



Grundlagen 2D Spiele

Teil 2





Inhalt

- IT Sprites
- IT Tiles
- IT Leveleditoren
- IT Pixeln



Sprite

IT Sprite

- IT Grafikobjekt, dass von der Hardware über den Hintergrund eingeblendet wird
- IT früher notwendig für Spiele, Hardwareunterstützung!
- IT rechteckiger Bereich, in dem Grafik angezeigt wird
- IT jetzt: Softwaresprites (sog. Shapes)

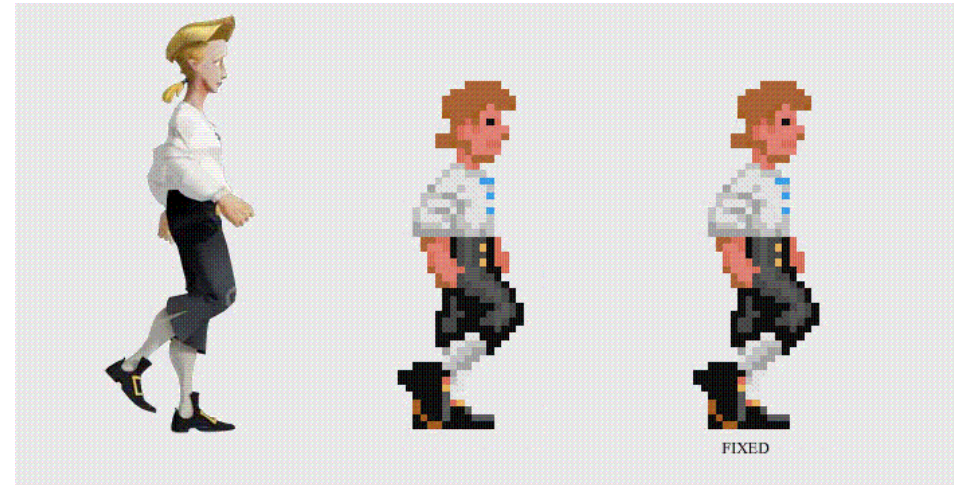
Sprite

- ❶ Beispiel: DARTH VADER
- ❷ 1 Grafikfile!
 - ❶ sämtliche Bewegungsabläufe
- ❸ einzelne Bilder werden im definierten “Rechteck abgespielt”



Sprite

IT weitere Beispiele



Tile

- ① als Tile (=Kachel)
- ② bezeichnet Baustein, aus dem Spiellevel zusammengesetzt wird





Leveleditor

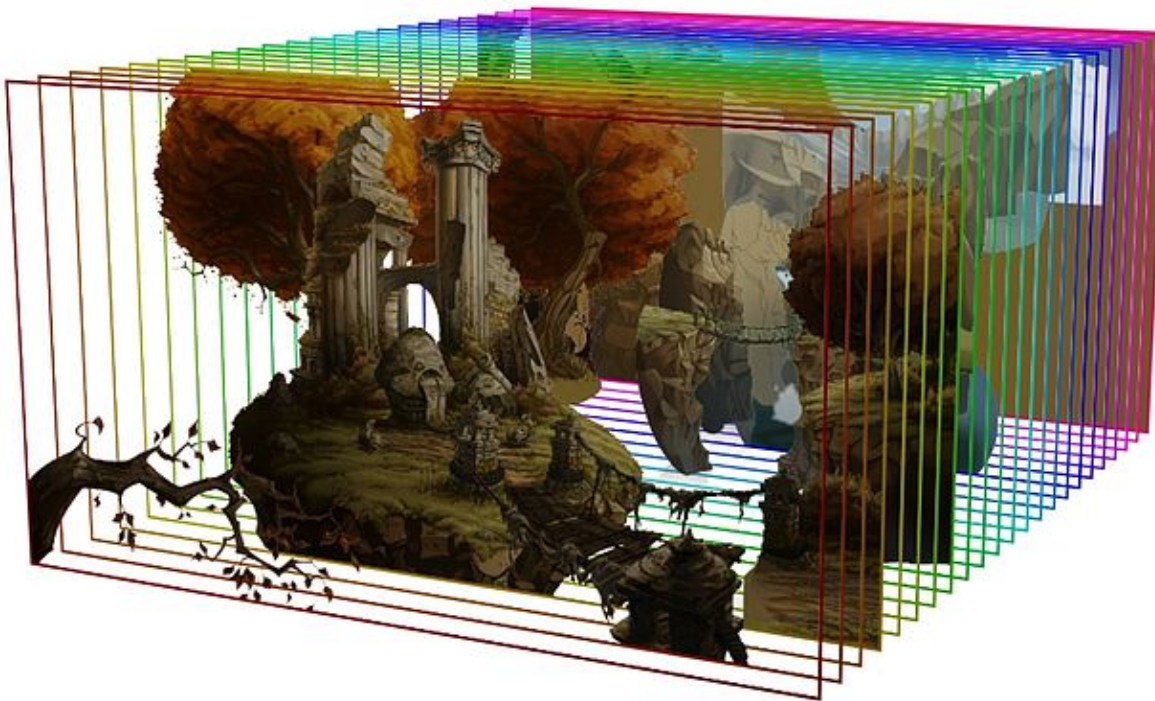
- ① Spiellevels werden in der Regel nicht hardcodiert
 - ① eigene Leveleditoren!

- ① Beispiel Leveleditor:
 - ① <http://www.youtube.com/watch?v=qyl2lONPN80&feature=related>
 - ① <http://www.youtube.com/watch?v=ApvADvGyobo&feature=related>

Scrolling

① Parallax-Scrolling

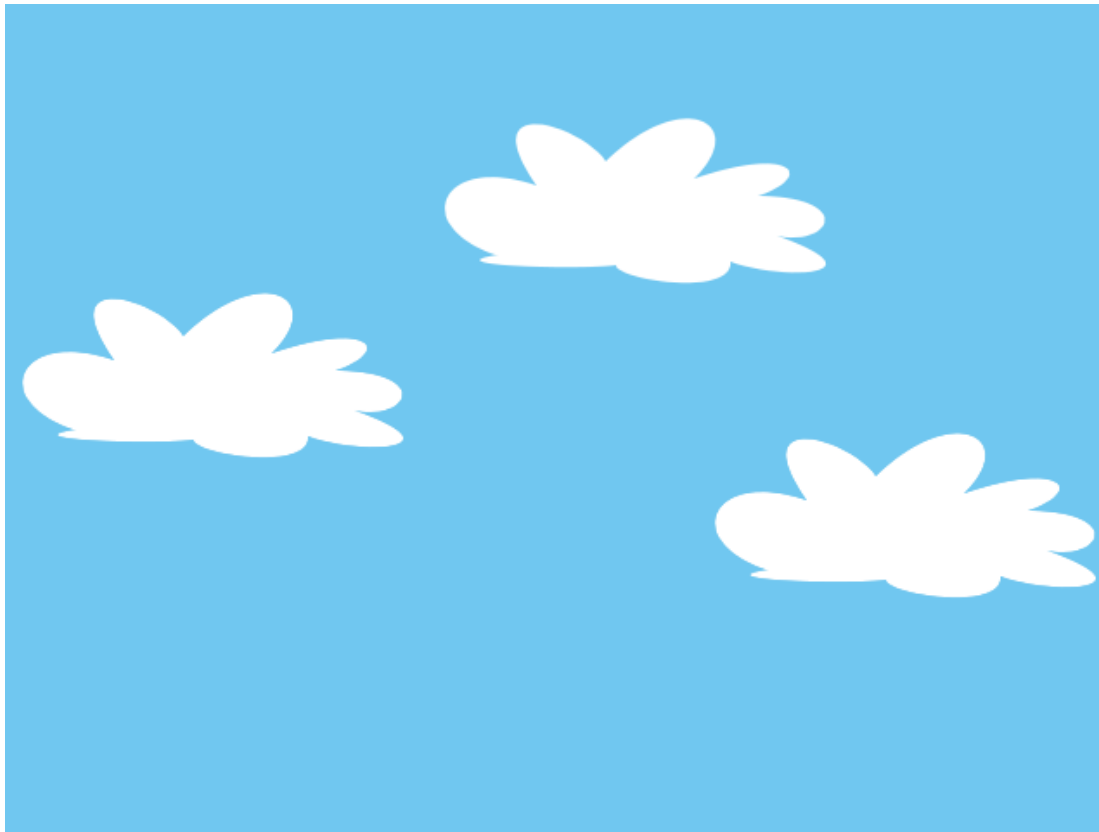
- ① mehrere Ebenen werden unterschiedlich schnell





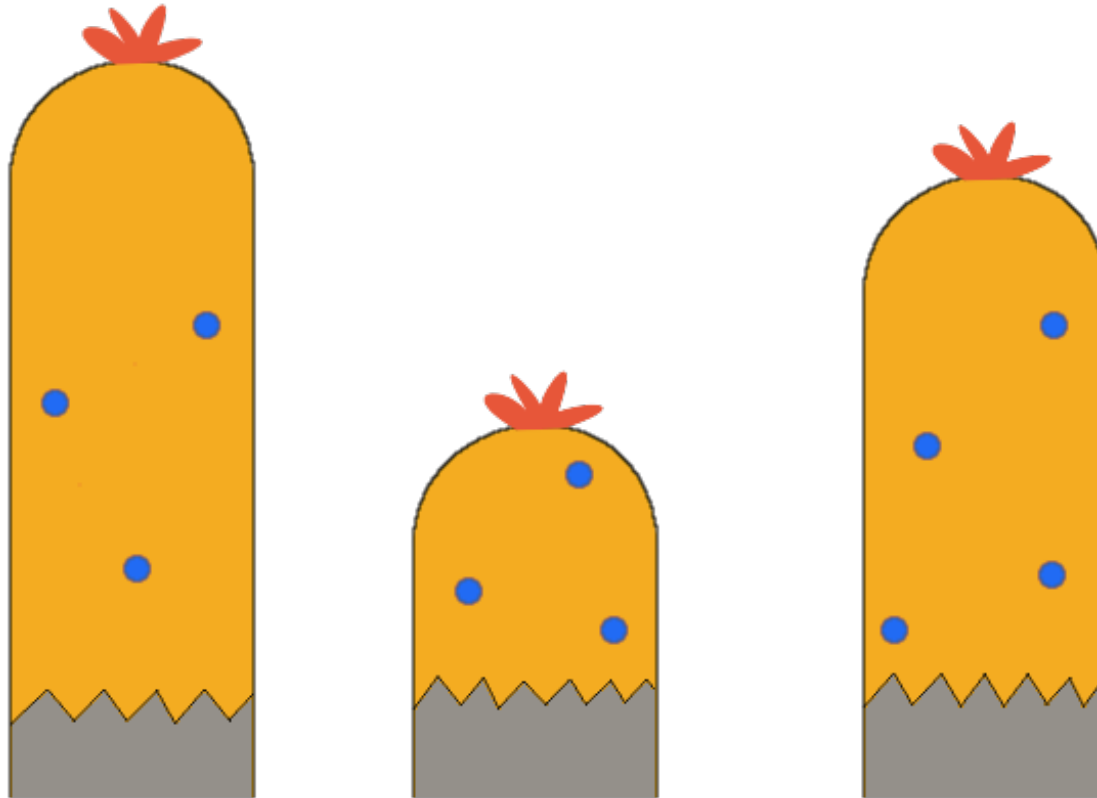
Scrolling

IT Hintergrund (hinten)



Scrolling

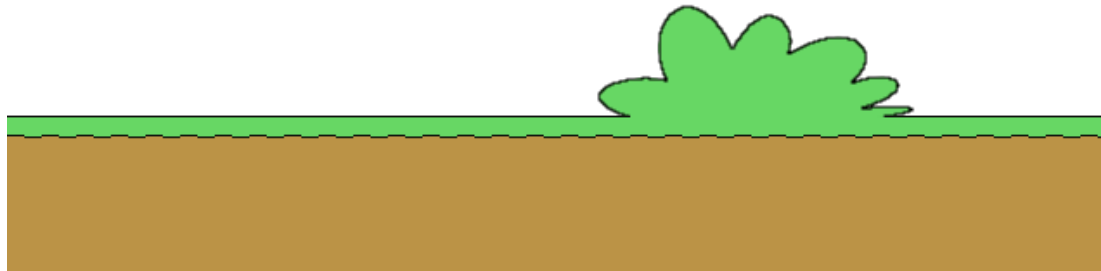
IT Vegetation (mitte)





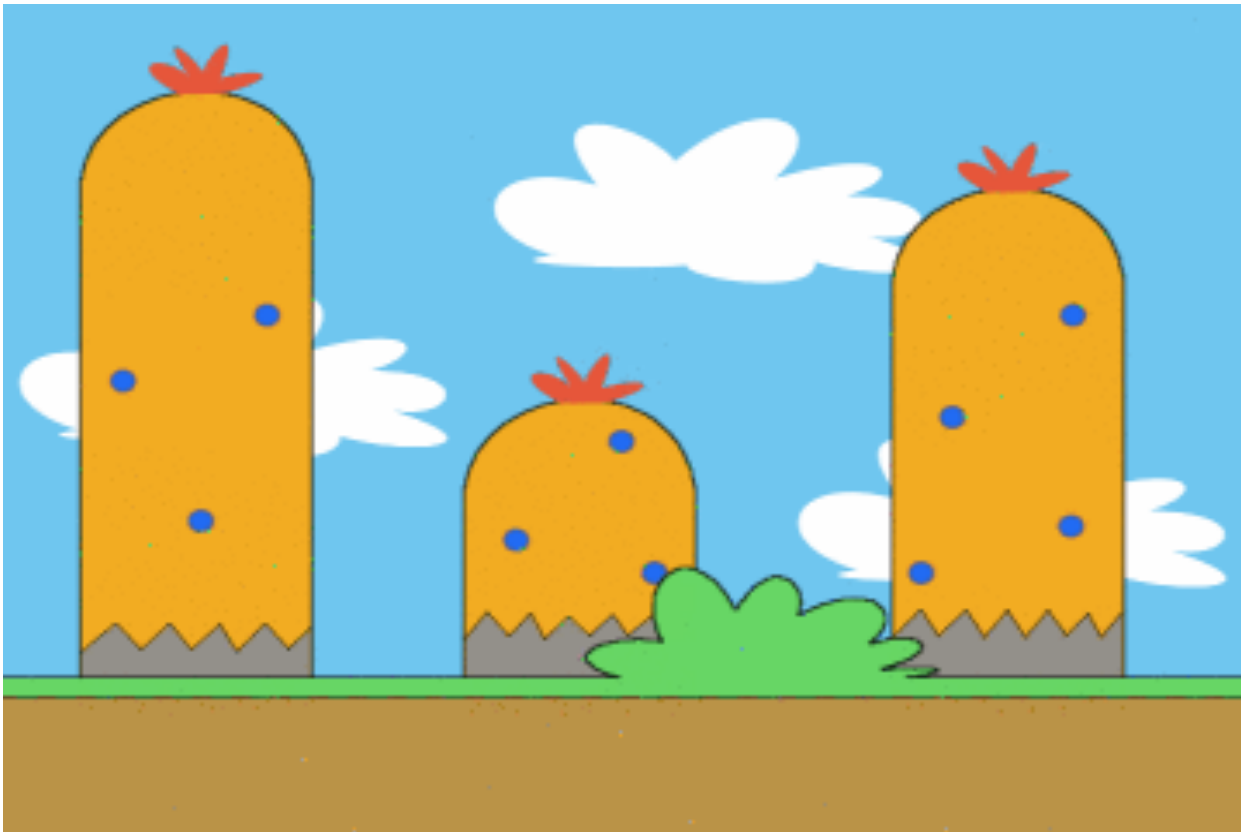
Scrolling

① Vegetation (vorne)



Scrolling

① Boden x8 = > Vegetation x2 => Hintergrund



Pixeln

① pixeln bezeichnet das pixelweise Zeichnen

① Werkzeuge:

① Photoshop

① Paintshop Pro

① Gimp

① Paint

① Cosmigo Pro Motion





Referenzen

IT Sprites:

- IT <http://www.cosmigo.com/> (Sprite-Editor)
- IT <http://untamed.wild-refuge.net/rmxpresources.php?characters>
- IT <http://outer-court.com/design/gameart.htm>

IT Parallaxscrolling:

- IT <http://de.wikipedia.org/wiki/Bewegungsparallaxe>

IT Pixeln:

- IT http://www.derekyu.com/?page_id=219
- IT <http://www.foolstown.com>
- IT <http://wayofthepixel.net>
- IT <http://www.pixeljoint.com>