



EINSTIEG

In diesem Kapitel will ich euch noch ein paar Tipps geben, damit ihr selbst mal kreativ werden könnt und euer erstes Level erstellen könnt.

Plattformen kann man ganz einfach mit *Strg+c* und *Strg+v* kopieren. Um dann mehr Abwechslung hineinzubringen können wir sie mit dem *Rect* Tool oben links skalieren. Hierbei nicht vergessen, die Größe des Colliders anzupassen. Außerdem kann man sogenannte *Prefabs* benutzen, um bestimmte Objekte abspeichern zu können. Dann kann man sie für den späteren Gebrauch einfach von dort hineinziehen. Hierfür erstellen wir uns zuerst einen neuen Ordner. Dieser kommt in den Ordner *Art* und heißt *Prefabs*. Nun gehen wir in die **Hierarchy** und nennen die längste Plattform, die wir haben in *PlatformLong* um. Dann ziehen wir das Objekt von dort in unseren *Prefab* Ordner hinein und es wird eine neue Datei erstellt. Ein *Prefab* von dem Objekt. Das Gleiche können wir dann auch für eine kurze Plattform machen, die wir stattdessen aber *PlatformShort* nennen. Jetzt können wir, wann immer wir eine neue Plattform benötigen, diese aus dem *Prefabs* Ordner in das Spiel ziehen. Ein entscheidender Vorteil bei *Prefabs* ist es, dass man eines der Objekte abändern kann und sich dann alle anderen die von diesem Prefab stammen, auch verändern. Dafür gehen wir in eines der Objekte und drücken dort im **Inspector** oben unter *Prefab* auf *Open*. Wenn wir dort nun einen Busch hinzufügen und, dann wieder aus dem *Prefab* rausgehen sehen wir wie der Busch auch bei den anderen Objekten erschienen ist. Auch wenn Objekte vom gleichen *Prefab* kommen können wir sie noch individuell anpassen, indem wir die Child Objekte verschieben, ohne das *Prefab* zu öffnen.

Wir können unser Level auch weiter ausschmücken. Dafür gibt es im *Decor* Ordner unter *Art* ein paar weitere Grafiken wie Büsche und Co. Wenn wir wollen, dass sich Büsche mit Plattformen bewegen können wir diese zu Child-Objekten der jeweiligen Plattform machen, so wie wir das bei den Wolken und dem Hintergrund gemacht haben.

Um mehr Abwechslung in die Plattformen zu bekommen, können wir auch mal ein paar der anderen Grafiken ausprobieren. So gibt es zum Beispiel eine Seerose. Die Grafik dazu heißt *tramp_2*. Wenn wir sie auf das Wasser setzen, sehen wir, wie sie hinter diesem verschwindet. Wie wir uns erinnern, hat das Wasser einen *Order in Layer* Wert von 10. Neue Objekte haben immer einen von 0. Damit die Seerose über dem Wasser angezeigt wird, müssen wir ihr den Wert 11 geben. Jetzt braucht sie noch alle Einstellungen, damit man sie als Plattform benutzen kann.

1. *Box Collider 2D* hinzufügen.
2. *Platform Effector 2D* hinzufügen.
3. *Used by Effector* im *Box Collider 2D* aktivieren.



4. Layer auf *Ground* setzen.

Dieses neue Objekt machen wir auch zu einem *Prefab*. Dafür nennen wir es zuerst zu *Seerose* um. Und nun ziehen wir sie auch in den *Prefabs* Ordner hinein. Jetzt habt ihr alle Bausteine, um euer eigenes Level zusammen zu bauen. Vergesst nicht das Level immer zu testen, damit ihr sicher sein könnt, dass Stellen nicht zu leicht, zu schwer oder gar unmöglich sind.



AUFGABE

Erarbeite das Kapitel und lerne Tipps und Tricks die dir den Level-Bau erleichtern. Dann könnt ihr anfangen euer eigenes Level zu bauen und es so konstruieren, dass es euch gefällt. Dazu gehört auch es durchgehend testen um Schwierigkeits-Spitzen zu kontrollieren.