『RPGツクールMZ』新機能を公開! 新たなシステムや強化された演出に注目!

株式会社KADOKAWA(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:松原眞樹)は、PC向けRPG作成ツール最新作『RPGツクールMZ』(Windows版/Mac版)に搭載される、新機能についてお知らせいたします。

『RPGツクールMZ』に搭載される新機能を一部公開!

RPG ツクール MZ に搭載される新機能を一部公開いたしました。

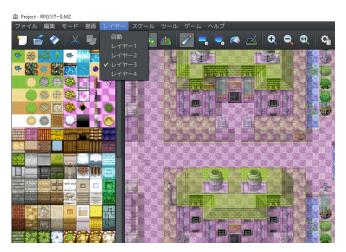
強化されたマップエディターやイベントコマンド、リアルタイムな戦闘が楽しめる「タイムプログレス戦闘」や、刷新したアニメーションエディタなど、より表現豊かなゲームを作るためのシステムが数多く搭載しております。

●マップエディターが強化!

メインメニュー「レイヤー」を追加し、描画対象の切り替えができるようになりました。レイヤーは 1~4 まで用意されており、選択されたレイヤーのみ編集できます。なお、前作『RPG ツクール MV』同様の「自動」モードもありますので、お好みで使い分けいただけます。







↑選択されたレイヤー以外は半透明となり、選択レイヤーのみ編集が可能となります。

▽その他の強化点

○マップエディターの視認性向上

タイルセットの通行設定が★の場合に、ゲーム画面とエディタ画面の表示の差異がなくなりました。

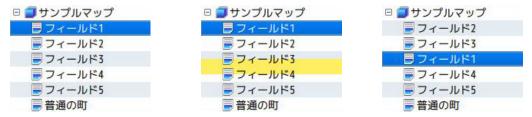




↑MV のエディタ(左)では、通行設定を★にした塔に木が重なって表示されていましたが、 MZ のエディタ(右)では塔の裏側に表示されるようになりました。

○マップツリーの入れ替え機能追加

マップツリーの同じ階層にマップが存在する場合、マップとマップの間にドラッグ&ドロップで移動できるようになりました。



↑マップとマップの間にドラッグ先が指定できるようになり、入れ替えが容易に。

●イベントコマンドの強化・拡張

イベントコマンドの強化・拡張を行い、よりオリジナリティーある作品を生み出せるようになりました。

▽強化・拡張一例

- ・イベントコマンド「文章の表示」に「名前」を追加しました。
- ・イベントコマンド「条件分岐」の「ボタン」で「押されている」「トリガーされている」「リピートされている」が選択可能になりました。

「トリガーされている」はボタンが押された瞬間に条件を満たしたと判定します。

「リピートされている」はボタンが押された瞬間に加え、押しっぱなしの場合のリピートも考慮する設定です。

- ・イベントコマンド「指定位置の情報取得」の「場所」にイベント、プレイヤーを追加。プレイヤーの位置をキーにしたイベントなどが設定しやすくなりました。
- ・イベントコマンド「マップのスクロール」に「完了するまでウェイト」を追加しました。
- ・イベントコマンド「ピクチャの移動」に"一定速度"、"ゆっくり始まる"、"ゆっくり終わる"、"ゆっくり始まって終わる"の設定を追加しました。





●移動ルートのプレビュー機能を搭載

ユーザー要望の多かった移動ルートのプレビュー機能を搭載しました。 どのように移動するかがひと目でわかりやすくなり、移動距離の調整も容易になりました。





●ツクール史上最大規模の素材を同梱!

RPGツクールMZには、シリーズ史上最大規模の素材を収録しています。グラフィックや音楽素材をはじめとした、豊富なデフォルト素材だけで、すぐにでもゲーム制作を始めることができます。

また、本作ではキャラクターのバストアップ画像だけでなく、全身イラストも新たに同梱。さらに音楽素材が ogg 形式ファイルのみで対応できるようになったため、m4a 形式ファイルも必要だった前作より大幅に容量削減ができるようになりました。

〇収録素材数(予定)

【音楽素材】BGM 48 曲 / BGS 29 曲 / ME 27 曲 / SE 345 曲(いずれも ogg 形式ファイルのみ)

【画像素材】アニメーション 120 / 戦闘背景 1 51 / 戦闘背景 2 50 / キャラクター 44 / 敵キャラクター 105 / 顔グラフィック 15 / バストアップ 120 / キャラクター全身 120 / 遠景 21 / SV 戦闘キャラ 40 / SV 敵キャラ 105 / システム 11 / タイルセット 31 / タイトル 20









●タイムプログレス戦闘

これまでの RPG ツクールでは、すべての敵味方が 1 ターンの間に行動するターン制戦闘を採用していましたが、 従来のターン制戦闘方式に加え、タイムプログレス戦闘(以下、TPB)を選択できるようになりました。

敵味方ともに"TPB スピード"順に行動するようになり、コマンド選択中も敵味方の行動が止まらないアクティブタイプ、コマンド選択中はすべての行動が止まるウェイトタイプのふたつから選択可能です。TPB は、サイドビュー、フロントビューどちらでも使用できます。



↑各キャラクターの名前の下にチャージタイムゲージが表示され、ゲージが右端に到達したキャラから行動が開始されます。

●アニメーションエディタを刷新!

MZ ではアニメーションエディタが刷新され、3D パーティクルエフェクトを利用できるようになりました。

様々なパーツを組み合わせてエフェクトを制作できるツール「Effekseer」(※)によるファイルを用いて、より豪華な演出を楽しめます。

もちろん、「Effekseer」を用いて自作した 3D パーティクルエフェクトアニメーションを取り込むことも可能です。アニメーションデータは「Effekseer」で開くことによりそのまま編集が可能ですので、デフォルト素材の改変も容易です。





※「Effekseer」はゲーム向けの爆発やヒットエフェクトなど様々なエフェクトを制作できる、フリーでオープンソースなツールです。 制作したエフェクトは 2D のアニメーションとして出力したり、3D のパーティクルエフェクトとしてゲームに組み込んで再生できます。

OEffecseer 公式サイト: https://effekseer.github.io/jp/
©Effekseer Project

●パッケージキャラクター公開!

イラストレーター・c.c.R 氏による美麗なキャラクターたちを公開しました。

※パッケージキャラクター素材は製品には同梱されません。詳細は続報をお待ちください。



■製品概要

·商品名: RPG ツクール MZ

•発売日:2020年夏予定

•希望小売価格:未定

■動作環境

- ・OS: Windows 8.1/10 (64bit) または macOS 10.13 以降
- •CPU: Intel Core i3-4340 相当以上(2013 年 第四世代)
- ・メモリー:8GB 以上
- ·HDD: 空き容量 8GB 以上
- ・グラフィックカード: OpenGL に対応したもの VRAM 1 GB 以上
- ・ディスプレイ:解像度 1280×768 以上

対応ブラウザ(ゲーム)※最新バージョン推奨

Google Chrome

Safari

Firefox

iOS Safari iOS 11 以降のみ対応

Chrome for Android

©KADOKAWA CORPORATION/YOJI OJIMA 2020

『RPGツクール』とは

『RPG ツクール』は「プログラムがわからなくてもゲームを作りたい」「手軽にゲームを作ることはできないか」というユーザ 一の想いを実現するために生まれた、簡単にオリジナル RPG が制作できるソフトです。

RPG を作るために必要なグラフィックや音楽データはあらかじめ用意されておりますので、アイデアさえあれば、どなたでも気軽にゲーム制作をお楽しみいただけます。

また、オリジナリティーあふれるゲームを製作されたい方は、自作のグラフィックや音楽を設定することも可能です。あなたもゲーム制作にチャレンジして、ゲームを作る楽しさや、たくさんの人にプレイされる感動をぜひ味わってください。

- ■関連サイト URL、公式ツイッターアカウント
- ●『RPG ツクール』公式 Twitter アカウント: @tkool_dev
- ●『ツクール Web』公式サイト: https://tkool.jp/
- ●『RPG ツクール MZ』公式サイト: https://tkool.jp/mz/
- ●『RPG ツクール web フォーラム』: https://forum.tkool.jp/
- ●ツクール公式ストア: http://store.tkool.jp/