

ANLEITUNG ZUM BEARBEITEN DES COMPUTERSPIELS

PROJEKT IMPORTIEREN

- Programm „Godot“ und Computerspiel „SIC - The Game“ herunterladen und abspeichern
- Zum Speicherort gehen
- Doppelklick auf das Programm „Godot“, um es auszuführen
- Falls mittig ein Fenster erscheint, das abfragt, ob man etwas importieren möchte - dieses Fenster über das kleine x rechts oben schließen
- Rechts „Import“ auswählen
- „Durchsuchen“ auswählen und richtigen Pfad angeben (hier muss der Ort ausgewählt werden, an dem das Spiel im ersten Schritt abgespeichert wurde) - die Datei „SIC - The Game“ öffnen und dann „project.godot“ mit Doppelklick auswählen
- „Importieren & Bearbeiten“ anklicken

HINDERNIS VERÄNDERN

- Links im unteren Eck findet sich der Ordner „Scenes“ - den Pfeil links vom Wort „Scenes“ anklicken, dann öffnen sich darunter weitere Dateien - „Obstacle.tscn“ mit Doppelklick öffnen - in der Mitte erscheint ein Hindernis, das nun bearbeitet werden kann
- Wenn man eine bessere Ansicht möchte, kann man die rechte Maustaste auf dem Hindernis gedrückt halten und die Maus bewegen - durch Scrollen kann man auch hineinzoomen und die Ansicht vergrößern
- Links oben „Appearance“ anklicken - dann erscheint ganz rechts im oberen Bereich neben „Texture“ die Kiste, rechts davon befindet sich ein Pfeil nach unten - diesen anklicken - dann „Lade“ anklicken - es öffnet sich ein neues Fenster
- Ordner „Assets“ mit Doppelklick auswählen - danach den Ordner „Obstacles“ mit Doppelklick auswählen - beliebiges Hindernis mit Doppelklick auswählen
- Das gewählte Hindernis ersetzt nun die Kiste im mittleren Feld
- Durch Ziehen in den Ecken oder an den Längen kann die Größe verändert werden - wichtig: wenn das Hindernis größer ist als der blaue Bereich, muss auch der blaue Bereich auf die gleiche Art angepasst werden (dieser blaue Bereich legt fest, wo das Hindernis im Spiel anfangen soll, Berührungen zu erkennen; auch zu finden links oben unter „Collision Shape“)
- in der obersten Leiste rechts „abspielen“ (Pfeil nach rechts) drücken - man kann das Spiel nun mit dem veränderten Hindernis spielen



GESCHWINDIGKEIT DER SPIELFIGUR ÄNDERN

- Links im unteren Eck findet sich der Ordner „Scenes“ - Pfeil links vom Wort „Scenes“ anklicken, dann öffnen sich darunter weitere Dateien - „Player.tscn“ mit Doppelklick öffnen - in der Mitte erscheint vorerst nichts, da das Aussehen der Figur erst während des Spiels bestimmt wird
- Links oben ist das Feld „Player“ nun weiß hinterlegt (falls nicht: anklicken) - rechts oben unter „Script Variables“ kann die Geschwindigkeit der Spielfigur nun angepasst werden
- Wenn die Geschwindigkeit angepasst werden soll, mit der sich die Figur nach links und rechts bewegt: „Player Speed“ durch Eingabe der gewünschten Zahl verändern - danach in das Feld in der Mitte klicken - danach links oben auf „Player“ klicken - man sieht nun rechts, dass die Änderung übernommen wurde
- Wenn die Geschwindigkeit angepasst werden soll, mit der die Figur springt: „Jump Speed“ durch Eingabe der gewünschten Zahl verändern - danach in das Feld in der Mitte klicken - danach links oben auf „Player“ klicken - man sieht nun rechts, dass die Änderung übernommen wurde
- in der obersten Leiste rechts „abspielen“ (Pfeil nach rechts) drücken - man kann das Spiel nun mit der veränderten Geschwindigkeit spielen

SPEICHERN

- Grundsätzlich wird automatisch gespeichert
- Möglichkeit: links oben „Szene“ anklicken, dann „Szenen speichern“ und dann rechts oben mit dem x schließen

VIEL SPASS!

