

目次

本コモンについて	3
導入方法	3
各種設定	4
可変 DB の設定	6
足跡の消し方	8
お問い合わせ	9

本コモンについて

このコモンは特定のマップチップの上を歩いた際に
足跡を表示させることができるようになるコモンとなっております
このコモンを使用したいかなる損害につきましては
制作者は一切の責任を負いかねますのでご了承をお願いいたします

導入方法

本説明書と同じフォルダに「コモン」「ユーザ」「可変」
「SystemFile またはお好きなフォルダにお入れください」という名前のフォルダがあることを確認し、
まずはコモンイベントウィンドウにて、コモンフォルダの中身を
お好きな場所に読み込ませます。複数ありますので上書きすることなきよう
そして、次に、ユーザフォルダの中身をユーザデータベースにて
お好きな場所に読み込ませます
可変フォルダも同様に可変データベースにて
お好きな場所にすべて読み込ませましょう
そして最後の SystemFile またはお好きなフォルダにお入れくださいのフォルダの中身は
画像ファイル2つとなっております
フォルダ名の通りに、SystemFile の中にお入れ下さい
それ以外のフォルダに入れた場合は、可変データベースにて設定を変更する必要があります

各種設定

まずは読み込ませたユーザデータベースの設定から参ります

The screenshot shows the 'ユーザーデータベースエディタ' (User Database Editor) window. The 'タイプ' (Type) list on the left has '18:足跡設定' (Footprint Settings) selected. The 'データ' (Data) section shows a table with one row containing the value '0:'. The right-hand panel, currently on 'ページ1' (Page 1), displays settings for the selected row: '足跡不透明度' (Footprint Opacity) set to 150, '足跡一人当たり表示数(32まで)' (Number of footprint items per person, up to 32) set to 15, and '開始ピクチャ番号(必ず負の数)' (Starting picture number, must be negative) set to -10000. The bottom of the window contains buttons for file output (タイプ設定出力, タイプ&全データ, データ[複数], データ[複数]-CSV形式), file loading (ファイル読み込み), and search (検索).

- ◆ 足跡不透明度 足跡画像を表示する際の不透明度の最大値を表します この値が大きいほど足跡が濃くなります
- ◆ 足跡一人当たり表示数 足跡を表示する数の最大値を表します この値の分だけ1キャラあたりの足跡の数が多く残ります
- ◆ 開始ピクチャ番号 (必ず負の数 描画を開始するピクチャ番号を表します **必ず-10000 など負の数かつ余裕のある数値にしてください**)

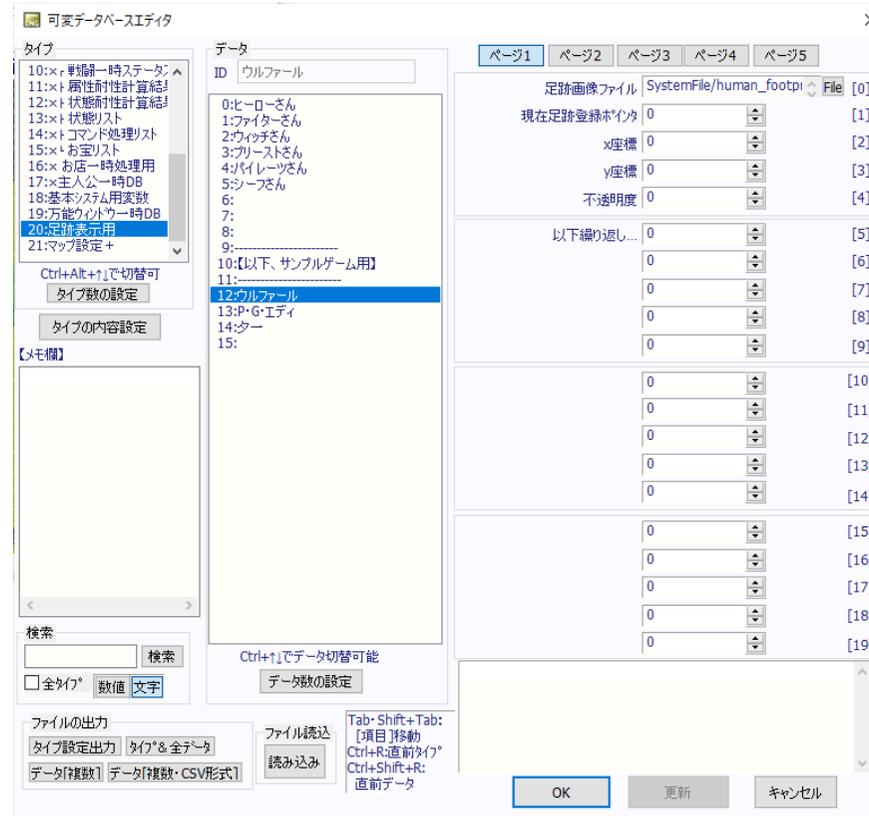
個人的には足跡不透明度は足跡一人当たり表示数でしっかり割り切れる数にしておくことをお勧めします

例えば不透明度が150の場合、一人当たり表示数を15にしたり10にしたりという感じです

可変 DB の設定

続いて、可変データベースの設定といきましょう

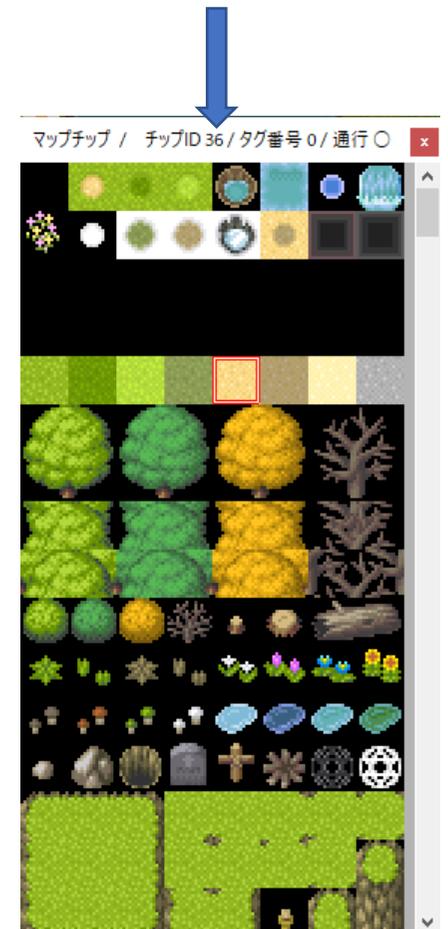
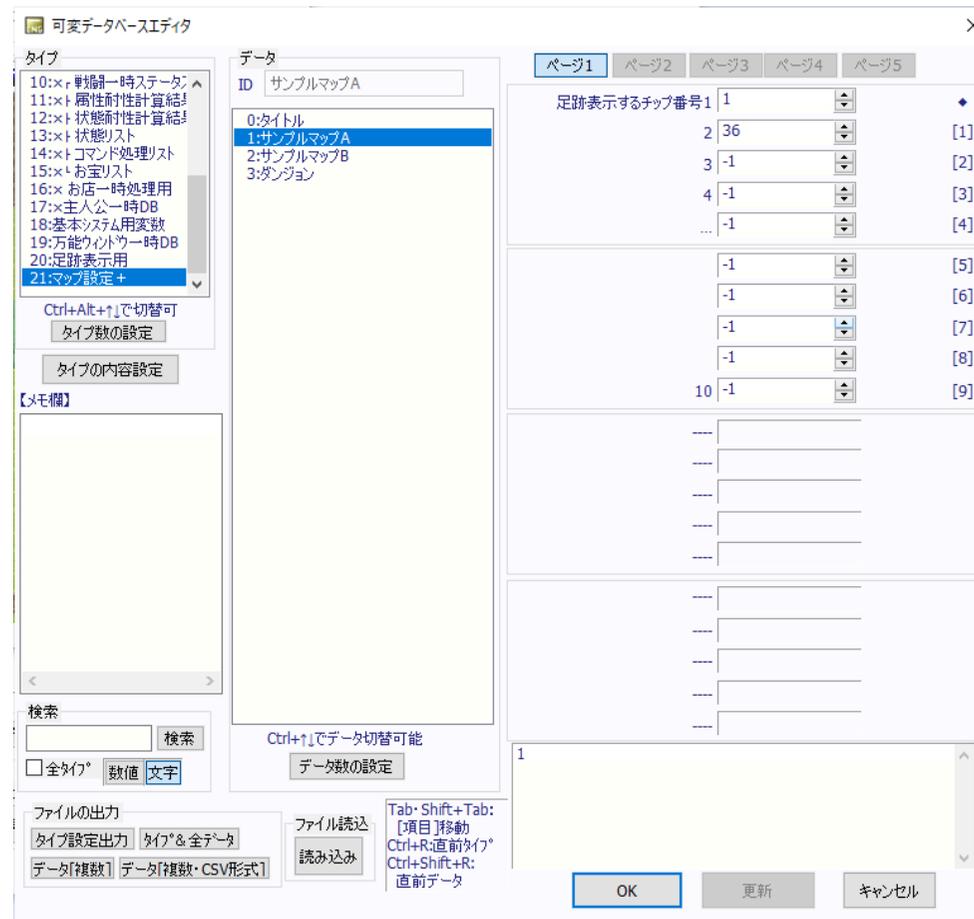
まずは「足跡表示用」タイプからですが、こちらはデータ名が主人公ステータスと同じになっており、項目0番の足跡画像ファイルにて、対応する主人公の足跡画像を設定するだけとなっております



そして、「マップ設定+」について、こちらはシステムデータベースの
マップ設定と同じデータ名となっており

足跡を表示させたいチップ番号を最大 10 個まで指定できます

なお、チップ番号は左下のマップチップウィンドウにて、特定の
チップをクリックするとウィンドウ上部にチップ ID が表示されます



足跡の消し方

マップを行き来する際に足跡を消す必要があります

その場合、場所移動の**前**に「全足跡消去」のコモンを呼び出してください

The screenshot shows the event editor for a location move event. The main window title is "ID:6 - 【場所移動 Bへ】座標(15,0) 精密(30,0) [選択中 Event:6 - 【場所移動 Bへ】]".

マップイベント一覧 (Map Event List):

- 00: ター (ゆいち)
- 01: 宿屋の人
- 02: ダンジョンの扉
- 03: 立て札
- 04: 俺の畑の人
- 05: 目的教える女の人
- 06: 【場所移動 Bへ】**
- 07: ハカセ
- 08: エディ
- 09: コック(パン屋)
- 10: コックの看板
- 11: メニューの男
- 12: 宝箱
- 13: 街の出口(エンド)
- 14: エフェクト女
- 15: リング
- 16: ベッド
- 17: たる
- 18: 宿のニワトリ
- 19: タイガ

名前: 【場所移動 Bへ】

ページ: ページ1 (selected), ページ2, ページ3, ページ4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

グラフィック: ダブルクリックで画像を設定

移動ルート: 動かない (dropdown), ルート (button)

移動速度: 3:標準 (dropdown)

移動頻度: 3:中間隔 (dropdown)

アニメ速度: 3:中間隔 (dropdown)

オプション:

- 待機時アニメ
- 移動時アニメ
- 方向固定
- すり抜け
- 主人公より上
- 当割判定
- 半歩上に設置
- 半歩左に設置

起動条件: プレイヤー接触 (dropdown)

<input type="checkbox"/>	Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/>	Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/>	Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ
<input type="checkbox"/>	Self0:セルフ変数0	が	0	と同じ

接触範囲拡張: X 4, Y 0

影グラフィック番号: 0:人間・通常サイズ影 (dropdown)

右側パネル:

- イベントの挿入[名]: ["全足跡消去"] <コモンEv 220>
- 場所移動:主人公 ▲マップID2[サンプルマップB] X:12 Y:24 [トランジション + 暗転]

コマンド入力: コマンド入力ウィンドウ表示 (checkbox), 検索 (Ctrl+F), セーブ (マップ全体), テストプレイ

チェックP追加: チェックP追加, 次チェックPへジャンプ (checkbox), 特 (checkbox), 行数 0

お問い合わせ

作者の Twitter : <https://twitter.com/ronbarting>
または公式コモン集のコメントにてお願いいたします