

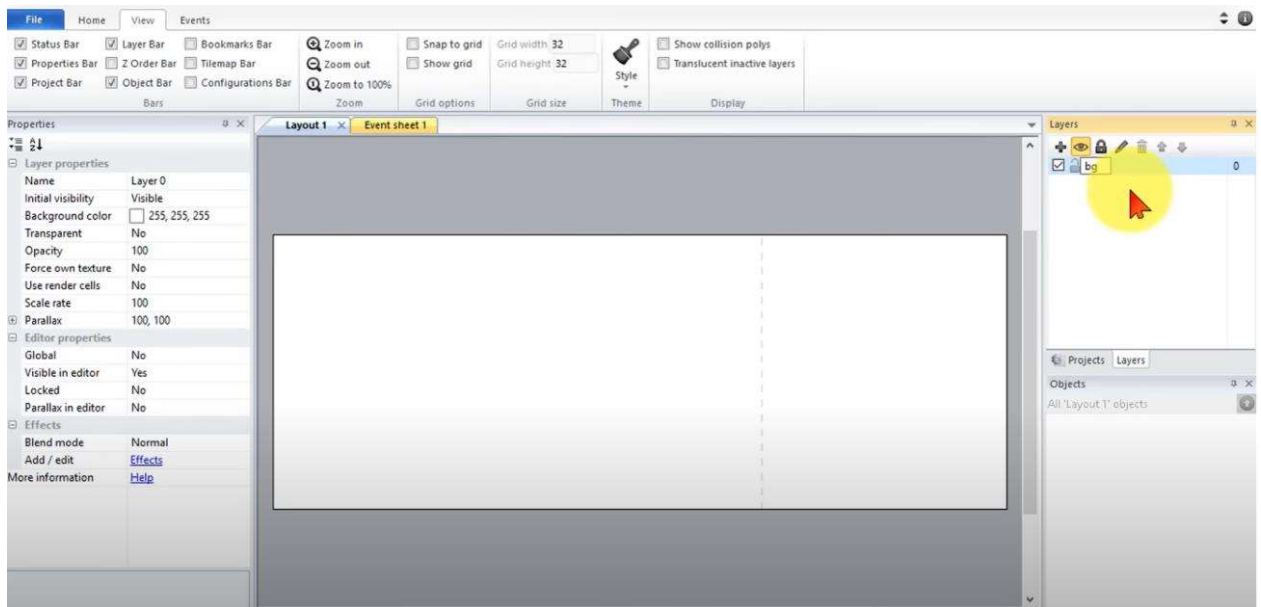
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

การสร้างเกมแนว Platform

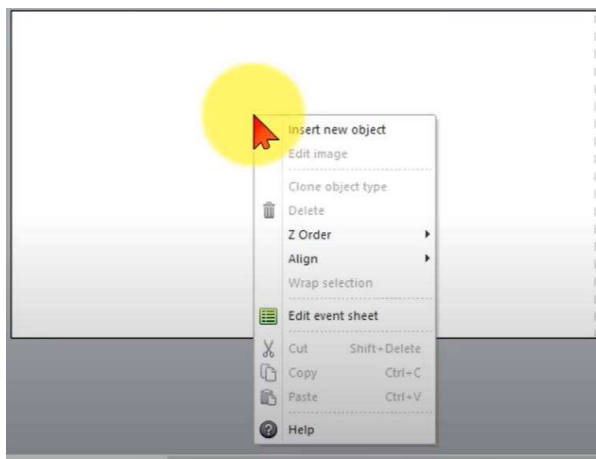
สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนเริ่ม

- ภาพพื้นหลังที่ต้องการ
- ตัวละคร
- ก้อนหิน หรือวัตถุอื่นที่ต้องการ
- พื้นหญ้า

1. ตั้งค่าพื้นที่การทำงานของจอ ตั้งชื่อ Layers เป็น bg

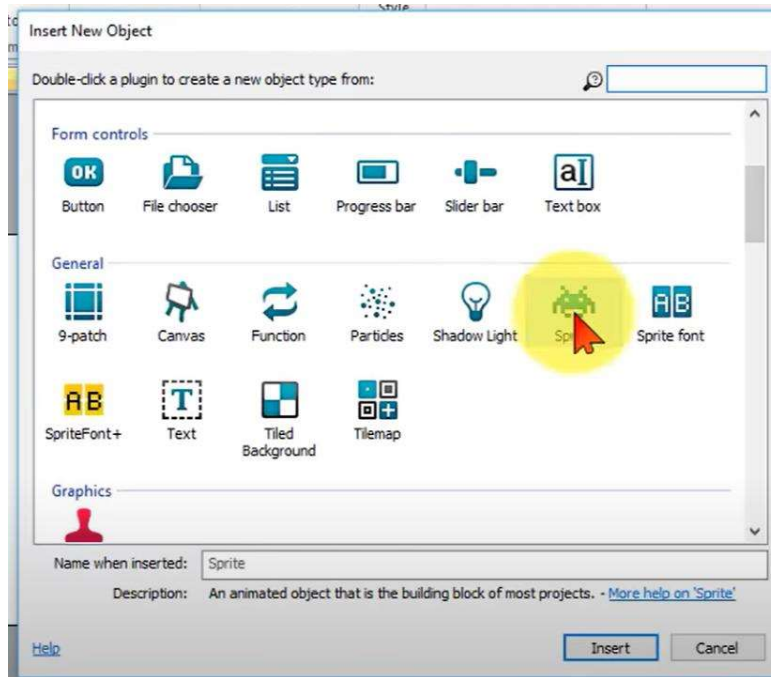


2. คลิกขวาเลือก

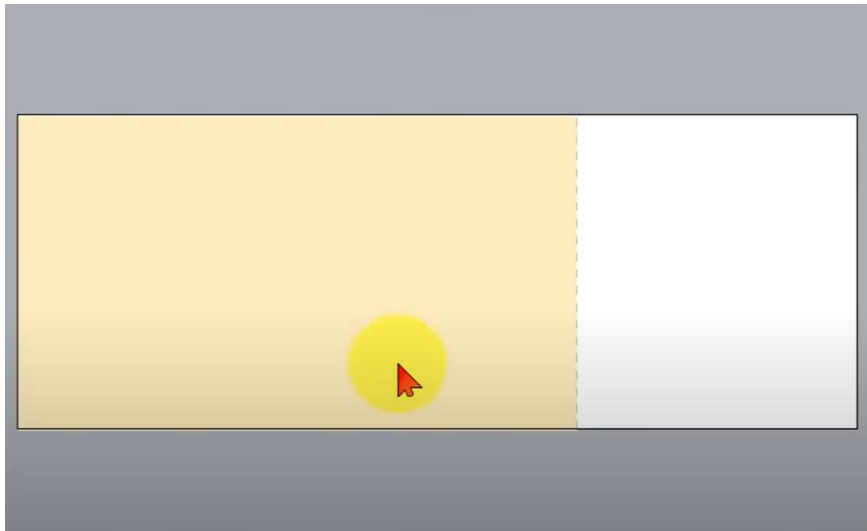


Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

3. เลือก Sprite ตั้งชื่อ bg

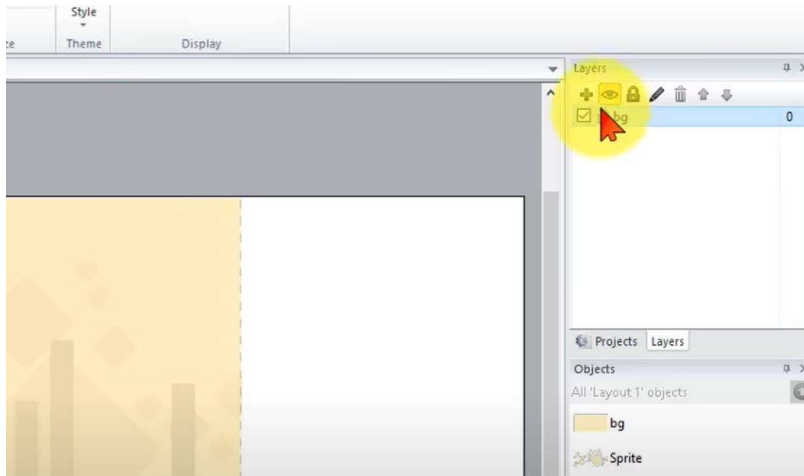


4. ทำการเพิ่ม พื้นหลังเข้ามา

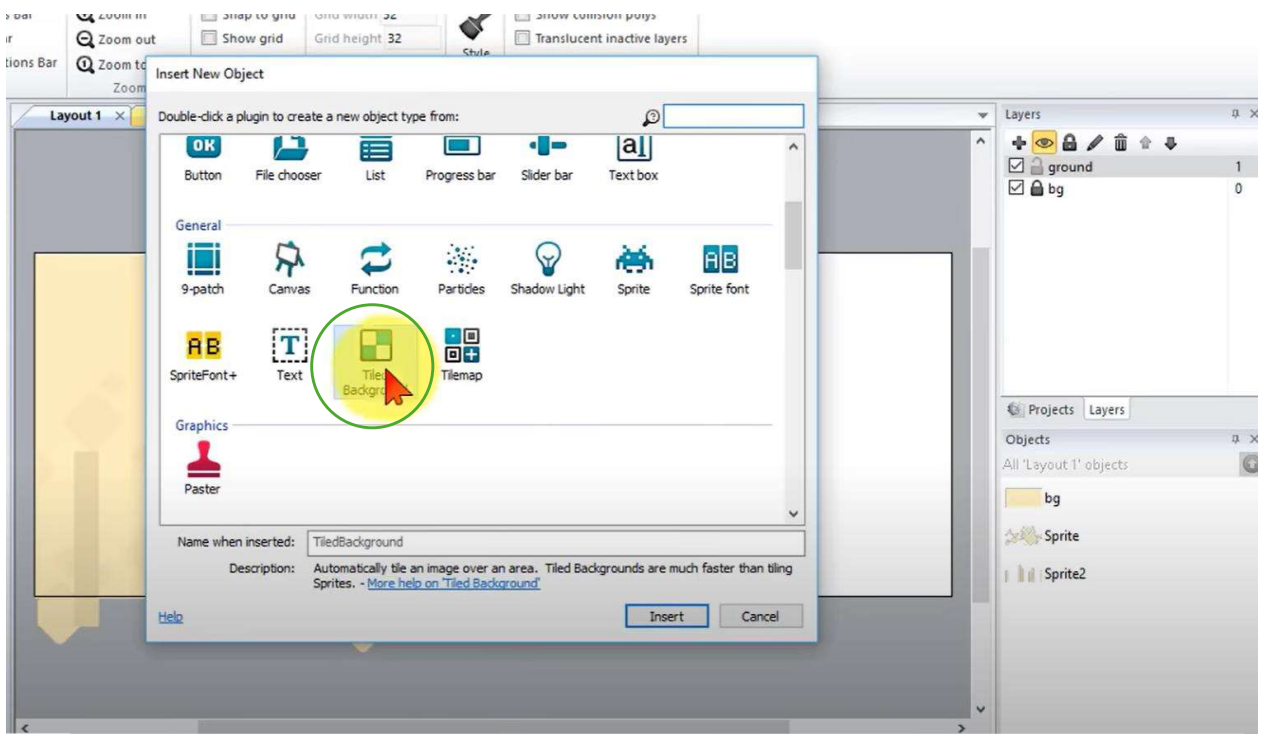


5. ทำการเพิ่ม Layers เข้ามาตั้งชื่อว่า ground ส่วน Layers bg ให้ทำการล็อคไว้

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

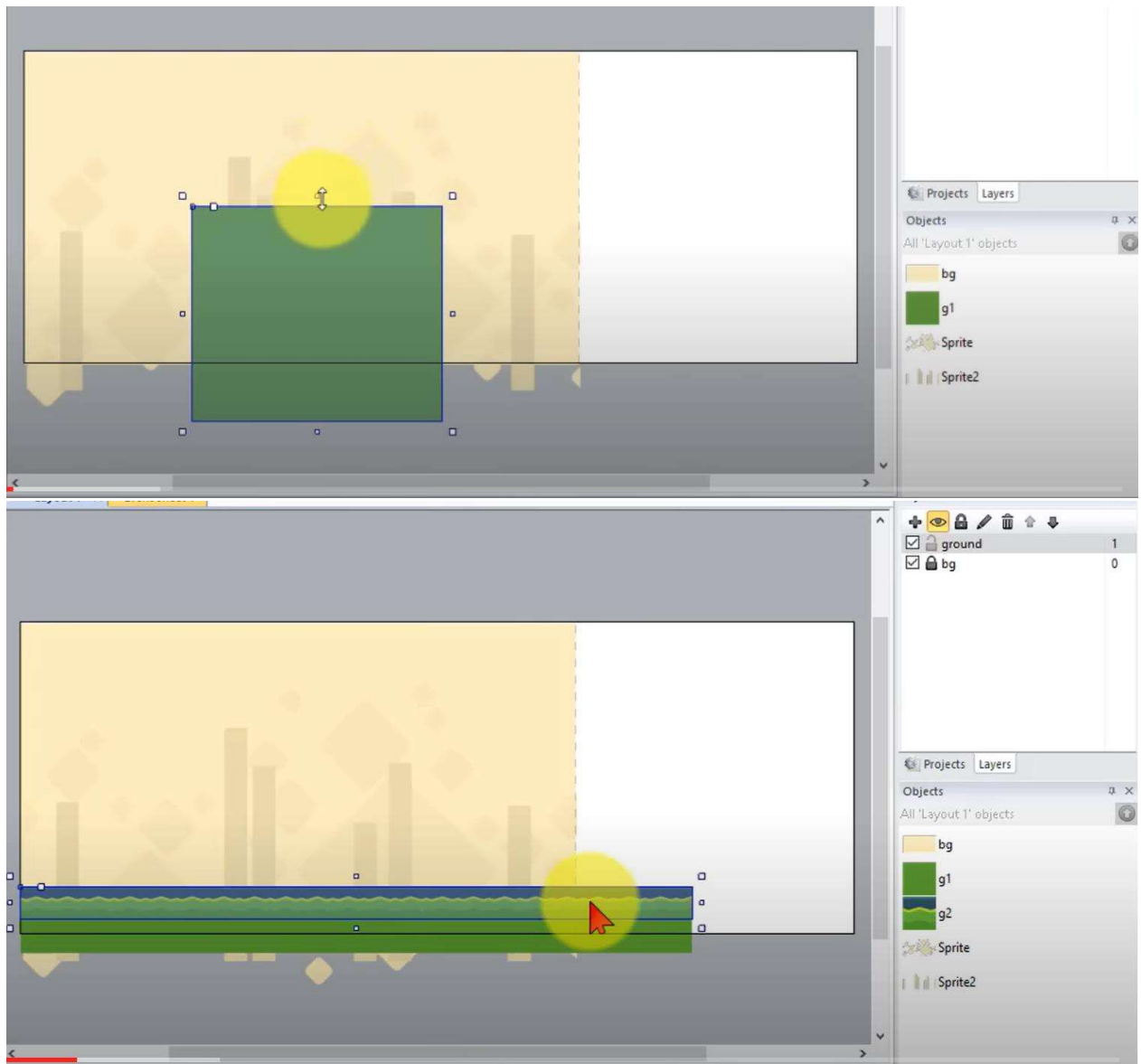


6. ทำการเลือก Tiled background ตั้งชื่อว่า g1



7. จากนั้นโหลดภาพเข้ามาเพื่อทำพื้นเขียวๆ

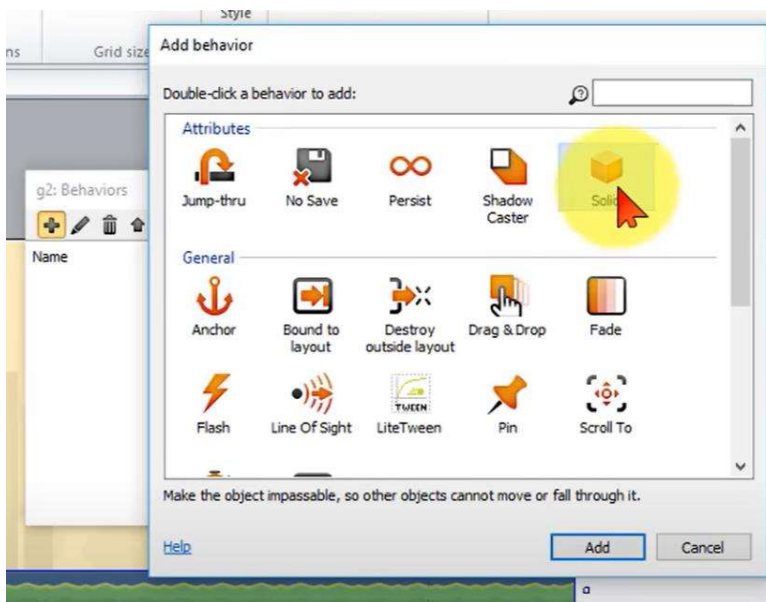
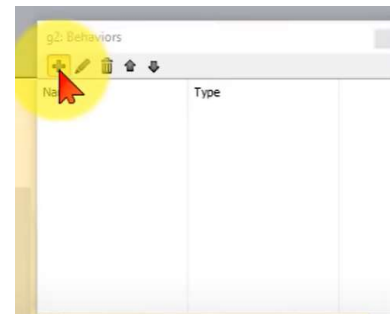
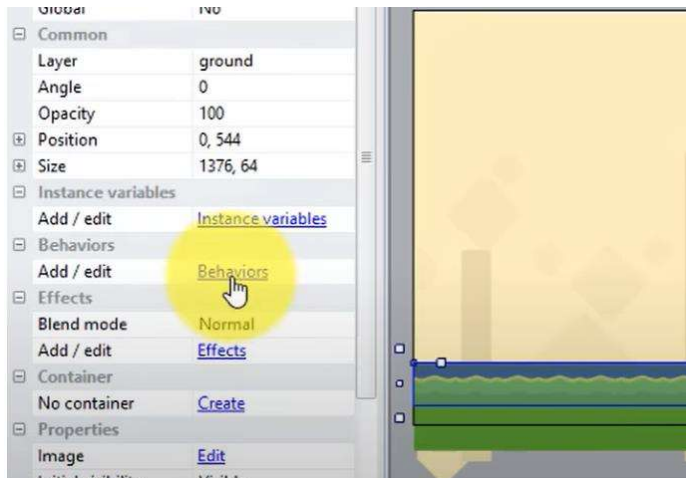
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



เราสามารถเพิ่มพื้นให้เหมือนกระเบื้องย่นกันอีกชั้นได้โดยทำเหมือนกันโหลดภาพเข้ามา

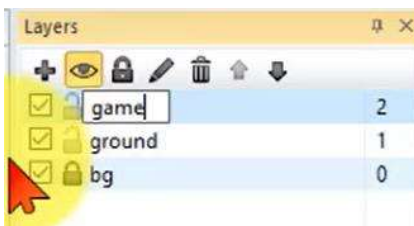
8. จากนั้นเราจะทำให้พื้นมันย่นได้โดยเลือกตามภาพ

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



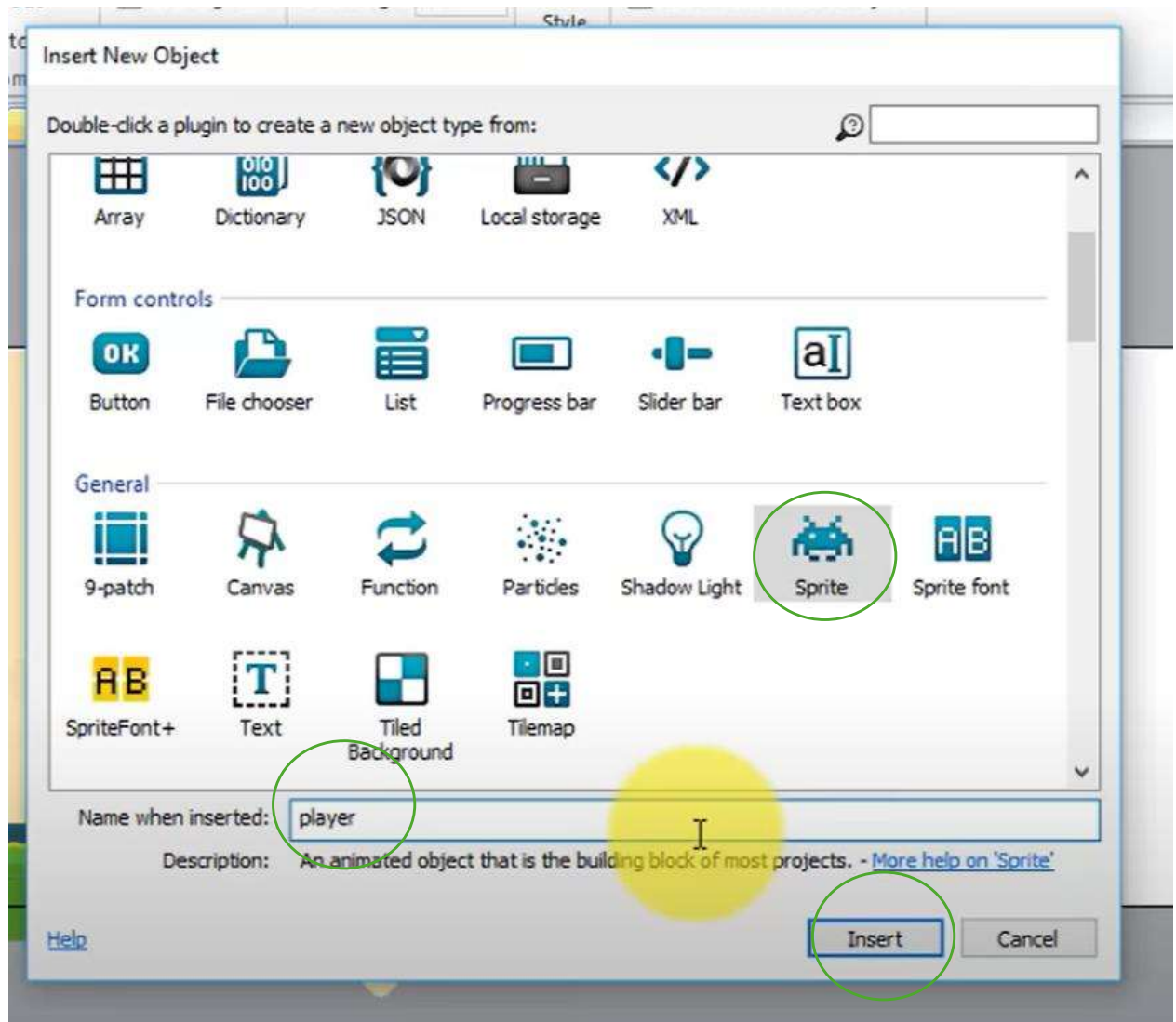
ทำเหมือนกันกับพื้นสีเขียวกระเบื้อง

9. ทำส่วนของพื้นเสร็จกดเพิ่ม Layers ตั้งชื่อว่า game



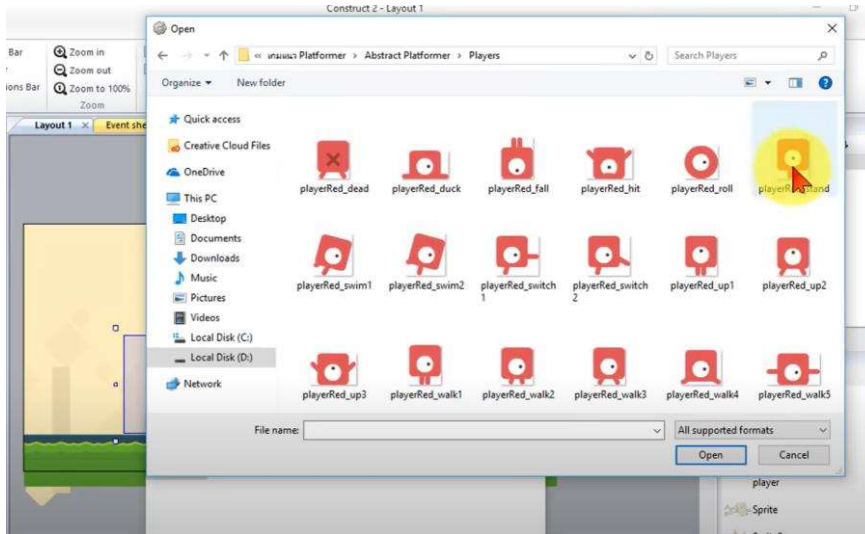
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

10. ทำการสร้าง player ตามภาพ

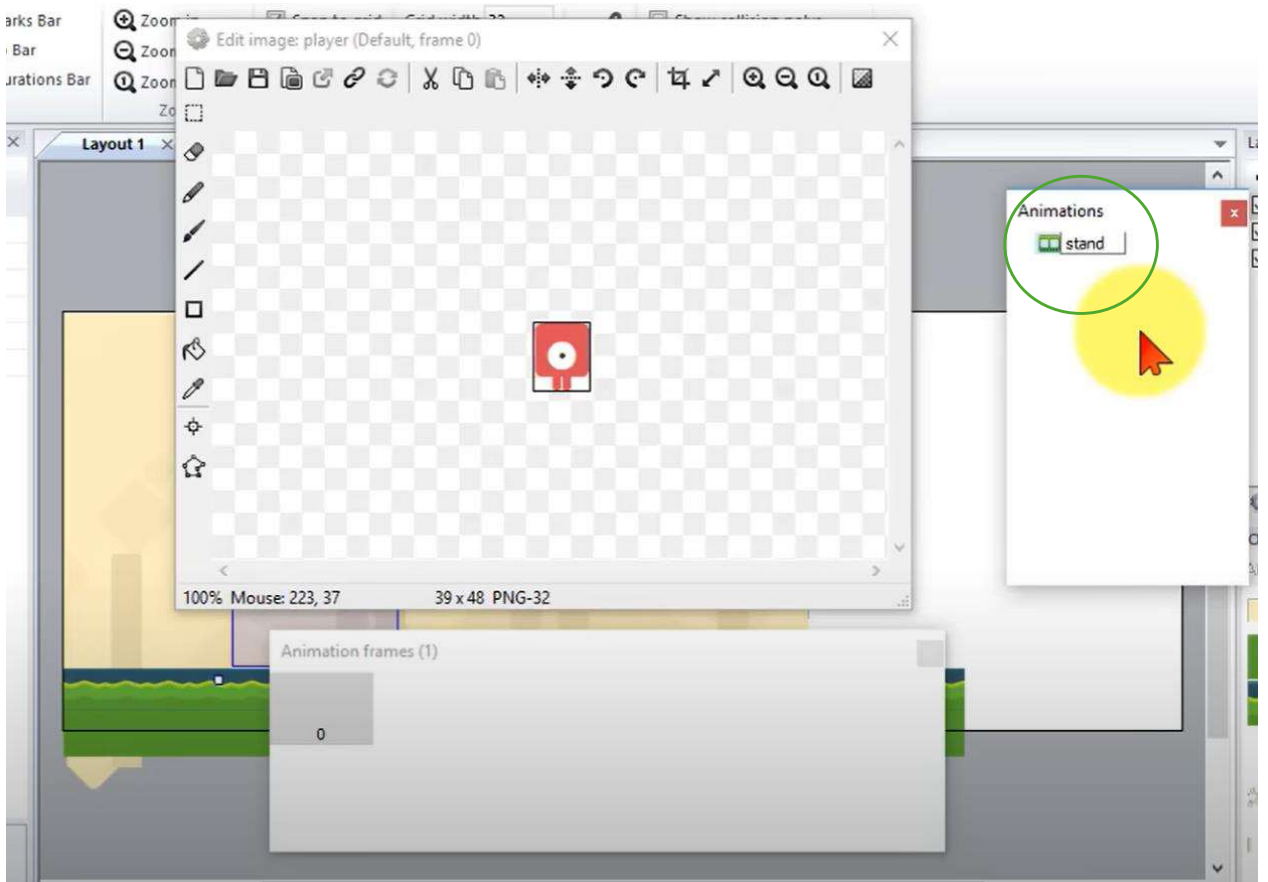


11. ทำการโหลดภาพ player เตรียมไว้เข้ามา โดยเลือกรูปที่เป็นทำยีนมาก่อน

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

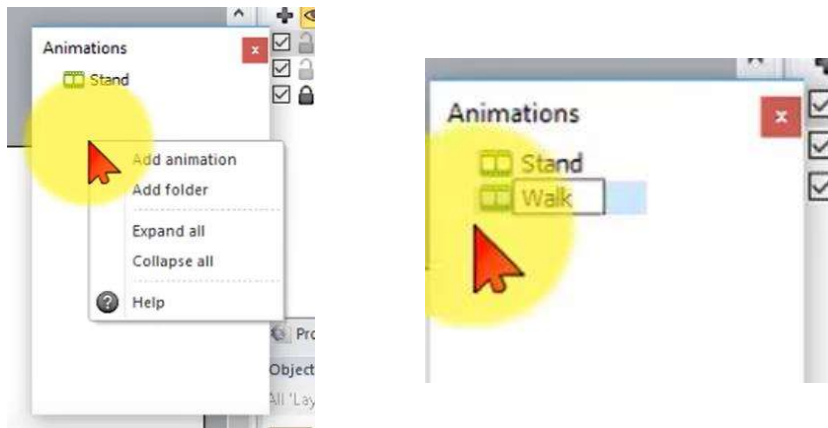


12. ทำการเปลี่ยนชื่อตามรูป เป็น stand

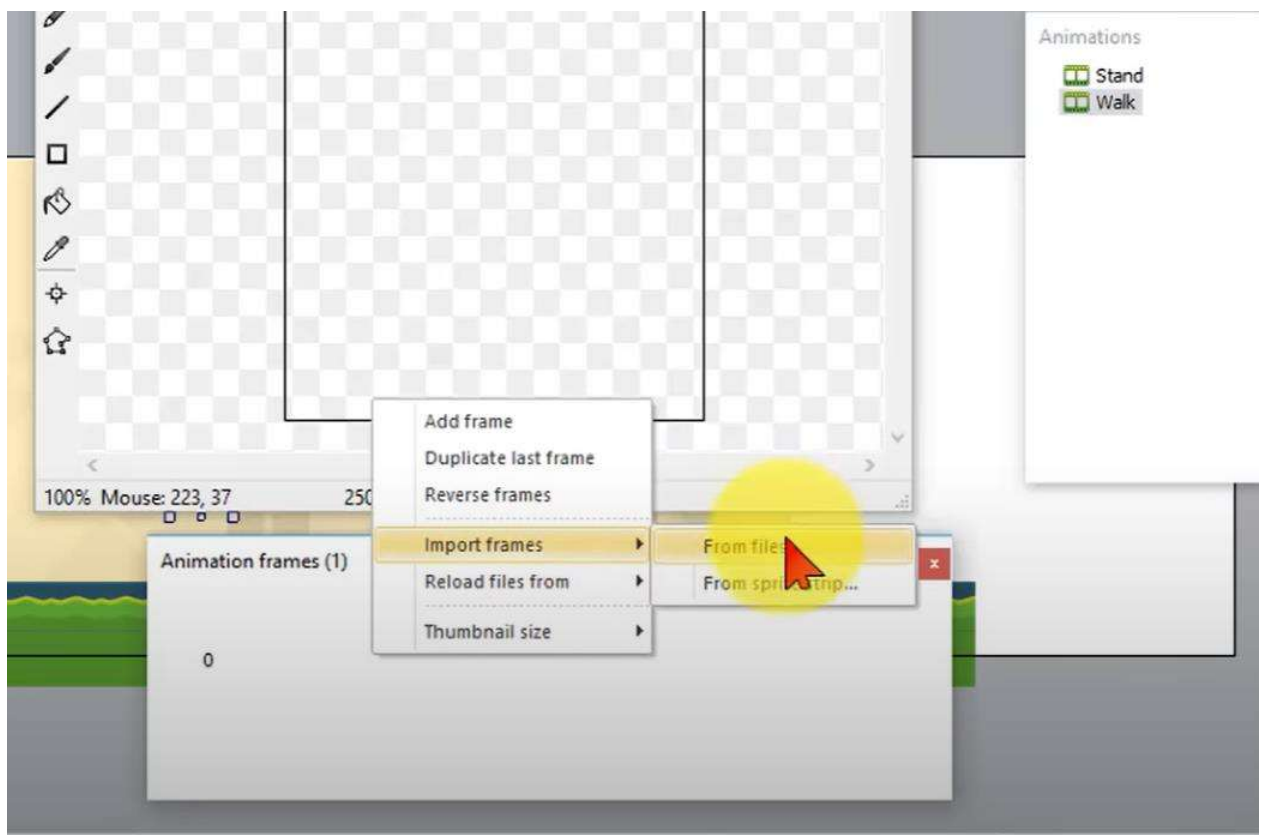


ทำการคลิกขวา เลือก add animation ตั้งชื่อว่าwalk

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

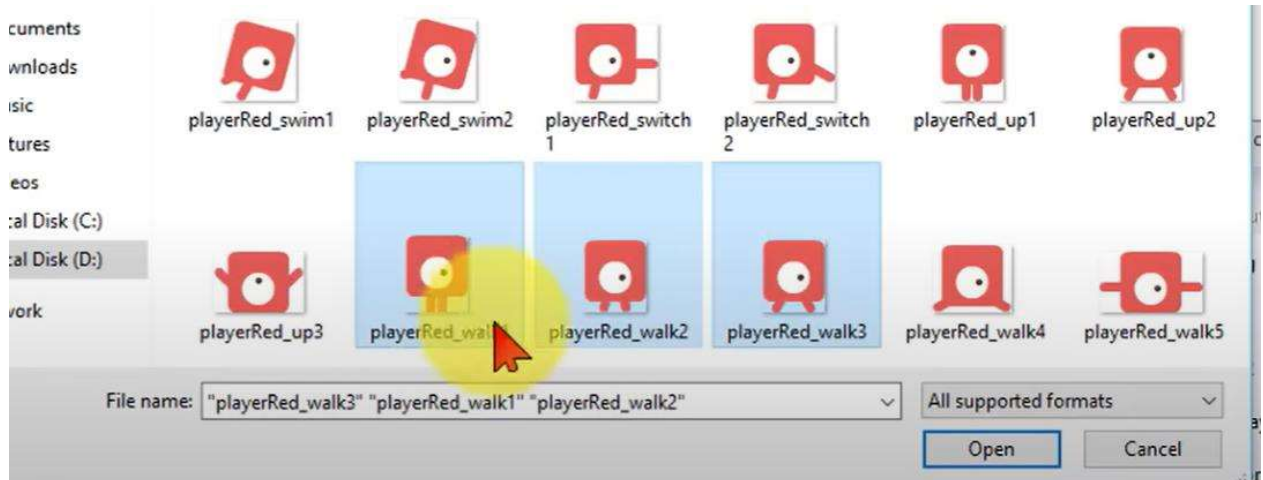


ทำการเพิ่มภาพเดินเข้ามาโดย คลิกขวาที่ Animation frames เลือกตามภาพ



นำภาพท่าเดินเข้ามา 3 ภาพ

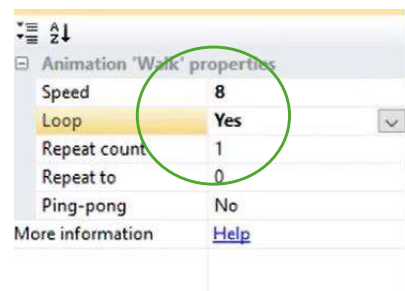
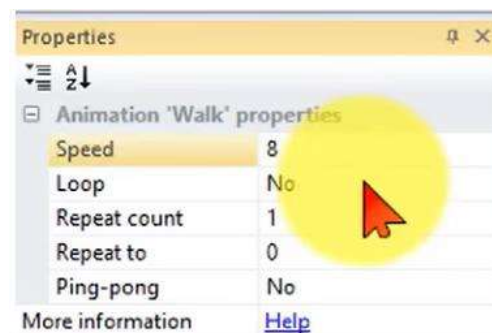
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



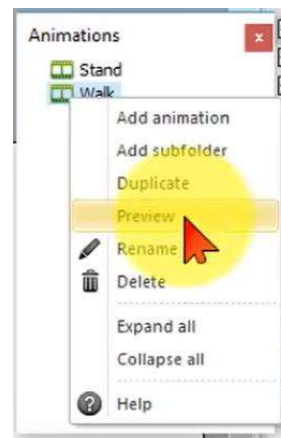
แล้วลบ frames ที่ 0 ออก



ทำการปรับความเร็ว เปลี่ยนเป็น 8 และ Loop เป็น yes

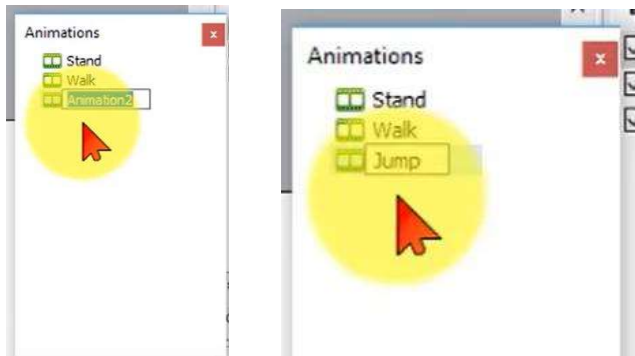


เราสามารถการเดินโดยคลิกขวาที่ walk เลือก preview

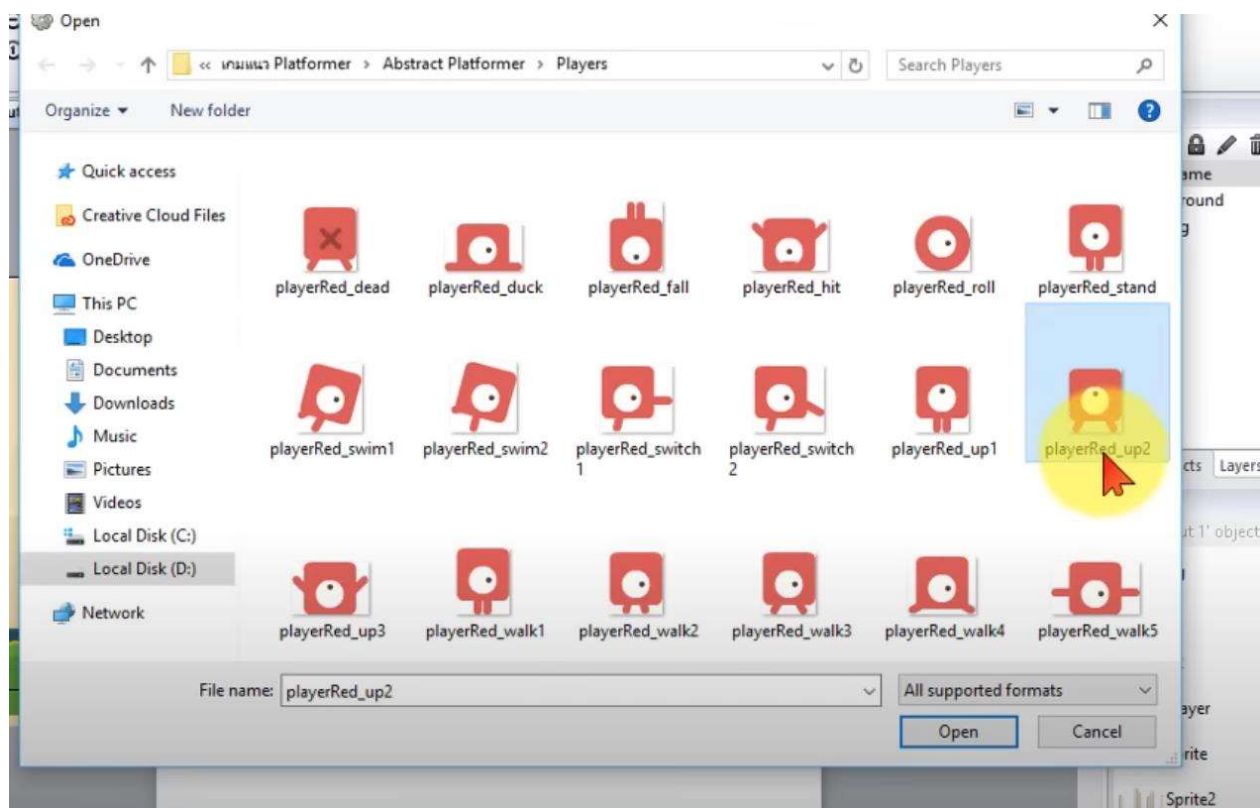


Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

13. ทำเหมือนเดิมจะเพิ่มเป็นการกระโดด ตั้งชื่อเป็น jump

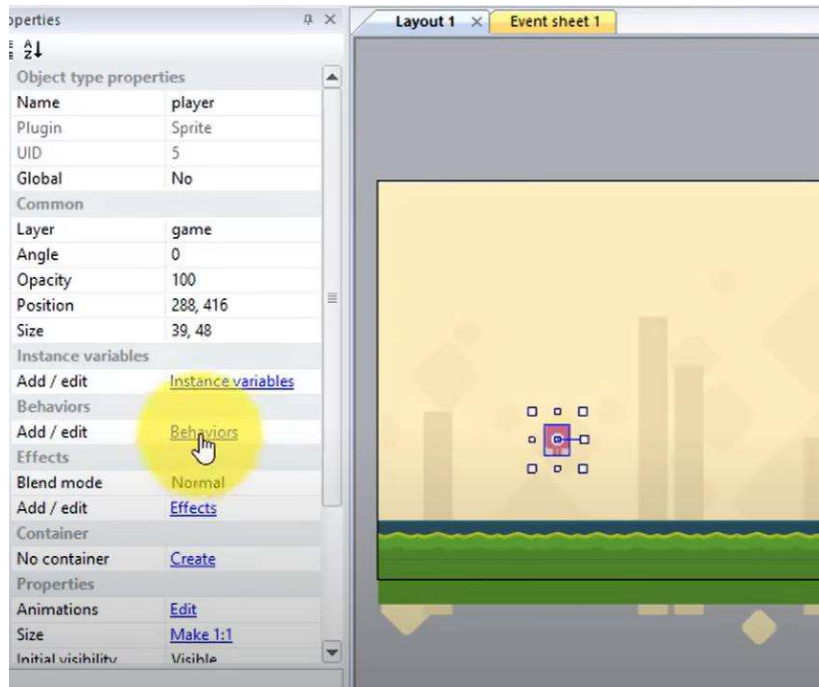


ทำเหมือนเดิมเลือกplayer ทำกระโดดเข้ามา ทำการลบ frame0 ที่เราได้ มาสามตัวคือการขึ้นกระโดด เดิน

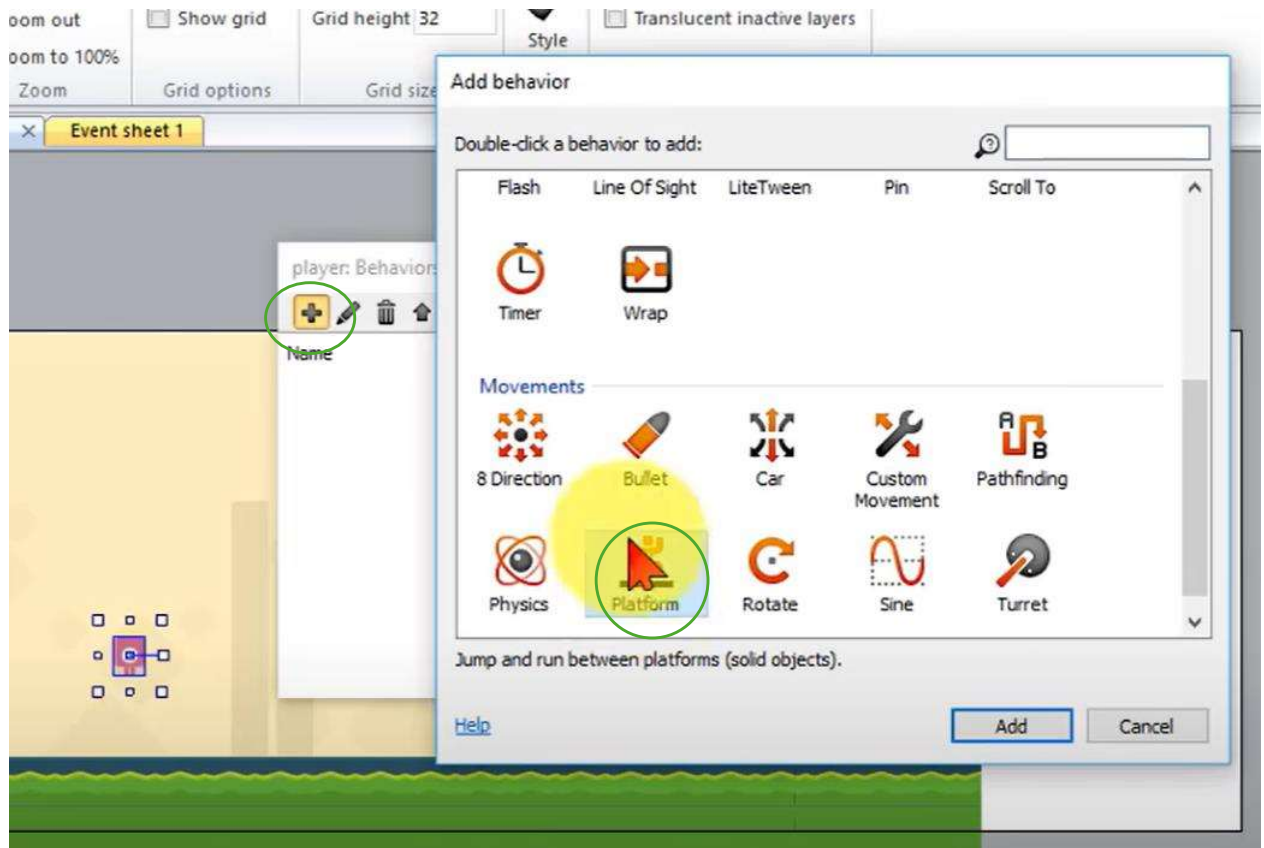


14.ทำการกำหนดตามภาพ

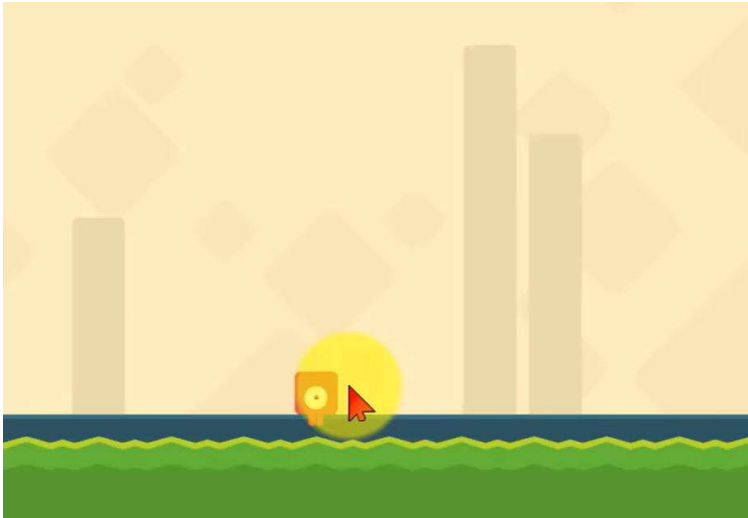
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



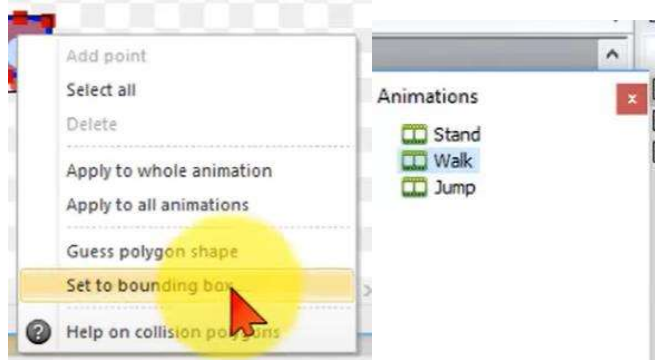
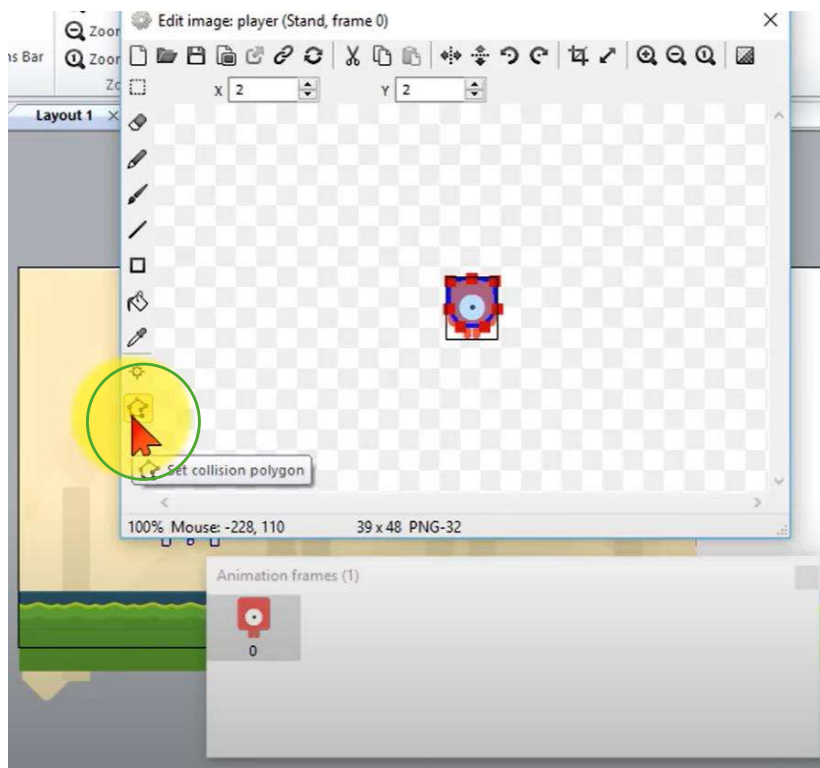
14. ทำการเลือกตามภาพ แล้วทำการลองรันดูว่าเรามีพื้นที่แข็งเดินได้ละ



Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



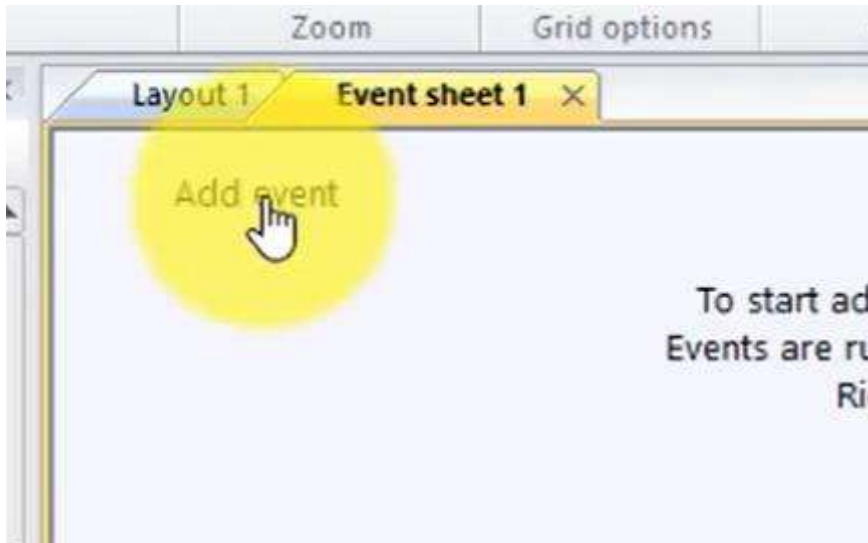
เรามากำหนดค่าต่อให้ตัวละครยืนให้ตรงพื้นโดย ดับเบิลคลิกที่ตัวละครเลือกตามภาพ



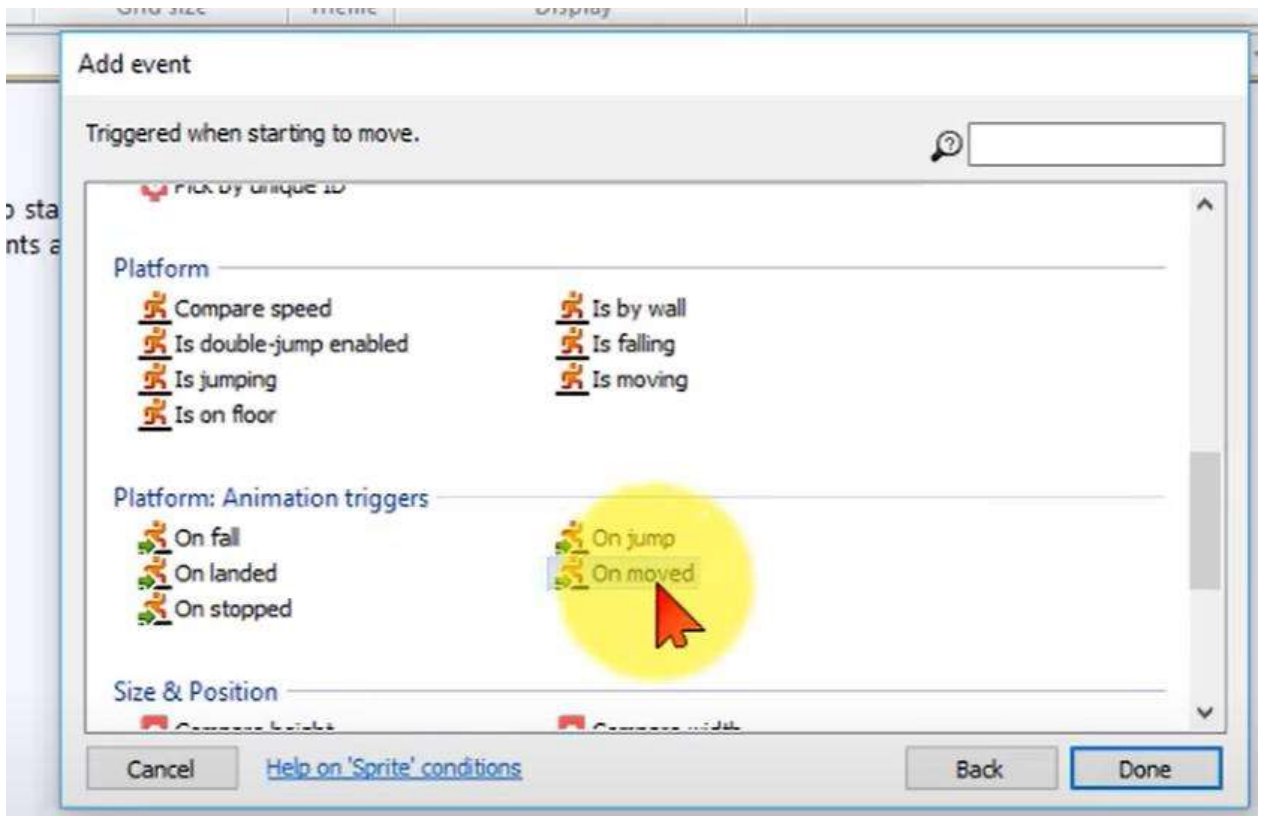
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

ตั้งค่าทำให้ครบทั้ง 3 ตัว

15. จากนั้นเราจะมาเพิ่มคำสั่งเข้าไปใน event sheet

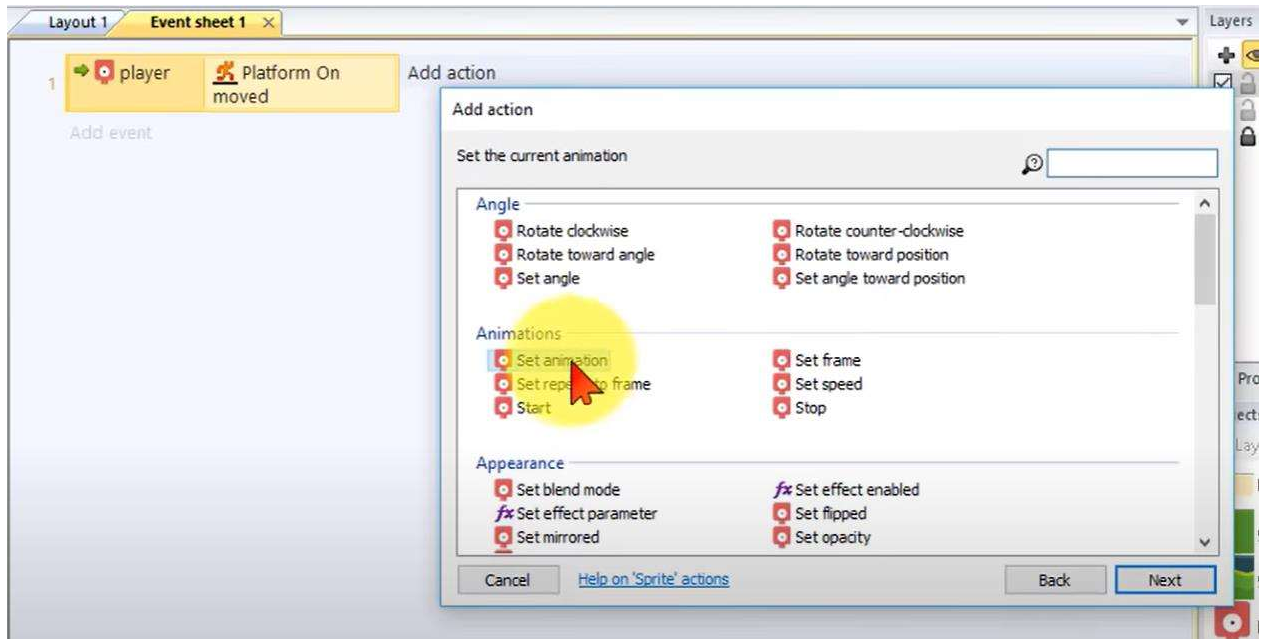


จากนั้นมาเลือก platform ตามรูป

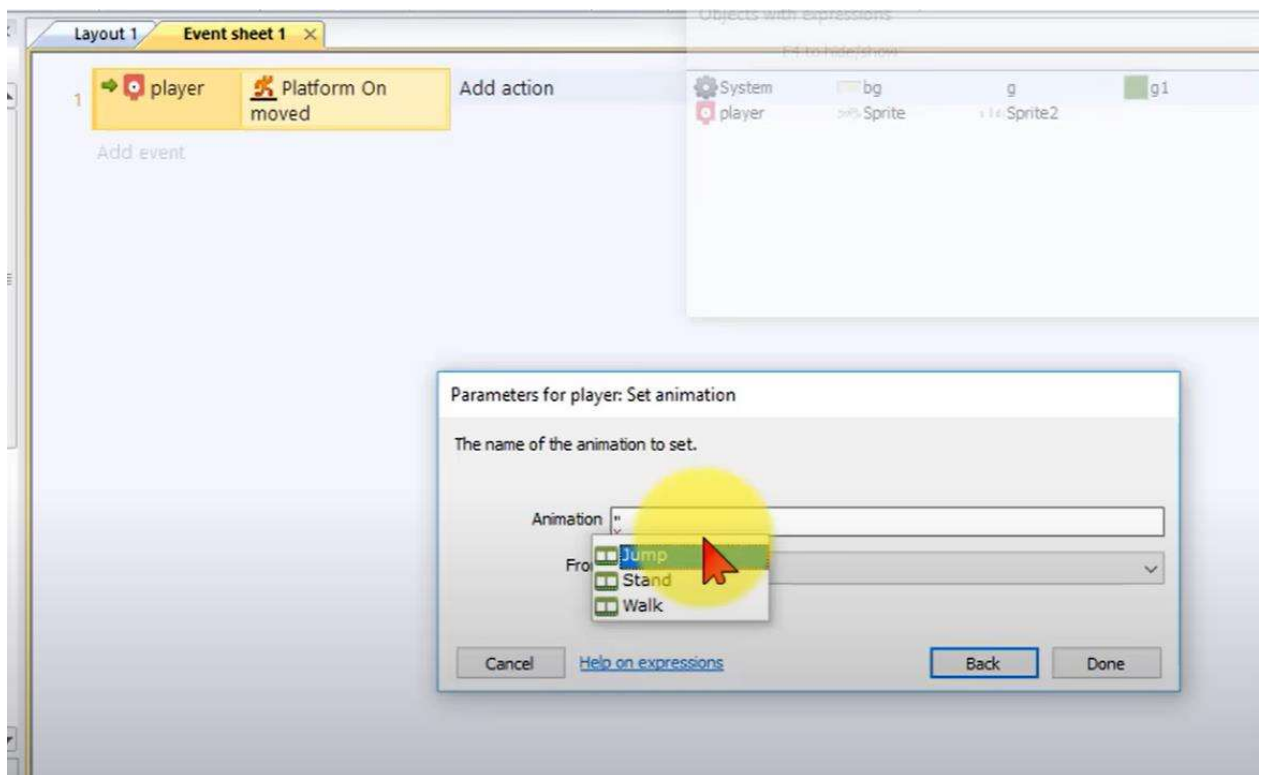


จากนั้นเลือกตามภาพ

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

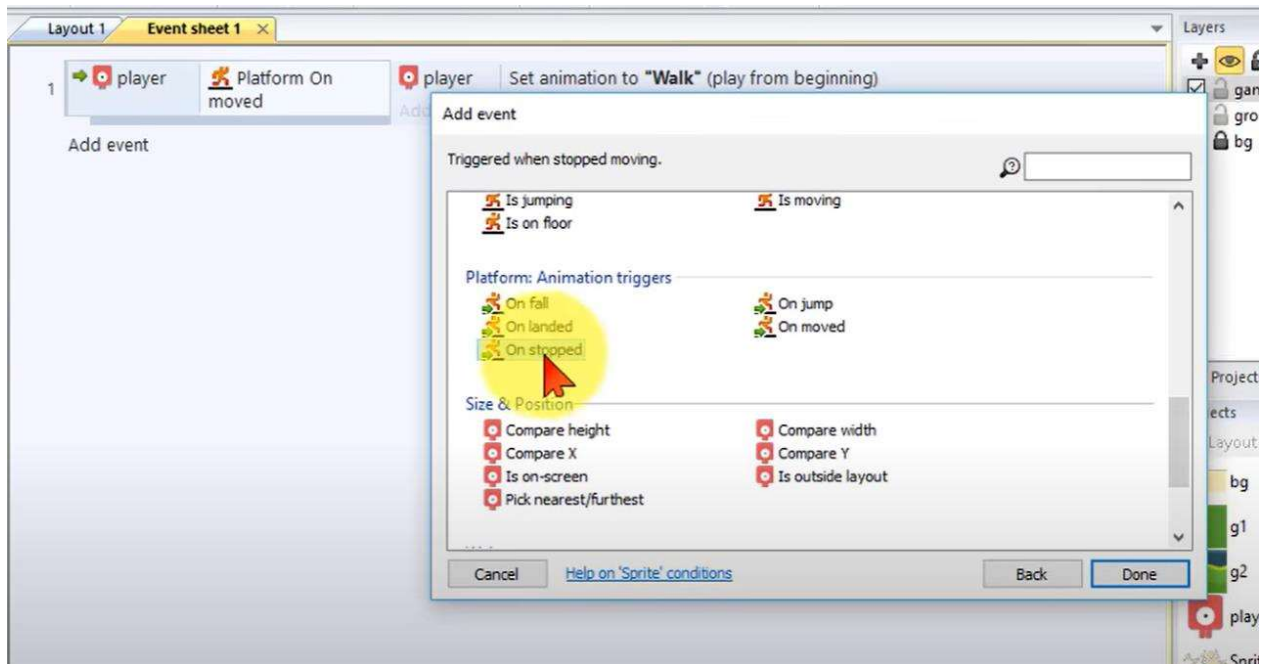


จากนั้น add action>player>set animation กด netx แล้วทำการเลือก walk

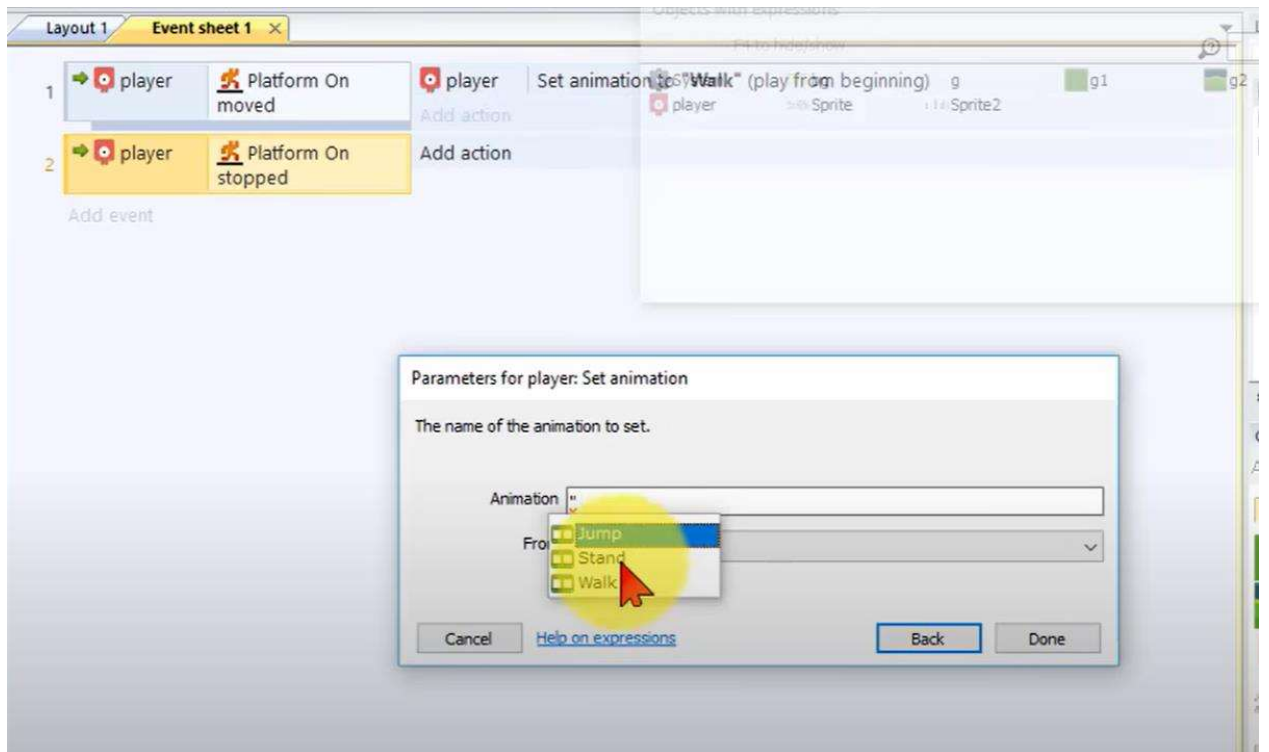


ทำเหมือนเดิมถ้ามันหยุด

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

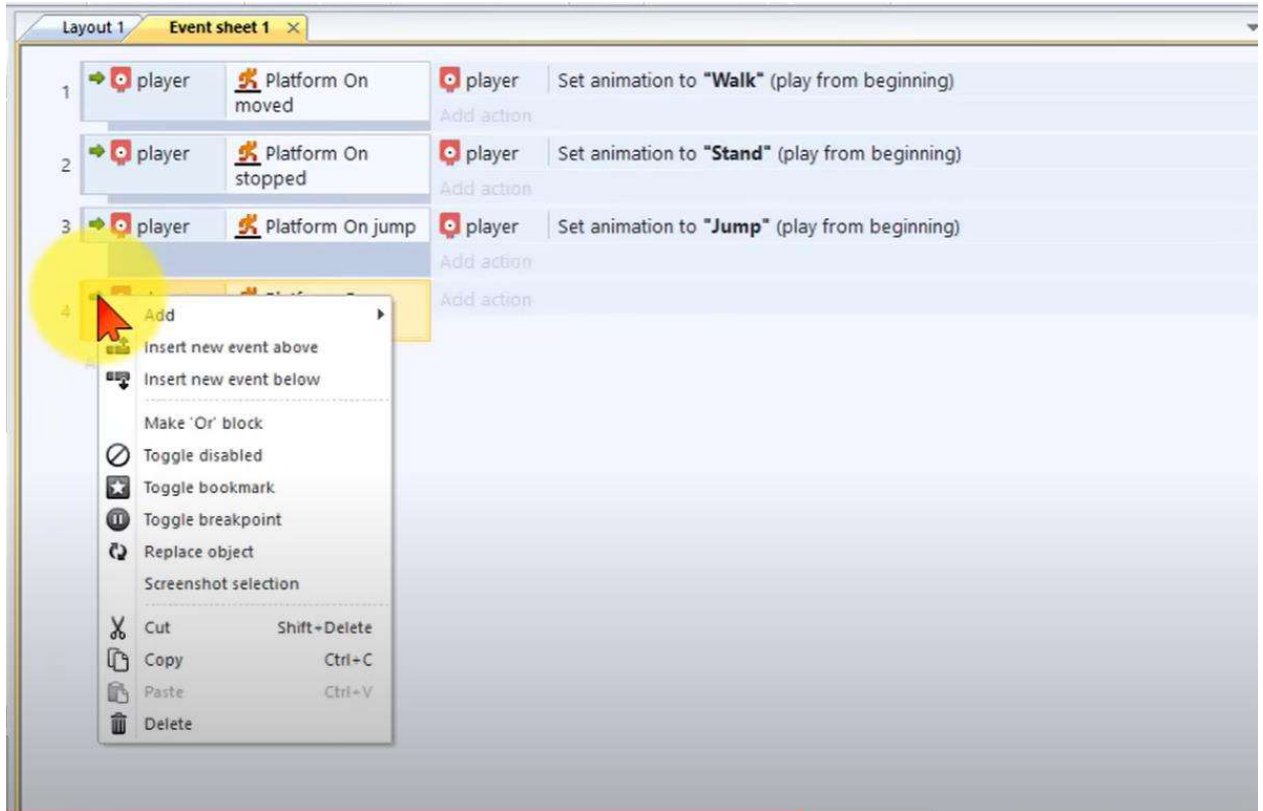


ถ้าหยุดจะให้ player ยืน (stand)

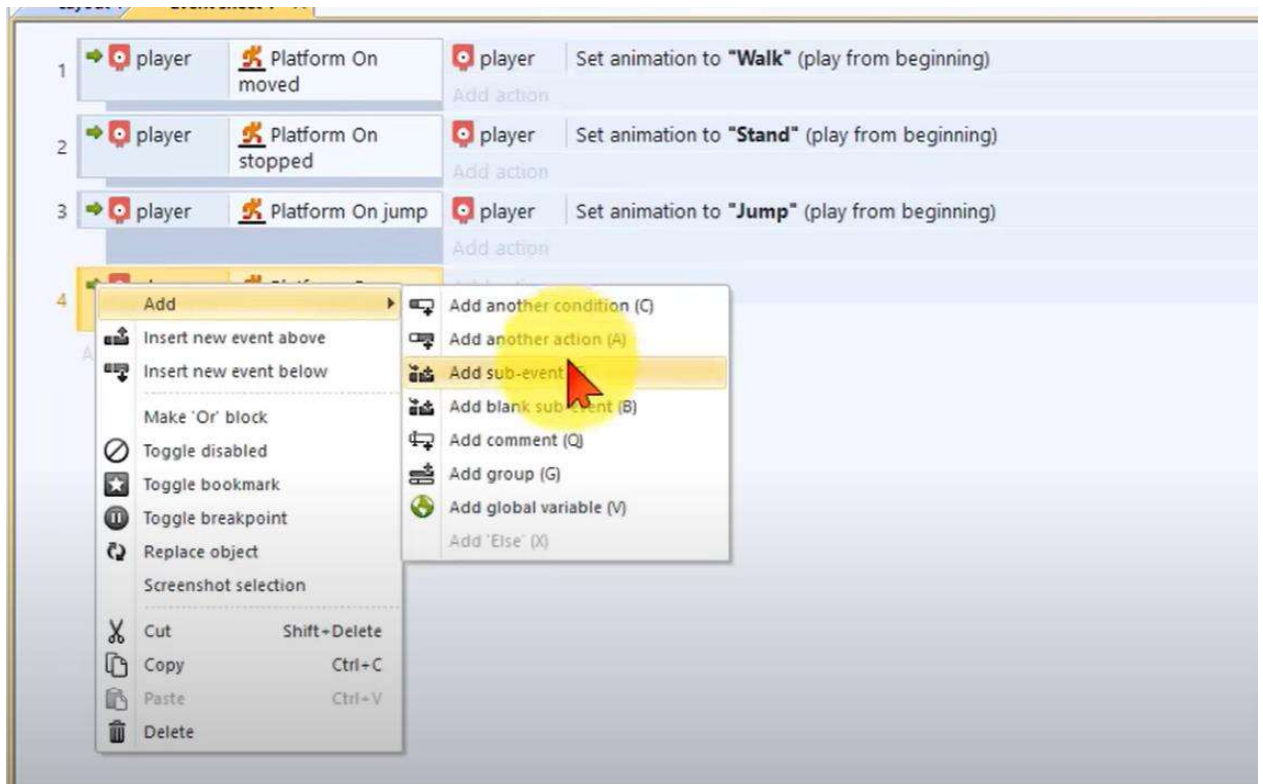


ทำเหมือนกันให้ครบ

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

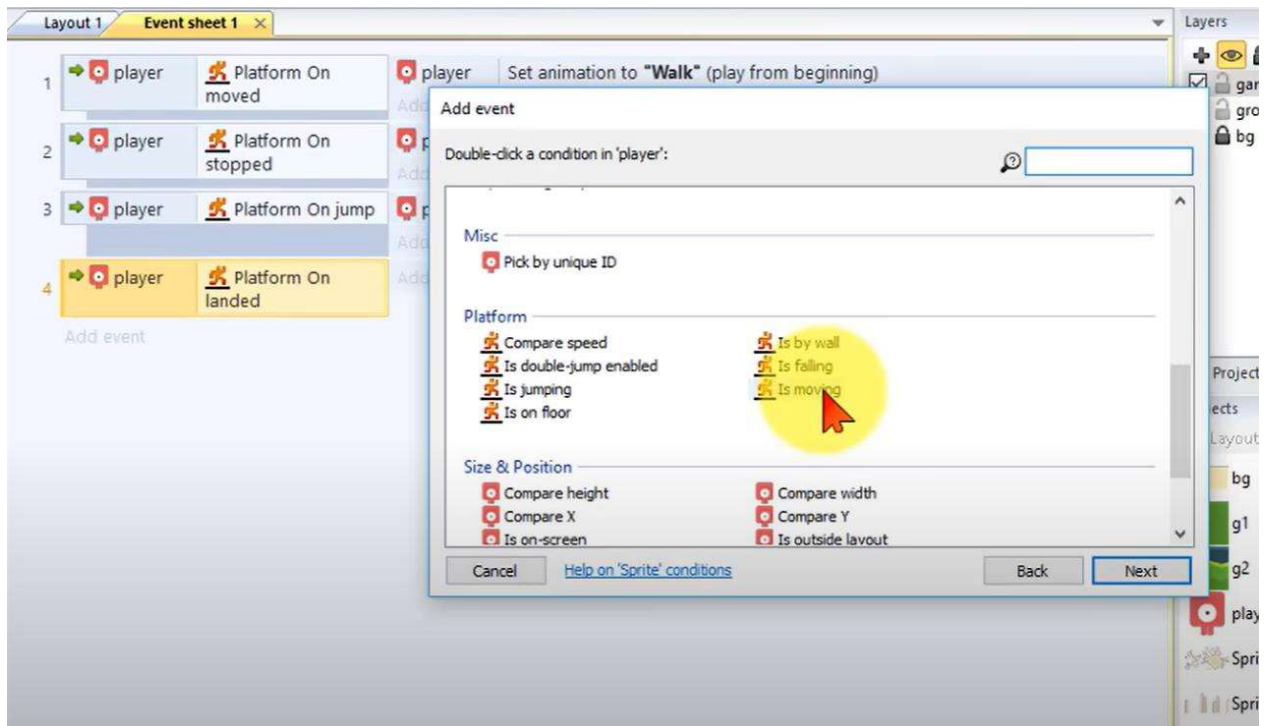


จากนั้นคลิกขวา เลือก add ตามภาพ



ทำการเช็คถ้ามีการยืนอยู่บนพื้น ให้ move

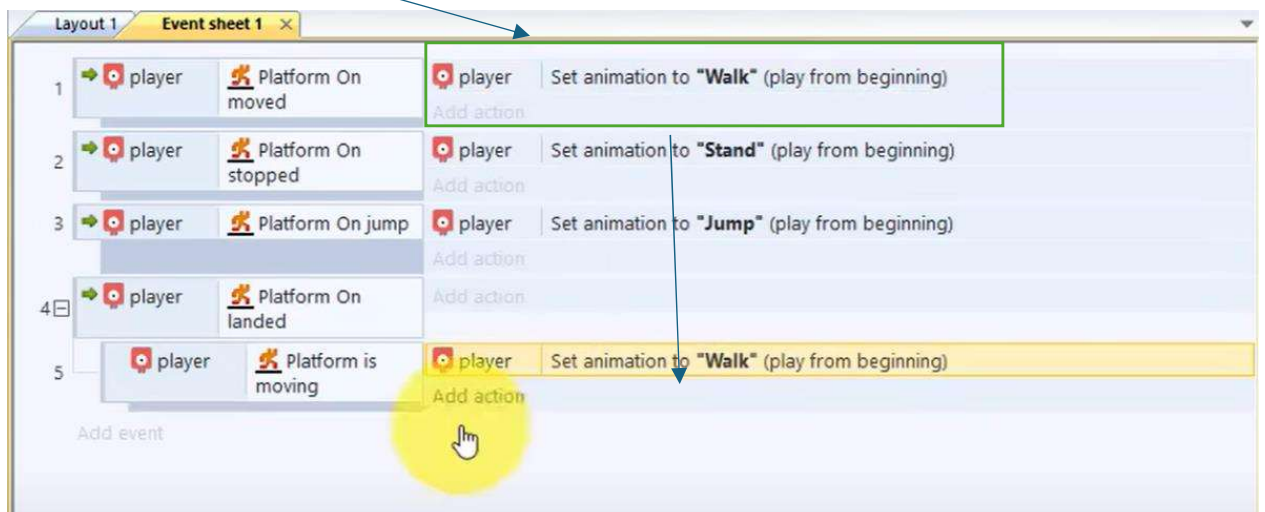
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



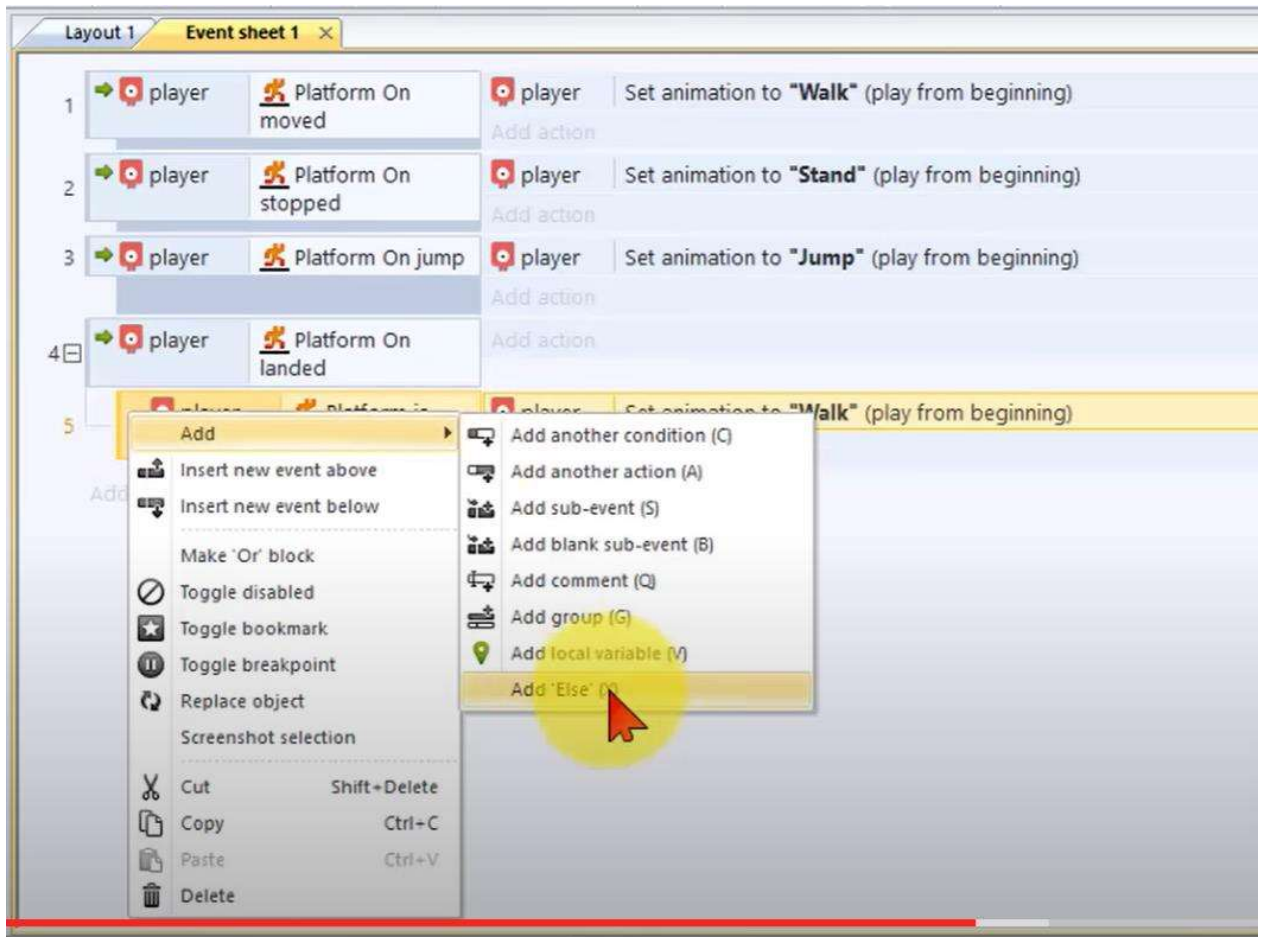
จะได้ตามภาพ



16. จะให้ตัวละครเดินโดยการคลิกค้างไว้ลากลงมาด้านล่าง เป็นการ copy



Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



ทำการลาก stand ลงมาที่ else

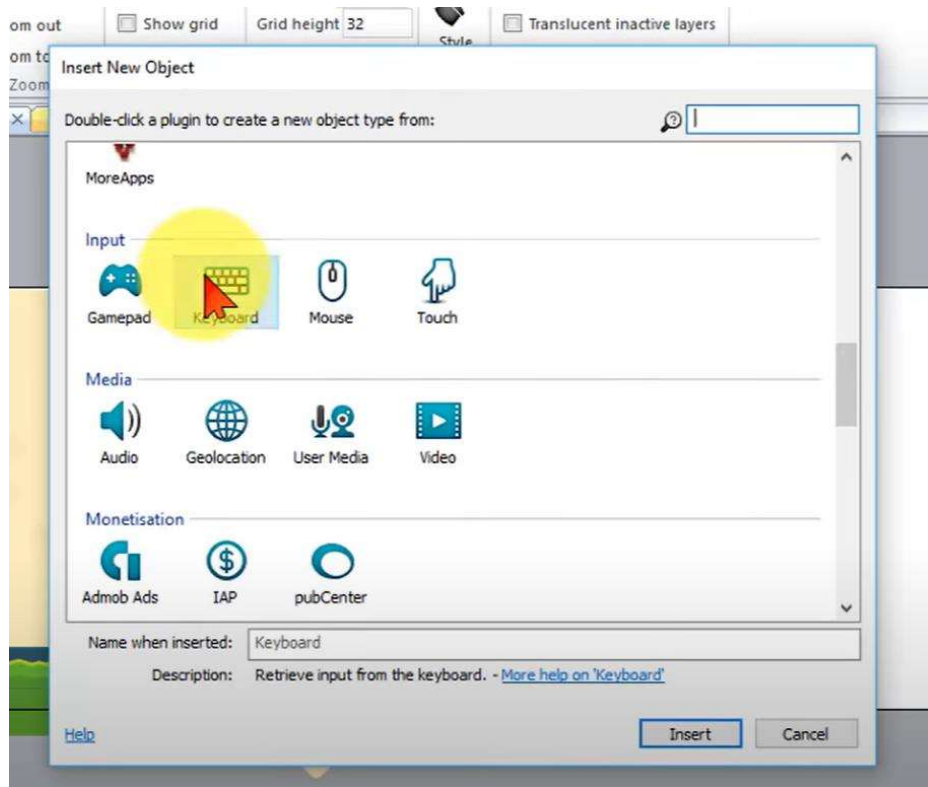


เราจะสามารถควบคุมตัวละครได้แล้ว ลองทำการรันดู

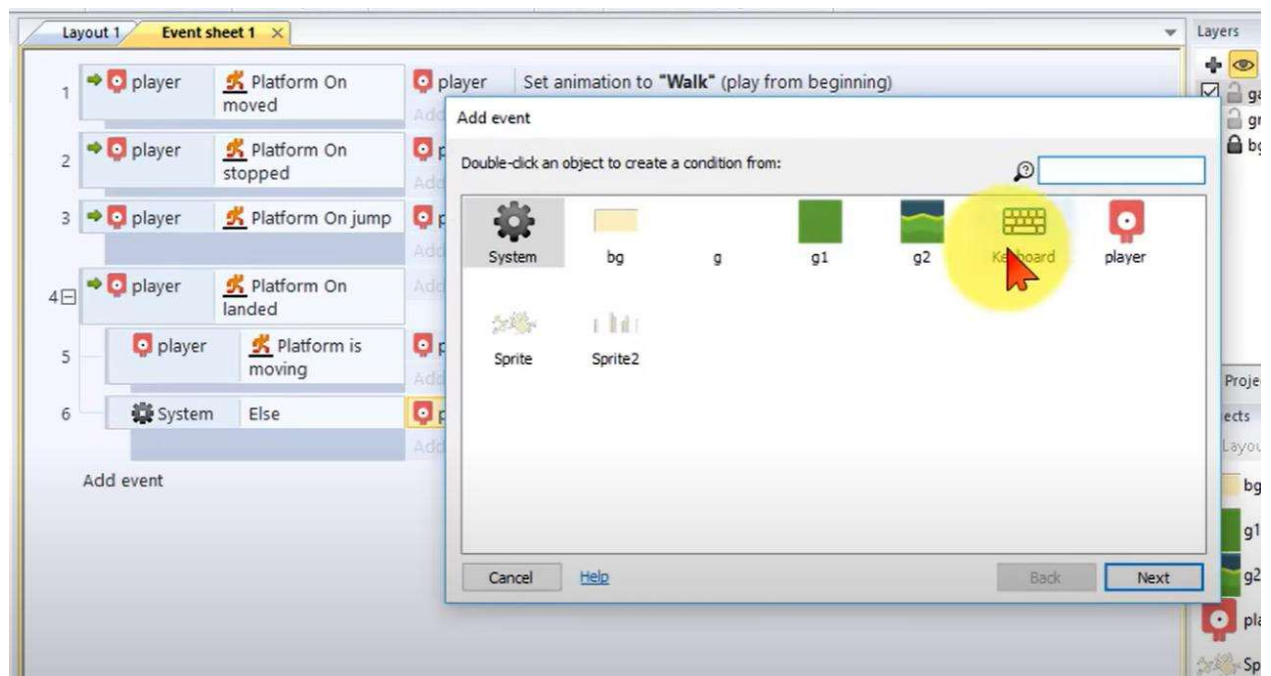
จากนั้นเราจะทำการเพิ่มท่าทางของตัวละครเข้ามา ขยับหน้าซ้าย ขาว

17. ทำการ insert new object > keyboard

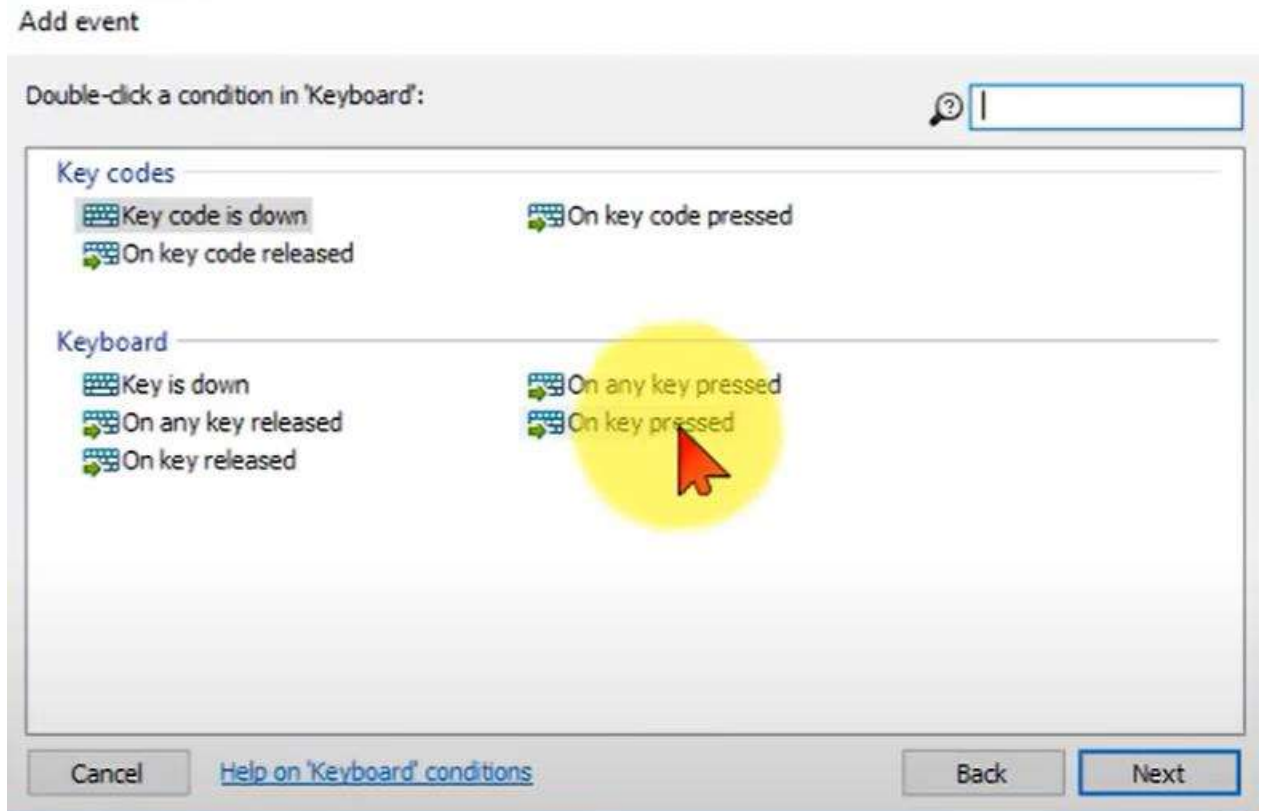
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



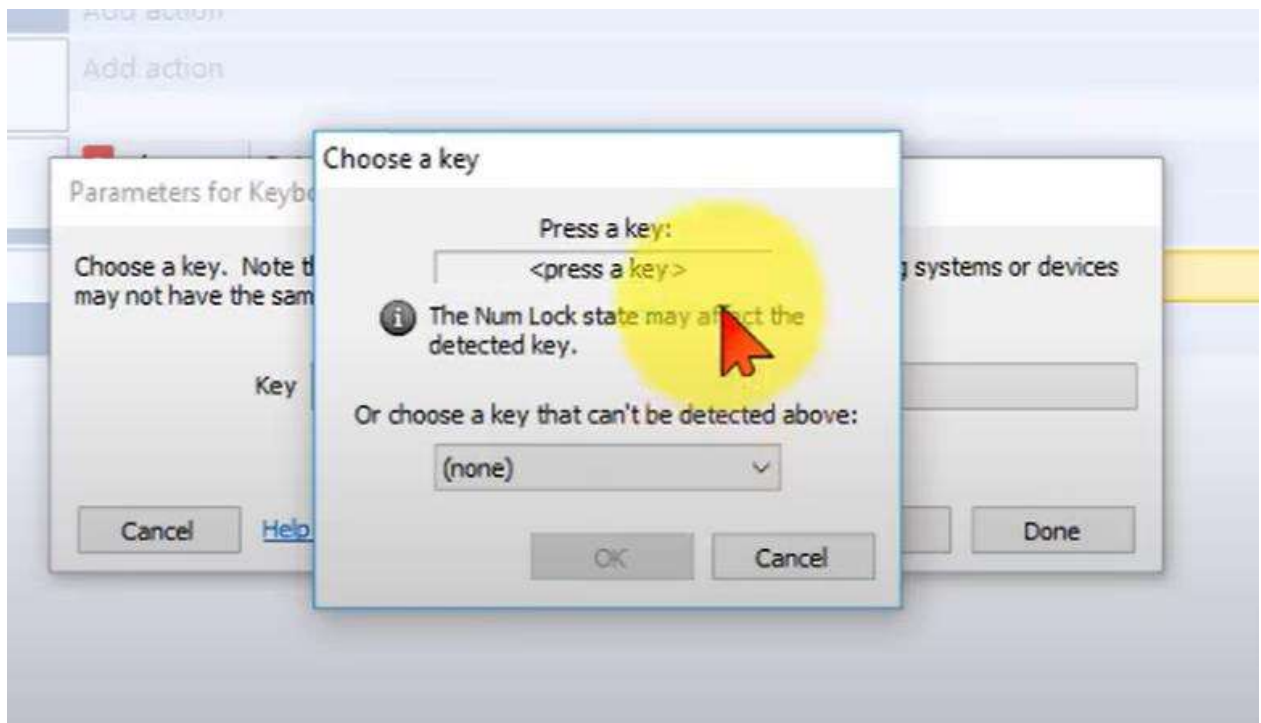
มาที่ event แล้วทำการเลือกkeyboard



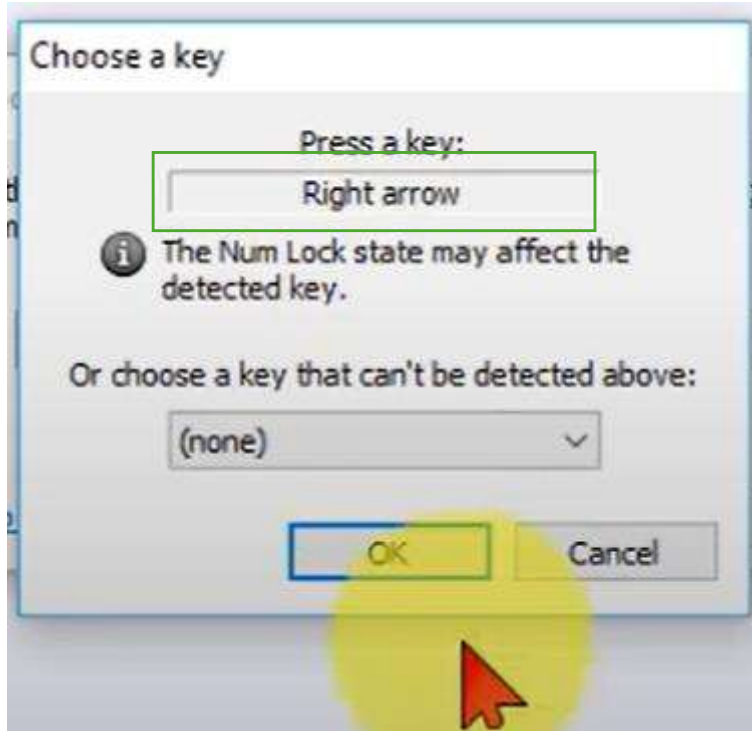
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



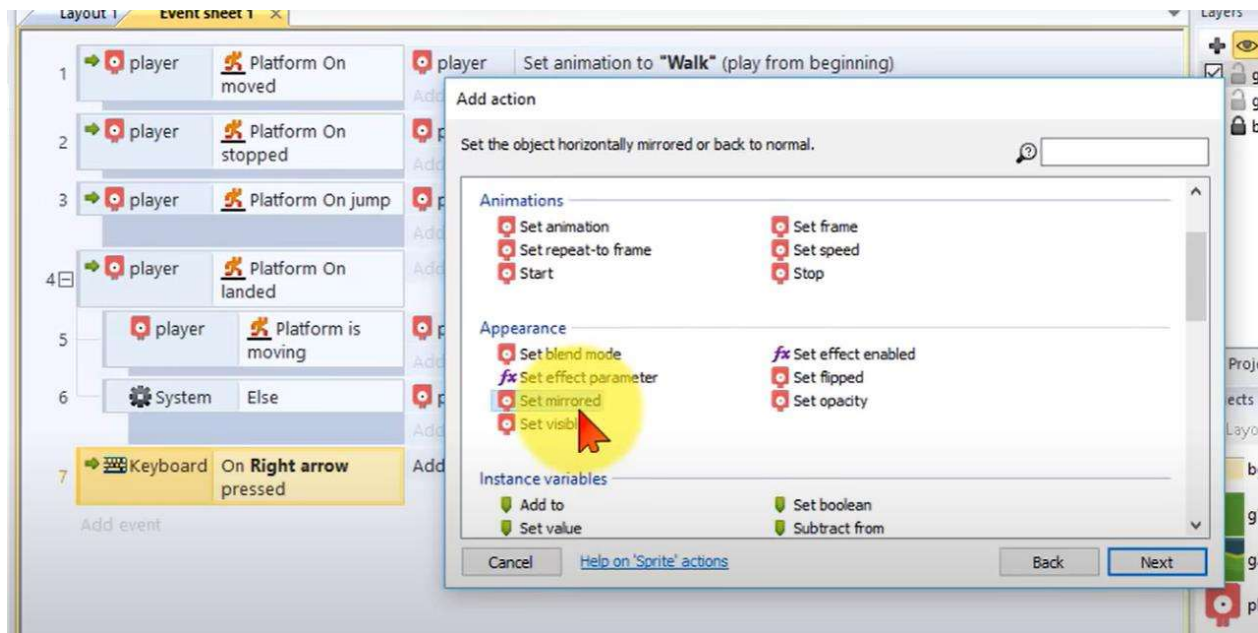
ทำการเลือกจะให้หันไปทางไหนตอนกดคีย์บอร์ด



Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

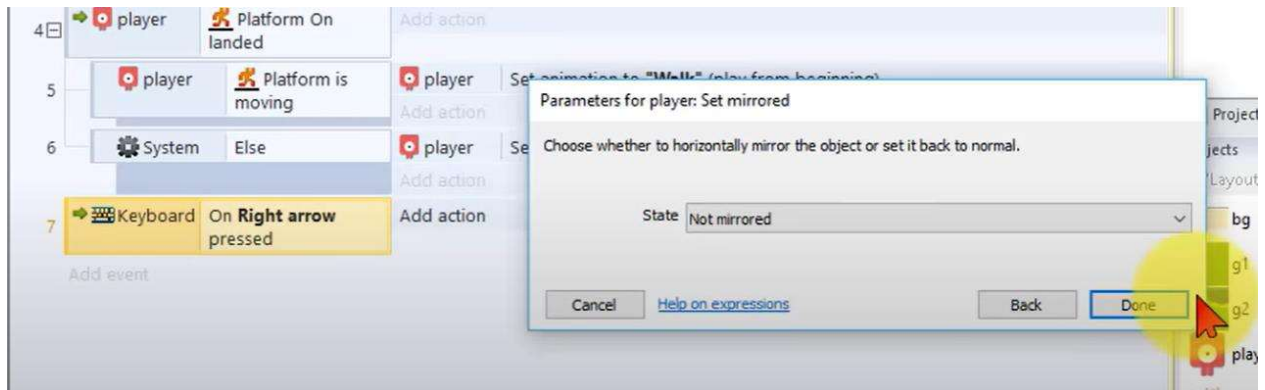


จากนั้นเราจะทำการ set ค่าตามรูปโดยเลือกที่ player

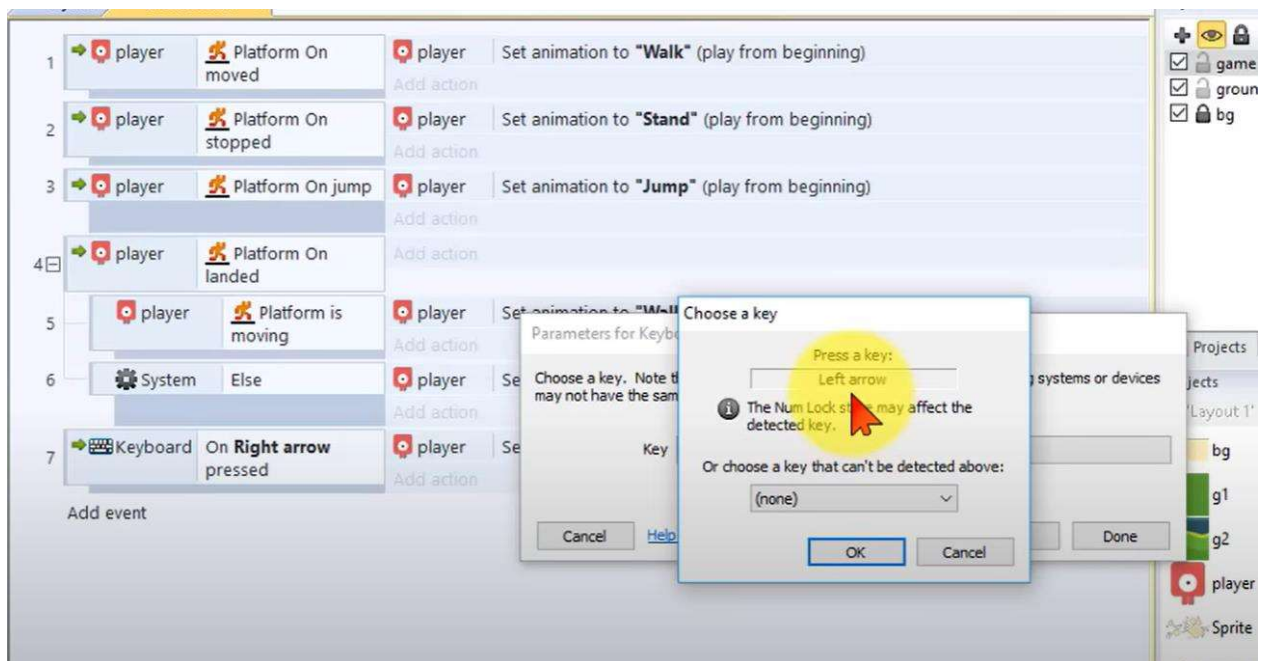


โดนหันขวาจะตั้งค่าเป็น not mirrored

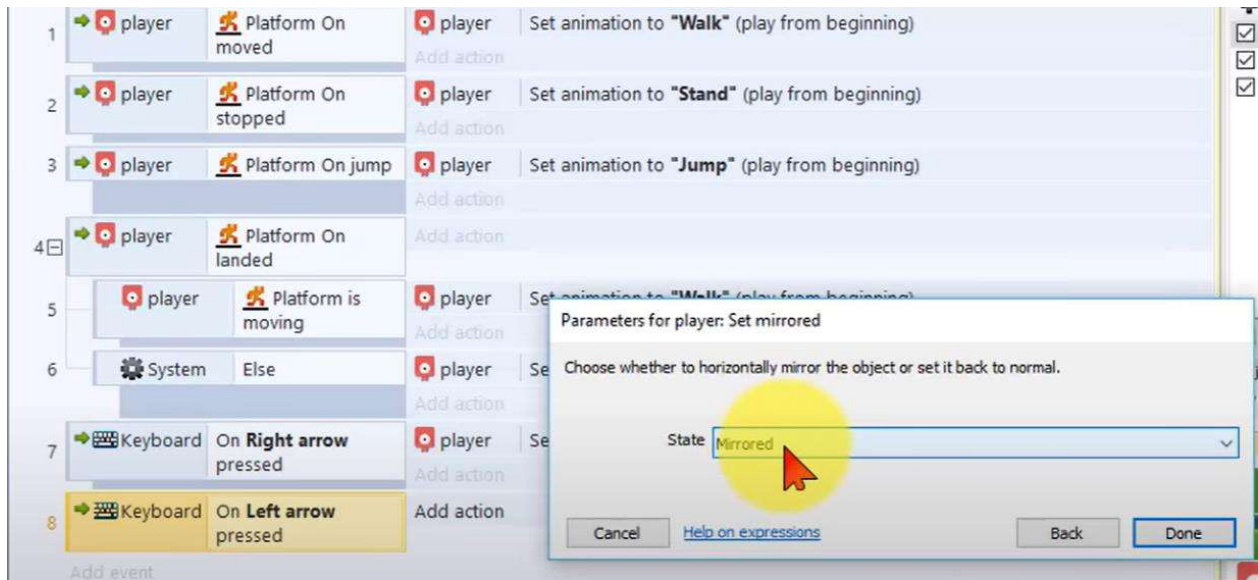
Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



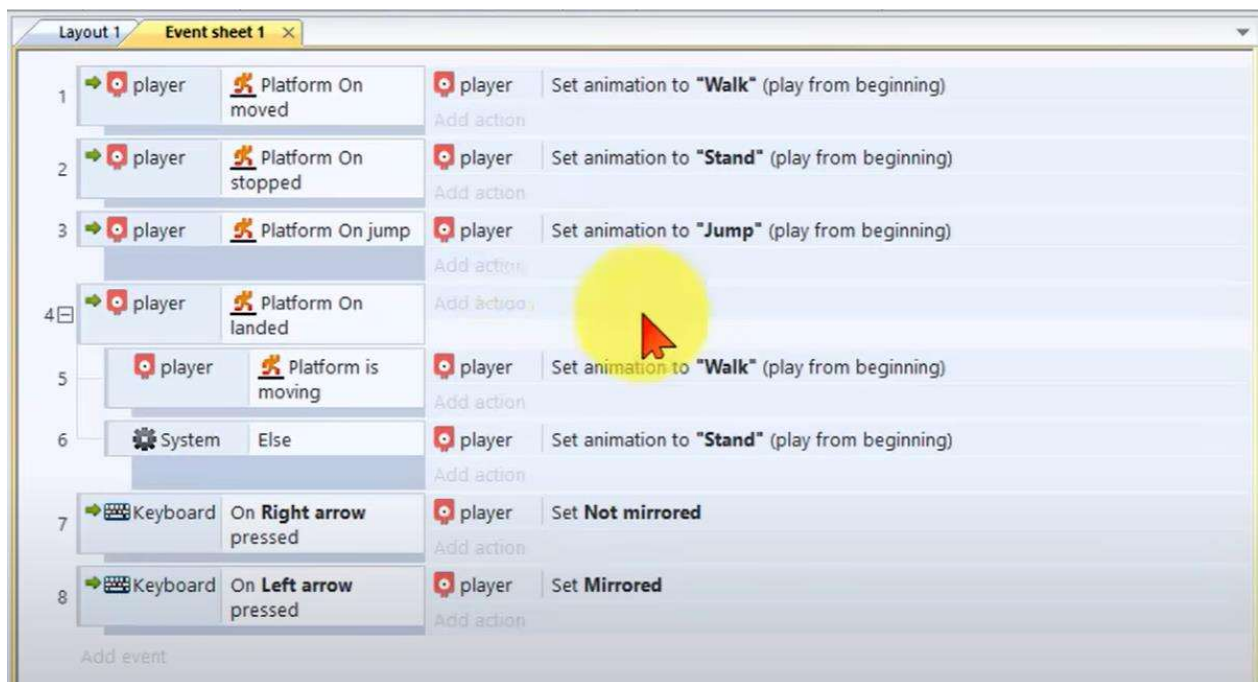
ทำเหมือนขั้นตอนที่ผ่านมาที่ทำด้านขวา เปลี่ยนเป็นซ้าย



Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



ด้านซ้ายตั้งค่าเป็น mirrored

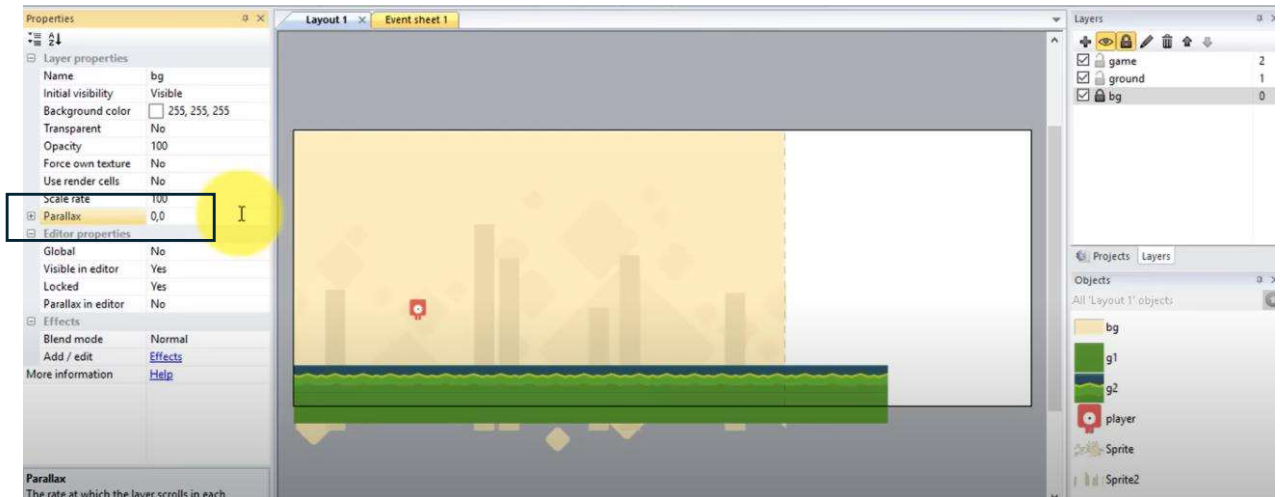


จากนั้นลองมารันผลดูว่าตัวละครหน้าหันซ้ายขวาหรือไม่

จากนั้นจะทำให้ตัวละครเดินจนสุดจอแล้วให้พื้นมันเดินตามได้เรื่อยๆ

18. เราจะทำให้พื้นหลังไม่เคลื่อนที่โดยการตั้งค่าดังภาพ เปลี่ยนค่าให้เป็น 0,0

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

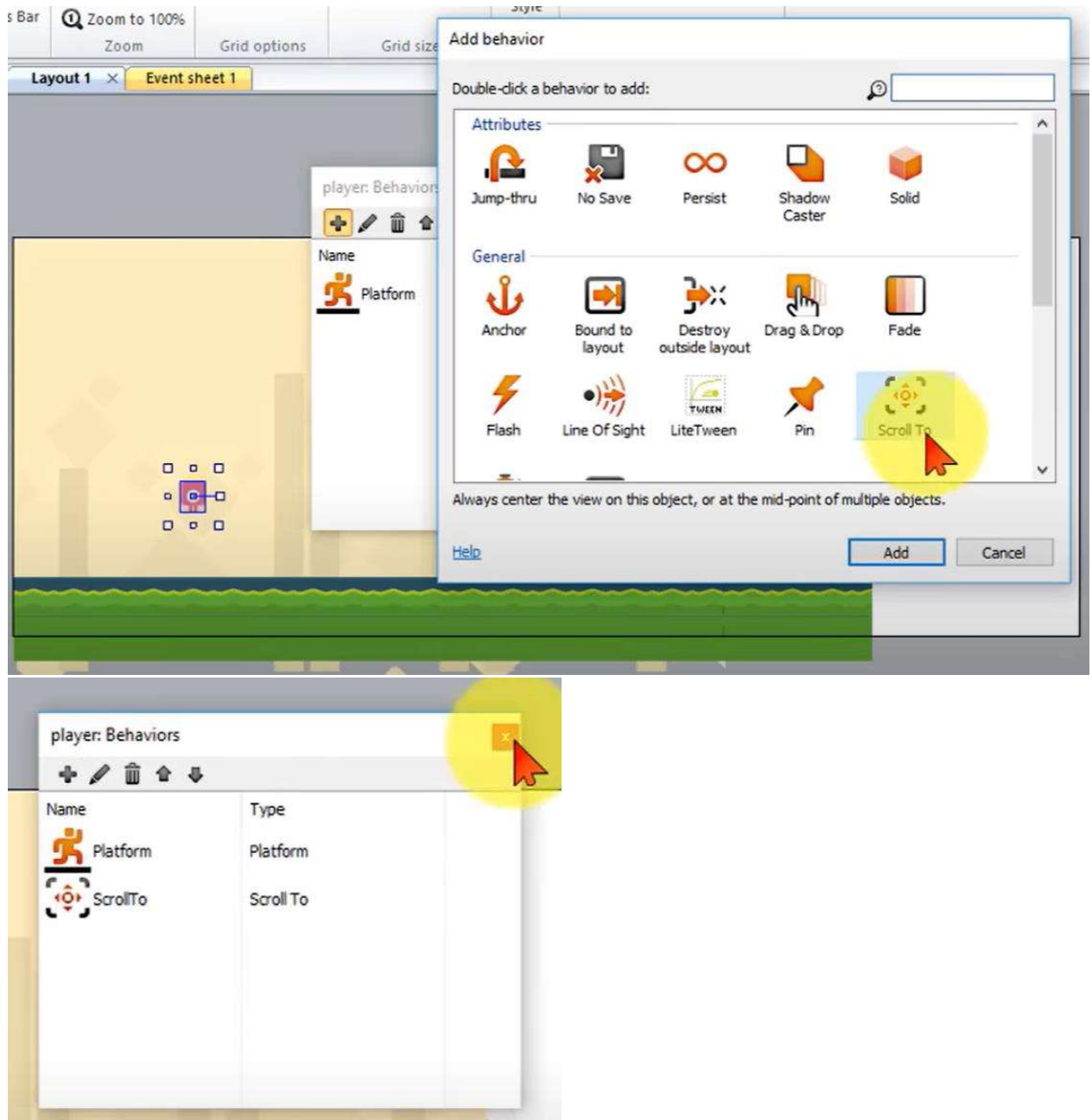


19. จากนั้นเราจะเพิ่ม



เลือกตามภาพ เหมือนการติดกล่องไปกับตัวละคร

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

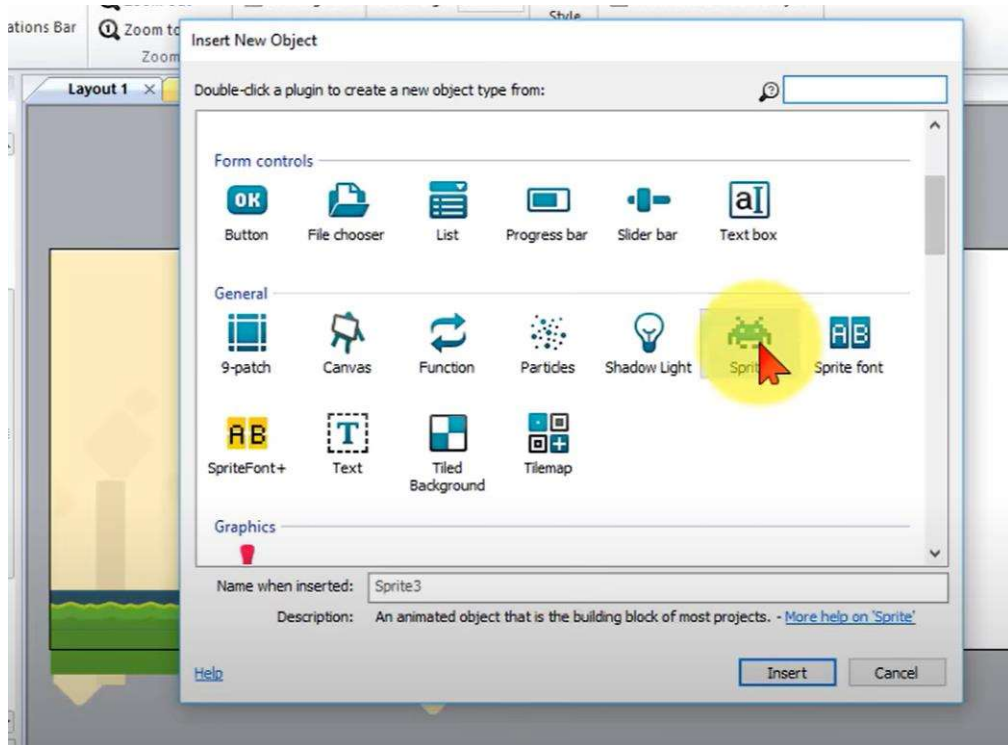


จากนั้นลองรันผลดู

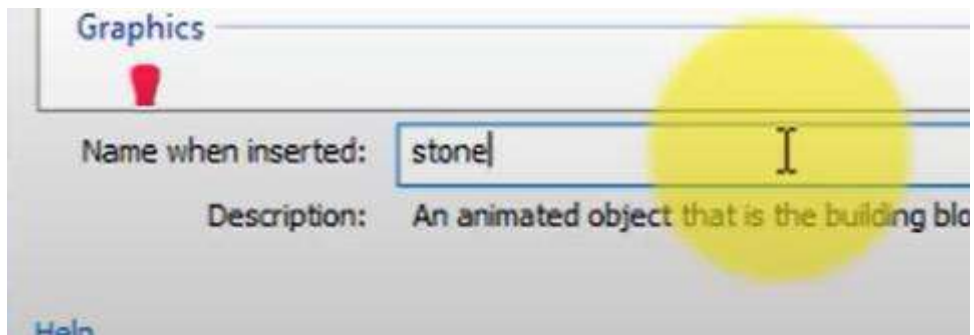
จากนั้นเราจะเพิ่มวัตถุเช่นกล่อง ก้อนหิน ให้ตัวละครกระโดดไปเหยียบได้ โดย

คลิกขวาเลือก insert new object ตามภาพ

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

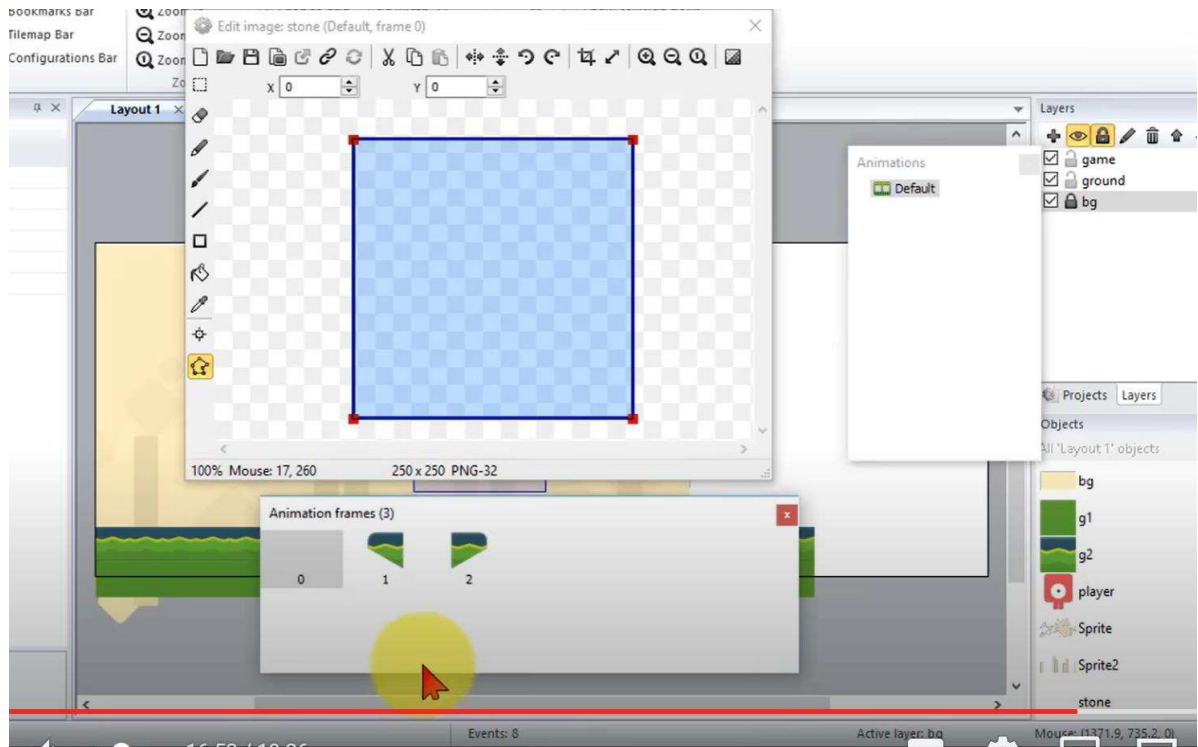


ทำการตั้งชื่อว่า stone



จากนั้นทำการเลือกภาพที่เตรียมไว้เข้ามา

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

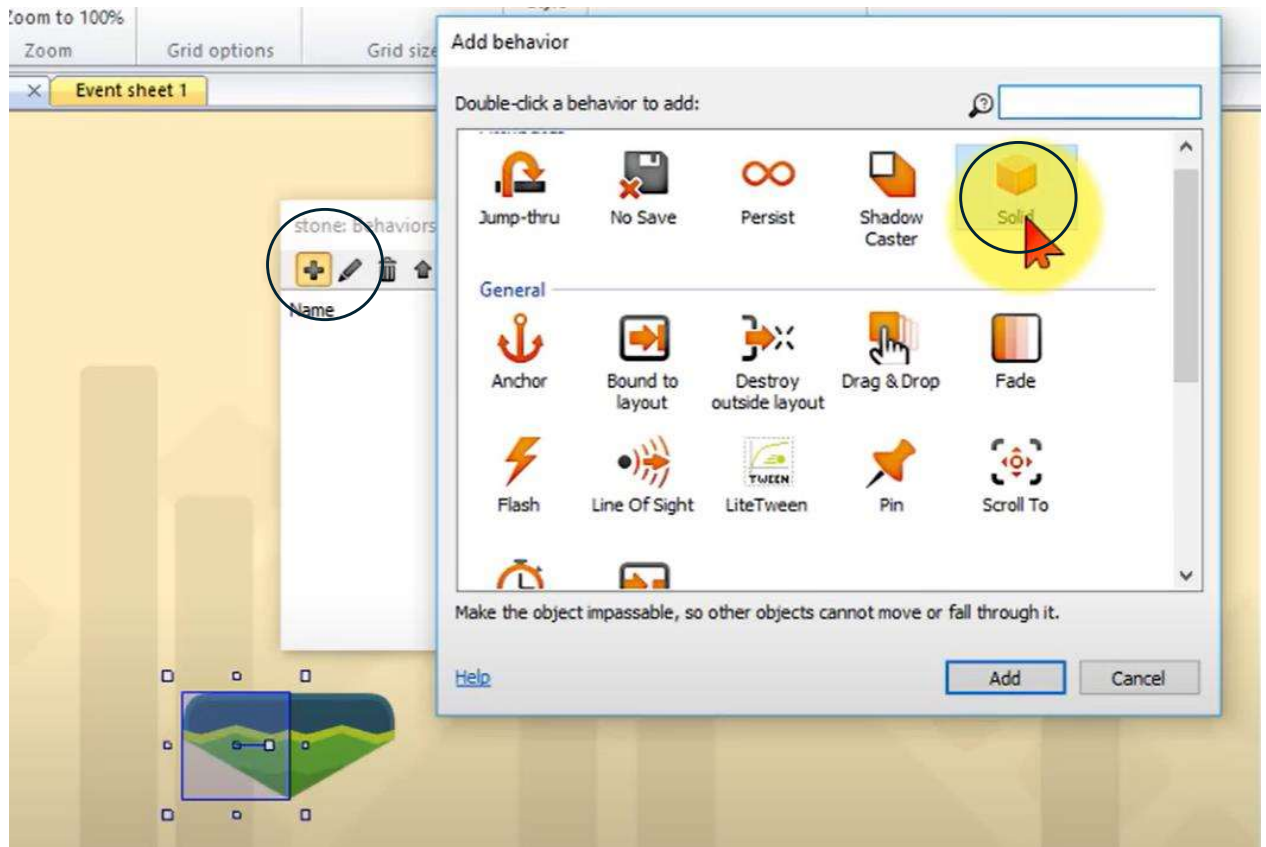


ทำการย้าย Layer ไปอยู่ที่ ground



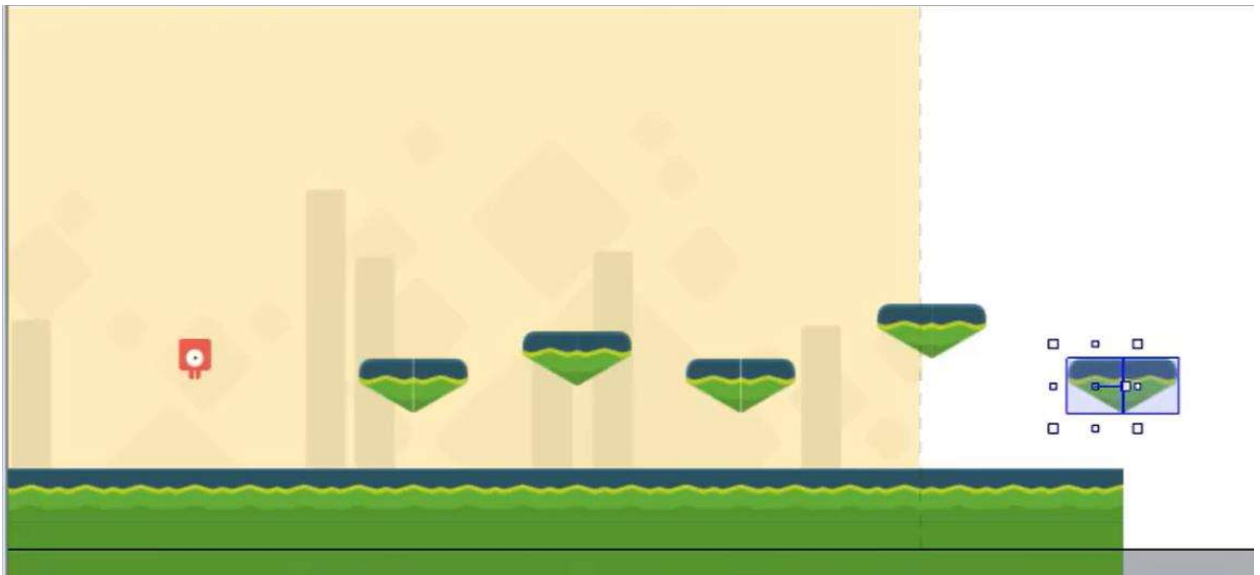
จากนั้นทำให้มันเป็นวัตถุที่ยื่นได้โดยการตั้งค่าตามภาพ เลือกเป็น solid

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด



ปรับย่อขนาดตามที่ต้องการจากนั้นให้มาลองทดสอบดู

จากนั้นสามารถ copy ได้หลายๆอันวางตามที่ต้องการโดยการกด ctrl ค้างแล้วลาก



ลองทดสอบผล

Workshop2: การสร้างเกมกระโดด

