

No	コード	名称	パラメータ	分類	参考
1	101	文章の表示	0:顔グラフィックファイル名 1:顔グラフィックインデックス 2:背景(0:ウィンドウ1:暗くする2:透明) 3:ポジション(0:上 1:中 2:下) 4:名前	メッセージ	※戻り値について 各コマンドからはtrueかfalseいずれかの戻り値が返ります。 何らかの処理の待機中で、その時点ではイベントの進行が不可能なときだけfalseを返しています。  true:インデックスを進めて、処理を継続します。同一フレーム内で次の命令を実行します。 false:インデックスを進めずに、一旦処理を終了します。次フレームから処理が再開されます。
2	401	文章の表示(メッセージ内容)	0:メッセージ文字列	メッセージ	1行分のみ
3	102	選択肢の表示	0:選択肢配列 1:キャンセルタイプ(-2:分岐 -1:禁止 0...各選択肢) 2:デフォルトタイプ(-1:なし 0...各選択肢) 3:背景(0:ウィンドウ1:暗くする2:透明) 4:ポジション(0:左 1:中 2:右)	メッセージ	
4	103	数値入力処理	0:変数 1:桁数	メッセージ	
5	104	アイテム選択処理	0:変数 1:アイテムタイプ(0:通常アイテム 1:大事なもの 2:隠しアイテムA 3:隠しアイテムB)	メッセージ	
6	402	選択肢の表示(**のとき)	0:選択肢名称	メッセージ	選択した名称と一致しない場合はインデントが一致するまで処理をスキップ
7	403	選択肢の表示(キャンセルのとき)	-	メッセージ	キャンセルでない場合は、インデントが一致するまで処理をスキップ
8	105	文章のスクロール表示	0:速度 1:早送りなし	メッセージ	
9	405	文章のスクロール表示(メッセージ内容)	0:メッセージ文字列	メッセージ	1行分のみ
10	108	注釈	0:注釈文字列	フロー制御	
11	408	注釈(2行目以降)	0:注釈文字列	フロー制御	
12	111	条件分岐	0:条件項目(0:スイッチ 1:変数 2:セルフスイッチ 3:タイマー 4:アクター 5:敵キャラ 6:キャラクター 7:お金 8:アイテム 9:武器 10:防具 11:ボタン 12:スクリプト 13:乗り物) 1:条件内容1 2:条件内容2	フロー制御	条件に一致しない場合は、インデントが一致するまで処理をスキップ
13	411	条件分岐(それ以外の場合)	-	フロー制御	条件に一致する場合は、インデントが一致するまで処理をスキップ
14	112	ループ	-	フロー制御	何もしない
15	413	ループ(以上繰り返し)	-	フロー制御	インデントが一致するまで処理を巻き戻す
16	113	ループの中断	-	フロー制御	インデントがひとつ上のコード413を超えるまで処理をスキップ
17	115	イベント処理の中断	-	フロー制御	
18	117	コモンイベント	0:コモンイベントID	フロー制御	
19	118	ラベル	0:ラベル名	フロー制御	
20	119	ラベルジャンプ	0:ラベル名	フロー制御	
21	121	スイッチの操作	0:開始番号 1:終了番号 2:設定値(0:ON 1:OFF)	ゲーム進行	

No	コード	名称	パラメータ	分類	参考
22	122	変数の操作	0:開始番号 1:終了番号 2:操作(0:代入 1:加算 2:減算 3:乗算 4:除算 5:剰余) 3:オペランド(0:定数 1:変数 2:乱数 3:ゲームデータ 4:スクリプト) 4:オペランド設定内容 5:オペランド設定内容2 6:オペランド設定内容3	ゲーム進行	
23	123	セルフスイッチの操作	0:セルフスイッチ(A or B or C or D) 1:設定値(0:ON 1:OFF)	ゲーム進行	
24	124	タイマーの操作	0:操作(0:開始 1:停止) 1:秒数	ゲーム進行	
25	125	所持金の増減	0:操作(0:増やす 1:減らす) 1:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 2:オペランド(設定値 or 変数番号)	パーティ	
26	126	アイテムの増減	0:アイテムID 1:操作(0:増やす 1:減らす) 2:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 3:オペランド(設定値 or 変数番号)	パーティ	
27	127	武器の増減	0:武器ID 1:操作(0:増やす 1:減らす) 2:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 3:オペランド(設定値 or 変数番号) 4:装備品を含む(true or false)	パーティ	
28	128	防具の増減	0:防具ID 1:操作(0:増やす 1:減らす) 2:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 3:オペランド(設定値 or 変数番号) 4:装備品を含む(true or false)	パーティ	
29	129	メンバーの入れ替え	0:アクターID 1:操作(0:加える 1:外す) 2:初期化(true or false)	パーティ	
30	132	戦闘BGMの変更	0:BGMデータ	システム設定	
31	133	勝利MEの変更	0:MEデータ	システム設定	
32	134	セーブ禁止の変更	0:設定値(0:禁止 1:許可)	システム設定	
33	135	メニュー禁止の変更	0:設定値(0:禁止 1:許可)	システム設定	
34	136	エンカウント禁止の変更	0:設定値(0:禁止 1:許可)	システム設定	
35	137	並べ替え禁止の変更	0:設定値(0:禁止 1:許可)	システム設定	
36	138	ウィンドウカラーの変更	0:色調配列([R, G, B])	システム設定	
37	139	敗北MEの変更	0:MEデータ	システム設定	
38	140	乗り物BGMの変更	0:BGMデータ	システム設定	
39	201	場所移動	0:場所(0:直接指定 1:変数で指定) 1:マップID 2:X座標 3:Y座標 4:向き(0:そのまま 2:下 4:左 6:右 8:上) 5:フェード(0:黒 1:白 2:なし)	移動	
40	202	乗り物位置の設定	0:乗り物(0:小型船 1:大型船 2:飛行船) 1:場所(0:直接指定 1:変数で指定) 2:マップID 3:X座標 4:Y座標	移動	

No	コード	名称	パラメータ	分類	参考
41	203	イベント位置の設定	0:イベントID 1:指定方法(0:直接指定 1:変数で指定 2:他のイベントと交換) 2:X座標 3:Y座標 4:他のイベントID 5:向き(0:そのまま 2:下 4:左 6:右 8:上)	移動	
42	204	マップのスクロール	0:方向(2:下 4:左 6:右 8:上) 1:距離 2:速度(1...6) 3:完了までウェイト(true or false)	移動	
43	205	移動ルートの設定	0:キャラクターID(-1:プレイヤー 0:このイベント 1...指定したIDのイベント) 1:移動ルートデータ	移動	
44	206	乗り物の乗降	-	移動	
45	211	透明状態の変更	0:設定値(0:ON 1:OFF)	キャラクター	
46	212	アニメーションの表示	0:キャラクターID(-1:プレイヤー 0:このイベント 1...指定したIDのイベント) 1:アニメーションID 2:完了までウェイト(true or false)	キャラクター	
47	213	フキダシアイコンの表示	0:キャラクターID(-1:プレイヤー 0:このイベント 1...指定したIDのイベント) 1:フキダシアイコンタイプ(1:びっくり 2:はてな...) 2:完了までウェイト(true or false)	キャラクター	
48	214	イベントの一時消去	-	キャラクター	
49	216	隊列歩行の変更	0:設定値(0:ON 1:OFF)	キャラクター	
50	217	隊列メンバーの集合	-	キャラクター	
51	221	画面のフェードアウト	-	画面	
52	222	画面のフェードイン	-	画面	
53	223	画面の色調変更	0:色調配列([R, G, B, Gray]) 1:フレーム数 2:完了までウェイト(true or false)	画面	
54	224	画面のフラッシュ	0:カラー配列([R, G, B, Alpha]) 1:フレーム数 2:完了までウェイト(true or false)	画面	
55	225	画面のシェイク	0:強さ 1:速さ 2:フレーム数 3:完了までウェイト(true or false)	画面	
56	230	ウェイト	0:ウェイトフレーム数	タイミング	
57	231	ピクチャの表示	0:ピクチャ番号 1:ピクチャファイル名 2:原点(0:左上 1:中央) 3:直接指定・変数で指定(0:直接指定 1:変数で指定) 4:X座標 5:Y座標 6:拡大率(幅) 7:拡大率(高さ) 8:不透明度 9:合成方法(0:通常 1:加算 2:乗算 3:スクリーン)	ピクチャ	

No	コード	名称	パラメータ	分類	参考
58	232	ピクチャの移動	0:ピクチャ番号 1:未使用 2:原点(0:左上 1:中央) 3:直接指定・変数で指定(0:直接指定 1:変数で指定) 4:X座標 5:Y座標 6:拡大率(幅) 7:拡大率(高さ) 8:不透明度 9:合成方法(0:通常 1:加算 2:乗算 3:スクリーン) 10:フレーム数 11:完了までウェイト(true or false) 12:イージングタイプ(0:一定速度、1:ゆっくり始まる、2:ゆっくり終わる、3:ゆっくり始まってゆっくり終わる)	ピクチャ	
59	233	ピクチャの回転	0:ピクチャ番号 1:回転速度	ピクチャ	
60	234	ピクチャの色調変更	0:ピクチャ番号 1:色調配列([R, G, B, G]) 2:フレーム数 3:完了までウェイト(true or false)	ピクチャ	
61	235	ピクチャの消去	0:ピクチャ番号	ピクチャ	
62	236	天候の設定	0:タイプ(none or rain or snow or storm) 1:強さ 2:フレーム数 3:完了までウェイト(true or false)	画面	
63	241	BGMの設定	0:BGMデータ	オーディオ・ビデオ	
64	242	BGMのフェードアウト	0:秒数	オーディオ・ビデオ	
65	243	BGMの保存	-	オーディオ・ビデオ	
66	244	BGMの再開	-	オーディオ・ビデオ	
67	245	BGSの演奏	0:BGSデータ	オーディオ・ビデオ	
68	246	BGSのフェードアウト	0:秒数	オーディオ・ビデオ	
69	249	MEの演奏	0:MEデータ	オーディオ・ビデオ	
70	250	SEの演奏	0:SEデータ	オーディオ・ビデオ	
71	251	SEの停止	-	オーディオ・ビデオ	
72	261	ムービーの再生	0:ムービーファイル名	オーディオ・ビデオ	
73	281	マップ名表示の変更	0:設定値(0:ON 1:OFF)	マップ	
74	282	タイルセットの変更	0:タイルセットID	マップ	
75	283	戦闘背景の変更	0:戦闘背景1ファイル名 1:戦闘背景2ファイル名	マップ	
76	284	遠景の変更	0:画像ファイル名 1:横方向にループ 2:縦方向にループ 3:スクロール速度(横) 4:スクロール速度(縦)	マップ	
77	285	指定位置の情報取得	0:結果を格納する変数 1:情報タイプ(0:地形タグ 1:イベントID 2:タイルID1 3:タイルID2 4:タイルID3 5:タイルID4 6:リージョンID) 2:直接指定・変数で指定(0:直接指定 1:変数で指定) 3:X座標 4:Y座標	マップ	

No	コード	名称	パラメータ	分類	参考
78	301	戦闘の処理	0:敵グループ(0:直接指定 1:変数で指定 2:エンカウントと同じ) 1:逃走可 2:敗北可	シーン制御	
79	601	戦闘の処理(勝ったとき)	-	シーン制御	
80	602	戦闘の処理(逃げたとき)	-	シーン制御	
81	603	戦闘の処理(負けたとき)	-	シーン制御	
82	302	ショップの処理	0:商品種別(0:アイテム 1:武器 2:防具) 1:アイテム(武器、防具)ID 2:価格(0:標準 1:指定) 3:価格指定値 4:購入のみ	シーン制御	
83	605	ショップの処理(2行目以降)	0:商品種別(0:アイテム 1:武器 2:防具) 1:アイテム(武器、防具)ID 2:価格(0:標準 1:指定) 3:価格指定値	シーン制御	
84	303	名前入力処理	0:アクターID 1:最大文字数	シーン制御	
85	311	HPの増減	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:操作(0:増やす 1:減らす) 3:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 4:オペランド(設定値 or 変数番号) 5:戦闘不能を許可(true or false)	アクター	
86	312	MPの増減	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:操作(0:増やす 1:減らす) 3:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 4:オペランド(設定値 or 変数番号)	アクター	
87	326	TPの増減	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:操作(0:増やす 1:減らす) 3:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 4:オペランド(設定値 or 変数番号)	アクター	
88	313	ステートの変更	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:操作(0:付与 1:解除) 3:ステートID	アクター	
89	314	全回復	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員)	アクター	
90	315	経験値の増減	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:操作(0:増やす 1:減らす) 3:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 4:オペランド(設定値 or 変数番号) 5:レベルアップを表示(true or false)	アクター	
91	316	レベルの増減	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:操作(0:増やす 1:減らす) 3:オペランドタイプ(0:定数 1:変数) 4:オペランド(設定値 or 変数番号) 5:レベルアップを表示(true or false)	アクター	

No	コード	名称	パラメータ	分類	参考
92	317	能力値の増減	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:能力値(0:最大HP 1:最大MP 2:攻撃力 3:防御力 4:魔法力 5:魔法防御 6:敏捷性 7:運) 3:操作(0:増やす 1:減らす) 4:オペラントタイプ(0:定数 1:変数) 5:オペラント(設定値 or 変数番号)	アクター	
93	318	スキルの増減	0:アクター(0:固定 1:変数) 1:アクターID(0:全員) 2:操作(0:覚える 1:忘れる) 3:スキルID	アクター	
94	319	装備の変更	0:アクターID 1:装備タイプ 2:武器、防具ID	アクター	
95	320	名前の変更	0:アクターID 1:名前	アクター	
96	321	職業の変更	0:アクターID 1:職業ID 2:レベルの保存	アクター	
97	322	アクター画像の変更	0:アクターID 1:顔グラフィックファイル名 2:顔グラフィックインデックス 3:歩行キャラファイル名 4:歩行キャラインデックス 5:戦闘キャラファイル名	システム設定	
98	323	乗り物画像の変更	0:タイプ(0:小型船 1:大型船 2:飛行船) 1:歩行キャラファイル名 2:歩行キャラインデックス	システム設定	
99	324	二つ名の変更	0:アクターID 1:二つ名	アクター	
100	325	プロフィールの変更	0:アクターID 1:プロフィール	アクター	
101	331	敵キャラのHP増減	0:敵キャラインデックス(-1:敵グループ全体) 1:操作(0:増やす 1:減らす) 2:オペラントタイプ(0:定数 1:変数) 3:オペラント(設定値 or 変数番号) 4:戦闘不能を許可(true or false)	バトル	
102	332	敵キャラのMP増減	0:敵キャラインデックス(-1:敵グループ全体) 1:操作(0:増やす 1:減らす) 2:オペラントタイプ(0:定数 1:変数) 3:オペラント(設定値 or 変数番号)	バトル	
103	342	敵キャラのTP増減	0:敵キャラインデックス(-1:敵グループ全体) 1:操作(0:増やす 1:減らす) 2:オペラントタイプ(0:定数 1:変数) 3:オペラント(設定値 or 変数番号)	バトル	
104	333	敵キャラのステート変更	0:敵キャラインデックス(-1:敵グループ全体) 1:操作(0:付与 1:解除) 2:ステートID	バトル	
105	334	敵キャラの全回復	0:敵キャラインデックス(-1:敵グループ全体)	バトル	
106	335	敵キャラの出現	0:敵キャラインデックス	バトル	
107	336	敵キャラの変身	0:敵キャラインデックス 1:変身後敵キャラID	バトル	

No	コード	名称	パラメータ	分類	参考
108	337	戦闘アニメーションの表示	0:敵キャラインデックス(-1:敵グループ全体) 1:アニメーションID 2:敵グループ全体を対象とするかどうか(true or false)	バトル	引数[2]はMVからのコンバートデータにのみ存在
109	339	戦闘行動の強制	0:行動主体(0:敵キャラ 1:アクター) 1:アクターID or 敵キャラインデックス 2:スキルID 3:対象(-2:ラストターゲット -1:ランダム 0...:インデックス)	バトル	敵キャラインデックスは0～(#1が0、#2が1)なので注意!
110	340	バトルの中断	-	バトル	
111	351	メニュー画面を開く	-	シーン制御	
112	352	セーブ画面を開く	-	シーン制御	
113	353	ゲームオーバー	-	シーン制御	
114	354	タイトル画面に戻す	-	シーン制御	
115	355	スクリプト	0:スクリプト文字列	上級	スクリプトの内容にかかわらずtrueを返すので注意。
116	655	スクリプト(2行目以降)	0:スクリプト文字列	上級	
117	356	プラグインコマンド (MV)	0:コマンド文字列	上級	MV用のプラグインコマンド (欠番)
118	357	プラグインコマンド	0:プラグイン名 1:コマンド名 2:引数	上級	