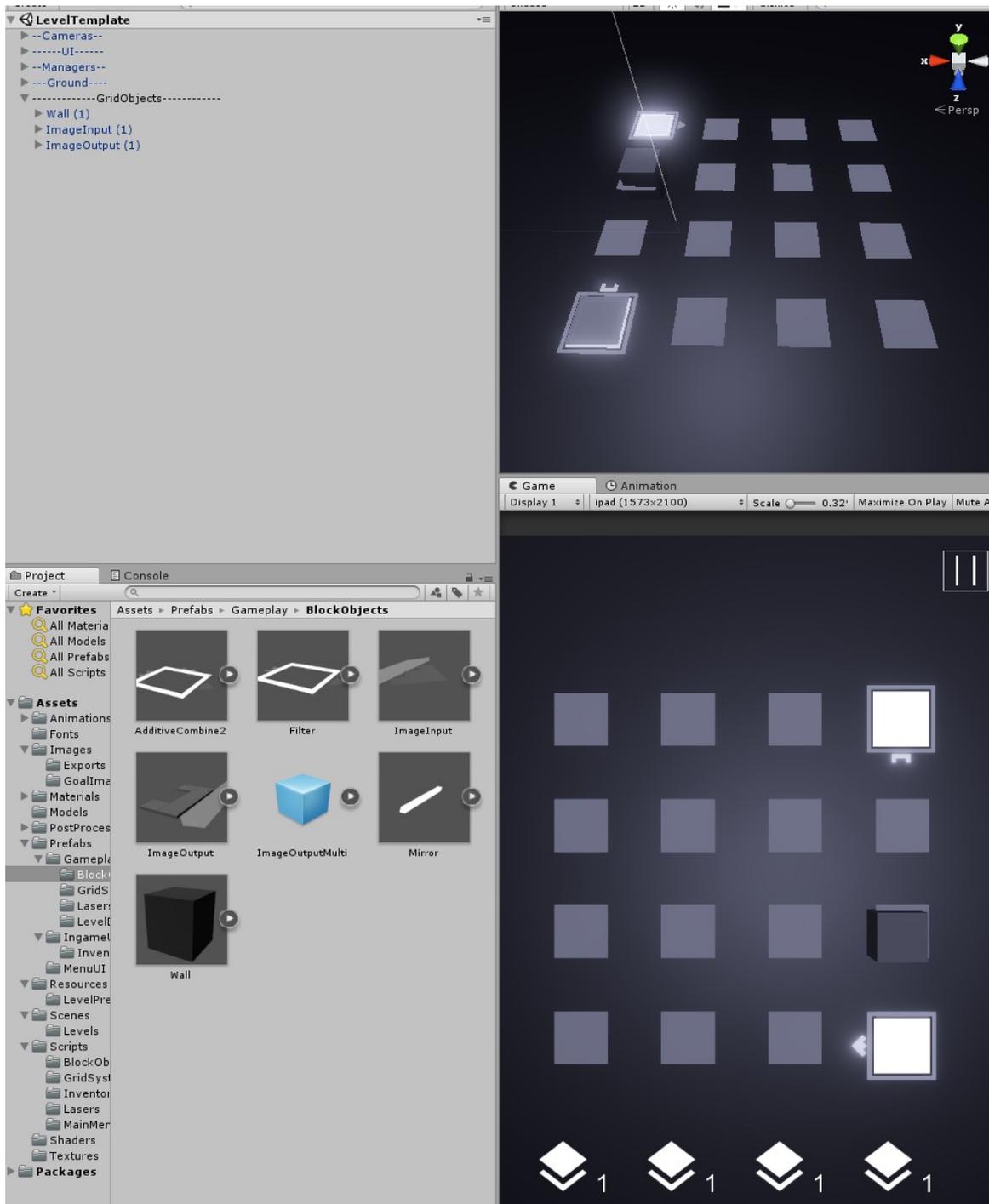


Level Design Manual

1. Vorbereitung

1.1: Kopiere die Scene "LevelTemplate" aus dem ordner Scenes. Benenne dein Level

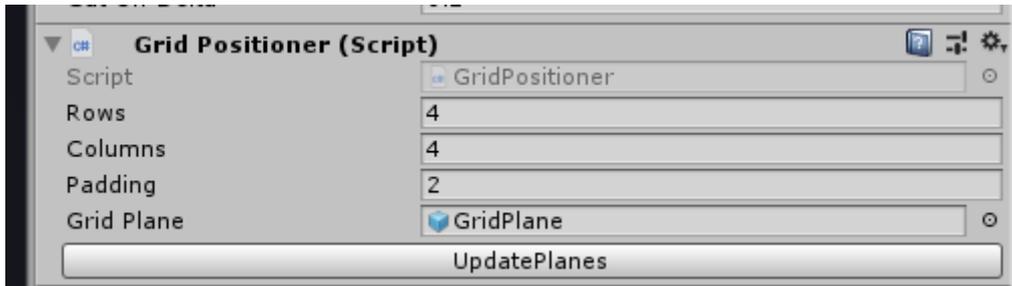
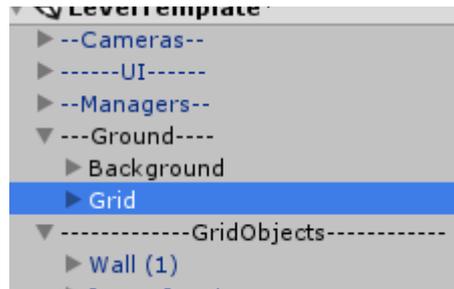
1.2: Öffne deine so erstellte Scene, öffne den Prefab Ordner BlockObjects um diese im Level platzieren zu können



2. Bearbeitung der Felder:

Wenn du ein anderes Grid als 4x4 haben willst oder Löcher in deinem Level haben willst, kannst du dein Grid bearbeiten

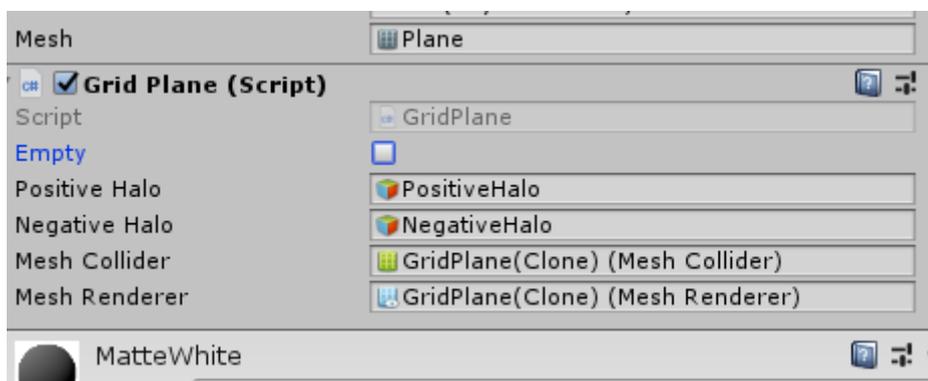
selektiere jeweils das Grid in der Hierarchy



Das Grid Positioner script, erlaubt es dir jeweils die anzahl der Rows und columns und den Abstand zwischen ihnen (padding) zu verändern

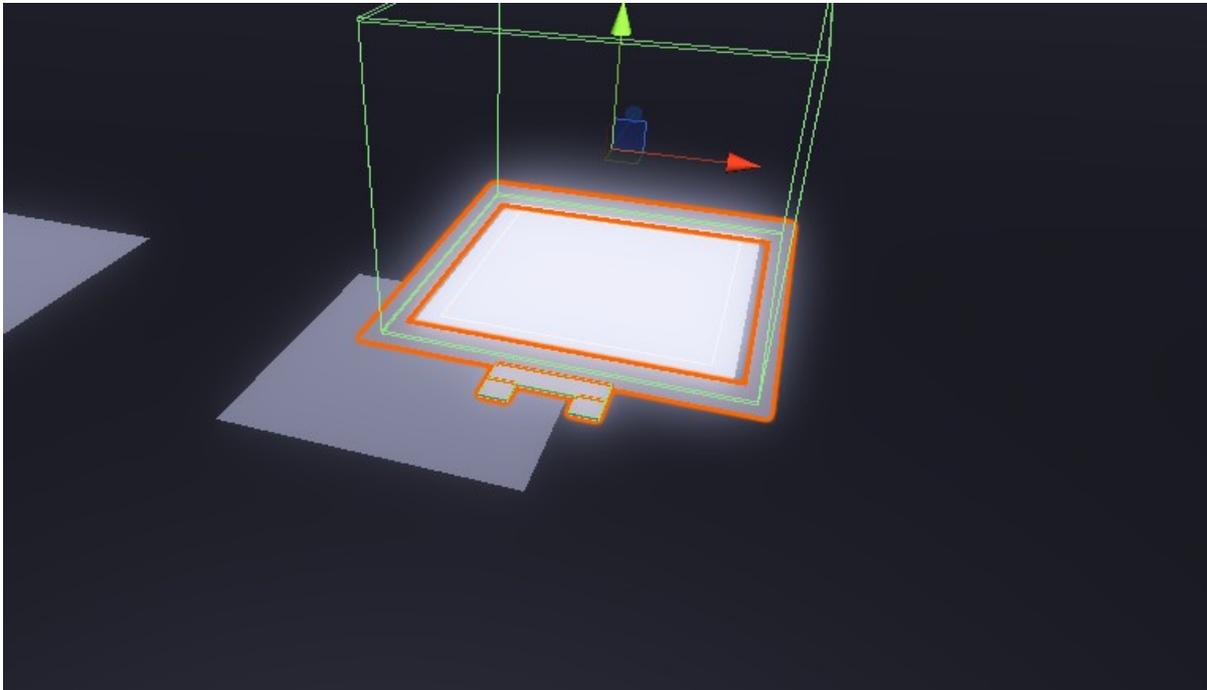
Damit deine änderungen auch im Level sichtbar werden, musst du den Button "Update Planes drücken"

Falls du Löcher in deinem Level haben möchtest, selektierst du das Plane, welches ein Loch sein soll und setzt den bool "empty" im inspektor auf true



3. Hinzufügen der GridblockObjekte

Im PrefabsOrdner BlockObjects findest du jeweils die BlockObjekte aus welchen du die Level bauen kannst, ziehe sie einfach ins Level und setze gegebenenfalls deren Rotation im inspektor, es reicht wenn du sie ungefähr auf das Gridplane platzierst, wo du sie haben willst, sie werden bei Spielstart automatisch gesnappt



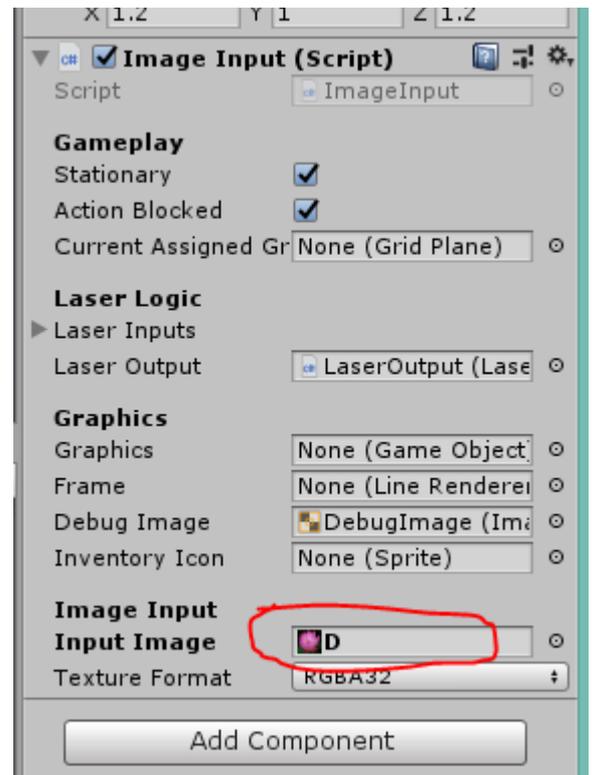
4. Die Input Bilder assignen:

nun wählst du jeweils für jeden InputImageBlock ein Bild, welches es rausschießen soll, das Fromat lässt du auf RGBA32 - nicht anfassen :)

5. Die OutputBilder assignen:

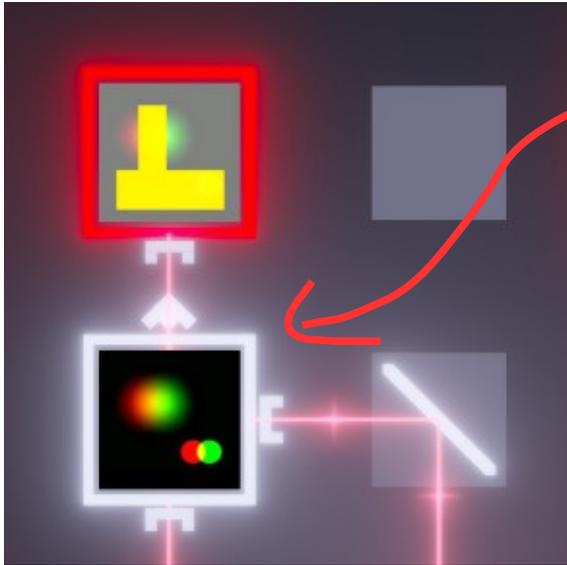
5.1: Level lösen

Wenn du noch kein OutputBild hast, muss du es erstmal selbst erzeugen: starte dein Level und bewege deine Blöcke in die Musterlösung, sodass das richtige Bild beim OutputImage ankommt. Wichtig heirbei ist, dass falls du mehrere OutputImages im Level hast, nur eins von einem Laser angeschossen wird, nämlich das , welches du exportieren willst.



5.2: Bild exportieren

Nun wenn das OutputImage dein inGame bearbeitetes Bild bekommt, kannst du es mit "strg + e " exportieren



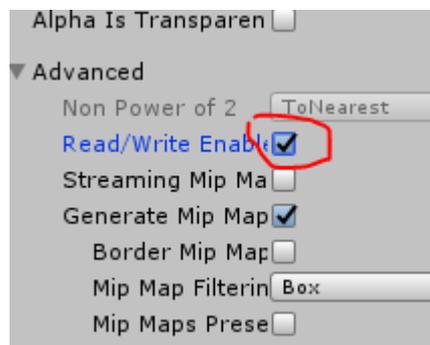
Nun strg + e drücken und dieses Bild

landed im Ordner Images/Exported

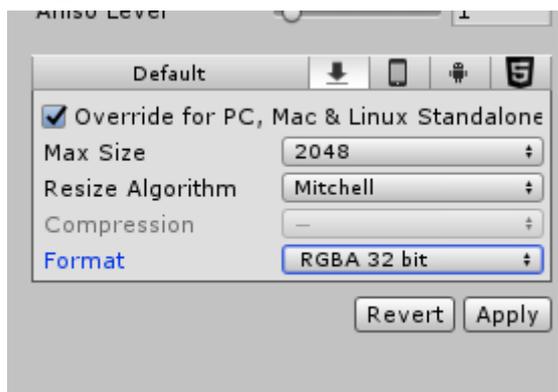
5.3 Bild Importieren

nun schnappt man sich das Bild aus Images Exported, benennt es um und packt es in einen anderen Ordner

außerdem setzt man bei den importSettings des Bildes einen "true" bei Read/Write enabled

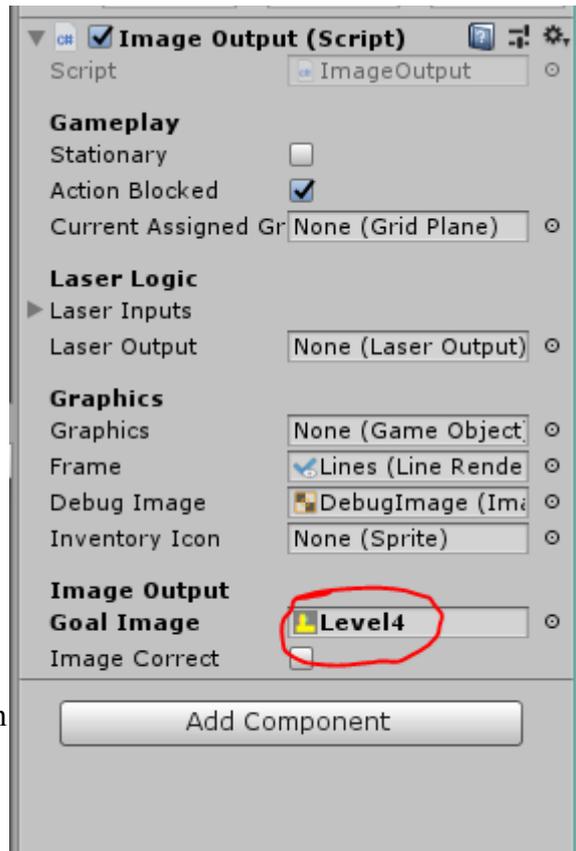


und man overridden die import Settings für alle Plattformen auf das Format RGBA32 bit



5.4 Bild assignen,

nun ist das Bild bereit, beim ImageOutput assign zu werden

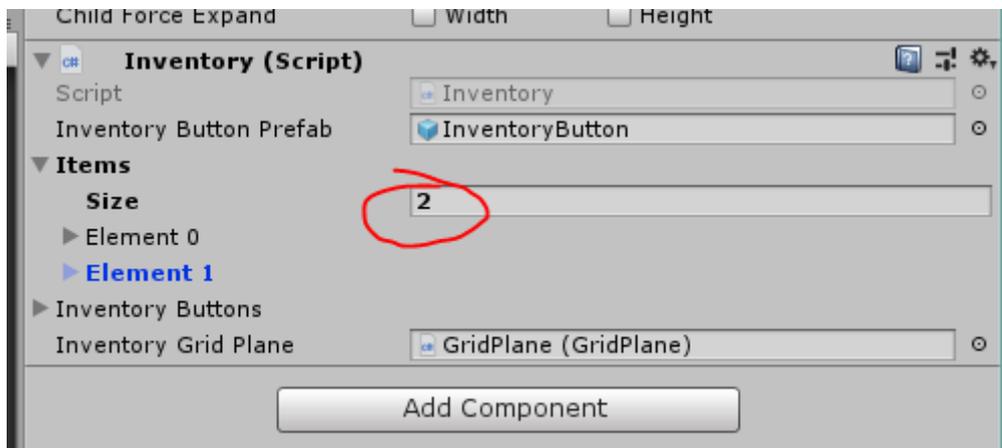


6: Inventory

Wenn wir ein Inventory haben wollen, suchen wir uns das Inventory Objekt in der Scene (unter ----UI-----)

6.1

auswählen wieviele verschiedene Objekte wir haben wollen



6.2

auswählen was für BlockObjekte wir im Invenotry haben wollen und wieviele – hier einfach die BlockObjects Prefabs assignen

