|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 仕様書 | | セーブファイル | | |
| 種類 | 説明 | | 作成者 | たかなし |
| 日付 | 2014/8/27 | |

**1　内容**

　ゲームデータのセーブファイルの構造について述べる。

　各セーブファイルと、ゲーム全体で一つのセーブデータ（総プレイ時間とか？　モンスター図鑑の内容とか）の両方について述べる。

**2　それぞれのデータにセーブすべき内容**

2.1　各セーブファイルに保存すべき内容

・プレイ時間、アリスの魔力など、基本的な情報。

　Game\_AliceInfoクラスに保持され、データとしてはGAME\_ALICEINFO\_DATA構造体。

　データ数は1で固定。

・所持している人形。

　Game\_DollListクラスのメンバであるGame\_AliceDoll\_EssenceクラスのVectorListの中身であり、データとしてはGame\_AliceDoll\_Essenceクラスの中からGAME\_ALICEDOLL\_ESSENCE\_DATA構造体の内容を保存する。

　データ数は可変で、最大数は64？

・マップのクリアデータ

　「マップ画面の設計」を参照。

・

**3. セーブすべき内容のクラス**

Record\_XXXクラスは各セーブファイルに保存するデータのクラス、

GRecord\_XXXクラスは共通セーブファイルに保存するデータのクラスである。

GRecordクラスはクラスごとにファイルを分けても良いが、Record\_XXXクラスは全てのデータを一つのファイルに保存する。

3. 1 各セーブファイルに保存するデータのクラス

Record\_AliceInfo : アリスに関するデータを保持する。アリスのレベルなど。

3. 2 共通セーブファイルに保存するデータのクラス

GRecord\_Others