

---

# 闇夜を照らすキャンプファイアーコモン

---

制作：ロンバート



# 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「闇夜を照らすキャンプファイアーコモン」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）**ごと記述してください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「闇夜を照らすキャンプファイアーコモン」（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「闇夜を照らすキャンプファイアーコモン」

- 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
- さすがに制作者の詐称などはおやめください （このコモンは私が作りました！！など あくまで僕、ロンバートが作りましたということで）

# 本コモンの概要

本コモンはまるでウディタ上でキャンプファイアーが体験できるかのような演出を追加することができるコモンとなっております

ただし、**本コモンはマスク機能を利用しておりますゆえ、ほかのマスク機能を利用したコモンと競合する恐れがあります**

## 導入方法

本説明書と同じフォルダ内に「SystemFile」「コモン」「ユーザ」「可変」という名のフォルダがあるはずです

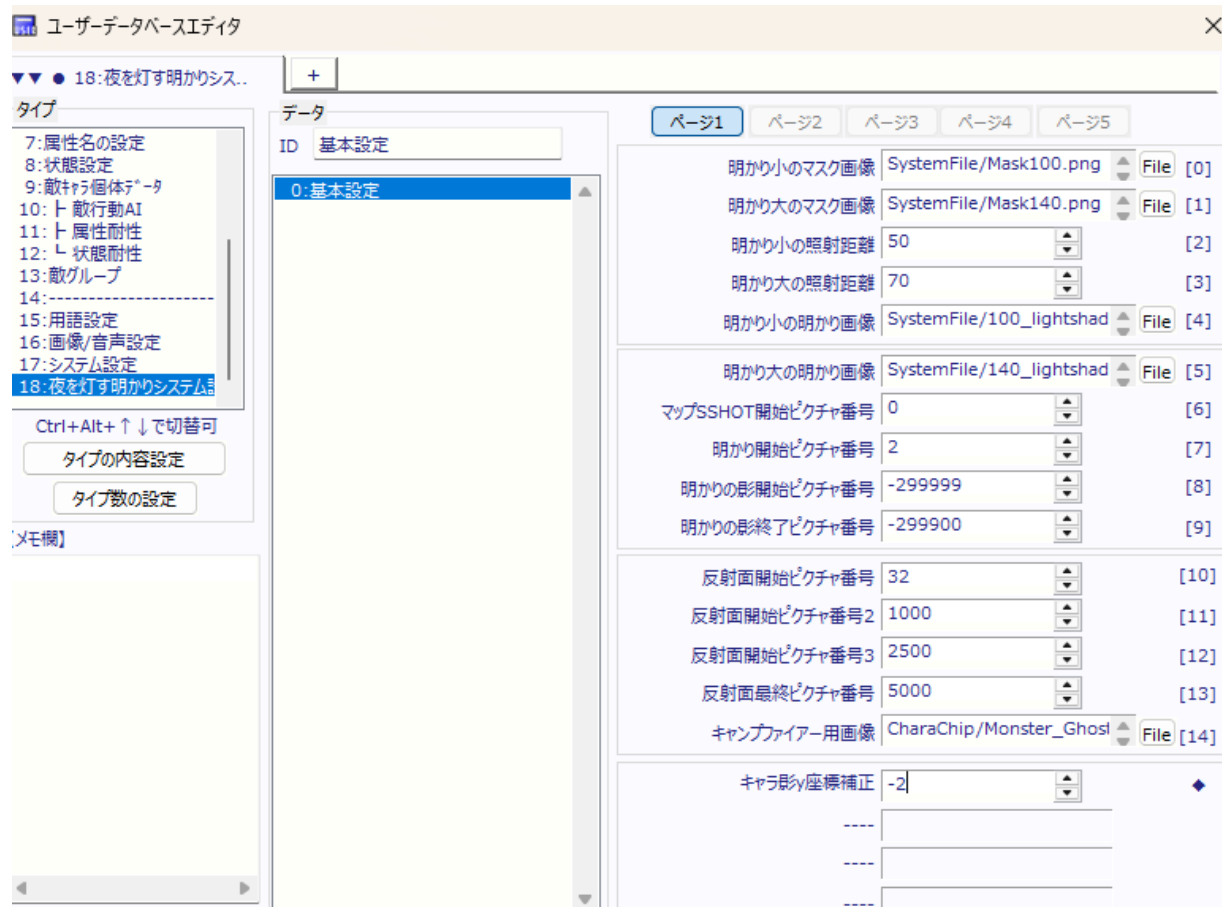
まずは「SystemFile」のフォルダ内のすべての画像ファイルを Data フォルダ内の同じ「SystemFile」フォルダにぶちこみましょう

そしてウディタを開き、コモンイベントエディタを開いて「コモン」フォルダ内のファイルを適当な位置に読み込みましょう

その後、ユーザ DB を開き、「ユーザ」フォルダ内の 1 ファイルを読み込ませます

最後に、可変 DB を開いて、「可変」フォルダ内のすべてのファイルを読み込ませたら完了です

## ユーザ DB で設定しましょう



上図はユーザ DB で読み込ませたタイプです ピクチャ番号群は文字通りピクチャの番号を管理するものなので割愛するとして、

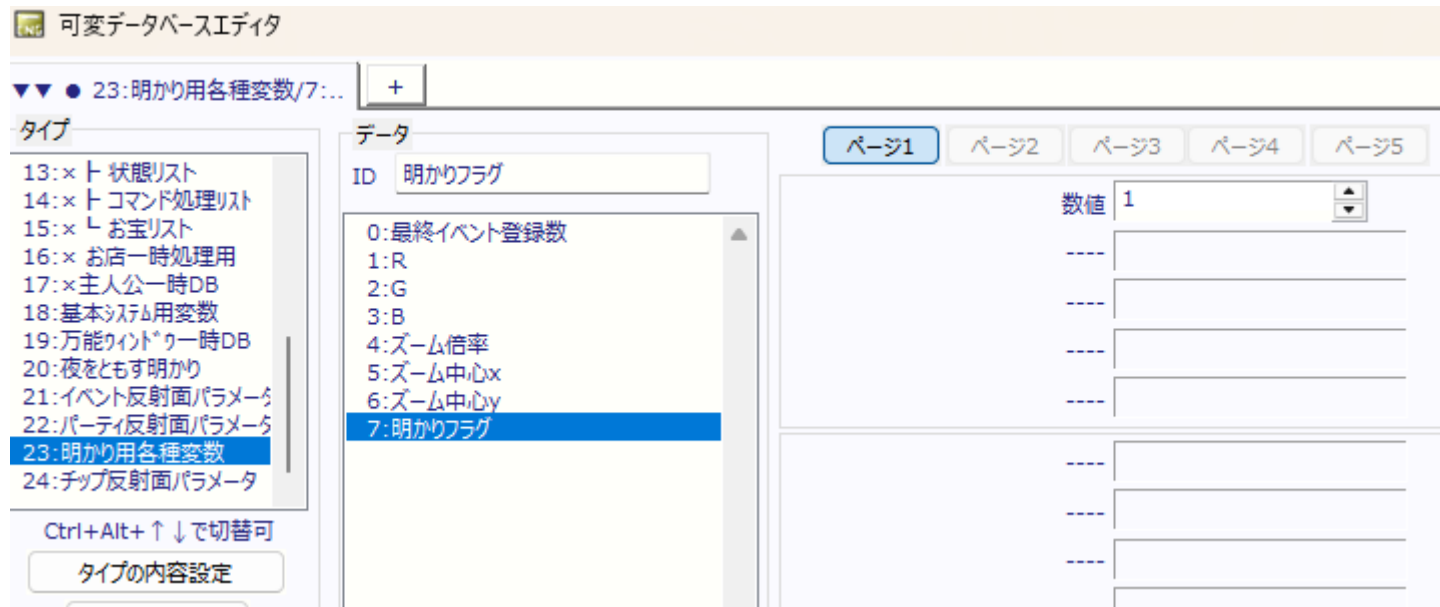
項目 0 から 5 までは、小さな明かりと大きな明かりのパラメータと画像を設定するものです 照射距離は画面サイズが 320×240[倍角]の場合に限り、

必ずマスク画像の円の半径の半分の長さにしてください それ以外のサイズでは2倍の数値を設定してください

キャンプファイアー用画像は、主に炎のキャラチップを設定することを推奨します 同梱素材で炎のキャラチップが無かったため、ゴーストの画像で代用しており

ます キャラ影 y 座標補正は、キャラクターの影の位置の y 座標に補正をかけるものです おそらくは初期設定で問題ないでしょう

## 可変 DB でも設定を



可変 DB においては、明かり用各種変数のデータ番号 1 から 7 までです

RGB は暗闇の暗さを設定するための変数です 初期設定のままで大丈夫でしょう 青みがかった暗さが嫌ならば、すべて 30 くらいの数値にするといいでしょう

ズーム倍率は画面サイズが 320×240[倍角]以外ならば必ず 100 または 200 にしてください なぜかという、ズームの途中まで対応できないからです

エフェクトのマップズームと同じ値 (200 または 100) に設定しましょう ズーム中心 xy もマップズームで設定したものと同じ値にしましょう

明かりフラグは文字通りキャンプファイアーモードにするか否かの変数です 1 で ON、0 で OFF です

基本はキャンプファイアーしたいマップに場所移動するときは場所移動の直前で 1 に設定し、それ以外のマップへ場所移動するときは直前に 0 に設定するものです

## マップイベントの設定をしましょう

お次はマップイベントの設定と行きましょう 下図はキャンプファイアーをしたいマップにおいて、必ず設定する必要があるマップイベントを

それぞれ囲ってあります まずは黄色から、そして赤色、青色の四角の順番で解説していきます

まずはマップの端にあるイベントですが、一番左のイベント以外はキャラチップは必ずユーザDBの「キャンプファイアー用画像」で設定した画像を

指定してください 今回は3つ光源が（赤い四角の数）ありますゆえ、ゴースト（仮）のキャライベントが3つ分あるということです



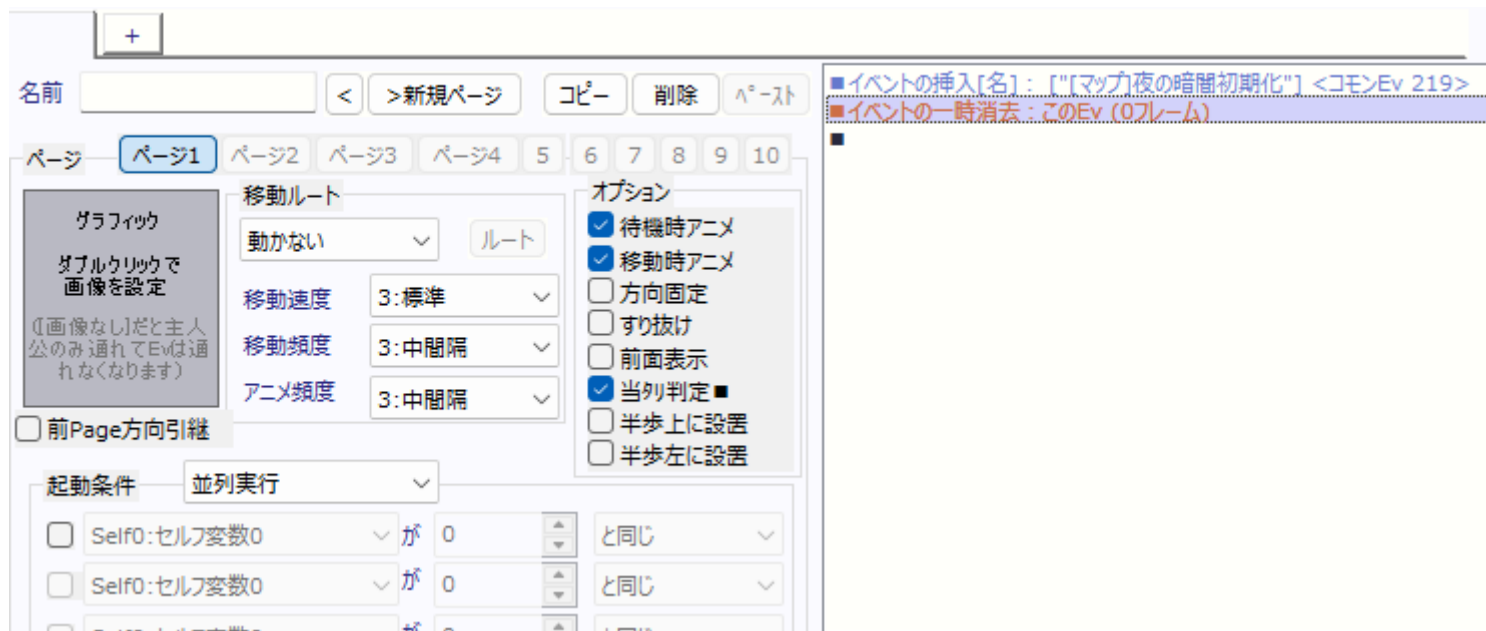
## [黄色]マップ進入時の並列実行イベント

画面の最も左上にあるイベントの解説です

とはいっても、[マップ]夜の暗闇初期化という名のコモンを呼び出して、イベントの一時消去をやるだけです

キャンプファイアーをしたいマップ（もっと言えばそれ以外のマップでも）進入時に必ず最初に実行するイベントということです

また、横に3つ並んだゴーストのキャライベントの中身は何もなしですが、オプションの前面表示を ON にします あくまで光源の役割だけなので





## [赤色]光源用イベントの設定を

赤色の四角で囲ったイベントは、主に光源を設定するためのイベントとなっております

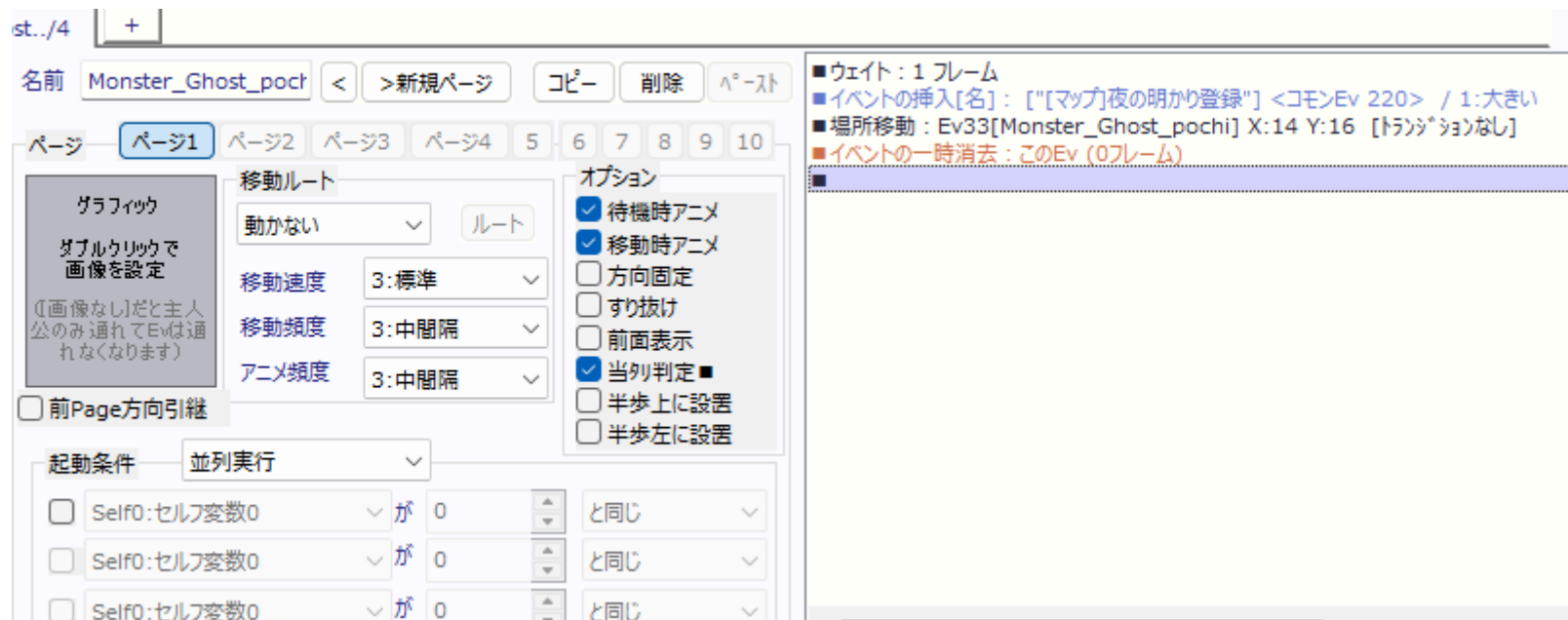
まずは、先ほどの黄色の四角の項で解説した**初期化用イベントより先に起動することが無いように** 1フレームのウェイトをかけます

そして、[マップ]夜の明かり登録を呼び出して、光源の登録を行います その際、光源の大きさを2種類大きい、小さいから選べます

そして、ここで場所移動をします 何を移動させるのかというと、**先ほどの黄色い四角で触れたゴースト（仮）のキャライベントを**

**今現在設定しているマップイベントと同じ位置に召喚させるのです** これで松明の上に光源用のゴーストが照らしているという見た目上の

演出が可能になるということです 何度も言いますが、ゴーストの画像は仮です 実際は炎のキャラチップを調達して設定すればらしくなるはずです





## [青色]マップチップにも影をつけましょう

青色の四角のイベントは、マップチップにも反射や影を描画したいときに設定します

まずは影をつけたいマップチップの一番左上の位置にマップイベントを設置します 1 フレームウェイトの後、

[マップ]マップチップ登録を呼び出します このコモンは、チップのあるレイヤー、チップサイズ（マス基準）は

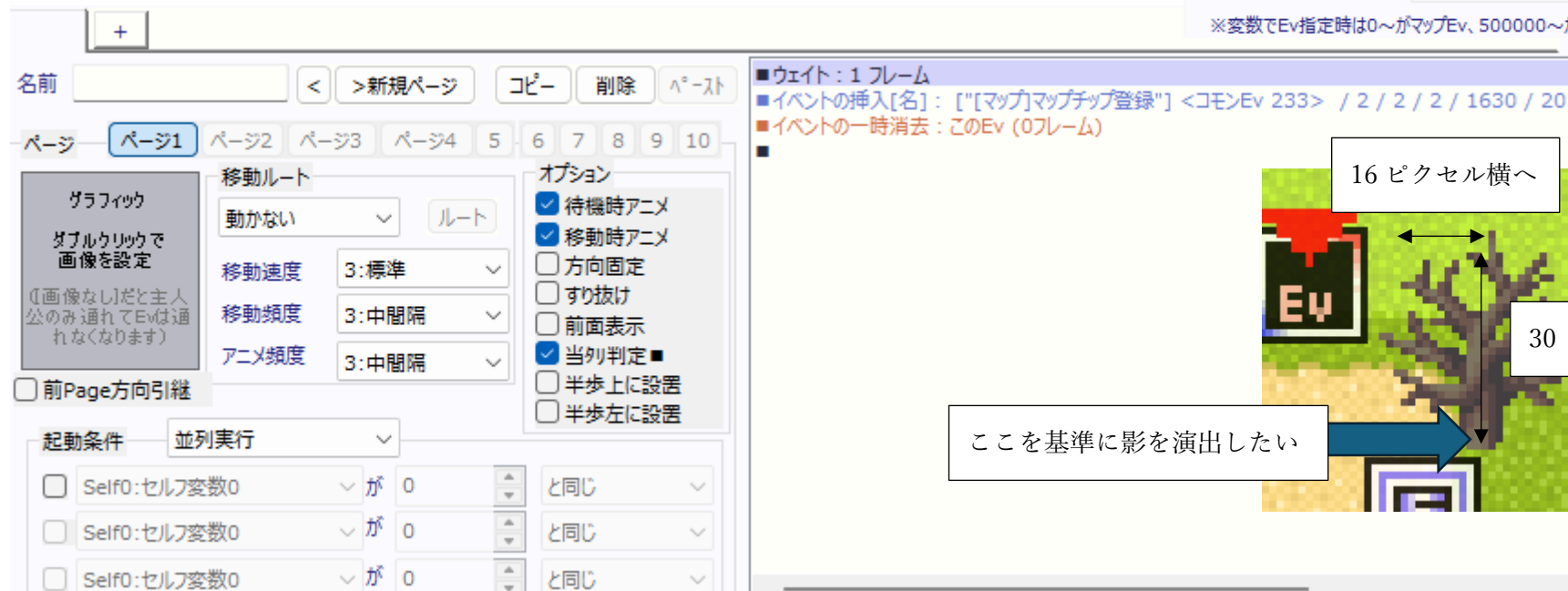
わかると思います 描画シフト xy は 1 つの数値に 2 つの数値を格納しているような発想（融合変数と独自に

呼んでいます）で、x 座標右へ 16 ピクセル、y 座標下へ 30 ピクセルの位置を基準に影を演出したいときに、

「1630」という数値を設定します 必ず、「2 桁 2 桁」という形式で数値を設定してください

（例：916 は、9 と 16 の融合変数 1608 は、16 と 8 の融合変数 ただし、32 と 100 で 32100 はできません）

RGB しきい値は、チップの影の付き方に影響を与えます（説明がドヘタで申し訳ありません…）



## キャンプファイアー用マップに入るとき、出るときに

名前 Aへの場所移動 < >新規ページ コピー 削除 ペースト

ページ ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 5 6 7 8 9 10

グラフィック  
ダブルクリックで  
画像を設定  
(画像なしだと主人公のみ通れてEvは通れなくなります)

移動ルート  
動かない ルート

移動速度 3:標準

移動頻度 3:中間隔

アニメ頻度 3:中間隔

オプション  
☒ 待機時アニメ  
☒ 移動時アニメ  
☐ 方向固定  
☐ すり抜け  
☐ 前面表示  
☒ 当列判定  
☐ 半歩上に設置  
☐ 半歩左に設置

☐ 前Page方向引継

起動条件 プレイヤーから接触

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ

■DB書込(可変): 可変DB[ 明かり用各種変数:明かりフラグ:0 ] (23:7:数値) = 1

■場所移動: 主人公 ▲マップD1[サンプルマップA] X:15 Y:1 [トランジション + 暗転なし]

上はキャンプファイアー用マップに入るときにの場所移動イベントです このように場所移動の直前に

可変 DB の明かりフラグを 1 にする必要があります

名前 【場所移動 Bへ】 < >新規ページ コピー 削除 ペースト

ページ ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 5 6 7 8 9 10

グラフィック  
ダブルクリックで  
画像を設定  
(画像なしだと主人公のみ通れてEvは通れなくなります)

移動ルート  
動かない ルート

移動速度 3:標準

移動頻度 3:中間隔

アニメ頻度 3:中間隔

オプション  
☒ 待機時アニメ  
☒ 移動時アニメ  
☐ 方向固定  
☐ すり抜け  
☐ 前面表示  
☒ 当列判定  
☐ 半歩上に設置  
☐ 半歩左に設置

☐ 前Page方向引継

起動条件 プレイヤーから接触

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ

☐ Self0:セルフ変数0 が 0 と同じ

■DB書込(可変): 可変DB[ 明かり用各種変数:明かりフラグ:0 ] (23:7:数値) = 0

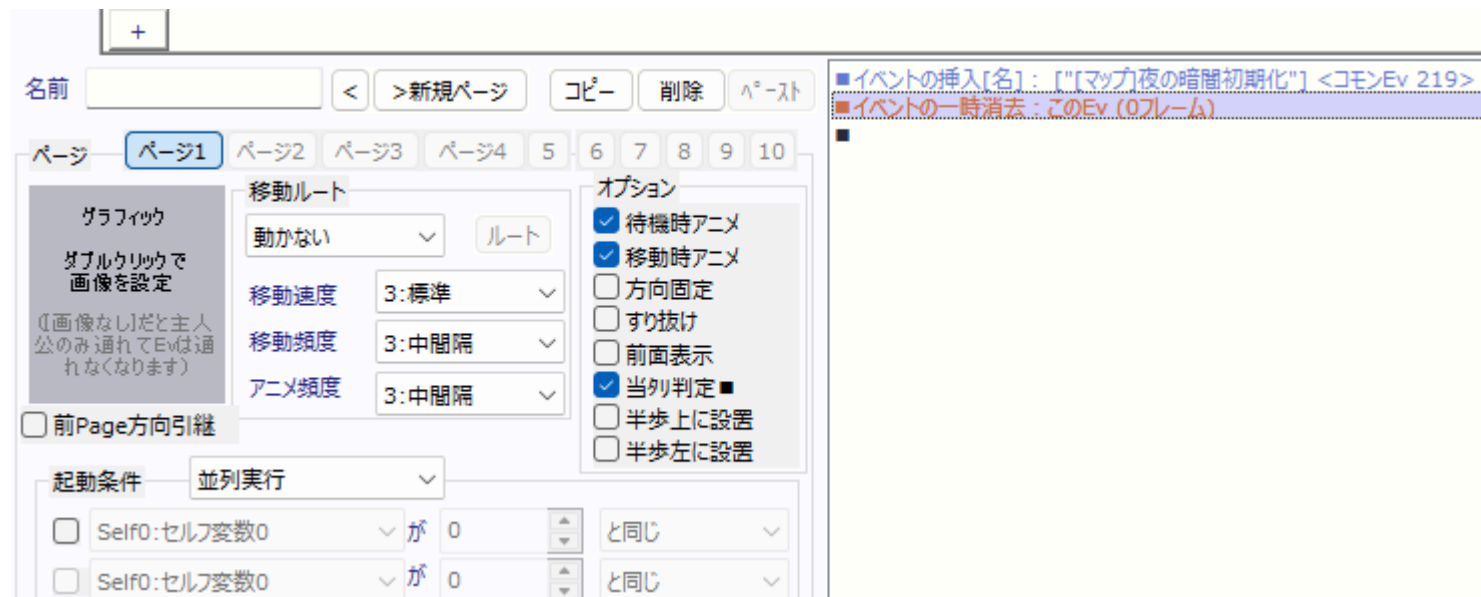
■場所移動: 主人公 ▲マップD2[サンプルマップB] X:12 Y:24 [トランジション + 暗転なし]

下はキャンプファイアー用マップから出るときにの場所移動イベントです このように場所移動の直前に

可変 DB の明かりフラグを 0 にする必要があります

# キャンプファイアー用マップから出るときにも初期化を

出た先のマップでも、適当な左上の端っこに以下のイベントを設置しておきましょう



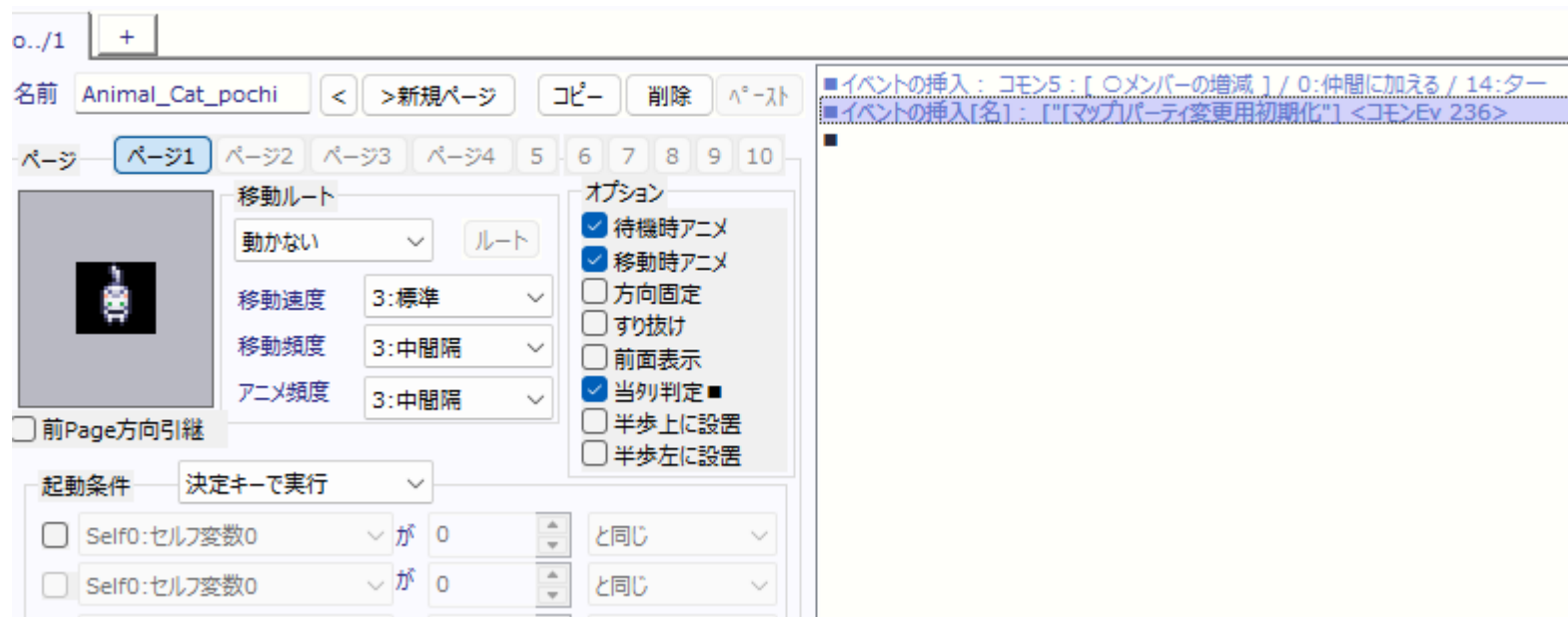
## パーティメンバーが増えた、減った時は

何らかのイベントで、パーティメンバーが増えたり減ったりすることもあるでしょう、しかしそのままだと、

増えたパーティメンバーの分の影が演出されません それを防ぐために、

下図の通りに、何かしらの増員時の直後に[マップ]パーティ変更用初期化のコモンを呼び出しておきましょう

パーティの再計算が行われ、増えたメンバーの分の影も演出できるようになります



## レッツパ〜リィ キャンプファイア〜

これにて、すべての準備は完了です

テストプレイをしてみましょう



## お問い合わせ

本コモンの不具合やバグなどがみられましたら、公式コモンイベント集のコメント欄や作者ロンバートの X（旧 Twitter）のアカウントまで（<https://x.com/ronbarting>）報告をお願いします