

# PuchiEmuera 独自機能説明書

本機能は-era SumireTeru-の作者である PCDRP が、自バリエーションで使用するために実装した機能です。一般公開を目的とした入念なテストは実施していません。このため、利用方法によっては不具合が発生する可能性がある点をご理解願います。

## 制限事項

いくつかの機能は[emuera.config]への設定追加を必要としますが、GUI での指定を実装していません。

また、画像固定表示機能の使用時は**[描画インターフェイスに WINAPI を指定できません。]**

(すいません、手抜きです)

## 画像固定表示機能

本機能は Emuera の画像表示機能の拡張機能として動作します。

Emuera における画像表示機能については、Emuera 本体のドキュメントを参照願います。

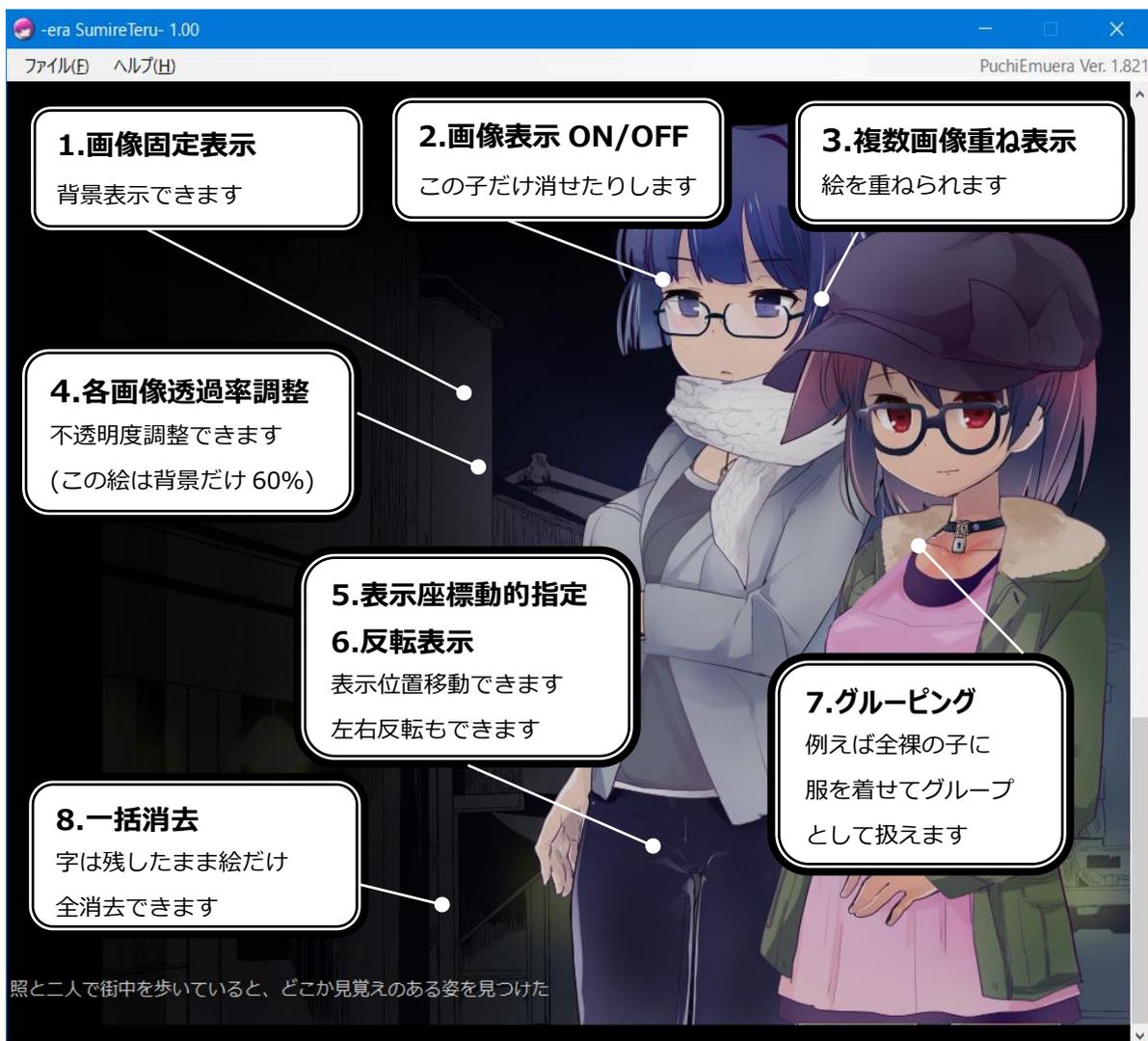
(<https://ja.osdn.net/projects/emuera/wiki/resources>)

## 機能の概要

emuera は標準で画像表示機能を実装していますが、特定の画像を特定の座標に固定で表示させ続ける事ができない認識です。また、透過率などの設定もできません。

しかし、PCDRP がゲームを作成する上で、特定のシナリオ中に背景や立ち絵を表示させたいと考えたため独自に実装しました。

以下の機能を実装しています。



## 1. 画像固定表示機能

[HTML\_PRINT]実行時に、特定座標に画像を原寸サイズで透過表示する事が可能です。

## 2. 画像表示 ON/OFF 機能

[HTML\_PRINT]にて特定のリソースを表示中に、同じリソース名で[HTML\_PRINT]を発行する事で表示中の画像を消去する事が可能です。(※[CLEARLINE]を用いた場合も画像は消去されます)

## 3. 複数画像の重ね表示機能

複数の画像を[HTML\_PRINT]で重なるように表示する事が可能です。

これにより、背景画像を表示した上に立ち絵画像を表示するなどの表現が可能となります。

## 4. 各画像の透過率調整

表示する画像の透過率を変更する事が可能です。これにより、背景画像の主張を抑え、立ち絵が目立つようにするなどの利用が可能となります。

## 5. 固定表示画像の表示座標動的指定

HTML\_PRINT で fxpos, fypos を指定する事で、プログラム側で座標指定で動的に表示位置を変更する事が可能です。

## 6. 画像の左右反転機能

複数の画像をグループとして扱い、グループ中の画像を左右を反転し表示する機能です。  
例えば、通常左向きの立ち絵画像に対して、振り返りを表現するために右向きに反転させる場合などに使用します。

## 7. 画像のグルーピング機能

複数の画像をグループとして扱い、グループ中の画像は完全不透明で上書きした後、そのグループ全体に透過率を適用する機能です。  
(絵を描く人ならグルーピングしたレイヤーを想像してもらおうとわかりやすいです)

例えば、立ち絵画像をアイマスクで上書きし、アイマスクを装備したキャラを透過率 60% で表示する、などの時に使用します。

## 8. 固定表示画像一括消去機能

表示済みの固定表示画像を消去するには、画面を一括でクリアするか同じリソース名で HTML\_PRINT をもう一度実行する必要があります。  
しかし、その場合現在表示中の画像の内容を記憶しておく必要があります。  
このため、リソース名が [CLEARALL] のリソースを HTML\_PRINT で実行する事で、表示中の固定表示画像を一括消去する事が可能な機能を実装しています。

## 設定ファイルの指定方法

[emuera.config]に以下を指定します。一つの画面上で、複数のグループを同時に表示したい場合、いくつかのグループを使用するか指定します。デフォルトは 3 です。1 以上の数を指定してください。

**画像固定表示のグループ数:3**

例えば、調教画面で 3 人の立ち絵を表示させ、かつその 3 人は全裸をベースに調教アイテムを装備させたい場合などを想定しています。

## 画像ファイルの登録

[Emuera 本体を置いた場所¥resources]に画像ファイルを格納後、  
[Emuera 本体を置いた場所¥resources¥任意の名前.csv]に以下のフォーマットで指定します。

**リソース名, 元ファイル名, x, y, width, height, FIXED, 表示 X 座標 | 表示 Y 座標 | 透過率**  
**リソース名, 元ファイル名, x, y, width, height, FIXED, 表示 X 座標 | 表示 Y 座標 | 透過率 | グループでの位置づけ | グループ ID**

グルーピング機能を使う場合、最初の[height]までは Emuera 標準機能での指定と同様です。

加えて、第 7 項目目に[FIXED]と記載すると、画像固定表示モードとなります。

各指定項目は以下の通りです。

・FIXED :画像固定表示機能の使用宣言

以下 3 つの項目を[|]で区切って指定します。

・表示 X 座標 :画像を表示する時の起点となる X 座標

・表示 Y 座標 :画像を表示する時の起点となる Y 座標

・透過率 :画像を半透明にする比率。[(透明)0~1.0(不透明)]の範囲で小数点指定。

画像のグルーピング機能を使う場合は、さらに以下を指定します。

・グループでの位置づけ :ROOT,もしくは CHILD を指定します。グループとなる画像の中で ROOT は 1 つだけ指定してください。ROOT に指定されたリソースの透過率がそのグループ全体に適用されます。

・グループ ID : その画像がどのグループに属するかを[0~設定ファイルで指定したグループ数-1]番号で指定します。

## プログラム側での指定方法

本機能は[HTML\_PRINT]の拡張機能として動作します。

(<https://ja.osdn.net/projects/emuera/wiki/exhtml#h5-img>)

表示したいタイミングで以下のようにリソース名を指定して[HTML\_PRINT]を発行します。

```
HTML_PRINT "<img src='BG01'>"
```

従来の Emuera による<img>タグでは画像サイズや表示位置を指定しますが、画像固定表示機能ではリソース設定側で指定してあるため、特に指定する必要はありません。仮に指定しても無視されます。

プログラム側で表示座標を指定する場合は追加で以下を指定します。

```
HTML_PRINT "<img src='BG01' fxpos='500' fypos='500' reverse='true'>"
```

- fxpos** :固定画像表示機能使用時、画像表示する際の起点となる X 座標を指定します。  
本指定が存在する場合、リソースファイル側の指定を上書きします。
- fypos** :固定画像表示機能使用時、画像表示する際の起点となる Y 座標を指定します。  
本指定が存在する場合、リソースファイル側の指定を上書きします。
- reverse** :画像を左右反転させる場合に使用します。本指定が存在する場合、グループ化された画像を左右反転して表示します。この時、表示する画像の矩形ではなくウィンドウサイズで反転する事に注意してください。  
例えば、左端に表示するように座標指定した画像を左右反転した場合、左端で画像のみ反転するのではなく、座標位置も反転して右側に表示されます。

なお、fxpox,fypos をグルーピングされた画像の ROOT 画像に指定した場合、そのグループに属する子供画像にも fxpos、fypos が反映されます。これは例えば裸体の立ち絵に服を重ねて表示し、その画像を少しずつらす、という場合を想定した動きです。

## 表示済みの画像を消したい場合

一度表示させた画像は、以下のどちらかを行うと消去されます。

- ・同じプログラムをもう一度実行する。(上記例なら **HTML\_PRINT "<img src='BG01'>"**をもう一回)
- ・画面消去のコマンド(CLEARLINE)を実行する

つまり、画像固定表示機能では、HTML\_PRINT が、画像表示の ON,OFF を切り替えるトグルボタンのように使えるという事です。

### 表示済みの画像を全て消したい場合

画面消去はしたくないが、固定表示済みの画像のみ全て消したい場合があります。

(調教時にいろいろ表示させた後の立ち絵を消したいがバックログは残したい、など)

このような場合は[**CLEARALL**]のリソース名で **HTML\_PRINT** を実行してください。

(**CLEARALL** に指定した画像ファイルは実際には表示されませんが、

**HTML\_PRINT** がエラーにならないようにダミー画像を用意する必要があります)

また、特定のグループ画像だけ消したい(立ち絵キャラ A のグループのみ消したい)という指定も可能です。

```
HTML_PRINT "<img src='CLEARALL' group='1'>"
```

**src** :「**CLEARALL**」固定。

**group** :グルーピングされた画像の ID です。リソース指定の CSV ファイルで指定したグループ番号を指定します。本属性の入力を省略した場合、または-1 を入力した場合は全画像消去となります。

## 画像を複数枚表示させたい場合

複数枚表示も可能です。特に使い方を意識する必要はありません。

イラストを描く際のレイヤーみたいなものだと思えばわかりやすいかと思います。

HTML_PRINT "<img src='BG01'>	←背景画像表示
HTML_PRINT "<img src='AWAAWA01'>	←立ち絵 A 表示
HTML_PRINT "<img src='SUMIRE01'>	←立ち絵 B 表示
HTML_PRINT "<img src='TERU01'>	←立ち絵 C 表示
…中略	
HTML_PRINT "<img src='AWAAWA01'>	←立ち絵 A を消去

上記例では、背景画像[BG01]を表示し、その上にキャラの立ち絵を 3 枚順番に表示する事を想定しています。

画像の背景が透明色になっていれば、立ち絵画像の透明部分には下の背景画像が表示されます。

最後に[AWAAWA01]のみもう一度実行する事で、本画像のみ画面から消去しています。

立ち絵を表示して、かつ立ち絵に装飾品を被せたのちに全体を半透明にしたい場合

グルーピング機能を使用します。

立ち絵_照 01, 立ち絵_照 01.PNG, 0, 0, 431, 690, FIXED, 500 140 0.4 ROOT 0
アイマスク 01, アイマスク 01.PNG, 0, 0, 431, 690, FIXED, 500 140 0 CHILD 0

立ち絵に対して透過率 0.4 を指定し、ROOT 指定してグループ ID に 0 を指定します。

これにより立ち絵画像で指定した透過率が、グループ全体に適用されます。

次にアイマスクに対して、透過率 0 を指定し、CHILD 指定をしてグループ ID に 0 を指定します。

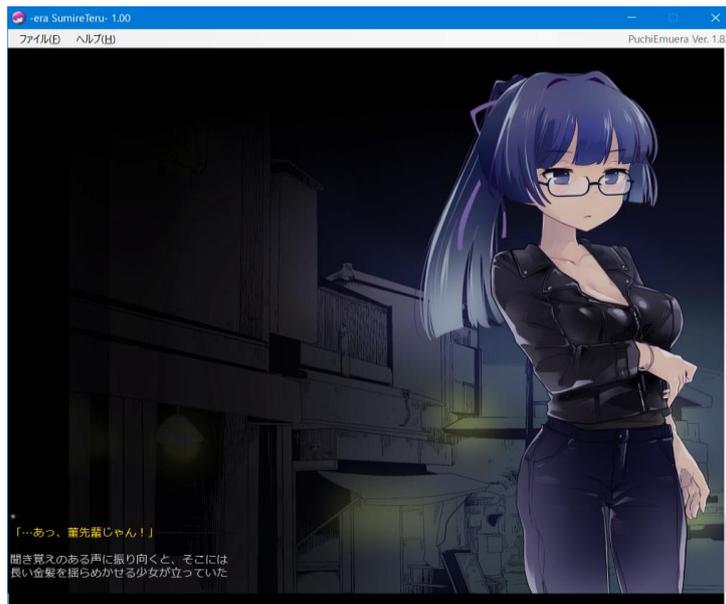
これによりアイマスクは立ち絵と同じグループに属し、子供扱いなので透過率指定は無視されます。

HTML\_PRINT に関する使い方は特に変わりません。

## 注意事項(バックログでのスクロールについて)

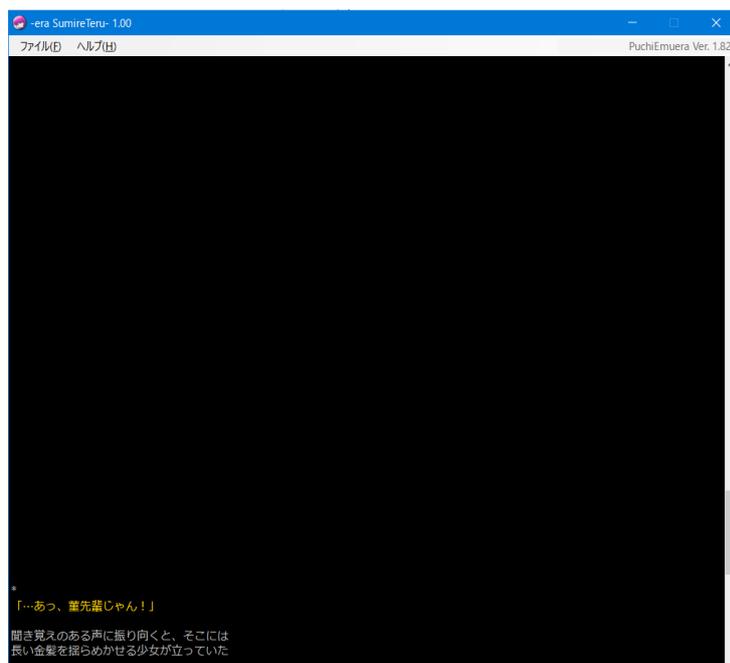
画像固定表示機能は、従来の Emuera による[画像も文章と同様にスクロールの対象とする]仕様から外れた実装となっています。このため、文章を読み進めても一度表示した画像をスクロールさせず同じ位置に表示させ続ける事が可能です。

逆に言えば、スクロールされた時の挙動が若干異なります。普通にゲームを進めていく時は問題ありませんが、バックログ(スクロールで後ろにさかのぼる)時に以前とは異なる挙動になります。具体的には、画像固定表示機能を使った画像は、バックログ時に表示されません。ただし、スクロールして末尾(現在の最新位置)まで戻ってきた場合には再度表示されます。



例) 下図のように背景と立ち絵を表示している状態で…

右端のスクロールバーで遡ると画像が非表示になります(最新位置に戻れば表示されます)



## フェードイン、フェードアウト機能

ノベルゲームなどでよくあるフェードイン、フェードアウト機能を使用する事が可能です。また、本機能を利用して白色でフェードイン、フェードアウトを繰り返すことで画面フラッシュ(明滅)するなど、多様な用途に利用できると思います。

**FADE “透過率(小数点)”, グループ ID, フェード時間, 色**

- 透過率** : 0~1.0 の間で透過率を指定します。0 でフェードアウトに、1 でフェードインとなります。  
本項目で指定した透明度は、FADE コマンド完了後も維持される点に注意してください。  
つまり本機能でフェードアウトした後は、フェードインしなければ何も表示されなくなります。  
なお、透過率は 0.3 などの中途半端な数値も指定できます。
- グループ ID** : 画像固定表示機能で用いるグループ ID を指定します。これによりある立ち絵のみ画面からフェードアウトさせる、などの動作が可能です。  
-1 を指定した場合は画面全体に適用されます。
- フェード時間** : フェード処理が完了するまでの時間を ms 単位で指定します。  
大きい値を指定すればするほどまったりとフェードしていきます。
- 色** : フェードアウトする時に画面を何色で埋め尽くすかの指定となります。  
1 : 赤    2 : 黒    3 : 白    上記以外 : 背景色

### 注意事項

内部で描画処理を繰り返しているため、相応のマシンパワーを必要します。

特に、背景画像の固定表示など、画像を複数枚表示させていると

実行するマシンの性能によっては描画が遅延するケースも確認しています。

本家 Emuera の SETBGCOLOR では、安全のために 200ms ウェイトを

かける処理が入っていますがそのようなセーフティもかけていません。利用者は自己責任です。

場合によってはオプションでユーザーがフェードの有無を選択できるようにした方がよいかと思えます。

なお、グループ ID を指定しない画面全体のフェードについては、性能劣化を防止するための特殊処理が入っています。グループ ID を指定してのフェードは一部の立ち絵をフェードさせる場合などに限定し、基本は画面全体フェードで対応するようにすると多少性能劣化に悩まされずに済むかと思えます。

また、描画処理を実行する間隔を[emuera.config]で指定可能です。(単位は ms)

エフェクトは必ず実行したいけどマシンに負荷をかけたくない…という場合は本項目と FADE コマンド時の時間を調整することである程度調整できるかもしれません。

**画面エフェクト機能の画面更新間隔: 10**

## グループ画像シェイク機能

画像固定表示機能を用いて表示している画像を、一定の間隔で振動させる機能です。  
例えば剣戟を受けたキャラがダメージを受けた事を示す描写などに利用が可能です。  
なお、振動は最初大きく揺れ始め、徐々に揺れが収まっていく仕様となっています。

SHAKE “振動係数(小数)”, 振動の大きさ, グループ ID, シェイク時間

振動係数 : あまり意味のない引数です。

開発当初はよくあるダメージを受けて半透明になるエフェクトを入れており、  
その透過率の変動の激しさを示す係数でした。

-era SumireTeru-では「ちらついているみたいだからやめよう」と本機能をコメントアウトしたので  
あまり意味がない引数となっています。“0.8”や“1.0”あたりを入れて置くとよいかと思います。

振動の大きさ : 本振動機能は左右に画像を揺らしますが、その揺れ幅の大きさを指定します。

グループ ID : 画像固定表示機能でグループ化している画像群の ID を指定します。

本機能では画面全体を揺らすオプションはありません。

揺らしたい画像がある場合はグループ ID を指定してください。

シェイク時間 : 振動している時間を指定します。

### 注意事項

内部で細かい精度で描画処理を繰り返しているため、それなりにマシンパワーを必要とします。

特に、背景画像の固定表示など、画像を複数枚表示させていると

実行するマシンの性能によっては描画が遅延するケースも確認しています。

本家 Emuera の SETBGCOLOR では、安全のために 200ms ウェイトを  
かける処理が入っていますがそのようなセーフティもかけていません。

利用者は自己責任で、場合によってはオプションで

ユーザーがフェードの有無を選択できるようにした方がよいかと思います。

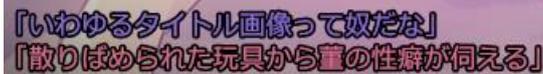
なお、描画処理を実行する間隔を[emuera.config]で指定可能です。単位は ms になります。

エフェクトは必ず実行したいけどマシンに負荷をかけたくない…という場合は本項目と SHAKE コマンド時の時間を  
調整することである程度調整できるかもしれません。

画面エフェクト機能の画面更新間隔: 10

## フォント縁取り機能

ノベルゲームなどでよくある、フォントを太くして縁をかたどる機能です。



こんな感じで縁取りします。イラストを背面に表示して、かつ前面に文字列を表示したい…でも普通に表示させると文字が見にくくなる…などという場合に役に立つかと思います。

[emuera.config]に以下を指定します。

```
フォント縁取り色:0,0,0
```

縁取りに使用される色を R,G,B の形式で指定してください。省略した場合は 0,0,0(黒)になります。  
なお、縁取りした内部の色については従来通り「文字色」や SETCOLOR で指定した色が反映されます。

次に、フォントを縁取りしたい場面(ERB ファイル側)で以下の命令を実行します。

```
FONTEDGE 切り替え
```

切り替え :1 で有効、0 で無効になります。

### 特記事項

本機能使用中は[描画インターフェース]の指定によらず、GDI+(GRAPHICS)を使用します。  
本機能が停止している間は[描画インターフェース]の指定が有効となります。

### 注意事項

FONTEDGE を 1 にして出力した間の文字列のみ縁取りされるのではなく、  
全画面の文字列が対象になります。つまり縁取りを有効にする前に出力した文字列も対象になります。  
本機能を使う前に画面をクリアして、使い終わった後にも再度クリアするような使い方を想定しています。

## SHOP の商品文字数指定機能

SHOP で表示される購入可能商品は、文字数が非常に多いものもあります。

このため、設定によっては綺麗に整列されないこともあります。

```
[2] エマッサージャ(5000UTP)[3] アナルパイプ(5000UTP) [12] オナホール(4000UTP)
[13] プレイマット(5000UTP)[14] 縄(3000UTP) [17] 搾乳器(1500UTP)
[19] エプロン(10000UTP) [23] 電極プラグ(50000UTP) [26] ローション(200UTP)
[27] 媚薬(2000UTP) [28] 利尿剤(1000UTP) [29] ビデオテープ(500UTP)
[31] 薬の材料(双)(20000UTP)[32] 薬の材料(消)(10000UTP)[33] 白いキャンディ(20000UTP)
[34] 赤いキャンディ(20000UTP)[35] 体質変化薬(15000UTP) [36] 体力増強剤(100000UTP)
[37] 気力増強剤(100000UTP)[38] 【早漏】(10000UTP) [82] 排卵誘発剤(50000UTP)
[83] 緊急避妊薬(2000UTP) [87] 【遅漏】(10000UTP)
```

従来の Emuera では「PRINTC の文字数」で SHOP での購入可能商品の文字数を指定することができます。しかし、この設定はその他の PRINTC と共通のため、調教時のメニューなどにも影響します。

このため、「調教メニューはみっちり詰めたいけど SHOP の商品だけ文字数多めにしたい」というケースのために SHOP の商品だけ文字数の上限を個別で設定できるようにしました。(かなりのレアケースかと思いますが)

[emuera.config]に以下を指定します。デフォルトは 30 文字です。

```
SHOP のアイテム時専用の PRINTC の文字数:30
```

## ヒントファイル出力機能

ゲーム中で特定の行動をした場合だけ、ヒントを記載したファイルを出力したいというケースに対応します。(非常にレアケースだと思いますが…)

```
OUTPUTHINTS
```

ERB ファイル中で上記コマンドを実行すると、「resources¥HINT」フォルダ内に格納した「任意のファイル名.dat」ファイルを PuchiEmuera.exe が動作するフォルダのパスに「任意のファイル名.txt」として保存します。

例えば

「ゲーム中の全イベントの発生条件を記載したヒントを用意したけど、最初からまるわりの位置においてあるのは興覚めなので、一度ゲームをクリアしたら見られるようにする」のようなケースで使えるかもしれません。

簡易機能なので細かいエラーチェック等には対応していません。エラーが発生した場合はゲーム画面にその旨が表示されるので、取扱説明書などで「実はここにヒントがあるので直接見てください」のように記載しておくことで対処することになるかと思います。

以上