

Aufführung der Teile des Tutorials

Hallo und herzlich Willkommen zu meinem 2. Teil des Tutorials über Jump & Run Spiele. Im ersten Tutorial habe ich ja schon erklärt, wie man ein solches Spiel entwickelt. Dieses Wissen möchte ich nun vertiefen.

In vielen Jump & Run Spielen sehen wir, dass sich nicht die Figur, sondern der Hintergrund bewegt. Auch sind es meistens mehrere Ebenen (Layer) die sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen. Dieses und wie man mit einem Tile Studio erzeugten Code umgeht will ich hiermit erklären.

1. Teil:

Im ersten Teil habe ich den Quelltext aus unserem ersten Tutorial übernommen und so angepasst, dass sich nicht die Figur, sondern der Hintergrund durch die Cursor steuern lässt. Inklusive der Begrenzungs- und Kollisionsabfrage.

2. Teil:

Hier habe ich lediglich den ersten Teil um die Sprungroutine erweitert.

3. Teil:

In diesem Teil habe ich mich dem Parallax-Scrolling (scrollen von mehreren übereinander gelegten Ebenen) gewidmet. Den Level habe ich mit Hilfe des Programms Tile Studio erstellt. Im, durch Tile Studio, erstellten Code sind aber noch einige andere Funktionen erhalten, die ich ebenfalls in das Programm eingebaut habe.

4. Teil:

Den 3. Teil habe ich hier stark erweitert. Die Figur hat jetzt nicht nur ein rundum Sicherheitspaket (Abfrage der Tiles um die Figur herum) erhalten, sondern kann nun auch die Leitern hoch und runter gehen.

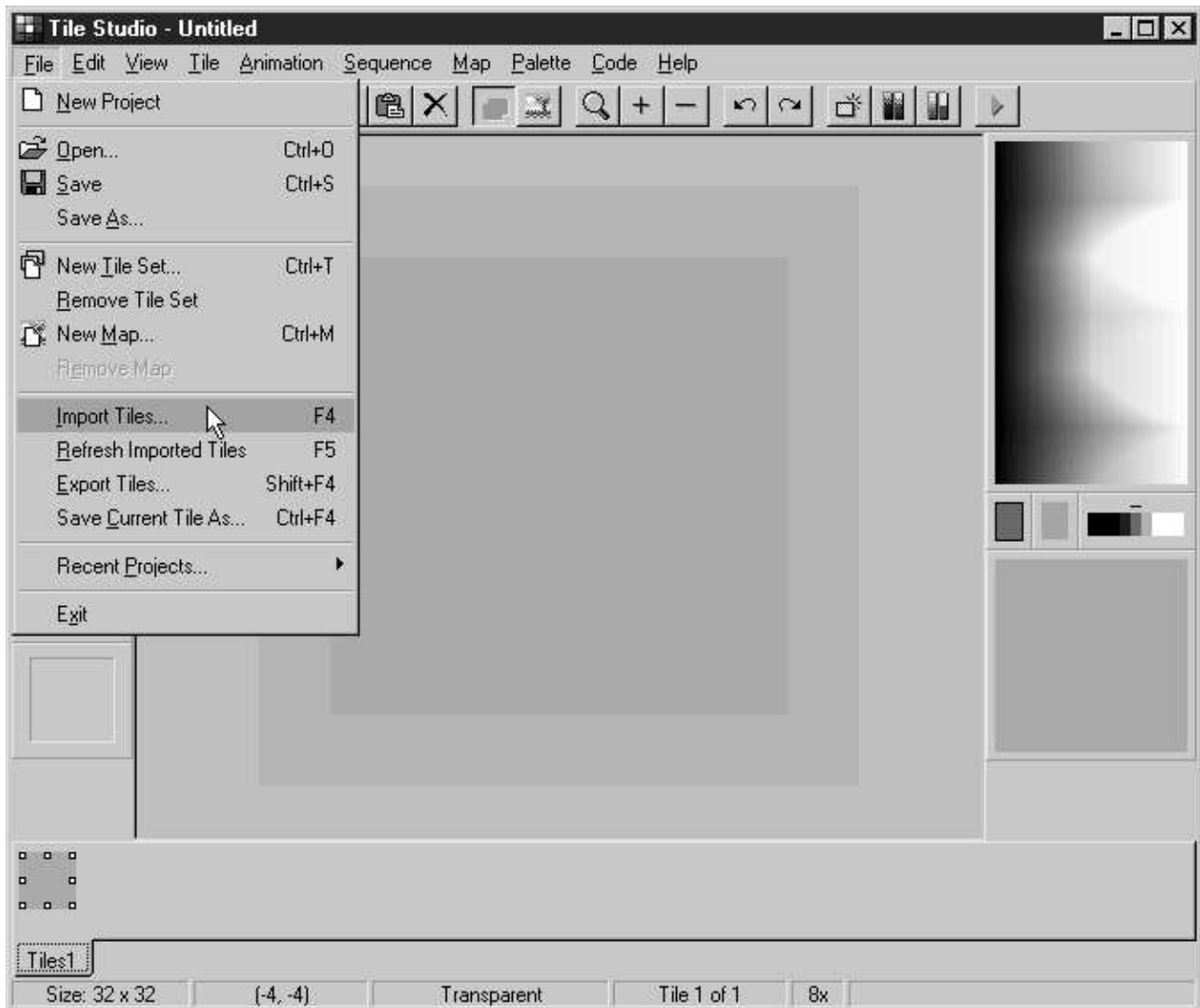
5. Teil:

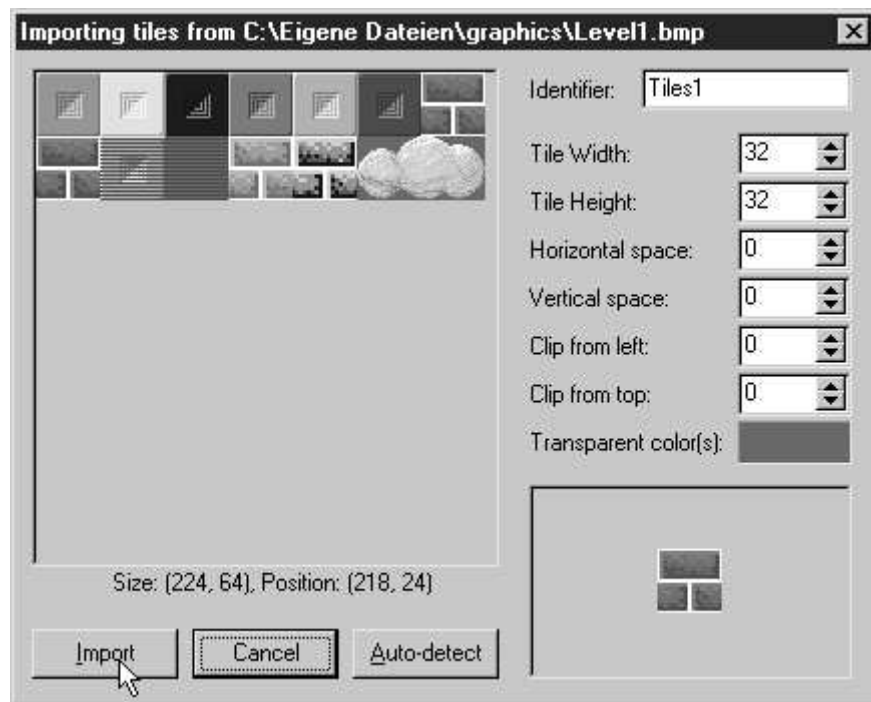
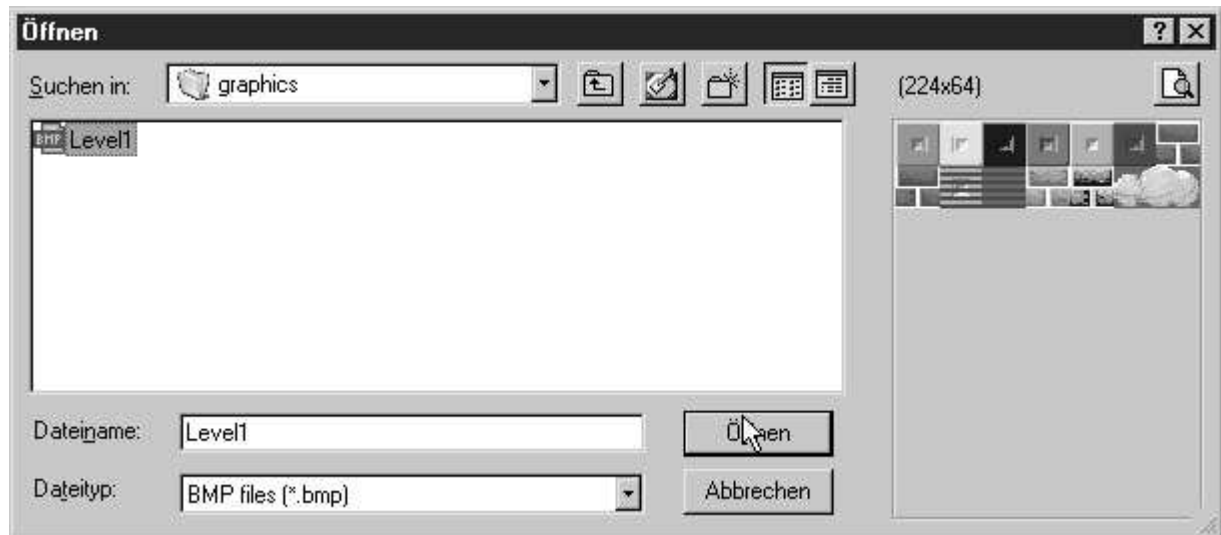
Weil wir unseren Level schon mit Tile Studio erstellt hatten, wollte ich noch auf die Bounds (Mauern) eingehen. Welche Werte die jeweiligen Bounds hätten, können Sie in der Datei „TSBound.pdf“ ablesen.

Umgehen des Bugs (Fehlers) in Tile Studio

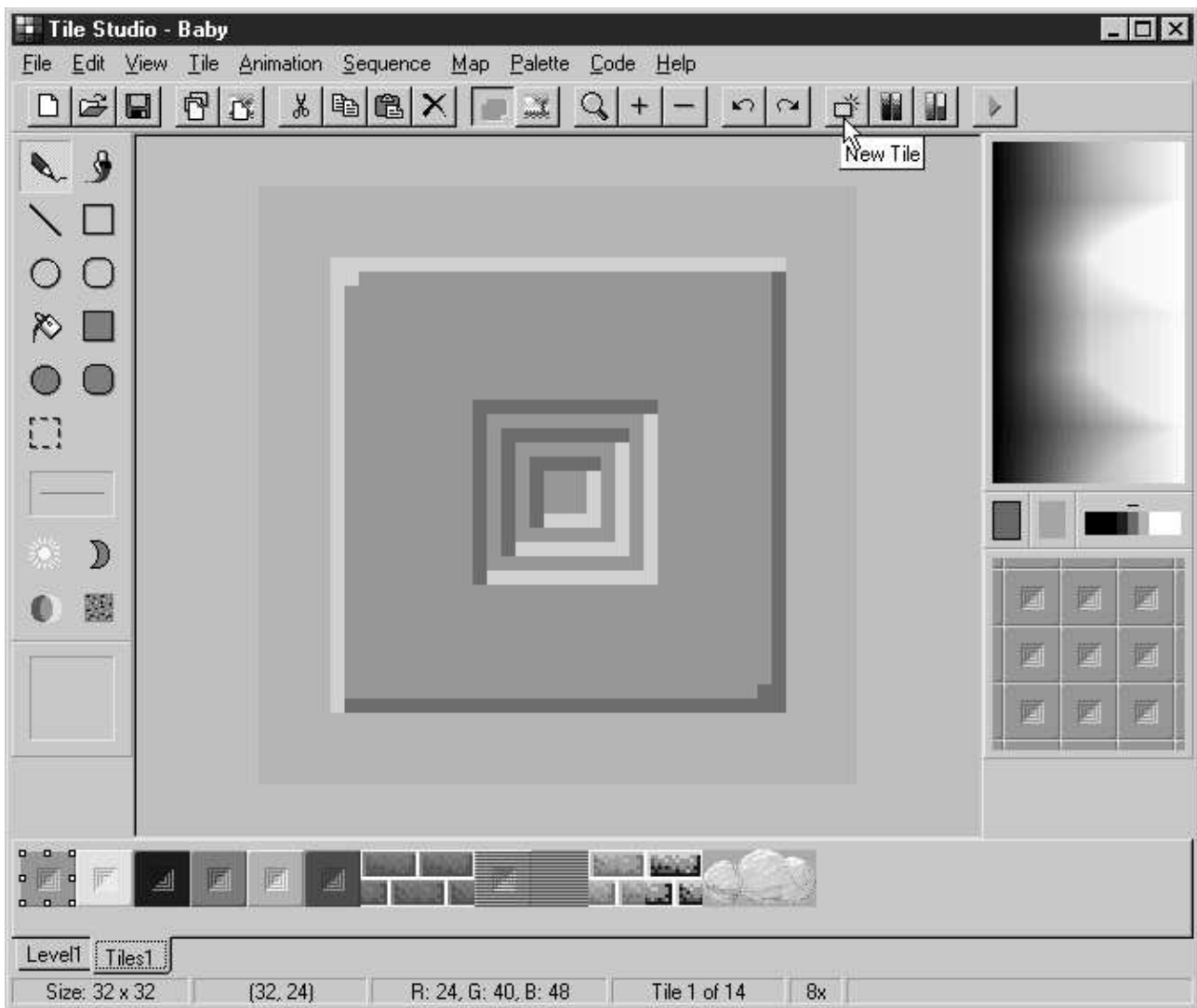
Achtung: Tile Studio V2.1 scheint einen Bug zu haben, der sich aber leicht umgehen lässt. Beim Erstellen des Codes werden auch die benutzten Tiles in eine Grafikdatei abgelegt. Dieser Datei fehlt jedoch ein „unsichtbares“ Tile. Um es hinzu zu fügen sollte man die Grafikdatei nochmals in Tile Studio Importieren, ein neues leeres Tile hinzufügen und dieses leere Tile an den Start setzen.

1. Grafikdatei importieren





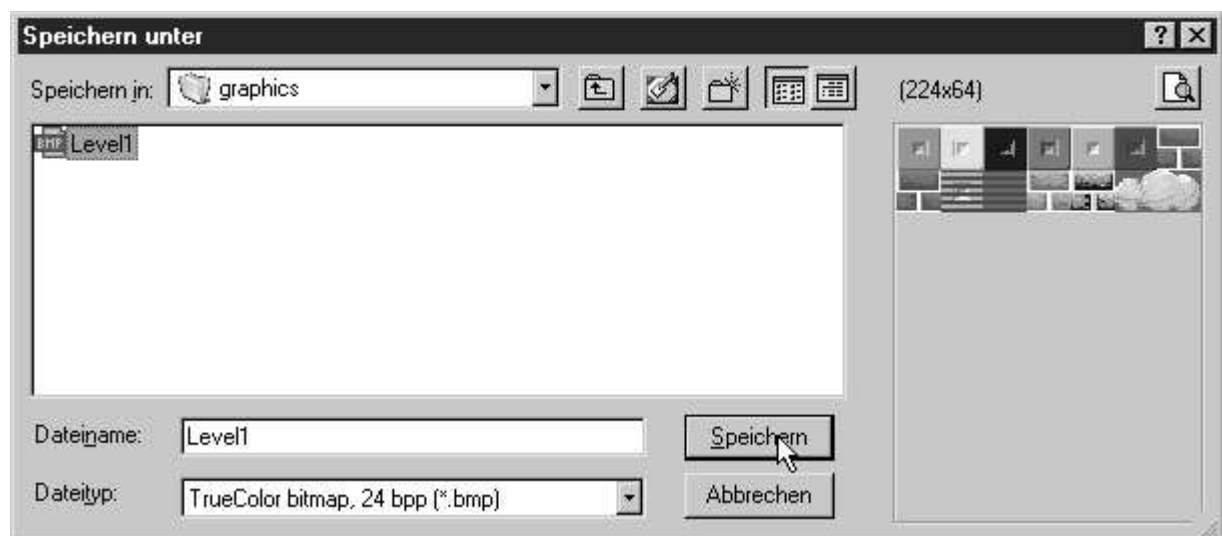
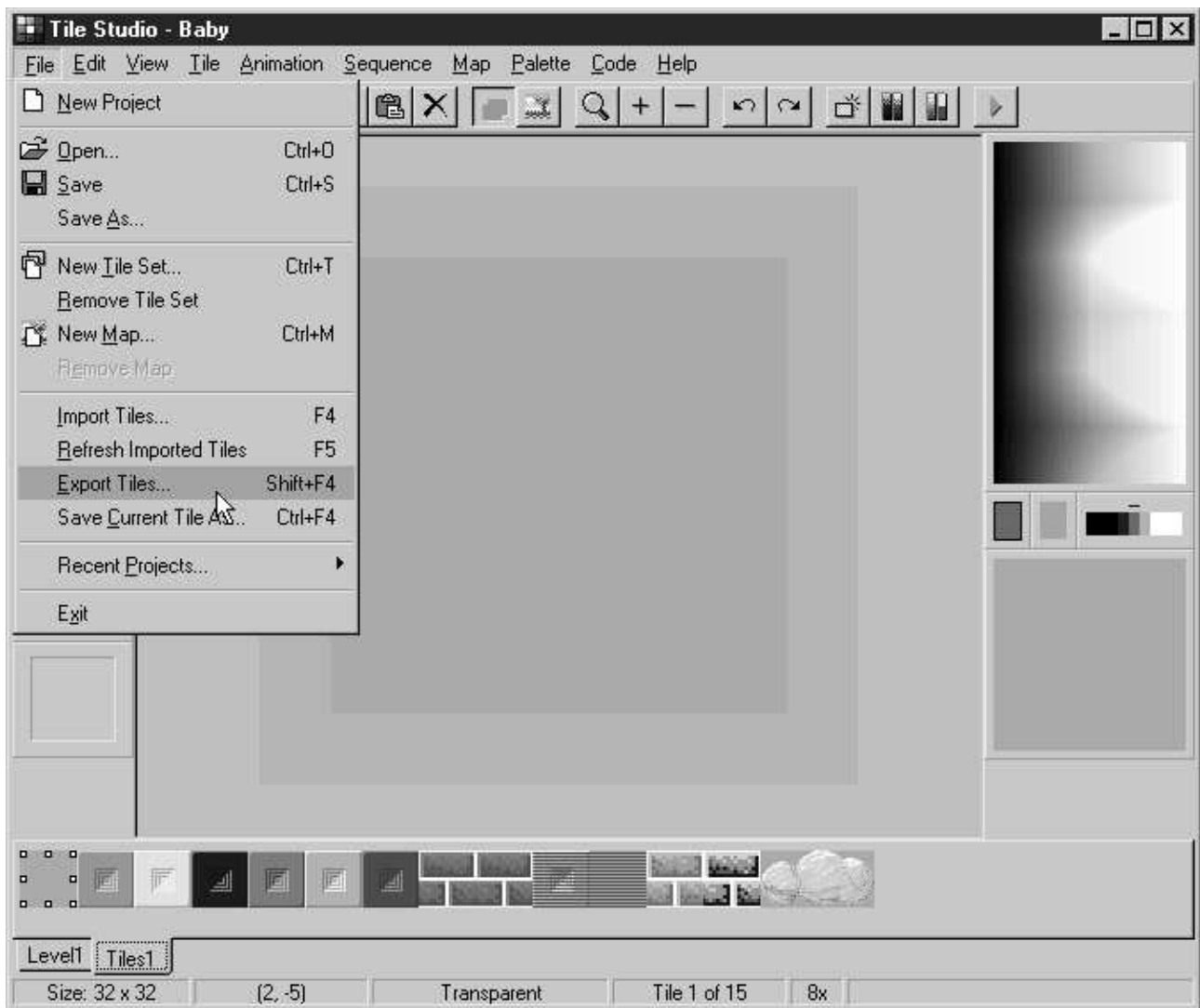
2. Hinzufügen eines „unsichtbaren“ Tiles



3. Mit *Shift + STRG + Cursortaste Links* das Tile an den Anfang setzen.



4. Und die Grafikdatei wieder Exportieren.



Bezugs- und Kontaktadressen

Die Bezugsadresse für das Programm Tile Studio lautet:

<http://www.cs.kun.nl/is/ts/>

Meine Kontaktadresse lautet:

geig09@gmx.de

Für Verbesserungsvorschläge oder Fehlerberichte zu diesem Tutorial wäre ich Ihnen sehr dankbar.

Dieses Tutorial wird unter folgenden Internetadresse veröffentlicht:

<http://mitglied.lycos.de/ralfgeiger>

Dieses Archiv und alle enthaltenen Dateien dürfen weitergegeben werden, sollten aber unverändert bleiben.