

# Tileset Liste v0.2

Stand 10.02.2015

Aktive Tilesets: **human.png, terrain.png, structure.png, weapon.png, armor.png**

## Technische Vorgaben & Stil:

**Breite:** 320 Pixel

**Höhe:** so viel wie nötig ist.

Jede **Tile** ist genau **32 px breit und 32 px hoch**.

Der Hintergrund ist **transparent**.

Das Bild wird als **png** exportiert.

Auf dem Endresultat darf **kein Grid** mehr sichtbar sein.

Für jedes Tileset ist **das Bild in der oberen linken Ecke freizuhalten**.

Es gibt **2 Versionen von jedem Tileset**: eine mit Index für die Dokumentation und eine ohne Index für das Programm.

Du darfst gerne Recycling betreiben und Formen wiederverwenden, das ist ganz deiner Arbeitsweise überlassen. Wichtig ist nur ein einheitlicher Stil, der eher zu schmutzigem Realismus als zu Comic (Zelda) tendiert.

Überprüfe, ob Bodentexturen und Mauern noch stimmig aussehen, wenn man große Flächen damit bedeckt.

Nicht alle Zeilen müssen komplett ausgefüllt werden. Zur Visuellen Hilfe kann man nach einem Thema eine Zeile überspringen.

Grüne Tiles sind fertig

Rote Tiles werden haben absolute Priorität

Orange Tiles sind wichtig und werden in naher Zukunft benötigt

Schwarze Tiles sind derzeit noch unwichtig, können aber bei Lust und Laune bearbeitet werden wenn nichts anderes zu tun ist

Egal wie die Priorität ist, die Reihenfolge im Raster sollte wenn möglich eingehalten werden. (d.h den Platz für schwarze Tiles trotzdem freihalten)

Tipps zur Vorgehensweise:

1. nach der Dokumenterstellung eine Rasterebene erstellen
2. alle Rasterfelder je nach Wichtigkeit mit einem bunten Punkt markieren
3. Für die Materialien eine Farbpalette einrichten
4. Grundform erstellen (z.B nackte Figur)
5. Immer von Grundform ausgehend ausarbeiten
6. Wann immer möglich spiegeln oder rotieren (auf Schattenwurf achten)
7. Bei Zweifel immer Jerry fragen
8. Bei neuen Themen erstmal Ideen sammeln für den Stil und im Zweifel ebenfalls mit Jerry absprechen

## **Quellen / Inspiration / Anstöße:**

Es gibt derzeit noch keine regionalen Beschränkungen, aber es tendiert durchaus zu Mitteleuropa, mit Einflüssen aus Skandinavien und dem Mittelmeerraum

Sehr köstlich und vielfältig:

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?622010-Total-War-Age-of-Bronze-Bronze-Age-Modification/page21>

<https://www.colourbox.de/vektor/franzosische-rustungen-und-waffen-wahrend-der-jungeren-bronzezeit-alter-jahrgang-gravur-vektor-4874173>

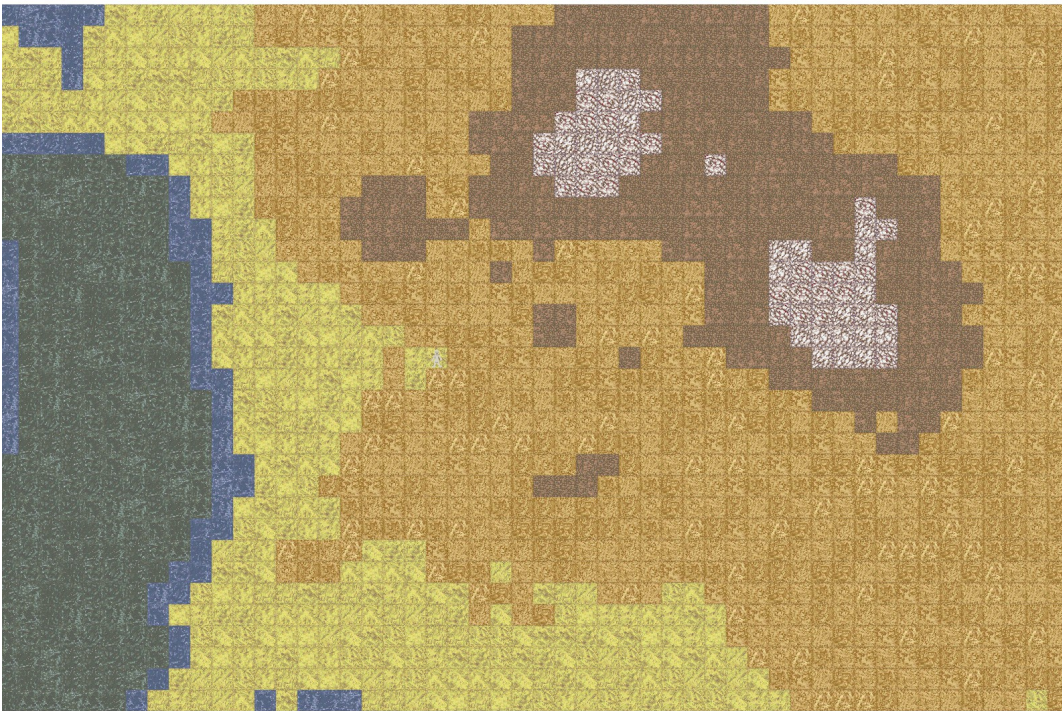
Lamellenrüstungen verschiedener Materialien werden später auch eingebaut (Bronze, Knochen, Holz, Rinde)

<http://siberiantimes.com/science/casestudy/features/warriors-3900-year-old-suit-of-bone-armour-unearthed-in-omsk/>

<http://www.alauni.at/news/2012.01.03%20Buchau-Bronzezeit-Camp/>

## Hauptaufgaben Februar 2015:

1. Deine bisherigen Tiles sind vom Stil her gut und passen. Allerdings sind die Übergänge zwischen den einzelnen Varianten nicht ganz fließend:



Dies bitte bearbeiten, sodass ca. 50% der Übergänge fließender wirken. Übergänge zwischen verschiedenen Tiletypen werden erst später gebraucht, kann erstmal ignoriert werden.

2. Nun geht es darum, die Zusammenarbeit logistisch möglich zu machen. Bitte verteile deine Entwürfe nun in die einzelnen Tileset-Dateien an die passende Index-Position. Dann schicke mir sowohl die indexierte, als auch die nicht-indexierte Datei zu.

## Indexierung

Wichtig ist nun die Indexierung, welche unbedingt eingehalten werden muss. Jedes Tileset muss sowohl in einer indexierten Tabelle verfügbar sein, als auch in einer nicht-indexierten. Das indexierte Bild ist logischerweise 32 px breiter und höher und enthält lediglich die indexzahlen, welche jedoch wichtig sind, um das Tileset beim Arbeitsprozess auslesen zu können. Ob zuerst die indexfreie Version oder die andere Version angefertigt wird, ist dem Zeichner überlassen. Wichtig ist bloß, dass die indexfreie Version perfekt ins 32px – Raster passt.

Die Indexierung besteht einfach aus einer Zahlenreihe von 0-9 oben und an der linken Seite mit den vorderen Stellen der Reihennummer, mit „x“ endend. Jede Reihe ist in der Indexleiste grafisch von der nächsten abgetrennt, sodass man nachvollziehen kann, wo die Tile endet und wo sie beginnt.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0x										
1x										
2x										
3x										

22 Blutspritzer (klein)

23 Blutspritzer (mittel)

24 Blutspritzer (groß)

37 Fels

Somit fällt der Vergleich zwischen der Liste der Namen mit den dazugehörigen Bildern sehr viel einfacher aus.

Wichtig: Man sollte sich als Zeichner einprägen, ob die Tiles bei der weißen Strichmarkierung beginnen oder enden. Die Version die ich verteile, beginnt mit einem weißen Strich.

## Weitere Richtlinien

Um das Arbeiten für beide Seiten zu erleichtern, müssen einige Richtlinien eingehalten werden, was die Strukturierung der Bilder angeht.

### **-Jedes Tileset / jede Kategorie muss in eine eigene Datei.**

Warum: Die Grafikengine arbeitet das Dargestellte in mehreren Ebenen ab, die eine unterschiedliche Priorität haben. Terrains werden z.B als Erstes gezeichnet, dann Items und anschließend Kreaturen. Für jede einzelne Ebene wird dabei eine einzelne Datei geladen. Während des Darstellungsprozesses kann die Datei nicht mehr gewechselt werden. Es entstehen grafische Fehler, so werden z.B anstatt Grastexturen plötzlich massenhaft Eichhörnchen gezeichnet. Deswegen: jedes dokumentierte und nummerierte Tileset in eine eigene Datei.

### **-Kein Bild darf außerhalb seines dokumentierten Index und außerhalb des Rasters gezeichnet werden.**

Selbst wenn ein neues Tileset begonnen werden soll und nur Item nr. 94 gebraucht wird, dann besteht die Datei aus einer transparenten Fläche, auf der ganz unten rechts ein Rucksack zu sehen ist. Insgesamt wird viel whitespace entstehen (z.B bei Terrain.png). Diesen unbedingt einhalten. Er wird später benötigt, falls man spezielle Tiles benötigt.

Warum: Programmierer müssen sich blind auf die Dokumentation verlassen können. Zu gewissen Momenten werden die Tilesets nicht mehr durchschaut, sondern man programmiert nach den Angaben der Dokumentation. Z.B heißt es dass für einen bestimmten Fall die Tiles 140-149 benutzt werden können. Wird an diesen Index-Positionen im späteren Verlauf etwas geändert, muss man sich durch xx-tausende Zeilen Code durcharbeiten um an den entsprechenden Stellen die Zahlen zu ändern. Unbedingt konsistent bleiben!

### **-Jedes Tileset beginnt mit einer leeren Zelle**

Warum: jedes Tileset muss auch einen Null-Zustand besitzen, bei der Nichts gezeichnet wird. Damit man nicht eine freie Index-Stelle suchen muss, ist Index 0 generell immer frei.

## Wie funktioniert die Engine?

(möglichst einfach erklärt)

Die Engine berechnet für jeden Frame den dargestellten Inhalt neu. Grob gesehen spielen hier zwei Komponenten eine Rolle: die Berechnungseinheit und die Zeicheneinheit.

Die Berechnungseinheit erfasst den Bereich der Karte, der dargestellt werden soll. Er übergibt nun der Zeicheneinheit mehrere Zahlenlisten mit Koordinaten, und welche Gegenstände darauf zu finden sind. Dies ist z.B eine Liste für Terrain, eine Liste für Items, eine für Kreaturen usw. In diesen Listen sind jedoch nur die Index-Dateien gespeichert.

Nun geht die Zeicheneinheit das Bildschirmraster durch. Für jede einzelne Koordinate des Bildschirms werden die verschiedenen Layer gerendert. Für eine Koordinate wird dann der dazugehörige Index (eine Zahl) aus jeder der der Lister ausgewählt. Gibt es an dieser Stelle nichts, wird eine 0 gelesen und die Zeicheneinheit überspringt den aktuellen Schritt.

Jeder Layer hat eine fest zugewiesene Bildquelle, die während des Spiels nicht gewechselt werden kann.

Mit der Formel

```
int sx=(index%10)*32;  
int sy=(index/10)*32;
```

wird nun berechnet, an welcher absoluten Pixelposition sich die Quelle des Bildes befindet. Ausgehend von der Quelle wird nun ein 32\*32 px großes Feld kopiert und anschließend auf die aktuell laufende Koordinate gezeichnet.

## Wer das System verstanden hat weiß nun folgendes:

Das System trennt zwischen verschiedenen Layern, um unnötiges Rendern zu überspringen und Performance zu erhöhen.

Sobald der Index in der Liste ist, kann und darf er nicht mehr geändert werden.

Die Zeicheneinheit wird niemals zwischen einem Hasen und einer Feuerstelle unterscheiden können.

Selbst ein einziger Pixel Fehlpositionierung wird zwar keinen Programmierfehler verursachen, dafür jedoch grafische Artefakte.

Einzelne Ebenen können ein- und ausgeschaltet werden.

## **Q & A - Fragen, die zwischen Zeichner und Programmierer auftreten könnten**

### **Q: Muss ich mich an die Richtlinien halten? Warum?**

A: Ja, auf jeden Fall. Ohne diese Richtlinien kann es keine Zusammenarbeit zwischen Programmierer und Zeichner geben. Organisation ist das Einzige, was diese gegenteiligen Disziplinen zusammenbringen kann.

### **Q: Muss der Zeichner die Indexierung machen?**

A: Nein, es wird jedoch strengstens empfohlen. Es hilft dem Zeichner, sich innerhalb seines Bildes zurechtzufinden und Fehler zu korrigieren oder gar vorzubeugen. Muss ein Programmierer im kritischen Moment erstmal die Indexierung vornehmen und sieht dann, dass es Fehler gibt, gerät das Projekt für mehrere Wochen ins Stocken weil er dann die Datei nicht benutzen kann.

### **Q: Muss ich als Zeichner wissen, wie die Engine funktioniert?**

A: Nein, du solltest aber wissen dass die Indexierung dafür sorgt, dass die so Engine funktioniert, wie sie soll und deshalb fehlerfrei sein muss.

### **Q: Wenn da „10-19 Grasboden(fruchtig)“ steht, was muss ich da zeichnen?**

A: Die Indexierung gibt dir eine ganze Zeile Freiraum für Varianten von fruchtigem Grasboden.

Q: Muss ich die ganze Zeile ausfüllen?

A: Nein, du kannst auch nur 1 Feld ausfüllen und später, wenn du mehr Ideen hast, den Rest machen.

### **Q: Warum gibt es teilweise so viel leere Indexe ?**

A: Hier gibt es einfach einen thematischen Umbruch oder es wird Platz für spätere Extras freigelassen.

### **Q: Warum muss der Hintergrund transparent sein?**

A: Wenn der Hintergrund durch das Abspeichern grau eingefärbt wird, wird das Grau vom Programm auch als solches erkannt. Die Engine überzeichnet dann jeden Layer mit Grau. Sicherheitshalber sollte man bei Photoshop immer die Option „Save for Web & Devices“ nutzen und Transparenz auswählen.

### **Q: Kann ich Tiles auch einzeln schicken?**

A: Nein, niemals. Das Tile muss immer in das neueste Tileset eingepflegt werden. Die komplette Datei muss versendet werden.

### **Q: Muss ich jeder kleinen Änderung eine Index-Datei beilegen?**

A: Nein, aber sobald die Änderung abgesegnet ist sollte dies möglichst schnell passieren.

### **Q: Kann ich die Dateinamen für die Tilesets abändern?**

A: Ja, aber bitte behalte immer den Grundnamen bei der in der Dokumentation angegeben ist, z.B human\_index.png oder weaponVorschau.png.



**Q: Müssen die Dateien über Facebook ausgetauscht werden?**

A: Nein, es geht auch per Mail. Oder per FTP. Oder über GitHub. Die beiden letzten Varianten, auch wenn sie etwas komplizierter in der Nutzung sind, bedeuten auf lange Sicht sehr viel weniger organisatorische Arbeit.

**Q: Ist es egal, wie groß die Dateien werden?**

A: Ja und Nein. Das Programm kann ziemlich große Dateien lesen. Dennoch sollte darauf geachtet werden, die Dateigröße möglichst klein zu halten. Die Bilder werden nämlich in den Zwischenspeicher und können so die Performance beeinflussen.

**Q: Kann ich alle Farben nutzen?**

A: In der ersten Phase ja. Es ist wichtig, einen guten Stil zu finden und eine Farbpalette anzueignen die anschließend für die Materialien verwendet wird. In späteren Schritten, wenn auch noch das Letzte an Performance ausgequetscht werden muss, kann man die Farbanzahl immer noch mit Color-Indexing reduzieren.

**Q: Kann man Änderungen sofort im Spiel sehen?**

A: Das hängt von der Art der Änderung ab. Bei einem neuen Tilesset oder Gegenstand: nein. Wenn man bereits existierende Indexstellen bearbeitet, die zuvor schon im Spiel drin waren, kann man das Resultat nur dann sehen, wenn man die richtige Version des Spiels hat. (z.B wenn man den Master Branch von GitHub nutzt)

**Q: Ab wann kann man mit einer spielbaren Version rechnen?**

A: Das ist leider schwer abzuschätzen. Selbst wenn man klar definiert, was eine „erste spielbare Version“ ist, weiß man nie wie lange man an der Basis werkelt. Es wird möglichst viel Wert drauf gelegt, dass Grundfunktionen wie z.B der Weltengenerator reibungslos laufen und bereits leicht optimiert sind bevor mit der nächsten Phase begonnen wird. Sobald der Generator und das GUI stehen, könnte man eine erste Version rauslassen, um die Welt zu erkunden. Tatsächlich spielbar wird das erst, wenn man mit der Umwelt interagieren kann, was

**Q: Wie sehen die nächsten Meilensteine aus?**

A: Die Entwicklung ist immer unter <http://www.bronzeandfaith.com/development/> zu sehen.



# **Tileset 1 – Menschen**

*human.png*

## **Zivil**

0 Leer

10-14 Mann (nackt) verschiedene Varianten für Statur

15-19 Mann (nackt & verwundet)

20-29 Mann (einfach bekleidet, Hemd & Hose)

30-39 Mann (einfach bekleidet Variation 2, Fell)

40-49 Mann (einfach bekleidet Variation 3, Tunika)

50-59 Mann (einfach bekleidet Variation 4, Hemd & Hose & Umhang)

60-69 Mann (einfach bekleidet Variation 5, Tunika & Umhang)

70-79 Mann (einfach bekleidet Variation 6, Rock)

80-89 Mann (Schamane)

90-99 Mann (Edel, Hut & Tunika & Schmuck)

100-109 Frau (nackt + Brüste) verschiedene Varianten für Statur

110-119 Frau (nackt & verwundet)

120-129 Frau (einfach bekleidet, Hemd & Hose)

130-139 Frau (einfach bekleidet Variation 2, Fell)

140-149 Frau (einfach bekleidet Variation 3, Tunika)

150-159 Frau (einfach bekleidet Variation 4, Hemd & Hose & Umhang)

160-169 Frau (einfach bekleidet Variation 5, Tunika & Umhang)

170-179 Frau (einfach bekleidet Variation 6, Rock)

180-189 Frau (Schamane)

190-199 Frau (Edel, Haube & Rock & Schmuck)

200 Spieler – Dummy (klar erkennbar + markiert / nur für Testzwecke)

## **Militär**

(Ungerüstet ist immer mit Tunika)

210-219 Frau (ungerüstet (Tunika) ohne Waffe, mit Schild)

220-229 Frau (ungerüstet mit Schwert, ohne Schild)

230-239 Frau (ungerüstet mit Schwert, mit Schild)

240-249 Frau (ungerüstet mit Axt, ohne Schild)

250-259 Frau (ungerüstet mit Axt, mit Schild)

260-269 Frau (ungerüstet mit Speer, ohne Schild)

270-279 Frau (ungerüstet mit Speer, mit Schild)

280-289 Frau (ungerüstet mit Bogen, ohne Schild)

290-299 Frau (ungerüstet mit Hammer, ohne Schild)

300-309 Frau (ungerüstet mit Hammer, mit Schild)

310-319 Mann (ungerüstet (Tunika) ohne Waffe, mit Schild)

320-329 Mann (ungerüstet mit Schwert, ohne Schild)

330-339 Mann (ungerüstet mit Schwert, mit Schild)

340-349 Mann (ungerüstet mit Axt, ohne Schild)

350-359 Mann (ungerüstet mit Axt, mit Schild)

360-369 Mann (ungerüstet mit Speer, ohne Schild)

370-379 Mann (ungerüstet mit Speer, mit Schild)

380-389 Mann (ungerüstet mit Bogen, ohne Schild)

390-399 Mann (ungerüstet mit Hammer, ohne Schild)

400-409 Mann (ungerüstet mit Hammer, mit Schild)

(bei Mann/Frau sollte das Geschlecht möglichst nicht erkennbar sein)

410-419 Mann/ Frau (gerüstet (einfach. Brustplatte, darunter Tunika) ohne Waffe, mit Schild)

420-429 Mann/ Frau (gerüstet mit Schwert, ohne Schild)

430-439 Mann/ Frau (gerüstet mit Schwert, mit Schild)

440-449 Mann/ Frau (gerüstet mit Axt, ohne Schild)

450-459 Mann/ Frau (gerüstet mit Axt, mit Schild)

460-469 Mann/ Frau (gerüstet mit Speer, ohne Schild)

470-479 Mann/ Frau (gerüstet mit Speer, mit Schild)

480-489 Mann/ Frau (gerüstet mit Bogen, ohne Schild)

490-499 Mann/ Frau (gerüstet mit Hammer, ohne Schild)

500-509 Mann/ Frau (gerüstet mit Hammer, mit Schild)

## **Tileset 2 – Tiere**

*animal.png*

(gerne auch kleine Tiere kleiner einzeichnen)

- 0 Leer
- 1 Hase
- 2 Fuchs
- 2 Reh
- 3 Hirsch
- 4 Bär
- 5 Vogel
- 6 Ente
- 7 Huhn
- 8 Fisch
- 9 Hausschwein
- 10 Wildschwein
- 11 Schaf
- 12 Kuh
- 13 Hund
- 14 Wolf
- 15 Katze
- 16 Maus
- 17 Esel
- 18 Pferd
- 19 Rentier
- 20 Ziege

## **Tileset 3 – Waffen & Werkzeug**

*weapon.png*

0 Leer

- 1 Messer (Stein, primitiv)
- 2 Messer (Bronze, Küchenmesser)
- 3 Dolch (Bronze, einfach)
- 4 Zeremoniendolch(Bronze, verziert)
- 5 Schwert (Bronze, einfach)
- 6 Schwert (Bronze, schmuck)
- 7 Schwert (Holz)
- 8 Axt (Holz& Stein, primitiv)
- 9 Axt (Holz & Bronze, einfach)
- 10 Axt (Holz & Bronze, Schmuck)
- 11 Speer (Holz)
- 12 Speer (Holz mit Bronzespitze)
- 13 Hammer (Holz)
- 14 Hammer (Holz + Stein)
- 15 Hammer (Holz + Bronze)
- 16 Bogen (Holz)
- 17 Schild (klein, Holz)
- 18 Schild (groß, Holz)
- 19 Schild (klein, Bronze)
- 20 Schild (groß, Bronze)
- 21 Schild (klein, Leder)
- 22 Schild (groß, Leder)
- 23 Schild (klein, Holz, gefärbt)
- 24 Schild (groß, Holz, gefärbt)
- 25 Schild (klein, Bronze, verziert)
- 26 Schild (groß, Bronze, verziert)
- 27 Schild (klein, Leder, gefärbt)
- 28 Schild (groß, Leder, gefärbt)
- 29 Pfeilspitze/Speerspitze(Bronze)
- 30 Spaten(Holz)
- 31 Spaten(Bronze)
- 32 Pflug(Holz)
- 33 Sichel(Bronze)
- 34 Pickaxt(Bronze)
- 35 Meissel(Bronze)

## **Tileset 4 – Pfeile**

*arrow.png*

Für jede Flugrichtung muss ein eigener Pfeil her

0 Leer

**(folgende nicht in einer Flugbahn, sondern auf dem Boden liegend, halb eingesunken, Richtung beliebig)**

- 1 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett, einzel)
- 2 Pfeil (Holz & Metallspitze, gebrochen, einzel)
- 3 Pfeil (nur Holz, komplett, einzel)
- 4 Pfeil (nur Holz, gebrochen, einzel)
- 5 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett, mehrere)
- 6 Pfeil (Holz & Metallspitze, gebrochen, mehrere)
- 7 Pfeil (nur Holz, komplett, mehrere)
- 8 Pfeil (nur Holz, gebrochen, mehrere)

**(die nächsten nicht eingesunken sondern einfach rumliegend, im Rohzustand)**

- 9 Pfeilschaft (Holz, ohne Spitze, mit Befiederung, einzel)
- 10 Pfeilschaft (Holz, ohne Spitze, ohne Befiederung, einzel)
- 11 Pfeilschaft (Holz, ohne Spitze, mit Befiederung, mehrere)
- 12 Pfeilschaft (Holz, ohne Spitze, ohne Befiederung, mehrere)

## **(Fliegende Pfeile)**

### **(Oben)**

- 13 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 14 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

### **(Unten)**

- 15 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 16 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

### **(Links)**

- 17 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 18 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

### **(Rechts)**

- 19 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 20 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

### **(Links Oben)**

- 21 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 22 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

### **(Rechts Oben)**

- 23 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 24 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

### **(Rechts Unten)**

- 25 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 26 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

### **(Links Unten)**

- 27 Pfeil (nur Holz, komplett)
- 28 Pfeil (Holz & Metallspitze, komplett)

## **Tileset 5 – Möbel**

*furniture.png*

(Achtung hier gibt es mehrteilige Stücke)

0 Leer

**(folgende aus Holz (am Besten mittelhell, da es sowohl helle als auch dunkle Hölzer geben wird))**

- 1 Hocker (rund)
- 2 Sitzbank(Ende links)
- 3 Sitzbank(Ende rechts)
- 4 Sitzbank(Ende oben)
- 5 Sitzbank(Ende unten)
- 6 Sitzbank(Mittelstück horizontal)
- 7 Sitzbank(Mittelstück vertikal)
- 8 Tisch (eine Zelle, eckig)
- 9 lang.Tisch(Ende links)
- 10 lang.Tisch(Ende rechts)
- 11 lang.Tisch(Ende oben)
- 12 lang.Tisch(Ende unten)
- 13 lang.Tisch(Mittelstück horizontal)
- 14 lang.Tisch(Mittelstück vertikal)
- 15 gr.Tisch(Ecke oben links)
- 16 gr.Tisch(Ecke oben rechts)
- 17 gr.Tisch(Ecke unten links)
- 18 gr.Tisch(Ecke unten rechts)
- 19 gr.Tisch(Mittelfläche)
- 20 gr.Tisch(Kante links)
- 21 gr.Tisch(Kante rechts)
- 22 gr.Tisch(Kante oben)
- 23 gr.Tisch(Kante unten)
- 24 Bett(Gestell + Schlafsack, ausr. oben)
- 25 Bett(Gestell + Schlafsack, ausr.links)
- 26 Bett(Gestell + Schlafsack, ausr.rechts)
- 27 Bett(Gestell + Schlafsack, ausr.unten)
- 28 Tür (Horizontal)
- 29 Tür (Vertikal)
- 30 Holzblock (kurzer Stamm, vertikal aufgerichtet, als Arbeitsfläche)
- 31 Altar(ohne Blut)
- 32 Altar(mit Blut)
- 33 Lagerfeuergestell
- 34 (Verkehrs-)Schild (vertikal)
- 35 (Verkehrs-)Schild (horizontal)
- 36 (Verkehrs-)Schild (vertikal + Stange)
- 37 (Verkehrs-)Schild (horizontal + Stange)



**(folgende aus Pflanzen geflochten)**

38 kl.Korb

39 gr.Korb

40 Hocker (Sitzfläche gewoben, Rest ist Holz, rund)

**(folgende aus Ton/ Erde)**

41 kl. Vase/Gefäß

42 gr. Vase/Gefäß

43 Topf

44 Esse (primitiv, so wie die in Life is Feudal)

**(folgende aus Bronze / Metall)**

45 Topf

46 Amboss

47 Feuerschale

48 Kunstwerk/Platte m. Gravur / Emblem

**(folgende aus Stein)**

49 kl. Monolith

50 mittlerer Monolith

51 mittlerer Monolith(graviert)

52 gr.Monolith(Spitze)

53 gr.Monolith(Basis)

54 gr.Monolith(Spitze, graviert)

55 gr.Monolith(Basis, graviert)

56 kl. Monolith (+ Moos)

57 mittlerer Monolith (+ Moos)

58 mittlerer Monolith(graviert)(+ Moos)

59 gr.Monolith(Spitze) (+ Moos, Ranken)

60 gr.Monolith(Basis) (+Moos, Ranken)

61 gr.Monolith(Spitze, graviert) (+Moos, Ranken)

62 gr.Monolith(Basis, graviert) (+Moos, Ranken)

63 Altar(ohne Blut)

64 Altar(mit Blut)

65 Lagerfeuer (aus, kalt)

66 Lagerfeuer (aus, mit Holz, kalt)

67 Lagerfeuer (aus, Glut)

68 Lagerfeuer (an, Feueranimation 1)

69 Lagerfeuer (an, Feueranimation 2)

70 Lagerfeuer (an, Feueranimation 3)

71 Gehauener Steinblock (Quader)

72 Gehauener Steinblock (+Moosbewachsen)

73 Mühlstein

74 Handmühle

## **Sonstiges(was vergessen wurde)**

75 Vase/Gefäß (Bronze)

76 Brücke (Holz)

77 Brücke (Holz) Vertikal

78 Gerbgestell (Holz, leer)

79 Gerbgestell (Holz, mit Haut bespannt)

## **Tileset 6 – Kleidung & Rüstung**

*armor.png*

(rumliegende Waren, nicht angezogen)

0 Leer

### **(Stoff = Wolle, Nessel, Flax)**

1 Einfache Mütze

2 Hohe Mütze (ohne Schmuck)

3 Hohe Mütze (mit Schmuck, verziert)

4 Hut m. Krempe

5 kurze Haube

6 Kapuze (wie Gugel, bedeckt Schulter)

7 Kapuze (mit Schmuck)

8 Umhang (kurz)

9 Umhang (lang)

10 Umhang (kurz & verziert)

11 Umhang (lang & verziert)

12 Tunika(simpel, kurze Arme)

13 Tunika(fein, kurze Arme)

14 Tunika(kostbar, kurze Arme)

15 Tunika(simpel, lange Arme)

16 Tunika(fein, lange Arme)

17 Tunika(kostbar, lange Arme)

18 Hemd(einfach, kurze Arme)

19 Hemd(einfach, lange Arme)

20 Hose(einfach, lang)

21 Unterhose(ca. wie Bruche)

22 Beinwickel(Unterbein)

23 Handschuhe (einzel)

24 Schuh

**(Leder)**

25 Einfache Mütze

26 kurze Haube

27 Kapuze (wie Gugel, bedeckt Schulter)

28 Kapuze (mit Schmuck)

29 Umhang (kurz)

30 Umhang (lang)

31 Umhang (kurz & verziert)

32 Umhang (lang & verziert)

33 Tunika(simpel, kurze Arme)

34 Tunika(fein, kurze Arme)

35 Tunika(kostbar, kurze Arme)

36 Tunika(simpel, lange Arme)

37 Tunika(fein, lange Arme)

38 Tunika(kostbar, lange Arme)

39 Hemd(einfach, kurze Arme)

40 Hemd(einfach, lange Arme)

41 Hose(einfach, lang)

42 Handschuhe (einzel)

43 Schuh

44 Stiefel

45 Dickes Lederhemd/ Brustschutz (als magerer Rüstersatz)

46 Lederrüstung(Lamellen, kurz bis Bauch, Stil Brigantine)

47 Lederrüstung(Lamellen, lang bis Knie, Stil Brigantine)

48 Dicker Armschutz (Unterarm)

**(Fell )**

49 Einfache Mütze

50 Kapuze (wie Gugel, bedeckt Schulter)

51 Kapuze (mit Schmuck)

52 Umhang (kurz)

53 Umhang (lang)

54 Umhang (kurz & verziert)

55 Umhang (lang & verziert)

56 Mantel (großer Umhang)

57 Hemd(einfach, kurze Arme)

58 Hemd(einfach, lange Arme)

59 Hose(einfach, lang)

60 Handschuh (einzel)

61 Schuh(kurz)

### **(Metall / Bronze)**

- 62 Helm
- 63 Spitzhelm
- 64 Hirnhaube
- 65 Helm mit Kamm (verziert)
- 66 Maske(ohne Helm)
- 67 Helm mit Maske
- 68 Helm(Lamellen)
  
- 69 Schulterschutz(voll)
- 70 Brustplatte(voll)
- 71 Rückenplatte(voll)
- 72 Schulterschutz(Lamellen)
- 73 Brust+Bauch(Lamellen)
- 74 Unterleibschutz/Rock(Lamellen)
- 75 Bauchplatte(Bronzescheibe mit Gürtel)
- 76 Brustscheibe(mit Ornament, mit gekreuztem Gürtel)
  
- 77 Unterarmschiene(einfach)
- 78 Unterarmschiene(verziert)
  
- 79 Beinschiene(einfach)
- 80 Beinschiene(verziert)

### **(Knochen)**

- 81 Schädelhelm
- 82 Schädelmaske
- 83 Schulterschutz(Knochen/Lamellen)
- 84 Brustschutz(Knochen/Lamellen)
- 85 Rücken-und Brustschutz (Knochen/Lamellen, Stil Brigantine)
- 86 Armschutz(Knochen/Lamellen)

### **(Holz)**

- 87 Holzmaske
- 88 Brustschutz(Lamellen)
- 89 Bauchschutz(Lamellen)
- 90 Armschutz(Lamellen)
- 91 Holzschuhe

### **(Sonstiges)**

- 92 Stirnreif (einfach)
- 93 Stirnreif (verziert)
- 94 Rucksack (Stoff)

## **Tileset 7 – Naturobjekte**

*nature.png*

0 Leer

- 1 Ast (Laubbaum)
- 2 Zweig (Nadelbaum)
- 3 Baumstamm liegend (hell)
- 4 Baumstamm liegend (dunkel)
- 5 Baumstamm liegend (geschält)
- 6 Rinde (gerollt)
- 7 Grasbüschel (var. 1)
- 8 Grasbüschel (var. 2)
- 9 Leichtes Gestrüpp (var. 1)
- 10 Leichtes Gestrüpp (var. 2)
- 11 Dickes Gestrüpp (var. 1)
- 12 Dickes Gestrüpp (var. 2)
- 13 kl.Stein (für Steinschlinge)
- 14 mittlerer Stein
- 15 Fels (ganze Tile)
  
- 16 Blätterhaufen
- 17 Knochenhaufen(Schenkelknochen etc)
- 18 Gerippe(mittelgroßes Tier)
  
- 19 Köttel(Kacke...)
- 20 Fladen(Kacke)
- 21 Wurst(Kacke)
  
- 22 Blutspritzer (klein)
- 23 Blutspritzer (mittel)
- 24 Blutspritzer (groß)



## **Tileset 8 – Bäume**

*tree.png*

0 Leer

1 Kiefer(basis)

2 Eibe(basis)

3 Lärche(basis)

4 Eiche (basis)

5 Ahorn(basis)

6 Apfelbaum(basis)

7 Birke(basis)

8 Buche(basis)

9 Kiefer(spitze)

10 Eibe(spitze)

11 Lärche(spitze)

12 Eiche (spitze)

13 Ahorn(spitze)

14 Apfelbaum(spitze)

15 Birke(spitze)

16 Buche(spitze)

## **Tileset 9 – Kräuter & Pflanzen**

*plant.png*

0 Leer

1 Abgeschnittene Stängel

2 Leergepflückter Strauch

3 Brennessel

4 Johanniskraut

5 Bärlauch

6 Mutterkraut

7 Schafgarbe

8 Königskerze

9 Weidenröschen

10 Eibisch

11 Farn

12 Engelstromeete

13 Blauer Eisenhut

14 Spitzwegerich

15 Salbei

16 Holunder

17 Heidelbeere

18 Brombeere

19 Erdbeere

20 Tollkirsche

21 Fliegenpilz

22 Morchel

23 Steinpilz

24 Champignon

25 Perlpilz

26 Flachs

27 Weizen

28 Gerste

29 Erbsenstängel

## **Tileset 10 – Landschaftstexturen**

*terrain.png*

(Bei Übergängen wird nicht in der Mitte geteilt, sondern so dass immer noch ein Material dominiert, im Idealfall das tieferliegende (z.B nackte Erde))

0 Leer

(Grasboden, 10 Varianten)

10-19 Grasboden (fruchtig)

20-29 Grasboden (trocken)

30 Grasboden (fruchtig, trocken umrandet)

31 Grasboden (trocken, fruchtig umrandet)

32 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Horizontal

33 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Horizontal gespiegelt

34 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Vertikal

35 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Vertikal gespiegelt

36 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, oben links

37 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, oben rechts

38 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, unten links

39 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, unten rechts

40 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, oben links

41 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, oben rechts

42 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, unten links

43 Übergang (Gras trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, unten rechts

50-59 Nackte Erde (relativ trocken, f. Wege & Dorfflächen)

60 Nackte Erde (mit frucht. Gras umrandet)

61 Nackte Erde (mit trock. Gras umrandet)

70-74 Erdweg in Gras trocken (Horizontal) 5 Variationen

75-79 Erdweg in Gras trocken (Vertikal) 5 Variationen

80 Erdweg in Gras trocken (Ecke links nach oben)

81 Erdweg in Gras trocken (Ecke links nach unten)

82 Erdweg in Gras trocken (Ecke rechts nach oben)

83 Erdweg in Gras trocken (Ecke rechts nach unten)

90-94 Erdweg in Gras fruchtig (Horizontal)

95-99 Erdweg in Gras fruchtig (Vertikal)

100 Erdweg in Gras fruchtig (Ecke links nach oben)

101 Erdweg in Gras fruchtig (Ecke links nach unten)

102 Erdweg in Gras fruchtig (Ecke rechts nach oben)

103 Erdweg in Gras fruchtig (Ecke rechts nach unten)

- 104 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Horizontal
- 105 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Horizontal gespiegelt
- 106 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Vertikal
- 107 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Vertikal gespiegelt
- 108 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Horizontal
- 109 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Horizontal gespiegelt
- 110 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Vertikal
- 111 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Vertikal gespiegelt
  
- 120 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, oben links
- 121 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, oben rechts
- 122 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, unten links
- 123 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke reinstehend, unten rechts
- 124 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, oben links
- 125 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, oben rechts
- 126 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, unten links
- 127 Übergang (Erde trocken zu Gras fruchtig) Ecke rausstehend, unten rechts
  
- 130 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke reinstehend, oben links
- 131 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke reinstehend, oben rechts
- 132 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke reinstehend, unten links
- 133 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke reinstehend, unten rechts
- 134 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke rausstehend, oben links
- 135 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke rausstehend, oben rechts
- 136 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke rausstehend, unten links
- 137 Übergang (Erde trocken zu Gras trocken) Ecke rausstehend, unten rechts

(Hier darauf achten, dass ein Übergang zwischen den Waldarten gut möglich ist, Humus sollte als Basis verwendet werden)

- 140-149 Waldboden (Humus)
- 150-154 Fußweg in Waldboden(Humus Horizontal)
- 155-159 Fußweg in Waldboden(Humus Vertikal)
- 160 Erdweg in Waldboden (Ecke links nach oben)
- 161 Erdweg in Waldboden (Ecke links nach unten)
- 162 Erdweg in Waldboden (Ecke rechts nach oben)
- 163 Erdweg in Waldboden (Ecke rechts nach unten)
- 170-179 Waldboden (Nadel)
- 180-189 Waldboden (Blätter/Herbst)

190-199 Felsboden, roh  
200-209 Felsboden, geschliffen  
210 Übergang Felsboden roh zu geschliffen Horizontal  
211 Übergang Felsboden roh zu geschliffen Horizontal gespiegelt  
212 Übergang Felsboden roh zu geschliffen Vertikal  
213 Übergang Felsboden roh zu geschliffen Vertikal gespiegelt  
214 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke reinstehend, oben links  
215 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke reinstehend, oben rechts  
216 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke reinstehend, unten links  
217 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke reinstehend, unten rechts  
218 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke rausstehend, oben links  
219 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke rausstehend, oben rechts  
220 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke rausstehend, unten links  
221 Übergang (Felsboden roh zu geschliffen) Ecke rausstehend, unten rechts

230 Übergang Felsboden roh zu nackte Erde Horizontal  
231 Übergang Felsboden roh zu nackte Erde Horizontal gespiegelt  
232 Übergang Felsboden roh zu nackte Erde Vertikal  
233 Übergang Felsboden roh zu nackte Erde Vertikal gespiegelt  
234 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben links  
235 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben rechts  
236 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten links  
237 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten rechts  
238 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, oben links  
239 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, oben rechts  
240 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, unten links  
241 Übergang (Felsboden roh zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, unten rechts

250 Übergang Felsboden geschliffen zu nackte Erde Horizontal  
251 Übergang Felsboden geschliffen zu nackte Erde Horizontal gespiegelt  
252 Übergang Felsboden geschliffen zu nackte Erde Vertikal  
253 Übergang Felsboden geschliffen zu nackte Erde Vertikal gespiegelt  
254 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben links  
255 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben rechts  
256 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten links  
257 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten rechts  
258 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, oben links  
259 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, oben rechts  
260 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, unten links  
261 Überg. (Felsboden geschl. zu nackte Erde ) Ecke rausstehend unten rechts

270-279 Moorboden

280 Moorboden(von Sumpfwasser umzingelt)

281 Moorboden(von trocken Gras umzingelt)

282 Sumpfwasser (von Moorboden umzingelt)

283 Übergang Moorboden zu Sumpfwasser Horizontal

284 Übergang Moorboden zu Sumpfwasser Horizontal gespiegelt

285 Übergang Moorboden zu Sumpfwasser Vertikal

286 Übergang Moorboden zu Sumpfwasser Vertikal gespiegelt

287 Übergang ( Moorboden zu Sumpfwasser ) Ecke reinstehend, oben links

288 Übergang ( Moorboden zu Sumpfwasser ) Ecke reinstehend, oben rechts

289 Übergang (Moorboden zu Sumpfwasser) Ecke reinstehend, unten links

290 Übergang (Moorboden zu Sumpfwasser) Ecke reinstehend, unten rechts

291 Übergang (Moorboden zu Sumpfwasser) Ecke rausstehend, oben links

292 Übergang (Moorboden zu Sumpfwasser) Ecke rausstehend, oben rechts

293 Übergang (Moorboden zu Sumpfwasser) Ecke rausstehend, unten links

294 Übergang (Moorboden zu Sumpfwasser) Ecke rausstehend, unten rechts

300 Übergang Moorboden zu trocken Gras Horizontal

301 Übergang Moorboden zu trocken Gras Horizontal gespiegelt

302 Übergang Moorboden zu trocken Gras Vertikal

303 Übergang Moorboden zu trocken Gras Vertikal gespiegelt

304 Übergang ( Moorboden zu trocken Gras ) Ecke reinstehend, oben links

305 Übergang ( Moorboden zu trocken Gras ) Ecke reinstehend, oben rechts

306 Übergang (Moorboden zu trocken Gras) Ecke reinstehend, unten links

307 Übergang (Moorboden zu trocken Gras) Ecke reinstehend, unten rechts

308 Übergang (Moorboden zu trocken Gras) Ecke rausstehend, oben links

309 Übergang (Moorboden zu trocken Gras) Ecke rausstehend, oben rechts

310 Übergang (Moorboden zu trocken Gras) Ecke rausstehend, unten links

311 Übergang (Moorboden zu trocken Gras) Ecke rausstehend, unten rechts

320 Übergang Moorboden zu nackte Erde Horizontal

321 Übergang Moorboden zu nackte Erde Horizontal gespiegelt

322 Übergang Moorboden zu nackte Erde Vertikal

323 Übergang Moorboden zu nackte Erde Vertikal gespiegelt

324 Übergang ( Moorboden zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben links

325 Übergang ( Moorboden zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben rechts

326 Übergang (Moorboden zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten links

327 Übergang (Moorboden zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten rechts

328 Übergang (Moorboden zu nackte Erde) Ecke rausstehend, oben links

329 Übergang (Moorboden zu nackte Erde) Ecke rausstehend, oben rechts

330 Übergang (Moorboden zu nackte Erde) Ecke rausstehend, unten links

331 Übergang (Moorboden zu nackte Erde) Ecke rausstehend, unten rechts

340-349 Geebnete Erde

350 Geebnete Erde (von nackte Erde umgeben)

351 Übergang Geebnete Erde zu nackte Erde Horizontal

352 Übergang Geebnete Erde zu nackte Erde Horizontal gespiegelt

353 Übergang Geebnete Erde zu nackte Erde Vertikal

354 Übergang Geebnete Erde zu nackte Erde Vertikal gespiegelt

355 Übergang ( Geebnete Erde zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben links

356 Übergang ( Geebnete Erde zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben rechts

357 Übergang (Geebnete Erde zu nackte Erde) Ecke reinstehend, unten links

358 Übergang (Geebnete Erde zu nackte Erde) Ecke reinstehend, unten rechts

359 Übergang (Geebnete Erde zu nackte Erde) Ecke rausstehend, oben links

360 Übergang (Geebnete Erde zu nackte Erde) Ecke rausstehend, oben rechts

361 Übergang (Geebnete Erde zu nackte Erde) Ecke rausstehend, unten links

362 Übergang (Geebnete Erde zu nackte Erde) Ecke rausstehend, unten rechts



370-379 Wasser

380 Wasser (von trocken Gras umgeben)

381 Wasser (von fruchtig Gras umgeben)

382 Wasser (von nackte Erde umgeben)

383 Übergang Wasser zu Sumpfwasser Horizontal

384 Übergang Wasser zu Sumpfwasser Horizontal gespiegelt

385 Übergang Wasser zu Sumpfwasser Vertikal

386 Übergang Wasser zu Sumpfwasser Vertikal gespiegelt

387 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke reinstehend, oben links

388 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke reinstehend, oben rechts

389 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke reinstehend, unten links

390 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke reinstehend, unten rechts

391 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke rausstehend, oben links

392 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke rausstehend, oben rechts

393 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke rausstehend, unten links

394 Übergang ( Wasser zu Sumpfwasser ) Ecke rausstehend, unten rechts

300 Übergang Wasser zu trocken Gras Horizontal

301 Übergang Wasser zu trocken Gras Horizontal gespiegelt

302 Übergang Wasser zu trocken Gras Vertikal

303 Übergang Wasser zu trocken Gras Vertikal gespiegelt

304 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke reinstehend, oben links

305 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke reinstehend, oben rechts

306 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke reinstehend, unten links

307 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke reinstehend, unten rechts

308 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke rausstehend, oben links

309 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke rausstehend, oben rechts

310 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke rausstehend, unten links

311 Übergang ( Wasser zu trocken Gras ) Ecke rausstehend, unten rechts

320 Übergang Wasser zu fruchtig Gras Horizontal

321 Übergang Wasser zu fruchtig Gras Horizontal gespiegelt

322 Übergang Wasser zu fruchtig Gras Vertikal

323 Übergang Wasser zu fruchtig Gras Vertikal gespiegelt

324 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke reinstehend, oben links

325 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke reinstehend, oben rechts

326 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke reinstehend, unten links

327 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke reinstehend, unten rechts

328 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke rausstehend, oben links

329 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke rausstehend, oben rechts

330 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke rausstehend, unten links

331 Übergang ( Wasser zu fruchtig Gras ) Ecke rausstehend, unten rechts

340 Übergang Wasser zu nackte Erde Horizontal  
341 Übergang Wasser zu nackte Erde Horizontal gespiegelt  
342 Übergang Wasser zu nackte Erde Vertikal  
343 Übergang Wasser zu nackte Erde Vertikal gespiegelt  
344 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben links  
345 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, oben rechts  
346 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten links  
347 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke reinstehend, unten rechts  
348 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, oben links  
349 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, oben rechts  
350 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, unten links  
351 Übergang ( Wasser zu nackte Erde ) Ecke rausstehend, unten rechts

360-364 Wasserpfütze (von trocken Gras umgeben)  
370-374 Wasserpfütze (von fruchtig Gras umgeben)  
380-384 Wasserpfütze (von nackte Erde umgeben)  
390-399 Bächlein in trocken Gras(Horizontal)  
400-409 Bächlein in trocken Gras( Vertikal)  
410 Bächlein in trocken Gras(Ecke links nach oben)  
411 Bächlein in trocken Gras (Ecke links nach unten)  
412 Bächlein in trocken Gras (Ecke rechts nach oben)  
413 Bächlein in trocken Gras (Ecke rechts nach unten)  
414 Bächlein in fruchtig Gras(Horizontal)  
415 Bächlein in fruchtig Gras( Vertikal)  
416 Bächlein in fruchtig Gras(Ecke links nach oben)  
417 Bächlein in fruchtig Gras (Ecke links nach unten)  
418 Bächlein in fruchtig Gras (Ecke rechts nach oben)  
419 Bächlein in fruchtig Gras (Ecke rechts nach unten)  
420 Bächlein in nackte Erde(Horizontal)  
421 Bächlein in nackte Erde( Vertikal)  
422 Bächlein in nackte Erde(Ecke links nach oben)  
423 Bächlein in nackte Erde (Ecke links nach unten)  
424 Bächlein in nackte Erde(Ecke rechts nach oben)  
425 Bächlein in nackte Erde (Ecke rechts nach unten)

(in folgenden Tiles soll eine Unterteilung in zwei Höhenebenen simuliert werden)

430-434 Felswand in nackte Erde (Horizontal)

440-444 Felswand in nackte Erde (Vertikal)

450 Felswand in nackte Erde (Ausläufer links)

451 Felswand in nackte Erde (Ausläufer rechts)

452 Felswand in nackte Erde (Ausläufer oben)

453 Felswand in nackte Erde (Ausläufer unten)

460-464 Felswand in Steinboden(roh) (Horizontal)

465-469 Felswand in Steinboden(roh) (Vertikal)

470 Felswand in Steinboden(roh) (Ausläufer links)

471 Felswand in Steinboden(roh) (Ausläufer rechts)

472 Felswand in Steinboden(roh) (Ausläufer oben)

473 Felswand in Steinboden(roh) (Ausläufer unten)

(die Felstreppe wird grob in eine Wand gehauen, muss also an den Seiten als Wand weiterlaufen)

480-484 Felstreppe in Steinboden(roh) (Horizontal)

485-489 Felstreppe in Steinboden(roh) (Vertikal)

490-494 Holzboden (Bretterboden) horizontal

495-499 Holzboden vertikal

500-504 Erdloch (rund, Ränder transparent)

510-519 Sumpfwasser

## **Tileset 11 Strukturen**

*structure.png*

0 Leer

- 1 Steinmauer (niedrig, Horizontal)
- 2 Steinmauer (niedrig, Vertikal)
- 3 Steinmauer (niedrig, Ecke links nach oben)
- 4 Steinmauer (niedrig, Ecke links nach unten)
- 5 Steinmauer (niedrig, Ecke rechts nach oben)
- 6 Steinmauer (niedrig, Ecke rechts nach unten)

- 7 Zaun (niedrig, Horizontal)
- 8 Zaun (niedrig, Vertikal)
- 9 Zaun (niedrig, Ecke links nach oben)
- 10 Zaun (niedrig, Ecke links nach unten)
- 11 Zaun (niedrig, Ecke rechts nach oben)
- 12 Zaun (niedrig, Ecke rechts nach unten)

- 13 Steinwand (gebaut, hoch, Horizontal)
- 14 Steinwand (hoch, Vertikal)
- 15 Steinwand (hoch, Ecke links nach oben)
- 16 Steinwand (hoch, Ecke links nach unten)
- 17 Steinwand (hoch, Ecke rechts nach oben)
- 18 Steinwand (hoch, Ecke rechts nach unten)

- 19 Lehmwand (hoch, Horizontal)
- 20 Lehmwand (hoch, Vertikal)
- 21 Lehmwand (hoch, Ecke links nach oben)
- 22 Lehmwand (hoch, Ecke links nach unten)
- 23 Lehmwand (hoch, Ecke rechts nach oben)
- 24 Lehmwand (hoch, Ecke rechts nach unten)

- 25 Holzwand (hoch, Horizontal)
- 26 Holzwand (hoch, Vertikal)
- 27 Holzwand (hoch, Ecke links nach oben)
- 28 Holzwand (hoch, Ecke links nach unten)
- 29 Holzwand (hoch, Ecke rechts nach oben)
- 30 Holzwand (hoch, Ecke rechts nach unten)

- 31 Geflochtene Wand (Aus Ästen & Stroh, hoch, Horizontal)
- 32 Geflochtene Wand (hoch, Vertikal)
- 33 Geflochtene Wand (hoch, Ecke links nach oben)
- 34 Geflochtene Wand (hoch, Ecke links nach unten)
- 35 Geflochtene Wand (hoch, Ecke rechts nach oben)
- 36 Geflochtene Wand (hoch, Ecke rechts nach unten)

37 Fachwerk (Holzkonstruktion mit Lehm, hoch, Horizontal)

38 Fachwerk(hoch, Vertikal)

39 Fachwerk (hoch, Ecke links nach oben)

40 Fachwerk (hoch, Ecke links nach unten)

41 Fachwerk (hoch, Ecke rechts nach oben)

42 Fachwerk (hoch, Ecke rechts nach unten)

43 Strohdach (Kante links)

44 Strohdach (Kante rechts)

45 Strohdach (Kante oben)

46 Strohdach (Kante unten)

47 Strohdach (Zentrum)

48 Bretterdach (Kante links)

49 Bretterdach (Kante rechts)

50 Bretterdach (Kante oben)

51 Bretterdach (Kante unten)

52 Bretterdach (Zentrum)

53 Felsmauer (natur, hoch, Horizontal)

54 Felsmauer(hoch, Vertikal)

55 Felsmauer (hoch, Ecke links nach oben)

56 Felsmauer (hoch, Ecke links nach unten)

57 Felsmauer (hoch, Ecke rechts nach oben)

58 Felsmauer (hoch, Ecke rechts nach unten)

## **Tileset 12 Werkzeug & Sonstiges**

*other.png*

Fleisch (roh)  
Fleisch (gebraten)  
Fleisch (gedörrt)  
Gemüse (roh)  
Gemüse (gebraten)  
Brot

Dreck/ Abfall (am besten gemischt, wird für viele Gegenstände benutzt)

Schmuck (Spindel)  
Schmuck (Ring)  
Schmuck (Armreif)  
Schmuck (Kette)

Löffel (Holz)  
Löffel (Bronze)  
Schüssel (Holz, leer)  
Schüssel (Bronze, leer)  
Schüssel (Ton, leer)  
Schüssel (Holz, voll)  
Schüssel (Bronze, voll)  
Schüssel (Ton, voll)  
Dose (Kleines Gefäß, Ton)  
Dose (Bronze)  
Dose (Holz)  
Trinkschlauch (Leder)  
Trinkhorn  
Eimer (Geflochten)  
Eimer (Bronze)

Kleinteile (wird für Zwischenergebnisse im Crafting benutzt, Holz)  
Kleinteile (Metall)  
Kleinteile (Ton (Klumpen))  
Kleinteile (Essen in der Zubereitung)

Leder (ausgebreitet)  
Stoff (aufgerollt, roh)  
Stoff (aufgerollt, gefärbt)

Schrifttafel

Leiche (bekleidet)  
Leiche (gerüstet)  
Leiche (nackt)

Trommel  
Flöte  
Glocke  
Blashorn

Knochen