

اولین کتاب الکترونیکی آموزش گیم میکر

سطح: مقدماتی

آموزش های بعدی: آموزش حرفه ای... آموزش اسکریپت نویسی... آموزش سیمپل ها... تنظیمات بازی

پژوهش دنیا
محسن خردمند

نویسنده:

با تشکر از:

<http://Forum.p3oworld.com>

<http://forum.webshahr.com>

Prance_Of_persia

M E H D I

Mohsen Kheradmand G

O M I D



همان طوری که می دانید گیم میکریک موتور بازی بسیار محبوب است. این موتور بازی قادر به ساخت انواع بازی ها در سبک دو بعدی و سه بعدی است. برنامه نویسی این بازی بسیار آسان و بازبان دلخی یا پاسکال است. بدون هیچ مقدمه چینی به سراغ آموزش آن می رویم.

ابتدا به سراغ معرفی بخش های گیم میکری رویم.

📄: این گزینه باعث ایجاد یک پروژه های جدید می شود.

📁: شما با این گزینه می توانید پروژه های را که قبلا ذخیره کرده بودید لود کنید.

📂: شما با این گزینه می توانید پروژه های خود را ذخیره کنید تا در صورت لزوم توسط گزینه ی 📁 آن را لود کنید.

▶: شما با این گزینه می توانید پروژه های خود را اجرا کنید.

▶: شما با این گزینه می توانید پروژه های خود را با اجرا کنید ولی به سبکی دیگر که بعد از موردش توضیح داده می شود.

🎮: شما با این گزینه می توانید به لیست Sprite ها یک Sprite دیگر اضافه کنید. بعد از مورد Sprite ها بیشتر توضیح داده میشود.

🔊: شما با این گزینه می توانید به لیست Sound ها یک Sound دیگر اضافه کنید. بعد از موردش بیشتر توضیح داده میشود.

و... که در طول آموزش ها توضیح داده می شوند.

 Sprites : در واقع اولین راه برای ساخت بازی در گیم میکر است. Sprite ها تعریف می کنند که آبجکت ها در

صفحه ی بازی ما چگونه باشند. یعنی با چه شکلی ظاهر شوند.

روش تعریف اسپریت ها:

برای ساخت یک اسپریت جدید روی گزینه ی  کلیک کنید. صفحه ای بازی شود که در این بخش به توضیح کلیه ی بخشهای آن می پردازیم:

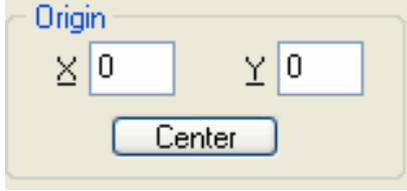
شماره کادر روبرو می توانید اسم اسپریت خود را قرار دهید.  Name: sprite0

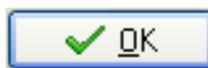
شما با این گزینه می توانید از طریق این گزینه به اسپریت خود یک عکس نسبت دهید.  Load Sprite

شما با این گزینه می توانید عکسی را که به اسپریت خود نسبت داده اید را ویرایش کنید.  Edit Sprite

Transparent : شما با این گزینه می توانید بگویید اطراف عکس خود را که به اسپریت نسبت داده اید را بردارید.

Smooth edges : شما با این گزینه می توانید نرم افزار بگوید لبه های عکس من صاف باشد و تکه تکه نباشد.

شما با استفاده از این کادر می توانید نرم افزار بگوید که چه قسمتی از عکس نمایش داده شود.  Origin
X 0 Y 0
Center

پس کار خود را با زدن کلید  OK خاتمه دهید.

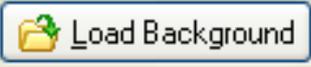
 Sounds : شما بوسیله ی این این قسمت می توانید برای بازی خود صدا بگذارید. توضیح در آموزش حرفه ای.

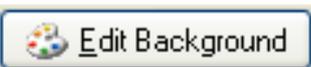
 Backgrounds : شما بوسیله ی این قسمت می توانید برای بازی خود پشت صفحه ایجاد کنید.

روش تعریف پشت صفحه:

شما می توانید با زدن گزینه ی  یک بک گراند جدید به لیست بک گراند ها اضافه کنید. در این بخش به توضیح کامل کلیه ی بخشهای این قسمت پرداخته می شود:

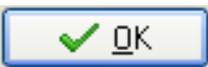
شما بوسیله ی این گزینه می توانید نام پشت زمینه ی (صفحه) خود را انتخاب کنید.  Name: background0

شما بوسیله ی این گزینه می توانید برای پشت صفحه ی خود یک عکس انتخاب کنید.  Load Background

شما با این گزینه می توانید عکسی که برای پشت صفحه ی خود گذاشتید را ویرایش کنید.  Edit Background

شما با این گزینه می توانید به نرم افزار بگویید لبه های عکس من صاف باشد وگرنه که نباشد. Smooth edges

همان کاری را می کند که برای اسپریت های کند. اطراف عکس را برمی دارد. Transparent

در آخر هم با زدن گزینه ی  OK به کار خود پایان دهید.

 Paths : شما با این گزینه می توانید یک مسیر تعریف کنید که آبجکت شما روی آن حرکت کند. توضیح در قسمت حرفه ای.

📁 Scripts : شما با این قسمت می توانید برای آبجکت خود اسکریپت تعریف کنید. توضیح در قسمت حرفه ای.

📁 Time Lines : شما در این قسمت می توانید برای برنامه تعیین کنید که اگر دستور خاصی اجرا شد این قسمت برای یک اسپریت

اجرا شود. توضیح در قسمت حرفه ای.

📁 Objects : مهمترین و سختترین قدم در راه بازی سازی در گیم میکر است. در این قسمت ما تعریف می کنیم که

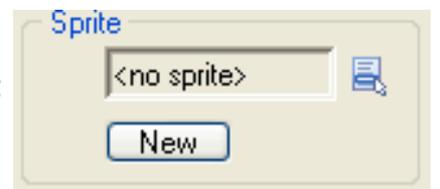
آبجکت ما از چه دستوری پیروی کند. در این قسمت در موردش توضیح بیشتری داده می شود:

شما با گزینه ی  می توانید آبجکت اضافه کنید.

شما با این گزینه می توانید برای آبجکت خود نام انتخاب کنید.

Name:

شما با استفاده از این کادر می توانید برای آبجکت خود اسپریتی را که قبلا درست کرده



بودید انتخاب کنید. با زدن دکمه ی  و انتخاب نام اسپریت شما می توانید اسپریت خود را به آبجکت نسبت دهید.

این گزینه معلوم می کند که آیا در آبجکت مادر صفحه ی بازی قابل رویت باشد یا نه. Visible

این قسمت دارای حالت مختلفی است که ما بوسیله ی این حالت می توانیم بگویم مثلا اگر آبجکت ما

در صفحه درست شد چه دستوری اجرا شود یا مثلا یک کلید از صفحه زده شود چه دستوری ایجاد شود. در بخش در مورد حالتها بیشتر

توضیح داده می شود.

حالت های یک آبجکت:

بازدن دکمه ی  پنجره ی  باز می شود

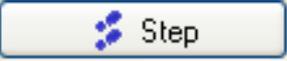
که در این پنجره شما می توانید حالتی را که برای آبجکت خود می خواهید بگذارید انتخاب کنید. در اینجا برای چند عدد از مهم ترین های آموزش داده می شود:

شما با این گزینه می توانید برنامه بگویید هنگامی که آبجکت ساخته شد دستورات اجرا شوند. 

شما با این گزینه می توانید برنامه بگویید هنگامی که آبجکت پاک دستورات اجرا شوند. 

شما با این گزینه می توانید برنامه بگویید که هر چند ثانیه یا دقیقه یکبار که زماش توسط کاربر مشخص می شود 

دستورات اجرا شوند.

شما با این گزینه می توانید برنامه بگویید که در قدم به قدم بازی این دستور اجرا شود و سه قسمت دارد: 

Step: در هر قدم از بازی این دستور اجرامی شود.

Begin Step: در شروع هر قدم اجرامی شود.

End Step: در پایان هر قدم اجرامی شود.

شما با این گزینه می توانید برنامه بگویید که هنگامی که آبجکت ما به یک آبجکت دیگر برخورد کرد  Collision

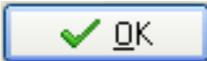
دستورات اجرا شوند.

اینها حالات مهم بودند. حالات دیگر هم در جزوه ی حرفه ای آموزش داده می شوند. فقط لازم به ذکر است که با اضافه کردن هر

حالت آنها به لیست **Events** اضافه می شوند که شما می توانید با استفاده از اسکریپت ها و سبیل ها به آن حالت دستور دهید.

شما با این گزینه می توانید حالتی را که ایجاد کرده اید و در لیست **Events** (حالت ها) قرار داده اید را پاک کنید. 

شما با این گزینه می توانید حالتی را که قبلا ایجاد کرده بودید را بدون پاک کردن از حالتی به حالت دیگری عوض کرد. 

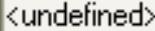
در نهایت هم با زدن کلید  کار خود را به اتمام رسانید.

Rooms  اتاق ها در حقیقت محل نمایش اشیاء هستند در واقع آنچه به عنوان بازی ما می بینیم اتاق ها هستند. ما در اتاق ها

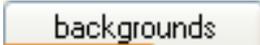
آبجکت هایی را که قبلا طراحی کرده بودیم را می گذاریم. در این قسمت به توضیح کوتاهی از آشنایی پردازیم. بقیه اش در جزوه

ی حرفه ای ::

با زدن گزینه ی می توانید به لیست اتاق های یک اتاق دیگر نیز اضافه کنید.

شما با این گزینه می توانید آبجکت مورد نظر خود را از لیست آبجکتها انتخاب کنید و در صفحه  

قرار دهید.

و همچنین می‌توانید در سربرک  و بازدن دکمه‌ی  از لیست پشت صفحه‌هایی که قبلاً ایجاد کرده بودید

یک پشت صفحه انتخاب کنید. و همچنین بازدن گزینه‌ی Stretch به برنامه بگویید که پشت صفحه‌ای را که ایجاد کردید کل صفحه را بگردولی باید دقت داشت که اگر عکس کوچک باشد عکس دچار افت کیفیت می‌شود.

 Game Information : در این قسمت می‌توانید برای بازی خود توضیحاتی قرار دهید. محیط تایپ در این قسمت مانند نت پد

است. پس نیازی به آموزش ندارد.

 Global Game Settings : شما در این قسمت می‌توانید تجربه‌ی بازی و به‌طور کلی تنظیمات بازی را تغییر دهید. آموزش

در جزوه‌ی تنظیمات بازی.

پایان جزوه‌ی مقدماتی