

イベントダイス統合・現状共有（2025-10-27版）

本ドキュメントは、プロジェクトファイル「商人ゲーム：今後の計画（縦スライス強化）」および「イベントダイス設計（共有用）」を踏まえ、直近の実装・修正点と次アクションをチーム共有用にまとめたものです。

1. 目的と全体像

- ・目的：既存イベントシステムをイベントダイス方式へ移行し、日次／道中イベントの出目→カテゴリ（tier）→テーブル抽選を統一化。UI/ログを強化してプレイヤーに“起きたこと”を伝わる形にする。
- ・適用範囲：**World**（日次処理・イベント抽選）／**GameHUD**（ダイス可視化・ログ・ダイアログ）／**CSV**（イベント定義・拡張列）

2. 出目→カテゴリ（tier）仕様（設計PDF準拠）

- ・1 → **marvelous**
- ・2～5 → **great**
- ・6～15 → **good**
- ・16～85 → **normal** (=何も発生させない帯)
- ・86～95 → **bad**
- ・96～99 → **worst**
- ・100 → **critical**

ポイント：**normal**帯は発生なし。それ以外6帯のみが抽選対象。日次・道中いずれも共通の考え方。

3. CSVスキーマとサンプル

3.1 events_daily.csv

- ・列：**id, weight, kind, value, tier, flavor_ja**
- ・動作：**tier** が **normal**以外の行のみ抽選対象。テーブルにヒットしない場合は、後方互換として従来抽選にフォールバック。
- ・テスト用サンプル（合計14行を追加）
- ・**marvelous** : 2 / **great** : 3 / **good** : 既存1+追加3=4 / **bad** : 4 / **worst** : 3 / **critical** : 2
- ・**kind** は当面 **price_mult** と **tax_offset** を使用。

3.2 events_travel.csv

- ・列：**id, weight, kind, value, tier, layer, flavor_ja**
- ・**layer** はルート属性タグ（例：**water, bandit, terrain, weather, politics**）。空欄は“汎用 BAD/GOOD”。
- ・道中（travel）は**tier**で候補絞り→**layer**でフィルタ。該当ルートの **layer** 値 がしきい値（現状 0.05）以下なら除外、超える場合は重みに **layer** 値を掛けた値を掛けて抽選。

- 効果例：`water` 層がゼロの道では水害系イベントは出ない。盗賊が強い山道では `bandit` 系が出やすい。
-

4. 主要なコード変更点（要旨）

4.1 World

- ティア判定：`_dice_tier_from_roll(roll)` を追加。
- 日次ロール：`resolve_daily_with_roll(roll)`
- `tier==normal` は非発生メッセージ。
- それ以外は `tier` 列一致の行から重み抽選。ヒットなしは旧抽選にフォールバック。
- 適用直前に `event_log` へ "[Daily:tier] id" を追記。
- 道中ロール：`resolve_travel_with_roll(roll, q=-1.0)`
- ルート `layers` を取得し、`tier` 一致 + `layer` 条件を満たす候補から重み抽選。
- 適用直前に `event_log` へ "[Travel:tier] id" を追記。
- HUD連携フローの整理：
- `step_one_day()`：日付+1／効果Tickの後、
 - `use_event_dice=true` → `day_advanced.emit(day)` のみ (HUDが可視化→解決 → `finalize_day()`)。
 - `false` → 旧式：World内で即ロール → `finalize_day()` → `day_advanced.emit(day)`。
- `finalize_day()`：生産/消費→供給→価格→市/屋台→NPC→到着→疲労
→ `world_updated.emit()`。※ `day_advanced` は発火しない (無限ループ対策)。

4.2 GameHUD

- ダイス可視化：`_on_day()` で `await _trigger_event_rolls()` → 最後に `world.finalize_day()` を呼ぶ。
 - イベント表示の可視化：
 - `@export var show_event_flavor_dialog: bool = true` を追加。
 - Worldの `supply_event(mode="event", flavor)` を受け、
 - `show_event_flavor_dialog=true` → ダイアログ表示
 - `false` → トースト表示 (ログは常時追記)
 - HUDイベントログは "[Daily/Travel:tier] id" → `flavor_ja` の順で見出し+本文の二段表示。
 - 再入防止：`_on_day()` 内部に軽量フラグ (`_is_rolling`) を導入可能 (将来の拡張時の保険)。
-

5. 既知の不具合修正（重要）

- 無限ループ：`finalize_day()` が `day_advanced` を発火していた／`resolve_travel_with_roll()` 末尾に日次パイプラインが重複。→ いずれも削除し、通知は `step_one_day()` 起点に一本化。
 - GDScript API誤用：`has_property` (非対応) や `Object.get(key, default)` (辞書のみ可) を排除。型警告 (Variant推論) を回避するため明示型へ。
-

6. ログ仕様（プレイヤー可視）

- 例：
 - "[Daily:good] market_boom" (見出し)
 - "市場が活況だ！価格が上向きだ。" (flavor_ja)

- 供給系は `mode="supply"` で従来どおり。イベント系は `mode="event"` として別トグルでダイアログ ON/OFF。
-

7. テスト手順（短時間）

- 起動→ `+1 Day` で1日進める。
 - コンソール：`BeginRoll kind=daily` → `[Dice] done kind=daily ...` が1回。
 - HUDログ：`[Daily:tier] id` と flavor が1セットで追記。
 - `show_event_flavor_dialog` ON：ダイアログ表示／OFF：トースト表示。
 - 移動を開始→翌日進める→`[Travel:tier] id` が出る。`Layer` 条件（例：水のない道では水害がない）確認。
-

8. 追加の設計メモ（次の一手）

- ティアのフォールバック戦略：該当テーブルが空のとき、隣接ティアへ降格/昇格するか、非発生にするかのルールを明文化。
 - 道中の重み調整：`Layer` ×護衛・保険などの修飾（例：`bandit` のみ遞減）。
 - UI拡張：ログに小タグ（アイコン/色/効果要約）を追加するため、CSVへ `icon` / `short_note` 列の拡張を検討。
 - アニメーション：`DiceOverlay` を将来的にダイスアニメーションへ置換（現状テスト版）。
 - 分布の可視化：`DebugPanel` に出目分布の簡易ヒストグラム（実測）を追加し、設計値とのズレを把握。
-

9. 参照（プロジェクト内）

- 「商人ゲーム：今後の計画（縦スライス強化）」
 - 「イベントダイス設計（共有用）」
 - `world.gd` / `game_hud.gd` / `dice_overlay.gd`
 - CSV：`events_daily.csv` / `events_travel.csv` / `route_hazards.csv`
 - リポジトリ：https://github.com/endbreakgt-jpg/new_game
-

以上。実装は縦スライスで動作確認済み（日次／道中の可視ロール→ログ→日次パイプライン）。以後はCSVの粒度拡張とUI磨きに移行します。