

ChainShotEx 駒データファイルについて (ver.11.2.0以降に対応)

「ChainShotEx」は、駒の図柄を外部ファイルから読み込む事が可能です。

【駒データファイルの使用法】

ゲーム設定の「駒の図柄」で「外部1」と「外部2」を選ぶと、それぞれに対応するフォルダ内のファイルから駒データを読み込みます。

駒データフォルダ1：設定の「外部1」に対応

アプリケーション（Macなら「ChainShotEx.app」Windowsなら「ChainShotEx.exe」）と同じフォルダ内の「Supplements」フォルダ。このフォルダは配布したアプリケーションに同梱されていて幾つかの駒データが既に入っているのので、フォルダを削除したりアプリケーションだけを移動したりしてはいなければ、そのまま使えます。

ただ、アプリケーション（即ちこのフォルダ）がネットワークドライブなどローカル以外の場所に有る場合、正常に動作しない可能性があります。

macOS版では「Supplements」フォルダが有るにも拘らず『フォルダがありません』と表示されてしまう問題が発生する可能性が高いですが、これに関しては別に添付している文書を参照してください。それでも解決しない場合はデータフォルダ2だけを使ってください。

駒データフォルダ2：設定の「外部2」に対応

ユーザーの画像ファイル用のフォルダ（MacでもWindowsでも「ピクチャ」又は「Picture」と言うような名前で最初から存在しているはず）内の「ChainShotEx」フォルダ。このフォルダは必要なら作ってください。

駒データフォルダ1は、バージョンアップ等でアプリケーションを丸ごと入れ換える際に、一緒に入れ替わってしまう事があるので、自作の駒データや他から入手した駒を使用する時には、こちらのフォルダを使う事をお勧めします。

駒データフォルダ2の場所はシステムの環境によって変わる可能性があります。設定で「外部2」を選ぶと正しい場所を表示する事が出来るので、これを参照してください。実際のフォルダが無い場合は、ここで作る事も出来ます。

駒データフォルダ内のサブフォルダ及びJPEGとPNG以外のファイルは無視されます。

「まきがめ」用の駒データフォーマットも使用可能ですが、既存の「まきがめ」用のファイルはPICTなので直接読み込む事が出来ません。何かのグラフィックソフト等でPNGに変換すれば読み込む事が出来ます。

JPEGも読み込み可能なのですが、ドット単位の色が不正確なので駒データの内容によっては正常に表示出来ない物も有ります。

仕様に曖昧な部分が有ったので「ChainShot Ex」の11.2.1で修正しました。これに伴い同梱している駒データファイルも修正されている物が有るので、古いファイルを使っている場合は入れ替えてください。

【駒データファイルの作成】

「ChainShotEx」の駒データのフォーマットは以下のサンプルのようになっています。

列 行	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16			クリアメッセージ				説明文									

1～5行目の各行が駒の5色に対応していて、それぞれの行で上下左右の色の連結状態によって16個のバリエーションが並びます。配置は上のサンプルを参照してください。

6～10行と11～15行は1～5行と同じですが、マウスポインタが駒の上に来た時に駒が連結している（削除可能）場合は、こちらの2群が0.5秒間隔で交互に表示されます。

連結していない駒は強調表示しないので、左端の駒の6～10行と11～15行は1～5行と同じ内容にしておきます。

16行目は左端が背景用で、フィールド内にタイル状に敷き詰められます。2番目はゲームクリア時の背景です。

次の4桁はゲームクリア時にフィールド中央に表示されるメッセージで、残りの10桁は設定で駒データを選択した際に表示される内容説明です。

画像のサイズは1024×1024の大サイズと512×512の小サイズの2種類有って、大サイズが標準です。

ゲームの標準のウインドウサイズ（640×480）では、駒は32×32で表示されますが、大サイズの場合は駒が64×64なので、半分に縮小されて表示されます。

大サイズは、ウインドウを拡大表示した時に絵が不鮮明になるのを防ぐためなので、標準サイズのウインドウで表示した時のために、線や点は最低2ピクセルの大きさで作ります。小サイズであれば、完全なドット絵で問題有りません。

PNGであればアルファチャンネル付きの半透明画像も使用可能です。

【さめがめ用の駒データファイルの使用】

PC-9800版「さめがめ（SameGame）」用の駒データファイル（拡張子.KDTの物）を駒データフォルダ2に入れて置くと、自動的に変換して同じ名前のPNGファイルを作ります。

これでゲーム設定から選択可能になりますが、全てのファイルを変換出来るかは未確認なので、全く変換しなかったり絵が乱れたりする事があるかも知れません。

既に同じ名前のPNGファイルが存在する時は何もしないので、元のKDTファイルは残っていても害は有りませんし、消してしまっても問題無いです。

【独自に作成した駒データの扱いについて】

独自に作成した駒データの配布に関しては特に制限は有りません。

ただし、権利関係や内容の妥当性などについては各自の責任において行ってください。

【過去に駒データを配布されていた作家さんへ】

20年程前までは「まきがめ」や「さめがめ」の駒データが多数配布されていて「ChainShotEx」で使える物も有るのですが、画像ファイルや圧縮の形式が古くなっていて現在使おうとすると、変換作業等でそれなりの技術力が必要になっています。

もし、その頃に駒データを配布されていたりしゃった作家さんにこの文章が届いたようなら、現在の形式（PNGファイルのZIP圧縮）での再配布を検討して頂ければ幸いです。

2022.12.12 竹内 (Macの変人) 喜代志