

オートタイル、マップレイヤー(Z座標)については公式のヘルプも参照のこと

- タイルIDについて

ツクールMZでは1つのタイルセットにA1～5、B、C、D、Eの最大9枚の画像を使っていて、それらを切り分け1タイルとして扱っています。タイル1枚にはそれぞれID(番号)が振られているのですが、IDはA1からEまで順番通りに割り振られているわけではありません。

- 通常タイルのタイルID

タイルID0はBタイルの左上(必ず空白)から始まり、C、D、Eと連続しています。

1枚のタイル画像には1行8タイル・最大32行、計256タイルが収められています。そのためそれぞれのタイル画像のタイルは

Bタイル: ID0～255

Cタイル: ID256～511

Dタイル: ID512～767

Eタイル: ID768～1023

が割り振られています。

以降のIDはしばらくの間空IDが続くため、参照しようとするエラーが起きます。参照しないようにしましょう。

- オートタイルのタイルID

次に割り振られるのはA1～5のタイル画像です。公式のヘルプにもありますがA1～5はオートタイルという仕組みを使ったタイルのため管理が複雑です。IDが後回しにされているのもこのためでしょう。

最初に割り振られるタイルIDはID1536、使われるタイル画像はなんとA5。これはA5がA系でありながらオートタイルではないため。16行128タイルのタイル画像のため、

A5タイル: ID1536～1663

が割り振られています。

次からA1、A2、A3、A4の本物のオートタイルに割り振られたタイルIDです。

- 真・オートタイルのタイルID

結論から言えば

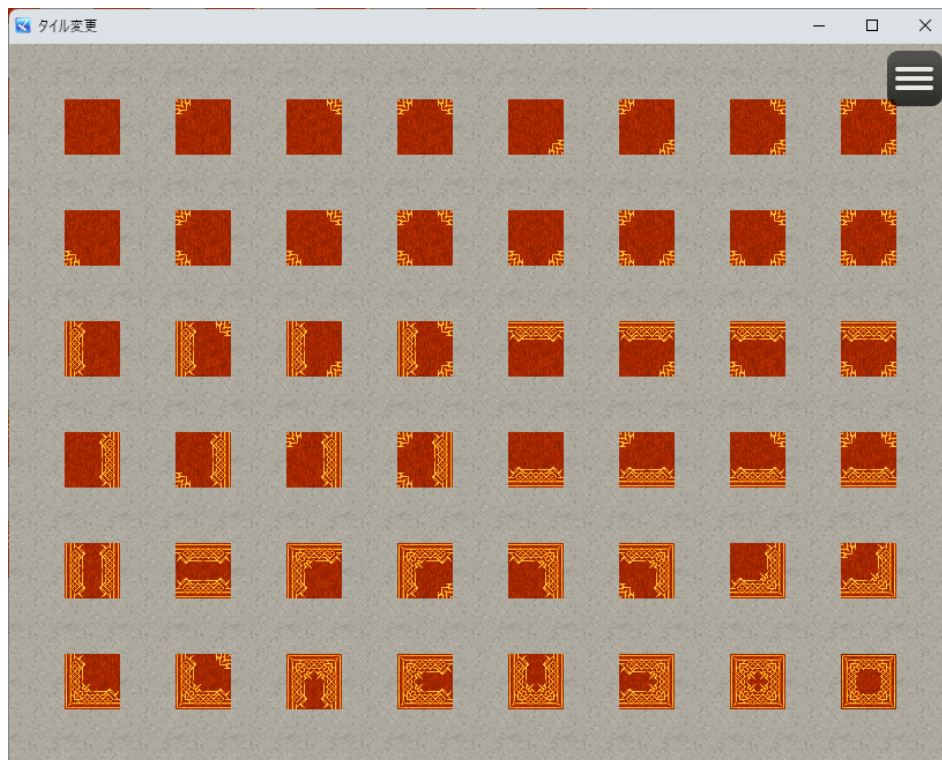
A1タイル: 2048～2771

A2タイル: 2816～4350

A3タイル: 4352～5855

A4タイル: 5888～8159

が割り振られたIDです。



参考画像: 絨毯タイルのパターン(デフォ内装セット: タイルID4064～4111)

オートタイルは隣接するタイルに応じて形を変えるタイルで、ベースになるタイルに対して上記画像のように最大で48個のパターンがあります。パターンは48個のもの、16個のもの、4個のものがあり、どのベースのものでも48のタイルIDが用意されています。しかし、パターンが存在しないのタイルIDは空IDのため参照するとエラーが起きるので注意です。

- タイルIDの確認方法

タイルIDをツクールMZのエディターで確認する方法は残念ながらありません。手動で何タイルの何行目の何個目かを数えることができますがA系は48をかけた面面倒です。

テスト用のマップに目的のタイルを配置し、スクリプト `$gameMap.tileId(x, y, z);` (xyzは目的のタイルの座標) を実行して確認するなどしてください。