

「正しい性奴隷の使い方」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中で実行する方法

「正しい性奴隷の使い方」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タイトル画面内の「ADDITION」の項目から遷移するアディショナルスクリプト閲覧モードより実行が可能になります。

前作「浮遊都市の作り方」と違い、今回はゲーム本編中でのスクリプトの実行は許可されておらず、アディショナルスクリプト閲覧モードからの実行のみ対応となっておりますので何卒ご了承下さい。

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アディショナルイベント選択画面に戻ります！  
#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

- ・//と表示すると改行が入るまで命令は無視されます！
- ・イベントが終了してもアディショナルイベント閲覧画面で何度でも閲覧できます
- ・アディショナルイベント閲覧モードからはフラグやパラメータは操作できないように設定しております

サークルサポートと配布について

- ・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
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頂き！

まずは触ってみましょう！！

習うより慣れる精神でまずは既存のイベントスクリプトデータをサンプルに色々な命令を試してみましょう！
分からないところなどが出てきたらその都度、似たような動作をしていたイベントのスクリプトなどを見る事で
思うままの演出を作る事が出来ると思います！
命令内容はシンプルなものばかりですが組み合わせる事で出来る事も広がるはず！
あなたの思い描くイベントを作成くださいませ！！

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
#SEPLAY	効果音番号					効果音を再生します
#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
#BUSET2	キャラ番号	表情番号	表示位置(0-2)			立ち絵と該当する顔グラフィックを表示する
#WFSET	キャラ番号	表情番号				顔グラフィックをメッセージウィンドウに表示する
#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

テキストメッセージの表示方法

#MSG,

上記命令を表記し、改行を行ってください。

そこから四行分のテキストが読み込まれ表示されます。

条件分岐命令使用方法

選択肢を呼び出す命令

#SELECT

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{ } をセットに入れて下さい。

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,
```

```
{
    // 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！