

タイムリコレクション 仕様書		更新日	2007.09.07
フィールドマップでの操作、移動、実装方法について	Ver1.1	更新者	佐久間 誠

この資料は、フィールドマップでの操作、移動、実装方法の仕様を記したファイルです。

1、フィールドマップ概要

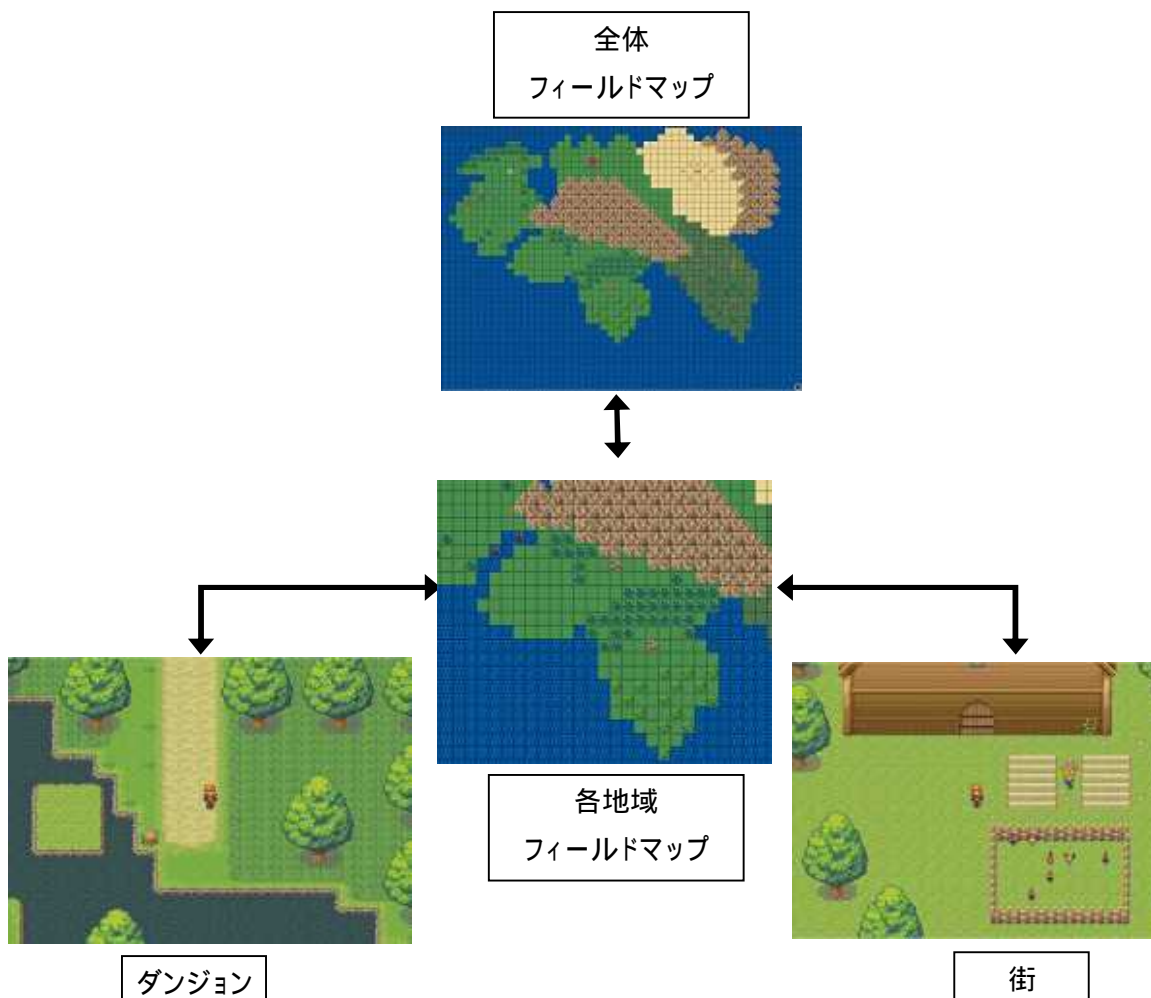
全体マップ2枚、各地域マップ4枚を使用します。

各マップ、ダンジョン間を移動する際、フィールドマップを表示し、行き先を指定します。

方向キーを押すたびに、ほかの選択できる場所にカーソルが飛びます。

街やダンジョンに入る際に、イメージイラストを表示するなどの演出を行います(仮)。

フィールドマップ、街・ダンジョン間の移動は下図参照。



2、実装について

(1)フィールドマップでの実装

フィールドマップ用の画像は、縦:640pixel、横 480pixel の画像をパノラマとして表示します。
マップの左上に、自動実行イベントを作成し、歩行グラフィックの透明化などを行います。

カーソル移動用のイベントを配置し、移動先のマップ名や、イメージ画像を表示します。
決定ボタンを押すと、選択した街・ダンジョンへ移動します。
歩行グラフィックを元に戻す操作もここでを行います。

(2)街、ダンジョンマップでの実装

街、ダンジョンマップで、出入り口に相当するマップから、フィールドマップに移動するイベントを設置します。

以上