

タイムリコレクション 仕様書		更新日	2007.09.07
マップ作成時の基本仕様書	Ver.1.2	更新者	藤田 依里

この資料は、マップ作成時の基本になります。

1、マップの階層構造について

マップの階層構造は以下のようにする。

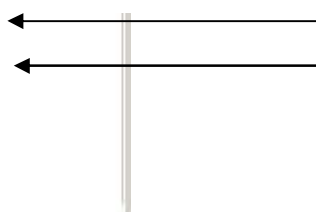


町 or ダンジョン(中身なし) 外観(中身がない場合もあり) 内装

という階層構造となり、過去マップの場合も同様とします。

町マップ以下の階層(外観、内装)には町の名前は付けず、以降は外観・内装の名前をすべて表記していきます。

例)



町マップです(中身なし)

外観マップです(町の名前は付けない)

以下、町の名前以外は全て表記します。

画像はサンプルです。

2、マップサイズについて

単位はタイルとし、マップサイズは

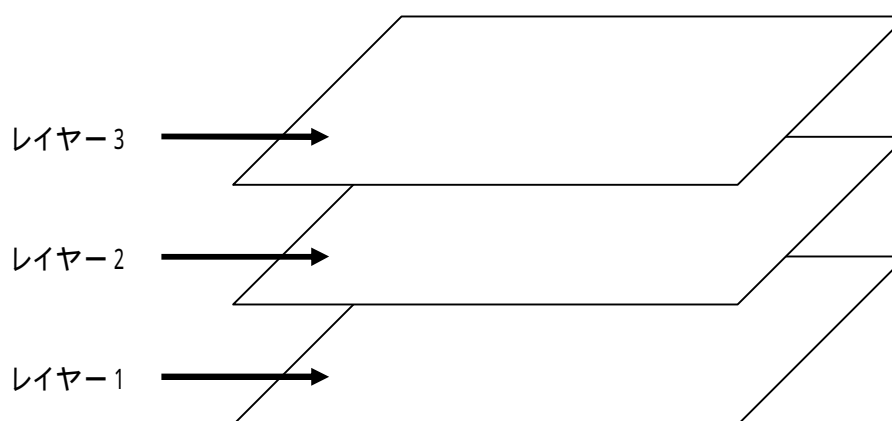
最小20 × 15 (ツクールXPの使用できる最小サイズ)

最大50 × 30

とする。

3、レイヤーの置き方

レイヤーへのオブジェクトの置き方は、以下の方法を推奨します。



外観(ダンジョンを含む)

レイヤー1...地面

レイヤー2...建物

レイヤー3...窓などの装飾物

内装(ダンジョンを含む)

レイヤー1...地面、壁

レイヤー2...机や椅子、岩などの装飾品

レイヤー3...その他の装飾品

以上