

ストーリー

ストーリーモードとは？

CPU相手のストーリー戦を楽しむモードです。
プレイヤーが自在に制作、カスタマイズしてストーリーを作る事が出来ます。
具体的には相手キャラクターやその登場順、戦闘で使う背景、BGM、難易度調整等です。
頑張ってデモシーン何かを作ったらストーリーをより一層盛り上げたりするも出来ます。

ただし本体 1.00 以降とそれより昔のバージョンではストーリーの仕様が全く違い、
互換性もありませんので、使いたい場合にはバージョンの違いに気をつけましょう。

また、本体 1.14 からスクリプトが拡張されたので、そちらも気をつける必要があります。

入手したストーリーが使えない

幾つか原因が考えられます。
予測される原因とその解決方法を上げてみました。

旧バージョン形式のストーリーを使っている。
1.00 以降のストーリーは旧バージョンの物と仕様が違います。
(新バージョン) entry.txtが入ったフォルダを story フォルダに入れて使う形式。
(旧バージョン 本体 0.4x 等) 各キャラクターフォルダに story.txt を入れて使う形式。
旧バージョンのストーリーを使いたいのなら各自でストーリーを作り直すしかありません。

[こちら](#)から入手できる「ソースコード等いろいろセット」にストーリーの制作方法が記述されているので参考にして下さい。

キャラクターが居ない
entry.txtに記述されているキャラクターが居ない(使えない)か
それともentry.txtに記述したキャラクターの名前が間違っているかが考えられます。
もしくはアダプター使用のキャラクターの名前を設定し忘れている。
文字の半角と全角の違いも別の文字と判定されるので注意が必要です。

背景が無い
entry.txtに記述されている背景が無いか
それともentry.txtに記述した背景の名前 (name.txt記述の名前) が間違っているかが考えられます。
よくあるのが背景のname.txtの方の記述に改行が含まれてしまっている可能性があります。
その場合は改行部分を削除してあげてください。

ストーリースクリプトの記述ミス
機能が増えた分、ストーリースクリプトは旧バージョンより複雑になっています。
タグを一文字間違えただけで動作が不可能になります。

特定個所の戦闘で専用の音楽を使いたい

entry.txtを開いて使いたい個所で

```
- - - - -  
#vs  
type3
```

stage
bgm 使いたい音楽ファイルの名前を書く。拡張子は要りません。

- - - - -

みたいな感じに記述します。使用する音楽ファイルは同じストーリーのフォルダ内に入れてください。
bgmタグの記述個所は#vsタグの間に突っ込んでおけば良いようです。(未確認)

ストーリーにタイム制限をつけたい

entry.txtを開いて使いたい個所で

- - - - -

#vs
type3
stage
timelimit 設定したいタイムを入力

- - - - -

みたいな感じに記述します。自分のお好みで数字を変えてみてください。