

砂浜等に最適！足跡コモン ver1.00 説明書

制作：ロンバート



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

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

- 7:属性名の設定
- 8:状態設定
- 9:敵キャラ/個体データ
- 10:敵行動AI
- 11:属性耐性
- 12:状態耐性
- 13:敵グループ
- 14:-----
- 15:用語設定
- 16:画像/音声設定
- 17:システム設定
- 18:足跡設定

Ctrl+Alt+↑で切替可

タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

検索

全タイプ 数値 文字

データの出力

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]

ファイル読み込み

Ctrl+Shift+Tab: [項目]移動
Ctrl+R:直前タイプ
Ctrl+Shift+R:直前データ

データ

ID

0:

Ctrl+↑でデータ切替可能

データ数の設定

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

足跡不透明度 150 [0]

足跡一人当たり表示数(32まで) 15 [1]

開始ピクチャ番号(必ず負の数) -10000 [2]

OK 更新 キャンセル

- ◆ 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**)

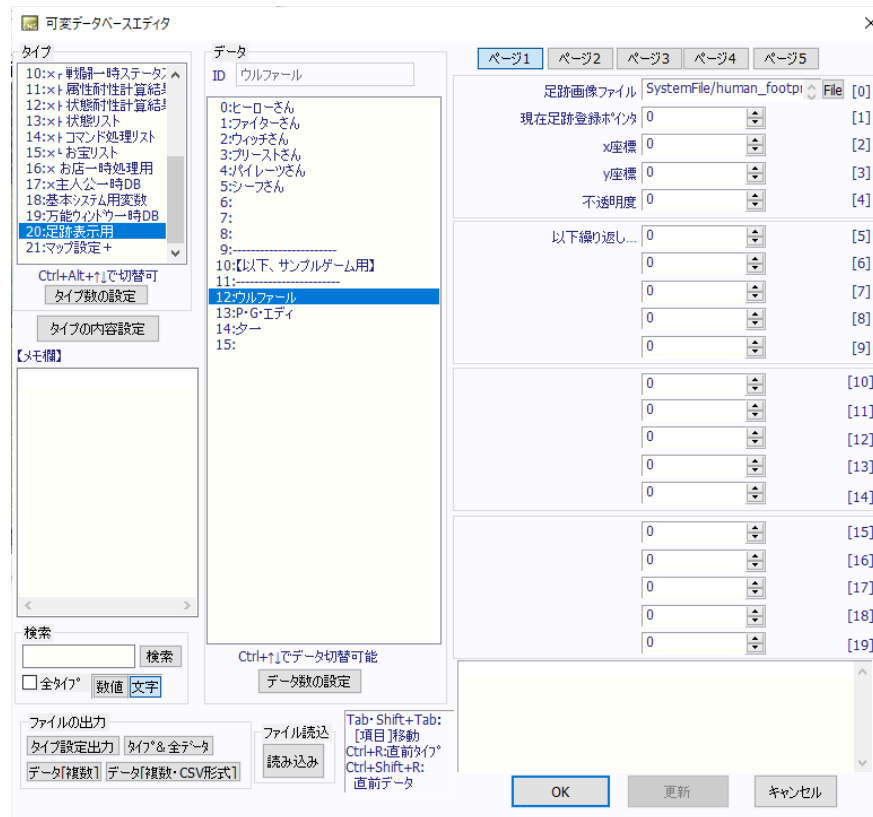
個人的には足跡不透明度は足跡一人当たり表示数でしっかり割り切れる数にしておくことをお勧めします

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

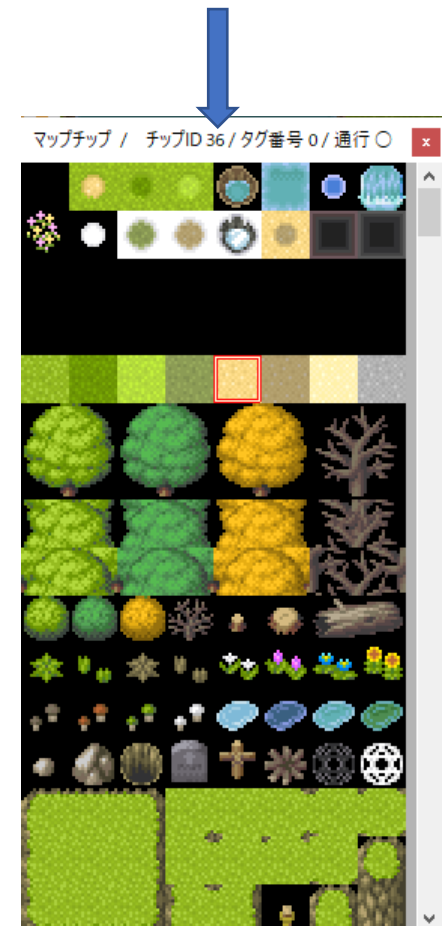
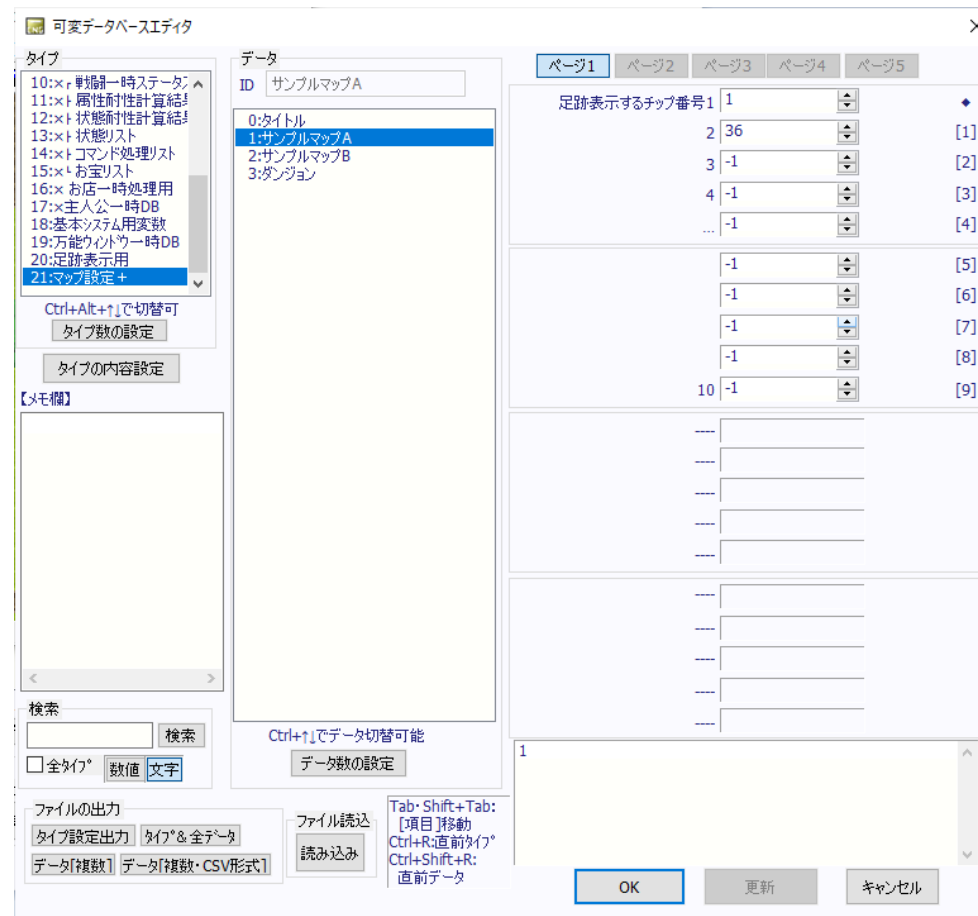
まずは「足跡表示用」タイプからですが、こちらはデータ名が主人公ステータスと同じになっており、項目 0 番の足跡画像ファイルにて、
対応する主人公の足跡画像を設定するだけとなっております



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



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