

『クトゥルフ神話 AR シナリオメーカー』取扱説明書

このアプリケーションは、『クトゥルフ神話 AR』用のシナリオファイルを作成するためのツールです。ぶっちゃけ触ってれば何となく使いこなせる感じのアプリではあるのですが、疑問点が出て来た時などにこの説明書を見てみると、分かることがあるかもしれません。これを見ても分からなければ、製作者(https://twitter.com/sharp_6)にツイッターで尋ねてみましょう。時間がある時に答えます。

<シナリオファイルの構造について>

最初にシナリオファイルの構造を説明します。

『マップデータ』の中にたくさんの『イベント』が入っていて、その『イベント』の中にたくさんの『コマンド』が入っているという3重構造です。

★マップデータ……マップデータはシナリオファイルごとに1つしかなく、各イベントの発生条件が記述されています。

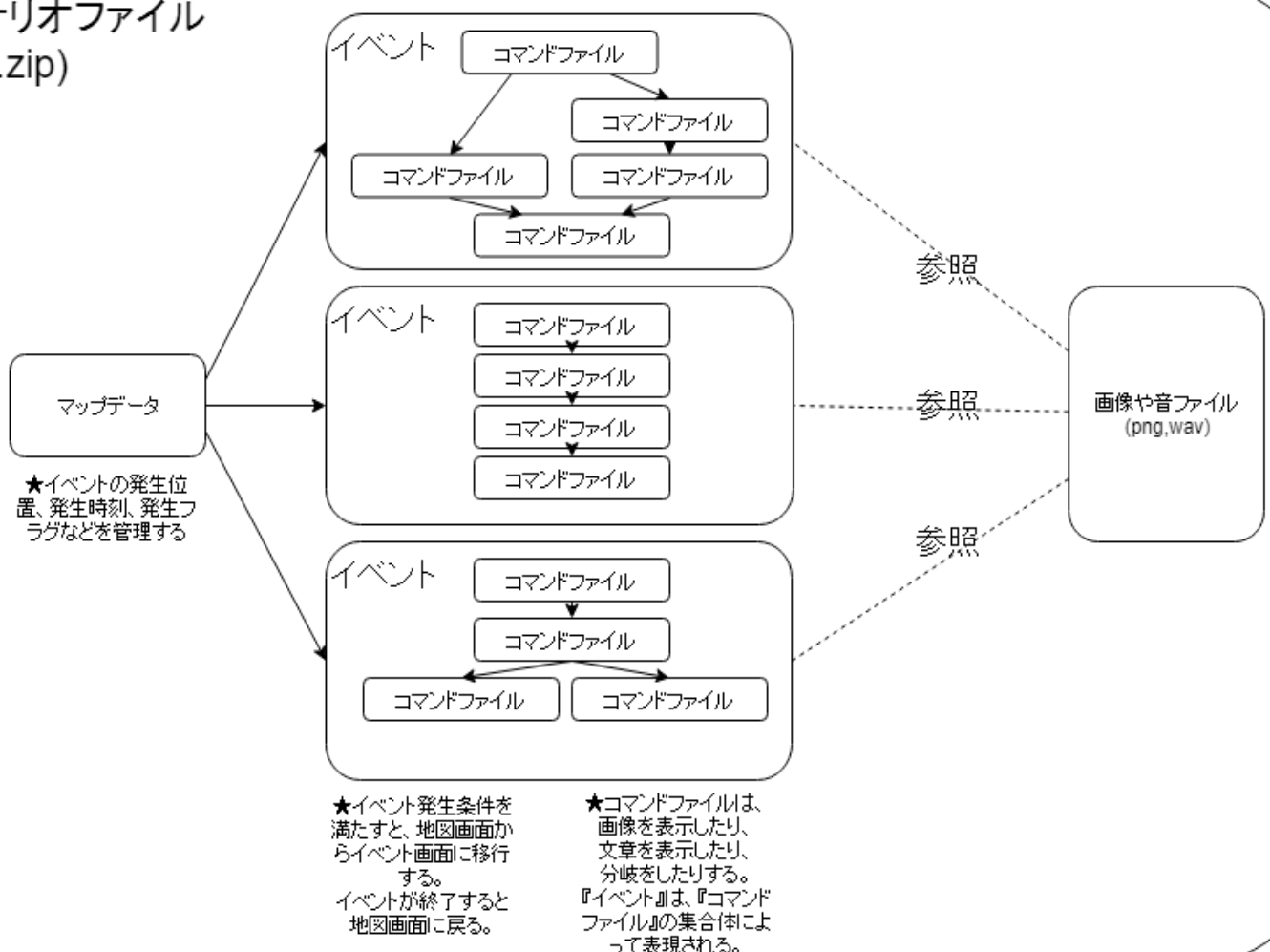
★イベント……特定の場所や時間、フラグ条件で発生するADVゲーム的処理をまとめたものです。

★コマンド……イベントを構成する具体的な演出やセリフなどを記述したものです。

ADVゲームを作ったことある人なら『スクリプト』のようなものと言えばピンとくるかな？ シナリオ中の分岐は基本的に『別のコマンドファイルに移る』という形で処理するので、一つのイベントの中にはたくさんのコマンドファイルが含まれることになります。

ファイル構成

シナリオファイル (~~.zip)





<タイトル画面>

①**新しく作る**……アプリと同じフォルダに新規のシナリオファイルを作ります。⑤の欄に作成するシナリオのタイトル(ファイル名になります)を入力してください。

②**修正する**……シナリオファイルを修正します。ボタンを押すとファイルブラウザが開くので、修正したいシナリオファイルを選んでダブルクリックしてください。シナリオに編集用パスワードが設定されている場合は、パスワード入力欄(⑥)にパスワードを入力する必要があります。

③、④ BGM と SE の音量です。

⑦**シナリオ投稿サイトを開きます**。シナリオが完成したら、他の人にも遊んでもらえるように、ぜひ投稿してみましょう！



※複数選択をしたい場合は、シフトボタンを押しながら2つのイベント（又はコマンド）を順に選択しましょう。両者間のイベント（コマンド）が全て選択されます。

<マップデータ作成（イベント配置）画面 1/2>

- ①追加……選択されているイベントの後ろにイベントを追加します。初期状態では中身は空なので選択して内容を設定しましょう。
- ②削除……選択中のイベントを削除します。
- ③イベント中身の作成&修正……選択されたイベントについて、コマンドファイル作成画面に移動します。詳細は『コマンドファイル作成画面』で説明します。※この際、保存も同時に行われます。
- ④保存……イベント一覧（マップデータ）を保存します。
- ⑤イベントボタン……クリックすると、そのイベントを選択します。
- ⑥地図……選択中のイベントの発生位置を表示します。地図ドラッグでイベント発生位置を動かせます（緑色の枠が発生位置です）
- ⑦アンドウ・リドゥ……操作を巻き戻したり進めたりできるボタンです。キーボードで **ctr+Z**（アンドウ）や **ctr+Y**（リドゥ）を押してもアンドウ・リドゥができます。
- ⑧コピー・ペースト……イベントのコピーやペーストができます。キーボードで **ctr+C**（コピー）や **ctr+V**（ペースト）を押してもコピー・ペーストができます。
- ⑨タイトル……シナリオタイトル(ファイル名)を変更します。
- ⑩パスワード……編集用パスワードを変更します。
- ⑪開始位置……机上プレイ時のプレイヤーの初期位置を設定します。
- ⑫決定ボタン……⑨～⑪の項目を決定します。

※⑨～⑫は『PC版スタート地点』イベントを選択した際のみ表示されます。



<マップデータ作成（イベント配置）画面 2/2>

- ⑫イベント名……イベント名を設定します。複数のイベントが同一のイベント名を持つ場合、それらは同一イベントとして扱われます。（二カ所のうちのどちらかに行けばイベントが発生する場合など）
- ⑬位置指定……イベント発生位置を指定します。
- ⑭、⑮日時指定……⑭の日時から⑮の日時までの間のみイベントが発生します。時刻だけ、日付だけ設定したい場合は、関係ない欄を空欄にしてください。
- ⑯フラグ指定……指定されたフラグの値が1以上の時だけイベントが発生します。全角スペースまたは半角スペースで区切れば、複数のフラグを指定することができます。（その全てが1以上だった場合のみイベントが発生します）
- 任意イベント……オンにすると、マップ画面で該当イベントの発生条件を満たしている場合に、イベント起動ボタンが現れるようになります。（条件を満たしている任意イベントはキャラクターシート画面にボタンが現れ、それをPLが押すとイベントが始まります。押さないとイベントは起きないままです。それ以外については任意イベントも通常イベントと同じ扱いです。）
- ⑰決定ボタン……選択中のイベントを、⑫～⑯の入力の通りに決定します。

★⑤のイベント一覧は、ドラッグすることでイベントの並び順を入れ替えることができます。



※コピー＆ペースト機能は、別コマンドファイルや別イベントからでもコマンドをコピーして行うことができます。類似イベントを作る場合や複数のイベントで発生する処理をいちいちイチから作るのは面倒！という時などにコピペを活用しましょう。

<コマンドファイル作成画面>

- ①コマンドの追加……選択中のコマンドの後ろに新しいコマンドを追加します。（未選択の場合は先頭に追加します）初期状態では中身は空なので、選択して内容を設定しましょう。
- ②選択解除……コマンドの選択を解除します。先頭にコマンドを追加したい時などに使いましょう。
- ③コマンドの削除……選択されているコマンドを削除します。
- ④このコマンドファイルの保存……現在編集中的コマンドファイル（⑧で一覧になっているコマンド群）を保存します。
- ⑤一つ前のファイルに戻る……『次のファイルへ』で移動した一つ前の移動元に戻ります。大元のファイル(command1)に居る場合は、マップデータ作成画面に戻ります。
- ⑥、⑦……アンドウ・リドウとコピー・ペーストの機能はマップデータ作成画面と同じです。※マップ画面でコピーしたデータとコマンド画面

でコピーしたデータは別々で管理しているので、イベントデータをコマンドに貼ったりコマンドデータをイベントに貼るような事は起きません。

⑧**コマンド一覧**……コマンドをクリックすると選択することができます。

⑨**コマンドファイル名・イベントファイル名**……現在編集中的のコマンドファイル名とイベントファイル名です。クリックするとファイル名の変更を行うことができます。ファイル名を変更した場合にはファイル間のリンク（『次のファイルへ』やマップ画面でのイベント名指定など）も自動で修正されるので、**リンクが切れることはありません。**

⑩**ゲーム画面シミュレータ**……選択中のコマンドが実行される際、実際のゲーム画面がどうなっているかを表示します。立ち絵や背景がイメージ通りに配置されているかどうか、ここを見つつコマンドを作成していくと良いでしょう。（判定、アイテム表示などの**一時的に表示されるだけの内容についてはシミュレータでは確認できません**）

⑪**コマンドボタン**……ボタンに応じた『⑫コマンド詳細設定』を開きます。

⑫**コマンド詳細設定**……コマンドの詳細を決定します。『⑪コマンドボタン』でコマンドの内容を決め、その詳細をこの項目で決めます。各コマンドボタンごとに詳細設定画面は違うので、詳しくは次ページ以降の『コマンド詳細設定』に回します。

★⑧のコマンド一覧は、ドラッグすることでコマンドの並び順を入れ替えることができます。

『コマンド詳細設定』の入力項目について解説します。
これらは『決定』ボタンを押すことで選択中のコマンドに反映されます。

①台詞

キャラクター等のセリフを設定します。

名前⇒発言するキャラクター名。テキストの上に表示されます。<PC>と書くとプレイヤーキャラクターの名前が表示されます。

テキスト⇒発言内容。名前の下に表示されます。<PC>と書くと、キャラクターシートの『呼び方』欄の名前が<PC>の代わりに表示されます。

クリックを待つにチェックが入っているとクリックされるまで進みません。（通常の処理）チェックを外すと即座に次のコマンドに移ります。※ウェイト等と組み合わせると良い。

[便利な機能]

- ・ [リッチテキストタグ](#)が使えます。
- ・ <FLAG:○○>と書くと(○○にはフラグ名を入れる)、<FLAG:○○>の代わりにそのフラグの値が表示されます。
- ・ booth のストアページ(<https://booth.pm/>で始まるアドレス)を書くと、テキスト表示後にストアページを開きます。※『アドレスをテキスト欄で表示したくない』なら、10行ほど改行した後にアドレスを入力することで、セリフ枠からアドレスをはみ出させると良いです。

②背景テキスト

背景画像の上に表示されるテキストを設定します。背景テキスト表示の際、背景と背景画像以外（立ち絵等）は表示されません。

テキスト⇒表示されるテキスト。<PC>と書くと、キャラクターシートの『呼び方』欄の名前が<PC>の代わりに表示されます。

その他①台詞と同様の機能が使えます。

③背景

背景画像を設定します。

画像一覧の中から背景画像にしたい png 又は jpg ファイルを選びます。アプリケーションと同じフォルダにある『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』の中にあるファイル、加えてこのイベントで既に使用されているファイルが、ここの画像一覧に表示されます。

ちなみに背景画像のサイズは 800*1280 で設定すると一番綺麗に表示されるはずです。

★縦の解像度が横の解像度に比べて 1.6 倍未満になる端末では、背景画像に見切れが発生する可能性があります。絶対に全体を見せたい情報である場合は、画像の周囲を無地で縁取りして表示範囲内に収めるように（横解像度を基準に伸縮しているので、縦:横3の比率になるように縁取り）すれば、端末を問わず全体を表示できるかと思います。

④ BGM

BGM（ループ）を流します。

サウンド一覧の中から BGM にしたい wav ファイルを選びます。アプリケーションと同じフォルダにある『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』の中にある wav ファイル、加えてこのイベントで既に使用されているファイルが、ここのサウンド一覧に表示されます。

フェード時間には、フェードイン（小さい音から徐々に本来のボリュームになる）にかかる時間を入れてください。

また、フォルダの中の mp3 ファイルは自動的に wav ファイルに変換されますので、mp3 ファイルをそのままフォルダに入れて大丈夫です。

※そこまでやるなら mp3 のまま組み込めないのかって？ 私も土日丸々潰して Android,iOS で使用可能なクロスプラッ

トフォームのmp3デコーダを実装したんだけど、デコード速度の問題でイベント読込に時間がかかり過ぎるのが発覚して泣く泣く機能削除したんですよ……。

⑤BGM ストップ

BGM をストップします。

フェード時間には、フェードアウト（本来のボリュームから徐々に音が小さくなる）にかかる時間を入れてください。

⑥効果音

効果音が一回だけ鳴らされます。

サウンド一覧の中から効果音にしたいwav ファイルを選びます。アプリケーションと同じフォルダにある『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』の中にある wav ファイル、加えてこのイベントで既に使用されているファイルが、ここのサウンド一覧に表示されます。

⑦立ち絵

画像一覧の中から立ち絵画像にしたいpng.jpg ファイルを選びます。アプリケーションと同じフォルダにある『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』の中にあるファイル、加えてこのイベントで既に使用されているファイルが、ここの画像一覧に表示されます。ちなみに立ち絵画像のサイズは300*450 くらいが一般的です。画像一覧で×を選択すると『立ち絵なし』が設定されるため、『キャラ位置』で選択した位置を立ち絵が無い状態に戻すことができます。また、×の一つ前のスーツの男の画像はプレイヤー側が設定した探索者イラストを立ち絵として表示させる場合に選択してください。

登場方向には、どちら側から現れるか（右左を選択すると、選択された側からスライドして登場します）、もしくは登場演出なし（表情やポーズの変更のみの場合はコレ）かを選びます。

キャラ位置は、1（最左）から5（最右）の中から選びます。同じキャラ位置で新しく立ち絵を設定した場合、古い立ち絵は差し替えられます。

⑧アイテム取得

画像データを表示して、なおかつプレイヤーが後から見返せるようにします。後で確認させたい重要な画像情報などを提示する際に使いましょう。

画像の選択については他の項目と同じ。

★探索者に**銃を与えたい**（戦闘で火器コマンドを使わせたい）場合は、⑮フラグ変更にて『**火器**』という名前のフラグに1以上の数字を代入してください。探索者は1D10+(フラグの値)点のダメージを持つ火器攻撃を使えるようになります。

★探索者に**武器術用の武器(金属バットや刀など)を与えたい**（戦闘の武器術コマンドを強化したい）場合は、⑮フラグ変更にて『**武器**』という名前のフラグに1以上の数字を代入してください。探索者の武器術攻撃は、1D10+(フラグの値)点のダメージになります。

⑨画面振動

画面が振動します。以上！

⑩キャラ跳び

立ち絵が軽くジャンプします。

ジャンプさせたい立ち絵のある立ち絵位置を選択すればOK。

⑪選択

選択肢 1 ～ 4 の中からプレイヤーに選択肢を選ばせます。

選んだ選択肢によって次に実行されるコマンドが変わります。（次のコマンドから 4 つ先のコマンドまで）

コマンドの左側に緑の『↓』とその下に『1→』, 『2→』, 『3→』, 『4→』という表示が現れ、選択肢 1 を選べば『1→』の行に、2 を選べば『2→』の行に……という分岐をしますので、各行に『次のファイルへ』のコマンドを設定してファイル分岐させましょう。

⑫判定

ドロップダウンのリストから判定に使う技能やステータスを選択し、補正を入力します。空欄なら補正なしです。判定結果は SP（スペシャル）、成功、失敗の 3 通りに分岐します。また、『フラグの値で判定する』を選択して下のテキストボックスにフラグ名を入力するとフラグの値を用いて、フラグ名を表示した判定をすることができます。

<例>『北川の応急手当』という名前のフラグに 70 の数値を事前に入力しておき、判定コマンドで『北川の応急手当』を選択すれば、70%の成功率の<北川の応急手当>判定を行うことができます。

⑬戦闘

戦闘では敵は全て同一の種類のクリーチャー（人間）となります。複数種類の敵を出したい場合は連戦形式にすると良いでしょう。

『技能による戦闘終了処理』は逃走や怪物を追い払う儀式などのイベントを戦闘で使いたい時に利用します。判定に成功すると、戦闘は終了し『技能→』の行にジャンプします。戦闘終了時の分岐には、以下の種類があります。

『技能→』……前述。

『勝（殺）→』……相手を全員殺して勝利

『勝（両）→』……殺した相手と生きてる相手の両方がいる勝利

『勝（生）→』……相手を一人も殺していない勝利

『負（生）→』……自分は生きているが敗北

『負（死）→』……自分は死亡して敗北

それぞれの分岐先で『次のファイルへ』のコマンドを設定してファイル分岐させましょう。また、戦闘によって耐久力が 2 以下になっている場合はイベント終了時までには耐久力を 3 以上に回復させるなどしないと、イベント終了時にロストしてしまいます。

⑭フラグ分岐

フラグが一定値以上(On)かそうでないか(Off)で分岐します。

それぞれの分岐先で『次のファイルへ』のコマンドを設定してファイル分岐させましょう。ちなみにステータスやスキルもフラグ扱いして分岐条件にすることができます。ステータス・スキルと対応するフラグ名は以下のとおりです。

ステータス名 : フラグ名

耐久力 : [system]耐久力

マジック・ポイント : [system]マジック・ポイント

正気度ポイント : [system]正気度ポイント

言いくるめ : [system]Skill0

医学 : [system]Skill1

運転 : [system]Skill2

応急手当 : [system]Skill3

オカルト : [system]Skill4

回避 : [system]Skill5

化学 : [system]Skill6

鍵開け:[system]Skill7
隠す:[system]Skill8
隠れる:[system]Skill9
機械修理:[system]Skill10
聞き耳:[system]Skill11
芸術:[system]Skill12
経理:[system]Skill13
考古学:[system]Skill14
コンピューター:[system]Skill15
忍び歩き:[system]Skill16
写真術:[system]Skill17
重機械操作:[system]Skill18
乗馬:[system]Skill19
信用:[system]Skill20
心理学:[system]Skill21
人類学:[system]Skill22
水泳:[system]Skill23
製作:[system]Skill24
精神分析:[system]Skill25
生物学:[system]Skill26
説得:[system]Skill27
操縦:[system]Skill28
地質学:[system]Skill29
跳躍:[system]Skill30
追跡:[system]Skill31
電気修理:[system]Skill32
電子工学:[system]Skill33
天文学:[system]Skill34
投擲:[system]Skill35
登ハン:[system]Skill36
図書館:[system]Skill37
ナビゲート:[system]Skill38
値切り:[system]Skill39
博物学:[system]Skill40
物理学:[system]Skill41
変装:[system]Skill42
法律:[system]Skill43
ほかの言語:[system]Skill44
母国語:[system]Skill45
マーシャルアーツ:[system]Skill46
目星:[system]Skill47
薬学:[system]Skill48
歴史:[system]Skill49
火器:[system]Skill50
格闘:[system]Skill51
武器術:[system]Skill52
クトゥルフ神話:[system]Skill53
STR:[system]Status0
DEX:[system]Status2
CON:[system]Status1
POW:[system]Status5
INT:[system]Status3
EDU:[system]Status7
SIZ:[system]Status6
APP:[system]Status4
最大マジック・ポイント:[system]Status10

最大耐久力:[system]Status9
アイデア:[system]アイデア
知識:[system]知識
幸運:[system]幸運

⑮フラグ変更

フラグ名を指定して（新しくフラグを作っても良い。その場合は初期値は0）、数値を増減させます。現在の数値から増減させたいなら『値を増減する』を、固定値をフラグに設定したいなら『値を決める』を。ダイスの目だけフラグを増減させたいなら『ダイスで増減』を選択します。（※ダイス目を直接フラグの値にしたいなら、『値を決める』でフラグの値を0にしてから『ダイスで増減』を選べばOK）

★『**火器**』という名前のフラグに1以上の数字を代入すると、探索者が戦闘で火器

（1D10+(フラグの値)点のダメージを持つ火器攻撃）を使えるようになります。（0に戻すと、また使えなくなります。）

★『**武器**』という名前のフラグに1以上の数字を代入すると、探索者が戦闘でダメージにボーナスの入る武器(武器術攻撃が1D10+(フラグの値)点のダメージに強化)を使えるようになります。（0に戻すと、また使えなくなります。）

⑯日時取得

現在の日時を[system]Month,[system]Day,[system]Hour,[system]Minuteの4つのフラグに代入します。※ちなみに時刻はUTCベースで取得して日本時間に変換してたり。（内部処理の話です、気にしないで）

⑰フラグコピー

フラグの値を別のフラグにコピーします。日時取得、数値比較と組み合わせて旧時刻と新時刻を比較して時間制限イベント〜とかも可能。あとよく使うシーンは元々の正気度ポイントを別フラグにコピーしておいて、後々のイベント時に一定以上減っていれば長期の発狂……というイベントなど。

⑱数値比較

フラグの値を他のフラグの値や数値と比較して、どのくらい差があるか調べて分岐します。時間制限イベント等を作るために利用できます。

⑲ステータス変更

ステータスや技能値を増減させます。よく使うのは正気度ポイントや耐久力の数値の増減。当然最大値以上には増やせません。

また、ステータス変更によって耐久力が2以下になる可能性がある場合は、フラグ分岐で耐久力を確認して分岐させ、2以下ならイベントで耐久力を回復させるなり、キャラロスさせるなりをすると良いでしょう。（気絶や死亡状態で探索者が動き回るのは不自然です）

⑳暗転させます。RGB（赤色成分、緑色成分、青色成分）について分からないなら
<http://www.interq.or.jp/www1/da4393/begin/color.html>
が分かりやすいです。

㉑場所移動

机上プレイ時に、探索者のマップ上の位置を移動させます。数十キロ単位の長距離移動が求められるシナリオでは用いてみてもいいかもしれません。

②②文字入力

プレイヤーに文字を入力させて、指定されたフラグにその文字を保存します。

②③文字列チェック

フラグの中の文字と、指定された文字列が一致するかどうかを判定して分岐します。基本的に『②②文字入力』と組み合わせて使うことになるでしょう。

②④ウェイト

指定された時間の間、次のコマンドに移らず、イベントの進行を止めます。

②⑤キャラロスト

キャラクターをロストしてタイトル画面に戻ります。ゲームオーバーの時に使うのが基本。

②⑥タイトルバック

キャラロストせずにタイトル画面に戻ります。

キャラは死なないけどゲームオーバーさせたい時（依頼受けないEND）などに使います。

②⑦マップに戻る

マップ画面に戻ります。実質、イベントの終了コマンドのようなものです。

②⑧次のファイルへ

次のコマンドファイルに移動します。

分岐のあるコマンドで緑→の先に置き、分岐先ファイルを指定するために使うのが基本的な使い方。

他にも、1つのコマンドファイルの行数は最大89行までなので、越えそうになる前に次のコマンドファイルに移動するという使い方もあります。

（コマンドファイル間を移動しても処理は一連で続くので、同じコマンドファイルに続きのコマンドを書くのと同じような感覚で作ればOKです。）

②⑨SANチェック

正気度喪失の判定を行います。正気度ポイントで判定後、成功で左側、失敗で右側に書かれた値だけ正気度ポイントが減少します。減少値が5以上ならばアイデアで判定を行い、この判定に成功したならば『発狂→』のコマンドに分岐、それ以外の場合は『セーフ→』のコマンドに分岐します。

③⑩フラグ消去

キャラクターデータ以外の全てのフラグやログを消去します。（火器や武器術フラグも消去されます）。また、フラグを消し終わった後にはGooglePlay 又はAppleStoreでの評価を促すポップアップが現れます。エンディング処理の際に、タイトルバックの直前のコマンドで使うといいでしょう。

タイトルバックのみではイベントの通過済みフラグが立たないため（通過済みにしてしまうとゲームオーバー時に直前イベントの発生させ直しができなくて困る）、このコマンドを入れないとクリア済みのエンディングイベントを通過し直すことで正気度報酬がいくらでも受け取れることになってしまいます。

エンディングイベント後にタイトルバックしない（続けて自由に探索できる）スタイルのシナリオならば、フラグ消去がなくても問題ないでしょう。

<その他>

※シナリオメーカー使用中は、5分に1度シナリオファイルのバックアップを行っています。シナリオファイルが壊れたり、誤って必要なイベントを消してしまった場合には、一度シナリオメーカーを閉じてから、同じフォルダにある『BackUp.zip』を元々のシナリオ名に名前の変更をしてからシナリオメーカーで開いてみてください。

※仕様上、画像ファイルは **png** と **jpg** 形式、音声ファイルは **wav** と **mp3** 形式しか対応していません。別形式のファイルを使いたい場合は、ツール等で変換してから『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』に入れてください。

(参考)

wav への変換ツールの一例 <https://online-audio-converter.com/ja/>

png や jpg への変換ツールの一例 <https://www.bannerkoubou.com/photoeditor/conversion/>

※一つのイベントに使える画像ファイルは最大 99 個、音声ファイルは最大 40 個までです。『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』の中身と既にイベントで使用されているファイルの合計が最大数を越える場合は、『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』の中身を全数読み込めなくなります。

※ファイルについて、既にイベントで使用されているファイルと同名ファイルが『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』にあった場合、『シナリオに使う png や wav を入れるフォルダ』内のデータで新しく上書きすることになります。（また、これは『古いファイルを消して新しいファイルを入れる』という処理になるため、一つのイベントに使えるファイル数を計算する際に、旧ファイルはカウントされません）

※台詞や背景テキストなどの表示テキストについては、<color></color>タグや <size></size>タグなどの Unity リッチテキストが使えます。詳しくは <https://docs.unity3d.com/ja/current/Manual/StyledText.html> を参照してください。