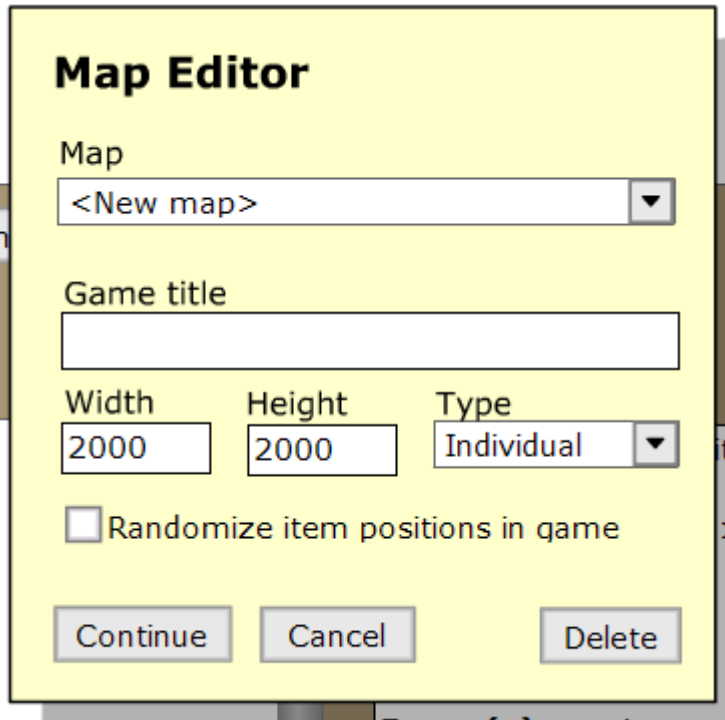


まずは[アカウントの取り方](#)でアカウントのほうを取得してください。アカウントを持っていないとマップを作成することはできないので注意してください。アカウントを取得したらアカウントでログインし、ロビーの下の方にあるMapEditorをクリックしてください。クリックすると下のような入力画面が出てきます。



Map

編集するマップを選択します。新しく作る場合は<New Map>を選択してください。

Game title

マップ名を設定します。最大で半角20文字分です。

Width/Height

マップサイズを設定します。Widthが幅、Heightが高さとなります。

Type

マップのゲーム形式を選択できます。Individualに選択すると個人戦になりTeamを選択するとチーム戦になります。

Randomize item positions in game

チェックを入れるとゲームするときには消費アイテムの位置がランダム配置になります。チェックを入れないとマップ作成時においた消費アイテムの位置がそのまま適用されるので注意してください。

Continue

設定した内容でマップ編集を始めます。

Cancel

設定をキャンセルしてロビーに戻ります

Delete

今は機能していません。

マップ作成画面

Map editor セーブし、マップを公開しない セーブし、マップを公開する Exit


マップ作成画面(ヘルプ表示時)

- クリックでオブジェクトを選択します
- Ctrlキー+クリックでオブジェクトを複数選択できます
- ドラッグした長方形の中の物を全て選択します
- Shiftキー+ドラッグで選択したオブジェを回転できます
- Xキーを押すことで選択したオブジェクト(複数可)を消します
- 1,2キーを押しながらドラッグした長方形が生産基地になります (Team戦)

キー

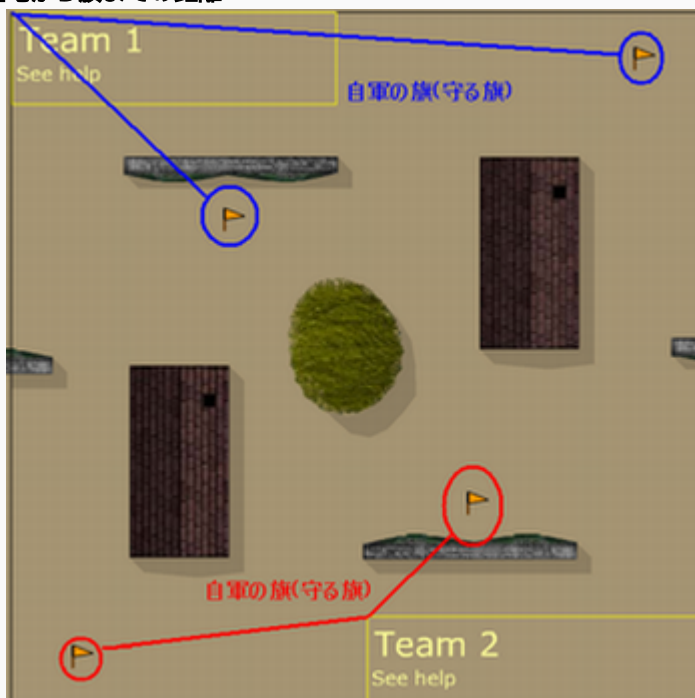
A メディカルキットの配置	注意点
B アモの配置	
C ハートの配置	・システムは変わるかもしれないので、あなたはマップを更新しなくてはいけません
D ボムの配置	・現在、オブジェクトは100個まで置けます
E ロープの配置	・同じ場所にもあまりたくさんオブジェクトを置かないでください
F スモークの配置	・ズーム(キー+/-)して、お互いのパーツがフィットするように配置してください
G エクスプロシブパレルの配置	・ブリッジとリバーの端と端を繋ぐ時、リバーをブリッジの上に置かないでください
H フラッグの配置 (Team戦のみ)	
I ワンウェイプロテクションの配置	
J プッシュの配置	
K ハウスの配置	
L ベースの配置	
M ブリッジの配置	
N リバー(短)の配置	
O リバー(長)の配置	
P リバー(カーブ)の配置	

< Zキーでヘルプの表示 >



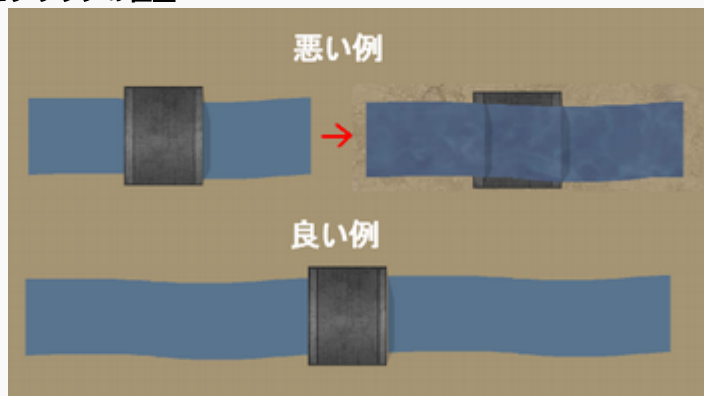
注意点

生産地から旗までの距離



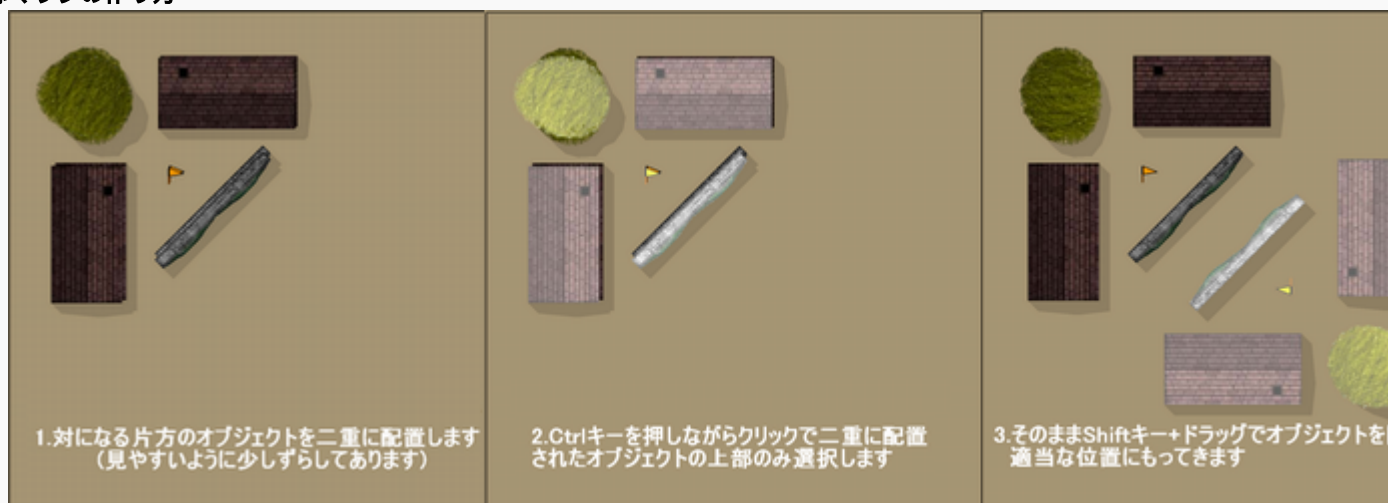
Team戦マップを作る際、一番気をつけなければならないことが生産基地と旗の位置です。自軍の攻めるフラッグは、**自軍の生産基地の左上** から遠いところに位置していなければなりません。マップを作り終わったら必ずテストをして確かめてみましょう。

川とブリッジの位置



川と川の間ブリッジを通す際、川の上に直接ブリッジを置いてしまうと図のようになってしまい、通れなくなります。必ずブリッジの左右に川をくっつけるようにしましょう。

対称マップの作り方



参考: TMwiki