

## READ\_ME\_StageScrollManger

### デバッグモード

true 時に箸が下りてくるポイントを表示する。

“角を別に設定する”が true のときは、中央の設定の箸が赤、角の設定の箸が青で表示する。

### 進む速さ

ステージの進む速さ。

### 最初に箸が来ない範囲

ステージの最初の箸が来ない範囲を調整。0 だとプレイヤーの初期位置から箸が来る。100 で今までと同じ。

### 角の大きさ

ステージの端から、全体の何割を角とするかを割合で調整する。

### 角を別に設定する

true 時にステージの中央と角の端の量やばらつきを分けて設定する。

### 角を別に設定する false 時：

#### 箸の行数

ステージの 1 パーツに何行箸を置くか。

#### 箸の列数

ステージの 1 パーツに何列箸を置くか。

#### 縦方向のばらつき

箸の場所を決める際に、縦方向にどれだけばらつかせるか。

0 の時は横一列に揃う。

#### 角の端の割合

全体の端の何割を角に配置するか。

### 角を別に設定する true 時：

#### 真ん中の端の行数

ステージの角以外の部分に何行箸を置くか。

真ん中の端の列数

ステージの角以外の部分に何列箸を置くか。

真ん中縦方向のばらつき

ステージの角以外の箸の場所を決める際に、どれだけばらつかせるか。

0 の時は横一列に揃う。

角の箸の行数

ステージの角に何行箸を置くか。

角の箸の列数

ステージの角に何列箸を置くか。

角縦方向のばらつき

ステージの角の箸を決める際に、どれだけばらつかせるか。