

=====  
RPG ツクール MV/MZ

カーブ道と草原のタイルセット  
2021-09-15  
=====

#### ■はじめに

この度は『カーブ道と草原のタイルセット』(Winding Road and Grassland Tileset)(以下本ソフトウェア)をご利用いただき、誠にありがとうございます。

本ソフトウェアは、株式会社オートクチュールが作成した商品で、ゲーム制作支援ソフト『ツクール』シリーズで使用出来る外観用のタイルマップを収録した素材集です。

#### ■カーブ道と草原のタイルセット について

「カーブ道と草原のタイルセット」は、草原シーンでの外観設定において、角が取れたカーブ道や馬車の車輪痕を配置出来る、演出拡張・サポート用のタイルマップ素材集です。また、天候別に通常、雨季、乾季とご用意しており、乾いた土、ぬかるんだ土、石畳の道といったバリエーションがございます。

道の車輪痕は1タイル分で馬車一台とした場合の演出を想定しておりますが、大きめの馬車演出用に2タイル～3タイル幅を使って左右の車輪でそれぞれ1本ずつ使う、といった表現も可能です。

#### ■想定する場面例

- ・街道がある草原の、馬車が往来する場面での演出。
- ・馬車レース
- ・馬車道の交差点
- ・雨や嵐の中で走る馬車と、ぬかるんだ道の演出
- ・西部劇に登場するような乾燥した草原地帯を走る馬車の演出。
- ・馬車の走った痕跡が重要になる場面での演出

#### ■素材の利用方法

1.最初に『RPG ツクール MV』または『RPG ツクール MZ』のエディターを起動させて、素材を追加したいプロジェクトを開いてください。

- 2.メインメニューの [ツール] > [素材管理]を選択します。
  - 3.[素材管理]のウィンドウが表示されます。
  - 4.ウィンドウ内にある「img/tilesets」のフォルダを選択します。  
(フォルダがない場合は、プロジェクトフォルダ\img\に tilesets フォルダを作成してください )
  - 5.画面右上にある[インポート]のボタンをクリックしてください。
  - 6.参照先を選ぶ画面が表示されます。素材が収録されたフォルダを選択してください。
  - 7.追加したい画像ファイルを選択し、[閉じる]をクリックします。
  - 8.[ツール] > [データベース]を選択してください。
  - 9.左側のタブから[タイルセット]を選択してください。
  - 10.既存の外観に変更を加える場合は[0002 外観]を選択します。新しくタイルセットを作る 場合は[最大数の変更]をクリックし、今あるタイルセットの数よりも大きい数字に設定し、[OK]を押します。その後、新しく作ったタイルセットを選択します。
  - 11.[A2(地面):]に[Outside\_A2\_○]を、[B:]に[Outside\_B\_N]を、[C:]に[Outside\_C\_○]を 選択します。  
※○の部分には N、W、D の三種類のいずれかが当てはまります。使いたい季節に応じて設定してください。
  - 12.デフォルトのタイルセットとは並び順が異なる部分があるため、通行可能な場所を適宜 設定して下さい。
- なお、B タイルの木や篝火につきましては、好みで上部のパーツを☆に設定することで 背後の通行が可能になります。
- 13.[OK]をクリックしてください。これでプロジェクトにタイルセットが設定されます。

#### ■タイルマップの置き方

本ソフトウェアは、B 以降のタイルが一度に2つまで重ねて置けることを利用して配置します。MV で手順に失敗した場合は、中央が土、端が草になっている A2 のタイルで塗りなおし、配置しなおして下さい。

MZ では、最新版へのアップデート後、レイヤー機能を使えば容易に配置できます。

#### ●例1: 草原・土に車輪痕を配置する場合

1.マップで道にしたい箇所一帯を、最初に A2 の草で塗っておきます。

2.A タイルの A2 部分から、縁が草、中央が土になっているものを選択します。

3.1の草の上から直線を引き、土の道を作ります。

4.C タイルから道の形状、色に合った車輪痕を選択し、端を残して3で作った土の上から塗っていきます。

5.最後に、C タイルから4に合う端のパターンを選択します。

6.5で4の空白を塗って埋めます。これで、縦に走る直線の道の完成します。

●例2: 草原・土に右カーブと車輪痕を配置する場合

1.例1の3で、鍵型の道を作ります。右へのカーブなので、右へ1タイル以上塗って下さい。車輪痕を入れる場合は、2タイル以上の直線が必要です。

2.1の右下にも土を入れて階段状になるように角を削ります。

3.C タイルから1と同様の土の色で円形になっている部分の、左上のカーブを選択します。

4.1で作成した外側の角に3を塗ります。

5.C タイルから縦の直線の車輪痕を選択します。

6.カーブの一つ下を空けて5で塗ります。

7.次に、C タイルから横の直線の車輪痕を選択します。

8.カーブの一つ右を空けて7で塗ります。

9.C タイルから、真下から右上へ縦に緩やかにカーブした車輪痕を選択します。

10.9を6で空けた1マスに塗ります。

11.C タイルから、左下から右へ横に緩やかにカーブした車輪痕を選択します。

12.11 を8で空けた1マスに塗ります。

13.C タイルから、11 の左となりにある、タイルの右下に塗られるパターンの小さな角を選択します。

14.13 をカーブの空いた1マスに塗ります。

15.C タイルから3で選択したものと逆パターンの、円形が草になっているパターンのうち、左上のカーブを選択します。

16.15 を、2の階段状になっている部分に塗り、角を埋めます。これで、右向きのカーブが完成します。

その他、カーブが二つ交差する T 字路のような場合は、片側ずつ直線とカーブを配置し、最後に

角のパターンが二つになっているタイルで埋めると作ることができます。

このように、本ソフトウェアでは最大2つまでタイルが重なることを利用して道を制作するため、場合によってはオブジェクトとして扱う3つ目のタイルを乗せられない、といったご要望もあるかと存じます。

そういった複合パターンにつきましては、右上と左下の角、左上と右下の角といった角の組み合わせを利用し、必要に応じて画像ソフトにて必要な車輪痕のタイルを一つにまとめたものをご用意致しますと、実現が可能です。もしくは、命令を載せていないイベントに画像を指定して置くという方法もございますので、状況に応じて使い分けてみて下さい。

#### ■本ソフトウェア収録素材使用条件

- ①本ソフトウェアの著作権、商標権その他の知的財産権は、株式会社オートクチュール及び株式会社オートクチュールの認める第三者に帰属します。
- ②本ソフトウェアに収録されている素材(以下「本素材」といいます)は、株式会社 Gotcha Gotcha Games が権利を有するゲーム制作支援ソフトウェア『ツクールシリーズ』向けの素材です。ユーザーは、次の条件を全部満たしている場合のみ、本素材を使用して、オリジナルのゲーム(以下「ユーザーゲーム」といいます)を制作・配布・販売することができます。
  - ツクールシリーズの正規ユーザーであること。なお、正規ユーザーになるには、株式会社 Gotcha Gotcha Games 製品が別途定める方法に従って、ユーザー登録を完了させる必要があります。
  - ユーザーゲームの添付ドキュメント内、あるいはユーザーが閲覧可能である場所に本素材を使用して制作した旨を表記するほか、次の権利表記を行なうこと。

【権利表記】(C)HAUTECOUTURE INC.

- ユーザーゲームに使用する目的でのみ、本素材を編集・加工・改変等すること。
  - 本素材(ユーザーが編集・加工・改変等した本素材を含みます)を単独で配布・譲渡・販売・貸与等しないこと。
  - 本素材はツクールシリーズ以外のゲーム制作ソフト、ならびに自作プログラムの作成には利用できません。
- ③株式会社 Gotcha Gotcha Games は、本ソフトウェアを使用することによりユーザーに生じた

損害については、弊社に故意・重過失のある場合を除き、一切賠償の責任を負わないものとします。

④ユーザーは、本ソフトウェアを自己の責任と負担にて使用するものとします。

⑤株式会社 Gotcha Gotcha Games は、ユーザーが本ソフトウェアを使用すること及びユーザーゲームを制作・配布・販売することにより、第三者との間で生じたトラブル・紛争等に関しては、一切責任を負わないものとします。

⑥本使用条件については、事前の予告なく変更となる可能性があります。

---

■制作

株式会社オートクチュール

■販売

株式会社 Gotcha Gotcha Games

●本製品に関するお問い合わせ先

ツクール

web お問い合わせフォーム

<https://tkool.jp/support/contact.html>

●ツクールシリーズ公式サイト『ツクール web』

<https://tkool.jp/>

---

(C)Gotcha Gotcha Games Inc.

※ RPG ツクールは、株式会社 Gotcha Gotcha Games の登録商標です。

※ その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。