプルデータの全ロード]を選ぶと、サンプルゲームに用意されているデータをユーザーゲームに読み込みます。

▲73ページから説明

なにから作っていけばいいの？

エディットメニューのおおまかな内容はわかりましたか？ それではいよいよ、オリジナルゲームの作成にチャレンジしてみましょう。すべての作業の基本となる"文字の入力方法"について、18ページからくわしく説明していきます。

最初に、すべての作業の基本となる文字入力について説明しましょう。

タイトルの設定

文字を入力してみよう

あなたがこれから作るゲームのタイトルを入力してみましょう。[エディット]メニューから[タイトルの設定]を選んでください。各ボタンの操作は以下のとおりです。

タイトルの設定

ゲームタイトル
スクイムの縁取り
シナリオデザイン
スクイム・ペンギン
マップデザイン
スクイム・バルコニー
▶スペシャルサンクス
スクイム・ワンちゃん

ST スタートボタン

セーブするかどうかを選んでから終了します。変更されていない場合は、すぐに終了します。

X Xボタン

"し"を"じ"、"ハ"を"バ"というように、だく点(テン)や半だく点(マル)のついた文字にします。

Y Yボタン

Yボタンを押しながら十字ボタンの左右を押すと、文字を消さずにカーソルだけが左右に移動します。

SE セレクトボタン

挿入モードと上書きモードを切りかえます。カーソルの文字を変えるなら上書き、追加するなら挿入です。

L Lボタン

入力する文字の選択表示を、ひらがな→漢字+記号→英字+記号→カタカナの順に切りかえます。

R Rボタン

入力する文字の選択表示を、ひらがな→カタカナ→英字+記号→漢字+記号の順に切りかえます。

A Aボタン

画面の下にある、入力する文字を選ぶウィンドウで、選択された文字を入力します。

B Bボタン

前の文字を消します。後ろに文字があると、挿入モードでは削除、上書きモードでは空白になります。

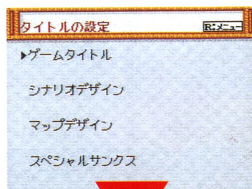
+ 十字ボタン

画面下にある、入力文字を選ぶウィンドウで、文字選択カーソルを上下左右に移動します。

"RPGツクール2"と入力しよう

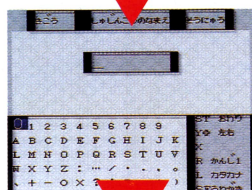
文字の入力は、ほかのエディットメニューでも行ないます。最初のうちは多少とまどうことでしょう。でも、ボタン操作に慣れてしまえば大丈夫。

まずは練習のつもりで、あなたがこれから作るゲームのタイトルを入力してみましょう。ここでは、"RPGツクール2"と入力してみます。



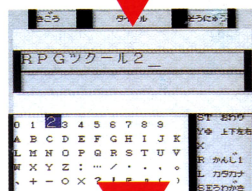
[ゲームタイトル]でAを押す

『RPGツクール2』のメインメニューから、[エディット]を選びます。エディットメニューが表示されたら、そこから[タイトルの設定]を選んでください。すると、ゲームのタイトルやスタッフの名前など、名前が入力できる4つの項目が表示されます。[ゲームタイトル]を選んでAボタンを押してください。



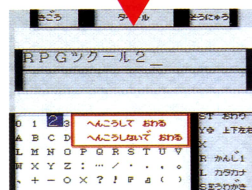
L、Rボタンで文字の種類を変える

画面の上半分には文字の入力ウィンドウが、下半分には、入力文字の選択ウィンドウが表示されています。最初は[ひらがな]が表示されていますが、最初に入力したい文字は英字なので、LボタンかRボタンを押して、入力文字選択ウィンドウの表示を[英字]に切りかえましょう。どちらのボタンも、2回押せば英字にかわります。



"RPGツクール2"と入力する

"RPG"と入力したら、LかRボタンで表示を切りかえて"ツクール2"も入力します。まちがえて"5"を"5"などとしてしまったら、Bボタンを押して"5"を消し、"2"を入力しましょう。"RPGツクール2"と、文字をぬかしてしまったら、挿入モードでYボタンと十字ボタンの左を押して"2"にカーソルを移動させ、"ル"を入力します。

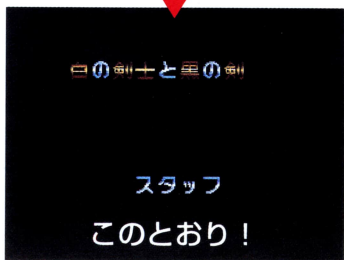
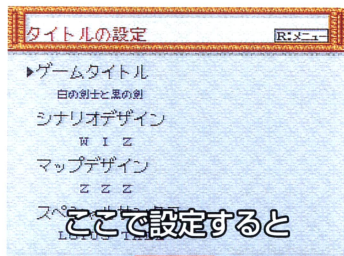


スタートボタンでセーブする

画面のいちばん上と右下には、現在の入力モードなどがくわしく表示されています。入力のときの参考にしてください。入力が終わったら、スタートボタンを押しましょう。[へんこうして おわる]を選ぶと、セーブして終了します。[ゲームタイトル]の下に"RPGツクール2"と青く表示されているはずですよ。

設定した内容はエンディングで表示されます

[タイトルの変更] では、ゲームタイトルのほか、シナリオライターの名前、マップデザイナーの名前、スペシャルサンクスとして表示したい人の名前を設定できます。各項目を選んだら、18ページと同様の手順で文字を入力してください。さて、ここで入力したタイトルやスタッフ名はどこで使われるのでしょうか？これは、ゲームをクリアしたあとに流れるスタッフロールで表示されるのです。自分の名前はもちろん、手伝ってくれた友達の名前までスタッフロールで流れるのを見ると、感動もひとしおです。

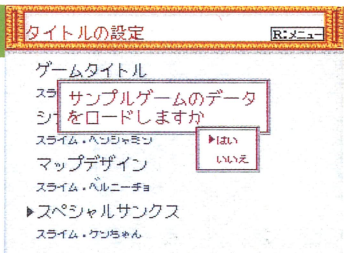


そのほかに用意されているメニュー

[タイトルの設定] 画面で、Rボタンを押してみましょう。画面の右上に、データ全体を管理するメニューが表示されます。このメニューを[R:メニュー]と呼びます。

● サンプルロード

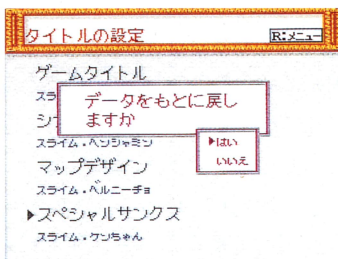
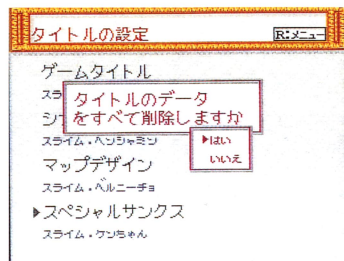
サンプルゲームのデータをコピーするコマンドです。[タイトルの設定] 画面では、タイトルや名前な



どが表示されるようになっています。ここでサンプルロードを試してみましょう。サンプルゲームのタイトルなどが表示されましたね。

●やりなおし

作成したデータを取り消して、もう一度作りなおしたいときのためのコマンドです。このコマンドはすべてのデータを削除してしまうわけではありません。前にセーブしたときの状態にもどすものです。



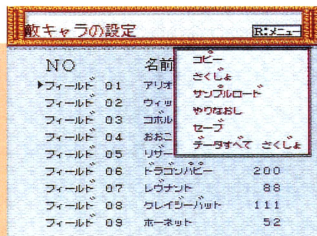
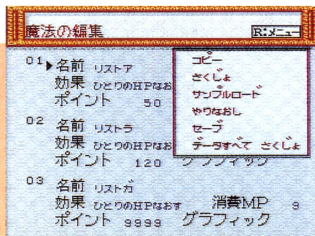
●データをすべてさくじょ

データを最初から全部作りなおしたいときに使うコマンドです。このコマンドを選ぶと、そのエディターで作成したすべてのデータが消えてしまいます。まちがえて消さないように注意してください。

ほとんどのエディットメニューで基本は同じです

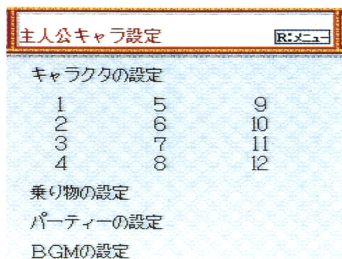
[タイトルの設定] だけではなく、主人公キャラ設定やアイテム、魔法の設定など、ほとんどのエディット画面でRボタンを押すと、[R:メニュー]が表示されます。エディタ

ーによっては、ほかにもコマンドが用意されていることもあります。基本はここで紹介した[サンプルロード]、[やりなおし]、[データをすべてさくじょ]です。



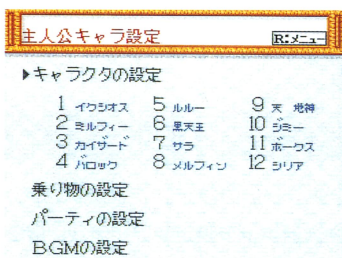
主人公キャラ設定

ここでは、冒険の主演となる主人公キャラの設定について説明します。エディットメニューの[主人公キャラ設定]を選ぶと、[キャラクタ]、[乗り物]、[パーティー]、[BGM]の各項目を設定できる[主人公キャラ設定]画面になります。



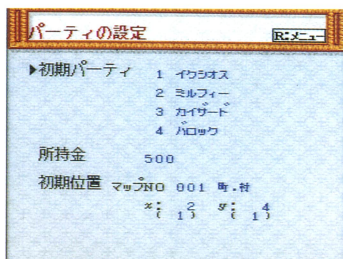
主人公を12人まで作れます

[キャラクタの設定]を選ぶと主人公キャラの設定ができます。主人公キャラとは、ゲーム中にプレイヤーが操作して、物語を進めるためのキャラクターのことです。最大で12人まで設定できますが、一度に連れで行ける人数は、4人までです。




ゲームスタート時のさまざまな設定を行ないます

[主人公キャラ設定]には、主人公キャラを作る[キャラクタの設定]以外に[乗り物の設定]、[パーティーの設定]、[BGMの設定]といった項目も用意されています。各項目のくわしい内容については、26ページをご覧ください。

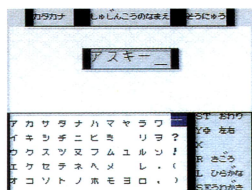


主人公 "アスキー"を作ってみよう

主人公キャラは〔キャラクタの設定〕で設定します。ここでは、主人公キャラの名前やグラフィック、能力値のパラメータなどを設定することができます。設定したい主人公キャラの番号を選ぶと、設定画面に変わります。

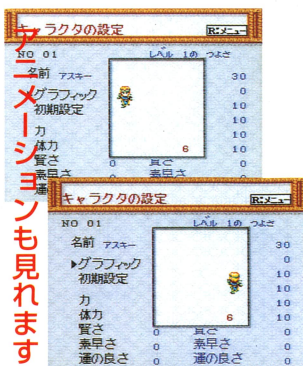
キャラクタの設定		レベル 1の つよさ	
NO 01			
名前	アスキー	HP	50
グラフィック		MP	10
初期設定	6	攻撃力	30
		防御力	30
力	20	力	30
体力	20	体力	30
賢さ	10	賢さ	10
素早さ	10	素早さ	10
運の良さ	10	運の良さ	10

1. 名前をつける



〔名前〕を選ぶと、18ページで説明した文字入力画面に変わります。ここでは文字の種類を〔カタカナ〕に切りかえて、「アスキー」と入力してみましょう。名前は5文字まで入力でき、スタートボタンでセーブします。

2. グラフィックを設定する



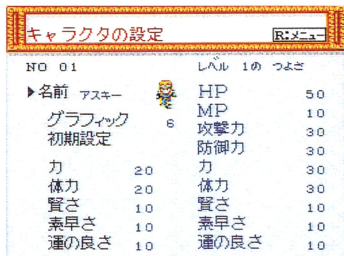
〔グラフィック〕では、主人公キャラのグラフィックを設定します。〔グラフィック〕を選択するとウィンドウが開き、主人公キャラとその番号が表示されます。十字ボタンの上下で1ずつ、左右で10ずつ番号を変化できるので、気に入ったものを選んでください。ウィンドウを開いてしばらくボタンを押さないと、主人公キャラが歩き出します。

次ページに続きます



3. 主人公の初期設定を行なう

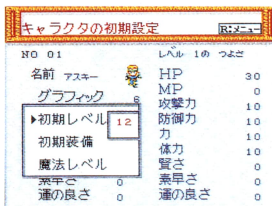
【初期設定】とは、ゲーム開始時の主人公キャラのレベルや、初期装備などを設定するコマンドです。物語の途中で仲間になるキャラクターの場合は、仲間になった時点でのレベルとなります。ゲームのバランスを考えながらレベルを決めてください。



こんなパラメータを設定

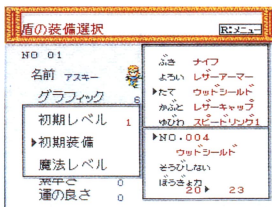
初期レベル

ゲームスタート時の、主人公キャラのレベルを設定します。0~99までで、好きな数字を設定してください。初期レベルを変更すると、画面右に表示されている「レベル〇の強さ」というパラメータの数値も変わります。



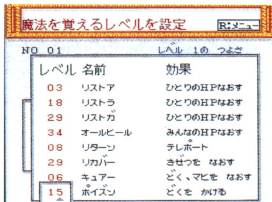
初期装備

ゲームスタート時の主人公キャラの装備を設定します。「武器」、「鎧」、「盾」、「兜」、「指輪」として身につけるアイテムを選択しましょう。ただし、あらかじめ「アイテムの編集」で装備品を作成していないとはいけません。




魔法レベル

主人公キャラが、どのレベルで、どの魔法を覚えるのかを設定します。主人公キャラに覚えさせたい魔法を選び、覚えるレベルを設定しましょう。魔法を覚えさせたくないときは、レベルを0に設定してください。



4. [レベルアップパラメータ] を設定する

主人公キャラには、[力]、[体力]、[賢さ]、[す速さ]、[運の良さ]といった、いろいろな能力パラメータがあります。主人公キャラがレベルアップをしたときに、このパラメータの数だけ能力値がアップします。この数値に特徴をもたせることで、[力]に優れた勇者タイプ、[賢さ]に優れた賢者タイプ、[す速さ]に優れた盗賊タイプといったふうに個性をだせます。各パラメータの内容

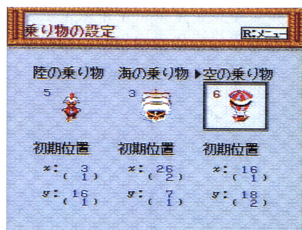
キャラクタの設定		R:メニュー
NO 01	レベル 1の つよざ	
名前 アスキー		HP 50
グラフィック	6	MP 0
初期設定		攻撃力 30
		防御力 30
力 20		力 30
体力 20		体力 30
▶賢さ 10		賢さ 0
素早さ		素早さ 0
運の良さ 0		運の良さ 0

は以下の表のとおりです。では、主人公"アスキー"にあなた好みのパラメータを設定してみてください。

力	主人公キャラがレベルアップするごとに [攻撃力] と [力] が、設定した値だけ増えます。この値が大きいほど戦闘が有利になります。
体力	主人公キャラがレベルアップするごとに [HP] と [防御力] と [体力] が、設定した値だけ増えます。この値が大きいほど戦闘が有利です。
賢さ	主人公キャラがレベルアップするごとに [MP] と [賢さ] が、設定した値だけ増えます。この値が大きいほど魔法を何度も唱えられます。
す速さ	主人公キャラがレベルアップするごとに [す速さ] が、設定した値だけ増えます。この値が大きいほど敵から逃げやすくなります。
運の良さ	主人公キャラがレベルアップするごとに [運の良さ] が、設定した値だけ増えます。この値が大きいほど宝箱が出現しやすくなります。

これで主人公 "アスキー" の完成です

乗り物の設定



グラフィックを選ぶ

陸、海、空のそれぞれの乗り物が設定できます。3つのうちのどれかにカーソルをあわせてAボタンを押し、十字キーの上下でグラフィックを選びます。最後にAボタンで決定してください。

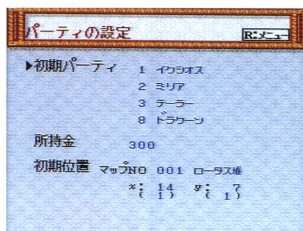


初期位置を決める

各乗り物の下に「初期位置」を選びます。フィールドマップの全体画面でほしいの位置に移動してからAボタンを押し、フィールドマップ上で位置を決めてAボタンで決定します。

パーティーの設定

ゲームスタート時のパーティーの状態を設定します。「初期パーティー」では主人公キャラを4名以内で選んでください。「所持金」ではスタート時の所持金額を、「初期位置」ではスタート時にパーティーがいる場所を設定します。

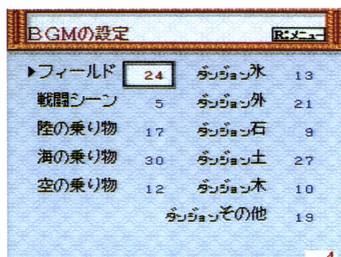


主人公キャラは12名まで設定できます。しかし、「初期パーティー」で設定できる主人公キャラは4名までです。残りの8人はいつ登場するのでしょうか？ その設定は「イベントの作成」で行ないます。ここでは

「しゅじんこうをくわえる」、「しゅじんこうをはずす」という命令を設定できるので、これらの命令を使ってパーティーの仲間を入れ替えていけばいいのです。イベントの作りかたは46ページをご覧ください。

BGMの設定

フィールドマップや戦闘シーンなど、ゲームに登場するさまざまな場面のBGMが設定できます。BGMを設定したい場面を選ぶとウィンドウが開き、選択されている曲番号が表示されます。十字キーを押すと番号が変わり、それに合わせてBGMが演奏されます。十字キーの上下でひとつたの数字が、左右で10けたの数字が変わります。数字を大きくするときは上と右、小さくするときは下と左です。選び終わったら、Aボタンで決定してください。



設定できるところ

- フィールド ●乗り物
- 戦闘シーン ●ダンジョン

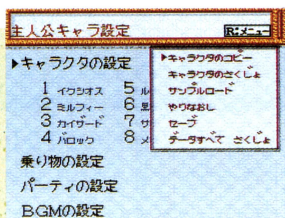
Rメニュー

●コピー コピーしたいキャラクターを選んでAボタンを押し、コピー先の番号を選んで決定します。終わるときはBボタンを押します。

●さくじょ 削除するキャラクターを選び、Aボタンを押すと削除されます。削除するかどうか確認はしないので、注意してください。

●サンプルロード サンプルゲームで使われているキャラクターに関するデータをすべてコピーします。

●やりなおし 作成したデータを取り



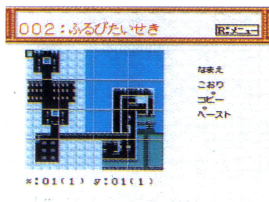
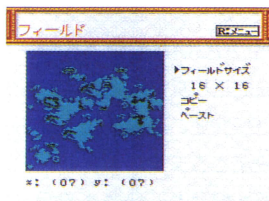
消すコマンドです。前にセーブしたところまでデータをもどします。

●セーブ 作成したデータをセーブします。データは、こまめにセーブしておきましょう。

●データすべてさくじょ 作成したデータをすべて削除します。まちがえて消さないように、注意してください。

マップの作成

冒険の舞台となる世界は、フィールドや街、城、ダンジョンなど、すべて自分で作ることができます。フィールドマップや街などのマップは、数多く用意されているマップパーツを自由に組み合わせて、好きなようにデザインできます。マップには、[フィールドマップ]、[ダンジョンマップ]のふたつがあります。フィールドマップは、海や平原など、物語の舞台となる"フィールド"全体のことで、ひとつしか作れません。[ダンジョンマップ]は、街や城やダンジョンなど、フィールド以外の部分のことで、パーツの種類を選べます。



こんなマップが作れます

フィールド

主人公キャラの冒険の舞台となる、フィールドマップです。たくさん用意されている地形のパーツを組み合わせて、自由にデザインしてみましょう。



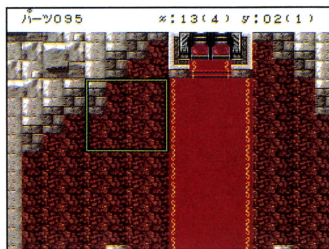
そと

家やダンジョンのなかではなく、外の世界の内部マップです。家の外観や橋、林やガケなどのマップパーツがあり、街のようすや、林のなかの小道などを作れます。



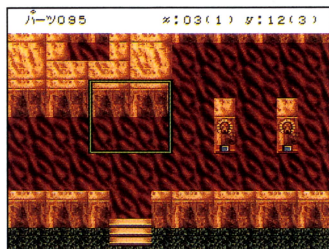
いし

石を使ったダンジョンマップです。石の壁や石畳などのマップパーツがあります。そのほかにもテーブルや玉座、庭などのパーツがありますので、お城などを作るのにいいでしょう。



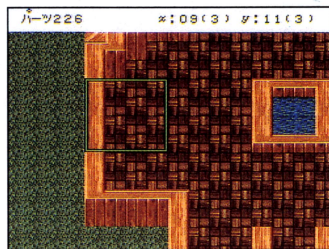
つち

土を使ったダンジョンマップです。土の壁や床のほか、棺桶や家具などのマップパーツが用意されています。ダンジョンや地底王国、地下室などを作るにはこのパーツを使いましょう。



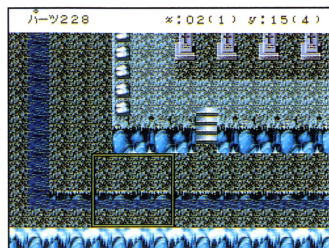
き

木の壁や床、家具など、木造のマップパーツが用意されています。ほかに草原や庭などのパーツも用意されています。ごくふつうの民家などを作るときに使いましょう。



こおり

壁や床がすべて氷でできているダンジョンマップです。森や庭などもすべて凍っています。玉座や豪華なカーペットなどのマップパーツもありますから、氷の王国などが作れるでしょう。



フィールドマップを作ろう

1 フィールドマップを選択

フィールドマップを作るには、[マップの作成] を選ぶと表示されるマップナンバーの選択画面から、[フィールド] と書かれたものを選びます (NO.001の上です)。

マップの作成				R:メニュー
NO	名前	タイプ	使用画面	
フィールド	16 × 16			
001		こおり	0	
002		こおり	0	
003		こおり	0	
004		こおり	0	
005		こおり	0	
006		こおり	0	
007		こおり	0	
	残り画面	300		

2 フィールドサイズを決める

[フィールド] を選ぶと、フィールド全体図になります。次にフィールドの大きさを決めましょう。[R:メニュー] から [フィールドサイズ] を選び、任意の画面数を選んで決定してください (フィールド全体図のカーソルの大きさは2×2画面分です)。

選べるマップの種類

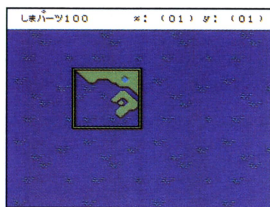
16×16

8×8

4×4

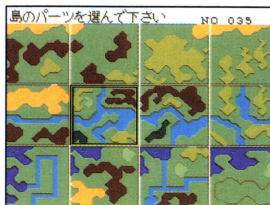
3 マップパーツを配置する

フィールド全体図からエディットしたい場所を選ぶと、配置画面になります。ここでAボタンを押せば、カーソルのある位置に選択しているマップパーツを配置します。



4 Xボタンでマップパーツを選択する

マップパーツを選ぶには、配置画面でXボタンを押します。すると、マップパーツの選択画面になりますので、好きなものを選んでAボタンで配置してください。



5

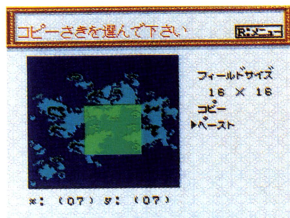
[コピー]と[ペースト]も使ってみよう

■コピー

[コピー]は、指定した範囲のマップを一時的に記憶します。フィールド全体図から、指定したい範囲の左上と右下をカーソルで選び、Aボタンで決定してください。

■ペースト

[コピー]で記憶した範囲を、フィールド全体図の、現在カーソルがある位置に貼りつけます。Bボタンでキャンセルするまで、連続して貼りつけることができます。



Lボタン、Rボタンについて

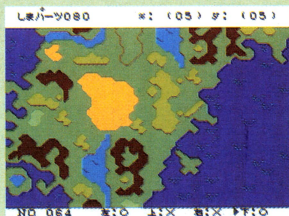
フィールドマップの配置画面で、LボタンとRボタンを押すことで、特別な機能を使うことができます。ただし、これらの機能は内部マップの配置画面では使うことができません。

●Lボタン

画面下に表示された、左、上、右、下のいずれかにカーソルを合わせると、その方向に隣接してつながるパーツを自動的に選択します。候補が複数ある場合は、十字ボタンの上下で選択してください。[O]の方向に、パーツは隣接してつながります。

●Rボタン

カーソルで指定したマップパーツの拡大画面を見ることができます。ゲーム中は、この拡大画面を主人公キャラが歩くことになります。地形によっては、主人公キャラが歩けない場所(山など)もあるので、イベントを配置するまえに地形を確認しておきましょう。



マップ作りに役立ちます。

ダンジョンマップを作ろう

1 マップを選択する

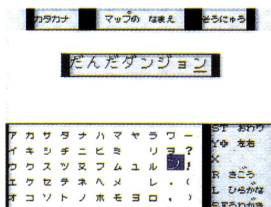
ダンジョンマップは、残り画面の許す限りで、最大で128個まで作ることができます。マップナンバーの選択画面から、エディットしたいものを決定してください。

NO	名前	タイプ	使用画面
001		こおり	0
002		こおり	0
003		こおり	0
004		こおり	0
005		こおり	0
006		こおり	0
007		こおり	0
008		こおり	0

残り画面 300

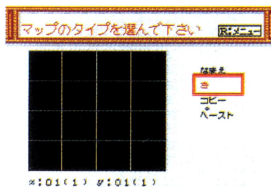
2 なまえを設定する

マップを選ぶと、ダンジョンマップ全体図になります。マップをまちがわないように、ここで、[R:メニュー] から [なまえ] を選んで、マップに名前をつけておきましょう。



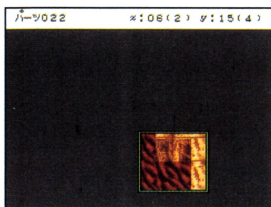
3 マップの種類を選択する

ダンジョンマップは5種類あります。現在の種類は [R:メニュー] の2段目に表示されており、ここでAボタンを押すと、十字ボタンでマップの種類を変更できます。



4 Aボタンでマップパーツを配置する

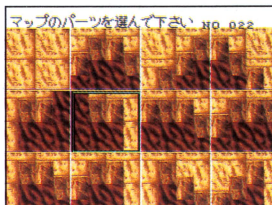
ダンジョンマップ全体図からエディットしたい場所を選ぶと、配置画面になります。ここでAボタンを押すと、選択しているマップパーツをカーソルのある位置に配置できます。



5

Xボタンでマップパーツを
選択する

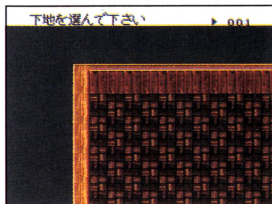
マップパーツを選ぶには、まず配置画面でXボタンを押します。すると、マップパーツの選択画面になるので、そこで好きなものを選んで決定してください。



6

下地を選ぶ

[下地] とは、マップが作成されていない"余白"を埋めるパーツのことです。配置画面でRボタンを押すと、マップパーツから下地を1種類だけ選ぶことができます。



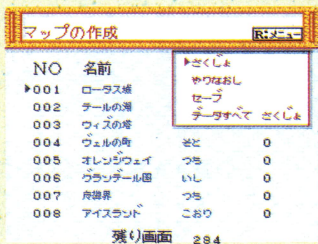
Rメニュー

●さくじょ

削除したいマップを選ぶと、そのデータが削除されます。削除するかどうかの確認はしないので注意してください。うっかり削除したときは[やりなおし]を選んで、作業をやりなおしてください。

●やりなおし

作成したデータを取り消すコマンドです。[やりなおし]を選ぶと確認のメッセージが表示されるので、[はい]か[いいえ]を選んでください。[はい]を選ぶと、前にセーブしたところまでデータをもどすことができます。



●セーブ

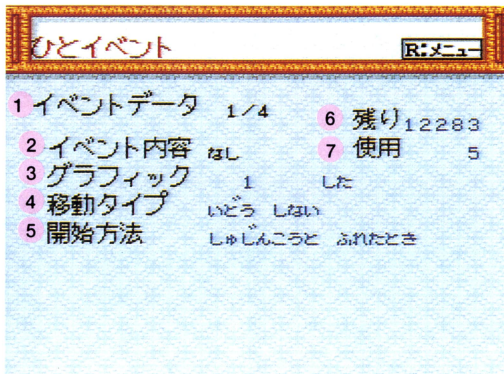
作成したデータをセーブします。データはこまめにセーブしておきましょう。

●データをすべてさくじょ

作ったデータを、すべて削除します。まちがえて大切なデータを消さないように、注意してください。

イベントの作成

ゲーム中のほとんどのできごとは、[イベントの作成]で設定します。イベントを作ると、初めに右の写真のようなイベント設定画面になります。この画面では、以下のような設定ができます。



1 イベントデータ

ひとつのイベントには、4種類の[イベントデータ]が設定できます。イベントデータは、十字キーの左右で変更することが可能です。

2 イベント内容

イベントの働きを設定する中心部で、さまざまな命令を設定できます。イベント設定画面で、この項目を選んで決定すると、イベント内容の編集画面になります。

3 グラフィック

イベントデータのグラフィックを設定できます。[ひとイベント] (37ページを参照) の場合は、イベントの向きを上、下、左、右から選んで設定できます。

4 移動タイプ

イベントの移動方法を設定できます。[ものイベント] (37ページを参照) は移動しないので、設定することはできません。

5 開始方法

そのイベントデータに設定されたイベント内容が、どんなときに開始されるかを設定できます。全部で、8種類の方法があります。

6 残り

イベントの残り容量です。「あとどのくらいイベントを作れるか」の目安となります。

7 使用

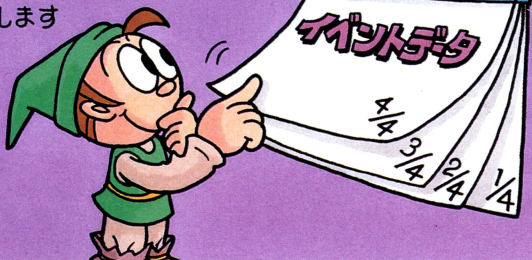
そのイベント(イベントデータ1~4)で使っている容量です。

イベントデータ2~4では、さらにこんな設定ができます

イベントデータ2~4では、[条件]を設定できます。これが設定してある場合は、[開始方法]と[条件]の両方が満たされないと、イベントが開始されません。なお、同時に複数のイベントデータの条件が

満たされた場合は、イベントデータの数が大きいものが優先されます。たとえば、イベントデータ3と4の条件が同時に満たされた場合は、イベントデータ4の内容が優先して実行されるわけです。

イベントデータを複数設定した場合、イベントデータ4/4から順に、開始条件が満たされたかチェックします



●アイテム

パーティーのだれかひとりがこのアイテムを持っている場合に、イベント内容が実行されます。

●パーティー

設定した番号の主人公キャラがすべてパーティー内にいる場合に、イベントが実行されます。

●スイッチ

ここに設定した [ゲームスイッチ] が [オン] になっている場合に、イベント内容が実行されます。

●お金

パーティーが所持しているお金がここに設定された数値以上の場合にのみ、イベントが実行されます。

イベントを作ってみよう

それでは、実際にイベントを作ってみましょう。[イベントの作成]を選んだら、まず、マップナンバーの選択で、マップを選びます。次に、マップ全体図からイベントを作りた場所を選び、イベント設置画面で、作る場所を決定してください。

1 イベントを作るマップを選ぶ

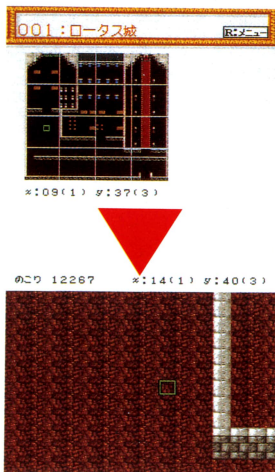
イベントを作りたいマップを選びます。[イベントの作成]を選ぶと、マップナンバーの選択画面になりますので、そこから任意のマップを選んでください。

2 "イベント"を作りたい場所へ移動する

マップを選ぶと、そのマップの全体画面になります。まずは、イベントを作りたい場所をだまかに決め、そこへカーソルを移動させてAボタンで決定してください。なお、このときのカーソルの大きさは、1×1画面分になっています。こうしてイベント設置画面が変わると、イベントを設定するためのカーソルが表示されます。イベントを作りたい場所へカーソルを移動させて、決定してください。

イベントの作成				R:メニュー
NO	名前	タイプ	使用	
▶フィールド	16 × 16		65	
001	ローラス城	いし	21	
002	テールの洞	き	0	
003	ウィズの塔	いし	0	
004	ヴェルの町	ざと	0	
005	オレンジウェイ	つち	0	
006	グランデール園	いし	0	
007	舟場界	つち	0	
残り			43874	

イベントの作成				R:メニュー
NO	名前	タイプ	使用	
▶001	ローラス城	いし	21	
002	テールの洞	き	0	
003	ウィズの塔	いし	0	
004	ヴェルの町	ざと	0	
005	オレンジウェイ	つち	0	
006	グランデール園	いし	0	
007	舟場界	つち	0	
008	アイスランド	こおり	0	
残り			43874	



3 イベントの種類を選ぶ

イベント設置画面でイベントを作りたい位置を決定すると、イベントの種類を聞いてきます。イベントの種類は「ひとイベント」と「ものイベント」のふたつです。



「ひとイベント」と「ものイベント」について

●ひとイベント

「ひとイベント」では、ひとや動物などの動くことができるイベントを作れます。グラフィックも、人や動物、怪物などの"生物"からしか選択できません。つまり、お城や街にいる人、仲間たち、ダンジョンに住む怪物などを作るときに使うイベントということになります。もちろん、だからといって移動しないイベントが作れないわけではありません。「移動タイプ」を「いどうしない」に設定すれば、その場から移動しないイベントを作れます。

ひとイベント

イベントデータ	1/4	残り	12262
イベント内容	なし	使用	5
グラフィック	なし	した	
移動タイプ	いどう	しない	
開始方法	しゅじんこうと	ふれたとき	

●ものイベント

「ものイベント」とは逆に、移動させられないのが、「ものイベント」です。グラフィックも、建物やタル、つぼなどの"もの"からしか選べません。おもに、部屋に置いてある装飾物、トビラなど、マップ上のしかけなどに使うイベントといえるでしょう。「移動できない」ほかは、「ひとイベント」と同じ内容を設定することができますが、「イベントのいどう」や「イベントまわる」といった、イベントの動きに関係する命令は設定できません。

ものイベント

イベントデータ	1/4	残り	12263
イベント内容	なし	使用	5
グラフィック	なし		
移動タイプ	いどう	しない	
開始方法	しゅじんこうと	ふれたとき	

[ひとイベント]を作ってみよう

話しかけると街のひとが
あいさつする

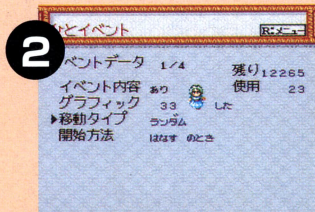
それでは、[ひとイベント]使って、
"街のひと"を作ってみましょう。街
のひとに話しかけると、クルリとま
わってあいさつをしてくれるという
イベントです。



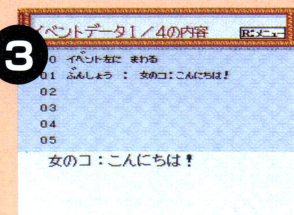
作り方



まずは、イベントを置く場所を決め
ましょう。イベントの種類は、[ひ
とイベント]を選んでください。



グラフィックは、33番、下向きで設
定してみます。[開始方法]も [はな
すのとき] に変えておきましょう。



イベント内容を作りましょう。写真
を参考に [イベントまわる] とあい
さつのメッセージを設定します。



それでは、実際にプレーしてみまし
ょう。ちゃんとクルリとまわってか
ら、あいさつをしてくれましたか？

[ものイベント]を作ってみよう

炎を調べてみると
 やけどをしてしまう
 今度は、[ものイベント]でトラップをしかけてみましょう。内容は、暖炉の炎を主人公が調べてみると、ヤけどをしてダメージを受けてしまうというイベントです。



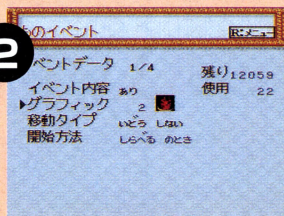
作り方

1



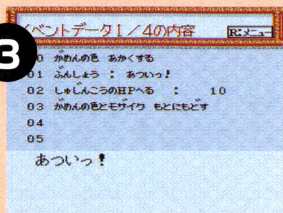
マップに暖炉を置いておき、そこにイベントを設置しましょう。イベントの種類は[ものイベント]です。

2



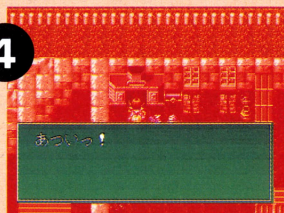
グラフィックは、2番の炎にします。それから、[開始方法]を[しらべるのとき]に変更しておきます。

3



イベント内容は、悲鳴の文章と[しゅじんこうのHPへる]だけです。画面の色を変えてみてもいいでしょう。

4



[テストプレーを行なう]で暖炉を調べてみると、主人公キャラがダメージを受けます。

開始条件のあるイベントを作ってみよう

ここでは、イベントが開始するための[条件]（以下[開始条件]）を設定した場合について説明します。[開始条件]を設定すると、その条件を満たすまでイベントは実行されません。ですから、「お姫さまがバ

ーティーにいないと城に入れない」といった、条件付きのイベントを作れるのです。この開始条件は、イベントデータの2から4に設定できます。また、[開始条件]に設定できる項目は以下の表のとおりです。



設定できる条件

アイテム	スイッチ
特定のアイテムを持っているときだけ、イベントが実行されます。[アイテムの編集]で設定した武器や防具、さまざまな道具を開始条件に選べます。	指定した[ゲームスイッチ]が[オン]になったときだけ、イベントが実行されます。くわしい設定のしかたは、41ページの説明をご覧ください。
パーティー	お金
特定の主人公キャラがパーティーに加わっているときだけ、イベントを実行します。複数の主人公キャラを設定した場合は、全員が必要です。	指定した金額以上の所持金を持っているときだけ、イベントを実行します。たとえば「通るのに"通行料金"を請求される橋」などのイベントが作れます。

ゲームスイッチを使ったイベントを作ろう

ここでは開始条件の「スイッチ」の使いかたを具体的に説明します。例として「宝箱を開けると盗賊に怒られる」イベントを作ってみましょう。「盗賊」と「宝箱」のイベントを作り、宝箱を調べると「スイッチ」が「オン」になり、盗賊が怒ります。

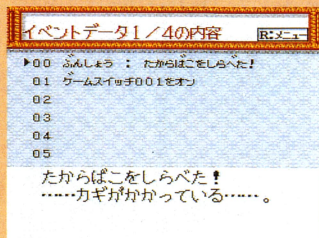


こんなふうを設定しよう

イベントAが宝箱、イベントBが盗賊です。宝箱（イベントA）を調べてスイッチ1番を「オン」にしてから盗賊と話すと、怒られます。

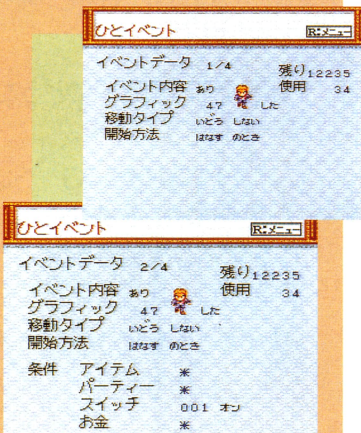
イベントA

[グラフィック] は32番、[開始方法] は[しらべるのとき] に設定します。イベント内容は、下の写真のような文章と[ゲームスイッチ（1番を）オン] です。



イベントB

上はスイッチをオンにするまえのイベントで、セリフを書きます。下はスイッチをオンにしたあとのイベントで、[ぶんしょうをかく] で「たからばこにさわるな」と書きます。



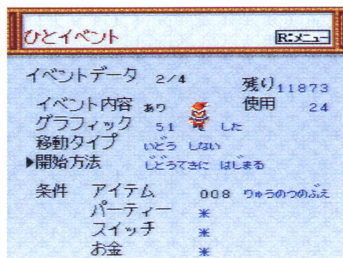
イベントを作るときの注意

◆イベントが始まらない

イベントがうまく始まらないときは、40ページで説明した【条件】が満たされていない場合が考えられます。【開始方法】にも気をつけましょう。【開始方法】で設定した以外の方法で始めようとしていませんか。

◆イベントが終わらない

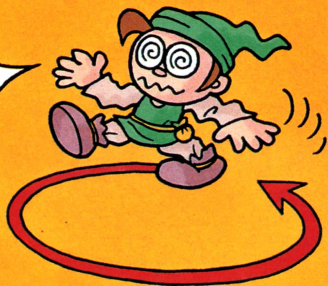
イベントが始まった状態で、そのまま画面が止まったり、何度も同じイベントがくりかえされて終わらない場合は、【開始方法】をチェックしましょう。これが【じどうてきにはじまる】に設定されていると、イベ



ントが自動的に実行され続けてしまいます。その場合は、【開始条件】を満たさなくするためのイベント内容を設定する（たとえば、条件となっている主人公をはずしたり、スイッチをオフにする）か、【イベントきえる】を設定してください。

開始方法を【じどうてきにはじまる】にした場合

【イベントきえる】の命令が、【条件】をオフにする命令を設定しないと、同じイベントをくりかえします



街に入るイベントを作ってみよう

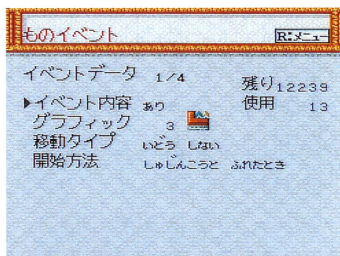
1 フィールドマップと街のダンジョンマップを作る

ここでは、街のなかに入るためのイベントの作成方法を紹介します。"フィールドマップ"から"街"マップに移動するイベントですから、まずエディットメニューの[マップの作成]を使って、"フィールド"と"街"のマップを作っておいてください。



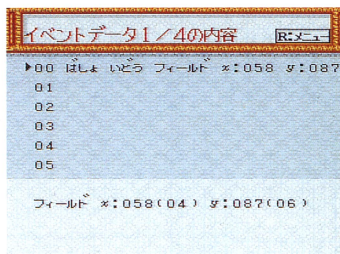
2 フィールドマップ上に街のイベントを作る

次に、フィールドマップ上に目印となる街のグラフィックを配置します。フィールドマップの好きな場所に[ものイベント]を作成し、写真のように設定します。[イベント内容]には、[ばしょいどう]で移動先の"街"マップを指定しましょう。



3 同じ要領でフィールドにもどるイベントを作る

これで"街の上に主人公が乗ると、街のなかに入れる"というイベントができました。同じ要領で、街の入口に"外に出る"ための[ばしょいどう]イベントを作ります。移動先を②で設定したフィールドの街のとなりに設定してください。

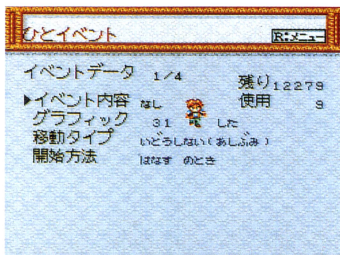


お店、宿屋を作ってみよう

1

店のマップを作る

まず、[マップの作成]で"お店"となる場所を作ります。つぎにマップの上に店員のイベントを配置します。イベントの種類は[ひとイベント]を選んでください。続いて、イベントデータ1に右の写真のようなイベントを設定します。



2

イベントを作る

あとは[イベント内容]で[おみせ]を選び、売るものを決定すればお店の完成です。"カウンター越しに話す店"を作りたい場合は、店員のイベントには絵だけを設定して、"カウンター"のマップの上に透明なグラフィック(1番)で、同様の"お店"イベントを作成しましょう。

しょうひんリスト	ページ 1/18	しゅちい	ねだん
くたものナイフ	くたものナイフ	ふき	50
ショートソード	ショートソード	ふき	100
ロングソード	ロングソード	ふき	210
かしのつえ	かしのつえ	ふき	80
もわんのローブ	もわんのローブ	よろい	50
レザーアーマー	レザーアーマー	よろい	120
ブロンズメイル	ブロンズメイル	よろい	230
スチールアーマー	スチールアーマー	よろい	520

▶ けってい

お店イベント

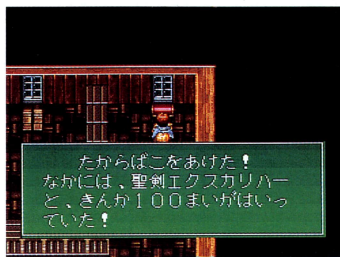
イベント命令の[おみせ]では[アイテムの編集]で作成したものを、8種類まで売ることができます。また、お店では、いらなくなったアイテムを販売価格の半額で買い取ってくれます。

宿屋イベント

イベント命令の[やどや]では、1から9999Gの間で宿泊料金を決めます。宿に泊まると、パーティー全員のHPとMPが全快します。イベントの作成方法は、基本的に[おみせ]と同じです。

宝箱を作ってみよう

ここでは宝箱の作り方を説明します。作成するイベントは、宝箱を初めて調べたときはお金が手に入り、もう一度調べると「もうなにもない」と表示されるものです。[ゲームスイッチ]と[開始条件]の設定のしかたを練習してみましょう。



1 宝箱を初めて開けるイベント

[ものイベント]で、イベントデータ1に閉じた宝箱のグラフィック(32番)を設定します。[開始条件]は[しらべるのとき]です。[イベントの内容]には[ぶんしょうをかく]、[おかねがふえる]、[ゲームスイッチオン]で右の写真のとおり

イベントデータ 1

イベントデータ1/4の内容

```

▶000 ぶんしょう : たからばこをあけた！
001 アイテムが ふえる : エクスカリパー
002 おかねが ふえる : 100G
003 ゲームスイッチ001をオン
004
005

```

たからばこをあけた！
なかには、聖剣エクスカリパーと、きんか100まいがはいていた！

2 宝箱をすでに開けているイベント

宝箱を2度めに調べるイベントは、イベントデータ2に設定します。設定する内容は、右の写真のとおりにします。そして[イベント内容]に[ぶんしょうをかく]で、「もうなにもない」と書きましよう。あとはテストプレーを行なって、宝箱の変化を確認してみてください。

イベントデータ 2

イベントデータ2/4の内容

```

▶000 ぶんしょう : もう、なにもない...
001
002
003
004
005

```

もう、なにもない...

パーティーのメンバーを入れ替えてみよう

ここでは、パーティーに加わっている主人公キャラのメンバーを入れ替えるイベントについて紹介します。まず、[主人公キャラ設定] (22ページを参照) で、パーティーの初期メンバーと、ゲームの開始位置を設定してください。



1

仲間が加わるイベント

[イベントの作成] に移って、[ひとイベント] で仲間が加わるイベントを設定しましょう。イベントデータ1に、[開始方法] が [はなすのとき] のイベントを作ってください。[内容] には、右の写真を参考にして [主人公をくわえる] イベントを設定します。

イベントデータ 1

イベントデータ1 / 4の内容

```
000 ふんしょう : オレもなかまになるぜ!  
001 しゅじんこうを くわえる : 5 レアリティ  
002 お金を ならす : 60  
003 ふんしょう : レアリティがなかまになった。  
004  
005
```

オレもなかまになるぜ!

2

仲間が加わったあとのイベント

イベントデータ2には、仲間が加わったあとの命令を作ります。仲間が加わったあとも、イベントデータ1に設定したグラフィックが見えているのは不自然なので、右の写真を参考に [透明な] グラフィックを設定してください。開始 [条件] は、イベントデータ1で仲間になった主人公キャラがいるときです。

イベントデータ 2

ひとイベント

```
イベントデータ 2/4 残り 12138  
イベント内容 なし 使用 54  
グラフィック 1 した  
移動タイプ いどう しない  
開始方法 しゅじんこう ふたたび  
条件 アイテム *  
パーティー 1234567890112 *  
スイッチ *  
お金 *
```

選択肢のあるイベントを作ろう

ここでは、イベント命令の【はい/いいえ】を使い、選択肢のあるイベントを作ってみましょう。例として、女の子に「あなたは王子さまでしょ?」と尋ねさせ、それに対するリアクションを【はい/いいえ】で作っていきます。



1

イベントを作る

まず【マップの作成】を使って作ったマップに、【ひとイベント】で女の子のイベントを設定します。内容は右の写真を参考にしてください。そして、イベントの【内容】に【ぶんしょうをかく】で「あなたは王子さまでしょ?」というセリフを書きます。

イベントデータ1

ひとイベント		R+メニュー	
イベントデータ	1/4	残り	12241
イベント内容	あり	使用	47
グラフィック	38	見た	
移動タイプ	いどう	しない	
開始方法	はなす	のとき	

2

【はい/いいえ】の命令を設定する

女の子のセリフを書いたら、つぎにイベント内容に【はい/いいえ】を設定します。【はい】の下に【ぶんしょうをかく】で「おもったとおりね」、【いいえ】の下に「なーんだ」と書けば、ふたとおりの反応ができます。【はい/いいえ】では命令の設定順序に気をつけてください。

イベントデータ1

イベントデータ1/4の内容		R+メニュー	
000	ぶんしょう	:	あなたは王子さまでしょ?
001	……	はい	……
002	ぶんしょう	:	おもったとおりね。
003	……	いいえ	……
004	ぶんしょう	:	なーんだ。
005			あなたは王子さまでしょ?

イベント命令一覧

ここでは各イベント命令の効果について説明します。イベント命令のなかには、[ものイベント]では使用できないものもあるので、注意してください。使用できないイベント命令はうすく表示され、選ぶことはできません。



文章を表示する

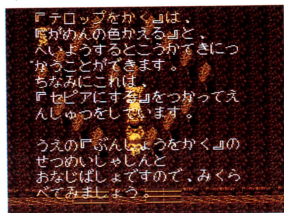
●ぶんしょうをかく●

情景描写やキャラクターが語るセリフなど、さまざまな文章を表示させるためのイベント命令です。この命令を選択すると、1行14文字の文章を4行まで書くことができます。文字の入力方法については、18ページからの[タイトルの設定]をご覧ください。



●テロップをかく●

書いた文章を画面の下から上へとスクロールさせながら表示させる命令です。オープニングなどの演出に使うと効果的でしょう。[ぶんしょうをかく]では文字がウィンドウに表示されますが、[テロップをかく]では写真のように画面いっぱいに表示されます。



選択をする

●はい/いいえ●

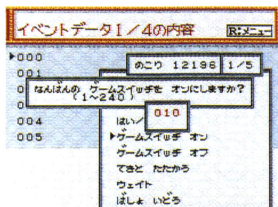
イベントに選択肢を設定するときを使う命令です。この命令を選ぶと[はい]、[いいえ]の項目が表示されるので、

[はい]の下には[はい]を選んだときに起こるイベントを、[いいえ]の下には[いいえ]を選んだときに起こるイベントを設定してください。

ゲームスイッチを管理する

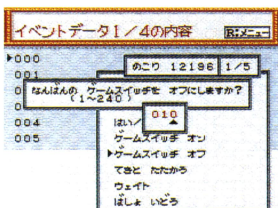
●ゲームスイッチオン●

物語を進行させるための"きっかけ"となる [ゲームスイッチ] を [オン] にするイベント命令です。[開始条件] をゲームスイッチに設定した場合は、この命令をきっかけとしてイベントを実行できます。1~240番までのゲームスイッチを使うことができます。

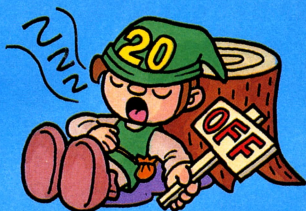


●ゲームスイッチオフ●

物語を進行させるための"きっかけ"となる [ゲームスイッチ] を [オフ] にするイベント命令です。この命令をきっかけとして、スイッチオンのときに実行されるイベントを止めることができます。くわしくは、41ページをご覧ください。



ゲームスイッチを開始条件にしたばあい、スイッチがON
になるとイベントが実行されます



戦闘をする

●てきとたたかう●

エディットメニューの [敵キャラの編集] で設定した [イベントの敵] と戦闘を行ないます。この命令で設定した

敵キャラからは、戦闘中に [にげる] ことができません。ボスキャラや門番など、物語の都合で登場させたい敵キャラを設定するさいに使いましょう。

場面を演出する

●ウェイト●

演出の都合で"間"を取りたいときに使うイベント命令です。このイベント命令を実行すると、"ひとつ前に設定したイベント命令が実行されている状態で、操作を受けつけない時間"を0.1～

25.5秒のあいだで設定できます。なお、ウェイトがかかっているあいだは、基本的に画面が変化することはありませんが、[イベントのてんめつ]をひとつ前に設定してあると、ウェイト中に点滅が終わることがあります。

●BGMへんこう●

ゲーム中に流れているBGMを、別の曲に変更するための命令です。変更するBGMは、0～30番の間で自由に設定できます。おもに「物語の場面に合わせて雰囲気を変える」ときに使う命

令ですが、変更したあとで戦闘を行なうと、変更する前の曲にもどってしまうので注意してください。この場合、出現させたい敵キャラをイベントで設定して、戦闘のあとに[BGMへんこう]命令を設定すれば問題ありません。

●おとをならす●

物語の場面に合わせたさまざまな効果音を設定するためのイベント命令です。"ファンファーレ"や"豪音"、"ドアを開ける音"などの、1～65番の効果音が用意されています。ただし、

連続してふたつの効果音を鳴らそうとすると、聞きとりづらくなるので注意してください。エディットメニューの[コンフィグ]にある[エディット中のBGM]の設定を[なし]にすると、効果音が聞きやすくなります。

●がめんフラッシュ●

画面をフラッシュさせます。フラッシュして明かなくなった画面は、すぐにもとの明かすにもどります。画面をずっと明かすときは、[がめんのいろをかえる]の[あかる

くする]を選んでください。先に[がめんの色をかえる]命令を実行していたときは、画面の色が変わったまま画面がフラッシュします。この命令は「雷が落ちた」とか、「魔法の泉で体力が回復する」演出に使ってみましょう。

●がめんゆらす●

このイベント命令を使うと、画面を1回だけゆらすことができます。「地震がおこった!!」とか「建物が崩れる」場面などの演出に使うといいでしょう。さらに迫力を出すには、この命

令のすぐまえに[おとをならす]を設定したり、[がめんをフラッシュ]させてください。また、この命令を続けていくつも設定することで、迫力ある"大地震"のイベントなどを作ってみるのもいいでしょう。

●がめんの色をかえる●

画面の色を変えます。変えられる色は、[あか]、[あお]、[みどり]、[きいろ]、[むらさき]、[みずいろ]、[モノクロ]、[セピア]です。また、画面表示をモザイクにしたり、画面の明るさを変えることもできます。



●色とモザイクをもとにもどす●

[がめんの色をかえる]などの命令で色や表示が変化した画面を、もとにもどします。[すばやくモザイク

にする]を選んだときははやく、[ゆっくりモザイクにする]を選んだときはゆっくり、画面がもとにもどります。

アイテム、お金、経験値の増減

●アイテムがふえる●

[アイテムの編集]で作成した武器や防具、道具などのアイテムを主人公キャラに入手させる命令です。主人公キャラが入手できるアイテムの数

に制限はありません。宝箱のイベントなどを作れるほか、[ぶんしょうをかく]、[おかねがへる]などの命令と組み合わせて、オリジナルの[おみせ]イベントを作れることもできます。

●アイテムがへる●

主人公キャラが持っているアイテムを強制的に削除する命令です。ただし、主人公キャラが装備しているアイテムをこの命令で削除することはできません。

ん。また、『RPGツール2』では不用品アイテムを捨てることはできないので、主人公キャラが持っているアイテムは、[アイテムがへる]命令で削除しておきましょう。

●おかねがふえる●

主人公キャラの持っているお金を1~999999Gのあいだで増やすことができます。「宝箱には10ゴールドの金貨が入っていた」とか、「王さ

まから旅の費用として120ゴールドを手渡された」といったイベントを作るときに使いましょう。この命令で手に入れたお金は、パーティーゼンたいの所持金となります。

●おかねがへる●

主人公キャラの持っているお金を1~999999のあいだで強制的に減らします。「スリに所持金を取られた」とか、「お金を落とした」といった

イベントを作るときに使いましょう。[おみせ]や[やどや]のイベントでは、宿泊料や品物の代金を自動的に減らすので、[おかねがへる]を設定する必要はありません。

●けいけんちがふえる●

主人公キャラに1～9999999の範囲で経験値を与えます。経験値が一定の数を越えるとレベルアップして、HPやMP、各パラメータの数値が増

えます。レベルアップに必要な経験値については、94ページの"主人公のレベルアップ経験値表"をご覧ください。ただし、経験値が入っても、戦闘をしなければレベルアップしません。

おみせの処理をする

●やどや●

いわゆる"やどや"を作成するための命令です。宿屋に泊まると、HPとMPが完全に回復します。ただし、毒やマヒはそのままなので、アイテムカイベントで治療してください。また、

[宿泊料金]を0～9999のあいだで設定できます。イベントが実行されると、パーティーの所持金から宿泊料金が自動的に減らされます。[ぶんしょうをかく]と組み合わせれば、あなただけの特色ある宿屋を作れるでしょう。

●おみせ●

"武器屋"や"道具屋"など、いわゆる"おみせ"を作成するための命令です。お店では、エディットメニューの[アイテムの編集]で作成したアイテムを、8種類まで売ることができます。9種

類以上売りたい場合は、2回にわけて売るように設定してください。また、不用になったアイテムは売値の半額で買いとってくれます。具体的な作りかたは、44ページの"お店、宿屋を作ってみよう"をご覧ください。

●セーブポイント●

ダンジョンや城、街などの[ダンジョンマップ]で、"セーブ"を行なえる場所を作ります。このイベント命令でセーブポイントを作っておかないと、ダンジョンマップではいっさ

いセーブすることができないので、注意しましょう。フィールドマップでは、乗り物に乗っていないかぎり、どこでもデータをセーブすることができます。データは3つまでセーブでき、Bボタンでキャンセルします。

イベントの状態を変更する

●イベントしゅうりょう●

作成したイベントが、どこまで正常に実行されているのかをチェックするためのイベント命令です。このイベント命令が実行されると、この命

令よりも下に作られたイベントが実行されなくなります。イベントがうまく作動しない場所を確認するときなどにお使いください。ゲーム中の演出などを行なう命令ではありません。

● イベントのむきをかえる ●

イベントで設定した人物のグラフィックの方向を変えるイベント命令です。おもに、演出で主人公キャラ以外のゲームに登場する人物（村人など）を"ふ

りむかせる"ときなどに使います。ふりむかせる方向は、上、下、左、右の4方向を指定できます。また、このイベント命令は [ひとイベント] を選んだときのみ、設定できます。

● イベントのいどう ●

設定したイベントを移動させるときに使うイベント命令です。登場人物を移動させたいときになど使います。移動させたい方向を上、下、左、

右の4種類から指定し、移動するときのグラフィック表示を [ふつうにいどう]、[むきかわらない]、[あしぶみしない] から選んでください。[ものイベント] では使えません。

● イベントのてんめつ ●

設定したイベントを、0.1～25.5秒の指定した時間だけ点減させるイベント命令です。[イベントがきえる] などのイベント命令と組み合わせ

て、「登場人物が力つきてたおれる」や「幻影が登場」などの表現に使うといいでしょう。なお、[ウェイト] とはちがって、イベントが点減しているあいだも操作をうけつけます。

● イベントまわる ●

設定したイベントをくるくる回転させたいときに使うイベント命令です。おもに「ダンスを踊る場面」などの演出で使います。また、回転する方

向を [右回り] と [左回り] から選ぶことができるので、作りたい場面の演出に合わせて設定しましょう。このイベント命令は [ひとイベント] を選んだときにだけ設定できます。

● イベントきえる ●

[じどうてきにはじまる] イベントなどを一時的に消去して、実行されないようにするイベント命令です。同じイベントをくりかえしたくないときなど

に使います。ただし、「街からフィールドマップに出て、また街に入る」のように、イベントの設定してあるマップを出てからもどると、またイベントが実行されるので、注意してください。

場所を移動する

● ばしょいどう ●

フィールドマップ、もしくは街や城などのダンジョンマップの指定した地点へとパーティーを移動させるイベント命令です。おもに「フィールドマップ

から街や城、ダンジョンのなかに入る」イベントで使います。また、「離れた地点を一瞬にして行き来できる魔法のとびら」など、主人公キャラがワープするイベントも表現できます。

主人公キャラの状態を変更する

●しゅじんこうのHPふえる●

パーティーに参加している主人公キャラのHPを0～9999ポイントのあいだで回復させるイベント命令です。この命令を使えば「体力回復の泉」などを作

れます。ただし、最大HPを越えて回復することはありません。主人公キャラが毒やマヒの状態でも効果はわかりません。[がめんフラッシュ]などの画面効果と合わせて使うと効果的です。

●しゅじんこうのHPへる●

現在パーティーに参加している主人公キャラのHPを0～9999ポイントのあいだで減らすイベント命令です。この命令を使えば「ワナにかかった」

や「崖から飛び降りて大ケガを負った」などの演出をできます。ただし、主人公キャラのHPよりも多くのHPを減らす設定をしても、HPが1になるだけで、死ぬことはありません。

●しゅじんこうのMPふえる●

現在パーティーに参加している主人公キャラのMPを0～9999ポイントのあいだで回復させるイベント命令です。この命令を使えば「魔力を復活させる

ための魔法陣」などのイベントを作れます。ただし、最大MPを越えて回復することはありません。また、[がめんフラッシュ]などの画面効果と合わせて使うと効果的です。

●しゅじんこうのMPへる●

現在パーティーに参加している主人公キャラのMPを0～9999ポイントのあいだで減らすイベント命令です。この命令を使えば「魔法使いが魔力を失な

ってしまう」イベントなどを作れます。主人公キャラに魔法を使わせたくない戦闘イベントでは、この命令と、[もちものへらす]で魔法効果をもったアイテムをへらす設定にしましょう。

●しゅじんこうをくわえる●

主人公キャラをパーティーに加える命令です。パーティーにすでに4人の主人公キャラがいる場合は、この命令を設定しても無効になってしまいます。

この場合は、[しゅじんこうをはずす]命令を使って、あらかじめほかの主人公キャラをはずすイベントを作っておきましょう。イベントの作りかたについては46ページをお読みください。

●しゅじんこうをはずす●

現在パーティーに参加している主人公キャラを、パーティーからはずす命令です。ただし、パーティーにひとりしか主人公キャラがいないとき

にこの命令を使っても、パーティーを0人にすることはできません。一度わかれた主人公キャラをふたたびパーティーに加えた場合、つよさやもちものなどは、わかれたときと同じです。

●しゅじんこうのむきをかえる●

現在パーティーの先頭に立っている主人公キャラの向きを、強制的に変更するイベント命令です。変えられる方向は上、下、左、右です。「名前を呼ば

れてふり向むいた」とか、「あたりを見まわす」などの演出を表現する場合に使います。こうした命令を実行しているあいだは、コントローラーからの操作は受けつけなくなります。

●しゅじんこうのいどう●

パーティーを強制的に移動させたいときに使うイベント命令です。この命令を実行するごとに、指定した方向に、パーティーが1歩分だけ移動します。

移動させる方向は上、下、左、右の4種類から選ぶことができます。透明なグラフィックで「しゅじんこうとふれたとき」に始まる「ものイベント」に設定すれば、「動く床」を作れます。

●しゅじんこうにどくをかける●

現在パーティーに参加しているすべての主人公キャラのステータスを、「毒」の状態に変化させるイベント命令です。ステータスが「毒」の状態になると、

マップ上を1歩進むか、戦闘時に1ターンが経過するごとに2ポイントのダメージを受けるようになります。ダメージを受け続けると、HPが1になりますが、死ぬことはありません。

●しゅじんこうをマヒ●

現在パーティーに参加しているすべての主人公キャラのステータスを、「マヒ」の状態に変化させる命令です。ステータスが「マヒ」の状態になると、歩

くか、道具を使う以外の行動ができなくなるので注意してください。また、「しゅじんこうをくわえる/はずす」と組み合わせて、特定の主人公キャラだけをマヒさせることもできます。

●しゅじんこうのどくとマヒなおす●

「毒」や「マヒ」の状態になった主人公キャラを正常にもどすためのイベント命令です。神父のグラフィックと組み合わせ、「毒やマヒを治療してく

れる」教会などを作ることができます。毒やマヒの状態は、この命令を使うか、「毒消薬」,[マヒ薬],[全て回復]の効果をもったアイテムを使わないと、正常にもどりません。

エンディングにいく

●エンディングにいく●

物語を終了して、エンディングに移るときに使うイベント命令です。エンディングではエディットメニューの「タイトルの編集」で設定した

「タイトル」や「シナリオデザイン」,[マップデザイン]などを表示できます。また、エンディングに流れる音楽を選ぶこともできるので、あなたの物語にあった曲を選びましょう。

魔法の編集

[魔法の編集]では、主人公キャラや敵キャラが使う魔法の設定をします。魔法の効果は、全部で20種類用意されています。それぞれに魔法の名前や、消費するMP、戦闘シーンで表示する攻撃魔法のグラフィックなどを設定することができます。

魔法の編集				R:メニュー
01▶	名前	リストア		
	効果	ひとりのHPをおす	消費MP	3
	ポイント	50	グラフィック	
02	名前	リストラ		
	効果	ひとりのHPをおす	消費MP	8
	ポイント	120	グラフィック	
03	名前	リストガ		
	効果	ひとりのHPをおす	消費MP	9
	ポイント	9999	グラフィック	

こんな項目が設定できます

魔法は回復系、攻撃系など、全部で20種類の効果があります。基本的な効果は変えられませんが、名前やマジックポイントの消費量などを設定できます。アニメーションを変えられる魔法は11種類、アニメーションの種類は23種類です。

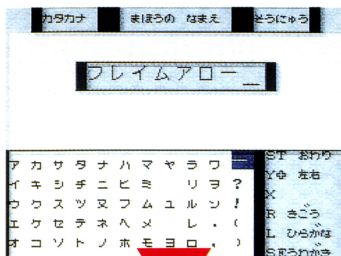
魔法の編集				R:メニュー
01▶	名前			
	効果	ひとりのHPをおす	消費MP	0
	ポイント	0	グラフィック	
02	名前			
	効果	ひとりのHPをおす	消費MP	0
	ポイント	0	グラフィック	
03	名前			
	効果	ひとりのHPをおす	消費MP	0
	ポイント	0	グラフィック	

名前	8文字以内で名前を入力できます。使える文字の種類は、[ひらがな]、[カタカナ]、[きごう]、[かんじ1]です。
効果	攻撃や回復など、魔法が発揮する効果のことです。20種の魔法の効果があるので、そのなかから選んでください。
ポイント	攻撃魔法や回復魔法をかけたときの、ダメージや回復の値です。効果ポイントを設定しなくていい魔法もあります。
消費MP	主人公キャラが魔法を使用したときに、消費するMPのポイント数です。0に設定するとMPを消費しない魔法になります。
グラフィック	グラフィックは23種類から選べます。Aボタンを押しても入力ウィンドウが開かない魔法は、グラフィックを設定できません。

魔法を編集しよう

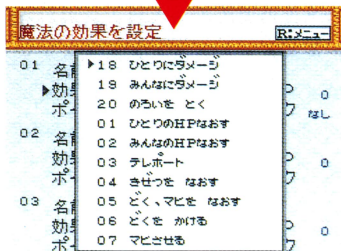
1 名前を入力する

カーソルを [名前] にあわせ、文字入力ウィンドウで名前を入力してください。文字は [ひらがな]、[カタカナ]、[きごう]、[かんじ1] から選んで8文字まで入力できます。



2 効果、ポイントを設定する

[効果] を選んで、魔法の効果を決めてください。選べる効果は下の表のとおりです。続いてカーソルを [ポイント] にあわせ、入力ウィンドウで数値の設定をしましょう。



No.	効果	No.	効果
01	ひとりのHPなおす	11	きぜつさせる
02	みんなのHPなおす	12	こうげき力をあげる
03	テレポート	13	ぼうぎょ力をあげる
04	きぜつをなおす	14	すばやさをあげる
05	どく、マヒをなおす	15	こうげき力をさげる
06	どくをかける	16	ぼうぎょ力をさげる
07	マヒさせる	17	すばやさをさげる
08	まほうをふうじる	18	ひとりにダメージ
09	こんらんさせる	19	みんなにダメージ
10	ねむらせる	20	のろいをとく

3 消費MPを設定する

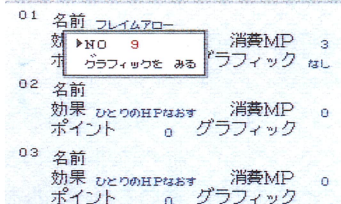
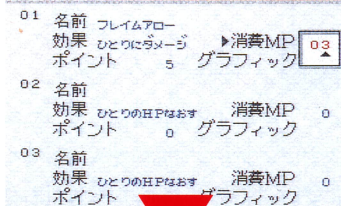
魔法を唱えたときに減るMPの数値を設定します。[消費MP] を選び、十字ボタンで0~99までの数値を入力します。主人公キャラのMPが0になると魔法を使えません。

4 グラフィックを決定する

魔法のグラフィックは、23種類のなかから、自分のイメージに合うものを選んでください。くわしくは、次のページの"グラフィック選択画面"で説明します。

■グラフィックを見るには？

カーソルを [グラフィック] に合わせてAボタンを押し、[グラフィックをみる] を選びます。そして十字ボタンの上下で、表示グラフィックの番号を変えてください。番号を選び、カーソルを [グラフィック] に合わせた状態でAボタンを押すと、そのグラフィックを見ることができます。[けってい]



を選べば、そのグラフィックに決定します。ただし、回復系の魔法など、自分にかかる魔法にはグラフィックを設定できません。

数字は現在設定されているグラフィックの番号です。設定されない場合は空欄になります。

■グラフィック選択画面

魔法のグラフィックを、実際の戦闘画面で確認することができます。背景と登場する敵キャラは、ランダムで変わります。いろいろな背景で試してみて、イメージにぴったりなものを選びましょう。



●上下ボタン

十字ボタンの上下を押すと、グラフィックの番号を変更できます。

●左右ボタン

十字ボタンの左右で「グラフィックをみる」か「けっぺい」を選びます。

●Aボタン

カーソルを「グラフィック」に合わせてAボタンを押すと、その番号のグラフィックを見れます。カーソルを「けっぺい」に合わせて押すと、その番号のグラフィックに決定します。

Rメニュー

●コピー

選んだ魔法をコピーすることができます。Bボタンでキャンセルするまで、連続してコピーできます。

●さくじょ

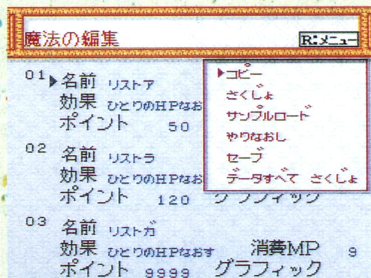
設定した魔法をのデータをひとつだけ消したいときに使います。削除する魔法をAボタンで選んでください。

●サンプルロード

あらかじめ用意されている魔法のサンプルデータ呼び出します。すべての魔法がサンプルデータに変わります。

●やりなおし

前回セーブしたところまで設定をもどします。作業を途中からやりなおしたいときに、便利な機能です。



●セーブ

設定した魔法のデータをセーブします。こまめにデータをセーブしておけば、うっかりリセットしても安心です。

●データをすべてさくじょ

設定をはじめからやりなおしたいときに使います。すべての魔法データが削除されるので、注意してください。

アイテムの編集

【アイテムの編集】では、ゲーム中に登場するアイテムを作成します。作成できるアイテムは、NO.001～127までの127個です。アイテムの一覧画面で、設定したいアイテムの番号を選ぶと【アイテムの設定】画面に変わります。

NO	名前	種類	値段
▶001	ショートソード	ふき	100
002	レザーアーマー	よろい	120
003	ウツトシールド	たて	80
004	アイアンヘルム	かぶと	320
005	スピードリソウ	ゆびわ	1000
006	H・ホーション	HPかいふく	50
007	M・ホーション	MPかいふく	100
008	どくけし	どくけし	15
009	フレイムオーブ	まほう	2100

こんな項目が設定できます

ゲーム中に登場する、アイテムの種類や名前、値段、破損率や攻撃力、属性や呪いの有無、装備できる主人公キャラを設定します。各項目のくわしい内容は、下の表のとおりです。なお、【アイテムの編集】ではグラフィックを設定できません。

アイテムの設定		R:メニュー
NO 001		
▶名前	値段	0
種類	破損率	かへらすこけれる
属性	うるる	

■名前

主人公キャラなどと同じで、8文字まで入力できます。[ひらがな]、[カタカナ]、[かんじ]の切り替えはL、Rボタン行なってください。

■値段

お店でアイテムを売る場合の売値です。値段は、0～9999までのあいだで設定できます。いらなくなったアイテムは、売値の半額で買いとってもらえます。

■種類

【種類】はアイテムの使用効果のことで、装備品や回復薬、鍵など、15種類あります。各種類の具体的な効果については、61ページの表を参考にしてください。

■破損率

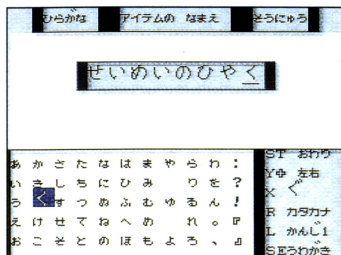
【破損率】は、そのアイテムがゲーム中で使われたときに壊れてしまう確率のことです。破損率を設定するには【%】を選択し、数値を入力してください。

■属性 "呪われる"のか、"売れる"のかという、属性を設定します。"呪われる"と、そのアイテムをはずせなくなります。"呪われる"属性は武器などの装備品にだけ設定できます。

アイテムを設定しよう

1 名前を入力する

カーソルを「名前」に合わせて、Aボタンを押してください。文字入力ウィンドウが開くので、好きな名前を8文字までで入力しましょう。(くわしい入力方法は19ページ参照)



2 種類を選ぶ

次は、アイテムの種類を選びます。カーソルを「種類」に合わせてAボタンを押すとウィンドウが開くので、表示された15種類のなかから、十字ボタンで選んでください。

—	指輪	▶全て回復
武器	HP回復	魔法
鎧	MP回復	地図
盾	毒消し薬	乗り物を呼ぶ
兜	マヒ薬	鍵

種類	効果	種類	効果
—	特別な効果をもたないアイテムです。	毒消し薬	主人公キャラにかけられた毒を消すアイテム。
武器	攻撃力が増加。増えるポイントと装備できる人を設定します。	マヒ薬	主人公キャラにかけられたマヒをなおすアイテム。
鎧	防御力を増加。増えるポイントと装備できる人を設定します。	全て回復	主人公キャラのすべてのステータス異常をなおすアイテム。
盾	防御力を増加。増えるポイントと装備できる人を設定します。	魔法	特定の魔法を使ったのと同じ効果をもたせるアイテム。
兜	防御力を増加。増えるポイントと装備できる人を設定します。	地図	ゲーム中にフィールドマップを見ることができるアイテム。
指輪	すばやさが増加。増えるポイントと装備できる人を設定します。	鍵	A～Dのドアのうち、どのドアに対応するのかを設定。
HP回復	主人公キャラのHP回復アイテム。回復する量を設定。	乗り物を呼ぶ	陸、海、空のそれぞれの乗り物を、主人公キャラのそばに呼ぶアイテム。
MP回復	主人公キャラのMP回復アイテム。回復する量を設定。		

● 装備品の場合

武器や鎧、指輪などの装備品には、属性、効果ポイントなどを設定します。[装備できる人]には装備できる主人公の番号が表示されます。装備できない主人公キャラの番号は[・]で表示されます。

● 回復薬の場合

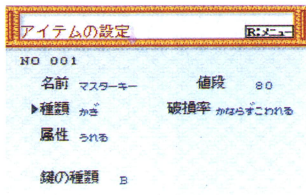
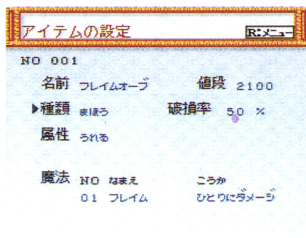
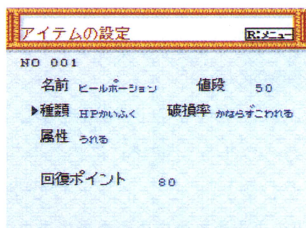
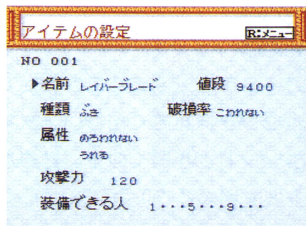
HPやMPの回復、毒消しなどの回復薬を設定します。回復ポイントが設定できる場合は、数値を入力してください。一度使ったらなくなる薬を作るには、[かならずこわれる]に設定します。

● 魔法アイテムの場合

自分の作った魔法と同じ効果をもったアイテムを作るときに使います。[魔法]にカーソルを合わせて、使いたい魔法の番号を十字キーで選びます。Aボタンでその魔法に決定します。

● 鍵の場合

鍵はA、B、C、Dの4種類あります。鍵の種類は、[イベント]の[開始方法]にある[かぎ(○)を使ったとき]に影響します。[開始方法]に対応する鍵があるとイベントを実行します。



●そのほかの場合

[地図] や [乗り物と呼ぶ] などの変わったアイテムのパラメータも設定しましょう。[地図] には"地図を表

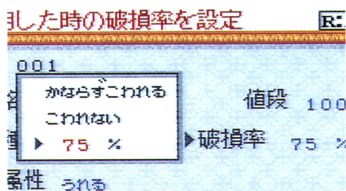
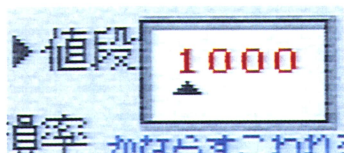
4 値段を設定する

[値段] を選ぶと、数値入力ウィンドウが開きます。そこでアイテムの値段を設定してください。

5 破損率を設定する

[かならずこわれる]、[こわれない]、[%] からひとつ選びます。[%] はそのアイテムがこわれる確率です。数値を入力してください。

示する効果"しかないので、[属性] だけを設定します。[乗り物と呼ぶ] では、乗り物の種類や属性を選択してください。



Rメニュー

●コピー

設定したアイテムのデータを別の場所にコピーすることができます。

●さくじょ

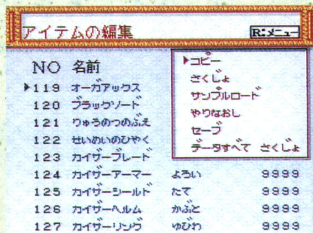
設定したアイテムを、ひとつだけ消してしまいたいときに使います。

●サンプルロード

すべてのアイテムのサンプルデータを呼び出して利用できます。

●やりなおし

前回セーブした状態にデータをもどし、作業をやりなおすことができます。



●セーブ

作ったアイテムのデータをセーブします。こまめにセーブすると安心です。

●データすべてさくじょ

設定をやりなおしたいときに使います。すべて削除されるので注意しましょう。

敵キャラの設定

[敵キャラの設定] では、ユーザーゲームに登場する敵キャラの設定を行いません。敵キャラは、[フィールド] 用、[ダンジョン] 用、[イベント] 用と3種類にわけて設定します。敵キャラの種類のちがいについては、下の説明をご覧ください。

敵キャラの設定 R:メニュー


フィールドの敵 01

▶名前 バジューワーク

出現 わく
グラフィック 19
カラー 1

戦闘の設定

HP	1200
攻撃力	250
防御力	120
素早さ	99
経験値	1200
お金	2000



フィールドの敵とダンジョンの敵

敵キャラは、マップの種類ごとにわけて作ります。[フィールドマップ] に出現する敵キャラは[フィールド] の項目に、[ダンジョン] に出現する敵キャラは[ダンジョン] の項目に設定してください。それぞれ32体の敵キャラを設定できます。

敵キャラの設定 R:メニュー

NO	名前	HP
▶フィールド 28	ヴェルトオール	1500
フィールド 29	ミミハムココロ	800
フィールド 30	マスターニンジャ	550
フィールド 31	ミフネ	2300
フィールド 32	ヴァルカラボ	5000
ダンジョン 01	ゴブリン・サーク	90
ダンジョン 02	やみの舟騎士	120
ダンジョン 03	マーフィーズ・G	230
ダンジョン 04	ミミック	345

イベントの敵について

フィールドやダンジョンの敵キャラとは別に、[イベント] に登場する敵キャラを設定できます。これは、ボスキャラとの対決など、必ず出現させたい敵キャラを設定するときに使います。戦うには [てきとたたかう] 命令を選んでください。

敵キャラの設定 R:メニュー


イベントの敵 01

▶名前 グレートキマイラ

出現 わく
グラフィック 71
カラー 4

戦闘の設定

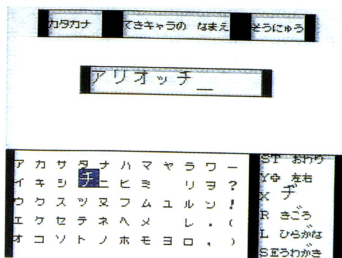
HP	5400
攻撃力	210
防御力	170
素早さ	100
経験値	6000
お金	3500



敵キャラを設定しよう

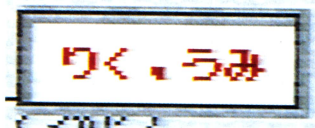
1 名前を入力する

[敵キャラの設定] で [名前] を選ぶと、敵キャラの名前を設定できます。名前は8文字までつけられます。くわしい文字入力の方法については、19ページをご覧ください。



2 出現場所を選ぶ

次に、フィールドマップで敵キャラが出現する地形を設定します。[出現] を選び、[りく]、[うみ]、[りく、うみ] のいずれかを選んでください。ただし、敵キャラを出現させ



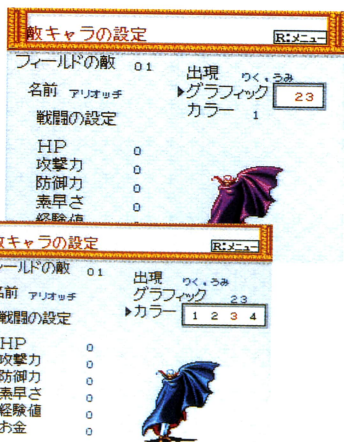
るためには [敵マップの編集] を行なわなくてはなりません。くわしくは68ページからをご覧ください。

3 グラフィックを選ぶ

敵キャラのグラフィックを設定します。[グラフィック] を選ぶと、敵キャラのグラフィックとその番号が表示されるので、十字ボタンで番号を変えて選んでください。

■色ちがいの敵を作るには？

敵キャラのグラフィックを設定したあと、その下にある [カラー] を選ぶと、4種類ある配色のなかから好きなパターンを選べます。



■戦闘方法

[戦闘方法] は、戦闘シーンになったときに敵キャラが使ってくる行動パターンのことです。敵キャラは設定された戦闘パターンをランダムに選んで、戦闘を行ないます。選んだコマンドは文字が黒くなります。

■敵が使用する魔法

[敵が使用する魔法] は敵キャラが戦闘中に使う魔法のことです。ウィンドウが表示されたら、魔法を選んでください。選択された魔法は、文字が黒くなります。

■敵に効果のある魔法

[敵に効果のある魔法] では、主人公キャラが使う魔法が敵キャラに効果があるかどうかを設定します。ウィンドウが開いたら、効果のある魔法を選んでください。

■宝箱出現率

その敵キャラを倒したときに宝箱が出現する確率を設定します。出現する場合は、宝箱に入っているアイテムも選んでください。

NO 戦闘方法

07	MPをろうぼう
08	なにもしない
09	いちどに2かい こうげき
10	いきかえる
11	まほうこうか 2はひ
12	みかたを こうげきする
13	つうごんのいちげき アップ

NO 名前 効果

▶01	ロストオブエア	みんなにダメージ
02	アストラルフレア	ひとりにダメージ
03	キュアオール	みんなのHPをおす
04	キュアウォンズ	ひとりのHPをおす
05	スリープ	ねむらせる
06	コンビュージョン	こんらん させる
07	リムーブカース	のろいを とく
08	ソールウェイ	テレポート

NO 名前 効果

▶01	ロストオブエア	みんなにダメージ
02	アストラルフレア	ひとりにダメージ
03	キュアオール	みんなのHPをおす
04	キュアウォンズ	ひとりのHPをおす
05	スリープ	ねむらせる
06	コンビュージョン	こんらん させる
07	リムーブカース	のろいを とく
08	ソールウェイ	テレポート

敵に効果のある魔法

▶ 宝箱出現率



5 パラメータを入力

最後に、敵キャラの各種パラメータを入力していきましょう。設定できるパラメータは、[HP（敵の生命

力]、[攻撃力]、[防御力]、[す速さ]、[経験値]、[お金]の6項目です。これらのパラメータを設定することで、敵キャラの能力を決めていきましょう。

設定できる項目	
HP	す速さ
敵キャラのHP（生命力）です。HPは0～9999の間で設定できます。この値が0になると、敵キャラを倒したことになります。	敵キャラのす速さです。0～9999の間で設定します。この値が高いほど、主人公キャラからの攻撃をかわしやすくなります。
攻撃力	経験値
敵キャラの攻撃力です。0～9999の間で設定できます。魔法ではなく、直接攻撃による攻撃力の強さです。	敵キャラを倒したときに手に入る経験値です。0～9999の間で設定できます。一定の経験値を集めると、レベルアップします。
防御力	お金
敵キャラの防御力です。0～9999の間で設定できます。主人公キャラからの直接攻撃に対する防御力を表わしています。	敵キャラをたおしたときに手に入るお金です。0～9999の間で設定できます。敵キャラが逃げ出したときは、お金を手に入れることができません。

Rメニュー

●コピー

コピーしたい敵キャラを選んだら、コピー先の番号を決定します。

●さくじよ

削除する敵キャラを選び、Aボタンを押すとデータを削除します。

●サンプルロード

サンプルゲームで使われている敵キャラのデータをすべてコピーします。

●やりなおし

作成したデータを取り消し、前にセーブしたところまでデータをもどします。

敵キャラの設定		Rメニュー
NO	名前	▼コピー
▶フィールド 01	アリオ	さくじよ
フィールド 02	ウィッ	サンプルロード
フィールド 03	コボル	やりなおし
フィールド 04	おおこ	セーブ
フィールド 05	リサ	データをすべて さくじよ
フィールド 06	ドラゴンバビー	200
フィールド 07	レブナント	88
フィールド 08	クレイジーハット	111
フィールド 09	ホーネット	52

●セーブ

作成したデータをセーブします。データはこまめにセーブしておきましょう。

●データをすべてさくじよ

データをすべて削除します。まちがえて消さないように注意しましょう。

敵マップの編集

ここでは、[敵キャラの設定] で作った敵キャラの出現パターンを設定します。設定は、敵キャラを登場させるマップ、戦闘シーンの背景を順に選んで、出現する敵キャラと出現率を決める、といった手順で進めていきます。それでは、くわしい説明をしましょう。

1 敵を登場させるマップを選択する

まず、敵キャラを登場させるマップを、マップ一覧画面から選びます。[マップの編集] であらかじめ作っておいたマップのなかから選んでください。

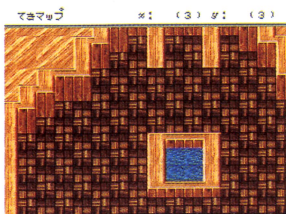
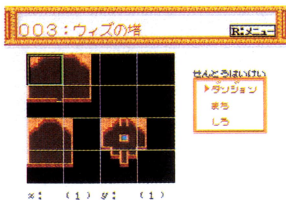
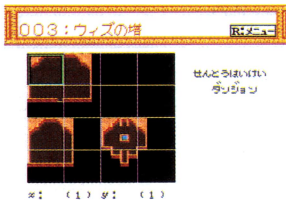
2 戦闘シーンの背景を選択する

マップの選択で、ダンジョンマップを選んだ場合は、背景を選択します。Rボタンを押して【せんとうはいけい】を選び、適当な背景を選択してください。

3 細かな位置を指定する

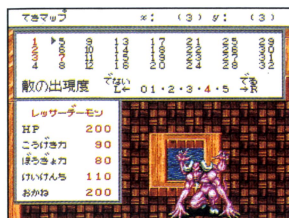
マップの全体図で敵キャラを出現させたい位置を選ぶと、画面が拡大されます。十字キーで画面をスクロールさせて、細かい位置を決定してください。

NO	名前	タイプ
▶001	ローラス様	いし
002	テールの魂	き
003	ウィズの魂	き
004	ウェルの魂	せど
005	オレンジウエイ	つち
006	グランデール団	いし
007	皮張界	つち
008	アイスランド	こおり



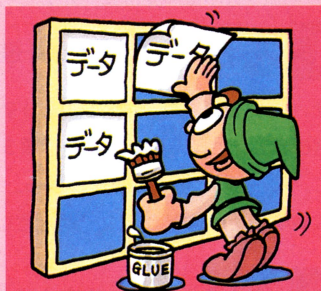
5 敵キャラと出現率を設定

Aボタンを押して出現させたい敵キャラを選択し、L、Rボタンで出現率を設定してください。出現する敵キャラの番号は赤くなります。

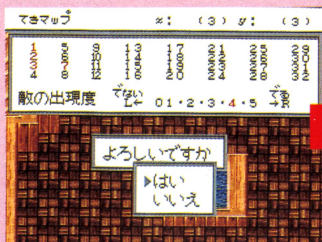


コピー&ペーストについて

ある画面に設定したデータをちがう画面でも使いたいときは、この[コピー]、[ペースト] コマンドを使うと便利です。すでに敵マップを設定した画面でRボタン押してメニューを開き、[コピー] を選択してください。そのあと、[ペースト] を選び、コピー先の画面を選びます。[コピーデータ] で、コピーしたマップのデータを表示します。

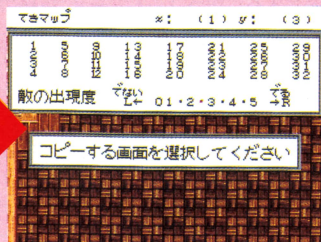


コピー



Rボタンでメニューを開き、[コピー] を選択するとコピーデータを保存します。

ペースト



[ペースト] を選び、コピーしたい画面に移動してAボタンを押してください。

戦闘テストをしよう

敵マップを作成したら、[戦闘テスト]をして、ゲームバランスを調整しましょう。たとえば、パーティーが簡単に全滅してしまうようならば、出現率を下げるなどの変更が必要です。敵キャラが強すぎても弱すぎても、おもしろいRPGはできません。



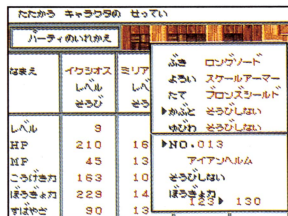
1 テストしたい敵マップを選ぶ

まず、戦闘テストをしたい場所のマップを選びましょう。68ページの手順3を参考に、マップの全体図のなかから、戦闘テストをしたい場所を選んでください。



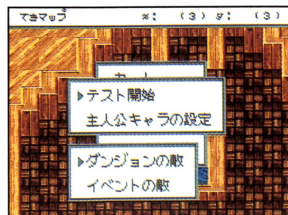
2 主人公キャラの設定をする

Rボタンを押すと、ウィンドウが開きます。[戦闘テスト] から [主人公キャラの設定] を選び、テストをするときの主人公キャラのレベルやパーティーを選択してください。



3 戦いたい敵キャラを選ぶ

[テスト開始] を選択したら、[ダンジョンの敵] か [イベントの敵] を選びます。フィールドマップの場合は、[海の敵]、[陸の敵]、[イベントの敵] から選んでください。



4 バランスを調整する

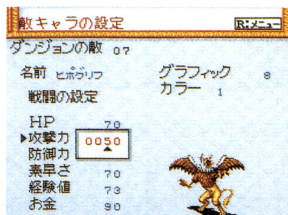
戦闘テストをした結果はどうか？ 敵キャラが強すぎても、逆に弱すぎても、プレーのやる気をなくしてしまいます。そのためにもゲームバランスの調整は重要な作業です。

●敵キャラが強いとき

敵キャラが強すぎるときは、敵キャラの攻撃力を減らしたり、唱える攻撃魔法を弱いものに変えるなどしてみましょう。主人公キャラを強く設定する方法も有効です。

●敵キャラが弱いとき

敵キャラが弱すぎるときは、敵キャラの攻撃力や防御力などのパラメータを多めに設定してみましょう。強力な攻撃魔法を唱えさせたり、戦闘方法を増やすのも有効です。



Rメニュー

●さくじょ

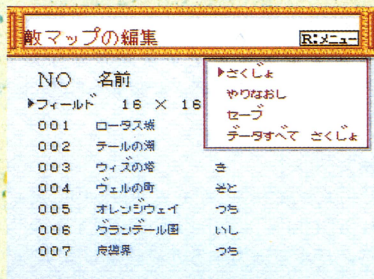
そのマップに設定した [敵マップ] のデータをすべて削除します。削除するかどうかの確認のメッセージが表示されないの、あやまって削除しないよう気をつけてください。

●やりなおし

一度、設定した [敵マップの編集] データを、最後にセーブしたデータまでもどすコマンドです。設定した内容が気に入らず、途中からやりなおしたいときなどに使いましょう。

●セーブ

現在までに設定した [敵マップの編集] のデータを保存するコマンドです。あやまってデータを [さくじょ] したと



きは、[ほぞんしないでしゅうりょう] を選び、作業をやりなおしてください。

●データすべてさくじょ

[敵マップの編集] で設定したすべてのデータを削除します。すべてのマップに設定したデータを削除するので、確認のウィンドウが表示されたら [はい] か [いいえ] を選んでください。

コンフィグ

【コンフィグ】とは、『RPGツクール2』でゲームを作成したり遊んだりするときの環境を変更する機能です。変更できる項目は3つあります。長いゲーム作りを楽しく進めるために、自分の好きなように環境を変更してみましょう。

●エディットBGM

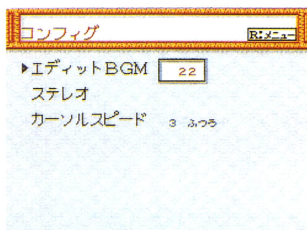
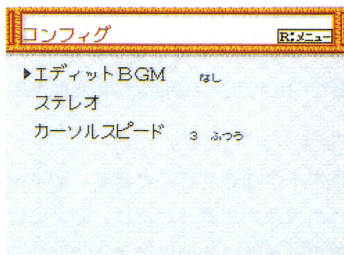
ゲームを作っているときに画面で流れるBGMを設定できます。BGMは、実際にゲーム中で使用できる30曲のなかから、好きなものをひとつ選べます。ゲーム作成中は、どの画面でも同じBGMが流れます。好きな曲番号を選んでください。

●ステレオ

ゲーム作成中や、ゲームプレー中に流れるBGMを、ステレオで出力するかモノラルで出力するかを設定します。いずれかの出力方法にカーソルを合わせて、Aボタンで決定してください。通常は【モノラル】に設定されています。

●カーソルスピード

ゲーム作成中のカーソル移動スピードを調節できます。スピードには5段階あり、数字が大きいほど移動スピードが早くなります。あるていど操作になれてきたら、カーソルスピードを早くしたほうが、手際よくゲームを作るこ



好きな曲を選びましょう。

ステレオ・モノラル

すが、【ステレオ】のほうが迫力のあるBGMを楽しめます。ステレオ出力ができる場合は、【ステレオ】に設定することをおすすめします。

遅い 1 2 3 4 5 早い

とができるでしょう。なお、【テストプレー】の【せってい】で【カーソル】のスピードを変えたときは、テストプレー中だけスピードが変更されます。

データ

『RPGツクール2』のゲームデータは、ソフトに保存されます。[データ]では、自分で作成したユーザーゲームのデータをすべて削除したり、サンプルゲームのデータをユーザーゲームに読み込むといった、データの管理をします。

●エディットデータの全削除

[ユーザーゲーム]のデータをすべて削除します。ゲームを最初から作りなおすときなどに便利です。主人公キャラや魔法など、特定のデータだけを削除したい場合は、各エディットメニューの[R:メニュー]で[データぜんさくじよ]を選んでください。

●サンプルデータの全ロード

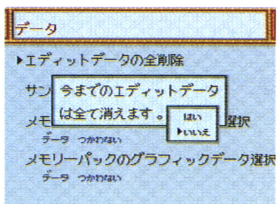
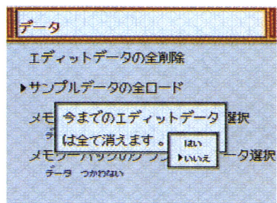
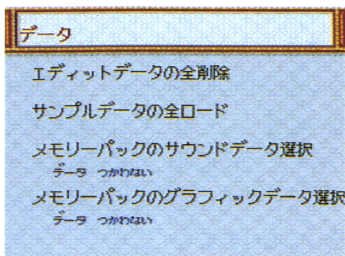
サンプルゲームのデータを利用するとき、魔法やアイテムなどの各エディット画面で別々にデータを読み込むこともできますが、[サンプルデータの全ロード]を選べば一度にすべてのデータを読み込みます。この機能を使い、まずはサンプルゲームの改造から始めてみていいですね。

●サウンドデータ選択

メモリーパックに保存したサウンドデータを『RPGツクール2』に読み込んで使います。メモリーパックを『RPGツクール2』のカートリッジにセットしていない場合は、実行できません。

●グラフィックデータ選択

メモリーパックに保存したグラフィックデータを『RPGツクール2』に読み込んで使います。メモリーパックを『RPGツクール2』のカートリッジにセットしていない場合は、実行できません。



テストプレーの開始

"テストプレー"は、作成したゲームを実際にプレーしながら、シナリオやイベントの動作、ゲームバランスなどがきちんとできているかをチェックするためのものです。実際のゲームでは使用しない特別な機能も用意してあります。



目的によってモードが変更られます

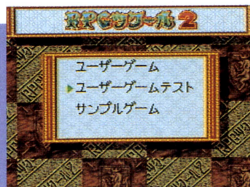
[主人公無敵] モードを [ON] にすると、敵と戦っても死ななくなります。このモードは、戦闘バランスのチェックに便利です。攻撃力や魔法効果などをチェックしましょう。[OFF] にすれば、通常の状態にもどります。



[モンスター出現] を [OFF] にすると、敵と遭遇なくなります。戦闘をはぶいて、イベントが正常に動作するかどうかをチェックしたいときに使うといいでしょう。[ON] にすれば、モンスターが出現するようになります。



以上の "モード設定" を、コマンドメニューで行なうと、[テストプレー] を効率よく進められます。特に、イベントの動作チェックを行なう場合は、[スイッチ] のオン/オフコマンドと併用して使うとより効果的です。



ゲーム中の操作方法

サンプルゲームとユーザーゲームの、ゲーム中の操作方法を説明します。ゲーム中にAボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。十字ボタンでコマンドを選び、Aボタンで決定してください。Bボタンでコマンドをとり捨てることができます。



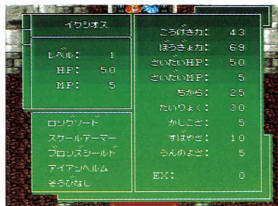
はなす

人や動物などと会話をするときに使います。また、Xボタンを押しても同じく会話することができます。話す相手にセリフが設定されていないと、何も表示されません。



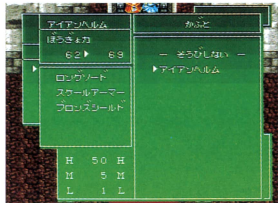
つよさ

主人公キャラの装備やレベルなどの、パラメータを見るときに使います。パーティーがふたり以上のときは、パラメータを見るキャラクターを指定できます。



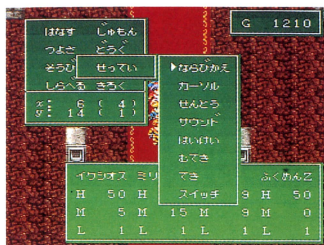
そうび

持っている武器などを装備するときに使います。パーティーがふたり以上のときは、装備するキャラクターを指定できます。呪われたアイテムにはドクロマークがつきます。



せってい

このコマンドでは、ゲーム中の環境を設定することができます。設定できるのは以下の8つの項目ですが、テストプレーのときにしか使えないコマンドもあります。



ならびかえ

主人公キャラが並ぶ順番です。ゲーム中は、ここで設定した順に主人公キャラのグラフィックが表示されます。

カーソル

コマンドメニューでコマンドを選択するときの、カーソルのスピードを5段階で設定できます。

せんとく

戦闘のときのメッセージの表示スピードを5段階で設定します。数字の大きいほうが早くなります。

サウンド

BGMの出力方法を、[ステレオ]と[モノラル]から選びます。[コンフィグ]で設定することもできます。

はいけい

ゲームに表示されるウィンドウの背景色を変更できます。変更できる色は、黒、赤、緑、黄色、青、紫、水色、白です。

むてき

戦闘時、主人公パーティーを無敵にするかどうかを設定します。このコマンドは、テストプレー以外では表示されません。

てき

敵キャラを出現させるかどうかを設定します。このコマンドは、テストプレー以外では表示されません。

スイッチ

指定したスイッチをオンまたはオフにします。スイッチのテストに使い、通常のゲームでは表示されません。

戦闘画面について

戦闘が始まると、主人公パーティーのパラメータと出現する敵キャラの名前、コマンドメニューが表示されます。コマンドメニューから、十字ボタンでコマンドを選び、Aボタンで決定します。Bボタンを押せばコマンドをとりけすことができます。



戦闘中のコマンド

▼たたかう

自分で戦闘方法を指示したい場合は、このコマンドを選んでください。戦闘コマンドを選択するウィンドウが開きます。



▼じどう

コンピューターが自動的に戦闘を行ってくれるコマンドです。自分でコマンドを入力するのがめんどうなときに便利です。



▼にげる

戦闘をしないときに使います。す速さが高いほど逃げやすくなります。ただし、イベントで設定した敵キャラからは逃げられません。



【たたかう】を選ぶと表示されるコマンド

こうげき

敵に対して、武器を装備しているときは武器で、装備していないときは素手による攻撃を行ないます。画面内のカーソルを動かして、攻撃した敵に合わせてください。

じゅもん

このコマンドを選ぶと、主人公キャラが覚えている呪文が表示されたウィンドウが開きます。使いたい呪文を選び、呪文をかける相手を指定してください。

ぼうぎょ

敵に対する攻撃をせず、身を守りたいときに使います。防御すると、敵の攻撃によるダメージが半減します。ただし、呪文によるダメージを減らすことはできません。

どうぐ

このコマンドを選ぶと、主人公キャラが持っているアイテムを表示するウィンドウが開きます。使いたいアイテムを選び、誰に使うのかを指定してください。

ステータスが変化する攻撃を受けると

"どく"や"マヒ"といった特殊な攻撃を受けると、主人公キャラのパラメータ表示が青に変わります。アイテムや呪文などで正常な状態にすれば、通常の白い表示にもどります。

HPが0になったときには

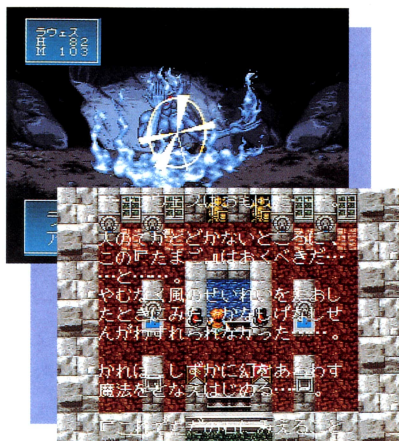
戦闘中に主人公キャラのHPが0になると、パラメータ表示が赤に変わり、戦闘不能になります。しかし死ぬわけではなく、戦闘が終わればHPが1の状態に回復します。



6

こんなふうには作ってみよう

これまでの説明でゲームの作りかたは理解できましたか？ ここでは、今までの説明のおさらいをかねて、ちょっとしたミニゲームを作ってみましょう。マニュアルの記述を、順番によく読みかえしながら"ゲーム作りの流れ"をつかんでください。それでは、これから作っていくミニゲーム『エレメンタル エッグ』のストーリーを説明します。これがどのようにゲームになっていくのかを見ていきましょう。



ストーリー紹介

"魔導士"の称号をもちながらも、あえて旅を続けるラウエスは、立ちよったウォルトの街で、商人のオルラッドから宝石の鑑定を頼られます。商人は「この宝石を近くの遺跡から持ち出したときから、あたりに魔物が出現しだした」とラウエスに伝え、「遺跡に宝石をもどしてくれ」と頼みます。その宝石が"精霊の卵"であり、それを持ち出された精霊が怒っ

ていることを悟ったラウエスは、怒り狂った精霊たちに襲われながらも、"卵"を遺跡にもどすのでした。



このミニゲームは、ソフトに収録されているわけではありません。注意してください。

ミニゲームを作ってみよう

ここでは、ミニゲームを例にした、ゲームの作りかたを簡単に説明します。そのまえに、もっともゲームをエディットしやすいと思われる手順について、紹介しておきます。参考にしてください。



まずはゲーム作りの手順を覚えよう

キャラクタの初期設定

NO 01	レベル19の	つよこ	
名前	ラウウェス	HP	106
	グラフィック	MP	209
		攻撃力	67
▶初期レベル	19	防御力	86
初期装備		力	67
魔法レベル		体力	86
		賢さ	209
素早さ	?	素早さ	133
運の良さ	5	運の良さ	95

1 まずは、これから作る作品のタイトルを決めましょう。タイトルを考えたら、[タイトルの設定] で作業をします。そして作品のイメージを考えながら [主人公キャラの設定] で主人公を作ります。

2 つぎに、物語の内容に合わせたマップを作ります。ミニゲームの場合ならば、“ウォルトの街”と“遺跡のマップ”、そしてそのふたつを結ぶ、街の周辺のフィールドマップが必要となりますね。

削除するデータを選んで下さい

NO	名前	タイプ	使用画面
フィールド 16 X 16			
▶001	ウォルトのまち	き	4
002	ふるむたいせき	いし	16
003	こおり	こおり	0
004	こおり	こおり	0
005	こおり	こおり	0
006	こおり	こおり	0
007	こおり	こおり	0
残り画面			280

アイテムの設定

NO 008		
▶名前	せいりいのたまご	値段 0
種類	-	
属性	うつらない	

3 以上の作業が終わったら、ゲームに登場するアイテムや魔法、敵キャラを設定します。あとは、物語を形作る“イベント”を作ればオリジナルゲームの完成です。具体的な手順は次のページから説明していきます。

ゲームのイメージを固めよう

1 それでは、ミニゲームを作りましょう。作業を進めながら、コマンドの使いかたやゲーム作りの流れをおぼえてください。まずは作りたい物語（80ページを参照）から連想して、『エレメンタルエッグ』というタイトルをつけました。

タイトルの設定

ゲームタイトル
ELEMENTAL EGG -エレメンタル エッグ-

▶シナリオデザイン
-MASAKI ANDOH-

マップデザイン
-MASAKI ANDOH-

スペシャルサンクス
-LOGIN SOFT-

キャラクタの設定

NO 01		レベル13の つよさ		
名前	ラウエス	HP	82	
グラフィック	31	MP	143	
初期設定		攻撃力	48	
		防御力	62	
力	3	力	49	
体力	4	体力	62	
▶賢さ	11	賢さ	143	
素早さ		素早さ	91	
運の良さ	5	運の良さ	65	

2 つぎに、物語の主人公となる魔導士ラウエスを【主人公キャラ設定】（22ページを参照）で作成します。魔導士なので【体力】を低めに、【賢さ】を高めに設定してみました。経験をつんだ魔導士なので、初期レベルも高めです。

3 続いて、【パーティーの設定】で所持金やパーティーのメンバーを設定します。ただし【初期位置】はマップを作ってから設定してください。また、ミニゲームでは【乗り物】を使いませんが、乗り物を設定してもかまいません。

パーティーの設定

初期パーティ 1 ラウエス

所持金 406

▶初期位置 マップNO 003 ウォルトの町
※: 14 ♀: 13

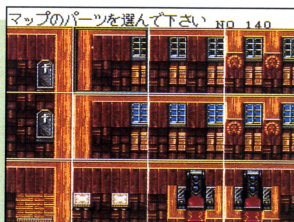
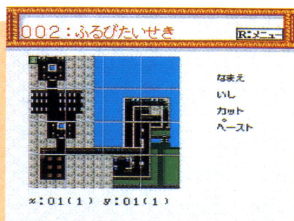
BGMの設定

フィールド	14	ダンジョン内	29
戦闘シーン	9	ダンジョン外	14
陸の乗り物	18	ダンジョン石	9
湖の乗り物	2	ダンジョン土	7
空の乗り物	27	▶ダンジョン木	なし
		ダンジョンその他	20

4 【主人公キャラ設定】ではBGMの設定も行なえます。ミニゲームには"フィールド"、"ダンジョン石"、"ダンジョン木"、"戦闘シーン"が登場するので、そのゲームのイメージに合うと思える曲を写真のように選んでみました。

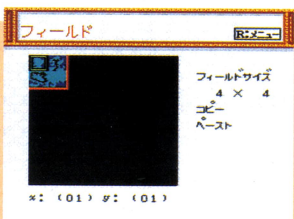
ゲームに必要なマップを作ろう

1 タイトルと主人公の設定はできましたか？ うまくできたら、今度はマップを作ります。ミニゲームの物語のなかで、ラウエスは"ウォルトの街"から"フィールドマップ"を通して"遺跡"へと向かうので、3つのマップを作しましょう。



2 ゲームに登場するマップは、[マップの作成] (28ページを参照) を使って作成します。まずは、ラウエスが物語の初めに立ちよる"ウォルトの街"を作しましょう。マップパーツは、[ダンジョンき] を使います。

3 ラウエスは物語のなかで"ウォルトの街"から、"遺跡"に向かうことになります。ですから、街と遺跡を結ぶ [フィールドマップ] を作りましょう。サイズが大きいと作業が大変なので、ここでは [4 × 4] のマップを作ります。



4 最後に目的地となる"遺跡"のマップを [ダンジョンいし] のマップパーツを使って作ります。マップを作ったら、忘れずに [セーブしてからしゅうりょう] しておきましょう。これで、冒険の舞台となるマップが完成しました。

ゲーム中に登場させるものを作ろう

1 マップが完成したら、ゲームに登場させる [アイテム] や [魔法]、[敵キャラ] を作りましょう。まずは、[アイテムの編集] (60ページを参照) を選び、物語の目的となる"精霊の卵"やラウエスの装備品を作ってください。

NO	名前	種類	値段
001	竜の法	のりものをぶふ	0
002	今のローブ	よろい	0
003	ミスリルのこて	たて	0
004	ターバン	かぶと	30
005	やくさくのゆびわ	ゆびわ	0
▶006	せいれいのたまご	ー	0
007	しんじつのかぎ	かぎ A	0
008	ワラウエスのぶふ	のりものをぶふ	0
009	ウィルブリンウ	ぶさ	0

01	名前	ロストオブエア		
	効果	ひびくまじ	消費MP	6
	▶ポイント	0130	グラフィック	9
02	名前	アストラルフレア		
	効果	みんなにダメージ	消費MP	6
	ポイント	70	グラフィック	22
03	名前	キュアオール		
	効果	みんなのHPをます	消費MP	13
	ポイント	60	グラフィック	

2 魔導士ラウエスが使う [魔法] を [魔法の編集] (56ページを参照) を使って作りましょう。設定がめんどろなときは、[R : メニュー] から [サンプルロード] を選ぶと便利です。

3 魔法を作成したら、[敵キャラの設定] (64ページを参照) でモンスターを作ります。写真を参考にして、"せいれい"などの敵キャラを設定してください。また、ボスキャラとして"エレメント"という敵キャラを [イベントのてき] に設定します。

イベントの敵	01	
▶名前	エレメント	
	グラフィック	81
	カラー	1
戦闘の設定		
HP	500	
攻撃力	50	
防御力	30	
素早さ	20	
経験値	2000	
お金	500	

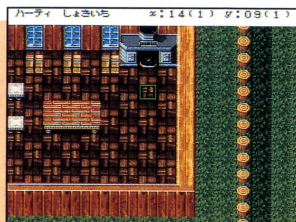
イベント	出現度	出現率	出現回数
01	01	2	3
02	01	2	3
03	01	2	3
04	01	2	3
05	01	2	3

HP	127
こうげき力	36
ぼうぎょ力	9999
しんじつ	14
おかね	0

4 敵キャラを作ったら [敵マップの編集] (68ページを参照) で、マップに敵キャラを設定します。このとき出現率も設定できるので、好みで数字を変えてみましょう。"エレメント"はボスキャラなので、敵マップでは設定しません。

いよいよイベント作りの開始だ！

1 最初に"ゲームが始まるとストーリーを説明するテロップが流れる"というイベントを作ってみましょう。[主人公キャラ設定]からパーティーの[初期位置](26ページを参照)を選び、位置を"ウォルトの街"のマップを指定します。



イベントデータ1/4の内容

00	テロップ	: ラウエスという魔道士がいた。
01	テロップ	: ったっいっぽんに魔道士とは、
02	テロップ	: とさ、あかねたかれのしよう
03	テロップ	: なせかれは、殺をしているのだ
04	テロップ	:
05	2.0ひょう	ウェイト

ラウエスという魔道士がいた。かれは、すぐれた魔法のわざをもっていたが、そのちからよりも、旅人としてしられた男であ

2 初期位置を設定したら、イベントを作ります。[イベントの設定](34ページを参照)で、初期位置で設定した画面に[じどうてきにはじまる]イベントを作ってください。イベント内容には[テロップをかく]で文章を書きましょう。

3 手順"2"では、[じどうてきにはじまる]イベントを作りました。この状態でゲームを始めると"自動的"にテロップが流れますが、いつまでも同じ命令を続けてしまいます。そこでイベント内容に[イベントきえる]をくわえてください。

イベントデータ1/4の内容

00	テロップ	: ラウエスという魔道士がいた。
01	テロップ	: ったっいっぽんに魔道士とは、
02	テロップ	: とさ、あかねたかれのしよう
03	テロップ	: なせかれは、殺をしているのだ
04	テロップ	:
05	イベント	きえる

イベントデータ1/4の内容

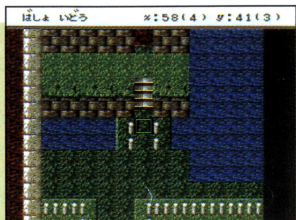
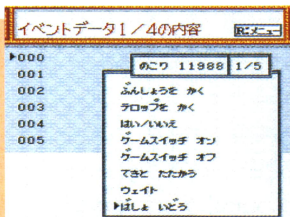
000	ふんしょう	: たまごをいせきにかえてくれ
001	ふんしょう	: ラウエス:いいだろう。
002	ふんしょう	: たのんだぞ
003	アイテムか	ふえる : せいりいのたまご
004		
005		

たまごをいせきにかえてくれ
ないか？

4 続いて初期位置の画面に、商人のイベントを作ってみましょう。テロップのイベントのそばに、グラフィックが53番の[ひとイベント]を作ります。イベント内容には、左の写真のような命令を設定してください。

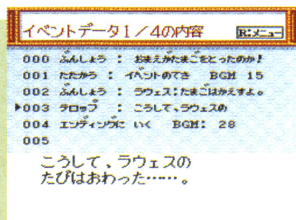
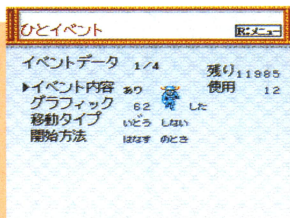
エンディングまでの道のり

1 今度は、依頼を受けたラウエスが遺跡に向かえるように、ウォルトの街の入口に、「フィールドマップに移動する」イベントを作ります。イベントの作り方は43ページをご覧ください。フィールドマップから街にもどるイベントも作ります。



2 これで、ラウエスが街とフィールドマップを行き来できるようになりました。同じ要領で、遺跡とフィールドマップを行き来するためのイベントを作ります。これで、ウォルトの街から遺跡まで行けるようになりましたね。

3 今度は遺跡のなかのイベントを作ります。「精霊の卵をもどそうとしたら、エレメントが現われて、不意ながらも戦闘になってしまう」イベントを作しましょう。遺跡マップのなかに、右の写真のようなイベントを作ってください。



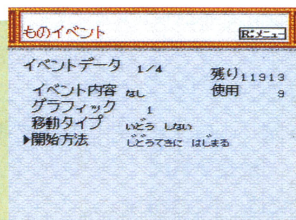
4 イベント内容は左の写真のように設定します。戦闘に勝つとテロップが表示され、[エンディングに行く]でゲームが完成します。最後にテストプレーを行なえば完成です。このミニゲームを参考に、ゲーム作りに挑戦してください。

テストプレーを試みよう

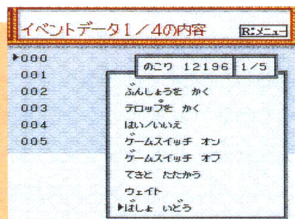
1 完成したミニゲーム「エレメンタルエッグ」を、さっそく [テストプレー] してみましょう。[テストプレー] を行なうことで、作ったゲームの不具合を見つけることができます。気に入らないところは、順番になおしましょう。



2 まず、オープニングイベントをテストしましょう。このイベントは [じどう] ときにはじまる] 設定ですから、作りかたをまちがえるとイベントが実行され続けたり、画面が止まったりします。85ページを読んで修正をしてください。



3 "ウォルトの街"から外に出られなかったり、"遺跡"に入れない場合には、[ばしょいどう] の命令でマップをつなげていないことが考えられます。フィールドマップに"街や城の絵を置く"だけでは、なかに入れないので注意しましょう。



4 ミニゲームで説明した注意点は、あなたが作るゲームにも当てはまるかもしれません。イベントなどがうまく動作しない場合には、こうした点を確認しましょう。試行錯誤をくりかえしながら、おもしろい作品を作ってください。

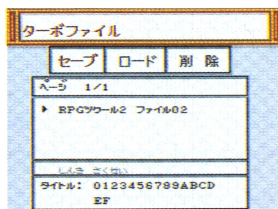


7

ターボファイル・メモリーパック

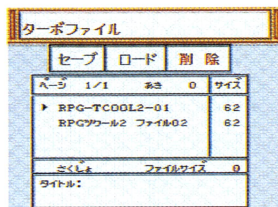
ターボファイルの使い方

1 まず、メインメニューの[ターボファイル]を選んでください。ここで、[ターボファイルにセーブする]を選ぶと、NO.1かNO.2のどちらかのファイルにセーブできます。

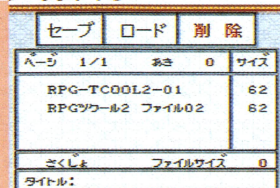


2 セーブしたデータをロードするときには、メインメニューから[ターボファイル]を選んでください。ここで、[ターボファイルからロードする]を選び、ロードしたいデータを選んでAボタンで決定すれば、データが[ユーザーゲーム]にロードされます。

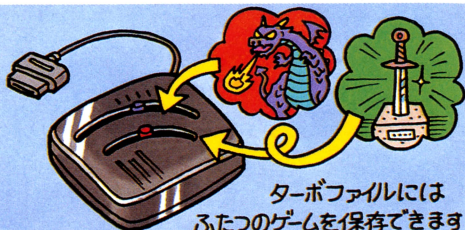
3 いらないデータを削除するときは、[ファイルの削除]を選んでください。ここで、削除したいデータを選べば、そのデータはすべて削除されます。なお、削除したデータは二度と元にもどせません。まちがえて削除しないように、じゅうぶんに注意してください。



ターボファイル



4 ターボファイルにはゲームをふたつまでセーブできます。いらないファイルは[ファイルの削除]で削除してください。



メモリーパックの使い方

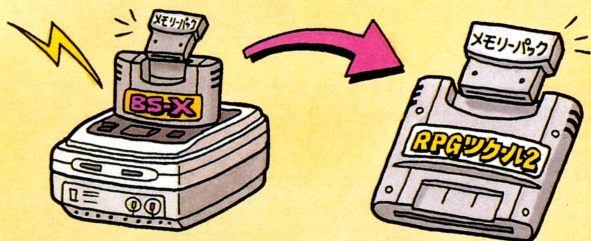
『RPGツクール2』では、セント・ギガ衛星データ放送を使ったゲームデータや音楽データの配信を予定しています。配信されたデータを「メモリーパック」に保存して、そのメモリーパックのデータを『RPGツクール2』に読み込むと、新しいゲームを遊べたりBGMなどを使えるようになります。

メモリーパック"に保存して、そのメモリーパックのデータを『RPGツクール2』に読み込むと、新しいゲームを遊べたりBGMなどを使えるようになります。

データを『RPGツクール2』で使うには？

まず、放送局から送信されたデータをスーパーファミコン専用衛星放送アダプタ"サテラビュー"の専用セット"BS-X"で受信して、メモリーパックに保存してください。保存できたら、「メモリーパック」を『RPGツクール2』にセットして、

スーパーファミコンに接続します。あとは【メインメニュー】から【メモリーパック】を選び、受信したオリジナルデータを『RPGツクール2』に読み込んでください。以上の作業を行えば、オリジナルデータを使えるようになります。



サテラビューで入手したデータを『RPGツクール2』で使います

放送日時、サテラビュー、メモリーパック等のお問い合わせは
任天堂サテラビューサービスセンターまで。

東京 03-5350-8686 大阪 06-300-5555

受付時間 AM10:00～PM9:00（土曜日、日曜日でも受け付けています。）

Q1

ゲーム作りは初めてです。なにから作業を始めたらいいの？

A1

サンプルゲームを遊び、ゲーム作りのポイントを押さえましょう。

サンプルゲームの『だんきちのバクチンだいさくせん』は、主人公が『RPGツクール2』の使いかたを覚える……というストーリーです。このゲームを遊ぶことで、みなさんも『RPGツクール2』でゲームを作るポイントや注意を楽しく学ぶことができるでしょう。



Q2

"メモリーパック"って、なにに使うのですか？

A2

サテラビューで受信したデータを保存するのに使います。

『RPGツクール2』は、セント・ギガ衛星データ放送から受信した専用のゲームデータや音楽データを使えます。メモリーパックは、受信したデータを『RPGツクール2』に保存するために利用します。



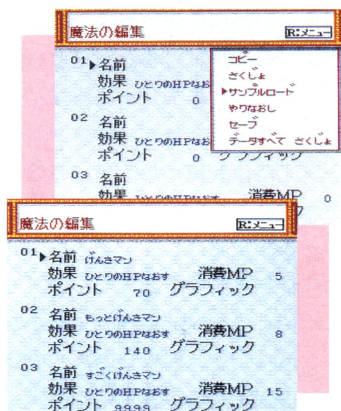
Q3

魔法やアイテムを設定するのがめんどう。ラクな方法はないの？

A3

サンプルデータをロードして使うと、設定の手間がはぶけます。

「イベントだけ作れば満足」、「設定がめんどうだ」などの理由で魔法やアイテムの編集を省略したい場合は、サンプルデータを使いましょう。各エディットメニューで、[R：メニュー]から[サンプルロード]を選ぶと、サンプルデータを呼び出すことができます。自分なりの特徴を出したいひとは、名前や数値などを好みのものに変えてください。

**Q4**

友達が作ったゲームのデータをコピーするにはどうするの？

A4

ゲームをターボファイルツインに記録して、もらってください。

友達のゲームデータを自分の『RPGツール2』で使うには、まずデータを"ターボファイルツイン"にセーブします。そしてターボファイルツインをスーパーファミコンにつないで、[ターボファイル]からゲームデータをロードしてください。



※注意… [ひとイベント] はフィールドマップで16個、ひとつのダンジョンマップで26個までしか作れません。
[ものイベント] はフィールドマップで50個、ひとつのダンジョンマップで80個までしか作れません。

Q5

イベントの作り方がよくわかりません。どうすればいいの？

A5

まずは、データ1だけを使った簡単なイベントを作りましょう。

ゲームの操作に慣れるまでは、イベントの作成にとまどうことも多いでしょう。最初から複雑なイベントを作ろうとせず、イベントデータ1だけを使った簡単なものから作ってみてください。本書の43ページから紹介しているイベントの作り方を参考にすれば、RPGでよく使うイベントは作れるはずです。慣れたら、開始条件などの設定にも挑戦してください。

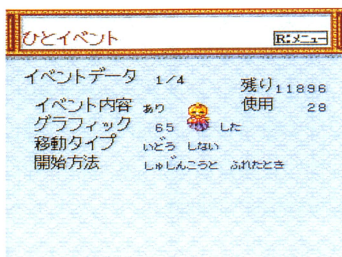
**Q6**

イベントをたくさん作ったら、イベントが作れなくなりました。

A6

イベントを作れる [残り] 容量を確認してください。

用意されている容量いっぱいまでイベントを作ると、それ以上新しいイベントを作れなくなります。その場合は、いらないイベントを消して残り容量を増やしてください。残り容量は [イベントの作成] の [残り] に表示されます。



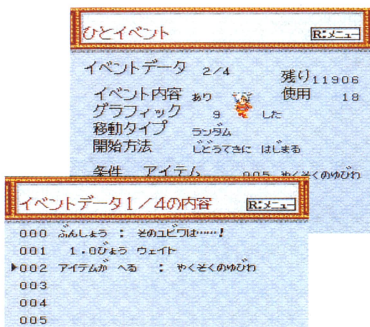
Q7

イベントがうまく動作しません。ソフトの故障ですか？

A7

イベントの設定に問題がないか、念入りにチェックしましょう。

イベントに〔開始条件〕などを設定した場合、イベントを実行するための条件が満たされないとイベントは実行されません。イベントがうまく動作しない場合は、〔開始条件〕や〔開始方法〕に不都合がある可能性があります。本書の42ページで、イベントが実行されない場合に考えられる原因を紹介しています。そちらを参考に、イベントを設定しなおしてください。

**Q8**

ゲームが完成しました。これからどうすればいいの？

A8

自信作が完成したら、コンテストに応募してみましょう。

『RPGツクール2』で自信作が完成したら、"アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト"に応募してみませんか？ 優秀な作品には、賞金が贈られます。くわしくは、98ページの"コンテストに応募しよう"をご覧ください。



ここからは、『RPGツクール2』でゲームを作るときの参考となるデータを紹介します。[主人公キャラのレベルアップ経験値表]、[戦闘計算式]、[イベント容量について] が用意されているので、参考にしてください。また、

[ゲームスイッチ使用メモ表] を用意しました。ゲームを作るには、それぞれのエディットメニューで設定した内容をおぼえておかないと混乱してしまいます。自分が作ったゲームの"データ"をまとめておきましょう。

主人公キャラのレベルアップ経験値表

この表は、主人公キャラがレベルアップをするために必要な経験値をまとめたものです。主人公キャラは最高でレ

ベル99までレベルアップします。この表を参考に、敵キャラの[経験値]や主人公キャラの能力値をきめましょう。

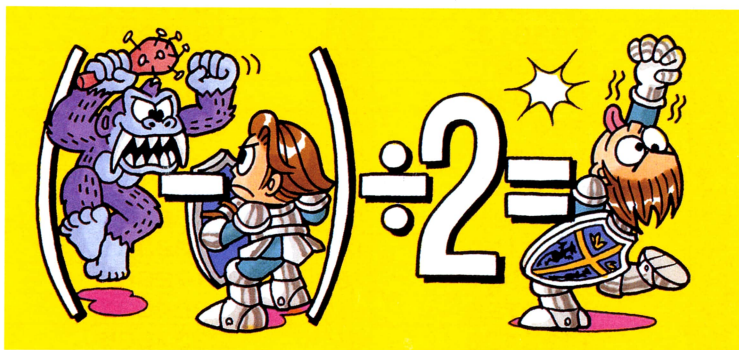
LV	経験値	LV	経験値
2	10	17	12481
3	25	18	18727
4	47	19	28096
5	80	20	42149
6	129	21	74917
7	202	22	107685
8	311	23	140453
9	474	24	173221
10	718	25	205989
11	1084	26	238757
12	1633	27	271525
13	2456	28	304293
14	3690	29	337061
15	5541	30	369829
16	8317	31	402597

LV	経験値	LV	経験値
32	435365	66	1549477
33	468133	67	1582245
34	500901	68	1615013
35	533669	69	1647781
36	566437	70	1680549
37	599205	71	1713317
38	631973	72	1746085
39	664741	73	1778853
40	697509	74	1811621
41	730277	75	1844389
42	763045	76	1877157
43	795813	77	1909925
44	828581	78	1942693
45	861349	79	1975461
46	894117	80	2008229
47	926885	81	2040997
48	959653	82	2073765
49	992421	83	2106533
50	1025189	84	2139301
51	1057957	85	2172069
52	1090725	86	2204837
53	1123493	87	2237605
54	1156261	88	2270373
55	1189029	89	2303141
56	1221797	90	2335909
57	1254565	91	2368677
58	1287333	92	2401445
59	1320101	93	2434213
60	1352869	94	2466981
61	1385637	95	2499749
62	1418405	96	2532517
63	1451173	97	2565285
64	1483941	98	2598053
65	1516709	99	2630821

戦闘計算式

RPGを作るには、“敵キャラが強すぎず、弱すぎない”ようにゲームバランスをとらなくてははいけません。そのためには、戦闘で主人公キャラや敵キャラが受けるダメージを知る必要があります。戦闘で受けるダメージは、[減るHP = (相手の攻撃

力 - 自分の防御力) ÷ 2] という計算式で決まります。ですから、[主人公キャラが受けるダメージ = (敵キャラの攻撃力 - 主人公キャラの防御力) ÷ 2]、[敵キャラが受けるダメージ = (主人公キャラの攻撃力 - 敵キャラの防御力) ÷ 2] です。



イベント容量について

『RPGツール2』でイベントを作る容量は43960です。容量は、イベントを新しく作ると"5"減り、イベントデータ2~4にデータを設定するたびに、“11”ずつ減ります。また、イベント命令を増やすたびに、決まった数だけ減ります。減る量は、

イベント命令ごとにちがい、文章を入力するとき、文字が増えるほど容量が多く減ります。イベントで使っている容量はイベントの[残り]に表示されるので、「あとどれくらいイベントが作れるか」という参考にしてください。

ゲームスイッチ使用メモ表

【イベントの設定】では、いくつものゲームスイッチを使うはずです。あなたがゲーム中に設定したスイッチが、どのイベントでオンになり、

どのイベントでオフになるのかを、この表に書きとめておきましょう。この表を必要な数だけコピーして使ってください。

スイッチNo. _____

イ オ ン に す る の 位 置	マップNo./名前		カーソル	
	No.	名前	よこ	たて
イ 発 生 条 件 に す る の 位 置	マップNo./名前		カーソル	
	No.	名前	よこ	たて
イ オ フ に す る の 位 置	マップNo./名前		カーソル	
	No.	名前	よこ	たて
メモ				

10

コンテストのおしらせ / 質問はこちらへ

コンテストに応募しよう

『RPGツクール2』を使って自信作が完成したら、「アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト」に応募してみませんか。厳正な審査のうえ、優秀な作品には規定の賞金が贈られます。コンテストのくわしい応募要項については、'96年3月ごろ発売の、『週間ファミコ

ン通信』、『ログイン ソフコン』などのアスキーの各雑誌で発表する予定です。応募要項をよくお読みになったうえで、ご応募ください。コンテストについてご不明な点がある場合は、下記のコンテスト事務局までお問い合わせください。たくさんのご応募をお待ちしています。

アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト事務局

電話

03-5351-8313

(受付時間 祝祭日を除く月曜日から木曜日の 14:00~17:00)

『RPGツクール2』の質問はこちらへ

『RPGツクール2』の操作方法などについてのご質問は、「アスキーユーザーサポート」まで、受付時間と電話番号をご確認のうえお問い合わせください。

い。なお、サンプルゲーム『だんきちのバクチン大冒険』のゲーム内容、攻略方法などについての電話、手紙での質問には一切お答えできません。

アスキーユーザーサポート係

電話

03-5351-8499

(受付時間 祝祭日を除く月曜日から金曜日の 10:00~12:00/13:00~17:00)



けいこく 警 告

- 火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
- 使用後はACアダプタ(HVC-002)をコンセントから必ず抜いておいてください。

しょうじょう ねが 使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- サテラビューご使用の場合は、使用後もサテラビュー専用アダプタ(SHVC-032)は、コンセントから抜かないでください。

ゲームクリエイターをめざすキミのための雑誌

『ログイン ソフコン』

雑誌『ログインソフコン』は、ゲームクリエイターをめざすひとのための雑誌です。毎号、『RPGツール』をはじめとする"ツールシリーズ"の連載講座を掲載しているほか、ツールシリーズで作られたデジタル作品も多数収録されています。書店でご覧になったら、ぜひ手に取ってみてください。

- CD-ROM 1枚つき (Windowsマシン、PC-98シリーズ用)
- 定価1480円 [税込]



『ログイン ソフコン』は全国の書店でもとめください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の買扱は禁止されています。

ファミコン通信編集部責任編集

RPGツクール2 公式ガイドブック

A5版

予価980円 [税込]

入門編

『RPGツクール2』の多彩な機能をやさしく解説！ ゲームの作りかたをイチから順に教えるぞ。マップやキャラのデータ集つき。



ファミコン通信編集部責任編集

RPGツクール2 公式ガイドブック

A5版

予価980円 [税込]

実践編

『RPGツクール2』の限界に挑戦!? イベントの応用や実用例を満載したこの本を読んで、キミのゲームをもっと盛り上げよう!



スーパーファミコン専用バッテリーバックアップ

ターボファイルツイン

好評発売中

『RPGツクール2』で作ったゲームを最大ふたつまで保存できる便利な記憶装置

標準小売価格 7,500円 [税別]

※単3電池2本使用 [別売]

※ターボファイルツインは『RPGツクール2』をはじめ、『RPGツクール』、『タワードリーム』、『ダービースタリオンⅡ』、『～Ⅲ』などのアスキー製品の他、TFマーク、STFマークのついた他社製スーパーファミコン用ソフトにも対応しています。



〒151-24 東京都渋谷区代々木 4-33-10
株式会社アスキー

スーパーファミコン・セテラビュー は任天堂の商標です。

