

雛型戦略

2014/10/12

キャラ作成マニュアル



はじめに

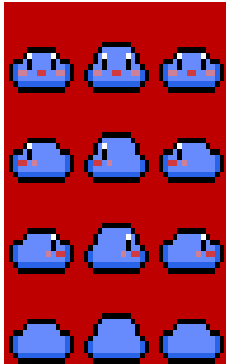
雛型戦略をプレイするにあたって、手順が必要な「キャラクター作成」機能について説明いたします。

キャラクター作成手順

事前準備として、雛型戦略ゲームフォルダ直下の「Data¥User¥Picture」フォルダに歩行グラフィック素材を格納します。（サンプルファイルは格納済み）



【補足：歩行グラフィック規格】※いわゆるウディタ規格



- ・ 上から「下向き」、「左向き」、「右向き」、「上向き」に対応します
- ・ サイズに制約はありませんが、1マス「16×16」ピクセルのため、あまり大きすぎると違和感が生じます
- ・ 画像は「jpg/png/bmp形式」必須

【補足：素材の探し方】

- ・ 検索サイトにて、「ウディタ 歩行グラフィック 素材」等で検索するとヒットします
- ・ RPGツクール2000等で使用される歩行グラフィック素材を使用したい場合は、検索サイトにて、「RPGツクール 2000 歩行グラフィック 素材」等で検索するとヒットします
また、下記ツールと併用してください

「tkool2WOLF+」

ツクール2000・XP・VX規格の

画像素材をウディタ用に変換するツール

ダウンロードした歩行グラフィック素材は、制作者向けに提供されている素材です。
二次配布等しないようお願いいたします。
当ゲームのキャラクター作成機能は、個人で楽しむ事だけを目的として提供しております。

雛型戦略の編成画面から、「キャラクタ製造画面」へ移ります。



画面上に用意したグラフィック素材が出現すれば成功です。お疲れ様でした。

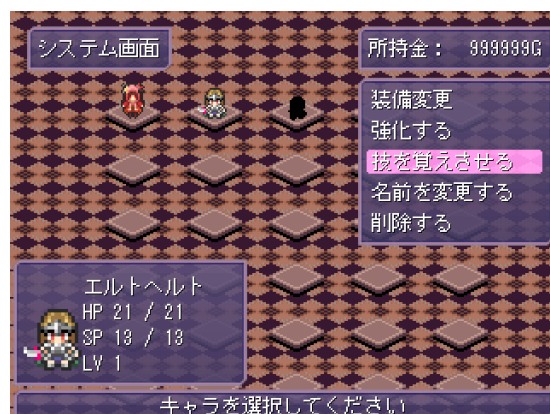
※ゲーム途中から素材を追加登録する場合は、サブキーで再登録を行ってください。

※作成済みのキャラに使用されている歩行素材を削除すると、エラーがでますので、キャラを削除するか同名の素材を用意してください



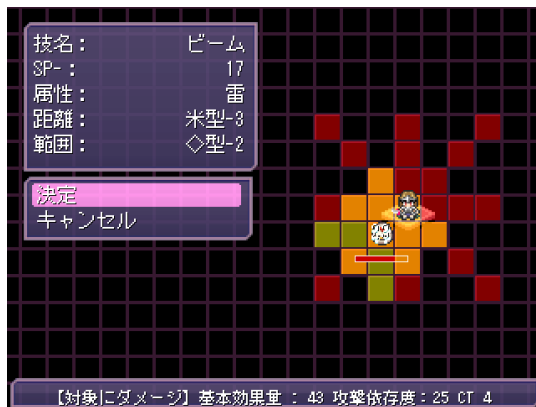
技を覚えさせる手順

事前準備として、上記手順を参考に、オリジナルキャラを作成してください



その後、技を覚えさせる画面から、技を覚えさせます





技名に応じて、性能は自動で決定します。
性能はランダムですが、一部文字を含める事で、性能が変わります。

例)

- 炎：属性が「炎」になります
- 剣：剣攻撃になります（技名の最後にする必要があります）
- ビーム：攻撃範囲が「米型」になります

などなど