

ダイナミック草木風揺れコモン

制作：ロンバート



目次

このコモンについて	3
利用条件	3
導入方法	4
ユーザ DB の項目説明	5
可変DB「草木風揺れマップ設定」	6
マップチップ根本指定モード発動で特殊モードでテストプレイ	7
お問い合わせ	10

このコモンについて

このコモンは主に風になびく草や花などのほんのちょっとした表現を彩りたいときに使えるかもしれないコモンです

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「ダイナミック草木風揺れコモン」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「ダイナミック草木風揺れコモン」（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「ダイナミック草木風揺れコモン」

- 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「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、可変フォルダ内のすべてのファイルを

これまた空いている場所に読み込ませます こちらすべて新規タイプです

ユーザ DB の項目説明

項目 0,1 については本コモンを細かいところまで知りたい人以外はわからなくても問題ありません

スキャン分割角度はタイルサイズによって推奨される数値が異なります

16×16 ではデフォルトの 90 でオッケーですが、おそらく 32×32 では 50 が推奨される値になるかもしれません

各種ピクチャ番号は、それぞれ設定した番号から項目 7 の使用予定枚数の分だけの範囲で処理を行います

▼▼● 18: 草木の風揺れ演出シ..

▼▼● 18: 草木の風揺れ演出シ..

7: 属性名の設定
8: 状態設定
9: 敵キャラ個体データ
10: ト 敵行動AI
11: ト 属性耐性
12: ト 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: 草木の風揺れ演出シ..

Ctrl+Alt+ ↑ ↓ で切替可
タイプの内容設定
タイプ数の設定

メモ欄

データ

ID 基本

0: 基本

ページ1

ページ2

ページ3

ページ4

ページ5

基本ピクセル分割	4	[0]
基本ピクセル分割2	7	[1]
スキャン分割角度	90	[2]
透明用ピクチャ番号	-999999	[3]
表示用ピクチャ番号	-299999	[4]
表示用ピクチャ番号▲	-199999	[5]
表示用ピクチャ番号★	-99999	[6]
使用予定枚数	3500	[7]

可変DB「草木風揺れマップ設定」

このタイプのデータ名はマップIDとリンクしており、

マップごとに項目0で風向きを設定できます 基本タイルセットファイル名はそのマップで使用されている

基本タイルセットのファイル名を入力しましょう

マップチップ根本設定文字列はどう設定するのかというと、後述するとあるモードを起動するコモンを使用する必要があります

▼▼ ● 20:草木風揺れマップ設..

タイプ

- 12:× ト 状態耐性計算結
- 13:× ト 状態リスト
- 14:× ト コマンド処理リスト
- 15:× ト お宝リスト
- 16:× お店一時処理用
- 17:× 主人公一時DB
- 18:基本システム用変数
- 19:万能ウインドウ一時DB
- 20:草木風揺れマップ設定
- 21:草木チップ風揺れパラメ
- 22:風揺れ用各種変数
- 23:チップ画像保存用

Ctrl+Alt+↑ ↓で切替可

タイプの内容設定

タイプ数の設定

データ

ID サンプルマップA

- 0:タイトル
- 1:サンプルマップA
- 2:サンプルマップB
- 3:ダンジョン

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

風向きは [2]東向き 風 [0]

マップチップ根本設定文字列 49,8,10 [1]

基本タイルセットファイル名 MapChip/Base_BaseChip_1 File [2]

マップチップ根本指定モード発動で特殊モードでテストプレイ

デフォルトでウディタに同梱されている基本タイルセットでやってみましょう

まずは「根本指定モード入力受付」（緑色で表示されています）の★コメントで囲まれているコマンドにある

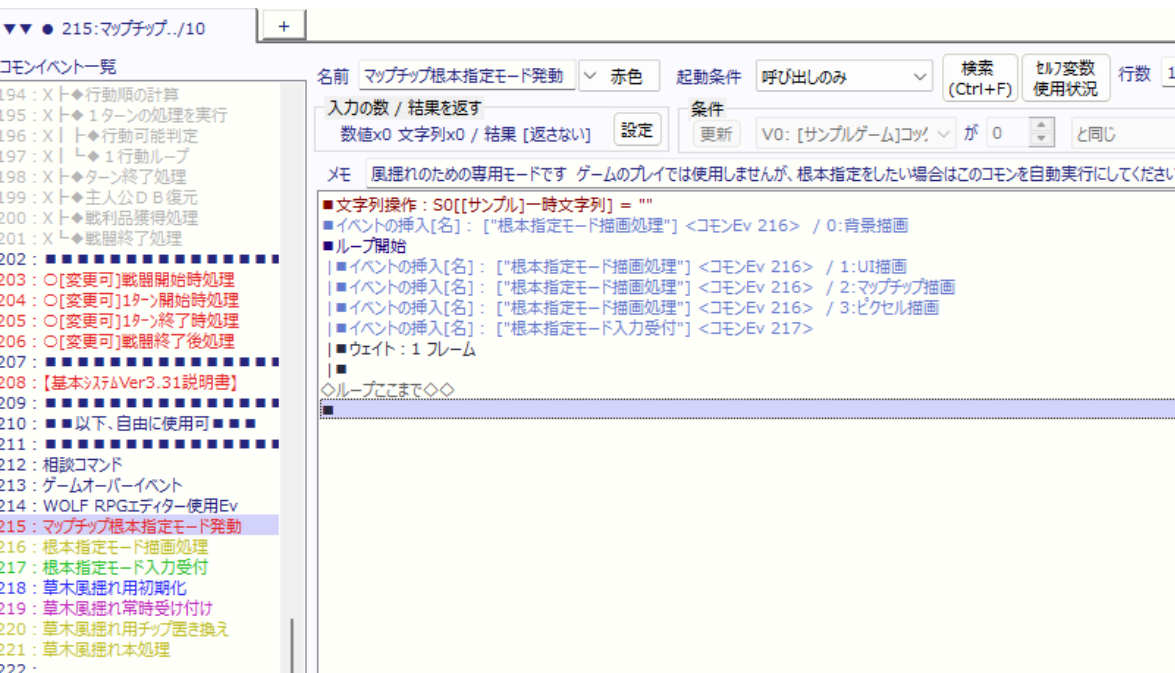
Data/root_wind.txt という文字列がありますね これは後述するモードで Data フォルダ内に **root_wind.txt** というファイルが作成されるので、

上書き対策として適宜ファイル名を変えるか、もともとある **root_wind.txt** のファイル名を退避させるかしましよう

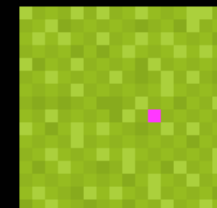
まずは風揺れ表現をしたいマップをゲーム開始位置にして、さらに「マップチップ根本指定モード発動」のコモンの

起動条件を「自動実行」にしてテストプレイをしましょう

するとゲーム開始直後に右下図のような画面が出てくるはずです（マウスと決定キーを使います）



チップ番号 <1>
ホイール上下でチップ番号変更
左クリックで根本を設定
右クリックで初期化
Zキーでテキストファイル出力



マウスホイールを上下して、以下の画像のような花の画像を表示してみましょう

このモードではマウスカーソルで植物の**根本のドット**を左クリックで指定します

要するに根本を中心にして風で揺らすことができるのです

この花、2本咲いていますね このように複数揺らしたい花がある場合は、

必ず**左の花の根本のドット**から先に指定して、次に右の花の根本のドットを指定しましょう（1つのチップで最大2つまで根本のドットを指定できます）

左クリックで根本を指定すると内部文字列に根本情報が追加されていきます

ひとたび右クリックをすると即座に内部文字列がリセットされて、すべてやり直すことになってしまいますのでご注意ください

すべての風で揺らしたいオブジェクト（チップ）を指定したと思ったら決定キーを押しましょう

チップ番号 <53>
ホイール上下でチップ番号変更
左クリックで根本を設定
右クリックで初期化
zキーでテキストファイル出力



チップ番号 <53>
ホイール上下でチップ番号変更
左クリックで根本を設定
右クリックで初期化
zキーでテキストファイル出力



テストプレイを終了して、Data フォルダの中に root_wind.txt があるかチェックして

テキストファイルを開きましょう

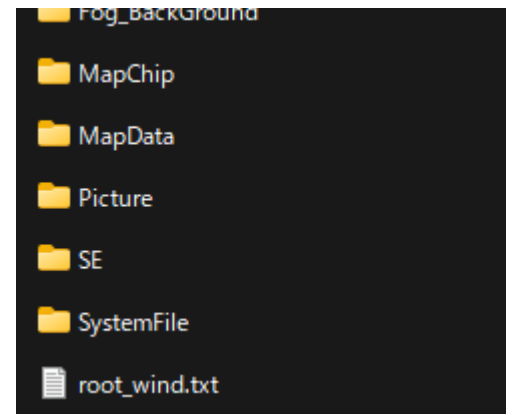
中にはなにやら文字列がありますね この文字列の中身をすべて可変 DB の「草木風揺れマップ設定」のマップチップ根本設定文字列の項目へコピペしましょう（デフォルトではもう文字列が設定されていますが

使用方法を知るためにあえてここまで言及しませんでした）

そして、風で揺らしたい（根本の設定をした）マップチップをマップ内に設置してみて

「マップチップ根本指定モード発動」コモンの起動条件を「呼び出しのみ」にしましょう

そしてテストプレイをして設置したマップチップの動きをチェックしましょう



画像では説明つきませんが、うまくいけば

風で揺れているマップチップ（草や花など）が表現できているはずです



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