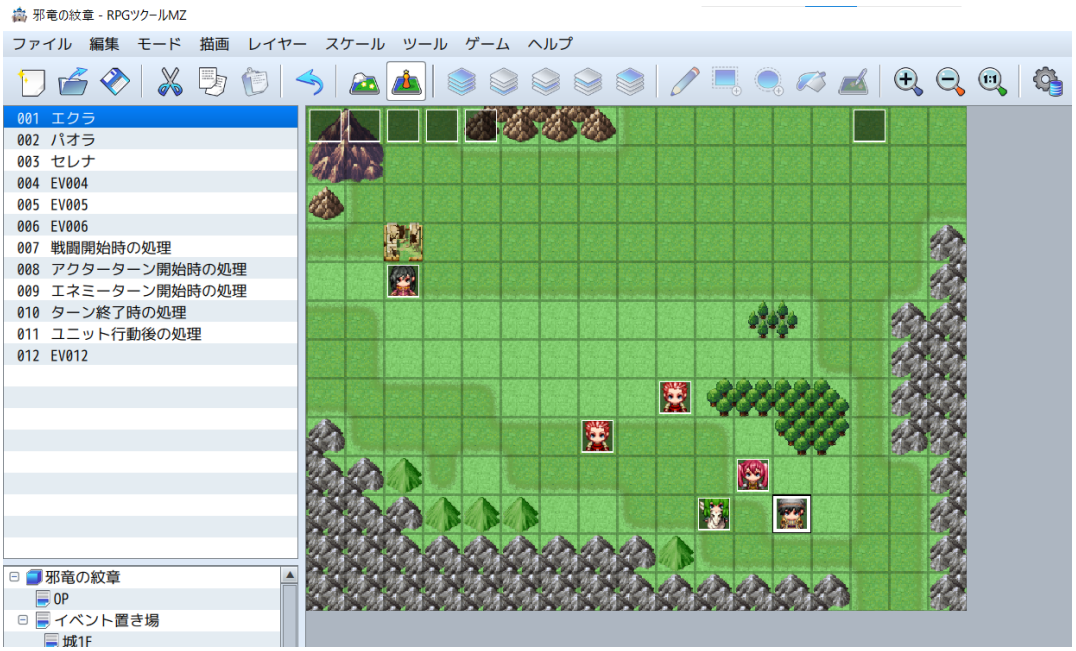
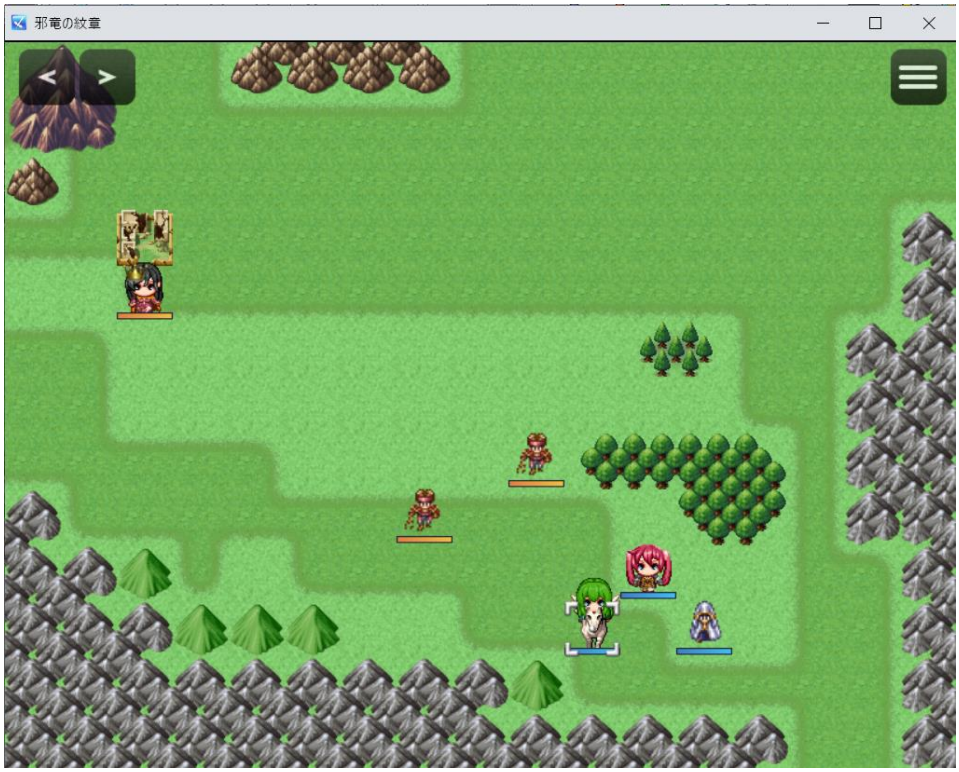
SRPG ギアでのユニット選択時に固有のボイスを再生させる方法

2025/1/23 版

1. SRPG ギアの仕様の確認



まず SRPG ギアの基本的仕様について説明します。
このようなマップを作成した場合、マップイベント上にユニットを配置することができます。
この時、アクター用のイベントのメモ欄に<type:actor><id:0>と記述してあれば任意の ID のアクターを出撃させる。
<type:actor><id:1>とあればアクターID1 のキャラを強制出撃させるという仕様になります。

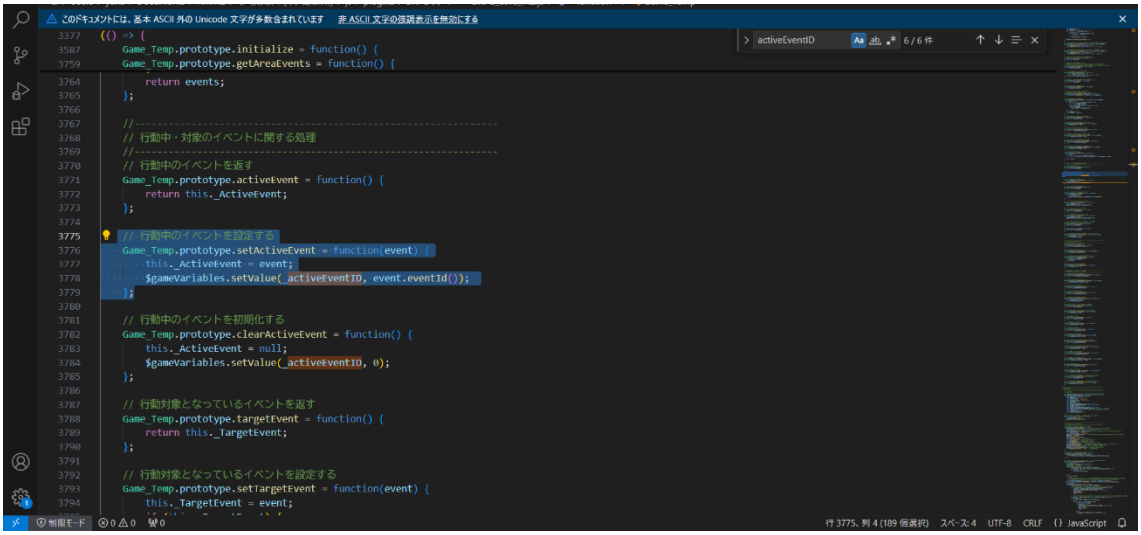


実際に SRPG 戦闘を起動させるとこんなかんじになります。

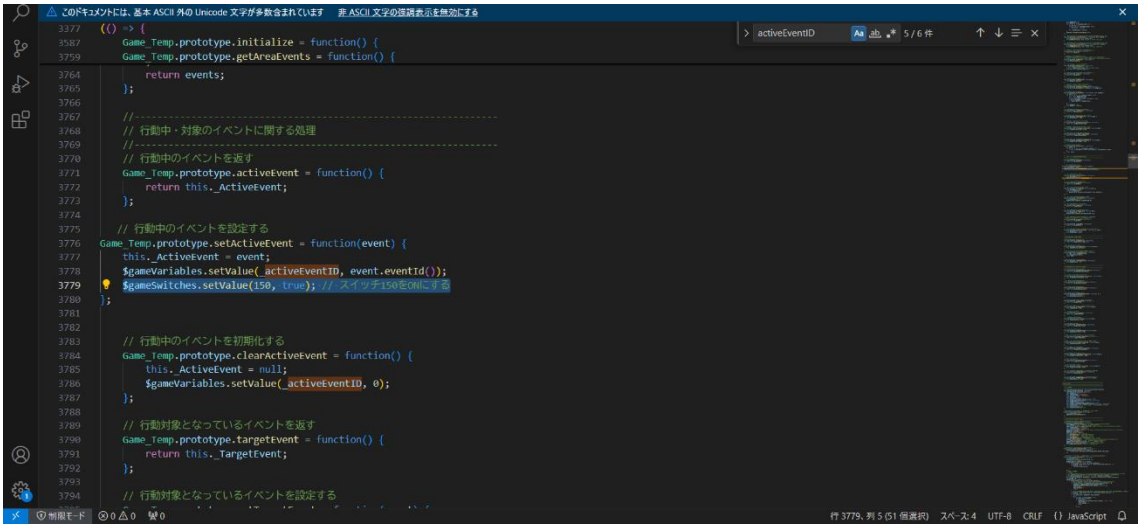
ここでパオラにカーソルを合わせ選択すると移動させることができる訳ですが、SRPG.Core には大変便利な機能がついています。

F9 を押して変数の現在値を確認すると、選択したユニットのイベント ID が自動で変数に格納されるようになっているのです。
(デフォルトでは変数 4 番に格納されます。)
このように SRPG ギアでは様々状況でイベント ID やアクターID を取得する処理が行われているので、今回はこれら機能の内の一部を利用します。

2. SRPG ギアを一部改変



先ほどのユニット選択時に対応するイベント ID が格納される処理は SRPG.core のこの部分で行われています。
そこで、



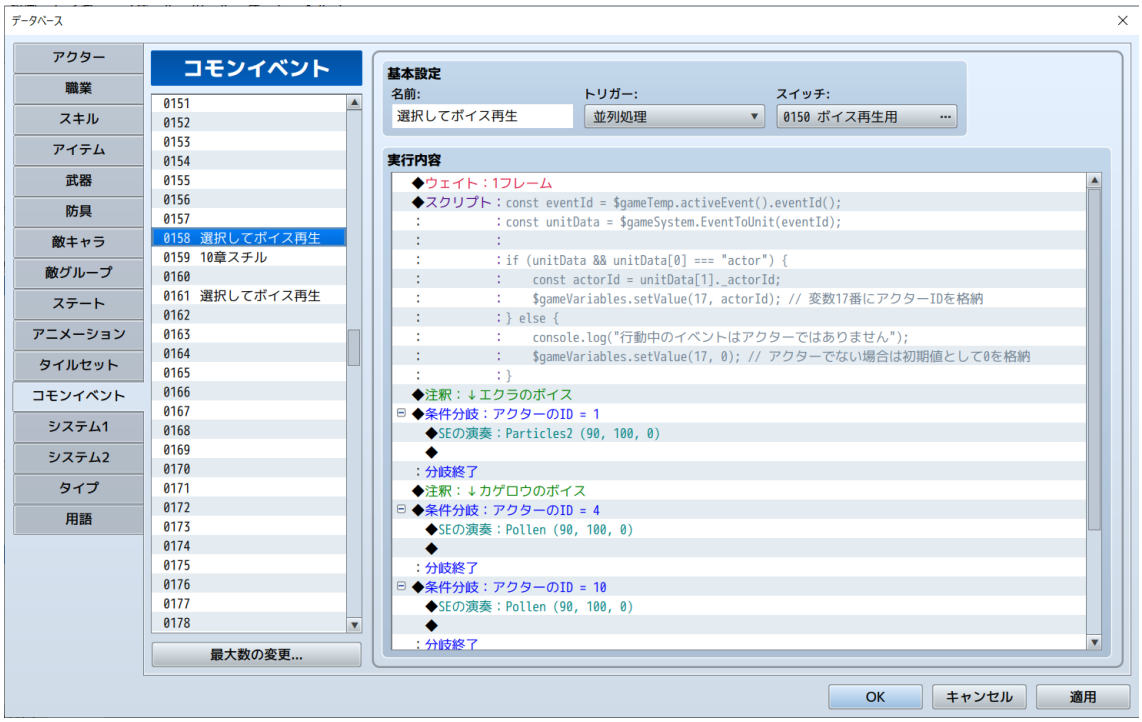
変数 4 番にイベント ID を格納する処理の後にスイッチを一つ足しました。

$gameSwitches.setValue(150, true); // スイッチ 150 を ON にする

今回はユニットを選択するとスイッチ 150 番が自動で ON になるように設定しました。この番号についてはお好みの数値で問題ありません。

そうするとユニットを選択すると自動でスイッチ 150 番が ON になるようになりました。ここまでくればあとは簡単です。

3. 並列処理を利用して SE を再生



後は先ほどのスイッチを利用して起動する並列処理のコモンイベントを作ってしまえば完成です。

```
const eventId = $gameTemp.activeEvent().eventId();
const unitData = $gameSystem.EventToUnit(eventId);

if (unitData && unitData[0] === "actor") {
const actorId = unitData[1]._actorId;
$gameVariables.setValue(17, actorId); // 変数 17 番にアクターID を格納
} else {
console.log("行動中のイベントはアクターではありません");
$gameVariables.setValue(17, 0); // アクターでない場合は初期値として 0 を格納
}
```

イベント冒頭にこのようなスクリプトを書いています。
これは現在選択したイベントがアクターであればアクターID を取得し、
変数 17 番に格納するという処理です。

ユニットを選択した時点で並列処理のイベントが起動し、変数 17 番にユニットに対応した ID が格納されているので、そこから条件分岐をすることで任意のキャラに好きなボイスを再生させることが可能です。
ボイス再生関連を全てコモンイベントで管理することで、ランダムで複数種類のボイスを再生させたり、淫乱度に応じてボイスを変化させることも可能となりました。

イベントの最後には必ず並列処理に使用したスイッチを off にする処理を忘れないでください。
ボイスが流れ続けるはめになります。

かなり単純な方法ですが競合や負荷はある程度軽減できると思うのでよろしければご利用ください。