

pak64.hitotose

計画概要

Concept

- 2Dで描く良さを感じさせ、かつ箱庭づくりを楽しめる統一感のある風景描写がされているパッケージ群を目指す。
- 日本の風景を1930年から2050年まで描くイメージのアドオンを取り揃える。
- 季節感や自然の風景と街に変わっていく姿を自然に描くため、樹木から建物まで統一した手法でパッケージを作成する。
- pak.nipponのような閉ざされた限られた作者の手法を用いず、誰にでも練習すれば達することができる理論的なpngファイルの作成方を確立し、採用する。
- ユーザはベーシックに対し、好みのパッケージを好きなだけ追加してプレイすることができるようにする。ネットワークで縛りプレイが可能なスタイルを目指す。

用語の解説

- パッケージ

- アドオンの集合体であり、一つの機能を満たすもの
- 例
 - 木材産業パッケージ→植林地の産業建物と輸送車両、goodsアドオンがひとつになったもの
 - 鉄道設備パッケージ→線路・架線・信号・踏切等のアドオンがひとつになったもの

- ベーシック

- 動作に最低限必要なアドオン群
- 例
 - ground系アドオン、icon系アドオン、cursor系アドオン等

完成までの流れ

- ① 概要の作成
- ② 概要に沿った各パッケージの策定
- ③ 各パッケージの構成とパラメータ・ファイル名称の決定
- ④ png作成・dat作成
- ⑤ パッケージ毎にmakeobjでコンパイル
- ⑥ 配布

概要で策定するレベルについて

- 現在アドオン化できるオブジェクトをグループ化し、ジャンルという形でパッケージの種類を策定する。ジャンルはObjのタイプで分けるのではなく、実際に使用されている場面や風景から連想されるものをグループとして集めていく。
- 各ジャンル別にそのジャンルで使用するObjタイプを再度洗い出しリストアップする。
- リストアップが完了したジャンルから順次各パッケージの策定に移す。
- 並行してsimuconf、speedbonusファイルを作成する。
このファイルの作成が完了するまでは③の工程は実施しない。

各パッケージの策定レベルについて

- ジャンル単位で検討を行う。
- ジャンルをさらにグループ化し、含まれるアドオンの種類をアドオン名称レベルで具体化する。この際できるだけ一般的名称を用い、一目見ただけでイメージを共有できるよう心がける。
- アドオン名称が出揃ったところで、グループ化を行う。基準はdatファイル作成時に「type」で分類されるものか、必要とする「goods」で分類する。
- グループ化が完了したら各グループに名称をつけ、これをパッケージ名とする。
- パッケージの策定が完了した分から順次次の策定に移す。

構成、パラメータ、名称の策定

- パッケージ単位で検討を行う。
- パッケージに必要と思われるアドオンを具体的に挙げていく。出せるだけ出したほうが良い。アドオンの属性に分類できないものや、派生的なものもあるとなお良い。目標数として1パッケージで30～40個程度集まると良い。
- ある程度アドオンが出揃ったら、その中から一緒にしたほうがよいものを統一したり、関係無かったと考えられるものを除外する。目標数として10個前後まで削減する。
- 削減後、前提パッケージが発生しないよう、必要であればアドオンを追加する。
- 削減したものを各パッケージとし、パラメータ、ファイル名称を決定する。決定にあたっては技術概要を参照すること。
- 関係無かったと除外されたアドオンについては廃棄せず、除外リストに登録する。除外リストからある程度グループ化できるアドオン群があれば新規パッケージとして立ち上げることとする。（優先順位は最下位とする）

png作成

- 画像作成担当者は以下のブログにアップされているアドオンの作成手法を用いて、アドオンを作成する。
<http://simutrans-addon-tutorial.blogspot.jp>
- 各アドオンの描画方法については2015年1月末を目処に揃える。
- 各工程毎に難易度を設定しておくので可能なレベルの作業のみを行い、残りの作業を別の担当者に委任することを可能とする。その際、引き継ぎ元の担当者と引き継ぎ先の担当者が分かるよう、台帳で管理する。
- ファイル名称については前工程で決定した名称を用いる。
- Dims等決定したパラメータに従って必要な画像をすべて揃える。
- 作成した画像について以下の点に留意する
 - 著作権は放棄しない。
 - 改変・再配布・再利用は自由とする。
 - 商標は使用しない。（したい場合は似た画像を用意する）

dat作成

- パラメータが決定した時点でパッケージの管理者が作成する。
- datの記述方法については公式wikiやsourceforgeのdatファイルなどを参考にする。
- datファイルは1パッケージで1ファイルとし、パッケージ名をdatファイルに付与する。
- copyrightのパラメータは画像に携わった作者全員とdat作成者の連名とする。
記述順序は画像作者（携わった順）→dat作者

コンパイル及び配布

- コンパイルは全てのpng、datが完成した時点で行う。
- 管理者もしくはそれに準ずる者がローカル環境でpak化する。
- readmeは添付しない。ベーシックに導入と著作権に関する情報を全て記載し、統一管理するため。
- 公開は基本的にSinmutrans的な実験室にて行う。

留意事項

- 各パッケージが出揃った段階で優先順位付けを行う。
- 以下のObj属性が含まれるアドオンから優先的に策定・作成作業を行う。
 1. Obj=way/way-object
 2. Obj=goods
 3. Obj=vehicle