**ID-Liste der Tiles**

(Stand vom 30.12.2016)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sprite** | **Dateiname** | **Bezeichnung** | **ID** |
|  | Floor\_E\_W\_S | Boden Ost, West und Süd | 100 |
|  | Floor\_E | Boden Ost | 102 |
|  | Floor\_E\_Inner\_SW | Boden Ost mit Innenrand Süd-West | 104 |
|  | Floor\_S\_W | Boden Süd und West | 106 |
|  | Floor\_S | Boden Süd | 108 |
|  | Floor | Boden | 110 |
|  | Floor\_Inner\_SE | Boden mit Innenrand Süd-Ost | 112 |
|  | Floor\_Inner\_SE\_SW | Boden mit Innenrand Süd-Ost und Süd-West | 114 |
|  | Floor\_Inner\_SW | Boden mit Innenrand Süd-West | 116 |
|  | Floor\_S\_E | Boden Süd und Ost | 118 |
|  | Floor\_E\_W | Boden Ost und West | 120 |
|  | Floor\_W | Boden West | 122 |
|  | Floor\_W\_Inner\_SE | Boden West mit Innenrand Süd-Ost | 124 |
|  | Wall | Mauer | 126 |
|  | Wall\_E\_W\_S | Mauer Ost, West und Süd | 128 |
|  | Wall\_E | Mauer Ost | 130 |
|  | Wall\_E\_Inner\_NW | Mauer Ost mit Innenrand Nord-West | 132 |
|  | Wall\_E\_Inner\_NW\_SW | Mauer Ost mit Innenrand Nord-West und Süd-West | 134 |
|  | Wall\_E\_Inner\_SW | Mauer Ost mit Innenrand Süd-West | 136 |
|  | Wall\_E\_W | Mauer Ost und West | 138 |
|  | Wall\_Inner | Mauer mit Innenrändern | 140 |
|  | Wall\_Inner\_NE | Mauer mit Innenrand Nord-Ost | 142 |
|  | Wall\_Inner\_NE\_NW | Mauer mit Innenrand Nord-Ost und Nord-West | 144 |
|  | Wall\_Inner\_NE\_NW\_SE | Mauer mit Innenrand Nord-Ost, Nord-West und Süd-Ost | 146 |
|  | Wall\_Inner\_NE\_NW\_SW | Mauer mit Innenrand Nord-Ost, Nord-West und Süd-West | 148 |
|  | Wall\_Inner\_NE\_SE | Mauer mit Innenrand Nord-Ost und Süd-Ost | 150 |
|  | Wall\_Inner\_NE\_SE\_SW | Mauer mit Innenrand Nord-Ost, Süd-Ost und Süd-West | 152 |
|  | Wall\_Inner\_NE\_SW | Mauer mit Innenrand Nord-Ost und Süd-West | 154 |
|  | Wall\_Inner\_NW | Mauer mit Innenrand Nord-West | 156 |
|  | Wall\_Inner\_NW\_SE | Mauer mit Innenrand Nord-West und Süd-Ost | 158 |
|  | Wall\_Inner\_NW\_SE\_SW | Mauer mit Innenrand Nord-West, Süd-Ost und Süd-West | 160 |
|  | Wall\_Inner\_NW\_SW | Mauer mit Innenrand Nord-West und Süd-West | 162 |
|  | Wall\_Inner\_SE | Mauer mit Innenrand Süd-Ost | 164 |
|  | Wall\_Inner\_SE\_SW | Mauer Innenrand Süd-Ost und Süd-West | 166 |
|  | Wall\_Inner\_SW | Mauer mit Innenrand Süd-West | 168 |
|  | Wall\_S | Mauer Süd | 170 |
|  | Wall\_S\_Inner\_NE | Mauer Süd Innenrand Nord-Ost | 172 |
|  | Wall\_S\_Inner\_NE\_NW | Mauer Süd Innenrand Nord-Ost und Nord-West | 174 |
|  | Wall\_S\_Inner\_NW | Mauer Süd Innenrand Nord-West | 176 |
|  | Wall\_SE | Mauer Süd und Ost | 178 |
|  | Wall\_S\_E\_Inner\_NW | Mauer Süd und Ost mit Innenrand Nord-West | 180 |
|  | Wall\_SW | Mauer Süd-West | 182 |
|  | Wall\_S\_W\_Inner\_NE | Mauer Süd und West mit Innenrand Nord-Ost | 184 |
|  | Wall\_W | Mauer West | 186 |
|  | Wall\_W\_Inner\_NE | Mauer West mit Innenrand Nord-Ost | 188 |
|  | Wall\_W\_Inner\_NE\_SE | Mauer West mit Innenrand Nord-Ost und Süd-Ost | 190 |
|  | Wall\_W\_Inner\_SE | Mauer West mit Innenrand Süd-Ost | 192 |
|  | Slope\_Flat\_Left | Gefälle linksseitig flach | 200 |
|  | Slope\_Flat\_Left\_R | Gefällerand linksseitig flach | 202 |
|  | Slope\_Flat\_Right | Gefälle rechtsseitig flach | 204 |
|  | Slope\_Flat\_Right\_L | Gefällerand rechtsseitig flach | 206 |
|  | Slope\_Start\_Flat\_Left | Gefällebeginn linksseitig flach | 208 |
|  | Slope\_Start\_Flat\_Right | Gefällebeginn rechtsseitig flach | 210 |
|  | Slope\_Start\_Steep\_Left | Gefällebeginn linksseitig steil | 212 |
|  | Slope\_Start\_Steep\_Right | Gefällebeginn rechtsseitig steil | 214 |
|  | Slope\_Steep\_Left | Gefälle linksseitig steil | 216 |
|  | Slope\_Steep\_Left\_R | Gefällerand linksseitig steil | 218 |
|  | Slope\_Steep\_Right | Gefälle rechtsseitig steil | 220 |
|  | Slope\_Steep\_Right\_L | Gefällerand rechtsseitig steil | 222 |
|  | Switchfloor\_Disabled | umschaltbarer Boden deaktiviert | 224 |
|  | Switchfloor\_Enabled | umschaltbarer Boden aktiviert | 226 |
|  | Steelbeam | Stahlträger | 228 |
|  | Ladder\_End\_T | Leiterende oben | 230 |
|  | Ladder | Leiter | 232 |
|  | Ladder\_End\_B | Leiterende unten | 234 |
|  | Spikes | Dornen | 236 |
|  | Spring\_TypeA | Sprungfeder Typ A | 238 |
|  | Spring\_TypeB | Sprungfeder Typ B | 240 |
|  | Pipe\_Bracket\_NE | Röhrenwinkel Nord-Ost | 250 |
|  | Pipe\_Bracket\_SE | Röhrenwinkel Süd-Ost | 252 |
|  | Pipe\_Bracket\_SW | Röhrenwinkel Süd-West | 254 |
|  | Pipe\_Bracket\_NW | Röhrenwinkel Nord-West | 256 |
|  | Pipe\_End\_W | Röhrenende West | 258 |
|  | Pipe\_Straight\_H | Röhre Horizontal | 260 |
|  | Pipe\_End\_E | Röhrenende Ost | 262 |
|  | Pipe\_End\_N | Röhrenende Nord | 264 |
|  | Pipe\_Straight\_V | Röhre Vertikal | 266 |
|  | Pipe\_End\_S | Röhrenende Süd | 268 |
|  | Conveyor\_L | Förderband links | 270 |
|  | Conveyor\_M | Förderband Mitte | 272 |
|  | Conveyor\_R | Förderband rechts | 274 |
|  | Conveyor\_Arrow\_Left | Förderband Pfeil links | 280 |
|  | Conveyor\_Arrow\_Right | Förderband Pfeil rechts | 282 |
|  | Conveyor\_Switch | Förderband Schalter | 284 |
|  | Conveyor\_Switch\_Left | Förderband Schalter linkslaufend | 286 |
|  | Conveyor\_Switch\_Right | Förderband Schalter rechtslaufend | 288 |
|  | Conveyor\_Switch\_Pressed | Förderband Schalter gedrückt | 290 |
|  | Door\_TypeA | Tür Typ A | 396 |
|  | Player-Dummy\_Idle\_Right | Player-Dummy ruhend rechts | 600 |
|  | Player-Dummy\_Idle\_Left | Player-Dummy ruhend links | 601 |
|  |  |  |  |

* Für Buttongrafiken bleiben ID’s innerhalb des zweistelligen Bereichs reserviert und finden hier keine Auflistung.
* Animationsstufen sind in der Liste nicht mit aufgeführt und tauchen auch nicht im Dateinamen mit auf. Gibt es Animationsstufen, so wird dem Namen stets ein Unterstrich mit der Ziffer der Stufe angehängt. Sie spielen für die ID keine Rolle und folgen im Index dem Ausgangs-Tile. Hinter dem Tile „Förderband linkslaufend links“ verbergen sich bspw. die Dateien:  
  *Conveyor\_Left\_L\_0  
  Conveyor\_Left\_L\_1  
  Conveyor\_Left\_L\_2  
  Conveyor\_Left\_L\_3*In der Matrix würde dann für dieses Tile nur die zutreffende ID 270 vermerkt werden.
* Für die Playergrafiken gilt, dass deren Aktionen während des Spiels nur für die jeweils eine Richtung vorliegen müssen, da für die gegensätzlichen Richtungen über den spriteRenderer gespiegelt wird!