○レールの注意点

**【仕様関連】**

■レール上での波乗り。（つりが難しい）

　波乗り→釣り　つりのキャスティングポイントが複数ある場合に、

　方向が曲がるレール上では、難しい。

■レール上での視線

　方向が曲がるレール上では、直線基準の視線処理ができない。

■レール上でのエンカウント草

　曲がってしまうレール上では、通常の草の表現が不可能なため、

　行う場合には、新しくエンカウント草のリソースを作る必要がある。

■ミッケエンカウント、飛び出しエンカウント、隠しアイテムはレールに未対応

■その他、方向が絡む仕様は、レールで実現可能か考える必要がある。

　→イスに座る。

　→などなど。

■カメラを動かすイベントは、レールカメラとのバッティングを考える必要がある。

　→空を飛ぶ。

　→イベント中のカメラ演出

　→釣りも確かカメラ演出を入れようとしている。

**【Mapエディター操作関連】**

■connectRのライン上には、動作オブジェ、イベントが置けません。

■斜めキーレールライン上での、イベント範囲指定　動作モデル移動範囲指定が不可能

　システム的な制限です。

　レールデータがない状態で、範囲チェックを行うことが困難なため、

　ななめキーを指定しているライン上では、イベントや動作モデルの範囲指定が不可能です。

　ななめキー＝左上、右上、左下、右下。

■ハイブリッドマップの乗換について

　・グリッドからレールへの乗換

　　ハイブリッド：グリッド乗り換え用

　・レールからグリッドへの乗換

　　ハイブリッド：レール乗り換え用

　を使用する。

　図のように、レール進行方向で考えると、レールからグリッド乗り換え　→　グリッドからレール乗り換えの順になるようにする。



以上。