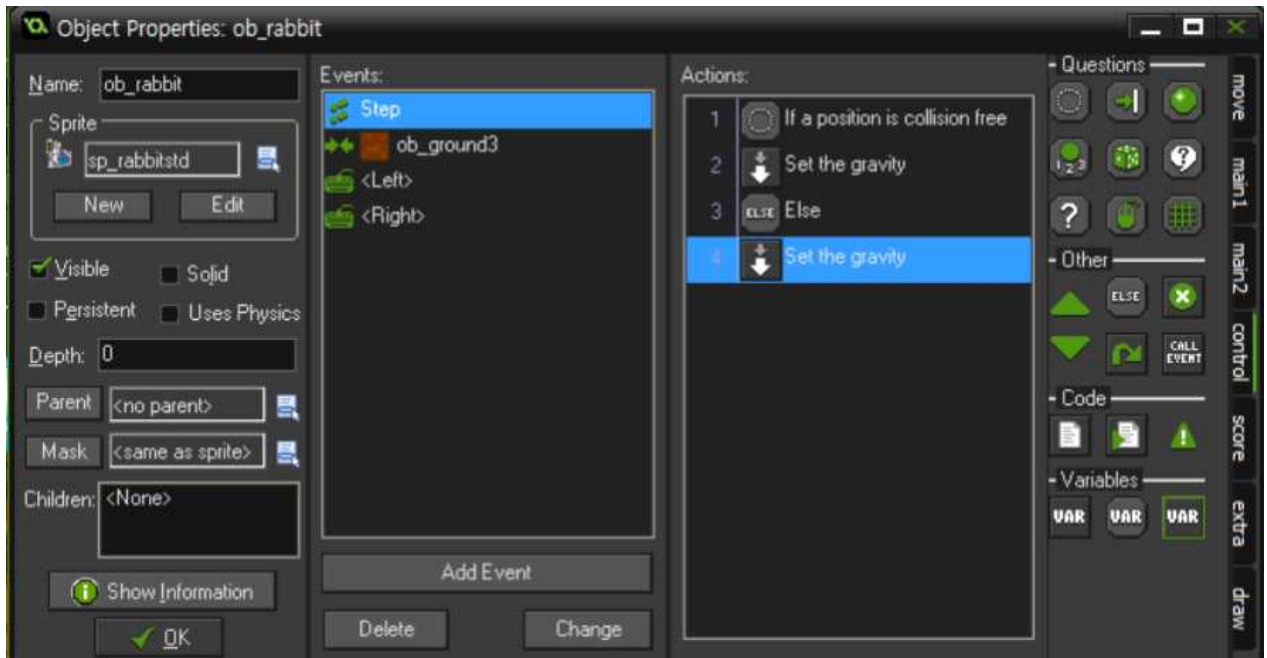


# 게이미메이커 게임 시 필요한 설정

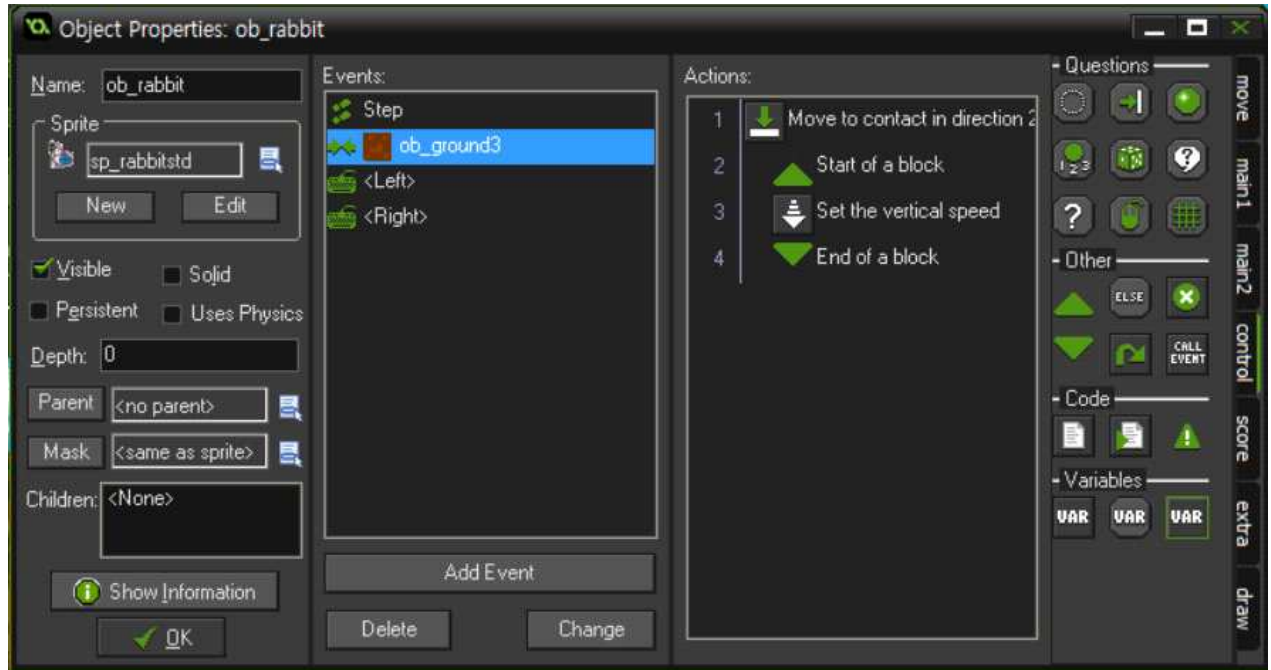
## 플레이어 설정





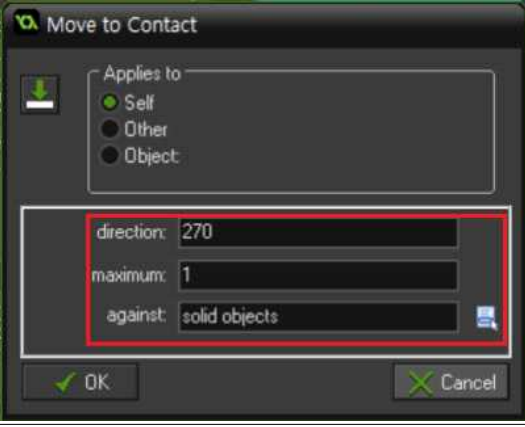


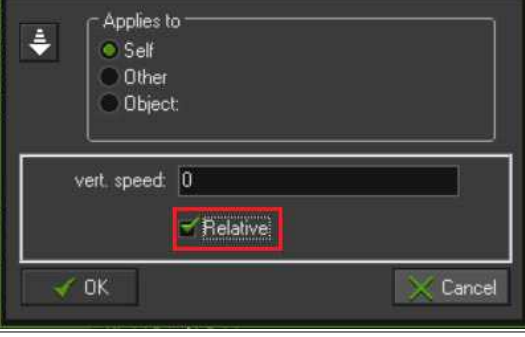

### 중력설정



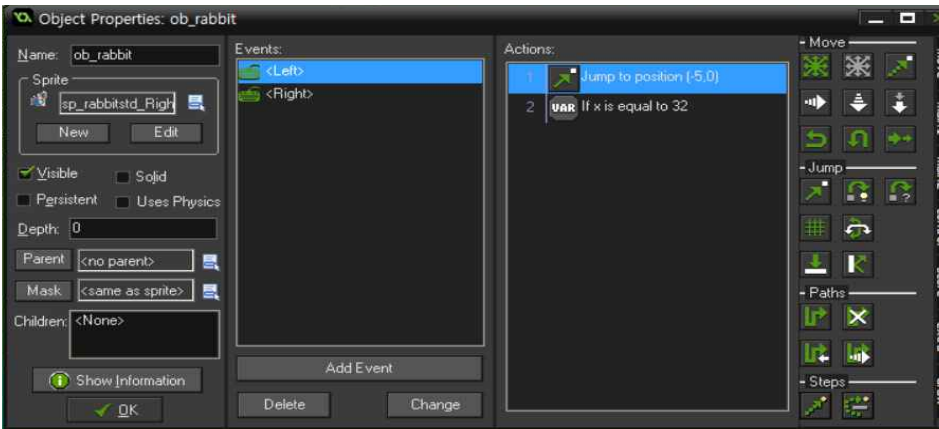
순서	아이콘	이름	설정
1		Add Event	
2		Step	
3		Control - Check Empty	
4		Move - Set Gravity	
5		Control - Else	
6		Move - Set Gravity (Gravity 0으로 설정)	

○ 중력설정2 - 솔리드 오브젝트 충돌처리



순서	아이콘	이름	설정
1		Add Event	
2		Colision	
3		Move - Move to Contact	
4		Control - Start Block	
5		Move - Speed Vertical	
6		Control - End Block	

## ○ 이동 설정2 및 맵 밖 제한 설정

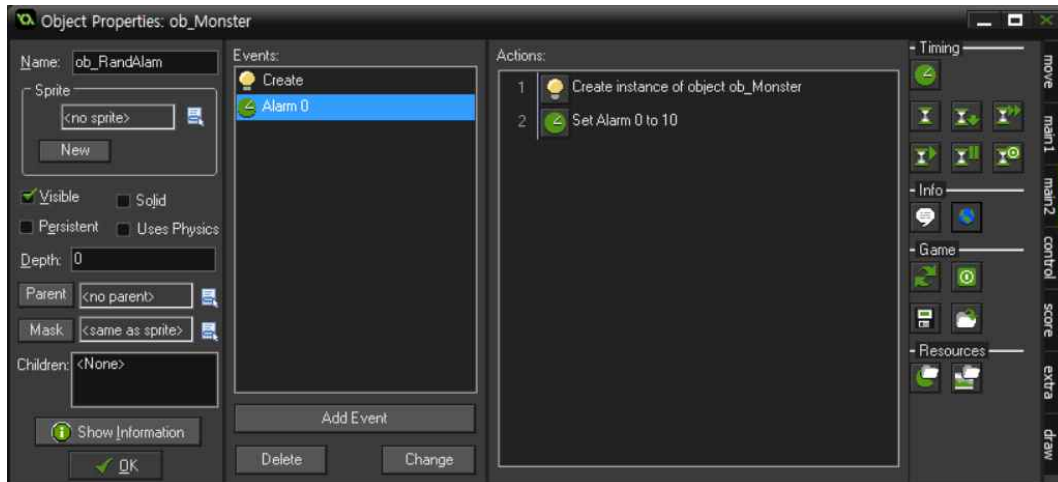


\*왼쪽 일 때 : Value : 오브젝트크기/2  
\*오른쪽 일 때 : 룸의 크기 - (오브젝트크기/2)

○ 점프 설정 :

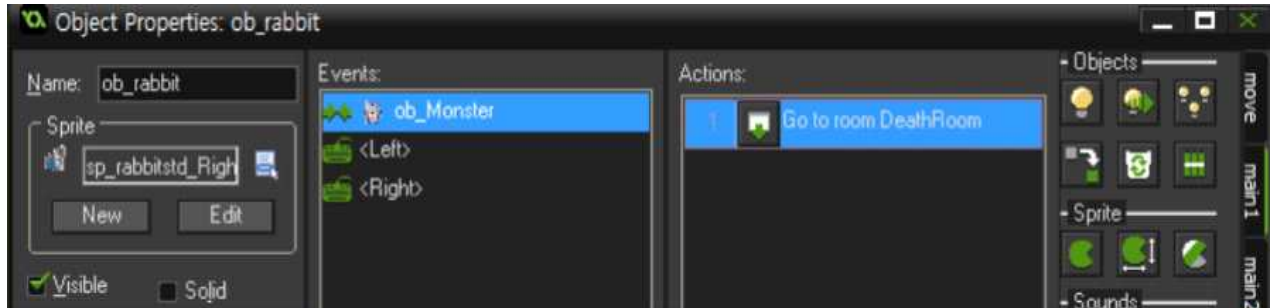
## ❑ 퐁피하기 게임

○ 알람 설정 (빈 오브젝트)



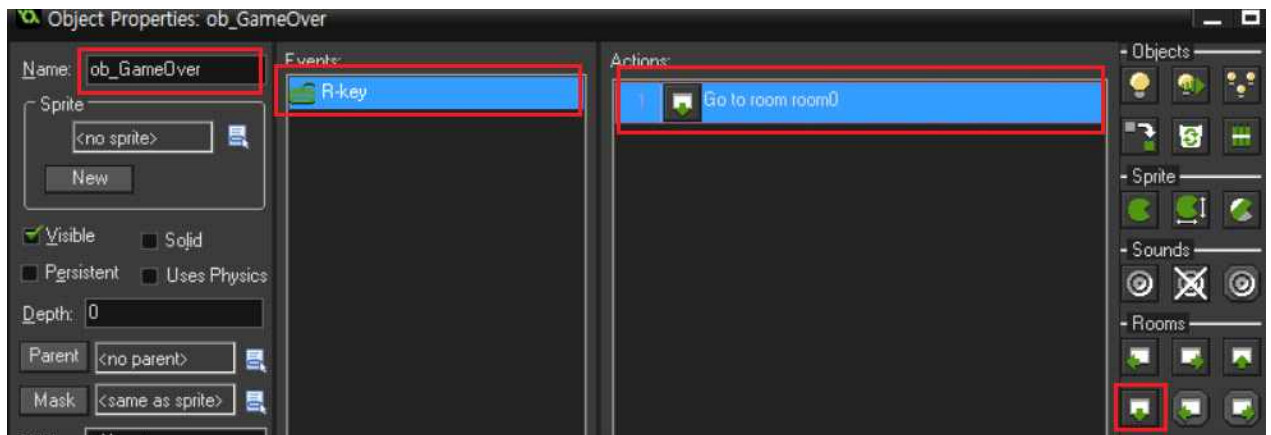
순서	아이콘	이름	설정
1		Add Event	
2		Create	
3		main2 - Set Arlam	<p>60스텝 : 룸 스피드가 60이니 1초</p>
4		Add Event	
5		Alam	
6		main1 - Create Instance	<p>random(652) : 룸크기 700 - 몬스터크기 y : 떨어질 것이기 때문에 0</p>
7		main2 - Set Arlam	

○ 몬스터 충돌 시 게임 오버 설정 (플레이어 오브젝트)



순서	아이콘	이름	설정
1		Add Event	
2		Colision	
3		main1 - Different Room	 죽었을 때 보일 Room을 만들고 설정

○ 게임 재시작 설정 (빈 오브젝트/ ob\_GameOver)



순서	아이콘	이름	설정
1		Add Event	
2		Keyboard<R>	
3		main1 - Different Room	