

タイム・リコレクション 仕様書		更新日	2007.09.07
タイルセット詳細仕様書(版)	Ver.1.3	更新者	高橋 詔子

この資料は、タイルセットにおける詳細をまとめた資料です。

タイルセットの説明

- ・チップ...マップにおいて、基本的に地面となるもの。
- ・オブジェクト...マップにおいて、マップの装飾や建造物に相当するもの。
- ・1タイル...ツクール上におけるタイルセット1マス分のこと。1タイルの設定値は32pix × 32pix。
- ・1ブロック...ツクール上におけるタイルセットの横幅の基準値。
1ブロックの設定値は縦32pix × 横256pix。

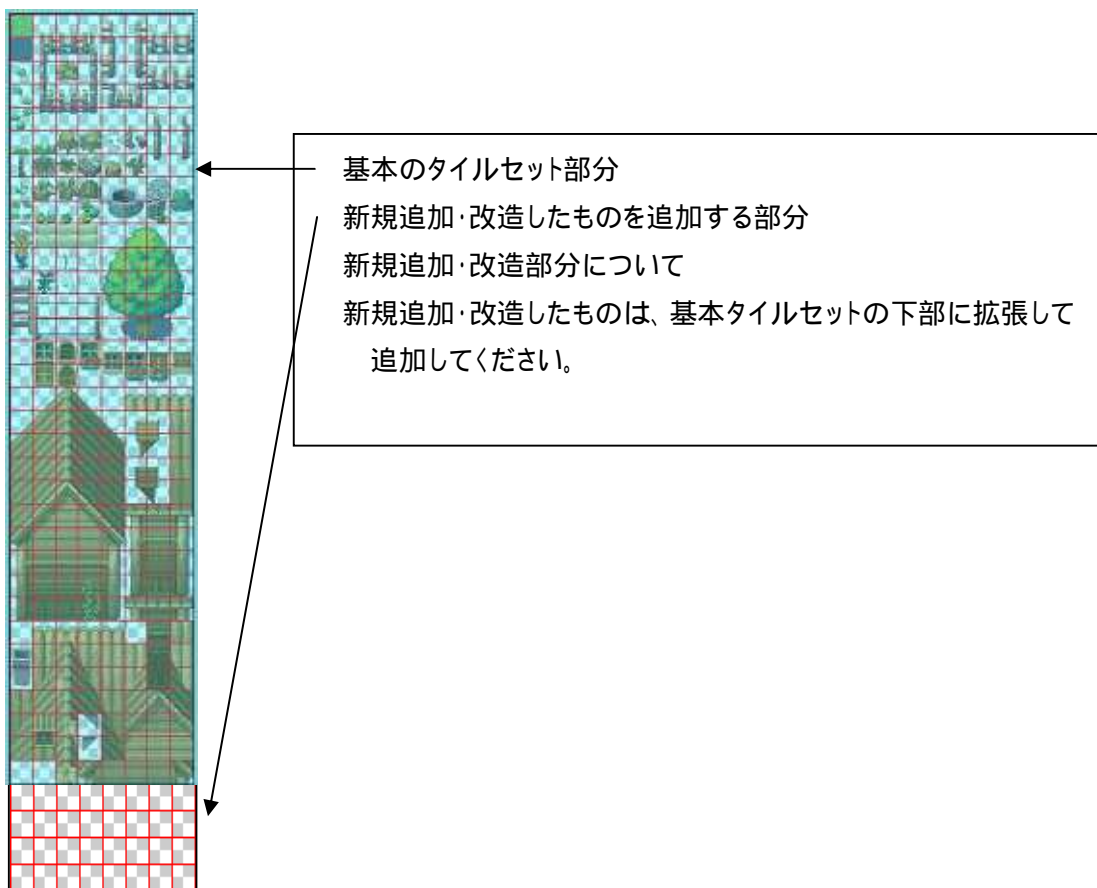
各種類の略称

- ・(at)...オートタイルの略称
- ・(Cobj)...キャラクターオブジェクトの略称(ドットキャラクターグラフィックと同規格で扱う)
- ・(cip)...チップの略称
- ・(obj)...オブジェクトの略称
- ・(1ti)...1タイルの略称
- ・(1b)...1ブロックの略称

1、タイルセットを新規追加・改造する際の注意点

- (1) 版までは、暫定のものを使用します。
- (2) タイルセットは完成し次第、順次画像を差し替えていくので、差し替え前と差し替え後でタイルの配置にズレがないようにする必要があります。
- (3) 新規追加部分は下に順次追加してください。

2、タイルセット配置の説明



配置の際、タイルセットの幅は基本的に1ブロック分に合わせてください。
高さは基本的に制限しませんが、必ず 32pix で割り切れる高さにしてください。

3、各地域で使用するタイル(外装)

各タイルセット一つにつき、基本となるツールXP内ファイル名と、ファイル名、作成する新規追加・改造部分についての詳細を以下に記載します。

『南の地域』村：ファミリア現在(外装) ファイル名：TR_M_TS_FAM N_OUT01.png
基本タイルセット ファイル名：015-ForestTown01.png

新規追加・改造部分

タイル名称	種類	用途	詳細
既存のタイルセットを使用します			

『南の地域』ダンジョン：アルブルの森現在(外装) ファイル名：TR_M_TS_ARB N_OUT02.png
基本タイルセット ファイル名：002-Woods01.png

新規追加・改造部分

タイル名称	種類	用途	詳細
針葉樹林	(obj)	マップ装飾用	基本タイルセット山道の木を使用

『南の地域』村：ジュテルカス現在(外装) ファイル名：TR_M_TS_JET N_OUT03.png
基本タイルセット ファイル名：035-Ruins01.png

新規追加・改造部分

タイル名称	種類	用途	詳細
壁	(obj)	マップ装飾用	基本タイルセット廃墟の壁を改造

『南の地域』ダンジョン：プレーヌ平原現在(外装) ファイル名：TR_M_TS_PLA N_OUT04.png
基本タイルセット ファイル名：001-Grassland01.png

新規追加・改造部分

タイル名称	種類	用途	詳細
針葉樹林	(obj)	マップ装飾用	基本タイルセット山道の木を使用
壊れた橋	(obj)	マップ装飾用	基本タイルセットの草原の橋を改造

『南の地域』村:オーソン現在(外装) ファイル名:TR_M_TS_EAU N_OUT05.png

基本タイルセット

ファイル名:018-MineTown02.png

新規追加・改造部分

タイル名称	種類	用途	詳細
工場の屋根	(obj)	建造物用	基本タイルセット鉱山町の屋根を使用
鉄の柵	(obj)	マップ装飾用	基本タイルセット鉱山町の柵を使用
石の通路	(at)	通路用	基本オートタイル 046-Road03.png を使用

4、各地域で使用するタイル(内装)

『南の地域』村:ファミリア現在(内装) ファイル名:TR_M_TS_FAM N_IN16.png

基本タイルセット ファイル名:016-ForestTown02.png

新規追加・改造部分

タイル名称	種類	用途	詳細
木の床	(cip)	通路用	基本タイルセット雪国の町の木の床使用

以上