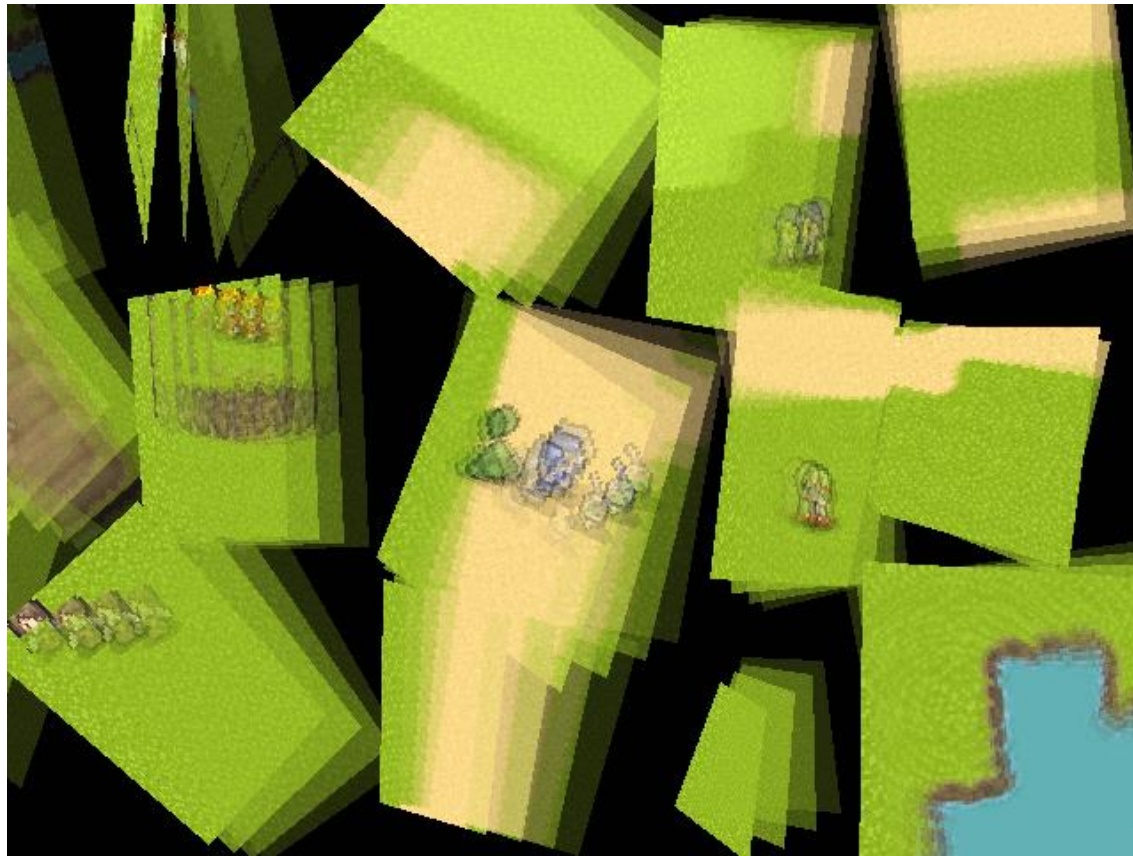


戦闘前に使える！画面割れ演出コモン ver1.0 説明書

制作:ロンバート ウディタ ver3.123



目次

このコモンについて	3
導入方法	4
設定項目（ユーザ DB）	5
使用方法	7
コモンの改造について	8
不具合報告.....	9

このコモンについて

このコモンは戦闘開始前に使えるかもしれない

画面演出専用のコモンとなっております

ウディタ標準の<SCREENSHOT>機能を利用したものです

また、このコモンは自由に改造していただいてもかまいません

当コモンで発生したいかなる不具合は
制作者は一切の責任を負わないものとします

導入方法

導入する前に1つだけやってほしいことがあります

このコモンイベントはL.H様の「2点間の距離算出コモン」を使用しますので

上記のコモンをウディタ公式サイトのコモンイベント集より探して

ダウンロードしてください

なお、後述するコモンイベント含め好きな場所に読み込んでOKです

このpdfファイルの他に「コモン」「可変」「ユーザ」の3つの

フォルダがあるのを確認してください

まずはコモンフォルダの中身のコモンイベントをウディタの

コモンイベントウィンドウからお好きな場所に読み込みます

複数ありますので上書きすることのなきよう

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

読み込みます

そして可変フォルダの中身も同様にすべて可変データベースにて

お好きな場所に読み込んでください

設定項目（ユーザ DB）

導入したユーザ DB のタイプは以下のようになっております

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:敵キャラ個別データ
- 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:戦闘開始前画面演出

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

ファイルの出力

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

読み込み

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

ピクチャ番号開始 1000 [0]

横分割数 5 [1]

縦分割数 3 [2]

中心への移動量 10 [3]

ランダム回転 200 [4]

Tab・Shift+Tab: [項目]移動

Ctrl+R:直前タイプ

Ctrl+Shift+R: 直前データ

OK 更新 キャンセル

- ピクチャ番号開始
演出を開始するためのピクチャ番号です
後述する横分割数、縦分割数によって使用するピクチャの数が変わります
- 横分割数、縦分割数
画面をどれくらい分割するかの指標です 横を 5、縦を 3 とすると画面全体を合計 15 分割します
- 中心への移動量
画面が割れた瞬間に画面の欠片が中心へ移動しますこのときの中心への距離を設定します
この値が大きくなるほど中心へ向かっていきます
- ランダム回転±
画面が割れた際に画面の欠片がランダムで少し回転します その回転量を設定します

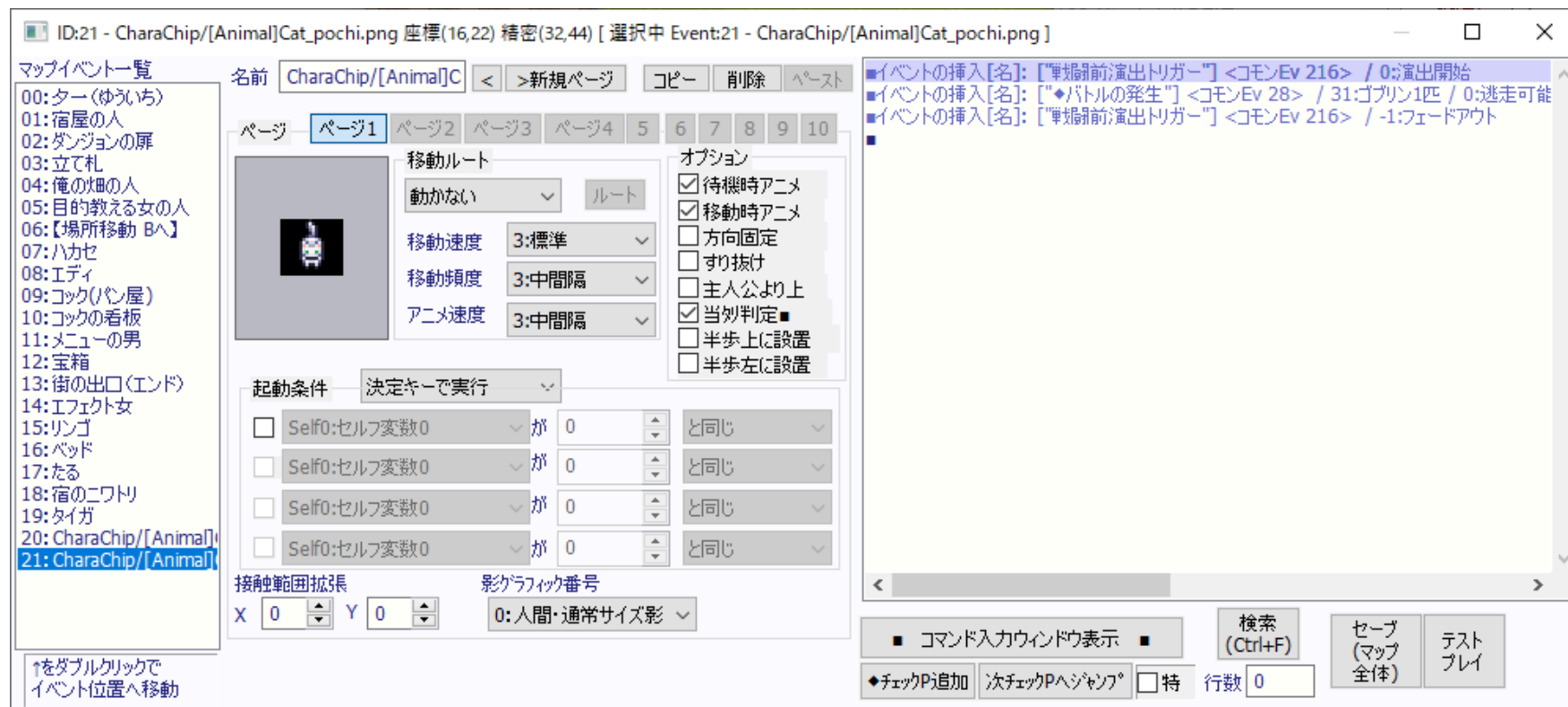
使用方法

適当なマップイベントを用意します

そしてそのマップイベントに以下のようにイベントを挿入するといいかもしれません（1例です）

「戦闘前演出トリガー」のみが操作の決め手となります

このコモンは処理の項目に「演出開始」と「フェードアウト」の2つのみの処理が実装されています



コモンの改造について

「イージング初期化」コモンについてですが、
ゲーム開始直後に処理を行うタイプのコモンとなっております
その際に発動条件に**変数 1 番**を使用しておりますので、
変えたい場合は好きな番号に変えてください

そして、「戦闘前演出描画」コモンについてですが、
このコモンは SE を鳴らすと もっと演出が良くなる箇所に
コメントを付けております
2 次配布禁止の関係上、当コモンに SE は同梱されておきませんので、
好きな SE を用意したのち、コメントが指定した箇所で
SE を鳴らすと もっと良い演出になると思います

不具合報告

作者の Twitter : <https://twitter.com/ronbarting>

またはウディタ公式コモンイベント集のコメントにてお願いします