

タイム・リコレクション 自動実行イベント実装規約	更新日	2007.09.07
自動実行イベントの実装に関する規約	Ver.1.2	更新者 高橋詔子

この資料は、自動実行イベントを実装する上での規約を記したファイルになります。

自動実行イベントの実装

自動実行イベントが1マップ内に複数存在するとバグ(主にフリーズ)の原因となります。
それを回避するため、下記のように実装してください。

基本事項

- ・自動実行イベントを作成する場合、マップの座標(0,0)に作成してください。
- ・1マップ内に複数の自動実行イベントが必要な場合、1つのイベントにページを追加して作成してください。



ページの作成順序(数字が若い順に並ぶように作成してください)

- 1、実行イベント(ストーリーイベントなど)
 - 2、空イベント(自動実行イベントを終了するため、必ず実装してください)
- 実行イベントは複数になる場合もあります。

以上