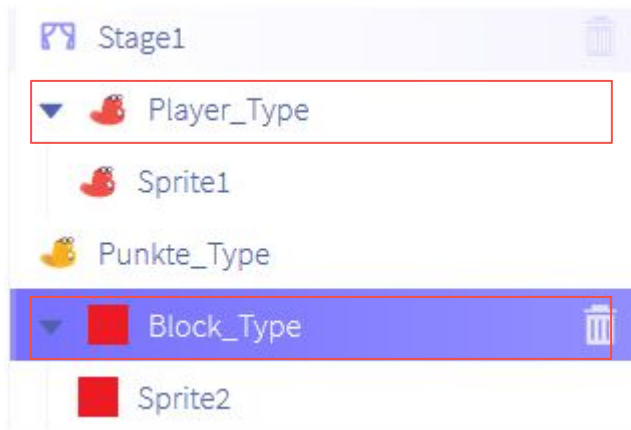
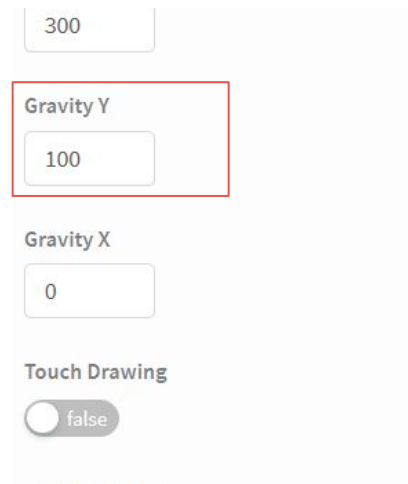


# Springender Spieler

Um den Spieler springen zu lassen brauchst du zum Sprite Type des Spielers noch zusätzlich einen Sprite Type für einen Untergrund, auf dem die Spieler stehen.



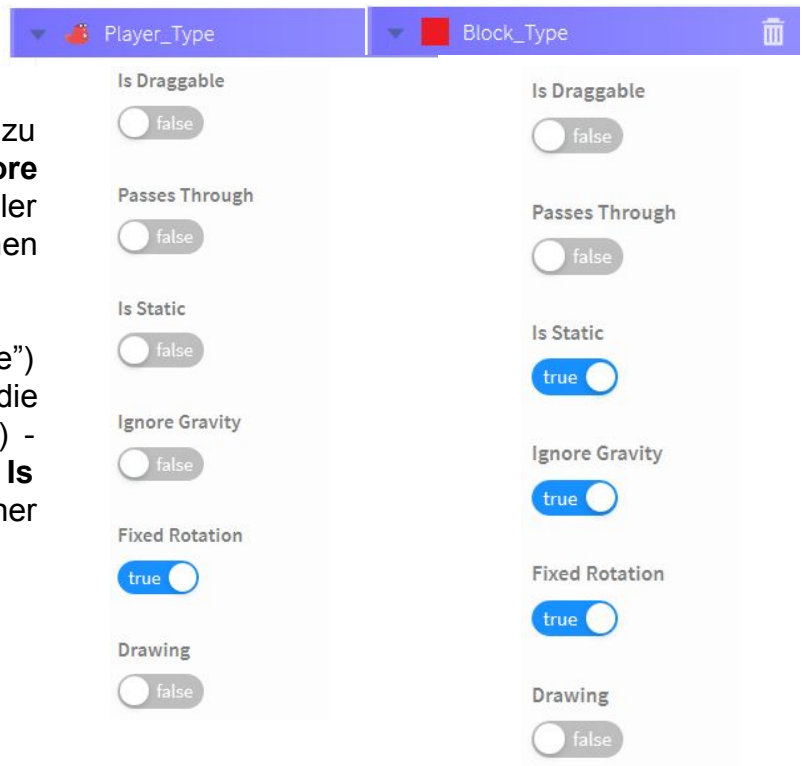
Die **Stage** muss so eingestellt werden, dass die Gravitation auf der Y-Achse aktiviert ist (standardmäßig ist das der Fall).



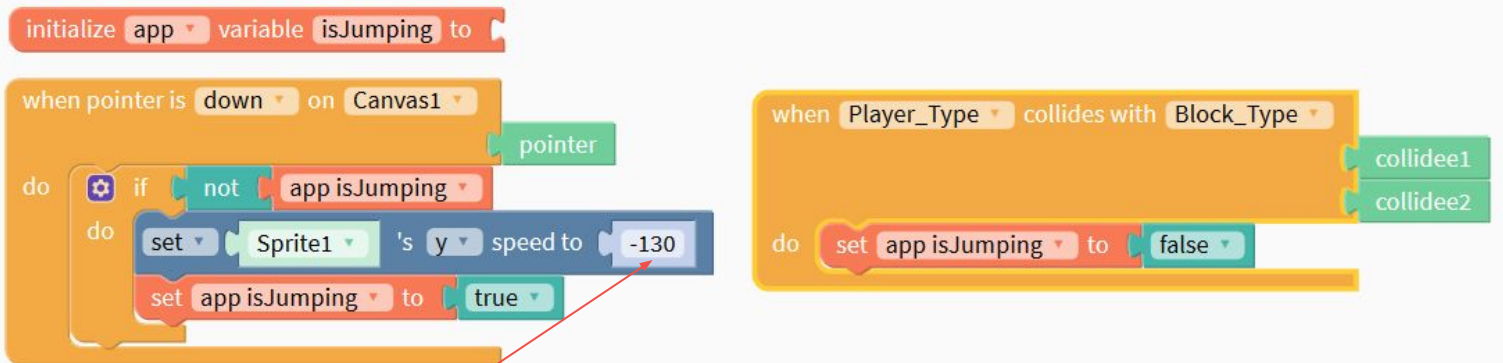
## Springender Spieler

Der Sprite Type des Spielers ist so zu konfigurieren, dass **Passes Through** und **Ignore Gravity** deaktiviert sind. Somit bleibt der Spieler bei der Berührung mit anderen Objekten stehen und fügt sich der Gravitation der Stage.

Der Sprite Type des Untergrunds ("Block\_Type") muss so konfiguriert werden, dass er die Gravitation ignoriert (**Ignore Gravity** aktiviert) - sonst würde er ja runterfallen. Außerdem ist **Is Static** zu aktivieren, damit sich der Block bei einer Berührung mit dem Spieler nicht bewegt.



Das folgende Skript lässt den Spieler nur springen, wenn er nicht in der Luft ist (Variable "isJumping").



**Tip:** ändere diese Zahl, um die Sprunghöhe der Spielfigur zu variieren!