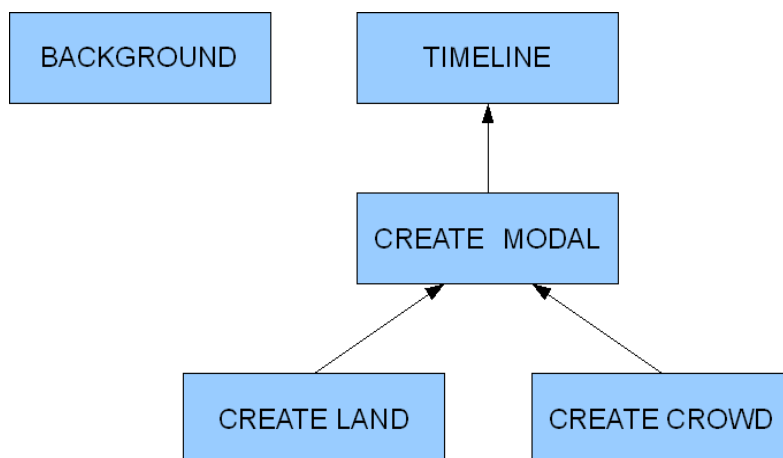


ステージ作成の流れ

CREATE_STAGE は背景を設定する BACKGROUND, ステージシーンを時系列で並べる CREATE_TIMELINE, 地形のリストを作成する CREATE_LAND, 敵リストを作成する CREATE_CROWD の5つのセクションで構成されています。



ステージを作成するにはまずステージを構成する「時系列」が必要であり, さらに時系列を作成するためには時系列の各々の瞬間にどのような動作を行うかを定めるステージシーンを作成する必要があります。

ステージシーンの作成には, 敵・地形データが必要となるので, さらに事前にこれを作成しなければなりません。

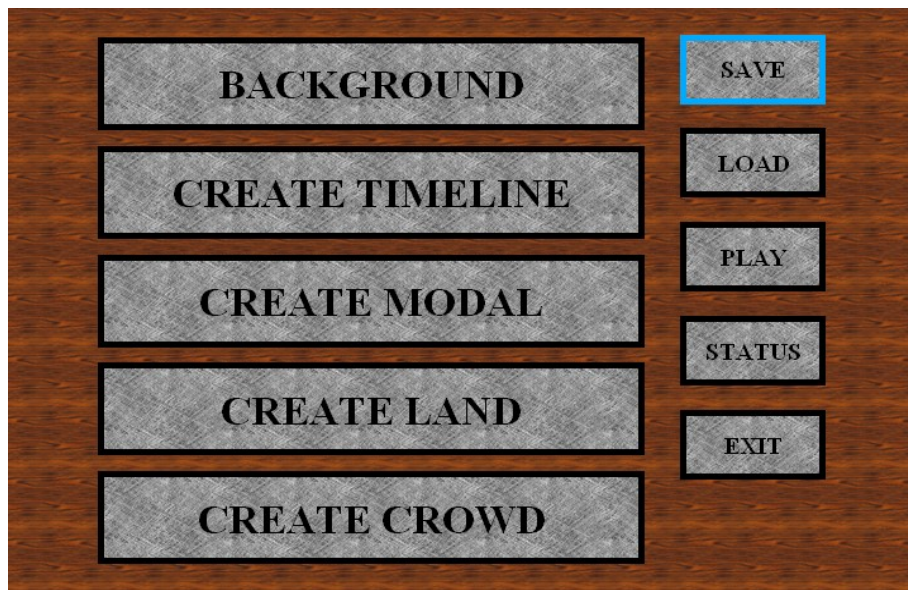
つまり, ステージ作成の順序は,

- (1). CREATE_CROWD でステージに使用する敵データのリストを作成する。
- (2). CREATE_LAND でステージに使用する地形データのリストを作成する。
- (3). CREATE_MODAL でステージに使用するステージシーンのリストを作成する。敵や地形を出現させるステージシーンは(1), (2)で作成したデータをここで参照させる。
- (4). CREATE_TIMELINE で(3)で作成したステージシーンを時系列に並べる。
- (5). BACKGROUND や STATUS で背景やステージ名などを設定する。

となります。

TOP 画面

CREATE_STAGE の TOP 画面です。



BACKGROUND:

BACKGROUND の画面に移動します。

CREATE_TIMELINE:

CREATE_TIMELINE の画面に移動します。

CREATE_MODAL:

CREATE_MODAL の画面に移動します。

CREATE_LAND:

CREATE_LAND の画面に移動します。

CREATE_CROWD:

CREATE_CROWD の画面に移動します。

SAVE:

作成したステージデータを保存します。

LOAD:

作成したステージデータを読み込みます。 .stage 拡張子のファイルを選択してください。

PLAY:

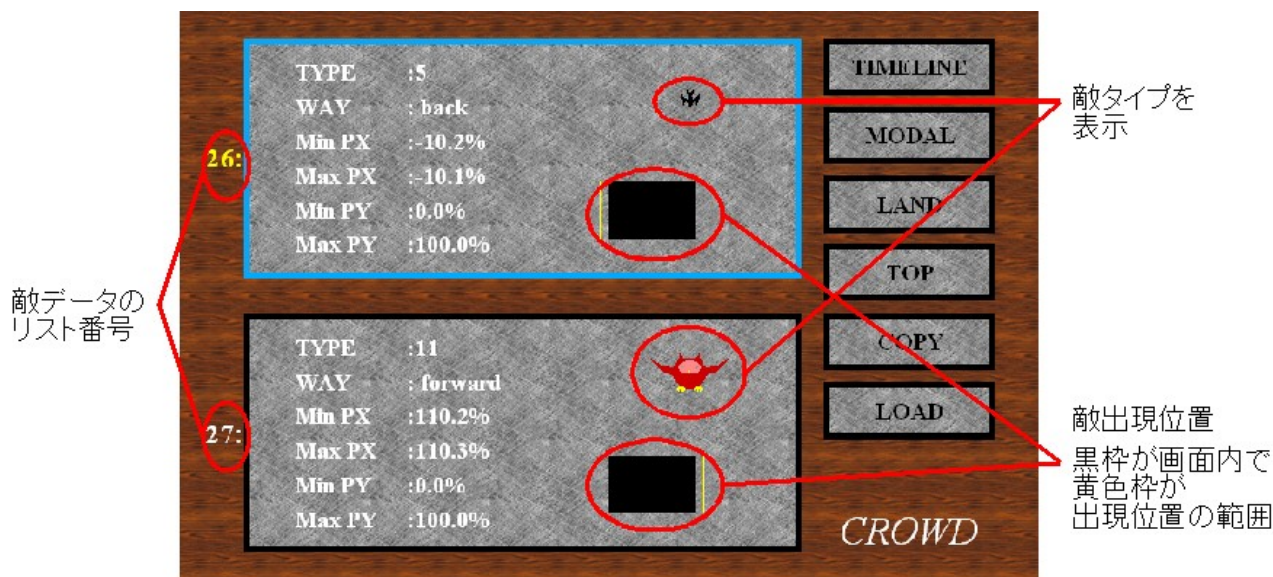
作成したステージをテストプレイできます。

STATUS:

ステージ名や初期ステータスを決定します。

CREATE_CROWD 画面

敵データのリストを作成します。敵データの内容は敵のタイプ・敵の向き・敵出現位置であり、どのような敵がどの位置から出現するかを設定します。



TYPE:

敵タイプを設定します。

WAY:

敵の方向を設定します。Forward・Back があり、方向によって敵の移動方向が決まります。

敵出現位置:

敵の出現する位置を決定します。最小値・最大値の値を広げることで出現位置に不規則性を与えることが出来、逆に限定することで出現位置を固定することが出来ます。Min PX・PY, Max PX・PY の値で決定します。敵は通常、画面外から出現させるものなので、出現位置は画面内からはずすことを推奨します。

Min PX, Max PX:

出現する敵の X 位置の範囲を設定します。0～100%が画面内となります。

Min PY, Max PY:

出現する敵の Y 位置の範囲を設定します。0～100%が画面内となります。

TIMELINE:

TIMELINE に移動します.

MODAL:

CREATE_MODAL に移動します.

LAND:

CREATE_LAND に移動します.

TOP:

トップに戻ります.

COPY:

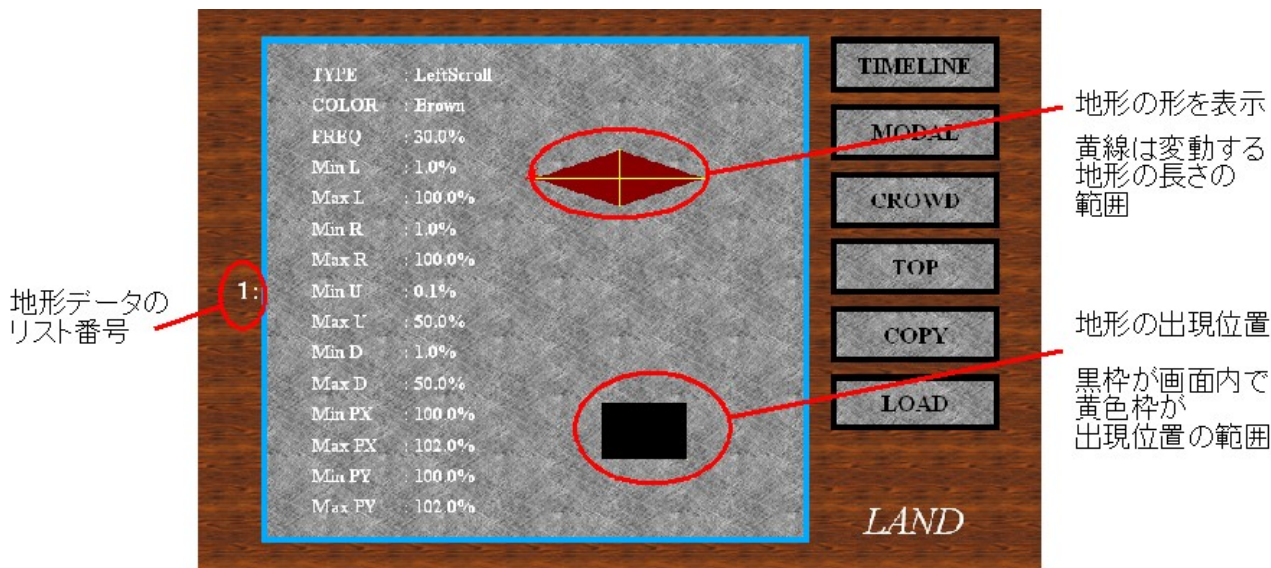
敵データをコピーします. コピー元を選択し, コピー先を選択します.

LOAD:

敵データのリストをロードします. .crowd 拡張子のファイルを選択してください.

CREATE LAND 画面

地形データのリストを作成します。地形データの内容は地形の形・色・出現部分・出現位置・出現間隔で、どんな形の地形がどの位置からどんな間隔で出現するかを設定します。



TYPE:

地形をどの部分から出現させるかを設定します。ここで選択した部分が Min PX・PY, Max PX・PY で決定した範囲に現れます。

- NO : 地形を出現させません。
- Left Scroll : 地形を左端部分から出現させます。
- Right Scroll : 地形を右端部分から出現させます。
- Up Scroll : 地形を上端部分から出現させます。
- Down Scroll : 地形を下端部分から出現させます。

COLOR:

地形の色を設定します。

FREQ:

地形の出現間隔を設定します。TYPE が Left Scroll・Right Scroll の場合は 100% で画面横いっぱい分の出現間隔。TYPE が Up Scroll・Down Scroll の場合は 100% で画面縦いっぱい分の出現間隔となります。0% の場合は 1pixel 間隔で地形が出現します。

地形の形:

基本はひし形であり、上端・下端・左端・右端の4つの部位から地形の形を設定します。それぞれの部位の最小値・最大値の値を広げることで、地形の形に不規則性を与えることが出来ます。逆に限定させると地形の形を固定できます。Min L・R・U・D, Max L・R・U・D の値で設定します。

Min L, Max L:

地形の左端の長さを 0~200% の間で決定します。Min L~Max L の範囲で決定されます。100% が画面の横幅いっぱい分の長さに相当します。

Min R, Max R:

地形の右端の長さを 0~200%の間で決定します。Min R~Max R の範囲で決定されます。100%が画面の横幅いっぱい分の長さに相当します。

Min U, Max U:

地形の上端の長さを 0~200%の間で決定します。Min U~Max U の範囲で決定されます。100%が画面の縦幅いっぱい分の長さに相当します。

Min D, Max D:

地形の下端の長さを 0~200%の間で決定します。Min D~Max D の範囲で決定されます。100%が画面の縦幅いっぱい分の長さに相当します。

地形の出現位置:

地形の出現する位置を決定します。最小値・最大値の値を広げることで出現位置に不規則性を与えることが出来、逆に限定することで出現位置を固定することが出来ます。Min PX・PY, Max PX・PY の値で決定します。地形は通常、画面外から出現させるものなので、出現位置は画面内からはずすことを推奨します。

Min PX, Max PX:

地形の出現範囲の X 位置を決定します。0~100%が画面内となります。

Min PY, Max PY:

地形の出現範囲の Y 位置を決定します。0~100%が画面内となります。

TIMELINE:

TIMELINE に移動します。

MODAL:

CREATE_MODAL に移動します。

CROWD:

CREATE_CROWD に移動します。

TOP:

トップに戻ります。

COPY:

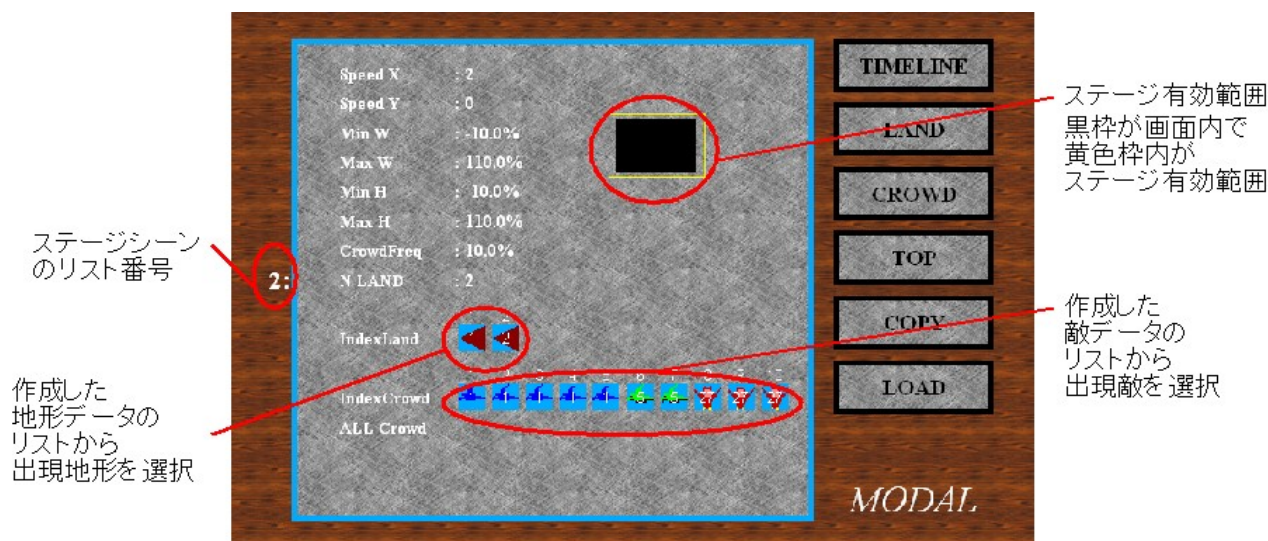
地形データをコピーします。コピー元を選択し、コピー先を選択します。

LOAD:

地形データのリストをロードします。.land 拡張子のファイルを選択してください。

CREATE_MODAL 画面

ステージシーンのリストを作成します。ステージシーンとはステージのある瞬間にどのような敵や地形を出現させるか・ステージがどのような動作を行うかを決定するものです。ステージの動作はステージ速度、ステージ有効範囲、敵出現、地形出現の4つです。



ステージ速度:

移動するステージ(自機)の速度を示します。Speed X, Speed Y の2つの値で決定します。

Speed X:

ステージの X 軸の速度を設定します。正の場合は前方への移動、負の場合は後方への移動となります。

Speed Y:

ステージの Y 軸の速度を設定します。正の場合は上方向への移動、負の場合は下方向への移動となります。

ステージ有効範囲:

敵や地形が有効となる範囲を決定します。この範囲から外れた地形や敵は消滅してしまいますので、ステージ有効範囲は画面内を含めた範囲に設定することを推奨します。Min W・H, Max W・H の値で設定します。

Min W, Max W:

ステージ有効範囲の横の範囲を設定します。0～100%の範囲が画面内を示します。

Min H, Max H:

ステージ有効範囲の縦の範囲を設定します。0～100%の範囲が画面内を示します。

Crowd Freq:

0.002 秒間における敵出現率を設定します。100%の場合、1 秒間に 50 体の敵が出現します。

N_LAND:

ステージに出現する地形タイプ数を設定します.

Index_Land:

CREATE_LAND で作成した地形リストからこのステージシーンで出現させる地形を選択します.
N_LAND の値により複数の地形タイプを出現させることも出来ます.

Index_Crowd:

CREATE_CROWD で作成した敵リストからこのステージシーンで出現させる敵を選択します. 敵は敵タイプ 10 つから選ばれ Crowd Freq の確率で出現します.

All_Crowd:

このステージシーンで出現させる敵タイプを 1 タイプのみに固定します.

TIMELINE:

TIMELINE に移動します.

LAND:

CREATE_LAND に移動します.

CROWD:

CREATE_CROWD に移動します.

TOP:

トップに戻ります.

COPY:

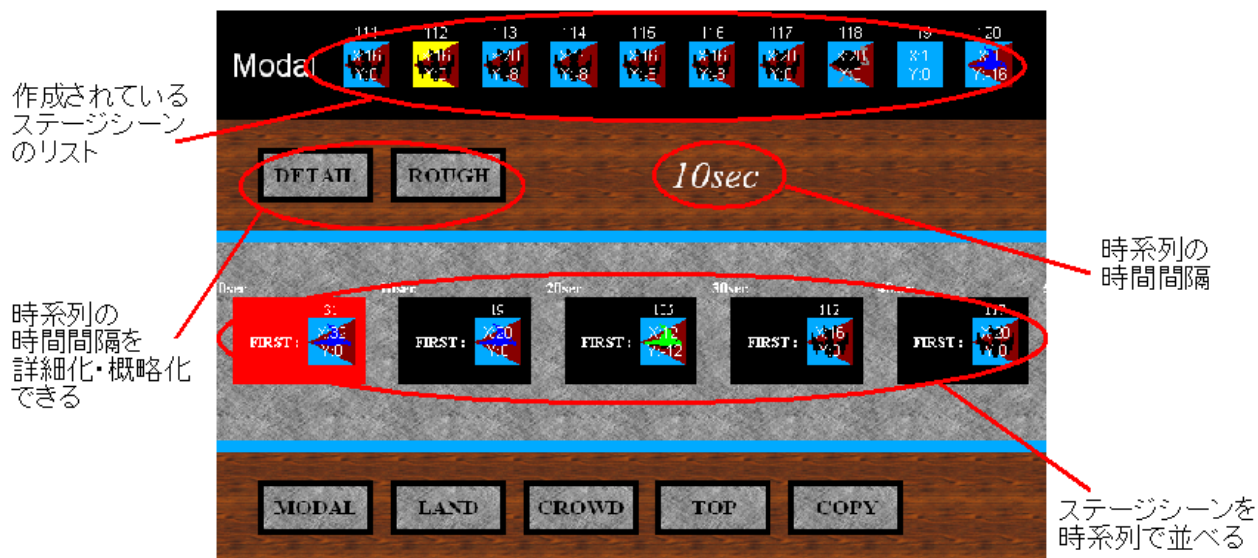
ステージシーンをコピーします. コピー元を選択し, コピー先を選択します.

LOAD:

ステージシーンのリストをロードします. .modal 拡張子のファイルを選択してください.

CREATE_TIMELINE 画面

CREATE_MODAL で作成したステージシーンを時系列で並べます。ステージの最後には必ずリストの 999 番目にある、End シーンをセットしてください。



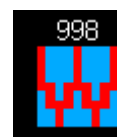
End シーン:

ステージの終わりを示すシーンでこの時系列に到達したとき、ステージは終了します。



Wait シーン:

この時系列に到達したとき、ステージに地形や敵が存在しない場合のみステージを終了します。



DETAIL:

TIMELINE を詳細化します。最大 0.002 秒間隔まで詳細化できます。

ROUGH:

TIMELINE を概略化します。最大 10 秒間隔まで概略化できます。

TIMELINE:

中央にある帯がステージ0～200秒の時系列を表し、CREATE_MODAL で作成したステージシーンを並べます。

MODAL:

CREATE_MODAL へ移動します.

LAND:

CREATE_LAND へ移動します.

CROWD:

CREATE_CROWD へ移動します.

TOP:

トップに戻ります.

COPY:

TIMELINE の並びをコピーします. コピーする並びの始点と終点を選択して, コピー先の始点を選択してください.

BACKGROUND 画面

ステージに使用する背景を設定するセクションで、画像のロード・加工を行います。



LOAD: 画像データを選択, ロードします. jpg, png, bmp, xpm の画像データを使用可能.

TOP: CREATE_STAGE のトップに戻ります.

BACKGROUND SIZE: ロードした画像データの大きさ・角度を表示・変更します

WIDTH: 画像データの横幅

HEIGHT: 画像データの縦幅

ROTATE: 画像データの角度

FLIP: 画像データのフリップ

BACKGROUND INTERVAL: ロードした画像データの位置を表示・変更します.

X INTERVAL: 画像データの X 位置

Y INTERVAL: 画像データの Y 位置

STAGE DISTANCE: TIMELINE から計算されるステージの長さを表示します

START X: ステージの縦の始点

START Y: ステージの横の始点

MAX X: ステージの縦の最大の長さ

MAX Y: ステージの横の最大の長さ

MOV W: ステージ横の 1 の長さが画像の何 pixel に相当するかを示します. MOV_W が 1000 の場合, ステージ横の 1 の長さが 1pixel となります

MOV H: ステージ横の 1 の長さが画像の何 pixel に相当するかを示します. MOV_W が 1000 の場合, ステージ横の 1 の長さが 1pixel となります.