着陸ポイントとエンカウントについて　竹部：2014/06/24

----------------------------------------------------------------------------------------

着陸ポイントとエンカウントのデータについては

C:\home\sango\_field\convert\sky\_trip\other\landdata\sky\_trip\_land.xlsx

のエクセルで設定しています。

sky\_trip\_land.xlsxは5つのシートで構成されています。

1. flag : 着陸ポイントのゾーンIDや秘境番号などの設定

2. encount : エンカウントIDや出現タイプなどの設定

3. encPlace : 雷雲などの出現位置の半径や高さの設定

4. landData : 着陸位置を矩形で設定

5. encPosData : エンカウント出現位置をパスや矩形で設定

■ flagシート



11個の設定項目があります。

1. ID : 連番で設定するゾーンのID、landDataシートで使用する

2. 名前 : コメント用の名前、データには含まれない

3. ゾーングループID : 離着陸に使用するゾーンID

4. 関連ゾーンID\_0 : ABなど分かれているゾーン用

5. 関連ゾーンID\_1 : 同上

6. 関連ゾーンID\_2 : 同上

7. 有効フラグ : 最終的にこのデータを使用するかのフラグ

道路や水道に着陸できるのかの仕様確定が遅れたので、いつでも無効に出来るように用意していた。最終的に道路や水道などどこでも着陸できるようになった。

8. フォントカラー : 左上に表示される地名表示のカラー。16進のRGBで設定



9. 秘境ID : 通信でやり取りする1~33までの連番の秘境番号

10. 地形タイプ : 地形のタイプ

・通常 : 通常の町や道路など

・伝説 : 伝説ポケモンが捕獲できるゾーン

・秘境-伝説 : 伝説ポケモンが捕獲できる秘境、クレセリア用

・秘境-森 : 秘境のモデルグラフィックを森にする予定だったが**未使用**

・秘境-洞窟 : 同上の理由で**未使用**

・秘境-孤島 : 同上の理由で**未使用**

・秘境-山際 : 同上の理由で**未使用**

伝説のポケモンが捕獲できるゾーンと秘境では「伝説の地エフェクト」が表示される。

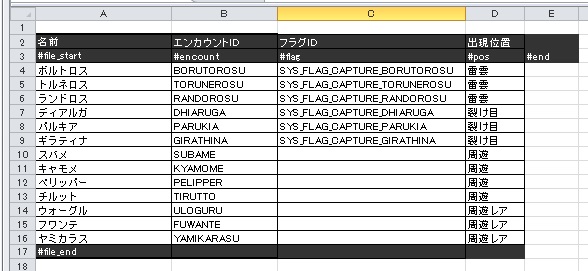
****

11. チェックするフラグ : そらをとぶフラグを設定

このフラグが立っていればそのゾーンに着陸できる、という処理にしていたが

デバッグ後半に「**到着フラグ**」も立っていないと着陸してはいけなかったことが判明。致命的なバグには繋がらなかったため仕様とした。可能なら修正したい。

■ encountシート



4個の設定項目があります。

1. 名前 : コメント用の名前、データには含まれない

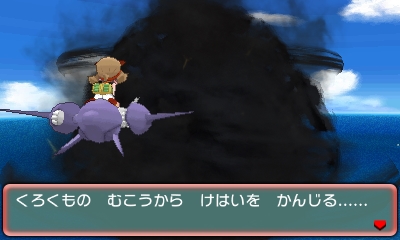
2. エンカウントID : 対応するシンボルエンカウントのID

3. フラグID : このフラグが立っていたら出現させる、という処理の予定だったが

出現条件が複雑な上におおぞらをとぶアプリ起動時に手持ちポケモンを判定する、という仕様に変更されたので最終的に**未使用**

4. 出現位置 : どこに出現するかを設定

・雷雲 : 雷雲の中



・裂け目 : 時空の裂け目の中

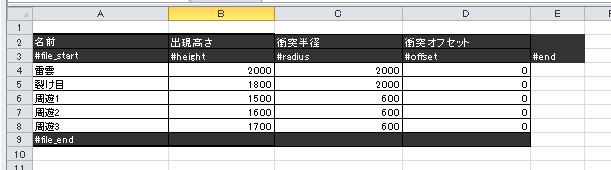


・周遊 : フィールド上を飛び回っている

・周遊レア : 周遊と同じ見た目、移動だが出現率が低い



■ encPlaceシート



4個の設定項目があります。

1. 名前 : コメント用の名前、データには含まれない

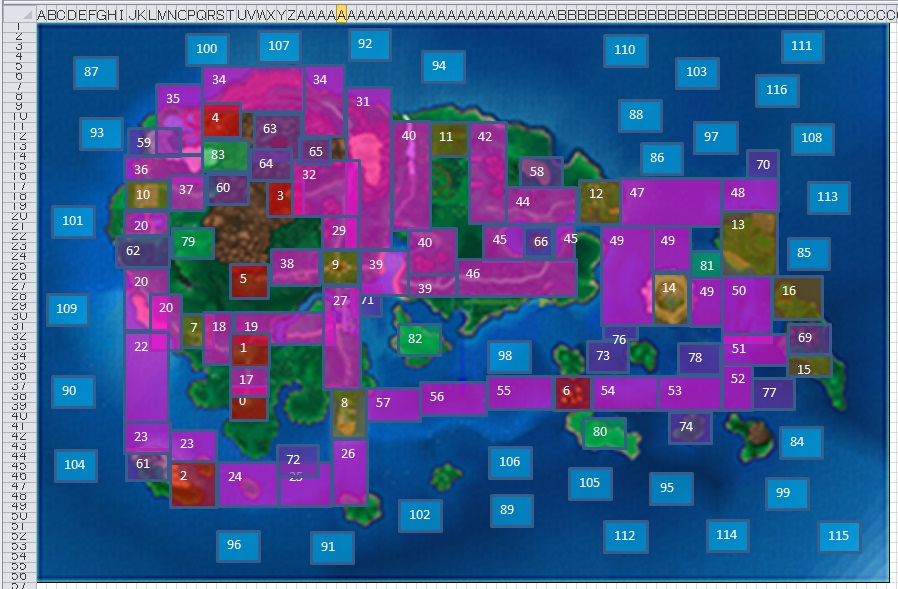
2. 出現高さ : エンカウントシンボルの出現する高さ

3. 衝突半径 : 球で判定しているエンカウントシンボルとの衝突半径

4. 衝突オフセット : 見た目と中心と球の中心がずれていた時用のオフセット



■ landDataシート



着陸ポイントを矩形のオートシェイプで設定している。

矩形の位置とサイズがそのままゲーム上のデータになる。



・矩形内の番号 : flagシートで設定したゾーンの番号

・矩形の色：データには含まれないので見やすいように自由に設定

道路 : **■紫**

秘境 : **■水色**

伝説の地 : **■緑** などある程度ルール化しておくと見やすい

■ encPosDataシート



シンボルエンカウントの出現位置を矩形とパスのオートシェイプで設定している。

・雷雲 : 矩形の中心位置が出現位置に。

・裂け目 : 同上

・周遊 : パスのデータを元にスプラインを計算する。始点と終点を見て回転の方向を決めている。

