

暗闇 & 光源ドット表示コモン 説明書

制作：ロンバート



目次

このコモンについて.....	3
導入方法.....	4
DB の説明.....	5
コモンイベントの挿入.....	6
暗闇モード 発動、消去について.....	7
光源登録について.....	8
光源色登録について.....	10
コモンイベントの挿入（マップイベントに光源を持たせる場合）	12
暗闇を解除したい.....	13
コモンイベント「光源機能リセット」	14
コモンイベント「初期化」	15
不具合、バグなど.....	15

このコモンについて

このコモンイベントは暗闇の表現の一つを実現させたものです。

ドット状に暗闇が広がり、またドット状に光源を光らせることができます。

導入方法

同封されているコモンイベントのファイルをお好きな場所に

読み込んでください。

そして可変 DB、ユーザ DB のデータにつきましても、お好きなタイプ番号に読み込んで
ください。

また、付属の画像ファイル light.png につきましては、

SystemFile フォルダに入れてご使用ください。

DB の説明

可変 DB につきましては、設定する必要のあるものは

ございません。

ユーザ DB では、光源画像として、SystemFile フォルダに

保存した light.png ファイルを指定してください。

ピクチャ番号開始とは、今回使用するピクチャの描画を開始する

ための最初のピクチャ番号をさします。

ここで指定した番号から少なくとも 300 以上のピクチャを使用するため、

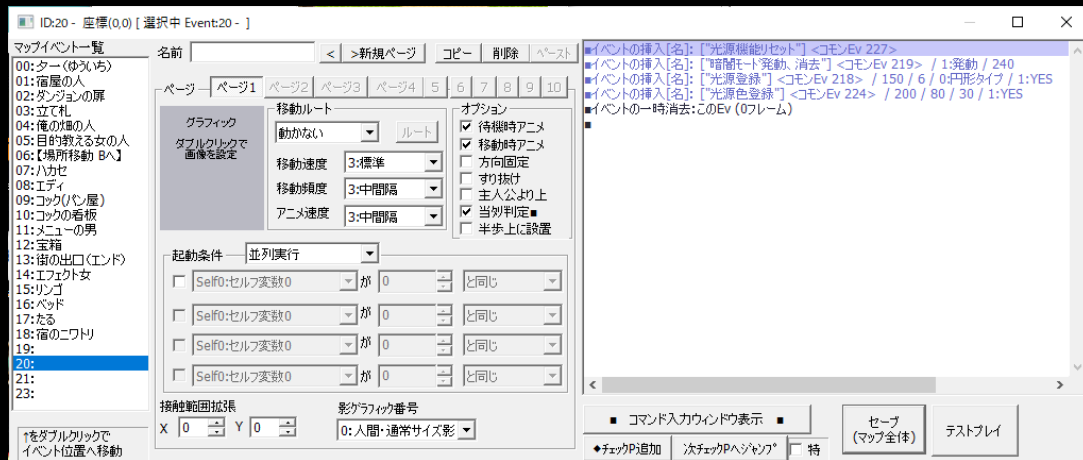
デフォルトでは 9500 からの開始となっております。

コモンイベントの挿入

このコモンイベントはマップイベントでのコモンイベントの呼び出しで操作します。まずはメインとなるマップイベントを作成しましょう。

マップの適当な場所（一番左上のマスなど）にイベントを作成し、

以下のようなコモンイベントを指定してください。



光源機能リセットにつきましては、設定項目がないため説明を割愛させていただきます。

暗闇モード 発動、消去について

- 処理

発動と消去の項目があります。その名の通り発動すると画面が暗闇に包まれます。

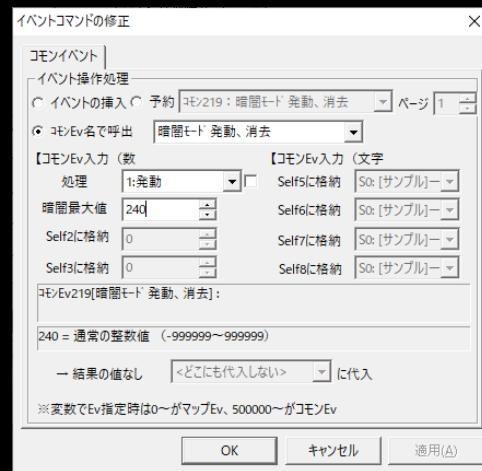
消去を選択すると暗闇が解除されます。

- 暗闇最大値

この値は 0~255 の範囲で設定してください。

255 にすると完全な暗闇になります。

0 付近の値に設定してもほとんど意味をなしません。



光源登録について

- 光源 MAX 明るさ

表示する光源の明るさ、というよりかは暗闇に与える影響度を表します。

255 にするとほぼほぼ中心部は完全な明るさになります。

- 光源射程 (3~7 まで)

この値は 3~7 の範囲で設定してください。

範囲外にするとシステム側で自動的に最大値または最小値に補正されます。光源の明るさの射程距離を表します。大きければ大きいほど明るさの範囲が広がります。

イベントコマンドの修正

コモンイベント |

イベント操作処理

イベントの挿入 予約 コモン218: 光源登録 ページ 1

コモンEv名で呼出 光源登録

【コモンEv入力 (数)】 【コモンEv入力 (文字)】

光源MAX明るさ 150 Self5に格納 S0: [サンプル]

光源射程 (3~7) 6 Self6に格納 S0: [サンプル]

光源タイプ 0:円形タイプ Self7に格納 S0: [サンプル]

主人公? 1:YES Self8に格納 S0: [サンプル]

コモンEv218[光源登録]:

→ 結果の値なし <どこにも代入しない> に代入

※変数でEv指定時は0~がマップEv、500000~がコモンEv

OK キャンセル 適用(A)

- 光源タイプ

「円形タイプ」「扇タイプ」「懐中電灯タイプ（主人公限定）」の3種があります。

円形はその名の通り円形に明かりが広がり、扇タイプはイベントまたは主人公の向いている方向90度に明かりが広がり、主人公限定で使える懐中電灯タイプは前方を複雑に照らすことができます。まるで懐中電灯を使っているかのような間隔です。

- 主人公？

YES か NO のどちらかを設定できます。操作する主人公が光源を持つかどうかを設定できます。この項目は最初適当な場所に設置したマップイベント1つだけに行うことをお勧めします。（複数のマップイベントで設定する意味がないため）

光源色登録について

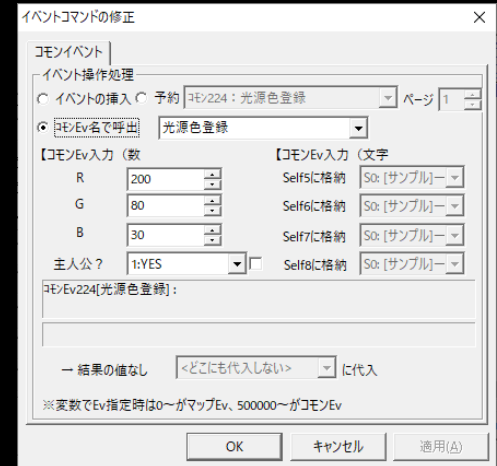
このコモンは光源を「円形タイプ」に設定した場合のみ作動します。

- R、G、B

色の値です。R が赤成分、G が緑成分、B が青成分です。

この値を設定すると「円形タイプに設定した」光源の明かりに加えてさらに色のついた明かりをアクセントとして表示します。

円形タイプでない場合はこのコモンイベントは意味をなしません。



- 主人公？

先ほどと同じように、主人公の光源を設定する場合のみ **YES** を指定してください。

次に、普通のマップイベントに光源を持たせる場合のコモンイベントの書き方は右図のようになっております。

The image displays two side-by-side screenshots of a 'Map Event Editor' (マップイベント一覧) window, showing event configurations for ID 23. Both windows have tabs for 'Page 1', 'Page 2', 'Page 3', 'Page 4', 'Page 5', 'Page 6', 'Page 7', 'Page 8', 'Page 9', and 'Page 10'.

Left Window (Top):

- 名前:** < > 新規ページ コピー 削除 ページ2
- 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)
 - 移動速度: 3:標準 (Dropdown)
 - 移動頻度: 3:中間幅 (Dropdown)
 - アニメ速度: 3:中間幅 (Dropdown)
- 起動条件:** 並列実行 (Dropdown)
- 条件:**
 - ☐ Self:セルフ実数0 が 0 と同じ
 - ☐ Self:セルフ実数0 が 0 と同じ
 - ☐ Self:セルフ実数0 が 0 と同じ
 - ☐ Self:セルフ実数0 が 0 と同じ
- 接続条件:** 追加 (Dropdown)
- 影グラフィック番号:** 0:人間・通常サイズ (Dropdown)
- 操作:**
 - ☐ ダブルクリックでイベント位置へ移動
 - ☐ コマンド入力ウィンドウの表示
 - ☐ チェックPへ追加
 - ☐ 次チェックPへジャンプ
 - ☐ 特

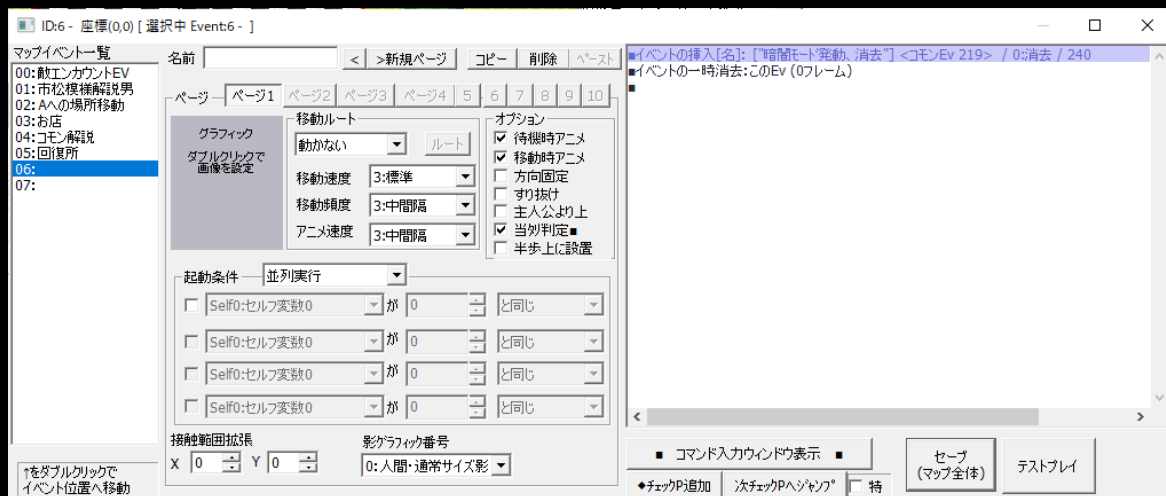
Right Window (Bottom):

- 名前:** < > 新規ページ コピー 削除 ページ2
- 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)
 - 移動速度: 3:標準 (Dropdown)
 - 移動頻度: 3:中間幅 (Dropdown)
 - アニメ速度: 3:中間幅 (Dropdown)
- 起動条件:** 決定キーで実行 (Dropdown)
- 条件:**
 - ☒ Self:セルフ実数0 が 1 と同じ
 - ☐ Self:セルフ実数0 が 0 と同じ
 - ☐ Self:セルフ実数0 が 0 と同じ
 - ☐ Self:セルフ実数0 が 0 と同じ
- 接続条件:** 追加 (Dropdown)
- 影グラフィック番号:** 0:人間・通常サイズ (Dropdown)
- 操作:**
 - ☐ ダブルクリックでイベント位置へ移動
 - ☐ コマンド入力ウィンドウの表示
 - ☐ チェックPへ追加
 - ☐ 次チェックPへジャンプ
 - ☐ 特

暗闇を解除したい

暗闇状態を解除したい場合は、マップ内の適当な場所に以下のイベントを組んでください。

これでこのイベントがあるマップに入った瞬間、暗闇が解除されます。



コモンイベント「光源機能リセット」

このコモンイベントは、光源を持たせたマップイベントの

セルフ変数9番を0に初期化させるためのものです。

このコモンイベント中に回数付きループが30回分指定されていますが、

これは1つのマップ中にマップイベントが30個以内におさまっている前提

で組まれたコードです。マップイベントの数を30個以上にしたい場合は、この

回数付きループの回数を50なりにすれば初期化する範囲を多くできます。

コモンイベント「初期化」

このコモンイベントは起動条件があります。

起動条件に通常変数を使用せざるを得ないため、
使う通常変数は最初期は1番が指定されていますが、
任意で別の変数に指定することも可能です。

不具合、バグなど

本コモンイベントにもしもバグや不具合などがありましたら、

Wolf RPG Editor 公式サイトのコモンイベント集にて

本コモンのコメントに記していただけると助かります。