

『格ツクセカンド』、Q&A。

皆様から寄せられたご質問に回答させていただきます。

変数が見えるらしいのですが、具体的にどのように使えるのでしょうか？

変数は、例えばAという変数が50以上になっているなら、小パンチではなく超パンチが発生する……といった使い方をすることができます。『2D格闘ツクール2nd.』で使用できる変数は、『タスク変数（1試合のなかで参照できる変数）』、『キャラクタ変数（ゲームプレイ中、そのキャラクターのみが参照できる変数）』、『システム変数（ゲームプレイ中、複数のキャラクターやステージ、デモなどで参照できる変数）』の3種類があります。

例えばメッセージ用の吹き出しを作りたいのですが、使用するグラフィックの左右反転する/しない選択は可能ですか？

可能です。イメージグラフィックをスクリプト（2D格闘ツクール2nd.で技を作るときの命令）に組みこむときに設定するようになります。

ネット対戦機能を付けてください！

申し訳ありません。現在のところネット対戦機能が搭載される予定はありません。

作成したゲームをプレーするときコンティニュー機能はありますか？

あります。

コンボ補正はありますか？

ガード時の削り補正値の調整のほか、キャラクターの体力が全体の何パーセント以下になったとき、受けるダメージが何パーセントになるかという設定が可能です。

キャラクターの向きをレバー操作で変えられるようになりますか？

キャラクター単位で、ボタンガードタイプか、レバー入力ガードタイプかの選択をすることになります。ボタンガードタイプを選択した場合に限り、レバー操作での向き変更が可能になります。

作成した技のスクリプトをコピーすることはできますか？

可能です。スクリプトのは1マス単位か、技ひとつ全体でのコピーが可能になります。

MP3に対応するようになりますか？

申し訳ありません。音楽ファイルは以前と同じに、MIDI、WAVE、CD-DAのみの対応になります。

以前雑誌で見た写真の『色変更』が詳しく知りたい！

色変更命令は、例えば技スクリプトのなかで、色変更をしたい部分の頭と最後に設定します。頭の部分では、RGB値で色の変更設定を行ない、最後の部分で元の数値（0・0・0）に戻します。また、半透明の設定も、『50%の半透明』、『明るい半透明』、『暗めの半透明』のほか、任意のパーセントでの設定が可能です。

作成できるゲームは、スクロール方式ですか？ 拡大縮小方式ですか？

スクロール方式になります。今回のゲームプレイ時の表示解像度は640×480ピクセルになります。背景のサイズは、最小640×480ピクセル～1280×960ピクセルになります（それ以上のサイズも可能ですが動作保証できません）。表示解像度よりも大きい画像を背景として指定した場合、任意でスクロール設定をすることができます。また、左右、上下とも、ループ設定することが可能です。

特殊ゲージの設定はいくつまで可能ですか？

ゲージの設定は、体力ゲージ、特殊ゲージがそれぞれ1つずつになります。

試合後の、勝ちセリフの有無や、セリフの文字数を任意で決めることはできますか？

今回、ステージ間のデモは、デモエディタで作成するため、あらかじめ勝ちセリフを設定することが無くなります。