
ロンバート式クッキングコモン説明書

制作：ロンバート

目次

このコモンの概要	2
利用条件	2
導入方法	3
各種設定の前にミニゲームをやってみましょう	3
チュートリアルクックをやってみましょう	4
お料理の設定を行いましょう	5
クッキングシステム設定	8
クッキングスキル	10
可変DBで設定すること	11
レッツクッキング♪	12
ファストクックについて	13
お問い合わせ	14
バージョン	14

このコモンの概要

本コモンは基本システムから利用することを想定したミニゲームが主となるコモンとなっております

お料理ミニゲームをクリアすることによって場合によってはより多くの料理が完成し、冒険に役立てる要素の一つとなることを祈ります

利用条件

- このコモンは**ご自由に改造**してもらってもかまいません また、**二次配布も許可**いたします したがって、ご自身の大規模コモンイベントに**統合することも許可**します ただし、改造や統合などにより生じたいかなる不具合も作者は責任を負うことができませんのでご了承ください
- 改造した場合も、二次配布を行ったり大規模コモンイベントに統合した場合も、元となったコモン「ロンバート式クッキングコモン」を改造、または統合した旨を付属の README などに**作者名（ロンバート）**ごと記述してくださいようよろしくお願いいたします
例：README.txt 内にて、お借りしたコモン「ロンバート式クッキングコモン」（ロンバート）
例：README.txt 内にて、本コモンイベントは以下のコモンを改造、統合いたしました
ロンバート氏より「ロンバート式クッキングコモン」
- ご利用にあたり、報告などは任意です あったら作者が喜ぶくらいです

導入方法

本説明書と同じフォルダに「コモン」「ユーザ」「可変」という名のフォルダが同封されているはずです

まずはコモンフォルダの中身をウディタに読み込ませてください

そして、次にユーザフォルダの中身は全て新規タイプファイルとなっておりますので好きなタイプ番号に読み込ませましょう

最後に、可変フォルダの中身も全て新規タイプファイルとなっておりますのでこれも好きなタイプ番号に読み込ませて導入完了です

各種設定の前にミニゲームをやってみましょう

ここからはユーザ DB で設定と行きたいところなのですが、その前にミニゲームをチュートリアル部分だけでもいいので

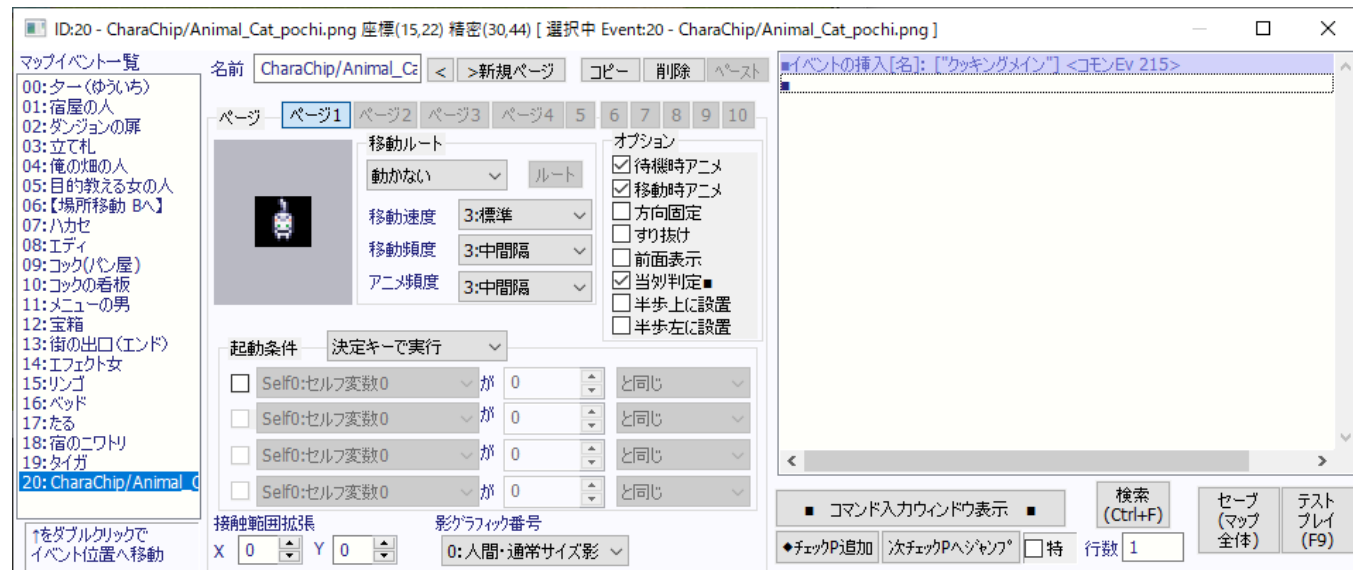
やることを推奨いたします なぜかといいますと、ここから説明する内容は実際にある程度やっていないと理解できない可能性が高いからです

まずは、導入後、コモン名「クッキングメイン」を呼び出すだけの猫ちゃんなりのマップイベントを用意して、

テストプレイを開始しましょう

そして、開始後、用意した猫ちゃんに話しかけるだけで

料理画面が出現します



チュートリアルクックをしてみましょう

出現した項目の中に、チュートリアルクック 1 と 2 があるはずです

これらは私ロンバートが開発者やプレイヤー用に独自に開発したチュートリアルとなっておりますので、

1 から 2 までプレイしていただければ大まかな部分がわかるように最大限開発した…つもりです

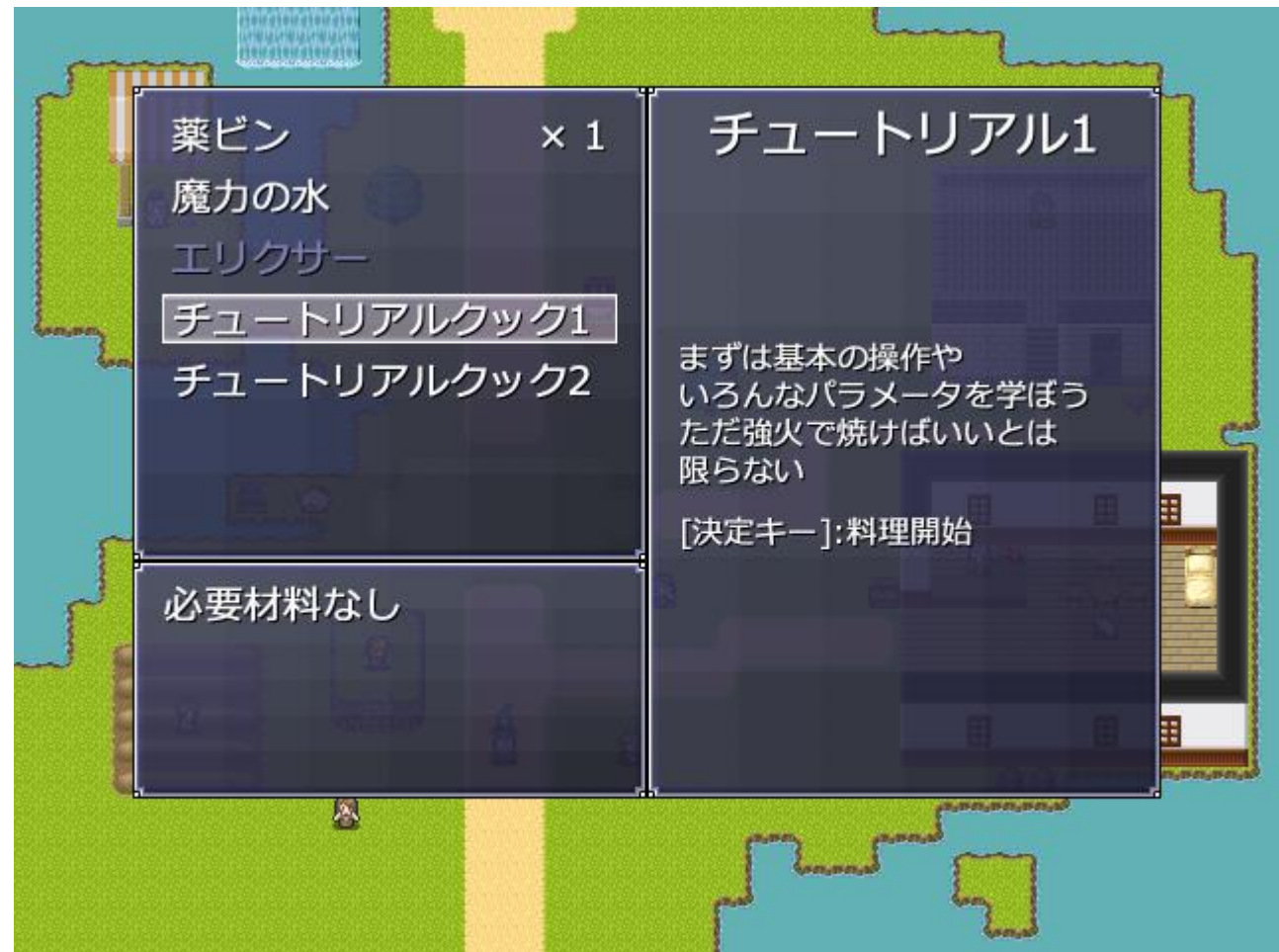
チュートリアルクックに必要な材料はありませんのでいつでも指定できるようになっております

ただ、やるつもりもないのにチュートリアルを開いてしまった！

そんな時にはチュートリアル中のメッセージウィンドウが

表示されていないタイミングでキャンセルキーを押すだけで

いつでも終了できる仕組みになっております



お料理の設定を行いましょう

実際にミニゲームをやってみたところで、まずはユーザ DB にて「クッキングレシピ」の名前のタイプから各種お料理の設定を行いましょう

なお、各データ名は自由に決められるようになっております

アイテム 1~4 に関しては消費するアイテム ID と個数を指定することができます

成功時完成品アイテムは要するに完成する料理、つまりこのレシピで完成するアイテム ID を指定することになります

基本完成個数は成功時、大成功時に入手できる完成品の最低個数を表します

この値を 2 にすると、成功すれば最低 2 つ入手できるということです

成功（大成功）水準値割合というのは、これは百分率で表されており、

右図の場合、のちに紹介する「旨味」が 45%以上ならば料理は成功、

75%以上ならば大成功となるということです

大成功追加個数は、料理が大成功したときに追加される完成品の個数を

表します

液色 RGB はフライパン上の液体の色を変化させるだけです 見た目オンリー

ファストクック可能？というのは「ファストクック」というシステムがそもそも

できるかどうかというパラメータです ファストクックについては後述

そしてファストクック基本成功率はファストクックの成功率を表します

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

- 9:敵キャラ個体データ
- 10:敵行動AI
- 11:属性耐性
- 12:状態耐性
- 13:敵グループ
- 14:-----
- 15:用語設定
- 16:画像/音声設定
- 17:システム設定
- 18:クッキングレシピ
- 19:クッキングシステム設定
- 20:クッキングスキル

Ctrl+Alt+↑で切替可

タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

検索

検索

☐ 全タイプ ☒ 数値 ☒ 文字

データの出力

タイプ設定出力

タイプ&全データ

データ[複数]

データ[複数・CSV形式]

ファイル読み込み

読み込み

Tab・Shift+Tab: [項目]移動

Ctrl+R:直前タイプ

Ctrl+Shift+R:直前データ

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

データ

ID 薬ビン

0:薬ビン

1:魔力の水

2:エリクサー

Ctrl+↑でデータ切替可能

データ数の設定

項目	値	備考
アイテム1	[0]:薬草 [ユーザ2]	[0]
使用回数	2	[1]
アイテム2	[-1]:なし	[2]
使用回数	1	[3]
アイテム3	[-1]:なし	[4]
使用回数	1	[5]
アイテム4	[-1]:なし	[6]
使用回数	1	[7]
成功時完成品アイテム	[14]:薬ビン [ユーザ2]	[8]
基本完成個数	1	[9]
成功水準値割合	45	[10]
大成功水準値割合	75	[11]
大成功追加個数	1	[12]
液色R	30	[13]
液色G	200	[14]
液色B	70	[15]
ファストクック可能?	[1]:可	[16]
ファストクック基本成功率	85	[17]
	0	[18]
	0	[19]

OK 更新 キャンセル

クッキング回数ボーナス内容 1~4 とは、ファストクックシステムの開放や成功、大成功したときの完成個数が追加されたりと

ミニゲームの成功回数に応じて様々なボーナスを設定できる項目となっております

A%などと表示されている場合のみ、A 値を設定する必要があります 条件回数にはボーナスを得られるミニゲームの成功回数を指定します

レシピ習得用アイテムとは、その名の通り、そのレシピがそもそも料理リストに加わるかどうかを指定できます

例えば、-1 以下ならば初期習得になり、「レシピ本」というアイテムを新たに作り、そのレシピ本をレシピ習得アイテムに指定した場合、

レシピ本を持っているだけで料理リストに登録されます（道具として使う必要はありません）

料理説明文（4 行まで とは、料理に関する説明文です

料理リストで料理にカーソルを合わせた際に表示されます

料理画像はこれはアイコンなどを指定します

この際表示されるアイコンは強制的にサイズが調整されますのでご了承ください

ここからは料理の難易度に直結する項目が続きます（とはいえども、ここに書いてあることは実際にミニゲームをやらないと理解できない可能性があります）

具材アイコン 1~5 とは、ミニゲームを開始した際に表示されるアイコンを指定する者です

右図のように上から 2 つまで設定している場合は、具材は 2 つしか表示されません

5 つ設定した場合は、5 つ全てがミニゲームに登場します

具材食べごろ炎熱値割合（％ とは、ミニゲームで全ての材料の「炎熱値」が一定割合以上で食べごろになることを表すパラメータです

料理に火が通るのをイメージしてくだされば良いです

単位時間当たり旨味減少量とは、具材が火が通って食べごろ状態になった際、

単位時間が経つごとに旨味が固定値で減少していく際の減少量です

旨味抽出効率減少量（‰ とは、ミニゲーム中では、旨味を抽出して時間が

経過すればするほど、具材から旨味が抽出できる量が減少していきますが、

その減少割合（‰）です

炎熱値最大時旨味減少割合とは、炎熱値が最大値まで上昇したときに時間が

経過すると、右図の場合、現在の旨味の 15% が失われるということです

具材が焦げたことをイメージしてくだされば

誤差 1 あたり旨味減少割合とは、最適な「加熱値」からの誤差 1 ごとに

抽出される旨味の減少する割合を表します

最適加熱時の旨味は最適な加熱値に調整できた時の旨味です

クッキングシステム設定

次に、同じくユーザ DB のクッキングシステム設定に移りましょう

材料アイコン基本拡大率とは、ミニゲーム中に中央の 9 マスに出現する材料のアイコンがありますが、その拡大率ですね ドット絵のサイズに応じて拡大率を適宜調整するのが望ましいでしょう

旨味/炎熱上限値とは、旨味値と炎熱値の上限ですね そのまんまです

クッキング中 BGM はミニゲーム中に流れる BGM ですね

そして加熱値補正 1、2 はフライパンのマス位置によって加熱値に差が
できるのですが、1 のほうは中心より上下左右の位置のマスにかかる
加熱値の補正です そして 2 のほうは中心のマスより斜め方向にある
マスにかかる加熱値の補正となっております

項目[5]~[11]はそれぞれ用語となっております

世界観の都合上などで名称を変えたい場合に適宜変えましょう

加熱値ゲージ最大とは、一度に加熱する際の加熱値の最大を表します
火加減用加熱値最大とは、火加減調整の際の加熱値の最大を表します
コンロの火の最大をイメージすればいいかもしれません

最低付与炎熱値とは、加熱値が 0 の際に付与される炎熱値です

そして加熱値 1 あたり付与炎熱値が加熱値 1 あたりでプラスされる

炎熱値です 右図の場合、加熱値が 5 ならば、 $45 + 5 * 5$ で 70 となります

The screenshot shows the 'ユーザーデータベースエディタ' (User Database Editor) window. The 'タイプ' (Type) list on the left includes '19:クッキングシステム設定' (Cooking System Settings), which is selected. The main area displays the settings for this type, organized into a table with columns for the setting name, value, and ID.

項目名	値	ID
材料アイコン基本拡大率	200	[0]
旨味/炎熱上限値	1000	[1]
クッキング中BGM	BGM/Field01_Juno.mid	[2]
加熱値補正1	-2	[3]
加熱値補正2	-4	[4]
フォーカス名	FOCUS	[5]
モーメント名	MOMENT	[6]
ファストクック名	ファストクック	[7]
チュートリアルクック名	チュートリアルクック	[8]
炎熱値名	炎熱	[9]
旨味値名	旨味	[10]
料理開始時ポップアップ文字列	Let's Cooking!	[11]
加熱値ゲージ最大	12	[12]
火加減用加熱値最大	7	[13]
最低付与炎熱値	45	[14]
加熱値1あたり付与炎熱値	5	[15]
加熱時SE	SE/Effect_Healing3_defai	[16]
旨味抽出時SE	SE/Effect_Healing1_pano	[17]
旨味減少時SE	SE/Effect_Down1_pano	[18]
スキル発動時SE	SE/Effect_Healing3_defai	[19]

At the bottom, there are buttons for 'Ctrl+Alt+↑で切替可' (Switchable with Ctrl+Alt+↑), 'タイプ数の設定' (Set number of types), and 'タイプの内容設定' (Set type content). There is also a search bar and a '検索' (Search) button. The bottom right corner has 'OK', '更新' (Update), and 'キャンセル' (Cancel) buttons.

項目[16]~[21]は、それぞれ効果音となっております 適宜変えましょう

[22]以降はチュートリアルで使用されるパラメータとなっております

このパラメータをもとにチュートリアルを組んでおりますので、先ほどの「旨味」などの用語を変えた場合は、

チュートリアル用説明セリフを変える必要があるかもしれませんね

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

9:敵キャラ個体データ
10:敵行動AI
11:属性耐性
12:状態耐性
13:敵グループ
14:
15:用語設定
16:画像/音声設定
17:システム設定
18:クッキングレシピ
19:クッキングシステム設定
20:クッキングスキル

Ctrl+Alt+↑で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

検索
全タイプ 数値 文字

ファイルの出力
タイプ設定出力 タイプ&全データ
データ[複数] データ[複数・CSV形式]

ファイル読み込み

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

データ

ID
0:

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

成功時SE SystemFile/SE_LevelUp.o File [20]
失敗時SE SE/Effect_Down1_panop File [21]
チュートリアル用材料アイコン BasicData/icon062.png File [22]
チュートリアル用説明セリフ お料理ミニゲームの [23]
このミニゲームは材料に [24]
画面右側で火の通り具合や [25]
細かい要素は後に回して、 [26]
チュートリアルは台詞が表示されて [27]
加熱を確定すると材料に [28]
次に、加熱するといっても [29]
画面中心の材料の部分 [30]
白い三角形は最適な火加減を [31]
火加減の予測は加熱を [32]
ぶっつけ赤色のゲージは気にする [33]
それは下側のメニューにそのまま [34]
火加減の調節はカーソルを [35]
黄色い円を三角形を重ねることが [36]
さて、今度は三角形が下の方に移 [37]
火加減を調節する方法もあります [38]
最後に、上下左右キーで材料を [39]

OK 更新 キャンセル

クッキングスキル

次はクッキングスキルの設定を行きましょう とはいっても、実際初期から設定されているスキルだけでも

だいぶゲーム性などがいい具合になっているかもしれませんので、

スキル名を変えたり、消費するフォーカス（お料理版 SP だと思ってください）、消費モーメント（単位時間当たりの残り時間に相当するものです）

を調整したり、パラメータを調整したりして遊んでみるのもいいかもしれませんね

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

9:敵キャラ固有データ
10:敵行動AI
11:属性耐性
12:状態耐性
13:敵グループ
14:
15:用語設定
16:画像/音声設定
17:システム設定
18:クッキングレシピ
19:クッキングシステム設定
20:クッキングスキル

Ctrl+Alt+↑で切替可
タイプ数の設定
タイプの内容設定

メモ欄

検索
全タイプ 数値 文字

ファイルの出力
タイプ設定出力 タイプ&全データ
データ[複数] データ[複数・CSV形式]

ファイル読込
読み込み

Tab・Shift+Tab: [項目]移動
Ctrl+R:直前タイプ
Ctrl+Shift+R:直前データ

データ

ID 全体押し当て

0:全体押し当て
1:浮かせる
2:部分押し当て
3:かき混ぜる
4:火力集中
5:回す
6:縦列加熱
7:横列加熱
8:熟練の手さばき
9:匠の業
10:匠の神業
11:熟成焼き
12:舌|き立たせる
13:縦列熟成
14:横列熟成
15:

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

スキル名 全体押し当て [0]
消費フォーカス 1 [1]
消費モーメント(-1=全て 2 [2]
スキル内容 [1]マス全体の加熱値+A
+Aの値 2 [4]
説明文(2行まで) 全てのマスの材料の加熱値を+2 [5]
[0]選択した1つの材料の加熱値+A
[1]マス全体の加熱値+A <<■<選択中>
[2]全ての材料の加熱値を均等化
[3]全材料加熱値均等化 & ジャッフル

OK 更新 キャンセル

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

スキル名 全体押し当て [0]
消費フォーカス 1 [1]
消費モーメント(-1=全て 2 [2]
スキル内容 [1]マス全体の加熱値+A
+Aの値 [0]選択した1つの材料の加熱値+A
[1]マス全体の加熱値+A
[2]全ての材料の加熱値を均等化
[3]全材料加熱値均等化 & ジャッフル
[5]フライング全体の加熱値均等化
[6]選択した縦列の加熱値+A
[7]選択した横列の加熱値+A
[8]選択したマスの旨味+A
[9]マス全体の旨味+A
[10]選択したマスの加熱値調整
[11]全てのマスの加熱値調整
[12]選択した縦列の旨味+A
[13]選択した横列の旨味+A
説明文(2行まで) 全ての材料の加熱値を均等化
[5]フライング全体の加熱値均等化
[6]選択した縦列の加熱値+A
[7]選択した横列の加熱値+A
[8]選択したマスの旨味+A
[9]マス全体の旨味+A
[10]選択したマスの加熱値調整
[11]全てのマスの加熱値調整
[12]選択した縦列の旨味+A
[13]選択した横列の旨味+A
[0]選択した1つの材料の加熱値+A
[1]マス全体の加熱値+A <<■<選択中>
[2]全ての材料の加熱値を均等化
[3]全材料加熱値均等化 & ジャッフル

OK 更新 キャンセル

可変DBで設定すること

さて、最後に可変DBに移りまして、「各種クッキング用変数」にて、データ番号0,1番を設定しましょう 最大フォーカスはRPGで言うSPのようなもの、そして単位時間当たりモーメントは残り時間のようなものなので、料理の熟練に応じて適宜増やすのもいいでしょう もしくは、何かのアイテム例えば「時短クッキング本」や「料理術の本」という名のアイテムを用意して適宜これらのパラメータを増やすのもいいでしょう

そして、「クッキングスキル習得状況」では、お料理スキルの習得状況を設定できます ゲーム開始時に最初から習得しておきたい場合は習得フラグの値を1に設定するといいいでしょう 料理の熟練に応じて、スキルを新たに習得（内部的に習得フラグを1にするだけです）するイベントを用意するのもいいでしょう

可変データベースエディタ

タイプ

- 13:×ト 状態リスト
- 14:×ト コマンド処理リスト
- 15:×ト お宝リスト
- 16:× お店一時処理用
- 17:× 主人公一時DB
- 18:基本システム用変数
- 19:万能ワイトワー時DB
- 20:クッキングレシピ状況
- 21:クッキングパラメータ
- 22:各種クッキング用変数
- 23:クッキングスキル習得状況
- 24:ランダム配置用

Ctrl+Alt+↑で切替可

タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

データ番号0,1番はパラメータとなっております 適宜ストーリーの進行具合や料理の熟練によって数値をいじるような感じでやればいいと思います

検索

□全タイプ 数値 文字

Ctrl+↑でデータ切替可能

データ数の設定

Tab・Shift+Tab: [項目]移動 Ctrl+R:直前タイプ Ctrl+Shift+R:直前データ

OK 更新 キャンセル

可変データベースエディタ

タイプ

- 13:×ト 状態リスト
- 14:×ト コマンド処理リスト
- 15:×ト お宝リスト
- 16:× お店一時処理用
- 17:× 主人公一時DB
- 18:基本システム用変数
- 19:万能ワイトワー時DB
- 20:クッキングレシピ状況
- 21:クッキングパラメータ
- 22:各種クッキング用変数
- 23:クッキングスキル習得状況
- 24:ランダム配置用

Ctrl+Alt+↑で切替可

タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

データ番号0,1番はパラメータとなっております 適宜ストーリーの進行具合や料理の熟練によって数値をいじるような感じでやればいいと思います

検索

□全タイプ 数値 文字

Ctrl+↑でデータ切替可能

データ数の設定

Tab・Shift+Tab: [項目]移動 Ctrl+R:直前タイプ Ctrl+Shift+R:直前データ

OK 更新 キャンセル

レッツクッキング♪

大まかな説明ではありますが、これにて各種 DB の説明は終わりです

ストーリー進行にお料理要素が関与する可能性はあまりないのかもしれませんが、

本コモンがあなたのゲームを彩る一要素になることを祈ります

ボス戦に必須級の高難易度料理を設定するのもいいでしょう

それでは、レッツクッキング♪

あ、ちなみにこのコモンは全ての

ゲーム画面サイズに対応しているはずです

画面サイズを変えても安心してご利用

いただけます



ファストクックについて

最後にファストクックについての説明をしましょう

初期設定ではお料理を1回成功させるとファストクックが解放される仕組みになっているはずです

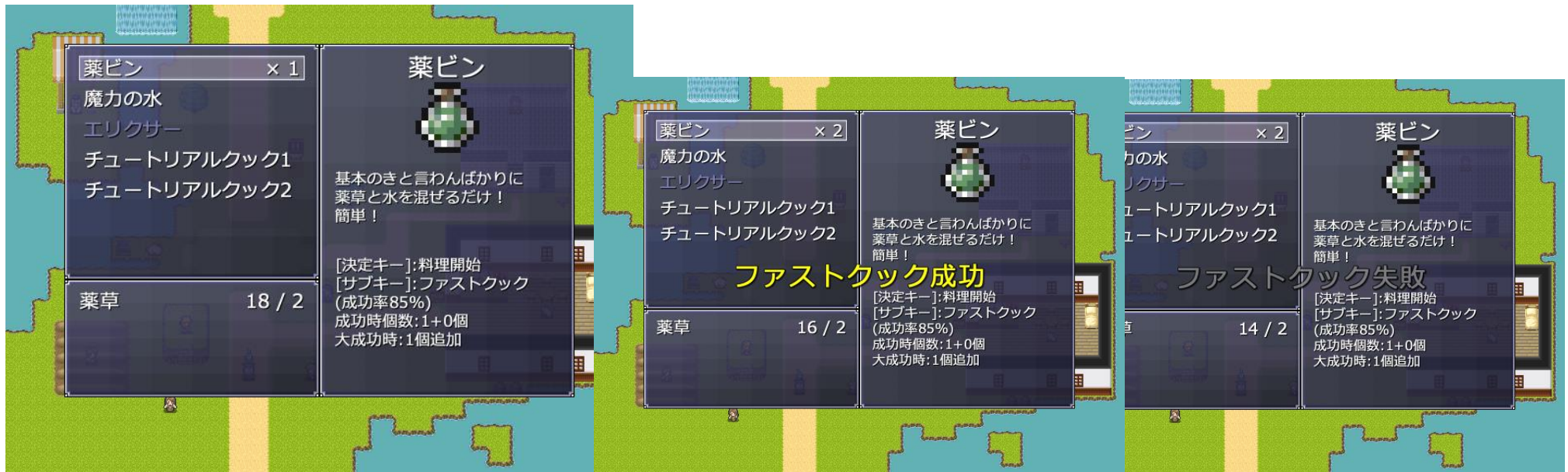
ファストクックのやり方はとにかく簡単

メニューにカーソルを合わせた後「サブキー」を押すだけで手早く料理をすることができます♪

ファストクックはとにかく早さを重視した設計にしました

ただし、あなたの設定次第ではありますが、ファストクックには成功率という概念があるのと、

ファストクック成功時に完成する個数は基本個数のみ（ボーナスは適用されません）となっております故、お気を付けください



お問い合わせ

本コモンで何らかの不具合が発生している場合、ウディタ公式コモン集の該当ページにてコメントでお問い合わせをするか、投稿者ロンバートの X（旧 Twitter）（<https://twitter.com/ronbarting>）にて報告くださるとありがたいです

本コモンをダウンロードしてくださり、ありがとうございます

バージョン

Ver1.0.0 本公開

Ver1.0.1 お料理を成功した際のボーナスの適用処理に関する不具合を修正