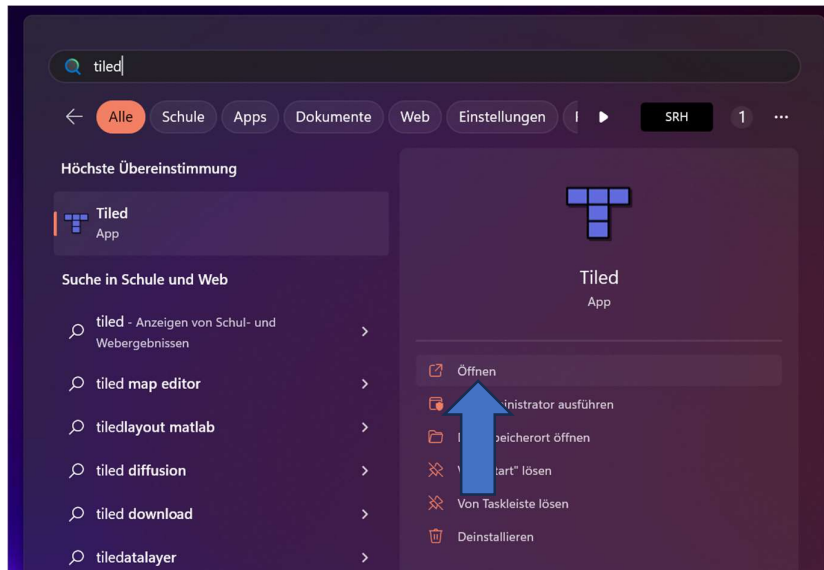


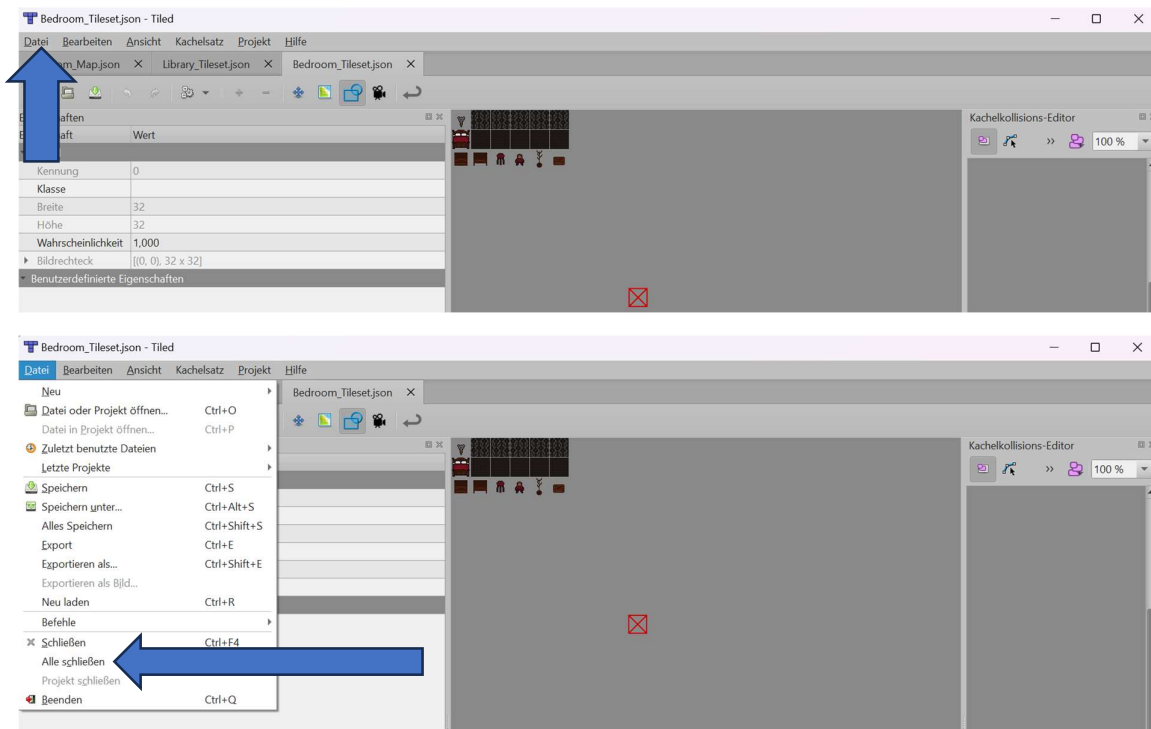
Tiled Map erstellen

Schritt 1: Tiled öffnen



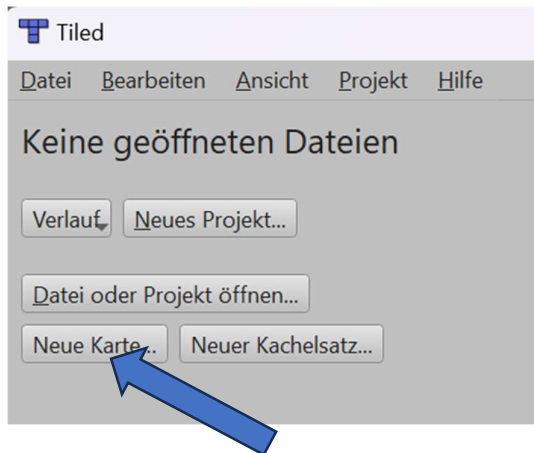
Schritt 2: Vorhandene Projekte schließen

Erstmal werden alle vorhandenen Projekte und Dateien geschlossen, damit nicht die falschen Tile-Sets verwendet werden.



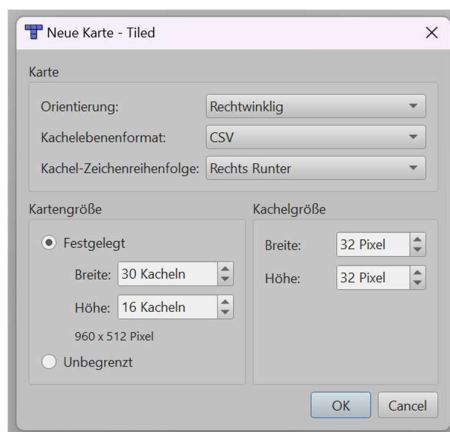
Schritt 3: Karte erstellen

Neue Karte (Map) erstellen.

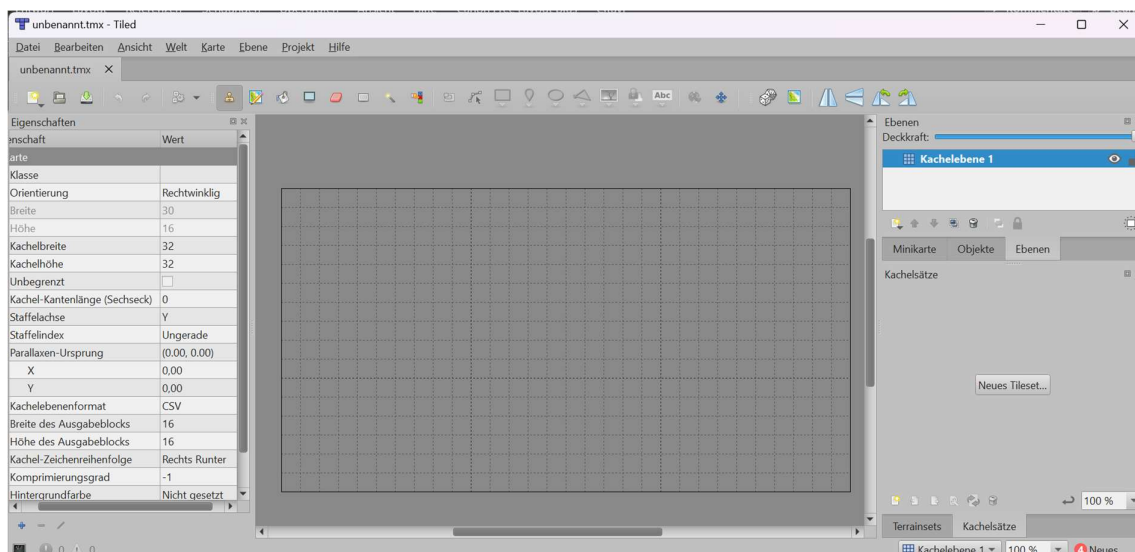


Schritt 3.1:

Neue Karte mit diesen Einstellungen erstellen. Kartengröße 30x16 Kacheln. Und Kachelgröße 32x32 Pixel.

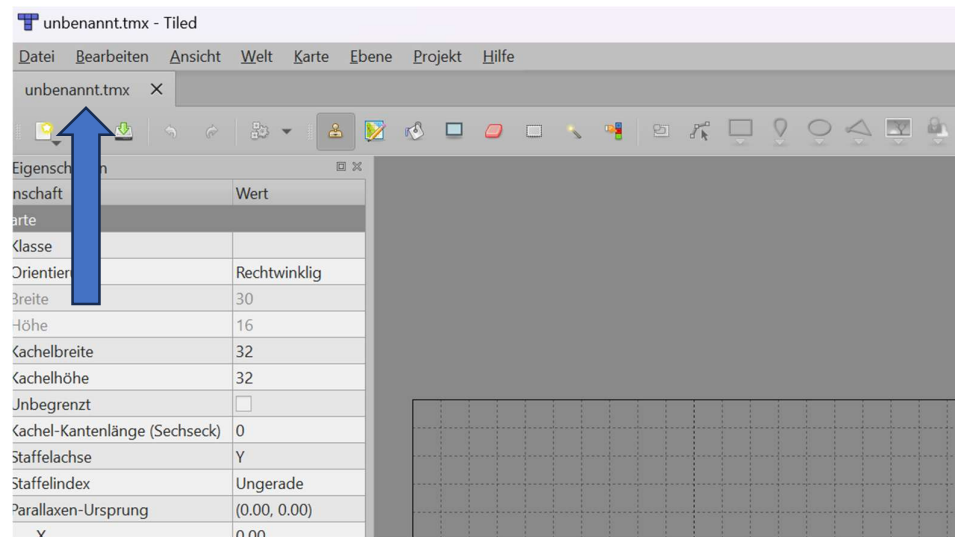


Sodass euer Fenster nun so aussieht:

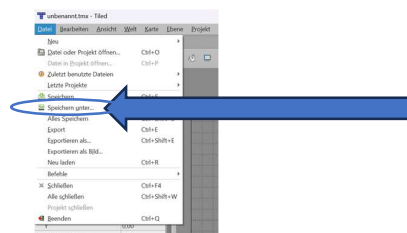


Schritt 4: Datei richtig benennen (WICHTIG)

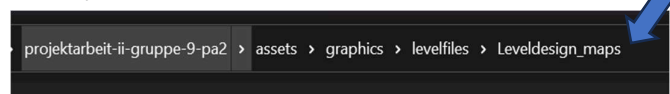
Aktuell hat die Datei den Namen unbekannt.tmx und das falsche Format (.tmx)



Deshalb ändern wir dies gleich mal ab. Hierfür speichern wir die Datei unter dem Namen „Map“ unter dem Pfad des Reposetorys ab:

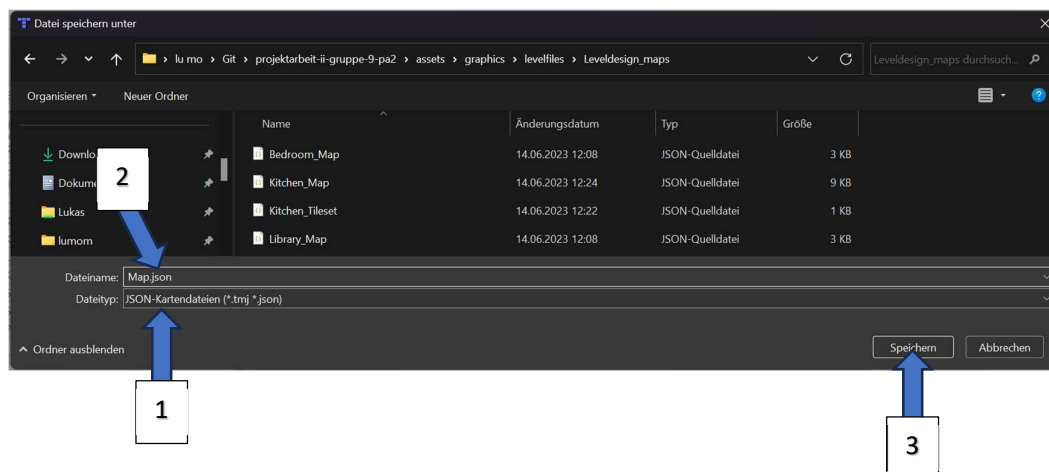


Der gewollte Pfad für das Abspeichern ist:

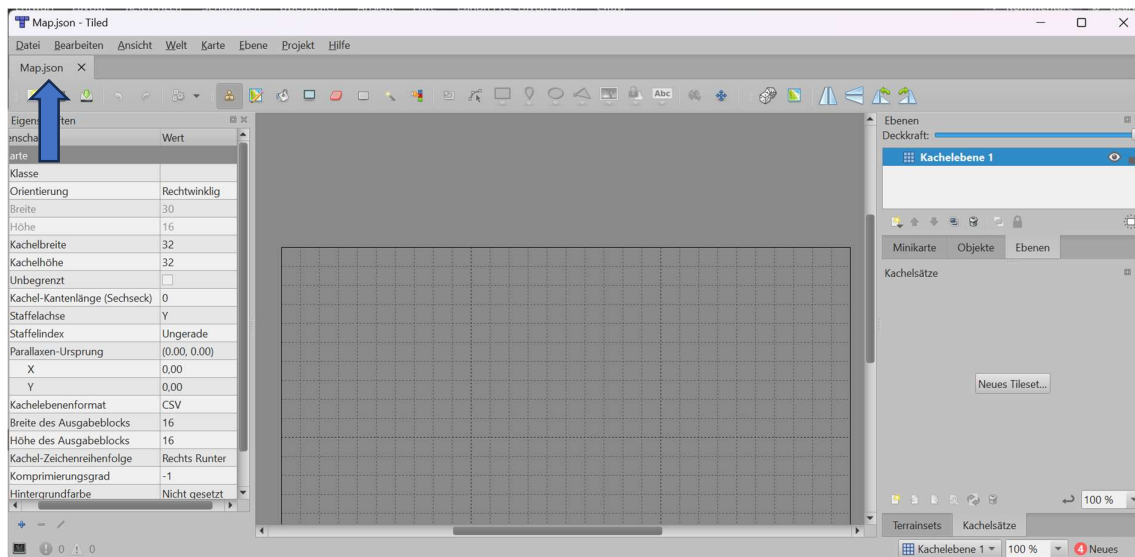


Am besten macht ihr dort alles was ihr erstellt in einen eigenen neuen Ordner mit dem PNG und euren Dateien (z.B.: Leveldesign/LukasersteMaps/...), damit nichts doppelt gesichert oder überschrieben wird und man somit weiß, welche Dateien mit welcher Version vom Tilesset erstellt wurden.

Dann speichern wir das so ab, dass der Beispielpname (Map) **und dahinter schreiben wir hin .json**, sodass der Dateityp eine .json Datei ist. Anschließend drücken wir speichern.

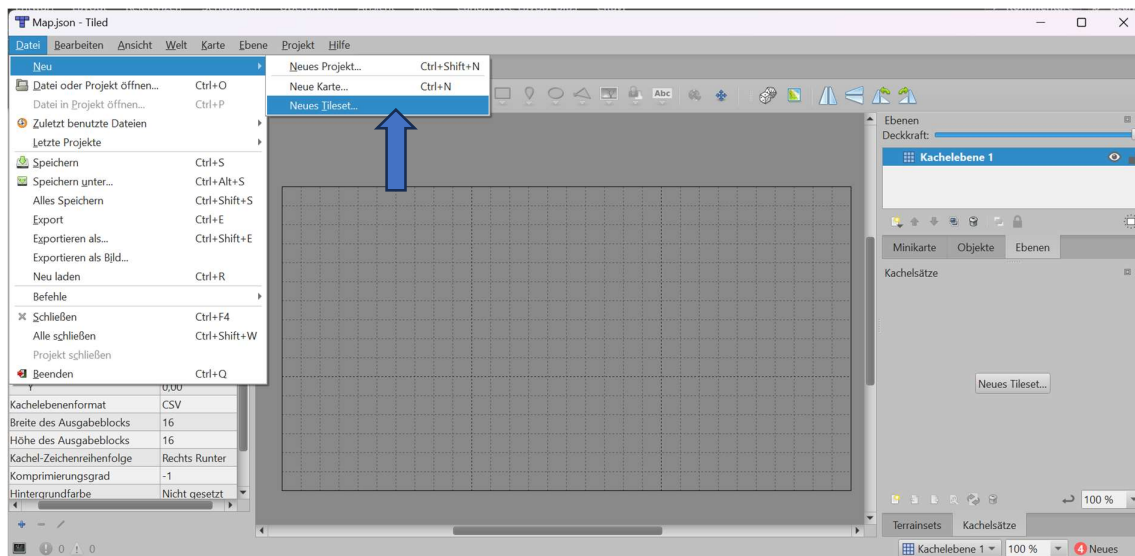


Jetzt müsste euer Screen so aussehen:

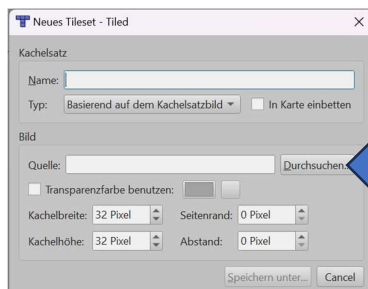


Schritt 5: Tileset erstellen

Um nun eine Map zu erstellen brauchen wir natürlich das Tileset, und dass kommt jetzt. Dafür öffnen wir das Menü und erstellen ein neues Tileset:

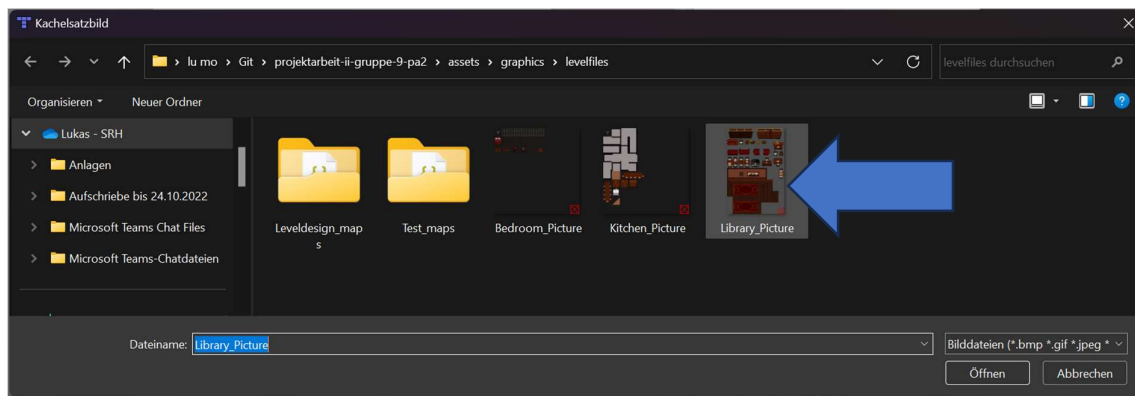


Dann ploppt das Fenster auf:

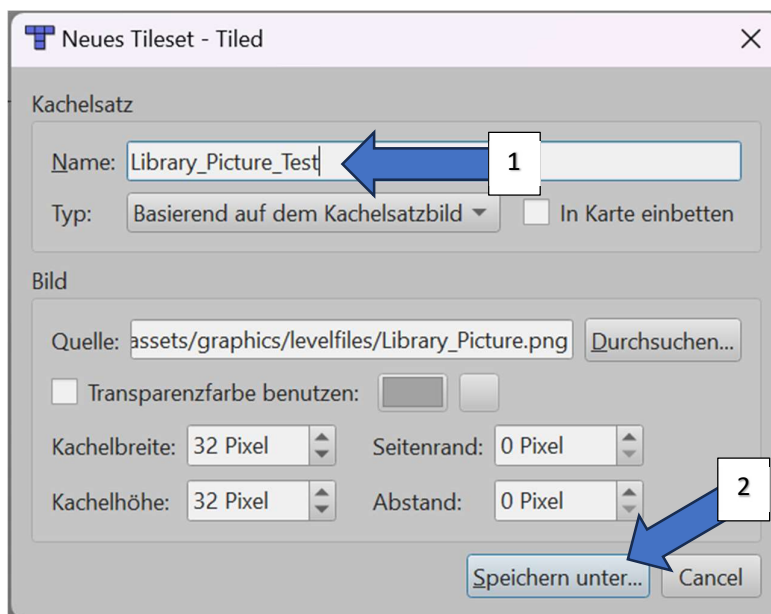


Da geht ihr dann auf
Durchsuchen... und wählt
den Pfad des Bildes (.png)
aus dem Repository aus.

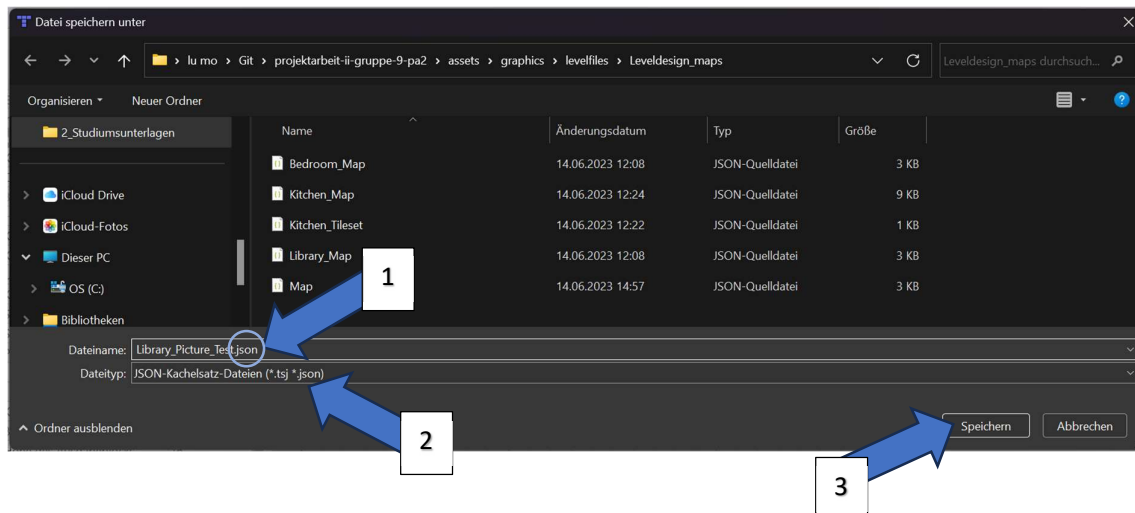
Als Beispiel habe ich hier das Library_Picture genommen.



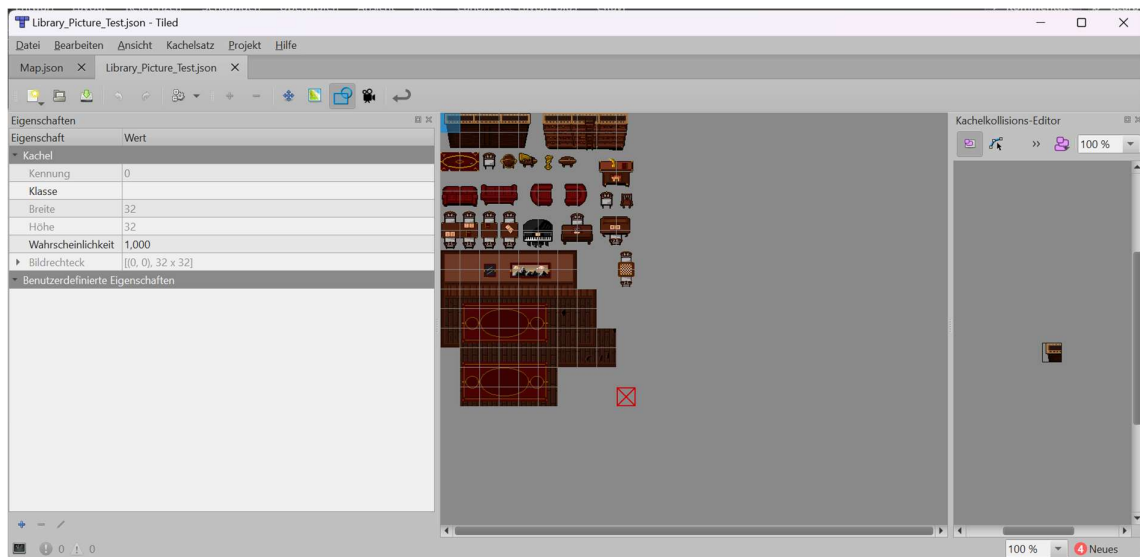
An dieser Stelle könnt ihr den Namen ändern, und geht dann auf „Speichern unter...“:



Dann speichert ihr das genau in dem gleichen Ordner wie zuvor ab und achtet darauf, dass ihr wieder .json hinter den Dateinamen schreibt, anschließend geht ihr dann auf Speichern.

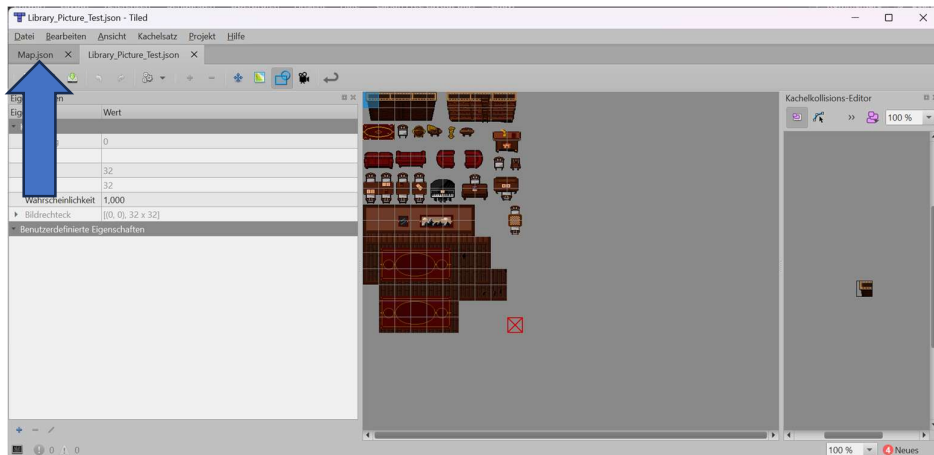


Jetzt müsste euer Tiled so aussehen:

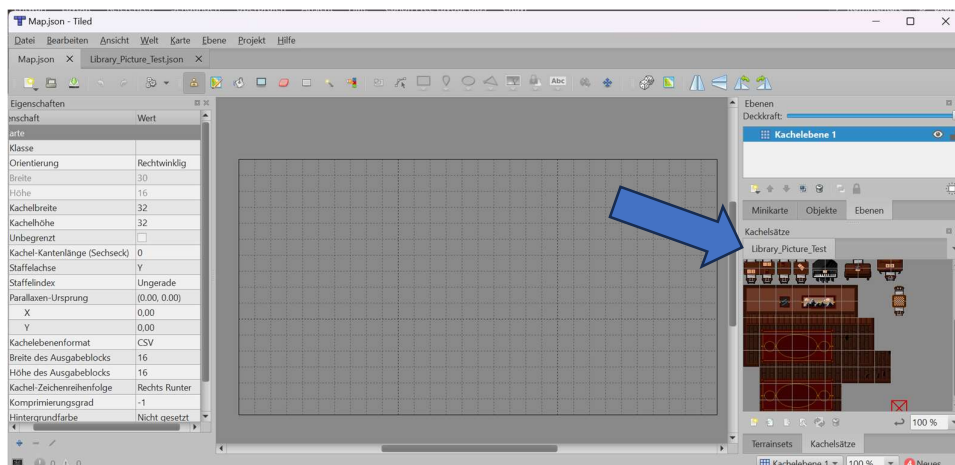


Schritt 6: Tileset in Map includen

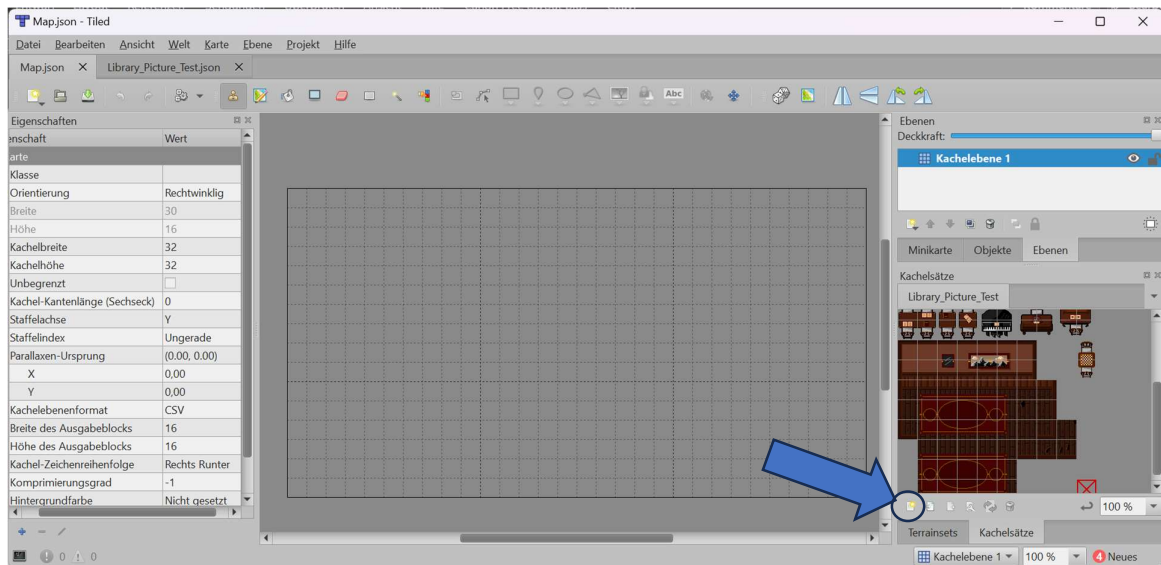
Das Tile-Set muss jetzt in der Map hinzugefügt werden. Hierfür klicken wir wieder auf die Map:



Bei mir war das Tileset automatisch schon unten rechts zu sehen wie hier:



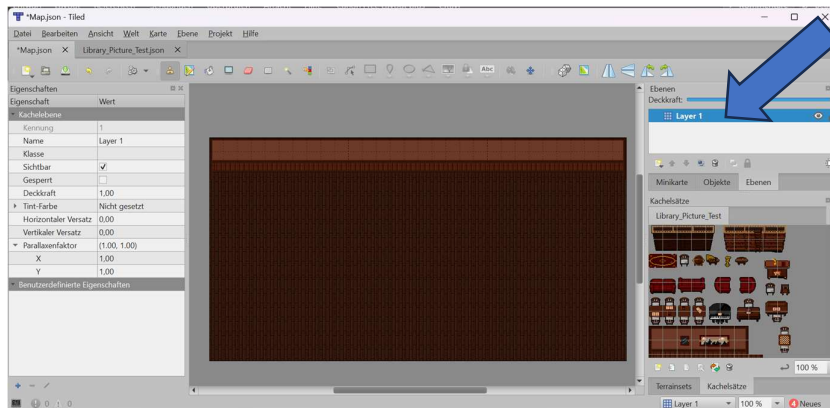
Falls das nicht der Fall ist, hier der Button, wie du das Tileset aus dem Repository in die Tiled-Map bekommst:



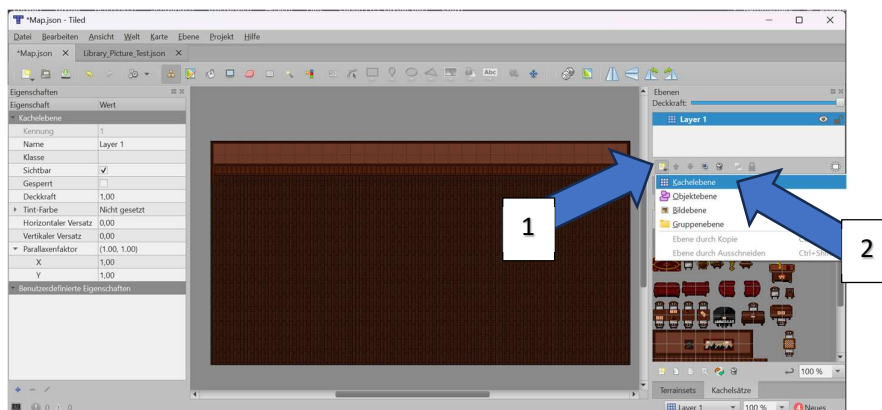
Anschließend wiederholst du den Schritt 5.

Schritt 7: Map erstellen

Es ist wichtig das ihr die richtige Benennung bei den Kachelebenen habt, deshalb benennt ihr eure „Kachelebene 1“ mit einem Doppelklick in „Layer 1“ um:



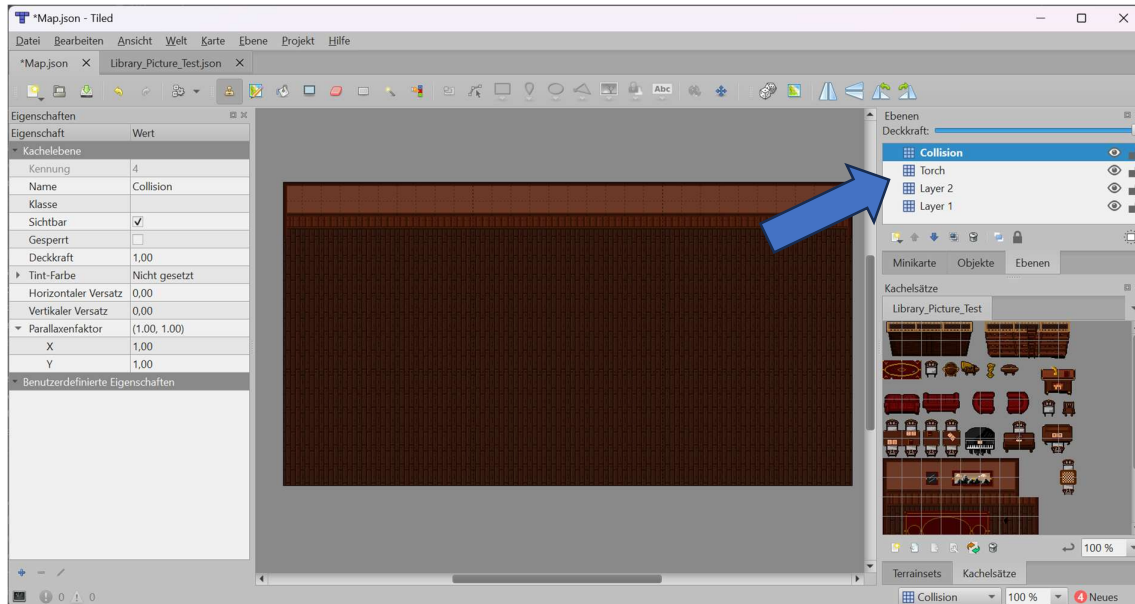
und fügt noch weiter Ebenen mit folgenden Namen hinzu:



- Collision
- Torch
- Layer 2
- Layer 1

Sodass es dann so aussieht:

(Die Reihenfolge könnt ihr mit den Pfeiltasten ändern)



Erklärung der Ebenen:

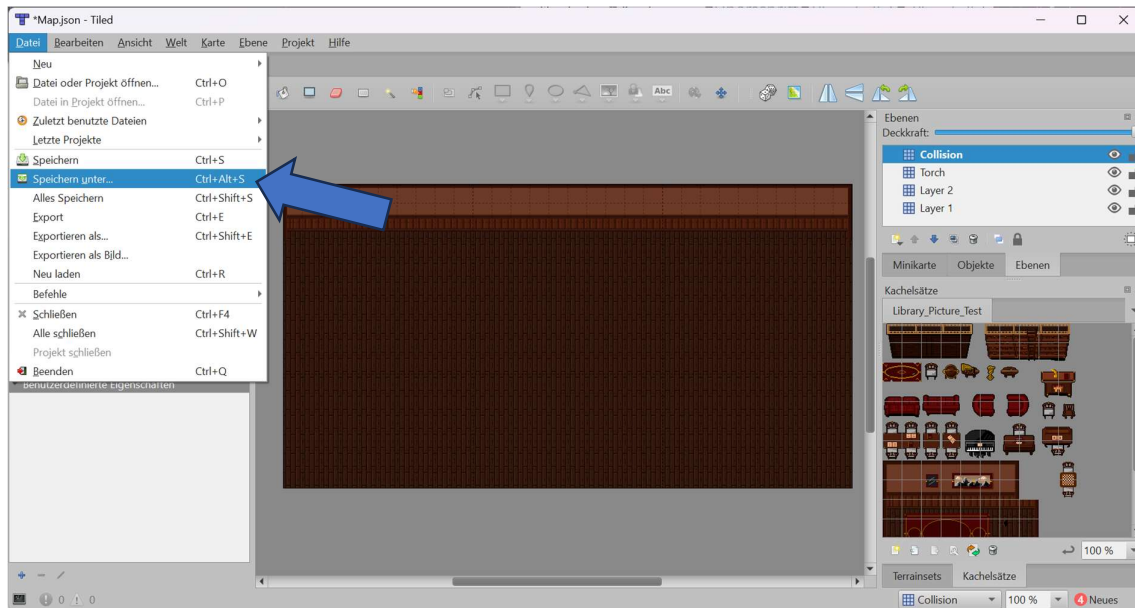
- **Collision:** Ist die Ebene bei der **nur die Roten X** gesetzt werden, um den Laufbereich des Spielers und der Spinne einzuschränken.
- **Torch:** Ist **rein für die Fackeln** gedacht, um zu wissen, wo die Animation der Fackel auf der Karte gesetzt werden muss.
- **Layer 2:** Ist für die **Gegenstände**, die auf dem Layer 1 stehen.
- **Layer 1:** Der **Boden und die Wand**.



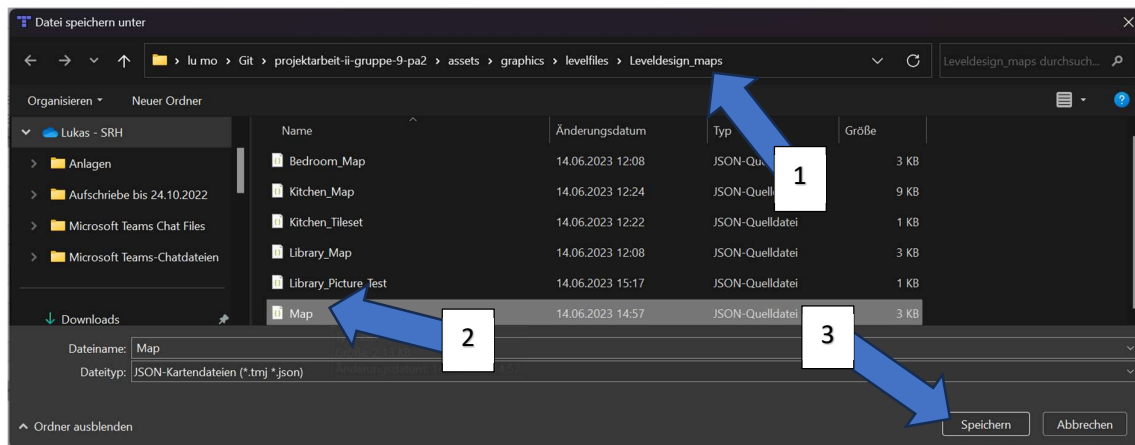
Ihr könnt gerne **weitere Layer** erstellen, benennt sie dann bitte „**Layer 3**“ ff. und gebt den Programmieren Bescheid, dass diese auch im Programm integriert und gezeichnet werden.

Schritt 8: Abspeichern der Datei

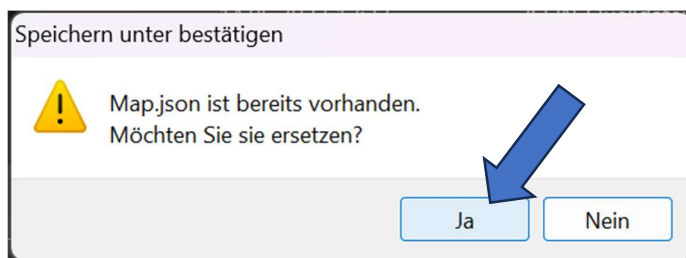
Datei muss wieder im Repository unter einem bestimmten Pfad gespeichert werden:



Dann wählt ihr einfach die Datei aus die ihr anfangs unter dem Pfad (1) erstellt habt und speichert dann:



Dann ploppt dieses Fenster auf und ihr sagt einfach „Ja“:



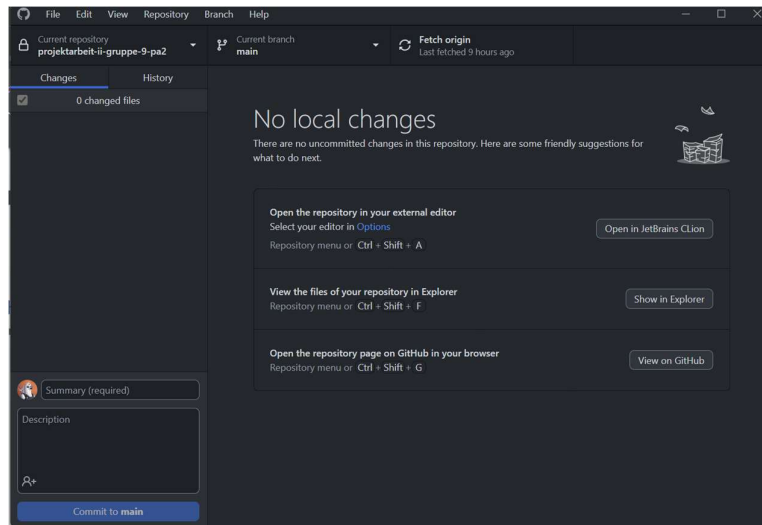
Bitte **benennt** die Dateien so, dass es verständlich ist, dass sie zusammen gehören nicht so wie ich.

(Am besten wieder alle Projekte schließen und dann neue Karte erstellen ...)

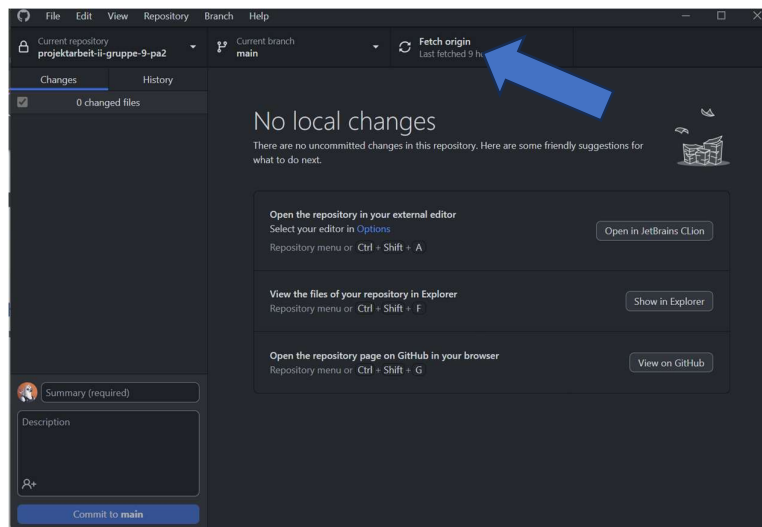
Um eine weitere Map zu erstellen beginnt wieder von Schritt 1 aus an !!!

Schritt 10: In Git hochladen

Hierzu öffnet ihr zuerst GitHub Desktop:



Dann klickt ihr als **erstes auf „Fetch origin“** und dann **„Pull origin“**, sodass ihr den neusten Stand des Projektes auf eurem PC habt.



Jetzt könnt ihr eure „Changes“ mit einer englischen Summary-Nachricht „Comitten“ und „Pushen“.

- ⇒ Jetzt hat jeder (wenn er wieder die neuste Version aus dem Repository Pullt) deine neue Map unter dem Pfad, den du erstellt hast wie z.B: **Leveldesign/LukasersteMaps/Kitchen/**
- ⇒ **In diesem Ordner sollen dann drei Dateien sein:**
 - **Map.json**
 - **Tileset.json**
 - **PNG.png**