

3D ダンジョンコモン Lucifa+

無料高機能 RPG システム Mr.H

Lucifa 氏のコモンからの変更
点

- ・斜め移動が可能に
- ・見下ろし視点の追加
- ・移動するマップイベントに対応
- ・高低差のある移動に対応（登れる床登れない床、階段なども作れちゃうぞ）
- ・ミニマップ（ナビ）とミニマップ（広域）の統合（画像の状況では Q ボタンで切り替えられる状況を示している）
- ・座標の起点の決定（ミニマップ拡大時、ヘルプが現在値を示す座標に置き換わる。Lucifa 氏のコモンとは異なり、現在値が目的地から東西南北に何歩離れた位置にあるかが表示される）

本コモンは Lucifa 氏制作の 3D ダンジョン作成・表示コモンを KemopPredationGames が改造し、合作コモンウディタリオン向けに修正したコモンです。

合作コモンウディタリオンから無料高機能 RPG システム Mr.H への移行の際、こちらのコモンも大きく処理が変更される形となりました。

ここでは本コモンについて解説していきます。



3Dダンジョンコモン Lucifa+

基本的な設定

● ゲームの基本設定

下記の項目を指定の設定にして下さい

・ゲームの処理 FPS：60FPS

その他の項目は自由に設定できます

Lucifa 氏のコモンでは1マスに設定する必要があったキャラクター移動幅については、無料高機能RPGシステムMr.H側で自動的に制御します。

● コンフィグ

Lucifa 氏のコモンと同じです。次のように設定してください。

・グラフィック表示モード：3Dモード

・処理の重さ：高スペック向け

● マップの基本設定

マップサイズについては、指定の地点が移動済みかの判定を撤廃しているため、制限はありません。

● タイルセット

・通行許可設定

Lucifa 氏のコモンと基本的には同様です。移動の可否は基本的には、タイルセットの通行許可設定に従います。0.5マスには対応しませんので、1/4ごとの設定はしないでください。

Lucifa 氏のコモンと違うポイントとして、高低差のあるマスで高い位置に移動したり、扉設定のあるマスではこの限りではありません。

・進行方向設定

Lucifa 氏のコモンと同様です。壁の中に埋まってしまうなど、意図しない挙動の原因になりますので、通行許可設定が○ならば4方向全て可能、×ならば全て不可としてください。

ユーザーデータベース

▼激突テーブル

キャラクターが移動禁止マスにぶつかったときの挙動をテーブル化しています。

データを変更すると予期せぬバグの原因となるため、変更しないでください。

▼歩行エフェクト管理

効果音や床ダメージの設定を行います。

効果音には、文字列変数を使用しており、1行ごとにシステムDBのSEリストの番号を指定します。

複数行入力することで、ランダムに再生され、より足音らしい足音を再現できます。

▼分割パターン数管理

3Dで使用する画像の分割パターン数やアニメーションのパターン番号などの設定を行います。

▼3D マップ固有設定

・ 3D フラグ

そのマップが2Dなのか3Dなのかを指定します。

・ マップ上部

マップ上部の方位を東西南北から指定します。

・ 上(下)の階

階段コモンを再現するコモンなどで使用します。

・ 地形(イベント) 設定タイプ番号

地形(イベント) 設定を行う UDB タイプを指定します。

デフォルトでは 98、97 番を使用しています。

・ 地形(イベント) CSV 上書き

ゲーム中 CSV から地形(イベント) 設定を上書きして UDB に代入します。それらの設定を行います。

・ 初期 X (Y) 向き

コモンを使って別のマップへ移動した際の初期座標を設定します。

・ エンカウント歩数

エンカウントゲージが溜まるまでの歩数を決定します。

・ ランダムダンジョン生成

これをオンにすると、ランダムダンジョン生成コモンが呼び出されます。

・ イベント設置用コモン

ランダムダンジョン生成用のコモンとイベント設置用のコモンを分けるための DB です。

▼壁画像ファイル名

デフォルトの壁画像ファイル名です。

壁描画を「しない」「以外」に

している場合は必ず設定しましょう。

▼床画像ファイル名

表示する床画像です。

ここにファイル名を入力するだけ

で床画像が表示されます。

▼天井と空

本コモンでは、天井の描画を省いています。

代わりに室内と外が混在するマップでは、空を表示するか黒バックを表示するかをタイルごとに選べるようになってい

▼向き参照 Ev

東西南北を指定します。

指定することで向きを回転させることができます。

▼コモン番号（-1 で無し）

0 以上にすることで、コモンを起動できるようになります。

■3D イベントについて

マップイベントの設定をします。

▼歩行効果音参照先／コモン番号（-1 で無し）

3D オブジェクトと同じです。

▼主人公（+1 マンで敵）ID

-1 のままにすることで、マップイベントに設定した歩行グラフィックが、0～9999 に設定することで主人公に設定した歩行グラフィックが、1 万～1 万 9999 にすることで敵に設定したエネミーの立ち絵が表示できます。

▼エンカウントフラグ

1 以上にすることでエンカウントゲージが溜まるまで主人公たちから逃げていき、エンカウントゲージが溜まると主人公たちに近づいてきます。

さらに接触するとマップイベントを起動します。

▼3D 周囲地形番号／直前 Ev ピクチャ／3D 描画変数

一時変数です。

特にいじる必要はありません。

3D オブジェクトとイベント

本コモンでは、3D オブジェクトと3D 地形設定は1つのDBに統合されています。

▼扉設定

「扉」「暗転扉」にした場合、タイルセットの設定に関わらず、プ

レイヤーは通行可能になります。

エネミーはタイルセットの設定を受け

▼壁描画

「隣無ければ4側面」に設定することで、後述の床高さの差に応じて自動で壁を描画します。

▼壁/床分割パターン数管理 ID

先述の分割数パターン管理を参照します。

▼歩行効果音参照先

先述の歩行エフェクト管理を参照します。

これによりタイル ID ごとに異なる歩行効果音を設定できるので

▼方位別画像ファイル

- ・北面下向き画像
- ・西面左向き画像
- ・東面右向き画像
- ・南面上向き画像

方位別にグラフィックを変更するための設定項目です。

画像ファイルを指定しましょう。

▼方位別パターン番号

- ・北面下向き画像
- ・西面左向き画像
- ・東面右向き画像
- ・南面上向き画像

方位別にパターン数を変更するための設定項目です。

分割パターン数管理 ID で指定した分割数を基準にしたパターン番号をしていします。

▼床高さ

それを指定します。

例：マップイベント

マップイベントが表示されている例です。

虎獣人が表示されています。

カウンターを挟んでイベントに話しかけることができるため、スライドインタッチパネルが「アクション」になっています。

カウンターや壁などは、壁描画を「隣無ければ四側面」にして、床高さの座標差分を表示しております。

見えない部分は描画されていません。



例：中央（常に正面）

壁描画を中央（常に正面）にして表示している例です。
木の画像が表示されています。



例：ミニマップ

ミニマップを拡大中、座標が表示されるようになっている例です。



3D ダンジョンコモン Lucifa+

無料高機能 RPG システム Mr.H
