

タイムリコレクション 仕様書		更新日	2007.09.07
タイルセットにおける基本仕様	Ver.1.1	更新者	竹田 有恒

1、タイルセットの基本的な仕様について

基本的に各町、ダンジョンはツールXPのプリセットのタイルセットをそのまま使用します。
場所によっては、一部改変して使用する場合があります。

2、タイルセットの規約について

タイル1個のドット数について

タイル1個のサイズは32pixel × 32pixel になります。

オブジェクトの規約について

宝箱等、停止時にアニメーションを行わないオブジェクトについて

オブジェクト1～4種類につき、1ファイルを使用します。

サイズは任意で、縦方向はオブジェクトのアニメーション4パターン × 横方向はオブジェクト4種類の、計16パターンを規定の順序で並べてください。

ビットマップの幅1/4、高さの1/4がオブジェクトのサイズとして扱われます。



噴水等、停止時にアニメーションを行うオブジェクトについて

オブジェクト1～4種類につき、1ファイルを使用します。

サイズは任意で、縦方向はオブジェクト4種類×横方向はオブジェクトのアニメーション4パターンの、計16パターンを規定の順序で並べてください。

ビットマップの幅1/4、高さの1/4がオブジェクトのサイズとして扱われます。



アニメーションをしないオブジェクトについて

オブジェクト1～16種類につき、1ファイルを使用します。

サイズは任意で、縦方向4種類×横方向4種類の、計16個を並べてください。

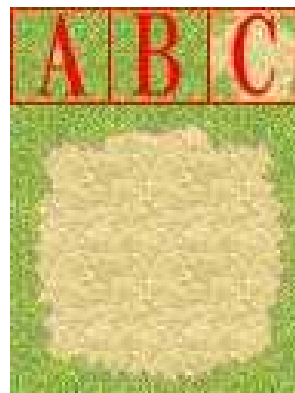
ビットマップの幅1/4、高さの1/4がオブジェクトのサイズとして扱われます。



オートタイルの規格について

原則として右のような並びの12個のパターンが基本となります。

A	代表パターン。タイルパレットの表示と、他のオートタイルとの依存関係判定に用いられます。
B	親パターン。ここに置かれたパターンと同じ代表パターンを持つオートタイルに隣接して配置したとき、親タイル側に境界線が作成されなくなります。
C	四隅に親パターンとの境界を持つパターンです。
D	各辺に親パターンとの境界を持つパターン、およびどこにも境界を持たない中央のパターンです。



水の表現などでタイルをアニメーションさせたい場合は、基本構造のブロックを必要なだけ横に並べて配置します。パターンの数は任意です。

タイルのアニメーションだけがが必要な場合は、基本構造を使わずに 32pixel x 32pixel のタイルをそのまま横に並べて配置してください。

タイルセットの名称について

タイルセットのファイル名称は、以下のようにします。

素材略称は各町・ダンジョンともに頭文字 3 文字を使用します。

その後に過去の場合 P、現在の場合は N と記載します。

例:ファミリア FAM P

素材略称のあとに内装の場合 IN、外装の場合は OUT と記載します。

例:TR__M__TS__XXX P_IN01.png

プロジェクト・担当班・素材分類・素材略称・内装 or 外装

タイルセットについて

タイル1個のサイズは32pixel × 32pixel で、これを横方向に8枚並べた256 × 32の画像を1ブロックとします。1ファイルは、このブロックを必要なだけ縦に長くしたものです。サイズの上限はありませんが、読み込み速度などの関係上、あまり大きなサイズは望ましくありません。

ファイルのサイズは必ず縦横とも、32で割れる数字にしてください。

1タイル



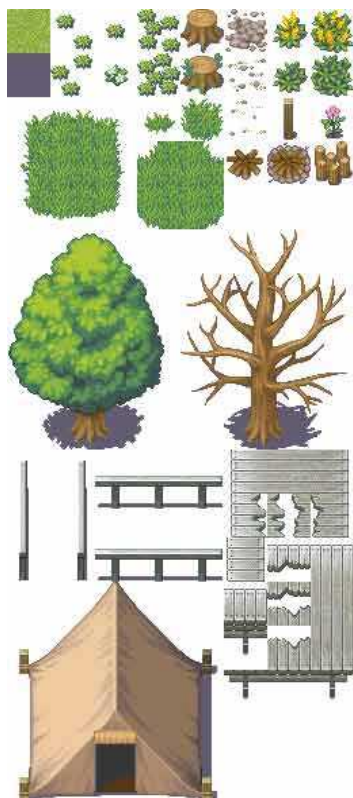
32pixel × 32pixel

1ブロック



8タイル

1ファイル



以上