

エディタでは、自由に島を作ってマップファイル(*.s2)に残すことができます。

解説

左上のアイコンは新規作成、ロード、セーブ、設定、終了です。

まずは新規作成からお好みのサイズを選んでください。

作業中に島の様子を見るには、右上の[×]で設定画面を閉じて主観プレビュー画面にします。

マウス右ドラッグで視点変更、キーボードのwasdで移動します。

Terrain - 地形

島の地形を設定します。

起伏は Edit Heightmap からグレースケールの濃淡で高低を指定します。画像のインポート/エクスポートができるので

外部のペイントツールを使ったほうがラクかも。

主観画面ではマウスホイールの上下で高低を直接設定します。

Fill Map Randomly では、ランダムモードと同じようにオブジェクト、ユニット、アイテムのランダム自動配置が行えます（それぞれオン/オフ選択可）。

Objects - オブジェクト

建物や木、岩などはオブジェクトとして配置します。

Units - ユニット

おもに動物、プレイヤーや乗り物もここに含まれます。

ここで配置した動物は一度狩るといなくなるので、必要であれば卵などのオブジェクトやspawn controlイベントを配置して調整しましょう。

Items - アイテム

アイテムを設置します。

特に説明は不要でしょうか。

Info - 情報

各種イベントを設定します。

前出のspawn controlもここで。

いろいろ工夫すると、ストーリー性のあるゲームが作れると思います。

Map settings - マップ設定

左上アイコンからマップ設定ができます。

ここでは、島の天候（晴れのみ、晴れと雪、など）、空のテクスチャ画像、BGMなどを設定できます。

また、設定画面左下からテストプレイができます。

テスト開始前にはセーブが必須ですので、アドベンチャーマップなどを改変してテストしたい場合はあらかじめ別名で

保存するなどした方がよいでしょう。

ランダムモードとの違いについて

ランダム島では、開始時に独自のスクリプトを読み込んでいます。

これにより、鳥などの一部ユニットが島全体で一定数以下になると湧く、日付変更時にランダムイベントが発生し、火事やアイテムの漂着などが起こる、といった処理が追加されます。

これらはsysフォルダ及びsys\scriptsフォルダのrandom~というファイルに記されていますので、読み込んで利用したり

自家製スクリプトを書く参考にするとよいでしょう。