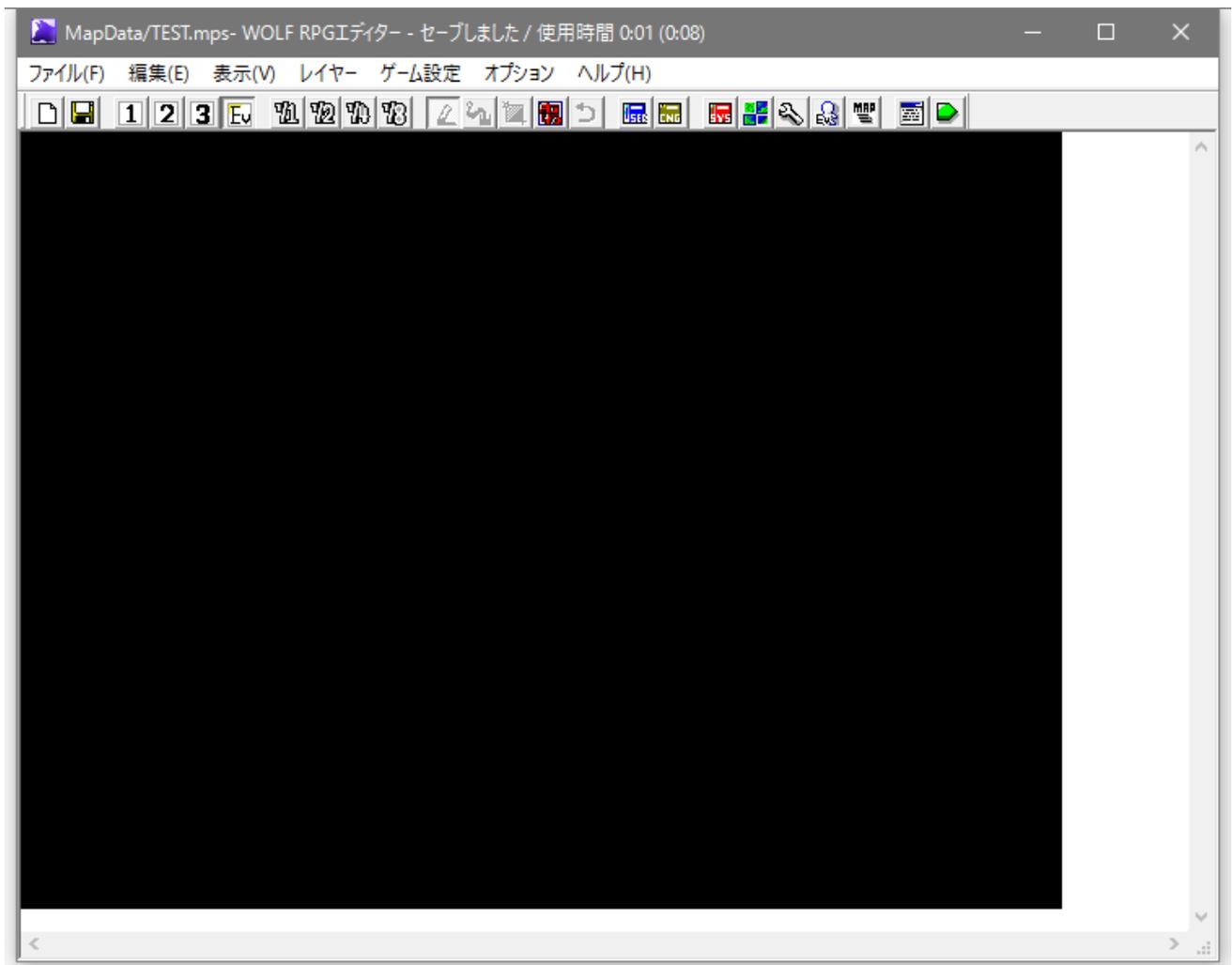


Let's make a map!

～自分だけのマップを作ろう！～

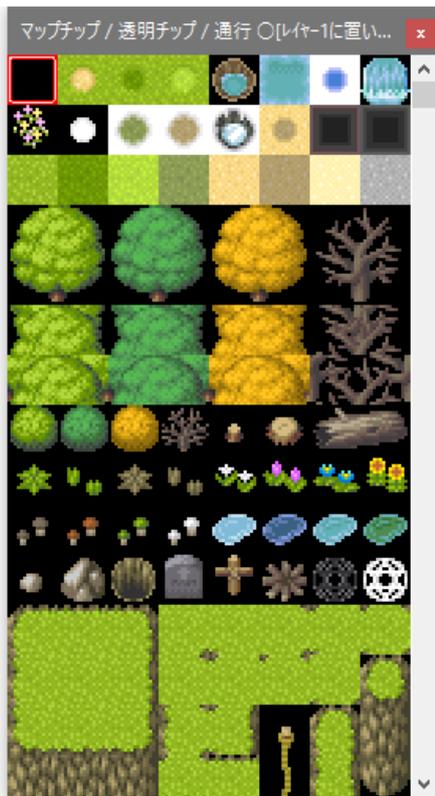
◇基本操作を理解しよう

対応マップ：STEP1



これはゲームをつくるためのソフト「ウディタ」です。その上部にあるのが「ツールバー」です。ツールバーにあるボタンを押すことでいろいろな機能を切り替えることができます。

今回使うのは **1** **2** **3** の3つのボタンです。まずは、**1** をクリックしてみましょう。



このような画面が表示されましたか？

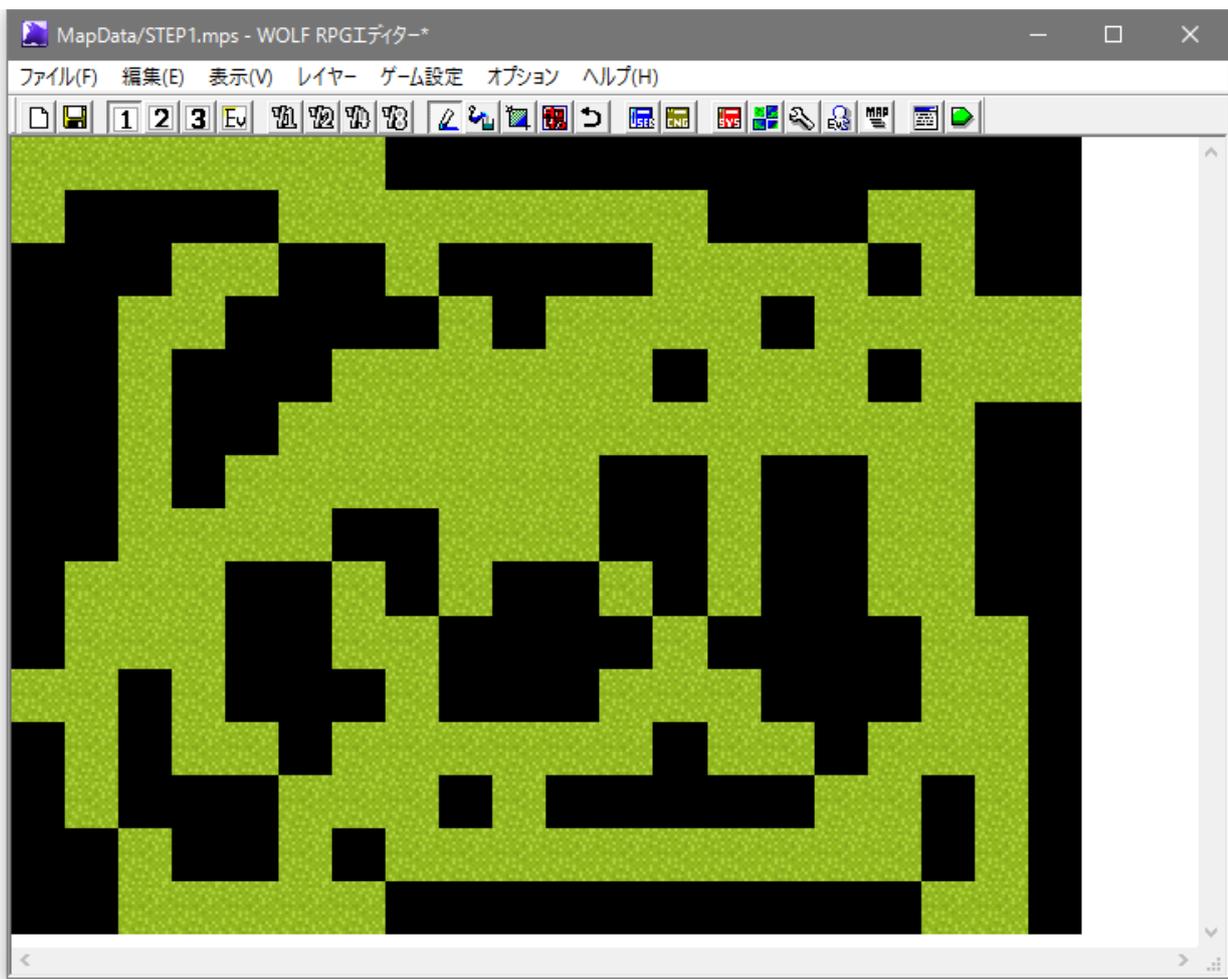
これはマップを作るための「パレット」です。赤枠で囲まれているのが今選択されているチップで、それをペタペタと貼り付けていくことでマップを作ることができます。さっそく地面のチップを選んで貼り付けてみましょう。

Point!

チップの選択→選択したいチップの上で左クリック

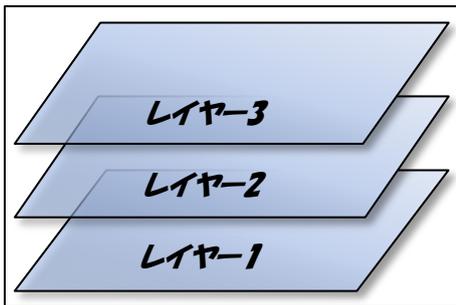
チップの貼り付け→大きなウィンドウの黒い画面で左クリック、押したまま動かすとサクサク貼り付けられる

下のように貼り付けられることが確認できたら次に進みましょう



◇レイヤー機能を理解しよう

対応マップ：STEP2



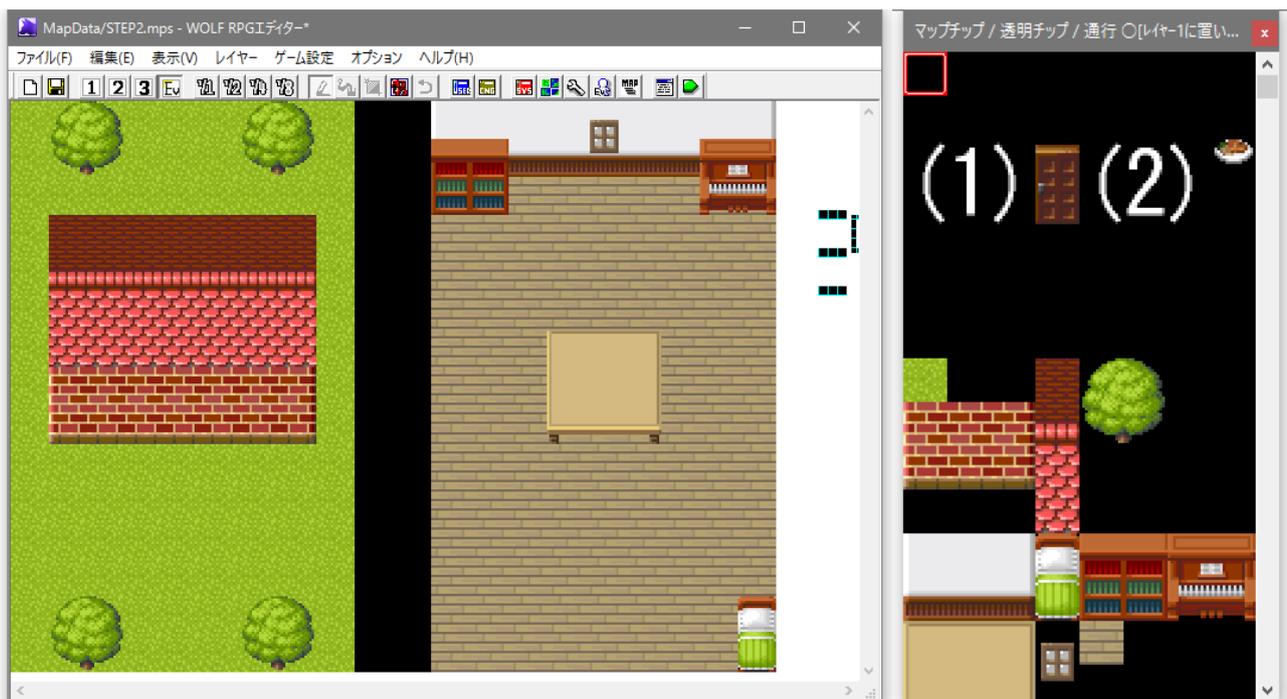
例えば、地面の上に家を建てたいとき、そのたびに地面と家が重なったチップを用意しては大変です。かわりにウディタでは「レイヤー」という機能を使います。レイヤーは全部で3枚あり、一番下がレイヤー1、真ん中名がレイヤー2、一番上がレイヤー3です。例えば、レイヤー1に地面、レイヤー2に家、レイヤー3に屋根といった使い方をします。

Point!

- ウディタのマップではレイヤーという透明な層が3層重なってできている
- レイヤーの下は黒
- レイヤーはメニューバーの **1** **2** **3** で切り替えられる

練習しよう!

- (1) レイヤー1に地面、レイヤー2に家、レイヤー3に家の屋根のチップが設置されています。
家の扉はどのレイヤーに設置すればいいでしょう？
- (2) レイヤー1に床、レイヤー2に家具のチップが設置されています。
テーブルの上に料理を乗せたいとき、どのレイヤーに設置すればいいでしょう？



◇自分の理想の街を作ろう

対応マップ：STEP3

ここまで学んできたことを使って自分だけの街を作りましょう！

Point!

- 消しゴムはパレットの一番左上
- もしも間違えたらツールバーので1つ操作を戻せる

いろいろなマップ作りに挑戦しよう！

追加事項：マップの切り替え方

この教材では指導者がマップを切り替えることを想定して制作しているため、マップの切り替え方について説明されていません。

以下はWOLF RPGエディター パーフェクトガイドからの転載となります。

- [1] マップ選択  アイコンをクリックしてください。



- [2] 下のようなウィンドウが表示されるので、開きたいマップをクリックします。
ちなみに赤い三角マークは、現在編集中のマップを表しています。



- [3] 無事、マップを切り替えることができました！

※この後、何か編集した後は、
上書き保存  をクリックして
ちゃんとセーブしておきましょう。