

(1) 地形データの作成

最初にmapシートを新規ブックにコピーしてください。

その上で、コピーしたシート上に、地形データを入力してきます。

このブックのmapシートを直接編集して、カットや行・列の挿入等を行うと、map-XMLシートの式が壊れますので、かならず別ブックにコピーして作業してください。

地形はアルファベットで地形種別を入力していきます。(例: "丘陵"なら"HL")

わかりやすいように地形ごとに違った色をつけるといいでしょう。

地形種別は、マップファイル仕様書のttypeタグの説明に一覧があるので、そちらを参照してください。

都市は別途都市名シートで入力するので、この場では"●■★↑↓←→◎"を位置と種類がわかるように入力してください。

わかりやすいように地名を入力するときには、セルに入力せずに図形描画機能を使ってください。

平地は入力不要ですが、入力するならば"・"を入力してください。

"●■★↑↓←→◎・"はXMLへ変換するときに無視するように設定してあります。

枠地形は外枠を利用して入力してください。この時、縦の枠地形は外枠の左側、横の枠地形は外枠の上側の線を使うように注意してください。

つまり、縦枠線の右横のセル、縦枠線の下のセルの外枠を入力することになります。

(2) 地形データXMLの作成

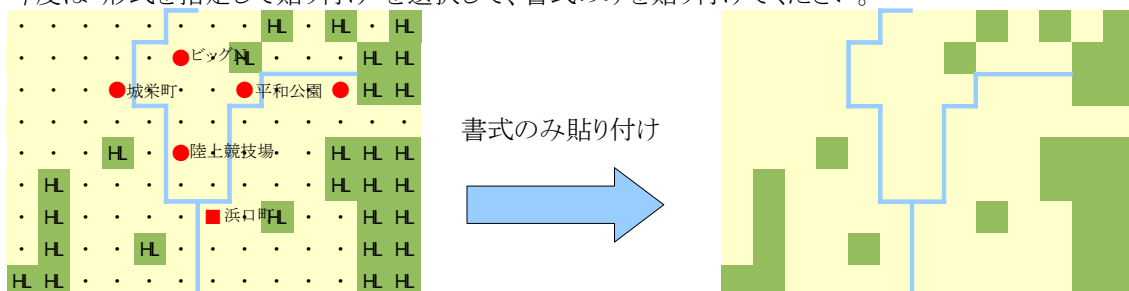
地形データが完成したら、ツール本体のmapシートの内容をクリアしておいてから、作成した地形をコピーして、mapシートの左上のセルに貼り付けてください。

Map-XMLシートに地形のXMLデータが作成されます。

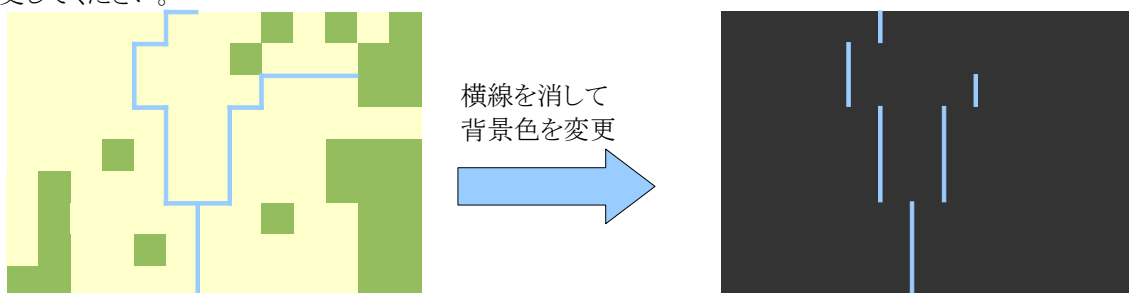
(3) 縦枠地形XMLデータの作成

今度は"縦左"シートをクリアしてから左上のセルを選択して、地形データを貼り付けます。

今度は"形式を指定して貼り付け"を選択して、書式のみを貼り付けてください。



次に、貼り付けた領域を選択して、横方向の外枠を全て消してから、線が目立つように背景色を灰色に変更してください。

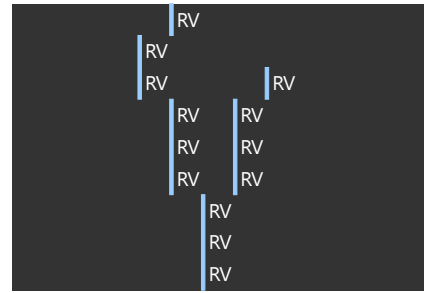


最後に線の右側に枠地形種別を入力してください。

枠地形種別はマップファイル仕様書のbtypeタグの説明に記載されているので、参照してください。



右側のセルに
枠地形種別を入力

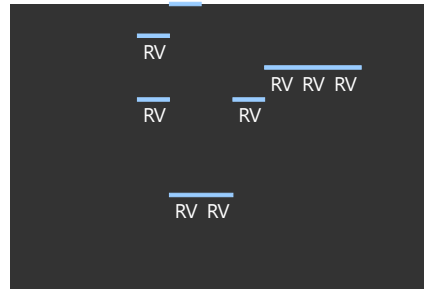
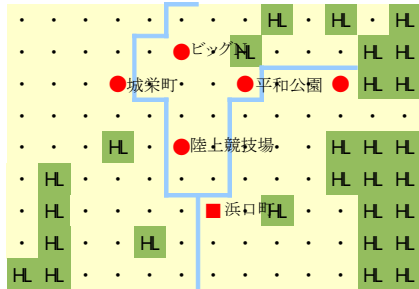


“縦左-XML”シートに結果のXMLが作成されます。

(4) 横枠地形XMLデータの作成

縦枠と同様に”横上”シートをクリアして左上のセルを選択して、地形データを貼り付けます。

縦枠との違いは、横方向の外枠を消す代わりに、縦方向の外枠を消すことと、線の右のセルに枠地形種別を入力する代わりに、下のセルに枠地形種別を入力することです。



“横上-XML”シートに結果のXMLが作成されます。

(5) 都市データの作成

“都市名”シート上に都市データを設定していきます。

入力例

No.	種類	名称	かな	位置
001	ET	道ノ尾	みちのお	P1
002	ET	女の都	めのと	AA1
003	ET	諫早（1）	いさはや	AK1
004	SC	赤迫	あかさこ	Q2
005	LC	住吉	すみよし	S5
006	SC	昭和町	しょうわまち	AA5

入力する項目は以下の通りです。

No.	3桁の数字をそれぞれの都市が固有の番号になるように割り振る。
種類	地形種別(マップファイル仕様書のttypeタグ参照)を入力する。
名称	都市名を入力する。
かな	都市名のふりがなを入力する。
位置	都市のmapシート上のセル位置を入力する。左上が”A1”となる。

盤外接続のように、複数の場所の同じ都市が存在する場合には、位置が異なる複数のデータを作成し、そのデータのNo.を全て同じにしてください。

また、名称は仕事コマデータを作成するときに近いほうの位置を指定するために、便宜上後ろに(1)などをつけて識別できるようにしてください。このカッコの部分は、XML作成後にテキストエディター等で取り除いてください。サンプルの長崎マップの諫早を参考にしてください。

都市データのXMLデータは、同じシート上の右側にあるXML1～5のセルに作成されます。

出力例

XML1	XML2	XML3	XML4	XML5
<cell id="r0c15" ttype="ET" ><city no="001" name="道ノ尾" kana="みち				
<cell id="r0c26" ttype="ET" ><city no="002" name="女の都" kana="めの				
<cell id="r0c36" ttype="ET" ><city no="003" name="諫早（１）" kana="				
<cell id="r1c16" ttype="SC" ><city no="004" name="赤迫" kana="あかさ				
<cell id="r4c18" ttype="SC" ><city no="005" name="昭和町" kana="しよ				
<cell id="r4c26" ttype="SC" ><city no="006" name="昭和町" kana="しよ				

(6) 仕事コマデータの作成

“仕事”シート上に仕事コマデータを設定していきます。

仕事コマには、中小都市仕事コマ(“MN”)、大都市仕事コマ(“MG”)、季節仕事コマ(“SC”)の三種類があります。

まずは、各種類ごとに、データを作成し、種類と起点都市と終点都市を入力します。

中小都市仕事コマの入力例

種類	季節	NO	起点都市	終点都市	起点位置	終点位置	合計	距離	ボーナス
MN		201	赤迫	住吉	Q2	S5	28	8	20
MN		202	昭和町	住吉	AA5	S5	36	16	20
MN		203	文教町	長崎大	Z8	U9	36	11	25
MN		204	三原	長崎大	AG8	U9	50	25	25
MN		205	白鳥町	長崎大	Q9	U9	28	8	20
MN		206	長崎大	住吉	U9	S5	20	10	10
MN		207	長崎大	大橋・浦上車庫前	U9	T14	26	11	15
MN		208	本原	長崎大	AA11	U9	39	14	25

中小都市仕事コマは基本的に以下のルールに従って作成します。

起点都市は小都市か中都市

小都市出発の仕事は1都市につき1個、中都市出発の仕事は1都市につき2個用意する。

小都市出発の仕事の終点は、一番近い大都市か中都市。

中都市出発の仕事の終点は、一つ目が一番近い大都市、もう一つがすでに選択した大都市を除く一番近い大都市か中都市。

大都市仕事コマの入力例

種類	NO	起点都市	終点都市	起点位置	終点位置	合計	距離	ボーナス
MG	1	長崎駅	浦上駅	Z34	V25	22	22	0
MG	2	長崎駅	住吉	Z34	S5	65	65	0
MG	3	長崎駅	浜町	Z34	AF42	22	22	0
MG	4	長崎駅	蛍茶屋	Z34	AP36	49	34	15
MG	5	長崎駅	正覚寺下	Z34	AI44	34	29	5
MG	6	長崎駅	石橋	Z34	AB50	44	34	10
MG	7	長崎駅	浦上天主堂	Z34	Y17	40	35	5
MG	8	長崎駅	諫早（２）	Z34	AT53	79	59	20

大都市仕事コマは、起点都市が大都市である以外は自由な数、自由な終点で作成してください。

ただし起点仕事のない、盤外接続都市はかならず終点に含めるようにしてください。

季節仕事コマの入力例

SC	ス	501	長崎駅	ビッグN	Z34	T16	67	42	25
SC	ス	502	浜町	陸上競技場	AF42	T19	83	58	25
SC	ス	503	浦上駅	総合運動公園	V25	A10	97	57	40
SC	ス	504	住吉	総合体育館	S5	P14	46	21	25
SC	望	505	長崎駅	稲佐岳	Z34	L34	63	28	35
SC	望	506	浜町	風頭公園	AF42	AL43	48	13	35
SC	望	507	浦上駅	立山公園	V25	AG29	61	26	35
SC	望	508	住吉	グラバー園	S5	Z51	124	99	25

季節仕事コマも大都市と同様に、起点都市が大都市になる以外は自由に作成してください。

また、季節仕事コマの場合には、季節イベントと対応付けるために季節欄にイベントに対応した文字を入力してください。

対応付ける季節仕事イベントは自由に作成できます。マップファイル仕様書のeventタグを参照してください。

全てのコマの出発地と目的地を決めたら、次にNo.とボーナスの欄を入力します。

No.は以下の範囲で連番で入力してください。

大都市仕事コマ	1～200
中小都市仕事コマ	201～500
季節仕事コマ	501～900

ボーナスは以下の規則にしたがって判断・算出し、入力してください。

条件	加算額
季節仕事コマの場合	+20
起点都市が大都市の場合	+0
起点都市が中都市または小都市の場合	+10
終点都市が大都市の場合	+0
終点都市が中都市または小都市の場合	+5
終点都市が盤外接続の場合	+10
起点都市から終点都市までのルートが、一般的な大都市接続ルートとして3分の2以上利用可能な場合	+0
起点都市から終点都市までのルートが、一般的な大都市接続ルートとして3分の1以上、3分の2未満利用可能な場合	+5
起点都市から終点都市までのルートが、一般的な大都市接続ルートとして3分の1未満しか利用可能でない場合	+10

最後の3つの条件は主観的に判断してください。

仕事コマの報酬額は、距離+ボーナスとなります。これは合計欄に表示されます。

全ての入力が終わると、結果のXMLがXML欄に出力されます。

出力例

XML

```
<business no="201" type="MN" from="004" to="005" reward="28"/><!-- 赤迫→住吉 -->
<business no="202" type="MN" from="006" to="005" reward="36"/><!-- 昭和町→住吉 -->
<business no="203" type="MN" from="007" to="010" reward="36"/><!-- 文教町→長崎大 -->
<business no="204" type="MN" from="008" to="010" reward="50"/><!-- 三原→長崎大 -->
<business no="205" type="MN" from="009" to="010" reward="28"/><!-- 白鳥町→長崎大 -->
<business no="206" type="MN" from="010" to="005" reward="20"/><!-- 長崎大→住吉 -->
<business no="207" type="MN" from="010" to="017" reward="26"/><!-- 長崎大→大橋・浦上車庫前 -->
<business no="208" type="MN" from="012" to="010" reward="39"/><!-- 本原→長崎大 -->
<business no="209" type="MN" from="013" to="017" reward="55"/><!-- 小江原→大橋・浦上車庫前 -->
<business no="210" type="MN" from="014" to="017" reward="20"/><!-- 岩屋橋→大橋・浦上車庫前 -->
```

5. XMLデータへの埋め込み

既存のマップファイル(拡張子が.mapのファイル)の中で、サンプルになりそうなものをコピーして、マップデータの雛形とし、それにツールで作成したデータを埋め込んで、新しいマップデータを作成します。

マップデータXMLの詳しい仕様については、マップファイル仕様書を参照してください。

(1) 埋め込みの準備

gamedataタグを変更してください。

マップ番号がかぶると、マップイメージファイルのファイル名がぶつかってしまうので、かならず最初にユニークな番号に変更してください。

mapタグのwidthとheightをマップのサイズに合わせて変更してください。

これが合わない、マップ読み込み中にエラーが発生します。

celllistタグの下位にあるcellタグとcityタグを全て削除してください。

borderlistタグの下位のborderタグを全て削除してください。

businesslistタグの下位のbusinessタグを全て削除してください。

eventタグは削除しないように注意してください。

(2) XMLデータの埋め込み

ツールの各シートの出力欄から、XMLデータにデータを埋め込みます。

埋め込むデータは以下の種類があります。

データの種類	データが出力されている場所	埋め込み先
地形データ	map-XMLシートのデータ出力されている範囲	celllistタグの間
枠地形データ(縦)	縦左-XMLシートのデータ出力されている範囲	borderlistタグの間
枠地形データ(横)	横上-XMLシートのデータ出力されている範囲	borderlistタグの間
都市データ	都市名シートのXML1～5の列	celllistタグの間
仕事データ	仕事シートのXML列	businesslistタグの間

XMLデータファイル

map-XMLシート

```
<cel<cell id=<cel<cel<cel<cel<cel<cel<cel id=<cel<cel<cel<cel id="r1c<cel<cel<cel<cel<cel<cel<cel<cel<cel<cel id="r2c15" ttype="HL"/><cel<cel<cel<cel<cel<cel id=<cel<cel<cel id="r3c15" ttypi<cel id="r3c20" <cel<cel<cel id="r3c26"><cel<cel<cel id="r4c16" ttype="HL"/> <cel id="r4c24" ttypi<cel id="r5c16" ttypi<cel<cel<cel<cel id=<cel<cel<cel id="r6c<cel<cel<cel id="r6c22" ttyp<cel<cel<cel id=<cel id="r7c15" ttype="t<cel<cel<cel id="r7c<cel<cel<cel
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<gamedata no="114" title="Nagasaki Tram"
region="長崎" players="2~6" version="1.80"
maxplayer="6">
  <map width="46" height="62">
    <celllist defaultttype="PL">
```

都市名シートのXML1~5

```
<cell id="r0c15" ttype="ET" ><city no="001" name="道ノ尾" kana="みちの
<cell id="r0c26" ttype="ET" ><city no="002" name="女の都" kana="めの
<cell id="r0c36" ttype="ET" ><city no="003" name="諫早（1）" kana="
<cell id="r1c16" ttype="SC" ><city no="004" name="赤迫" kana="あかさ
<cell id="r4c1<cell id="r3c1<cell id="r4c17<cell id="r4c1<cell id="r5c1<
<cell id="r4c26" ttype="SC" ><city no="006" name="昭和町" kana="しよ
<cell id="r7c25" ttype="SC" ><city no="007" name="文教町" kana="ぶん
<cell id="r7c32" ttype="SC" ><city no="008" name="三原" kana="みはら
```

```
</celllist>
<borderlist>
```

縦左-XMLシート

```
<border loc="r32c36" btype="RV"
<border loc="r33c35" btype="RV" dire
<border loc="r34c35" btype="RV" dire
<bo<border loc="r35<border loc=<bo
<border loc="r36c34" btype=<bo<border
<border loc="r37c34" btype="RV" directio
<border loc="r38c33" btype="RV" direction="\
<border loc="r39c32" btype="RV" direction="V"/>
<border loc="r40c31" btype="RV" direction="V"/>
<border <border loc="r41c30" btype="RV" direction="V"/>
```

```
</borderlist>
<ferrylist>
.
.
.
</colorlist>
<businesslist>
```

横上-XMLシート

```
<bo<bo<bo<border loc="r35<bo
<bo<border loc="r36c35"<border <border
<border loc=
<border loc="r38c33" btype="RV" direction="I
<border loc="r39c32" btype="RV" direction="H"/>
<border loc="r40c31" btype="RV" direction="H"/>
<border loc=<border loc="r41c30" btype="RV" direction="H"/>
<bo<border loc="r42c29" btype="RV" direction="H"/>
```

```
<event no="901" type="EV" eno="01" etype="FL"
name="大洪水">
  <desc> 1 手番の間、全プレイヤーは湖沼内や河
川を越える移動・建設が</desc>
  <desc>禁止される。</desc>
</event>
.
.
.
</businesslist>
<biztypelist>
.
.
.
</personlist>
</gamedata>
```

仕事シートのXML

```
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
<business no=
```

(3) テキストエディターでの変更

ツールで作成したデータを埋め込んだ後は、テキストエディターでXMLデータを直接編集して、マップデータを完成させてください。修正・作成する項目には以下のようなものがあります。

- 都市名表示位置の変更

都市名が重なったり、画面外にはみ出してしまう場合には、cityタグのhoffsetやvoffset属性を変更して、問題ない位置に都市名を移動させてください。

- 盤外接続都市名からカッコを取り除く

同じ都市番号の盤外接続が複数あり、都市名の後ろに(1)などをつけて場所を識別していた場合には、(1)などを都市名から消してください。

- 季節イベントの変更

季節仕事コマにあわせて、eventタグの内容を編集し、季節仕事コマと季節イベントを対応させてください。

- 勝利条件の変更

勝利条件の接続都市番号などを作成したデータのものに変更してください。

- ステージデータの変更

大都市数などに合わせて、stageタグを編集してください。

- プレイヤーデータの変更

登場するプレイヤーの数や、プレイヤー名を変更してください。

また、プレイヤー紹介文も変更してください。

- フェリーデータの追加

フェリーが不要な場合は、ferryタグを取り除いてください。

フェリーを追加したい場合には、ferryタグを追加してください。

上記以外にも必要に応じて、列車データやイベントデータなどを変更してください。

マップが完成したら、マップを追加マップとしてゲームアプリに読み込んで、実際にプレイしてみてちゃんと動くか確認してみてください。動作テストが完了したら、マップデータ完成です。