

# 変数呼び出し値

数値欄に1000000(100万)以上の値を入れることで、変数の値を読み込むことができます。  
-999999~+999999(99万9999)は定数として扱われます。

## イベント/コモンイベントのセルフ変数

1000000+10*Y+X	マップイベントYのセルフ変数X
1100000+X	このマップイベントのセルフ変数X(コモンセルフ変数と間違えやすいので注意！)
15000000+100*Y+X	コモンEv Yのコモンセルフ変数X (X: 0-4,10-99通常変数, 5-9文字列)
1600000+X	このコモンEvのコモンセルフ変数X(マップセルフ変数と間違えやすいので注意！)

## 通常変数・文字列変数

2000000+X	通常変数X番
2000000+100000*Y+X	予備変数YのX番 (例: 2100003 = 予備変数1の3番)
3000000+X	文字列変数 X番

## 乱数

8000000+X	0からXまでの値をランダムに返す。
-----------	-------------------

## システム変数・システム文字列

9000000+X	システム変数 X番
9900000+X	システム文字列X番

## 主人公/イベントの座標

9100000+10*A+B	イベントAの座標を取得or入力。 B = 0: マップX座標(通常[1マスを1と換算]) B = 1: マップY座標(通常) B = 2: マップX座標(精密[0.5マスを1換算]) B = 3: マップY座標(精密) B = 4: イベントの高さ(ピクセル数)
9180000+B	主人公の座標を取得or入力。 B = 0: マップX座標(通常[1マスを1と換算]) B = 1: マップY座標(通常) B = 2: マップX座標(精密[0.5マスを1換算]) B = 3: マップY座標(精密) B = 4: イベントの高さ(ピクセル数)
9190000+B	次のキー入力まで文章表示を停止。 B = 0: マップX座標(通常[1マスを1と換算]) B = 1: マップY座標(通常) B = 2: マップX座標(精密[0.5マスを1換算]) B = 3: マップY座標(精密) B = 4: イベントの高さ(ピクセル数)

## データベース

1000000000 (10AABBBBCC)	ユーザーデータベース タイプA/データB/内容C
1100000000 (11AABBBBCC)	可変データベース タイプA/データB/内容C
1300000000 (13AABBBBCC)	システムデータベース タイプA/データB/内容C