

Layer - Ebenen

26/09/2007 12:52 by Mudvayne

Ebene 0: Das ist die Haupt Ebene. Dort drauf werden die Grundelemente für den Quest gebaut. Das ist die Ebene, die am meisten gebraucht wird. Der Boden. Diese Ebene liegt unter all den anderen Ebenen (1-6). Darum wird sie meist für Tiefere Objekte gebraucht. Ausnahmen: Wenn du einem Tile zum Beispiel die Option "Overhead" gibst. Dann plaziere dieses Tile auf die Ebene 0, und Link läuft trotzdem unten durch. Dies funktioniert bei den Ebenen von 0-2.

Ebene 1: Diese Ebene ist ebenfalls für Objekte am Boden. Jedoch liegt sie über der Ebene 0, und gehört zu den Spezialebenen. Du kannst zum beispiel Tiles ohne bestimmten Hintergrund (im Tile-Editor werden diese Felder, die keinen Hintergrund Symbolisieren mit einem "X" angezeigt. Es kann sein, dass ein Teil, welches normal 16x16 Pixel gross ist, nur 16x8 Pixel gross ist. dann ist die andere 16x8 Pixel grosse Hälfte Hintergrundlos.) auf die Ebene setzen. Dies funktioniert bei den Ebenen von 1-6. Tiles, welche nicht begehbar sind, verlieren ihren Status auf dieser Ebene nicht.

Ebene 2: Auch diese Ebene ist für Objekte am Boden. Sie liegt aber über der Ebene 0 und 1. Diese Ebene eignet sich hervorragend, zum überschneiden von Hintergrundlosen Tiles, mit der Ebene 1. Auch können darauf Tiles mit der Option "Overhead" gesetzt werden. Tiles, welche nicht begehbar sind, verlieren ihren Status auf dieser Ebene nicht.

Ebene 3: Das ist die erste Ebene, die über den Ebenen 0-2 steht. Diese Ebene ist die meist genutzte "Overhead" Ebene. Auf diese kannst du Hintergrundlose Tiles direkt draufsetzen, ohne die "Overhead" Option zu aktivieren. Tiles, welche nicht begehbar sind, verlieren ihren Status auf dieser Ebene.

Ebene 4: Diese Ebene ist auch eine "Overhead" Ebene, steht jedoch über der Ebene 3. Tiles, welche nicht begehbar sind, verlieren ihren Status auf dieser Ebene.

Ebene 5: Diese Ebene ist auch eine "Overhead" Ebene, steht jedoch über den Ebenen 3-4. Sie wird häufig benutzt, um Sachen in "Cutszenen" (kleine Videosequenzen) zu verstecken. Tiles, welche nicht begehbar sind, verlieren ihren Status auf dieser Ebene.

Ebene 6: Diese Ebene ist auch eine "Overhead" Ebene, steht jedoch über den Ebenen 3-5. Sie ist die höchste aller Ebenen. Sie wird meistens als Notfall gebraucht, wenn sich zum beispiel mehrere Baumkronen überschneiden. Aber auch Text Hintergrundfelder kann man in dieser Ebene prima setzen.

Tipps über Ebenen:

- Bei allen Ebenen kannst du die Option "Transparent" anwählen. Somit erzielst du coole Licht und Schatteneffekte
- Die Layer kannst du gleich auf ganze Maps verteilen. So brauchst du nicht für jeden Layer einzeln, einen freien Raum zu suchen. Ist sehr hilfreich, wenn man ein grosses Level Programmieren will. Einfach kurz alle 6 Layer auf die nächsten 6 Maps tun, und et voila!