



EINSTIEG

Damit der Spieler die Aufgaben und den Fortschritt im Spiel verstehen, werden HUD genutzt. Dies steht für Head Up Display und beschreibt das Spielemenü, bei welchem die wichtigsten Werte im Spiel angezeigt werden, wie z.B. die übrigen Leben oder Punkte im Level. In diesem Kapitel beschäftigen wir uns damit, wie man ein solches Display erstellt.

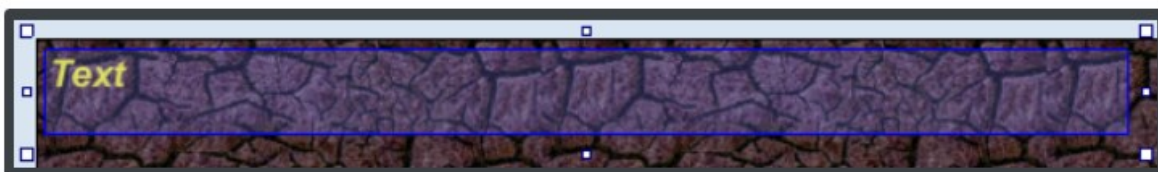
ERSTELLEN EINES HEADS-UP DISPLAY (HUD)

Ein heads-up display (kurz HUD) ist eine Schnittstelle die die Gesundheit, Punkte und andere Informationen des Spielers im Spiel anzeigt. Erzeugen wir ein sehr einfaches HUD aus einem Text Objekt.

Ein HUD bleibt immer an derselben Stelle am Bildschirm. Wenn wir einige Schnittstellen Objekte haben, dann möchten wir nicht dass diese sich aus dem Bild bewegen wenn der Spieler herumgeht - sie sollten im Bild bleiben. Layer sind so voreingestellt, dass sie sich bewegen. Damit diese im Bild bleiben können wir die Parallax Einstellung des Layers verwenden. Parallax ermöglicht es das verschiedene Layer sich in unterschiedlichen Raten bewegen was eine Art von semi-3D Effekt erzeugt. Wenn wir Parallax auf 0 stellen, dann bewegt sich der Layer gar nicht mehr - ideal für ein HUD.

Gehe zurück zur Layer Leiste welche wir schon früher einmal benutzt haben. Füge einen neuen Layer mit der Bezeichnung HUD hinzu. Vergewissere dich daß er der oberste und der ausgewählte ist (merken wir uns, daß ihn dies zum aktiven Layer macht). In der Properties Leiste sollten nun seine Eigenschaften angezeigt werden. Stelle die Parallax Eigenschaft auf 0, 0 ein (Das ist Null für die X und für die Y Achse).

Mache an einer Stelle einen Doppel-Klick um ein neues Objekt einzufügen. Nimm diesmal das Text Objekt. Setze es in die linke obere Ecke des Layouts. Es ist schlecht zu erkennen, da es schwarz ist, darum machen wir es in der properties Leiste Font bold, italic (fett kursiv) und bei Color gelb (255,255,0) und wir wählen einen deutlich höheren Wert für Size (die Schriftgröße). Verbreitern Sei es so, daß der benötigte Text darin Platz hat. Es sollte nun in etwa so aussehen:





Wechseln Sie zurück zum event sheet. Im Text sollen nun immer die Punkte des Spielers erscheinen. Im Every tick event das wir bereits besteht fügen Sie bitte die Aktion Text -> Set text hinzu.

Durch die Verwendung des & Operators können wir eine Zahl in einen Text verwandeln und an einen anderen Text anfügen. Gib deswegen für den Text ein:

"Punkte: " & Punkte

Der erste Teil ("Punkte: ") bedeutet, daß der Text immer mit der Phrase Punkte: beginnt. Der zweite Teil (Punkte) ist der aktuelle Wert der globalen Punkte Variable. Das & verbindet diese zu einem einzigen Text.

Starte das Spiel und erschieße einige Monster. Deine Punkte werden angezeigt und bleiben auch an derselben Stelle des Bildschirms stehen!

LETZTE HANDGRIFFE

Wir haben es fast geschafft. Fügen wir die letzten Handgriffe hinzu.

Sorgen wir zuerst für eine regelmäßige Erzeugung neuer Monster denn sonst gibt es ja nichts mehr zu tun, wenn Sie alle abgeschossen haben. Wir erzeugen alle 3 Sekunden ein neues Monster. Füge ein neues Event hinzu:

Condition: System -> Every X seconds -> 3

Action: System -> Create object -> Monster, Layer 1, 1400 (für X), random(1024) (für Y).

1400 ist eine X Ko-Ordinate für den rechten Rand des Layouts und random(1024) ist eine zufällige Y Ko-Ordinate für die Höhe des Layouts.

Zuletzt wollen wir Monster haben die den Spieler töten.

Condition: Monster -> On collision with another object -> Player

Action: Player -> Destroy



AUFGABE

Versucht nun mit den vorgestellten Werkzeugen euer eigenes HUD zu erstellen. Unser Schulungsvideo leitet euch hierzu auch wieder schrittweise an.