

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の確認方法(ここだけ読めばいい)

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て計算することもできますが、A系は数が大きく、48をかけたり面倒です。

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); //x,yは目的のタイルの座標、zはマップレイヤー(床が0)
```

を変数に代入して確認するなどしてください。

### ●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はしばらく空IDが続くため、参照しようとするとうエラーが起きます。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く通常タイルであるため。16行128タイルのタイル画像なので、

A5タイル: ID1536～1663

が割り振られています。以降また空IDが続きます。

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

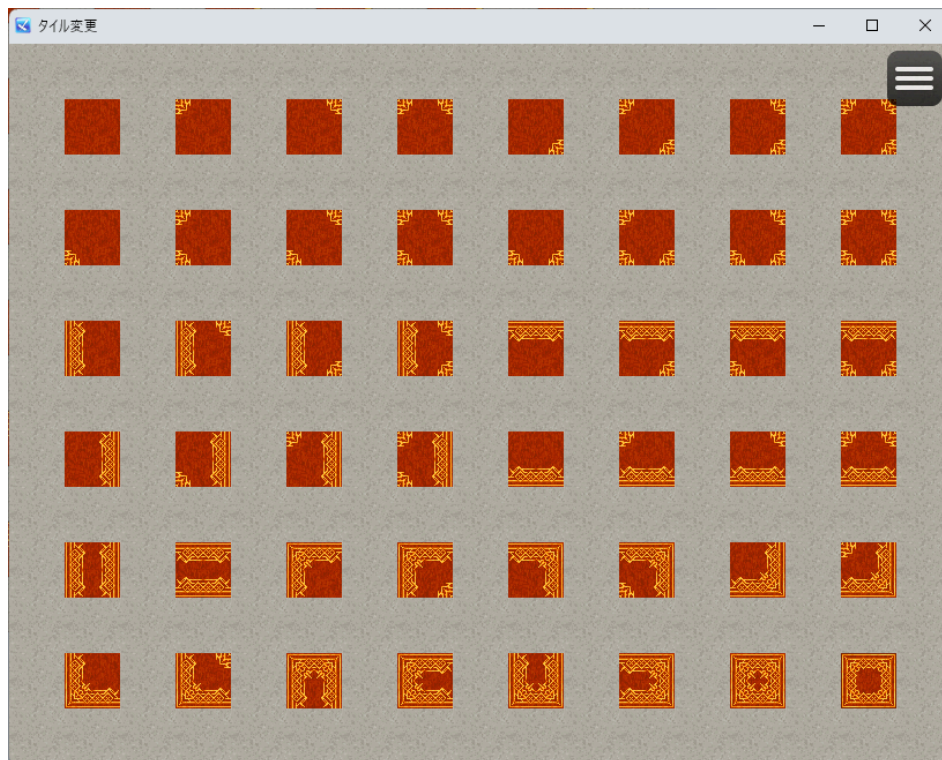
A1タイル:ID2048～2771

A2タイル:ID2816～4350

A3タイル:ID4352～5855

A4タイル:ID5888～8159

が割り振られたIDです。

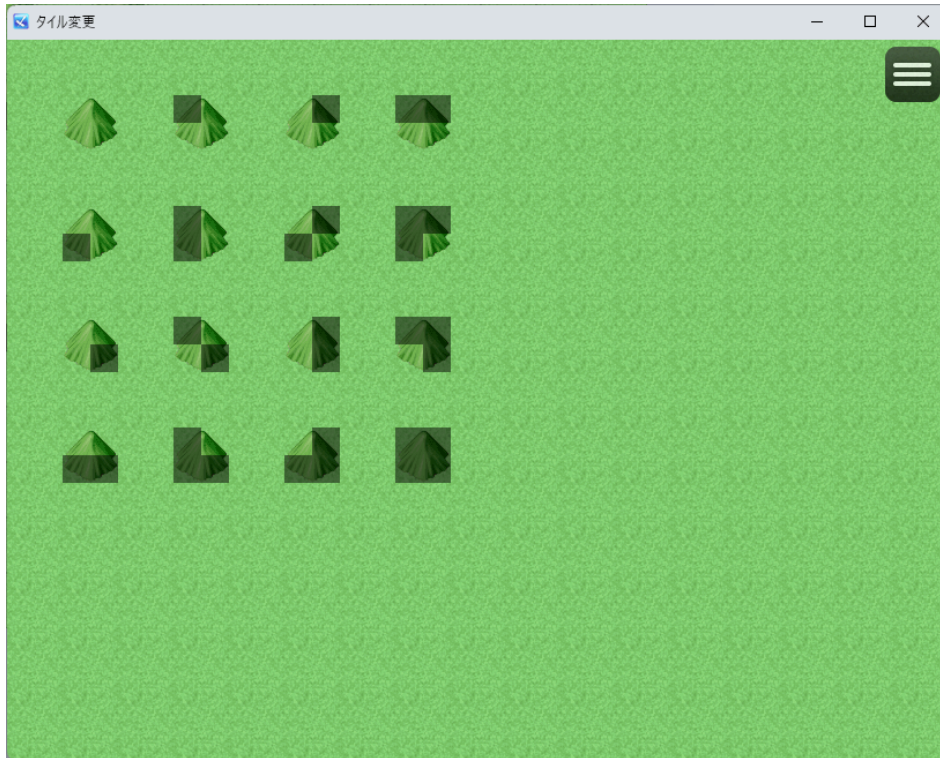


参考画像:絨毯タイルのパターン(デフォ内装セット:タイルID4064～4111)

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、どのベースにも48個のタイル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。

- 影タイルについて

影は専用のマップレイヤー(影レイヤー)で管理されています。z座標(レイヤー番号)は4です。影にもタイルIDのようなものが割り当てられており、0～15の16種類あります。



参考画像: 影タイルのパターン(影ID0～15)

ツクールMZのエディターでは5番(左側に影)のものが自動で配置されます。配置される条件は「左のマスと左上のマスに壁タイルが配置されていること」。

余談ですが、マップ外は当然何も配置されていないので、最上段のマスに影が自動で配置されることはありません。