

U-16 旭川プロコン サーバー

操作マニュアル

内容

メイン画面.....	2
マップ編集画面	3

メイン画面



①クライアントとの接続フォーム

TCP ユーザー：クライアントと TCP 接続を行う形式です。

自動くん：移動を行わず、その場での待機を繰り返す Bot です。デバッグ用

ManualClient：手動でキャラクターを操作する形式です。デバッグ用

COOL と HOT の接続が確認されると、[ゲーム開始]ボタンを選択することができ、ゲームを開始することができます。

②マップの選択、およびマップエディタ

既にマップを用意している場合はディレクトリを参照することで使用できます。

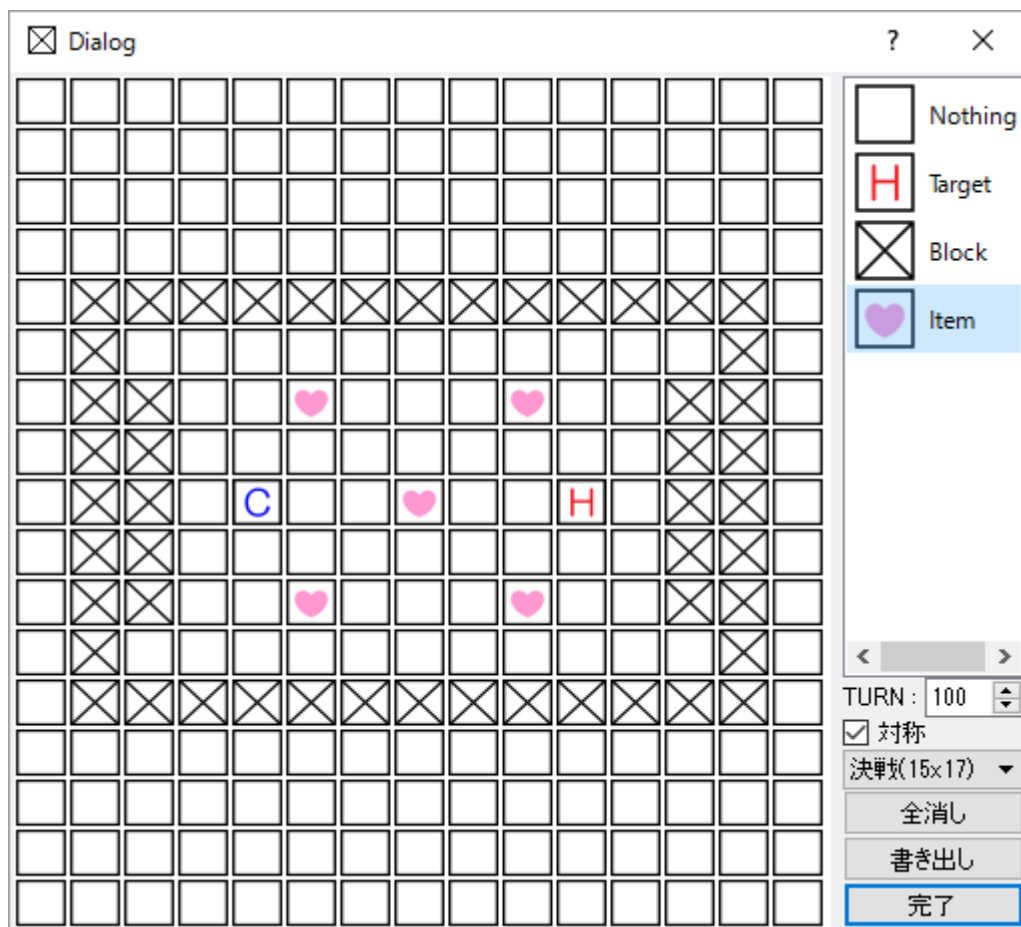
その場で作成する場合は[マップの編集]から編集を行えます。

特に指定が無い場合はランダムに壁やアイテムが置かれたランダムマップとなります。

③④⑤各種設定

また、ウィンドウ右上の[?] アイコンをクリックし、詳細がほしい場所をクリックすると、その場所のヘルプを得ることができます。

マップ編集画面



マップ編集画面では、画面右の要素をクリックし、マップ上の置きたい箇所にドラッグすることで配置できます。

なお、**Target** は1マップにつき **COOL**、**HOT** 各1つずつのみ配置できます。

[全消し]を選択するとマップはすべて空白で塗りつぶされます。

マップが完成した場合、[書き出し]を選択し、**map** 形式で保存することができます。

[完了]を選択すると、編集を完了しマップ編集画面を閉じます。