

## 最新ver

### ver 0.076

- 鯖リストをオリジナルマップ保管所の移転に対応させました
- 環境設定からBGMのテストを行えるようになりました
- BGMフォルダ外のファイルを選択してもBGMの再生ができるようになりました
- CTFでポイントを獲得した際に看板が初期位置に戻らない問題を修正しました
- 観戦モード時にゲームメッセージが表示されない問題を修正しました

## 以下過去のver

### ver 0.075(b,c)

- 開発環境をHSP Ver3.2 1版にアップデートしました
- キー設定の"方向キー"と"W,S,D,A"を廃止してキーコンフィグでの設定のみに変更しました
- キーコンフィグ設定ボタンを環境設定へ移動させました
- NPC同士が戦闘をするようになりました
- 同チームのNPCに指示を与える事が出来るようになりました

NPCに隣接し、Aキー(デフォルト状態)を押すと選択肢が表示され、数字キーを押して指示を選択します。

Aキーを押し続けると指示を与えている全てのNPCを選択できます。

指示を受けているNPCは名前の横に">>>プレイヤーのID"が表示されます。

自分が指示をしているNPCの名前はグリーン、指示の選択対象になっているNPCはオレンジで表示されます。

- ゲーム開始時のチーム選択の時にキーボードを押してチームを選択できるようになりました

無チームは"N"、レッドチームは"R"、ブルーチームは"B"でスタートできます。

- ゲームメッセージに改行が使えるようになりました

メッセージを5行まで表示できるようになりました。

メッセージに背景が付くようになりました。背景は環境設定から有無の選択ができます。

- サーバのチャットログ機能の調整を行いました

メッセージボックス表示の時に発言者のIPアドレスが表示されるように変更しました。

通常発言がログに残るように変更しました。

サーバメッセージを発言した時に表示が更新されない問題を修正しました。

- サーバのメッセージログに"情報ログ"ボタンを追加しました

何か異常があった時などに情報が書き込まれます。

また、ログ情報がある時に内部エラーが発生したら"ServerErrorLog\*\*\*\*(時間).txt"に出力されます。

- サーバの設定を適応した時に設定ファイルを更新するようにしました
- サーバ設定に"NPCへ指示"の項目を追加しました

"禁止"に設定するとNPCに指示が出来なくなります。

CTFで看板を掴もうとすると通信が切断されてしまう問題を修正しました

- ・ サーバ設定に"NPC同士戦闘"の項目を追加しました

"なし"に設定するとNPC同士が戦わなくなります。

## ver 0.074(b,c,d)

- ・ チャットの一度に入力できる文字数が増えました

入力数が多い時は2回に分けて送信されるようになります。

- ・ チャットマクロ機能を追加しました

ゲーム中に0~9の数字キーを押すと任意の文字を頭上に表示できます。  
マクロの内容は環境設定から設定できます。

- ・ ゲームメッセージ機能を追加しました

ゲーム開始時に任意のメッセージを表示できるようになりました。

メッセージの内容はサーバの詳細設定ウィンドウにある

「ゲームメッセージ」から設定できます。

ゲーム中にF4キーを押すとメッセージのON/OFFができます。

メッセージは全角文字で1行20文字、計80文字まで表示でき、改行は無視されます。

- ・ サーバのIP管理ウィンドウの改良をしました。

リストから対象を選んでKickまたはBANできるようになりました。

BANリスト編集ボタンからIPBANリストの内容を直接編集して反映できるようになりました。

- ・ ゲームからKickされたときにメッセージが表示されるようになりました
- ・ 追放を受けたサーバに接続した時にメッセージが表示されるようになりました。
- ・ サーバの人数表示関連の調整を行いました
- ・ 倒されたNPCのグラフィックが表示されたままになる問題を修正しました
- ・ 一部の設定ファイルの仕様を変更しました
- ・ ゲーム開始時に内部エラー7が発生する問題を修正しました
- ・ サーバのチャットログ機能を改良しました

矢印ボタンを押すとログをスクロールできます。

ログを更新する時は「」ボタンを押してください。

- ・ サーバのチャットログに通常発言のログが残らないようにしました
- ・ BanやKickをする時に確認のメッセージが表示されるようになりました
- ・ チャット入力中に画面が変わっても入力されたメッセージが残るようになりました
- ・ テンキーでチャットマクロを発言できるようになりました
- ・ キャラクターが倒されてる状態でもマクロで発言できるようにしました
- ・ サーバで内部エラー7が発生する問題を修正しました

## ver 0.073

- ・ チーム別のNPCキャラクターを出現できるようになりました

チームはマップエディタで設定できます。  
現在はNPC同士で戦闘にはなりません。

- ・ 敵プレイヤーから攻撃などを受けて自爆などをした時に、倒されたメッセージのみが表示されるようになりました
- ・ NPCを設置しているマップで内部エラー9が発生する事がある問題を修正しました
- ・ バスター設定をチャージ禁止にした時にバスターが撃てなくなる問題を修正しました

## ver 0.072

- ・ NPCキャラクターを追加しました

NPCキャラクターはマップエディタで設置する事が出来ます。

- ・ ゲームモードに"ハンター"を追加しました

NPCを倒してポイントを獲得するモードです。  
獲得するポイントはマップエディタで設定する必要があります。

- ・ マップデータの拡張子が無かったファイルに".map"の拡張子を付けました

従来の拡張子が付いていない場合でも問題ありませんが、  
混在している場合は.mapファイルを優先して読み込みます。

- ・ データ受信中に現在の値/最大値が表示されるようになりました
- ・ サーバの詳細設定に"画面クリアモード"の項目を追加しました

サーバのメイン画面の文字が表示されない場合、"塗りつぶし"に設定すると改善される場合があります。

- ・ "チーム振り分け最大人数"の項目を追加しました

チーム戦の自動振り分けの時の赤チームと青チームの最大人数を設定します。  
有効にする場合は左のチェックボックスにチェックを入れてください。

- ・ アタックが途中で解除される事がある問題を修正しました
- ・ マップチェンジで開始すると.gi2ファイルの設定が適応されなかった問題を修正しました
- ・ 画面切り替え時の入力モードの切り替え動作を調整しました

## NPC動作テストV3\_2からの変更点

- ・ NPCの動作時に効果音が鳴るようになりました
- ・ NPCを倒した時にメッセージが表示されるようになりました

環境設定から表示の有無を設定できます。

## NPC動作テスト

- ・ データ受信中に現在の値/最大値が表示されるようになりました
- ・ サーバの詳細設定に「画面クリアモード」の項目を追加しました

サーバのメイン画面の文字が表示されない場合、「塗りつぶし」に設定すると改善される場合があります。

- .npcファイルからNPCを生成できるようになりました。

マップエディタで生成した.npcファイルを.imaファイルなどと同じ様にMAPフォルダと一緒に入れてください。

NPCを出現させない場合は含める必要はありません。

- NPC関連の調整を行いました
- NPC復活の仕様を変更しました

エディタで設定する復活時間の単位を秒に変更しました。

設定が0の時は再出現しないようになりました。

サーバのみの更新なのでクライアントはアップデートする必要はありません。  
サンプルの.npcファイルも変更に伴って設定を変更しました。

## ver 0.071(a,b,c,d)

- マップチェンジ機能を追加しました
- ゲーム設定に「マップ詳細ボタン」を追加しました

マップチェンジと詳細の項目は下記で説明します。

- オリジナルマップのマップ名設定を一覧表から選択できるようになりました

マップ設定の下にあるコンボボックスから選択する事が出来ます。

今まで通りの入力ボックスとコンボボックスの両方の設定がされている場合は入力ボックスの設定が優先されます。

- ゲーム設定に「角ワープ」の項目を追加しました

「無効」に設定するとジャンプしてブロックの角に当たるとワープするバグが発生しなくなります。

- マップ更新ボタンを再設置しました

ボタンを押すと同じマップ名で開始する時でも、もう一度マップデータを送信するようになります。

常に更新するチェックボックスはマップ詳細設定に移動しました。

- オリジナルMAP時にマップ名が表示されるようになりました

ゲーム中のF1キーの情報画面にマップ名が表示されます。

- ping機能を追加しました

サーバのゲーム設定にある「pingを送信する」にチェックを入れると一定間隔ごとにpingが送信され、

ゲーム中にF3キーを押すと各プレイヤーのサーバとのやり取りにかかった時間が表示されます。  
最新の値/最小値/最大値と表示され、この数値が少なければ通信のラグが少ないと言う事になります。

まだ一度も成功していない場合は各値が「？」と表示されます。

- 接続先のバージョンが違う時に、サーバのバージョンが表示されるようになりました

対応していない旧バージョンのサーバに接続した場合は今までのメッセージが表示されます。

- ・ 接続画面でTabでフォーカスを変えた時の並び順を調整しました
- ・ ゲーム中のオブジェクト関連の調整を行いました
- ・ 「設定エディタ」を「ゲーム設定エディタ」に改名して機能が増加しました

それに伴い拡張子が「.gim」から「.gi2」に変更になりました。  
以前の物と互換性が無いので注意してください。また、サーバもgimファイルに対応していません。  
エディタの詳細は付属のゲーム設定エディタ説明書.txtを見てください。  
ダウンロードはマップエディタのページからできます。  
マップチェンジとはオリジナルマップを自動で切り替えてゲームを開始できる機能です。  
MAPフォルダ内に任意の名前でフォルダを作成し、その中にマップデータを入れ  
マップ詳細設定でこのフォルダを設定するとゲーム開始時に自動で選択されるようになります。  
ゲーム設定のマップ入力欄にマップ名が入力されている場合はゲーム設定側が優先されるため注意してください。  
入力欄と一覧表の両方が設定されている場合は入力欄の設定が優先されます。  
マップ選択項目ではマップを切り替える際の選択方法を選ぶことができます。  
順番にすると一つ一つ順番に切り替わり、ランダムにするとフォルダ内から無作為に選択されます。  
gi2ファイル設定はゲーム設定をマップ名ごとに保存しておき、直ぐに開始できるようにする機能です。  
読み込まないに設定するかファイルが見つからない場合はゲーム設定で設定した物が適応されます。

- ・ サーバ設定に保存されない項目があった問題を修正しました
- ・ チャットの動作を調整しました
- ・ ウィンドウの最前列表示が解除されてしまう問題を修正しました
- ・ CTFで看板を持っているときに無チームへチーム変更をすると看板を持つことができる問題を修正しました
- ・ CTFで味方と敵の看板が重なっている場合などで正常な動作が行えなかった問題を修正しました

## ver 0.070(b,c,d,e,f + )

- ・ 新マップチップ"ワープ看板"を追加しました

看板に触れると指定方向へ一瞬で移動する事が出来ます。

- ・ 通信の仕様をver 0.068以前のものに戻しました
- ・ 他プレイヤーがジャンプをしてリフトに当たると、落下するように見える問題を修正しました
- ・ 他プレイヤーが梯子から降りた時に一時的に見えなくなることがある問題を修正しました
- ・ 無チームキャラの立ちグラフィックがワープ看板になっていた問題を修正しました

画像ファイルを追加したので、実行ファイルからアップデートする場合は追加画像 ( ver 0.070以降用 ) もダウンロードして中にある"看板ワープ.gif"を実行ファイルのある"data"フォルダに入れてください

- ・ 壁の下にリフトがある状態でジャンプして通過しようとする挟まって動けなくなる問題を修正しました
- ・ 環境設定に「背景色」の項目を追加しました

「背景色を描画する」にチェックを入れるとゲーム中の背景が設定した色になります。  
色の設定は背景色(R,G,B)の欄に直接入力するか「背景色を選択」ボタンで設定できます。

- 壊れる壁が壊せなくなる事がある問題を修正しました
- サーバメッセージの背景の色が背景色に設定した色になっている問題を修正しました
- サーバのIP管理画面を開くと内部エラーが発生する問題を修正しました
- 観戦モードで接続した時にサーバ側で通常モードとして処理されてしまう問題を修正しました
- エラーメッセージの一部を調整しました
- オリジナルマップ再受信時に内部エラーが発生する問題を修正しました