

Ahoodie 取扱説明書

アホーダイ

created by Nickskyfar

<http://nickskyfar.dreamlog.jp/>

Ahoodie は自由なペイント機能と PNG ファイルドロップで
サクサクとアクションゲームが作れるソフトです。

Ahoodie って何？

アクションゲーム作りホーダイ、遊びホーダイの略です。

機能カラーとは？

Ahoodie では色に機能を割り当てることでステージの作成を簡単にしました。
色をペイントするだけでアクションステージが作成できるのです。

色別の機能一覧

- 当たるとゲームオーバー
- スペースキーで、つかめる
- ジャンプ台
- 下からだけ抜けられる壁
- エンターキーで持ち上げられる
- ☐ それ以外の色は壁。

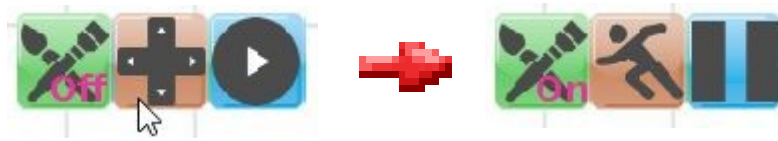
ファイルドロップでサクサク？

Ahoodie では PNG 形式の透過情報を含む画像ファイルの読み込みに対応しています。
作成中のステージに PNG ファイルをドロップすることでオブジェクトとして追加できます。
画像が機能カラーを持っていればステージを構成するパーツとしてそのまま利用できます。

プレイヤーの操作方法

キーボードの十字キーで移動、スペースキーでジャンプ、エンターキーで各種アクション。
F1 キーでリトライします。Ctrl+F1 でステージ丸ごとリロード。ゲーム操作はそれだけです。

右上のアイコンは何？



左から、ペイントアイコン、プレイモードアイコン、イベント Play/Stop アイコンです。
クリックすることで右の状態に切り替わり機能が変わります。

クリックして、ペイントモードをオンにすればマップに自由にペイントできます。
ショートカットキーは” P キー” です。

クリックして、プレイモードとゴッドモードを切り替えればゲームモードを切り替えられます。
ゴッドモード（十字キーのアイコン時）では障害物などは無効になり空を飛んで移動できます。
ステージ作成時に必ず利用するモードです。

ショートカットキーは” G キー” です。

クリックしてイベントアイコンを切り替えると全オブジェクトのイベントを停止、再生できます。
編集集中にオブジェクトが動いては困る場合に使います。

ショートカットキーは” SHIFT キー” です。

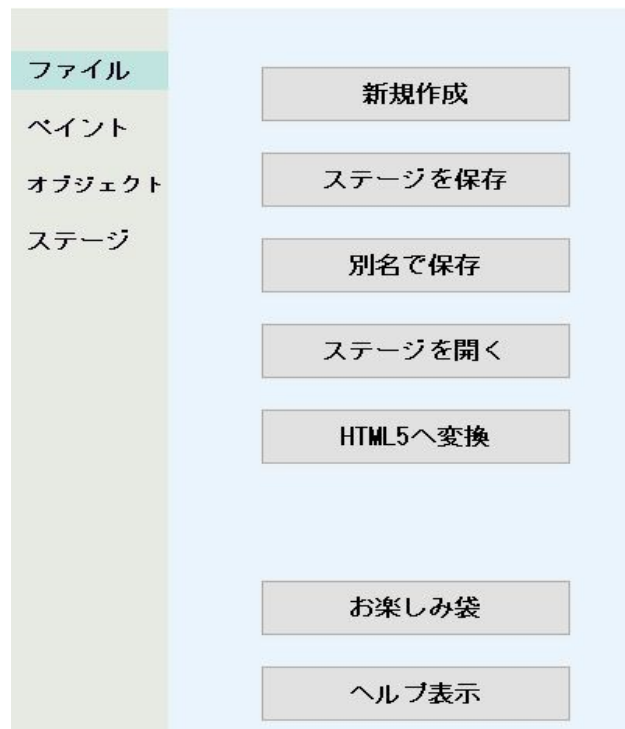
以上であなたは、Ahoodie の基本を全て習得されました。

以下、引き続き機能の詳細を紹介します。

Ahoodie 詳細目次

1. [ファイル](#)
2. [ペイント](#)
 - [PNG 画像に使う色について](#)
 - [オレンジについて](#)
3. [オブジェクト](#)
 - [通常](#)
 - [背景オブジェ](#)
 - [スタート地点](#)
 - [ゴール地点](#)
 - [コイン](#)
 - [回転体](#)
 - [ブーメラン移動体](#)
 - [モーション移動体](#)
 - [モブ](#)
 - [スイッチ](#)
 - [センサー](#)
4. [高度な機能](#)
 - [オブジェクトの親子付](#)
 - [キャラクター画像の変更](#)
 - [自前の BGM へ変更する。](#)
 - [HTML5 へ変換](#)
5. [キーボード・ショートカット一覧](#)

1. ファイル



- 新規作成ボタン

ステージを新規に作成します。

指定できるマップタイル数は

(タイル数 X * タイル数 Y) < 1000 の制限があります。

正方形なら最大 10*10 タイルということです。

1 タイルの大きさは 1024*1024 ピクセルです。

背景画像は ./Media/bg_template/ に保存された

1024x1024 ピクセルの PNG 画像を背景として利用します。

ユーザーが同フォルダに画像を追加することも可能です。

FPS 設定は画面の更新頻度を表します。

値が大きいほどスムーズに動きます。

60FPS が理想ですが処理が重くて 60FPS を維持できない場合

30~50FPS の利用を検討して下さい。

- ステージを保存

編集中のステージを保存します

保存先フォルダは ./Stage_Data/ステージ名/ になります。

外部から開いている場合のみ外部フォルダに保存できます。

- 別名で保存
編集中のステージを別名で保存します。
保存先フォルダは `./Stage_Data/ステージ名/` になります。
- ステージを開く
保存されたステージを開きます。編集中のステージは破棄されます。
`./Stage_Data/` 以下のステージを開くか
別に外部のフォルダから読み込むか指定できます
- HTML5 へ変換
Ahodie のステージを HTML5+javascript で実行可能に変換します。
詳しくはこちら。[HTML5 へ変換](#)
- お楽しみ袋
Ahodie の作者 Nickskyfar が予め用意したステージパーツ。

2. ペイント



機能色について既に説明しました。

それ以外の色は壁として扱われます。

ツールウィンドウのペイントにある壁色パレットから選べる色を使って描画すると壁として扱われます。

・ PNG 画像に使う色について

読み込んだ PNG 画像は、ステージの一部として機能します。

ですから画像の色に機能色をみだりに使わないようにして下さい。

プレイヤーが R255,G0,B0 に近い、赤色に触れるとゲームオーバーとなるので赤い色はなるべく避けたほうが無難です。

他の機能色ともかぶらない色を使ったほうが良いでしょう。

機能色の一覧 R,G,B の順

赤 255,0,0 緑 0,255,0 青 0,0,255 紫 255,0,255 オレンジ 255,128,0

・ オレンジについて

ペイントでオレンジを塗っても何も起きません。

PNG 画像にオレンジ色が使われている場合、オブジェクトを

プレイヤーがエンターキーで持ち上げることが出来ます、同様にエンターキーで投げることが出来る。持ち上げることが出来るオブジェクトのサイズは、

(幅+高さ) < 300 ピクセル となっており正方形なら 150x150 ピクセルが限度です。

持ち上げる時にプレイヤーがオレンジ色に接触していることが持ち上がる条件です。



3. オブジェクト

オブジェクトには（ファイルドロップで読み込んだPNG画像をオブジェクトと呼びます。）属性がありツールウィンドウの属性コンボックスで設定することができます。オブジェクトの属性はオブジェクトのゲーム上の役割を設定するものでゲームを作る上で欠かせません。例えばスタート地点を設定するとプレイヤー・キャラクターは始め、そこから登場します。

1. 通常

通常のオブジェクトは何もしませんが機能色でステージのパーツとして機能します。

2. 背景オブジェ

背景オブジェのオブジェクトは背景として扱われ機能色は機能しません。また、透過度を設定できます。

3. スタート地点

スタート地点に選ばれたオブジェクトはステージの入り口として機能します。ステージに存在するスタート地点は必ず1つにして下さい。現在のところ複数のスタート地点は機能しません。

4. ゴール地点

ゴール地点のオブジェクトにプレイヤーが接触するとステージクリアあるいはゴールとみなされます。効果音の指定ができます。また、ゴール後に移動するステージを指定できます。移動に指定するステージはデフォルトステージフォルダに格納されている必要があります。ステージのデフォルトフォルダは `./Stage_Data/` です。

5. コイン

コインオブジェクトがステージに存在している場合、ゴールが起動しません。ユーザーはコインオブジェクトを集める必要があります。Ahodie ゲームエンジンではコイン・オブジェクトは触れると消滅しますが

Edit エンジン上では半透明で表示されます。Enter で活性不活性をコントロールできます。
作っている時に一々消えてしまったら困るからです。

6. 回転体

オブジェクトを回転させることができます。

7. ブーメラン移動体

オブジェクトを行ったり来たりさせることができます。

8. モーション移動体

elm2D(エレメントツーディー)と言うモーション定義ファイルを読み込んで高度なモーション設定を行えます。

この属性を選択すると、モーション作成の専用ツールへのアクセスボタンが表示されます。

elm2D 及びモーション作成ツールは HSP の作者である” おにたま” さんが制作したものです。

elm2D については、” おにたま” さんの公式マニュアルを別に添付してありますのでそちらをご覧ください。elm2d_edit.txt です。

9. モブ

モブ属性に設定するとキャラクターに喋らせることができます。

モブに設定したキャラクターはユラユラと微妙に動きます。

また、モブは背景として扱われます。

キャラクターがオブジェクトに衝突した時にメッセージが表示されるか

常時メッセージを表示するか選べます。

プレイヤーはメッセージをエンターキーで表示非表示を切り替えられます。

衝突表示の場合、メッセージ表示時に音声ファイルを再生できます。

音声は内蔵音声をリストから選ぶか、あるいは外部ファイルを*.wav|*.ogg で指定します。

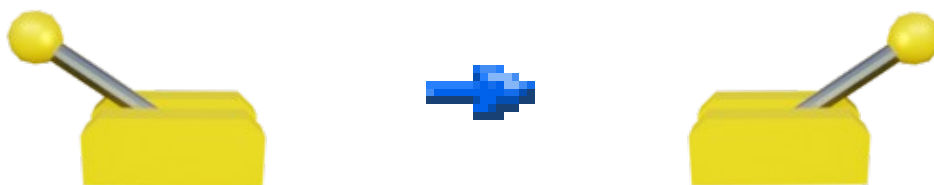
10. スイッチ

プレイヤーが Enter キーで操作するスイッチでオブジェクトの

モーションイベントを ON/OFF できます。

回転体、ブーメラン体、モーション体、いずれかのオブジェクトがステージ上に存在する時

スイッチリストにオブジェクトを追加することでモーションの ON/OFF を切り替えられます。
スイッチに使う画像は以下のような画像の中心で対称となる物を用意して下さい。
スイッチを切り替えると画像の左右が入れ替わります。



1 1. センサー

プレイヤーが指定範囲に近づいた時にイベントを起動させることができます。

回転体、ブーメラン体、モーション体、いずれかのオブジェクトがステージ上に存在する時
センサーリストにオブジェクトを追加することでモーションの ON/OFF を切り替えられます。

仕様上の注意

スイッチとセンサーによるイベントの ON/OFF を繰り返し行くと基準となる座標がどうしてもずれてしまいます。現在のところ hgimg3 で個別のイベント停止が出来ないためです。

HTML5 出力では機能します。

4. 高度な機能

・オブジェクトの親子付け（ペアレント設定）

オブジェクトには親子関係をもたせることが出来ます。

親オブジェクトが移動した時、子オブジェクトは追従し移動します。

まず、親となるオブジェクトをクリックして選択した状態にします。

次に、子となるオブジェクトを **Ctrl** を押しながらクリックします。

そうすると、ブチュッと音がして親子付が完了します。

子になったオブジェクトの選択フレームは緑色になるので確認できます。

親子付を解除するには対象オブジェクトを選択して **Alt** キーを押して下さい。

バリッと音がして親子付が解除されます。

その際、親オブジェクトの全ての子オブジェクトが解除されますので注意して下さい。

基本的に機能するのは子までです。関係が孫になるときちんと動作しません。

また、スタート、ゴール、コイン、モブ、は子になりません。

・キャラクター画像の変更

プレイヤーキャラクターの画像は変更できます。

デフォルトでは、

`./Media/img/char_4x3.png`

`./Media/img/char.png`

この2つの画像のどちらかが利用されますが、制作したステージフォルダに

`./Stage_Data/ステージ名/char_4x3.png`

`./Stage_Data/ステージ名/char.png`

上記のようなファイルをユーザーが作成している場合、その画像を優先的に利用します。

`char.png` はキャラクターが右を向いた一枚画像です。

`char_4x3.png` は前左右後の3パターンのアニメーション画像です。

画像サイズに特に制限はありません。

Ahoodie の制作環境では char_4x3.png の 1 セルが 64*64 の大きさの画像を使用して開発のテストなどを行っています。

ちなみに、この 4x3 画像は素材提供サイト、ぴぼや様が提供するキャラチップ素材を使い”キャラクターなんとか J”というフリーソフトで合成して作成したものになります。

4x3 のアニメーション、キャラクターを作る際にとってもおすすめです。

char.png の一枚画像は 4x3 画像の用意が難しい時ご利用下さい。

画像一枚ですので用意が簡単です。

char_4x3.png はこのような形式のファイルになります。

char_4x3.png の例



char.png の場合、

以下のような右向きの画像一枚で結構です。



ぴぼや様

<https://pipoya.net/>

キャラクターなんとか J 様

<http://osdn.jp/projects/charactermanaj/>

・ 自前の BGM へ変更する。

ステージの BGM はデフォルトでは./Media/BGM/より読み込まれます。

ステージに独自の BGM を追加したい場合。./Media/BGM/にファイルを追加するか

あるいは./Stage_Data/ステージ名/ に追加するか選ぶことが出来ます。

一つのステージにだけ BGM を適用する場合は

ステージフォルダに保存したほうが、配布時にファイルが分散しにくいのでおすすめです。

BGM ファイルは*.ogg|*.wav のファイルを指定することが出来ます。

・ HTML5 へ変換

Ahoodie は HTML5+Javascript 出力へ対応しています。

HTML5 へ変換ボタンを押すとコンバーターが起動しますので

コンバートするステージを選んで実行して下さい。

コンバート対象ステージは./Stage-Data/以下に格納されている必要があります。

HSP_Ahoodie と HTML5 +Javascript の Ahoodie では
細かい点で動作が異なりますのでご注意下さい。

変換されたステージは./HTML5/root/以下に格納されます。

変換後のステージデータは HSP の Ahoodie とは互換性がないのでご注意下さい。

変換後の*.html はオフラインの PC でただ開いただけでは機能しません。

HTTP サーバ上に設置して観覧することで機能します。

技術的なことになりますが利用している Phaser3 エンジンがアセットをロードするために
Cross-Origin-Resource-Sharing を使用するため、Web サーバー上にアプリを
保存することを強制します。そのための制約です。

概要については以下をご覧ください。

<https://phaser.io/tutorials/getting-started-phaser3>

Javascript のセキュリティ上の理由で Web サーバーからスクリプトを読み込まないと
アセット(画像や音声) がロードできないということです。

ですので、申し訳ありませんがサーバー上に置いて観覧して下さい。

HTML5 の実装には Javascript のライブラリ Phaser3 を利用しています。

<https://phaser.io/>

なお動作には物理キーボードを備えた環境で HTML5 対応している
ブラウザを使う必要があります。スマホやタブレットには現在の所非対応です。

5. キーボード・ショートカット一覧

↑ ↓ ← →	プレイヤー移動
Enter	アクションキー（モブの会話を閉じる、スイッチ切り替え、等）
Space	ジャンプ
Shift	イベント、停止・再開、切り替え
Ctrl+click	親子付実行（ペアレント）
Alt	親子付解除（ペアレント解除）
Delete	オブジェクトの削除
G	ゴッドモード/プレイモード、切り替え
P	ペイントモード On / Off 、切り替え
F1	リトライ。（スタート地点からプレイヤー再登場する。）
Ctrl+F1	ステージ全体をリロードする。（ステージが全て初期化されます。）
End	選択したオブジェクトの近くにある別のオブジェクトを選択する。
Ctrl+C	選択オブジェクトをコピー
Ctrl+V	コピーしたオブジェクトを貼り付け（ペースト）