

モーション「ダメージ編」

012_Mot_Damage

EF-12 はじめに



- ダメージモーションは全てのキャラクターに必要不可欠なモーションです。
- 攻撃のヒットの強弱や当たった方向を見てプログラムが再生します。
- ジャンプの着地やダウン、投げ抜けなどもプログラムが再生するためにこのカテゴリに入っています。
- このマニュアルではダメージモーションの作り方を解説していきます。
- サンプルモーションやEF12_Help & Referenceも合わせてご覧ください。

Sample¥G6DMG_Motion.zip

EF12_Help_Reference.chm

EF-12 地上ダメージ

のけぞり



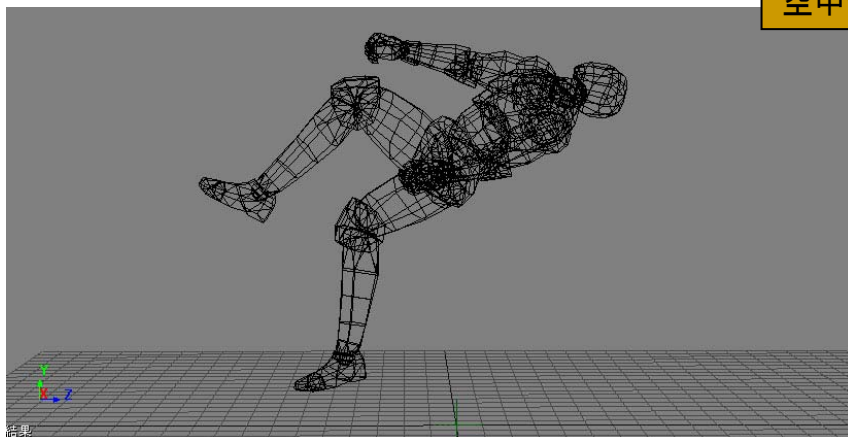
転倒



- 地上ダメージは「通常&カウンター」x「立ち&屈み」x「上中下段」x「前後」x「強弱」x「上下左右」の発生条件があります。
- たくさん発生条件がありますが、基本的には「前後ののけぞり強弱」と「足払いによる転倒」くらいがあれば問題無いです。
- モーションを作ったらモーションヘッダを以下の設定にしてください。
- 「MTH_E列」 STAND[1] 1フレームから立ち状態
- 「MTH_F列」 DAMAGE ダメージモーション
- 「MTH_H列」 適量 モーション終了の手前何フレームで次の行動が取れるかの設定
- 「MTH_E列」は状態の変化を設定します。
- 屈み状態のやられは「MTH_E列」を「CROUCH[1]」
- 転倒して仰向けの姿勢で終了する場合は「MTH_E列」を「SDOWN[1]」
- 転倒してうつ伏せの姿勢で終了する場合は「MTH_E列」を「PDOWN[1]」
- のけぞってからモーションの終わりから-10フレームでうつ伏せの場合は、
- 「MTH_E列」を「STAND[1]PDOWN[-10]」という書き方にします。
- 詳しくは「EF12_Help_Reference.chm」を参照してください。

Ef-12 空中ダメージ

空中やられ



- 空中でのダメージモーションには大きく2種類があります。
- 「空中やられ」 各方向から空中へ打ち上げられた際のモーションです。
- 「空中で追撃やられ」 空中で追撃を受けた時のダメージモーションです。
- 「MTH_E列」はFALL[1]が一般的です。
- Ef12には仰向け状態でしか空中ダメージは存在せず落下は自動再生です。
- 特殊なダメージモーションを作る必要が無い場合は、
- 仰向けにふわふわと浮遊して60フレーム程度で接地手前になるようなモーションを作ってください。
- どちらのモーションにも共通して使うことができます。

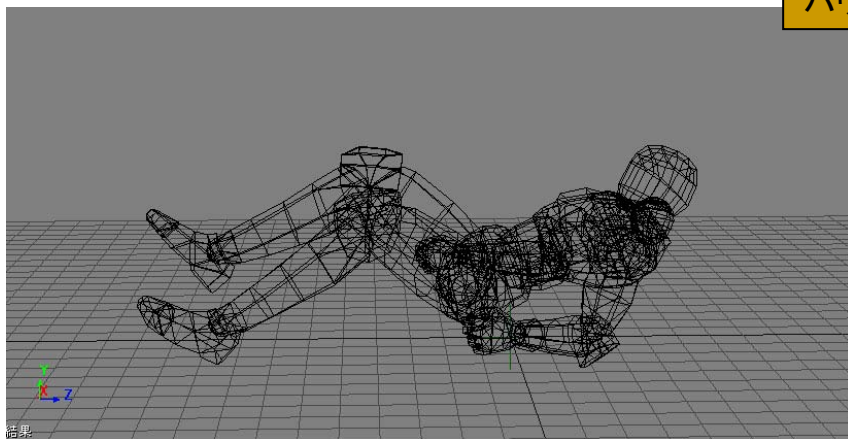
sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥MYA_AIR.xsi



QUAD ARROW
future links



EF-12 落下のバウンド



バウンド



- 空中に浮かされて仰向けの状態で接地した瞬間にバウンドを行います。
- このモーションも仰向けのバウンドしか存在しません。
- 最後に「MTH_E列」はSDOWN[xx]になるようにしてください。
- 仰向けダウン中に状態が移行します。

sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥MYA_AIR_B.xsi

EF-12 ダウン中ダメージ

仰向けやられ



うつ伏せやられ



- ダウン中に追撃を受けるダメージモーションです。
- 「仰向け」と「うつ伏せ」の2種類が必要となります。
- 「仰向けダウンやられ」 「MTH_E列」をSDOWN[1]
- 「うつ伏せダウンやられ」 「MTH_E列」をPDOWN[1]

sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥MYA_AF.xsi

sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥MYA_UF.xsi

EF-12 ジャンプの着地



- ジャンプからの着地モーションです。
- 接地の判定からプログラムが呼び出して再生します。
- この時の状態はほぼ立ち状態なので「MTH_E列」をPDOWN[1]にしておきます。
- 「MTH_F列」はMOVEになります。

sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥JUMP_ED.xsi

EF-12 ガード関連

ガード



ガードブレイク



- ガードには大きく2種類があります。
- 「ガード成功」 ガードが成功。「MTH_F列」はGUARD
- 「ガードブレイク」 ガードを崩される。「MTH_F列」はMOVE
- 合わせて立ち&屈み状態があります。
- 立ち状態 「MTH_E列」をSTAND[1]
- 屈み状態 「MTH_E列」をCROUCH[1]

sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥M_TAGA_OK2.xsi

sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥M_GRD_BRK.xsi

sample¥G6DMG_Motion¥Required_xsi¥M_SYGA_OK2.xsi

EF-12 投げ抜け関連

同時掴み

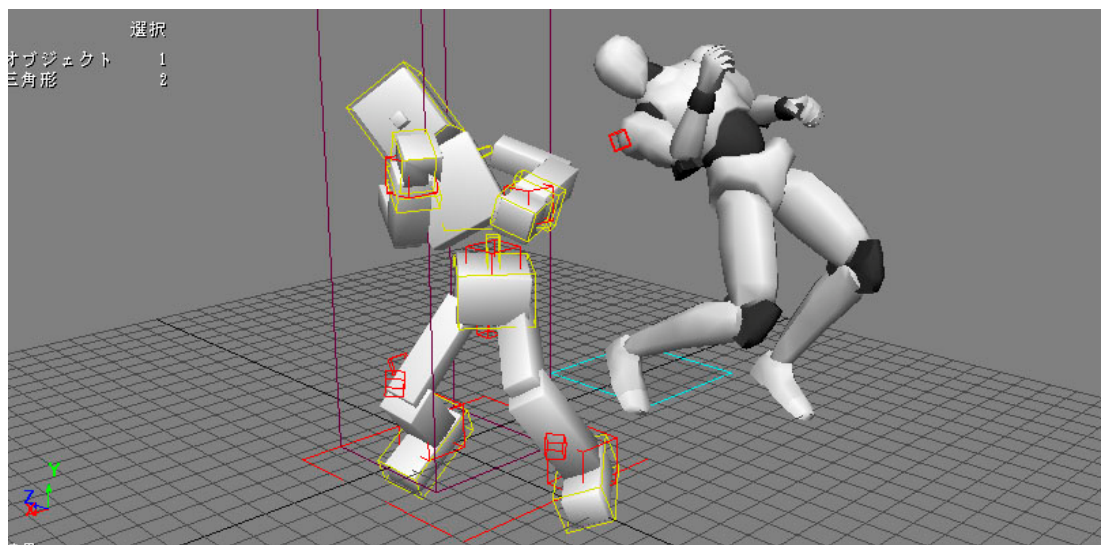


投げ抜け



- 投げ抜けには大きく2種類があります。
- 「同時掴み」 投げの相打ちモーションです。
- 「投げ抜け」 投げを抜ける、抜けられるモーションです。
- どちらも特殊なことが無い限り状態は「MTH_E列」をSTAND[1]です。
- 抜け側の「有利/不利」は「MTH_H列」のキャンセルフレームで行います。
- 「MTH_F列」はTHROWに設定します。

EF-12 おわりに



- ダメージモーションは数を多く作ることができますが、必須ではありません。
- あまり横にずれないゲームを目指すのであれば「前後 x 強弱」のやられがあれば十分です。
- EF12の公式キャラクターの使用しているフルセットのダメージモーションと最低限のダメージモーションを収録したサンプルデータを配布しています。
- モーションを作るときに参考にお使いください。
- sampleフォルダのG6_DMG_MotList.xlsがダメージモーションの一覧になります。