

# Anleitung für Fortgeschrittene

Das Spiel lädt dazu ein, zuhause noch weiter herumzubasteln. Es gibt viele Anpassungsmöglichkeiten.

## Eigenschaften des Hauptcharakters

Suche in dem Ordner **resources** nach der Datei **player.json**. Diese kannst du bearbeiten, um die Eigenschaften des Hauptcharakters zu verändern:

Rechtsklick auf **player.json** -> Öffnen mit -> Editor

Versuche einfach mal die **jump\_power** auf 15 zu stellen und speichere. Danach kannst du viel höher springen.

Du kannst hier alle Parameter verändern. So kannst du selbst einstellen, was der Hauptcharakter in deinem Spiel kann!

## Eigenschaften des Levels

Suche nach dem Ordner **levels**, darin befinden sich mehrere Dateien. Jede davon entspricht einem Level in dem Spiel. Hier kannst du entweder neue Levels erstellen oder vorhandene Levels verändern.

Kopiere als erstes ein vorhandenes Level (Rechtsklick auf das Level -> kopieren, Rechtsklick darunter -> einfügen). Gib dem Level einen Namen, z.B. meinErstesLevel.json. (Rechtsklick auf die kopierte Datei -> Umbenennen)

Nun geht es los! In der Leveldatei sind folgende Parameter besonders interessant:

```
"vertical_platform_distance" : 160
```

Das gibt an, wie hoch du springen musst um zur nächsten Plattform zu kommen. Probiere einfach verschiedene Werte aus! Nach jeder Änderung musst du das Spiel neu starten.

```
"enemies" :
```

Hier sind die verschiedenen Gegner aufgelistet, die in diesem Level vorkommen. Alle Gegner, die du für dein Spiel auswählen kannst, befinden sich in dem Ordner enemies. **count** gibt an, wie viele Gegner es von diesem Typ gibt.

```
"platforms" :
```

Hier kannst du einstellen, wie viele Plattformen es in deinem Level geben soll.

## Eigenschaften der Gegner

Öffne eine Datei in dem Ordner **enemies**.

Hier siehst du wie viel HP, Damage, ... ein Gegner hat.