CardData仕様書及びSaveData仕様書

自機強化

自機のHPは100

・スピード変更(デフォルト10)

10→15→20

10→20→30

10→5

・サイズ変更(デフォルト10)

10→15→20

10→20→30

10→8→6

弾強化

・弾速変更(デフォルト30)

30→40→50

30→45→60

30→25→20

・サイズ変更(デフォルト 10)

10→15→20

10→18→26

10→8→6

・ダメージ増加(デフォルト20)

20→30→40

20→18→16

・反射回数変更(デフォルト1)

1→2→3

1→3→5

1→0

・連射速度変更(デフォルト240ms/1)

240→210→180

240→180→120

240→300→360

・way変更

1way→2way(20度)＋連射待機時間を2倍

1way→2way(30度)＋連射待機時間を2倍

1way→3way(10度)＋連射待機時間を3倍

1way→3way(20度)＋連射待機時間を3倍

・ホーミング性能(デフォルトなし)

一定範囲内に目標が存在するなら方向ベクトルが多少変化する

なし→弱・狭い範囲

なし→強・狭い範囲

なし→弱・広い範囲

なし→強・広い範囲

・ボム変化(デフォルトなし)

なし→1発3秒無敵→１発増加

なし→1発敵に500ダメージ

なし→1発弾全消失

なし→HP全回復

保管情報

a.カード名

b.カード説明文

c.主種類(0で自機, 1で弾速)

d.副種類(0で速度, 1でサイズ, 2でダメージ増加, 5で連射速度変更, 6でway変更, 7でホーミング性能, 8でボム変更)

e.必要経験量()

f.レベルアップ回数

g.上昇後データ(レベル2)

h.上昇後データ(レベル3)(ない場合は省略される)

CardData内の保管データは下のようになる

総カード数

a1 b1

c1 d1 e1 f1 g1 h1

a2 b2

c2 d2 e2 f2 g2 h2

(以下続く)

なお、ボム変化上昇後データはボムの種類に応じた番号が割り当てられるのみである。

Wayの上昇後データは100の位でway数, 10と1の位でそのwayの角度を表している

カード情報の保管ファイルには最初総カード数が記載されているのでこれを活用して良い

カードの画像は(使用するなら)カード名.pngで保管する

保管用のIDはファイルの上から順に1, 2, …と与えられるが、ファイル内では記載しない

後々の管理のためにNo.0も記載しているため、記載カード数は総カード数+1になるため要注意

SaveData内の保管データは以下のようになる

1 No.1所持(0or1) No.2所持(0or1) 続く

セットカードA セットカードB セットカードC

なお、セットカード内にてセットされていない場合には0が割り当てられる

こちらにはNo.0の保管情報は1として記録されるため注意