

2.戦術マップ

2-1.戦術マップ画面の構造

■戦術画面の説明



- ◆1マップあたりの自動生成用データ容量は縦24×横24×高さ31ブロックで計算。
- ◆上記の計算で算出したマップ数は全部で50程度。もちろん、1マップあたりの規模が小さければその分マップは増えることになる。
- ◆マップの1辺の最大値は縦横それぞれ30ブロック。高さは31ブロック。
- ◆1マップあたりの地形パーツは8タイプ(地形6(5)+障害物2(3))。移動用パネルは計算外。ただし水地形は1種類のみ。
- ◆BGモードはモード1。BG1とBG2でマップを構築する。コマンドアイコン等のフローティングウインドやメッセージウインドはすべてBG3を使用する。各種エフェクトはOBJとBG3の併用。ユニットやカーソルなどはすべてOBJとなる。また、ステータス部はすべてBGで構成される。
- ◆プレイヤーのターン時に、カーソルをプレイヤー軍のユニットに合わせてAボタンを押すとユニットに命令をだすことができる。また、敵軍のユニットや地形にカーソルを合わせてAボタンを押すと、それぞれのデータを確認することができる。
- ◆プレイヤーのターン時に、Xボタンを押すとメインコマンド(後述)が表示される。メインコマンドで、ゲームを中断したり、ゲーム環境を整えたりすることができる。

Ogre Battle Saga
Episode Seven

Tactics Ogre™
The Bequest of King Dorgalthe