|  |
| --- |
| **はじめの基本** |

|  |
| --- |
| **Dante２でＲＰＧを作る前に知っておくこと** |

|  |
| --- |
| 他のツクールソフトを使ったことがある人ならおおよその機能は使いこなせると思います。いきなりDante２を始めると何をやって いいのか分からないことだらけだと思いますが、Dante２の仕組みが分かればアスキーのすべてのツクールシリーズの元祖なので、何ができるか、どうやれ ばいいのかが分かっていくと思います。（俺も昔こいつをいじっていたおかげでPSのRPGツクールはすんなり理解できたよ。）  　それも含めてDante２独自の決まりごとを説明します。詳しくは各トピックで説明します。 　まずゲームづくりに必要な物はDante２本体。ダウンロードサイトなどでアップしてたりしますが、ほとんどが英語版です。日本語入力は問題ないのでそ れを使ってもかまわないし、日本語版を入手してもいいです。そしてデータディスク０。これには画面 の枠、オープニング、エンディングデータ、主人公のキャラなど全編をとおして利用するデータが入っています。次にデータディスク１〜１６。Dante２は １枚のディスクにマップを１０枚おさめられ、１６枚まで管理できます。超大作でも作って下さい。ディスク１６枚使った連載RPGもいいですね。データディ スクは両方とも自分で製作しなければなりません。Dante２を入手して最初についてるディスクはサンプルゲーム用です。もちろんこれをいじってもいいで しょうが。データディスク作成はタイトルのOPTIONで作ることができます。最後にユーザーディスク。これはフォーマットされたディスクでかまいませ ん。ゲーム中のセーブに必要です。  **操作方法**まずほとんどの人がマウスで操作すると思いますが、一応キーボード、ジョイパッドでも操作できます。マウス以外は地獄を見るで しょう。Dante２を立ち上げてもマウスは反応しません。実機でいうSELECTキーでマウスモードに入ります。エミュの場合、マックだと FreeMSX、ウインドウズならRuMSXがマウスに対応しています。 どちらもふつうにやるには問題があります。  FreeMSX(Mac)の場合。 　Dante２に限らずツクール系はディスクの交換を頻繁に行います。FreeMSXはオープンダイアログに移行するとDante２のカーソルとマックの カーソルが同時にあらわれてしまいます。そんな時はコマンドキー＋Ｍ（マウスモード）を２回おせばもとに戻ります。なお、FreeMSXはMac/Win 両方のエミュの中で唯一カラーパレットが実機と違います。特に彩 度の低い色に差が出てきます。 FreeMSX https://web.archive.org/web/20030819131925/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/rumsx.gifRuMSX 　あと、うちはG3/400を使ってますが、標準キーボードでは”｝”が入力できないのでメッセージが作れません[（回避方法あり）](https://web.archive.org/web/20030819131925/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm" \l "s)。  RuMSX(Win)の場合。 　RuMSXでDante２を使うと、なぜか画面を切り替える度にマウスが反応しなくなります。その度にデバイスをなしに変更してまたマウスに切り替えるので面 倒です。だれか回避法しりません？運が悪いとクラッシュまでしてしまいます。ディスクイメージと実ディスクを両方使うには便利ですが。  　ちなみにカーソルでやる場合、SHIFTキーをおしているとカーソルの移動が早くなります。   　ちなみに俺は実機でほとんど（得にグラフィック）を作り、動作チェックをしながらの修正をエミュでやっています。実ディスクからディスクイメージへの変 換はRuMSXでDante２上からデータディスクのバックアップを使います。ウインドウズのディスクマネージャーではプロテクトがかかっているのでコ ピーできませんでした。ディスクイメージから実ディスクに移すのもRuMSXでやっています。これで実機で遊べます。  **エミュレーターと実機の違い**上のマウスの説明からも実機でやるのが一番能率がいいです。エミュがマウスを完璧にエミュレートできればディスクアクセスの早さからエミュの方がいいです。実機は熱持つとディスク壊すし（このせいでデータが３回も飛んだ）。 　Dante２はMSXのスピードでちょうどいいように作ってあります。何が問題になるかというと、Dante２や吉田コンツェルンでは数値の入力をキー ボードから行えません。マウスで数値を増減させるのですが、エミュの画像表示のスピードが早く、ちょっと押すだけで凄い数になります。画像データも同じ。 １ドット動かすつもりが軽く４〜５ドットは動いてしまいます。 　Dante２に限っていえば、オープニング、エンディングに問題があります。なんちゃってハイドライドのオープニングは、実機ではタイトルが下からあら われるのですが、エミュだといきなり画面 上にあらわれてしまいます。音楽もエミュによってはFM音源がならないなどの問題があるので、なんちゃってハイドライドではPSGしか使っていません。 RuMSXだとオープニングで自作曲の音がずれてしまいます。エンディングはふつうに流れます。何故でしょ？ |

|  |
| --- |
| **ゲームで遊ぶ** |

|  |
| --- |
| **作ったゲームを遊んでみる** |

|  |
| --- |
| **ゲームの起動方法** 　 自作ゲームをデバッグする時、サンプルゲームを遊ぶ時にはタイトル画面でGAMEを選んで下さい。サンプルゲームを解いてみて（２時間ぐらいでクリアでき ます）どの程度のことができるか見てみるのもいいと思います（どうせならなんちゃってハイドライドやってくれ。でもちゃんとしたARPGをつくるならサン プルの方が参考になる）。  　まず最初にオープニングを表示するためにデータディスク０を要求されます。飛ばせません。面 倒です。オープニングが始まったらスペースキーでオープニングを終わらせられます。サンプルゲームのオープニング曲はグラ２オープニング曲に影響受け過 ぎ。オープニングが終わるとまたプログラムディスクを要求してきます。つまりオープニングを表示するプログラムとゲームのプログラムが別 々になってるんですね。面倒です。次にデータディスク０を要求されます。共通 データの読み込みです。画面枠が表示されたらデータディスク１（共通データで指定したスタートのマップの入っているディスク）が要求されてゲームスター ト！  **ゲーム内での操作** 　カーソルで移動するのはもちろん、スペースキーで魔法をうち、NまたはGRAPHキーでメニューを開きます。メニューでは、ス テータス、装備などができます。EVENTはイベント用アイテムを使います。つまり装備以外のアイテムすべてです。ここに表示されないアイテムは装備アイ テムです。SYSTEMはセーブとロードです。ユーザーディスクを用意して下さい。 |

|  |
| --- |
| **共通 データの作成** |

|  |
| --- |
| **主人公キャラ・画面 枠、レベルアップ設定・アイテム作成等** |

|  |
| --- |
| 共通データの作成を行うメニューです。まずはサンプルゲームの主人公を変更するだけでもDante２の楽しさを味わえます。マップ データのパレット読み込みという機能があるように、まずはマップデータありきみたいな所があります。レベルパラメータなどはテストプレイのためにもレベル １を最強にしておくぐらいです。まずはマップを作り、ゲームスタートの初期データをいじる。会話、イベントを作る前に必要なアイテムを作成、ゲームバラン スを見る前にレベルパラメータをいじるといった感じでしょうか。まずレベルパラーメータを決めて、それにあわせて敵キャラを作るのもやりやすいです。  **共通キャラクターグラフィックデータの作成** https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k01.gif ここで作成するのはプレーヤーキャラクター、文字フォント、魔法弾、爆発グラフィックです。上で述べたようにここでのパレット変更はできません。  �@選択されたグラフィックを表示、修正する場所です。 �A使用する色をこの中から選びます。 �Bここにあるツールはグラフィックエディタで共通のものです。左上から、 垂直反転、水平反転、上下左右に１ドット移動、下の段にいって、終了、�@の画面 （選択されている画像）を消去、同じく選択色で塗りつぶし、９０度回転、サブメニューです。 このモードでのサブメニューは、ANIMATION、確認、HELPの３つです。ANIMATIONは実際にアニメーションを確認する時に使用します。確認は、グラフィック同士のスペースをあけて表示します。あまり使うことはないです。 �C上側がフォント一覧、下が主人公キャラ、魔法弾、爆発です。なんちゃってハイドライドでは英文字 しか使用しないので仮名はいじってません。サンプルゲームには漢字が表示されます。仕組みをいってしまえば、使用しない文字（小文字や記号）に使用する漢 字をエディットしています。ただし白い四角の部分はエディットできません。特種文字といってMSXが使用する文字です。（ちなみに一番右下のがカーソル）  フォントのエディットは難しいです。一つ一つをカッコよく作っても並べてみると情けなくなることが多いです。自信がないならそのままにしておいても問題ないです。爆発はキャラが死んだ時に表示されます。これこそカッコよく作りましょう。 この画面ではパレット０に色をつけています。パレット０はゲーム中では透明色として扱われ、色を変更してもゲーム中では真っ黒になります。俺が色をつけて いる理由は、黒のドットを確認するためです。背景色が黒だと実際の黒を間違えて打っても気付かないんです。 **プレイヤーレベルパラメーターデータの作成** https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k02.gif Dante２ではレベルの上限は３２です。レベル１の数値が初期数値になります。つまり体力３０、魔力３０、腕力３０、防御力３０です。レベル１の時に経 験値１００ためるとレベル２になります。レベル２になると、レベル２で指定している数値がプラスされます。体力３０＋１０＝４０になります。レベルがあが り、数値が２５５以上になると、数値は２５５で固定されます。ただし、これはDante２のバグなんですが、腕力が２５５の時に攻撃力５の武器を装備する と腕力が５になってしまいます。武器で加算される数値に判定が行われていないみたいです。もしこれがゲームに支障をきたすようであれば、最高レベルの数値 から最強武器（防具）の数値を引いておくといいです。なんちゃってハイドライドの場合はレベル１６ぐらいでクリアが可能なのでそのままにしてます。 数値はマウスの左ボタンで上昇、右ボタンで減少します。  **魔法アイテム「テレポート」の移動先作成** https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k03.gif テレポート先は５つまで設定できます。左下にある上下ボタンで変更できます。このデータはマップデータを作り終わらない限り指定できないですね。Ｅのボタンで行き先の名称を入力可能にします。１６文字まで入力可能です。他の数値は矢印ボタンで上下します。 さて、ここで注意するのはDante２での位置指定の法則です。これは重要です。マップ位 置は画面に表示されるマップの座標です。**プレイヤー位置というのはその表示されている画面 の中での位置です。**画面には２８×１６キャラ表示されます。つまりプレイヤーを画面 のまん中に表示させるにはプレイヤー位置を１３,７にします。マップキャラクター配置エディットでプレーヤー位 置を確認できます。プレーヤーの向きは０〜３で、順番に上、右、下、左になります。 **ゲームスタートの初期データなどの作成** https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k04.gif ゲームスタート時、つまりシナリオの一番最初の部分で表示するマップの位置（スタート地点）、プレーヤーのヒットポイントを表わす棒グラフの色にパレットの何番を使うかを設定します。  **アイテムデータの作成** Dante２では１２８種類のアイテムを作ることができます。０〜５が武器、６〜１１が鎧、１２〜１７が盾、１８〜２３が魔法のつえ、２４〜２９が魔法アイテム、それ以降が自由に設定できるイベントアイテムになります。  https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k05.gif これは武器のエディット画面。操作はすべてのアイテムで共通。名前の上でクリックすると名前入力モードになります（８文字）。PRMは数値（ここでは攻撃 力）です。GOLDは金額ですが、なんちゃってハイドライドでは買い物ができないので指定していません。 https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k06.gif ちょっと特殊な魔法の杖の設定。なんちゃってハイドライドで使っているのは２０番と２３番のみ。では１８番と１９番はなにか？実はこの設定には表示されな いのだが、杖にはレベルがあります。１８〜２１番までが弾が直進、２２と２３番が誘導弾になってます。MPの数値は**数値が低い程MPの減少が速くなります。**間違えないように。  https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k07.gif 魔法アイテムも特種です。２４番が攻撃力の増加、２５番が防御力の追加、２６番が体力の回復、２７番がスリープ（敵が動かなくなる）、２８番がテレポー ト、２９番がシールド（ダメージ半減）です。スリープとテレポートのみ、MPの値が０〜２５５になっています。他のアイテムが装備している間MPが減り続 けるのに対し、この２つはここで指定した数値が１回消費されます。スリープのPRMはスリープの継続時間になります。ややこしいです。 https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k08.gif イベントアイテムは金額とメッセージを指定するだけです。薬草のように体力を回復する物からイベントのフラグアイテムなど、さまざまなものが作れます。 https://web.archive.org/web/20030313102510/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/k09.gif メッセージデータの欄でもふれますが、ここに入力されたメッセージがアイテムを使うと実行されます。上の画面 はなんちゃってハイドライドの復活の薬です。もちろん復活できるわけではないので、体力と魔力の上限を２０ずつアップするという効果 にかえてあります。HP２０でHPの上限を２０上げて、HR２５５で体力を全回復させています。つまりDante２で実行できるメッセージを使った物なら なんでも作れるんです。マップを移動したり、文章を表示したり、マップを書き換えたり、店だって作れます。アイテムを使うと店になるという効果 ができてしまいます。I-３３とあるのはアイテム番号３３番（復活の薬）を一つ減らす、つまり使うとなくなるというメッセージです。うまく使えば、魔法の 材料を消費して使うことのできるアイテムというのもできちゃいます。すごいね。  **マップデータのパレット読み込み** ディスク番号とマップ番号を指定します。それだけ。共通データを作成する前に１つだけでもマップを作り、そのパレットを読み込んで共通 データのグラフィックをいじる、それに使われているパレットを全マップで固定して使うというやり方が能率いいでしょう。 |

|  |
| --- |
| **マップデータの作成** |

|  |
| --- |
| **グラフィック、イベントキャラなど最も重要なデータ** |

|  |
| --- |
| ここでは街、城、洞窟、フィールドといったマップを作ります。マップ、人や敵のキャラクター、イベントのすべてをここで作ります。作る前にどれだけのマップ数が必要か、何番に何のマップを作るかを考えておきましょう。頻繁に移動する場所が別 ディスクに入っていたりすると遊びにくいだけです。  **マップキャラクターグラフィックの作成**  マップ画面は８×８ドットのパーツ２５６個の組み合わせで構成されています。まずはここでグラフィックを作り、マップに並べ、たりないパーツがあったらまたここでエディットするという繰り返しになると思います。 �@選択されたグラフィックのエディットを行う場所。 �Aパレット選択を行う場所。Dante２の中で唯一パレットを変更できるのがここしかない。ゲーム中のパレットはこれが基準になります。フォントや主人公、画面 枠に使っている色を変更するとマップを移動する度にこれらの色が変わってしまいます。それを逆手にとって場所ごとに画面 枠の色がかわるというのも面白い効果だと思いますが、そのぶん、キャラに使える色数が減ってしまうのでそこらへんの計画はたてておきましょう。 �B通常マップパーツ。 �Cキャラクターの上に重ねて表示されるマップパーツ。 �D上の�Cと対になっていて、その下に表示されるマップパーツ。例えば�Cに木の枝を書き、�Dの同じ場所に地面 を書くと、木の枝、キャラクター、地面という順に重ね合わせられます。 �E今選択しているマップパーツの番号。メッセージなどでマップを書き換える時にこの番号を指定しなければならないので、必要であればメモしておいた方がいいです。 このモードでのサブメニューは、重ね合わせたキャラクターを確認する、１キャラクター単位 でコピーする、ヘルプです。１キャラクター単位でコピーするというのは、Dante２のグラフィックエディットはカーソルが２×２キャラで固定されていま す。左クリックで選択、右クリックで選択している�@のグラフィックをコピー（�B〜�Dの上でのみ）しますが、注意してほしいのが、１キャラごとのコ ピーではこの操作が逆になります。 https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m02.gif 右クリックで選択、左クリックでコピーです。意外と間違えやすいので注意。俺はこれで何度書き直したことか・・・   **マップキャラクターパラメーター作成** https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m03.gif これは移動できる、できないの設定を行うメニューです。網で塗られているパーツは通 行不可能になります。当然のことながら重ね合わせパーツはこの指定はできません。  **マップキャラクター配置データ作成** https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m04.gif 文字どおり作成したマップパーツを並べて１枚のマップを作るメニューです。このモードが一番楽しいかもしれません。なんせ自分で世界を作ってるんだから。 左クリックで選択したパーツを配置、右クリックでマップ上のパーツを選択パーツとして拾います。マップの広さは１２８×１２８キャラ。画面 の外にあるのがスクロールボタン。そうそう、右ダブルクリックでパーツ選択です。下に表示される６つの数値はそれぞれマップ位 置が画面に表示されるマップの左上の座標、カーソルのマップ位置がマップ単位 の座標（[マップの書き換えメッセージ](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a1)などで指定する）、カーソルのプレイヤー位 置が表示されているマップ内での座標。洞窟から出た時のマップの表示する場所と主人公の位 置などはマップ、カーソルをその位置にあわせて座標をメモっておくとよい。 https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m05.gif サブメニューは、カーソルサイズの変更：１×２や２×２などに変更できます。マップ位 置の変更：通常マップとボス戦用のマップを切り替えます。ボスを設定していると、ボスマップに飛んだと同時にボス戦が始まります。ボスを設定していなければ通 常マップと同じ扱いになるので隠し部屋なんかに使うこともできます。画面 マップの塗りつぶし・マップ全体の塗りつぶし：選択されているパーツで塗りつぶします。最初にこれを使って下地を作っておくと楽です。障害物確認：美麗なマップを作るとどこが歩けるのか分からなくなることがあります。そんな時に利用して下さい。https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m07.gif  最後にマップレイアウトの表示：マップの全体像が見えます。俺は方眼用紙にマップを描いてから作るのですが、思いのままに作った場合、道がつながってないとか、ずれができちゃうとかけっこうあります。そんな時に確認するといいでしょう。  **イベントキャラクターグラフィック作成**  マップ上にいる人、敵のグラフィックを作るためのエディタです。サブメニューはアニメーションと確認だけです。グラフィックは上から０〜７までが通 常イベント用（人や敵）、８がボスのオプションキャラクター。９がボス本体。０〜７は上右下左向きのグラフィックが２パターンづつ作れます。[イベントの設定](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#a1)によっては移動方向に関係なくアニメーションも可能です。 ２パターンを交互にくり返す（コウモリなど）でもよし、８パターンつかって豪華なアニメーションもよし。 裏技ですが、人が徐々に白骨化するなどのアニメーションも可能です。左から２個づつ、同じパターンをつくります。最初の二つを苦しむ人、次の２つを死ぬ 人、次の２つを骨になった人、最後の２つを崩れる骨、これをメッセージでキャラの方向変換をすればアニメーションします。もちろんマップパーツの書き換え でも同じことができますが、こちらの方がお手軽です。（俺はプレステのRPGツクール３でもこの裏技使いました。） ボスのオプションパーツは方向によるアニメーションはできません。パラメーターエディットの方で何パターンのアニメーションにするか決定します。   **イベントキャラクターパラメーター作成** 最も重要なマップエディタの中でもさらに重要なのがこのメニューです。これがあるからこそRPGになるのです。 https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m11.gif 一つのマップ上にこれだけの種類のイベントがおけます。少なく見えますが、モンスターなどは１つ作っておけば後は同じものをたくさん置けばいいです。会話 をする人は一つ一つ作らなければなりません。洞くつの出口、イベントも１つとして使うのであまり街の人を増やすと特殊なイベントが作れなくなってしまいま す。なお、６２番はボスのオプションキャラ、６３番はボス本体のパラメータです。 https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m12.gif イベント番号をクリックするとこのようなパラメーターエディット画面になります。Hボタンでそれぞれのパラメーターの簡単な説明が出ます。では順にパラメータを説明します。 **GRAPHIC：**イベントグラフィックエディタで作ったグラフィックを指定します。０〜７がグラフィック、８はグラフィック無しのイベント制御専用キャラになります。９はイベントを実行しない、たとえば[ボスを倒して、２度と出現しないようにするには](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a3)グラフィックを９番に変更すると実行されなくなります。詳しくは[メッセージの文法](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a2)で説明します。ちなみに６３番のボス本体の設定は、０〜７がボス出現、８〜９が出現しない。６２番のオプションにはこのパラメーターはない。 **MOVE：**イベントの移動パターンを設定します。０〜５９まで設定できます。実際のパターンは１５種類で、０〜３、４〜７というふうに４刻みで変化します。その中で**数値の低いもの程**移動速度が早くなります（Mマガの説明では逆になってますが）。 ０〜３：動かない　４〜７：ランダムに移動　８〜１１：縦横とジグザグ移動をくり返す　１２〜１５：ランダム移動、停止のくり返し　１６〜１９：一定範囲 を歩き回り、プレーヤーがその範囲に入ると追い掛ける。ある程度離れると追い掛けるのをやめる　２０〜２３：ランダムに移動、プレーヤーが近付くと追い掛 ける。ある程度離れると追い掛けるのを止める　２４〜２７：いつもは止まっているが、プレーヤーが近付くと追い掛ける。ある程度離れると追い掛けるのをや める　２８〜３１：いつもは止まっているが、プレーヤーが近付くといつまでも追い掛ける　３２〜３５：常にプレーヤーを追い掛ける　３６〜３９：ランダム に移動しているが、縦or横の座標がプレーヤーと一致したら突撃する　４０〜４３：いつもは止まっているが、縦or横の座標がプレーヤーと一致したら突撃 する　４４〜４７：ひたすら直進、障害物にぶつかったら進行方向をかえる（なんちゃってハイドライドのほとんどの敵に使用している）　４８〜５１：ランダ ムに動いていて、攻撃を受けると突進してくる　５２〜５５：いつもは止まっているが、攻撃を受けると突進してくる　５６〜５９：プレーヤーから逃げる ボスのオプションと本体は別の設定になり、オプションのMOVEパラメーターがボスの攻撃パターンになる。０が本体のみ、１がオプションキャラが画面 上から下にふり続ける、２がオプションキャラが下３方向に飛ぶ、３が４つのオプションが本体の周りを回る。ボス本体のMOVEパラメーターは機能しない。 **HP,AP,DP,EXP,GOLD：**それぞれ体力、攻撃力、防御力、経験値、もらえる金額。 **LEVEL：**敵キャラクターのレベル。プレーヤーのレベル以上であれば指定した経験値がもらえ、それ以下だと少なくなる。これは攻撃の祭のダメージ計算式にもあてはまる。ちなみにダメージ計算式は、  **与えるダメージ＝攻撃側AP-(防御側DP)/2**  プレーヤーのレベルと各数値をもとにして敵のHP、AP、DPを決めると良い。 **JUDGE：**プレーヤーキャラと接触判定を行うかどうか。０が行う、１が行わない。敵に１を指定すると、当たり判定がなくなるので注意。 **ENEMY：**０を指定すると敵キャラクター、１を指定するとそれ以外。最初は街の人で、話し掛けると襲い掛かるなどの 設定はメッセージでここを変更することで可能。１にするとHPなどのデータが入力できなくなるが、０に戻すと設定していたデータが復帰する。こういうキャ ラを作る場合は、まず０にして敵としてのパラメーターを作り、そのあとで１に変更する。 **ANIMATION：**０を指定すると移動方向にあわせてアニメーション、１〜８を指定すると、移動方向とは関係無しに指定した数値のグラフィックを繰り返しアニメーションする。 **SLEEP：**魔法アイテムのスリープが効くか効かないか。０で効く、１で効かない。 **MESSAGE1：**プレーヤーが接触した時に実行するメッセージ。ENEMYを０に設定している場合は機能しない。敵と会話するのは不可能ってことです（[むりやりしゃべらす事も可能。](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_08.htm#a1)くわしくは[なんちゃってハイドライドのページ](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_09.htm#a1)で説明）。ほんのちょっとでも重なれば実行されるが、グラフィックが８番の時は完全に重ならないと実行されない。マップを移動するイベントなんかが少しでも壁に埋まっていると実行されないってことね。 https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m6.gif左のはＯＫ、右のはダメ。 **MESSAGE2：**キャラクターが倒された時に実行するメッセージ。無論、ENEMYを０に指定しないと機能しない。  メッセージデータの記述法は[メッセージデータ文法](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm)で説明。  **イベントキャラクター配置データ作成** https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m13.gif 実際に作ったイベントデータをマップ上に配置するメニュー。操作はマップパーツ配置とほぼ同じ。左クリックで設置、右クリックでイベントを拾う、右ダブルクリックでイベント選択画面 。サブメニューもほぼ一緒。表示モードの変更というのは、イベントの表示方法を変更する。通 常はマップパーツが透けて見えるが、切り替えると上の画面のように塗りつぶして表示する。こっちの方が見やすい。 １枚のマップには最高２５６個のイベントが設置可能。   **ボスキャラクターの移動データ作成** https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m14.gif ボスの移動パターンを設定する。ボス本体の攻撃パターンは４種類しかないのでここを凝ってバリエーションを増やそう。ポイントは２５５ポイントまで指定で きるが、全部使わなくても良い。ポイントの終わりまでくると最初のポイントに戻ってループするようになっている。サブメニューで１つポイントを戻す、全て 消すなどができる。一通 り打ち込んだらテストランして確認する。 https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m15.gifテストラン中  **その他のパラメーター作成** https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m16.gif 上から４つは、マップの端にきた時にどのマップにつながっているかを指定する。次の２つは今のマップ上で体力が回復するかどうかの指定。これも間違えやすいのが、**回復料の数値が小さい程回復が早い**と いうこと。このへんはMマガには説明されていない。ひどい。０〜６５５３５まで設定できるが、実際は１〜２０ぐらいしか使わない。次の音楽番号はBGMの 番号。ミュージックモードで番号をメモっておこう。オリジナルを使う場合は読み込んだBGMの番号を指定。（読み込み方は[その他のページ](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_08.htm#s3)で説明） 最後のマップメッセージ。これは重要。なにをするかというと、そのマップに入った時に実行するメッセージデータのこと。なんちゃってハイドライドだと、ま ずアイテム「壷」をとっていれば、ダンジョンの壁と穴を表示する、何もアイテムを持っていなければ初期装備をアイテムに追加する、てな類いのメッセージを 使ってます。Dante２ではスタート時にアイテムを持たせることができないので、マップメッセージでアイテムを持たせます。何度もアイテムが増えるのは 困る場合はフラグを使って回避します。詳しくは[メッセージ文法](https://web.archive.org/web/20031108005426/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm)で。  マップデータの作成を終了すると保存するかどうかを聞いてきます。もちろん、保存するんです が、この機能をつかってマップごとコピーすることができます。保存するディスク番号を確認してきたら「いいえ」を選びます。するとどこに保存するかを聞い てくるのでコピー先のマップを指定しましょう。なんちゃってハイドライドではスライムやコボルトといったいくつかのマップで共通 するキャラが多いので、すべてのマップに最初のマップをコピーして使っています。 |

|  |
| --- |
| **オープニング・エンディングの作成** |

|  |
| --- |
| **グラフィック、アニメーションデータの作成** |

|  |
| --- |
| まずはどんなことができるかはDante２のサンプルゲーム「リドルーンの伝説」や、なんちゃってハイドライドのオープニングを見て下さい。かなりのことができます。すごいです。オープニングもエンディングも作り方は同じです。  **グラフィックの作成** グラフィックは２５６×２０８ドットの画面を２つ使えます。２つのグラフィックデータからチョイスして表示させる方法でアニメーションさせています。本格 的でなくていいので、ぜひ絵コンテを書いてから作りはじめましょう。計画無しにすすめるとグラフィックを描くスペースがなくなってしまいます（試しになん ちゃってハイドライドのオープニングデータを見てみて下さい。苦し紛れに無理矢理グラフィック詰め込んでいるのが分かります。適当に作るとこうなります。 後になって２枚にわければ良かったと気付きましたが）。 https://web.archive.org/web/20020619102828/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/d1.gif ツールは左から、終了、アンドゥ、フリーハンド、直線、箱、塗箱、塗りつぶし、拡大、コピー。右に並んでいるのがパレット。見えにくいけど左下の数字はカーソルの座標。 https://web.archive.org/web/20020619102828/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/d2.gif 拡大ツールを使うとお馴染みの画面になります。[操作方法はまったく一緒](https://web.archive.org/web/20020619102828/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_04.htm#k1)。ENDをクリックすると通 常モードに戻ります。 画面で、カーソルの色が変になっているのは、色数が足りなくなってしまってパレット１の黒まで変更したためです。  **アニメーションの作成** https://web.archive.org/web/20020619102828/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/d3.gif このメニューで作成したグラフィックをどのように表示していくかを決めていきます。慣れないと何をいじっているのか分かりにくいですが、なかなかすぐれたツールです。まずはデータの初期化を実行して下さい。 **ポインターの位置をあける**は、現在のポインター位置に空白を作り、それ以降のデータを１つずつずらします。あけたままではそこにENDコマンドが設定されているので、COMMANDから必要なコマンドを選択して下さい。 **ポインターの位置をつめる**は、現在のポインター位置にあるコマンドを消去し、それ以降のデータを１つずつつめます。 **カーソルステップの設定**は・・・すいません、よくわかりません。おそらく後で説明する**ポインターからを表示する**でのステップ数を指定するんだと思いますが。まぁ、使わなくても作れるってことです。 **ポインターを移動する**は、１つずつ前後したりはじめのポインターに移動したり。これを使って変更するポイントを選びます。 ポインターから表示するは、テスト表示です。クリックするごと次のステップを表示します。右クリックでテスト表示を終了します。通 常モードに戻るとテスト表示を中断したポインターになっています。これをつかっておかしいところを修正していくというのが分かりやすいと思います。 その下から並ぶのが実際にアニメーションを指定するコマンドです。 **END：**デモを終了します。 **SET：**グラフィックを指定して表示位置をきめます。 **WAIT：**コマンドを一時停止状態にする時間を設定します。（単位は１０分の１秒） **CLEAR：**画面を消去します。 **SET PLT：**カラーパレットを設定します。 **FADE PLT：**カラーパレットをフェードイン、アウトします。 さて、ここまでの説明がMマガに載っているものです。さっぱりですね。実際にどう作るかを説明していきます。  まずはパレットを設定します。これを一番最初に設定しておかないと、パレットが初期状態のままデモが始まります。これを指定しなくてもテスト表示ではパ レット通 りに表示されますが、実際にゲームで見ると色がめちゃくちゃになります。グラフィック１からグラフィックを使う場合はGRAPHIC1を指定します。 BLACK、WHITEというのは、パレット全部を黒、白に変更します。CLEARコマンドやSETコマンドでは画面 の上から描画しているのが目視できてしまいます。それがいやならまずパレットをBLACKにしてからSETでグラフィックを配置、そしてパレットを GRAPHIC1に指定すれば一瞬に画面 に表示されます。WHITEは画面のフラッシュなどに使えるでしょう。FADE PLTコマンドも仕組みは同じでパレットの変更をスムーズに行う物です。 https://web.archive.org/web/20020619102828/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/d5.gif で、SETコマンドを使います。まずは表示させたいグラフィックを１か２か選択し、カーソルで表示する範囲を指定します。クリックで選択開始、もう１回クリックすると決定です。 https://web.archive.org/web/20020619102828/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/d6.gif カーソルを移動してどこに表示するかを決めます。前のステップで表示したグラフィック位 置が表示されているのでそれと下の座標を見ながらクリックして決定します。  クリックするとこんな画面になります。これはロジカルオペレーションというやつで、グラフィックデータのパレット０の部分をくり抜くかどうかの指定です。IMPで選択したグラフィックをそのまま表示、TIMPでパレット０を透明として重ね合わせます。 https://web.archive.org/web/20020619102828/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/d4.gif で、コマンドをバシバシ打ち込んで、不安になったらテスト表示で確認してみましょう。なんちゃってハイドライドで使ったテクニックですが、大きなグラ フィックを移動する祭に、そのままSETコマンドをくり返すと移動した後に残骸が残ります。移動先以外の部分を消さなくてはならないわけです。その時に CLEARコマンドを使うと画面 がちらついてしまいます。そこで、なんちゃってハイドライドでは、ロゴが８ドットずつ移動するので、グラフィックの大きさを下に８ドット余分に選択してい ます。これならSETコマンドだけでグラフィックの移動が可能です。（ただしエミュでやるとグラフィックの移動がすっとばされて表示されるので無意味） |

|  |
| --- |
| **メッセージデーター文法** |

|  |
| --- |
| **メッセージデータの入力方法から命令表** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Dante２に限らずRPGのツールでもっとも挫折しやすいのはメッセージコマンドが理解できるかどうかです。プレステ、ウインド ウズのRPGツクールでもほとんど同じような機能しかありません。これが基本なんです。できることが幅広い程メッセージデータは複雑になります。そのへん から見ればDante２はまだ少ない方です。使ってみてテストプレーすればしだいに分かってきます。  文法 まずは文法を覚えなければ始まりません。文法というと脳みそがストライキを起こす人（俺だ）もいるでしょうが、ちょっとした決まりです。ところがぎっちょん、Mマガの説明は少し不親切。なんで例もふまえて詳しく説明していきます。  基本は、 **条件/コマンド{文章}$・・・\** これだけです。ちょっと複雑になると、 **条件/コマンド{文章}$　条件/{}$　/コマンド{}$\** こんな感じになるだけです。上の２つからも分かる通り、/、{、}、$、\の5つの記号は省略できません。これを守らないとバグります。F４を押すと「／｛｝＄￥」がまとめて入力されるので便利。エミュ上でこれらの記号が打てなくても大丈夫。 メッセージエディタにはデバッグ機能があり、F５を押すと文法的なデバッグをやってくれます。あくまで文法チェックです。ループや動作ミスなどのチェック はしてくれません。F１でメッセージ入力を終える時もチェックしてくれているように見えますが、文章の最後に￥があるかどうかチェックしてるだけです。慣 れてくると必ずミスをおかすのでめんどくさくても必ずデバッグしましょう。 記号の説明をすると、条件は条件、フラグが立っているか、アイテムを持っているかなどの条件です。／は、条件と実行するコマンドの句切り線です。条件がなくてもコマンドの前には必ず置かなければダメです。[コマンド](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#m2)は 後で説明しますが、実行する命令文を書くところです。｛｝は文章を入れる場所です。ゲーム上での会話などはここに入れます。会話がなくても｛｝は省略でき ません。＄はメッセージの区切りです。次の条件に移る前にこれを置かなければダメです。￥はメッセージ終了記号です。実際に例をあげると、  条件／P０、０、９　F-１　B　｛＆１％２０なんてことだぁあ！＃おれとしたことがぁあ！｝＄　／｛｝＄￥   メッセージは常に先頭から読まれていきます（[Sコマンド](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a4)だ け例外）まず条件をチェック、みたされていれば、イベント０のグラフィックを９に変更（P０、０、９）、フラグ１をオフ（F-1）、マップメッセージを実 行（B）、会話を表示、＄があるのでメッセージ終了、条件をみたしていない場合は、／から＄までのコマンドを無視します。その後に続く条件まで飛びます。 次にある条件指定は上の文章では２回目の／になります。つまり条件無しです。そのあとにはコマンドが記述されていないのでメッセージを終了します。つまり このメッセージは、  「条件をみたしていればP、F、Bコマンド実行、文章表示、みたしていなければ何もしない」  ということになります。条件はいくらあってもかまいません。上から順に判定していくので、ストーリー上、後でおこること程先頭に条件を置いていかなければ なりません。条件を複数設定することも可能です（F1F2I23G50／とか）。だいたいつまづくのはこの条件設定だったりします。条件をみたして、コマ ンドを実行し終わると、そこでメッセージは終了してしまいます。つまり、条件１／・・＄条件２／・・＄条件３／・・＄￥のようなメッセージで、条件１〜３ のすべてをみたしていても実行されるのは条件１のメッセージだけです。自由度の高いゲームになればなる程条件をみたす形が複雑になります（この例でいえ ば、条件１をみたしてから条件２をクリアする人と、条件１を飛ばして２と３をみたしてしまう人もいるということ） 。あらゆる可能性を考えて条件をみたさなければならないのです。それが嫌ならこのアイテムを取ってからでないとこのアイテムは取れないなどと決めて自由度 を下げましょう。 （なんちゃってハイドライドのマップ１のマップメッセージがものすごい条件文になってる。というのも十字架、壷、宝石をどの順番でも取れてしまうから。そ のため宝石を取る＝壷を取ってカギを入手している、とみなし、条件に順位 をつけ、「宝石を取っている、十字架と壷をを取っている、壷を取っている、十字架を取っているという条件判定をしている。後ろの条件にいく程満たすのが早 い条件。十字架を取っているを２番目に置くと十字架と壷を両方持っている判定が行われなくなる。マップメッセージにはマップの書き換え命令を置くことが多 いので、マップ移動の祭に「取ったアイテムが消えてない！」てな問題が起きたらマップメッセージの条件の並びをチェックすべし）  あと、コマンドはかならず大文字で入力すること。おっと、忘れてた。上にある例文の｛｝の中にある記号、＆、％、＃は特種記号。＆は表示モードの指定。０ で文章の一括表示、１で１文字ずつ表示していく。指定しなければ０になっている。％は横方向文字数。つまり会話の表示されるウインドウの幅を１〜２４の間 で指定できる（１にするとどうなるんだ・・）。＃は改行。つまりこの３つの記号と｛｝は会話の中では使えないことになる。どうしても使いたければ[�｣などの必要無い文字にグラフィックを作るしかない](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_04.htm" \l "az)。  **メッセージコマンド一覧**   |  |  | | --- | --- | | **条件の設定方法** | | | **アイテムによる条件設定** | **Ｉアイテム番号** アイテム番号：０〜１２７ アイテム番号で指定したアイテムを持っているかどうかをチェックする条件設定。 | | **フラグによる条件設定** | **Ｆフラグ番号** フラグ番号：０〜１２７ [フラグ](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a6)と いうのはゲーム進行状況を管理するための目印のような物。フラグ番号で指定したフラグがオンならコマンドを実行する。例えば１回目と２回目で会話の内容を かえたいとすれば、１回目の会話でフラグ１をオン、２回目の会話でフラグ１がオンなら違う会話、フラグ１がオフなら１回目の会話ということになる。「〜を 実行したかどうか」という条件を使いたい場合に使うといい。何に何番のフラグを使ったかはメモしておかないととんでもないことになる。 | | **マップによる条件設定** | **Ｍディスク番号，マップ番号（，Ｘ，Ｙ）** ディスク番号：１〜１６　マップ番号：０〜９　Ｘ：マップ座標　Ｙ：マップ座標 プレーヤーが現在いる場所による条件設定。通常の会話メッセージで使うことはない。イベントアイテムのメッセージコマンドにこの条件を設定しておくと、あるマップ（座標）で使った時だけ効果 を発揮するというアイテムが作れる。（）内は省略可。 | | **プレーヤーの選択による条件設定** | **Ｓパラメーター番号** パラメーター番号：０〜９ これは選択命令（[後述](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a7)）によってプレーヤーが選択したパラメーター番号によって実行命令を決めるための条件設定。YES/NO選択や店の買い物などに使える。選択命令と組み合わせて使わないと無意味。他の条件と組み合わせて使うことはできない。文法としては、 S０／…＄　S１／…＄　／｛しぬか？｝S｛YES,NO｝｛｝＄￥ となる。条件Sを頭に置かないと条件のない部分が実行されてしまう。このへんが間違えやすいので注意。 | | **所持金による条件設定** | **Ｇ数値** 数値：０〜６５５３５ 指定した数値より所持金額が多ければコマンドを実行する。店やアイテムの売買などに使用する。 | | **コマンドの設定方法** | | | **アイテムの操作命令** | **Ｉモード 数値** モード：+　数値で指定したアイテムを入手 　　　　-　数値で指定したアイテムを捨てる 数値：アイテム番号０〜１２７  数値で指定したアイテムを入手したり捨てたりを処理する命令。アイテムを手に入れると自動的に所持金からアイテムの金額が引かれるので注意。[店をつくる](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a8)には便利。 | | **フラグの操作命令** | **Ｆモード 数値** モード：+　数値で指定したフラグをオン 　　　　-　数値で指定したフラグをオフ 数値：フラグ番号０〜２５５ 数値で指定したフラグをオン、オフする命令。「〜を実行したかどうか」を判別 するなど、いろいろな使い方ができる。 | | **HPの操作命令** | **Ｈモード 数値** モード：+　HPに数値で指定した価を加算する 　　　　+　HPから数値で指定した価を減らす 　　　　P　最大HPに数値で指定した価を加算する 　　　　M　最大HPから数値で指定した価を減らす 　　　　R　HPを最大HPの価にする（数値省略可） 数値：０〜２５５ HP（体力）を操作する命令。HP回復のアイテム、毒沼などに応用できる。 | | **MPの操作命令** | **Ｍモード 数値** モード：+　MPに数値で指定した価を加算する 　　　　+　MPから数値で指定した価を減らす 　　　　P　最大MPに数値で指定した価を加算する 　　　　M　最大MPから数値で指定した価を減らす 　　　　R　MPを最大MPの価にする（数値省略可） 数値：０〜２５５ MP（マジックポイント）を操作する命令。Hコマンドとあわせて宿屋も作れる。 | | **EXPの操作命令** | **Ｅモード 数値** モード：+　EXPに数値で指定した価を加算する 　　　　-　EXPから数値で指定した価を減らす 数値：０〜６５５３５ EXP（経験値）を操作する命令。この命令で経験値を操作すると、レベルもそれに応じて変化する。経験値とひきかえとか倒すとレベルの下がる敵なども作れる。 | | **GOLDの操作命令** | **Ｇモード 数値** モード：+　GOLDに数値で指定した価を加算する 　　　　-　GOLDから数値で指定した価を減らす 数値：０〜６５５３５ 所持金を変化させる命令。 | | **マップキャラクター配置データの書き換え命令** | **ＣＸ座標，Ｙ座標，マップキャラクター番号** Ｘ座標：マップ単位の座標を指定 Ｙ座標：マップ単位の座標を指定 マップキャラクター番号：０〜２３３ 座標で指定した位置のマップをマップキャラクター番号で指定したパターンに変更する命令。この命令を実行してもマップの配置データが変更されるだけで画面 の表示は変更されない。画面を書き換える命令（D）を実行して初めてマップの表示が変更される。なぜこのような仕組みになっているかというと、たくさんの 配置データを変更して一斉に書き換えるということが可能になるため。また、書き変わった後で別 マップに移動し、また戻ってくると書き換える前の状態に戻っている。そのためこの命令は[マップメッセージ](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#m8)に置くのが妥当。もちろんカギで開くトビラなどもとに戻ってもいい場合は別 。 | | **マップ移動命令** | **Ｗディスク番号，マップ番号，マップ位 置Ｘ，マップ位置Ｙ， 　プレーヤー位置Ｘ，プレーヤー位置Ｙ，プレーヤー方向** ディスク番号：１〜１６　マップ番号：０〜９ マップ位置Ｘ：マップ単位の座標を指定　 マップ位置Ｙ：マップ単位の座標を指定 プレーヤー位置Ｘ：プレーヤー位置の座標を指定　 プレーヤー位置Ｙ：プレーヤー位 置 の座標を指定  プレーヤー方向：上＝０、右＝１、下＝２、左＝３ プレーヤーを別の位置に移動する命令。同じマップ内、別マップ、ボスキャラ用マップに[移動する時](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a9)はこの命令を使う。 | | **テレポートの移動先操作命令** | **Ｒモード 数値** モード：+　数値で指定した移動先を覚える 　　　　-　数値で指定した移動先を忘れる 数値：０〜５ 共通データの作成の中の、[テレポートの魔法移動先の設定](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_04.htm#k3)で設定した移動先をオン、オフする命令。共通 データで移動先を設定していないとバグる。 | | **キャラクター自動移動命令** | **Ａキャラクター番号，移動方向** キャラクター番号：０〜６１、６４ 移動方向：上＝０、右＝１、下＝２、左＝３  指定したキャラクターを自動的に歩かせる命令。０〜６１でイベントキャラクターを指定、６４を指定するとプレーヤーキャラを移動させる。グラフィック番号 が８、９のイベントは移動できない（どうしてもしたければ透明なグラフィックを作って割り当てる）。移動方向は複数指定可能。例えば Ａ００１１２２２３３０３といった具合。移動先に障害物があると進めない。ただし足踏みはするので[足踏みだけをしたい場合](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_08.htm#aa)はマップ書き換え命令と組み合わせれば可能。 | | **選択命令** | **Ｓ｛パラメーター０，パラメーター１，・・・パラメーターn｝** パラメーター：１６文字までの文字列 　　　　　　　パラメーターの数は０〜９、つまり１０個まで この命令が実行されると設定されたパラメーターが表示され、プレーヤーが選択できる画面 になる。選択終了すると同じメッセージ内にある条件命令Ｓが実行される。 | | **エンディング実行命令** | **Ｚ**  エンディングデモを実行する。当然実行するとゲームには戻れない。この命令を打ち込む時、すなわちゲームの完成。力一杯Ｚキーを打つべし。 | | **音楽変更命令** | **ＪＭ音楽番号** 音楽番号：０〜１９  BGMを変更する命令。[BGMを消す](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_08.htm#amm)という設定は出来ない。 | | **パレット変更命令** | **ＪＰパレット番号，Ｒ，Ｇ，Ｂ** パレット番号：０〜１５ Ｒ：カラーパレットの赤を０〜７の範囲で指定  Ｇ：カラーパレットの緑を０〜７の範囲で指定 Ｂ：カラーパレットの青を０〜７の範囲で指定  指定したパレットを変更する命令。もちろん一度マップから出るとリセットされる。 | | **マップメッセージの実行命令** | **Ｂ**  通常のメッセージからマップメッセージを呼び出す。マップの書き換え命令を[マップメッセージ](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#m8)に 入れておき、条件をみたしたらマップメッセージを呼び出してマップを書き換えるというのが常套手段。Dante２にはプレステ版RPGツクールのようなイ ベント引き継ぎ命令というのがない（あるイベントキャラを移動させ、別 のイベントに命令を引き継いでそのイベントを移動させるなど。つまりDante２だと街の人が歩き、その後で主人公が後ずさるなどが出来ない）のだが、 マップメッセージであれば可能になる。ファイナルファンタジーのような長い自動イベントをやりたい場合はこの命令でマップ命令に移動し、すきなだけキャラ クターを移動させれば良い。ただしメッセージには入力可能文字数が決められているのでそのへんは注意。 なお、この命令をマップメッセージ内で使うとループしてしまう。Ｄ命令と間違えないように。 | | **画面書き換え命令** | **Ｄ** マップキャラクター配置データの書き換え命令（Ｃ）を実行した後で、画面 表示を実行したい時に使う命令。これもマップメッセージに置くべき。なお、マップメッセージによる書き換えは時間がかかる。マップ移動後に少しフリーズす るのはマップメッセージを実行するため。なんちゃってハイドライドでカギのある洞くつからローパーの迷宮に出るとマップを書き換える様がありありと見えて しまう。こうならないように工夫すべし。 | | **キャラクターパラメーターの操作命令** | **Ｐキャラクター番号，パラメータの種類，設定パラメーター** キャラクター番号：０〜６３ パラメーターの種類：０〜１１   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 数値 | 変更する内容 | 数値 | 変更する内容 | | 0 | GRAPHIC | 6 | GOLD | | 1 | MOVE | 7 | LEVEL | | 2 | HP | 8 | JUDGE | | 3 | AP | 9 | ENEMY | | 4 | DP | 10 | ANIMATION | | 5 | EXP | 11 | SLEEP |   設定パラメーター：イベントキャラクターパラメーター作成のページを参照 特定のキャラクターのパラメーターを変更する命令。これぞ無限の可能性を秘めたコマンド。 [ボスキャラを出現しないようにする](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_07.htm#a3)、[街の人が敵になる](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_08.htm#a1)、 ロウソクの火を消すなど、一般 的な物から、群れのボスを倒すと周りの敵が強くなる、街の人が一斉に逃げ出す、敵がスーパーサイヤ人に変身する、ある敵を倒すと盗まれた金が戻ってくるな ど、やりようによってはスゲー事ができるでしょう。もち、マップを移動するとリセットされる。 | | **画面フラッシュ命令** | **ＪＦパレット番号** パレット番号：０〜１５  指定したパレットを一瞬フラッシュさせる命令。ほんとに一瞬すぎて実行されたかどうかも分からない。数回連続、あるいは効果 音とあわせて使うのが良い。 | | **画面を揺らす命令** | **ＪＱ**  画面を一瞬揺らす命令。 | | **効果音命令** | **ＪＳ効果 音番号** 効果音番号：０〜１９  効果音を鳴らす命令。 |   **コツ・Ｑ＆Ａ** メモること。特に条件の優先順位などは[紙に書いておく](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_08.htm#s5)ことで理解しやすくなる。あとは面 倒だがテストプレーしてみること。 ではどんなゲームでも良く使われるメッセージの例をあげていく。  **マップ移動** 最も良く使うであろうメッセージ。イベントのグラフィックを８に指定。MESSAGE1に「／W１，０，５０，７０，１３，７，２｛ぶきやへはいります。｝＄￥」これでオッケー。文章はなくても良い。後半３つの数値、１３，７，２は画面 中央に下を向いている状態を指す。よく使うでしょ。通常マップからボスのマップに移動する時は、「／W１，０，０，１３０，１３，７，０｛｝＄￥」の様にする。ボスのマップの座標はＸ０〜２７、Ｙ１３０〜１４５と決まっている。   **店** これはちょっと複雑。もちろんMESSAGE１にコマンドを置く。グラフィックは店の人でも８番でもかまわない。お好きに。 以下、Mマガからの丸写し。  Ｓ１Ｉ０／｛このけんは、すでにもっている。｝＄ Ｓ２Ｉ１／｛このけんは、すでにもっている。｝＄  Ｓ３Ｉ２／｛このけんは、すでにもっている。｝＄   Ｓ１Ｇ１００／Ｉ＋０｛ブロードソードをてにいれた。｝＄ Ｓ２Ｇ４００／Ｉ＋１｛ロングソードをてにいれた。｝＄ Ｓ３Ｇ２０００／Ｉ＋２｛ロングソード＋１をてにいれた。｝＄   Ｓ１／｛ぶきやのおやじ「おきゃくさん、おかねがたりませんぜ！」｝＄  Ｓ２／｛ぶきやのおやじ「おきゃくさん、おかねがたりませんぜ！」｝＄  Ｓ３／｛ぶきやのおやじ「おきゃくさん、おかねがたりませんぜ！」｝＄ Ｓ０／｛ぶきやのおやじ「おきゃくさん、ひやかしかい？」｝＄   ／｛ぶきやのおやじ「ここは、ぶきやだ」｝　Ｓ｛かわない。，ブロードソード　１００Ｇ，ロングソード　４００Ｇ，ロングソード＋１　２０００Ｇ｝｛｝＄￥  めんどくさいがこれが武器屋のメッセージデータ。上から順に説明すると、選択した武器をすでに持っている場合の処理（Dante２では同じ装備品を１つ以 上持てない）、選択した武器と金額が足りている場合。アイテムの金額はＩコマンドを実行した時点で引かれるので指定する必要無し。次の条件に金額の条件が ないのは、Dante２では条件の金額より低いという判定はできないし、金額が足りていれば前の購入するメッセージが実行されているので、金額の条件は必 要無い。ではなぜいちいちＳ０〜３まで条件をつけているかというと、条件なしの命令は店に入った時のメッセージに使用しているため。最後の行のＳ命令の後 の｛｝も省略していないことに注目。忘れやすいので、何があろうとメッセージの最後は｛｝＄￥と覚えておけば良い。しかし面 倒だね。これはよくあるRPGタイプの店であって、たとえばドラスレファミリーのような店の形態をとればもっと楽ができる。工夫っすよ、工夫。   メッセージの文法は長々と説明した通りだが、省略してはいけないという決まりさえ守れば変則的な文法も可能。 Ｆ０／Ｇ＋１００｛文章｝＄￥ Ｆ０／｛文章｝Ｇ＋１００｛｝＄￥ この二つの文章は効果は同じだが、お金を文章表示の前にもらうか後にもらうかの違い。最後が｛｝＄￥で終わりさえすれば、 ／ P０，０，９Ｆ＋１B｛文章｝ＪＳ０ＪＱ｛文章｝Ｈー１００ＪＦ０ＪＳ０｛文章｝｛文章｝＄￥といった長文も可能。 ちなみに｛文章｝｛文章｝と続けると、会話表示ウインドウがリセットされて新しいウインドウが開く。別 の人が会話するなどの演出に使えるでしょう。  最後にMマガにのっていたＱ＆Ａを簡略してのせておく。 **Ｑ１条件設定のやりかたがわかりません** 条件はメッセージの先頭から判別していく。もしみたしていなければ次の条件へ飛ぶ。 Ｆ１Ｆ２／Ｉ＋３０｛｝＄ Ｆ１／Ｉ＋３１｛｝＄ Ｆ２／Ｉ＋３２｛｝＄ ／｛あげないよ｝＄￥  この例では２つのフラグが立っていればアイテム３０番、フラグ１だけが立っていればアイテム３１番、フラグ２だけが立っていればアイテム３２番がもらえる。どちらのフラグも立っていなければ「あげないよ」と言われる。   **Ｑ２フラグの意味がわかりません**  条件でアイテム、金、マップ位置、選択命令で判定できるもの以外に条件をつけたければフラグを使うと良い。逆にいえばアイテムを取ったかどうかなどの条件 はＩコマンドを使えばいい。フラグでなければ判定できない時、例えば長老に話を聞くとある人からアイテムがもらえるといった場合、長老に「／Ｆ＋１｛文 章｝＄￥」としておき、ある人に「Ｆ１／Ｉ＋１５｛これをやる｝＄／｛きさまにはなにもやらん｝＄￥」としておけば、長老とはなしてない（フラグ１がオ フ）時は「きさまにはなにもやらん」と表示され、長老とはなしている（フラグ１がオン）時は「これをやる」と表示されアイテム１５番がもらえる。なん ちゃってハイドライドでは「墓を破壊していれば水の消えたマップへ移動、そうでなければ水のあるマップへ移動」というふうに使っている。  **Ｑ３書き換えたキャラクターパラメーターがもとに戻ってるよ** 説明書を読みなさい。と言いたいところだが、まずマップ書き換え命令自体は今表示しているマップのデータを一時的に変更しているだけで、ディスクに入って いるマップデータを書き換えているわけではないということ（あたりまえ）。よってマップを移動してディスクを読み込むと変更前のマップが読み込まれる。こ れを回避したければマップメッセージを使う。マップメッセージはそのマップに移動したら実行するというメッセージなので、そこでマップ書き換え命令を実行 すれば良い。もちろんフラグなどで条件をつけて。   **Ｑ４イベントアイテムってなんすか** アイテム３０番以降は、イベント用アイテムとして割り当てられている。薬草などのちんけな消費アイテムから重要な文章、海を割る石盤など様々な用途に使用 できる。使うとMESSAGEに入力されたコマンドが実行される。たとえばアイテム３０番にチンケな薬草を作る場合は、「／Ｈ＋５０　Ｉ−３０　 ｛｝＄￥」とすればよい。MESSAGEに何も指定しなければフラグ代わりに使える。イベントアイテムは同時に２４個までしか持てないのでわざわざフラグ がわりに使うのは勿体無い。他にも例をあげると、臭い服というアイテムに「／P０，１，５６｛｝＄￥」とすれば、イベント０のキャラが逃げ出すという効果 になる。条件にＭ１，４とつけておけばディスク１のマップ４で使った時だけ効果 があるということもできる。ハイドライド３の「聖水」のように指定の場所で使うと封印が解けるといった物もつくれる。あとこれは裏技というかやってはいけ ないことだが、「／ＧＪ？｛｝＄」などと文法を無視したメッセージを入れておけば、使うとバグるというとんでもないアイテムができる。冗談なのでほんとに 作らないように。  **Ｑ５一度倒したボスがまたでてくるよ。うはうはだよ** ボスキャラはボス用マップにいくと自動で出てくる。このため１度やっつけてもまた戻ってくればボスはまた出ます。回避方法は２つ。ボス本体、イベント６３番のMESSAGE2にフラグをオンにするコマンドを置く。[マップメッセージ](https://web.archive.org/web/20020619103313/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#m8)で そのフラグがオンならP６３，０，９を実行するようにする。これでオッケー。これでも出てくるようならMESSAGE2にフラグを立てた後にBをおいてす ぐさまマップメッセージを実行させなさい。もう一つの方法はフラグを立てるところまでは一緒で、後はボスのマップに移動できないようにメッセージを工夫す る。なんちゃってハイドライドは全部そうやってます。  **Ｑ６ゲーム中にマップ上の壁を消したいよ**  このページをもういっかい最初から読め。簡単に説明してやるが、イベントメッセージに「／Ｆ＋０Ｂ｛｝＄￥」とでも打ち込め。つまりフラグを立ててから マップメッセージを実行するわけだ。んでマップメッセージには「Ｆ０／Ｃ５０，３０，２５Ｃ５１，３０，２５Ｄ｛｝＄￥」とでも書いておけばマップメッ セージで画面 を書き換える。わかったか。なげーよ、このページ。 |

|  |
| --- |
| **その他** |

|  |
| --- |
| **Dante２のその他の機能、作り方など** |

|  |
| --- |
| **フレームデータの作成**  エディタは[デモのもの](https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_06.htm#d1)と全く同じです。データディスク０を作成すると、画面 枠、ゲージなどが表示される枠だけが書いてあるデータが入っています。それをもとにして素敵な画面 枠を作りましょう。  **グラフィックデータの読み込み** オープニンググラフィック、エンディンググラフィック、フレームデータは、BSAVE形式で記録されたグラフィックデータをコンバートできる。ただしフ レームデータはパレットは無視される。BSAVE形式で保存できるグラフィックツール（DD倶楽部など）を持っていれば高性能な機能を駆使して凄い絵を描 いて下さい。でもDante２のエディタだけで描くのもイキなもんです。俺は慣れました。  **MuSICAで作成したデータの読み込み** https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m1.gif MuSICAとはMマガの誇る最強ミュージックツール。対応しているのはPSGとFM音源のみ。なんちゃってハイドライドはエミュによってはFM音源の再 現性が低いのを考慮してPSGしか使ってません。けっして手抜きではありません。具体的なやり方は、まずMuSICAで曲を作ります。ディスクモードから ５番のBGM SAVEを選択。通常のBGMはＢ７００番地からＣ６ＦＦ番地まで、オープニング・エンディングはＡ７００番地からＣ６ＦＦ番地まで、ゲームオーバー・レ ベルアップはＢ７００からＢＡＦＦ番地までと曲のデータ量 が制限されてます。調子コイて１分ぐらいあるレベルアップ音楽作ってもムダです。で、セーブ時にアドレスを聞いてくるので、BGM・ゲームオーバー・レベ ルアップ曲はＢ７００を指定、オープニング・エンディングはＡ７００を指定。ファイル名を入力して保存。こっからDante２。MuSICAデータ読み込 みモードに入り、曲の種類を選択。 https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/m2.gif こんな画面になるのでさきほど保存したファイル名．BGM（拡張子を忘れずに）と入力。画面 の指事に従いBGMデータを保存したディスクを入れる。BGMデータならどのディスクに保存するか聞かれてくる。指定したらBGM番号を指定。これで BGMでその番号を指定すれば出来上がり。できない場合はファイル名が間違っているかMuSICAでBGM SAVEする時のアドレスミス。  オプションモードについて タイトル画面、一番下のOPTIONメニュー。エディット以外のユーティリティ的なメニューが並んでいます。 https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/o1.gif 画面位置補正：画面の位置を修正する。エミュでは無意味。 ミュージックテスト：サンプル曲を視聴できます。 作曲者が２人いますが、吉田氏の曲はあまりRPGぽくないと思う。 吉田シリーズのBGMを作ってる人だね。ハイハットがチキチキうるさい。北神という人はMマガで音楽講座をやってた人だ。 サウンドテスト：効果音を２０種類の中から視聴できる。少ない。 https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/o3.gif データディスクの作成：実際に自作のゲームを作るためのディスクを作成する。もちろん、サンプルディスクを改造してもいいのだが、その場合はサンプルのコピーをとっておきましょう。 https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/o4.gifこんな感じで作りたいディスクを指定します。 サンプルゲームディスク作成：サンプルゲーム「リドルーンの伝説」のデータディスク００、０１を作成します。サンプルにしては完成度が高いので勉強のために１度はやってみると良い。けっこうな裏技もつかってる。 データディスクのバックアップ：文字どおり。めんどくさくてもマメにやっておくこと。特に実機で作ってる人は長時間やっているとディスクエラーがおこりや すいので１日の作業の終わりに実ディスクからイメージにバックアップしましょう。イヤ、ホントに・・ MuSICAシステムディスク作成：MuSICAはMマガのディスク通信創刊号に収録されてますが、このディスク、MuSICAを立ち上げるまでに何度も ディスク読み込むのでめんどくさい。このメニューを実行するとMuSICA単体のディスクを作成できる。フォーマットしたディスクを用意すべし。  **どっからつくりゃええんじゃ、コラ。** もちろんそんなマニュアルは存在しませんが、なんでしたら私めの製作方法を紹介します。 **１考える：**あたりまえ。もちろん、ストーリーやアイディアを考えるのだが、その際にDante２の機能を知っていればよりよいアイディアも浮かびます。長編を作る場合はストーリーを箇条書きにするなどしてメモっておきましょう。 **2もっと深く考える：**ここでいうのはシステムのこと。ストーリーにそってマップが何枚必要か、何のアイテムが必要か、どんな敵を出すか、どんな会話が必要か、フラグは何を何番に割り当てるか。もちろん作りながらでもきめられる物もありますが、やはり行き当たりばったりよりも一本スジが通 ってる方がよろしい。 https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/samp1.jpg ちなみにこれはなんちゃってハイドライドで使ったメモです。これ１枚です。最低です。みなさんはもっとゆとりのあるスペースに書きましょう。もうメモする場所がありません。見づらいったら。 https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/samp2.jpg 最初のフィールド部分です。マップ０とマップデータ５が同じ物という計画性に注目。マップ５はスライムがハイパーに変わったマップですね。マップ上には洞 くつの入り口は何番のイベントっを使っているか、マップ上の座標、書き換えるパーツ番号などが書き込んでます。 ホント見づらいです。        https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/samp3.jpg 敵のパラメーターのメモです。なんちゃってハイドライドはマップが変わっても同じ敵が出ることが多いのでメモしてマップごとに同じデータを打ち込みまし た。ただ何度もバランス変更したので何が書いてあるか分からない。こういうデータはもっと大きな紙にメモしましょう。 **３プレーヤーキャラ、マップ１枚目を作る：**説明した通り、まずマップを１枚作り、パレットを固定します。そのパレットで主人公キャラを書きます。マップは０と１と２と３と４だけ作成。５と６と７はマップのイベント、地形がほとんど一緒なので完全に作ってから[コピー](https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#ass)。 **４すべてのマップを作る：**これはもちろん、なんちゃってハイドライドがマップ数の少ないゲームだからです。長編の場合 はある程度の流れまで作ってテストプレイ、直し、テストプレー、直ったら続き、というふうにやっていきます。セーブデータを使ってテストプレイをするのが 普通 ですが、場合によってはセーブする前のイベント（特にフラグ）を大幅に変更したりすることもあります。最初からやり直してもいいですが、めんどくさければ 初期データをいじるでもよし、触れると本来オンになっているフラグを全部オンにするイベントを作ってそれに触れて続きをプレーするという方法もあります。 もちろん臨時のイベントは完成前に消しておくように。 **５イベントを全てつくりテストプレー：**これはイベントが正常に作動するかどうかのテストプレーです。敵のパラメータを最低にしておくか[初期レベル](https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_04.htm#k2)を最強にしておくかしてイベントのチェックだけに専念。 **６レベルアップデータを決定してテストプレー：**イベントが全て正常に動くようであればゲームバランス、[敵の強さ](https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#adp)を 調整します。ツクールの基本ですが、作者が「ちょっとヌルイかな？」と思うぐらいがちょうどいいですが、RPGは「キツイで、オイ」がいいです。。なぜな ら、RPGの場合、作者はマップを知ってます。最短距離ですすめることができますが、知らないプレーヤーは迷います。その間に作者が予期せぬ 所まで経験値を得てしまうものです。自分が想定しているレベルより上になると考えていいです（実際、なんちゃってハイドライドではレベルが３ぐらいになる までハチを倒して経験値をつませるつもりが、実際にはいきなりゾンビを相手にする人が現れる始末。やりようによってはレベル１でバンパイアを倒せます）。 **７まだ作ってない部分（フレーム、デモなど）を作って完成。**  こんな感じでしょうか。  ドット絵なんか描いたことねーぞ、コラ。 では美大出の私が簡単なコツをお教えしましょう。 まず、立体というのは３色あれば描けます。うまい人なら２色でも。Dante２は１６色しか使えないので３色ぐらいは使わないとキツイですが。  ４色で球を描くとこんなです。明るい部分から、ハイライト、物の色、シャドウ、反射光です。反射光は１６駆ける６ドットじゃ表現不可能に近いです。ものの 基本色にハイライトとシャドウがあれば立体になります。もちろん光がどっちからあたってるかというのも必要ですが、わかんなければ真横からあたってると考 えて下さい。 https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/s1.gif サンプルです。最低です。 まずは物の本来の色を使って絵を描きましょう。 １６×１６ドットに納めるのが難しいという人はイースやドルアーガ（MSX版じゃないやつ）やハイドライドなどをエミュでスクリーンショットを撮って観察しましょう。すごく勉強になります。         https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/s2.gif で、シャドウをつけます。 ここでやめるとdbソフトの絵の様になってしまいます。 これではロボな感じが出ません。          https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/s3.gif ハイライトを入れ、黒で輪郭を描き、  手と足を前後させれば出来上がり。 りっぱなロボ超人です。コーホー。          もちろん１マップに１５色しか使えず、さらにフレームやプレーヤー用に固定された色があると考えると実際に使える色は７色ぐらいと考えていいです。コツと しては固定して使う色をうまくハイライトやシャドウに使える色を選ぶ、敵や背景の色を絞ってイメージを統一してるように見せる（ザナドゥは背景に青と黄、 キャラに赤、白、黒しか使ってません）などの方法があります。固定する色でなんとか作り、どうしても欲しい色を足していくという方法がいいです。 あと、グラデーション（ここでいうハイライトからシャドウまでの変化）に差があり過ぎると色トビをおこします。上のロボ超人でいえば水色がすこしハデに見 えてしまってます。解決法は水色をもう少し白っぽくするか、青をもう少し鮮やかにするか。同じように気をつけたいのがハレーション。鮮やかな色を隣り合わ せたり、補色（赤と緑、青とオレンジ、黄と紫）同士を隣り合わせると色がにじんで見えます。これも目に優しくありません。まぁ、こんなページでドット絵が 身につくはずもないので実際のゲームをパクりましょう。  **何ができるかできないか** ここでは例をあげてDante２のできる、できないを検証します。質問があれば追加していきます。  **BGMを無音にできないか** **できます。**MuSICAで無音のBGMを作りDante２から[読み込み](https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_08.htm#s3)ます。なんちゃってハイドライドのバラリスを倒した後に使ってます。   **無理矢理アドベンチャーゲームは作れないか** がんばれば**できます。**マップパーツを駆使 して一枚絵を描けばいいんです。場面 が変わるごとにディスクを読み込むことになりますが。メッセージデータも半端じゃないでしょうが。そこまで無理せずともシャロムのようなアドベンチャーな ら作れます。マップパーツを駆使して会話しているキャラの顔が表示されるってのも出来なくはないです。RPGツクール９５でよく使われるテクです。  **主人公を途中で変更したい** **できません。**無理矢理やるとすればガリウスのポポロン、アフロディテのようにグラフィックは一緒でストーリーによってパレットを変えるぐらいなら出来ますが。  **シューティングを作りたいいのだが** **吉田コンツェルンで作りなさい。**でも工夫すればサークのようなシューティングもどきは作れるでしょうが。  **召還獣を出したいのだが** **ＭＳＸを使っていることを認めなさい。**どうしてもやりたきゃイベント上でマップパーツを書き換えてそいつにパワーもらってプレーヤーのレベルが上がるなどしか出来ません。  **敵に会話させたいのだが** **できます。**無論、普通にやってたらできません。簡単な方法は敵のグラフィックを持った[ENEMYパラメーター](https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#m5)が１のキャラを紛れ込ませておくこと。会話の後で攻撃させたいならMESSAGE1にENEMYパラメータを０に書き換えるコマンドを入れれば会話終了後、敵キャラに変化します。  **ボスキャラに会話させたいのだが** **できます。**とりあえずサンプルゲームの「リドルーンの伝 説」の最初のマップをクリアしてみて下さい。答えがあります。ボスキャラと同じマップデータを作り、グラフィック８番のイベントキャラにさもそいつが喋っ てるような台詞を入れればいいわけです。上の質問のようなことはできません。  **時間制限イベントをつくりたいっす** **無理です。**Dante２には時間を制御する命令がありま せん。歩数制限なら無理すればできます。そのためにはGOLDを使わないゲームにする必要があります。踏むとGOLDが＋１されるイベントを床に敷き詰め ます。そのイベントにはGOLDが一定数値に達したら体力を-２５５するイベントも組み込んでおきます。これで出来上がり。  **ダンス大会のイベントをつくりたいぞ** **やろうと思えばできます。**まずは移動しないキャラを一つ作る。それをいっぱい並べる。イベントでそのキャラクターの[MOVEパラメーター](https://web.archive.org/web/20020619103743/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#m5)を変更する、あるいは自動移動イベントで動かす。特に自動移動イベントはキャラ１体だけにしか使えない印象がありますが、指定するのはイベント番号なので、同じイベント番号のキャラがあれば同じように動作します。するはずです。  **イベントで主人公が移動せずに振り向くだけの動作を指せたい** **できます。**イベントの自動移動イベントには向きだけを変える設定はありませんが、障害物があれば移動せずに向きだけをかえられます。つまり自動移動イベントの前にマップパーツを移動できないパーツに差し換えてやればいいだけです。  **んじゃさ、後ずさりなんてできないかな？** **できません。**どうしてもやりたい？それならばまず主人公のたている場所の地面 のパーツで重ね合わせパーツを作ります。つまり主人公に重ねて見えなくするわけです。その後は主人公の後ろ向きのマップパーツを作って１歩ずつ書き換えなさい。そのくらいです。でも主人公を画面 から消すというのは他にも利用法法がありそうです。  **ピカ〜？** **死ね。**  **オープニングで文字を表示させたい** **できます。**ただし自分で文字のグラフィックを書いて下さい。なんちゃってハイドライドもサンプルゲームもそうやってます。  **３Dダンジョンを織りまぜたいのだが** **何をいっているのか分かりません。**コントラでもやってなさい。それがヒントです。  **マルチエンディングをつくりたいです** **作ればいいじゃないですか。**エンディングデモは１つしか作れません。デモ前にちょっとしたイベントでエンディングを作ればよろしい。さもなくばメッセージで「ディスク００を要求されるけどディスク９９を入れてね」と表示してディスク９９なる共通 データディスクに別のエンディングを入れておく。  **なんちゃってエンディングをつくりたいです** 「のび太の魔界大冒険」の嘘エンディングみたいな奴かい？（大好き）**あきらめなさい。**上の質問と同じく、イベントで終わりらしき雰囲気をかもし出すことです。  **なんちゃってファイナルファンタジー８を作ろうと思います** **ヘソかんで死ね。**でも個人的には興味あるのでウインドウズ版に先駆けて発表しなさい。２Dで。 |

|  |
| --- |
| **なんちゃってハイドライドはどうやっているか** |

|  |
| --- |
| **そもそも無理があったのだよ・・・** |

|  |
| --- |
| おかげさまで好評をいただいておりますなんちゃってハイドライドですが、イースタイプのRPGを作るDante２でハイドライドを再現する上での難しさや無茶苦茶さを公開します。  宝箱・洞くつ・スイッチ・ワープなどの基本 これらは無茶でもなんでもない、Dante２の基本です。工夫したとすれば宝箱と洞くつ。最初、宝箱はマップパーツで作っておりました（マップデータを見てもらえば[なごり](https://web.archive.org/web/20030610062311/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#m2)が残ってます）。んで、取ったら[マップメッセージ](https://web.archive.org/web/20030610062311/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/dante2/dante2_05.htm#m8)で 消す。ところが最初、これがうまくいかなかた。そんであることに気付いた。その１。カギのある洞くつでにせの宝箱がたくさんあるが、あれを１つ１つ消すと したらめちゃくちゃめんどくさい。フラグも無駄 に使ってしまう。その２。砂漠のあるマップに移動すると、川の向こう側に墓が見えます。そう、宝石をとっているのに宝箱があるじゃないか！ということで宝 箱はすべてイベントキャラに変更しました。だから最初のマップでは魔法使いが見えません。ハイドライドにしてもトリトーンにしても何が楽しいってまだ行け ない向こう岸に強そうな敵が見えるってのがワクワクするんですよ。できるなら魔法使いは消したくなかった・・・ 　んで、洞くつ。ハイドライドでは永遠のランプというアイテムを取らないと洞くつの中が真っ暗になります。パレットを変更して真っ暗にしてもいいんですが、なんちゃってハイドライドではかなりのパレットを共通 してしまってます。どうするか。洞くつのあるマップ１をまるまるコピーしてそこのマップパーツを黒く塗りつぶしました。後はアイテムの判定でどっちのマップに飛ぶか判定します。豪華なマップの使い方ですなぁ。 　基本だけど苦労したのがバラリス城での閉まる壁。ハイドライドだと画面 切り替え式なので画面が変わると壁がしまるってのは簡単です。ところがDante２はスクロールタイプ。しょうがなく通 路を抜けると壁がしまるメッセージを置く。ところがそんなに簡単じゃなかった。この壁は墓を崩すと開く、外に出ても宝石を持ってなければ開きっぱなし、宝 石を持ってればまた閉まると条件だらけでした（しかも完成したのを１回消してしまった）。解決法はマップ１のイベント３０を見て下さい。墓を壊す、扉が閉 まるというフラグをうまく使ったつもりっす。 グラフィック的な問題でいえば重ね合わせ。 この２つの問題ですね。 木と水に関しては網にしてごまかしました。壁の方は・・・けっこう気に入ったのでそのまま放置。   無理矢理な所・イカス所 無理矢理だらけです。順を追って公開しましょう。 　まずはDante２の仕様をどうごまかすか。まず金。ハイドライドには金がありません。でも画面 には表示され続けます。さーどうする。しょうがないので妖精の数にする。今思うとステータス画面 でしっかりGOLDって表示されてるよ・・・後さけれないのが装備アイテム。もちろんハイドライドには装備という概念はありません。でもDante２だか らしっかりある。よし、本来ある剣と盾を装備アイテムにしよう。でもそうすると最初は素手で戦ってるのか・・・なんかヤダ。ということで初期装備を持たせ ることにしました。剣と盾だけパワーアップするのはバランス悪いのでオリジナルで鎧を追加しました。同じ理由で魔法の杖も２つ追加（みつけたかな？）。３ つの宝石も魔法アイテムとして装備可能にしました。 　バンパイアをボスにしたのはまぁ、御愛嬌です。せっかくの機能だしね。ただコウモリが壁を乗り越えて移動してくるってのだけは再現できなかった。くそ。 本当はミニサイズのバンパイアに触れるとボス戦にするつもりだったが、イベントグラフィックを描くのにうんざりしていたので却下。十字架のヒントがなく なってしまう。 　忘れちゃいけないハチ。こいつは木をつつくと木からぶわっと飛んできます。Dante２にはこれを再現する方法がなかったので木の前を通 るとそれぞれの木から一斉にハチが襲い掛かるようにしました。も一つ問題。木のどれかに妖精がいるんですが、Dante２にはランダムな要素がありません。困った。ということでハチの中に１匹だけ倒すと妖精が手に入るイベントを入れました。 　最初のマップでいえば、本家の方はレベル６になるとHYPERとGOBLINという敵が出現します。Dante２にはレベルを判定する命令はありませ ん。さてさて。ということでそのレベルぐらいの頃に入手しているであろうアイテムで判断することに。剣と盾です。この２つを持っていると通 常のフィールド、マップ０をHYPERのいるマップ５に変更します。ここでまた問題。テストプレーしてて気付きました。魔力を回復させる手段がない。とい うことでこれ以降のマップには体力とひきかえに魔力を回復するイベントが隠してあります。回復アイテムを出すという案もありましたがハイドライドらしくな いので却下。 　洞くついってみますか。ゴールドアーマーとレディーアーマー。本来はこいつらを何匹倒したかでアイテムが入手できます。はい、残念ながらDante２に は数をカウントする機能もありません。フラグを使いました。たくさんいる中の１匹だけ違うイベントキャラで作ります。そいつを１回倒すとフラグがオン、同 じやつをフラグがオンの時に倒すとアイテム入手。これだと２匹倒すだけですが（本家は５匹倒すと盾を入手）、Dante２はイベントは倒されて復活するに はイベント初期位 置が画面上から消えなければ復活しません。つまり画面をスクロールしなければ復活しないんです。そのあいだに何匹か殺すでしょうからプレイしてる感覚では ４〜５匹倒したらアイテムを入手してるような感覚になってる・・ハズ。 　次はカギの洞くつですね。これは取ったら消えるイベントを置いただけです。それだけじゃつまらないということで、３つほど襲い掛かる宝箱（しかも強い） を設置しました。ハイドライドと同じ感覚でやっている人が「こんなのアリか！」と怒るのが聞こえたような気がしました。それからです。本家にない罠をちり ばめはじめたのは。 　次のマップでまいったのは魔法使い。魔法が出せません。こればっかりはどうしようもない。すっぱり諦めた。妖精の入手法は洞くつのナイトと同じ処理にする。 　あと動く木ね。最初は３匹ともバリ固の敵にしました。でも敵にするとMESSAGE1が実行されません。しょーがないので１匹だけENEMYパラメーターを１にして、妖精をとったらENEMY0に変更しました。 　復活の薬は他のページでも説明したけど、もちろん復活できません。最初はただの回復剤にしてました。そのときは魔力の回復案は出てなかったんです。でも 体力を回復できるのが１回だけってのはシビアすぎ。ということで装備によってアップしてるAPとDPとの差をなくすために最大HPと最大MPをアップする 薬に変更。 　もうここまでくるとほとんどゲームバランスは本家からかけ離れてます。そのへんはおもしろけりゃいいだろってことで。ここまでにバンパイア、ウィスプの ボス（こいつのデザインはハイドライド２のデコピカリの人がモチーフです。誰か気付いたかな・・）と２種類出てきてます。あとはドラゴンとバラリスです （ゴブリンをボスにする案もあったが）。このへんでちょっと違った戦い方が必要なボスが欲しいところ。ということでドラゴンは移動範囲の狭いところで戦う ことに決定。作ってみたら弱すぎた。そんな理由で横移動だけだったドラゴンはフェイントをかける動きに変更しました。今度は強すぎた・・・ 　いよいよバラリス城。やっぱバラリスは雑魚のいる中で戦闘じゃなきゃ、ということでチビバラリス登場。１匹だけだと弱すぎたので３匹連続で登場していただきました。倒すとエンディング！と言いたいところでしょうが。 　このなんちゃってハイドライドを作りはじめた時から俺には陰謀がありました。忘れもしない、去年の夏。俺は小学校の頃テープ版のトリトーンをクリアして ました。去年エミュをはじめ、ロム版のトリトーンをプレイしました。なんじゃ・・・テープ版のラストダンジョンは確かに３画面 だったはず。なのに目の前に広がる大ダンジョン・・・・このショック、この恨み、どうして忘れられようや！この感動を皆様に味わっってもらいたく、なん ちゃってハイドライドには真のラストダンジョンが待ってます！いえーい。 　モチーフはハイドライド２の地下帝国。んー、もうっ最低！ざまーみろ。自分でプレイしても地獄でした。なんせ全くのノーヒントだ。でもＭＳＸユーザーな らこのくらいヌルいよね？BGMもメインテーマをハイドライド３のラストダンジョンの曲に似せてアレンジしてます。やりたい放題。だれか俺を止めろ。ド リームスタッフを見つけてみて下さい。ただし役に立ちません。ここはぜひ苦労してもらいたいので（つくづく最低）軽いヒントだけ。３種類いるバラリスがレ ベルの基準です。足の早いバラリスが最強の敵です。あとはバラリスの像とスイッチ。そしてハイドライド２並みの通 り抜け可能な壁。これを見抜けないとクリアできません。ほんとはトリモチも置きたかったけど再現できなんだ。ちっ。 　エンディングはすごいよ。がんばって見てよ。まずは本家ハイドライドのエンディング再現。ちょいと苦しいですがアンがキスするとこまで再現してます。そしてエンディングデモへ・・はいどらいどふぉーえばー。 |

|  |
| --- |
| **なんちゃってハイドライド攻略** |

|  |
| --- |
| **自分で作った物を攻略するのもなんですが。ハイドライドをやったことがない、本物みたいにいかねーぞ、という人は見て下さい。無論、ハイドライダーはノーヒントが基本だ。解き終わったら見てくれい。** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **モンスターのレベル** このゲームは自分のレベルと敵のレベルを見抜くことがカギです。ねらって作ったわけじゃないです。気付いたらこうなってました。自分のレベルと同じ敵と戦うようにします。敵が強い場合は十分なレベルでないってことです。   |  |  | | --- | --- | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/slime.gif | スライム。レベル１。こんなのでレベル上げるのは時間のムダ。レベル１からコボルトを相手にしましょう。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/kobolt.gif | コボルト。レベル２。レベル１でも倒せるが、正面 からぶつかると即死ぬ。後ろから。 | |  | ハチ。レベル３。レベル４ぐらいまではこれで稼げます。レベル２以前にこいつを出現させると地獄。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/stirger.gif | コウモリ。レベル４。こいつがいる場所は体力の回復が遅いので経験を稼ぐのは不向き。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/vampia.gif | バンパイア。レベル５。ただし動きが単調、攻撃ショボイ。レベル４でも倒せます。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/roper.gif | ローパー。レベル５。本家の方では強敵だったが、こっちではカモ。レベル４ぐらいではなかなか死なないが、レベル５〜６になればカモ。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/zombi.gif | ゾンビ。レベル６。レベル１からでも相手できるが固い。ウィプスよりは稼ぎやすい。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/wips.gif | ウィプス。レベル６。じゃま。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/boss.gif | 名前無し。ハイドライド２のパッケージの人。レベル６。のはず。動きを覚えれば簡単。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/scorpion.gif | サソリ。レベル７。次のカモ。 | |  | ゴールドアーマー。レベル７。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/tresure.gif | 宝箱。レベル７。同じレベルでぶつかるとキツイ。 | |  | 木。レベル７。強いクセに経験値１１。相手にすんな。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/ledy.gif | レディーアーマー。レベル８。P-SWORDをもってれば相手にできる。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/hyper.gif | ハイパー。レベル９。カモ。ただし正面 からだとレベル１０でも痛い。 | |  | 魔法使い。レベル１０。２匹しかいないので稼ぐには不向き。ただイベント用の敵なので経験値は高いぞ。 | |  | ドラゴン。レベル１０。ただし動きが最悪。自分でいうのもなんだが。急がずじっくり相手しましょう。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/ell.gif | エール。レベル１１。激強。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/green.gif | グリーンアーマー。レベル１１。カモ。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/skelton.gif | スケルトン。レベル１２。カモ。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/vala1.gif | バラリス１。レベル１３。最初の３兄弟は強い。一応ボス扱いだし。それ以外はカモ。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/vala2.gif | バラリス２。レベル１４。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/vala3.gif | バラリス３。レベル１５。おそらくこのゲーム中最強。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/stone1.gif | 岩。レベル１５。攻撃してくるやつとしてこないやつがいる。無論強いぞ、固いぞ。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/stone2.gif | 恐い岩。レベル１５。イベント用。さらに強くて固い。なんだかヒワイだ。 | | https://web.archive.org/web/20030505153616im_/http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/const/kaisetu/hydlide/varalis.gif | バラリス。レベル１６。こいつと戦うころにはレベル１７ぐらいになってるので弱い。 ただし動きにハマるとわけ分からんうちに殺される。 |   **本家と偽者のナゾ比較** 基本的になんちゃってハイドライドは本家ハイドライドの謎が知っているものとして遊ぶように作ってあるので本家を知らない人にはヒントがなさすぎてきつい かもしれんです。もちろんノーヒントなぞ当たり前の時代だったんですが。本家のナゾを説明して偽者の方をフセて教えます。   |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | **本家ハイドライド** | **なんちゃってハイドライド** | | 鍵 | いっぱいある宝のどれか | 同じ。ただしトラップあり | | 剣 | おちてる | 妖精を２匹取っていると出ない | | ハイパー | レベル６になると出現 | 剣と盾を持っていると出現 | | 杖 | そんなものはない | 妖精を２匹取っているとどこかに入り口が | | 鎧 | そんなものはない | 敵がもってるよ | | ３匹目の妖精 | 魔法使いの魔法を数発受け、その後で２匹倒す | やればわかるよ | | 地下帝国 | そんなもんあるかっての | くるしんでくれ。 順序は、アイテム入手、置く、押す、くぐる、倒す。以上。 |   **アイテムの説明**   |  |  | | --- | --- | | 十字架 | バンパイアを出現させる＆倒せる | | 永遠のランプ | 洞窟が明るくなる | | 壷 | 見えない物が見える | | 鍵 | 開けない宝箱をあける | | 勇者の盾 | 装備アイテム | | 勇者の剣 | 装備アイテム | | ルビー | 装備アイテム・体力回復 | | ダイヤモンド | 装備アイテム・攻撃力アップ | | 杖 | オリジナルアイテム・魔法を打つ | | 勇者の鎧 | オリジナルアイテム | | 復活の薬 | 体力・魔力の上限アップ | | サファイア | 装備アイテム・バリア | | ドリームスタッフ | オリジナルアイテム・誘導魔法弾を打つ | | バラリスの像 | オリジナルアイテム・なんだろうね |   **ストーリー**  オープニングに（つたない）英語で表示されますが、簡単に和訳しておきます。  フェアリーランドは平和です。３つの魔力をもった宝石があるからです。ある日誰かが宝石を盗んじゃいました。封印してたバラリスが起きちゃいました。王女 アンを３匹の妖精に変えてしまいました（何のためかは知らん）。あなたはジムです。がんばってください。以上。 |