

No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
1	アクター	\$dataActors	Actors.json	id	ID	\$dataActors[id].id	
2	アクター	\$dataActors	Actors.json	battlerName	[SV] 戦闘キャラ	\$dataActors[id].battlerName	
3	アクター	\$dataActors	Actors.json	characterIndex	歩行キャラ_インデックス	\$dataActors[id].characterIndex	
4	アクター	\$dataActors	Actors.json	characterName	歩行キャラ_ファイル名	\$dataActors[id].characterName	
5	アクター	\$dataActors	Actors.json	classId	職業	\$dataActors[id].classId	
6	アクター	\$dataActors	Actors.json	equips	装備	\$dataActors[id].equips	装備タイプごとの武器、防具D [1,1,2,3,0]
7	アクター	\$dataActors	Actors.json	faceIndex	顔_インデックス	\$dataActors[id].faceIndex	
8	アクター	\$dataActors	Actors.json	faceName	顔_ファイル名	\$dataActors[id].faceName	
9	アクター	\$dataActors	Actors.json	traits[0].code	特徴_コード	\$dataActors[id].traits[0].code	
10	アクター	\$dataActors	Actors.json	traits[0].dataId	特徴_データID	\$dataActors[id].traits[0].dataId	
11	アクター	\$dataActors	Actors.json	traits[0].value1	特徴_内容1	\$dataActors[id].traits[0].value1	
12	アクター	\$dataActors	Actors.json	traits[0].value2	特徴_内容2	\$dataActors[id].traits[0].value2	
13	アクター	\$dataActors	Actors.json	initialLevel	初期レベル	\$dataActors[id].initialLevel	
14	アクター	\$dataActors	Actors.json	maxLevel	最大レベル	\$dataActors[id].maxLevel	
15	アクター	\$dataActors	Actors.json	name	名前	\$dataActors[id].name	
16	アクター	\$dataActors	Actors.json	nickname	二つ名	\$dataActors[id].nickname	
17	アクター	\$dataActors	Actors.json	note	メモ	\$dataActors[id].note	
18	アクター	\$dataActors	Actors.json	profile	プロフィール	\$dataActors[id].profile	
19	職業	\$dataClasses	Classes.json	id	ID	\$dataClasses[id].id	
20	職業	\$dataClasses	Classes.json	expParams[0]	経験値曲線_基本値	\$dataClasses[id].expParams[0]	
21	職業	\$dataClasses	Classes.json	expParams[1]	経験値曲線_補正值	\$dataClasses[id].expParams[1]	
22	職業	\$dataClasses	Classes.json	expParams[2]	経験値曲線_増加度A	\$dataClasses[id].expParams[2]	
23	職業	\$dataClasses	Classes.json	expParams[3]	経験値曲線_増加度B	\$dataClasses[id].expParams[3]	
24	職業	\$dataClasses	Classes.json	traits[0].code	特徴_コード	\$dataClasses[id].traits[0].code	
25	職業	\$dataClasses	Classes.json	traits[0].dataId	特徴_データID	\$dataClasses[id].traits[0].dataId	
26	職業	\$dataClasses	Classes.json	traits[0].value1	特徴_内容1	\$dataClasses[id].traits[0].value1	
27	職業	\$dataClasses	Classes.json	traits[0].value2	特徴_内容2	\$dataClasses[id].traits[0].value2	
28	職業	\$dataClasses	Classes.json	learnings[0].level	習得するスキル_レベル	\$dataClasses[id].learnings[0].level	
29	職業	\$dataClasses	Classes.json	learnings[0].skillId	習得するスキル_スキルID	\$dataClasses[id].learnings[0].skillId	
30	職業	\$dataClasses	Classes.json	learnings[0].note	習得するスキル_メモ	\$dataClasses[id].learnings[0].note	
31	職業	\$dataClasses	Classes.json	name	名前	\$dataClasses[id].name	
32	職業	\$dataClasses	Classes.json	note	メモ	\$dataClasses[id].note	
33	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[0]	最大HP	\$dataClasses[id].params[0]	レベルごとの基本値が全て格納された配列 [1,450,500,550,600,...]
34	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[1]	最大MP	\$dataClasses[id].params[1]	レベルごとの基本値が全て格納された配列
35	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[2]	攻撃力	\$dataClasses[id].params[2]	レベルごとの基本値が全て格納された配列
36	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[3]	防御力	\$dataClasses[id].params[3]	レベルごとの基本値が全て格納された配列
37	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[4]	魔法力	\$dataClasses[id].params[4]	レベルごとの基本値が全て格納された配列
38	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[5]	魔法防御	\$dataClasses[id].params[5]	レベルごとの基本値が全て格納された配列
39	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[6]	敏捷性	\$dataClasses[id].params[6]	レベルごとの基本値が全て格納された配列
40	職業	\$dataClasses	Classes.json	params[7]	運	\$dataClasses[id].params[7]	レベルごとの基本値が全て格納された配列
41	スキル	\$dataSkills	Skills.json	id	ID	\$dataSkills[id].id	
42	スキル	\$dataSkills	Skills.json	animationId	アニメーション	\$dataSkills[id].animationId	
43	スキル	\$dataSkills	Skills.json	description	説明	\$dataSkills[id].description	
44	スキル	\$dataSkills	Skills.json	effects[0].code	効果_コード	\$dataSkills[id].effects[0].code	
45	スキル	\$dataSkills	Skills.json	effects[0].dataId	効果_データID	\$dataSkills[id].effects[0].dataId	
46	スキル	\$dataSkills	Skills.json	effects[0].value1	効果_内容1	\$dataSkills[id].effects[0].value1	
47	スキル	\$dataSkills	Skills.json	effects[0].value2	効果_内容2	\$dataSkills[id].effects[0].value2	
48	スキル	\$dataSkills	Skills.json	hitType	命中タイプ	\$dataSkills[id].hitType	
49	スキル	\$dataSkills	Skills.json	iconIndex	アイコン	\$dataSkills[id].iconIndex	

No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
50	スキル	\$dataSkills	Skills.json	message1	メッセージ1	\$dataSkills[id].message1	
51	スキル	\$dataSkills	Skills.json	message2	メッセージ2	\$dataSkills[id].message2	
52	スキル	\$dataSkills	Skills.json	mpCost	消費MP	\$dataSkills[id].mpCost	
53	スキル	\$dataSkills	Skills.json	name	名前	\$dataSkills[id].name	
54	スキル	\$dataSkills	Skills.json	note	メモ	\$dataSkills[id].note	
55	スキル	\$dataSkills	Skills.json	occasion	使用可能時	\$dataSkills[id].occasion	
56	スキル	\$dataSkills	Skills.json	repeats	連続回数	\$dataSkills[id].repeats	
57	スキル	\$dataSkills	Skills.json	requiredWtypeId1	武器タイプ1	\$dataSkills[id].requiredWtypeId1	
58	スキル	\$dataSkills	Skills.json	requiredWtypeId2	武器タイプ2	\$dataSkills[id].requiredWtypeId2	
59	スキル	\$dataSkills	Skills.json	scope	範囲	\$dataSkills[id].scope	
60	スキル	\$dataSkills	Skills.json	speed	速度補正	\$dataSkills[id].speed	
61	スキル	\$dataSkills	Skills.json	stypeld	スキルタイプ	\$dataSkills[id].stypeld	
62	スキル	\$dataSkills	Skills.json	successRate	成功率	\$dataSkills[id].successRate	
63	スキル	\$dataSkills	Skills.json	tpCost	消費TP	\$dataSkills[id].tpCost	
64	スキル	\$dataSkills	Skills.json	tpGain	得TP	\$dataSkills[id].tpGain	
65	スキル	\$dataSkills	Skills.json	messageType	メッセージタイプ	\$dataSkills[id].messageType	MVデータのコンバート判定用
66	スキル	\$dataSkills	Skills.json	damage.critical	会心	\$dataSkills[id].damage.critical	
67	スキル	\$dataSkills	Skills.json	damage.elementId	属性	\$dataSkills[id].damage.elementId	
68	スキル	\$dataSkills	Skills.json	damage.formula	計算式	\$dataSkills[id].damage.formula	
69	スキル	\$dataSkills	Skills.json	damage.type	タイプ	\$dataSkills[id].damage.type	
70	スキル	\$dataSkills	Skills.json	damage.variance	分散度	\$dataSkills[id].damage.variance	
71	アイテム	\$dataItems	Items.json	id	ID	\$dataItems[id].id	
72	アイテム	\$dataItems	Items.json	animationId	アニメーション	\$dataItems[id].animationId	
73	アイテム	\$dataItems	Items.json	consumable	消耗	\$dataItems[id].consumable	
74	アイテム	\$dataItems	Items.json	description	説明	\$dataItems[id].description	
75	アイテム	\$dataItems	Items.json	effects[0].code	効果_コード	\$dataItems[id].effects[0].code	
76	アイテム	\$dataItems	Items.json	effects[0].dataId	効果_データID	\$dataItems[id].effects[0].dataId	
77	アイテム	\$dataItems	Items.json	effects[0].value1	効果_内容1	\$dataItems[id].effects[0].value1	
78	アイテム	\$dataItems	Items.json	effects[0].value2	効果_内容2	\$dataItems[id].effects[0].value2	
79	アイテム	\$dataItems	Items.json	hitType	命中タイプ	\$dataItems[id].hitType	
80	アイテム	\$dataItems	Items.json	iconIndex	アイコン	\$dataItems[id].iconIndex	
81	アイテム	\$dataItems	Items.json	itypeld	アイテムタイプ	\$dataItems[id].itypeld	
82	アイテム	\$dataItems	Items.json	name	名前	\$dataItems[id].name	
83	アイテム	\$dataItems	Items.json	note	メモ	\$dataItems[id].note	
84	アイテム	\$dataItems	Items.json	occasion	使用可能時	\$dataItems[id].occasion	
85	アイテム	\$dataItems	Items.json	price	価格	\$dataItems[id].price	
86	アイテム	\$dataItems	Items.json	repeats	連続回数	\$dataItems[id].repeats	
87	アイテム	\$dataItems	Items.json	scope	範囲	\$dataItems[id].scope	
88	アイテム	\$dataItems	Items.json	speed	速度補正	\$dataItems[id].speed	
89	アイテム	\$dataItems	Items.json	successRate	成功率	\$dataItems[id].successRate	
90	アイテム	\$dataItems	Items.json	tpGain	得TP	\$dataItems[id].tpGain	
91	アイテム	\$dataItems	Items.json	damage.critical	会心	\$dataItems[id].damage.critical	
92	アイテム	\$dataItems	Items.json	damage.elementId	属性	\$dataItems[id].damage.elementId	
93	アイテム	\$dataItems	Items.json	damage.formula	計算式	\$dataItems[id].damage.formula	
94	アイテム	\$dataItems	Items.json	damage.type	タイプ	\$dataItems[id].damage.type	
95	アイテム	\$dataItems	Items.json	damage.variance	分散度	\$dataItems[id].damage.variance	
96	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	id	ID	\$dataWeapons[id].id	
97	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	animationId	アニメーション	\$dataWeapons[id].animationId	
98	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	description	説明	\$dataWeapons[id].description	
99	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	etyepeld	装備タイプ	\$dataWeapons[id].etyepeld	
100	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	traits[0].code	特徴_コード	\$dataWeapons[id].traits[0].code	

No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
101	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	traits[0].dataId	特徴_データID	\$dataWeapons[id].traits[0].dataId	
102	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	traits[0].value1	特徴_内容1	\$dataWeapons[id].traits[0].value1	
103	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	traits[0].value2	特徴_内容2	\$dataWeapons[id].traits[0].value2	
104	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	iconIndex	アイコン	\$dataWeapons[id].iconIndex	
105	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	name	名前	\$dataWeapons[id].name	
106	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	note	メモ	\$dataWeapons[id].note	
107	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	price	価格	\$dataWeapons[id].price	
108	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	wtypeld	武器タイプ	\$dataWeapons[id].wtypeld	
109	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params0	最大HP	\$dataWeapons[id].params0	
110	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params1	最大MP	\$dataWeapons[id].params1	
111	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params2	攻撃力	\$dataWeapons[id].params2	
112	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params3	防御力	\$dataWeapons[id].params3	
113	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params4	魔法力	\$dataWeapons[id].params4	
114	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params5	魔法防御	\$dataWeapons[id].params5	
115	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params6	敏捷性	\$dataWeapons[id].params6	
116	武器	\$dataWeapons	Weapons.json	params7	運	\$dataWeapons[id].params7	
117	防具	\$dataArmors	Armors.json	id	ID	\$dataArmors[id].id	
118	防具	\$dataArmors	Armors.json	atypeld	防具タイプ	\$dataArmors[id].atypeld	
119	防具	\$dataArmors	Armors.json	description	説明	\$dataArmors[id].description	
120	防具	\$dataArmors	Armors.json	etypeld	装備タイプ	\$dataArmors[id].etypeld	
121	防具	\$dataArmors	Armors.json	traits[0].code	特徴_コード	\$dataArmors[id].traits[0].code	
122	防具	\$dataArmors	Armors.json	traits[0].dataId	特徴_データID	\$dataArmors[id].traits[0].dataId	
123	防具	\$dataArmors	Armors.json	traits[0].value1	特徴_内容1	\$dataArmors[id].traits[0].value1	
124	防具	\$dataArmors	Armors.json	traits[0].value2	特徴_内容2	\$dataArmors[id].traits[0].value2	
125	防具	\$dataArmors	Armors.json	iconIndex	アイコン	\$dataArmors[id].iconIndex	
126	防具	\$dataArmors	Armors.json	name	名前	\$dataArmors[id].name	
127	防具	\$dataArmors	Armors.json	note	メモ	\$dataArmors[id].note	
128	防具	\$dataArmors	Armors.json	price	価格	\$dataArmors[id].price	
129	防具	\$dataArmors	Armors.json	params0	最大HP	\$dataArmors[id].params0	
130	防具	\$dataArmors	Armors.json	params1	最大MP	\$dataArmors[id].params1	
131	防具	\$dataArmors	Armors.json	params2	攻撃力	\$dataArmors[id].params2	
132	防具	\$dataArmors	Armors.json	params3	防御力	\$dataArmors[id].params3	
133	防具	\$dataArmors	Armors.json	params4	魔法力	\$dataArmors[id].params4	
134	防具	\$dataArmors	Armors.json	params5	魔法防御	\$dataArmors[id].params5	
135	防具	\$dataArmors	Armors.json	params6	敏捷性	\$dataArmors[id].params6	
136	防具	\$dataArmors	Armors.json	params7	運	\$dataArmors[id].params7	
137	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	id	ID	\$dataEnemies[id].id	
138	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	actions	行動	\$dataEnemies[id].actions	
139	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	battlerHue	色相	\$dataEnemies[id].battlerHue	
140	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	battlerName	[SV] 戦闘キャラ	\$dataEnemies[id].battlerName	
141	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	dropltems	ドロップアイテム	\$dataEnemies[id].dropltems	
142	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	exp	経験値	\$dataEnemies[id].exp	
143	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	traits[0].code	特徴_コード	\$dataEnemies[id].traits[0].code	
144	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	traits[0].dataId	特徴_データID	\$dataEnemies[id].traits[0].dataId	
145	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	traits[0].value1	特徴_内容1	\$dataEnemies[id].traits[0].value1	
146	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	traits[0].value2	特徴_内容2	\$dataEnemies[id].traits[0].value2	
147	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	gold	所持金	\$dataEnemies[id].gold	
148	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	name	名前	\$dataEnemies[id].name	
149	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	note	メモ	\$dataEnemies[id].note	
150	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params0	最大HP	\$dataEnemies[id].params0	
151	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params1	最大MP	\$dataEnemies[id].params1	

No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
152	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params2	攻撃力	\$dataEnemies[id].params2	
153	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params3	防御力	\$dataEnemies[id].params3	
154	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params4	魔法力	\$dataEnemies[id].params4	
155	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params5	魔法防御	\$dataEnemies[id].params5	
156	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params6	敏捷性	\$dataEnemies[id].params6	
157	敵キャラ	\$dataEnemies	Enemies.json	params7	運	\$dataEnemies[id].params7	
158	敵グループ	\$dataTroops	Troops.json	id	ID	\$dataTroops[id].id	
159	敵グループ	\$dataTroops	Troops.json	members	メンバー	\$dataTroops[id].members	
160	敵グループ	\$dataTroops	Troops.json	name	名前	\$dataTroops[id].name	
161	敵グループ	\$dataTroops	Troops.json	pages	バトルイベント	\$dataTroops[id].pages	
162	ステート	\$dataStates	States.json	id	ID	\$dataStates[id].id	
163	ステート	\$dataStates	States.json	autoRemovalTiming	自動解除のタイミング	\$dataStates[id].autoRemovalTiming	
164	ステート	\$dataStates	States.json	chanceByDamage	ダメージで解除_ダメージ	\$dataStates[id].chanceByDamage	
165	ステート	\$dataStates	States.json	iconIndex	アイコン	\$dataStates[id].iconIndex	
166	ステート	\$dataStates	States.json	maxTurns	継続ターン数_最大	\$dataStates[id].maxTurns	
167	ステート	\$dataStates	States.json	message1	メッセージ1	\$dataStates[id].message1	
168	ステート	\$dataStates	States.json	message2	メッセージ2	\$dataStates[id].message2	
169	ステート	\$dataStates	States.json	message3	メッセージ3	\$dataStates[id].message3	
170	ステート	\$dataStates	States.json	message4	メッセージ4	\$dataStates[id].message4	
171	ステート	\$dataStates	States.json	minTurns	継続ターン数_最小	\$dataStates[id].minTurns	
172	ステート	\$dataStates	States.json	motion	[SV] モーション	\$dataStates[id].motion	
173	ステート	\$dataStates	States.json	name	名前	\$dataStates[id].name	
174	ステート	\$dataStates	States.json	note	メモ	\$dataStates[id].note	
175	ステート	\$dataStates	States.json	overlay	[SV] 重ね合わせ	\$dataStates[id].overlay	
176	ステート	\$dataStates	States.json	priority	優先度	\$dataStates[id].priority	
177	ステート	\$dataStates	States.json	releaseByDamage	ダメージで解除_チェック	\$dataStates[id].releaseByDamage	
178	ステート	\$dataStates	States.json	removeAtBattleEnd	戦闘終了時に解除	\$dataStates[id].removeAtBattleEnd	
179	ステート	\$dataStates	States.json	removeByDamage	ダメージで解除	\$dataStates[id].removeByDamage	
180	ステート	\$dataStates	States.json	removeByRestriction	行動制約で解除	\$dataStates[id].removeByRestriction	
181	ステート	\$dataStates	States.json	removeByWalking	歩数で解除	\$dataStates[id].removeByWalking	
182	ステート	\$dataStates	States.json	restriction	行動制約	\$dataStates[id].restriction	
183	ステート	\$dataStates	States.json	stepsToRemove	歩数で解除_歩数	\$dataStates[id].stepsToRemove	
184	ステート	\$dataStates	States.json	traits[0].code	特徴_コード	\$dataStates[id].traits[0].code	
185	ステート	\$dataStates	States.json	traits[0].dataId	特徴_データID	\$dataStates[id].traits[0].dataId	
186	ステート	\$dataStates	States.json	traits[0].value1	特徴_内容1	\$dataStates[id].traits[0].value1	
187	ステート	\$dataStates	States.json	traits[0].value2	特徴_内容2	\$dataStates[id].traits[0].value2	
188	ステート	\$dataStates	States.json	messageType	メッセージタイプ	\$dataStates[id].messageType	MVデータのコンバート判定用
189	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	id	ID	\$dataAnimations[id].id	
190	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	name	名前	\$dataAnimations[id].name	
191	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	displayType	表示タイプ	\$dataAnimations[id].displayType	
192	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	effectName	パーティクルエフェクトファイル名	\$dataAnimations[id].effectName	
193	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	scale	パーティクルエフェクト拡大率	\$dataAnimations[id].scale	
194	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	speed	パーティクルエフェクト速度	\$dataAnimations[id].speed	
195	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	flashTimings	フラッシュ	\$dataAnimations[id].flashTimings	{ "frame":0, "duration":30, "color": [255,255,255,255] }
196	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	soundTimings	効果音	\$dataAnimations[id].soundTimings	{ "frame":0, "se": { "name": "Blow1", "pan":0, "pitch":100, "volume":90 } }
197	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	offsetX	オフセットX	\$dataAnimations[id].offsetX	
198	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	offsetY	オフセットY	\$dataAnimations[id].offsetY	
199	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	rotation.x	回転_X	\$dataAnimations[id].rotation.x	
200	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	rotation.y	回転_Y	\$dataAnimations[id].rotation.y	
201	アニメーション	\$dataAnimations	Animations.json	rotation.z	回転_Z	\$dataAnimations[id].rotation.z	

No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
202	タイルセット	\$dataTilesets	Tilesets.json	id	ID	\$dataTilesets[id].id	
203	タイルセット	\$dataTilesets	Tilesets.json	flags	タイルフラグテーブル	\$dataTilesets[id].flags	通行可能判定、梯子、茂みなどのフラグテーブル
204	タイルセット	\$dataTilesets	Tilesets.json	mode	モード	\$dataTilesets[id].mode	
205	タイルセット	\$dataTilesets	Tilesets.json	name	名前	\$dataTilesets[id].name	
206	タイルセット	\$dataTilesets	Tilesets.json	note	メモ	\$dataTilesets[id].note	
207	タイルセット	\$dataTilesets	Tilesets.json	tilesetName	画像	\$dataTilesets[id].tilesetName	["World_A1","World_A2","","","","World_B","World_C","",""]
208	コモンイベント	\$dataCommonEvents	CommonEvents.json	id	ID	\$dataCommonEvents[id].id	
209	コモンイベント	\$dataCommonEvents	CommonEvents.json	list	実行内容	\$dataCommonEvents[id].list	詳細は別シート参照 [{"code":0,"indent":0,"parameters":[]}]
210	コモンイベント	\$dataCommonEvents	CommonEvents.json	name	名前	\$dataCommonEvents[id].name	
211	コモンイベント	\$dataCommonEvents	CommonEvents.json	switchId	スイッチ	\$dataCommonEvents[id].switchId	
212	コモンイベント	\$dataCommonEvents	CommonEvents.json	trigger	トリガー	\$dataCommonEvents[id].trigger	
213	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_gameId	ゲームID	\$dataSystem.advanced_gameId	
214	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_screenWidth	画面の幅	\$dataSystem.advanced_screenWidth	
215	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_screenHeight	画面の高さ	\$dataSystem.advanced_screenHeight	
216	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_uiAreaWidth	UIエリアの幅	\$dataSystem.advanced_uiAreaWidth	
217	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_uiAreaHeight	UIエリアの高さ	\$dataSystem.advanced_uiAreaHeight	
218	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_numberFontFilename	数字フォントのファイル名	\$dataSystem.advanced_numberFontFilename	
219	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_fallbackFonts	フォールバックフォント	\$dataSystem.advanced_fallbackFonts	
220	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_fontSize	フォントサイズ	\$dataSystem.advanced_fontSize	
221	システム	\$dataSystem	System.json	advanced_mainFontFilename	メインフォントのファイル名	\$dataSystem.advanced_mainFontFilename	
222	システム	\$dataSystem	System.json	airship_bgm	飛行船 BGM	\$dataSystem.airship_bgm	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
223	システム	\$dataSystem	System.json	airship_characterIndex	飛行船 キャラクターインデックス	\$dataSystem.airship_characterIndex	
224	システム	\$dataSystem	System.json	airship_characterName	飛行船 キャラクターファイル名	\$dataSystem.airship_characterName	
225	システム	\$dataSystem	System.json	airship_startMapId	飛行船 初期位置マップID	\$dataSystem.airship_startMapId	
226	システム	\$dataSystem	System.json	airship_startX	飛行船 初期位置X	\$dataSystem.airship_startX	
227	システム	\$dataSystem	System.json	airship_startY	飛行船 初期位置Y	\$dataSystem.airship_startY	
228	システム	\$dataSystem	System.json	boat_bgm	小型船 BGM	\$dataSystem.boat_bgm	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
229	システム	\$dataSystem	System.json	boat_characterIndex	小型船 キャラクターインデックス	\$dataSystem.boat_characterIndex	
230	システム	\$dataSystem	System.json	boat_characterName	小型船 キャラクターファイル名	\$dataSystem.boat_characterName	
231	システム	\$dataSystem	System.json	boat_startMapId	小型船 初期位置マップID	\$dataSystem.boat_startMapId	
232	システム	\$dataSystem	System.json	boat_startX	小型船 初期位置X	\$dataSystem.boat_startX	
233	システム	\$dataSystem	System.json	boat_startY	小型船 初期位置Y	\$dataSystem.boat_startY	
234	システム	\$dataSystem	System.json	ship_bgm	大型船 BGM	\$dataSystem.ship_bgm	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
235	システム	\$dataSystem	System.json	ship_characterIndex	大型船 キャラクターインデックス	\$dataSystem.ship_characterIndex	
236	システム	\$dataSystem	System.json	ship_characterName	大型船 キャラクターファイル名	\$dataSystem.ship_characterName	
237	システム	\$dataSystem	System.json	ship_startMapId	大型船 初期位置マップID	\$dataSystem.ship_startMapId	
238	システム	\$dataSystem	System.json	ship_startX	大型船 初期位置X	\$dataSystem.ship_startX	
239	システム	\$dataSystem	System.json	ship_startY	大型船 初期位置Y	\$dataSystem.ship_startY	
240	システム	\$dataSystem	System.json	attackMotions[0].type	[SV] 攻撃モーションタイプ	\$dataSystem.attackMotions[0].type	
241	システム	\$dataSystem	System.json	attackMotions[0].weaponImageId	[SV] 攻撃モーション画像	\$dataSystem.attackMotions[0].weaponImageId	
242	システム	\$dataSystem	System.json	weaponTypes	武器タイプ	\$dataSystem.weaponTypes	["","短剣","剣","フレイル","斧","ムチ","杖","弓","クロスボウ","銃","爪","グローブ","槍"]
243	システム	\$dataSystem	System.json	armorTypes	防具タイプ	\$dataSystem.armorTypes	["","一般防具","魔法防具","軽装防具","重装防具","小型盾","大型盾"]
244	システム	\$dataSystem	System.json	equipTypes	装備タイプ	\$dataSystem.equipTypes	["","武器","盾","頭","身体","装飾品"]
245	システム	\$dataSystem	System.json	skillTypes	スキルタイプ	\$dataSystem.skillTypes	["","魔法","必殺技"]
246	システム	\$dataSystem	System.json	elements	属性	\$dataSystem.elements	["","物理","炎","水","雷","氷","土","風","光","闇"]
247	システム	\$dataSystem	System.json	battleBgm	音楽 戦闘	\$dataSystem.battleBgm	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
248	システム	\$dataSystem	System.json	victoryMe	音楽 勝利	\$dataSystem.victoryMe	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}

No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
249	システム	\$dataSystem	System.json	defeatMe	音楽 敗北	\$dataSystem.defeatMe	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
250	システム	\$dataSystem	System.json	titleBgm	音楽 タイトル	\$dataSystem.titleBgm	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
251	システム	\$dataSystem	System.json	sounds[0]	効果音	\$dataSystem.sounds[0]	
252	システム	\$dataSystem	System.json	editMapId	編集中のマップID	\$dataSystem.editMapId	
253	システム	\$dataSystem	System.json	gameTitle	ゲームタイトル	\$dataSystem.gameTitle	
254	システム	\$dataSystem	System.json	itemCategories	アイテムカテゴリ	\$dataSystem.itemCategories	アイテム、武器、防具、大事なもの [true,true,true,true]
255	システム	\$dataSystem	System.json	locale	言語	\$dataSystem.locale	
256	システム	\$dataSystem	System.json	magicSkills	[SV] 魔法スキル	\$dataSystem.magicSkills	[1]
257	システム	\$dataSystem	System.json	menuCommands	メニューコマンド	\$dataSystem.menuCommands	アイテム、スキル、装備、ステータス、並べ替え、セーブ [true,true,true,true,true,true]
258	システム	\$dataSystem	System.json	optAutosave	オートセーブを有効化	\$dataSystem.optAutosave	
259	システム	\$dataSystem	System.json	optDisplayTp	ウィンドウにTPを表示	\$dataSystem.optDisplayTp	
260	システム	\$dataSystem	System.json	optDrawTitle	ゲームタイトルの描画	\$dataSystem.optDrawTitle	
261	システム	\$dataSystem	System.json	optExtraExp	控えメンバーも経験値を獲得	\$dataSystem.optExtraExp	
262	システム	\$dataSystem	System.json	optFloorDeath	床ダメージで戦闘不能	\$dataSystem.optFloorDeath	
263	システム	\$dataSystem	System.json	optFollowers	パーティの隊列歩行	\$dataSystem.optFollowers	
264	システム	\$dataSystem	System.json	optKeyItemsNumber	大事なもの個数を表示	\$dataSystem.optKeyItemsNumber	
265	システム	\$dataSystem	System.json	optSideView	フロントビュー/サイドビュー	\$dataSystem.optSideView	
266	システム	\$dataSystem	System.json	optSlipDeath	スリップダメージで戦闘不能	\$dataSystem.optSlipDeath	
267	システム	\$dataSystem	System.json	optTransparent	透明状態で開始	\$dataSystem.optTransparent	
268	システム	\$dataSystem	System.json	partyMembers	初期パーティ	\$dataSystem.partyMembers	
269	システム	\$dataSystem	System.json	startMapId	初期位置 プレイヤー マップID	\$dataSystem.startMapId	
270	システム	\$dataSystem	System.json	startX	初期位置 プレイヤー マップX	\$dataSystem.startX	
271	システム	\$dataSystem	System.json	startY	初期位置 プレイヤー マップY	\$dataSystem.startY	
272	システム	\$dataSystem	System.json	switches	スイッチ名称	\$dataSystem.switches	["", "", "", ...]
273	システム	\$dataSystem	System.json	variables	変数名	\$dataSystem.variables	["", "", "", ...]
274	システム	\$dataSystem	System.json	terms.basic	用語 基本ステータス	\$dataSystem.terms.basic	
275	システム	\$dataSystem	System.json	terms.commands	用語 コマンド	\$dataSystem.terms.commands	
276	システム	\$dataSystem	System.json	terms.params	用語 能力値	\$dataSystem.terms.params	
277	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.alwaysDash	常時ダッシュ	\$dataSystem.terms.messages.alwaysDash	
278	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.commandRemember	コマンド記憶	\$dataSystem.terms.messages.commandRemember	
279	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.touchUI	タッチUI	\$dataSystem.terms.messages.touchUI	
280	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.bgmVolume	BGM 音量	\$dataSystem.terms.messages.bgmVolume	
281	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.bgsVolume	BGS 音量	\$dataSystem.terms.messages.bgsVolume	
282	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.meVolume	ME 音量	\$dataSystem.terms.messages.meVolume	
283	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.seVolume	SE 音量	\$dataSystem.terms.messages.seVolume	
284	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.possession	持っている数	\$dataSystem.terms.messages.possession	
285	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.expTotal	現在の経験値	\$dataSystem.terms.messages.expTotal	
286	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.expNext	次のレベルまで	\$dataSystem.terms.messages.expNext	
287	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.saveMessage	セーブメッセージ	\$dataSystem.terms.messages.saveMessage	
288	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.loadMessage	ロードメッセージ	\$dataSystem.terms.messages.loadMessage	
289	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.file	ファイル	\$dataSystem.terms.messages.file	
290	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.autosave	オートセーブ	\$dataSystem.terms.messages.autosave	
291	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.partyName	パーティ名	\$dataSystem.terms.messages.partyName	
292	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.emerge	出現	\$dataSystem.terms.messages.emerge	
293	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.preemptive	先制攻撃	\$dataSystem.terms.messages.preemptive	
294	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.surprise	不意打ち	\$dataSystem.terms.messages.surprise	
295	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.escapeStart	逃走開始	\$dataSystem.terms.messages.escapeStart	
296	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.escapeFailure	逃走失敗	\$dataSystem.terms.messages.escapeFailure	



No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
297	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.victory	勝利	\$dataSystem.terms.messages.victory	
298	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.defeat	敗北	\$dataSystem.terms.messages.defeat	
299	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.obtainExp	経験値獲得	\$dataSystem.terms.messages.obtainExp	
300	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.obtainGold	お金獲得	\$dataSystem.terms.messages.obtainGold	
301	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.obtainItem	アイテム獲得	\$dataSystem.terms.messages.obtainItem	
302	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.levelUp	レベルアップ	\$dataSystem.terms.messages.levelUp	
303	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.obtainSkill	スキル習得	\$dataSystem.terms.messages.obtainSkill	
304	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.useItem	アイテム使用	\$dataSystem.terms.messages.useItem	
305	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.criticalToEnemy	敵に会心	\$dataSystem.terms.messages.criticalToEnemy	
306	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.criticalToActor	味方に会心	\$dataSystem.terms.messages.criticalToActor	
307	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actorDamage	味方ダメージ	\$dataSystem.terms.messages.actorDamage	
308	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actorRecovery	味方回復	\$dataSystem.terms.messages.actorRecovery	
309	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actorGain	味方ポイント増加	\$dataSystem.terms.messages.actorGain	
310	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actorLoss	味方ポイント減少	\$dataSystem.terms.messages.actorLoss	
311	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actorDrain	味方ポイント吸収	\$dataSystem.terms.messages.actorDrain	
312	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actorNoDamage	味方ノーダメージ	\$dataSystem.terms.messages.actorNoDamage	
313	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actorNoHit	味方に命中せず	\$dataSystem.terms.messages.actorNoHit	
314	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.enemyDamage	敵ダメージ	\$dataSystem.terms.messages.enemyDamage	
315	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.enemyRecovery	敵回復	\$dataSystem.terms.messages.enemyRecovery	
316	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.enemyGain	敵ポイント増加	\$dataSystem.terms.messages.enemyGain	
317	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.enemyLoss	敵ポイント減少	\$dataSystem.terms.messages.enemyLoss	
318	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.enemyDrain	敵ポイント吸収	\$dataSystem.terms.messages.enemyDrain	
319	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.enemyNoDamage	敵ノーダメージ	\$dataSystem.terms.messages.enemyNoDamage	
320	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.enemyNoHit	敵に命中せず	\$dataSystem.terms.messages.enemyNoHit	
321	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.evasion	回避	\$dataSystem.terms.messages.evasion	
322	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.magicEvasion	魔法回避	\$dataSystem.terms.messages.magicEvasion	
323	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.magicReflection	魔法反射	\$dataSystem.terms.messages.magicReflection	
324	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.counterAttack	反撃	\$dataSystem.terms.messages.counterAttack	
325	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.substitute	身代わり	\$dataSystem.terms.messages.substitute	
326	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.buffAdd	強化	\$dataSystem.terms.messages.buffAdd	
327	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.debuffAdd	弱体	\$dataSystem.terms.messages.debuffAdd	
328	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.buffRemove	強化・弱体の解除	\$dataSystem.terms.messages.buffRemove	
329	システム	\$dataSystem	System.json	terms.messages.actionFailure	行動失敗	\$dataSystem.terms.messages.actionFailure	
330	システム	\$dataSystem	System.json	testBattlers[0].actorId	戦闘テストアクターID	\$dataSystem.testBattlers[0].actorId	
331	システム	\$dataSystem	System.json	testBattlers[0].level	戦闘テストレベル	\$dataSystem.testBattlers[0].level	
332	システム	\$dataSystem	System.json	testBattlers[0].equips	戦闘テスト装備	\$dataSystem.testBattlers[0].equips	
333	システム	\$dataSystem	System.json	testTroopId	戦闘テスト敵グループID	\$dataSystem.testTroopId	
334	システム	\$dataSystem	System.json	title1Name	タイトル1画像	\$dataSystem.title1Name	
335	システム	\$dataSystem	System.json	title2Name	タイトル2画像	\$dataSystem.title2Name	
336	システム	\$dataSystem	System.json	titleCommandWindow.background	コマンドウィンドウ背景	\$dataSystem.titleCommandWindow.background	
337	システム	\$dataSystem	System.json	titleCommandWindow.offsetX	コマンドウィンドウオフセットX	\$dataSystem.titleCommandWindow.offsetX	
338	システム	\$dataSystem	System.json	titleCommandWindow.offsetY	コマンドウィンドウオフセットY	\$dataSystem.titleCommandWindow.offsetY	
339	システム	\$dataSystem	System.json	windowTone	ウィンドウカラー	\$dataSystem.windowTone	赤、緑、青 [0,0,0]
340	システム	\$dataSystem	System.json	battleback1Name	戦闘テスト戦闘背景画像1	\$dataSystem.battleback1Name	
341	システム	\$dataSystem	System.json	battleback2Name	戦闘テスト戦闘背景画像2	\$dataSystem.battleback2Name	
342	システム	\$dataSystem	System.json	battlerName	アニメーションプレビューバトルラー名	\$dataSystem.battlerName	
343	システム	\$dataSystem	System.json	battlerHue	アニメーションプレビューバトルラー色	\$dataSystem.battlerHue	
344	システム	\$dataSystem	System.json	battleSystem	バトルシステム	\$dataSystem.battleSystem	0:ターン制 1:タイムプログレス (アクティブ) 2:タイムプログレス (ウェイト)

No	データベース名	グローバル変数名	JSONファイル名	プロパティ名	説明	取得スクリプト(id:データのID)	備考、配列の凡例
345	システム	\$dataSystem	System.json	currencyUnit	通貨単位	\$dataSystem.currencyUnit	
346	マップ	\$dataMap	Map001.json	autoplayBgm	BGM自動演奏	\$dataMap.autoplayBgm	
347	マップ	\$dataMap	Map001.json	bgm	BGM	\$dataMap.bgm	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
348	マップ	\$dataMap	Map001.json	autoplayBgs	BGS自動演奏	\$dataMap.autoplayBgs	
349	マップ	\$dataMap	Map001.json	bgs	BGS	\$dataMap.bgs	{name:"", volume:90, pitch:100, pan:0}
350	マップ	\$dataMap	Map001.json	specifyBattleback	戦闘背景指定	\$dataMap.specifyBattleback	
351	マップ	\$dataMap	Map001.json	battleback1Name	戦闘背景設定_画像1	\$dataMap.battleback1Name	
352	マップ	\$dataMap	Map001.json	battleback2Name	戦闘背景設定_画像2	\$dataMap.battleback2Name	
353	マップ	\$dataMap	Map001.json	disableDashing	ダッシュ禁止	\$dataMap.disableDashing	
354	マップ	\$dataMap	Map001.json	displayName	表示名	\$dataMap.displayName	
355	マップ	\$dataMap	Map001.json	encounterList	エンカウント	\$dataMap.encounterList	
356	マップ	\$dataMap	Map001.json	encounterStep	敵出現歩数	\$dataMap.encounterStep	
357	マップ	\$dataMap	Map001.json	width	幅	\$dataMap.width	
358	マップ	\$dataMap	Map001.json	height	高さ	\$dataMap.height	
359	マップ	\$dataMap	Map001.json	note	メモ	\$dataMap.note	
360	マップ	\$dataMap	Map001.json	parallaxLoopX	遠景_横方向にループする	\$dataMap.parallaxLoopX	
361	マップ	\$dataMap	Map001.json	parallaxLoopY	遠景_縦方向にループする	\$dataMap.parallaxLoopY	
362	マップ	\$dataMap	Map001.json	parallaxName	遠景_画像	\$dataMap.parallaxName	
363	マップ	\$dataMap	Map001.json	parallaxShow	遠景_エディタに表示	\$dataMap.parallaxShow	
364	マップ	\$dataMap	Map001.json	parallaxSx	遠景_スクロール速度(横)	\$dataMap.parallaxSx	
365	マップ	\$dataMap	Map001.json	parallaxSy	遠景_スクロール速度(縦)	\$dataMap.parallaxSy	
366	マップ	\$dataMap	Map001.json	scrollType	スクロールタイプ	\$dataMap.scrollType	
367	マップ	\$dataMap	Map001.json	tilesetId	タイルセット	\$dataMap.tilesetId	
368	マップ	\$dataMap	Map001.json	data	マップデータテーブル	\$dataMap.data	タイルやリージョン情報のテーブル
369	マップ情報	\$dataMapInfos	MapInfos.json	id	ID	\$dataMapInfos[id].id	
370	マップ情報	\$dataMapInfos	MapInfos.json	expanded	展開状態	\$dataMapInfos[id].expanded	
371	マップ情報	\$dataMapInfos	MapInfos.json	name	名前	\$dataMapInfos[id].name	
372	マップ情報	\$dataMapInfos	MapInfos.json	order	並び順	\$dataMapInfos[id].order	
373	マップ情報	\$dataMapInfos	MapInfos.json	parentId	親マップID	\$dataMapInfos[id].parentId	
374	マップ情報	\$dataMapInfos	MapInfos.json	scrollX	スクロールX	\$dataMapInfos[id].scrollX	
375	マップ情報	\$dataMapInfos	MapInfos.json	scrollY	スクロールY	\$dataMapInfos[id].scrollY	