

メッセージ式アイテム取得インジケータ

蒼竜 (@soryu_rpmakermv)*

1 はじめに

ゲーム中にアイテムを拾得したときのプレイヤーへの表示方法としては「文章の表示」を用いて明示的にウィンドウにメッセージを表示するものが考えられる。しかしながら、アイテムを拾得するイベントごとにメッセージを設定していくことはゲームの規模が大きくなればなるほど面倒になる。

本プラグインは図1のように、プレイヤーがアイテムや金銭、装備品を入手した時にゲーム画面に拾得したアイテムをアイコンを添えたメッセージウィンドウ表示させるものである。特に、任意で拾得アイテムに対するヘルプを別ウィンドウで表示させることができるため、どのようなアイテムを拾ったかをプレイヤーに認知させやすい。



図 1: アイテム取得を通知するメッセージウィンドウ

この根底のシステムは、「文章の表示」で表示されるメッセージウィンドウそのものであり、拾得アイテムに応じて自動的にメッセージを表示するようにしているだけである。したがってこのウィンドウは、通常の会話などのメッセージと同じように処理されるため、プレイヤーの入力を受け付けることで先に進む。

また、プラグインコマンドで機能の ON/OFF 切り替えを行えば兄弟プラグインである「メッセージ式アイテム取得インジケータ」と両立させることもできる。汎用的なアイテムの入手時には本プラグインのウィンドウに表示を行わせ、重要なアイテムの入手は明示的にメッセージ表示処理を行わせるといったゲーム内表現の拡張効果が期待できる。

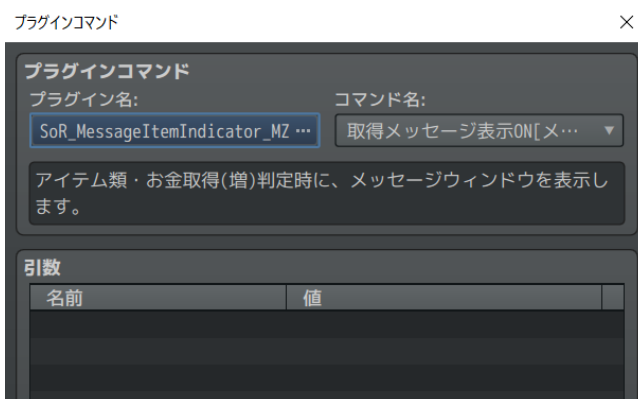
2 使用法

導入した後、所定のプラグインコマンドを実行してインジケータを起動するのみで良い。アイテムの拾得（イベントコマンドなど）に応じてインジケータが自動生成・描画されるため、表示したいタイミングのみをプラグインコマンドを使って管理する。

お金以外のアイテム入手時には、自動的に対応するヘルプウィンドウも表示される。不要な場合にはプラグインコマンドで無効化する。

2.1 プラグインコマンド

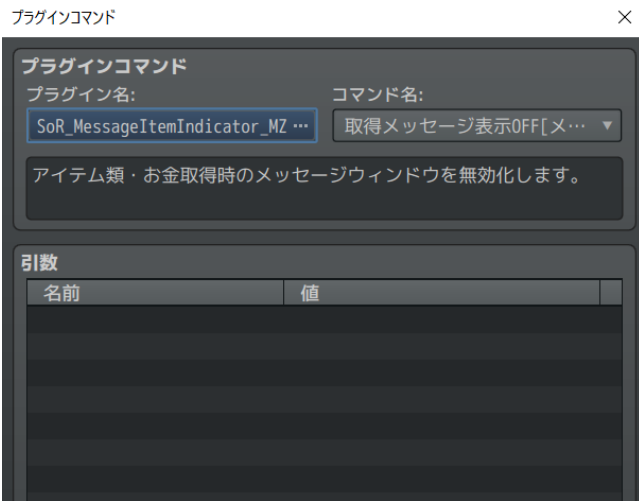
プラグインコマンド: 取得メッセージ表示 ON



導入時点ではインジケータは OFF になっているため、インジケータが必要な時にはこのコマンドを実行する。

*<http://dragonflare.blue/dcave/>

プラグインコマンド: 取得メッセージ表示 OFF



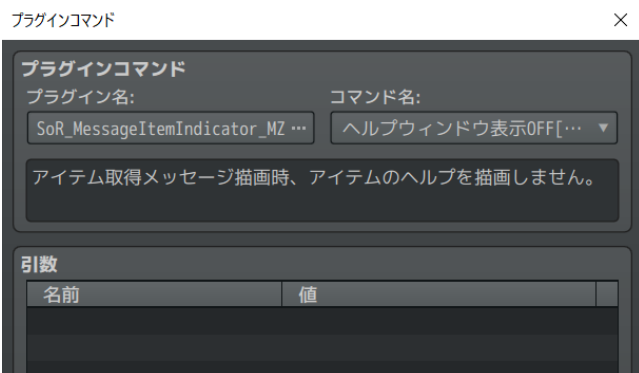
メッセージインジケータでアイテム拾得を通知する表現を避けたい場合に、このコマンドを実行する。

プラグインコマンド: ヘルプウィンドウ表示 ON



標準では ON になっているため、「取得メッセージ表示 ON」さえすれば自動的に起動する。

プラグインコマンド: ヘルプウィンドウ表示 OFF



ヘルプを表示させたくない状況にある時に、このコマンドを呼べばヘルプなしのインジケータを表示できる。

2.2 プラグインパラメータ

- ItemWindow_Ypadd
 - アイテム入手メッセージウィンドウ位置 Y 補正
 - デフォルトではゲーム画面中心に描画されるため、そこからずらす距離を設定する
 - HelpWindow_Ypadd
 - ヘルプウィンドウ位置 Y 補正
 - デフォルトではゲーム画面下部に描画されるため、そこからずらす距離を設定する
 - HelpWindow_YLength
 - ヘルプウィンドウ縦幅 (行数指定)
 - デフォルト (4 行) は、「文章の表示」で使われるデフォルトのメッセージウィンドウの大きさ
 - ヘルプのは高々 2 行であるため、他プラグインで変更していなければ 2 で十分だと思われる
 - ItemMesSoundSE
 - インジケータ挿入ごとに鳴らす効果音を設定する。空欄にすれば、無効化する。
 - ファイル参照場所は ./audio/se/ である。
 - IconID_Money
 - お金入手時の描画アイコン
- 複数個入手時の設定
- Prefix_NumberofItem
 - Suffix_NumberofItem
 - IsDrawNumberforOneItem
 - Prefix が接頭辞, Suffix が接尾辞
 - 「Prefix 個数 Suffix」の形で表示されるため、「× 2」や「3 個」といった希望の表示スタイルにあわせて設定する。
 - IsDrawNumberforOneItem を **false** にすれば、1 個の入手に対して「× 1」等の個数表示を行わず、アイテム名のみにする。
 - MessageObtained
 - 入手メッセージの文末の文字列
 - 空欄にすれば、アイコンと拾得アイテム名のみの表示となる

3 サンプルプロジェクト

兄弟プラグインの20.「ポップアップ式アイテム取得インジケータ」および、19.「マップイベント制作ユーティリティ」の一部機能についての使用例も同梱している。特に、ポップアップ式とメッセージ式のインジケータが両立している様子が確認できる。

4 実装（競合）情報

4.1 上書き定義

上書き定義なし

4.2 処理継ぎ足し

インジケータの生成とメッセージウィンドウとの連動管理

- `Window_Message.prototype.startMessage`
- `Window_Message.prototype.newPage`
- `Scene_Message.prototype.createMessageWindow`
- `Window_Message.prototype.terminateMessage`
- `Scene_Message.prototype.associateWindows`

拾得物のチェック

- `Game_Interpreter.prototype.command125`
- `Game_Interpreter.prototype.command126`
- `Game_Interpreter.prototype.command127`
- `Game_Interpreter.prototype.command128`

アイテム取得インジケータの有効状態の保存

- `Scene_Title.prototype.commandNewGame`
- `DataManager.extractSaveContents`
- `DataManager.makeSaveContents`

5 バージョン情報

- ver 1.00 (Oct. 1, 2020) 「メッセージバックログ対応」/連続アイテム入手時の挙動を対応
- ver 1.00 (Sep. 9, 2020) 公開