

# トリセツ的な何か

## Step.0 遊び方

- ・分散ボックス型の選択肢を描画します。
- ・320×240,640×480,800×600の全ての画面サイズに対応しています。
- ・コモンを呼び出すのではなく、普通に選択肢コマンドで選択肢を表示します。
- ・オン・オフの制御ができ、オフにすることで、基本システム従来を選択肢ウィンドウも使用できます。
- ・ボックスのデザインは、画像を SystemFile フォルダ内に導入、または入れ替えることで、自由に変更できます。入れ替える際は、画像名は入れ替える前の画像名と同じにしてください。ゲーム内でボックスのデザインを変更しようとした場合、機能しなくなる可能性があります(初期設定のままゲームが進行するのであれば、特に問題はありません)。
- ・ボックスの色は、導入したコモンから、テンプレートとして同付した SystemFile 内の画像に限り、ゲーム内でも自由に変更できます。
- ・選択肢の表示位置は、導入したコモンから自由に変更できます。
- ・ボックスを無くして、文字のみの選択肢にすることも可能です。
- ・選択肢に、¥img[]や¥i[]などによる画像挿入も可能です。
- ・16000~16019 までのピクチャ番号を使用します。



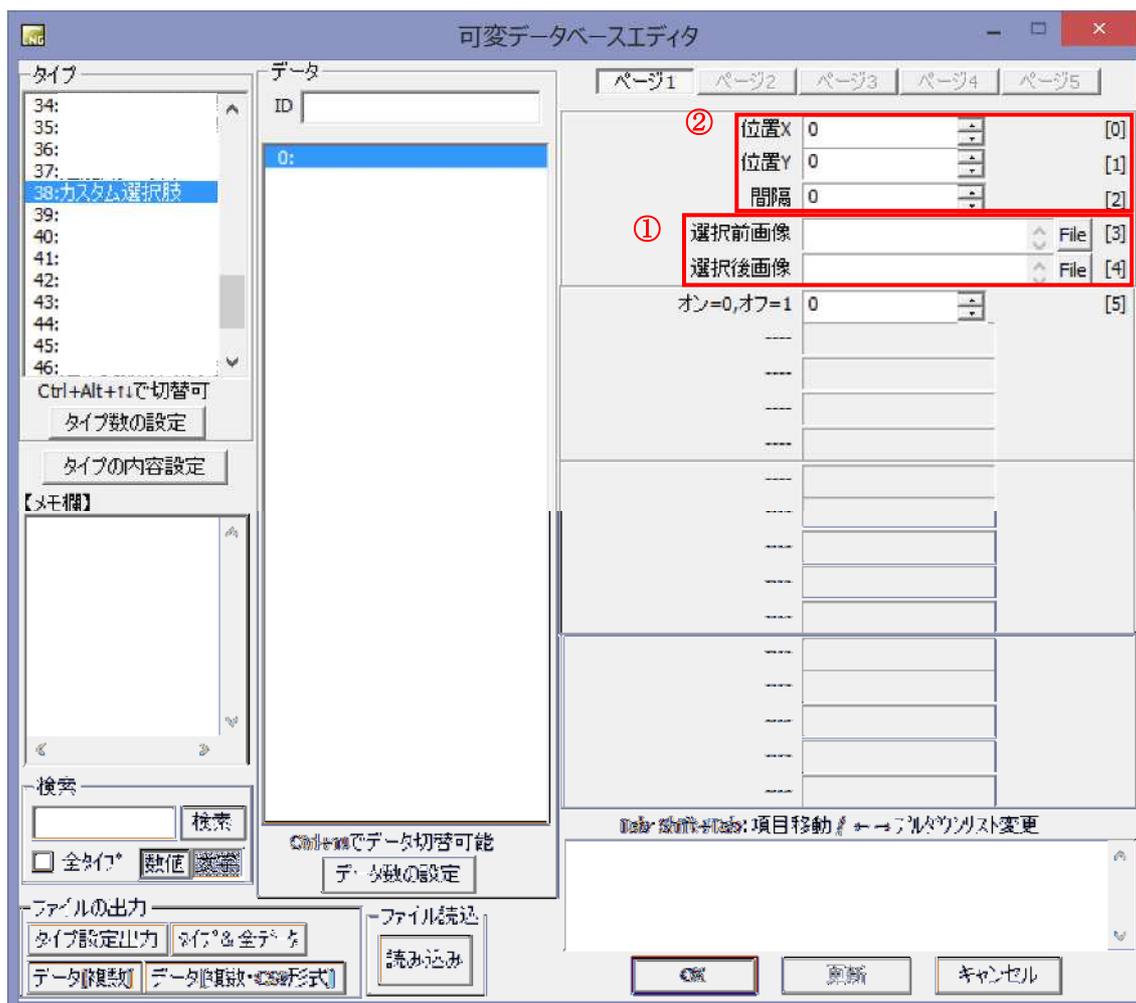
## Step.1 おもちゃの準備

- ・Common カスタム選択枝.common を、コモンイベントの好きなところに。四枠分占領します。
- ・カスタム選択枝.dbtypeset を、可変データベースの好きなところに。こちらはヒト枠分です。
- ・SystemFile フォルダ内の画像を、ご自分の SysteemFile フォルダにそのまま入れてください。  
「\*\_mini.png」が選択前画像に、「\*\_big.png」が選択時画像に当たります。

## Step.2 遊ぶために

可変データベースに導入した「カスタム選択枝」というタイプを弄ります。

- ①初期設定として、「選択前画像」と「選択後画像」を必ず設定してください。空欄にしておくと、文字のみの選択枝となってしまいます。
- ②「位置 X」「位置 Y」「間隔」は、選択枝のボックスの配置を調節するものです。全て 0 の状態で、中央やや上よりに選択枝が表示されます。
  - ・「位置 X」に正の値を入れると選択枝は右に、負の値を入れると左に移動します。
  - ・「位置 Y」に正の値を入れると選択枝は下に、負の値を入れると上に移動します。
  - ・「間隔」に正の値を入れると、選択枝のボックス間の感覚が広がります。負の値を入れると、隣接するボックス同士が重なるのでやめましょう。

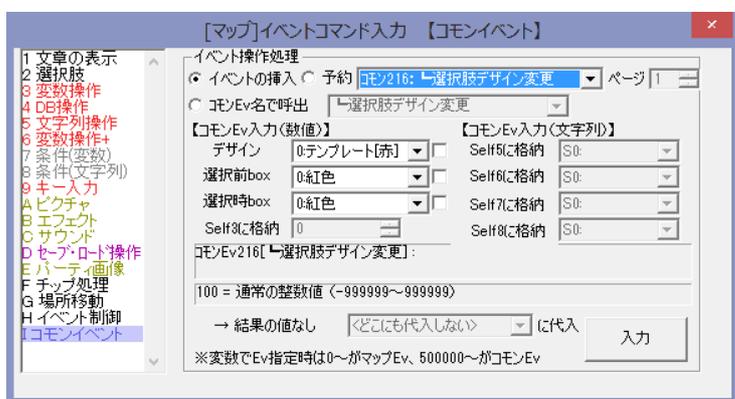


### Step3 遊ぶ

導入するコモンの内、「選択肢位置変更」「選択肢デザイン変更」の二つは、名前の通りのことができます。このうち、「選択肢位置変更」は見ればわかるので、「選択肢デザイン変更」について解説します。

入力数値には、「デザイン」「選択前 box」「選択時 box」の三つの項目があります。

- ・「デザイン」は 0 以上の値の選択肢で、こちらが設定した組み合わせのテンプレートをそのまま適応します。
- ・「デザイン」を -1 の値の項目に設定すると、その下の二つ、「選択前 box」「選択時 box」から任意に画像を選び取って、完全カスタムの選択肢が設定できます。
- ・「選択前 box」は、選択されていない選択肢のボックス画像です。
- ・「選択時 box」は、現在選択されている選択肢のボックス画像です。



「選択肢位置変更」「選択肢デザイン変更」の二つを駆使すると、次のような選択肢も表現できます。



一番下の、青い鶏が、現在選択されている選択肢です。

「選択肢位置変更」で間隔を 70 に、  
「選択肢デザイン変更」で、  
「デザイン」を -1:カスタム、  
「選択前 box」「選択時 box」を共に -1:なし  
と設定し、イベントコマンドの選択肢で、内容に¥img[]で画像を表示しました。

#### Step.4 飽きた

遊んでいるうちに、元の選択肢ウィンドウが使いにくくなったのなら、導入したコモンの中の一つ、「切り替え」を使用しましょう。0でカスタム選択肢、1で元の選択肢ウィンドウに設定できます。1にすると、ウィンドウの位置は強制的に初期位置に戻るなので、位置を変えたいときは後から主導をお願いします。

ちなみに、元の選択肢ウィンドウで画像のみの選択肢を作ると、下のようになります。

これは、「Sys14:選択肢ウィンドウを表示する？」(1=ON)を0にし、選択肢に¥img[]で画像を挿入することで実現できます。



#### Step.5 遊びつくした

改造・二次配布は自由です。尚、バグがあれば、コメントに一言報告いただけると幸いです。