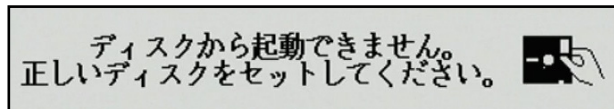


SOOTING68K Z-EDITION マニュアル(1.0.0)正誤表

- X68000 Zのファームウェアは最新のものに更新をお願い致します。
- SDカードを挿入したまま、電源ONもしくはリセットスイッチ押下し、エミュレータの起動後、



上記の画面が出て、XDFファイル選択画面が出ない場合は、一度SDカードを取り出して再挿入してください。X68000 Zのファームウェア更新により、本仕様は改善される可能性があります。

- 残基数の上限はマニュアルに9機と記載されていますが、99機に変更致しました。
- サンプルゲーム中「B BUTTON」と表示される画面がありますが、すべて「Aボタン」のみ対応です。使用するパッドによって、どのボタンがAボタンになるかは異なりますのでご注意ください。
- ゲームエンジン(STG68KGZ.X)でのゲームプレイ時、ゲームオーバーの画面でキーボードのESCキーを押すことで、オープニング画面に遷移します。Aボタンで同じ面からコンティニューされます。

お問い合わせは、以下のメールアドレスをお願い致します。

サポートメールアドレス support@remotex.co.jp

各種サポート情報は、以下のURLで公開予定です。

サポートWEBページ <https://stg68k.remotex.co.jp/>



企画開発 / 株式会社リモテクス

〒204-0022

東京都清瀬市松山 3-5-3

support@remotex.co.jp

縦シューティングゲームコンストラクションキット

シューティング68K ゼットエディション

SHOOTING 68K Z-EDITION

ユーザーズマニュアル

©2023 Remotex Inc. / ©1991-2023 ♡ / ©Ina Kondou

はじめに

SHOOTING68K Z-EDITIONをお買い求め頂き、誠にありがとうございます。

X68000がミニサイズで復刻されると聞き、1991年に有限会社アモルファス様が発売されたシューティングゲームコンストラクションキットの復刻版をリリースさせて頂くことになりました。

プログラムのコードを書かなくても、ドット絵を描き、アニメーションを設定し、動きを定義するだけで、オリジナルの縦スクロールシューティングゲームを作れるソフトです。

さらに、BEEP様より2018年に復刻版がリリースされた「ヴァリスト・レスナルト」のデータを、追加サンプルとして同梱致しました。

ゼロからゲームを作り上げるのは大変な作業ですが、実際に遊べるサンプルを参考にしたリ、まずは手始めに一部の敵キャラクターだけでも、自分の絵に差し替えるところから始めることで、クリエイティブな気分を味わえるのではないのでしょうか。

ぜひ、楽しんでみてください。

POWER TO MAKE YOUR ORIGINAL GAME COME TRUE

本製品は、X68000のエミュレーターモードを起動後、SDカードを差し込み、XDFファイルをキーボードで選択して起動します。

本体付属の他のゲームのように SD:0 / SD:1 アイコンからは起動しませんのでご注意ください。



本ソフトウェアの利用権について

本ソフトウェアの購入者は、購入者が自分で利用する限りにおいて、別のメディア形式へのコンバート・複製を行い、対象ハードウェア以外で利用することを認めます。

ゲーム実行ファイル(STG68KGZ.X)の利用権について

本ソフトウェアの購入者は、本エディタで作成したゲームデータおよびゲームエンジン(STG68KGZ.X)の複製・配布を、無償の範囲で自由に行うことを認めます。

エディタ本体(STG68KEZ.X)の再配布は禁止ですのでご注意ください。

RAMの容量・動作速度について

RAMの利用容量は、2MB以上が設定されている必要があります。

動作速度は10MHzモードのみ対応しています。

将来的にさらに高速なX68000 Zのモデルが出た場合には、10MHzの互換モードに設定してください。

マニュアルについて

本製品の SD カードにマニュアルの PDF 版を含みます。

以下のサポートページの URL から最新版をダウンロードすることも可能です。

<https://stg68k.remotex.co.jp/>

実行ファイルの圧縮について

エディタ、および、ゲームエンジンの実行ファイルは ITA lzx(ita 氏作) で圧縮されています。

製品サポートの御案内

製品の初期不良などの不具合・問い合わせにつきましては、メールでのサポートとさせていただきます。

株式会社リモテクス 製品サポートメールアドレス support@remotex.co.jp

回答したメールが迷惑メールフォルダーに振り分けられていることもございますので、メール回答が届かない場合には、お手数をおかけしますが、こちらもご確認をお願い致します。

ゲームをつくるまえに

1. SHOOTING68Kの起動方法

■ ディスクからの起動

SDカードをX68000 Zの0ドライブに入れ、X68000 Zを起動します。

SD:0、SD:1アイコンではなく、その下のエミュレータ起動(Xアイコン)をクリックします。

XDFファイルの選択メニューが表示されたら、EDITOR.XDFを選択することで、ゲーム開発用のゲームエディタが起動します。

サンプルゲーム「ヴァリスト・レスナルト」のデータはGAME1-4.XDFとGAME5-8.XDFに入っていますので、ゲームエディタの起動後に、こちらのXDFファイルをセットして、エディタのファイルアイコンから読み込んでください。

「ヴァリスト・レスナルト」を全面通して遊びたい場合は、4面終了後のディスク入れ替えが不要な、GAMECOMP.XDF(圧縮済)を起動するのがオススメです。

■ ディスク構成

SDカードには、以下の構成でファイルが保存されています。

・ X68000Z (ディレクトリ)

EDITOR.XDF

SHOOTING68Kのゲームエディタが入っているディスクイメージです。

ゲームを作るときは、このディスクを選択してゲームエディタを起動してください。

非圧縮のパターンファイル(PTN)のみ編集が可能です。

GAME1-4.XDF

GAME5-8.XDF

サンプルデータ「ヴァリスト・レスナルト」のディスクイメージ(非圧縮)です。

GAME1-4.XDFには、STAGE1～STAGE4とオープニングのデータ

GAME5-8.XDFには、STAGE5～STAGE8とエンディングのデータ

が入っています。

GAME1-4.XDFにはゲームエンジンが入っていますので、起動するとゲームを遊ぶことができます。STAGE4をクリアすると、ディスクを変えるようメッセージが出ますので、一度SDカードをイジェクトして、GAME5-8.XDFに入れ替えてからSTAGE5に進んでください。

※入れ替えないと、エラーが表示されます。

ゲームを遊ぶだけであれば、GAMECOMP.XDFを選択すれば、ディスクの入れ替えは不要です。

GAMECOMP.XDF

STAGE1.PTN～STAGE8.PTNをEDITOR.XDF同梱のIze.x(GORRY氏作)で圧縮し、拡張子をPTXに変更したものが入っていますのでディスクの入れ替え無しで全面プレイできます。ゲームエディタでPTNデータを作成後、EDITOR.XDFに同梱のIze.xを使い、

> Ize e STAGE1.PTN STAGE1.PTX

とすることで、圧縮されたパターンファイル(PTX)を代わりに格納しています。圧縮されたPTXファイルは、ゲームエンジン(STG68KGZ.X)のみ読み込みに対応しており、エディタ(STG68KEZ.X)には対応しておりません。また、PTX以外のCOL/PALなどは圧縮に対応しておりませんのでご注意ください。

DARK1-4.XDF

シューティング68Kのオリジナルサンプルデータ「DARK AGER」のディスクイメージ(非圧縮)です。STAGE1～STAGE4とオープニング、エンディングのデータが入っています。

BLANK1.XDF～BLANK8.XDF

自作ゲーム作成用のブランク(空)のディスクイメージです。

「ヴァリスト・レスナルト」の1面と、オープニング、エンディングだけが遊べる状態になっていますので、自由に改変できます。完全に空のデータから始めたい場合は、エディタを起動後、そのままブランクのXDFにセーブして上書きしてください。

BACKUP(ディレクトリ)

X68000Zディレクトリにある全ファイルのコピーが入っています。

何らかの理由で上書きして壊してしまった場合は、こちらのファイルをコピーして、X68000Zディレクトリに書き戻してください。

■ ディスクのバックアップ

オリジナルのSDカードの中身も変更可能ですが、誤操作によるファイル変更を防ぐため、家電量販店などで別のSDカードを購入し、BLANK1.XDF～BLANK8.XDFなどのディスクイメージファイルをPCでコピーしてから、右側のドライブ1にもSDカードを刺し、そちらに書き込むことを推奨致します。

コピープロテクトなどはかけておりませんので、事前にファイル全体をPCに保存しておくのが望ましいです。

■ ファイルのSDカードへのセーブ(保存)について

X68000 Zの現在の仕様では、SDカードにセーブした内容はドライブのイジェクトボタンを押したときに実際に書き戻されて記録されます。そのため、セーブ後は、画面上の指示に従い、必ずイジェクトボタンを押すようにしてください。なお、将来のX68000 Zのファームウェアバージョンアップで、この仕様は変更される可能性があります。

■ ドライブのフロッピーディスクイメージ(XDFファイル)の交換について

現在使っているフロッピーディスクイメージ(XDF)を他のものに交換したい場合は、イジェクトボタンを押すと選択ウインドウが表示されます。こちらで対象となるXDFファイルを選択してください。

2. このマニュアルの特徴とルール

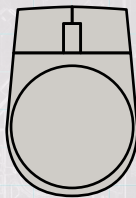
■ マニュアルの特徴

- ・ ビギナーユーザーでもわかりやすいように、ナナとヴァリスト博士がサンプルゲームを作りながら、ビギナーの疑問に答えてくれます。
- ・ わからない言葉や専門用語などは、33ページにある用語説明で調べてみてください。
- ・ すべての機能説明は共通しているので、探しやすくなっています。

■ ルール

- ◆ **左クリック**……マウスカーソルに合わせてからマウスの左ボタンを押す
- ◇ **右クリック**……マウスカーソルに合わせてからマウスの右ボタンを押す
- ◆ **左ドラッグ**……マウスの左ボタンを押したままマウスを動かす
- ◇ **右ドラッグ**……マウスの右ボタンを押したままマウスを動かす
- ▼ **マーク**……この逆三角のマークがある機能は、UNDOが可能です

(詳細については、P.11のWARNING/を見てください)



3. 基本レイアウト



編集モード

アイコン と アイコン名です。

★ どんなことができるの？

何ができるのかなど、機能の説明が書かれています。

★ 全体画面

各機能別の画面説明です。

★ サブメニュー説明

それぞれのサブメニューの簡易的な説明です。

★ WARNING!

使用に関する注意事項です。

★ トークタイム

ナナとヴァリスト博士によるトークです。

★ ワンポイントアドバイス

各機能を使うにあたってのコツやアドバイスなど。

さあ はじめよう!

まずは 自己紹介

ナナ 「こんにちは! わたしはビギナーユーザー代表のナナ! これから、わたしのおいしいちゃんであるヴァリスト博士と一緒に、SHOOTING68Kを使ってゲームを作っていくよ! ゲーム作りが初めてでも、これを読めばきっと面白いゲームが作れるはずだから、最後までよろしくね!」

博士 「ワシは進行役を務める、ヴァリストじゃ。これでもパソコンは使い慣れておるのな。フォローは任せておくれ。ナナがどんなゲームを作るのが楽しみじゃな」



オリジナルゲームをつくるためには

- ① 起動後、メニューから EDITOR.XDF を立ち上げてエディタを起動します。
- ② (SDカード1枚構成の場合は)一度ディスクのイジェクトを押しディスクを取り出します。再度イジェクトを押すと、XDFファイルの選択ダイアログが表示されますので、セットしたいXDFファイルを選択します。
- ③ ゲーム編集後、作ったデータをセーブしてください。セーブ後は画面に従い、イジェクトを一度押してSDカードにセーブ内容を書き戻してください。※将来のファームウェアアップデートで、イジェクトでの書き戻しが不要になる可能性もございます。
- ④ 書き換えを行ったXDFファイルをエミュレーターのメニューより起動すればゲームが始まります。※起動するドライブには、OPM(曲)とPCM(効果音)ファイルが必要になります。

サンプルゲームの作成手順例&インデックス



編集モード

① **編集モード**：
パターン(マップ、敵、ボス、その他)を作ります。



コピーモード

② **コピーモード**：
パターンやバレットのコピーができます。



設定1モード

③ **設定1モード**：
敵の設定、敵アニメ設定、敵動きなどを決めます。



設定2モード

④ **設定2モード**：
ボスの各設定やボスの動きなどを決めます。



マップモード

⑤ **マップモード**：
背景のパターンを並べたり、敵を出現させる位置を決めます。



設定3モード

⑥ **設定3モード**：
スクロール速度、曲選択、ステージ数などを決めます。



実行モード

⑦ **実行モード**：
テストプレイやゲームバランスを調整します。



ファイルモード

⑧ **ファイルモード**：
作ったデータをセーブします。

補足説明

各機能説明で説明しきれなかったところを補足するページです。

用語説明

ビギナーユーザーのための専門用語事典です。

ファイナルトークタイム

Q&Aコーナーです。

INFORMATION

このソフトのスタッフロールです。



編集モード

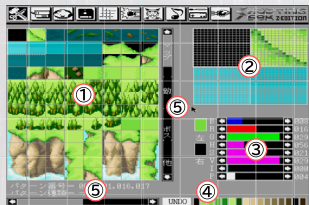
★どんなことができるの？

ここですべてのパターンを作ります。

自機、敵、ボス、弾パワーアップアイテム、爆発パターン、スコアロゴ、ゲームオーバーロゴ、ステージクリアロゴ、そしてオープニング、エンディングまで、あなたの手で作っていきましょう。

編集モードのアイコンをクリックすると、便利な機能が12種類使えます。上手く活用してくださいね。また、それぞれのパターンは描く場所が決まっています。間違えないように注意しましょう。(描く場所については、P.30の補足説明をご覧ください。)

★全体画面



① **パターンウィンドウ**：ここにエディットしたパターンが置かれます。仮想画面のサイズは、16×49パターンです。

② **拡大ウィンドウ**：ここでパターンを描きます。16×16で1/パターンで、1/パターンごとに1/パレット (16色) を持つことができます。同時に4/パターン分(32×32)のドット絵を描くことが可能です。点線で囲まれている部分がエディット中のパターン及びパレットを示しています。

③ **カラーバー**：色を作ることができます。上から、赤色、青色、緑色、色相、彩度、輝度、明暗を表しています。

④ **パレットテーブル**：利用用途によって、使うパレットが指定されています。

0~15：マップパターン用

16：スコアロゴ、スコア、残機用

17~31：それ以外のパターン用

⑤ **スクロールバー**：左ドラッグで、仮想画面内を自由に見ることができます。

★サブメニュー説明

1. **ドット[▼]**：左又は右クリック (ドラッグ) で、ドットを置くことができます。押したボタンに色があるので、左右別々の色が使えます。

2. **ライン[▼]**：パレットテーブルを左クリックした色で直線 (ライン) を引くことができます。引きたい直線の始点と終点でそれぞれ左クリックしてください。※右クリックでキャンセル

3. **円[▼]**：パレットテーブルを左クリックした色の円を描くことができます。描きたい円の中心を左クリックし、半径が定まったところで、もう一度左クリックしてください。※右クリックでキャンセル

4. **塗り円[▼]**：パレットテーブルを左クリックした色の塗り円を描くことができます。描き方は円と同じです。※右クリックでキャンセル

5. **ボックス[▼]**：パレットテーブルを左クリックした色の四角形を描くことができます。描く四角形の対角にあたる角が始点となるので、終点で左クリックしてください。
※ボックスの描き方は後々必要になってくるので、しっかり覚えておきましょう。
※右クリックでキャンセル

6. **塗りボックス[▼]**：パレットテーブルを左クリックした色で塗りつぶした四角形を描くことができます。描き方はボックスと同じです。※右クリックでキャンセル

7. **カラー変換[▼]**：拡大ウィンドウの点線で囲まれた領域内の色を指定した色に変換することができます。まず、ボックスで領域を指定します。つぎに、変えたい色の元をパレットテーブルから左クリックして、選んでください。そして、変換先の色を同じくパレットテーブルから右クリックして、選んでください。最後に、「GO」を左クリックすれば、変換完了です。※右クリックでキャンセル

8. **コピー [▼]**：コピーしたい部分をボックスと同じ要領で指定します。コピーしたい場所で左クリックすると、コピー完了です。※右クリックでキャンセル

9. **シフト[▼]** : 指定領域内を、指定方向にスクロールさせることができます。(ただし移動方向の先頭ラインは消去されます)。まず、ボックスと同じ方法で領域を囲みます。そして、拡大ウィンドウの左にある矢印を左クリックすれば、指定方向にスクロールします。※右クリックでキャンセル
10. **ロール[▼]** : 基本的には、シフトと同じです(操作方法も同じ)。シフトと違うのは移動方向の先頭ラインが消去されないことです。※右クリックでキャンセル
11. **ミラー [▼]** : 指定領域内を上下左右に反転させることができます。まず、ボックスで領域を囲んでから、拡大ウィンドウの左にある矢印を左クリックすると、指定方向にウィンドウ内が反転します。※右クリックでキャンセル
12. **ローテート[▼]** : 指定領域内を一定の角度で回転させることができます。まず、ボックスで領域を囲んで、拡大ウィンドウの左隣にある数字(45°、90°、135°、180°)を左クリックすると、指定角度ずつ右回転します。※右クリックでキャンセル

★ WARNING!

- パレットテーブルは、パターンの種類によって定義する場所が違います。
- パターンウィンドウは、パターンの種類によって描く場所が違います。(P.32の補足説明の配置図を参照)
- パレットテーブルで、RGBHSVが全てゼロだと透明色になります。逆にどれか1つでも1以上だと、不透明色になります。
- 0~15、17~31番パレットの一番右の色は必ず、点滅色になります。(点滅についてはP.23の『設定3』を参照)
- 「マップ」の254番と255番のパターンはスクロールのループとストップの機能を持つ特別なパターンです。通常のマップには使わないでください。(P.22内の「WARNING!」を参照)
- UNDOとは、動作を1つ手前に戻すことです。この機能は他のモードでも使いますので、覚えておいてください。

★ トークタイム

-  ナナ 「ここでキャラクターを作るんだね！ よし、がんばって描くぞー！」
-  博士 「マップや敵など、それぞれ描く場所が決まっているから、間違えないように注意するんじゃぞ」
-  ナナ 「うん、わかった！ あつ、これアニメーションさせることもできるんだ。ボスも大きくて迫力あるものができそう！」
-  博士 「もちろんじゃ」
-  ナナ 「でも、マウスってあんまり使わないから、いまいち慣れないなあ……」
-  博士 「そうじゃな。基本的には、左が『決定』、右は『キャンセル』と覚えておくとよいぞ」
-  ナナ 「キャラクターを描く時は、どちらかを消す色にしておくと効率よくできそうだね」
-  博士 「そうじゃ、ナナ。木や岩といった自然物を描くときのコツを知っておるかの？」
-  ナナ 「ううん、知らない。どうやるの？」
-  博士 「マウスをな、こう、バーっと動かして……こうじゃ！ ほれ、どうじゃ？」
-  ナナ 「すごいけど……私じゃ無理だよー！」

★ ワンポイントアドバイス

- 最初に「その他」のパターンを描き、作るステージ分だけセーブをしておくと、ステージ毎に同じものをエディットしないで済みます。
- 拡大ウィンドウにカーソルを合わせたとき、カーソルの下にある色がパレットテーブルに表示されます。カラー変換のときに役立ちますよ。



コピーモード

★どんなことができるの？

編集モードで描いたパターンを別の場所にコピーしたり、パレットのコピーをしたりすることができます。例えば、「マップ」に描いたパターンを「敵」の場所にもっていきたい時に、このモードを利用すればおなじパターンを描かずに済むので、効率的に作業ができることでしょう。

★全体画面



- ① **パターンウィンドウ**：このウィンドウ内でパターンコピーを行います。
- ② **拡大ウィンドウ**：※このモードでは使いません。
- ③ **カラーバー**：※このモードでは使いません。
- ④ **パレットテーブル**：パレットコピーに使います。
- ⑤ **スクロールバー**：左ドラッグで、仮想画面内を自由にすることができます。

★サブメニュー説明

1. **パターン[▼]**：パターンウィンドウ内で、パターンをコピーすることができます。まず、パターンウィンドウ内でコピーしたいパターンをボックス指定します。そして、コピーしたいところまで持っていき、左クリックすればコピー完了です。※右クリックでキャンセル
2. **パレット[▼]**：パレットをコピーすることができます。パレットテーブルの左を見てください。上がコピー元のパレットで、下がコピー先のパレットです。そして、上を左クリックしてください。すると、パレットテーブルが選べるようになるので、コピー元を決定してください。つぎに、下を左クリックしてください。また、テーブルが選べますので、コピー先のパレットを決めてください。最後に、「GO」を左クリックすれば、コピー完了です。

★WARNING!

- 「UNDO」は、一つ手前までしか戻らないので注意しましょう。
- パレットコピーの、コピー元とコピー先の指定を間違えないようにしてください。

★トークタイム

- 博士** 「ここでは、描いたパターンを別の場所に移動させたり、作ったパレットを他のパレットに持っていくことができるんじゃよ」
- ナナ** 「つまり、コピーってことだね！」
- 博士** 「その通りじゃ。便利な機能じゃろう？」
- ナナ** 「そうだね！ マップに描いたキャラクターをアニメさせたいから、敵の場所に持っていきたい！って時にこの機能が無いと困るもんね」
- 博士** 「折角よい色が沢山できてても、コピーできんと勿体ないからの」
- ナナ** 「でも、ちょっとコピーの手順が複雑かなあ……」
- 博士** 「そうじゃな。でも、使っていけば慣れるはずじゃ」

★ワンポイントアドバイス

- 複数のパターンをコピーする場合、一つ一つコピーするのではなく、大きく囲んで一度にコピーするのがおすすめです。
- パレットコピーを利用すれば、同系統の色彩の画面づくりができます。



設定 1 モード

★どんなことができるの？

このモードでは敵の動きや強さなどを決めます。「敵設定」では、敵の動くスピードから敵の当たり判定まで16種類の設定をします。「敵アニメ設定」は、敵のアニメーションを決めることができます。最後の「敵動き設定」では、敵の動きまであなたが自由に作れますよ！

★全体画面



① **パターンウィンドウ**：
敵設定のアニメ設定を選んだ時に、ウィンドウ内からパターンを持ってくるのに使います。

② **アニメウィンドウ**：1～4パターンのアニメーションを定義する場所です。数字の順番にアニメします。あと、敵、自機の当たり判定もここで決めます。

③ **セットウィンドウ**：敵の細かい設定はここで決めます。また、敵動き設定のときも使用します。

④ **ムーブウィンドウ**：敵動き設定のときに使用します。敵の動きの軌跡を描くところです。

⑤ **スクロールバー**：左ドラッグまたは、左クリックで数値を増減させることができます。

★スクロールバーの操作について



「設定1」などの項目で値を設定するスクロールバーは、値を変更する前に項目名の部分をクリックしないと変更ができません。

★サブメニュー説明

1. 敵設定

敵についていろいろと設定します。設定する項目を左クリックすると、その項目のスクロールバーが左右に動かせるようになります。全部で16項目あります。

注意：セットウィンドウの値を設定する場合は、設定したい項目名を先に左クリックしてからスクロールバー左右の▲を左クリックして数字を増減させる必要があります。

A) **敵番号**：敵の番号です。64種類から選ぶことができます。

B) **スピード**：敵の移動する速さです。16段階から選ぶことができます。

C) **固さ**：敵に何発あてたら、爆発して倒せるかを決めます。256段階から選ぶことができます。

D) **得点**：敵の点数です。その数値を10倍したものが実際の得点になります。

E) **動き**：敵の動きを決めます。動きパターンは0～64の65種類から選ぶことができます。動きを自分で作成できるのは62までです。63番は自動追尾パターン（X軸方向に自機を追尾）、64番はスクロール運動（板付き）パターンです。

F) **爆発**：敵の爆発パターンを決めます。2種類選ぶことができます。

G) **弾の種類**：どの弾を撃ってくるのかを決めます。4種類から選ぶことができます。

H) **弾の動き**：撃った弾の動きを決めます。16種類から選ぶことができます。

I) **弾の頻度**：どのくらいの頻度で撃ってくるのかを決めます。64段階から選ぶことができます。

J) **アニメ速度**：敵のアニメーション速度です。256段階から選ぶことができます。

K) **地上/空中**：空中キャラクターか地上キャラクターかを決めます。地上にすると、自機との当たり判定は無くなりますが、自機の撃った弾のみ当たる設定となります。空中の場合は、通常通り自機も弾も当たる設定です。地上キャラクターは、画面中に最大4個までの表示に制限されます。

- L) 攻撃有/無**：敵が攻撃してくるかこないかを決めることができます。
- M) 死んだ後**：敵を倒した後、パワーアップアイテムを出すか出さないかを決めることができます。「カプセル」を選んだ場合には、効果を8種類から選ぶことができます。(P.30 補足説明を参照)
- N) 敵当たり判定**：パターンごとに当たり判定をつけることができます。アニメウィンドウでボックスと同じ要領で領域を指定します。右クリックでキャンセルされます。
- O) 自機当たり判定**：領域を指定することにより当たり判定をつけることができます。これも、各パターンごとに可能です。右クリックでキャンセルです。
- P) アニメテスト**：アニメーションをテストすることができます。マウスで動かすこともできます。右クリックでキャンセルです。

2. 敵アニメ設定

この機能は敵設定とは違う画面を使います。左のパターンウィンドウから右のアニメウィンドウへアニメーションさせたいパターンをドラッグします。(1パターンずつ)。ここで設定しないと、敵設定のアニメウィンドウに表示されません。(つまりゲーム中も表示されません)

3. 敵動き設定

敵の動きを自分で作ることができます。ライン(直線)の組み合わせで、ポイントを最大15ポイント置いて軌跡を作ります。

まず、ムーブウィンドウ内に出現ポイントを置きます。それが左のセットウィンドウにある動き00になります。あとは、同じようにして動き 01～15までを作ります。右下の動きとあるスクロールバーは敵設定の動きと対応しています。その下にある「ループ」というのは、ポイント01に戻る動きをさせるようにするものです。(例えば、ポイント06を置いた時点でループをクリックすれば、07以降の動きはなくなり、01に戻る)。「とまる」は、指定したポイントで停止することです。「取消」はポイントを消します。以上の操作を行うためには、ポイント番号をクリックして選択してあることが前提です。

★ WARNING!

- 実際のゲーム中は、1画面中に地上キャラ4個、空中キャラ12個までしか表示されません。注意しましょう。

- 敵の弾は4種類となっていますが、2パターン1組で1種類です。前向きに描いた弾を横方向に撃つと前向きのまま横方向へ飛んでいってしまうので、前向きと横向きのパターンを描くようにしましょう(丸い弾であれば、単なるコピーでも問題ありません)
- 敵動き設定で作った動きの番号は、敵設定にある動きの番号と同じなので注意してください。
- 作成できる敵の動きは0番から62番までです。

★ トークタイム

-  ナナ 「思ってたより、細かいところまで設定できるんだね!」
-  博士 「動きのパターンも面白いものがたくさんあるからの。アニメーションもできるんじゃよ」
-  ナナ 「パワーアップアイテムを増やしたいなあ!」
-  博士 「うむ、その調子で、やりたいことをイメージしながら進めていくのじゃ」
-  ナナ 「(数十分後)……。はあ……」
-  博士 「ん? どうした、どこか分からないところでもあったかの?」
-  ナナ 「ううん、大丈夫! 敵の設定が全部できたから、一息ついてただけ!」
-  博士 「そうかそうか、ご苦労じゃった」
-  ナナ 「さ、次はボスの設定をしなきゃ!」
-  博士 「おっと、待つんじゃナナ。敵の当たり判定はできておるのか?」
-  ナナ 「あつ、忘れてた!」

★ ワンポイントアドバイス

- 当たり判定は、必ずしも4パターン全てに付ける必要はありません。これを応用すれば、特定のパターンでのみダメージを受けるようにすることもできます。
- 敵番号で同じ形のパターンを複数設定すれば、同じ形でも違う動きを付けたり、攻撃をさせることができます。

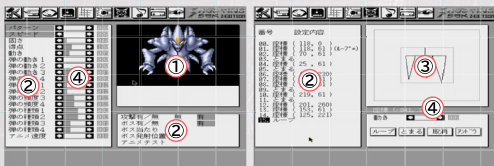


設定 2 モード

★どんなことができるの？

このモードでは、ボスカラの設定や弾の発射位置などを決めることができます。ボスも敵キャラ同様に、細かい設定やアニメーションをさせることができます。オリジナリティーのある魅力的なボスカラを作ってみてくださいね。

★全体画面



① **アニメウィンドウ**：ボスのアニメパターンが表示されます。また、ボスの当たり判定や、弾の発射位置を決めるときにも使用します。

② **セットウィンドウ**：敵キャラ同様に、ボスの詳細を設定するときにも使用します。

③ **ムーブウィンドウ**：ボスの動きを設定します。

④ **スクロールバー**：左ドラッグまたは、左クリックで数値を増減させるのに使います。

★サブメニュー説明

1. **ボス各設定**：ここで、細かくボスカラの設定を行います。基本的には、敵設定と同じです。

A) **パターン**：パターンウィンドウに描いたボスカラが表示されます。4パターンあり、数字順にアニメーションします。

B) **スピード**：ボスカラの移動する速さです。16段階から選ぶことができます。

C) **固さ**：ボスカラの耐久度です。数字分だけ弾を打ち込むと爆発して倒すことができます。256段階から選ぶことができます。

D) **得点**：ボスカラを倒したときの点数です。数値を100倍したものが実際の得点になります。

E) **動き**：ボスカラの動きパターンを決めます。18種類から選ぶことができます。

F) **弾の動き1～4**：ボスカラが撃ってくる弾の動きを4種類決めます。つまり、それぞれ全く違う動きの弾を撃てるわけです。動きのパターンは16種類から選ぶことができます。

G) **弾の頻度**：弾1～4のそれぞれの頻度です。64段階から選ぶことができます。

H) **弾の種類1～4**：弾の種類。4種類の中から選択できます。

I) **アニメ速度**：ボスカラがアニメーションする速さです。256段階から選択できます。

J) **攻撃有/無**：ボスカラが攻撃するかどうかを決めることができます。

K) **ボス有/無**：この面のボスカラの有無を決めることができます。

L) **ボス当たり判定**：敵当たり判定と全く同様のやり方で、ボスカラの当たり判定を各パターンごとに決めることができます。右クリックでキャンセルです。

M) **ボス発射位置**：ボスカラの弾の発射位置を決めることができます。ボスカラのパターンの上で左クリックすると、番号(1～4)が表示されます。この番号は[F]弾の動き1～4)と同じです。発射したい位置に好きな番号を配置すると、弾の発射位置が決定します。※番号にカーソルを合わせて右クリックでキャンセル

N) **アニメテスト**：ボスのアニメーションをテストすることができます。※右クリックでキャンセル

2. **ボス動き設定**：敵動き設定と同様。※設定1(P.15～P.18)を参照

★WARNING!

- 弾の発射位置を示す番号は「8ドット」単位です。
- ボスを登場させない場合、マップの最後でスクロールが止まります。画面内の敵を全滅させれば、ステージクリアです。

★トークタイム

博士 「さて、いよいよボスの設定じゃな。ナナ、ボスの絵は描けておるかの？」

ナナ 「うん、いま描き終わったよ！ よーし、早速設定しよう！」

博士 「基本的には敵の設定と変わらんぞ。違うところがあるとすれば、ボスの場合は4種類の弾を撃つことができるからの。通常の敵よりも派手に演出ができそうじゃな」

ナナ 「……うん、よし。今度こそ全部設定が終わったよ！ 当たり判定もばっちり！」

博士 「ならば、一度アニメテストで挙動を確認してみるのじゃ」

ナナ 「了解！ じゃ、ここをクリック……つと！(カチッ) ……………ん？ あれ？ ねえ、ヴァリスト博士。ちゃんとここをクリックしたのに、動かないよ？」

博士 「今、右クリックしておったぞ」

★ワンポイントアドバイス

- 頻度をずらせば、時間差で弾を撃たせることができます。
- アニメ頻度を遅くすれば、突然変形するボスなどもできますよ。



マップモード

★どんなことができるの？

マップ画面に『編集モード』で描いたマップパターンの設置や、『設定1モード』で設定した敵キャラの配置、二重スクロールの設定などを行うことができます。

★全体画面



① **パターンウィンドウ**：『編集モード』で作成したマップパターンが、ここに表示されます。「敵出現位置」で敵パターンの表示に切り替えることができます。

② **マップウィンドウ**：マップパ

ターンはここに配置することでマップとなります。「敵出現位置」に切り替えた時はここで配置します。

③ **スクロールバー**：左ドラッグで、ウィンドウ内がスクロールします。

★サブメニュー説明

1. **ゲット**：パターンウィンドウのマップパターンをマップウィンドウに配置することができます。まず、パターンウィンドウから、配置したいパターンを四角形で領域指定します。(パターンコピーと同じ方法です)そして、指定したパターンをマップウィンドウ上の置きたい場所に持っていく、左クリックすれば完了です。▼※右クリックでキャンセル
2. **複写**：マップウィンドウで配置済みのマップパターンを、ウィンドウ内でコピーすることができます。パターンコピーと同じ操作方法です。▼※右クリックでキャンセル
3. **敵出現位置**：パターンウィンドウの敵パターンをマップウィンドウ内に配置することができます。(ゲットと同じ方法です)
4. **背景**：メインマップをエディットすることができます。
5. **サブ背景**：二重スクロール用のサブマップをエディットすることができます。
6. **重表示無／有**：マップウィンドウに表示されているマップ(背景とサブ背景)の重ね表示をするかしないか決めることができます。有、無のどちらかを左クリックしてください。

★WARNING!

- パターンウィンドウの254番と255番のパターンは、ループ用とスクロールストップ用のパターンです。ループのパターンを配置すると、そのパターンからの後ろのマップは、はじめから繰り返すループとなります。スクロールストップのパターンを配置すると、そのパターンのところでスクロールは止まってしまうので、注意してください。
- 背景とサブ背景のスクロール速度が同じ場合以外は、重ね表示したときに見える位置と、実際のゲームの時の位置は当然ながら、ずれてしまうので気を付けてください。

★トークタイム

- ナナ** 「そろそろゲーム作りも大詰めってところかな？」
- 博士** 「いやいや、まだじゃよ。まだマップもできておらんし、敵の配置も終わっておらんからの」
- ナナ** 「それをこのモードでやるんだよね！」
- 博士** 「そうじゃが、そのマップを作るのが大変なんじゃ。敵の配置もなかなか時間がかかる作業なんじゃよ」
- ナナ** 「ゲームバランスに関わってきそうだね！でも、大丈夫！私に任せてよ！」
- 博士** 「そうか。ならば、お手並み拝見といこうかの」
- ナナ** 「よーし、がんばるぞーっ！」
- 博士** 「出来栄えのほどは、実行モードでお見せするからの。楽しみにしておくのじゃ」
- ナナ** 「ん？誰と話してるの、おにいちゃん？」

★ワンポイントアドバイス

- マップをつくる際に、同じパターンを繰り返す場合は「複写」を使うと簡単です。
- 攻撃と攻撃の間隔を空けたり、中ボスを登場させるなどしてメリハリを出すことで、バランスのよいゲームを作ることができます。



設定3モード

★どんなことができるの？

このモードでは、マップのスクロール速度や、BGM、面数などを設定することができます。高速スクロール面や、イメージに合った曲選びに利用してくださいネ！

★サブメニュー説明

- 曲選択1～4：**ボス出現以外(全体)、ボスキャラ出現中、オープニング、エンディングの4曲分を選択してください。また、曲番号を0にするとBGM無しになります。X68000標準のOPMファイルを鳴らすことができ、ファイル名 S68MUS???.OPM の ??部分が設定する番号となります。
- ステージ数：**全面数です。1～9面から選ぶことができます。また、ステージ数を0にすると、オープニングの後にすぐエンディングが表示されます。
- 自機数：**オリジナルゲーム実行時の自機の残りの数です。0～9機から選んでください。
- スクロール速度：**メインマップのスクロール速度を決めます。7段階から選んでください。
- サブスクロール速度：**サブマップのスクロール速度を決めます。8段階から選んでください。
- 点滅時間間隔：**点滅色(P.11)の点滅する間隔を決めます。256段階から選んでください。数字が大きいくほど、点滅の間隔が遅くなります。
- 点滅色階調：**点滅色の階調(明度)を決めます。8段階から選んでください。数字が大きいくほど、明度の幅が広がります。(ゼロだと点滅しません)
- 背景優先順位：**メインマップが上にくるか、下にくるかを決めます。ゼロの場合が上です。

★WARNING!

- ステージ数、自機数の設定は、オープニングのデータに含まれてセーブされます。(詳しくは、P.30の補足説明を読んでください)

★トークタイム

- 博士 「ナナ、ほかに決めておくことはなかったかの？」
- ナナ 「えーっと、敵は配置したし、ボスもできてるしー……うーん？」
- 博士 「まだ、大事なことを忘れておるとおもうぞ？」
- ナナ 「えっ？ ……あっ！ そうだ！ まだBGMを決めてなかったね！」
- 博士 「あとは、スクロールスピードや面数なども決めねばな」
- ナナ 「あつ、そうだった。忘れてた！ でも、これができれば完成ってことだよな？」
- 博士 「そうじゃな。あとは実際に遊んでみて、楽しめるものになっているか確認するとよい」
- ナナ 「じゃあ、今からおじいちゃんが遊んでみてよ！」
- 博士 「うむ、いいだろう。ナナが初めて作ったゲームの出来栄えのほど、みせてもらうぞ」

★ワンポイントアドバイス

- 点滅の間隔は7まで設定できますが、4前後が適当でしょう。



実行モード

★どんなことができるの？

『実行モード』では、テストプレイを行うことができます。敵の動きやマップの確認をしたい時に利用してみましょう。ゲーム/バランスの調整や、マップ全体のつながりをチェックすることになりますので、よいゲームを作るためには必須のモードです。

★サブメニュー説明

1. **この面の最初から**：マップの最初から実行します。テストプレイであっても、通常通りのプレイを行うことができます。右クリックで通常画面に戻ります。
2. **この面の途中から**：マップ内の指定した場所から実行します。スクロールバーで始めたい画面に持っていき、実行モードにすれば、そこからテストプレイを始めることができます。右クリックで通常画面に戻ります。

★WARNING!

- ボスキャラを倒す、マップの最後までスクロールが完了する(ボス無しに設定の場合)、ゲームオーバーになりジョイパッドのボタンを押す、のいずれかで編集画面に戻ります。
- 面の途中からの実行は、サブマップの表示は行われませんので、注意してください。
- 操作方法は、ジョイスティック、ジョイパッドのAボタンで弾を撃ち、上下左右斜めに動くことができます。(接続するジョイパッドによって、Aボタンがアサインされている場所は異なります)

★トークタイム

ナナ 「おじいちゃん、私のゲーム、どう？ 面白い？」

博士 「そうじゃなあ、……これは難しすぎるような気がするの」

ナナ 「えっ!？」

博士 「ほれ、画面を見てみい。敵が固くて、なかなか先に進まないじゃろう？」

ナナ 「あつ、本当だ。すぐにゲームオーバーになっちゃった。パワーアップアイテムをもう少し増やした方が良かったかなあ。反省……」

博士 「気を落とさずともよい。それが分かっただけ一歩前進じゃよ」

ナナ 「そっか、こういうことがあるから、テストプレイが必要なんだね!」

博士 「そうじゃ。こうやってバランスを調整して、より面白いゲームを作っていくのじゃ」

ナナ 「でも、この調子だと最初作ろうと思ってたボリュームには程遠いかなあ。とりあえず、1面だけしっかり作ってみようかな」

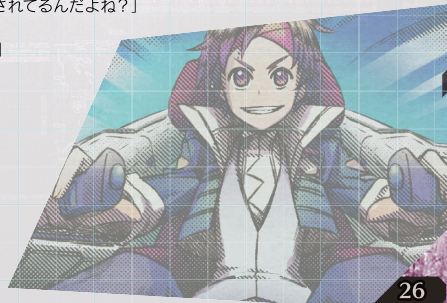
博士 「それもよいじゃろう。では、この後はオープニングとエンディングの絵を描いて、ディスクへセーブしてみるとよい」

ナナ 「この辺りは、補足説明の項目で説明されてるんだよね？」

博士 「うむ。30ページをよく読むとよいぞ」

★ワンポイントアドバイス

- ゲームはバランスが命！ ボスのテストも何度も繰り返して、魅力あるボスを作ってくださいね。」



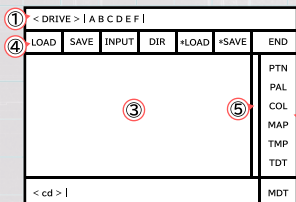


ファイルモード

★どんなことができるの？

ディスクに、パターンデータ、カラーデータ、パレットデータ、マップデータ、敵の出現位置データ、設定1～3データ、敵動きデータ、オープニング/エンディングデータを書き込んだり、読み込んだりすることができるモードです。

★ウインドウ説明



① **ドライブスイッチ**：ドライブスイッチ：操作対象のドライブを選択する場合に利用します。スロット 0 が A ドライブ、スロット 1 が B ドライブになります。※将来のファームウェアバージョンでハードディスクがサポートされた場合は、A ドライブが HDD、B ドライブと C ドライブがフロッピーディスクイメージになる場合もあります。

② **拡張子スイッチ**：拡張子とは、ファイルの種類を表す3文字です。1ステージ分のファイルに対して、7種類存在します。

- A) PTNは全てのパターンデータです。(PTXはIze.Xで圧縮されたPTNファイルです。エディタでは直接編集できません)
- B) COLは全部のパターンのカラーデータです。
- C) PALはすべてのパターンのパレットデータです。
- D) MAPは背景マップのデータです。
- E) TMPはザコキャラの出現位置データです。
- F) TDTは設定1~3のデータです。
- G) MDTは敵の動きのデータです。

③ **ネームウィンドウ**：ここに、拡張子のついたファイルの情報やディレクトリの情報が表示されます。横にあるスクロールバーでウインドウ内を自由に参照できます。

④ **コマンドスイッチ**：6種類のコマンドの説明は、コマンド説明を見てください。

⑤ **スクロールバー**：左ドラッグで、ウインドウ内を見ることができます。

★コマンド説明

1. **LOAD**：ディスク(または将来のバージョンでハードディスクがサポートされた場合はハードディスクも)から、ファイルをロード(読み込み)することができます。まず、ロードしたいファイルを左クリックします。(拡張子がダブらなければ、複数読み込めます)そして、このコマンドを左クリックします。すると、「よろしいですか[Y/N]」と表示されるので、どちらかを選んでください。右クリックでキャンセルできます。
2. **SAVE**：ディスクに、ファイルをセーブ(書き込み)することができます。基本的には、LOADコマンドと同じやり方ですが、はじめにINPUTコマンドで、ファイルネームを決めなければいけません。(ただし、はじめにセーブする場合のみ。2回目以降は、重ね書き込みになるのでセーブしたいファイルを左クリックします)右クリックでキャンセルされます。X68000 Zの場合、ファイルセーブを行った後、一度イジェクトボタンを押さないとSDカードにデータが書き戻されません。画面の指示通り、セーブ後は一度イジェクトを行ってください。※将来的なファームウェアバージョンアップで、イジェクト操作が不要になる可能性もあります。
4. **DIR**：今アクセスしているディレクトリ(用語説明を見てネ)の移動を行うことができます。ネームウィンドウに<DIR>とあれば、それがディレクトリです。まず、移動したいディレクトリ名を左クリックします。そして、DIRをクリックすると、「よろしいですか[Y/N]」と表示されるのでどちらかを選んでください。右クリックでキャンセルです。
5. ***LOAD**：パターンデータをそれぞれマップ、敵、ボス、その他に分けて、別々に読み込むことができます。つまり普通に拡張子PTNをロードした場合、背景パターンだけをロードすることはできませんが、このコマンドを使えば一部だけを読み込むことができます。基本的にはLOADと同じやり方ですが、PTN、COL、PALの拡張子を必ずつけてください。
6. ***SAVE**：このコマンドはちょっと特殊なので、30ページの補足説明を読んでくださいネ。右クリックでキャンセルです。

★WARNING!

- *LOADでパターンデータを選ぶ場合、必ずPTN、COL、PALの拡張子を選択してください。
- 同じく*LOADで、(1面のマップデータだけを2面に持っていく場合とか)で使用するときには、両方のパレットを合わせないと色が変わってしまうので注意してください。

★トークタイム

-  博士 「さて、いよいよディスクにセーブする段階まできたのう」
-  ナナ 「えっと、とりあえずファイルネームは『STAGE1』でいいかな?」
-  博士 「そうじゃな」
-  ナナ 「うん、できたよ! あ、でも、オープニングとエンディングがまだできてないよ。どうしたらいいの?」
-  博士 「ではまず、リセットしてもう一度立ち上げるんじゃ」
-  ナナ 「うんうん」
-  博士 「そうしたら、32ページの図1を見ながら、『編集モード』でこれまで通りに絵を描くのじゃ。それが描けたら、今度は『設定3』で使いたい曲と、ステージ数、自機数を設定するのじゃ。今回はステージ数は1面だけということになるぞ」
-  ナナ 「……うん、よし、できたよ!!」
-  博士 「それから、『ファイルモード』で、『PTN』『COL』『PAL』の三つをクリックして、『*SAVE』をクリックするのじゃ。そうすると『サブメニュー』が表示されるから、その中の『オープニング/エンディング』を選んでクリックすると……」
-  ナナ 「あっ! できた!!」
-  博士 「うむ、うまくいったようじゃな。とは言え、説明が少し急ぎ足になってしまったからの。また後でこのあたりのことは詳しく説明してやろう」
-  ナナ 「うん! おねがいね、おじいちゃん!!」

★ワンポイントアドバイス

- 『*LOAD』を活用しよう。
- わからないところがある時は、もう一度良く読み直してみてくださいね。

補足説明

ここでは、『*SAVE』や、『オープニング/エンディング』『BGM』などについて、解説できなかった部分の補足説明をします。補足ではありますが、重要なことも書いてあるのでしっかり読んでください。詳しい説明はヴァリスト博士がしてくれるので、頑張って理解しましょう。

-  博士 「よくきたのお。ここは補足説明のページじゃ。オープニングやエンディングの描き方や、『*SAVE』についてよく分からなかった……という者は、ここをよく読んで、使い方をマスターするのじゃよ」

■ オープニング/エンディングについて

-  博士 「さて、まずオープニングとエンディングを描く場所じゃが……、ひとまず『配置図』を見てみてくれ。図の16段目のところに線が入っているのかわかるかの? この線が『オープニング/エンディング』を描く位置を示しているのじゃよ。16×15パターン分がオープニングやエンディングのエリアということじゃの。サンプルゲームのオープニングのファイルを一度見てみると、分かりやすいとおもうぞ」
-  博士 「次に描き方じゃが、『編集モード』や『複写モード』を使って、これまでと同じ通りに描きだけじゃ。簡単じゃろう? 描けたら『設定3』モードで曲を設定するのじゃ。ここで設定するのはオープニングとエンディングの曲だけじゃから、間違えんようにな」
-  博士 「それが終わったら、ステージ数を設定して自機数を決めるのじゃ。『*SAVE』をすれば完成じゃよ」

■『*SAVE』について

-  博士 「ちなみに、『*SAVE』とは、オープニング/エンディングの絵をセーブするための専用コマンドのことじゃ。せっかく、オープニングやエンディングの絵を描いても、通常のSAVEコマンドでセーブしてしまうと、ただのボタンになってしまう。そうしないためにも、オープニングなどの特別な絵は、特別なセーブをする必要があるのじゃ」
-  博士 「それともう一つ、この『*SAVE』には大切な役割がある。それは、曲とステージ数と自機数のデータのセーブじゃ。なぜ、通常のセーブコマンドの拡張子TDT(ファイルモード参照。P.27)でセーブしないのかというと……そうじゃな。たとえば、オープニングのファイルに曲設定のデータが入っていなかったとするじゃろう? すると、ゲームを起動したときにオープニングの曲が鳴らんのじゃよ。何曲目をオープニングに鳴らすのか、というデータが入っていないからこうなるわけじゃな」
-  博士 「こういったことを避けるためにも、『*SAVE』でセーブする必要があるわけじゃ。面倒かも知れんが、ちゃんと設定してから『*SAVE』するよにの。」

■ 補助モードと終了コマンドについて

博士 「補助モードは、編集しやすくするための区切り線の表示の切り替えのためのモードじゃ。表示するか終了コマンドは、SHOOTING68Kを終了するときに使うものじゃな。終わるときには[Y]を選ぶんじゃぞ」

■ オリジナルBGMについて

博士 「SHOOTING68Kには、最初から何曲かBGMが入っておるのじゃ。しかし、折角なら自分で作ったBGMを使いたい……と思う者もおるじゃろう。そういったユーザーのために、BGMを組み込む機能があるんじゃよ」

博士 「BGMは【S68MUS???.OPM】というファイルに入っておるんじゃ。??は0 ~ 99の数字が入るんじゃが、これは『設定3』で選べる曲と対応しておる。

■ 配置図について

博士 「配置図というのは、マップや敵、ボス、その他のパターンを描く場所のことじゃ。ただ、これらはそれぞれ描く場所が決まっておるのな、適当に描いてしまっはいかんぞ」

博士 「特に『その他』は細かく決まっているので、間違わんように注意するのじゃ。とはいえ、文字で説明するのは難しいのな。配置図を参考にするんじゃ」

■ アイテム、自弾、敵弾について

博士 「アイテムは全部で8種類。アイテム図を見ればわかりやすいぞ。自弾の弾の方向とパターンについては、自弾図を参考にするのじゃ。敵弾は敵とボス共通で4種類あるが、横向きを描く必要があるんじゃよ」※P.15参照

■ スコアと弾の当たり判定について

博士 「スコア(SCORE)じゃが、ロゴと数字のパターンと残機表示用のパターンを描くんじゃ。得点は全て10の倍数になるから、ゼロが2つ必要になるから、忘れんようにな。それ以外には1 ~ 9の数字を描いておくのじゃ」

博士 「あと、弾の当たり判定についての補足もおこうかの。自弾、敵弾、ボス弾、種類問わず弾の当たり判定は中心の8×8ドットについておるのじゃよ。ゆえに、弾を描くときはなるべく中心に描くようにな」

配置図

図1 マップ

(オープニング/エンディング兼用)

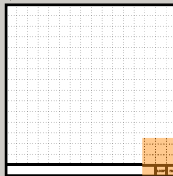


図1 マップの拡大図

※ LOOPとENDについては P15 をみてネ!

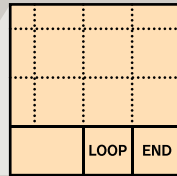


図2 敵

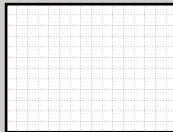


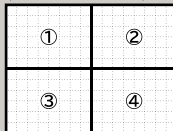
図4 その他

(◎は残機表示用です)

自機	自機	無敵	無敵	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
①	②	①	②	M0	M1	M2	M3	M4	M5	M6	◎
爆発①	爆発①	爆発①	爆発②	爆発②	爆発②	敵弾	敵弾	敵弾	敵弾	敵弾	敵弾
B-1	B-2	B-3	B-1	B-2	B-3	敵弾	敵弾	敵弾	敵弾	敵弾	敵弾
スコア	ロゴ	01	23	45	67	89	0	◎	◎	◎	◎

図3 ボス

(数字順にアニメします)



ゲームオーバーロゴ

ステージクリアロゴ

アイテム図



自弾図



用語説明

 **ナナ** 「ここでは、ビギナーユーザー向けの専門用語や、パソコンを使う上で必要な用語を解説するよ!」

■ 編集モード

- **ドット**：画面を構成している点のこと! 1つの点で、1ドットだよ。
- **スプライト**：背景になる画像と、そのほかの画像や図形を一つの画面に表示する技術のことだよ! アニメのセル画みたいなものだね。
- **パターン**：ここでは、16×16ドットが1パターンってことになってるよ! 自機とかは、2×2パターンだね。キャラクターを数える単位だと思っておくとよいかも!
- **ウィンドウ**：パソコンの画面に色んな情報を表示させるための四角いスペースのことだよ。窓みたいでしょ!
- **スクロール**：画面に表示しきれずにはみ出している部分を見せるために、上下や左右に少しずつ移動させることだよ!
- **仮想画面**：画面の外にはみ出て画面では見えてない部分の事だよ!
- **パレット**……これもわかりづらいかも。つまり絵を描くときには絵の具をパレットに出すよね。このツールの場合も同じで、絵を描くにはまず、このパレットに必要な色を並べておくんだ。一つのパレットにおける色は16色なんだけど、そのかわり何枚も持てる。いっぱい持てれば、それだけ多くの色で絵が描けるってわけ。

■ 複写モード

- **カーソル**：画面に表示されてる矢印のこと。マウスの動きに合わせて動くよ!

■ 設定1～2モード

- **ダメージ**：自機が敵に当たった弾の数だよ!
- **ボス**：ステージの終わりに大体いるやつ。相手が強いほど燃えるよね!
- **中ボス**：ボスよりは小さくて弱いけど、行く手を阻んでくる厄介な敵だよ!
- **板付き**：スクロールと全く同じスピードで動くこと。

■ マップモード

- **マップ**：ゲームの背景のことだよ!

■ 設定3モード

- **オープニング**：ゲームのはじめに表示される絵のこと! ※P.32 参照
- **エンディング**：ゲームのおわりに表示される絵のこと! ※P.32 参照
- **ステージクリア**：ステージ(面)をクリアするごとに表示される絵のこと! ※P.32 参照
- **ゲームオーバー**：途中でゲームが終わっちゃったときに表示される絵のこと! ※P.32 参照

■ 実行モード

- **テストプレイ**：読んで字のごとく! 作ってるときは何度もテストプレイしてみようね!
- **ゲームバランス**：遊びやすさや面白さ、難易度などのバランスのこと。難しいよね!

■ ファイルモード

- **ファイル**：データのもつまりのこと。見た目はちっちゃくても、いろんな情報が詰まってるよ!
- **ロード/セーブ**：ディスクに入っている「ファイル」から、データを取り出すことを「ロード」、データを保存することを「セーブ」って言うよ。
- **ディスク**：薄くて黒い、ファイルを保存するためのもの! 今はSDカードだけだね!
- **スロット**：SDカードを入れるところだね! X68000 Zには2つあるよ!
- **ハードディスク**：超スピードで、読み書きできるディスク装置のことだよ。
- **拡張子**：ファイルの中身がどういうものなのか、ってことを表すための文字だよ。ピリオドの後に付いてるやつのことだね!
- **ディレクトリ**……ファイルを整理するための容器物だね。普通、ディレクトリはディスク上に1つしかない(=ルートディレクトリ)けど、この状態でファイルの確認をすると画面に表示しきれない時があるんだ。そういうことを解消するために、もう一つディレクトリを(これをサブディレクトリと言う)作るんだよ。これをファイルの種類ごとに行えばファイルの管理もやりやすくなるんだって!
- **圧縮**……ファイルの大きさをギュッと小さくすることだよ。逆に展開すると元のファイルに戻せるんだって。ゲームエンジンではlze.xというツールでPTNファイルをPTXファイルに圧縮したものも読み込めるから、ディスク1枚分のイメージにたくさんのステージが格納できるよ! エディタ側ではPTNファイルしか読み書きできないから、圧縮したファイルを編集したいときもlze.xを使って事前にPTNに展開してね!

■ その他

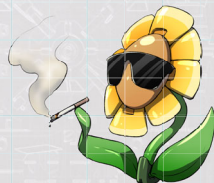
- **アーケードゲーム**：ゲームセンター用のゲームのこと! ビデオゲームとも言うらしいね!
- **ユーザー**：利用者、または使用者のこと!
- **アイコン**：ファイルをシンボル化した図形や絵記号のことだよ。
- **モード**：機能というか、作業の状態? って考えておくとよいかも?
- **メニュー**：操作一覧ってことかな。『編集モード』を選ぶと出てくるよ!
- **アイテム**：ここでは、敵を倒したときに出てくるものだよ! 取ると何か変化が起きたり、いいことがあったりするかも!
- **スコア**：点数または、得点のことだよ!
- **レーザー**：電磁波の誘導放出による光の増幅装置……っておいしいちゃんが言ってた!
- **アンドウ**：UNDO。過去に戻れる画期的な機能。でも、ここだと一つ前が限界。
- **マウス**：パソコンを操作するための入力機器の一つだよ!

ファイナルトークタイム

- ナナ** 「やっと終わったー！ ゲームを作るのって楽じゃないね」
- 博士** 「ご苦労じゃったな。今回は1面だけだったが、勉強になったじゃろ？」
- ナナ** 「うん！ 使い方は大体覚えられたから、次はもっとよいものができそうだよ！」
- 博士** 「その意気じゃ。ということで、最後に Q&A というかの」
- ナナ** 「おじいちゃんが質問に答えてくれるの？」
- 博士** 「そうじゃ。何でも聞いてくれてよいぞ」
- ナナ** 【Q1】 編集モードでよく使うコマンドって何かな？
- 博士** 【A1】 ドットが一番よく使うことになるじゃろうな。あとは、カラー変換やロール回りかの。
- ナナ** 【Q2】 全体的によく使いそうな機能は？
- 博士** 【A2】 『編集モード』や『複写モード』じゃろうなあ。逆に『設定モード』なんかは、一度決めてしまえば、そう使うこともないじゃろう。
- ナナ** 【Q3】 『編集モード』を使うときって、何から始めたらいいかな？
- 博士** 【A3】 そうじゃな、まずは「その他」を描いてから、作りたい面の分だけセーブをするとよいじゃろう
- ナナ** 【Q4】 どうして「その他」を描いてから、作りたい面だけセーブするの？
- 博士** 【A4】 「その他」はどの面も必ず描くことになるから、1面分描いてから作る分だけ「その他」でセーブすれば、何度も描かずに済むんじゃよ。その方が楽じゃろ？
- ナナ** 【Q5】 透明色 (P.11) ってなあに？
- 博士** 【A5】 透過部分を指定するための色じゃな。例えば、ドーナツ型の敵を作るとするじゃろ？ ここで穴と周りを透明にしないと、四角型の敵になってしまうのじゃよ。
- ナナ** 「色々聞いちゃってるけど、まだ聞いても平気？」
- 博士** 「大丈夫じゃ。遠慮せんでよいぞ」

- ナナ** 【Q6】 敵って、絶対にアニメさせなきゃだめ？
- 博士** 【A6】 そこはお好みでよいぞ。アニメさせない時は、アニメウインドウの1から4を同じパターンにするんじゃ」
- ナナ** 【Q7】 パレットって全部定義しなくても大丈夫かな？
- 博士** 【A7】 大丈夫じゃよ。ただし、敵や風景など作るパターンの種類によって、定義するところが異なってくるから、そこには注意するのじゃ※詳細は P.11 を参照
- ナナ** 【Q8】 補足説明 (P.32) の配置図の、もっと分かりやすい説明ってないかなあ？
- 博士** 【A8】 そうじゃな。説明ではないが、一度サンプルゲームを見てみてはどうかの？ 参考になるとおもふぞ。
- ナナ** 【Q9】 ファイルネームって、どんな名前でもいいの？
- 博士** 【A9】 ファイルネームは何でも良いが、STAGE1、STEAGE2……といったように、半角英数字にした方がよいの。
- ナナ** 【Q10】 オープニングやエンディングのファイルネームも？
- 博士** 【A10】 そうじゃな。こちらも半角英数字で付けておくのじゃ。あと、拡張子 (PTN、COL、PAL) を付けて、セーブ・ロードをするように。
- ナナ** 【Q11】 サンプルゲームってどうやるの？
- 博士** 【A11】 簡単じゃよ。サンプルゲームディスクの XDF ファイルイメージを選択して立ち上げるだけじゃ。
- ナナ** 【Q12】 P.29 の「トークタイム」で、リセットしてもう一回立ち上げるって言ってたけど、どうしてここでリセットするの？
- 博士** 【A12】 しなくてもよいのじゃが、パターンウインドウを消して、パレットも治してから描くよりは楽かと思つての。じゃから、「リセット→オープニングを描く→セーブ→リセット」とするとよいぞ。エンディングを描くときも同じじゃな」

- ナナ** 「おじいちゃん。ここまで一気に聞いちゃったけど……疲れてない？」
- 博士** 「問題ないぞ。ほかに聞きたいことはあるかの？」
- ナナ** 「Q13」 必ず二重スクロールさせなきゃだめ？」
- 博士** 「A13」 そんなことないぞ。いらないのなら、どちらかは描かなければよいだけじゃ。
- ナナ** 「Q14」 セーブするときに「敵」と「その他」のパターンしか描いてないときって、拡張子は「PTN」「COL」「PAL」しか付けなくて大丈夫？」
- 博士** 「A14」 大丈夫じゃが、設定 1～3 やマップデータ、敵出現位置データはセーブされんから注意が必要じゃ。
- ナナ** 「Q15」 SHOOTING68K が起動しないよ！」
- 博士** 「A15」 当り前じゃが、電源が入っていないれば起動せんぞ。あとは、ドライブに入っていないでも起動せんから、P.03 をもう一度良く読むんじやよ。」
- ナナ** 「うーん、こんなところかな？」
- 博士** 「ご苦労じゃったな、ナナ」
- ナナ** 「よーし、わたしはさっきの続きを作ろうかな！ 目指せ7面の超大作！」
- 博士** 「うむ。完成を楽しみにしておるぞ」
- ナナ** 「わたしもがんばるから、みんなも楽しんでゲーム作ってね！ それじゃ、ばいばーい！」



INFORMATION

ORIGINAL STAFF (1991)

◆制作 指揮 上原 晋一

◆プログラム 斉 衛
吉田 宏
栗野 彰仁

◆グラフィック 川崎 基喜
渡部 是毅

◆音楽 高橋 大昌

REBOOT STAFF (2023)

◆制作 指揮 吉田 宏 (株式会社リモテクス)

◆プログラム 吉田 宏 (株式会社リモテクス)

◆装丁・マニュアル テイレクション
近藤 勇 (株式会社ロケットエンジン)

テキスト編集
川合 千尋 (株式会社ロケットエンジン)

エディトリアル
根岸 拓 (株式会社ロケットエンジン)
辻本 清吾 (株式会社ロケットエンジン)

◆Special Thanks 後藤 浩昭

ita
丸山 満 (BEEP)
米内 雄樹 (ZUKI)
清水 玲奈 (ZUKI)
加藤 清 (株式会社ロケットエンジン)

