

## 戦乱地図探題 戦乱絵巻シナリオエディタ 操作マニュアル



## <目次>

2010/12/14 Ver. 1.1

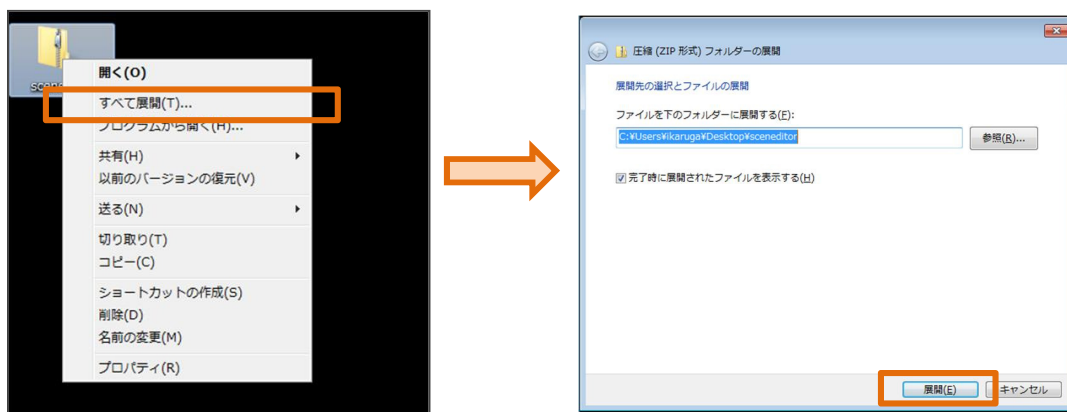
1. インストール
  - 1) ファイル解凍する
  - 2) 解凍して出来たフォルダを開き、「setup(.exe)」を実行する
  - 3) 表示されたセットアップ画面で、順次「次へ」をクリックする
  - 4) インストール完了後に、デスクトップにアイコンが追加される
2. クイックスタート
  - 1) 画面イメージ
  - 2) 場所を決める
  - 3) 地図にユニットを置く
  - 4) ユニットの移動させる
  - 5) セリフをしゃべらせる
  - 6) 戦闘させる
  - 7) テスト表示する
3. 項目・用語の説明
  - 1) このエディタで使われている主な用語について
  - 2) エディタ画面上の項目説明
4. 逆引き 使い方解説
  - 1) シナリオファイルを読み込むには？
  - 2) シナリオの動作を確認するには？
  - 3) シナリオの開始時点での位置・地図ズームレベルを設定するには？
  - 4) シナリオを説明するための項目について
  - 5) 禁止文字について
  - 6) シナリオを保存するには？
  - 7) ユニットの追加するには？
  - 8) ユニットの移動させるには？
  - 9) ユニットの削除するには？
  - 10) 戦闘を発生させるには？
  - 11) ユニットの、セリフをしゃべらせるには？
  - 12) 解説ウインドウに表示される文章を編集するには？
  - 13) 再生画面に表示される地図の中心点を移動させるには？
  - 14) 少しだけ間を作るには？
  - 15) ユニットの位置を確認するには？
  - 16) 戦闘・地図表示中心位置を確認するには？
  - 17) シナリオの進捗状態に合わせた画面表示を確認するには？
  - 18) サウンドについて
  - 19) 地図表示とインターネット環境の関連について
  - 20) インストールされるコンポーネントについて
  - 21) 投稿したシナリオの著作権について
  - 22) シナリオを登録し、「戦乱地図探題」で公開するまでの流れ
  - 23) ユーザー登録する
  - 24) ログインする
  - 25) シナリオを登録する
  - 26) シナリオを公開する
  - 27) シナリオを公開停止する
  - 28) シナリオを削除する
  - 29) 公開中のシナリオをダウンロードする
  - 30) ユーザー情報の更新
  - 31) 開発元・運営元
  - 32) お問い合わせ

## 1. インストール

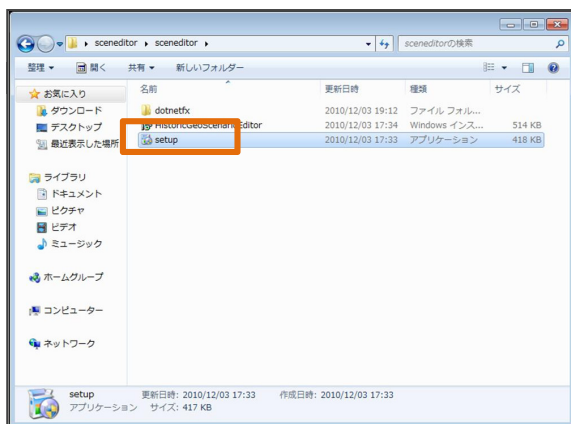
※対応するOSは、Windows2000, XP, Vista, 7 となります。

### 1) ファイル解凍する

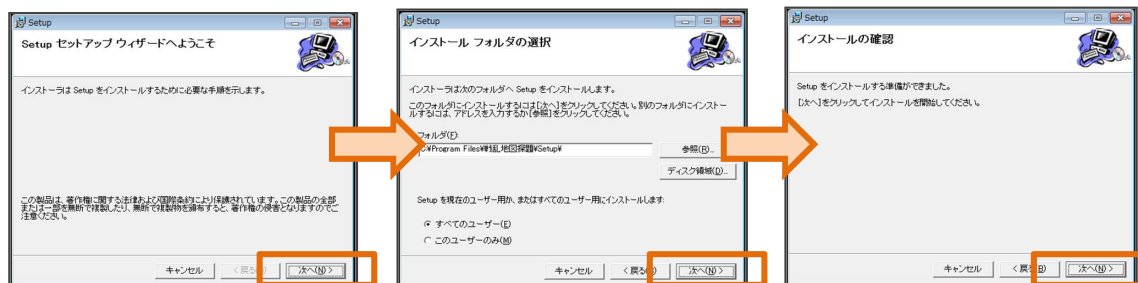
ダウンロードしたファイルはZIP形式で圧縮されています。  
圧縮ファイルを解凍してください。



### 2) 解凍して出来たフォルダを開き、「setup(.exe)」を実行する

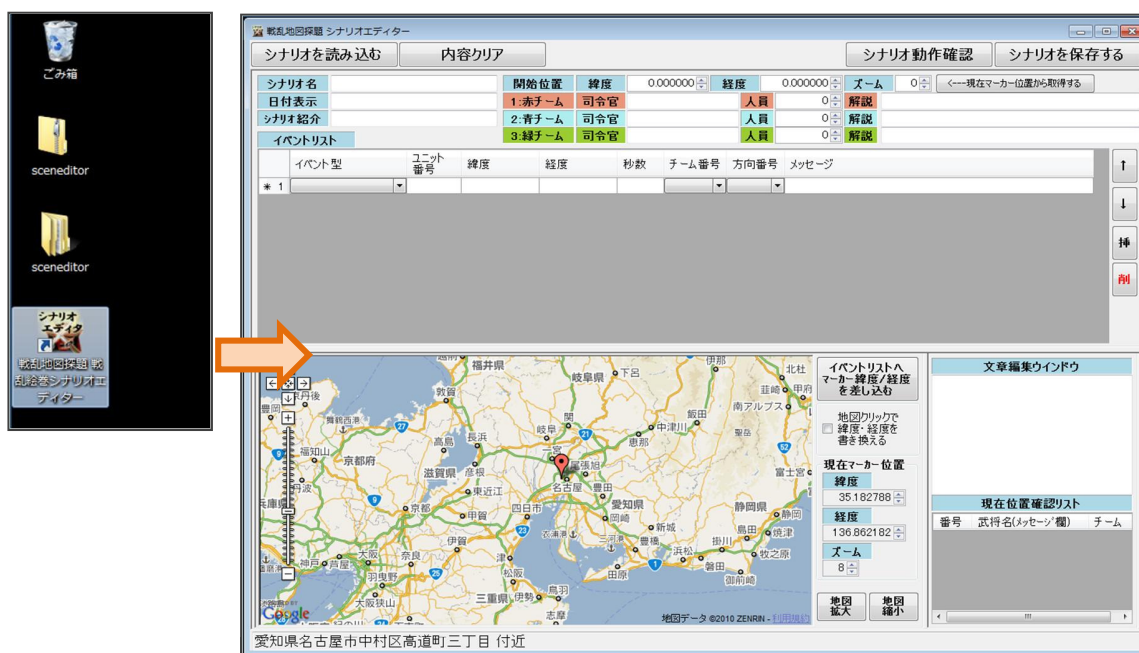


### 3) 表示されたセットアップ画面で、順次「次へ」をクリックする



## 1. インストール

- 4) インストール完了後に、デスクトップにアイコンが追加される  
「戦乱地図探題 戦乱絵巻シナリオエディター」アイコンで、  
プログラムを起動させます。



※ご注意ください

- 1 - Windows 2000 / XP へインストールする際は、Microsoft製の  
「.Net Framework 2.0」  
「Windows Installer 3.1」  
が併せてインストールされることがあります。
- 2 - 上記のとき、インストール中に促される再起動のあとに、  
「**Setupをインストールしようとしてエラーが発生しました**」  
のようなエラーが表示されることがあります。  
**その際は、もう一度「setup(.exe)」を起動すると、正常に続行されます。**
- 3 - Windows 2000 へインストールする際は、Internet Explorer 6.0  
以降がインストールされている必要があります。



## 2. クイックスタート

### 1) 画面イメージ

デスクトップ上の、「戦乱地図探題 - 戦乱絵巻シナリオエディタ」をダブルクリックすると、下のような画面が起動します。



#### ①イベントリスト

ユニットの追加、移動や戦闘など、順次実行するイベントを書き込みます。

#### ②地図

地図上の場所をクリックすると、「逆涙型マーカー」がクリック地点をしめします。これを基準に、ユニットの配置場所や移動先などを決めていきます。

#### ③文章編集ウィンドウ

ユニット(=武将)がしゃべるセリフ、解説メッセージなどの長文を編集しやすくするための書き込み用ウィンドウです。

#### ④現在位置確認リスト

地図に配置したユニットを一覧表示し、リスト中のユニットをクリックすることで場所を確認します。

## 2. クイックスタート

### 2) 場所を決める

戦乱の舞台となる、場所を調べます。

記録の古い合戦ほど記録があいまいになりますが、色々と調べていくとかつての地名が町や通りの名前などで残っていることもあります。

※地図をクリックすると、「XX市XX町XX丁目」程度の大まかな地名が画面最下部のシステムメッセージ欄に表示されます。

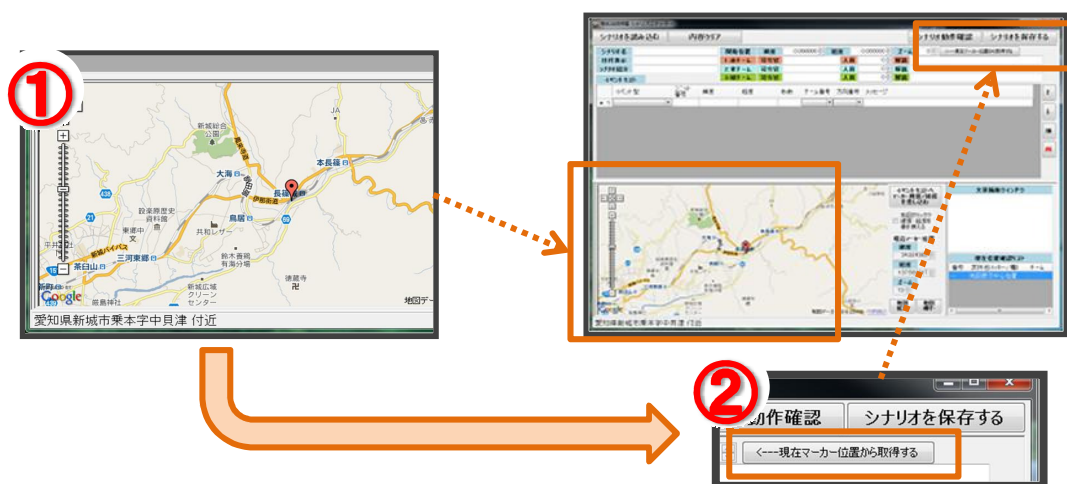
布陣図の中の山・川の位置関係などが参考になるでしょう。

①絵巻シナリオの中心地を決めたら、画面下部の地図を操作し、

1. シナリオの中心となる場所をクリックしてマーカーを移動させ、
2. 地図の縮尺である、ズームレベルを決めます。

②それぞれ決め終わったら、画面右上の「<---現在マーカー…」ボタンをクリックし、画面上の「開始位置」各項目がセットされたことを確認します。

※ズームレベルは12～14がお勧めです。



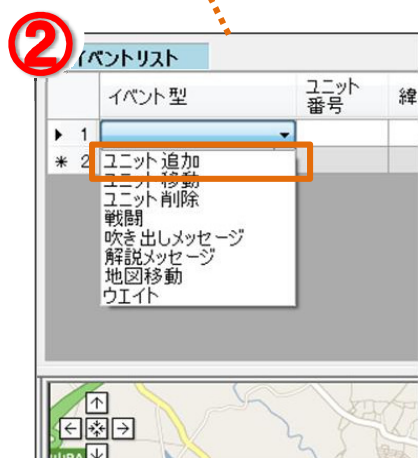
## 2. クイックスタート

### 3) 地図にユニットを置く

①地図上で、**ユニットを置く場所**をクリックし、**マーカーの位置**を見ながら調整します。



②位置が決まったら、イベントリスト最下行の、「**イベント型**」コンボボックスをクリックし、「**ユニット追加**」を選びます。



③地図にユニットが追加されます。



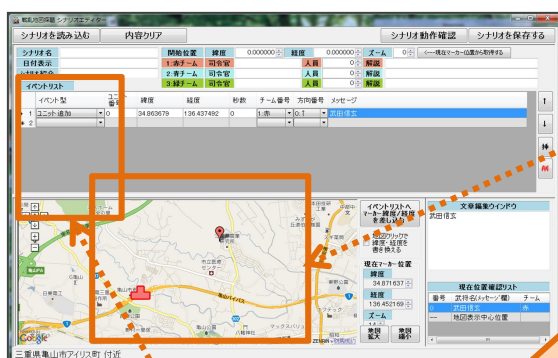
④所属チームと方向を決め、「**メッセージ**」欄には**ユニットを率いる武将の名前**を書き込んでおきます。



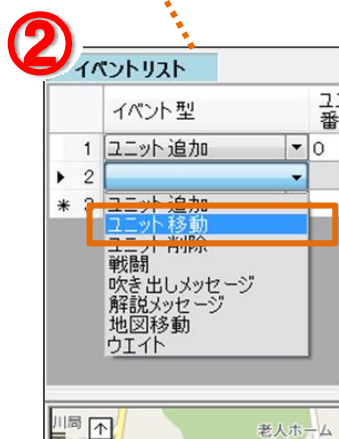
## 2. クイックスタート

### 4) ユニットを移動させる

①地図上で、**ユニットの移動先**をクリックし、**マーカーの位置**を見ながら調整します。



②移動先が決まったら、イベントリスト最下行の、「**イベント型**」コンボボックスをクリックし、「**ユニット移動**」を選びます。



③「**ユニット移動**」の行の、**緯度・経度**が書き込まれていることを確認のうえ、**移動させるユニットをクリック**します。



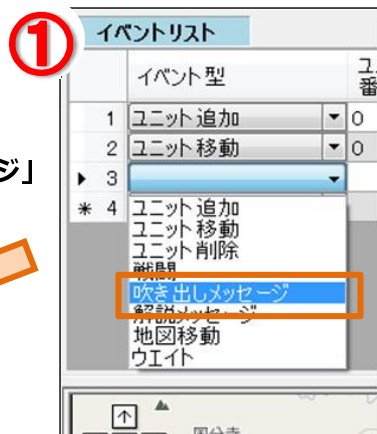
④地図上のユニットが、**マーカーの位置**へ移動していることを確認します。



## 2. クイックスタート

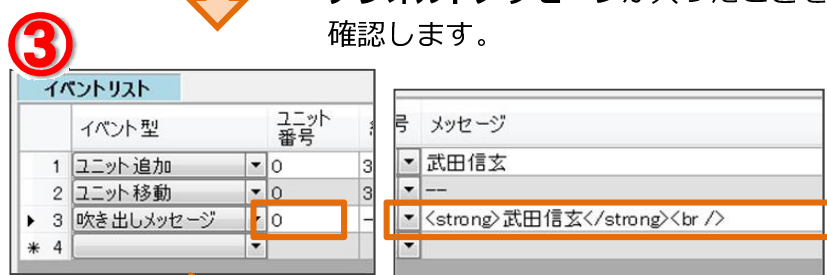
### 5) セリフをしゃべらせる

①イベントリストの最下行より、「イベント型」コンボボックスをクリックし、「吹き出しメッセージ」を選びます。

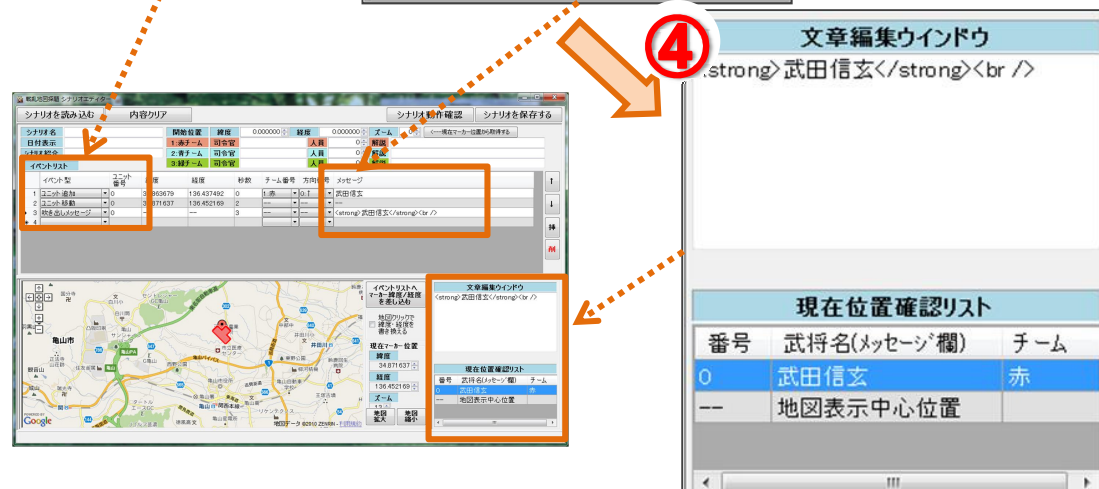


②しゃべらせるユニットを、クリックします。

③選んだユニットの番号と、武将名入りのデフォルトメッセージが入ったことを確認します。



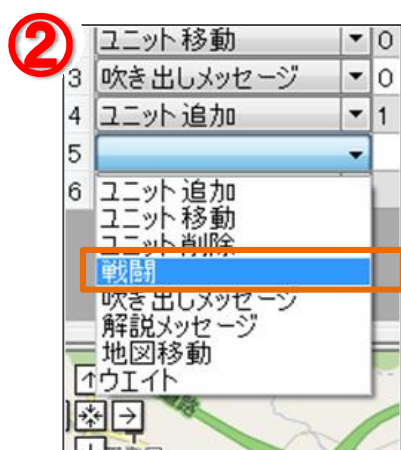
④メッセージを編集します。文章は下記の編集ウインドウへ書き込むと簡単です。



## 2. クイックスタート

### 6) 戦闘させる

①地図上で、**戦闘の中心となる地点をクリックし**、**マーカの位置を見ながら調整**します。



②移動先が決まったら、イベントリスト最下行の、「**イベント型**」コンボボックスをクリックし、「**戦闘**」を選びます。

③「**戦闘**」の行の、緯度・経度が入力されたことを確認します。

4	ユニット追加	1	34.874665	136.457233	1
5	戦闘	---	34.874665	136.457233	1
6					

### 7) シナリオの動作を確認する

①画面右上の「**シナリオ動作確認**」ボタンをクリックします。



②「**絵巻プレビュー**」画面が起動し、シナリオが再生されます。



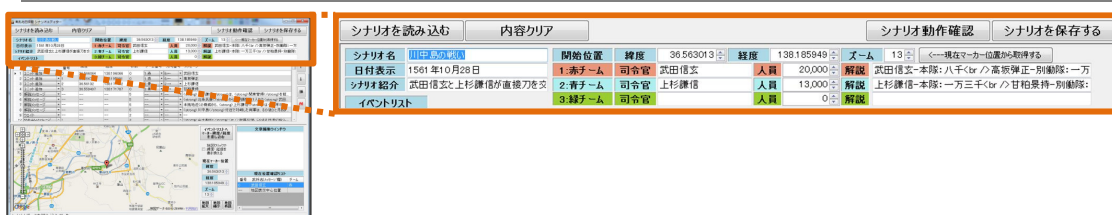
### 3. 項目・用語の説明

#### 1) このエディタで使われている主な用語について

●シナリオ	シナリオとは、地図上での一連の動きを一まとめにしたものです。通常、「××の戦い」・「××の合戦」などの戦闘一回分を指します。
●ユニット	ユニットとは、地図上で動く「凸」型のコマを指します。通常、部隊一つ(=統率する武将一人)に1つのユニットを使います。
●チーム	チームとは、各ユニットが所属する軍を区別するものです。赤軍／青軍／緑軍の、3つのチームを設定することができます。 例えば、「川中島の戦い」の場合は武田信玄の赤軍と上杉謙信の青軍の、二つのチームがあります。
●イベント	イベントとは、ユニットや地図の動作を記録したものです。一回のイベントで、ユニット一つを一回動かすことができます。 一つのシナリオは、たくさんのイベントを繋ぎ合わせて作っていきます。
●マーカー	地図の上での位置を示す、涙型を「さかさま」にした目印です。GoogleMap標準のものです。
●吹き出しメッセージ	イベントの種類の一つで、地図上のユニットから吹き出しを表示し、セリフをしゃべらせます。
●解説ウインドウ	再生画面下部で、シナリオの状況や背景の説明などに使う文章を表示するウインドウです。
●位置	地図上の位置を指定する緯度・経度を指します。
●ズームレベル	地図表示の縮尺値を表す、GoogleMap用語です。



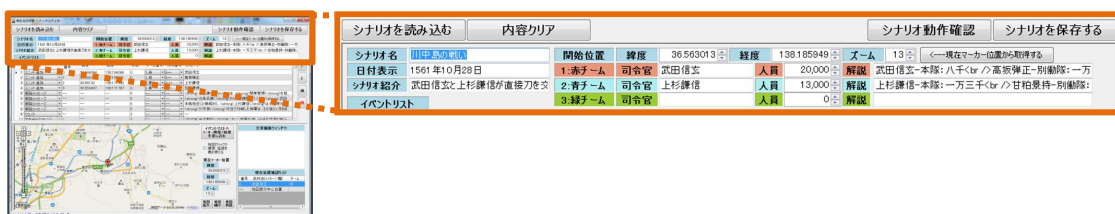
### 3. 項目・用語の説明



#### 2) エディタ画面上の項目説明

- [シナリオを読み込む] 保存したシナリオファイルを読み込むためのボタンです。  
シナリオファイルを画面上部にドラッグ＆ドロップすることでも、シナリオ読込が可能です。
- [内容クリア] 書き込まれているシナリオの内容を全て削除し、まっさらな状態にします。
- [シナリオ動作確認] 現在のシナリオ内容の動作を確認するための、「絵巻プレビュー」画面を起動します。
- [シナリオを保存する] シナリオのデータ形式を検証し、シナリオファイルに内容を書き出します。  
シナリオを「戦乱絵巻」で公開するときは、ここで作ったシナリオファイルを指定ページから登録します。
- シナリオ名 シナリオの内容を示すタイトルを書込みます。  
通常、「××の戦い」「××の合戦」のように慣例に従って表記すると分かりやすく、検索されやすいでしょう。
- 日付表示 いつ発生した戦いなのかを書込みます。  
「戦乱地図探題」では、現在との繋がりを強く感じて頂くため、現行のグレゴリオ暦表示を推奨しています。

### 3. 項目・用語の説明



- 開始位置  
シナリオを開始するときに表示される、地図の最初の位置(緯度・経度)とズームレベルのことです。
- [---現在マーカー位置から取得する]  
シナリオの開始位置を、画面下部の地図に表示されているマーカーの位置、および表示中のズームレベルに設定します。
- チーム別の司令官  
チームの主な司令官を書込みます。  
シナリオ再生時の右側小ウィンドウ、検索結果などの一覧表示に使われます。
- チーム別的人员  
チームの総人員数を書込みます。  
司令官と同じく、再生時のプレイヤー画面右側に表示されます。
- チーム別の解説  
チームの部隊別人員や兵科構成など、解説を書込みます。司令官と同じく、再生画面右側に右側に表示されます。  
検索ワード検出対象になるので、各部隊長の名前などの記載を推奨しております。  
表示サイズが小さいために、あまりに詳しい書込みはスクロールしないと読めなくなります。
- イベントリスト  
イベントを書き込んでいく、一覧表です。  
イベントは上から順に一つずつ実行していきます。  
大抵のシナリオは「ユニットの追加イベント」で始まり、「ユニットの移動」と「戦闘」を繰り返して、シナリオを進めていきます。

### 3. 項目・用語の説明



●イベント型 イベントの種類を選択します。

【ユニット追加】 地図上に、新しいユニットを追加します。

指定項目： ユニットの配置する位置(緯度・経度)、チーム番号、ユニットの向き、追加後のウエイト時間を指定します。

効 果： 地図上にユニットが追加され、ユニット番号が割り当てられます。

【ユニット移動】 地図上に配置した、一つのユニットを移動させます。

指定項目： ユニット番号と移動先の位置(緯度・経度)、移動にかかる時間を指定します。

効 果： 指定した時間をかけて、ユニットが移動します。ユニットの方向は、移動先に応じて自動で変わります。

【ユニット削除】 地図上に配置された、一つのユニットを削除します。

指定項目： ユニット番号、削除後のウエイト時間を指定します。

効 果： 指定のユニットが地図上から削除されます。

【戦闘】 戦闘を演出します。

指定項目： 戦闘画像の中心位置(緯度・経度)、表示時間を指定します。

効 果： 戦闘画像が表示され、プレイヤー画面上で地図表示を揺らすエフェクトがかかります。

### 3. 項目・用語の説明



【吹き出しメッセージ】地図上のユニットから吹き出しを表示し、セリフ語りを演出します。

指定項目：            ユニット番号、セリフ表示時間、セリフとなるメッセージを指定します。

効     果：            地図上のユニットから、吹き出しに囲まれたメッセージを表示します。

【解説メッセージ】    解説ウインドウに文章を表示します。

指定項目：            文章の表示時間、内容のメッセージを書込みます。

効     果：            プレイヤー画面の下部、解説ウインドウに文章を表示します。

【地図移動】            再生画面に表示されている地図の中心位置を、移動させます。

指定項目：            地図表示の移動先位置(緯度・経度)、移動後のウエイト時間を指定します。

効     果：            地図の表示位置が移動します。

【ウエイト】            指定された時間、何もせず待ちます。

指定項目：            ウエイト時間を指定します。

効     果：            指定時間、停止します。

●ユニット番号            ユニット一つ一つに割り当てられた、固有の番号を指定します。

### 3. 項目・用語の説明



- 緯度・経度**

地図上の位置を示す、緯度・経度の値を入力します。  
小数点以下6桁まで入力可能です。  
エディタ画面下部の地図表示でマーカーの位置を確認しながら、地図クリック操作／ボタン操作で値をセットしていきます。
- 秒数**

そのイベントを実行するごとに、掛ける時間です。
- チーム番号**

ユニットを追加する際に、ユニットの所属するチームを選択します。  
赤・青・緑の3種のチームから選びます。一度設定したチームは変更出来ません。
- 方向番号**

ユニットを追加する際に、配置されたユニットが向く方向を選択します。  
※この値はユニットを追加する際にのみ有効です。  
ユニットを追加した後は、ユニットの向きは移動する際の進行方向で決まります。
- メッセージ**

ユニットが語るセリフや、解説ウインドウに表示する文章を書き込みます。  
また、ユニット追加時にこの項目に書き込むと、区別地図の上に配置されるたくさんのユニットをする部隊名(=武将名)として使われます。  
※メッセージの文章を書き込む際は、画面下部右の「文章編集ウインドウ」から行う方が簡単です。

### 3. 項目・用語の説明



- イベントリスト「↑」ボタン 現在選択されている行を、一つ上に移動させます。
- イベントリスト「↓」ボタン 現在選択されている行を、一つ下に移動させます。
- イベントリスト「挿」ボタン 現在選択されている行の上に、新規行を挿入します。
- イベントリスト「削」ボタン 現在選択されている行を、削除します。



- 地図 シナリオの舞台となる、地図の表示を確認します。ユニットの表示確認・ユニットの選択・位置の指定など、イベント編集を強力にサポートします。
- 「イベントリストヘ マーカー緯度/経度を差し込む」ボタン イベントリストの中で現在選択されている行へ、緯度・経度の値をセットします。
- 「現在マーカー位置」表示 地図上に現在表示中のマーカーの緯度・経度と、地図のズームレベルを表示します。
- 文章編集ウインドウ イベントリスト中のメッセージなどの、文章を編集するためのウインドウです。

### 3. 項目・用語の説明



#### ●現在位置確認リスト

追加したユニット、及び再生画面での地図表示中心位置を一覧表示します。

位置確認リストをクリックすると、ユニット・地図表示中心位置をマーカーで示します。

またダブルクリックした際は、シナリオエディターの地図表示を、指定行のユニット／地図表示中心位置を中央にして、再描画します。

※各ユニット、及び地図表示中心位置は、イベントリストを1行目から順に「現在選択されている行」までを実行したときのものです。

#### ●「地図拡大」ボタン

シナリオエディターの地図縮尺を拡大させます。

#### ●「地図縮小」ボタン

シナリオエディターの地図縮尺を縮小させます。

#### ●「地図再読」ボタン

シナリオエディターの地図表示をリセットします。

※シナリオエディターの地図表示は、内部にブラウザを組み込み、GoogleMap／戦乱地図探題サーバを介して表示しています。

サーバ～シナリオエディター間のデータのやりとりがまれに不整合を起こして停止することがあります。その際はこのボタンをクリックし、組み込みブラウザをリセットして下さい。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 1) シナリオファイルを読み込むには？

シナリオデータは、「.sce」ファイル形式で保存されます。

また、「絵巻募集中！」ページではZIP形式で圧縮されている、**シナリオファイル「川中島の戦い」**が公開されています。

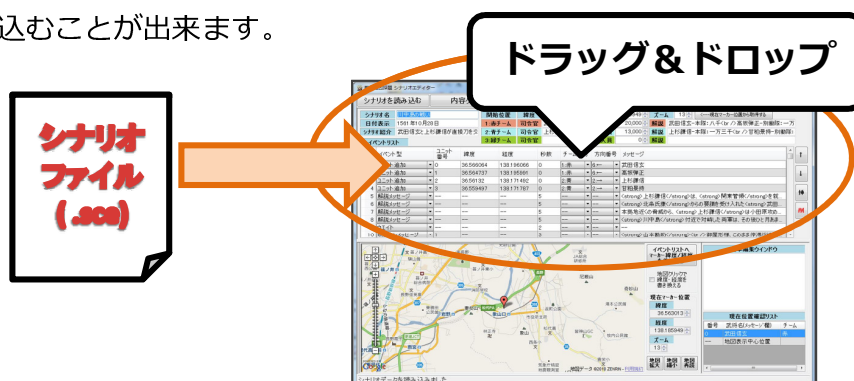
<http://dobes.jp/historic-geo/inveditor.html>

他に、ユーザー登録して頂くことで、**現在公開されている全てのシナリオを無償でダウンロード**することが出来ます。

シナリオファイルを読み込むには、シナリオエディターの画面へ**ファイルをドラッグ&ドロップ**して下さい。

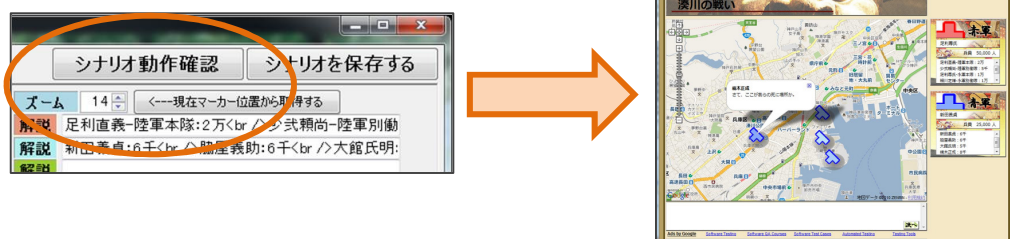
※ファイルは、**画面の上半分にドロップ**して下さい。

また、画面左上の「シナリオを読み込む」ボタンをクリックするとファイル選択ウィンドウが表示され、シナリオファイルを選んで読み込むことが出来ます。



##### 2) シナリオの動作を確認するには？

読み込んだり、編集したシナリオの動作をみるには、画面右上の「シナリオ動作確認」ボタンをクリックして下さい。



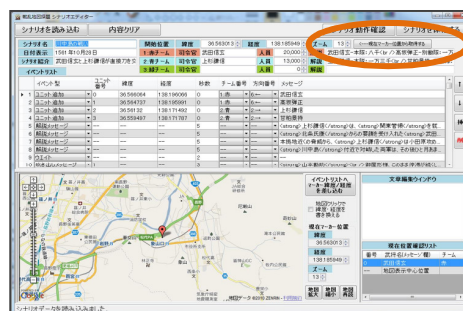
## 4. 逆引き 使い方解説

### 3) シナリオの開始時点での位置・地図ズームレベルを設定するには？

画面下部の地図を操作し、シナリオの舞台としてほどよい場所を見つけて下さい。

地図上で場所、および地図の縮尺を調整したら、画面右上の

**「<---現在マーカー位置から取得する」ボタンをクリック**  
してください。



### 4) シナリオを説明するための項目について

シナリオを公開するときは、**シナリオの名前・日付表示など、閲覧者が分かりやすい説明**を書き込んでおいて下さい。

シナリオを公開したとき、閲覧者のみなさんはキーワードでシナリオを検索することがあります。

キーワードの検索用データは、シナリオを「戦乱地図探題」サーバに登録する際、これらの説明項目から自動で抽出・生成されます。

合戦の通称や、武将名など、出来るだけ分かりやすい名称を書き込んでおくことを、お勧め致します。

作ったシナリオを**保存するとき**、シナリオ公開のために**必ず必要な項目へ書き込み**を促されることがあります。

- ・シナリオ名
- ・日付表示
- ・司令官の名前
- ・吹き出し／解説メッセージの文章

など、保存の前に一度ご確認下さいませ。

#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 5) 禁止文字について

説明文を書き込んで、保存しようとしたときに

**「シナリオの\*\*\*に、禁止文字「\*」が使われています。」**

というエラー表示が出る場合があります。

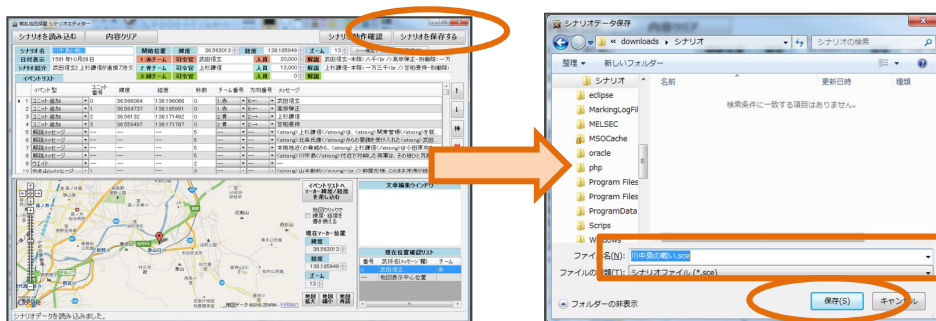
シナリオ内では、システムのセキュリティの都合上、使用を禁止している文字があります。

禁止文字は、下記のとおりです。

- ・「,」
- ・「'」
- ・「¥」
- ・「"」
- ・改行文字( &h10 / &h13 )
- ・「script」
- ・「and」
- ・「or」

##### 6) シナリオを保存するには？

シナリオを保存するときは、画面右上の「シナリオを保存する」ボタンをクリックして下さい。



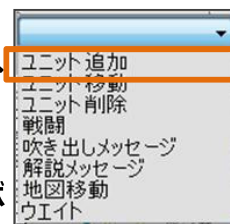
表示されるファイル名の入力ウインドウへファイル名を書き込んで「OK」ボタンを押すと、シナリオファイルが保存されます。

#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 7) ユニットの追加するには？

地図へユニットを新しく追加するには、下記の順で操作して下さい。

1. ユニットを配置する場所を、地図クリックで決める。
2. イベントリストの1列目「イベント型」コンボボックスをクリックし、「**ユニット追加**」を選択する。  
※**地図上のマーカーの位置に**、ユニットが配置されます。
3. ユニットの所属チームを、6列目「**チーム番号**」コンボボックスをクリックして、赤軍／青軍／緑軍から選ぶ。
4. ユニットの方向を、7列目「**方向番号**」コンボボックスをクリックして、矢印を選ぶ。
5. ユニットを率いる武将名、もしくは部隊名を、8列目「**メッセージ**」欄に書き込む。

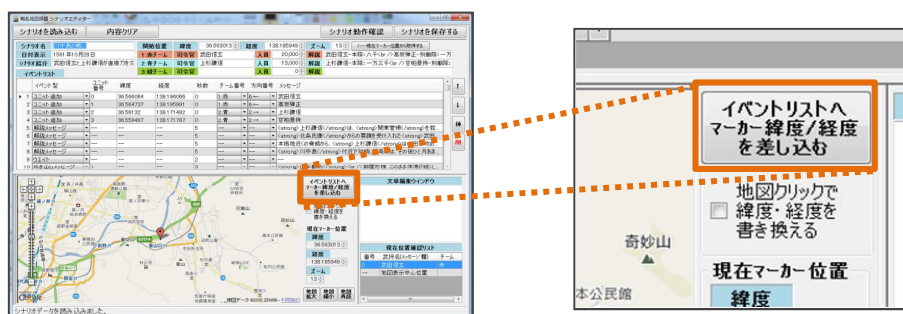


また、**既に追加済みのユニットの、配置位置を変更するとき**は、

1. 配置場所を変更するユニットの、「**ユニット追加**」イベントの行をクリックする。  
※どの列をクリックしても構いません。
2. 変更先の配置場所を、**地図クリック**で決める。
3. マーカー位置を確認し、「**イベントリストへマーカー緯度／経度を差し込む**」ボタンをクリックする。

の順で操作して下さい。

※多くの行の書き換え操作をする場合は、「**地図クリックで緯度・経度を書き換える**」チェックボックスをチェックすることで、選択行の緯度・経度を地図クリックによって書き換えることが可能です。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 8) ユニットを移動させるには？

地図上のユニットを移動させるには、下記の順で操作して下さい。

1. ユニットの移動先の場所を、地図クリックで決める。
2. イベントリストの1列目「**イベント型**」コンボボックスをクリックし、「**ユニット移動**」を選択する。
3. 地図上で、**移動させるユニットを、クリック**する。  
※**地図上のマーカー位置に**、移動後のユニットが表示されます。
4. 移動にかかる時間は、標準で2秒が設定されます。  
移動する距離や、ユニットの移動速度の表現によって、  
5列目「**秒数**」の数値を調整してください。

また、既に記入済みのユニット移動先を変更するときは、

1. 移動先を変更するユニットの、「**ユニット移動**」イベントの行をクリックする。  
※どの列をクリックしても構いません。
2. 変更先の移動場所を、**地図クリック**で決める。
3. マーカー位置を確認し、「**イベントリストへマーカー緯度／経度を差し込む**」ボタンをクリックする。

の順で操作して下さい。

※多くの行の書き換え操作をする場合は、「**地図クリックで緯度・経度を書き換える**」  
チェックボックスをチェックすることで、選択行の緯度・経度を地図クリックによって書き換えることが可能です。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 9) ユニットを削除するには？

地図上のユニットを削除するには、下記の順で操作して下さい。

1. イベントリストの1列目「イベント型」コンボボックスをクリックし、「**ユニット削除**」を選択する。
2. 地図上で、**削除するユニットを、クリック**する。  
※地図上のユニットの表示が消えます。
3. 削除後に間を作るときは、5列目「秒数」の数値を調整して下さい。  
標準では0秒が設定されます。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 1 0) 戦闘を発生させるには？

戦闘を発生させるには、下記の順で操作して下さい。

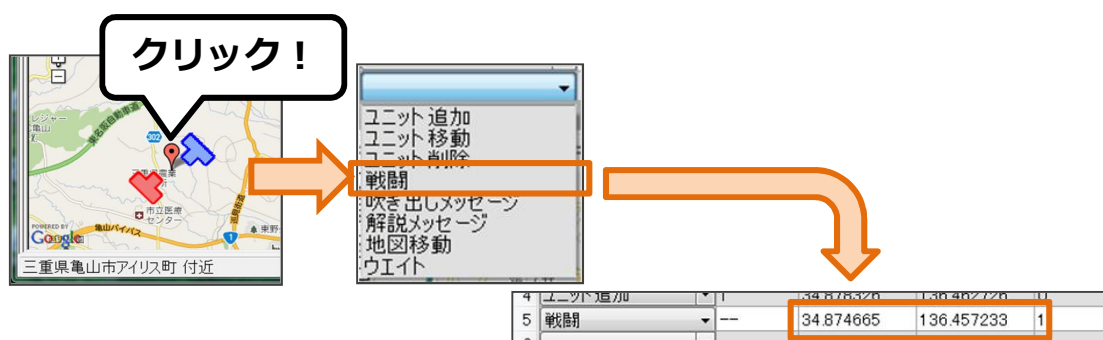
1. 戦闘の中心の場所を、地図クリックで決める。
2. イベントリストの1列目「イベント型」コンボボックスをクリックし、「戦闘」を選択する。
3. 戦闘発生後に間を作るときは、5列目「秒数」の数値を調整して下さい。  
標準では1秒が設定されます。

また、既に記入済みの戦闘の発生場所を変更させるときは、

1. 発生場所を変更する、「戦闘」イベントの行をクリックする。  
※どの列をクリックしても構いません。
2. 変更先の戦闘発生場所を、地図クリックで決める。
3. マーカー位置を確認し、「イベントリストヘマーカー緯度／経度を差し込む」ボタンをクリックする。

の順で操作して下さい。

※多くの行の書き換え操作をする場合は、「地図クリックで緯度・経度を書き換える」  
チェックボックスをチェックすることで、選択行の緯度・経度を地図クリックによって書き換えることが可能です。





#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 1 1) ユニットに、セリフをしゃべらせるには？

地図上のユニットにセリフをしゃべらせるには、下記の順で操作して下さい。

1. イベントリストの1列目「イベント型」コンボボックスをクリックし、「吹き出しメッセージ」を選択する。
2. 地図上で、しゃべらせるユニットを、クリックする。
3. メッセージ欄には、ユニット追加時に書き込んだ武将名入りのHTML文書が自動でセットされます。

例：「<strong>武田信玄</strong><br />」

これを編集し、セリフを書き込んでください。

※JavaScriptの使用は禁止しています。

HTMLに詳しくない方は、<br />の後ろにセリフを追加して下さい。標準的なセリフ表示はそれで十分な見栄えを確保出来ます。

4. 吹き出しが表示される時間は、5列目「秒数」の数値で調整して下さい。

標準では3秒が設定されます。

長いセリフでは4秒～5秒程度、一行ほどの短いセリフでは1秒～3秒程度をお勧めしています。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 1 2) 解説ウインドウに表示される文章を編集するには？

再生画面下の解説ウインドウに解説文章を表示するには、下記の順で操作して下さい。

1. イベントリストの1列目「イベント型」コンボボックスをクリックし、「解説メッセージ」を選択する。

3. メッセージ欄に、解説文章を書き込んでください。

メッセージ欄でも、HTMLタグは使用可能です。

※JavaScriptの使用は禁止しています。

HTMLに詳しくない方は、そのまま文章を書き込むだけでもかまいません。

主に使われる表現として、

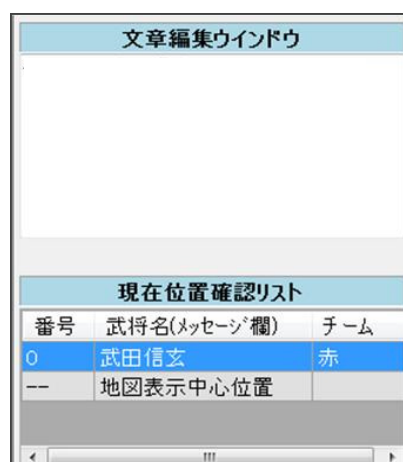
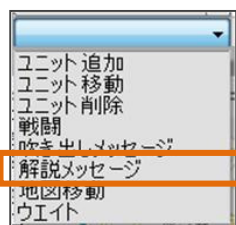
- ・強調したい部分を「<strong>強調部分</strong>」のように囲んで太字にする。
- ・改行するときは、「1行目<br /> 2行目<br /> 3行目」のように、行の末尾に「<br />」を追加する。

などをお勧めしています。

5. 解説メッセージが表示される時間は、5列目「秒数」の数値で調整して下さい。

標準では5秒が設定されます。

長い文章で7秒～8秒程度、2行程度では4秒ほどをお勧めしています。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 1 3) 再生画面に表示される地図の中心点を移動させるには？

シナリオ再生中に、地図の表示位置を移動させるには、下記の順で操作して下さい。

1. 地図表示移動先の中心の位置を、地図クリックで決める。
2. イベントリストの1列目「イベント型」コンボボックスをクリックし、「地図移動」を選択する。
3. 地図移動後に間を作るときは、5列目「秒数」の数値を調整して下さい。  
標準では0秒が設定されます。
4. 地図の縮尺（ズームレベル）を変更するときには、メッセージ欄にズームレベル数値を入力して下さい。

また、既に記入済みの地図表示移動位置を変更させるときは、

1. 移動位置を変更する、「地図移動」イベントの行をクリックする。  
※どの列をクリックしても構いません。
2. 変更先の地図表示移動先を、地図クリックで決める。
3. マーカー位置を確認し、「イベントリストヘマーカー緯度／経度を差し込む」ボタンをクリックする。

の順で操作して下さい。

※多くの行の書き換え操作をする場合は、「地図クリックで緯度・経度を書き換える」チェックボックスをチェックすることで、選択行の緯度・経度を地図クリックによって書き換えることが可能です。

86	解説メッセージ	--	--	--	5
87	地図移動	--	36.568804	138.17213	2

#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 1 4) 少しだけ間を作るには？

シナリオ再生中に、何も進行させずに間を作るには、下記の順で操作して下さい。

1. イベントリストの1列目「イベント型」コンボボックスをクリックし、「ウェイト」を選択する。
2. 5列目「秒数」の数値を、待ち時間分入力する。



##### 1 5) ユニットの位置を確認するには？

画面右下の「現在位置確認リスト」から、確認したいユニットを指定して下さい。

- ・行をクリックしたときは、**地図上のマーカーが、指定されたユニットの位置へ移動**します。
- ・行を**ダブルクリック**したときは、マーカーがユニットの位置へ移動するとともに、**地図表示が指定ユニットを中心に再描画**されます。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 1 6) 戦闘・地図表示中心位置を確認するには？

戦闘イベントの中心位置を確認する場合は、イベントリストの戦闘イベント行をダブルクリックします。

すると、地図上のマーカーが戦闘イベントの位置に移動するとともに、**地図表示が戦闘イベント位置を中心にして再描画**されます。

4	ユニット追加	1	34.876320	136.462720	0
5	戦闘	--	34.874665	136.457233	1
6					



その他、イベントリストの中で位置が指定される種類のもの、

- ・ユニット追加
- ・ユニット移動
- ・地図移動

の行を**ダブルクリック**すると、**対象イベントの位置**を確認出来ます。

##### 1 7) シナリオの進捗状態に合わせた画面表示を確認するには？

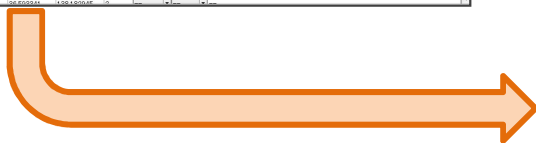
イベントの進行によって変わっていくユニットの位置を確認するには、イベントリストの途中の行をクリックします。

すると、イベントを一行目から、クリック行までを実行した場合のユニットの配置が地図上に表示されます。

イベント型	ユニット番号	名前	座標X	座標Y	状態
01	敵軍追加	敵軍追加	34.876320	136.462720	0
02	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
03	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
04	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
05	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
06	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
07	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
08	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
09	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
10	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
11	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
12	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
13	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
14	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
15	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
16	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
17	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
18	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
19	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
20	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
21	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
22	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
23	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
24	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
25	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
26	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
27	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
28	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
29	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
30	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
31	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
32	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
33	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
34	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
35	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
36	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
37	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
38	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
39	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
40	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
41	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
42	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
43	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
44	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
45	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
46	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
47	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
48	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
49	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
50	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
51	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
52	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
53	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
54	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
55	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
56	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
57	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
58	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
59	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
60	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
61	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
62	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
63	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
64	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
65	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
66	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
67	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
68	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
69	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
70	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
71	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
72	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
73	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
74	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
75	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
76	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
77	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
78	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
79	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
80	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
81	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
82	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
83	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
84	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
85	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
86	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
87	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
88	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
89	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
90	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
91	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
92	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
93	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
94	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
95	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
96	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
97	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
98	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
99	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0
100	敵軍移動	敵軍移動	34.876320	136.462720	0

クリック！

ユニット位置が更新



#### 4. 逆引き 使い方解説

---

##### 1 8) サウンドについて

シナリオエディターで編集しているとき、絵巻プレビュー画面では効果音・BGMといった音声は流すことが出来ません。

また、音声の再生にはFlashを使用しているため、Flashに対応していないiPhone、iPad などの一部機器でのブラウザも音声の再生が出来ません。

音声付きのシナリオ再生をする場合は、「戦乱地図探題」へシナリオを登録し、公開した上で、Flashインストール済みのPCでご確認下さい。

##### 1 9) 地図表示とインターネット環境の関連について

戦乱絵巻シナリオエディターは、GoogleMap、及び「戦乱地図探題」Webサーバ上のシステムを利用して地図を表示しています。

シナリオの編集には、上記サーバとの通信処理のため、インターネット接続環境が必要になります。

##### 2 0) インストールされるコンポーネントについて

戦乱絵巻シナリオエディターは、「.Net Framework 2.0」の上で動作しています。

本エディタのインストール時に、「.Net Framework 2.0」及び、「Windows Installer 3.1」が検出されなかったとき、それらが一緒にインストールされます。

また、本エディタは Windows 2000 へも対応していますが、システム動作の都合上「Internet Explorer 6.0」以上がインストールされている必要があります。

#### 4. 逆引き 使い方解説

---

##### 2 1) 投稿したシナリオの著作権について

「戦乱地図探題」で公開されている、全てのシナリオは  
**「パブリック・ドメイン」**  
として扱います。

戦乱地図探題のシナリオ登録時の規約により、**投稿者はシナリオ  
に対する著作権を根拠とした、他者のシナリオ情報  
利用を制限することは出来ません。**

**投稿されたシナリオ情報は、無関係の第三者によって  
複製され、改変された上で公開される可能性があります。**

※投稿者のシナリオが管理者以外の他者に削除されたり、上書き  
されることはありません。

戦乱地図探題は、シナリオ情報が広く公開され、共有される資料と  
して、またたくさんの方に楽しんで頂くための材料として使われる  
ことを望んでいます。

シナリオの投稿については、上記の著作権行使に対する制限を  
ご理解・ご了承頂いた上での投稿をお願い致します。



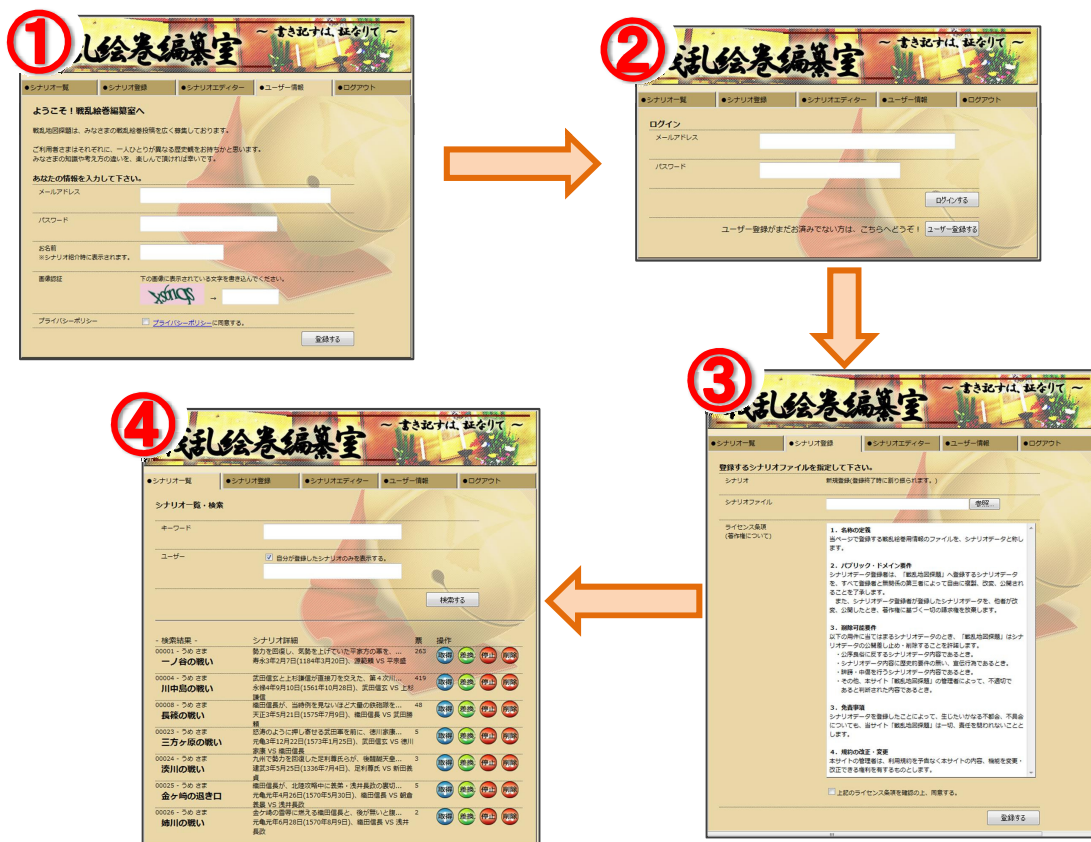
## 4. 逆引き 使い方解説

### 2 2) シナリオを登録し、「戦乱地図探題」で公開するまでの流れ

戦乱絵巻シナリオを作り終えたら、あとは「戦乱地図探題」サイトにシナリオを登録するだけで、音声付きのシナリオがたくさんの閲覧者の方に見ていただくことができます。

そのために、必要な登録手順は、主に下のような流れになります。

- ①「戦乱地図探題」へユーザー登録する。
- ②投稿者メンバーサイトへログインする。
- ③シナリオ登録ページから、シナリオファイルを登録する。
- ④シナリオ一覧ページから、「公開」設定する。



## 4. 逆引き 使い方解説

### 2 3) ユーザー登録する

絵巻シナリオを公開したり、シナリオデータをダウンロードするには、先にユーザー登録が必要です。

- ①下記URLより、「戦乱地図探題」サイトを表示します。

<http://dobes.jp/historic-geo/>

- ②サイト上部の真ん中あたり、「ユーザー登録」をクリックします。



- ③表示されたユーザー登録画面で、

- ・メールアドレス
  - ・パスワード
  - ・お名前
  - ・画像認証
  - ・プライバシーポリシー
- 許諾チェックボックス

を入力し、「登録する」ボタンをクリックします。

登録されると、ご指定のメールアドレスにご報告のメールが送付されます。

※プライバシーポリシーはあらかじめご確認頂くようお願い致します。



- ③「シナリオ一覧」タブが選択された状態が表示されます。

この画面が表示されたとき、ユーザー登録とログインが済んでいます。



## 4. 逆引き 使い方解説

### 24) ログインする

一旦ユーザー登録をした後は、次回からシナリオ管理ページにアクセスするときにはログインを行います。

- ① サイト上部の真ん中左、「ログイン」をクリックします。



- ② 表示されたログイン画面で、ユーザー登録時に入力した
- ・メールアドレス
  - ・パスワード
- を書込んで「ログインする」をクリックします。



- ③ 「シナリオ一覧」タブが選択された状態が表示されたら、ログイン完了です。



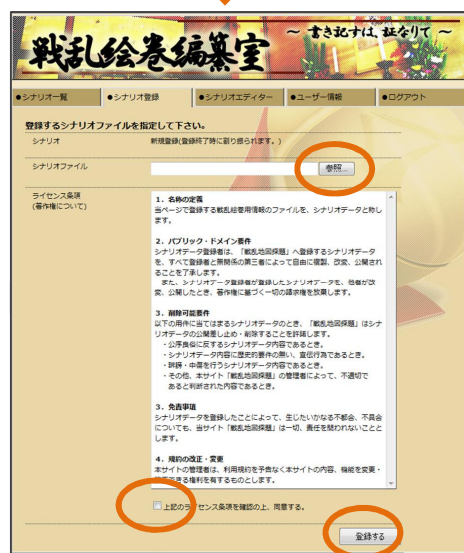
## 4. 逆引き 使い方解説

### 25) シナリオを登録する

- ①「シナリオ登録」タブをクリックします。



- ②表示されたシナリオ登録画面より、シナリオファイルの「参照」ボタンをクリックし、シナリオファイルを指定します。



- ③「ライセンス条項」を読み、確認した上で、「上記のライセンス条項を確認の上、同意する」チェックボックスをチェックします。

- ④「登録する」ボタンをクリックします。

※登録には約30秒～1分程度時間がかかる場合があります。  
ボタンは一度だけクリックして下さい。

- ⑤登録が成功すると、シナリオ一覧画面に、未公開状態のシナリオが追加されています。





## 4. 逆引き 使い方解説

### 2 6) シナリオを公開する

シナリオを登録したとき、初期状態では公開されていません。

シナリオを公開するには、シナリオ一覧画面の中の「公開」ボタンをクリックして下さい。  
これで指定したシナリオを、「戦乱絵巻」から閲覧することができます。

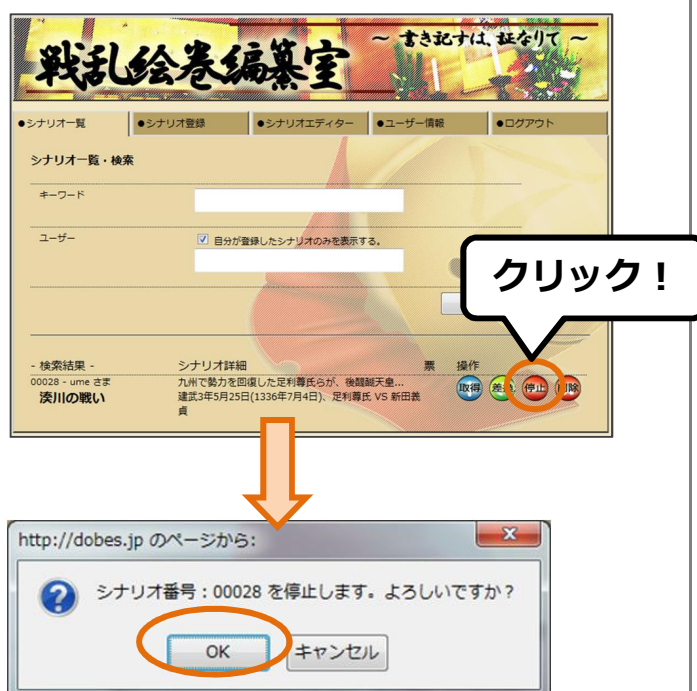


### 2 7) シナリオを公開停止する

シナリオの公開を一時的に止めたいときは、停止操作をします。

シナリオ一覧の画面の中の「停止」ボタンをクリックして下さい。

確認用のメッセージが表示されるので、「OK」をクリックして下さい。



## 4. 逆引き 使い方解説

### 28) シナリオを削除する

登録していたシナリオを削除するときは、シナリオ一覧画面の中の「削除」ボタンをクリックして下さい。



削除内容の確認用画面が表示されます。削除するシナリオの内容を十分確認の上、「削除」ボタンをクリックして下さい。



シナリオ一覧画面に戻ると、削除したシナリオの表示が消えています。



#### 4. 逆引き 使い方解説

##### 2 9) 公開中のシナリオをダウンロードする

公開中のシナリオをダウンロードする際は、シナリオの検索条件を入力して、「検索する」ボタンをクリックします。



※自分が登録したシナリオ以外のものを見る場合は、「自分が登録したシナリオのみを表示する。」チェックボックスを外してから検索します。



ダウンロードしたいシナリオの、「取得」ボタンをクリックします。

ブラウザが、ダウンロードを始めます。  
※このときの表示は、ブラウザによって異なります。





#### 4. 逆引き 使い方解説

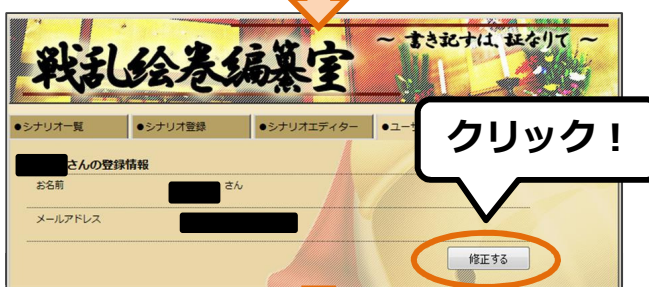
##### 30) ユーザー情報の更新

「ユーザー情報」タブをクリックします。



現在登録されている、ユーザー情報が表示されます。

「修正する」ボタンをクリックします。



修正したい項目を入力して、「登録する」ボタンをクリックします。

※画像認証は、変更の都度入力する必要があります。

※パスワードを変更しない場合は、空欄のままにしておいて下さい。



#### 4. 逆引き 使い方解説

---

##### 3 1) 開発元・運営元

---

本ソフトウェア、及び歴史コンテンツサイト：「戦乱地図探題」は、  
ドゥービーズ が開発・運用しております。

<http://dobes.jp/>

##### 3 2) お問い合わせ

---

当ソフトウェア、及び「戦乱地図探題」に関するお問い合わせは、  
下記のメールアドレスまでご連絡下さいませ。

[historic.geo@gmail.com](mailto:historic.geo@gmail.com)