

恋愛シミュレーション ツクール



『恋愛シミュレーションツクール』へのお問い合わせの中で、セーブやロード、そしてゲームディスクの作成に関する事項が多かったので、ここでまとめてお答えしていきます。

1) 途中でセーブしたものをロードしても、最初から始まってしまう。

A: これは“1本のイベント (※1)”で作成されているからです。すなわち、イベント内で時間を進めていない状況でセーブ/ロードを使用した場合と考えられます。イベント内で時間を進めていないため、セーブしたときの日付/時刻は、そのイベントが設定されている日付/時刻と変わっていません。そのため、ロードした場合、セーブした日付/時刻に一番近いイベントが実行されてしまうわけです。

※ 1…1本のイベントとは?

イベントはすべて『時間』をキーとして発生します。“イベント呼び出し”や“ジャンプ”で呼び出す目的で作成されたイベントも、その呼び出し元のイベントをたどっていくと『時間』で呼び出されたイベント (あるいはコマンド入力画面) にたどり着きます。この時の“大元のイベント”となる『時間』で呼び出されるイベントから、末端のイベントまでの1連のイベントの流れを『1本』と定義します。

セーブデータにはこの『時間』しか保存されないため、ロード時に実行されるものは“1本のイベント”における“大元のイベント”、およびコマンド入力画面のみとなります。具体的には…

- ・カレンダーイベント
- ・定期イベント
- ・電話/アイテムを除いたキャラクターイベント
- ・属性が「時間で発生」のコマンドイベント
- ・コマンド入力タイプで設定したコマンド入力画面

となり、それ以外の“ジャンプ”で呼ばれることでしか実行されないイベントなどがロード時に直接実行されることはないのです。

要するに、1つのゲームが1本のイベントから成っている『おれドリ』のようなゲームでは、ゲーム中にセーブはできないということです。1本のゲームが複数のイベントから成っており、かつセーブするイベントより後の日付/時刻に発生するイベントが存在する場合はセーブ/ロードが可能となります。

2) セーブしたものをロードすると終わってしまう。

これは1)の場合と若干異なり、“1本のイベント”で、イベント内で時間を進めている状況でセーブ/ロードを使用した場合と考えられます。

イベント内で時間を進めている場合、セーブしたときの日付/時刻は、そのイベントが設定されている日付/時刻より後の時間になります。そのため、ロードした場合、自分自身のイベントは過去になるため、実行の対象にはならず、次にセーブした日付/時刻に近いイベントを探しにいきます。ですが、他にイベントがない場合にはそのまま期間終了となりゲームが終了してしまうわけです。

また、イベントは1本で時間も進めていない場合、イベントはカレンダーではなくタイトルに設定されているため、ロードした場合、セーブした日付/時刻に一番近いイベントは何もないということで期間終了となりゲームが終了してしまうのです (例えばサンプルゲームの『おれドリ』。これはすべてのイベントを“ジャンプ”でつなげているため、実質的には1本になるのです)。

3) 以下のようなイベントを設定したが、セーブしてもロードがうまくいかない。

<タイトルイベント>…“タイトル画面イベント”で設定しているイベント

- ・2択分岐 (選択肢による分岐)

-最初から始める-

イベント[A]先頭にジャンプ

-ロードして始める-

データファイルをロード

<イベント[A]>

- ・グラフィック表示
- ・文章表示

- ・ [1時間] 時間を進める
- ・ 2択分岐 (選択肢による分岐)
- イベント[B]に行く -
- イベント[B]先頭にジャンプ
- イベント[C]に行く -
- イベント[C]先頭にジャンプ

< イベント[B] (イベント[C] (同じ内容) >

- ・ グラフィック表示
- ・ 文章表示
- ・ [1時間] 時間を進める
- ・ 2択分岐 (選択肢による分岐)
- セーブする -
- データファイルをセーブ
- セーブしない -
- 文章表示
- ・ [1時間] 時間を進める

この状態でセーブして、「テストプレー続きから」でそのデータをロードすると、テストプレーができません。

この後に…

- ・ 2択分岐 (選択肢による分岐)
- イベント[D]に行く -
- イベント[D]先頭にジャンプ
- イベント[E]に行く -
- イベント[E]先頭にジャンプ

を付け足し、各イベント[D]、[E]でも[B]・[C]のと全く同じように時間を進め、セーブしてみました。やはりそのデータをロードしてもうまく実行されません。

A: 例えば、イベント[A]をタイトルイベントからジャンプするのではなくカレンダーである日付の8:00に設定し、次にタイトルイベントの「イベント[A]先頭にジャンプ」をイベント命令「最初から始める」に変更したとします。

これによりイベント[A]は「カレンダーイベント」になりますのでロード時に実行される“大元のイベント”となります。

上記の例では、イベント[B]あるいは[C]でセーブした時点では2時間進んでいるので、セーブデータには10:00にセーブしたという情報が入ります。ですが10:00に何らかのイベントが登録されているというわけではないので、ロード時に10:00という情報からイベントを探しに行っても、何もイベントが登録されていないため何も発生しないということになります。

アドベンチャー形式のゲームで、ロードしてもうまく動作しないというもののほとんどは、このようなことが原因となっています。

また、それぞれのイベントにある『[1時間] 時間を進める』を削除すると、セーブデータにはイベント[A]を実行した8:00にセーブしたという情報が入ります。ロード時に8:00という情報からイベントを探しに行くとイベント[A]が見つかるので、イベント[A]がはじめから実行されるということになります。

ロードしてもイベントの最初から実行されてしまう現象は、すべてこれが原因となっています。

4) “1本のゲーム”と“セーブするイベントより後の日付/時刻に発生するイベント”の定義が、いまひとつわかりにくいのですが…

A: 「1本のゲームが複数のイベントから成っている」というのはではなく、「1本のゲームに複数の時間に設定されたイベントから成っている」と考えてください。逆に言えば、定期イベントで毎日発生するイベントを1つだけ作成したとしても、ゲーム期間が2週間であれば14回発生するので、14個の時間に設定されたイベントと考えることができるわけです。

「セーブするイベントより後の日付/時刻に発生するイベント」ですが、これは「セーブするイベントと同じ、あるいは以降の日付/時刻に発生するイベント」と考えてください。

また、注意として「セーブするイベントと同じ日付/時刻に他のイベントが登録されている」場合、ロード時に優先度が高いイベント (通常にプレイして最初に実行される方のイベント) が実行されます。そのため、セーブするイベントより他のイベントの方が優先度が高い場合、ロードするとそちらが先に実行されてしまうこととなります。

これを回避するには、セーブするイベントを他のイベントと重複しない日付/時刻に設定するようにしてください。

5) ゲームディスクの作成先にファイルが作成できないのですが。

A: 以下の状況が考えられます。

- ・ 作成先フォルダに十分な空き容量がない。
- ・ 作成先ファイル名が無効である。(フルパスのファイル名が半角256文字を越える、またはフォルダが存在しないなど)。
- ・ 作成先がCD-ROMなどの書き込み禁止ドライブになっている。

- ・作成先に同名の書き込み禁止属性ファイルが存在している。
- ・作成先に同名のシステムファイルが存在している。

などです。

対策としては…

作成先のフォルダにファイルを作成可能か確認してください。ファイル名は、ゲームフォルダ名に拡張子 [.EXE] を付けたものになります。

※注意：Windows のファイルシステムによる制限でファイル・ディレクトリ数が極端に多い場合、空き容量があってもファイルが作成出来ない場合があります。

6) BMPやWAVなどのデータファイルが開けない。

A：イベントやアニメーションなどを作成する際に使用したBMPやWAVが、ゲームディスク作成時になくなっているという状況が考えられます（未使用イベントや未使用データに入っているBMPやWAVファイルもゲームディスク作成時に保存しにくいので、ゲーム中に使用しないからといってこれらのデータを消すとデータファイルのオープンエラーになります）。または、データファイルのフルパスのファイル名が半角256文字を越えているということが挙げられます。

対策としては…

使用しているデータファイルが存在し、ファイル名がフルパスで半角256文字以内かを確認してください。

7) 作業バッファの空き容量が足りない。

A：ゲームディスク作成時のダイアログに「作業フォルダ」という項目があります。ゲームディスク作成時にはこのフォルダに一時的に作業ファイルを作成します。そのため、設定されている「作業フォルダ」の空き容量が少ない場合に一時ファイルが作成できず、このファイルを開きにくいエラーが出ると考えられます。

特に、この「作業フォルダ」はデフォルトでWindowsのテンポラリフォルダ（ほとんどがC:\Windows\Temp）になっており、ユーザーのみなさんのほとんどは、Cドライブに様々なアプリケーションをインストールしているため、空き容量が少ないということが起こりやすいと考えられます。

対策としては…

作業フォルダに十分な空き容量があるか確認し、なければ十分な空き容量を確保するか、作業フォルダを十分な空き容量のあるフォルダに変更してください。

※注意：Windows のファイルシステムによる制限でファイル・ディレクトリ数が極端に多い場合、空き容量があってもファイルが作成出来ない場合があります。

8) 初めのうちはゲームディスクを作成できたのに、途中からできなくなった。

A：最初、小さいサイズのデータファイルしか使用していない段階では、作業フォルダの空き容量が少なくても問題が起きなかったと思われるのですが、Waveのようにサイズの大きいデータファイルを追加したときに、作業フォルダの空き容量が足りなくなってしまうということが考えられます。