SRC (Simulation RPG Construction)

資料作成　真野　吉崎
作品制作　吉崎
資料アドバイザ　梶井　上見

SRCとは・・・

- SRC (Simulation RPG Construction)は
  シミュレーションRPGの自作ツールです。

- パイロットやユニットはもちろん、その画像
  メッセージ、アイテム、効果音、BGM

- 戦闘アニメの他、マップやシナリオに至る
  まで自由に作成することが出来ます。

インストール方法

一.公式ページのツリーのダウンロードの本体と汎用データの所にあるSRC本体をクリックする

二.その中にある新規インストール (フルパッケージ版) を選択する。
(回線が遅ければ新規インストール (分割パッケージ版) の方が良いかもしれませんが今回は省略します。)

三. VB5のランタイムライブラリをインストール
SRCは Visual Basic Ver 5.0 で作成されており、SRCをプレイするには VB5ランタイムライブラリ(SP3対応) が必要です。ランタイムライブラリがインストールされていない場合は、
・SRC用VB5ランタイムライブラリ（1.65MB, 00/07/17 リリース）
をダウンロードし、runtime.exeを実行してください。

四.SRCフルパッケージ版をインストール

- SRC安定版フルパッケージ Ver.2.2.25-070519

（7.61MB, 07/05/19 リリース）
をダウンロードし、実行して下さい。
指定したフォルダにSRCのファイル一式が展開されます。

・なお、これらの実行時に「管理者として実行」で行わなければエラーが生じる可能性がありますので、
ご了承ください。

・また、フルパッケージだけでも遊べますが、音楽などを楽しむためにはSRC総合支援センター にてBGMパックなどをダウンロードしてSRCのフォルダに入れることをお勧めします。(音楽ファイルは基本的にMIDI形式です。)

SRCの起動方法

・SRCのフォルダ内にあるSRC.exeを起動し、

各シナリオフォルダにあるeveファイルを起動してください。

なお、どのファイルを起動すればいいかは

各シナリオに(大抵)添付してあるReadMeなどを参照ください。

シナリオの作成方法

本体とは別に必要となるのが、シナリオ
つまりは話やゲームの内容部分です。
本体はシステム部分を担当しています。

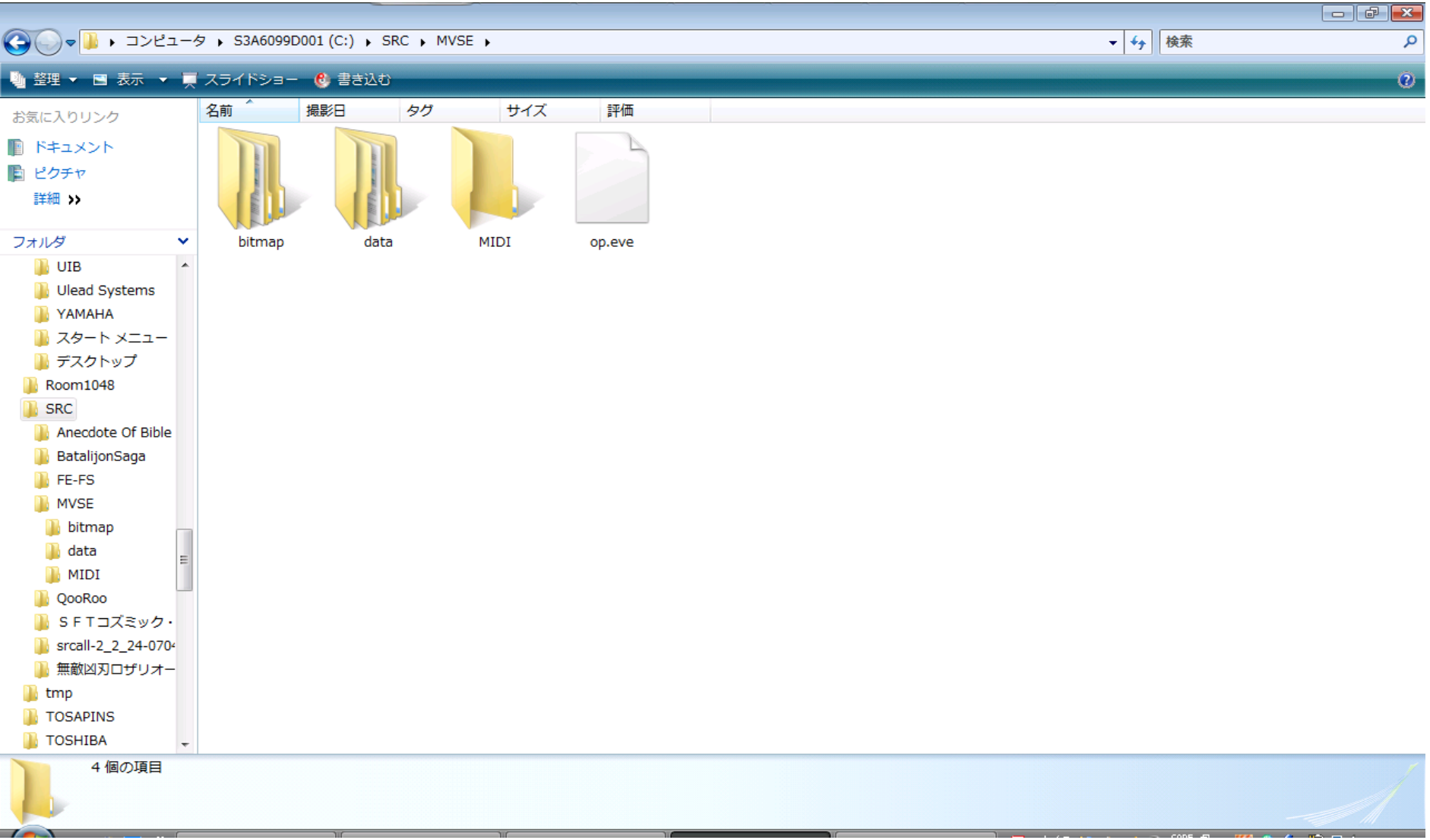
しかし、シナリオは作りこむとキリがないので
今回はシナリオの最低限必要な部分だけ取り上げます。

シナリオフォルダの構成

シナリオフォルダ(シナリオ全体)

- Bitmapフォルダ
  (主に画像や背景などのファイルを格納します。)
  - Pilot(ゲーム内の会話などに使われる画像です。)
    サイズは64×64
  - Unit(ゲーム内のユニットで使われる画像)
    サイズは32×32
- Dataフォルダ
  (ゲームに出てくる人物やユニットの能力データを収めます。
  また、戦闘中の会話やアイテムなど。データ面はほぼここのフォルダ内にファイルとして保存します。)
- Midiフォルダ
  (ゲーム内の音楽ファイルを格納します。基本的にはMIDI形式ですが、MP3も使用できます。ただしダウンロードの関係上あまり好まれません。)
- その他
  (eveファイルやMapファイル、使用素材の明記テキストなどの専用フォルダを作っても構いませんが、シナリオフォルダに直接格納しても構いません。また最初のeveファイルは必ずシナリオフォルダにいれておきましょう。)

少し小さいですがこのような感じです。



・Bitmapフォルダ

使用できる画像は基本的にはbmp形式だけです。
ただし背景などにもjpgやpngも使用できます。

・Dataフォルダ

パイロットデータ用のpilot.txt
ユニットデータ用のunit.txt又はrobot.txtなどがあります。
データの数値等はヘルプや他作品の同じファイルを参照下さい

この中をさらにフォルダで敵・味方のように分けることもできます。
その場合eveファイルの最初に@フォルダ名　とつけるとそのフォルダ内のデータを読み込みます。
なお、GameOverなどはSystemというフォルダを作って格納します

・MIDIフォルダ

音楽ファイルをいれておけばいいだけです。
ただし版権MIDIを添付しないよう注意ください。
入れておくのは許可を得たオリジナルMIDIです。

・Mapファイル

SRCの本体フォルダにあるMapEdit.exeで作成します。
地形による効果などは本体ヘルプを参照下さい

・イベント(eve)ファイルの構成

基本的に

・プロローグ(その話の前置きなど)

・スタート(実質的なユニットの配置やマップでの演出部分など)

・エピローグ(その話から次の話への続きなど)

の三つが恐らく最低限必要な部分です。

ただし、会話のみのシナリオなどであればプロローグとエピローグのみでスタート部分は形だけおく・・・でも可能です。

イベントファイルはCプログラムの用に関数を使って書きます。
主なものとしては
talk(セリフなどの文字を表示する)
create(ユニットを生成する)
continue(次の話に進む)　などです。

どのような関数があるかはヘルプファイルの「シナリオの作成」→「イベントリファレンス」を参照下さい。
また、初めは他の人がつくったeveファイルを参照にしつつ作るといい思われます。

参考URL

SRC公式ページ
http://www.src.jpn.org/

SRC総合支援センター
http://www.gsc.ne.jp/