



Beschreibung

Um unserem Spiel noch mehr Tiefe und Perspektive zu verleihen, möchten wir auch noch einen **Parallaxe Effekt** einfügen. Hierfür legen wir ein paar neue Layer, also Ebenen an und passen die Kamerabewegung im Eventsheet an.

Als Erstes legen wir für unser Wasser hier einen neuen Layer an. Diese nennen wir **Foreground-Layer**, oder Vordergrund-Layer.

Jetzt wollen wir vom Hintergrund und vom Vordergrund, also dem Wasser, eine Parallaxe erzeugen. Dafür gehen wir wieder in die Events und wir fügen ein neues Event hinzu.

Nämlich nennt sich dieses Event „**Image Offset**“ und da suchen wir das **Image x Offset** aus und da wählen wir das „Image x Offset“ aus. Das funktioniert aber nur bei Tiled-Sprites. Wir wählen unseren Hintergrund aus, setzen das **Offset auf 2**, wählen als **Value „Camera x“** und teilen das durch **3**.

Das geteilt durch 3 sorgt dafür, dass es sich langsamer bewegt als unsere Kamera. In der Preview seht ihr, dass sich im Hintergrund die Berge leicht bewegen, dass ganze machen wir jetzt auch noch für unseren Vordergrund und multiplizieren, das **mal 1,1**, damit sich das ein kleines bisschen schneller bewegt als unsere Kamera.

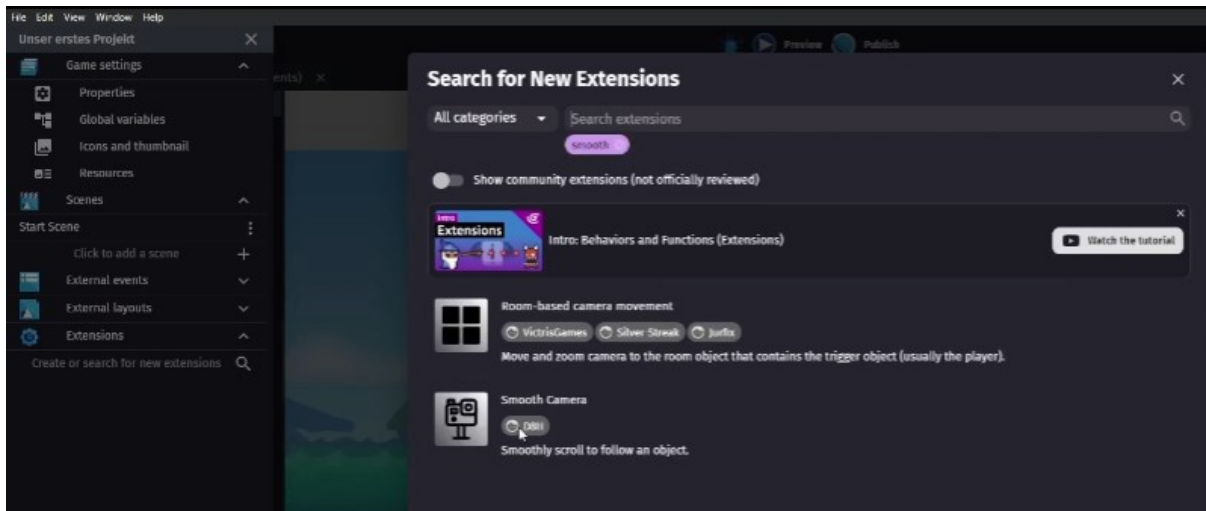
```
↔ Change the X offset of Background: set to  $\text{CameraX()}/3$   
↔ Change the X offset of Water: set to  $\text{CameraX()}*1.1$ 
```

Smooth Camera

Wir wollen unsere Kamera etwas flüssiger laufen lassen und dafür verwenden wir eine **Extension**. Eine **Extension ist eine Erweiterung** in GDevelop, die ihr euch für eure Projekte ganz einfach herunterladen könnt. **Extensions** können dabei **Objekte, Behaviors, Actions, Conditions, Expressions oder Events** enthalten.

Es gibt auch jede Menge andere Extensions, die ihr ausprobieren könnt und verwenden könnt. Diese erleichtern euch das Entwickeln von Spielen unglaublich.

Für einen flüssige Kamerabewegung verwenden wir hierfür die **“Smooth Camera” Extension**. Ihr könnt **neue** Extensions im **Projekt Manager** erstellen oder hinzufügen.



Nachdem ihr die **Smooth Camera Extension** ausgewählt habt, könnt ihr sie auch gleich installieren. Fügt dann das **Behaviour** eurem **Player Object** hinzu.

Dann gehen wir zum **Smooth Camera Behavior** und machen das Häkchen bei der **“follow on Y-Axis”** mit, das heißt, die Kamera folgt unserem Player Objekt nur noch horizontal.

Jetzt habt ihr nicht nur gelernt, wie man eine untere Kamera hinzufügt, sondern auch wie man Extensions hinzugefügt wird. Probiert einfach mal aus, was es für Extensions gibt, vielleicht findet ihr irgendwelche coolen für euer Projekt.



Ziele

In dieser Einheit solltet ihr gelernt haben wie man einen Parallaxe Effekt einbaut um mehr Perspektive in einem Level zu gewinnen, sowie man mithilfe von Extensions eine Smooth Camera erzeugt.



Aufgabe

Fügt eurem Level einen Parallaxe Effekt hinzu und verwendet die Smooth Camera Extension.