

簡易マップ作成マニュアル

■ 基本操作

マウスホイール カメラ拡大縮小

右クリック+移動 カメラ平行移動

マウスホイールクリック+移動 カメラ回転

■ マップチップ及びサイズの選択

新規作成画面で選択することができます。

■ 勢力の選択

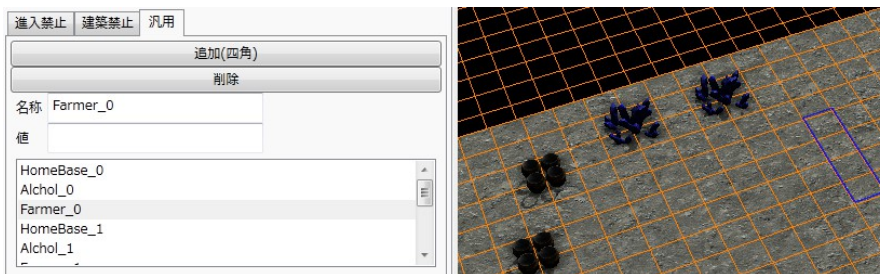
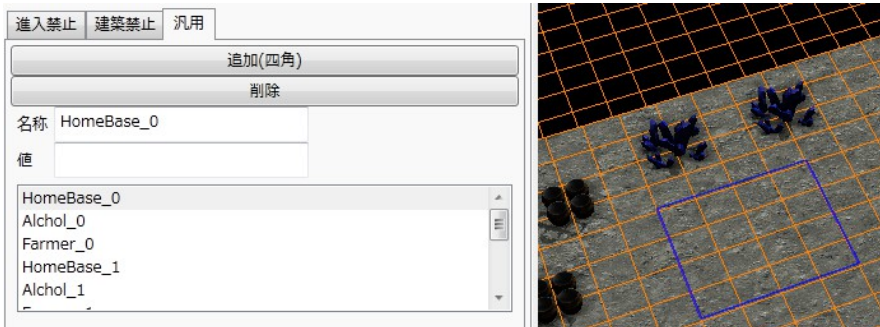
・1vs1の場合

エフェクト		障害物	環境	領域	情報
地形	勢力	ユニット	建築物	資源	
	有効	操作	勢力	チーム	
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Open	Team1	
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Open	Team2	
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	中立勢力	Team3	
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	

・2vs2の場合

エフェクト		障害物	環境	領域	情報
地形	勢力	ユニット	建築物	資源	
	有効	操作	勢力	チーム	
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Open	Team1	
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Open	Team1	
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Open	Team2	
4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Open	Team2	
5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	中立勢力	Team3	
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Open	Unknov	

■ 領域



・ 1vs1 の場合

HomeBase_0 Alchol_0 Farmer_0 ~ 4 ランダムで選択される

・ 2vs2 の場合

HomeBase_0 Alchol_0 Farmer_0 ~ 1 チーム 1

HomeBase_2 Alchol_2 Farmer_2 ~ 3 チーム 2

酒、壺の配置は広めに取らましよう。

回収時に詰まってしまう。

また、本拠地をおける位置には **HomeBase_Sub_0** ~ という領域を設定してください。

■ 情報

地形	勢力	ユニット	建築物	資源
エフェクト	障害物	環境	領域	情報
名称	<input type="text" value="旧都2vs2"/>			
説明	<input type="text"/>			
ミッション	<input type="text"/>			
識別キー	<input type="text" value="kyuuto2vs2"/>			

※画像は古いです

名称 一覧に表示される名称

説明 表示される予定

ミッション

1vs1 で使用する場合は、「LotusCraft.LotusCraft1v1MissionForMultiplayer」

2vs2 で使用する場合は、「LotusCraft.LotusCraft2v2MissionForMultiplayer」

2vs2 で使用する場合は、「LotusCraft.LotusCraft3v3MissionForMultiplayer」

と記述。

識別キー 絶対に他のマップと被らないキー ランダム 16 桁とかでいいです。

これらの値は、フォーカスが外れた時に保存されます。

編集したらどこか別の欄にフォーカスを当ててください。

■ 実行テスト

MOD/Map/ に入れてください。

そうすると、オンライン(デバッグ中)、オフライン共に使用できるようになります。

オンラインの場合は、全プレイヤーが同じ識別キーのマップを持っていることが条件です。

■ 無事、遊んで面白かったら。

・ 障害物

障害物を配置します。

Ctrl と同時押しでグリッドに沿って配置できます。

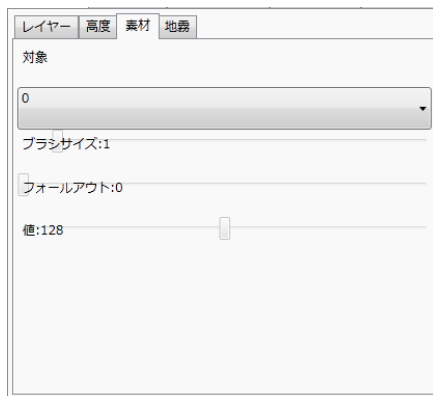
また、木の場合は、編集にて拡大縮小、回転をして違うものに見えるようにしましょう。

現在、障害物に衝突判定はないので、

「領域」 -> 進入禁止を指定してください。

・ マップチップ塗り

「地形」 -> 「素材」



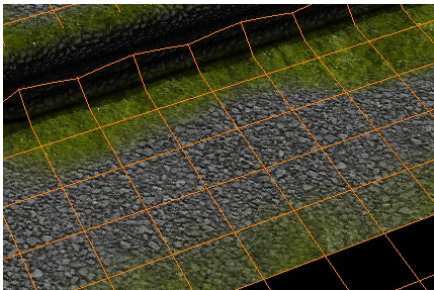
0 と表示されている部分 素材の種類

ブラシサイズ ブラシの大きさ

フォールアウト ブラシのぼかし方

値 加算する値です。

基本的に、ブラシサイズ大きめ フォールアウト90 値 10 くらいで塗ります。



壁近辺や、汚したいところ、草を生やしたいところをある程度ランダムになるように素材をつけていきます。

■ 環境



光源の位置と強さを指定します。

平行光源の X 軸は 60 度

平行光源の Y 軸は -180 度

くらいだと、逆光にならず、プレイヤーにとって見やすくなります。