

## 概要

ドット絵データ（キャラチップを固めたimage.dat）と戦場マップファイルは [シナリオ製作ツール](#) で作成します。  
[シナリオ製作ツール](#) はヴァーレン小物入れ2にあるヴァーレントゥーガ本体（Vahren.zip）に同梱されてます。  
スクリプトは普通のテキストエディタで編集できます。  
画像素材（顔絵、旗、スキルアイコン、ワールドマップ）と音楽素材（BGMと効果音）は作者様の方で御用意ください。  
なお、シナリオフォルダに存在しない絵や音楽の素材ファイルは自動的に標準フォルダ [a\\_default](#) から読みに行きます。  
スクリプトの書き方については本体の [a\\_default/script/main](#) フォルダにあるスクリプト群を御参考ください。  
（ふりーむ版は暗号化されてるので小物入れ2版の方を御参照ください）

御制作して頂いたシナリオは「Vahren.exe + a\_system + シナリオフォルダ」で構成される一つのアプリケーションとして  
独自に単独公開して頂いても構いません。  
ヴァーレントゥーガのシナリオである事を特に明示せずに戦略シミュレーションと銘打って公開してください。

## スクリプト言語仕様

scriptフォルダ内の全datファイルがスクリプトと見なされます。名前は自由です。

### [スクリプトの概要と要点](#)

#### [ファイル構造](#)

#### [外交について](#)

#### [内政について](#)

#### [戦闘イベントの作成](#)

#### [戦闘中イベントの発生](#)

#### [context 構造体（記述推奨の基幹データ）](#)

#### [context 構造体（省略可能な基幹データ）](#)

#### [scenario 構造体（シナリオの設定）](#) まず最初にこちらをお読みください

#### [power 構造体（勢力の設定）](#)

#### [spot 構造体（領地の設定）](#)

#### [unit 構造体（ユニットの設定）](#)

#### [class 構造体（クラスの設定）](#)

#### [skill 構造体：missile（遠距離・魔法攻撃の設定）](#)

#### [skill 構造体：その他（接近・回復・召喚・突撃の設定）](#)

#### [if～elseと条件式関数（イベントの発生と条件分岐）](#)

#### [関数（ワールドマップの構築）](#)

#### [関数（変数への代入）](#)

#### [関数（イベントの設定）](#)

#### [関数（イベントの設定2）](#)

#### [event 構造体（イベントの設定）](#)

#### [story構造体（イベントシーンの追加）](#)

#### [field 構造体（地形チップの設定）](#)

#### [object 構造体（建造物チップの設定）](#)

#### [race 構造体（種族の設定）](#)

#### [movetype 構造体（移動タイプの設定）](#)

#### [skillset 構造体（スキルグループの設定）](#)

#### [voice 構造体（戦闘ボイスの設定）](#)

#### [dungeon 構造体（ダンジョンの設定）](#)

#### [attribute 構造体（ユーザー属性の設定）](#)

#### [detail 構造体（人物詳細の設定）](#)

#### [sound 構造体（効果音音量の設定）](#)

## デバッグモード

Vahren.exe はデバッグモードで実行できます。テストプレイはデバッグモードで行うと一部構文チェックも出来るので便利です。

...  
(クリックで表示)

## 簡易版シナリオの製作について

...

(クリックで表示)

## スクリプトの暗号化について

一般公開の際はスクリプトの不正な編集を回避する為に暗号化する事をお薦めします。

...

(クリックで表示)