

1 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:15:34 ID:Mpq1SCt
RPGツクールVXについて語るスレです。

不毛な論争は避けてまったり楽しくいきましょう。
好みや価値観を押しつけるばかりではなく認め合う心を大事に。
建設的ではない愚痴もほどほどに。特にRuby/RGSSに関する文句は避けましょう。
質問をする前には過去ログを読む方が賢明かと思われます。

【前スレ】

RPGツクールVX 8
<http://game13.2ch.net/test/read.cgi/gameama/1199349890/>

【関連スレ】

RPGツクールXP/VX 初心者質問スレ
<http://game13.2ch.net/test/read.cgi/gameama/1199589637/>

【関連サイト】

RPGツクールVX 公式情報
<http://tkool.jp/products/rpgvx/>

ツクールWEB
<http://tkool.jp/>

ツクールBLOG
<http://www.famitsu.com/blog/tkool/>

2 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:16:12 ID:Mpq1SCt
【FAQ】

Q. マニュアルが不親切です。
A. 努力で補ってください。

Q. RGSSがよくわかりません。
A. 質問すれば暇な人が答えてくれるかもしれませんが。有志がRGSS講座を作成中らしいです。

Q. RPGツクールXP用に作られたスクリプト素材との互換性はありますか？
A. 動いたらラッキー程度に思っておいた方がいいかもしれません。

Q. 旧版のツクール素材を流用したのですが規格調整が面倒です。
A. <http://www.vector.co.jp/soft/winnt/game/se441834.html>

Q. 必要スペックを余裕で満たしているのに動作がカクカクします。
A. 負荷がかかるマップだとそういうこともあります。

Q. 認証は初回だけですか？
A. いいえ。定期的に行われます。

Q. Amazonの特典ってなんですか？
A. フリスビーです。

【RPGツクールVXの長所】

- ・大きな改善はありませんが全体的に扱いやすくなっています。
- ・RGSSがRPGツクールXPのときよりも改善されて合理的になっています。

【RPGツールVXの短所】

- ・ タイルセットやレイヤーの仕様が初心者向けすぎて賛否両論です。
- ・ 四方向通行設定ができません。
- ・ RTPの数が明らかに少ないです。

【総括】

- ・ RPGツールXPに不満がない場合は無理に移行する必要はないと思います。
- ・ まだ発売直後なので素材が充実するかどうかは様子を見る必要があります。
- ・ 粗悪品ではありませんが過去の集大成とも言い難い、正直好みの問題かもしれません。
- ・ なので公式から体験版ならびにサンプルゲームをDLすることをお勧めします。

3 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:20:23 ID:FaCgYtM0
乙

4 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:26:15 ID:yNc9aL+m
otu

5 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:29:23 ID:Xgf7BhrU
(ノ´)ノ´)ノ´)ジェットストリーム>>1乙

6 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:32:40 ID:DrJpFujJ
(ノ´)乙

7 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:33:46 ID:mYXnDNKZ

```

.....
{ r}"";          (- ,_";
_ /Yv"-ア'=; }          ,_ Y' リ"-
  \--ハ'          / 机、{"- {
トハ }          .. --  \_ /_、^/ {   こ、これは>>1乙じゃなくて
!!!_! ,_- , , ( ,          \'-;-'"   四つん這いなんだからね！
|_|! !--二-、; ;'"')'; { i_____ /二=),...'"   変な勘違いしないでよね！
K \ \ !'-二-、 { (e人 | / / / /
  \ \ ! \ , "" ) --'| ! | / /   .{、 / /
  \ "" \'-"- " _! || } / /   | \ /
二=- '!!!'      ""-"" { | | {   j \ /
-----'        _-| / , ' - " ノ !
               三"/. ' ----- .'"

```

8 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:43:12 ID:yNc9aL+m
 ごめん、ちょっと聞いていい？
 今手元にユーザー登録はがきがあるんだが、左にお客様控え、右がユーザー登録係息ってなってるんだ。
 これだけなら問題ないんだが、このお客様控え、裏面にアンケートがあるんだが.....
 これはどうするんだ？ 送れば送り返してくれるのか？ でもはさみで切り取れって描いてあるぞ？

9 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:45:11 ID:9huoiJrq
 ちげーよ、バカ
 そのアンケートの答えをユーザー登録の葉書の裏面にあるマークシートの方に記入するんだ

10 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:46:47 ID:03/UZKAQ
>>8

>>8
>>8

11 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:48:25 ID:Sb+29/Pv
>>8
お兄さんそれは常識の範囲内ですよ ^ ^ ;

12 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:52:43 ID:kMev36l/
>>8
こんな時間に笑わせるなww

13 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 22:52:48 ID:9huoiJrq
切手を貼った返信用封筒を用意して「お客様控え」を送ってもいいが
さすがにアンケート処理してるバイトのにーちゃんでも、涙で画面がにじむと思うぞ

14 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 23:20:03 ID:K4izOMb4
pngの透過度を維持したまま編集できるソフトってありますか？
ペイントみたいにドット単位で調整できると助かります
pixialは試してみたんですがどうにも.....

15 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 23:22:49 ID:602xhxaS
>>14
フォトショップ

16 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 23:23:23 ID:wevVvnI3
>>14
GraphicsGaleは？

17 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 23:49:00 ID:QzjhPcTB
>>14
>>14
俺は GraphicsGale使ってるぞ。
ペインターで顔グラ描いて、もしくは顔写真の切り抜きをビットマップで保存して96ピクセルに
キャンバスサイズ縮めて
グラフィックスケイルでドット単位でいじるってやり方。
キャラグラはグラフィックスケイルでアニメティカの要領で描いてる。
動きが変じゃないかテストするには、その都度VXにインポートしなきゃいけないから面倒だ。

18 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 23:49:24 ID:ZG7SDIT8
そういえばVXの二等身がどうのっていった奴ら、
一応XPのドットキャラをVX用に作り直した(型だけ)作ったんだが必要あるか？

試しにXPキャラをVXのマップ上で動かしてみたら、
なんだか以外にしっくりきたぞ

19 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/10(木) 23:59:44 ID:et5GY1ZF
俺はすでにXPキャラ転用してゲーム作ってるよ。
あんまり違和感ないし、違和感あるところ(カカシが2頭身とか)はXPのマップをEマップにのせて
る。

20 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:02:28 ID:lTrjHorK
PictBearでおk

21 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:09:35 ID:+Tcru3Hg
実際2000もってる奴はそっち使った方がいいし
XPの使いこなしてる奴はそっち使ってた方がいい
あまり使い道のない罫ツールだからな

22 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:10:23 ID:dH8OcNgY
今時2000なんて何処にも売ってねえつうの

23 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:12:50 ID:ycUM0T8L
2000も解像度さえ高ければ...

24 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:20:43 ID:rikNI6eD
2000+XP式のマップのレイヤー+RGSS2
エビさん次こそはこれでお願ひしますww

25 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:21:27 ID:a6zn0uX4
>>18
そのうち試そうと思ってたけどちょっと手間だったんで、よかったら頼む。

>>22
2000 VALUE なら、アマゾンを見た限りだと買えるっぽい。
さすがに在庫はないから時間はかかるけど、EBからはまだ提供してるみたい。

26 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:27:49 ID:mBt48Fkj
2000人気あるな

27 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:33:07 ID:kPFEVZhX
VXスレで2kやXPの話題しなくても.....。
葬式会場は過疎ってるんだからそっちで語ればいいのに。

アーリエルの指摘感想はもうちょっと様子みよう。

28 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:37:56 ID:eNR3u3OM
VXで解像度640*480化スクリプトってもうでてる？
どっか公開してくれんかなあ。

29 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:48:14 ID:Rc2QCE38
<http://gonzo.dip.jp/~gonzo/cgi-bin/uploader2/upload.cgi?mode=dl&file=1394>
>>18だがとりあえず体験版にも共通してるRTPな。パスはxp

そんなわけでスレ地になりそうなんで俺は消えとく。
VXで作ってるやつら、頑張れ！(自分もだけど)

30 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:48:45 ID:b3AmlEtc
>>28
| °) . . .

31 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 00:55:24 ID:SXuy2jEx
スクリプトでアイテムやスキルのメモ欄の値を
インデックスを指定して取得する方法ってないですかね？

32 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 01:20:00 ID:9PE4mbCH
指定位置の地形ID取得や指定位置のイベントID取得ってVXではスクリプト組まないと駄目なの
か？

33 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 01:24:35 ID:eNR3u3OM
初心者スレ見てきた。
解像度変更には色んなところいじらんとダメなんだな。諦めるか...

ほんとebはいらん変更いれてくれたもんだ。

34 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 01:30:45 ID:HPdMDI/z
これ神ゲーらしいな

35 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 01:47:19 ID:ryPKIQ9y
>>19の話でふと思いついて
XPのタイルセットの大木類をでかいキャラチップとして取りんでみたけど
木陰の色を暗めにして半透明色に指定すれば、普通に流用できそうだった

36 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 02:06:41 ID:PcFDbYd5
VXの顔グラって綺麗だけど、表情が強すぎて使いにくいと思うのは俺だけが、
常に怒ってたり笑ってたりでは、汎用性に乏しいというか...

37 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 02:23:05 ID:p+cdHMXd
あれが常に怒ってる顔なのか？

38 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 02:23:19 ID:RwY18Lzp
前スレ>984

やってみたが、ケアレスミスは前スレで既出なので割愛。

・街の左上の方にある小屋っぽい所に入れないのは、まだ設定してないから？

・街の中やフィールドで転移の羽飾り使ってみたら「期間の首飾りは使えません」と言われた(°
)

名前が変わるとる上に、期間 帰還の誤植

以下チラ裏感想

メンテさんちの2Fに上がった時BGMのトーン落とす演出はGJだが、ベッドで寝ると普通の音量に戻ってる。

一方、お隣さんちの2Fには、その演出が無い...

レベル上がるとスライム逃げすぎ \ (^o^)/ なんという賢いスライム

しかも結構強いくせに1Gしか持っていないからお金が貯まらず、お隣さんから

回復アイテム持って行けとアドバイスされているにもかかわらず買えなくて困ったちゃん

とりあえずもう少し先まで頑張っておくれやす(・´)ノ

39 : 984 : 2008/01/11(金) 06:51:31 ID:B5UyHuoV
すっかり熟睡してたんだぜ...

>>38

小屋は特にイベントとか作るつもりとか無いのでまだ内装を作っていないのです。

そして帰還の首飾りがフィールドや町で使えないのは仕様です...が、フィールドでは使えたほうが良いでしょうか？ (・´ ｀)

BGMの件はこちらのミスですねorz 設定したつもりがうっかりしてました...

スライムはレベルが5以上になると逃げるように設定していたのですが、もう少し頻度を下げた方が良いかもですね。

所持金についてももう少し考えてみる事にします。

取りあえず山と塔は今現在作成中なので、ある程度作ったらまたうpしますね(・´ ｀)ノ

40 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 09:36:05 ID:BN4+DaB5
顔グラなしもいいもんだぜ。想像力で補うんだ。

41 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 10:30:31 ID:rGv9ZzSy

>>31

初歩の初歩

42 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 11:48:55 ID:9PE4mbCH

RGSSエターナル

43 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 11:54:28 ID:P99fk/tZ
使わなければいいじゃない

44 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 14:03:22 ID:kPFEVZhX
>>39
遅ればせながら感想だ。

最初世界観がよく分からなかったけど、
皆、流れてきたってのは面白いと思った。

転職屋はとりあえず初めに行くようにアナウンスした方がいいだろうね。
まあ、俺はマジシャンに転職した後、速攻でダンジョンに行ったらMPゼロで戻る羽目になったわけ
だけだ。
ちょっとゆとり仕様になるけど、転職したら全回復でも良くな？

逆に戦闘バランスはもうちょっとキツくてもいいと思う。
最初のダンジョン、ファイヤ連打でごり押しできるし、
最初からMP多いから帰還リソースほとんど気にせず突っ込めたし。

マップは苦戦したみたいだなあ、って印象。
でもダンジョンからひとつ左に行くのと空の島が見えるのは良かった。

宝石屋の宝石が歩行できちゃうから、プライオリティ同格の透明イベント置いておくといいかも。

あと、最初に会うメイドさんはカウンターの中に入れるから、中と外で会話が違うのを期待しち
まった。
中でも物しか売ってくれないのはちょっと泣ける。

こんなところかな。

45 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 16:12:51 ID:b3AmIEtc
色々細かい設定をして気づいたんだが、
デフォだとステータスは「完全無効」しかないのな・・・
ステータス異常の確率半減とか欲しかったなあ。

46 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 17:15:18 ID:pA75AOW7
戦闘終了後のMEがMAPに戻っても
フェードアウトされずにそのまま再生される・・・。

XPの時と変わっちゃいねえ！

Audio関係はどうしようも出来んのか。

47 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 17:24:05 ID:aNuA7vbA
シーンバトルの210行目にAudio.me_stopって入れてみな。
マップに切り替わる時に止まるぜ

48 : 984 : 2008/01/11(金) 17:31:30 ID:B5UyHuoV
>>44
感想有難う御座います。

職業斡旋所については確かに誘導のメッセージは有った方が良くもしいないですね...

M Pに関しては言われた通り、修正したいと思います(・・´)

最初のダンジョンでマジシャンが楽できるのは仕様だったりします。
何しろ、出てくるモンスターのほぼ全てが火に弱いので...ですが、もう少し苦労するようにして見ますね。

ワールドマップは何分作るのが初めてだったのでorz

宝石店と道具屋については修正しました...条件分岐までは入れたのに、その中になにも入れてなかったと言うorz

...そして感想で少し気になったのは、ひょっとして遺跡の隠し部屋(首飾りを取るのに通る場所ではなく)を発見できた人は居ないのだろうか(・・´;)
後シーフとファイター選んだ人の為に酒場に仲間を一人用意したのですが...ううむ。

>>46

X Pならスクリプト素材で戦闘終了後のMEをフェードアウトさせるのがありましたけど...
V Xではまだ無いみたいですね。

49 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 17:50:38 ID:yZjh/yw1

>>48

攻撃力が上がる赤いのだったら取ったよ。
女戦士グラフィックのちょっと上のやつ。

あと仲間もファイヤ使えたから、ダブルファイヤでダンジョンは狩りにでも行ってる気分だった。

50 : 984 : 2008/01/11(金) 18:11:57 ID:B5UyHuoV

>>49

あ、そうでしたか(・・´)安心しました。
魔法使い二人だと次のダンジョンである程度苦労するようにはしてますが...もう一種類くらい敵を追加した方が良くもですねorz

51 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 20:15:17 ID:pA75AOW7

>>47

試してみたら見事に止まったw
予想はしていたがフェードアウトは流石にされないけど。

>>48

/(^o^)\

52 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 20:28:06 ID:b3AmlEtc
Window_Messageの特殊文字を定義してる部分、

```
216 @text.gsub!(\\V[([0-9+)]/i) { $game_variables[$1.to_i] }
```

```
217 @text.gsub!(\\V[([0-9+)]/i) { $game_variables[$1.to_i] }
```

おんなじ内容が重複してるのは、プログラマンの凡ミスだろうか

53 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 20:31:57 ID:VCzP3xqO
ひどいな

54 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 21:02:39 ID:87Dj5WOs

>>52

うは、マジだ(w

55 : 14 : 2008/01/11(金) 21:19:53 ID:dPEGEG8Y

うお、GraphicsGale凄い
これで心配事が一つ消えました
感謝しますー

今色々やってるんですが、拡大縮小すると
アルファチャンネルってどうなるんですかね？
透過は有用なものだけどまだ慣れない

56 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:19:53 ID:BN+zAk4e
RTPのマップチップを(全部じゃないけど)キャラチップ化したけど、需要ある？
ただ、減色かけてないから容量結構大きいけど

57 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:27:50 ID:gTmjIEnw
むしろ減色は勘弁願う

58 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:29:01 ID:UIQKTI77
>>56
需要あるよー。
マップ素材系はもっと増えるといいね。

59 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:32:17 ID:BN+zAk4e
<http://www.borujoa.org/upload/source/upload16068.zip>
はい
全部じゃないけど

それにしてもたった今からVXいじってるんだが、RGSS難しいね('A')
とりあえずドット移動と斜め移動から作りたいんだが、移動関連はどこなんだ

60 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:38:46 ID:P3YVdJk5
マップチップが足りなくなったらイベント設置で補う目的か？
イベントをあまり多くしすぎると推奨満たしたPCでも重くなるぞ

>>59
Game_Characterは違うか

61 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:40:02 ID:yZjh/yw1
Aタイルのプライオリティを上げるには有用だよ。

62 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:41:37 ID:BN+zAk4e
>>60
違う違う、例えばメトロイドみたいな隠し通路や、とある条件を満たすと
墓石が光るとか、そういう目的。

下に移動とか右に移動とか、そのことかな > 移動関連

63 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:44:29 ID:P3YVdJk5
ああ、そういう事か
頭回らなくてすまない

64 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/11(金) 23:46:53 ID:UIQKTI77
>>59
いいねー。
トン。

65 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:03:18 ID:EpZEpVlw

あ

66 : 984 : 2008/01/12(土) 00:12:00 ID:Hsec1T6o
http://garyuu.dip.jp/g/ggg/share.DownData?fid=2715

ある程度作るのが進んだり色々修正したので懲りずにまたうpしてみた(・・´)
ダンジョン一個追加とか、BGMの差し替え、トループの追加、酒場の整理等。
何だかバランスが厳しくなった気がするorz

67 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:17:03 ID:2KxjQzfb
「そのようなデータは、最初から存在していませんでした」と、表示された。
なんという釣竿...

68 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:20:50 ID:2KxjQzfb
オープニングを飛ばせるようにして、名前も決定でデフォ名にしてくれると快適だと思う。

69 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:23:45 ID:8jZlYmk
初歩的で悪いがOPを作るのにはどの項目をイジればいいんだ？

70 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:27:28 ID:2KxjQzfb
初戦でネズミを一匹も倒せず負けました...

71 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:29:27 ID:2KxjQzfb
>>69
マップ上でイベントをイジればいいと思う。

72 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:34:56 ID:QVrjkLUo
ごめん、スクロールが終わるまでウェイトってない？

73 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:38:56 ID:h5cuZdAx
>>72
ツクールWEBのFAQにある。
スクロールの先に移動なしのスクロールをもうひとつ用意する。

次から初心者質問スレでな。

74 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:43:14 ID:Jd9ZoARt
>>66
えーと、クレリックとの会話「仲間をなっしてほしい」「仲間になっほしい」
帰還の首飾りの説明が「羽飾り」のまま.....なのは、別にいいのかな？
お隣さん家の2Fから降りる時に音量が下がったまま。
と、また重箱の隅でサセ。でも個人的にこの作品すげー好きだから、続き頑張って！

75 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:44:26 ID:QVrjkLUo
>>73
ありがとう

76 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 00:50:10 ID:h5cuZdAx
アーリエル。

赤の宝石速攻で売って、マジシャンロッドとフォレストクロスを買うのははたして正しい進め方だろうか.....
まあそれはさておき、塔の扉がなんか半キャラくらい横にズレてた。
俺だけかもしれんけど一応報告。

77 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 01:28:28 ID:h5cuZdAx

とりあえず塔の石碑読んで、ゴブリンチーフ倒して終了。
なかなかいいバランスだと思う。シンボルモンスターはいかにも強敵って感じの強さだし、
今後に期待。

78 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 01:42:24 ID:wy25jvc7

>>59

GJであります。いつか使う日が来ると信じて、ありがたく保存いたしますた(・　・)

>>66

落としたいんだが、passは？

79 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 01:46:32 ID:Jd9ZoARt

つ 【VX】

80 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 01:48:33 ID:2KxjQzfb

バランスいい？

81 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 01:52:12 ID:wy25jvc7

>>79

把握しますた。逝ってくる ヲ

82 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 02:02:54 ID:e3KJsfNd

対象ランダム複数回攻撃の実装ってどのくらい手間かかる？DQ6の爆裂拳みたいな、
部分的な変更で済むなら買おうと思うんだけど。

83 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 02:05:15 ID:pLgdbnD8

>>82

体験版落とすヨシ

ランダム三回までならデフォである

84 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 02:50:48 ID:PZfO6iFN

コマンド「戦闘行動の強制」を使ったコモンイベントをスキルから呼び出すだけ

85 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 03:27:31 ID:j/8U0sl5

便乗で似たような質問をさせてもらうけど

「0~7回ランダムで攻撃」とかの武器を作るのはやっぱり難儀なのかな？

86 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 03:32:49 ID:YPICqAW/

>>85

2回攻撃できる武器、ランダムで2体攻撃するスキルとかを参考に、

2の場所をrand(n)にすればいいだけじゃない？

87 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 04:32:05 ID:Tw2s/VVd

>>66

今落としてみたけどセンスいいっすね

88 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 04:34:29 ID:rXf+v3hR

RGSS2でぐぐったら立体構造の建物を可能にできるスクリプトを発見した(通行・4方向的なやつ)

それより見ててなんか頭がこんがらがったorz

じっくり見んとわからん

89 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 04:35:19 ID:rXf+v3hR

sage忘れたorz

90 : 984 : 2008/01/12(土) 05:34:45 ID:Hsec1T6o

>>68

OPを飛ばせるように、ですか...確かにストーリー重視でもないのに飛ばせるようにした方が快適かもですね。

名前に関しては主人公の名前でイベントを組みたいと思っているのでデフォ名はつけない方向で行きます(・・ ・')

>>74

報告有難う御座います、修正しましたorz

何回もチェックしたつもりなのに、予想以上にミスが多いですね...

>>76-77

それが一番楽な進め方、という風に想定して宝石は配置してますね。

扉が半キャラずれてるのはこちらのミスですorz 修正しました。

バランスはアレくらいで大丈夫なんですね...良かった(・ ')

>>87

有難う御座います。

ただ、センスと言う点では思いっきりネフェシエルとかイストワールの影響は受けてますが(苦笑)

91 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 06:47:11 ID:YPICqAW/

なんであたしはこんな時間に寝なきゃいけないんだー！

>>88

よかったらURLぶりーず。

何がこんがらがるとかわからんけど、風邪が落ちてきてきたら確認いれてみるよ。

>>90

なんか人気みたいだから軽く遊んでみたよ。確かにセンスはよさそう。

でもなんとなく、こだわるところはこだわるけど、そうじゃないところには粗い人の雰囲気を感じた。

たとえばBGMの音量調整みたいな「こだわり」も見えるけど、言葉遣いやオートタイトルの未修整、場所によるプライオリティの違いみたいな、些細な手抜きが目立つね。

ほんと些細なんだけど、こだわってる箇所にならされる分気になっちゃうみたいな。

「自分が見せたいのはなにそれだー！」みたいに縛られないで、細部にも魂をこめると大変よろしよ。

他人の作品に因縁つけるくらいの勢いでエディタとにらめっこするのもよし。

冷静に見るためには、いじくってから何日かは放置するとかも非常によし。がんば。

92 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 06:52:42 ID:YPICqAW/

追記。

ゲーム公開組はみんな暗号化して出してるけどさあ、

テスト公開なんだから中身のぞけるようにした方が突っ込んだ意見もらえね？

まだ病的にスクリプトいじくってるだけだから、見当違いなこと言ってたらすまん。

93 : 984 : 2008/01/12(土) 07:00:47 ID:Hsec1T6o

>>91-92

意見、有難う御座います。

確かに細かいところ(普通のところもですが)でミスが目立ってますねorz

つくってから一度はテストプレイはするようにしているのですが、もう少し細かくやった方が良いのかもしれないです(・・ ・')

特にイベントの部分、とか...orz

ゲームの暗号化は何かもう固定観念でやっちゃってますねー...何というか、癖というか。

次はちょっと試しに暗号化なしで出してみますね。

94 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:06:28 ID:APNPX0S3

- 1・みんな暗号化してたから
- 2・修正修正の痕がエロガントじゃないから恥ずかしい。
- 3・誰でも手を突っ込める状態が素材二次配布に抵触しないかビクビク（オーディオに関しては諦めるにしても）

俺が暗号化してる理由はこんな感じか.....。
まあ、流れに従うさ。

95 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:13:33 ID:YPICqAW/

>>93

寝る前にささやかアドバイス。ささやかだけど相変わらず長文。

たぶん中途半端にあちこち作ってるのもケアレスミスの原因だと思う。
せめて街はイベントはなくともマップだけはそろえちゃうとか、とりあえず雑魚を用意してみるとかさ。そういうの。
後でなんとかしようと思って適当にやっといた部分が本当になんとかされることって意外とないし、
バランスとかシビアなものを行き当たりばったりでやってくのもかなり苦しいところがある。
簡単でも企画書程度のもの、根性あるなら展開を全部記したプロットみたいなものを用意しとくと安定して作れる。
プロットはStoryEditorみたいなやつか、もしくはVerticalEditorの台本モードを使うとやりやすい。
肌にあわないって人もいるかもしれないけど、完成度が上がることは保証するから、だまされたと思って試してみて。みんなも。

あと、基本的に小説畑の人間だから台詞とか物語展開がすごく気になっちゃうんだけど、純ゲーム畑の人としては、そういうの突っ込まれるのうざったいかな？

96 : 984 : 2008/01/12(土) 07:19:16 ID:Hsec1T6o

>>95

んー...一応必要最低限の部分だけ作ってる感じなのですけどね。
思い切って全部作ったほうがいいのかも、ですかね(・・・)
一応プロットは作ってあるのですが、何分文系ではなく中途半端な理系なのでどうしても不自然なところが...orz

台詞とかは助かりますが、物語展開はあまり突っ込まないで欲しいかも、ですね。
...一応は、探索とかメインなのでorz

97 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:23:51 ID:YPICqAW/

>>94

2. 恥ずかしいもんこそ人に見せるべきー。バグはそこに宿るからっ。
3. 確かそういう仕方ないのはある程度見逃されてた気はするなあ.....。
個人的には配布元を明記すれば、テスト版は仕方ないって意見をとる。Readmeに書いておくとなお安心。
極論大事なのはゲーム本体であって、画像や音楽は仮でもいいわけだしね。

98 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:34:24 ID:APNPX0S3

小説畑つつえば俺も小説畑なんだけど、同人ゲーすれじゃあんまり言わない方が...

序盤の引き込みはいいし、セリフは読んで十分理解できる。物語は最後までやってみないと分からない。

この作品についてはヘタに指摘したら歪んじゃう危険性もあると思う。
大塚英志、村松恒平、若桜木、クーンツあたりの一面的な作法で突っこうと思ってるなら尚更ね。

あなたのレベルが分からないから想像で言うけど。

指摘するのはバグ・誤字脱字と言いついでだけで十分じゃないかな。
少なくとも完成するまではね。

99 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:34:57 ID:YPICqAW/

>>96

筒井康隆の言葉を借りれば、

後回しにしようとして当たり障りなく作った場所は、当たり障りないからこそ後で修正されることなく、

そのまま世に出てしまうことが多いので、そこを完全な形にするまでは次に進むべからず と、もち小説の話だけどね。

自分も工学部出身だけれども文章書いて金もらったりしてるし、うまく書けないとか、そんな気にせんでいいよ。

要は下書きレベルでもいいから目に見える完成系を作ることが大事だと思うよ。

あと上の発言を繰り返せば「探索メインだから、物語は二の次」で空気がちょっと感じられるけど、大丈夫？

むしろ「物語は少ないからこそ全力で」の心意気の方が、なぜか最終的に探索部も栄えるんだ。

小説の方の話だからゲームにまるっと流用はできないだろうけどね、あたしゃそういうもんだと信じてる。

100 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:42:33 ID:YPICqAW/

>>98

なる。了解した。ちょっと潔癖な感があったやもしれん。

ゲームから小説にうつったから、さすがに若桜木メソッドが通用するぜなんてちゅーになこと思っ
てないけど、

ちょっと専門家ぶって押しつけがましい感がないともいえないよーな……。んー。

できるだけ有用なことだけ伝えられるように気を付けてみるよ。ごめんね。

朝からぎゃーぎゃーすまん。> All

101 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:49:08 ID:APNPX0S3

いやいや、俺もまさか金貰ってるレベルとは思わなかったから、

若桜木はヤメレとかかなり失礼言ったと思ってるよ。

ともあれまだみんな「こんな方向性でどないっしょ？」ってレベルだから、第三者がねじっちゃう
のもどうかと思うわけで。

もう少しして完成品が出回ってきたら、貴女の指摘が役立つだろうと思う。

んじゃ、朝からスレ汚すすまん > ALL

102 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 07:52:09 ID:wy9+nUbh

ID:YPICqAW/

ID:APNPX0S3

の作品が見たい

103 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 08:46:48 ID:6JzO6jUI

ざまあみろ よりも いいきみだ のほうが ふんいきにあってるかも。 >>アーリエル

104 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 10:04:40 ID:zTnZ0HMf

>>102

たぶん無理

こういう人等が発言を背負ってうpしたためしがない

言うだけ言って、その時には別人のフリ

条件のターンを0にすればいいんじゃない？

115 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 14:21:44 ID:5gPLTdOT

>>114

スキル「アローレイン」を発射して、次のターンの開始時に空から矢が降ってくるような仕組みを作ってるんだけど、ターン条件だとスキルを発動した途端、ターン半ばでも発動しちゃうんだよ・・・

116 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 14:47:53 ID:YPICqAW/

>>101

金もらえるかはほとんどコネの世界よ。
KB単位いくらなんてまじめにやってらんねー。

>>102

すみません。今作ってないのです.....。
でもいつもうざいくらい長文書く人だから、>>104もどうぞ発表の際は個人特定してやってください。

>>106

たぶん既出。んでもって無理。

>>115

スイッチと併用してうまくできねー？

117 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 14:55:07 ID:rAyaU/Da

ID:YPICqAW/は固定つけてくれ

NG入れておくから

118 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 14:56:24 ID:3Afv7Qfb

>>115

そのターン終了時に発動の方が自然じゃね？
ロマサガ2のグランドスラムとかスターライトアローはそうだし

119 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:00:18 ID:5gPLTdOT

>>116

>スイッチと併用してうまくできねー？

ん、がんばってる。

けど、なかなか難しい。

使用者が一人限定なら楽勝なんだろうけど、
パーティ内の複数のキャラが同時に発動したりする場合を
想定すると、もうアタマン中がグッチャグチャに('A')

>>118

「2ターン分の行動」を消費して敵全体大ダメージ
というのが味噌なもので・・・

120 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:06:50 ID:Vt5+2QJL

たしかに全レス長文さんは、そろそろコテつけるべきだな

じゃないとスレが荒れ気味になる

それか、もうすこし書き込み量を減らしてくれ

121 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:14:05 ID:egD17RPn

どっちゃでもええがな

猫パンチだ

122 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:28:06 ID:5gPLTdOT
アローレイン、できたーーーー！！！！

この！！！！
喜びを！！！！
どう表現すれば良いのか！！！！

123 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:30:12 ID:5gPLTdOT
ふう、とりあえず墓場鬼太郎でも見て一息つくか
(.-`)/

124 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:41:40 ID:egD17RPn
>>122
お
め
で
と
う
製品版まだ齷かねー

125 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:44:53 ID:lp3bx5v3
シナリオのアイデアが沸いてこないぜ・・・
シナリオとか書く人の凄さを改めて実感した

126 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:46:09 ID:6JzO6jUI
俺はdq4とff3とまももをパクったゲーム作ってるよ。

127 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:48:59 ID:egD17RPn
dq4ってパクる要素あたっけ？
章ごとに主人公が分けられるとかかな

128 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:49:23 ID:+L9gQ+tC
66のゲームやりたいんだけどパスはなんなの？

129 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:53:12 ID:6JzO6jUI
シナリオの部分的な要素なんかです。
色々パクって好き勝手に肉付けしてます。
そうすると全く違うストーリーになると思うんだ、たぶん。
逆簡条書きのマジックです。

130 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:54:17 ID:e3KJsfNd
>>83-84
t h x。つまりやる気があれば戦闘開始直後にこちらがいきなり連続攻撃を開始したと思ったら
敵が全滅していた何を言っているのか分からない状況も作れるのか。

>>125
シナリオは余程のことがなければ「勇者レインが魔王トレポーを倒すための聖杯を探しに
悪の魔法使いワードナとツンデレ魔女ロザンナと共に旅に出る」くらいでもok。いやネーミング
がダメか。

131 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:55:55 ID:egD17RPn
魔王ターザン

132 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 15:59:47 ID:/FHIFUoo
マッチメイカァズって閉鎖したのか？
効果音探しにいったら何もなくなってたんだが

133 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 16:05:50 ID:Vt5+2QJL
キャッシュ消せば？
普通に見れる

134 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 16:38:59 ID:/FHIFUoo
>>133
見れた。サンクス

135 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 16:44:51 ID:lp3bx5v3
とりあえずOPだけ作ってみた
物凄いガキ臭い設定なので作ってて恥ずかしくなったw
<http://iroiro.zapto.org/cmn/jb/jb.cgi?mode=dlkey&id=1793>
パス v x

136 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 16:56:12 ID:T3bPFxaL
とりあえずAudioフォルダの中身がアウアウ

137 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:01:10 ID:5gPLTdOT
パスが通らん

138 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:02:05 ID:5gPLTdOT
全角かYO！！

139 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:02:52 ID:Nem/wP6b
アウアウ過ぎてワタ

140 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:03:31 ID:lp3bx5v3
>>136
やっぱ使ったら違法になるよな・・・

>>137
半角で

141 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:06:37 ID:BQG+LA7r
>>140
うpした時点で違法っす

142 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:06:43 ID:5gPLTdOT
>>135
多少はプレイできる所まで作ってから上げようぜ

>>136
ワタw

143 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:10:02 ID:lp3bx5v3
>>141
マジか・・・

144 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:11:48 ID:BQG+LA7r
便利な通報先のテンプレよる

145 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:13:21 ID:g5fb63Ro
ワタw

146 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:18:29 ID:KEAO/s0W

>>135
パスが通らん

147 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:19:41 ID:5gPLTdOT
>>144

警視庁匿名通報フォーム(通報は2chのように書き込むだけ)
[ttp://ime.nu/www.keishicho.metro.tokyo.jp/anket/other.htm](http://ime.nu/www.keishicho.metro.tokyo.jp/anket/other.htm)
全国ハイテク警察リンク集 [ttp://ime.nu/www002.upp.so-net.ne.jp/dalk/ksatulink.html](http://ime.nu/www002.upp.so-net.ne.jp/dalk/ksatulink.html)
警視庁ホームページ [ttp://ime.nu/www.keishicho.metro.tokyo.jp/](http://ime.nu/www.keishicho.metro.tokyo.jp/)
警察総合相談電話番号 [ttp://ime.nu/www.npa.go.jp/safetylife/soudan/madoguchi.htm](http://ime.nu/www.npa.go.jp/safetylife/soudan/madoguchi.htm)
(携帯電話・PHSからは全国共通#9110 緊急性を要するものは110)
警察庁 [ttp://www.npa.go.jp/](http://www.npa.go.jp/)
サイバーフォース [ttp://www.cyberpolice.go.jp/](http://www.cyberpolice.go.jp/)
警視庁ハイテク対策 [ttp://www.keishicho.metro.tokyo.jp/haiteku/index.htm](http://www.keishicho.metro.tokyo.jp/haiteku/index.htm)
都道府県警察本部のハイテク犯罪相談窓口等一覧
[ttp://www.npa.go.jp/cyber/soudan/hitech-sodan.htm](http://www.npa.go.jp/cyber/soudan/hitech-sodan.htm)
首相官邸 <http://www.kantei.go.jp/>

148 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:23:20 ID:6JzO6jUI
親告罪だから救え煮へ。

149 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:32:47 ID:+L9gQ+tC
ペーネミュンデww

150 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:37:43 ID:UhdhklS+
>>135落とせねーぞ

151 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:39:08 ID:SrD6l7Za
消えてるな

152 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:39:58 ID:+L9gQ+tC
66のゲーム面白すぎる！
みんなもこんな面白いゲーム作れるの？

153 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:42:25 ID:BQG+LA7r
お前ら虐めすぎw
本人がわかればいいだろうに^^ ;

154 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 17:46:58 ID:vgfraN3y
986氏のゲームやってたら
塔の石碑読んだ後に羽使ったらキャラが後ろ向き固定になって
移動しても元に戻らなくなったorz
Game.exeを再起動しても元に戻らにえ

155 : 986 : 2008/01/12(土) 18:36:48 ID:PTiFQnpj
諸事情により携帯からです('・・')

>>154
ひょっとしてツタを上り下りしてる時に首飾りを使ったのでしょうか...
あの場所は上向きで固定になるように組んでいるので、あの場所で使うとそうなるかもです。
...ちゃんと使えないように修正しますねorz

156 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 19:25:13 ID:KmjTt8HN
986氏の棍棒が値段の割に高性能なのは仕様？
レイピアより安いのに強い、レアの攻撃力がファイター主人公より上になっててワロタ。

157 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 19:47:10 ID:k4fCMUHW
いろんな人の作品がうpされてくるようになってきて、喜ばしいな
ツクールのRPGってなんか他人が作った話ってだけで面白い。

158 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 20:20:41 ID:xiuVBcoW
>>115
ターン終了時スイッチ入れて、
次のターン開始時に設定したバトルイベント起こすって方法はだめ？

159 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 20:30:36 ID:2FEm7h1q
>>157
これがツクールの醍醐味だと俺は思うぜ！
作品の出来不出来に関わらず、他人が造ったのをやってみるのは面白い

160 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 20:47:51 ID:3Afv7Qfb
>>158
>>122

161 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 20:49:46 ID:xiuVBcoW
>>160
>>122
oh ソーリー

162 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 20:57:57 ID:GYtzhHfc
そろそろ2週間くらい経つわけだけど、V Xのゲームを公開してる場所って
あるのかい？

163 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 20:58:24 ID:ols3fBt+
作品じゃないので恐縮だけど、流れに便乗して住人諸賢にお願いがある。

今度、ローグライクとRPGの長所を融合したゲームをVXで作ろうと思って
ランダムダンジョンの生成スクリプトを作ったのだが、乱数を多用しているので
通常の方法でテストを行うことが困難な状況にある。

そこで、時間のある方にこのスクリプトのテストを頼みたい。
もちろん報酬等は出せないから心苦しくはあるが、
気が向いたらでいいんで、やってみてはくれないだろうか。

<http://gonzo.dip.jp/~gonzo/cgi-bin/uploader2/upload.cgi?mode=dl&file=1469>
パスは半角小文字でvx

164 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 21:06:27 ID:Lf/lt4J3
>>162

このスレがあるじゃないか！

165 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 21:10:39 ID:GYtzhHfc
>>164
感動した！
君こそこのスレの住民の鏡だ！

166 : 154 : 2008/01/12(土) 21:23:17 ID:vgfraN3y
>>155
鶯を登りなおしたら固定が解除されました。
155氏の推測通り鶯を登っている最中に起こった模様です。

167 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 21:40:54 ID:lZhr/ETQ
>>163

マップの生成がちゃんとしてるかだけ確認したいのかな？

場所移動後にそのマップで生成させると移動先が(2,2)とか端過ぎると、
キャラクターが壁に埋まっちゃうな。

マップ2つ用意して移動先の横に階段置いて永遠往復してたら、
「一面床のみ」のマップと「通路が埋まって進めない」マップが1回ずつできた。

これで分かるのか分からないけど進めないマップは50x50で作成した。
ID:10 SEED:28059の左上の方

床のみの方は一度消しちゃって分からないや。

168 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 22:06:28 ID:ols3fBt+
>>167

ありがとうございます。

確認項目は、

- ・通路が塞がれる等の理由でマップが分断されていないか
 - ・壁の表示がおかしくないか
- です。

とりあえず、その種で検証してみます。

169 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 22:41:53 ID:0ykKF1Zw
>>163

試してみたけど、これは実に良い。
使い方次第で面白いものが作れそうな予感。
超応援してます。

俺もスクリプト使えたらなあ....

170 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 22:50:14 ID:ObIW4PR5
>>169

実におもしろい

171 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 22:59:27 ID:wpEAP2GK
>>163

これはよいものだ。

172 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 23:53:59 ID:uqgB/iPR
>>162

わかりにくいけど

ツクールwebの「ツクラー広場」行け

左メニューに【クリエイターズリンク】があるからそこでサイトと一緒にゲーム公開してるやつらが集ってる

つか、テンプレにないのね

173 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/12(土) 23:59:39 ID:uqgB/iPR
自分でみてきたが、ぱっとみ、完成品置いてるところは少ないな

遊んだら感想置いていけば、そのうち作品も増えるんじゃないかと思ったり

174 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 00:04:20 ID:kHILIAAD
ひとつ落としてみて、暗号化してなかったから長さ確認のために

プロジェクト覗いてみたらダンジョンひとつだけだったりな。<ツクールWEBから行けるVX作品

あと、開発中なのはまだいいが、スクリーンショット一枚すら置いてない専用ページとか.....。

このスレでがんがんうpされるから忘れそうになるけど、やっぱりまだ発売したばかりなんだな。

175 : あんなかはるな : 2008/01/13(日) 00:07:28 ID:yB+P0wvE

長文の人です。あぼーん用の名前用意したので使ってあげてください。

長文は癖というよりも性格的な問題なんで、できるだけおとなしくできるように頑張りますけど、たたくより無言であぼーんしてくれた方がうれしいです。手数かけてすみません。

>>172

すでにVX作品が相当数登録されてるってのがすごいね.....。体験版もあるけど。

はじめて知ったけど、玉石混淆っぷりがやばい。

176 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 00:24:47 ID:vR8S6kuA

>>163

『 転載について

本スクリプトは誰でも自由に転載、改良、再配布が可能です。』

太っ腹すぎやしないか

素材スクリプト作者さまとして記載したいので、できれば作者名、配布サイトを教えていただきたい。

177 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 01:11:35 ID:5WCU7L1z

>>175

そもそもツクール作品はどれだけ時間が経っても玉石混淆じゃないかw

178 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 01:19:00 ID:LXoG+Gy7

>>175

もし、うp主自体が貴方の名前をあぼーんしていても長文レスするの？

それよりも自己分析できてるなら、言いたい事がある程度選抜して

要点をまとめるようにしたほうが有意義な気もするんだが

まっ好きにすればいいけど

179 : 163 : 2008/01/13(日) 01:33:28 ID:iNVFabeA

テストにご協力いただき、ありがとうございます。

おかげ様で>>167氏にご指摘いただいた点を修正できました。

転載についてですが、不特定多数が閲覧できる場所に匿名であげたわけですから割り切ることにしました。作者名は136でお願いします。

<http://gonzo.dip.jp/~gonzo/cgi-bin/uploader2/upload.cgi?mode=dl&file=1498>

以後、テストを行ってくれるという方がいらっしゃいましたら、こちらの修正版をお使い下さい、パスは半角小文字でvxです。

180 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 01:34:37 ID:FIGLIT/C

てかランダムダンジョン生成おもすれえええw

こういうアルゴリズム考えられる人はマジで尊敬するよ。

181 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 01:36:48 ID:iNVFabeA

163だった。間違えた。

182 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 01:42:13 ID:5WCU7L1z

ランダム見てみたけどこれは面白いなー。

追加機能として次のIDのマップへ移動する階段がどこかの床に出現とか出来れば

マジでランダムダンジョンになるな

183 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 01:42:29 ID:bulGY9en

>>163

自分も自動生成ダンジョン作ろうとしてるんで参考にしますね

ぶっちゃけ自動作成より欲しかった機能だ

2003を無視しないでください・・・あの子どもそれなりにいいところもあるんです

海老さん

184 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 01:54:42 ID:tW3yDuOT

どうでも良いがうっかり>>180のIDにはげまされそうになった

185 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 02:06:43 ID:XHywFVZv

>>184

惜しいww

>>161

P A T乙。誰かP A Tのやっていたゲームを再現したい奴いるか？いないほうがいいけど。

186 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 02:18:08 ID:4ij1l1Zs

アニメーションのSEをボイスにして全体攻撃設定すると重なってしまうんですが

回避法をご教授願えないでしょうか。。

187 : 167 : 2008/01/13(日) 02:26:24 ID:2FCjR5za

>>163

「床のみ一面」は障害物がないID16で

壁の無い大部屋マップになっただけだったみたい。

修正版では今のところエラーはなし。

一応気付いたので報告しておきます。

188 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 03:04:44 ID:0w6pwZxe

>>163

これすげえなあ。

一つのスクリプトで1000行超えてるのなんて、よほどのことが無けりゃ組もうなんて思わんぞ。

でもおかげでいろいろ学び取れそうだ。

参考にして勉強させてもらいます。

189 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 03:30:11 ID:XHywFVZv

>>84

さっそく(といっても一日経ったが)試してみたらベネットのウェポンブレスを受けたラルフが連続攻撃を開始しました。

いいなこれwww

190 : あんなかはるな : 2008/01/13(日) 07:00:11 ID:yB+P0wvE

>>178

あぼーんしたい人がいるならね。

ほとんど言い訳だけど、自分アスペルガー症候群っていうちょっとした障害持ちで、

自己分析できてても、相当経験を重ねた上で推敲を繰り返して、ようやく浮かぬ文が書けるって感じなの。

それが個性で売りになるところもあるけど、ここはそうじゃないみたいだしね。

でも自分は結構この空気好きだし、正直追い出さないでもらえればすごくうれしいんだ。

コテハンというよりタグだから、必要に応じて外したりもするけど、なんかレスありがと。

191 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 09:23:13 ID:PLS6929w

>>190

女？

192 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 10:48:23 ID:sNDGI3fz
絶対恋人いないだろうな

193 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:00:01 ID:Epr1kOlt
>>192
そういうこと言わない

194 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:05:53 ID:FIGLIT/C
いつからここはカウンセリングルームになったんですか

195 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:08:21 ID:0buL6Wkx
障害者はいつも自分たちの事は理解してほしい
でも他人のことは理解しないよ、めんどくさいしwのスタンスだから嫌われるのです

196 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:10:32 ID:FIGLIT/C
つか病気を盾に我を通すようなやつは病気じゃねえんだよ。

つまり甘えるなハゲってことだ。

197 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:11:31 ID:Epr1kOlt
アスペルガー症候群って空気読めない病気みたいなもんなんだろう？
とりあえずコテハンはずさないでいてくれれば別にいいとは思うけど...

198 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:13:20 ID:H3Du0BID
嫌いでもないし、どうでもいいことだな。
そのプロになるほどの文才で、作品作ってアップした方が叩かれにくいぜ。
このスレは評論家には厳しいが、作者に対してはわりと寛容だからな。

199 : ビラビラ : 2008/01/13(日) 11:16:53 ID:jnkcMmKc
長文より叩きの気分悪いけどな

200 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:21:13 ID:HY17jHSI
つまり叩きの原因になるものがひかないのが一番悪い

201 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:38:58 ID:HrfYJJKl
>>190
俺もアスペルガーもちだがお前見たいなの見てるとイライラするよ
まさか2chでの言い訳にカミングアウトする奴がいるとは思わなかった
ドン引きだわ

202 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:40:38 ID:vR8S6kuA
アタマに「絶対無敵」とか「熱血最強」とか付きそうだよな>アスペルガー
あと、長文全レスの何が悪いのか、漏れには分らん。

203 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:44:47 ID:tW3yDuOT
ビラビラ久しぶりに見たけどまだツクスレにいるのか

なんかこのスレ見てたら、予約を2回取り消した俺も結局VXが欲しくなってきた
まだ迷う

204 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:46:53 ID:FIGLIT/C
あのな、ほんとに苦労してるやつほど他人に対して、持病をアピールしないんだよ。
どんな奴でもひとつくらい持病はあんだよ。んなもん免罪符にならんの。
もっと苦労してる奴に対して失礼だと思わんのか。

それに自分でゲーム作ってうpしてる奴は、批判も覚悟でやってる。
でもそういう勇気をみんな理解してるから、分かってる奴は絶対に叩かない。
その行為自体を評価してるんだよ。

評論だけなら幼児でもできる。ただそれが論理的かそうでないかだけで。

205 : ビラビラ : 2008/01/13(日) 11:49:07 ID:jnkcMmKc

>203

しばらく琵琶ばっかだったけどずっといますよちんちん

206 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:49:26 ID:Epr1kOlt

せっかくコテハンつけてくれてるんだからあぼーんでおkじゃん。

そこまで引っ張る話でもなかる？

207 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 11:51:21 ID:J7Ye1QD5

「絶対無敵」「熱血最強」という単語から昭和の匂いを感じるw

208 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:08:59 ID:P3+Pmh1+

元機爆発が抜けてるぞ

209 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:10:50 ID:PqwbHZKR

便所の落書きみたいな場所なんだから、誰がどんなレスしようが構わないでしょ
イジメみたいなことは見ても気分はよくないよ

210 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:11:54 ID:oF99yzO0

>>66

まだ、島の右半分だけ一応。
探索系好きな自分にとっては楽しかった。
おかげで製作意欲がわいたよ。

211 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:12:28 ID:P3+Pmh1+

>>209

それを言っちゃ、叩くのも構わないという事になるな
便所の落書きにもルールはあるんだよ

212 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:17:30 ID:H3Du0BID

とりあえずラスボスマップまで作り上げた。

あとはシナリオを考えるだけ。

213 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:18:00 ID:PqwbHZKR

なるほど、その長文の人が叩かれてる理由が分からないので教えて？

214 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:21:16 ID:Z60QgBsF

アスペルガンガーという空気の読めない口ポットを思いついた

215 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:21:44 ID:P3+Pmh1+

>>213

叩く人間の癪に障ったからじゃないの？

つか、2chで複数の人間から叩かれる人間にはちゃんと理由がある

マトモに機能してるスレで理由もなく叩かれるなんてことはまずないから

216 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:22:13 ID:vR8S6kuA

『型番 KY-774』

217 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:22:24 ID:WH/FPisk

>>213

長文は自分のせいじゃない、病気のせいなんだ！だから我慢してね、いやならあぼんすればいいで

しょ

って考え

218 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:23:18 ID:PqwbHZKR

癪に障っただけで叩かれてたわけ？ w

そりゃ叩く側もどっちもどっちじゃないか、長文というだけで叩かれてるように気がして不憫だわ。

219 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:24:07 ID:pSKlemu9

>>213

まあ、実際便所に長文書かれてたらうざったくね？

という事では？

220 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:25:17 ID:CuOsNcUi

1000 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 投稿日 : 2008/01/03(木) 17:18:00 ID:2o/hUzgt

中途半端ほど俺語り

---キルケゴール

221 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:25:59 ID:PqwbHZKR

ルールで言うなら普通にスルーするのが2chの暗黙のルールだったと思うよ。

222 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:28:11 ID:WH/FPisk

ま、長文で叩かれてるんだからそこを直せばいいだけなのにね w

意地でも直さないところがメンヘラ

223 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:29:33 ID:PqwbHZKR

俺もそう思うが、たったそれだけのことで粘着する人がいるのも問題だわ

224 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:31:58 ID:vR8S6kuA

で、ツクツクしてるかね？

225 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:32:38 ID:H3Du0BID

>>223

粘着するやつは真性の池沼だから、普通はスルーするだろ。

前スレでもそんな結論が出てた様な気がするけど。

226 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:32:56 ID:PqwbHZKR

通販届くの遅い

227 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:33:13 ID:P3+Pmh1+

2chで空気よめないってのはそれだけで叩かれるもんなんだよ

現実世界と違って外面も体裁も責任もないから、たとえ病人でもみんな無遠慮に叩きまくるぞ

つか、そういうのを理解しないで2ch使うなって言いたいんだが

228 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:33:29 ID:WH/FPisk

ID:yB+P0wvEさんどこですか？

229 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:38:20 ID:PqwbHZKR

>>227

空気読めないつつても、たかだか長文でしょ？

内容は普通のただの長い文章で、たまに実のあることも言ってような。

我慢ならん人が増えただけの気がするよ。

230 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:40:45 ID:P3+Pmh1+
>>229

キミも俺の文章に我慢ならんってことで叩いてるんでしょ？
そういうことだよ

231 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:41:50 ID:PqwbHZKR
>>230

別にアンタは叩いてないよ
反論してるだけ。

232 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:42:54 ID:Z60QgBsF
これは酷い

233 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:44:32 ID:PqwbHZKR
叩いてるのは長文の人に粘着してる人だけだよ。

234 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:45:36 ID:vR8S6kuA
炎使いスルトが強すぎる。
HP666は問題ないとして、攻撃力200は必殺的すぎる。

みんなはどうやってバランス取ってる？
妥協して、攻撃力下げてる？

235 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:47:00 ID:P3+Pmh1+
なんかリアルで本人ぼいなw
この辺でやめとくか

しかし、RPTのフェイス素材は変に表情ついてるから使いづらいな...
表情の差分くらい欲しかった

236 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:47:58 ID:t0ndUkQv
常に偉そうな全レス長文で荒らすから叩かれてるんだろw

237 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:48:25 ID:t0ndUkQv
あと自演擁護多すぎ

238 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:49:16 ID:PqwbHZKR
本人じゃないんだけどね
スレ汚し悪かったよ

239 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:51:43 ID:gjMaK9ta
荒らしてはいないと思うが、まあ本当に長文氏の事思ってるなら変な擁護すると逆効果だぞっと

240 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:56:50 ID:tW3yDuOT
人格擁護まではしてないように思うし、ID:PqwbHZKRは本人ではないだろう。
俺も長文気に入らないってだけで周りにルール押し付けようとするのはどうかと思ったし。

まあ意味なく長い文章のレスは読まないから、流れよくわかってないけどw

241 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:58:09 ID:Dsq+CfxR
いい子ちゃんが増えたなー
ツクールSNSとかに行けよ

242 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 12:59:48 ID:tW3yDuOT
自由な場であるためには他人に寛容になることも必要ってこった
罵倒が駄目って言ってるわけじゃなくて安易に排除するべきでないってことね

243 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:03:09 ID:H3Du0BID
つか叩き方がつまらんからな。自演も多すぎだし。

244 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:07:42 ID:vR8S6kuA
誰か俺の質問にも答えてくれよ

245 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:11:00 ID:n5pJq6q2
>>234
こっちのディフェンス上げればいいんでない？
あと、スルトの画像なくね？自作？

246 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:18:05 ID:NJxxnqpZ
>>234氏
うちのスルトは、HP666/攻撃200/防御150のまま実践投入。
ただ、スルトのすべての攻撃属性が"炎"属性と"紅き闇"属性だから、
ジークス固定装備の属性防御効果によって、うまく生き残れる感じ。
ただし、仲間のミュールはHP低いうえに属性防御装備ないから
ほぼ1ターンキルだし、ヒルディスは炎無効で体力馬鹿だけど
高原日勝級の精神しかないから"紅き闇"属性のダークファイアで即死です。

247 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:19:09 ID:vR8S6kuA
マジすか (´。´) !!
↑wwww

防御力上昇状態でも、2発で死ぬくらい痛い。
あとスルトの画像はイフリートにしてある。
例のあの画像なら、前スレ辺りに出た気がする。

248 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:20:10 ID:n5pJq6q2
FF1のバファイみたいな使うのもいいかもね

249 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:43:20 ID:mrc7jFmi
バファイ夏いな...w

250 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:46:46 ID:cn10iTbc
黒歴史ゲーム面白そうだな・・・

251 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 13:50:07 ID:yg+/C4oz
サイドビューバトル、D.E.A.T.Hシステムのスク립ト待ち

252 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:11:45 ID:NJxxnqpZ
邪気眼ゲー、ネタとしてはオイシイが、あまりにも作る側の事考えてなさすぎて
ネタとして作るのはかなり面倒なんだよな...。
バトルをサイドビューにする、とか、話のオチがプロットに書いてないとか、
D.E.A.T.Hシステムが日訳しても想像の付かないとか。

253 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:22:26 ID:i9S1wqME
サイドビューならロボットのやつを流用すればいいじゃないか

254 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:30:19 ID:FJ4LL0Bb
あれは戦闘アニメで疑似的にサイドビューっぽくしてるだけだな

255 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:35:24 ID:i9S1wqME
そうなのか(^)

256 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:38:36 ID:RowRCzZ
今から面白いゲームを作ります

257 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:45:30 ID:UZ3eAn8f
俺も体験版で何かつくってみよう

258 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:51:58 ID:vR8S6kuA
HP半分以下の仲間を「かぼう」スキルを考えているのだが、
相手の攻撃に割り込む以上、スイッチだけでは不可能だよなあ・・・
やはりスクリプトだろうか・・・

259 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 14:54:45 ID:SfVzMddG
>>258
スクリプトだなあ
どこかでかぼうスクリプトが公開されるまで
職業の前衛中衛後衛で代用してる俺・・・

260 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:04:38 ID:oF99yzO0
Tearsの戦闘のクオリティには驚いた

261 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:04:44 ID:O7MJwfkV
スクリプト覚えた方が早いよ

262 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:10:37 ID:5WCU7L1z
>>260
リードミーからあの戦闘スクリプトの人のhp行ってみたけど
今回のコンパク金のぬこの人なんだな

263 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:14:00 ID:rYaO2Rys
昨日、毎日ちょこちょこ作って頑張ってた長編を途中で投げた
シナリオと会話と思考錯誤してる内に疲れが溜まってくる
敵グラ素材も少ないから使えないし、やる気なくなった(/ ')

264 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:15:41 ID:Was0SnjK
スクリプトって覚えるまでが大変だけど
覚えてしまえばイベントコマンド駆使するより楽ちんになる

265 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:18:02 ID:vR8S6kuA
作成とスクリプトの勉強を平行しながらやってるんだけど、
いきなり自作システムというのは、なかなかねえ。
RGSS講座に期待している漏れ。

266 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:20:42 ID:RabFo/BW
>>264
別にプログラマーにはなりたくないんだけどな

しかし、やればやるほど、このツクールで何をさせたかったのかわからん
アイテムで特殊技能習得とかもコモンできると思ったら
条件分岐の条件と繋がってないし
同じ理由で行動の制限も特殊技能使用からつなげられない
まあ、できないシステムは排除してこつこつ進んでるんだが

267 : あんなかはるな : 2008/01/13(日) 15:29:59 ID:yB+P0wvE
なんか結果的にごめん.....。 >まったりやりたい人

試験的にサイドビューっぽいスクリプト動かしてみたんだけど、
解像度とキャラチップの比率がはんばないというか、直視できる代物じゃなかった。
まず誰か絵師の人がサイドビュー用の素材を用意して、事実上の素材規格を作らないと厳しいかも。
数値生で書きちゃったから、XPサイズで動かすのはまたそのうち。

>>258

スクリプト使わなきゃ無理だね、それ。
ターゲットのHPが50%以下の場合、かつかぼうスイッチがONならターゲットを切り替える。
複数人がかぼうを使った場合はランダムでいいのかな？
かばおうとした人がHP50%以下だとバグるから、スイッチは忘れずに、だ。

268 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:31:07 ID:IDDJBLZB

>>263

でも敵グラのクオリティーは今回が一番高いんだぜ？
何だかんだで結構好みなんで色違い作ってごまかしてるけど(´´)

269 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:34:20 ID:yg+/C4oz
魔神がかっこよすぎるんだが、evilgodっての。

270 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 15:35:10 ID:vR8S6kuA

>>267

やっぱり、スクリプトかぁ。
複数人が「かぼう」というのは想定してなかったな。
今ツクってるゲーム上、「かぼう」を使えるのが一人だけだったので。
素材として提供できるようなスクリプトを組もうと思ったら、
そういう所まで気を回さなくちゃいけないんだろうな。

うーーーーん、先は長い。

271 : あんなかはるな : 2008/01/13(日) 15:57:20 ID:yB+P0wvE

>>270

ああ、かぼう使えるのがひとりだけだったら簡単だよ。
FFとかでも断固かばわない子だったからちょっと間違ってるかもしれないけど、
Game_BattleAction#decide_random_target あたりをちょっといじくればいいと思う。
基本的にはifで分岐してターゲット切り替えるだけだから、むしろエフェクト組む方が面倒。
ちょっと出かけるけど、さっぱりなようならまた追記してみて。

でもスキルやアイテムの場合どうするかとか、しっかり仕様決めないと混乱するよ。

272 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 16:00:45 ID:vR8S6kuA

>>271

ありがトッ
該当の部分を少し眺めてみるよ。たぶん分かんないけど(^^ ;
仕様に関してはスキル発動のみで、使用者も一人限定だから
そんなにややこしくなることはないと思うます。

273 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 16:12:33 ID:rYaO2Rys

良いからこそ足りない

やっぱり色違いでリサイクルしかないんだねえ

274 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:17:28 ID:vR8S6kuA

やぁ、海老から面白い手紙が来たよ。

実は先日の「戦闘テストで二刀流が機能してないぞ(°°)ゴルァ！」メールを送ったやつって俺なんだけどさ・・・

(前略)

『お問い合わせの内容ですと詳細は分かりかねますが、弊社にて確認を行いましたところ、正常に動作しております。まずは「戦闘テスト」で選択したアクターは[二刀流]に設定されているかをご確認ください。』

さて、皆様どう思う？

ちなみに漏れの送ったメールだけ「戦闘テスト時に二刀流が反映されない」というくらいの簡素な内容だった。
詳しく記述しなおして再送すれば、何か対応は変わるだろうか。

275 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:18:29 ID:vR8S6kuA

[付記]

返信が早かった部分だけは評価しておこう > 海老

276 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:21:15 ID:jC3d89D2

この調子で海老と文通しようぜ

277 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:22:27 ID:EFjg1xpi

> まずは「戦闘テスト」で選択したアクターは[二刀流]に設定されているかをご確認ください。

丁寧なのか馬鹿にしているのか

まあ流石に前者だと思うけど、サポセンの人って大変ね

278 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:22:36 ID:iujctWQO

エンブレは基本的にソフトを売ったらそのまま放置

アップデートは皆無

279 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:25:12 ID:vR8S6kuA

まあそのなんだ。

サポートの対応姿勢とかは正直この際、どうでも良いんだ。

ただ、どー見ても「正常」には思えないことを

「弊社にて確認を行いましたところ、正常に動作しております」

と言い切ってしまうのは、どういうことかいな、と。

ホント、どーしたもんだか。

280 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:27:06 ID:i9S1wqME

機能が足りないほうが燃えるという心理をうまく E B は利用していますね

281 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:27:48 ID:iujctWQO

>>279

まずはどういった内容で質問したがが問題だ

開示しなさい

282 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:28:33 ID:VH9P/lcm

改めて詳細に書いて送ってみては。

どの辺がおかしくみえるのか (明らかに武器 1 本分の攻撃力しか加わってない) をはっきり書けば流石に同じ対応は出来ないでしょ。

283 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:29:17 ID:kJyAYaWu

あまりに簡素すぎて、初心者の一行情問みたいな扱いを受けたようにも見える

284 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:32:57 ID:Mju5tkOb
>>274

「戦闘テスト」で選択したアクターは[二刀流]に設定してなかったんだろ？
だったらその対応で良いじゃん

285 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:35:09 ID:Uqk8fUMV
サポセンってサポートして客を満足させるのが仕事であって
バグを解決するのは仕事じゃ r y

286 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:36:48 ID:vR8S6kuA
ログを漁るのに少し手間取った。
過去スレより抜粋

(V X スレ 7)

386 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2007/12/31(月) 01:30:20 ID:RkflQzWj
二刀流にさせたキャラを戦闘テストで戦わせると武器が一本になってるバグ発見
と同時に二刀流にさせた時左手の武器のアニメーションが左右対称で扱われるから
デフォで用意されてる斬りアニメみたいにナナメに移動する感じのアニメーションだとおかしく
なるね

287 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:38:18 ID:vR8S6kuA
(V X スレ 8)

384 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 13:01:08 ID:U8UX1BP2
なんかモンスター戦闘テストで二刀流させても
かたっぱの武器が強制解除されて始まるんだけど
これってバグ! ?

385 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 13:04:32 ID:p3G XK7Wh
>>384
試してみたけど、普通に二刀流にできたぞ

386 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 13:07:05 ID:U8UX1BP2
自分は同じ武器だとほとんどできない・・・
しかも二刀流が同時攻撃とかいってガッカリした(・・・)

387 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 13:08:15 ID:p3G XK7Wh
あ、ごめん、やっぱりオカシイかも。
実際のダメージを見たら反映されてない可能性が高い。

388 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 13:25:32 ID:p3G XK7Wh
テストプレイではちゃんと反映されるなあ・・・
確かにこれはバグなんだろうかと・・・

389 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 13:32:59 ID:U8UX1BP2
普通のテストプレイでは正常を確認しました

433 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 17:38:38 ID:ISF+hyxG
(一部略)

>>384

亀レスですが、確か過去ログかどこか別の場所でも、
戦闘テスト(限定)だと二刀流が反映されないって言ってるの見たことある気がする。
二刀流とかどうでもいい方的人类だったから自分ではチェックしなかったけど、確かバグって流れ

だった気が。
これは海老を直接問いただした方がいい気がする。そしてパッチをせまれ。

288 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:39:53 ID:vR8S6kuA
438 名前 : 名無しさん@お腹いっぱい。 投稿日 : 2008/01/06(日) 17:53:30 ID:p3G XK7Wh
>>433
>二刀流
そか、やはりバグの可能性が濃厚か・・・
一応、メールフォームから「パッチ出せゴルァ」って送っておくわ。

(以上、過去ログより)
つまり、この p3G XK7Whが漏れね。

289 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:40:54 ID:Uqk8fUMV
「パッチ出せゴルァ」把握

290 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:43:39 ID:xj37+5xP
>>288
どこがおかしいのか、ことこまかに書いてやらないとダメなんじゃね？
たぶん、普通に戦闘テストだけやって正常に動いてるじゃんで
済まされた可能性大...。
実際の数値とか見てなさそう。

291 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:46:54 ID:vR8S6kuA
>>282,290
やはり それしか無いかな。

できれば皆にも実際に、正常かバグなのかを確認していただけると心強いのだが。

んでもって、お手隙な方は一緒にメールを送ってもらえると、さすがに海老も
又ルーできないと思うのだが。

メールフォームは こちらね

<http://tkool.jp/support/contact.html>
ページ中央の【エンターブレイン ユーザーサポートフォーム】をクリック

292 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:47:29 ID:iujctWQO
正月休みでしらをきるつもりか

293 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:50:32 ID:7Xk7vYlre
ebには心底ツクールシリーズから手を引いて欲しいと思う

294 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:52:11 ID:Mju5tkOb
攻撃力500と1の武器を用意して武器1・武器2に対してそれぞれ
1・1
500・1
1・500
500・500
500・なし
なし・500
なし・なし
のパターン試したけど
普通にできたしダメージも反映されてるぞ？
戦闘テストの時に武器を設定するの忘れてるだけだろ。

295 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:54:44 ID:iujctWQO
>>294

296 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 17:56:20 ID:bulGY9en
ぶっちゃけ空想科学時代のころが一番良かった気がする
何で切ったのかな・・・

297 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:05:04 ID:vR8S6kuA
>>294
む、問題ない人も居るのか・・・

OSを聞いても良いかな？

> 戦闘テストの時に武器を設定するの忘れてるだけだろ。
さすがにそれはない。
なんなら証拠のスクリーンショットをうpっても良い。

少し詳しく書こう。
たった今、新規プロジェクトを開いて、ラルフに「二刀流」のチェックを入れ、
スライム相手の戦闘テストを実施。
右手にはロングソード、左手にはキングソードを『間違いなく』設定。

しかしダメージはロングソード一本分の75前後のみ、
戦闘アニメーションもロングソードのアニメーションのみ。

しかも再度「戦闘テスト」ボタンを押すと、「武器2」が勝手に「無し」になっている。

298 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:15:36 ID:5WCU7L1z
>>297
俺も試してみた。
全く同じ状態になったよ、これは間違いなくバグだな。

でもXPのエネミー設定のバグを未だに修正しないEBはこれも永久に放っておく
だろうね。
テスト用のマップ作ってそこでテストした方がいいよ。

299 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:17:26 ID:Y5NQB19w
左手がクラブだと、戦闘アニメは表示されるね

300 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:22:18 ID:vR8S6kuA
>>299
ホントだ！！ (° °)
ダメージも上昇してるし、戦闘テスト後も装備が外れてない。

うーん、説明がややこしくなってきたので、
海老にはこのURLをそのまま送らせてもらうわ。

301 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:34:42 ID:Mju5tkOb
>>297
OSとか何の関係もねーから安心しろ。
つか自分で答えかいてるじゃん。
再度「戦闘テスト」ボタンを押すと、「武器2」が勝手に「無し」になっている

んなら、つまり設定したつもりではあるが設定されてなかったってことだろ？

戦闘始まってからアクターの装備見るとかまでやった上で言ってるんだろーな。

302 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:38:34 ID:vR8S6kuA
> 戦闘始まってからアクターの装備見る

済まない、そこをk w s k。

303 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:40:02 ID:0L2yz9Be
vxついに買ったぜ！ ひゃっほ～
まあ、買っただけでももう満足してしまったわけなんだけどね・・・

304 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:46:35 ID:5WCU7L1z
ちょっと今までのレスを見て推理してみたんだけど、ID:Mju5tkObの人は実験した時に
攻撃力500と1の武器を用意してって言うてるけどID1と2を使った
んじゃないか？
デフォでいうクラブとロングソードな。
この2箇所に設定した武器だけは戦闘テストの二刀流でも動作するらしい。

どうよ？

305 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:53:46 ID:5WCU7L1z
調べてみたら、ID 6までの武器は戦闘テストで二刀流出来るようだ。
7以上になると戦闘テスト時に勝手に外れる。
なんなんだこれw

306 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:55:12 ID:vR8S6kuA
ふう、メール送信㊦
ここのURL使わせてもらったわ

>>Mju5tkOb氏
んで、>>304ということらしいんだけど、どう？
ID1とID2以外でも正常？

307 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:57:19 ID:T9M/pouN
ついでにパッチでレイヤーも改良・・・

はないか。

308 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 18:58:00 ID:vR8S6kuA
>>305
こちらでも現象を確認。
FAっぽいなw w w w w w w w w w w

309 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:01:50 ID:mBfV4exC
デバッグ乙
本来ebがやることだろうに時給を要求汁

310 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:02:29 ID:Mju5tkOb
>>304
名推理だな。まさにそのとおりだ。
で、ロングボウ二刀流に変えて
バトルイベントの条件ターン数にチェックつけて
スクリプトで
p \$data_weapons[\$game_actors[1].weapon_id].name
p \$data_weapons[\$game_actors[1].armor1_id].name

ってやってみたら即落ちた。
p \$game_actors[1].weapon_id
p \$game_actors[1].armor1_id
だけだと
0
4
アレ？確かに未反映ジャマイカ

311 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:03:19 ID:cn10iTbc
ついでに他も改良したパッチ希望ですよ、エンターブレインさん

312 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:03:29 ID:vR8S6kuA
>>309
仮に1000円程度の図書券をもらったとした場合、何人で山分けすれば良いのだろう・・・

313 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:08:25 ID:gjMaK9ta
そもそも海老がちゃんと対応してくれるのかという問題が・・・

314 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:11:59 ID:5WCU7L1z
更に調べてみた。
武器としてならID関係なく全ての武器が使える。
ただし、武器2に装備する場合はID6以下でないと勝手に外れる

315 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:21:21 ID:jEPsnxui
>>313
対応しない場合即返品する
俺はEBと戦うぜ

316 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:22:02 ID:xq86T3sB
時給より素材出せ海老

317 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:23:54 ID:kHILIAAD
>>315
頑張れー。

.....ちなみに俺は戦闘背景スクリプト組み込んだら戦闘テストそのものができなくなった派

318 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:25:18 ID:T9M/pouN
いえーい、エンターブレインさん見てるー？ ^^

レイヤーを改良して、四方向通行設定ができるようになるパッチ出せばVXの売上が伸びますよ ^^

319 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:26:51 ID:5WCU7L1z
さらに新事実発覚！！
なんでID6までなのか調査して推理していたんだが。
武器2がarmor1として判断されているところが怪しいと睨んだんだ。

そこで試して分かった。
「その武器のIDと同じIDの防具が盾の場合のみ二刀流武器として使える」
だ。
7のフェザーハットを盾にしたらアイアンナックル(両手持ち解除)も武器2として使えたぜ

320 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:28:05 ID:vR8S6kuA
海老は5WCU7L1zさんをデバuggaとして雇うべきw

321 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:29:24 ID:apo2Suz6

>>317

う・・・俺もできない

322 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 19:54:43 ID:fy0fnfBu
これで修正だけじゃなく色々改良されたパッチが出てくれればなあ

それとも、これも「仕様です」で通すのかな？

323 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 20:20:48 ID:Mju5tkOb
二刀流判定ではじかれるぜ！
つまりここら変をちょろっと直せばいいわけだ。

一方ロシアはバトルイベントで装備を変えた。

```
324 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:15:15 ID:O7MJwfkV
def initialize(x, y, width, height, actor, equip_type)
  @actor = actor
  if equip_type == 1 and actor.two_swords_style # 二刀流なら
    equip_type = 0 # 盾を武器に変更
  end
  @equip_type = equip_type
  super(x, y, width, height)
end
#-----
# アイテムをリストに含めるかどうか
# item : アイテム
#-----
def include?(item)
  return true if item == nil
  if @equip_type == 0
    return false unless item.is_a?(RPG::Weapon)
  else
    return false unless item.is_a?(RPG::Armor)
  end
end
```

325 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:16:42 ID:UZ3eAn8f
やた一体験版の制限の壁に負けたよー。
よければ、途中まででもやってみてください
<http://www.uploda.org/uporg1201501.zip.html>

軽量化のためにいくつかファイルを削ってうpしています
パスはvx

326 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:18:25 ID:0L2yz9Be
なんてこった、503だぜ兄さん

327 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:19:56 ID:UZ3eAn8f
マジか...じゃあロダを変えて再度うpしてみます。
うp経験無いもので手際が悪くてすまん

328 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:22:52 ID:hXriTNwt
>>327
503だから鯖側の問題だろう
しばらく待てば落とせるから大丈夫だよ

329 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:23:21 ID:vR8S6kuA
>>325
ろだ鯖、重いけど何とか落とせた

(° °) 『Ume Plus Gothic フォントが見つかりません』

(° °)

330 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:25:32 ID:mrc7jFmi
こっちみんなwwwwwwwwwwwwww

331 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:27:10 ID:UZ3eAn8f
>>328
了解です。
>>329
面倒だけど足りないファイル補って下さい...すまん

332 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:29:02 ID:0L2yz9Be
warota
落とせたけど、フォントが見つかんねーよ フッ
とか言われた

333 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:32:48 ID:KzgVuWie
俺もフォントが無くてプギャーされちゃったぜ！

334 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:33:33 ID:xj37+5xP
もろもろ補ってるけど、これちょっと削りすぎじゃね？

335 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:34:10 ID:gjMaK9ta
体験版だからRTP無効なのかw
Audio Fonts Graphicsフォルダコピーして動いた

336 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:34:31 ID:0L2yz9Be
ちょっとググってみたけど意味分からない
フォントの配布先urlをPLZ

337 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:35:10 ID:hKwI7lJB
ツクルの最高峰はどれだろう
VXは何かダルい

338 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:36:19 ID:UZ3eAn8f
あーやっぱり体験版だとRTP使えないんだな
残してあるフォルダにはRTP以外のファイルなんかが入ってるので、
全部上書きするとまた足りなくなるかも。

いろいろ面倒な事にしてしまったみたいだ。重ねてすまん

339 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:36:37 ID:xj37+5xP
俺VXはけっこう好き。
これで解像度がデフォで640×480だったら最高だった。

340 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:44:01 ID:0L2yz9Be
>>335
thx,動いた

341 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:48:43 ID:0L2yz9Be
北の祠の階段にのったら止まったちゃったので終了

お手軽ゲーっぽい雰囲気なので難易度もっと下げてテンポよくして欲しいかな
ちょい戦闘でストレス溜まる

342 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:52:18 ID:FJ4LL0Bb
この雰囲気は好きだわw
しかし最初の祠で毒くらうと治す手段がない気がするんだが、何か見落としてるのか

343 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:57:40 ID:UZ3eAn8f
>>341

プレイサックス。
製品版買ったならバランス調整に時間かけて続き作ってみるかも
お手軽ゲーにするにもなかなか難しいな

>>342
苦肉の策で祠の入り口に貼り紙貼ってごまかしてるんだけど、
それが無い段階のをうpった可能性もある。よければ探してみて

344 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 21:59:04 ID:g1OP2KHv
>>343

製品版での続きうp待ってるよ～

345 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:00:50 ID:vR8S6kuA
扉が閉じてるところまで進んで詰まった。
体験版でサクッと作った割には結構遊べると思う。

せっかくだから買っちゃいなよ、You

346 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:04:32 ID:0L2yz9Be
北の祠で止まるバグない？

階段を超えて張り紙近くの壁際で止まる...

347 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:31:03 ID:7mxO2EDf
なんか343のやったら俺もうpしたくなってきたのでうp。

<http://ud.vg/029h9>

パスはvx

橋んところはまだイベント一個しか設置してないから魔方陣に触れて開始してくれい。
あと、街行ったあとは作ってない。

音素材はココ

[ttp://mnohito.blog85.fc2.com/](http://mnohito.blog85.fc2.com/)

348 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:31:26 ID:vR8S6kuA
これ・・・ほんとに体験版でつくったの？

良く観たらスキルが「特技」と「魔術」に分かれてたりする・・・

349 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:35:41 ID:gjMaK9ta
職業の設定で変えられるだろ？

350 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:39:52 ID:vR8S6kuA
>>349

トックス。
そか・・・そういう機能があったのか・・・

351 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:45:30 ID:0L2yz9Be
>>347

戦闘のテンポがよくていいんだけど
ストーリーが他人のセーブデータっを使って途中から始めたような感じがする。

352 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:48:29 ID:7mxO2EDf
>>351

旅の途中...ていうのを手っ取り早く表現するには
あれが一番だと思ったんだが...そうかそういう意見もあるわな。
っ。もう少し考えてみるわ。

353 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 22:52:45 ID:0L2yz9Be
>>352

戦闘のテンポはサクサク進めそうでスゲーって思った

354 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:00:21 ID:kHILIAAD

なかなかいいな。
会話文でウェイト多用しまくってるのが好みが分かれそうだが、橋のイベントとか面白い。センス
もあると思う。
完成に期待できる一本だわ。

355 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:04:46 ID:7mxO2EDf
>>353

<http://f44.aaa.livedoor.jp/~ytomy/index.html>
マジオヌヌメ

>>354

っクス。
\.とか\|とか置かないと落ち着かないんだ許してくれ。

356 : 984 : 2008/01/13(日) 23:05:26 ID:fnOEbJgb

[http://tonosiki.mbnsk.net/
up8872.zip](http://tonosiki.mbnsk.net/up8872.zip) パスはVXです(. . . ')

ちょっと運転免許の合宿からう p。
...環境が微妙だからか、何故だかダンジョンも微妙に手抜きになったような...orz
取りあえず山脈ともう一つ(此方はまだ未完成)ダンジョンを追加しました。

357 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:06:09 ID:7mxO2EDf
ちなみに。

最初の宿屋の宝箱にある部屋にしつこく突撃するといいいことあるかも。

358 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:11:12 ID:vR8S6kuA
>>343

ここで質問するのもどうかと思ったけど、もう本人に聞いた方が早いと思うので、
ちと尋ねたい。

体験版で洞窟の狭い視界って、どうやって作ったの？

359 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:18:19 ID:7mxO2EDf
>>356

忠告されてすぐメンテの部屋に直行した俺は変態ですか。

ひらがなとひらがなをつなげる場合は
助詞の間に半角スペースをおくと読みやすくなる。

「ひらがなとひらがな」
「ひらがな と ひらがな」

あと職業決めるときにどんな特徴を持っているかを
教えてくれるとプレイヤーとして助かる。
ピクチャで表示しても職業選んだ後で文章で表示でもいいから。

あとはいい感じ。

360 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:21:50 ID:7ef6CSZy
皆レベル高いなー
ツクリ慣れてる感がヒシヒシと伝わってくる

361 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:27:24 ID:UZ3eAn8f
>>358
黒塗りで真ん中のみ透明に抜いたピクチャーを
洞窟内に入る際、画面に表示するようにしてます。
うpしたやつピクチャーフォルダに使った画像が入ってると思う

362 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:31:11 ID:7mxO2EDf
>>356
追加。

この『自分で冒険する』感じイイ！なつかしい！
仲間に誘ってもみんなに断られて俺涙目wwwww

あと料理選ぶときも効果を教えて欲しい。
宝石も高価なんだし効果教えてくれ。シャレじゃなくて。

363 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:31:14 ID:vR8S6kuA
>>361
す、スクリプト無しでっ！？

おっと、それはともかく答えてくれてありがとう。

364 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:35:11 ID:HrfYJJKl
アーリエルまじ面白いな
毎回うpが楽しみだ

365 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:42:16 ID:KHILIAAD
マジシャン選んで宝石売ったヘンクツだ。
セーブ引き継ぎつつやってる感想。

山脈はなんか、戦うだけで突破できちゃった。(戦闘後のポーションはあり)
塔で手に入れた麻痺ナイフまじバランスプレイヤー。

これに限らず、プレイヤー側が麻痺使えるツクールゲームは
けっこうはめ殺しゲーになりやすいと思うんでバランス注意。

あと、山の中で手に入れた刀が誰も使えなくて涙目。
そろそろ「職業に戦士選んだ奴ざまあwww」って拾得アイテムも欲しいです。

それ以外は特に気になった部分無し。
ダンジョンの作り方とかは参考になるし、この先も期待してるよ。

366 : 984 : 2008/01/13(日) 23:51:22 ID:fnOEbJgb
>>362
感想感謝です。

メンテの部屋についてはゲームオーバーのイベントを入れようか一時期本気で悩んでました(・
・')

職業と料理についてですが、職業については事前の説明で成長しやすいステータスが説明されてる
と思うのですが...スキルについても書くべきでしょうか。

料理は、料理って?という選択肢を選べばそれぞれの料理の効果を聞ける、筈です。

宝石については...効果は何となく予想は付くと思うのですが、属性攻撃の無効化及び吸収、ですね。

>>365

やっぱり麻痺はバランスブレイカーですか...追加効果の確率を指定出来れば良いのですがorz 個
人的には30%程度にしたいのです。

山脈は...もうちょっと難易度を上げるべき、ですかね。

あまり長丁場にするとだれるとは思ったのですが...

取得アイテムについてはもう少しバランスを考えて見ますね。

後、此方から質問で申し訳ないのですが、途中の分岐点の奥のシンボルモンスターはどうでした
でしょうか?

1匹の強敵というのは初の試みだったりするので、色々意見を聞きたかったりします(・
・' ;)

367 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/13(日) 23:57:23 ID:7mxO2EDf

>>366

事前に説明されているのはわかってるものの、

やっぱり選択する画面と一緒に効果や性能がわかると選びやすい。

まゝこれは俺のわがままかも試練。

うん、しかしシンプルでおもしろい。

次回うpも楽しみにしてる!

368 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 00:46:11 ID:egbRdJuf

>>366

<http://mdc-light.jp/TYPE74RX-T/>

麻痺ナイフはこのスキル追加発動スクリプト使ったらいいんじゃない?

成功率30%の麻痺スキルを発動させればOKかと

369 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 01:05:51 ID:sRu+xBG5

>>347

もう落とせない・・・

370 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 01:21:19 ID:w7Fag0qM

圧縮時の容量5M以内でゲーム作れる人いる?

371 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 01:25:05 ID:zLZHtl9n

>>370

容量で聞かれても正直困る。

起承結の短編をRTPだけで作れるかって話なら誰でもYesだろうし、

その容量で大作作れって言われたらなんの縛りだと思っし。

ちなみにドラクエ2だったか3だったかは大容量1Mbが売りだったぞ。

372 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 01:30:05 ID:nxZH4sgQ

>>366

やっぱ麻痺ありだとシンボル1匹ってのはアレかもね

あんまり印象に残らなかったし

その奥のドラゴンが鬼なせいもあるけど

373 : あんなかはるな : 2008/01/14(月) 01:43:20 ID:aCliNOyA

>>370

基本的には>>371の言うとおりでけれども、
RTPだけを使ってればさほど容量は食わない。
でもVX作品を遊ぶようなユーザに、数MB単位のDL時間とか容量とか気にするだけ無駄だと思うけど。

>>371

ドルアーガの塔は1面1Byte (Kはつかない) で構成されてるしね。
ファミコン時代のゲームはマリオを筆頭に工夫がものすごいよ。

374 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 01:47:49 ID:CN3Pf3U4

一面1Byteってマジか
8パターンしかないの？

375 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 02:03:10 ID:OAaUAugz

R G S Sでエディタのメモ欄に書いた文字列の読み込みも出来たのか。

376 : あんなかはるな : 2008/01/14(月) 02:07:39 ID:aCliNOyA

>>374

8パターンじゃなくて2^8パターン。
ダンジョンを作成する式が用意されてて、
その式f(x)に各フロア固有値を代入すれば迷路ができあがるらしい。
さすがに敵とかは別データだと思うけど。

377 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 02:28:10 ID:fGIWgbl8

アーリエルってシンプルで面白い
また続き期待

378 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 02:35:03 ID:dBbifD2u

疑う気はないけど単発で褒めるレスがいくつか続くと自演臭くなるな
気をつけよう

379 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 03:05:29 ID:CN3Pf3U4

Spriteのox oyは転送元原点というらしいですが、その意味がわかりません。
普通はsrc_rectとx,yだけあればいいと思うのですが、ox,oyは何のためにあるのでしょうか？

380 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 03:06:36 ID:CN3Pf3U4

>>376

なるほど(^)

381 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 03:23:41 ID:lx+O3fJj

src_rectはbitmapに指定された画像のうちどの部分を描画するか、で
oxとoyは描画しているsrc_rectで切り取られた画像の原点をどこに設定するか。

一番分かりやすく違いが出るのはzoom_x, zoom_y, angleメソッドを使ったときで
oxやoyはこれらのメソッドを使用する際の原点と解釈するのがいいと思う。

382 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 03:31:30 ID:CN3Pf3U4

>>381

なるほど。わかりました。
回転軸のようなものですね。
ありがとうございました。

383 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 03:34:05 ID:6bcGvlql

>>378

俺は>>364だが>>377とは別人だよ

いちいちそんな事で目くじらたてんなよカス

384 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 03:41:04 ID:qx8ZeXfB
>>366
山脈やった感想

蠍系の麻痺がかなりやっかい
初期防具だと3匹でるとかなりきつい

レアモン3種
麻痺ナイフがないとかなり苦戦
お金稼ぎをしてると結構な頻度で遭遇

シンボルエンカウント
町で買える最高の防具を装備しても
300x2のダメージ食らうので
麻痺ナイフがないとほぼ無理

戦闘後その奥の龍に初戦でやられる

火山の石手に入れた後アイテム欄みたら石が無かったけどバグ??

385 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 03:45:50 ID:qx8ZeXfB
連投すまんがやっぱり塔の入り口はズレテイタ(今度は右にずれてる)

386 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 05:02:13 ID:CN3Pf3U4
データを暗号化したら、自分で追加した画像を使ったスプライトの透明色が無効になってしまいました
暗号化せずにゲームデータを圧縮すると普通に動きます。
なぜでしょう。

387 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 06:07:59 ID:bafyR12z
>>386
たまに正常に圧縮できなくなるんじゃね?
XPでもあったが。

388 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 10:05:01 ID:SecfvWnc
ところでサンプルの机の脚が切れてるように見えてならないんだが
既出もいいとこだったらスリ

389 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 13:14:23 ID:230YWF5C
地味で単純な作業にはBGMが良く効く・・・

390 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 13:35:50 ID:eNkvJuM9
<http://ccfa.info/cgi-bin/up/src/up13038.png>
ドット絵の練習。首挿げ替えただけです。欲しければどうぞ。

391 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 14:06:34 ID:230YWF5C
>>390
上段、左から二番目がwww

392 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 14:18:52 ID:vnkUQc1i
>>356のゲーム再うpしてくれい
やり損ねた・・・

393 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 14:31:53 ID:QZT6hzWU

>>383

まさに自演してる厨そのもの

394 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 14:33:58 ID:QZT6hzWU

>>365

ネットに湧くバランス厨の言う事を聞いて良くなったゲームは無いけどな

395 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 14:37:20 ID:958xQMZG

>>392

(・A`)人(・A`)カマ

後にしようと思ってDLし損ねたorzlll

396 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 14:56:04 ID:egbRdJuf

>>390

ワタw

397 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 17:22:28 ID:4lIP7ea9

VX買って見たのはいいいんだけど全く使いこなせる気がしないw

ポイントで買ったから会社の同僚にあげようかと思うんだけど

これって全く別のPCに再インスコした時は初回起動時と同じ名前&秘密の質問じゃないとエラーが出るのかな？

398 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 17:24:15 ID:j0TSJnP7

>>397

別のPCにインスコすると使えなくなりますよ

399 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 17:26:54 ID:4lIP7ea9

説明書とかにも買い替え時とかには再アクティベート出来るって書いてるけど違うの？
勿論あげたら俺のPCのはアンインスコします

400 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 18:04:07 ID:4yccsk+R

ユーザー登録ハガキを友人が出して

EBにPC壊れたから新しいID下さいって言えばいいんだよ

まあ友人からすると面倒な作業だけだな

アンインストールしても一度認証しちまったらダメなんだよ

401 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 18:52:09 ID:MZIHFEOP

>>397

つか、根性なさ杉だろ

皆最初はお前と同じ心境だったんだ、簡単なのでいいから作れ

そうすれば自然に覚える

402 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 18:53:57 ID:eNkvJuM9

誰か、今こそロマタカをupするんだ。
あのクソゲーをやれば自身がつくぞ。

403 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 19:06:40 ID:MZIHFEOP

俺ロマタカの作者なんだけど・・・w

今ロマタカ完全版作ってるから待ってるよw

404 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 19:35:14 ID:4yccsk+R

>>403

ワタw
クソゲーだけど何か好きだったよ
期待してる

405 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 19:46:50 ID:230YWF5C
>>401-403
徐々に面白い流れを見たw

406 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 19:48:23 ID:a/eohdMJ
>>403の根性はもっと評価されていい

407 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 19:49:10 ID:LgUsOS5X
グランドソードの作者ってもう成人になってるんだよな

408 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 19:51:10 ID:MMvetuYG
>>407
自分でもその恥ずかしさに気付いて黒歴史化してたなw
今じゃツクやゲームとはまったく関係ないサイトやってた

409 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 19:56:44 ID:Lu4i3tAt
黒歴史のRPGマダ-(・`・)
スルト、スルトー

410 : 984 : 2008/01/14(月) 20:04:29 ID:KyLE9qwx
>>392.395
<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org2776.zip.html>
パスはVXです(・`・')

試験的に紹介されたサイト様のスクリプトを導入してみました。
麻痺ナイフは大幅に弱体化してる筈、です。
ダンジョンについてはエンカウント率・一部宝箱の中身・飛竜の溪谷の完成、等を弄りました(・`・')

411 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 20:19:19 ID:nxZH4sgQ
>>410
攻撃+麻痺スキルになってるから
攻撃で倒したら他のMobに麻痺がっちゃうね

412 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 22:00:09 ID:egbRdJuf
>>410
麻痺ナイフのスクリプト紹介した者だが>>411みたいなことになっちゃうんだな
自分じゃ使ってないスクリプトだから分からなかった、すまん

で、今からやってくる

413 : 984 : 2008/01/14(月) 22:12:01 ID:KyLE9qwx
>>411
残念ながらそれは仕様です(・`・')
ただ、麻痺成功率自体は低下したので暫くこれで通してみますね。

>>412
いえ、とても助かりました。
今回追加した分は現段階で攻略するレベルだと辿り着けるか微妙なラインなので注意してくださいね(・`・';)

414 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 22:26:25 ID:j0TSJnP7
なんでたかが素人向けのゲ製作ソフトごときに、定期認証なんかしなきゃいけないんだ

ようするにアンインストールしたらそのソフトはただのプラスチックの塊になるんだろ、ハードオフじゃ扱えないよ

415 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 22:32:14 ID:LgUsOS5X
>>414

2000が割れ厨大氾濫で損害受けたんだからしょうがねーだろ

416 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 22:49:13 ID:a6QoxNjC
でも結局割れ厨を止めれるはずもなく、正規のユーザーが被害受けるんだよね

買ったから認証クラックパッチ欲しいわ、あるのかな？

417 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 22:53:35 ID:NUDPh1wx
P2PでVX流れてた初日からこれだから笑える

418 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 22:54:35 ID:eNkvJuM9
割れと言うより中古潰しかも、

419 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 22:58:32 ID:zr9d+A0M
そういや認証ってかなり頻繁に行われるんだな。
買って一週間も経ってないのにもう2回も認証行ったぞ。

420 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:01:31 ID:4V/KmkV7
XPのときもそうだったが
FF式の全体 単体化が選択できるスクリプトが
全くでてこないのはなぜ？
そこまで需要ないと思えないけど、

そこまで難しい処理なのかね

421 : 984 : 2008/01/14(月) 23:09:29 ID:KyLE9qwx
>>420
確か単体・全体化スクリプトはXP版のは出てましたよ？
ただ併用が結構きつかった記憶がありますが(・・ ・)

422 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:20:00 ID:ONK7gEhq
>>419
俺最初に一度認証しただけでまだ一度も認証来てないぞ？
てっきりXPみたいに月1だと思ってたけど。
PCによって違うんかね？

423 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:21:23 ID:egbRdJuf
>>984
キマイラちょっと強すぎる
まあHP低いからなんとかいけるが、ちょっと運ゲーになってる
で、その後グリーンドラゴンとワイバーン×2にフルボッコにされたwwレベル11じゃ無理？
あとペルセフォネが相変わらず不遇すぎる
MP消費してレアの通常と同じくらいの威力とか泣ける、弱点突いてもそこそこって
MP消費半分、威力1.5~2倍くらいでいいんじゃないかな
逆にケイロンは強い、今はスキルないからいいけど攻撃スキル覚えたらやばそう
防御紙だけどHP高いからなんとかなるし

最後に火山の石碑調べたらBGMが塔のやつになった
長文すまん

424 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:24:54 ID:NUDPh1wx
サイドビュースクリプトも公開されたし

やりたいことはいっぱいあるんだけど実際作ると最初の街作成で飽きる。
頭の中じゃすごいゲームなのに。

425 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:28:44 ID:Waclx5m/
なんというか、(二次創作だけど)ストーリーとかは粗方決まってるのに
キャラチップから作成しなきゃならない状況なので、のっけから詰んでる俺

ドット絵って難しいな・・・

426 : 984 : 2008/01/14(月) 23:28:51 ID:KyLE9qwx
>>423

キマイラは一応「倒す必要が無い敵」なので、強すぎるくらいのバランスなのです(・・)。
炎対策等が出来ればそこそこ楽は出来ると思いますが。
グリーンドラゴンやワイバーンはかなり強敵(特にグリーンドラゴンはHP1万)なので、逃げるが吉
ですね。
素早さは其処まで高くないので、逃げるのは其処まで苦ではない筈です。
ただ、一番奥まで言っても得る物は微妙ですが(苦笑
ペルセフォネはMPのバランスが難しいんですよね...魔法打ち放題にすると序盤の難易度が著しく
下がってしまうのでorz
ケイロンは補助的なスキルがメインになるので、そこは大丈夫だと思います。

火山の石碑については確認しました、修正しますorz

427 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:29:13 ID:EobQjELJ
なんか良いキャラとかストーリーの骨子を考えついて、
すごい気合い入れてゲーム作ろうとして、作りかけで飽きて放置して、
半年後ぐらいになって忘れた頃にそのゲームやってみて、「お、良いじゃん」ってなって、
改めて客観的になって見ると先の展開とかもまた浮かんで来て、
それを繰り返して完成

428 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:30:35 ID:QdN70mrV
まず飯のグラで作って完成してから、素材探すなり作るなりすればいいじゃない

429 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:31:37 ID:NUDPh1wx
>>427

羨ましい。飽きては作り直して、また飽きて作りなして...
の繰り返しでProject12まで作ってしまった。もちろん全部街作成で終わった。
三日坊主どころか三分坊主。
自分の継続力の無さに泣けてくるがツクールシリーズは全部買ってる俺矛盾。

430 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:34:37 ID:aRByzl6u
>>429
理想的な客だなw

431 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:34:43 ID:nxZH4sgQ
>>426

奥の話が出たから聞いてみる
あそこはあちこち調べまわっても意味無いん？

432 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:35:17 ID:OAaUAugz
>>429

町を作らなければok

433 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:36:18 ID:ydv6uU5G
>>429

俺はデータベース入力で終わるぜ

434 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:38:14 ID:E8ynA5PA

>>409

作ってる人いる？

おれ今から作ろうかと思うんだけど、問題はD E A T Hシステムなんだよなー

435 : 984 : 2008/01/14(月) 23:40:50 ID:KyLE9qwx

>>431

一応今は隠し部屋は配置してないです、何分敵も強い場所なので(・・ ・';)

シンボルモンスターもかなり強い(一応職業次第で勝てるのを確認しましたが)ので、戦う際は注意してくださいね。

436 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/14(月) 23:43:10 ID:nxZH4sgQ

>>435

ありがとう

せっかくだから、しばらくお預け気分で眺めとく

437 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 00:21:54 ID:hknBka71

VXはやっぱあれかな

割れ対策に公開したゲームには、海老だけにわかるように電子署名埋め込まれてるのかな

438 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 00:28:18 ID:lelywkcs

>>435

2回レスつけちゃってアレだけど

シンボルの先の武器で、装備できる職業ミスってる悪寒

敢えてそうしてたらごめん

それと今の更新速度なら、専用スレ立ててしまってもいい気がする

439 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 01:25:41 ID:jmSz3vYG

>>437

そんなの、みんなで決まったゲーム(？プロジェクト？)を作れば

偽か否かはスグにわかるよ。

440 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 02:53:05 ID:gG1f+3y1

>>439

横レスで悪いがよかったらすごく興味あるんで教えてくれないか。

ちなみに俺はちゃんと購入してる。証拠提示が必要ならうpるが。

441 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 02:54:58 ID:ALmGOkom

ttp://blogs.yahoo.co.jp/nekomesifish

こいつがもっと進化してりゃえbのツールは終わったも同然

でもこれで完全版らしい

442 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 03:11:59 ID:vULecloa

>>984

アリエール面白かったよw

続きw k t kしてます。製作がんばってね！

443 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 03:55:01 ID:l1H1RXUU

ありがとう、君とアリエール。

...いつから>984のゲームは洗剤になったんだ？('A')

444 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 05:06:51 ID:x6tOXN7Q

着々と俺の黒歴史がゲームになってくぜ！

ってか初めてツクールさわってるけど予想外にムズイのな
今日のテスト.....
ア・カ・テ・ン・か・く・て・い・ね

445 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 07:45:12 ID:K0+u2WUo
>>434
ノシ

今の戦闘関連をどうするか、またはメインイベントをどう作るか悩んでる
2000から使えなくなってるの大杉

446 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 08:28:56 ID:cBFP2HnL
>>420
自分で作れw

447 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 10:47:30 ID:rOGgPdKg
解像度高いと自作も苦勞する。既存の色換えぐらいしかできんわ。

448 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 11:00:36 ID:wgMG37HU
天候の描画スピードって変えられないだろうか？
スクリプトにそれらしいのはあるけど、いじっても変化ナシ

449 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 11:19:13 ID:nbyxQUKR
マップチップとキャラチップは一つ32×32じゃないか

450 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 12:16:58 ID:Hxkq6KRW
>>424
ええっ、どこやん！？
俺頻繁に更新してる某所しか知らんしなあ・・・

451 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 12:35:13 ID:pZ9xCD6s
>>433
よう小学生の時の俺

452 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 12:56:27 ID:1JGQglRP
>>450
[ttp://go.fc2.com/codecrush/](http://go.fc2.com/codecrush/)

453 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 13:51:20 ID:ALmGOkom
ツクールV Xのロムは一度インスコしたら後でアンインスコしてももうインストールできない
リサイクル不可の消耗品
枯渇資源の無駄使い

454 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 13:53:34 ID:ALmGOkom
だから認証は外せ

455 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 14:02:07 ID:ALmGOkom
素人用のゲ製ソフトごときに熱くなりすぎなえb
不正コピー防止のために、不正コピー防止にならない定期認証追加という矛盾行為
無意味で面倒なだけの定期認証によって消費者に負担をかける行為
お前のやっている事は、
強盗に捕らえられた人質を開放するために人質を素内パーに発砲させるのと同じくらい理不尽な
行為だ

456 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 14:09:18 ID:bzXskrkA
うまいことい・・・ってねえw

457 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 14:17:28 ID:WyjCXVfo
海賊版をやることは犯罪じゃないんだw

458 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 14:30:50 ID:ALmGOkom
定期認証システムを採用する事により
不正コピー防止にならないばかりか、
インスコしたら最後、認証システムが生きているためROMはただの円盤状のプラスチック同然になる、
VX定期認証システムの欠点これだけではない
前にツクールVX使っていた家庭はどうなるか
ツクールVXはPC一台につきインストール一回のみこれは何を意味するか
ツクールVXをアンインストールしても認証システムがまだ生きてる事によって
前にツクールを使っていたPCがあった住宅は、いわばツクールVXの墓場と化す
ならばPCが壊れた時に新しいPCを買ってまたツクツクするためには、
ツクールVXのROMを再び買ってさらに何をしなければいけないかという、

引
つ
越
さ
な
け
れ
ば
い
け
な
い

引越しをしてその場所にインターネット設定をしなければいけない
えbがツクールユーザーに抱えさせている負担は尋常じゃないぞ

459 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 14:36:54 ID:hwPeB6Kz
>>458
お前は国語ができないんだからわけのわからない長文を書くんじゃない

460 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 14:45:45 ID:ALmGOkom
PCが古くなって壊れたのでツクールVXによるゲ製を再開するために
退職届けだして、
どこかのアパート借りるわ大工呼んで家建ててもらおうわして、
新しい就職先見つけて、
新しいPC買って、
インターネット設定で2週間待ちするなんて
馬鹿馬鹿しくなってくるだろーが

461 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 14:46:22 ID:gDvDKtVj
>>458
規約とか説明書とかF&Qとかちゃんと読もうぜ...

462 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 15:42:55 ID:SO7J83s8
どう考えても釣r (r y

463 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 15:46:39 ID:BE3W8K3u
こんなアホがこの世に生きていていいのか！？

464 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 15:47:41 ID:21ERxPdI
さすがに釣りだろw

465 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 15:47:44 ID:92+trjQu
急に認証厨が沸いてきたな、荒らしたいのか

466 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:19:14 ID:ALmGOkom
退職届けだして、
どこかのアパート借りるわ大工呼んで家建ててもらわして、
新しい就職先見つけて、
新しいPC買って、
インターネット設定で2週間待ち
PC買い換えてツール再開するためにここまでしなきゃならなくなるなんて
馬鹿馬鹿しいにも程がある

467 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:21:42 ID:ALmGOkom
>>465
おれが釣りだと言うことにすることによって、
主張内容をマトモに聞く必要がないという印象をつけようとするとは、
シヨムライの気持ちがなんとなくわかる気がする

468 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:22:40 ID:ALmGOkom
>>467

x >>265
>>464

469 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:29:24 ID:lopR2KZV
割れが流れたからだよ
XPの時は中華がクラックしたけど
VXは見込みないだろうね
海外版でちゃったし、結局XPも1.03のクラックはされてない

470 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:40:49 ID:PRFGX7m2
日本語の不自由さ加減からして、本当に中華の業者だったりしてなw

471 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:40:59 ID:S7daUuF0
>>469
どっちもクラックされてる。

472 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:43:56 ID:lopR2KZV
クラックの意味も分からんハゲだったかw

473 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:49:57 ID:BG1hg/uN
購入&インストールからそろそろ2週間だけど、
最初以降一度も認証の来てない俺勝ち組。

474 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 16:56:09 ID:S7daUuF0
>>472
だからXP1.03とVXの認証回避はでてるって。
日本語のわからないハ(ry

475 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 17:04:33 ID:92+trjQu
>>472

クラックシュート!

476 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 17:21:03 ID:oynRP4Gh
VXは日本人が既にクラックしてますが?

477 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 17:28:05 ID:pkfZfNsu
終わりなき曲、すでに作ってる人いるのか
あの設定でいかに面白くするか、腕の見せ所って感じで燃えそう
でもけっこういい設定だったりもするよね、地味に世界一周してるし

478 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 17:45:17 ID:jAPXZzq7
ID必死に変えて煽ってるだけだから相手にすんなよ

479 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 17:51:24 ID:pC8rV1/E
発売前から予約 取り消しを数回繰り返して迷いまくったけど、VX注文しちゃったよ
俺もここで皆とゲームつくって見せ合いっこしたいぜ

480 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:03:54 ID:l2vtGTxm
>>475
テリー自重汁

481 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:06:58 ID:ALmGOkom
認証無しVerを出す予定はないとえbは答えてるぞ
いいよ
もうどうにでもしろ
認証断るとハードディスクが完全抹消されるようにでもしたら？
プロダクトID間違えるとISP解約されるようにでもしてろ
んでアンインストールするとどっかの暗殺サイトに勝手にユーザー暗殺依頼でも出すように設計す
りゃいいじゃん
これがお前らの望んでるつクールなんだろ
もう勝手にしろ

482 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:13:43 ID:BsfYpW94

いいよ
う

ん
これ
も ろ

483 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:17:42 ID:ALmGOkom
高性能でハイクオリティな開発環境提供してやる代りに
無意味で面倒でPCの危機にッ代わるような事までしろなんて脅迫もいいところだ

484 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:22:22 ID:cTfc32Xz
ネガキャンが過ぎるな
いいから公式サイトで問い合わせろよ

485 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:23:03 ID:oynRP4Gh
言いたいことはよく分かったからチラシの裏に全文纏めてebのポストにぶち込んでROMってる

486 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:23:31 ID:92+trjQu
PC買い換えなきゃいいんじゃない？

487 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:24:01 ID:jAPXZzq7
だからNGしろって

488 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:24:13 ID:92+trjQu
それかVXもう一本買えばいいんじゃない？

489 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:24:53 ID:92+trjQu
すまん、クラックシュートやってくる

490 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:43:25 ID:dQTdnK3w
エディタ 290円
サンプルゲーム 1000円
正々堂々とWEBで公開できる権利 9000円
こんな感じだと思うんだ

491 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:44:47 ID:sbiquL5Q
ツクールVX買うか迷うな・・・
ノートPCにインストールするつもりなんだが、買い換えたら使えなくなるのが痛い

492 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 18:50:34 ID:dQTdnK3w
>>491
YOU買っちゃいなよ
たかだかうまい棒800本分だよ

493 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:00:29 ID:BsfYpW94
サポセンに言ったりすれば再認証対応してもらえるんじゃないの？

494 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:16:29 ID:PRFGX7m2
>>493
多少の手続きは必要かもしれんけど、してもらえるよ
アフォが初カソしてるだけだから心配するな

495 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:22:33 ID:SO7J83s8
まさかこんなにファビョられるとは思わなかったっすっす。

496 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:25:30 ID:lrQQ83XA
VXとうまい棒800本を比較すると
うまい棒800本のほうが価値があるような気がしてくるから困る

497 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:25:41 ID:BsfYpW94
>>494
今日買ったもんだからにわかにな不安になったけど安心したw
ありがとう

498 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:27:35 ID:lelywkcs
>>496
どっちも買えば解決

499 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:37:23 ID:ALmGOkom
もうどうにでもしろ
認証断るとハードディスクが完全抹消されるようにでもしたら？
プロダクトID間違えるとISP解約されるようにでもしてろ
んでアンインストールするとどっかの暗殺サイトに勝手にユーザー暗殺依頼でも出すように設計すりゃいいじゃん
これがお前らの望んでるツクールなんだから
もう勝手にしろ

500 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:49:32 ID:SO7J83s8
もうハーたんインしたお、まで読んだ

501 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:52:26 ID:f0Gac/Pw
//

/ .人
 / () パカ
 / () インしたお？
 / .| (. .) _
 // | \ /
 " "

502 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:56:27 ID:x3++qKVc
やっぱダメだねこれ、名前も毒ガスみたいだし。

503 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 19:59:46 ID:K53eamfC
やっとゆとりが居なくなったか

504 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:04:29 ID:jmSz3vYG
>>440

かなり遅くなったが、一応答えておく。
自分が、体験版しかまだ持ってない(引越す予定もあるんで、買い控え中)ので、
体験版の操作を基本として 例を出すので、差異があっても勘弁。

まず、新規プロジェクトで
フォルダ名とタイトルを Akstn
として作る。で、出来てくるフィールドのフィールドの 2 x 2 の位置にイベントを
イベントの名前 hmy として、実行内容 所持金の増減 +1000 だけ作って
後は、ゲームデータの圧縮で RTPのデータを含める を無効にして、データをつくる。

これを何人かにまったく同じ条件で作ってもらう。
理論的には、これで出来上がるデータにおき得る差異は、データの製作日時とかそんな極わずか
だから、バイナリーを比較して製作日時とか以外のデータ箇所、不振な差異があれば
eB側がなんらかの為に作ったトリガーか認識枠の可能性が高い。
(ま、だいたい登録名ぐらいいは埋め込まれてるもんだろうが(WordやExcelも指定しないと埋め
込まれるしね。))

505 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:07:15 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

506 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:07:46 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

507 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:08:18 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

508 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:08:50 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

509 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:09:33 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

510 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:10:04 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

511 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:10:22 ID:yQQ9/rTo

割れでできてるんでしょ？ならいいじゃない
存分に作ってくださあ

512 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:10:34 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

513 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:11:05 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

514 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:11:36 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

515 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:12:07 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

516 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:12:44 ID:ALmGOkom
認証は無意味
認証は無意味

517 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:41:34 ID:R5ZQe9m3
古いPCに入れたの消してから新しいPCにVXインストールしたけど俺のはちゃんと認証したぞ？
なんかどっか手順間違えてんじゃねーのか
前作XPもそれでいけた

518 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 20:42:55 ID:R5ZQe9m3
しつこさ通り越してなんか笑いが出てくるな
というか哀れに思ってきた・・・

519 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:02:43 ID:gG1f+3y1
スレ進んでるなあと思ったら荒らしばっかで噴いた。

>>504

レスthx, さすがにパッと見えるところではないのか。
まあでも作品を世に出すつもりなら下手にクラックとかしないほうが無難だよな。

上のほうでも出てたけどユーザー登録後一度でも認証したら
後は認証なしとかでいい気はするんだがなあ。

520 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:03:58 ID:0suGxBI5
書きこめば書き込むほどに己のキチガイっぷりを見せ付けるだけだからむしろ逆効果なのにな

521 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:09:55 ID:ALmGOkom
定期認証システムを採用する事により
不正コピー防止にならないばかりか、
インスコしたら最後、認証システムが活着ているためROMはただの円盤状のプラスチック同然になる、
VX定期認証システムの欠点これだけではない
前にツクールVX使っていた家庭はどうなるか
ツクールVXはPC一台に付きインストール一回のみこれは何を意味するか
ツクールVXをアンインストールしても認証システムがまだ生きてる事によって
前にツクールを使っていたPCがあった住宅は、いわばツクールVXの墓場と化するならばPCが壊れた時に新しいPCを買ってまたツクツクするためには、

ツクールV XのROMを再び買ってさらに何をしなければいけないかというと、

引
っ
越
さ
な
け
れ
ば
い
け
な
い

引越しをしてその場所にインターネット設定をしなければいけない
えbがツクールユーザーに抱えさせている負担は尋常じゃないぞ

522 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:10:15 ID:1Rx6pO/x
コテつけてくれ、NGにするから

523 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:10:32 ID:SO7J83s8
>>518 何言ってんだ?と思ったらレス番えらい飛んでる事に気づいたw

524 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:13:15 ID:SO7J83s8
釣りかと思ってたのにマジで言ってたってのがな・・・そりゃファビョるか。

525 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:40:08 ID:Zolp32rs
じゃあ俺がID:ALmGOkomを主人公にして何かツクるよ
The last hope 認証ニーでどう?

526 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:41:27 ID:28ogmRp4
引っ越さなければいけないとか笑いを通り越して哀れすぎるなww
正規ユーザーなら別PCに移すってEBに連絡すればOKだったのに。

あ、正規ユーザーじゃないですかw
わざわざ引っ越すよりも買った方が安いですよwww

527 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:53:32 ID:SO7J83s8
クマーがプルプル震えてるAA貼ろうかと思ったw

528 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:54:24 ID:oynRP4Gh
つーかID:ALmGOkomってVX発売前のスレからずっと同じこと言ってるぜ
ワザワ

529 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 21:57:09 ID:R5ZQe9m3
おいおい未購入かよw

530 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 22:07:03 ID:BE3W8K3u
さっさと認証無し版を発売してもらって、割れで入手したいって意味だろ?

531 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 22:32:35 ID:FDeB4Vsw
定期認証って何時ごろあるの?登録したの1月4日頃なんだけど・・・
認証しろって要求出た時だけネットに繋げて認証すればいいんだよね
定期認証の時にネットに繋いでないから登録抹消とかになったら嫌過ぎる
持ち運びできないしウイルス怖いから自分のノートパソコンはあんまりネットに繋ぎたくない
今だって親父のパソコンを使って2chに書き込んでるくらい

532 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 22:38:17 ID:nCzSjUbG
馬鹿だw w w w たかが2chのスレごときに執着しても意味ねー w w w w w w w

533 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 22:50:26 ID:R5ZQe9m3
>>531

登録抹消じゃないから安心しな
ウイルスなんてそんな気にせんでもよし、でも駆除ツールは入れとくべし

・・・って親父のだったらいいんかよw

534 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 23:25:02 ID:lrQQ83XA

何 天才 ヒルソ・・・ 「ここまでの子とは...」
て やるがなコイツ さすがオレの子だ...
奴 化物か...コイツ... 「こやつ...ここまで...」 大した娘だ...
だ 本当に大した奴だよ...お前は
コソコソ・・・ 「こいつ...かなりの切れ者」
「まさか...これ程とは...」 逸 流石お前だ...
材 「大した奴だ...」
何て野郎じゃ... さすがですね... ザリ・・・
「何てヤツだ...」 / \
大した怪力だ 「...コイツ...ただものじゃない」 / \ さすがお前だ...
/ < > < > \
認めてやろう 大したガキだ... | (__人__) | な...何て人です...
ザザリ・・・ ガガヤ・・・ \ / 「こ...これほどどは...」
写輪眼でも見切れない... / \ こいつ...出来る...

535 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 23:33:37 ID:PRFGX7m2
http://www11.axfc.net/uploader/20/so/He_64320.exe.html

空気って何て読むんでしょうか、そらけ？

あと、マゾいことは自覚している。
序盤30分程度はプレイできると思う。

536 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/15(火) 23:48:41 ID:+e/YWi+/
マゾゲーの人ktr

しかし本当このスレ、一日一本のペースが崩れないなw

537 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:01:06 ID:dElcAOdn
致命的バグを発見した・・・orz

538 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:02:00 ID:dElcAOdn
えーと、先に行っておくと、古城観光の依頼は受けないで > <
バグってハマります・・・

539 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:16:52 ID:FAacEpZD
ここはゲーム性重視RPGうpが多いみたいなんだが
お使いこなしてNPCの反応を楽しむようなADV的なものを晒してもよいのだろうか。
何か空気読めてないみたいでいまいち踏ん切りがつかないんだが。

540 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:17:41 ID:GZNsUeTy
いいんじゃないか？
俺はOPだけで30分以上かける厨ゲー作ってるしな。

541 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:19:52 ID:+iMm8lp8
>>540
それはなげえよw

542 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:20:39 ID:pAV6AdRE
ツクールの使い方は人それぞれだと思ふ

543 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:21:39 ID:aaD/cDG3
>>539
おまいは
流れに乗りたいのか？ それとも流れを作りたいのか？

まずはうpするんだ。
評価は内容が決めてくれるだろう。

544 : 984 : 2008/01/16(水) 00:23:41 ID:otAGEkne
<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org3593.zip.html>

うん。またなんだ、済まない(・・　・)今回は暗号化ナシでうpしてみたんだ。
追加要素はダンジョン一つ(未完成)と島の左右を繋ぐゲート一つです。
実装した神殿には七英雄的なイメージで作ったシンボルモンスターが居ますが、手前にセーブポイントがあるので今回は気軽に挑めると思います。

545 : 984 : 2008/01/16(水) 00:25:09 ID:otAGEkne
追記：中のデータを覗いても勿論大丈夫なのですが、まだ未完成な部分があるので参考には
ならないかもですorz

546 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:27:48 ID:dElcAOdn
http://www11.axfc.net/uploader/20/so/He_64348.exe.html

まだ完全ではないけど、バグの暫定回避分。
セーブデータを移してくだちい。
手間かけてスツ

547 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:29:23 ID:dElcAOdn
あ、パスはお約束のvxで。

548 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:29:40 ID:FAacEpZD
や、まだプレイできるようなところまでできてないんですけどねw サ-ゼンw
発表できる段階までツクれたら物怖じせずに晒すことにするよ。

549 : 984 : 2008/01/16(水) 00:32:29 ID:otAGEkne
追記の追記：パスはVXです...また言い忘れてましたorz

550 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:38:26 ID:gn2gFXwV
なんか作った人がここでうpして頑張ってる姿を見るのは
すごく微笑ましいな。
さっきまで荒れてたが急に居心地がよくなった。

551 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:38:38 ID:1k9t+aBZ
>>539

俺そんな風の今まさに作ってる
依頼こなしたり、プレゼントあげたり会話したりすると好感度が上がって、態度が変わっていくと
いう
逆にマイナスもあり
名前入力使って会話できるようにしてるけど数が多くなるとエディタ横に見切れちゃうんだよな

・・・orz

もしもテキストスクリプト（じかに文字入れられる）なんてできたら幾分かは楽になるかもね・
・・・

552 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:45:46 ID:aaD/cDG3

>>550

子供の頃にSFCツクールで作ったものを
友達と見せ合いっこしてた気分を思い出すんだよなあ。

もちろん技術は上がってるんだけど、あの頃に戻ったような気分というか。

>>548 >>551 期待

553 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:51:43 ID:pRTr69uv

俺も今はADV作ってるぜ？
スクリプトいじりだしたら本編の製作進まなくなっただがw

554 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:53:48 ID:FAacEpZD

なんというぬくもりか。
まさかこんな風に2chで暖かく受けとめられる日が来るとは思わなかった。
いつかこの場で公開できるように頑張るよ。

555 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 00:56:55 ID:p+0jwyWF

>>535

乙です

個人的にはこのぐらいのコツコツ進めていく感じのバランス、大好きだ
初プレイですが導入も良い感じ
ファルコンブーツがタダになってるのは仕様？

556 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 01:01:45 ID:8fIAFoay

> 正規ユーザーなら別PCに移すってEBに連絡すればOKだったのに。
つまり家庭をVXの墓場にしないためにはいちいちえbに連絡する必要があるのね？
えbのやってる事はユーザー保護じゃない

ただの過剰束縛だ

えbの高機能環境の誘惑に乗ったら終わりだ

VX並みのフリーのRPG製作環境を作る良心的な開発者はいないのか

RMakeは停止してるし

J-RPGは束縛ものだし

ウディタはシェアだし

mrpgはあれで完全版だし

557 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 01:09:53 ID:dElcAOdn

>>555

あゝ・・・

修正しときます。指摘トクス

558 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 01:15:17 ID:wbEsad2O

ウディタはカンパウェアになったよ
俺は、あの煩雑なGUIは好きになれんけど
フリーダムになりたいなら使ってあげれば？
作者も喜ぶよ

559 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 01:22:07 ID:GEmLPuNy

>>544

神殿でものの見事に詰まった

左のアレに触れて(変化あり)、右のアレに触れて(変化無し)
んであそこ通れるかと思ったけど、通れない
何か隠しみたいなのがあったりする？

560 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 01:52:03 ID:8fIAFoay
えbめ消費者の弱みを握ってやがる

561 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 02:05:32 ID:8fIAFoay
たかが素人向けのゲ製作ソフト如きに熱くなりすぎなえb
不正コピー防止だのの大義名分をかけて
ただユーザーに負担をかけるだけな定期認証システムを採用し(勿論不正コピーが防げるはずが無い)
高機能高性能開発環境という誘惑の甘いワナの裏に、
おかしな過剰束縛と、環境存続のための更なる金消費の悲劇
隠消費者の弱みを握り、買った方の負け的なスタンスをとる己の心の醜さを見直すべし

562 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 02:09:35 ID:2x3gzLnk
>>546
つづき抄 (° °) !
やっとハンターの俺に装備できる武器も抄-(/ ')°.

手紙のおつかい頼まれた時、街の名前が
アイテムや実際の名前は「トポ」だったけど、おばあさんのセリフは「ポト」になってたような？

気のせいだったらスリ

563 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 02:13:54 ID:8fIAFoay
人を馬鹿にするのはやめろ

564 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 02:15:25 ID:8fIAFoay
> 弊社では不正コピー品の使用により、今後の製品制作にも影響を及ぼし、
> ひいては正規にご利用されているお客様にもご迷惑になると考えております。
> ネット認証は不正コピーを防止し、正規にご利用されているお客様の保護を目的とした取り組み
です。
> 皆様のご理解とご協力をお願いいたします。

人を馬鹿にするのはやめろ！！

565 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 02:17:02 ID:dElcAOdn
>>562
ありがとう、良く気づいてくれますた・・・

正しくは「トポ」です。
修正して今日は寝ます ヅ

566 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 02:51:30 ID:5mj/f1U6
なんか、「予期しないファイル形式です」って出て
エディタが開けなくなったんだが・・・もしかして
ファイルが壊れたって事？

567 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 05:44:54 ID:0UbYWZKV
v x もう1つ買えば解決するよ

568 : 984 : 2008/01/16(水) 07:24:26 ID:otAGEkne
>>559
<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org3735.zip.html>

大変申し訳なかったです、スイッチ設定をミスってましたですorz
修正したのを再度うpしました...ケアレスミスはしないように注意していたのですが...

569 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 07:34:32 ID:WhR2EJyx
>>546
ダンジョンで妖精の翼使うと町の中でも闇が表示されっぱなしになる

570 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 11:24:59 ID:GFJ89uZM
RTP入れたんだけど、モンスター少ねー。XPのを流用できます？

571 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 11:28:38 ID:4/xkKKPx
はい、可能で御座います。ただ、多少の妥協は必要です。

572 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 11:52:45 ID:KBGkR3lp
いろいろくっつけてみるとか
<http://www.nicovideo.jp/watch/sm2022738>
動かしてみるとか
<http://www.nicovideo.jp/watch/sm2023209>

573 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:18:01 ID:HWwAa7nA
たびたび質問ごめんなさい。RGSS講座をやりたい人です。
なにかのついでにでもレスもらえるとうれしいです。私信的なのは rgss@live.jp で。

聞きたいことは「RGSSに手を出す動機はツクールの機能に限界を感じたから」というのが基本
と見なしていいのか、
もっと言えば「RGSS講座の対象者はツールそのものには長けている」と判断していいかとい
うことです。
たとえばどなたかが挫折したとおっしゃっていたメソッドの概念なんかは、厳密とはいえませ
んが、
ツクールのイベントと絡めることで比較的簡単に理解してもらえらると思うんですよ。
要するに既存の類似の知識をうまく利用してお互いに楽したいなー、という考え方なんです
が、
その考え方で突き進んでいいのでしょうか？ ささいなことかもしれませんが、満足してもらってな
んぼなんで、初心者切り捨ては是なのかなあって.....。

あと作業は私生活の関係で順調に滞ってます 忙しいわけじゃないんですが.....。
期待してくださってる方には申し訳ないですが、春先に芽吹けば上等くらいの認識でお願いします
orz

P.S.
全作品遊べてるわけじゃないですが、作品アップしてくださってる方感謝です。
おかげで楽しいっていうか、やっぱ自分はこういう空気好きなんだなあ。ていうかあたしもはや
くツクリてえ。

574 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:20:07 ID:+iMm8lp8
よし、ならば俺はエロゲを作るぜ！

575 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:27:28 ID:GFJ89uZM
>>571
ありがとう。Dante98時代から妥協しっぱなしなので大丈夫です。

576 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:30:23 ID:tjw52e2c
エロゲーつくるソフトあるよね
絵の素材を買ってやるやつ

577 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:44:39 ID:8fIAFoay
RMakeに期待

578 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:51:04 ID:8fIAFoay
> ネット認証は不正コピーを防止し、正規にご利用されているお客様の保護を目的とした取り組み
です
話がかみ合っていない、矛盾している
本当にユーザー保護する気があるなら無意味な定期認証は外せ

579 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:52:06 ID:+iMm8lp8
>>578
わかったからそれは海老に言ってくれよ。
俺たちに言われてもはずせるわけじゃねえんだからよ。

580 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:55:06 ID:8fIAFoay
定期認証が不正コピー防止になるという根拠はありません
定期認証が不正コピー防止にならないという根拠なら山ほどあります

581 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 13:58:23 ID:8fIAFoay
定期認証は不正コピー防止にならないばかりでなく、
大きな問題を抱えていますそれは、
アンインストールしたら再インストール不可能になる事です
これによって>>521のような事にもなり得るのです

582 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:01:27 ID:8fIAFoay
無意味な定期認証が無ければ神ツールだったV X

583 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:04:23 ID:OuLVVbWw
さて今日も気合入れて俺のオナニー作品を作るぞ！

584 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:06:25 ID:8fIAFoay
俺が何も知らずにツクールV Xを買って認証画面に出くわしたら
絶対キーボードクラッシャー化してたところだ

585 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:14:14 ID:GFJ89uZM
>>579
他に言える場所がない(度胸もない)からここでグチってるだけでしょ。
NG登録して放置しとくのが一番。

586 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:16:07 ID:+iMm8lp8
そうしとくわw

587 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:34:03 ID:+B7lJxLI
> RGSSの人
ツクールデフォ昨日については熟知してることを前提に書いてくれていいんじゃない？
そっちはいくらでも講座があるわけだし

地味に欲しいのがRGSSヘルプのhtml化と、リファレンス等をわかりやすくしたものとかだなあ

SRCのヘルプは色々クソだが、知りたい項目への飛びやすさはよかったな

588 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:37:42 ID:jD6jTsQF
>>RGSSの人
一通りのRGSSを順繰りに解説するのではなく
良さそうなものから、サンプル重視でお願いしたい
広く浅くするくらいなら、「これは！」というものだけピックアップしてという意味です

589 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 14:45:30 ID:XNyP7beL
うむ。
サンプルを丁寧に解析していくような形の講座の方が実践的でとっつきやすいな。

590 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 15:05:32 ID:4vTYoYxk
たしかに認証システムはめんどくせーと思うが
そこまで憎しみを抱くほどか？
クラックとかはその内されると思うが
個人間で貸し借りとかやってるような奴らにはしっかり機能してると思うが

591 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 15:36:00 ID:jD6jTsQF
認証っても月イチくらいなら気になるほどでもないと思うけど
ebがわざわざ認証鯖使って、1台1PCを徹底させるためにソフトを個体識別している状態で
割れを使ってゲームを公開する気にはなれんw

それよか、追加マップチップとかを有料配信するつもりなところに悪意を感じてる
武士とかのグラとかもないし、1万程度じゃ西洋中世ファンタジーだけ作ってる
他に作りたいならもっと金出せというスタンスなら、ebつぶれてもいいと思ってる

592 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 15:39:04 ID:+iMm8lp8
それはいえてるな。
仕様からしてユーザに丸投げなのに、ロイヤリティだけは取るよみたいな姿勢。
エイベックソみたいだよ。
それならいっそ素材屋に金払えよと思う。

593 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 15:40:44 ID:HWwAa7nA
素早いお返事ありがとうございますー。

>>587
まあそのくらいは期待していいですかね。敷居の設定はいざやると結構悩みます。
しかしまあ.....誰もやりたがらない理由を痛感って感じですよw
RGSSリファレンスは落ち着いたらがっちり書かせていただきたいと思います。
あれってゲームプログラミングの経験者しかわかんねーよなーと思ってるんで。

>>588
ちょっとよくわからないのですが、GAME_XXXとかSCENE_XXXとかはわざわざ丁寧に解説し
ませんよ。
まああって困るもんじゃないからやるとは思いますけど、実際ほとんど役に立たないと思うんで。
ぶっちゃけあれを全部理解する必要なんてないですよ。改造したい場所と関連箇所がわかればい
いんですから。
だからそこを見つけ出す勘とそこ意外いじくらくなくていいという自信、かっこつけ語でいえばノウ
ハウをお伝えしたいと思ってるんです。
ですのおそらくサンプルを用いた実習中心にはなるでしょうし、広く浅くどころかアイスピック
をぶっさすような形に落ち着くかもしれませぬ。
でもRGSSは表面カリッと中もちもちなんで、そこから各自横穴を掘っていただくのはさほど難し
くないと思っていますよ。

まあなんか偉そうなこと言ってますが、話題上堪忍してください。
あたしは素材屋に頼らないでもなんとかなるツールライフをお手伝いしたいわけでした（素材
屋否定じゃないですよ！）、
そういう意味ではピックアップするのは教材として最適なものってことになっちゃいますね。

594 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 15:45:20 ID:4vTYoYxk
3000円くらいで現代・SF・時代劇風の素材セットとかだと買っちゃいそうだな・・・
肥のPKやら猛将伝やらも全部買っちゃってるしな...
みんな、心ゆくまで罵ってくれ

595 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 15:48:16 ID:KDN1KFIL
このブタ野郎！

596 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 15:53:29 ID:HWwAa7nA
>>589

繰り返しになりますが、まーそんな感じですね。
あたし自身が座学が大好きなんで、座学形式で先人を越せないことは誰よりも理解してるつもりです。
プログラマとしての知識や経験、講師を繰り返して学んできたことにはそれなりの矜持がありますので、
せめてこのスレの皆さんに満足していただける水準には達したいなあと思います。でも>>594はアクセスすんなバカヤロウ。

597 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 16:06:01 ID:NVDvHROh
>>984

おかしいなと思ってデータ覗いてみたんだが、
火炎洞の立て札と小屋と街のゲートのプライオリティの設定がミスってて使えなくなってる。

>>RGSSの人
ツクールの基本機能は分かってる上での解説で良いと思う。

最初はよく使われるようなRGSSを解説をしてくれると良いな。
その際、この辺りを変更すると、こう拡張出来るみたいな説明もあると便利。
コマンド一個増やしたり、条件をちょっと追加したいだけでもどこをどこまでいじれば良いのか分からないことが多いんで。

598 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 16:14:08 ID:tjw52e2c
>>594

ふ～ん、ご立派ですねえ～

599 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 16:18:28 ID:vhm/NiZ6
>>594

お前なんだかチョコボくさいぞ

600 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 16:20:06 ID:fSen15Vc
>>594

別に

601 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 16:53:56 ID:6FBWieRb
だがしかし待ってほしい

ユーザー丸投げな上に追加素材すら出さない・・・それがebなのではなからうか

602 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 16:54:00 ID:8flAFoay
定期認証つけても不正コピーをする奴はいる

- ・不正コピーデータを配布し、
ダウソしたバカユーザーが定期認証システムが生きてる事で
ツクツクできない事でキボクラ化するのを想像して笑う愉快犯

- ・不正コピーデータを巧妙な偽パッケージ品として販売する詐欺師
(前者よりはるかに凶悪)

こんな奴等が出てきても不思議じゃないぞ

603 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 16:56:36 ID:tu1PWdrrd
>>566ツクツクしてるときに、コンセント抜けちゃって俺もそうなった

op作りこんでたのにorz

604 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 18:08:14 ID:GEmLPuNy

>>568

修正乙

シンボルの強さいい感じで、強い武器も手に入ったから個人的に満足

ただ、ファイター選んでない人はそろそろダレてくるかも

飛竜の谷の武器もファイター専用だったし

605 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 18:17:01 ID:pPnea3G5

文字をでかくするフォントってなんでしたっけ？

606 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 18:20:15 ID:8fIAFoay

えbに言ったら

「認証をいやがるのはやましい事がある証拠だ」とか言って論破されるんだろうなどーせ

607 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 18:44:18 ID:8E1SVMWo

>>544

島の左右をつなぐゲートだが

プライオリティが通常キャラの下なのに、イベント開始条件がプレイヤーから接触になってるから

テストプレイでCTRL押して無理やり入らないと発動しない

>>568のでも直ってなかった

このくらいのイベントは自分でテストプレイやって、ちゃんと作動するか確認しないと

>>559のもちゃんとテストプレイやってれば起こらないミスなんだぜ

608 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 19:02:42 ID:8fIAFoay

R M a k eに期待つったの撤回、

やっぱ期待出来ない

なんという失態だ

609 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 19:13:06 ID:wbEsad2O

テストプレイしててもミスは出るんだから、しょうがないよ

610 : 984 : 2008/01/16(水) 19:19:33 ID:otAGEkne

>>607

申し訳ないですorz

簡単なイベントのほうは大丈夫だと思い、ついテストプレイを怠ってました...(・・・)

次からは気をつけます...

611 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 19:23:22 ID:xOQFfD52

通しでテストプレイもせずうpとか死んでくれ

612 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 20:08:24 ID:SkeDWZ21

>>611

逆に考えるんだ 体よく通しテストプレイをさせられている そう考えるんだ

613 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 20:21:17 ID:HSQPRv3E

俺は体験版しかまだ持ってないんだが、

RTPマップチップ素材は体験版には入ってない製品版の奴があるの？

RTP見た限りではなさそうだが.....

614 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 20:22:17 ID:WzNUOv4I

ケイトスがパーティーに加わったらケイロンになっとる

615 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 20:43:17 ID:XNyP7beL
え？皆テストプレイしてやるって気持ちでプレイしてるもんだと思ってた

616 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 20:45:04 ID:JpLvNoVL
>>613

マップチップは製品版と同じ
キャラのグラが少ない、体験版はピーポーのグラとか無い
敵のグラの種類も全然少ない

617 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 20:51:20 ID:Kttv3JZr
時間がほしい

618 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:19:11 ID:SkeDWZ21
>>616

キャラグラとか顔グラとか何十種類くらいある？フリーの素材サイトに頼るにしてもある程度数が揃ってないと統一感が足りなくなる気がする。逆にあえてバラバラってのもいいけど。

619 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:20:17 ID:8E1SVMWo
>>615

ここはこんな調整でいいとか助言を求めているなら喜んでやる
デバックはお断り、バグだらけだったら助言する気も起こらん
>>544はいい物作ってる、がテストプレイは一回くらい通しでやってくれて話

620 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:29:32 ID:JpLvNoVL
>>618

キャラグラはやく 80 種類
顔グラも 80 種類
モンスターは約 56 種類

あまりないと思うけど、フルに使うと結構大変な量

621 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:30:31 ID:dElcAOdn
>>569

把握。それは気が回ってなかった。
指摘トックス

>>594
オマエを生んだ母親はかわいそうだ

622 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:49:47 ID:PfKnFU4
<http://torrentz.ws/search/RPG%E3%83%84%E3%82%AF%E3%83%BC%E3%83%ABVX>

623 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:58:38 ID:jD6jTsQF
バトル系の 1 枚絵が圧倒的に足りてないよ
アクターの場合だと顔グラ、キャラグラがあるのに、バトルの 1 枚絵がないから
最初は敵としてバトルしてその後仲間になるなんてのができない

顔グラを戦闘画面に持ってきてやろうとおもえばできるが、激しく興ざめだ

624 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:59:09 ID:5aljG478
>>594

X P の追加 R T P 待て

625 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 21:59:57 ID:5aljG478

>>623

ドラクエ6のテリーみたいにすればいいじゃん

あそこはテリーの一枚絵期待してました

626 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:02:38 ID:dl4uGT31

>>623

バー口そこで自作絵挿入して差つけなきゃだろ

627 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:08:18 ID:dElcAOdn

ブレイドブレイバー、ツクリてえなあ

628 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:22:10 ID:+0170ic8

イベント作るたびに、思った通りにできてるかどうか

wtkkしながらテストプレイに突入する時が一番楽しい俺は異端

629 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:25:55 ID:Tpbu1ldr

>>628

やあ俺

630 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:28:10 ID:GRaCk7G9

>>628, 629

あれ、どうしてここに俺が。

631 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:34:59 ID:v5BNUHD9

俺が俺を合わせて四人も居るぞ

632 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:36:37 ID:LYmwy08A

本物の俺は俺のはずなのになんでこんなに俺がいるんだ???

633 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:41:03 ID:+0170ic8

おお！なぜか俺が伏-にいる！ヽ(° °)X(° °)ノそこで何か違うと思ったら即！微調整！

634 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:44:36 ID:q4YWSCFp

そして調整に妥協できなくてエターナル俺・・・ ili orz ili

635 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 22:46:30 ID:OuLVVbWw

影が消えなくて若干怒ってる俺

636 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 23:01:09 ID:tbsIUOX/

このスレ俺がいっぱいいるな...

おかげで話がなかなか進まないぜ

637 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 23:03:15 ID:Ee69GeuF

俺がたくさんいるスレはここですか？

638 : 984 : 2008/01/16(水) 23:04:53 ID:otAGEkne

<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org4116.zip.html>

今回はきっちり細かい部分までテストプレイしたつもり...です(・・´)

どうにも看板やらそういうのを今までスルーしてきたので、今回はちゃんと調べました。

唯進んだ範囲は神殿後半部分のみという体たらく...誰か、誰かダンジョンの仕掛けのネタを...orz

639 : 984 : 2008/01/16(水) 23:06:29 ID:otAGEkne

そしてまたパス書き忘れました、何時もどおりVXですorz

640 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/16(水) 23:22:05 ID:NVDvHROh
>>638
神殿への移動が楽になった。

よくあるネタですが、
見えているのになかなか行けないワープだらけのダンジョン。

落とし穴だらけのダンジョン。うまく使うとショートカットや宝箱があったり。

正しい道順で進まないで永遠ループするダンジョン。

スイッチを押すと通路が変形していくダンジョン。水路が通路になったりとか。

散らばってるスイッチを全部押すと最深部への扉が開くダンジョン。
散らばっているパスワードを集めて入力するというパターンもあり。

641 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 00:01:34 ID:aaD/cDG3
>>638

ダンジョンのネタはむしろ誰もが欲しいんだぜ、
と思ってしまうリロイ作者。

しかし律儀に毎日アップする姿勢はすごいね。
こっちも経過を出したいが、サイドシナリオの Pasta 具合がヌルポ。
大人しく一本道で作ってれば良かったと思う事しきり。

642 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 01:08:47 ID:bbS1wQer
デフォルト状態から解像度関係だけ640*480仕様に変更した
scripts.rvdateを配布してくれる神はおらんもんか。

643 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 03:30:25 ID:FcPFfKiv
レイアウト崩れるのがなんとも

644 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 10:42:32 ID:C1bEhUHE
>>638
過去のRPGからネタを拾ってみるとか。

特定の装備をはずさないといけないダンジョン (FF4の磁力の洞窟みたいな)

各キャラのスキルだとかが規制されて、ボスを倒すごとに解放されるダンジョン (FF8のラスダン)

ひとつの円を描いた通路を特定の順番で行き来しないと扉に辿り着けないダンジョン (アメルブ
ポート...知ってるかな?)

特定のアイテムを装備しないと扉が見えないダンジョン (イース)

最深部への道が塞がっているが、特定のイベントを起こすと拡張されるダンジョン (DQ4)

2手に別れて進むダンジョン (テイルズオブデスティニー)

645 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 11:57:56 ID:DkZQNvzy
ゼルダもパズルの宝庫だな。

646 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 14:14:41 ID:pJz6nimc
マップが...作りづれえ..... レ、レイヤーを...eb..... !

.....
.....
/:≡≡ \;)ー、.....
/:::/: \、 \、 :i.....
/::;/:: \、 \、 :1
(、ノ \、ノ

647 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 15:11:31 ID:KmLPqmnna
パッチまだー？

648 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 15:44:52 ID:DkZQNvzy
海老「慣れる」

649 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 16:39:10 ID:OvAy+NTi
あれ、ツクールBlogで12月04日のサンプルゲーム動画が見れない...？

650 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 17:37:11 ID:DDYndcKh
>>638

やってきた
神殿だが二度と行きたくないダンジョンだ
前半はただ広いだけで、後半は火のところのアイディアはいいがちと難しい
そこだけ凝ってるわりに他の仕掛けはお粗末すぎる
出てくる敵も魔法しか効かないやつのでせいですぐMP無くなる、これが一番ダルい

山まではよかったですだけに残念と言わざるを得ない

651 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 17:40:13 ID:5CxEyIYi
これってイベントのグラって赤く光らせたりできない？

652 : 651 : 2008/01/17(木) 18:16:51 ID:5CxEyIYi
自己解決しますた

653 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 18:44:34 ID:zGD8lrBR
>>650
これケチるゲームじゃないべ
回復アイテム大量に持ち込んで、どっかんどっかん技・特技をブチかますゲーム

654 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 18:45:57 ID:zGD8lrBR
技・魔法だった

655 : 984 : 2008/01/17(木) 19:46:57 ID:nR+9h+45
>>650
確かにちょっと手抜き感があったのかも知れないですねorz
ちょっと神殿は作り直すかもしれないですので、セーブから再開とかしてる方は神殿の外でしてい
ただけると助かります(´・`・)

656 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 19:49:58 ID:HhovemsL
V Xってマップチップはないのかよ
背景読み込むだけじゃ広いマップやアニメーションするマップが作れないじゃん

657 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 19:52:35 ID:5CxEyIYi
マップチップはあるよ

658 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 19:54:40 ID:b5aklXTH
1マップあたり、どのぐらいの広さのマップならプレイしたい？
うかつに作っていると無制限に肥大化しそうで.....

659 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 19:59:46 ID:Ke/rL+NW
>>656
> V X ってマップチップはないのかよ

お前おかしいぞ？

660 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 20:03:53 ID:4H730Ywp
>>656
口からパン吹きそうになったじゃねーか

661 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 20:04:49 ID:YA1h6k5m
今日届いたが、スクリプト入門読むだけで半日終わりそうだぜ
皆通ってきた道なのか？

662 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 20:06:25 ID:uHvvGpb+
スクリプトは素材しか使わないという割り切りも必要

663 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 20:18:12 ID:6/lyo7lc
一作目はとりあえずイベントだけで完成させようと思ってる。
一応rubyのチュートリアルは一通りやったけど。

664 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 20:26:43 ID:YA1h6k5m
じゃあ俺も気分転換にイベントだけのやつを軽く作ろう

665 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 22:22:29 ID:lqAFwU8X
暗号圧縮のときはカラーキーを統一しないとだめなのかね？

666 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 22:23:15 ID:RwggvsN4
初歩的な質問かもしれないが、
4つの選択肢を選ばせるときは顔グラを表示できないだろうか？
4行だからできると思ったんだが表示されない。

667 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 22:26:41 ID:aS93lfiN
>>655
レッドブローチ、レッドオーブ、ヴォルカノストーンを装備してワイバーンの炎を受けたら無効か
吸収するんだけど
フライングシーツからファイア、フレイムポールを食らったらダメージを受けるのは仕様？

668 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/17(木) 23:52:48 ID:TY8Lk5lt
何回もテストプレイしてるうちに飽きてきて作るの嫌になるな

669 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 00:01:16 ID:YA1h6k5m
習作のクソゲー出来た
パスはvx
<http://77c.org/d.php?f=nk3170.zip>

670 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 00:10:11 ID:ePJF7Bom
エラー吐く

671 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 00:10:19 ID:W3Sqilhh
>>669
ガッ

672 : 984 : 2008/01/18(金) 00:11:56 ID:EME22NbV
ダンジョンのネタについて返信してくれた方有難う御座いました。

少しずつですが、皆が知らなそうなネタを選んで行きたいと思います。

>>667

どうやら複数属性があるとそちらを優先してしまうようですね...orz
出来れば修正しますが、今しばらくお待ち下さい。

<http://garyuu.dip.jp/g/ggg/share.DownData?fid=2738> パスはVXです。
神殿をverうp(ダウン?)しました。
少しはまともになったと思うのですが...orz

673 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 00:14:14 ID:GrUCIbhQ
>>669

(. .) ヽガッ (.) /

674 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 00:15:41 ID:b3lmcjpP

>>669

ガッ!

675 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 00:29:01 ID:o0BYhmHZ

>>672

神殿最初の面影無さ杉ワタ

676 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 01:27:26 ID:c8odhEJS

>>669

ksgと聞いて徐々にwtkkしてダウソしたんだが
どうも吹っ切れてないのか笑いにくい内容だった。
もっと勢いで突っ走って欲しかった。

ガッ

677 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 02:19:11 ID:c8odhEJS

つかフォグ機能も削除されてるのかよ

678 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 02:24:49 ID:c8odhEJS

小物置いた後に床を変えて小物置き直すのめんどくせえ
マップのレイヤー機能復活してくれ

679 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 03:13:57 ID:b3lmcjpP

2000とかでウェイトかけらたアニメーションやらにウェイトかけられなくなったり
逆に文章は強制ウェイトだったり細かいところで不便だよな。
R G S S 2 とのかねあいの問題なのかもしれないが
どうして過去作でできたことができなくなっちゃうんだろ。

680 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 03:14:59 ID:k9MZ2Nhi

サイドビューつくったよー(^^)

681 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 03:51:57 ID:kQHJQDsw

2000のノリで能力の数字打っていったら戦闘テストでエライことになったよ

682 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 05:15:52 ID:1hOaKr8v

顔グラが足りない。というか、なんか汎用性に欠ける気がする。
みんな大人っぽくなって凛々しいのはいいんだけど、
どうみても17, 8才はいつてるだろうと見てしまう。

13~5歳のちょうどその辺りのグラフィックがほしい。

子供っぽい子のグラフィックって言ったら明らかに10才未満に見える。しかも地味。

ロリ担当といっても、そこまで幼いのはかなり無理があるぞ。
くそう！ロリがほしいぞロリが！！
エルフのロリが仲間にならないと、作業がすすまねえよ！！

683 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 05:44:40 ID:b3lmcjpP
ttp://garyuu.dip.jp/g/ggg/share.DownData?fid=2741
少し前に言ってたお使いADV風ゲームがある程度形になったのでうpしてみる。
パスはvx
いちおうこまめにテストプレイはしてるけどどこかに抜けがあるかも.....

684 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 07:05:21 ID:G0DCGBDb
>>682
俺も黒髪の神秘的な子が欲しいのに
顔グラに該当するのがない...
つか、ヘンに表情つけないで欲しいよなあ...

685 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 07:29:10 ID:xG/UP0ya
表情つけるなら最低限、通常・怒り・笑い・泣きくらいの種類が欲しいわ

686 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 07:35:05 ID:4ORgu8Ae
土砂爆砕までか。

ノリの良さやゆるい世界観はけっこう好きかも。
横長のマップはなんか斬新だった。

687 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 08:25:23 ID:fljXtSQ9
>>682
ヘレンを拡大してだな...

688 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 08:43:11 ID:YP41Ta4P
>>683
会話が長めなキャラは、話を聞いた後 短い会話に変化した方が良いかもしれない。
こういうの結構好きだぜ。

689 : 683 : 2008/01/18(金) 09:42:04 ID:b3lmcjpP
>>686
>>688
プレイしてくれてありがとう。
とりあえず現在は土砂爆砕までです。
会話の長いキャラについては何とか味気なくならないよう短くまとめてみますね。

690 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 10:34:15 ID:sTDoz8eY
四方向通行設定がないから段差のある町とか作りにくいなー

691 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 10:37:19 ID:RErh/C7T
>>683
ノリとかはいいんじゃないだろうか。
個人的には序盤 選択肢と選択肢の間の会話が短いのでまじめに受け答えするつもりがなくなる。
重要なものが途中でまじってたりして後で困ったりしない？
違和感が2つ
・イベントや廊下移動のあと、NPCが画面真ん中にいたりするので、そっちを必死で動かそうとした自分がいる

・上に続く扉を開けて入ったのに室内は左に続いている

このくらいかな

692 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 10:56:53 ID:b3lmcjpP

>>691

ご意見ありがとうございます。

選択肢はプレイヤーに干渉の余地を多く与えるという意味で敢えて多めに設置してみました。
ただあんまり多すぎるのも逆にうっとうしかったりするのかな。

違和感二つについてはこちらもある程度危惧していたところなのですが

さすがにマップから作り直すのは骨が折れるのでなにか別の方向から対策を考えてみます。

693 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 12:39:44 ID:L90jv/hT

>>692

こういうノリ好きだな

面白いと思う

好みのステータスウインドウなんだけど借りてもいいの？

694 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 13:27:22 ID:F9r+4EJ+

データベース更新して、テストプレイ後とかにもう一回見てみると

最新の情報に更新されてないで旧データが出る時あるよねこれ

695 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 14:20:11 ID:baq4iYwA

>>682>>684

自分で描け

696 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 14:34:29 ID:RErh/C7T

ボタンが、ok、キャンセル、更新の順が非常に腹立たしい

なんでキャンセルが真ん中なんだろう。普通一番端に置くと思うんだが

更新するつもりでよくキャンセルしてしまう

697 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 14:42:06 ID:ltveT+bh

RTBやCTBとか口マサガ式バトルシステム変更スクリプトや

ボタン押しっぱなしで高速メッセージスキップが出来たりするメッセージ拡張スクリプト

早くきてくれー頼むー

698 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 15:27:33 ID:j+vFGPqG

閃きシステムはVX版公開してる所があったよな？

699 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 15:36:45 ID:b3lmcjpP

>>693

ありがとうございます。

ウインドウについてはどうぞ遠慮なく使ってください。

というか実はデフォのウインドウ素材から外枠と背景を削っただけなんですけどね。

700 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:02:39 ID:ltveT+bh

>>698

2003のように素材で動きをつけたいんだけど出来るのかな？

701 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:15:42 ID:zg3GMY+q

>>683

土砂までやった。

せっかくマリエルと一緒にいるんだから

もう少し彼女を絡めた会話やイベントがあってもいいかも

現状だと、ただ居るだけって感じがした。
ちょっと会話に入るだけでも大分変わってくると思う。

702 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:16:01 ID:zecFZ/WO
確かどこかのサイトで息づかいスクリプトって言うのが有ったはず。
...攻撃とかのモーションやサイドビューみたいな動きだったら分からないですが(・・・)

703 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:39:50 ID:IE/yfYbx
>>700
そういうのはまだ見てないなあ

というわけで俺は解読しながらスクリプトを勉強中です

704 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:43:59 ID:ltveT+bh
>>702
バトルコマンド入力時のアクション
バトル開始時のアクションポーズ
攻撃&詠唱のモーション
被ダメ時ののけぞり
敵の技回避時のモーション
地形効果
ライフゲージ以外の生命力(LPなどの概念)

が欲しい
まんま口マサガだわね...出ることを祈ってtktkしてます

705 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:44:52 ID:ltveT+bh
勝利時のアクションもだ

706 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:49:27 ID:ihUkoxtp
>>704
優秀なドクターが必須だな！！

707 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:50:04 ID:ltveT+bh
素材は自作だぜ

708 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 16:55:02 ID:tTzF+huZ
>>682

ガキくさい口り絵などいらん。
そんなもの時間が立てばゴミみたに量産される。

709 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 17:36:49 ID:baq4iYwA
エルフの口り？
んなもんシミュレーションRPGツク95のデフォ(結構童顔)からパクって使えばいいじゃん
(規約違反注意！！)

710 : >>709 : 2008/01/18(金) 17:37:57 ID:baq4iYwA
>>709
おっとアンカは>>682な

711 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 17:42:47 ID:G0DCGBDb
色々なところから素材持ってくると統一感なくなるのが痛いところだな
やっぱり自分で描くのが一番いいという結論になるが、誰でも描けるわけじゃないからな・・・

712 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 18:32:22 ID:IE/yfYbx
やっつとでウインドウ表示の構成を変えられるようになったぜ...
感動だ

713 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 19:08:10 ID:rezhJCwI
ツクアドからこれを初めて思ったのは

ドラクエタイプとFFタイプのサイドビュー戦闘を比較すると
全く同じ数値が飛び交っていても、ウインドウじゃなく画面に直接ダメージの数字が出るほうが
爽快感とダメージ与えてるっていう実感もあってテンポがよく感じる気がするんだ
別にサイドビューじゃなくても大貝獣みたいなタイプとか

714 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 19:27:31 ID:c6u1iNZD
>>713
つRPGツクールXP

715 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 19:56:06 ID:b3uB/rhD
>>713
ウインドウに一桁二桁、せいぜい三桁のダメージが飛びかって
それで敵味方がバタバタ倒れていく緊張感の良さがわからんとな

716 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 20:00:05 ID:b3lmcjpP
>>701
プレイしていただいてありがとうございます。
マリエルは確かに今は空気ですね。
キーワードをアイテムから使用したときにマリエルがヒントを教えてくれる機能を導入予定です。

717 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 22:05:18 ID:4ORgu8Ae
前スレで晒してたりロイの人です。今回は暗号化なしでいってみます。
<http://garyuu.dip.jp/g/ggg/share.DownData?fid=2751>
パスは「vx」

- ・ イベント、手配モンスター追加
- ・ 中部フィールド追加（町一つ）
- ・ サブシナリオ追加（タークトン・ロレフィー上の村）
- ・ 西部エンド

一応、方向性は定まってきたかなって感じ。

718 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 22:18:14 ID:32ng6Cyr
>>672

神殿いい感じでした、最初のシンボルの強さもちょうどいい
そして最後のシンボルで混乱させて倒したと思ったらなんか出てきて絶望したwww
DQ6の真ムドー以上の絶望感www

あと気になったところで

- ・ 幽霊系にケイロンの体当たりが効くのは仕様？
- ・ 守護者がいるフロアの仕掛けが分かりづらいかも、ヒントが欲しい
- ・ ホーリーライトがペルセフォネの魔法に比べてMP効率よすぎる
- ・ 全体攻撃がシーフの石つぶてのみってのはいかなものか
- ・ ついでに聖堂から出たらBGM消えっぱなしになりました、一応報告

かなりいい感じでした、次も期待してます

719 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 22:45:14 ID:o0BYhmHZ
>>718

ペルはLv上げたら全体魔法覚えた
それまでの足手まといっぴりを、十二分に払拭できる威力
MPゴリゴリ減るけど

んで、Lv30超えて転職(ファイター シーフ)してみたんだけど
Lv20ぐらいまで精神力の数値が1なのはシーフの仕様?

720 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 22:49:55 ID:32ng6Cyr
>>719

俺レベル14なんだが低すぎなのか・・・
ちなみにシーフでやってるけど精神力は60ちょいあるぞ

721 : 984 : 2008/01/18(金) 22:56:49 ID:EME22NbV
>>718

感想有難う御座います(・・)'
最後のシンボル...ファナティックでしょうか?それとも天使のほうでしょうか?
多分追加で出てくるという事は天使の方かと思いますが...天使は一応大ボスの一角ですのでw

>幽霊系にケイロンの体当たりが効くのは仕様?
仕様です、もう気付かれるとは思いませんでしたが(苦笑
物理攻撃のみしかできない状態で詰まない様に体当たりは無属性にして有ります。
>守護者がいるフロアの仕掛けが分かりづらいかも、ヒントが欲しい
手前の部屋に4つの石像があるので調べて...と言うのも判りにくいですかね(・・)';)
そうでしたら光らせるか何かをしてみます。
>ホーリーライトがペルセフォネの魔法に比べてMP効率よすぎる
少し消費関連を見直して見ます。
>全体攻撃がシーフの石つぶてのみってのはいかなものか
一応ペルセフォネがレベルが上がると強力な全体魔法を覚えます。レアも複数回攻撃を覚えますが
(苦笑
>ついでに聖堂から出たらBGM消えっばなしになりました、一応報告
報告有難う御座います、すぐに修正しますねorz

今現在ちょっと変数を使ったダンジョンを作成中です...頭がこんがらがりそうですが(苦笑

722 : 984 : 2008/01/18(金) 23:00:16 ID:EME22NbV
>>719

ファイターには成長時に精神力の通常成長に-2が付いているのでその影響かもしれません。
レベル1に戻った際に-60分がそのまま残ってるとは...1から普通に成長してくれればいいものを
orz

723 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/18(金) 23:06:38 ID:o0BYhmHZ
>>720

俺転職のために、ドラゴン出るところで超無駄にLv上げてるから
しなかったらそんなもんじゃないかい

ちなみに今28で精神力44

>>722

今んとこ問題は無いんだけどね
上級職次第だけど

724 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 00:06:34 ID:qcGDGAYg
盛り上がっています

<http://megaview.jp/topic.php?&v=213032&vs=0&t=21770868&ts=0&m=n&lmx=497>

725 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 00:08:29 ID:8UWwcRsc
このスレ見てると、俺も頑張ろうって気持ちになる。
みんな楽しんで作ってるのがわかるから、スレ見るだけでも楽しいんだよな。

726 : 984 : 2008/01/19(土) 00:10:40 ID:rxgj+6FA

>>723

なるほど、情報有難う御座いました。

...ちなみに今現在上級職のスキルはまだ入れてないので注意してくださいね(・・ ・;)

<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org5162.zip.html> パスはVXです。
変数を使ったダンジョンに挑戦してみました。飽くまでも試作です(・・ ・')
ついでに山脈あたりに仲間を一人配置してみたり。

727 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 00:15:53 ID:oVqj8Gvn

なんでうpする人、皆レベルが高いんだ・・・

マップとか自分のと比べてみると泣けてくるぜ・・・orz

728 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 00:19:57 ID:FEQJeBlc

俺も、マップが思い浮かばなくて、結局はGBC版DQMの

ダンジョンマップを参考にしたんだぜ。でも同じネタは2回使えないと。

...ま、まだ前半なんですが！orz

729 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 00:44:43 ID:ncn/u1gP

洋ゲのRPGじゃゲームにツールが付いてきたりするのに

日本じゃツールに余計な認証が付いてくるとか

730 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 01:15:45 ID:2OnVuZrX

ツールが付いてくるのはゲームで金取ってるからだろw

731 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 01:19:15 ID:MuZMd7es

wizも認証ついてるが

732 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 01:23:36 ID:+EI/pjUz

まあ海外の方が改変には甘いよ。

733 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 01:35:04 ID:OmV+pyaz

>>728

そういうあなたのために自動でMAP作ってくれる機能がありますよ！

でもあれって大抵部屋4つとかのMAPばかりじゃね？

734 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 01:44:34 ID:bZJUPbZX

>>717

ルシアが仲間になるときに

「ルシアの仲間に加わった」と表示されるのは誤字かな？

話の流れ的には微妙だけど。

あと、ロバーフラワーの蘇生でグラフィックが再表示されないことがある。

背景のスク립ト消して戦闘テストで条件かえて色々試してみたけど蘇生ごとに
表示されないときとされるときとがあって原因不明。

735 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 02:10:32 ID:YRA1cbBm

>>727

みんなマップうめえよな。
そのうえスキルやらゲームバランスの調整やらをこなすんだから、
ここにきてうpしていく人ってホント凄いなと思うわ。

736 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 02:40:15 ID:8UWwcRsc
ある程度慣れてて自信のある人がうpしてるんだから、それはある意味しょうがないぜ。
自分もうpれるように頑張るんだ。……俺も頑張ろう。

737 : 734 : 2008/01/19(土) 02:50:23 ID:bZJUPbZX
>>717
蘇生時グラフィックの追記。

新規プロジェクトで同じシステムを作ると不具合が
出なかったのでスクリプトが原因と考えた。

スクリプト消しながら原因探してたらバトルウェイトのスクリプトを
消すか設定を100(無いのと同じ)にすると誤作動しないっぽい。(他は試してない)

このスクリプトの処理のタイミングにひっかかると表示する処理が
飛ばされるんじゃないかと思う。
RGSSは詳しくは読めないのここまで。

738 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 02:52:28 ID:GknkLtHP
自分も散々悩んだけど、色々意見もらえるとほんと励みになるし
ある程度形が整ったらどんどんうpするのがいいんじゃないかなあと思ったり。
自分は683が公開処女作だったりするんでほんとうpした直後は胃が痛かったがw

739 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 03:13:10 ID:8UWwcRsc
あのMotherの室内みたいな画面の割り方は上手いと思ったよ。
同じRTPを使っても、人によって別物になるところが面白いな。

740 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 04:16:05 ID:M2DrxEij
>>738
upられた中で一番面白いから自信もって

741 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 04:40:36 ID:M2DrxEij
2マス分占有するマップパーツが多い割りに
四方向通行がないからマップが作りにくい

つーより頭身とマップパーツがあってないんじゃないのか
手抜きかこれ？

742 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 04:52:12 ID:KS5M4iVj
絵は描けるがマップチップの何たるかを知らない人間が適当に作ったかんじ

743 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 05:11:02 ID:wlr8a64E
四方向通行は近いうちに某所でスクリプト公開来るみたいだけどね

744 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 05:15:26 ID:M2DrxEij
>>743
それマジか
上の階の断面に当たるオートタイトルが通れなくてストレス溜まるわ
XPのほうが作りやすかった

745 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 05:17:52 ID:Am6skFqx
>>744

死ぬほど同意

あとマップチップじゃないが戦闘テストで全滅したらいちいちゲームオーバー画面出るのもイラつく

F12押しても戦闘再開だし

746 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 07:31:46 ID:Vdlea8sh

>>734

ありがとうございます。

仲間に加わった、はなんとなくそちらの方が座りがよろしいかなという感じで。

ロバーフラワーについては・・・

まさかそんな場所に不具合が出ていたとは orz

検証の方もありがとうございます。

手配モンスター戦だけバトルスピードを100にするようにしてみたら、

正常に作動する様になりました。

747 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 08:02:17 ID:n2H7JUG7

>717

消すの早すぎだろ...

748 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 08:19:57 ID:/L4VTiTx

うpする人はコテかトリ付けてくれんかね

誰が誰だかわからん

749 : リロイ : 2008/01/19(土) 08:46:15 ID:Vdlea8sh

じゃあ、うpする時と返答する時だけタイトル名前にしておきます。

>>747確認したけど消えてません。

でも幾つか微修正したんで、上げ直し。

<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org5340.zip.html>

パス「vx」

修正箇所

- ・会話を少々
- ・信じる者の歌、の対象が敵全体になっていたのを味方全体に修正
- ・手配モンスターのバトルスピード低下

750 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 10:00:15 ID:vAOATwUi

俺もうpしたいもんだぜ

751 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 10:40:52 ID:WSEQ6P4H

>>748とまったく同じこと言おうと思って専ブラ起動したわ。

ということで>>3にくるテンプレのたたき上げ。

勝手に書いたから追記したり訂正したりしてくれるとうれしいと思うよ。

【作品アップ】

作品をつくる課程で第三者の意見やテストプレイが必要となった場合は、遠慮なくこのスレを活用してください。

ただし自分で最低限のテストプレイを行うなど最低限の礼儀は払いましょう。

未完成の場合は「～以降は未完成です」「～をするとゲームが止まります」など明記しましょう。

作者はコテハンに作品名を使う、
作品へのレスには投稿者名を「RE:スルトの冒険」とするなり、
アンカーを「>>666(スルトの冒険)」とするなりして、
作品に参与していない人への可読性に気を払うようにしましょう。

【アップロード】

作品をアップロードする際に利用してください。
ダウンロードに必要なパスワードは「VX」(半角大文字)で統一すると便利です。

<http://www.誰か補完して.com/>
<http://www.誰か補完して.com/>
<http://www.誰か補完して.com/>

752 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 10:45:19 ID:+2X8SiLj
パスワード、小文字vxの方がありがたかったりするんだけどダメかな？
シフトキー押すの面倒っていう理由からなんだけどw

753 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 11:01:28 ID:Vdleas8sh
>>751
その手のルールが出来るんだったら、こっちとしてもやりやすいし、いいんじゃないかな。
三行目の最低限はひとつでいいと思うが。

基本のうpろだは一番多いorgかな。
このスレだったらいっそ自前の線路用意するのもありかなと思うけど。

754 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 11:05:33 ID:82uw8SyD
>>751
プレイする側に対してもテンプレ作っとけ

作者の態度が気に食わなくてもスルーしましょう。

755 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 11:07:46 ID:/L4VTiTx
ツク-ルゲ-ム作者がうpして感想とアドバ-スを貰うスレ
<http://game13.2ch.net/test/read.cgi/gameama/1179200582/>

756 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 11:48:59 ID:Am6skFqx
>>755
別にスレ速度早くなりすぎってわけでもないしここでいいだろ

757 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 12:55:50 ID:Am6skFqx
>>749
初めてやってみたけど、廃墟終わったあとの森から
戦闘にかかるターン数が多くてだるく感じた
しかもエンカウント確率は高めだから攻略してる時はかなりストレスたまる
その割りにボスは弱い、HP高いだけのザコって感じ
あと吟遊詩人という設定なのにMP低くてボスくらいでしか歌使えないのはなんだかなあ

戦闘に関しては用調整かな
でもイベントや世界観はすごいと思う、いろいろと参考にしたいと思った

758 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 14:40:12 ID:XPX/K/8u
>>749
演出の仕方とか練ってあるなあとか
が、シツツだけど、戦闘バランスは多少見直して良いと思う

例えばバキンの「通常攻撃」と「跳ね回る」の間の格差がデカすぎる。
通常攻撃なら30回とほとんど変わらない30前後ダメージなのに、
跳ね回るだと一発55前後×2くらい喰らう。

気になった点

- ・ 廃墟突入前のセーブ確認で「準備する」を選ぶと戦闘になるのは仕様？
- ・ 森の兵士が「シュリーズ」（“リ”だけ平仮名）と言っている

まだそこまで。

759 : 仏蘭西革命戦争秘史 : 2008/01/19(土) 15:12:29 ID:LmtYulSD
勇気をだしてupしてました
感想その他お願いします

<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org5477.zip.html>
パスは大文字 VX です

いま第3章終わりまでプレイでき、
4章以降は個別ルートに入ってそのままマルチエンドになる予定です
ツクールwebにサイト登録したけど、反応まったくなしで
不安激しく増大中なのでこちらを利用させていただきます
現状7割強完成していて、いまプレイできるのは6割程度です

760 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 15:21:16 ID:2qOZ3Pk0
>>759
あるあるイベントから平民のモングラに吹いたw

761 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 15:24:14 ID:2qOZ3Pk0
電波的で面白いぞ
ただ戦闘スピードを早くして欲しいかな

762 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 15:24:32 ID:jC5Mwa5e
VXってアイテムの使用者限定とかは出来ないのか
2000ではできた気がするけど、これはスクリプト様をちょちょっといじれば済むのか？

763 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 15:32:30 ID:2qOZ3Pk0
>>762
アイテム使用の対象者を制限ってやつかな？
レクトールのにスクリプトあったよ

764 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 16:57:02 ID:grVERic+
vxでツクール人はキャラの等身どうしてます？
やっぱりRTPと同サイズ？

個人的にはタンストかみると通常の1.5ばいぐらいのほうがバランスよい気んだけどさ～

765 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 16:57:04 ID:ZU4iy9kH
自作ゲームで使うつもりで、VXの自動影を消去するスクリプトを作ったんだけど
素材として使えそうだから、upしておきます。よかったら使ってね。

<http://gonzo.dip.jp/~gonzo/cgi-bin/uploader2/upload.cgi?mode=dl&file=1808>
パスは半角小文字で「vx」です。

766 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 17:03:31 ID:XPX/K/8u

>>763

探してるけど見当たらん。
そんなのあるの？

767 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 17:39:55 ID:W4sERS0Y

>>766

これか？

http://www.tekepon.net/fsm/modules/mainbb/viewtopic.php?topic_id=124&forum=4

768 : TKZ : 2008/01/19(土) 18:13:12 ID:Vx15Hen6

RGSSのスク립トウィンドウのサイズ変更できなかったので
変更するの作ったら意外と便利だったので置いときます。

http://www.geocities.jp/takezoupeer/VX_EX.zip

.NET Framework 2.0 以上必要

どなたか VISTA で変更後のスク립トウィンドウの
スクリーンショット取ってもらえませんか。
ツクールXP/VX どちらでもかまわないです。
ズレがあれば直しますので、よろしくお願いします。

769 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 18:56:10 ID:jC5Mwa5e

>>763>>767

おおおツクス

これ無くなってみると何気に不便なことを実感した

770 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 19:46:42 ID:7gXXZKcF

>>759

大変面白かった

フランス革命に特別興味はないけど、セリフ回しがいいから

そっちから入って行ける

激動の中を生きる的なテイストを絡めれば盛り上がりそうだ

マップ、装備品、強制戦闘の多さ、単調さ

要はRPGのシステム面の改良が必要だとは思うけど、

話が完成してからでもいいかもです

771 : エルノイア : 2008/01/19(土) 20:25:24 ID:KXWFj/qd

前スレでゲームを晒してた者ですが、凄いゲームが晒されてる中、

自分のようなのを晒すのは気が引けるのですが

客観的な意見を聞きたいので勇気だしてうpしてみます。

<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org5630.exe.html>

パスは「vx」

山に向かうとこまでプレイ可能です。

772 : リロイ : 2008/01/19(土) 20:36:02 ID:Vdlea8sh

>>757

>>758

プレイして頂いてありがとうございます。

イベント・演出に関しては頭から湯気出しながら頑張ったので、褒めて貰えると幸いです。

ゲームバランスについてはまだまだ調整が必要なようですね。

今回は主人公側をすこし強化する方向性で調整しつつ、ボスの能力を引き上げてみます。

>誤字

ご指摘ありがとうございます。

ばんばん突っ込み入れてやって下さい。

>廃墟：準備でエンカウント

そういった仕様は入れていないので、たぶんランダムエンカウントのタイミングが良かっただけかと。

773：仏蘭西革命戦争秘史：2008/01/19(土) 21:01:26 ID:LmtYulSD

>>760,770

ありがとうございます

バトル絵はフリーの素材探してきて差し替え予定ですが、今のところ全員うり二つの兄弟です。2枚の背景も・・・

いや、というか、イラストは見なかった方向で・・・

シーンごとに時代背景と現状説明入れても饒舌になるだけなので、思い切って端折ってます。なので、時代背景を気にせず遊べると思っています。

ゲームデータ面をほとんどいじってないのは、シナリオ、イベントを優先してた面もありますが、センスもないので、デフォルトの敵、攻撃、効果音、アニメなどをそのまま端から使ってます。戦闘速度は、早くできるのかよく分かりませんが、挑戦してみます

774：名無しさん@お腹いっぱい。：2008/01/19(土) 21:04:17 ID:fPc5seaU

>>759

GJ！！プレイ終わったぜ。

3章までの学校編をプレイして、高感度が一番高い相手と

4章以降の冒険をプレイするとか凄くいいアイデアだと思うよ。

けど、所々立体的になってないマップがあるんで

その辺しっかり補完すれば完成度高いと思う。続き楽しみにしてる。

775：名無しさん@お腹いっぱい。：2008/01/19(土) 21:17:26 ID:82uw8SyD

忘却の掌(てのひら) ひねりすぎるぞwww

隣のモハメドさん 指紋が・・・

ねこ兵団 第299部隊 これはひどい痛車w

オオカミとウサギの狂劇 WMF お前の香りの方がきつそうだw >論毛

風にのって penna ミッフィー！

赤き姫 設定公開か！わかりやすい。あと、地図が美しい。

ラジ顔4コマ 俺は焼きそば派。

CLASSIC PARTY 良い安眠枕。欲しい。

派遣の谷 俺も切れた。禿げ上がるほど。

仮面ライダースイッチ フレイザード様w

おに 二 いや、安すぎだろ。jk

昔のはなし パワーだけじゃ勝てないのよね。やっぱり。

776：名無しさん@お腹いっぱい。：2008/01/19(土) 21:18:01 ID:82uw8SyD

誤爆すまん

777：名無しさん@お腹いっぱい。：2008/01/19(土) 21:37:06 ID:QBNKRXPN

>>776

吹いたw

778：名無しさん@お腹いっぱい。：2008/01/19(土) 21:41:18 ID:Vdleas8sh

> 仏蘭西革命戦争秘史

プレイ終了。

タイトルとOPでハード系かなと思ったら、速攻で悠久 想曲になてちょっと唾然。
あのノリだったらダウンロードページにでっかくギャルゲーですって書いて置いた方がいいかもしれない。貴方のHP見る限り。
タイトルと内容が乖離してると、狙った対象に届かないしね。

システムは面白いけど、細かい部分は要調整だと思う。
マップ画面でセーブするとセーブデータの主人公グラフィックがカーソルになっちゃうとか、
仲間がいるときにセーブするとカーソルの後ろに仲間が並んでて見栄えが悪い。

祈りを使ったハズなのにヒール を唱えた、って表示されるとか。

小ミッションをこなして、達成すると経験値ってのはいいね。
全部倒す必要のない回収や到達ミッションだと避ける楽しみが生まれる。

全部倒すミッションは敵をちょっと強くしてでも数を減らした方がいいんじゃないかな。
さすがにあの量はダレる。

あと、貴族や盗賊と戦う前に、ザコを倒せってのはウケたw
古き良きノリを思い出させてくれるみたいナ。

会話はラノベ的だけどなかなか面白い。
続きに期待かな。

779 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 21:53:32 ID:1g+tJQ7f
VXもうすぐ4方向設定と地形IDくるっぽいナ。
ID99個まで取得できるとか超便利そうダワ

780 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 22:02:03 ID:XPX/K/8u
えーと、先日の「二刀流が反映されない件」
海老からの返答の要点だけ。

- ・現象、確認できました。ごめんね
- ・アップデートで対応する予定だけど、予定は未定。

781 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 22:02:37 ID:XPX/K/8u
あ、図書券はなかったw

782 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 22:12:33 ID:Am6skFxq
それ最悪だナw w w w w w w w

783 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 22:15:09 ID:8UWwcRsc
海老「アップデートは気が向いたらやります」

784 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 22:16:12 ID:W4sERS0Y
アップデートはWindows7が出てからやります

785 : 仏蘭西革命戦争秘史 : 2008/01/19(土) 22:22:38 ID:LmtYulSD
>>774,778

多くの意見ありがとうございます
マップは「らしく」見えるようにうまく並べられないので結構困ってます。
パリ市街も等身大で作ってたら不格好になってしまったので、
家の中に入ると切り替わるように変更しようと考え中

暗号化したら透明色がおかしくなるって誰かメールしてね(^^)

791 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:11:28 ID:ZAVOUqyJ
>>790
自分でしないの？

792 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:13:02 ID:Vdlea8sh
>>771
OPはすっきりして分かりやすくなってるね。
遺跡までたどり着いたセーブ残ってるんだけど、
引き継いで始めて大丈夫？

793 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:21:35 ID:W/Jj+QIP
>>780
まじかwww

>>779

```
  ,--      ^\
  !||      |
  !-----
  |::i /    \i
  |::i | (,, °) || < ソース出せ、ゴ`ルア!!
  |::i (ノ中濃 ||)
  |::i |..ソ-ス||
  \i'-----'/
    U"U
```

794 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:24:08 ID:1g+tJQ7f
>>793
http://f44.aaa.livedoor.jp/~ytomy/tkool/rpgtech/tech_vx/map/img/tiletool03.jpg

795 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:31:03 ID:W/Jj+QIP
>>794
これ公式アップデートじゃなくて個人作成のツールか？
出来るようになるなら大歓迎だが・・・

796 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:35:00 ID:Vdlea8sh
KGCはみんな巡回してると思ってた。

797 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:35:06 ID:9oT3T2jl
アドレス見る限りKGCだ

798 : エルノイア : 2008/01/19(土) 23:37:52 ID:KXWFj/qd
>>792
色々、いじくったんで引き継ぐと不具合が発生する
可能性があります・・・申し訳ありません～。

799 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:40:07 ID:bNfz1d/K
何かここ見てたら作ったやつ晒したくなってきたw

800 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:43:22 ID:3VyJdGgk
>>785
VXのCDの中のおまけフォルダにサンプルマップがあるんで

それを参考にするといいかもしれない

801 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:45:18 ID:GknkLtHP
うpされたやつをプレイして色々参考にしたいんだが
自分の作品づくりにも時間をとりたいしですげージレンマw

802 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:48:13 ID:y1JZpYoQ
>>794
うおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお

803 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:50:11 ID:y1JZpYoQ
RPGツクールの次回作は白ロムだったりしてなw
海老「ユーザー様次第でいろんな可能性がある最高傑作です！私たちは何もしませんw」

804 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:50:26 ID:W/Jj+QIP
>>796
スクリプト頂く時しか行ってなかったわ。
今度から巡回にする。

805 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/19(土) 23:55:21 ID:i2fmyVTH
世の中には凄い人が沢山いるんだな...
これではebがわざわざアップデートなどするとは思えんorz
>>780には乙と言わざるを得ない(/ ')

806 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:04:32 ID:1ajnnz9g
>>726

山越えた後の神殿？みたいな所で
HP 1にして通る場所でクリスタル触った後、
特に何の変化も無かったんだけど、ここで終わりだよな？
ボス？の宝箱3つ守ってる魔道士*3が良い感じでウザくて良かった。

後、ドラゴンがいる谷の最上階にある光る剣にはまだ触れないでOK？
最終的にレベルは16ぐらいになった。

戦闘バランスはかなり好みな感じ スキル乱発できないのも好みだった。
無駄にレベル上げもせずにスイスイいけたけど、ヒヤヒヤする場面は一杯あったw

多少感じた不満は

最初に仲間になる魔法使いの女が初期で弱すぎる感がある。
単体魔法だけ、威力を上げる or 消費を減らす などしても良いんじゃないかな？
通常の戦闘で魔法のメリットが低いし、属性があっても個性を感じなかった
MP消費が高くて、店売りのMP回復のアイテムが相対的に高かったから
MP回復のアイテムを一切使わないで進めていったんだけど、その所為かもしれない

売られている武器防具と、ダンジョンで手に入る物のバランスが悪いかな。
真ん中あたりのレベルの武器防具の存在価値がほとんどなかった気がする。
時期にあわせるとダンジョンで手に入るアイテムが高性能すぎな気がするし、
武器に偏りすぎていたような気がした。

最大の不満は

個人的にローグ系のシナリオが薄いゲームは苦手なのもあって
続きをやりたいという気持ちにはなれなかった。

先の気になる展開と言うのが少なかったと思う。
王国の謎だけではゲームを続ける動機として弱いような気がする。
石版ぐらいしか謎が明かされる場所は無いような気がするから

所々に「謎に近づいたように思える」展開が欲しかったかな。

厳しい事を言ってるように感じるかもしれないけど、
つつい言いたくなるような期待をを感じさせる。
現状でもかなりレベルは高いとは思って、
上記の点だって満たせてるゲームはあんまりないと思う。

一言で思ったイメージは
神ゲーに化ける可能性を感じさせる作品だと思った。

807 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:06:47 ID:1ajnnz9g
>>772

かなり面白かったし、変にレベル上げしなくても進めたからストレスも感じなかった。
ダンジョンも丁度良い広さだし、武器の選択肢の幅があるのもいいね。

おもったのは、戦闘にターンが掛かりやすいことぐらいかな。
死んだ時のリスクが現在無いから、もうちょっと大味なバランスでいいと思う。
プレイヤー側と敵側のHPをちょっと減らすだけでサクサク度がアップすると思う。
全体的にMPが低くて技を連発できないからこそこの考えです。

ゲーム展開とかは、やる気を持続させてくれる面白さがあってかなり楽しかった。
上の戦闘の話もそこまで苦でも無かったし、方向性は間違っていないと思う。

一言で思ったイメージは
細かい点も含めて丁寧な作りで、良作になるような作品だと思った。

808 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:17:54 ID:MrAYS/dc
パケ絵の4人使ってる人いるの？

809 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:21:16 ID:fcoqAGwt
1ajnnz9gって暇人なのかな？

810 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:25:54 ID:nrc0OER7
>>808

ツクールブログのやつだったらモブキャラに使ってる
モブキャラなら顔グラ無くても使えるし

811 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:28:51 ID:yYt8aA32
>>808>>810のおかげでパケキャラの歩行グラがあることを初めて知ったよ。サンクス。

812 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:30:30 ID:97A7vONb
>>807

ありがとうございます。
戦闘に関してはかなり調整が必要なようです。
前スレで晒したときに比べても、敵のHP半分、攻撃力1.5倍くらいになってるので、

ストレスフリーな戦闘は難しいようですね。精進します。

MPが少なめなのは、MP増強アイテムがわりとダンジョンで拾えるようにしてある事、
増強アイテムが功績値交換所でも手に入る事などから、
「少ない」くらいで調整しているので、感覚的には間違っていないようですね。

また続きを作ったらプレイして頂ければ幸いです。

813 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:35:36 ID:MrAYS/dc
顔グラなら公式サイトに載ってるのをプリスクして加工すれば使えると思う

814 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:37:55 ID:aKpALCm9
サンプルゲームのデータ見てて、何で空のイベントがあちこちに
あるんだと思ってたんだけど、

これ置いとくことで、他のイベントがそこを通れないようにできるのね。
村人をランダム移動させたときに行ってほしくないところに置いとくとか
そういう風に使ってたのか。
Buriedの解説読むまでさっぱりわからなかった。

815 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 00:45:15 ID:1ajnnz9g
>>812

上記でも書いたけど、そんなに気にならなかったけどねw
あえて言うと.....という意味で受け取ってください。
戦闘バランスは個々の好みがハッキリと出るからね。
ある程度の所で調整すれば問題ないと思うよ(このままでも個人的には問題ないと思うし)

MPの件、納得しました。
どっかの村人が教えてくれれば丁寧かも.....と思ったりしてw

期待してるので頑張らせてね！
ゲームを作ってる作者としても応援してます。

816 : 984 : 2008/01/20(日) 00:55:15 ID:wF8PzzWI
>>806

そのクリスタルに触れた後、4Fで聖堂の鍵を入手して、聖堂に入って終了、ですかね。
あと一応直ぐ近くのストーンヘンジっぽいシンボルもダンジョンにはなってます。

光る剣は触れても大丈夫です、が準備はして置いてください(・・　・‘)
ペルセフォネのバランスは現在調整中ですので、魔法の威力等も考えて見ますね。
ダンジョンの宝箱は...やっぱり高性能すぎますか(・・　・‘;)
先の展開は一応考えてはいるのですが、何分文才がなく石碑のほかにも出そうとしてるのに出せない
状況ですorz
評価してくれて感謝です...うう、早く合宿所から帰りたい...

817 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 01:47:59 ID:1ajnnz9g
>>814

ごめん
一つ言い忘れてたけど、戦闘のM I D Iの音量が特別大きく感じた。
多分、気のせいじゃないと思う

>>816

教えてもらって、すぐやってみたw
クリスタルに触れた後、4Fで聖堂の鍵を入手 してあるけど
やはり、4階には緑のクリスタルがあって先に進めない

クリスタルを触った後に、HPとMPがちょうど尽きちゃったから
部屋から出る前に首輪使って町に戻ったんだけど、もしかしてマズかった？

>>ダンジョンの宝箱は...やっぱり高性能すぎますか(・・　・‘;)

店売りのと比べるとそう感じちゃうね。
店売りのアイテムを買い揃える前にもっと強い武器が手に入っちゃうから。
戦闘のバランスで考えると丁度いいんだけどね

一応、店売りの装備品の一番強い武器を買う事を専念していたんだけど
カタナ(一番最初に買おうとした物)が、槍のおかげでいらなくなったw

カラテグローブ?もすぐに手に入っちゃうしw

もう少し入手できるタイミングを
店売りの武器の場合だったら、前にずらすか
ダンジョンで得られる武器だったら、後にずらすといいかな?と思った。
防具に関しては特に問題なかったです。

>>先の展開は一応考えてはいる

そういうのを小出しに伏線として出してくれるとうれしいな。
最初の町に何度も戻る特性があるから、町で変化として表現するともいいかも。
ホントに50文字ぐらいのメッセージで終るような簡単なのでいいと思う。

最初に主人公の名前を隣のおばさんが知ってたみたいに、
町で噂が流れるのが早いという設定をうまく利用すると良いんじゃないかな?

例えば

石版見た後に、町に戻ると仲間が勝手に人に喋ってて、その事が話題になったりとか.....
微妙な例だけどねw

とにかく期待しております!

818 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 01:49:27 ID:1ajnnz9g
上のレス番を間違えましたw
x >>814 >>812
失礼

819 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 02:02:10 ID:AYHyyM4r
ああ... セラブル並みのgdgd長編RPGがやりたいな...とふと思った
VXで作る猛者は現れるかな

820 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 02:13:39 ID:rqQd3PFR
やっばうpする人はそれぞれ独自のシステム作ってるな~

821 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 02:32:23 ID:yYt8aA32
RTPをメインに使うとなるとどうしても毛色が似てきちゃうから
システムで個性を出すしかないんだよなあ。
まあそのシステムにも自信がないから自分なりにシナリオで頑張ってみたりさ。
しかしシナリオに凝れば凝るほどオナニ臭がきつくなってきてうpを躊躇う結果に.....ッ!
orz

822 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 02:37:49 ID:AYHyyM4r
俺は今システム重視よりもシナリオが見たい気分だからうp歓迎

823 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 03:08:25 ID:Qqbxvcjb
>>819
今長編つくってる、結構長め。まだ半分も出来てないぐらい。

824 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 03:51:54 ID:L1ZGXOSr
そして空気を読まずに、やっとレクトールをサブ100%達成したぜーとほざいてみる。
プレイ時間10時間。今時計見てびっくりしたよ。

825 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 06:12:02 ID:+kAG6KG1
何も新しい要素が無く、やっちゃった感丸出しの晒しますね。
<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org5765.exe.html>
しかも途中までです。お目汚しごめんなさい。

バランス的には、ちょっとヌルメかもしれません。

826 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 06:33:39 ID:97A7vONb
いや、色んな意味で新しいと思う。

827 : 984 : 2008/01/20(日) 07:19:27 ID:wF8PzzWI
>>817

緑のクリスタルが残ってる場合は2Fの仕掛けを解いてない可能性が高いですね。
2Fの4つの石像を調べてみてください。

武器の入手時期については余裕があれば弄ってみたいと思います。
値段の調整や性能の調整、宝箱の中身を含めて、ですね。

展開についても意見を参考にしてみたいと思います。
...手を入れるのは少し先になりそうですが(苦笑)

828 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 07:22:51 ID:PBiXxcMd
>>825

面白いよ~
続きできたらまたうpしてね

829 : 仏蘭西革命戦争秘史 : 2008/01/20(日) 07:34:36 ID:X/nWlbyY
>>786

プレイありがとうございます
今日は確認できないので、明日の夜見えます
ザコの数を変えて、対応する変数を変え忘れてる可能性があります
後半はこのままギャルゲにしても・・・絵はもちろん私が描いて・・・

830 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 07:55:30 ID:97A7vONb
> 失われし魔法

最初に竜の村まで行ってから、やっと鉱山見つけた俺を笑って下さい。

それからパッケキャラの顔グラがこれまで見たどれよりも綺麗。いっそ配って欲しいくらい。

内容はオーソドックスだけど、効果音と文章表記だけでここまで雰囲気変えられるもんなんだね。
移植ものの洋RPGか、ネットゲーやってるような気分になった。

戦闘バランスは確かに易しめだけど、これぐらいが気負わなくて丁度いいかも。

831 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 07:56:54 ID:97A7vONb
それからファイルサイズがRTP含んでるかと思ったw

832 : 825 : 2008/01/20(日) 09:01:24 ID:+kAG6KG1
>828,>830

こんなに早くからプレイありがとうございます。
初作成ですが、スマートさを目標に作ってます。
故に隠しアイテム等に走ってしまいがちですが・・・。

鉱山のヒントは一人からしか得られないので
分かりづらいようですね。
作者じゃ気付かない事も教えて頂けるのでありがたいです。

833 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 13:19:29 ID:yYt8aA32
>>832

FF11の経験があるせいかすごく懐かしい気分になったよw
あとゲーム内容と直接関係のない話で悪いんだがBGMがめちゃいいな。

やっぱ面倒でもフリー素材とかでいいBGM借りてきたほうが雰囲気は出るよなあ。

834 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 13:31:52 ID:3HMDByui
>>アーリエルの人
雰囲気は良いと思う。
やることを決められてないのも好きだ。

気になったことで細かいけど、
BGMをフリー素材で使っててチョイスもいいし
雰囲気に合ってると思うんだが、その文RTPのBGMのショボさが目立つ。
これは984さんが悪いわけじゃないけど、ほんと良質なBGMの前には
ショボいって感じだった。具体的にはOPのとか戦闘勝利のやつね。
細かい事だけど、せっかくの雰囲気がぶち壊しになったので書いておきました。

続編期待してます。
がんばれー。

835 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 14:43:12 ID:l67uKWrr
つまりRTPのBGMがクソってことだ。なんか中途半端なクソさなんだよな。
いっそファミコンみたいなピコピコ音源にするとか、
せめてSFCくらいの音源を再現するなら、レゲーぽくていいんだけど。

836 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 14:49:34 ID:VS9sLm2l
"フリー素材よりも劣るBGM"ってのも言葉だけみるとすごいよな

837 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 14:59:30 ID:xT4lqW5p
VXにて作成中、気になる事があるのでお聞きします。

イベントでキャラクターの名前変更する命令を入れて
テストプレイすると必ずスクリプトエラーが発生してしまうのですが
これは不具合なのでしょうが。
スクリプトの独自改変は行っていません。
window_messageの218行目、特殊文字の変換でコケているみたい
なのですが、同様の症状出た人居られますか？

838 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 15:08:56 ID:jqowSvuz
今のところ、そのような話は挙がっていない。
漏れも名前変更コマンドを使ったイベントは作ってるけど、
なんら問題なく動作している。

839 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 15:17:02 ID:+t7YV4yO
いないキャラ指定してるんじゃないかねーの
\N[999]とか

840 : 837 : 2008/01/20(日) 15:29:13 ID:xT4lqW5p
ありがとうございました、解決致しました。

0番目を指定していたのがマズかったみたいです。
ありがとうございました～！

841 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 15:56:46 ID:MrAYS/dc
>>835
つ「ピストンコラージュ」

842 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 16:02:48 ID:Bwl/czuc
>>825
プレイさせてもらいました

気がついたらHP黄色になってることがよくあったからそんなに又ルくもないかも
むしろちょうどいいくらいかと
システム画面とか文章とかが世界観にマッチしてるところはすごいと思った
続き楽しみにしてます

あと戦闘終了時(ファンファル流すところ)に
フィールドやダンジョンのBGMが流れるようになってるけど
これはスクリプトいじったのかな？

843 : 失われし魔法 : 2008/01/20(日) 16:21:08 ID:+kAG6KG1
>833,>842
プレイありがとうございます。
BGMは良質な物をお借りしているので
如何せんファイル容量が一。

逆に目新しさを何も組み込んでいないので
テキストに全てを賭けてますw
少しでも雰囲気伝われば幸いです。

バトル後のBGMですがRGSSは触ってないです。
ただ勝利MEを無しにしているので、そのまま
バトル前のBGMが流れるようになっています。
今回は勝利MEが無い方が良いような雰囲気にしていますので。

次回はキリの良い所まで作れたら再upします。
不具合も多々見つけました _/>o

844 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 16:48:38 ID:uz6iZyNV
>>749
ロレフィー上の村のイベント後も
赤ん坊がアイテム欄に残ったままになってるよ

845 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:02:14 ID:Qqbxvcjb
http://www6.uploader.jp/dl/nuinnullpo/nuinnullpo_uljp00018.exe.html

さりげなく晒してみる

パス V X

846 : 845 : 2008/01/20(日) 17:12:21 ID:Qqbxvcjb
書き忘れてました
短編で作り終えた作品です、ちなみにクソゲーですw

847 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:21:55 ID:d/mmar+z
>>830
良かったらこれ使う？
<http://www.deepmukyo.sakura.ne.jp/pro/uploader/src/File0005.png>
気分転換に作ってみた。

ちなみに加工前のやつ
<http://www.deepmukyo.sakura.ne.jp/pro/uploader/src/File0006.png>
背景が気に入らない時とかはこっちを加工してくださいな。

<http://www.deepmukyo.sakura.ne.jp/pro/uploader/src/File0007.jpg>
別にエターなった事は無いんだけど、なんかやってみたかったw

848 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:26:41 ID:PjOz/ldq
>>845

きぐるみんの即死攻撃がきつすぎるぜ

849 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:33:39 ID:Qqbxvcjb
>>848

プレイしてくれてありがとうございます！

即死攻撃あったかな？ひょっとしたらクリティカル設定してたかも

セーブポイントで全回復出来るようにしてるんでMPガンガン使っても大丈夫です

850 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:33:49 ID:TgB/A6Ek
エターなった事のない人間が実在していたなんて……！

851 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:37:31 ID:jqowSvuz
>>845

ピザの攻撃で当たり前のように皆、即死する上に

防具を売ってない(買えない)時点でやめた

852 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:45:08 ID:CxM4h6qP
>>825

ふいんきとか結構いいな。

MAPの作り方とか参考にさせてもらおう。

BGM素材も参考に・・・

853 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 17:54:31 ID:mC6/bc+B
もうVXのマップチップセットで配布してるような所があるんだな

ファンタジー系以外の作品も出てきそうでwtk

854 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 18:15:49 ID:jqowSvuz
なんかVXのマップチップって、丸みのある建造物に向いてないなあ

2000の時はもう少しフィットしてたんだが。

855 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 18:21:58 ID:AyuZt9d5
>>768

かなり便利です。

ありがとうございます。

856 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 18:22:57 ID:AyuZt9d5

しかしVXのマップチップって、4方向設定できても意味の無いものばかりなんだが

857 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 18:50:13 ID:oF4nLhWR
ゲーム/ム/セ/ン/タ-の/チ/ッ/プ/は/ま/だ/で/す/か

858 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 18:51:46 ID:mc3cg/Db
>>856

当たり前だけどデフォルトで4方向設定ができないんだから

マップチップも出来ないことを前提に作られてる。

859 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 20:12:44 ID:97A7vONb
>>847

おお、ありがとう！かなり気に入ったよ。

860 : リロイ : 2008/01/20(日) 20:25:36 ID:97A7vONb
>>844

あれえ～？

.....と思って確認してみたんですが、
一応GUIではちゃんとイベント終了時にアイテム減らすコマンド入っているんですよね。
自分のテストプレイではイベント後にはちゃんと消えてるし.....。

他に同じ現象出ちゃった人居たら、教えて下さいませ。
とりあえず、色々試してみます。

861 : 失われし魔法 : 2008/01/20(日) 20:37:25 ID:+kAG6KG1
区切りの良い第一部まで作り終わったので晒します。
<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org6229.exe.html>

前回うp分、やってくれた人アリガトー。
今回もちょっと又ルイかな? ぐらいです。

862 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 20:51:22 ID:mC6/bc+B
せっかくだから以前うpした>>325の続きを作った。
ストーリーを考えたので色々変更したのと、短めのダンジョンを入れてみたぜ
仮仕様が多いため暇な人向け

<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org6246.zip.html>
パスはvxです

863 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:08:18 ID:DXegLYLv
>>861
こちら赤ん坊が消えずに残ってますー
お医者様を探すイベントをクリアした後に功績値が手に入りませんでした

>>862
前回のうp分ですが

- ・ 廃坑でレザーシールド入手後皮の盾が増えてます
- ・ 戦闘中にX・スラッシュを使用するとクロスエッジと表示されます
- ・ Lorenceが魔術師の杖を装備できないです

864 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:11:28 ID:DXegLYLv
アンカーミス
861 x 860
862 x 861
ですorz

865 : 失われし魔法 : 2008/01/20(日) 21:16:50 ID:+kAG6KG1
>863
アイヤー、土壇場でname変更した弊害がこんな所に。

- ・ Lorenceが杖を装備できない
- ・ X・スラッシュがクロスエッジ

今回も修正できてないです。
報告ありがとうございます。次回は更新致します。
炭鉱のレザーシールドは修正済みです。

866 : リロイ : 2008/01/20(日) 21:20:37 ID:97A7vONb
>>863
ありがとうございます。

どうやら色々予想してない凡ミスがあるようですね....
確認して修正しておきます。

867 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:24:23 ID:8RS2RQuu
スゴイな
久々にこのスレ見てみれば、めっちゃめっちゃ盛り上がってるじゃん！
うわーやる気でるウー

868 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:25:45 ID:uz6iZyNV
>>866
2回目のおばあさんの時にまた赤ん坊を渡されているのが原因のようです

追加

鍛冶屋でさそりの剣を作った時に、材料であるさそりの殻がアイテム欄に残ったままになっています

869 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:27:21 ID:mC6/bc+B
やっぱり沢山うpされると面白いよな
工夫を凝らしてあるものから適当に作ったようなのまで色々見てみたい

870 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:27:43 ID:BLGq6EsK
>>862
リカバリー が30前後しか回復しませんでした。

871 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:34:30 ID:97A7vONb

(/ \
|| |
 /)
|||

>>868ありがとう。
音速で修正して首釣ってくる・・・

872 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:35:03 ID:AX6WRLnF
みんな武器ごとに命中率補正とかクリティカル補正とかまで設定してる？

873 : 失われし魔法 : 2008/01/20(日) 21:44:28 ID:+kAG6KG1
>870
ゴフッ、完璧に設定ミスです。
回復魔法は難易度に直結しそうなので、
丸々修正分を再うpしました。前回分は消します。

- ・ Lorenceの魔術師の杖装備可能に修正
- ・ X・スラッシュの表記を修正
- ・ リカバリー の回復量を修正
- ・ 麻痺ナイフの名前を「パラライザー」に訂正

<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org6313.exe.html>
これが丸々修正したデータです。
バグ発見ありがとうございます。

874 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 21:52:59 ID:+kAG6KG1
>862

さわりだけプレイしましたが
祠から出る際、ちらっと黒枠が残っているので出る際に
フェードアウト ウェイト&ピクチャーオフ フェードイン 場所移動
とか若干時間かかりますが処理した方が良いかもです。

あと宿屋のおばあちゃんの冷たさに泣いた

875 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 22:12:39 ID:rqQd3PFR
エディタ開こうとしたら、また「予期しないファイル形式です」
出た・・・・・・
これって直せる？
二回目なんで泣けてくる・・・orz

876 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 22:20:08 ID:jqowSvuz
>>875
怖いな・・・
俺もバックアップ取っておくか・・・

877 : 984 : 2008/01/20(日) 22:26:31 ID:wF8PzzWI
<http://www.dotup.org/uploda/www.dotup.org6356.zip.html>

魔法の消費の微減少・夢幻の迷宮のワープのつながりの変更・宝箱の中身の変更・夢幻の迷宮の
奥に王の墓場を追加しました。
また、山脈の向こうの店の品揃えも変更しました、役に立つ物売っています(高いですが)。
ちなみに王の墓場はギミック満載なので、準備は沢山していくのが良いかと思えます(・・)。
ギミックで難しすぎる・イミフとかありましたら、ご意見お願いします。

878 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 22:58:43 ID:USelmyv2
>>877
飛竜の渓谷入り口の看板が読めない。
あと骨の上を歩けなくて渓谷奥の剣が調べられないのは仕様？

879 : 984 : 2008/01/20(日) 23:15:48 ID:wF8PzzWI
>>878
<http://garyuu.dip.jp/g/ggg/share.DownData?fid=2759>

なんというケアレスミス...orz
今までRTPは骨の上は歩けると思っていました...
看板と骨のプライオリティを修正しました(・・)。

880 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 23:25:45 ID:mC6/bc+B
>>874
指摘サンクスです！そういう細かい所も直して行ってみます

881 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 23:26:30 ID:rqQd3PFR
また一から作るか・・・
さすがに心が折れそうだぜ。

882 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 23:30:19 ID:/fgv4ORt
値段つけて売れるくらい立派なの作ろうって人いる？

883 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/20(日) 23:36:50 ID:JjyGICvN
>>879
顔文字うざいきもい

884 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 00:10:27 ID:e6fOvdvm
レモンスカッシュ！！！！

885 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 00:12:52 ID:vAzVt3w9
>>882

やろうとしてもどうせエターだし
音楽もシェアだと使えないのも多いしな
特注だと金かかるし

886 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 00:13:22 ID:vAzVt3w9
>>884

なんか急にのど渴いてきた

887 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 00:23:08 ID:/QKnVz6k
>>879

同じく谷でゲット出来るコンフュロッドがシーフの主人公にしか装備出来ないのは仕様ですか？
ペルセフォネに装備しようとしたら出来ませんでした...

888 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 00:39:58 ID:j2gHk2ts
>>984さん

最初の街の左上の小屋に入れなくて、入り口歩けちゃうのは仕様？

とりあえずメンテの口調に萌えたけど、個人的にメンテって言うとアンド(ry

889 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 01:06:41 ID:j2gHk2ts
書き忘れた、パブのマスターの食事説明が
こんがりパン(ん)なら になってる

890 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 01:24:15 ID:+hbf6U11
今さらサンプルゲーをやり始めた

891 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 01:47:14 ID:TszuYBvf
しかし沢山うpされるのはいいが見事なまでに糞ツマラナイものばかりだなw
やっぱツクールなんて糞ゲー量産専用だなw

892 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 01:55:41 ID:4OrQKgAg
あげられたやつプレイしてみたがすげーな。
ゲームとして遊べる形になってるだけでもびっくりだ。
もうじき発売一月になろうというのにいまだに主人公すら決まらん。

893 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 01:57:25 ID:m22UKDZG
BGMの大事さにきづかされて素材あさってうまくループするようにカットして.....
という作業をしていたら気づけば数時間経っていた日曜の夜。いやもう月曜か。

894 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 02:05:00 ID:p9ZuKcLJ
mp3のbgmを使用するのは結構なんだが、容量が重くなるのが辛いなあ。

895 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 02:19:55 ID:vtYkXMy/
>>893

BGMはなまじ素材の量が多いからね。
俺もBGMの選別はかなり時間を使ってしまう。

896 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 02:33:17 ID:iPfk6b8s
最初から入ってるBGMの使いなさはやばい.....

897 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 02:39:04 ID:+hbf6U11
北神涙目

898 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 02:45:40 ID:Tpf0/yhl
>>891先生の作品が見たいです！先生！お願いします！
もう完成してるんでしょ！？

899 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 02:48:30 ID:+hbf6U11
批評空間じゃないんだからクソゲでも何でもどんどんうpるべし
ツクールでオナニーゲーを作らずして何を作るというのだろう

900 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 02:52:57 ID:p9ZuKcLJ
グランドソードを超える逸材を希望。

901 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 03:02:46 ID:j2gHk2ts
とりあえず、寝る時間削って作ろうと思ったからアマゾンで買ってみた。
22%offって安いなー

VXはどうも買う気がしなかったが、自由度が高いと言われたから後はスクリプトで保管できれば
いいかなあ・・・
XPは良かった。

902 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 03:03:49 ID:LMIIPCyN
XPがよかった という感想を
VXが発表される前にもっと書いてたらよかったのに。

903 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 03:15:19 ID:m22UKDZG
>>894を見てmp3を切り抜きしていた俺はあわててMIDI編集に切り替えるのであった。
ここで晒す上で容量多いってのは敬遠されそうだしねえ。

904 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 03:20:42 ID:j2gHk2ts
>>903
動画サイトとかでも50Mとか100M普通に有るんだから、今更重いやとか関係ない気もするけどなあ
・・・

905 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 03:38:11 ID:+M1DbuZA
>>903
容量減らすのはまだ早い気がする

906 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 03:57:40 ID:aHR56XMc
軽量版とフル素材版両方作ればいいじゃないか

907 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 04:44:26 ID:USGP9sj5
ツクール2000時代はISDNとかだったけど
今は光やらADSLだしそこまで気にしなくていいと思うけどなあ～

908 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 04:49:24 ID:m22UKDZG
あれれ、なんかわりと容認みたいな空気が.....
あまり神経質になる必要もないか。反応してくれた人たちサンクス。

909 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 05:19:29 ID:2Y7GtA0y
なあ今剣士の技作ってて気付いたんだがスキル9 8個以降から属性に斬撃入れた技
つくると戦闘中に使えないんだが

910 : 984 : 2008/01/21(月) 07:17:46 ID:Y2mDQKkD
>>887
報告有難う御座います...こちらのミスですね、修正しましたorz

>>888.889

小屋はまだ中身を作っていないので、それは仕様ですね。
誤字については修正させていただきましたorz

911 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 08:19:48 ID:bTJT0iRH
>>910

いつも更新乙です。楽しく遊ばせてもらってます。
実害はあまり無いようですが、気になる点があったのでお知らせします。

具体的には夢幻の迷宮のMAP3とMAP8の赤クリスタルの符号が+になっていますが*が正しいようです。

またMAP19の赤クリスタルも*になっていますが+が正しいようです。
さらに、MAP12では、どの数値を選択してもワープしません。

以上です。

912 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 08:37:45 ID:NZKbYehM
>>835

>>896
てか、最初から入ってるBGMに関してはXPや2003より落ちるな.....
9 5時代のBGM聴いてるように感じる

913 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 09:30:37 ID:zPwbRYK7
オレも出来たらうpってみようかなー。
まだ10%も出来てないケド。

914 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 10:17:01 ID:iPfk6b8s
>>909

使用可能時のところバトルのみになってる？MP足りてる？

915 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 10:44:10 ID:2Y7GtA0y
>>914

なってるMPも足りてる。
でも斬撃の属性を付けたら使えなくなる。
外したら使えるが。

916 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 10:53:53 ID:hH9CkEI4
Q.ツクールのバグがあるみたいですけど
A.その現象を再現できる最小限の構成のプロジェクトを出してください

917 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 12:17:39 ID:jhCn2TC9
しかもメールフォームは全角400字までなんだぜ？

918 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 12:29:55 ID:A0+tnOMg
みんなタイルセット改造したりしてる？
どうも実用性に欠けるといっか。

919 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 13:11:41 ID:D6vloNyp
>>904

あの手の犯罪行為系を参考されてもな

920 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 13:24:35 ID:zPwbRYK7
>>918

KGCのタイルセットツールが来たからコレ使おうぜb

<http://f44.aaa.livedoor.jp/~ytomy/software/tkool/index.html#VXTILETOOL>

SS

<http://f44.aaa.livedoor.jp/~ytomy/software/tkool/img/vxtiletool01.png>

921 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 14:16:15 ID:lhIHsdWt
>>825

うまくまとまっていますね。こういう雰囲気好きです。
余計なお世話かもしれませんが、
・鉾山出た後、キャラが上向きのまま
・Vスラッシュの消費MPが説明だと1になっているが実際0で使える
点が気になりました。
続き期待してます～

922 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 14:26:12 ID:Wzzlb43f
>>920

おお！とうとう来たな！
これでVXの需要も増すといいのだが。

つか、えbもっと頑張れよ。

923 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 14:31:57 ID:Wzzlb43f
あ、これ.NET Frameworkいるんだ。C#製なのね。
初心者でこれを導入することが障害にならないことを祈る。

924 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 14:56:21 ID:ltjFng1p
>>923
意味ねー

925 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 16:00:52 ID:Mk8y6Qlt
いくらなんでも、それくらいでつまづくような奴には4方向通行設定なんていらんだろw

926 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 16:07:12 ID:DYj26gvV
>>920
...こりゃ凄い。つくづく素晴らしいと思わされるわ。改めて舌を巻くぜ。

927 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 16:34:21 ID:ltjFng1p
>>923
C#で作るんじゃねーよ

928 : 期待ゲーム : 2008/01/21(月) 16:52:56 ID:/tlhL5qT
http://bikemall.net/data/board_qna/20080117_8001/FF13.htm

http://bikemall.net/data/board_qna/20080117_8002/girl.htm
とてもいいですよ。

929 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 17:20:36 ID:i1rj79Xo
ウイルス

930 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 17:35:59 ID:+T2YO653
通報の仕方がわかんね

931 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 17:41:21 ID:GTICN0bW
音楽は素人じゃなくてその道のプロじゃないか
なんでこんなイマイチな出来になったのかな
単価低くてやる気出なかったのか

932 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 17:53:28 ID:/JrHkw+P
BGMは発売直前で依頼されて
しかも編集部も一発で通したみたいだよ

933 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:06:03 ID:xEUt/52e
プロっていったって、2000の時も北神作曲の分は評価低かったしな
元々評判は良くない作曲家だよ

934 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:15:27 ID:jhCn2TC9
というか、ほとんど2000の使い回しだしな

935 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:16:33 ID:BMq3+TkY
2000と同じく二人で作ればよかったのに。

936 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:34:25 ID:jlqNCbo5
RGSSだけでゲーム作ったら、RTP入れてなくても起動できますか？

937 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:35:39 ID:rhBLjkrv
プログラミングかじったことないの？w
愚問だなw

938 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:46:21 ID:jlqNCbo5
BASICかじったぐらいしか経験ないです

939 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:51:30 ID:Pu9R92aB
ウケ(´A´)

940 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:52:37 ID:rhBLjkrv
原始人か己はw

941 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 18:59:19 ID:jlqNCbo5
あー無理か、すいません

942 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 19:18:10 ID:j2gHk2ts
逆に言えばRTP入ってるようにレジストリ弄って最小限にすることはできるけど
必要ないだろwww

943 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 19:28:14 ID:xEUt/52e
普通にGame.ini弄るだけで出来る訳だが

944 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:14:37 ID:5kGt94SB
ツクール史上最高傑作はダントツでAIRRRPG

異論は認めない

シナリオ・・・AIR、Kanon、ONEさえ知ってればOPからEDまでまったく飽きない。熱いし笑えるシナリオ

BGM・・・神曲揃い、ボスBGMが熱すぎる

絵・・・脳内変換。さゆりんと名雪と初音と川口さんはガチで上手いと思う

ロマカノ以降のはちくまは生ゴミ

他サークルとか個人のは論外

945 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:16:07 ID:VojWyKEP
ツクールエディタ改造した違法モノのゲームなんかしらんわ

946 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:17:49 ID:5kGt94SB
AIR RPGを越えるツクール製RPGはもう2度と産まれないだろうなあ

947 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:32:47 ID:R8Llxjiv
AIR、Kanon、ONEを知ってるエロゲヲタ以外は全く楽しめないわけね。

948 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:35:07 ID:nCZeTsQI
ONIなら知ってるんだがなあ...

949 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:35:32 ID:/JrHkw+P
相手にすんなよ
NGしとけ

950 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:45:01 ID:bPd2Q2Zc
最新作はバキと東方と遊戯王も知ってないと楽しめないぞw

951 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 20:56:10 ID:j2gHk2ts
どうでもいいけど、ギャグパロディならRPGじゃなくてもよくな？って思っちゃう

952 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 21:03:08 ID:jhCn2TC9
うーん、レクトールのダメージ床スクリプトを使ってる人いる？

マップIDとタイルIDを入れても動作せん。

ちなみにマップIDは[020]、タイルIDは[1586]にしてある。
マップIDは[20]の方が良いんじゃないか

953 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 21:35:27 ID:jhCn2TC9
[20]にしたらいけた(°_°)

954 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 21:49:53 ID:j2gHk2ts
>>953
ナンバリングの最初に0入れちゃダメなのかな？
他にもできないことあった？

955 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 21:51:41 ID:RCoWacJ5
素材使う場合でも、一応スクリプト入門だけは目通しておくの良いと思う

956 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 22:27:37 ID:HPXYq9E0
AIR RPGはアトラクの音楽があつてこそ

957 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 22:38:17 ID:eJveUSWJ
>>954
頭に0付けると8進数扱いになる。
020は16と同じ意味。

958 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 22:49:20 ID:5kGt94SB
ツクール史上最高傑作はダントツでA i R R P G

異論は認めない

シナリオ・・・AIR、Kanon、ONEさえ知ってればOPからEDまでまったく飽きない。熱いし笑えるシナリオ

BGM・・・神曲揃い、ボスBGMが熱すぎる

絵・・・脳内変換。さゆりんと名雪と初音と川口さんはガチで上手いと思う

ロマカノ以降のはちくまは生ゴミ
他サークルとか個人のは論外

959 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 22:50:24 ID:5kGt94SB
>>951

このスレの住人が作るうんこみたいなゲームの1億倍は面白いけどね

960 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 22:55:13 ID:+T2YO653
荒らしてなんで荒らすの？

961 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 22:58:48 ID:5kGt94SB
>>960
悔しいの？

962 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 22:59:44 ID:Rz4HpecP
ところで、次スレっていつ立てる？
970か980ぐらいかな。

963 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:00:06 ID:5kGt94SB
時間無駄にしてうんこひねり出してるお前らが哀れなだけ
はちくまを見習え
どうせこのスレの住人なんて道端のゲロより価値がないクソゲーしか作れないんだから

964 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:00:57 ID:aHR56XMc
>>960
体内でタフル生成できるから

965 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:01:00 ID:5kGt94SB
>>962
次スレいらなっしょ

966 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:02:30 ID:5kGt94SB
どうせネットで落としてきた素材切り貼りして作ってるだけの乞食でしょ、お前ら
ゲーム舐めんなよ

967 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:05:35 ID:Tvdw6CML
なんで定期的に池沼が湧くの？
もしかして今日は荒らしをする日ですか？

968 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:05:52 ID:8fCKTwJv
NG設定してるから無問題。

969 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:08:18 ID:5kGt94SB
素材乞食が何吠えてるんだか

970 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:09:05 ID:5kGt94SB
乞食スレの970ゲッツ

971 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:15:24 ID:Rz4HpecP
なんか妙な湧いててすぐ埋まりそうだな。
次スレ、言い出した俺が立ててくるわー。

972 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:18:46 ID:5kGt94SB
>>971

乞食ご苦労

さっさと立てて来いよ

お前の生きてる価値なんて2chのスレ立てしかないんだから

973 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:19:20 ID:Rz4HpecP
次スレ立ててきた。実は初なんて不備あったら補足お願いします。
<http://game13.2ch.net/test/read.cgi/gameama/1200925038/>

974 : 984 : 2008/01/21(月) 23:20:08 ID:Y2mDQKkD

>>973

スレ立て乙です。

975 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:21:43 ID:5kGt94SB
>>973

乞食乙

もうお前の存在価値ないから消えていいよ

976 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:28:04 ID:m22UKDZG
>>973

乙ー。

最近XPスレの勢いが落ちてきたから荒らしもこっちにうつってきたのかな。

977 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/21(月) 23:39:38 ID:n/qll8vJ
http://s-io.mydns.jp/up/1/_/jump/1200722716.mp3/attach
pass:dq

乞食っていうけどはちくまも乞食なんだぜ。

最新作の冥異伝だけど何この劣化DQアレンジ。

ちなみにJASRACに許可してもらってないらしいので通報されたらサークルあぼん。

978 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 00:00:38 ID:fXlumZxO
なんつーか、元社員だけど、そういう人に語って欲しくないな・・・

>>977

セッション限界のままいつまでたってもDL開始できないんだぜ・・・

979 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 00:25:28 ID:qDX2W0Qq
>921

プレイありがとうございます。

よけいなお世話だなんてトッでもないです。

とば、消費MPと鉱山出入りは修正致しました。

その他にも消費MPがおかしな物があったりSpellミス等、
恥ずかしい点が色々ありましたので丸々手直ししてます。

後はマップの構成にもうちょっと力を入れてみようとか。

980 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 00:37:11 ID:SLVv4v0w
なんかふとセラフィックブルーを思い出した
あれツクール2000の原型ほとんど留めてなかったな

981 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 01:45:31 ID:WXflyp9b
埋め埋め(°-°*)

982 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 05:59:00 ID:K3jX/Fb6
2000にセルフスイッチがあれば神だと思ふ、と言ってみる

983 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 07:18:58 ID:CSwj6+Ox
95以前 バブル世代
2000 + 2003 就職氷河期世代
X P ゆとり世代
V X 平成生まれ世代

984 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 10:06:15 ID:AP3gU75t
>>982
あとは場所移動時に移動後の向きを設定できると

985 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 12:26:50 ID:wb0gC8es
次スレ進行する前に埋めるべきだ

986 : ビラビラ : 2008/01/22(火) 12:41:12 ID:thlFTIfv
<http://www2.tba.t-com.ne.jp/viravira/>
ビラビラでえーっす！
よろぴくー！
みんな！ゲームしてね！うふふふふふ

987 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 13:04:06 ID:K3jX/Fb6
>>984
禿げ上がるほど同意せざるを得ない

>>985
禿げしく同意せざるを得ない

988 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 13:13:35 ID:K3jX/Fb6
フタゴノカミサマのせいで、緑髪と赤い帽子の顔グラに
いやなイメージがついてしまったのは俺だけでいい、と告白してみる
やらなきゃよかった...orz

989 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 13:26:55 ID:8kpgTY5j
俺は先生のイメージが定着してしまった。
まあ良くも悪くもキャラ作りが上手いってことなんだけどな。
それを上塗りしてしまうくらい、キャラ作りがんがれ。

990 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 13:51:08 ID:mqMdH4mY
>>985
980超えれば、あとは埋めなくとも勝手に落ちるんじゃね？

991 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 14:40:55 ID:B4EQ/SEX
>>989
確かに俺も先生のイメージリセットできん。
頭の柔らかさが足りなくなったなあと、つくづく思うぜ。

1000狙ってる子もいるだろうから、愚痴で埋め。

顔グラは自作の方向で回避もできるが、キャラチップは難しい...
あの1.5頭身ともいうべき微妙なサイズは小さすぎて描きにくい。
かと言って頭身変えるとなると、一人や二人の数じゃ済まないし...マソト ㊦('A')

992 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 14:43:03 ID:B4EQ/SEX

はからずもIDがSEXになった記念に、このコピペを置いて逝こうorz

5 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 [] 投稿日：2008/01/03(木) 17:51:56 ID:plgr3Dii

```
| 三 人
|   ( ) /
|   ( ) < 特に言いたいことはない
-----|三 \ ( . . ) \
|   = ) 人 \ ガラッ
```

1000 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 投稿日：2008/01/03(木) 17:18:00 ID:2o/hUzgt
中途半端ほど俺語り
---キルケゴール

993 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 15:03:04 ID:YTrrcKaM

>>991

アンチエイリアスがかなりキツイからね。

2体作ったところで息切れ中。

大風呂敷広げたので、あと10体以上作らねば・・・。

994 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 15:24:19 ID:B4EQ/SEX

>>993

やっぱり、それなりの数作るのは大変だな...がながれ。

でも気付いたら時間を忘れて作ってたりして、結局それって楽しいんだよなorz

なにげに自作素材だと、結構モチベーション維持できるから不思議。

995 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 15:42:32 ID:wPU0a+dG

>>963

所詮他人のふんどし便りのサークルがどうしたって？

996 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 16:25:18 ID:0GSp81Tj

バカ

997 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 16:25:57 ID:0GSp81Tj

バカ

998 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 16:26:28 ID:0GSp81Tj

バカ

999 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 16:27:00 ID:0GSp81Tj

バカ

1000 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2008/01/22(火) 16:27:21 ID:zeL6HSAc

(;:: ,_)フッ...

1001 : 1 0 0 1 : Over 1000 Thread

このスレッドは1000を超えました。

もう書けないので、新しいスレッドを立ててくださいです。。。