

OUROBOROS - III
MAP 機能仕様書
Version 1.2

OUROBOROS-III 開発チーム

Copyright ©2005 OCR, Ltd. All rights reserved.

変更履歴

Ver.	日付	内容	修正ページ
	担当		
1.0	2006.10.1	新規作成	なし
	Hannibal		
1.1	2006.10.15	オブジェクト追加	
	Hannibal		
1.2	2006.10.20	エフェクト追加	
	Hannibal		

目次

概要.....	3
MAPセル形状.....	3
1.1. セル形状を決めるパラメータ.....	3
1.2. セルに発行できる基本コマンド.....	4
1.3. セル形状とセル形状を決めるパラメータの対応.....	6
1.3.1. 標高第 1 レベル.....	6
1.3.2. 標高第 2 レベル.....	7
1.3.3. 標高第 3 レベル.....	7
1.3.4. 標高第 4 レベル.....	8
1.3.5. 標高第 5 レベル.....	8
1.3.6. 標高第 6 レベル.....	9
1.3.7. 標高第 7 レベル.....	9
1.3.8. 標高第 8 レベル.....	10
1.3.9. 標高第 9 レベル.....	10
1.3.10. 標高第 10 レベル以上.....	11
1.3.11. セルの形状一覧.....	14
軍隊オブジェクト.....	20
1.4. 歩兵.....	20
1.5. 弓兵.....	20
1.6. 騎兵.....	20
1.7. 軍隊オブジェクトが使うセルパラメータ.....	20
建物オブジェクト.....	20
1.8. システム予約建物.....	21
1.9. ユーザ建築物.....	21
1.10. 建物オブジェクトが使うセルパラメータ.....	22
その他セルパラメータ.....	25
セルから得られる資源.....	26
オブジェクトレイヤ.....	26
データ構造定義.....	エラー! ブックマークが定義されていません。

概要

本書は、仮想空間の仕様を定義する。

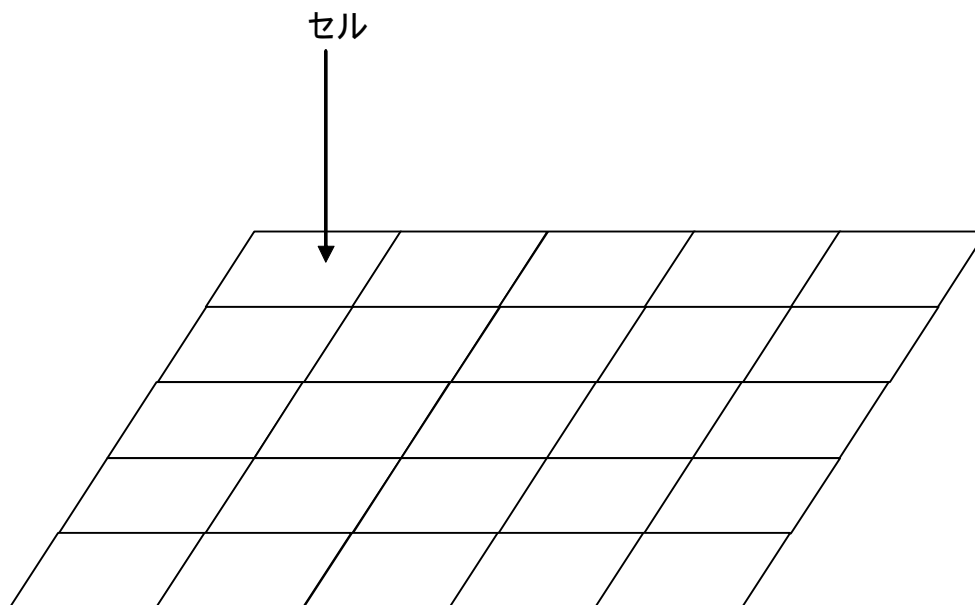


図 1 空間構造

仮想空間の構造を図 1 に示す。仮想空間は2次元平面上に配置された複数の MAP セルから構成される。1つの MAP セルは土壌量、水分量、温度の3つのパラメータをもつ。これら3つのパラメータの値により異なる状態(外観)となる。状態の変化により外観であるグラフィックが変化する他、出現するモンスターや当該セルに対して実行できるコマンドが変化する。外観はセルの上に軍隊が移動した場合や建物が建造された場合にも変化する。軍隊や建物がある場合にも当該セル上で実行できるコマンドが増える。以下、これら軍隊や建物をセル上のオブジェクトと呼ぶ。さらに、セルには所有権があり、特定のユーザグループにより占有することができる。

MAP セル形状

1.1. セル形状を決めるパラメータ

MAP セル形状(外観)は、土壌量、水分量、温度の3つのパラメータにより変化する。下表に、各パラメータについてまとめる。

表 1 セル形状を決めるパラメータ

パラメータ	概要	範囲(単位)
土壌量	セル内の土の量。増えると標高が増し外観が山などの形状に変化する。減ると概観が海などに変化する。	0～1,000,000(t) 上限なし。上記範囲を超えるとセル形状は雪山に固定される。
水分量	セル内の水の量。増えると土壌量に応じて森林ができたり海ができたり雪原ができる。減ると砂漠化する。	0～1,000,000(t) 上限なし。上記範囲を超えると土壌量に応じてセル形状が固定。
温度	セルの温度。低温では氷や雪山となり、高温では火山や溶岩地帯になる。	200～400(K) 上限なし。下限 0K。上記範囲を超えるとセル形状は溶岩地帯(山、平地、海)に固定される。

1.2. セルに発行できるコマンド

セルに対して発行できるコマンドは、セル上のオブジェクト(建物、軍隊)に対して発行するコマンドとセル自身に対して発行できるコマンド(基本コマンド)の2種類がある。このうち、本節では基本コマンドについて述べる。

表 2 セルに発行できる基本コマンド

パラメータ	概要	範囲(単位)
掘削	セルの土壌量が減少する。 ユーザは土砂、または、わずかな確立で後述の鉱物のいずれかを入手できる。掘削には土壌量に応じて費用がかかる。 対象セルに採掘所オブジェクトを建設して実行。	0～1,000,000(t) 上限なし。0以下では掘削できない。
埋め立て	土壌量が増加する。 実行するには土砂が必要。埋め立て直後はセル水分量が一時的に減少する。 隣接するセルに埋め立て所オブジェクトを建設して実行。	
伐採	セル上に木がある場合にのみ実行できる。セルの水分量が減少する。 対象セルに伐採所オブジェクトを建設して実行。	
植林	セル土壌量が一定値以上で実行できる。セル水分量が増大する。	

	対象セルに植林設備オブジェクトを建設して実行。	
降水	セル水分量が増大する。 対象セルで雨乞い方術を実行。	
干ばつ	セル水分量が減少する。 対象セルで干ばつ方術を実行。	
温暖化	セル温度が上昇する。 対象セルで火炎魔法を実行。	
寒冷化	セル温度が下降する。 対象セルで氷結魔法を実行。	
地震	セル上の古い建物オブジェクトを破壊する。 システムコマンドを実行。(全セル対象)	
建設	セル上に建物オブジェクトを生成する 建築コマンドを実行	
建物更新	建物オブジェクトの地震耐性タイムを更新する。	
建物増築1	建物のレベルをUPする。	
建物増築2	建物のオプションを更新する。(町の建物追加)	
建物売却	セル上の建物オブジェクトの削除。 セル上の建物オブジェクトで売却コマンドを実行。	
軍隊移動	軍隊オブジェクトを別セルに移動する。	
軍隊攻撃	軍隊オブジェクトを削除する。	
建物攻撃	建物オブジェクトのレベル低下または削除する。	
領土攻撃	国IDをクリアする。	
領土占領	軍隊国IDをセルの国IDに割り当てる。	
建国	新規国IDを取得してセルに割り当てる。	
国破棄	セルに割り当てられた国IDをクリア(全セル対象)	
独立	国IDをクリアする。	
荒廃	国ID有効期限タイムをタイムアウトした国IDをクリアする。(全セル対象)	

1.3. セル形状とセル形状を決めるパラメータの対応

パラメータは上述の範囲で10段階の段階をとる。各段階に対してセル形状が定義される。すなわち1000通りのセル形状が定義できる。

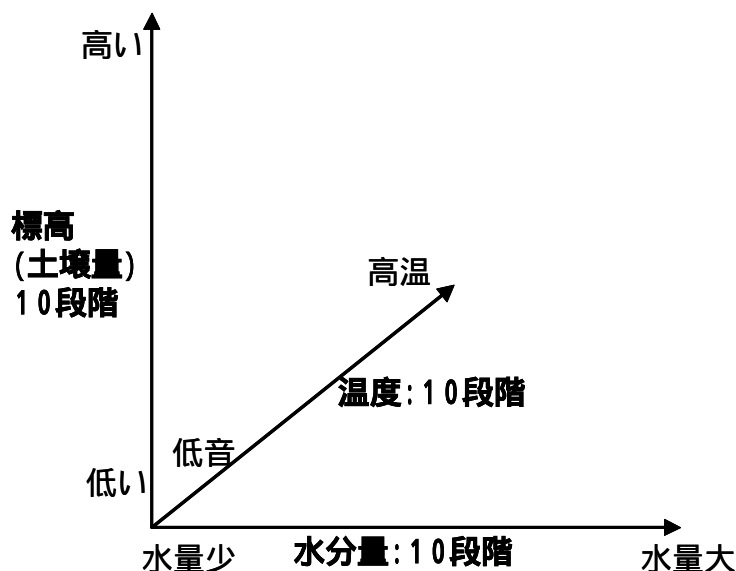


図 2 10段階のパラメータが作るセル形状空間

1.3.1. 標高第 1 レベル

土壌量 0 ~ 100,000(t) の範囲。

表 3 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 (200K)	底	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
2 (220K)	底	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
3 (240K)	底	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
4 (260K)	底	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海	海	海	海	海	海
5 (280K)	底	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海	海	海	海	海	海
6 (300K)	底	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海	海	海	海	海	海
7 (320K)	底	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海	海	海	海	海	海
8 (340K)	底	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海	海	海	海	海	海
9 (360K)	底	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海	海	海	海	海	海
10 (380K)	底	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩

1.3.2. 標高第 2 レベル

土壌量 100,000 ~ 200,000 (t) の範囲。

表 4 セル形状一覧

温度	水分量 (LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 (200K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
2 (220K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
3 (240K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
4 (260K)	砂漠	荒地	荒地	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海
5 (280K)	砂漠	荒地	荒地	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海
6 (300K)	砂漠	荒地	荒地	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海
7 (320K)	砂漠	荒地	荒地	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海
8 (340K)	砂漠	荒地	荒地	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海
9 (360K)	砂漠	荒地	荒地	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	浅瀬	海
10 (380K)	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩

1.3.3. 標高第 3 レベル

土壌量 200,000 ~ 300,000 (t) の範囲。

表 5 セル形状一覧

温度	水分量 (LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 (200K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
2 (220K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
3 (240K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
4 (260K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	氷沼	氷沼	氷沼	氷沼	浅瀬
5 (280K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	沼	沼	沼	沼	浅瀬
6 (300K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	沼	沼	沼	沼	浅瀬
7 (320K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	沼	沼	沼	沼	浅瀬
8 (340K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	沼	沼	沼	沼	浅瀬
9 (360K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
10 (380K)	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩

1.3.4. 標高第 4 レベル

土壌量 300,000 ~ 400,000 (t) の範囲。

表 6 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 (200K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
2 (220K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷沼	氷沼
3 (240K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷沼	氷沼
4 (260K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	氷原	氷原	氷木	氷林	氷沼	氷沼
5 (280K)	砂漠	荒地	荒地	平原	平原	平原	木	林	沼	沼
6 (300K)	砂漠	荒地	荒地	平原	平原	平原	木	林	沼	沼
7 (320K)	砂漠	荒地	荒地	平原	平原	平原	木	林	沼	沼
8 (340K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
9 (360K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
10 (380K)	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩

1.3.5. 標高第 5 レベル

土壌量 400,000 ~ 500,000 (t) の範囲。第4レベルと同じ。

表 7 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 (200K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
2 (220K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷沼	氷沼
3 (240K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷沼	氷沼
4 (260K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	氷原	氷原	氷木	氷林	氷沼	氷沼
5 (280K)	砂漠	荒地	荒地	平原	平原	平原	木	林	沼	沼
6 (300K)	砂漠	荒地	荒地	平原	平原	平原	木	林	沼	沼
7 (320K)	砂漠	荒地	荒地	平原	平原	平原	木	林	沼	沼
8 (340K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
9 (360K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
10 (380K)	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩

1.3.6. 標高第 6 レベル

土壌量 500,000 ~ 600,000(t)の範囲。

表 8 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1(200K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
2(220K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷林	氷森	氷森	氷沼
3(240K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷林	氷森	氷森	氷沼
4(260K)	砂漠	荒地	荒地	氷原	氷木	氷林	氷林	氷森	氷森	氷沼
5(280K)	砂漠	荒地	平原	平原	木	林	林	森	森	沼
6(300K)	砂漠	荒地	平原	平原	木	林	林	森	森	沼
7(320K)	砂漠	荒地	平原	平原	木	林	林	森	森	沼
8(340K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
9(360K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
10(380K)	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩

1.3.7. 標高第 7 レベル

土壌量 600,000 ~ 700,000(t)の範囲。第6レベルと同じ。

表 9 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1(200K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原	氷原
2(220K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷林	氷森	氷森	氷沼
3(240K)	氷原	氷原	氷原	氷原	氷木	氷林	氷林	氷森	氷森	氷沼
4(260K)	砂漠	荒地	荒地	氷原	氷木	氷林	氷林	氷森	氷森	氷沼
5(280K)	砂漠	荒地	平原	平原	木	林	林	森	森	沼
6(300K)	砂漠	荒地	平原	平原	木	林	林	森	森	沼
7(320K)	砂漠	荒地	平原	平原	木	林	林	森	森	沼
8(340K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
9(360K)	砂漠	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地	荒地
10(380K)	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩	溶岩

1.3.8. 標高第 8 レベル

土壌量 700,000 ~ 800,000 (t) の範囲。

表 10 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 (200K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
2 (220K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
3 (240K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
4 (260K)	砂山	荒山	荒山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
5 (280K)	砂山	荒山	荒山	山	山	林山	林山	森山	森山	森山
6 (300K)	砂山	荒山	荒山	山	山	林山	林山	森山	森山	森山
7 (320K)	砂山	荒山	荒山	山	山	林山	林山	森山	森山	森山
8 (340K)	砂山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山
9 (360K)	砂山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山
10 (380K)	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山

1.3.9. 標高第 9 レベル

土壌量 800,000 ~ 900,000 (t) の範囲。

表 11 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 (200K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
2 (220K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
3 (240K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
4 (260K)	氷山	荒雪	荒雪	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
5 (280K)	氷山	荒雪	荒雪	雪山	雪山	林雪	林雪	森雪	森雪	森雪
6 (300K)	氷山	荒雪	荒雪	雪山	雪山	林雪	林雪	森雪	森雪	森雪
7 (320K)	氷山	荒雪	荒雪	雪山	雪山	林雪	林雪	森雪	森雪	森雪
8 (340K)	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山
9 (360K)	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山
10 (380K)	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山

1.3.10. 標高第10レベル以上

土壌量 900,000(t)以上の範囲。

表 12 セル形状一覧

温度	水分量(LV) 0 ~ 1,000,000									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1(200K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
2(220K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
3(240K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
4(260K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
5(280K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
6(300K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
7(320K)	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山	氷山
8(340K)	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山
9(360K)	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山	荒山
10(380K)	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山	火山

資源量のデフォルト値を以下に示す。

表 13 資源量デフォルト値一覧

#	種類	画像	概要	基本土壌量	基本水分量	基本温度
0	底			0	0	ANY (300K)
1	海			0	1,000,000	260K ~ 360K (300K)
2	浅瀬			250,000	1,000,000	260K ~ 340K (300K)
3	氷原			525,000	350,000	0K ~ 280K (260K)
4	氷木		+ 氷木	525,000	450,000	220K ~ 280K (260K)
5	氷林		+ 氷林	525,000	600,000	220K ~ 280K (260K)
6	氷山		+ 氷山	1,000,000	200,000	~ 320K (260K)
7	氷森			600,000	800,000	220K ~ 280K (260K)
8	氷沼			525,000	1,000,000	220K ~ 280K (260K)

9	平原			525,000	350,000	280K ~ 340K (300K)
10	木		+ 木	525,000	450,000	280K ~ 340K (300K)
11	林		+ 林	525,000	600,000	280K ~ 340K (300K)
12	山		+ 山	750,000	400,000	280K ~ 340K (300K)
13	雪山		+ 雪山	850,000	400,000	280K ~ 340K (300K)
14	森			600,000	800,000	280K ~ 340K (300K)
15	森山		+ 山	750,000	800,000	280K ~ 340K (300K)
16	森雪		+ 雪山 s	850,000	800,000	280K ~ 340K (300K)
17	沼			525,000	1,000,000	280K ~ 340K (300K)
18	林山		+ 林山	750,000	600,000	280K ~ 340K (300K)
19	林雪		+ 林雪山	850,000	600,000	280K ~ 340K (300K)
20	荒地			525,000	150,000	260K ~ 380K (320K)
21	荒山		+ 荒山	750,000	150,000	260K ~ 380K (320K)
22	荒雪		+ 冰山	850,000	200,000	260K ~ 380K (320K)
23	溶岩			525,000	150,000	380K ~ (400K)
24	火山		+ 荒山	750,000	150,000	380K ~ (400K)
25	沙漠			525,000	0	260K ~ 380K (320K)
26	砂山		+ 砂山	750,000	0	260K ~ 380K (320K)
27						

表 14 BASE-OBJ セル形状番号 / BASE セル形状番号一覧

#	種類	画像	OBJ 概要
0			予約
1			予約
2			予約
3			予約
4			予約
5			+ 氷木
6			+ 氷林
7			+ 氷山
8			+ 木
9			+ 林
10			+ 山
11			+ 雪山
12			+ 林山(山)
13			+ 林雪山(雪山)
14			+ 荒山
15	砂山		+ 砂山
16			
17			

#	種類	画像	BASE 概要
0			予約
1	壁		不可侵
2	海		不可侵
3	浅瀬		不可侵
4			不可侵
5			不可侵
6	底		
7	氷原		
8	氷森		
9	氷沼		
10	平原		
11	森		
12	沼		
13	荒地		
14	溶岩		
15	砂漠		
50	街1		特殊 BASE
51	街2		特殊 BASE 廃止予定

1.3.11. セルの形状一覧

セルの形状(概観)はリソース値(資源量)、エフェクト値、オブジェクト値、軍隊オブジェクト値の4パラメータで決定される。このうち軍隊オブジェクトは将棋のコマのようにセル上を移動するものである。基本的なセルの概観は残りの3パラメータで決定する。この軍隊オブジェクトがない場合のセルの形状(概観)を一意に表すコードを MAP チップコードと呼ぶ。

MAP チップコード

MAP チップコードの定義を以下に示す。10進表記で下位2桁が BASE 値、次の3桁が BASE - OBJECT 値、次の3桁が OBJECT 値である。BASE 値は 32x32 の正方形画像の種類を表す番号である。BASE OBJECT 値は山や木などMAP回転に対して常に上向きを保つ背景透明の画像の種類を表す番号である。OBJECT 値は家や塔などMAP回転に対して上向きを保ちかつ奥行き制御された背景透明の画像の週類を表す番号である。セルの概観はBASE 値で表す画像のうえに BASE-OBJECT 値で表す画像を上書きし、さらに OBJECT 値で表す画像を上書きすることで決定する。

MAP チップコード = OBJ3桁 + BOBJ3桁 + BASE2桁

OBJ: Z バッファ奥行き処理される建物オブジェクト

BOBJ: 向きつき背景画像

BASE: 向き無し背景画像

BASE 値、BASE - OBJECT 値は資源量およびエフェクト値から決定する。まず資源量から表 3~表 12 を用いて形状種類を求める。さらに表 13、表 14 から BASE 値、BASE-OBJECT 値を得る。さらにエフェクト値が非0の場合には BASE 値、BASE - OBJECT 値をそれぞれエフェクト値で上書きする。エフェクト値は原則資源量のみから決定する概観画像を自由にカスタマイズするためのパラメータである。

エフェクト値 = BOBJ3桁 + BASE2桁

描画クライアントは MAP チップコードをもとに MAP の描画を行う。

EDITOR 用 MAP チップコード

MAP エディタ用に 0~255 までの EDITOR 用チップコードに MAP チップコードを対応付ける。


表 15 MAP チップコード一覧

#	種類	画像	概要	MAP チップコード	EDITOR コード
0	底			1	2
1	海			2	0
2	浅瀬			3	1
3	氷原			7	18
4	氷木		+ 氷木	507	19
5	氷林		+ 氷林	607	23
6	冰山		+ 冰山	707	24
7	氷森			8	25
8	氷沼			9	29
9	平原			10	8
10	木		+ 木	810	10
11	林		+ 林	910	11
12	山		+ 山	1010	32
13	雪山		+ 雪山	1110	34
14	森			11	15
15	森山		+ 山	1011	33
16	森雪		+ 雪山	1111	35
17	沼			12	9
18	林山		+ 林山	1210	50
19	林雪		+ 林雪山	1310	51

20	荒地			13	20
21	荒山		+ 荒山	1413	26
22	荒雪		+ 氷山	713	27
23	溶岩			14	44
24	火山		+ 荒山	1414	28
25	砂漠			15	21
26	砂山		+ 砂山	1515	22
27					
50	街1		特殊 BASE	50	106
51	街2		特殊 BASE (廃止予定)	51	107
100			予約		
101	BOBJ		ダンジョン(洞窟 1)	10110	121
	BOBJ		ダンジョン(洞窟 2)	10111	122
102	BOBJ		ダンジョン(洞窟 3)	10210	120
103			ダンジョン(神殿)	10315	117
104			ダンジョン(城)	未使用	110 廃止->522
105				未使用	109 廃止->521
106	BOBJ			10610 (エフェクト 10600)	36
107	BOBJ		ストーンサークル	10710	40
108	BOBJ			10812 (エフェクト 10800)	38
109	BOBJ			10907 (エフェクト 10900)	117

110			11010	105
111			11110	108
112			11210	112
113			未使用 BASE 5 0を使用	106
114			未使用 BASE 5 1を使用	107
115			11515	116
116			11615	115
117			11715	118
118			11810	111
119		OLD ダンジョン(塔)	未使用	113 廃止->520
200		予約		
201		家1		
202		家2		
203		家3		
204		家4		
205		家5		
206		家6		
207		家7		
208		家8		
209		家9		
210		家10		
500		予約		
501		町1		

502			町2		
503			町3		
504			町4		
505			町5		
506			町6		
507			町7		
508			町8		
509			町9		
510			町10		
520	OBJ		NEW	未使用 11300007	113
521	OBJ		城 NEW	未使用 10900050	109
522	OBJ		城 NEW	未使用 11000013	110
523					
524	OBJ			未使用 12400010	124
525	OBJ			未使用 12500010	125
600			ゲート		
610			港		

620			塔		
630			採掘所		
640			伐採所		
650			埋め立て所		
660			畑		
670			牧場		
680			田		
701			要塞1		
702			要塞2		
703			要塞3		
891			小隊	OBJ100	
892			中隊	OBJ101	
893			大隊	OBJ102	
901			MAP モンスター		
902			MAP モンスター		
903			MAP モンスター		

軍隊オブジェクト

軍隊オブジェクトは歩兵、弓兵、騎兵、の3種類がある。軍隊オブジェクトはセルを占領して当該軍隊所属国の領土にできる。また、敵国建物オブジェクトや軍隊オブジェクトを破壊することができる。

1.4. 歩兵

低コスト、低移動力、騎兵に対して強く弓兵に弱い。

1.5. 弓兵

高コスト、中移動力、歩兵に対して強く、騎兵に弱い。建物に強い。射程距離が長い。

1.6. 騎兵

中コスト、高移動力、弓兵に対して強く、歩兵に弱い。

1.7. 軍隊オブジェクトが使うセルパラメータ

表 16 セルパラメータ

パラメータ	概要
軍隊タイプ	ATYPE
軍隊規模	ARMY
軍隊国籍	ARID
軍隊司令官名	ANAME
軍隊司令官 ID	AID
軍隊司令官ステータス	ASUB
次行動可能時刻	ATIME

建物オブジェクト

建物オブジェクトは、システム予約建物(ダンジョン、NPC 町、その他)、プレーヤ建造物(町、家)の2種類がある。システム予約建物は軍隊で破壊することができない。

1.8. システム予約建物

MAP チップコード(OBJ)100~199 までの画像を使用する。

1.9. ユーザ建築物

表 17 ユーザ建物タイプ(HTYPE)

#	建物タイプ		概要
0	家/町		ユーザ個人家/町 ゲート馬車
1	町予約		
2	ゲート1		ゲートストーンサークル
3	ゲート2		
4	ゲート3		
5	採掘所		
6	伐採所		
7	埋め立て所		
8	田、畑、牧場		
9	要塞1		
10	要塞2		
11	要塞3		
12	塔		
13	港		
14			
15			

表 18 ユーザ建物(家/町)

#	建物タイプ	画像	概要
0	予約		
1	家1		
2	家2		
3	家3		
4	家4		
5	家5		
6	家6		

7	家7		
8	家8		
9	家9		
10	家10		
11	町1		
12	町2		
13	町3		
14	町4		
15	町5		
16	町6		
17	町7		
18	町8		
19	町9		
20	町10		
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			

1.10. 建物オブジェクトが使うセルパラメータ

表 19 セルパラメータ

パラメータ	概要
建物タイプ	HTYPE
建物規模	HLV
建物国籍	RID
建物所有者名	HNAME
建物所有者 ID	HID

建物所有者ステータス	HSUB
タイマ1	HTIME(地震耐性)
町建造済み建物フラグ	HOMEOPT

オブジェクト ID

オブジェクトの種類はオブジェクト番号(OBJ)とオブジェクト識別番号(OBJID)で管理される。OBJ,OBJID とオブジェクトの対応関係一覧を以下に示す。

表 20 セルエフェクト

OBJECT		OBJECTID	画像	概要	
0	共通	0	無し	オブジェクト無し	
		1	無し	不可侵オブジェクト	
1	町	1		クーファの集落 OURO(0, 2)	
		2		ハマーの町 OURO(30, 8)	
		3		ペンタウァの町 OURO(6, 12)	
		4		リズワーン南区画 OURO(42, 31)	
		5		リズワーン西区画 OURO(41, 32)	
		6		リズラブル城 OURO(42, 32)	
		7		リズワーン東区画 OURO(43, 32)	
		8		リズワーン北区画 OURO(42, 33)	
		9		ミノアの大キャンプ OURO(20, 22)	
		10		マンスーラの町 OURO(8, 38)	
		11		ジグラットの町 OURO(64, 50)	
		12		オキサスの砦 OURO(40, 40)	
		13		オアシス OURO(80, 60)	
					OBJID:14 天空都市ザルザジール予約
		15			シャングリラ OURO(90, 14)
			OBJID:16 屋気楼予約		
		無し	OBJID:17 ルクソール予約		
2	洞窟	1		OURO(12, 8)	
		2		OURO(50, 4)	
		3		OURO(98, 6)	
		4		OURO(18, 58)	
		5		OURO(98, 50)	
		6		OURO(46, 60)	
		7		OURO(24, 38)	
3	天空都市	14		天空都市ジール OURO(100, 18)	
4	モンスター	150		OURO(20,68)廃止	
5	屋気楼	16		オアシス屋気楼 OURO(82, 46)	
6	ゲート	1		OUROBOROS 大陸(32, 34)	
		2		OUROBOROS 大陸(18, 26)	
		3		OUROBOROS 大陸(78, 33)	

7	修道院	0	無し	OURO(94,16)、OURO(46,62)
8				

セルエフェクト

セル形状(BASE オブジェクト)に特殊効果を付加できる。オブジェクトと異なりエフェクトタイムによる時限消滅の設定が可能など一時的な地形形状のカスタマイズに用いる。

表 21 セルエフェクト一覧

#	コード	概要
0		
1	10600	枯れ木
2	10800	大沼(池)
3	10900	クレータ
4		工事跡
5		砲撃跡
6		道路
7		
8		
9		
10		
11		

その他セルパラメータ

表 22 セルパラメータ

パラメータ	概要
セル国籍	
アイテム1	
アイテム2	
アイテム3	
テキスト ID1	
テキスト ID2	
テキスト ID3	

テキストタイム	
タイム1	
タイム2	
タイム3	
オプション1	
オプション2	
オプション3	

セルから得られる資源

表 23 資源

パラメータ	概要
食料(肉)	牧場
食料(米)	田
食料(野菜)	畑
金属	採掘所
木	伐採所
石(土砂)	採掘所
オリハルコン	採掘所
ミスリル	採掘所
宝石	移動中、採掘所

オブジェクトレイヤ

- 第0階層： 国領域、危険、移動範囲表示用フィルタ
- 第一階層： 飛行物 (第二階層に貼り付け) - 【廃止】
- 第二階層： 軍隊、MAP モンスター、 (第三階層に貼り付け)
- 第三階層： ユーザ建築物 + システム予約建築物 - (上向き処理 + 同一階層内奥行き処理あり)
- 第四階層： セル(BOBJ) (上向き処理あり)
- 第五階層： セル(BASE)
- 第六階層： 背景

第四階層セル(OBJ)は、第三階層に何も無い場合には第三階層に表示する。(奥行き処理を行うため)

1.11. ゲート

任意 MAP、任意座標セルへのリンクを張ることができる。リンクの作成にはコストがかかる。リンクの利用コストを設定することができる。リンク作成コストは利用コスト設定により決まる。リンク作成後は利用コストを変更できない。リンクは削除できる。リンクは維持コストがかかる。

建物タイプ = ゲートがあるとき、オプション1～3はゲートのリンク先座標が格納される。

ゲートコスト

ゲート移動に必要な基本コストを以下に定義する。基本コストから必要ゴールド等が算出される。

ゲートコスト = $((x - x')^2 + (y - y')^2) + \text{大陸間ゲートコスト}$

(x,y): 移動先

(x',y'): 移動元

表 24 大陸間ゲートコスト (単位万G)

	YUG	ALB	OUR	ARK	ZIE	KAR	ETR	CYK	ULT	KUN	KAD	AUS	OSG	LUT	AMA
YUG	10000	100008	100007	100006	100006	100003	100000	100003	100100	100600	101600	106600	116600	166600	266600
ALB	100008	0	1	2	2	5	8	5	108	608	1608	6608	16608	66608	166608
OUR	100007	1	0	1	1	4	7	4	107	607	1607	6607	16607	66607	166607
ARK	100006	2	1	0	2	3	6	9	106	606	1606	6606	16606	66606	166606
ZIE	100006	2	1	2	0	9	6	3	106	606	1606	6606	16606	66606	166606
KAR	100003	5	4	3	9	0	3	6	103	603	1603	6603	16603	66603	166603
ETR	100000	8	7	6	6	3	0	3	100	600	1600	6600	16600	66600	166600
CYK	100003	5	4	9	3	6	3	0	103	603	1603	6603	16603	66603	166603
ULT	100100	108	107	106	106	103	100	103	10	500	1500	6500	16500	66500	166500
KUN	100600	608	607	606	606	603	600	603	500	50	1000	6000	16000	66000	166000
KAD	101600	1608	1607	1606	1606	1603	1600	1603	1500	1000	100	5000	15000	65000	165000
AUS	106600	6608	6607	6606	6606	6603	6600	6603	6500	6000	5000	500	10000	60000	160000
OSG	116600	16608	16607	16606	16606	16603	16600	16603	16500	16000	15000	10000	1000	50000	150000
LUT	166600	66608	66607	66606	66606	66603	66600	66603	66500	66000	65000	60000	50000	5000	100000
AMA	266600	166608	166607	166606	166606	166603	166600	166603	166500	166000	165000	160000	150000	100000	10000

1.12. MAP モンスター

MAP 上にレイアウトされたモンスター。軍隊オブジェクトの特殊扱い、オブジェクトの特殊扱いの2通りの表現がある。

