

ダイナミック火事場演出コモン

制作：ロンバート



内容

このコモンについて	3
利用条件	3
導入方法	4
ユーザ DB について	5
可変 DB について	6
マップイベントの設定をしましょう	7
あ〜ら不思議！	9
お問い合わせ	10

このコモンについて

このコモンはマップの一部または全体的にリアルな炎を演出できるコモンとなっております

過去のトラウマの演出などにうってつけかもしれませんね

利用条件

- このコモンは**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「ダイナミック火事場演出コモン」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）**と**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「ダイナミック火事場演出コモン」（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「ダイナミック火事場演出コモン」

- 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）

導入方法

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

まずは「fire_graphic」のフォルダを Data フォルダ内に **フォルダごと** 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き、コモンフォルダ内にあるコモンファイルを

空いているスペースに読み込ませましょう

そしてユーザデータベースエディタを開いて、ユーザフォルダ内の 1 ファイルを

空いている場所に読み込ませます 新規タイプです

最後に可変データベースエディタを開き、可変フォルダ内の 2 ファイルを

これまた空いている場所に読み込ませます こちら 2 つとも新規タイプです

ユーザ DB について

ユーザ DB の設定に関して特に意識する必要があるのはおそらくピクチャ番号という名のついている

項目のみでしょう それ以外はぶっちゃけ変更せずとも問題ないと思います

以下の図では、炎の描画開始は 1000 から そして描画の限界は 4000 までとなっております

適宜好きな範囲に定めておきましょう

The screenshot displays the '18:火事場基本設定' (Fire Incident Basic Settings) configuration window. The left sidebar lists various settings, with '18:火事場基本設定' selected. The main area shows a table with columns 'ID' and 'Name'. The 'Name' column is expanded, showing a list of fire incident settings. The right panel provides detailed configuration for these settings, including file paths, image counts, and picture numbers.

ID	Name
0:	黄色炎画像ファイル
	オレンジ色炎画像ファイル
	赤色炎画像ファイル
	炎画像分割数横
	赤色炎ピクチャ番号
	オレンジ炎ピクチャ番号
	黄色炎ピクチャ番号
	ピクチャ番号最大
	1地点あたり炎グラフィック数
	炎出現時間最小
	炎出現時間最大

黄色炎画像ファイル: fire_graphic/fire3.png [0]
オレンジ色炎画像ファイル: fire_graphic/fire2.png [1]
赤色炎画像ファイル: fire_graphic/fire1.png [2]
炎画像分割数横: 6 [3]
赤色炎ピクチャ番号: 1000 [4]
オレンジ炎ピクチャ番号: 2000 [5]
黄色炎ピクチャ番号: 3000 [6]
ピクチャ番号最大: 4000 [7]
1地点あたり炎グラフィック数: 7 [8]
炎出現時間最小: 5 [9]
炎出現時間最大: 11 [10]

マップイベントの設定をしましょう

続いて、マップイベントを用意しましょう

まず、炎を出現させたい場所の**左上**にイベントを置いていきます 並列実行です

その際、**縦横何マス分まで炎を出現させたいか**をマス数で指定できるように覚えておきましょう（縦 8 マス、横 10 マスなど）

そして、以下の画像のようにイベントを実装します

炎の大きさ横縦と、炎出現マス数横縦の項目は特殊な入力となります

それぞれ横と縦で 2 桁ずつ入力することを想定しております（513 => 05 13 横 5 縦 13 1523 => 15 23 横 15 縦 23）

炎出現マス数横縦は炎の出現範囲を指定できる項目です あなたがイベント左上から横 7 マス、縦 10 マスの範囲に炎を出したいならば、

横 7 縦 10 => 07 10 => **710** これが項目に入力する数値となります 炎の大きさ横縦も同じ原理です

名前: < >新規ページ コピー 削除 リセット

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

起動条件 並列実行
☐ 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

接触範囲拡張
グラフィック番号

■ ウェイト: 1 フレーム
■ イベントの挿入[名]: ["マップ]火事場炎登録"] <JEv 217> / 31 / 513 / 1523 / -1
■ イベントの一時消去: このEv (0フレーム)

コモンイベント
☐ イベントの挿入 ☐ 予約 JEv217: [マップ]火事場炎登録
☒ JEv名で呼出 [マップ]火事場炎登録

【コモンEv入力 (数値)】
炎出現数 31
炎の大きさ横縦 513
炎出現マス数横縦 1523
乱数シード -1
Self4に格納 0

【コモンEv入力 (文字列)】
Self5に格納
Self6に格納
Self7に格納
Self8に格納
Self9に格納

JEv217[[マップ]火事場炎登録]:

■ コマンド入力ウィンドウ表示 検索 (Ctrl+F)

コマンド追加 次コマンドへジャンプ 待 行数 1

炎出現数はまあそのままの意味です 適当な数を入力しましょう

乱数シードの項目は、炎の出現する位置にかかわります

炎の出現はランダムなので、炎の位置をもし固定したいならば,乱数シードを **0 以上の値** に設定しましょう

完全ランダムでいいならば、-1 のままにしましょう

そして、これにて準備は完了です テストプレイを開いてみましょう

あ～ら不思議！

以下の画像のように、やけにリアルな炎の演出が！

色調変更したら大分様になりそうですね！



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