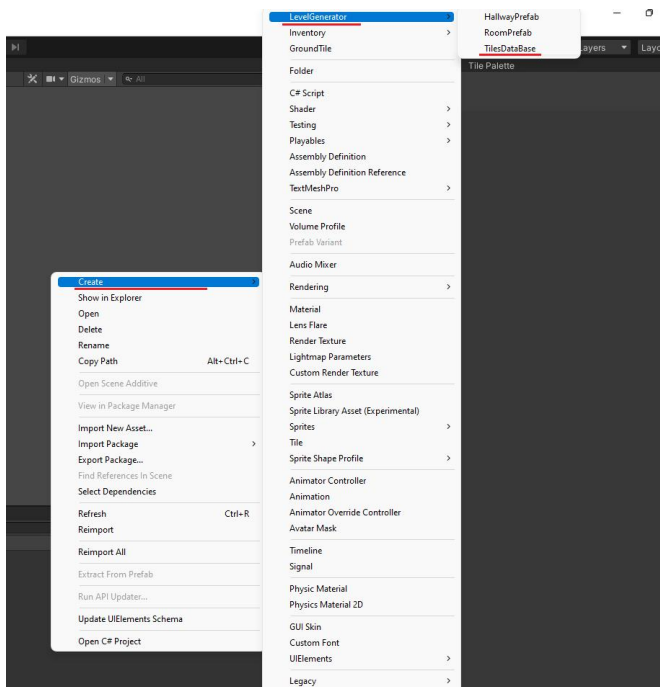
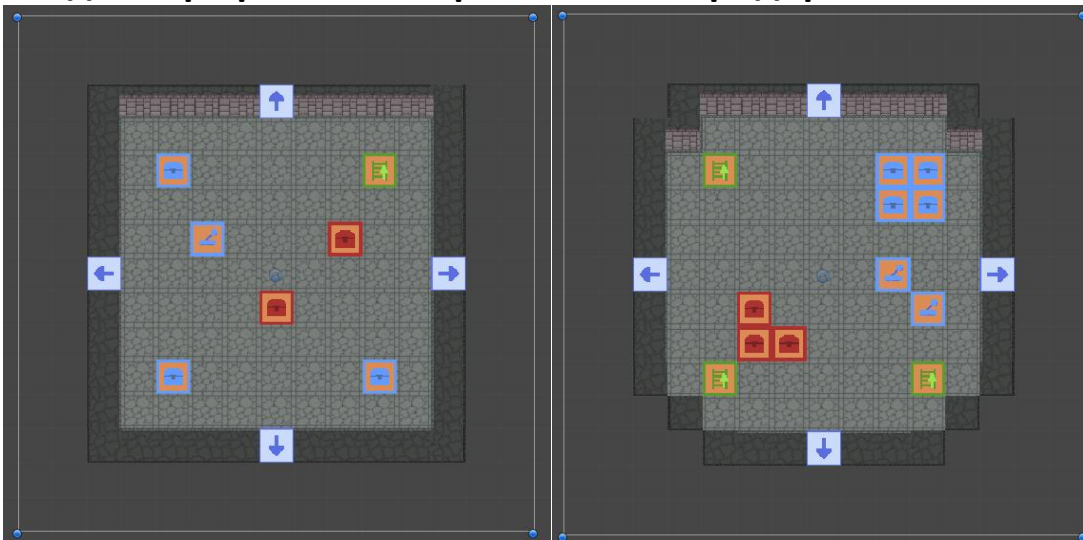


# Генерация данжа. User guide.

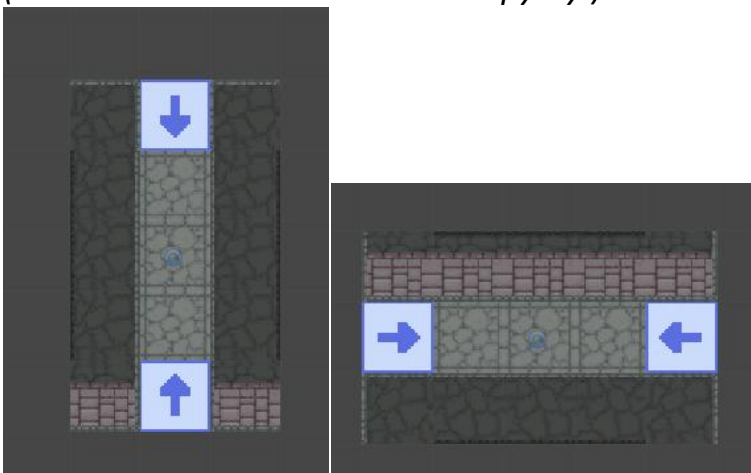
## 1. Создать TilesDataBase:



## 2. Создать префабы tilemap комнат и коридоров:

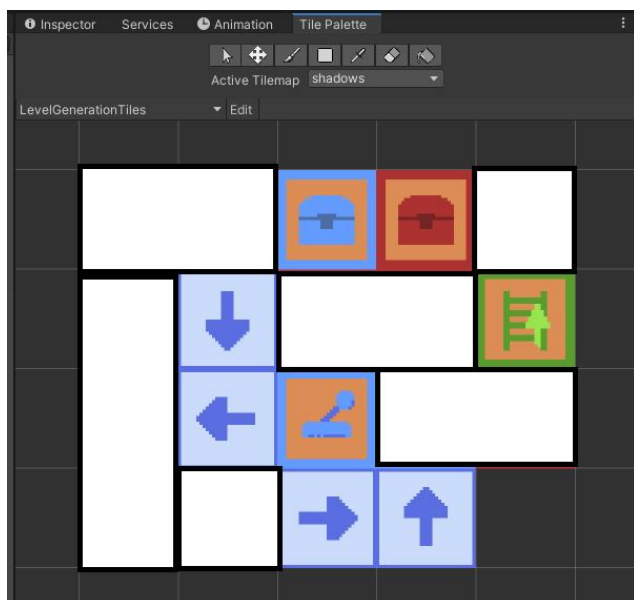


(Комнаты. ConnectionPoints наружу)



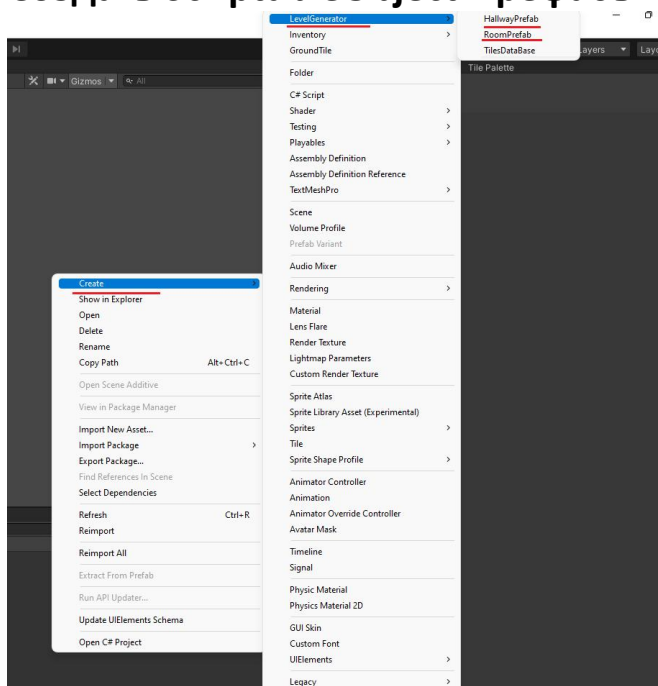
(Коридоры. ConnectionPoints внутрь)

При создании обязательно использовать специальную палитру, тайлы которой указаны в TilesDataBase: обязательно должны присутствовать **ConnectionPoints** (в комнате они указывают в сторону выхода (наружу), в коридоре - в сторону входа (внутри)!), тайлы сундуков, закрытых сундуков, рычагов и выходов размещать не обязательно, если хочется расставить все руками.



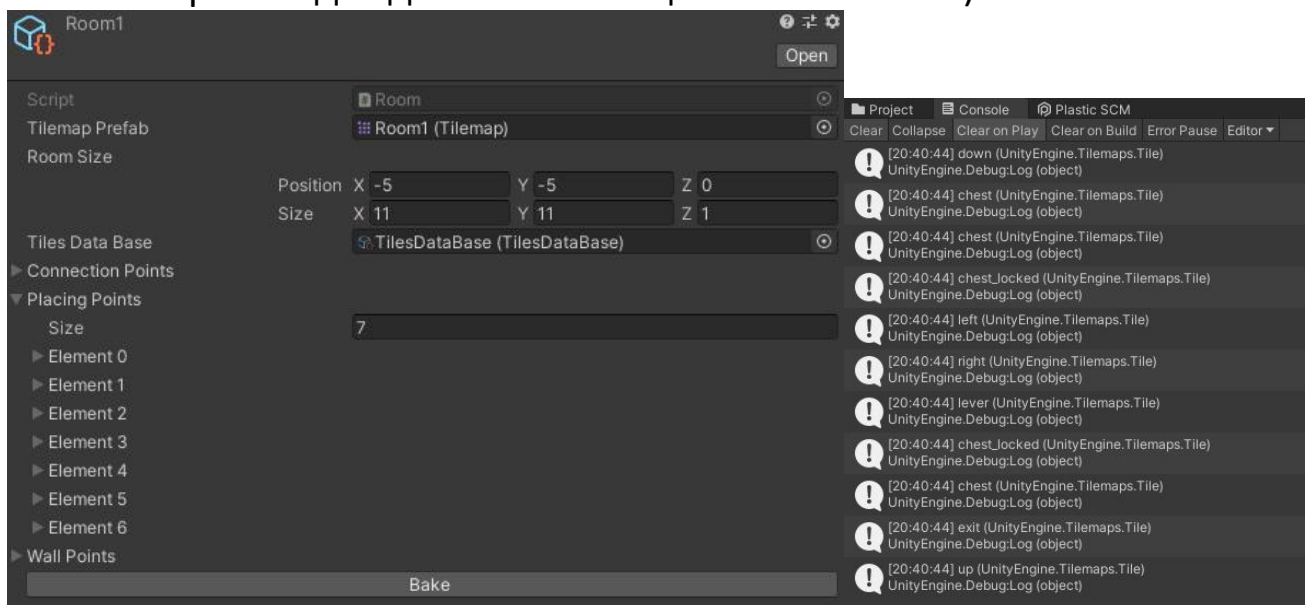
(палитра специальных тайлов, пока что работают только: ConnectionPoints, сундук (синий), закрытый сундук (красный), рычаг, выход)

### 3. Создать ScriptableObject Префабы комнат и коридоров:

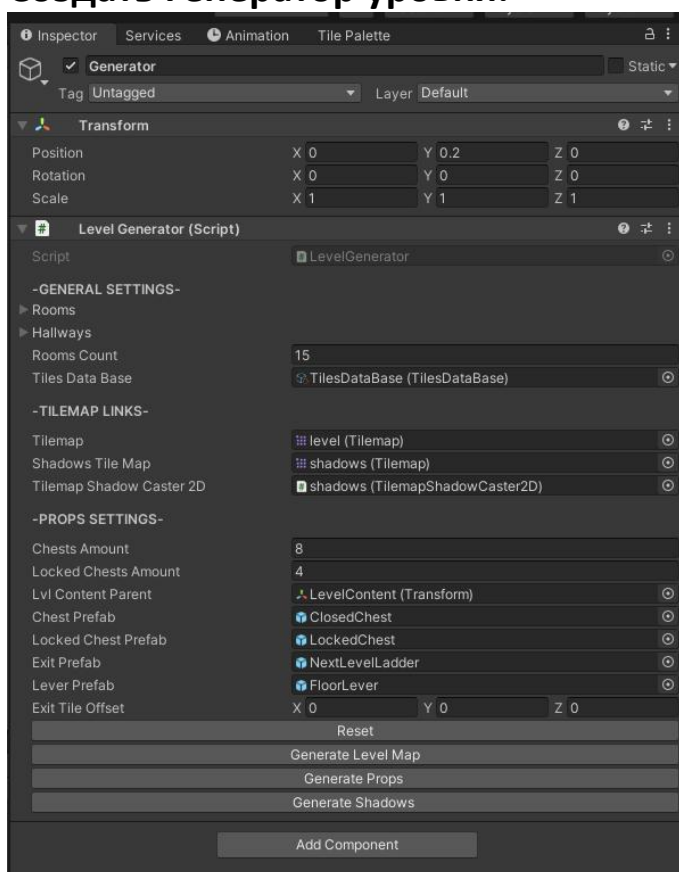


Указать префаб tilemap'ы, указать позицию левого нижнего угла комнаты / коридора (в клеточных координатах tilemap'ы, в данном случае: центр (0;0) -> левый нижний угол (-5;-5)), указать размер tilemap'ы в клетках (по Z = 1), указать TilesDataBase. Нажать кнопку "Bake" -> скрипт определит все специальные тайлы и запишет их координаты (в

консоле происходит дебаг всех специальных тайлов)

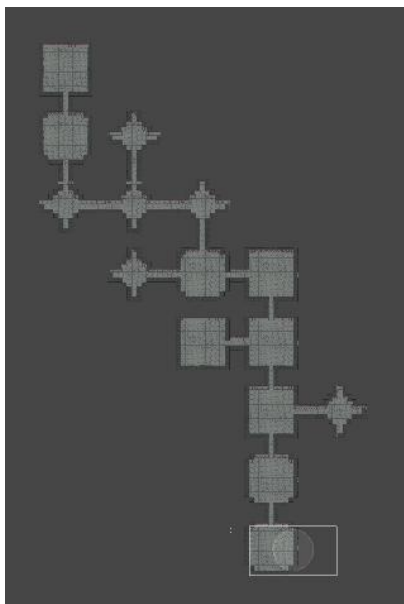


#### 4. Создать Генератор уровня:

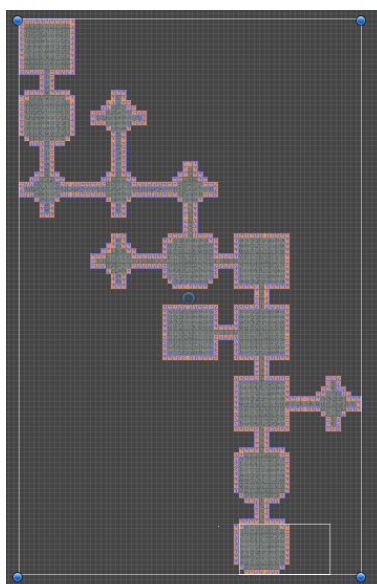


После заполнения все полей:

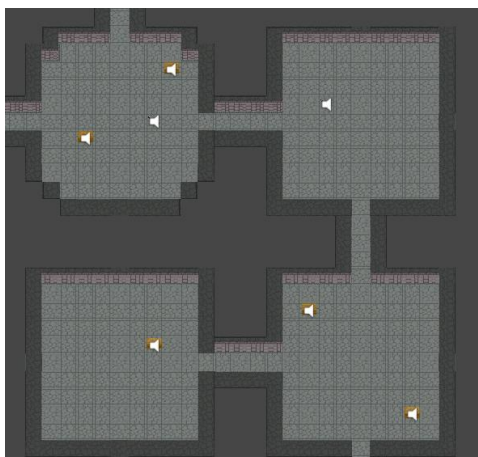
«**Generate Level Map**» создаст уровень (на основной tilemap'е) и его стены из тайлов-пустышек (на второй tilemap'е) без пропов (сундук и т.д.) и теней  
«**Generate Props**» создаст пропы на сгенерированном ранее пустом уровне  
«**Generate Shadows**» создаст ShadowCasters в дочерних объектах (на второй tilemap'е должен быть скрипт TileMapShadowCaster2D, composite collider и tilemap collider)  
«**Reset**» произведет сброс перед новой генерации (иногда нужно нажать несколько раз, чтобы все дочерние объекты удалились)



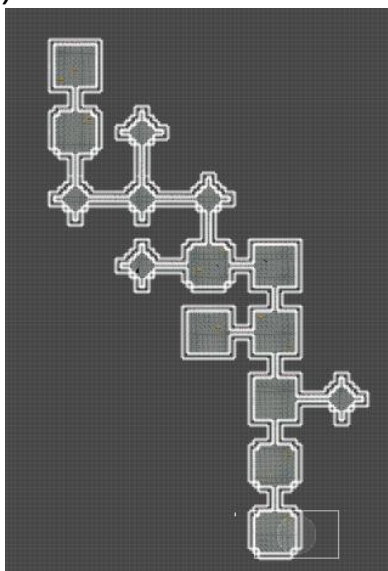
(пустой уровень)



(невидимые стены)



(пропы)



(ShadowCaster'ы)

### Чтобы все работало адекватно:

- Комнаты одного размера
- Коридоры одного размера

В папке **Assets\Level Ganeration\Scenes** лежит пример рабочей сцены с генератором

Если что-то не понятно или не работает, пишите <https://vk.com/f1kussss> ;)  
Peace!