

# ポップアップ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の左端あるいは右端に拾得したアイテムをアイコンを添えたウィンドウをポップアップ表示させるものである。基本仕様は、既配布物である「おしゃべりポップアップウィンドウ」のデザインを踏襲している。

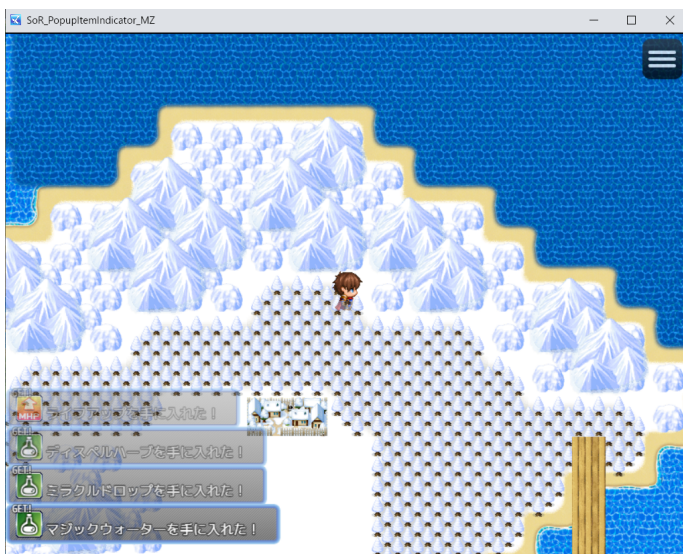


図 1: アイテム取得を通知するウィンドウ (左描画形式)

このウィンドウは、ゲームの処理を止めることなく並行して描画が行われるため、プレイヤーのゲーム進行を遮らない。またウィンドウはアイテム拾得時に自動的に表示されるが、プラグインコマンドにより表示の ON/OFF が可能である。

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。

本プラグインは、ウィンドウの描画位置 (左, 右) に応じてスクリプトを分離している。描画位置の機能以外は同等であるため、作成するゲームのデザインに併せて適当な方を導入していただきたい。

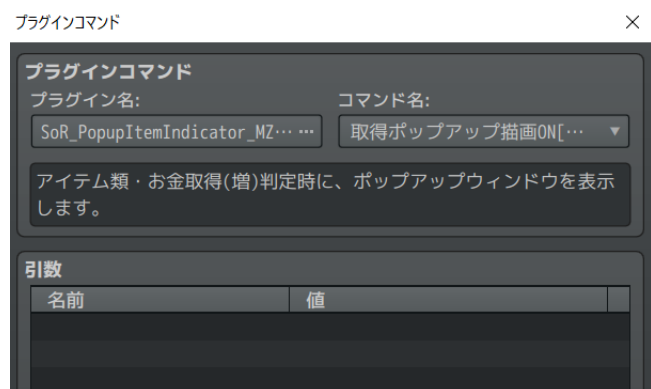
## 2 使用法

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。所持数が減少する場合には作動しない。

なお、インジケータの描画位置に応じてスクリプトファイルが分かれている。左側に表示させるものが **Type-L** で、左側に表示させるものが **Type-R** となっている。作成する画面のレイアウトに応じて、どちらか1つのみを導入すること。

### 2.1 プラグインコマンド

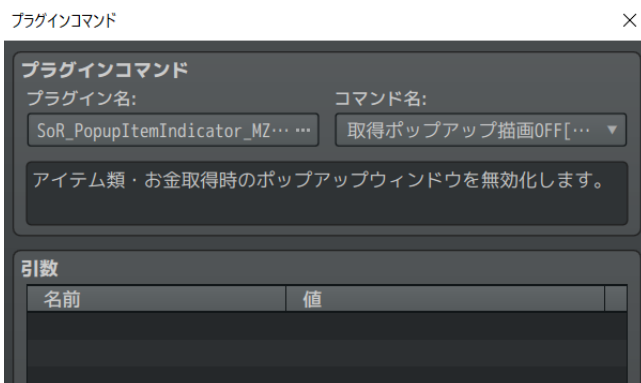
プラグインコマンド: 取得ポップアップ描画 ON



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。

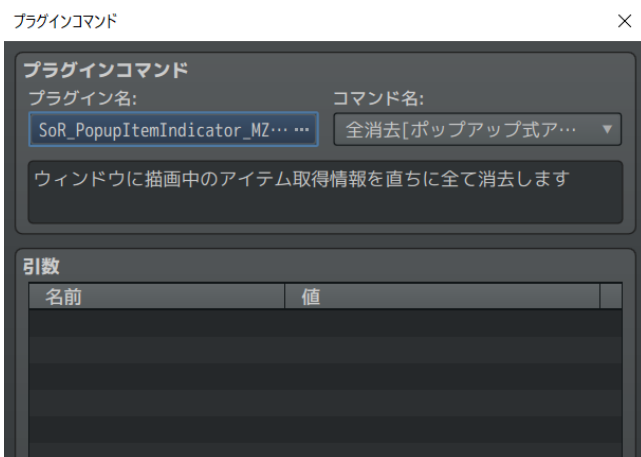
\*<http://dragonflare.blue/dcave/>

プラグインコマンド: 取得ポップアップ描画 OFF



アイテムを入手するイベントのカットシーンなど、ポップアップ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。再度、インジケータを使用したい場合は「取得ポップアップ描画 ON」を改めて実行すればよい。

プラグインコマンド: 全消去



描画されたインジケータは、時間経過に応じて古いものから順に消去されていくが、カットシーンの開始など、即座に全てを片付けてしまいたい場合に1度実行する。

## 2.2 プラグインパラメータ

Type-L, R で設定するプラグインパラメータは共通である。ただし、Type-R の場合は画面右端を基準として表示位置を計算するため、UI の微調整はやや難しくなる。

- WindowStyle

- ウィンドウ形式をプルダウンメニューから選んで設定する。

1. ウィンドウ（「メッセージの表示」と同じ）
2. 暗くする（「メッセージの表示」と同じ。薄い黒とグラデーション）
3. 独自画像を利用（以下の WindowSkinImage と GabWindowYpadd\_originalSkin の設定に進む）

- WindowSkinImage

- WindowStyle で設定したウィンドウ形式が 2. 「独自画像を利用」 のときに参照する画像。
- ./img/system/ 以下に保存している画像を参照する。
- WindowStyle を 2 にしていないと無効

- ItemPopWindowYpadd\_originalSkin

- 縦の間隔の補正值。独自 UI 画像を使用する際の画像の縦幅に応じて表示位置を調整するために使う。
- WindowStyle を 2 にしていないと無効

- ItemPopSoundSE

- 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。

- ItemPopWindowY

- 描画位置 Y 座標 (ウィンドウ左上端)
- X 座標はウィンドウ端に合わせるため、設定なし。

- ItemPopWindowHeight

- ウィンドウ縦幅

- ItemPopWindow\_baseDuration

- 現在のインジケータの表示時間 (次のアイテム取得情報の挿入を待つ時間)。
- これが 0 になるまでは、インジケータの表示キューが溜まっても読み込まない。

\* 「おしゃべりポップアップウィンドウ」の設定を継承しているだけなので、基本的には最小値で構わない。

- ItemPopWindow\_keepDuration
  - インジケータを消去するまでの待機時間。
    - \* つまり、入力されたインジケータが画面に残る実質の時間は ItemPopWindow\_baseDuration + ItemPopWindow\_keepDuration (フレーム) となる。
- Multiple\_ItemPopSpaces
  - インジケータ同士の縦の間隔。ウィンドウやフォントサイズに合わせて調整のこと
- ItemPopStringFont
  - メッセージのフォントサイズ
- 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
- ItemObtained\_TextColor
  - インジケータ内部の文字列の描画色

インジケータウィンドウ装飾文字の設定

- Decoration\_Text

- Decoration\_TextColor
  - インジケータの左上端に色を指定して、文字列を描画できる。
  - 「アイテム入手」といった見出しとして使うことを想定

### 3 サンプルプロジェクト

同類プラグインの 21. 「メッセージ式アイテム取得インジケータ」のサンプルに一通りの機能を同梱する。

## 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 (ポップアップウィンドウ) の生成と管理

- SceneManager.push
- Game\_Temp.prototype.initialize
- Game\_Player.prototype.reserveTransfer
- Scene\_Map.prototype.createAllWindows
- 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 (Sep. 8, 2020) 公開