Разработка в GameMakerStudio 2

Для начала создаются объекты (Objects) и комната (Room). В дальнейшем созданные объекты будут выполнять заданные действия в созданной комнате.

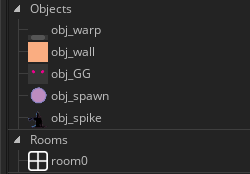


Рис.1 - объекты и комната

Далее выбирается созданный объект и создаются события, в которых будет исполнительный код.

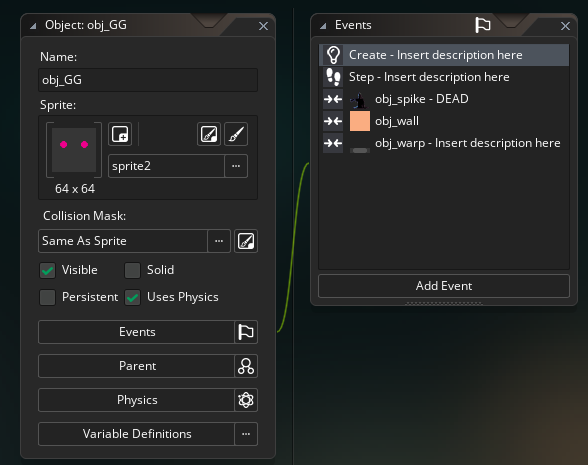


Рис.2 - Объект (obj\_GG) и его события (Events)

Код в событии Create отвечает за скорость персонажа, его силу прыжка, гравитацию и отдельные переменные, отвечающие за сторонние взаимодействия объекта с другими объектами. Так же есть строчка, отвечающая за фоновую музыку.

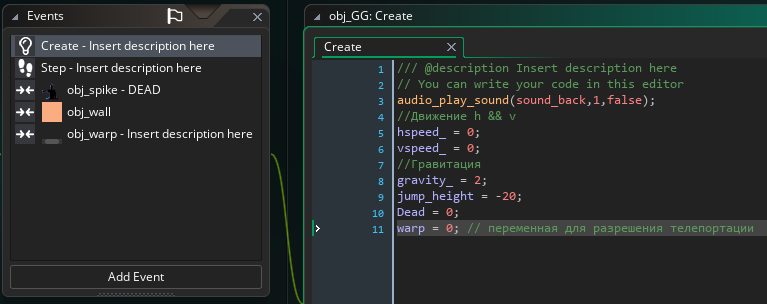


Рис.3 - код события Create

Следующее событие Step, в котором описывается: передвижение объекта при нужный нажатых клавиш с заданной скоростью, гравитация во время прыжка и анимация передвижение вправо и влево.

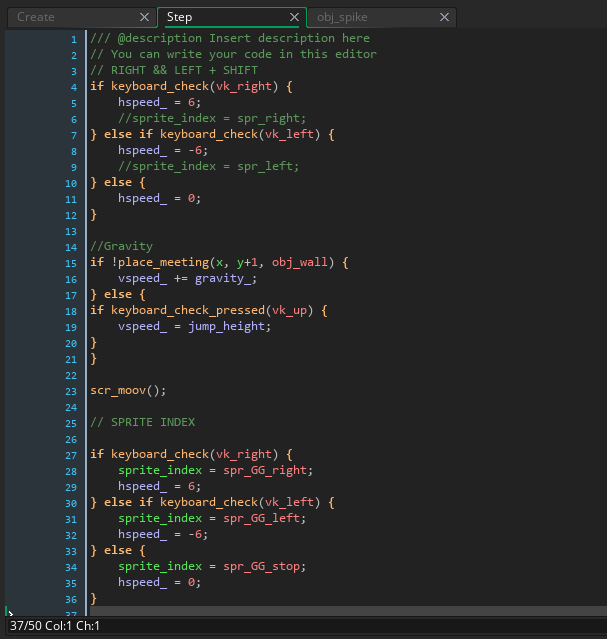


Рис.4 - код события Step

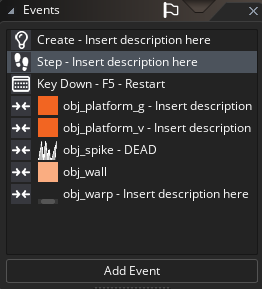


Рис.5 - Прочие события объекта obj\_GG

* Key Down - F5 - Restart - Событие с командой, привязанной к клавише F5. При ее нажатии (после компиляции) игра вернется в исходное положение.
* obj\_platform\_g , obj\_platform\_v - Событие, отвечающее за соприкосновение (Collision) с выбранными объектами (в данном случае с obj\_platform\_g , obj\_platform\_v).
* obj\_spike - DEAD - Соприкосновение с obj\_spike и перезапуском игры.
* obj\_wall - соприкосновение с объектом obj\_wall, являющимся твердой поверхностью или стеной.
* obj\_warp - соприкосновение с объектом obj\_warp, внутри код, описывающий перемещение от точки соприкосновения к объекту obj\_spawn.

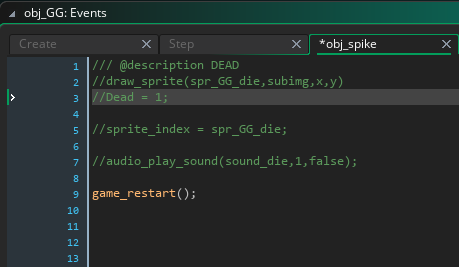


Рис.6 - код obj\_spike

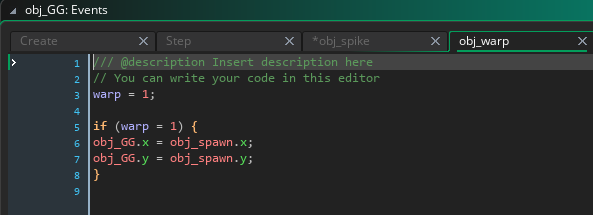


Рис.7 - код obj\_warp

Далее создаются другие объекты.

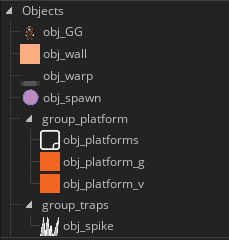


Рис.8 - Объекты

* obj\_GG - первый созданный объект, является главным героем.
* obj\_wall - стены и твердые поверхности.
* obj\_warp - телепорт, при соприкосновении с которым главного героя перемещает к заданному объекту.
* obj\_spawn - заданный объект у телепорта.
* obj\_platform\_g - перемещающаяся платформа по горизонтали.
* obj\_spike - ловушка, при соприкосновении с которой главный герой погибает.

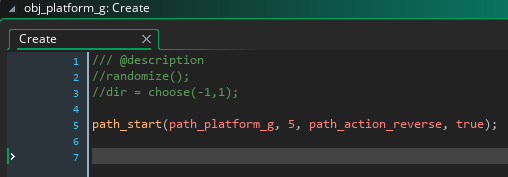


Рис.9 - событие Create у объекта obj\_platform\_g

Теперь нужно настроить комнату.

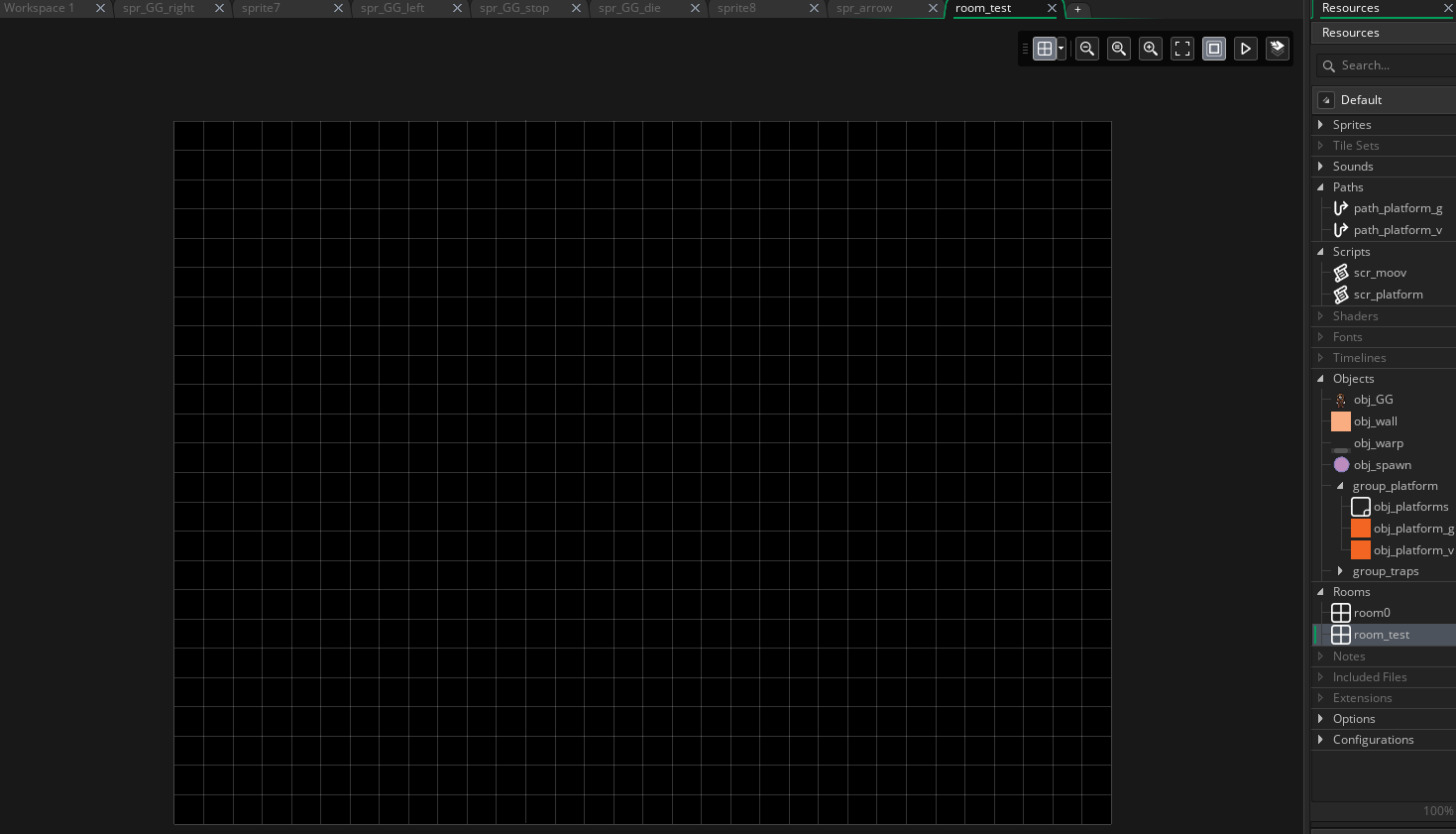


Рис.10 - комната (room\_test)

В левом верхнем углу находятся слои (Layers) комнаты.

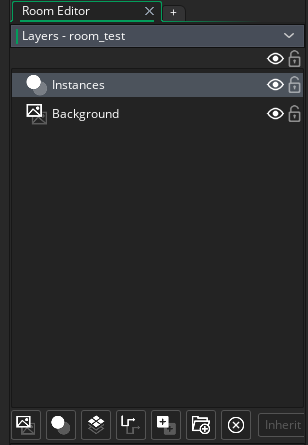


Рис.11 - слои комнаты

Изначально есть два слоя, Instances и Background. На слое Instances размещаются объекты, слой Background нужен для фона или расположении чего то на фоне.

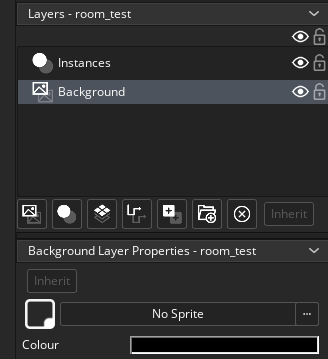


Рис.12 - слой Background

Ниже слоя Background можно выбрать Sprite (картинку) для фона комнаты или просто выбрать фоновый цвет.

Чтобы объект, перемещенный в комнату был виден, нужно создать Sprite и прикрепить его. Sprite можно создать в верхнем правом углу.

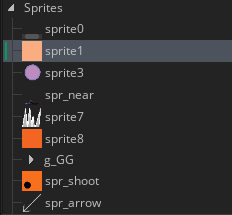


Рис.13 - Картинки для объектов (Sprites)

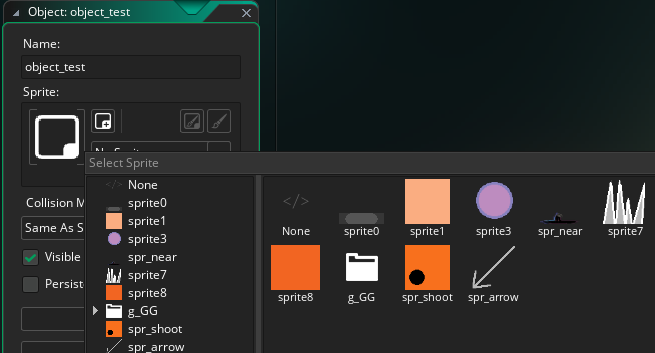
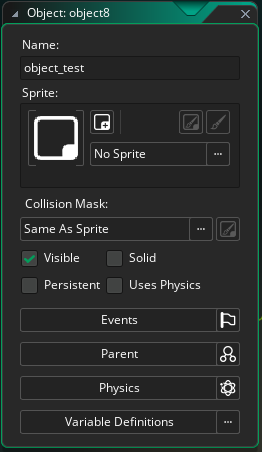


Рис.14 & 15 - Выбирается sprite для объекта

Теперь комната может быть (слой Instances) заполнена объектами. Объекты в комнате можно дублировать (плоскости, стены, ловушки и т.д.).

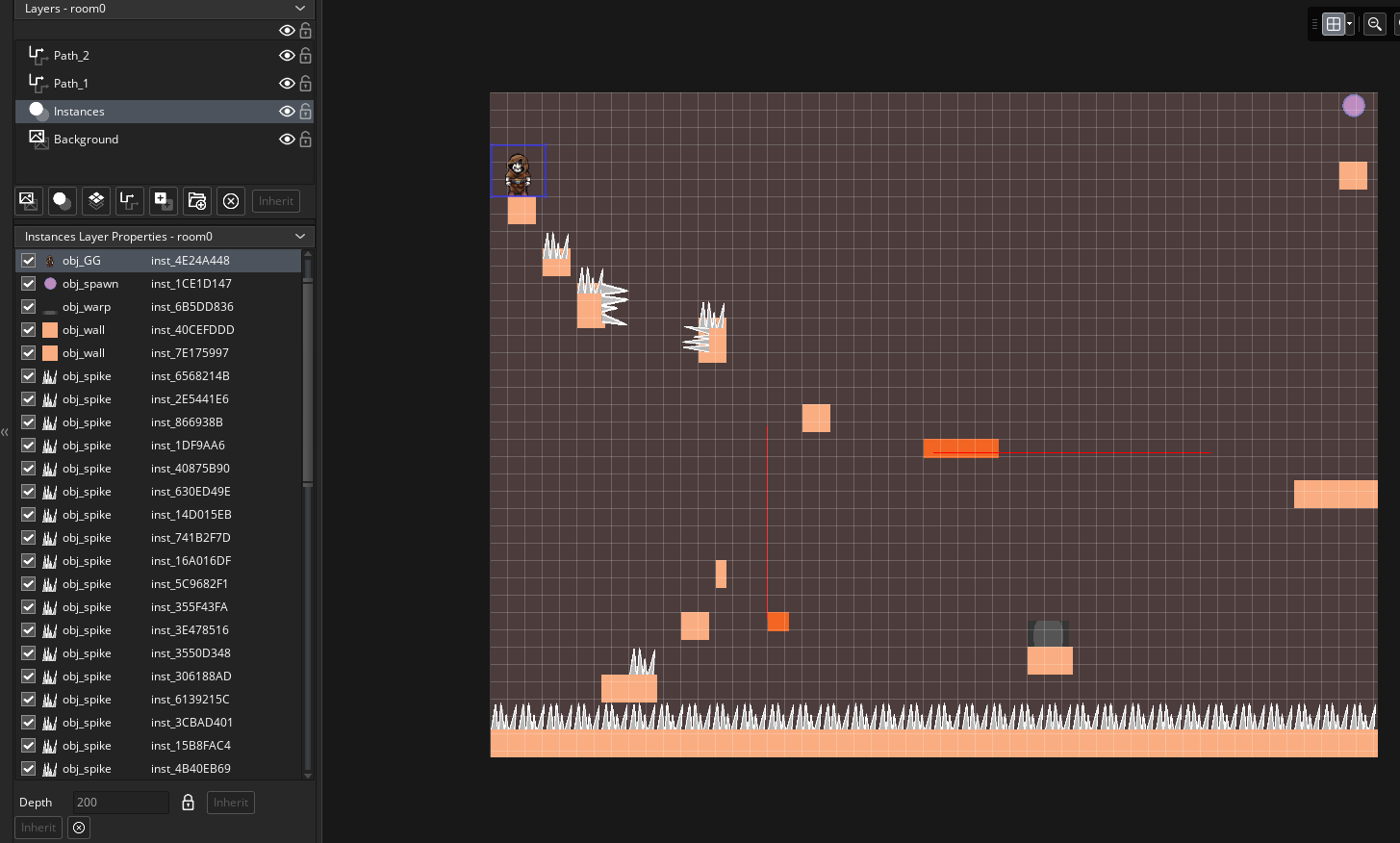


Рис.16 - Комната с объектами