

取扱説明書

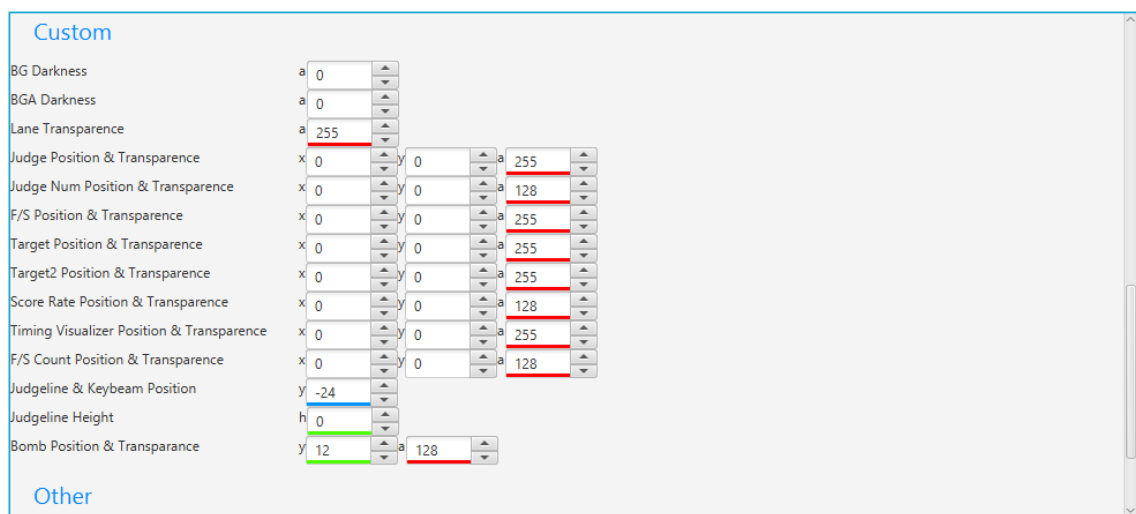


図 1 : beatoraja 設定画面

1. 赤線「a」について

図 1 の赤線が引かれている「a」の値は透明度を表しており、初期値である「0」では表示されません。初期設定の際は、255 までの任意の値を入力してください。

2. 青線「Judgeline & Keybeam Position」について

判定ライン（Judgeline）及び、キービーム（Keybeam）は、リフトの値に連動して上下しますが、青線が引かれている「y」に任意の値を入力することで、リフトによる上下に加えて「y」の値分上下させることができます。



図 2 : 判定ライン（初期設定）

判定ラインの高さは初期設定では 24 ピクセルです。

上記は「y」の値が 0（初期値）の場合です。この場合実際の判定ラインと表示上の判定ラ

インが同期しており、実際の判定ラインは表示上の判定ラインの底辺から始まっています。
では、下記の図を見てください。

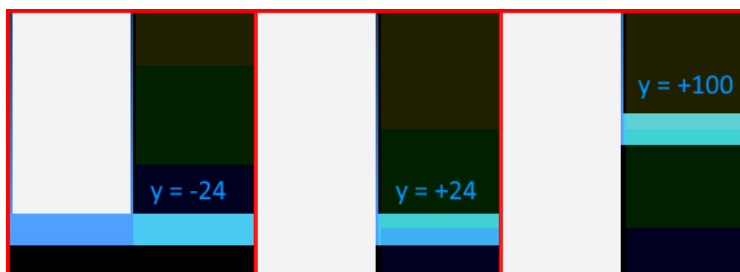


図3：判定ライン（「y」に任意の値を入力）

左から、「y」の値に「-24」、「+24」、「+100」を入力した場合です。この図から分かる通り、表示上の判定ラインが、実判定から「y」の値分ずれて表示されています。例えば、「y = 0」では実際の判定ラインが表示上の判定ラインの底辺から始まっていたのに対し、「y = -24」の場合は、実際の判定ラインが表示上の判定ラインの上辺から始まっています。このように、「y」の値にマイナスの値を入力すると表示上の判定ラインに対して早押しになり、プラスの値を入力すると遅押しとなります。この機能を利用することで、beatoraja側の判定タイミング調整機能を利用せずに判定タイミングの調整をすることができます。

3. 緑線「Judgeline Height」及び「Bomb Position」について

前述の通り判定ラインの高さは24ピクセルです。「Judgeline Height」の「h」に任意の値を入力すると、その24ピクセルに上記値をプラス（マイナス）することができます。なお、「a」は入力した値がそのままオブジェクトの透明度になったのに対し、「h」は該当オブジェクトの高さに入力した値分を加減する点に違いがあります。注意してください。

また、「Bomb Position」は「y」の値が0の場合、判定ラインの底辺がボムエフェクトの高さの中心となります。