# Die wichtigsten Spielelemente Schritt für Schritt

## Wie sehe ich denn aus?

## Ein Fenster ins Spiel

Im Unterverzeichnis Spiele sind die Spieldateien untergebracht. Eine solche Datei enthält einige wenige Eckdaten für die Umgebung, in der das Spiel ausgeführt werden soll. Für diese kleine Anleitung wird etwa die Datei *DemoUmgebung.xaml* verwendet:

<Spiel xmlns="clr-namespace:JMS.JnRV2.Ablage;assembly=GamePersistence"

    SpielfeldKategorien="Demo"

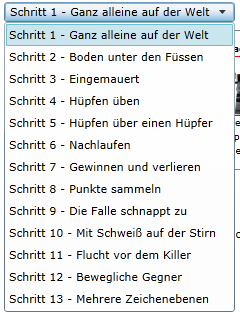
    SichtfensterBreite="800"

    SichtfensterHoehe="600"

/>

Die Einstellungen für die Breite und Höhe legen den sichtbaren Bereich des gesamten Spielfelds fest. Die Spielfigur befindet sich immer genau in der Mitte des Sichtfensters und jede Bewegung der Spielfigur führt letztlich dazu, dass das Fenster über das Spielfeld bewegt wird. Wir verwenden hier ein Sichtfenster mit einer Breite von 800 Punkten und einer Höhe von 600 Punkten.

Die Kategorien sind eine durch Komma getrennte Liste von Bezeichnungen von Spielfeldern. Wird das Spiel der Anleitung gestartet, so werden nur Spielfelder zur Auswahl angeboten, die zu der Kategorie *Demo* gehören.



## Runde für Runde

Im Unterverzeichnis Spielfelder befinden sich die Beschreibungen der verfügbaren Spielfelder. Ein Spielfeld muss immer den Namen *LevelXX.xaml* haben, wobei *XX* eine Zahl zwischen 01 und 99 ist. Im Augenblick kann es daher auch nicht mehr als 99 unterschiedliche Spielfelder geben. Berücksichtigt werden beginnend mit der Zahl 01 alle Spielfelder mit fortlaufenden Nummern: eine Lücke in der Nummerierung führt dazu, dass alle folgenden Spielfelder nicht mehr berücksichtigt werden.

<Spielfeld xmlns="clr-namespace:JMS.JnRV2.Ablage;assembly=GamePersistence"

    Kategorie="Demo"

    Kennung="a051452f-20b7-4bc2-b54d-e69d16801b77"

    Beschreibung="Schritt 1 - Ganz alleine auf der Welt"

    Bild="bilder/demo/back01.png"

    BildVerloren="bilder/gameover.png"

    BildGewonnen="bilder/gamewon.png"

    InitialePosition="1000, 1000"

    MaximaleSprungStaerke="100"

    MaximaleGeschwindigkeit="5"

    >

</Spielfeld>

[tbd]

## Auf sicherem Boden

## Mit dem Kopf gegen die Wand

## Hoch hinaus

## Da hüpft doch was

## Hilfe, ich werde verfolgt

## Schade, schon zu Ende

## Jäger und Sammler

## Erscheinen und Verschwinden

## Weg damit

## Da fliegt doch was

## Gar nicht mehr so steif

## Verstecken spielen

# Einige Informationen zur Vertiefung

## Jetzt kann man sehen, wenn ich laufe