エイリアスについて

ＸＹフィールドマップではゾーンをまたいだ瞬間に次のゾーンのモデルデータを逐次読む仕組みを実装しています。

この際の見た目の問題として、カメラのアングルによっては、生成タイミングが画面に映ってしまい、動作モデルが瞬間的に生成されるところが見えてしまうという事態が発生します。

これを解決すべくエイリアスと呼ばれる仕組みを搭載しています。

エイリアスは実際には直接話しかけることはできないが、まだ跨いでいない見えている隣接ゾーンに動作モデルを配置しておき、実際のゾーン跨ぎが発生した時に内部データのセットアップを行うものです。

定義

あるゾーンＡに自分がいる状態でゾーンＢが画面に見えている。

ゾーンＢには人物が配置されている。この時配置されている人物をエイリアスと呼ぶ。

エイリアスの用意

マップエディタでエイリアス設定した動作モデルを用意します。詳しくはエディターが知っているということで説明は割愛しますが、この時設定するのは実体のある動作モデルに対して、そのモデルがエイリアスになりうる場合、設定してもらいます。

結果、エイリアスの必要となるゾーン側にはコンバートの段階で、実態からゴースト（エイリアス）を自動登録します。

エイリアスの制限

仕様に当たってはいくつか制限があります。

「複数ゾーンにまたがるようなエイリアス設定は不可」

エイリアスが有効なゾーンは一つに限定できるような配置をしてもらう必要があります。

例）あるゾーンＡからゾーンＢを見ている場合、自分が今Aにいる状態でＢにいる人物aを知覚できるとしてゾーンＣからもこのaを知覚できるような配置運用は不可。

プログラムでのエイリアス実装

ゾーン内モデル一覧に登録されている動作モデルはそのゾーンにいる限りすべて登録されますが、解放の際、

1. 次のゾーンで自分がエイリアスになり得るモデルである場合
2. 次のゾーンで実体として存在する可能性のある場合

モデルの解放（FIeldMoveModelのクリア）をせず,残しておき、内部データの更新だけ行うようにします。

データの内部設定

例）ゾーンＡから見たときにゾーンＢにエイリアスｘがいる場合

ゾーンＢ側のｘの設定

　my\_zone = B

ghost\_zone = A

body\_zone = B

alias\_id = AB間でのエイリアスインデックス

ゾーンＡ側のｘの設定（自動設定＆自動追加）

my\_zone = A

ghost\_zone=A　B側のコピー

body\_zone=B　Ｂ側のコピー

alias\_id = AB間でのエイリアスインデックス　Ｂ側のコピー

上記設定はコンバーターが自動設定します。

Ｂ→Ａへの移動時＝実体ｘがゴースト（エイリアス）になる

　＞登録予定モデルがmy\_zone == ghost\_zoneであれば自身がゴーストになり得る

　＞次の予定ゾーンと自信のghost\_zoneが同じで登録予定モデルのalias\_idと自信のalias\_idが同じなら、実体だった自身がゴーストとして次のゾーンで再設定される必要がある

Ａ→Ｂの移動時＝　ゴースト（エイリアス）ｘが実体になる

＞登録予定モデルがmy\_zone ！= ghost\_zoneであれば自身がゴーストになり得る

＞次の予定ゾーンと自信のbody\_zoneが同じで登録予定モデルのalias\_idと自信のalias\_idが同じなら、ゴーストだった自身が実体として次のゾーンで再設定される必要がある