

# Info Sammlung zu Spieleentwicklung mit Java

/\*\* \* @todo: \* - mapeditor erklären \* - TexturePacker einrichten \* - wo kommen die Texturen hin → android/assets bzw. android/atlas \* - Besonderheiten bei Android Entwicklung und Grafiken (Grafiken müssen im richtigen Ordner liegen; unterhalb von atlas \*/

[Freie Texturen](#)

[Libgdx](#)

[TexturePacker für Libgdx](#)

[Tiled der Map-Editor](#)

From:

<http://www.kopfload.de/> - **kopfload - Lad Dein Hirn auf!**

Permanent link:

[http://www.kopfload.de/doku.php?id=allgemein:android:game\\_development&rev=1380379499](http://www.kopfload.de/doku.php?id=allgemein:android:game_development&rev=1380379499)

Last update: **2025/11/19 16:13**

