

「浮遊都市の作り方」イベントスクリプトドキュメント

作成されたスクリプトをゲーム本編で実行する方法

「浮遊都市の作り方」の実行ファイルがあるディレクトリ内の「data」フォルダ内「AdditionalScript」フォルダに「Additional***.txt」(***には3桁の数字が入ります)というファイルをファイルの新規作成で作成してください。

下記するスクリプト読み込みに必要な諸処理をテキストに書き込む事でゲーム本編でイベントシーンとして読み込まれ、閲覧が可能になります。

閲覧方法は都市運営画面、「都市での出来事」にて閲覧が可能です。
第一章の防衛隊編成のチュートリアルが完了後から都市での出来事一覧に作成されたイベントが並びますのでこれを選択する事で自由に閲覧できます。

スクリプト読み込みに必要な諸処理

以下の枠内に書かれた命令をコピー & ペーストでテキスト内に貼り付けて下さい。

```
[ユーザー様追加イベント01]50_0000 // (50_の後に続く数は0000~0099の任意の数字を入れて下さい)
```

```
#EVENTEND,           // イベントを終了して都市計画画面に戻ります！  
#END,                 // この命令はテキストデータの末端部分に必ず入れてください
```

その他、基本的な情報

- ・//がと表示すると改行が入るまで命令は無視されます！
- ・イベントは終了しても「都市の出来事」欄から消滅せず、何度でも閲覧できます

その他

- ・この機能の使用によって生じたあらゆる問題はサークルサポート対象外になります
せいぜいがゲームがまともに動かなくなるだけでパソコン本体に致命的な不具合を生じさせる事はないと思いますが他ユーザー様の配布されたイベントの実装やイベントの作成はあくまで自己責任とさせて頂ければと思います。
- ・イベントシーン「テキスト」の配布はユーザー様の方で自由に行って下さって結構です。
ですがここでも配布に伴って生じたあらゆる問題はユーザー様の自己責任とさせて下さい！

各種命令コード一覧

命令コード	第1引数	第2引数	第3引数	第4引数	第5引数	命令解説
#FADE	赤(0~255)	緑(0~255)	青(0~255)	透(0~255)	フレーム数	画面全体にフェード処理をかけます
#WAIT	フレーム数					次の命令までの待機命令
#BGSET	背景番号	フレーム数				背景の表示命令
#BGMPLAY	BGM番号					BGMの再生
#BGMSTOP	フレーム数					BGMの停止 0で即座に停止します
#MSGWINDOW_ON	無し					メッセージウィンドウ、文字の表示
#MSGWINDOW_OFF	無し					メッセージウィンドウ、文字の非表示
#CG	CG番号1	CG番号2	フレーム数			CGを表示する
#CGOUT	フレーム数					CGを非表示にする
#MSG	なし					表示文字の指定
#KEYWAIT	なし					左クリックされるまで待機
#BUSET	キャラ番号	表情番号	表示位置(0-2)			立ち絵を表示する
#BUOUT	表示位置					立ち絵を非表示にする
#SHAKE	揺れの強さ					画面全体を揺らす 0を入れるまで揺れ続ける
#GETMONEY	値					値分の所持金が上昇します
#CITYPARAMUP	50	0	値			値分の人口を増加します 第1、2引数は規定値を入れてください

立ち絵番号一覧

キャラ番号	キャラ名	通常表情	風俗表情
0	ミル	0~3	10~13
1	スフレ	0~3	10~11
2	アトカーシャ	0~4	10~12
3	ピアンカ	0~4	10~12
4	アイシャ	0~4	10~13
5	エイル	0~2	10~12
6	ユーカリ	0~3	10~12
7	スライムさん	0~4	10~11
8	ツルギメ	0~3	10~13
9	エウレリア	0~3	10~13
10	ラーナ	0~3	10~13
11	アーヴェラ	0~4	10~13
12	エリア	0~3	10~12
13	シオン	0~4	10~13
14	カスミ	0~3	10~12
15	イージス	0~2	10~11
16	オルギア	0~4	10~12
17	アリア	0~2	10~13

背景番号一覧

背景番号	背景内容
0	平原
1	森
42	代行の部屋
41	防壁の上
40	都市防壁前
47	市庁舎
48	路地裏
33	図書館
34	排工場
35	ピンクサロン
36	歓楽街
37	ラブホテル
58	ソーブランド
54	商業区画
59	工房

エッチシーンイラスト番号一覧

キャラ名	純愛CG番号1	純愛CG番号2	風俗CG番号1	風俗CG番号2
ミル	0	0~4	1	0~12
スフレ	2	0~6	3	0~13
アトカーシャ	4	0~5	5	0~10
ピアンカ	6	6~5	7	0~11
アイシャ	8	0~6	9	0~18
エイル	10	0~8	11	0~4
ユーカリ	12	0~4	13	0~11
ツルギメ	14	0~4	15	0~4
エウレリア	16	0~9	17	0~14
ラーナ	18	0~6	19	0~9
アーヴェラ	20	0~6	21	0~7
エリア	22	0~4	23	0~6
シオン	24	0~6	25	0~7
カスミ	26	0~7	27	0~9
イージス	28	0~4	29	0~4
オルギア	30	0~4	31	0~4
アリア	32	0~4	33	0~11

BGM番号一覧

BGM番号	BGM名	BGM使用シーン
1	時を紡ぐ鐘の音が天空へ届いて	タイトル画面
50	SkyHigh	ステージクリア
100	その坂を駆け抜けて	拠点
200	SkyHero	ティスライル近郊
201	Infinity War	アンリの草丘
202	理不尽コンプレッション	盗賊達のねぐら
203	頂上決戦	湖畔の魔窟
204	Distance	オーリエイム近郊
205	黒巻雲	死の荒野
206	Another World	イシュタルの門
207	Thanatos	終焉の地
208	Black Ball	アリアの抜け道
209	Break to the Future	持たざる者の街
210	hOnEy P!nK	商業都市ベネス
211	常夏ビーチ	歌劇都市リーファ
212	Blue Daemon	湖畔の楽土オーリエイム
213	ヴァンパイアレボリューション	帝都イシュタル
214	AbyssDance	六賢者の間
215	悪魔の右手	大いなる魔天
220	春暮 -harukure-	狩人の獵場
221	dis	郊外の帝国兵屯所
222	またね	クックルストゥアンの農場
223	life stream	未開拓の荒地
224	困惑	不浄の墓地
225	遊牧民の陽は暮れて	エンダーズサンドランド
226	無限回廊	帰らずの沼
227	街工場の外れ	機械都市ゴーク
228	Asphodelっぽい	機械文明の遺跡
229	砕[-Sai-]	大海原の漁場
230	福音	アドラスデア大氷山
231	Metempsychosis	絶対零度地エクスデア
232	persona	ドラゴンズケイブ
234	dd	狂戦士の永遠戦場
235	大樹	偽りの魔天
300	楓-Kaede-	アリアのテーマ
301	最終決戦2秒前	帝国とのにらみ合い
302	世界樹の鼓動	過去の回想とか
303	サンタはそりに乗って	勇ましい！
304	それから5ヶ月	ちょっと悲しい
305	Eternity Treasure	神秘的なシーン
306	街	オーリエイム、オルギアのテーマ
307	たったひと雫の涙	六賢者の最期
308	悪だくみのお時間	間抜け
309	幸せな日々	街とか
310	月影揺れては水響き	アンリの丘
311	麗 -urara-	ちょっとした休息
312	月夜の森でこんばんは	エウレリア登場！
313	seadragon	六賢者の会議
314	傾いた人形	貧民街
315	XX JUDGMENT	勇気ある行進！決定！
316	Solitude	緊迫
317	遠天に舞う紅葉	皇女の目覚め
318	闇の宴	魔神復活！
319	Light Up Delight	エロシーン会話
320	君が眠るための即興曲	エロシーン本番
322	ヒロシマン	バレバレ仮面参上！
325	朧月～oboro～	追加ダンジョン
323	Starry night	狂い槍の独白
324	紅き光刃の一閃	狂い槍覚醒
321	はじまり	告白シーン
500	Feels happiness	エンディング

条件分岐命令使用方法

選択肢を呼び出す命令

#SELECT 第一引数に選択肢数を入力(最大10個まで)
選択肢1の名称を入力
選択肢2の名称を入力
(以下、#SELECTにて入力した選択肢数分、名称を入力)

これによって選択肢がクリックされるまでスクリプトは挙動を一旦停止します。
選択肢がクリックされると次の命令に進みます。次の命令では選択された選択肢番号のチェックを行います。

選択肢チェックは

#FLAGCHECK 命令で行われます。

記述がかなり特殊でこの命令の後には必ず{ } をセットで入れて下さい。

そして第一引数は選ばれた選択肢番号から1を引いた値を入れて下さい。

一番上の選択肢を選んだ場合、このような判定となります

```
#FLAGCHECK,      0, =, 1,   4,  
{  
    // 一番目の選択肢が選ばれた！！  
}
```

第二引数は比較演算子…なのですが = しか使っていません。ここはおとなしく=を入れて下さい。

第三引数は選択肢1が選ばれているかどうかの判別ですがここも1を入れておきましょう

第四引数は4をとりあえず入れて置いてください。

選択肢が選ばれた後はゲーム本編ではラベルジャンプという別のラベルへジャンプする処理が入っています。現在、ユーザー様使用領域として50_0000から後ろの番地は全て空いていますのでユーザー様内でローカルルールを設けるなどして使用して下さい。

50_0000のイベントであればラベルは「60_0000 ~ 60_0099」を使い、

50_0001のイベントであればラベルは「60_0100 ~ 60_0199」を使うなどなど

1イベントでラベル数は100もあれば事足りると思いますので60番台からお使い頂ければと！

また、フラグチェックの第一引数は以下の数値を入れる事で特定条件が判別可能です。

フラグチェック特殊番号 *第一引数

番号	内容
	風俗勤務かどうかの判定
2050	ミルが風俗勤務しているかどうか
2051	スフレが風俗勤務しているかどうか
2052	アトカーシャが風俗勤務しているかどうか
2053	ピアンカが風俗勤務しているかどうか
2054	アイシャが風俗勤務しているかどうか
2055	エイルが風俗勤務しているかどうか
2056	ユーカリが風俗勤務しているかどうか
2057	スライムさんが風俗勤務(ボーイ)しているかどうか
2058	ツルギメが風俗勤務しているかどうか
2059	エウレリアが風俗勤務しているかどうか
2060	ラーナが風俗勤務しているかどうか
2061	アーヴェラが風俗勤務しているかどうか
2062	エリアが風俗勤務しているかどうか
2063	シオンが風俗勤務しているかどうか
2064	カスミが風俗勤務しているかどうか
2065	オルギアが風俗勤務しているかどうか
2066	イージスが風俗勤務しているかどうか
2067	アリアが風俗勤務しているかどうか
	アイシャ関連
560	アイシャをお嫁さんにした
561	アイシャをお嫁さんになかった

Ver2.2.0からの追加命令

各種命令コード一覧

命令コード	第1引数	第2引数	第3引数	第4引数	第5引数	命令解説
#ITEMCREATE	名称	アイコン番号	武器種類			オリジナル武器を入手します

名称

名称の文字数は16文字くらいにして下さい！

アイコン番号

左上から0番、右に行くにつれて1加算されていき、該当番号がアイコンになります。
爆破弓アイコンにしたければ30を指定しましょう！



武器種類

0	鉄の弓
1	デイル&エル
2	扇打弓
3	自動機弓
4	和弓
5	炸裂矢弓
6	与一の弓
7	ハンドガン
8	きりりデリンジャー
9	ショットガン
10	マシンピストル
11	エイムライフル
12	グレネードガン
13	44マグナム
14	ショートソード
15	ショートスピア

背景無しえっちイラスト画像の表示方法

2ページ目にあるえっちイラスト画像番号一覧の「〇〇CG番号1」の値を60加算させた値を指定する事で背景無しイラストが表示できます！

ここに背景表示命令を組み合わせることで屋外プレイなどが作成できますよ！