



Grundlagen 2D Spiele

Teil 2



© 2012-18 by Thomas Helml



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

- IT Beispiel: Darth Vader
- IT 1 Grafikfile!
 - IT sämtliche Bewegungsabläufe
- IT einzelne Bilder werden im definierten “Rechteck abgespielt“



IT weitere Beispiele



Tile

- IT als Tile (=Kachel)
- IT bezeichnet Baustein, aus dem Spiel-Level zusammengesetzt wird





Leveleditor

① Spiellevels werden in der Regel nicht hardcodiert

① eigene Leveleditoren!

① Beispiel Leveleditor:

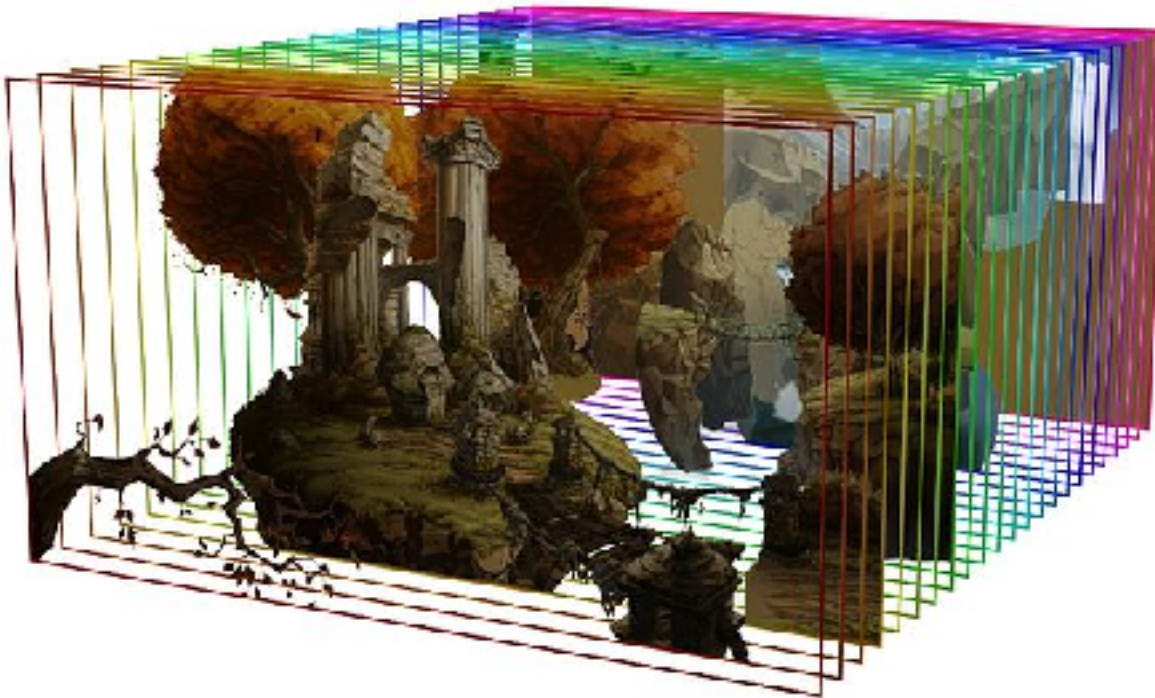
① <http://www.youtube.com/watch?v=qyI2IONPN80&feature=related>

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

Scrolling

IT Parallax-Scrolling

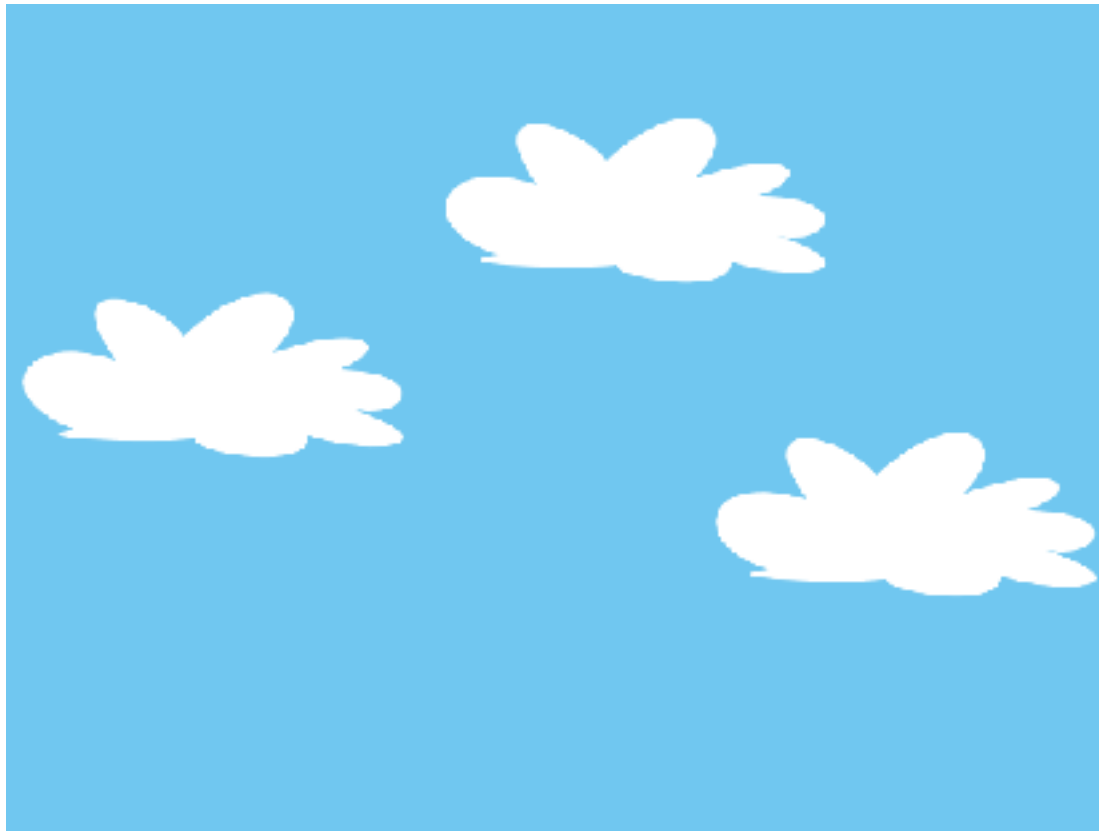
- IT mehrere Ebenen werden unterschiedlich





Scrolling

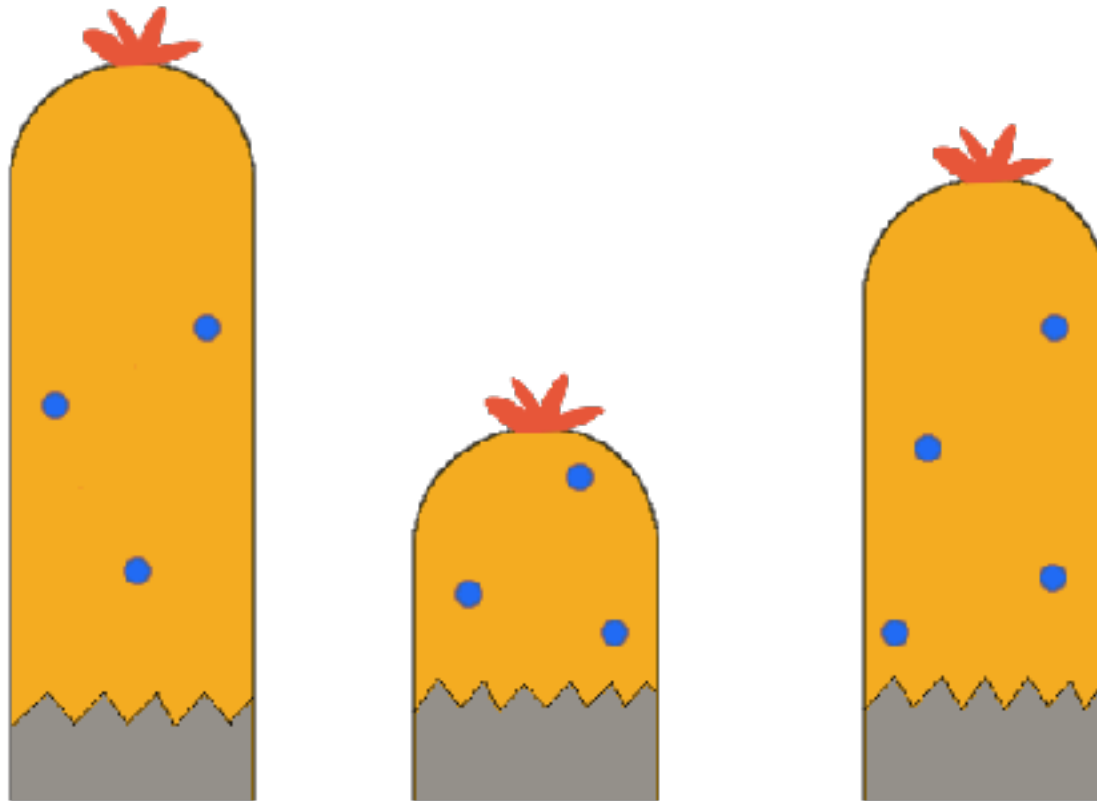
IT Hintergrund (hinten)





Scrolling

IT Vegetation (mitte)





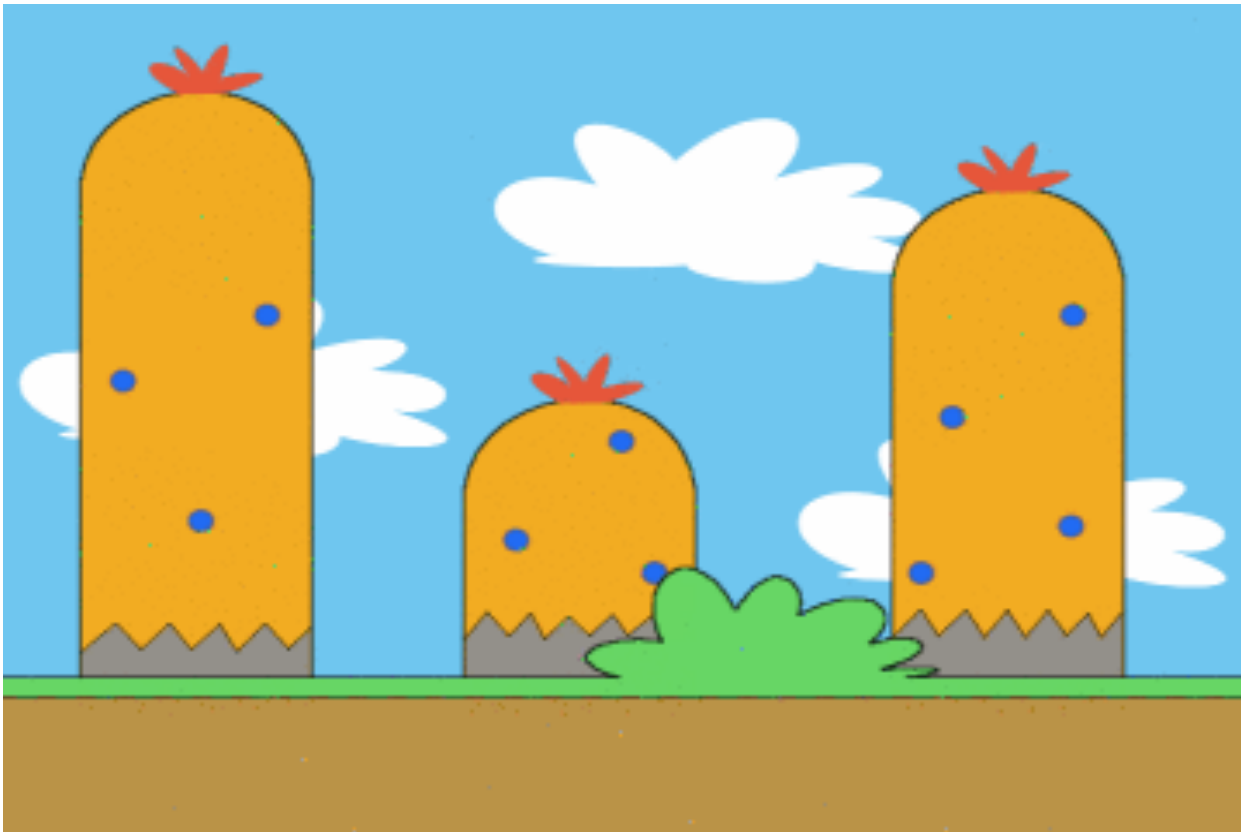
Scrolling

IT Vegetation (vorne)



Scrolling

IT Boden x8 => Vegetation x2 => Hintergrund



Pixeln

IT pixeln bezeichnet das pixelweise Zeichnen

IT Werkzeuge:

IT Photoshop

IT Paintshop Pro

IT Gimp

IT Paint

IT 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>