

ダイナミック背景切り替わりコモン

制作：ロンバート



目次

- 本コモンについて 3
- 利用条件 3
- 導入方法 4
- DB の設定編 5
 - 遷移する条件について 6
- 遷移時にコモンを発動してさらに演出を華やかに 7
 - 遷移時発動コモンの作り方 8
- お問い合わせ 9

本コモンについて

このコモンでできることは、戦闘中に特定の条件で背景をダイナミックな演出とともに切り替えることです

敵が何かしらの幻術を使用してきて背景が切り替わることによって生まれる新たな表現もあるかもしれませんね

利用条件

- このコモンは**ご自由に改造**してもらってもかまいません また、**二次配布も許可**いたします したがって、ご自身の大規模コモンイベントに**統合することも許可**します ただし、改造や統合などにより生じたいかなる不具合も作者は責任を負うことができませんのでご了承ください
- 改造した場合も、二次配布を行ったり大規模コモンイベントに統合した場合も、元となったコモン「ダイナミック背景切り替わりコモン」を改造、または統合した旨を付属の README などに**作者名（ロンバート）**ごと記述していただきますようよろしくお願いいたします
例：README.txt 内にて、お借りしたコモン「ダイナミック背景切り替わりコモン」（ロンバート）
例：README.txt 内にて、本コモンイベントは以下のコモンを改造、統合いたしました
ロンバート氏より「ダイナミック背景切り替わりコモン」
- ご利用にあたり、報告などは任意です あったら作者が喜ぶくらいです

導入方法

本説明書と共に同封されているフォルダ「コモン」「ユーザ」「可変」「Special_effect」があるはずです

まずはウディタ本体を開く前に、「Special_effect」フォルダを Data フォルダの中に **フォルダごと** 入れましょう

背景切り替わりの際のエフェクト用の画像がこれで用意できました

次に、ウディタ本体を起動し、コモンイベントエディタを開いて、「コモン」フォルダの中身のコモンファイルを読み込ませましょう

続いて、ユーザデータベースを開き、「ユーザ」フォルダの中身の「013 敵グループ」のタイプを読み込ませます

このタイプは基本システムの既存のタイプ「013 敵グループ」の置き換えとなります 完全新規のタイプではありません

最後に、可変データベースを開き、「可変」フォルダの中身、「018 基本システム用変数」を読み込ませます

こちらも新規タイプではなく、既存のタイプの置き換えとなっております

これで導入部分は終了しましたが、肝心なのは次で記述する設定編と実際の操作方法、取り扱い方です

しっかり読んで、演出を完成させましょう

DB の設定編

早速データベースで設定を組んでいきましょう 差し替えた「敵グループ」のタイプをご覧ください

項目番号 12 以降に新たな項目があることでしょう これからこれらの項目に関して説明を載せていきます

- **基本戦闘背景** 基本となる（切り替わる前の）戦闘背景です
- **遷移後戦闘背景** 戦闘背景が切り替わる演出の後の戦闘背景です
切り替わった後背景が戻るということはありません
- **遷移する条件** 背景が遷移する条件を指定します
- **A の値** 遷移する条件次第では A の値を指定する必要があります
- **遷移時発動コモン ID** 背景が遷移する際に発動するコモンイベントの ID を指定します **コモンイベント限定です**
- **R、G、B** 背景が切り替わるエフェクトの色を指定できます

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 includes '13:敵グループ' (Enemy Group). The 'データ' (Data) table lists various enemy types and their counts. The right-hand panel shows settings for the selected 'ゴブリン1匹' (Goblin 1) group.

敵ID	設定	値	項目番号
敵1<◇◇◇◇◇◇◇◇>	[31]:ゴブリン [ユーザ9]		[0]
敵2<◇◇◇◇◇◇◇◇>	[-1]:<なし>		[1]
敵3<◇◇◇◇◇◇◇◇>	[-1]:<なし>		[2]
敵4<◇◇◇◇◇◇◇◇>	[-1]:<なし>		[3]
敵5<◇◇◇◇◇◇◇◇>	[-1]:<なし>		[4]
敵6<◇◇◇◇◇◇◇◇>	[-1]:<なし>		[5]
敵7<◇◇◇◇◇◇◇◇>	[-1]:<なし>		[6]
勝利条件	[0]敵の全滅		[7]
A値	0		[8]
敗北条件	[0]味方全滅		[9]
B値	0		[10]
逃走成功率[%]	100		[11]
基本戦闘背景	Fog_BackGround/BackGr< File		[12]
遷移後戦闘背景	Fog_BackGround/BackGr< File		[13]
遷移する条件	[9]戦闘勝利時		[14]
Aの値	0		[15]
遷移時発動コモンID	-1		[16]
R	100		[17]
G	100		[18]
B	100		[19]

遷移する条件について

- A ターン開始時

そのままの意味です 次の項目「A の値」で指定したターン開始時に背景が遷移します

- 敵の誰かが変身時

敵グループの中で『誰でもいいから』変身した際に遷移します

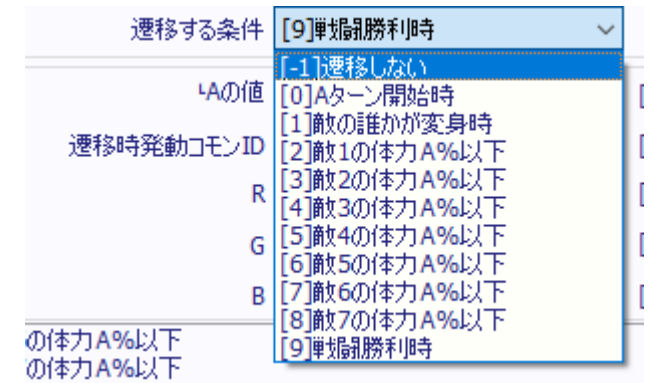
なお、変身した瞬間からの遷移です 変身した次のターンからではありません

- 敵 1~7 の体力 A%以下（でターン開始時）

指定した敵の体力が一定割合以下でターン開始時に遷移します

- 戦闘勝利時

戦闘勝利時に遷移します 戦闘勝利した後に敵の幻術が解けたような演出もできるかもしれませんね



遷移時にコモンを発動してさらに演出を華やかに

さて、ここからは遷移時に発動させる用のコモンを見ていきましょう コモンイベントエディタを開いてください

用意されたコモンの中に「特殊遷移用コモン」というものがあるのがわかるでしょう

こちら、どういうコモンなのかと言いますと、なんと

『任意のタイミングで背景を切り替わる演出するだけに飽き足らず、さらに任意のタイミングで変身を実行する』

という贅沢モリモリな表現をするコモンとなっているのです

(ただしこのコモンが使えるのは「遷移する条件」を「敵の誰かが変身時」にしていないと正常に動作しませんのでお気をつけて)

実際にサンプルゲームのゴブリンを別の何かに変身するように設定して、

さらに敵グループにて、背景遷移条件を「敵の誰かが変身時」に設定して、

「遷移時発動コモン ID」を特殊遷移用コモン（右図の画像の場合は 225）

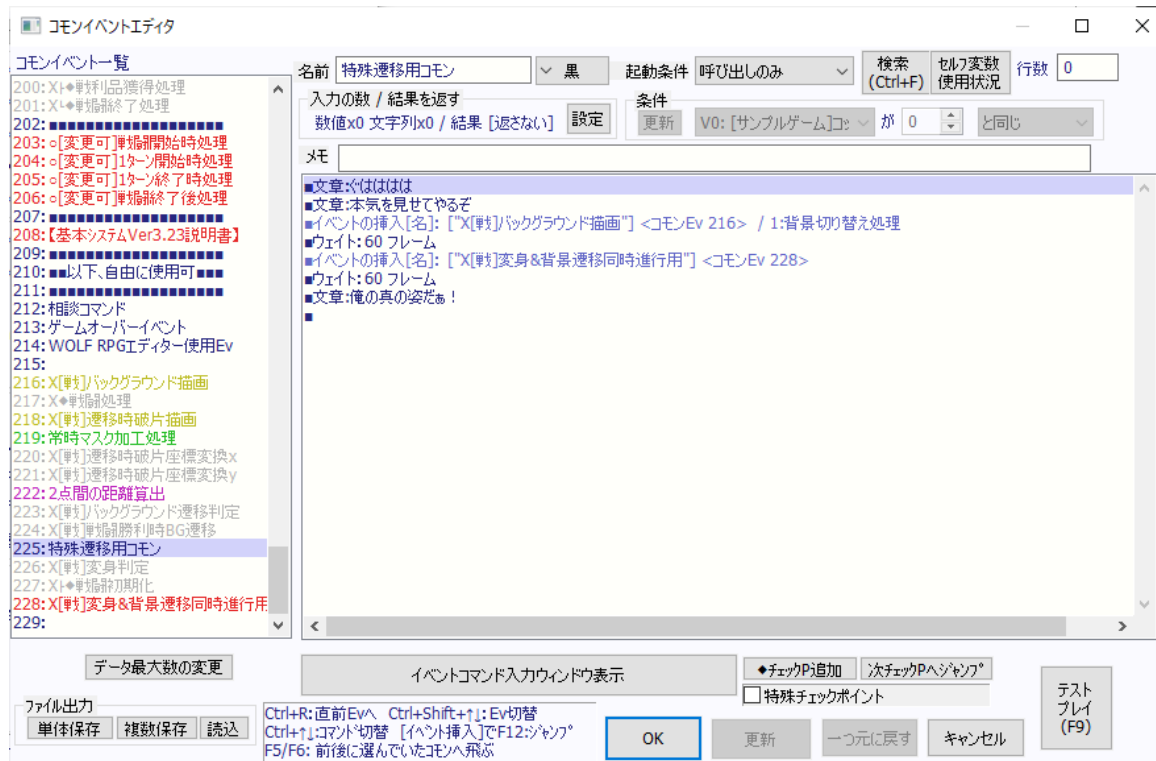
に指定して（500225 ではなく 225 です）さっそく実行してみましょう

変身前に一呼吸おいて背景が切り替わり、さらに切り替わっている最中に

いつの間にかゴブリンが変身しているではありませんか！

ということで、遷移時に発動するコモンの詳しい解説を次ページにて

ご案内いたします



遷移時発動コモンの作り方

背景遷移用のコモンを作る際に要となるのが、

赤枠で囲んだ2つのコモンです

改造したバックグラウンド描画には、新たに

「1. 背景切り替え処理」という選択肢が加わり、これを

選択して実行することで背景を切り替えさせることが可能

となります

そして「X[戦]変身&背景遷移同時進行用」は

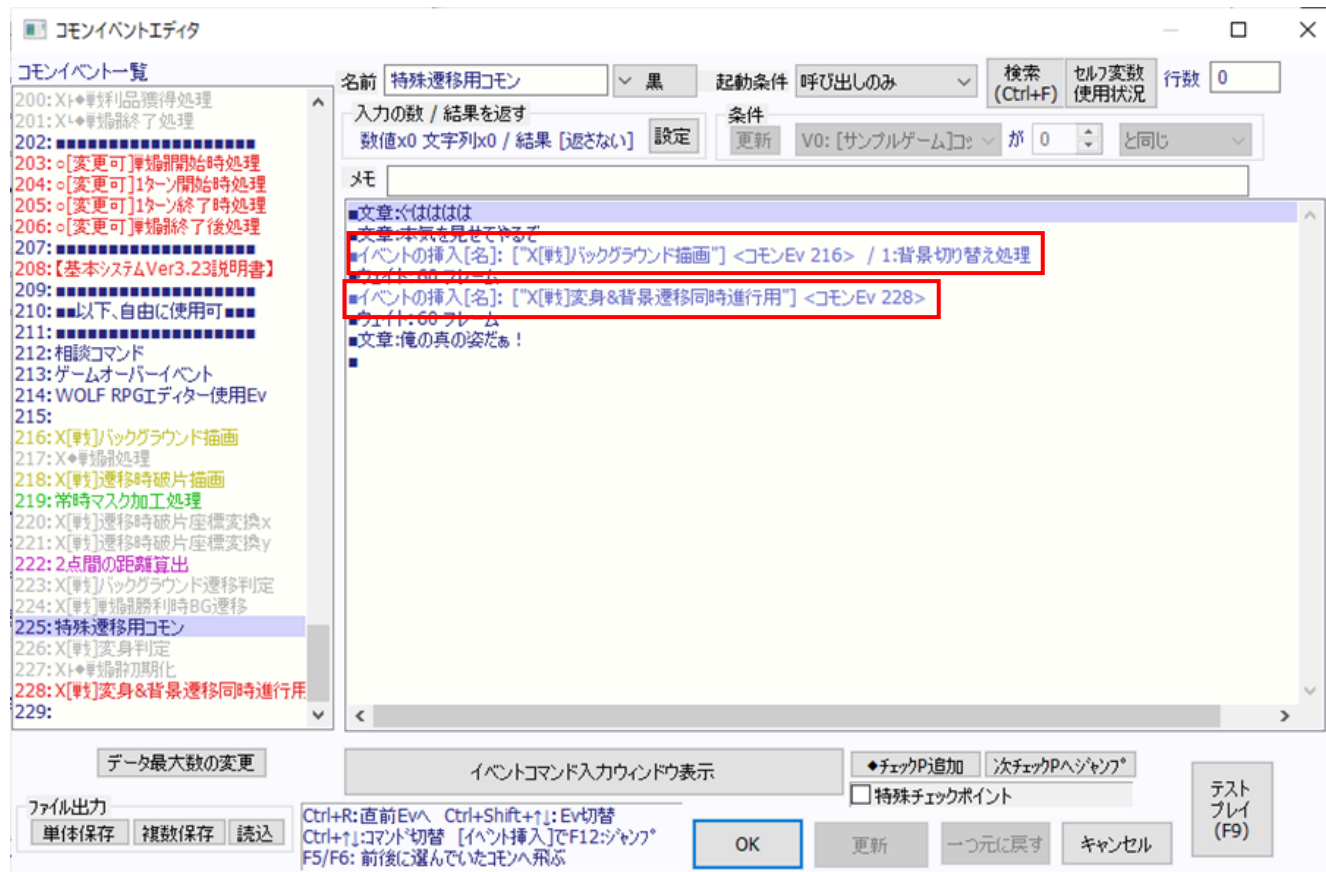
遷移する条件が「敵の誰かが変身時」にのみ使えるコモンと

なっており、これがあることによって背景の遷移中に

変身を実行することができるということです

まあ適当にウェイトを挟みつつ、お好みのタイミングで背景切り替えや変身を行うような処理を記述すればオッケーでしょう

(背景切り替え中に BGM を変更する処理なんかも入れればより盛り上がりそうですね)



お問い合わせ

本コモンで不具合やバグなどが発見された場合は、製作者ロンバートの X（旧 Twitter）『<https://twitter.com/ronbarting>』に報告するかまたは、

公式コモン集のコメント欄で報告してくださると助かります