

タイムリコレクション 仕様書		更新日	2007.09.04
シナリオ規約	Ver.1.0	更新者	竹田有恒

この資料は、シナリオ執筆を円滑に進めるための規約を記載した資料です。

1、バストアップについて

会話ウィンドウ横に表示される、会話中のキャラクターのバストアップグラフィックです。
表示指定する場合は、会話文頭にグラフィックの管理名称と、管理番号を記載してください。
バストアップグラフィックの管理名称と、管理番号については、
別記『バストアップグラフィック管理リスト』を参照してください。

例 シャルゼ感情グラフィック: 普通(00)、喜(01)、怒(02)、哀(03)、楽(04) の場合。
シャルゼ「(喜:01)ありがとう」

表示指定が無い場合は、(普通:00)を表示する指定になります。

2、エモーションについて

ドットキャラクター上部に出す感情を表現するグラフィックです。
指定する場合は、会話文頭にエモーション管理名称を記載してください。

例 エモーション管理名称: !、?、 、汗、ハート、怒、電球、イライラの場合。
クロエ「(エモ:!) そんなの...私の勝手でしょ!!!」

ゲーム中で使用するエモーション管理名称については、
別記『エモーショングラフィック管理ファイル』を参照してください。

表示指定が無い場合は、エモーションを表示しないという指定になります。
バストアップ指定とエモーション指定を同文中に記載する場合は、
キャラ名「(エモーション指定)(グラフィック指定)会話内容」
の順に並ぶように記載してください。

3、トリガーについて

自動実行イベントを開始する条件がある場合、その“きっかけ”となる操作を記載します。
書かれている条件を満たすと、自動実行による強制イベントが始まります。

例 <トリガー:壊れた橋の近くに表示された、『蘇憶の紋章』を調べる。>

ト書きと同じように、3マス下げて記載してください。

ト書きとの区別がしやすいように、例のように大なり(<)、小なり(>)で囲ってください。

きっかけとなる操作が必要ない場合には、記載する必要はありません。

4、フラグについて

自動実行イベントを発生させるために、満たさなければいけない条件を記載します。

ツール XP ではスイッチや変数が条件に該当します。

記載する場合は、管理名称と管理番号を記載してください。

スイッチおよび、変数管理名称と管理番号については、

別記『スイッチ管理リスト』『変数管理リスト』を参照してください。

例 <フラグ:スイッチ(廃墟の話:02)が ON>

<トリガー:村の出口に立つ村人 B に話しかける。>

ト書きと同じように、3マス下げて記載してください。

ト書きとの区別がしやすいように、例のように大なり(<)、小なり(>)で囲ってください。

フラグに記載した条件を満たすと、即イベントが実行される場合には、

トリガーを記載する必要はありません。

5、BGMとSEについて

感情表現や、情景描写を表現するのに必要な、BGMやSEを使用する際に記載します。

指定する場合は、各ファイル管理名称と、管理番号を記載してください。

管理名称と管理番号については、別記『イベントBGM・SE詳細仕様書』を参照してください。

例 シャルゼを睨むクロエ。

クロエ「怒:02).....」

シャルゼを殴りはじめるクロエ。(BGM:02 クロエのテーマ)(SE:04 打撃音)

シャルゼ「な、何を！ い、いたっ！」(SE:打撃音)

指定する場合は、ト書き・セリフ文の末尾に、かっこ閉じで記載してください。

BGMとSEを同文中に記載する場合は、例のようにBGMを先に記載してください。

以上