

Diseñando tus pantallas y posicionando los elementos con Tiled

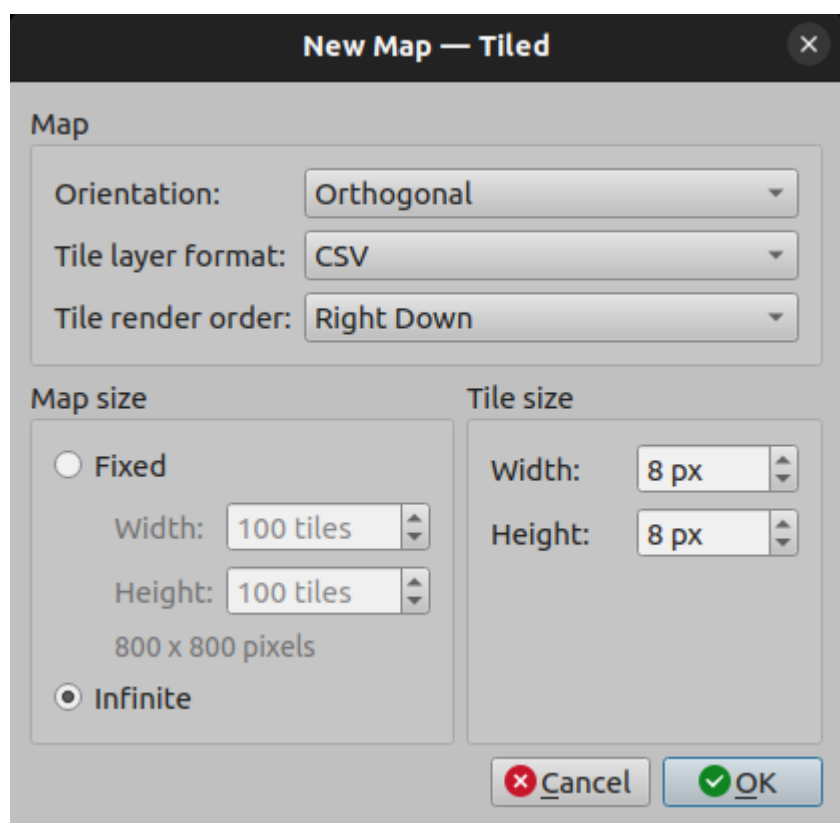
Tiled es una muy buena herramienta para diseñar tus pantallas. Usando Tiled puedes crear el mapa del juego y posicionar elementos como los enemigos, llaves, items a recolectar, puertas...

Nuestro juego, aunque es configurable, por defecto tendrá un tamaño de 32x22 tiles.

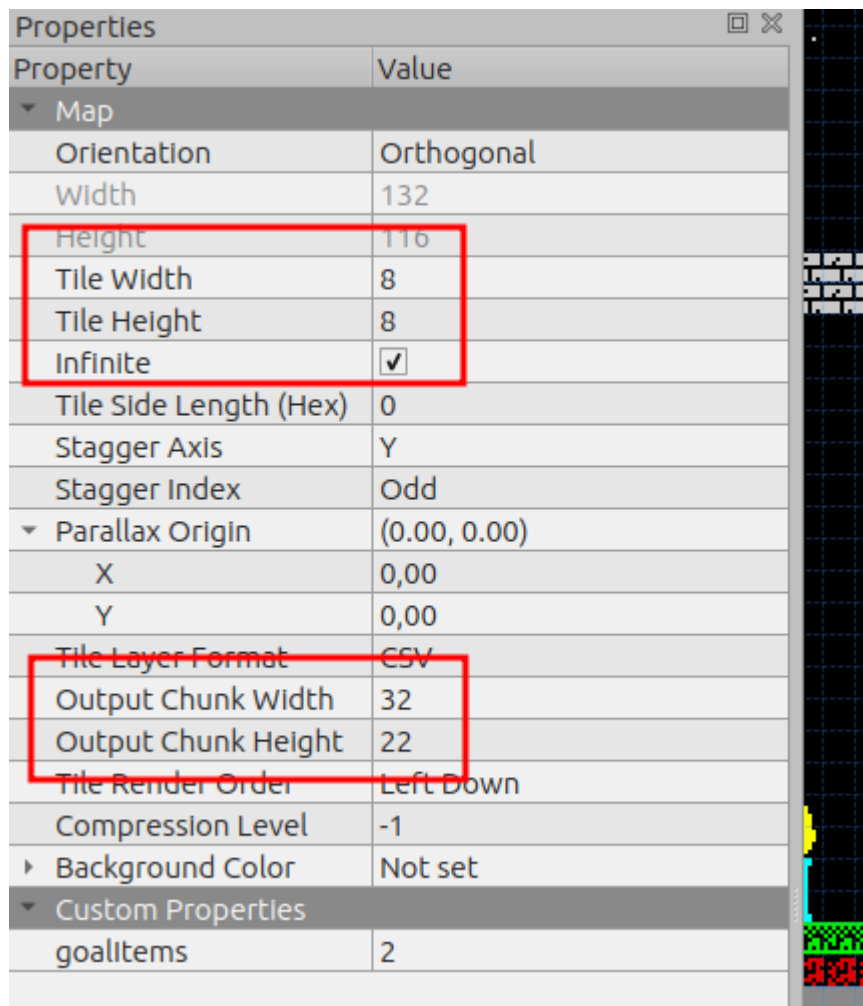
Crear el mapa

Cuando crees un mapa tienes que elegir las siguientes propiedades:

- Orientation: Orthogonal.
- Tile layer format: CSV.
- Tile render order: Right Down.
- Map size: Infinite.
- Tile size: 8x8px.



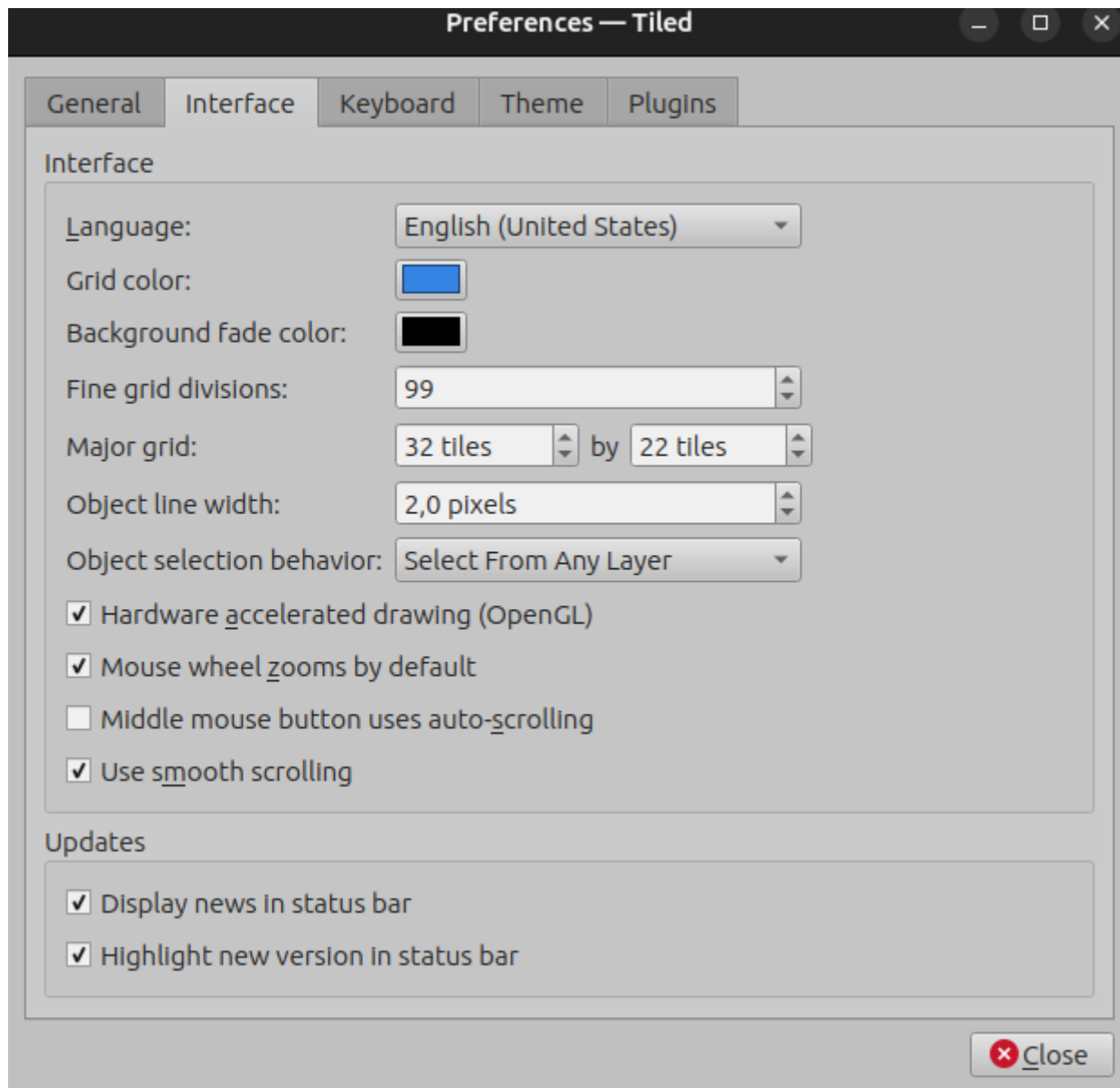
Después ves al menú Map > Properties y marca el mapa como **infinito** y Output Chunk Width a 32 y Output Chunk Height a 22



Property	Value
▼ Map	
Orientation	Orthogonal
Width	132
Height	116
Tile Width	8
Tile Height	8
Infinite	<input checked="" type="checkbox"/>
Tile Side Length (Hex)	0
Stagger Axis	Y
Stagger Index	Odd
▼ Parallax Origin	(0.00, 0.00)
X	0,00
Y	0,00
Tile Layer Format	CSV
Output Chunk Width	32
Output Chunk Height	22
Tile Render Order	Left Down
Compression Level	-1
► Background Color	Not set
▼ Custom Properties	
goalItems	2

Preferencias

Para poder distinguir bien los tiles y la división entre pantallas ves al menú Preferences > Interface y introduce en Major grid 32 tiles x 22 tiles.

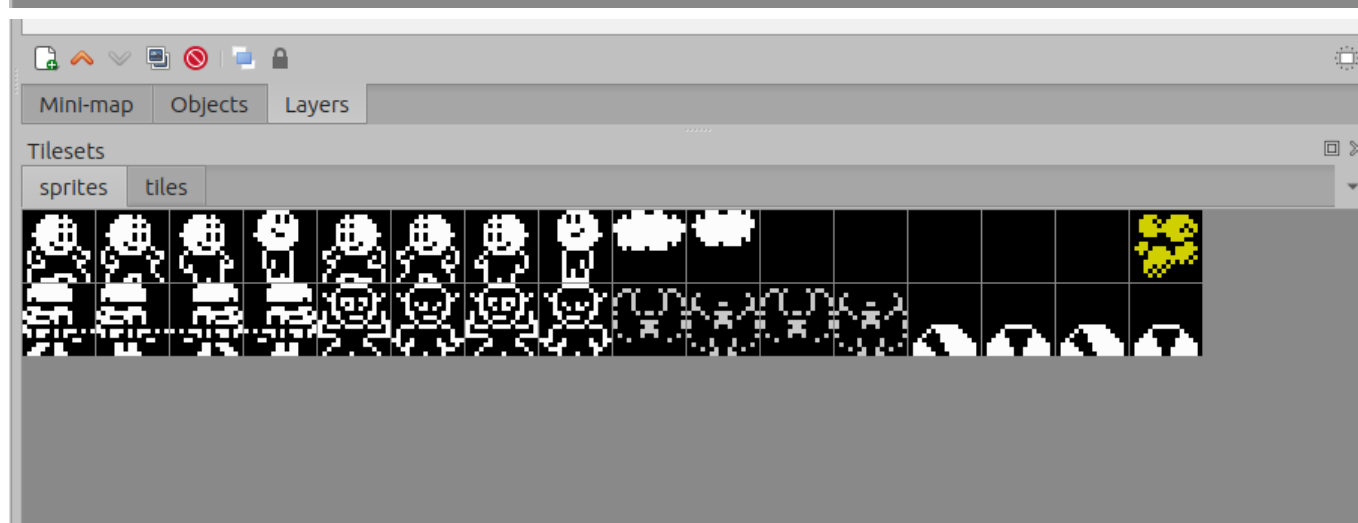
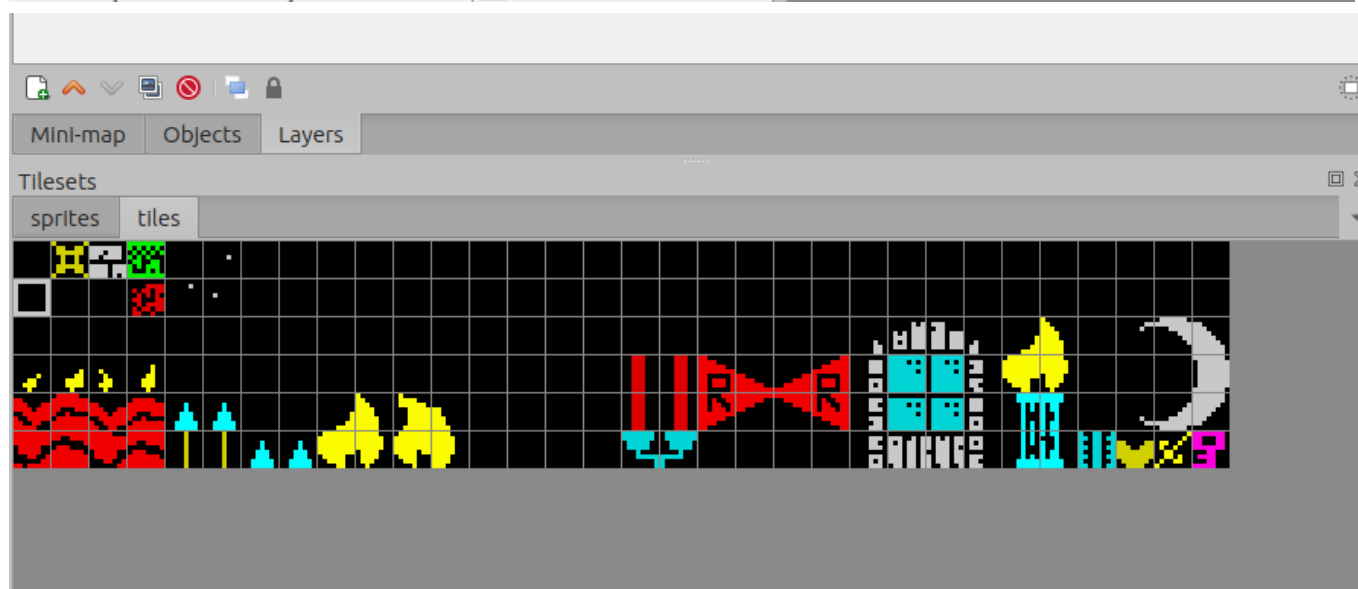


Crear tilesets

Es la hora de añadir a nuestro programa de diseño Tiled el **tileset** y el **spriteset** para poder utilizarlo en el mismo y diseñar nuestras pantallas.

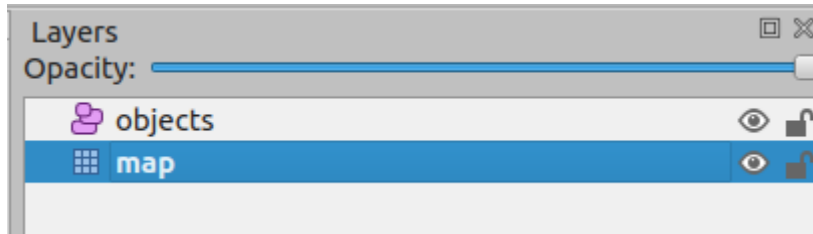
Tienes que crear 2 tilesets, uno para **tiles** importando la imagen `assets/tiles.png` de 8x8px y otro para **spriteset** de 16x16px importando `assets/sprites.png`

Es importante seleccionar **Object Aligment Top Left** en las propiedades de los dos tilesets.



Crear capas

Necesitamos 2 capas, una para pintar nuestro escenario y otra para situar los elementos como enemigos en el mismo.



Añadiendo elementos

Enemigo

Puedes añadir hasta 3 (de momento) enemigos en cada pantalla y configurar su movimiento (de momento sólo horizontal).

Posición inicial

Para ello deberás seleccionar la capa objects y arrastrar el 1er sprite del enemigo a posicionar donde quieras que aparezca inicialmente.

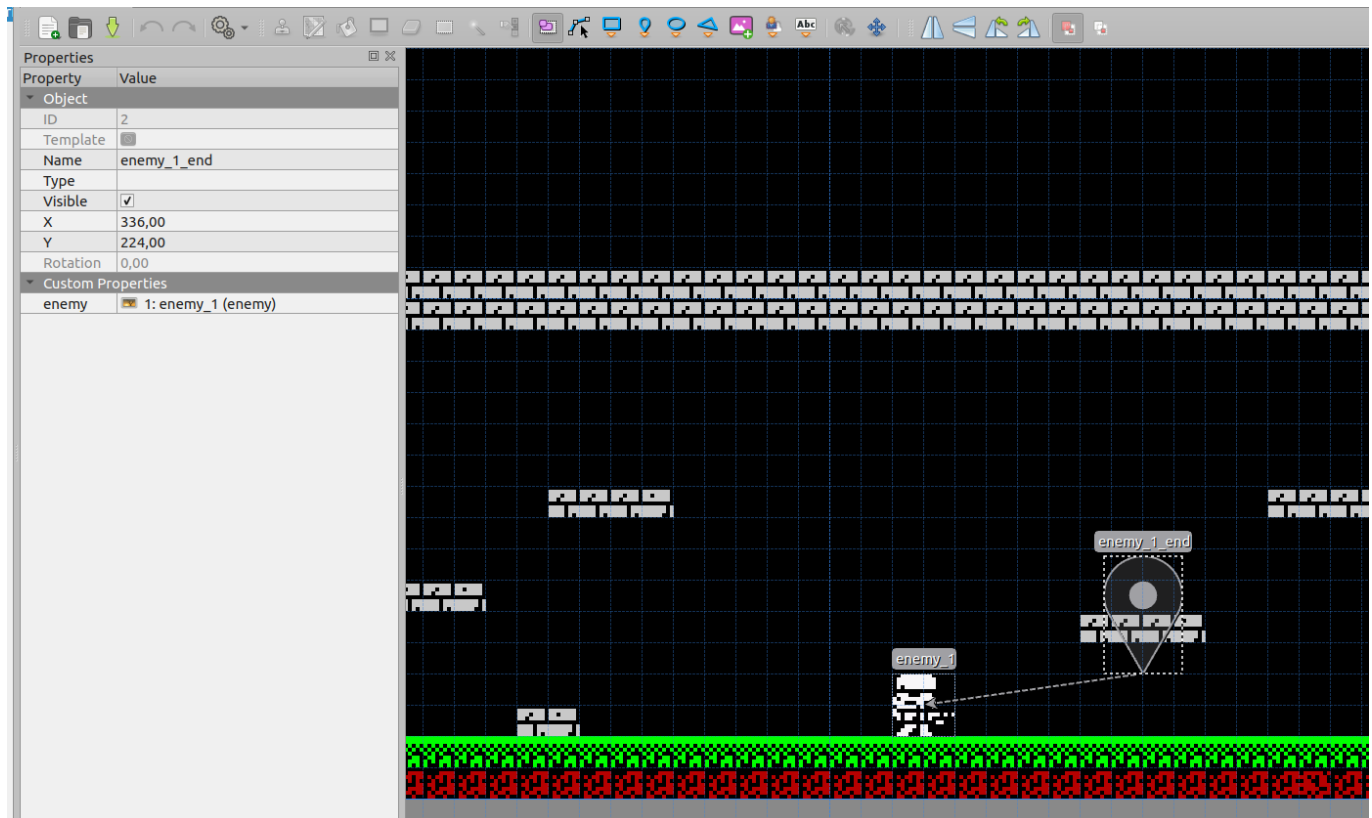
Como truco, si pulsas la tecla Ctrl el enemigo se situará respetado la rejilla. You can add enemies into your map and set its movement (just horizontal for now). Set enemy in Type into object properties

En la propiedad **type** de este objeto deberás introducir el text **enemy**

Es recomendable que le pongas un nombre al mismo para cuando referencies la posición final a este. E.g. enemy_1

Posición final

- Haz clic en el botón **Insert point**.
- Pon este punto donde quieras que para el enemigo manteniendo la tecla Ctrl y a la misma altura(Coordenada Y) que el enemigo.
- Añade a este punto una propiedad personalizada (custom property) de tupi objeto y selecciona el enemigo relacionado con este punto.

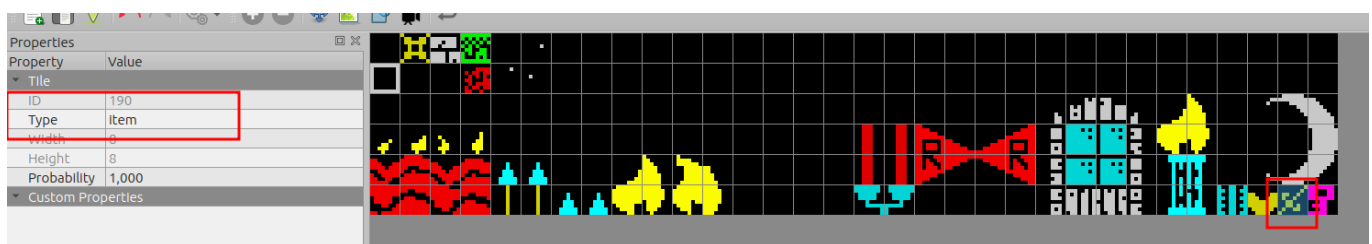


Item

Este es el objeto que el protagonista deberá ir recogiendo por todo el juego para finalizar el mismo (Es configurable)

Tienes que seleccionar el tile que quieras usar para este fin, por ejemplo en el juego de Krilin la daga, y poner que el tipo de el mismo es **item**

Para ello haz clic en la rueda dentada de propiedades del tileset, selecciona el tile que desees (la daga por ejemplo) y escribe **item** en la casilla type.

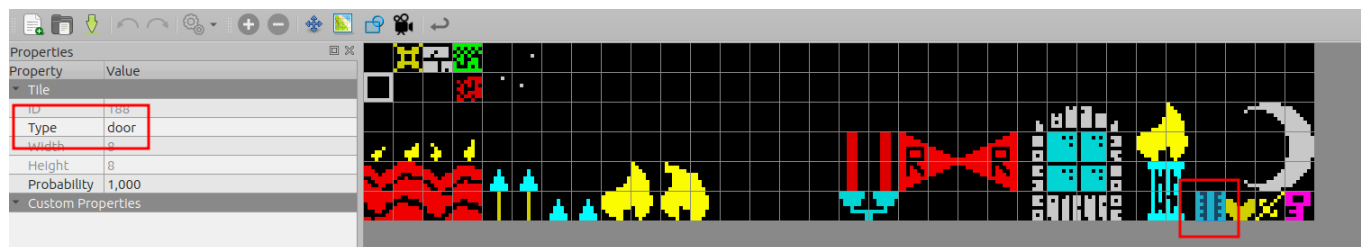


Door

Este tile será considerado solido para el protagonista. deberás tener al menos una **key** para abrir la puerta y cuando lo hagas se te restará de tu inventario.

Para setear un tile de este tipo haz clic en la rueda dentada de propiedades del tileset, selecciona el tile que desees y escribe **door** en la casilla type.

Después ya puedes añadirlo a tu mapa arrastrándolo.

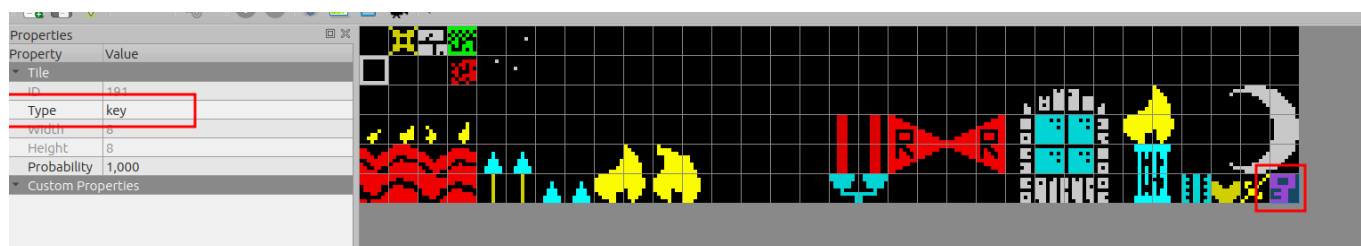


Key

Como habrás podido ver en el párrafo anterior, necesitas el objeto **key** para abrir las puertas.

Para setear un tile de este tipo haz clic en la rueda dentada de propiedades del tileset, selecciona el tile que desees y escribe **key** en la casilla type.

Después ya puedes añadirlo a tu mapa arrastrándolo.

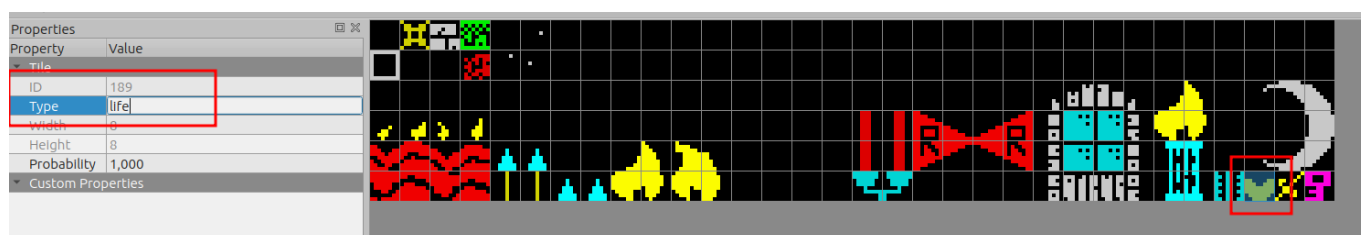


Life item

Este objeto permitirá al personaje restablecer una cantidad de vida (configurable).

Para setear un tile de este tipo haz clic en la rueda dentada de propiedades del tileset, selecciona el tile que desees y escribe **life** en la casilla type.

Después ya puedes añadirlo a tu mapa arrastrándolo.



Configuración general

Puedes añadir configuraciones generales de tu juego en las propiedades personalizadas el mapa.

Propiedades personalizadas:

- damageAmount. Cuanto daño le hacen al personaje los enemigos.
- goalItems. Número de items necesarios para finalizar el juego.
- initialLife. Cantidad de vida inicial del personaje.
- lifeAmount. Cantidad de vida que incrementa al personaje los items **life**

