

MAPED

取扱説明書

for プチコンmkII/PetitComputer
ver1.0(2012.7.29)

©SmileBoom Co. Ltd.



MAPED 概要

- MAPED（以降このツール）は、リソース編集ツールです
- プチコンmkII（PetitComputer）上で動作します
- このツールでは以下のリソースを作ることができます
 - CELL BG用のキャラクタを2x2個使って表現するマップ用部品
 - MAP CELLを最大128x128個並べて広大なマップを表現
 - OBJECT マップ上に配置する主人公や敵などの配置情報
 - ANIMATION OBJごとに割り当てるSPRITEのアニメーション構成
 - TEXT 会話やMML等を利用するための文字列の登録機能
 - WORK 変数用の名前の定義
 - FLAG フラグ管理用の名前の定義
- このツールを利用するだけであればプログラム知識は不要です
- データ作成を補助するツールのため実行環境は含まれません
 - 作成したデータを利用するためのサンプルプログラムを別途用意します
 - データ構造については別途プログラマ向けの内部仕様書を用意します
- ツールの機能や内部的なデータ仕様は変更になる可能性があります

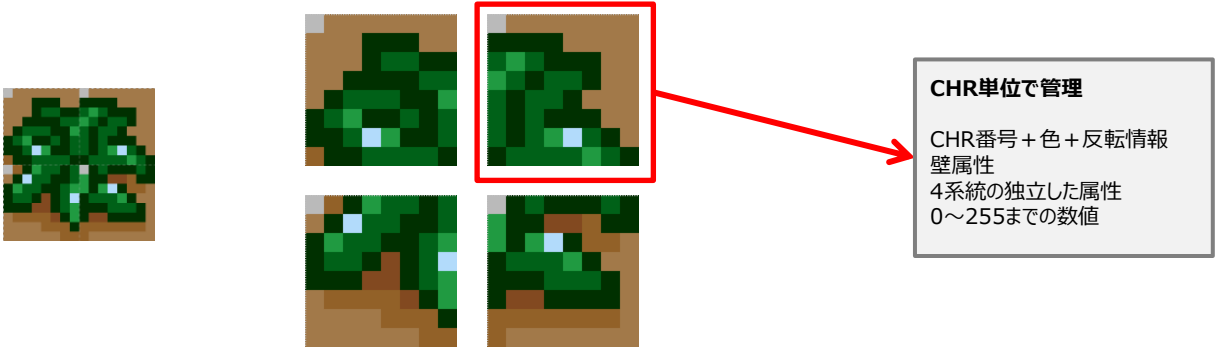


キャラクタ(CHR)とセル(CELL)とマップ(MAP)の構造

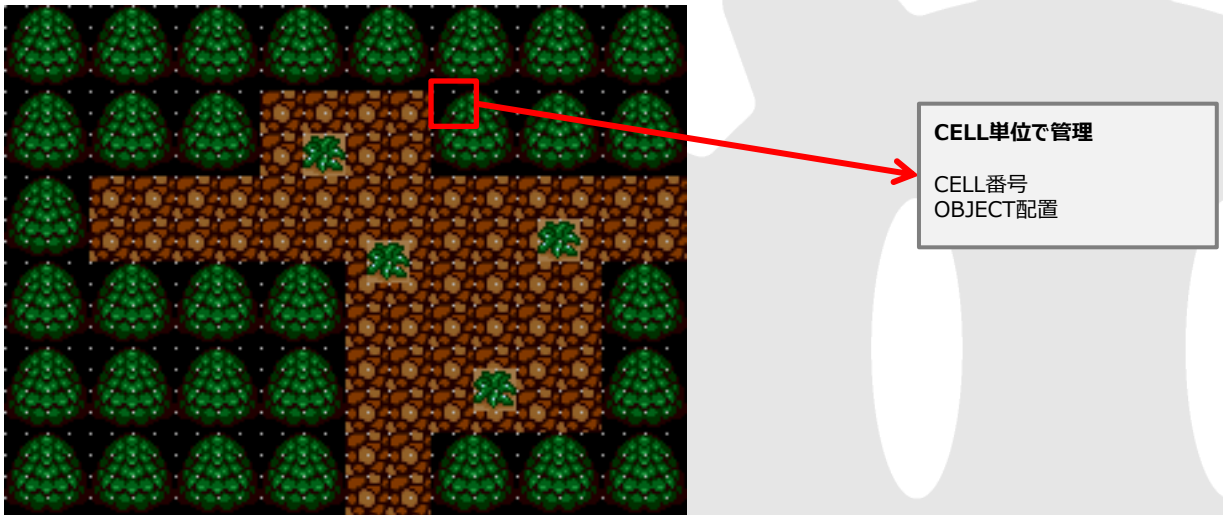
- キャラクタ(CHR)はBG用に用意された8x8ドット単位の画像の集まりです
- プチコンでは、BGU0～BGU3という名前で管理されています
- 最大1024種類のCHRが同時に扱えます



- セル(CELL)は、CHRを横2個×縦2個並べたものです
- 最大1024個のCELLを同時に扱えます
- CHR単位で壁判定用の属性や個別の数値を登録できます(ATR)



- マップ(MAP)は、CELLを横128個×縦128個並べたものです
- 最大横8×縦10画面分を表現できます
- CELL単位でマップ上に配置するオブジェクトを登録できます(OBJ)



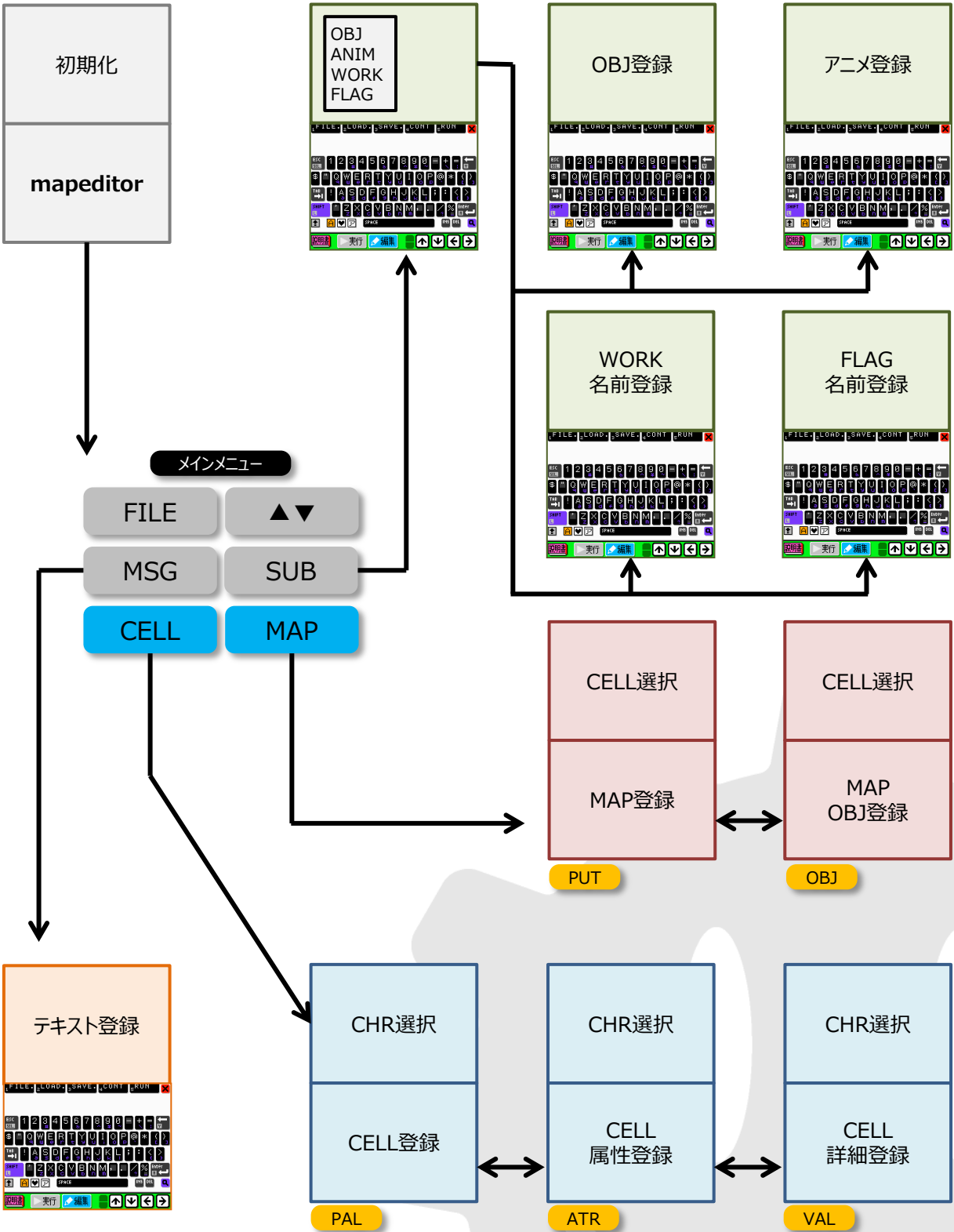
文字列とオブジェクト、アニメーションについて

- TEXTは特に役割が決められていない32文字×1024行分の文字列です
- ゲーム内の会話やMML等での利用を想定しています
- 記号やタグ等のコマンドの定義はなく利用方法はユーザーに任されています
- WORK、FLAGは変数やフラグの名前文字列です
- 具体的にどのように利用するかはユーザーに任せられています
- OBJ（オブジェクト）は、プレイヤーやNPCや敵等を管理するデータ構造です
- MAP上には1～63までのOBJのみ配置可能（64以上はデータのみ管理）
- OBJには以下の要素が含まれています
 - マップ上の配置
 - 割当てられたテキストの番号（0～1023）
 - 割当てられたアニメーションの番号（0～255）
 - いくつかの1バイト数値（HP、GOLD、FOOD、ATK、DEF）
- ANIM（アニメーション）は、スプライトの表示情報を管理するデータ構造です
- ANIMには以下の要素が含まれています
 - SPSET引数（スプライトキャラクタ番号、色、反転情報、サイズ）
 - SPHOME引数（HOME位置）
 - SPCOL引数（COLX、COLY、COLSX、COLSY、FLG、GROUP）
 - SPANGLE引数（ANGLE）
 - SPSCALE引数（SCALEX、SCALEY）



メインメニュー

- 下画面右下にあるメインメニューから機能を切り替えます



基本操作

- コントローラの方角キーとボタンを使って操作します
 - 方角キー 現在操作対象の画面（上か下）のカーソルを動かします
 - Aボタン 決定
 - Bボタン キャンセル（編集対象上下画面の切り替え）
 - Xボタン 下画面全体表示の切り替え（操作ボタン群を隠す・再表示）
 - Yボタン 押しながら方角キーでサイズ変更
 - Lボタン 押しながら方角キーでページ単位の移動（移動単位の変化）
 - Rボタン グリッド補助（ON/OFFや色の変化）
 - STARTボタン テンポラリーファイルの保存
- CELLモード時は、上画面で選んだCHRを下画面にタッチで配置できます
- MAPモード時は、上画面で選んだCELLを下画面にタッチで配置できます
- キャラクターや色情報は「FILE」メニューから読み込むこともできます
- STARTボタンで出力されるテンポラリーファイルは常に上書き扱いとなります

