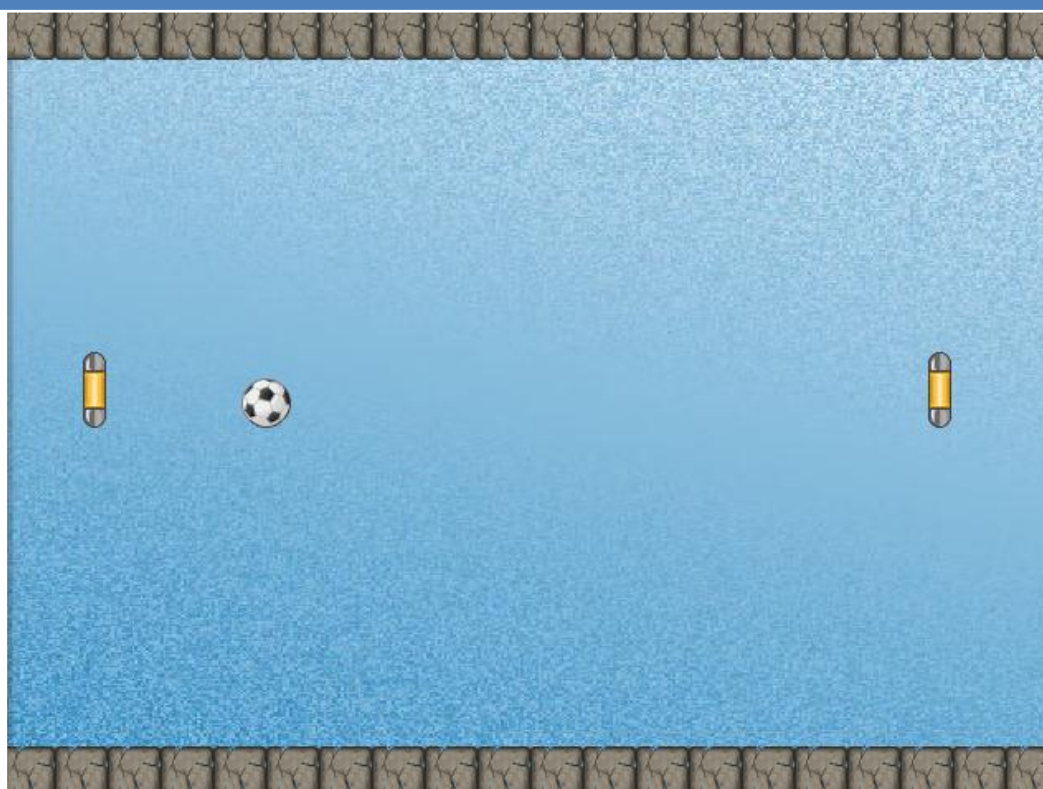


## ساخت بازی دسته و توپ با نرم افزار گیم میکر ۸



ترجمه : محمد مرادی

# سافت بازی دسته و توپ با نرم افزار گیم میکر ۸

۱۳۹۴

سال

محمد مرادی

ترجمه

[moradi555@chmail.ir](mailto:moradi555@chmail.ir)

ایمیل





## فهرست

۱۴.....	سفن نویسنده.....
۵.....	سفن مترجم.....
۶.....	دانلود نرم افزار از اینترنت.....
۶.....	اجرای نرم افزار.....
۷.....	سافت شفصیت های بازی.....
۱۳.....	سافت اشیا و ممیط.....
۲۳.....	سافت نمایشگر امتیازات.....
۲۹.....	ایجاد فایل اجرایی.....
۳۰.....	در پایان.....

## سفن نویسنده :

این کتاب الکترونیکی رایگان از سایت [YourGameDesign.com](http://YourGameDesign.com) به شما آموزش می دهد چگونه بازی دسته و توپ را در موتور بازی سازی گیم میکر بسازید. شما هیچ نیازی به تجربه طراحی بازی ندارید. تمام نرم افزارهای لازم را می توانید رایگان دریافت کنید.

از اول هم سافت بازی های رایانه ای بسیاری را در سر داشتم. من به تازگی شروع به [YourGameDesign.com](http://YourGameDesign.com) سافت یک وب سایت برای مردم در تمام سنین که می فوهند بازی بسازند کرده ام.

هدف من این است که با این کتاب های الکترونیکی و آموزش در وب سایت ، شما قادر شوید به سافت بازی های هیجان انگیز فود در هر زمان.

من امیدوارم که شما از فوآندن این کتاب الکترونیکی لذت ببرید و این کتاب برای شما مفید واقع شود.

## سفن مترجم:

نرم افزار گیم میکر یکی از بهترین برنامه های سافت بازی برای مبتدیانی است که تازه پا به عرصه بازی سازی گذاشته اند. هدف من از ترجمه این کتاب این است که کتاب های رایگان موجود در اینترنت بسیار اندک هستند و کار یک بازی ساز مبتدی را سفت می کنند.

این را به یاد داشته باشید که یک بازی ساز همیشه باید ۲ اصل کلی را دارا باشد. ۱- تلاش زیاد ۲- صبر و شکیبایی

محمد مرادی

۱۲ آبان ۹۴

## دانلود نرم افزار از اینترنت :

قبل از استفاده از این آموزش شما باید نرم افزار گیم میکر را نصب کرده باشید. شما می توانید نسخه ۸ این نرم افزار را از سایت [yoyogames.com](http://yoyogames.com) دانلود کنید. مراحل دانلود گیم میکر ۸ :

(۱) برو به صفحه دانلود در سایت [Yoyogames.com](http://Yoyogames.com).

[DOWNLOAD GAMEMAKER 8 HERE](#)

(۲) کلیک کن بر روی دکمه سبز دانلود.

(۳) امتالا مرورگر شما یک نوار هشدار دهنده زرد روشن را نمایش می دهد. شما باید بر نوار زرد رنگ کلیک کنید و مکانی برای ذخیره فایل انتخاب کنید. به یاد داشته باشید برای ذخیره فایل جای مناسبی را انتخاب کنید.

(۴) هنگامی که فایل دانلود شده است شما می توانید آن را پیدا کنید و آن را اجرا نمائید.

(۵) برنامه را نصب کنید.

(۶) وقتی نصب شد شما می توانید بازی ساز را از آیکون بر روی دسکتاپ فود اجرا کنید.

(۷) هنگامی که نسخه رایگان از بازی ساز را اجرا می کنید یک پنجره باز می شود که درباره فرید نرم افزار نسخه مرفه ای آن است که اگر شما می فواید به سادگی بازی بسازید روی ادامه کلیک کنید.

## اجرای نرم افزار :

تمام شد. شما آماده برای شروع سافت بازی با Game Maker می باشید.

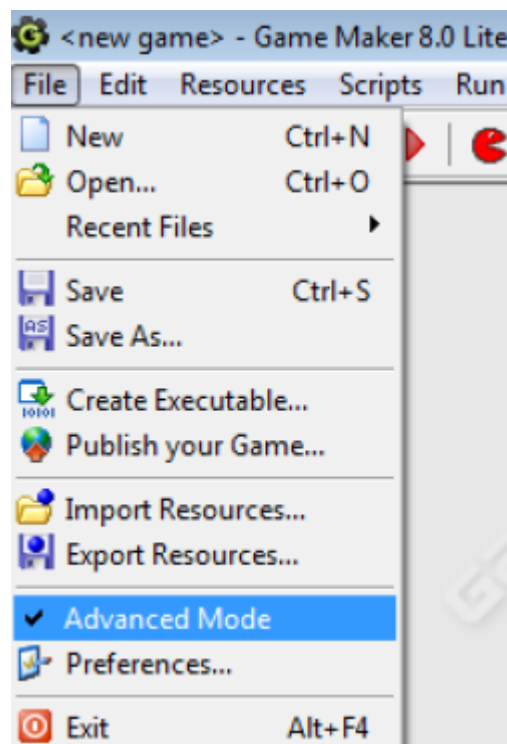
یکی از اساسی ترین و کلاسیک ترین بازی های رایانه ای در تمام دوران همین بازی دسته و توپ است. بازی اصلی توسط آتاری در سال ۱۹۷۲ منتشر شد. این یک تحول تجاری بود و آن را نیز بازی مناسب برای هر کسی می دانستند که می فواست بازی بسازد.




این بازی دارای تنها تعداد کمی از عناصر یعنی ۲ دسته و یک توپ و شمارنده نمره و یک زمین بازی است. در این آموزش ، ما در درجه اول با این سه قسمت از بازی ساز کار میکنیم. ۱-شکلک ها ۲- اشیاء ۳- اتاق .

نرم افزار گیم میکر یک دکمه برای سطح مرفه ای و مقدماتی تعیین کرده است.

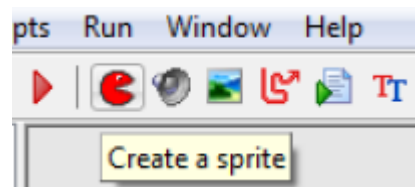
پس برای مرفه ای شدن نرم افزار و باز شدن برفی قابلیت ها در منوی فایل روی گزینه **Advanced Mode** کلیک کنید تا تیک کنار آن ظاهر شود.



### ساخت شخصیت های بازی :

در حال حاضر ما نیاز به ایجاد شکلک (اسپرایت) برای بازی داریم. اولین چیزی که باید در هر بازی بسازید ایجاد شکلک بازیکن (پلیئر) بازی است . که باید برای این کار روی گزینه  کلیک کنید.

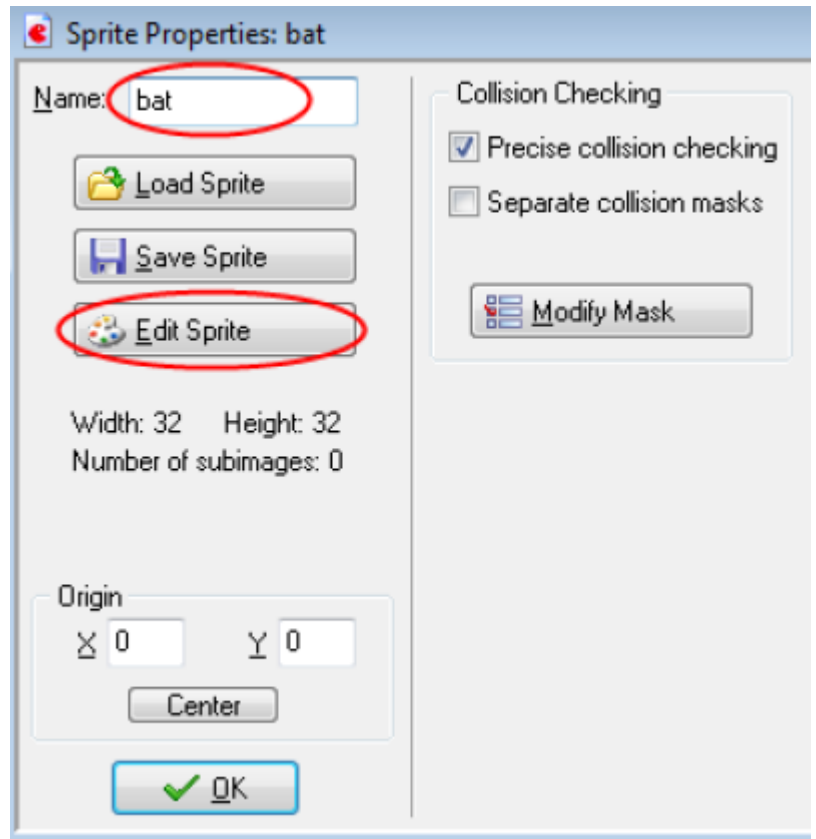
پس از کلیک بر این گزینه صفحه ویرایشگر شکلک باز میشود.



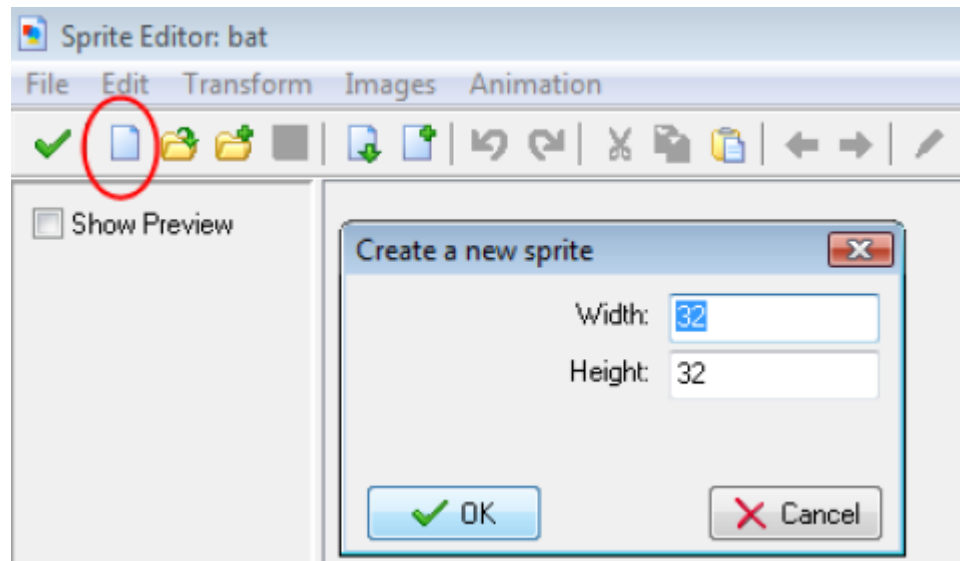


روی جای فالی اول که با دایره قرمز نشان داده شده است نام شکلک را برای بهتر پیدا کردن آن به انگلیسی تایپ کنید. من نام آن را bat می گذارم.

سپس روی گزینه ای که با دایره قرمز نشان داده شده است کلیک کنید تا منوی ویرایش اسپرایت ها باز شود.

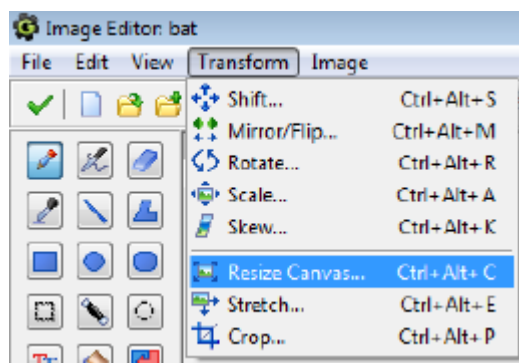


در این منو روی گزینه نشان داده شده کلیک کنید و در منوی کوچک باز شده ابعاد اسپرایتی را که می فواید بسازید را وارد کنید.



منوی جدیدی باز می شود. در بالای منوی باز شده روی گزینه **Transform** کلیک کنید.

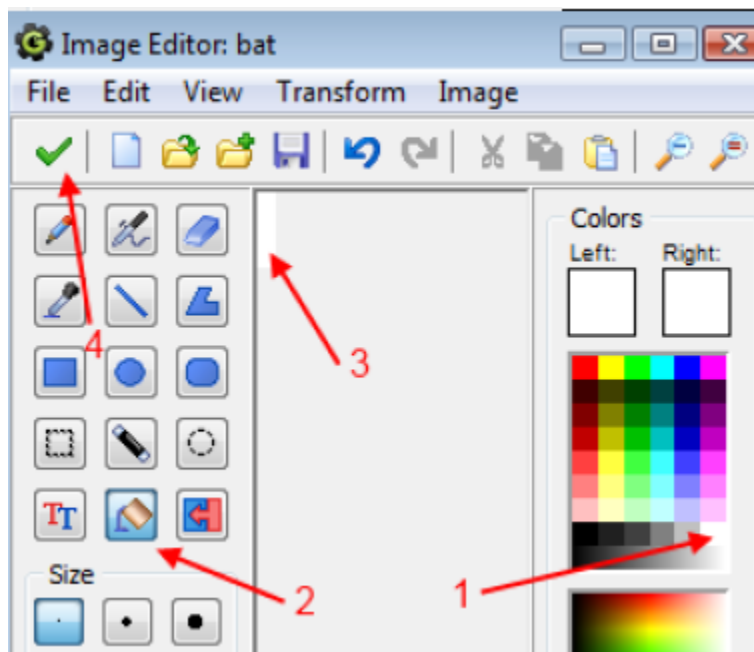
و گزینه نشان داده شده را انتخاب کنید. منوی باز می شود.



در این منو اعداد را مانند شکل وارد نمایید و گزینه ok را بزنید.

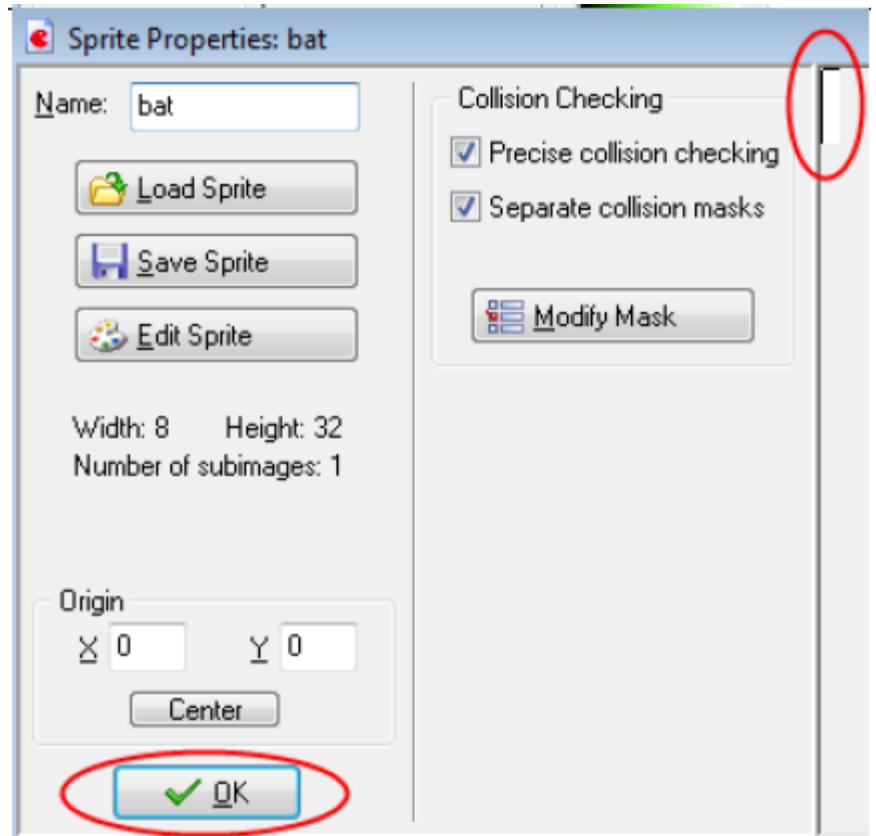



برگردیم به طراحی شکلک بازیکن. ابتدا رنگ سفید را انتخاب کنید سپس روی سطح رنگ کلیک کنید بعد روی صفحه شطرنجی کلیک کنید تا سفید شود سپس تیک سبز رنگ را انتخاب کنید تا شکلک شما ذخیره شود.



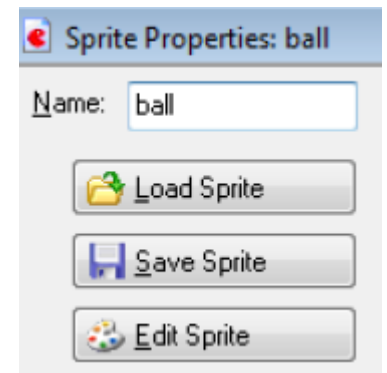
و دوباره در منوی ویرایش شکلک ها روی گزینه تیک سبز رنگ کلیک کنید.

سپس بر روی گزینه ok در منوی اصلی شکلک ها کلیک کنید.

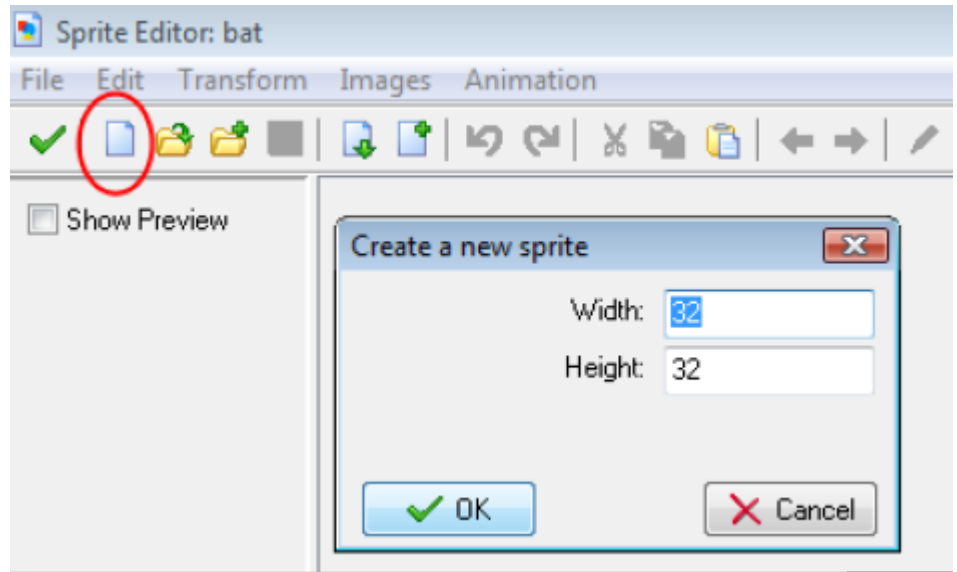


ملا که شکلک دسته سافت شده است ما نیاز به شکلک توپ داریم. یک بار دیگر بر روی آیکون قرمز سافت شکلک  کلیک کنید. در منوی اصلی شکلک اسم آن را به انگلیسی ball بگذارید.

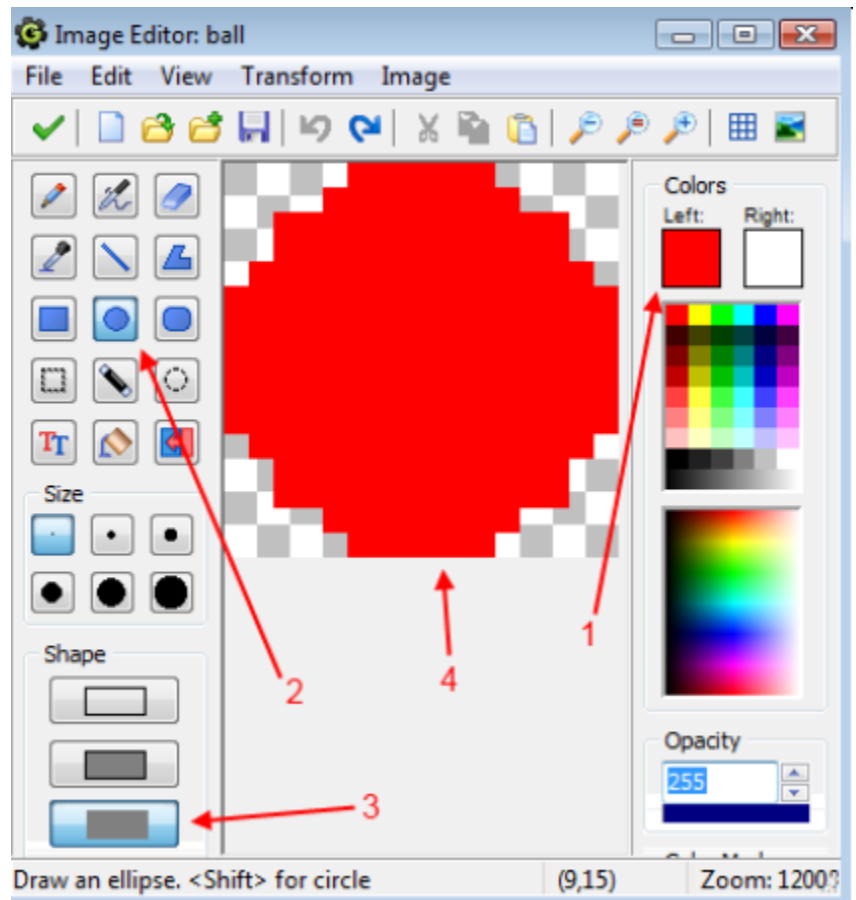
در ویرایشگر شکلک  را انتخاب کنید.



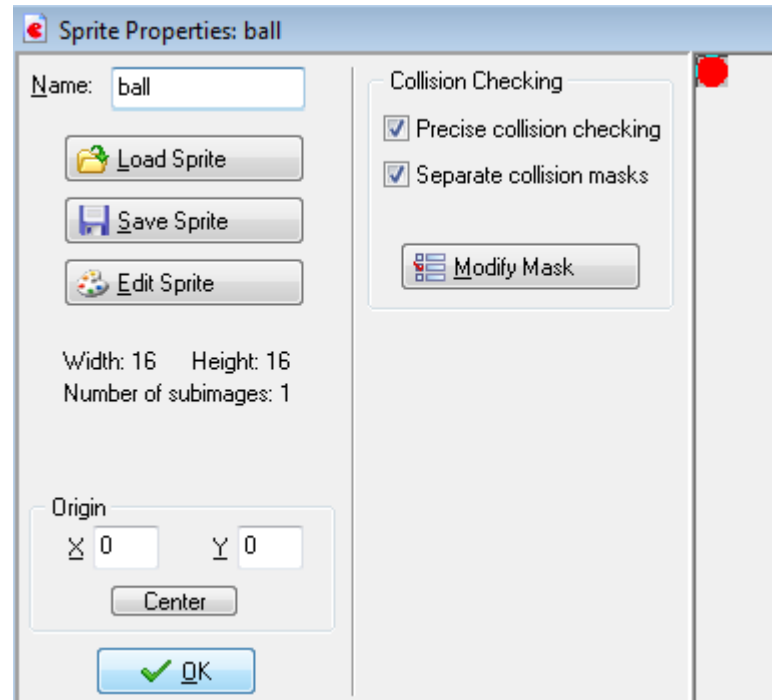
و در منوی باز شده یک شکلک ۳۲×۳۲ بسازید  
و ۲ بار کلیک بر روی تصویر شکلک کنید.



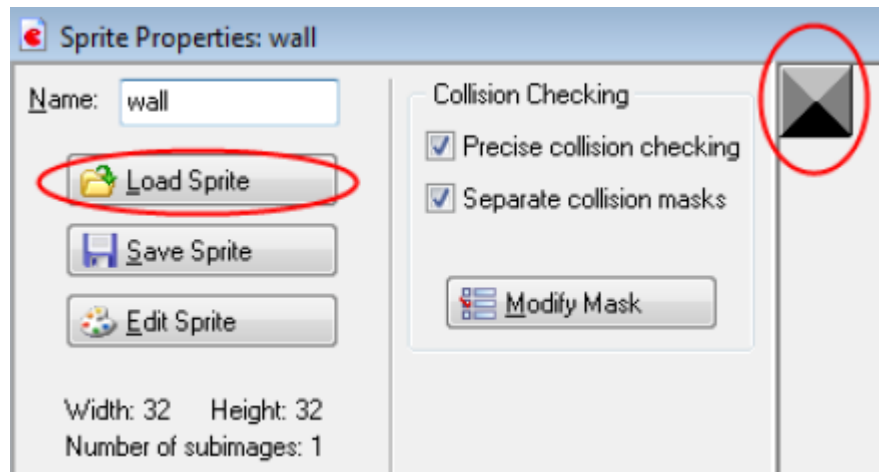
در منوی باز شده ابتدا رنگ قرمز را انتخاب نمایید  
سپس با استفاده از ابزار دایره یک دایره بکشید  
بعد از آن در مرحله سوم دایره را یک شکل تو پر  
کنید و در آفر دافل دایره را قرمز کنید و گزینه  
تیک سبز رنگ را بزنید.



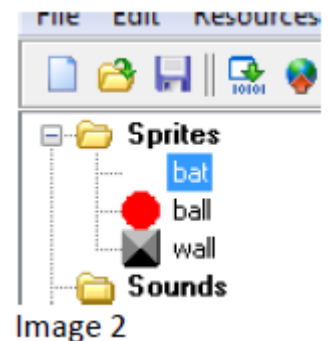
در منوی اصلی شکلک روی گزینه ok کلیک کنید تا منوی آن بسته شود.




ملا باید شکلک دیوار یا ماشیه را وارد کنیم . شما می توانید به جای سافت شکلک ماشیه از مافظه رایانه آن را وارد کنید. پس از وارد کردن شکلک مورد نظر روی گزینه ok کلیک کنید.

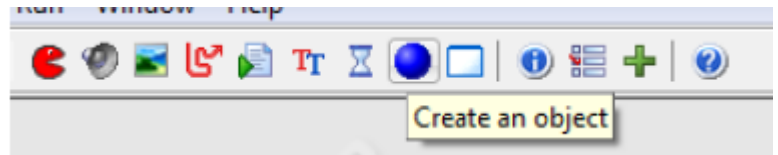


می بینید که در پوشه شکلک ها ۳ شکلک سافت شده ما ذخیره شده اند.

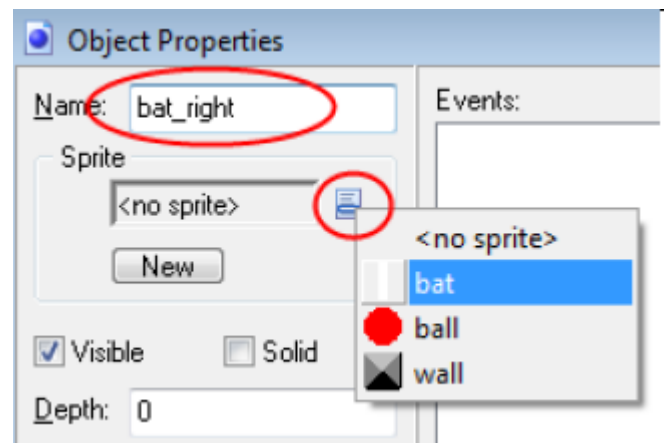


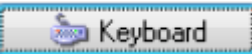
## ساخت اشیا و محیط :

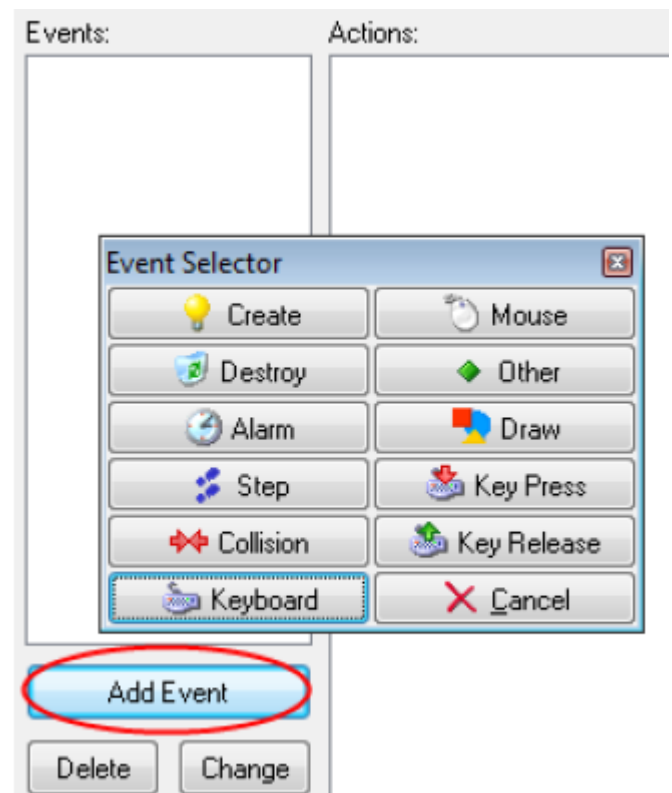
فب شکلک های ما کامل شدند ، حالا زمان آن است که به شکلک ها دستور دهیم تا از فرمان های ما در بازی اطاعت کنند. برای این کار روی ابزار  کلیک کنید تا منویی تازه باز شود.



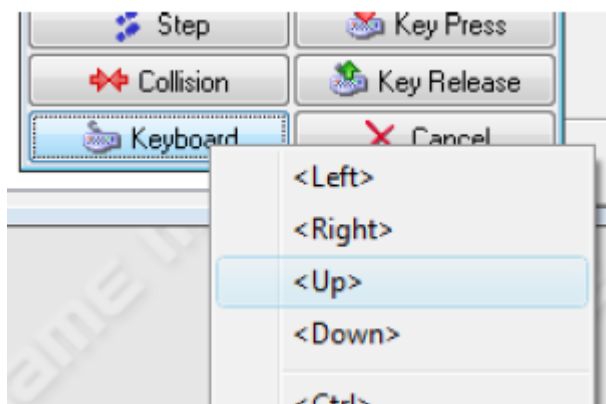
در قسمت اسم شیئ نام دسته راست را به انگلیسی bat-right بگذارید سپس شکلک دسته را انتخاب نمایید.



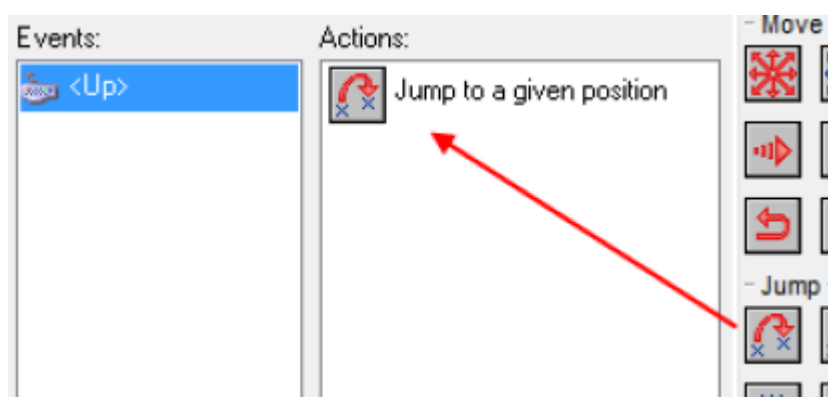
حالا باید به دسته دستور دهیم و در قبال آن عکس العملی را بخواهیم. برای اضافه کردن دستور گزینه **Add Event** را انتخاب نمایید. منوی کوچکی باز می شود که دستور ها را دسته بندی کرده است. بر روی گزینه  کلیک کنید.



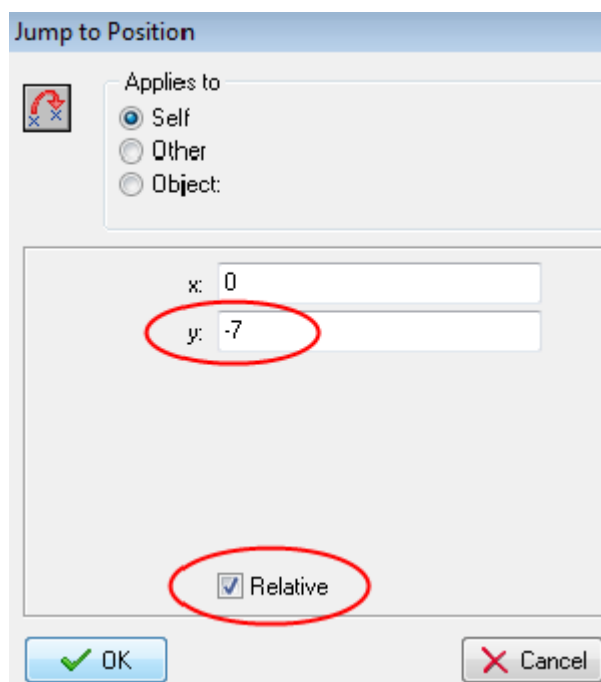
می فوایم به دسته دستور دهیم هر زمان دکمه بالا را فشردیم به سمت بالا برود. پس گزینه up را انتخاب کنید.



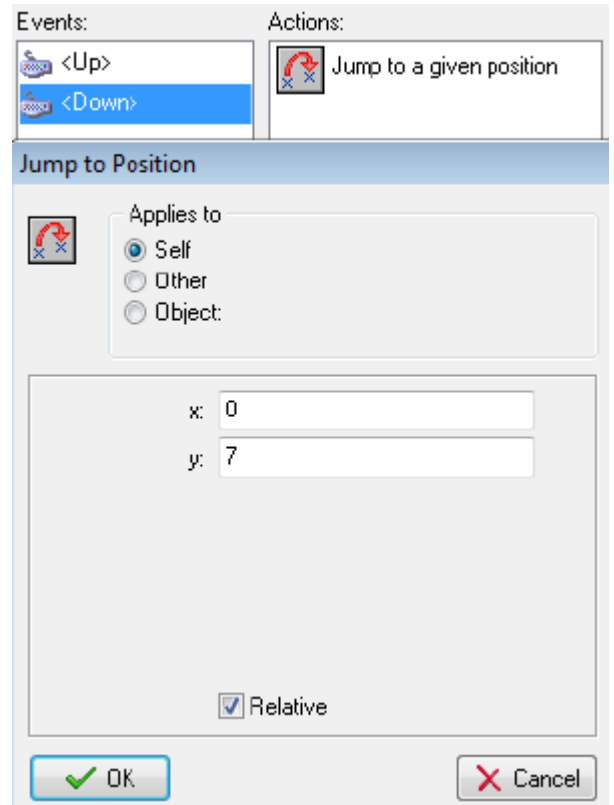
فلا عکس العمل (اکشن) را با موس بکشید و در مکان نشان داده شده رها کنید.




منوی باز می شود. در جای فالی  $y$ ،  $-7$  بنویسید و تیک گزینه Relative را بگذارید.




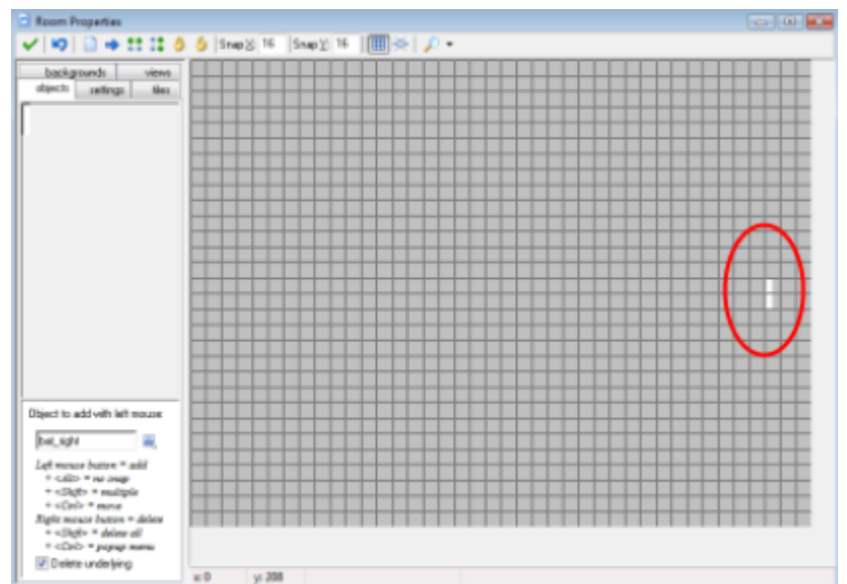
برای دکمه‌ی پائین هم همین مراحل را تکرار کنید ولی در جای فالی ۷، ۷ را بنویسید.



ملا باید اشیاء را برای بازی کردن در یک اتاق قرار دهیم. برای سافت اتاق ( روم ) روی گزینه  کلیک کنید.

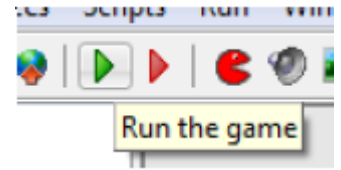


منوی بازی می شود که منوی تنظیمات اتاق نام دارد. بای که با دایره قرمز مشخص شده است کلیک کنید تا دسته سمت راست ظاهر شود. ملا آن جا شد مکان دسته راست. روی گزینه  کلیک کنید تا تغییرات شما ذخیره شود. توجه داشته باشید که شما شکلک ها را در صورتی می توانید وارد اتاق کنید که شیء ( اَبجکت ) آنها را سافته باشید.



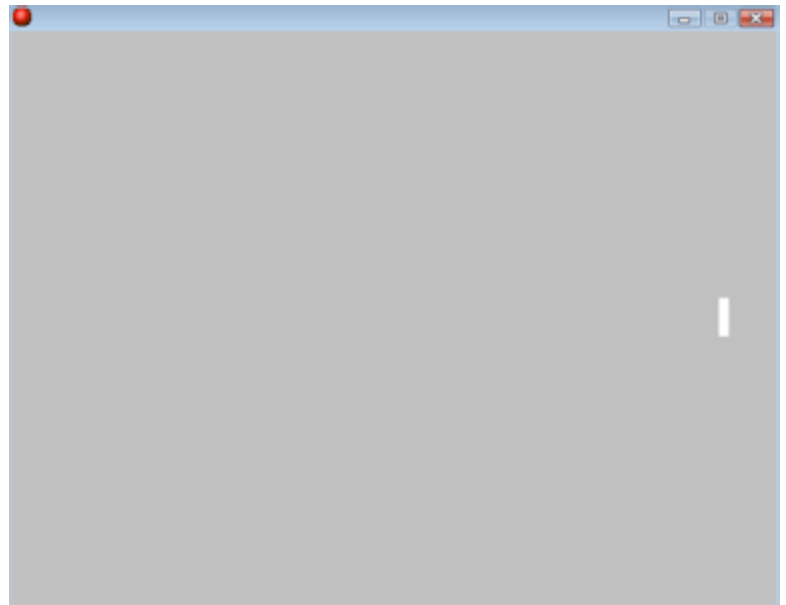


مالا برای تست کردن بازی روی گزینه ▶ کلیک کنید.

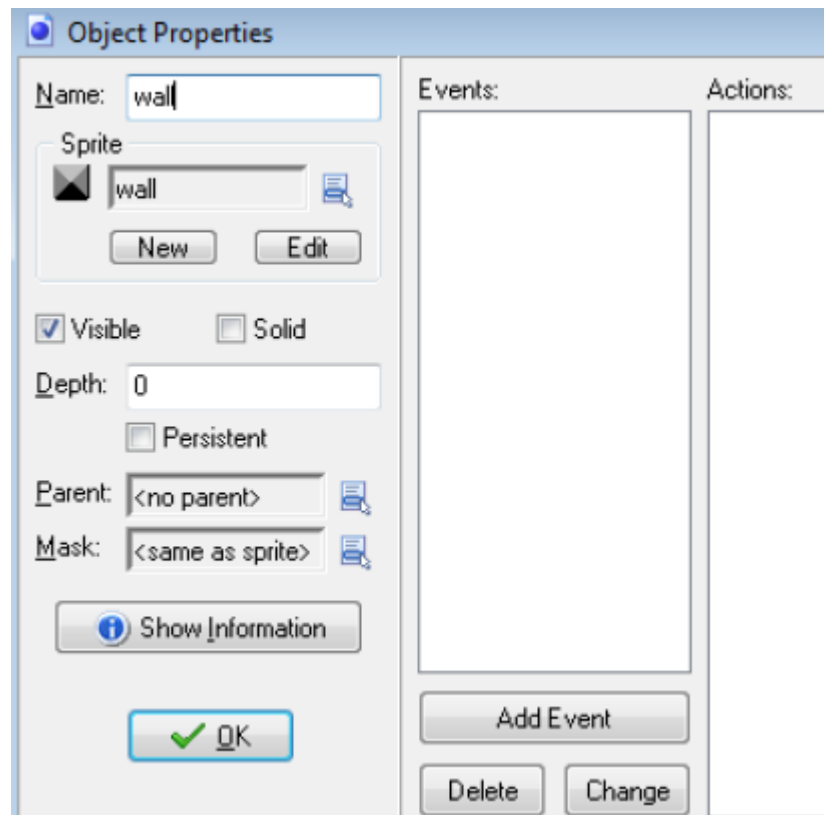


صفحه بازی باز می شود. دکمه های پایین و بالا را فشار دهید. می بینید که دسته به سمت بالا و پایین حرکت می کند.

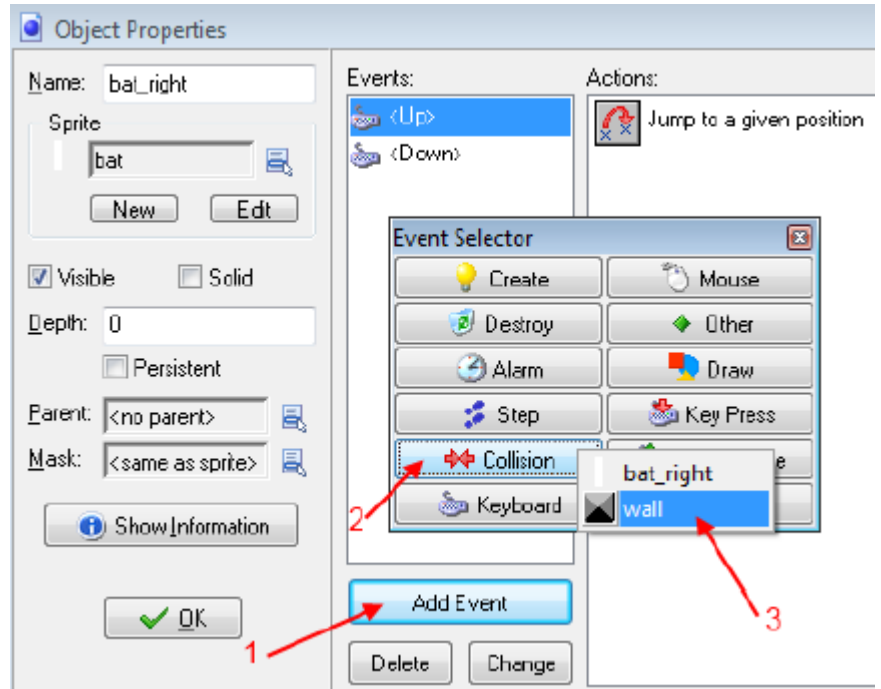
مالا صفحه را ببندید.




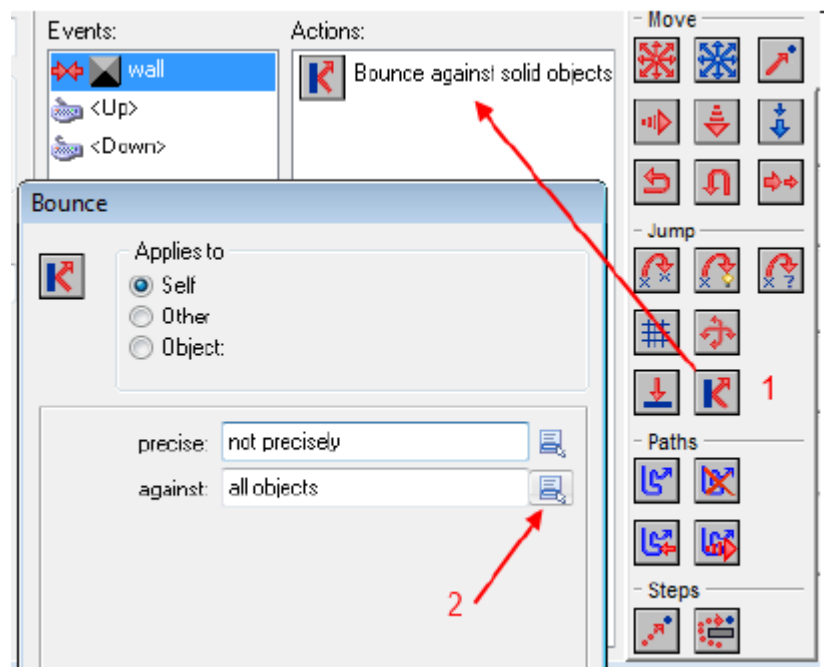
برای شکلک دیوار نیز یک شیء درست کنید و گزینه ok را بزنید.



۲ بار روی شیء دسته راست کلیک کنید و همانند شکل مراحل را اجرا نمایید.



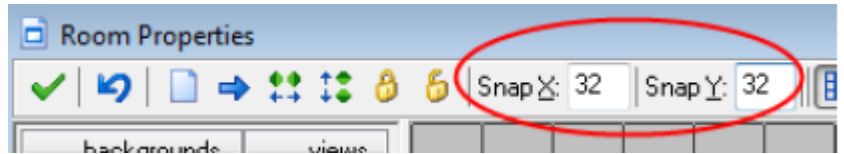
سپس به آن عکس العمل  را بدهید و در منوی که باز می شود، جای فالی دوم را گزینه `all objects` قرار دهید.



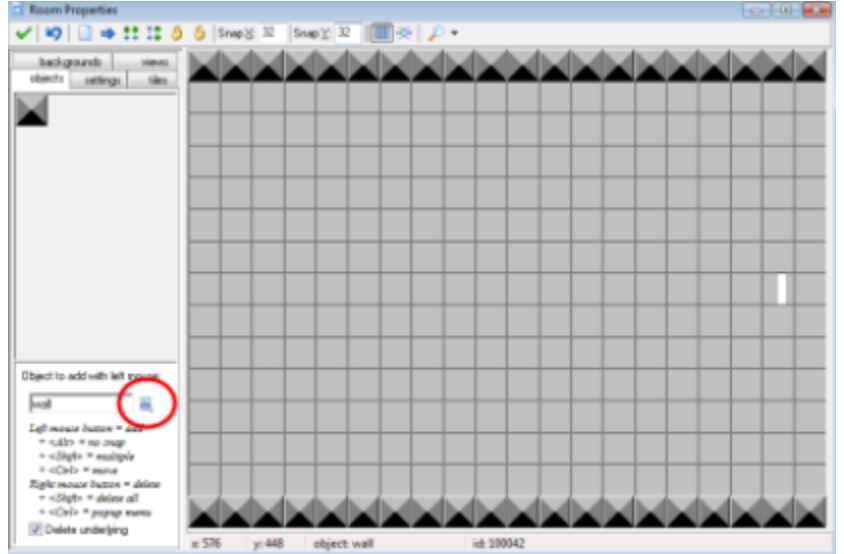
روی `room 0` - ۲ بار کلیک کنید تا منوی تنظیمات آن گشوده شود.



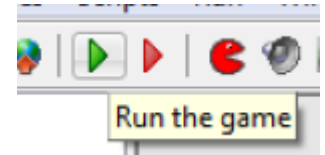
سایز فضا های فرضی صفحه را ۳۲x۳۲ کنید.




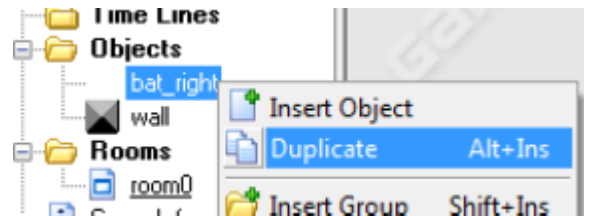
از دایره قرمز که در شکل نشان داده شده است شیء دیوار را انتخاب کنید و بالا و پایین تصویر اتاق را مانند شکل از دیوار قرار دهید. مالا روی گزینه  کلیک کنید.



بازی را تست کنید.



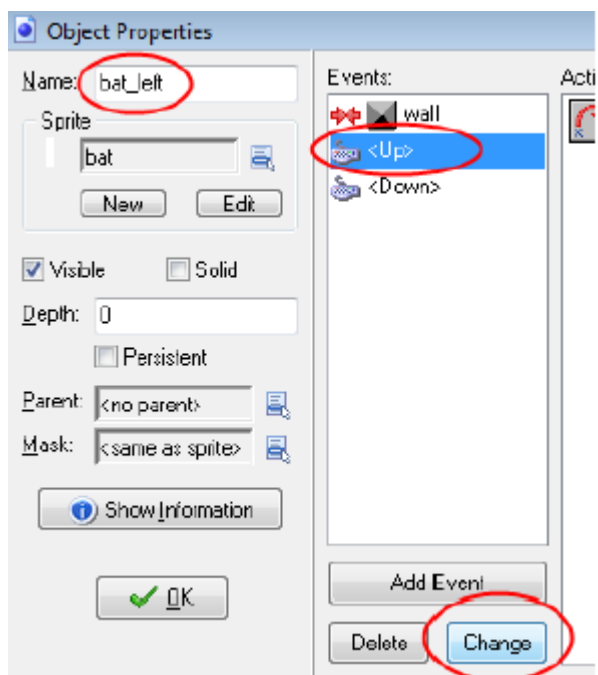
مالا در پوشه اشیا روی شیء دسته راست کلیک راست کرده و گزینه  را انتخاب کنید تا یک شیء دسته دیگر مانند آن ساخته شود.



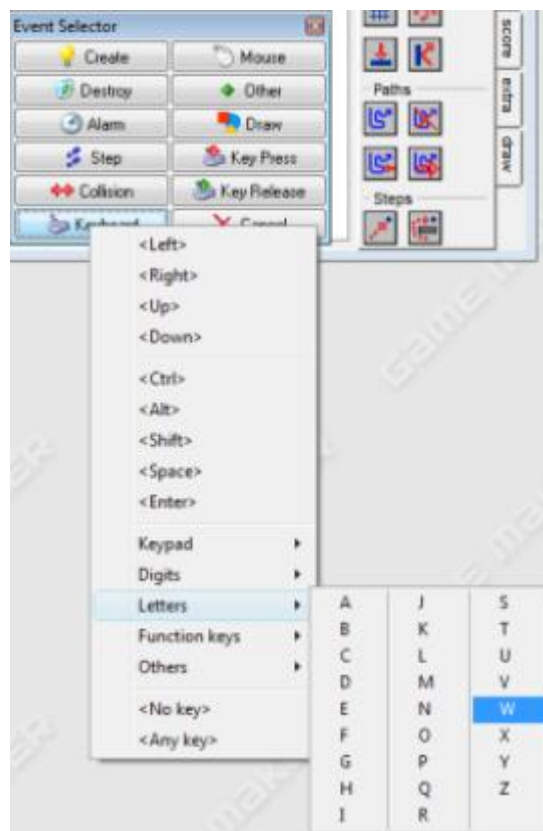
مالا روی شیء تازه ساخته شده ۲ بار کلیک کنید.

منوی تنظیمات آن باز می شود. نام این شیء را به `bat_left` تغییر دهید.

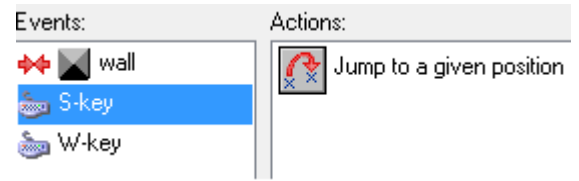
(روی دستور `<Up>` کلیک کنید و برای تغییر دستور روی گزینه `Change` کلیک کنید.



در منوی باز شده دستور `w` را انتخاب کنید.

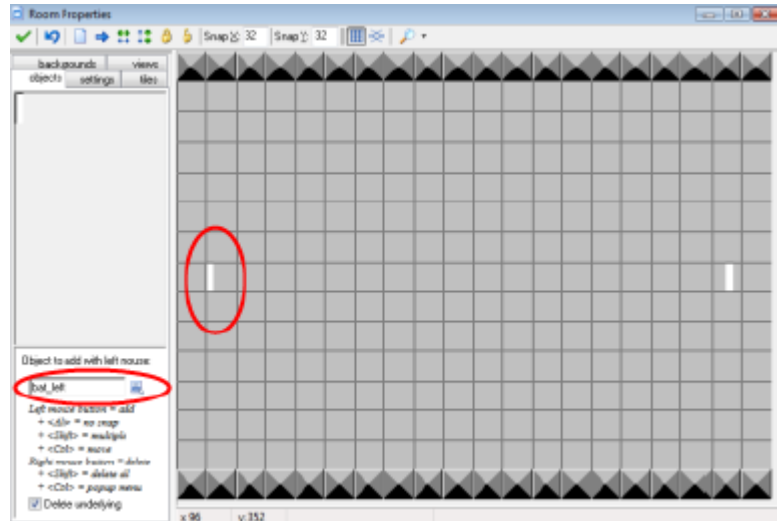




دستور دکمه پایین را هم به دکمه ی **s** تغییر دهید.

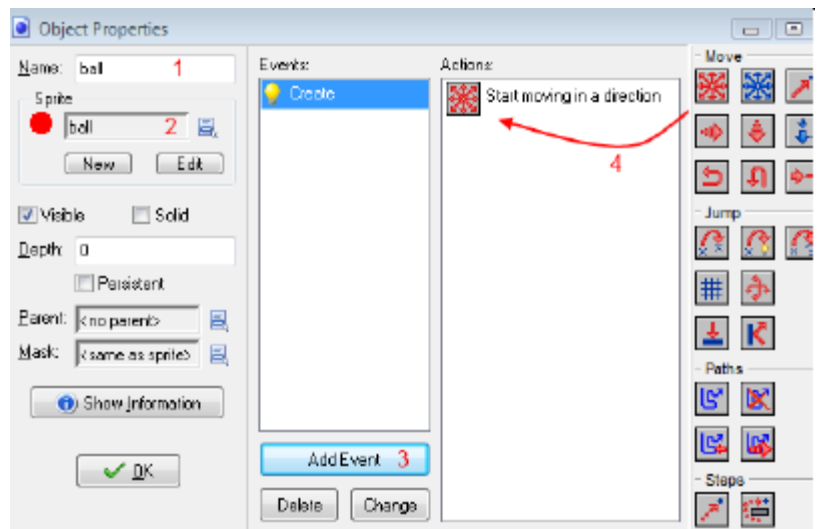


پس با این مساب دسته راست با دکمه های بالا و پایین به سمت بالا و پایین حرکت می کند و دسته چپ با دکمه های s و w به سمت بالا و پایین می رود.

از قسمت قرمز در شکل، شیء دسته سمت چپ را انتخاب کنید و در مکان دایره قرمز بگذارید.



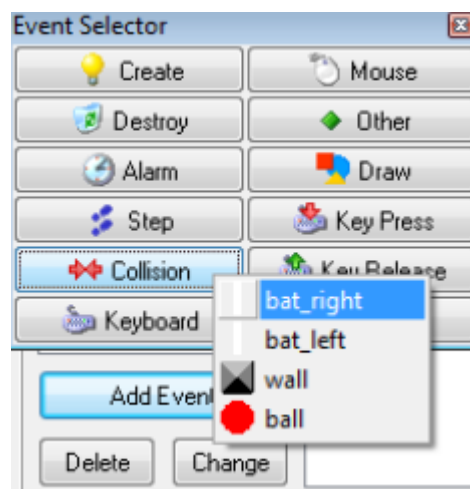
فالا با دکمه  یک شیء دیگر بسازید و مراحل ۱ و ۲ و ۳ را که در شکل نشان داده شده اجرا کنید و در مرحله ۴ عکس العمل  را بگذارید.




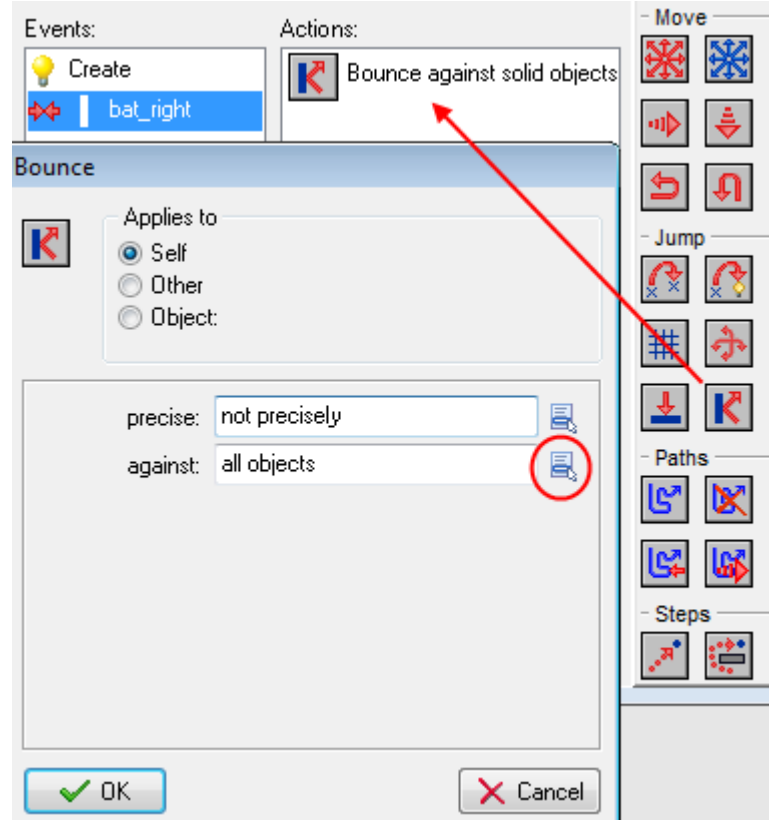
منویی باز می شود. جهت ها را برای رفتن توپ مانند شکل مشخص کنید و در جای فالی **Speed:** عدد ۸ را بنویسید که نشان دهنده سرعت توپ است. و روی گزینه ok کلیک کنید.



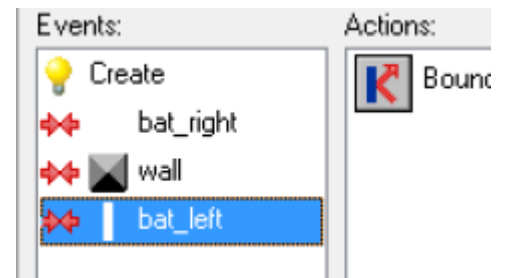
و حالا روی دستور **Collision** کلیک کنید و شیء دسته راست را انتخاب کنید. گزینه **Collision** به معنی برخورد است پس برای این ؛ شیء دسته راست را انتخاب می کنیم که به شیء مان (توپ) دستور دهیم که هر زمان که با دسته راست برخورد کردی عکس العمل را نشان بده.



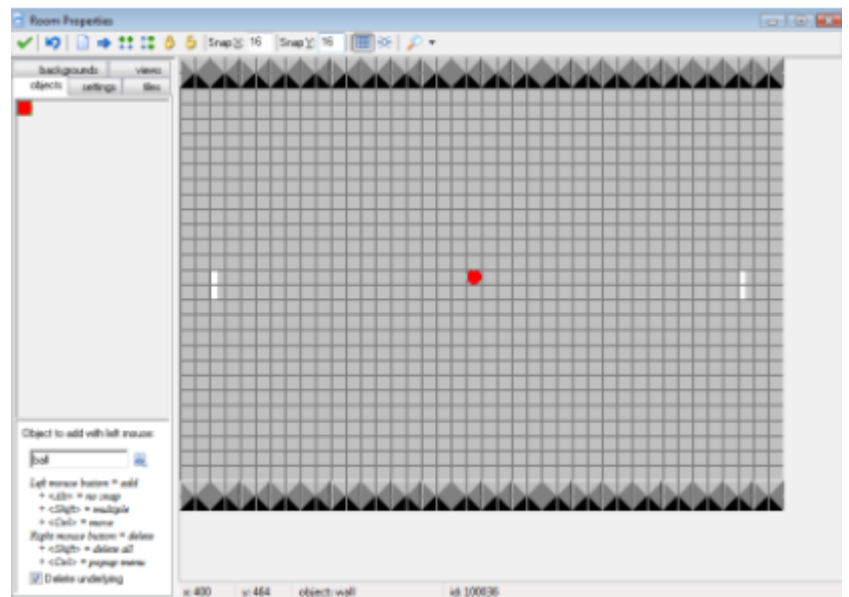
ملا باید به دستور برفورد با دسته راست عکس العمل بدهیم. عکس العمل  را به مکان عکس العمل ها بکشید و با دایره قرمز رنگ در شکل گزینه all objects را انتخاب کنید.



کار های مرحله قبل را برای دسته سمت چپ هم انجام دهید.



ملا شیخ توپ را در میان ۲ دسته قرار دهید.

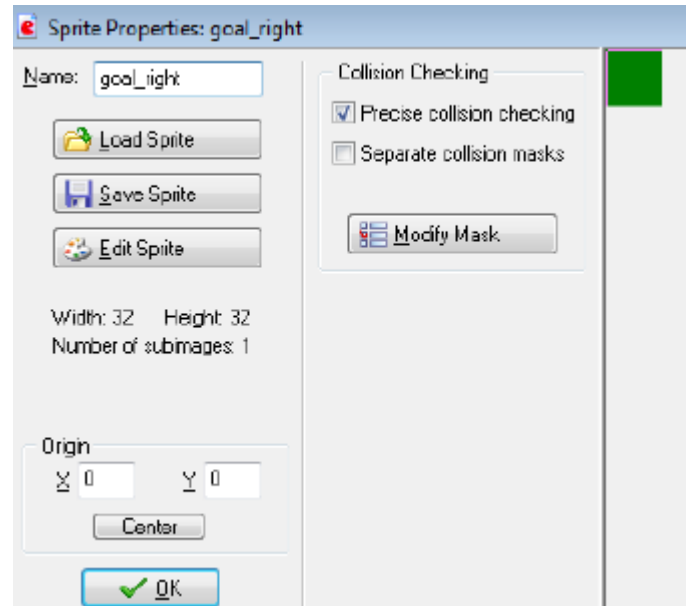


## سافت نمایشگر امتیازات :

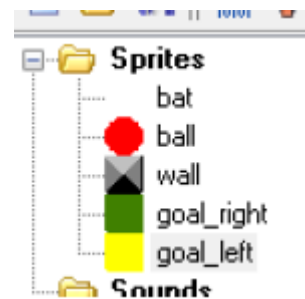
بازی تقریبا تکمیل است ولی وقتی بازیکن به بازیکن دیگر گل می زند تعداد گل ها معلوم نمی شود.

برای این کار باید شکلک های مفی ، پشت دسته ها بگذاریم تا وقتی که توپ به آنها برافورد کرد و گل شد یک گل به مساب مریف نمایش داده شود.

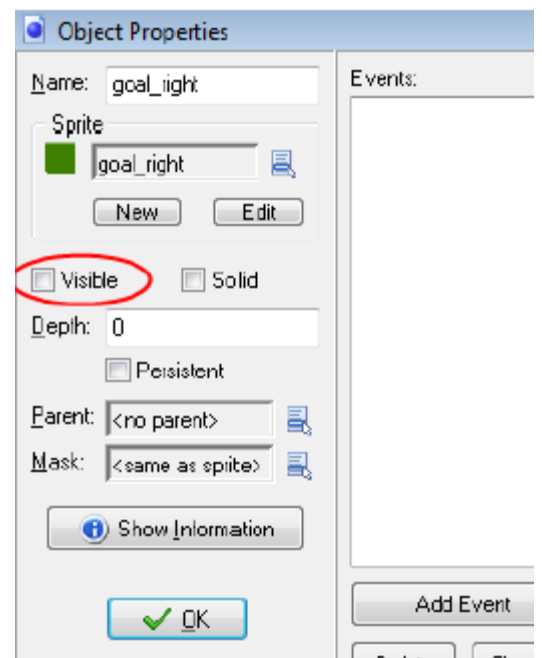
پس یک شکلک سبز بسازید و نام آن را به انگلیسی `goal_right` بگذارید.



ملا یک شکلک زرد بسازید و آن را `goal_left` نام گذاری کنید.

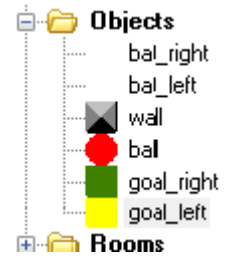


ملا مانند شکل شیء امتیاز سبز را با دکمه  Visible غیب کنید تا در اتاق دیده نشود.



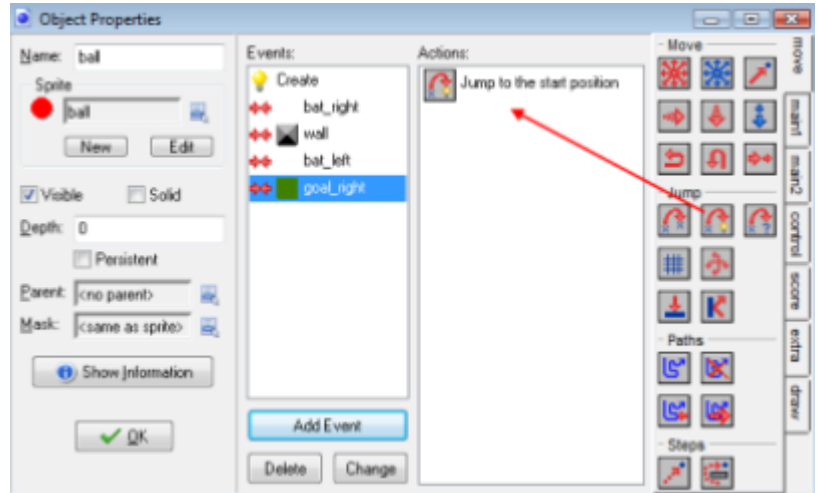


ملا شیخ امتیاز زرد نیز غیب کنید تا در پوشه ی اشیا دیده شوند.

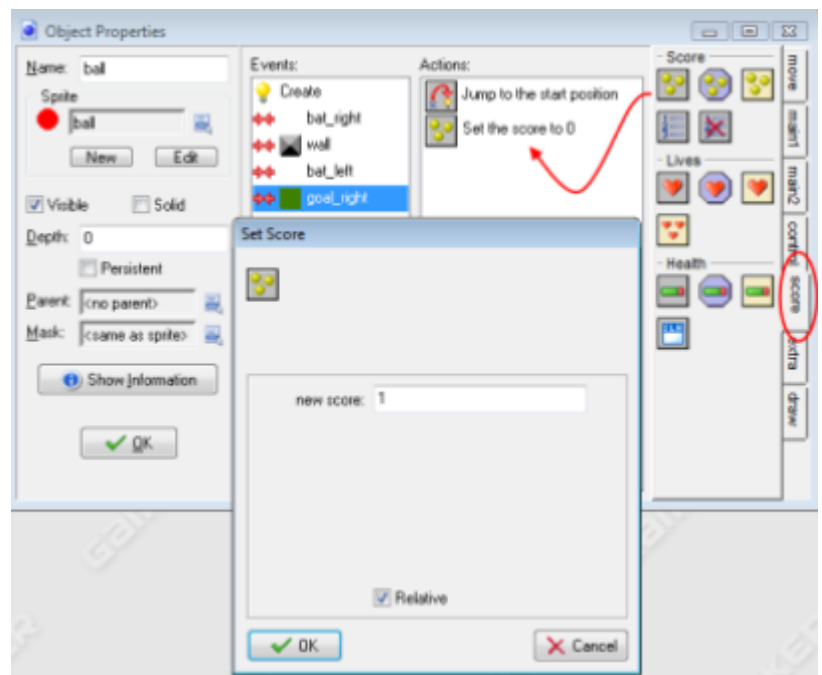


ملا با دوبار کلیک کردن بر شیخ توپ وارد تنظیمات آن شوید.

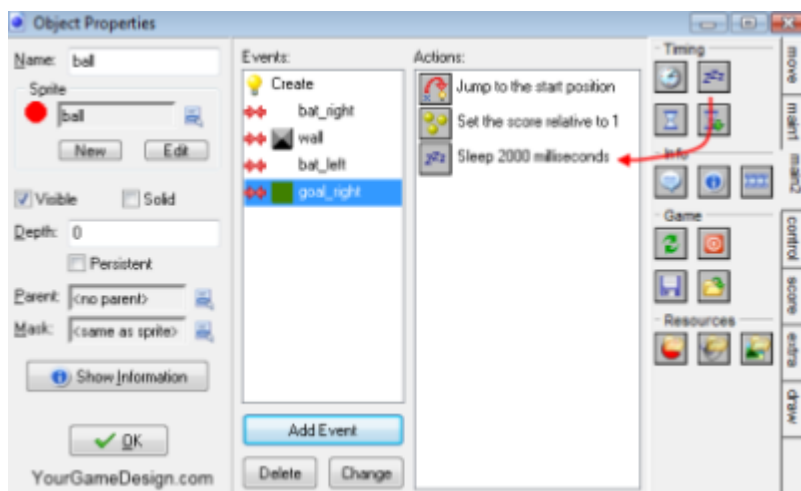
دستور برفورد با امتیاز سبز را انتخاب کرده و عکس العمل را به آن بدهید.



ملا عکس العمل را به زیر عکس العمل قبلی بکشید. چون باید در هر برفورد توپ با آن یک امتیاز به مریف اضافه گردد. در منوی تنظیمات این عکس العمل در جای فالی گزینه ۱ را بنویسید که اندازه اضافه شدن امتیاز را مشخص می کند. و تیک گزینه Relative را بگذارید.

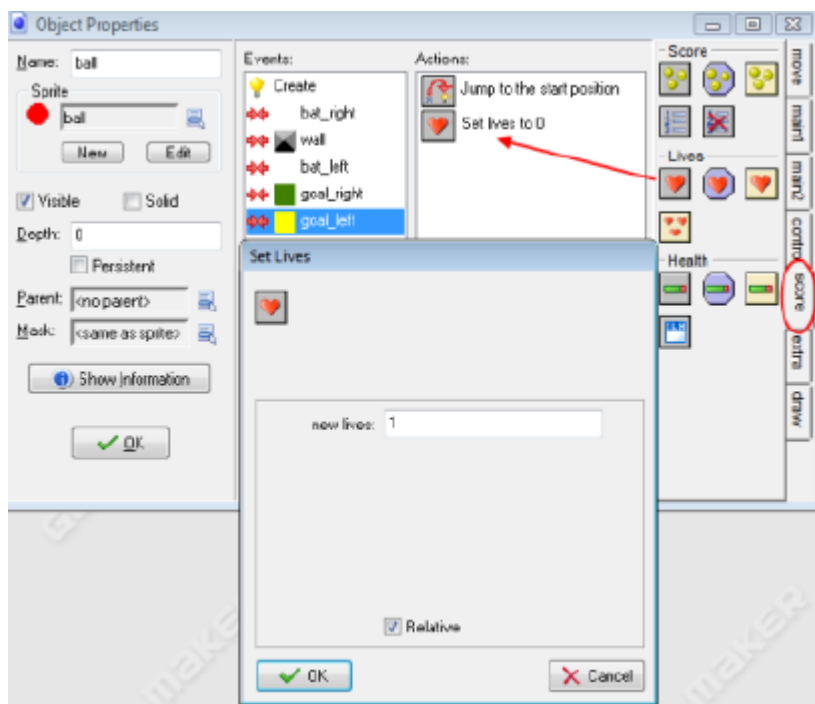


ملا باز هم زیر عکس العمل قبلی ؛ عکس العمل را قرار دهید.

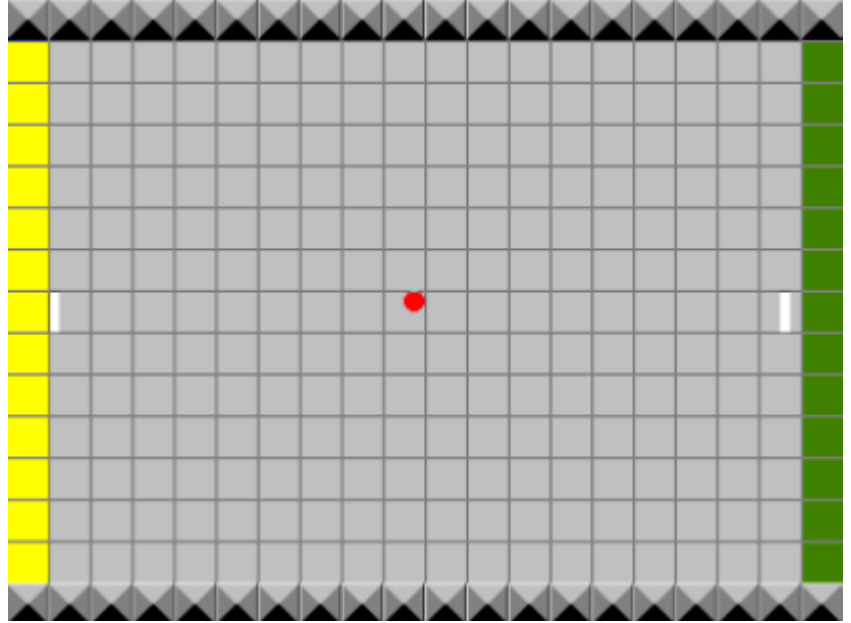


ملا دستور برفورد با امتاز زرد را انتخاب کنید و برای این دستور نیز عکس العمل را قرار دهید.

در زیر آن عکس العمل را قرار داده و در منوی تنظیمات گشوده شده در جای فالی عدد ۱ را قرار دهید و تیک گزینه Relative را بگذارید.



مالا در اتاق بازی امتیاز های سبز و زرد را طبق شکل  
ببینید.




مالا یکبار بازی را تست کنید. می بینید که امتیازات نشان داده نمی شوند. چرا؟

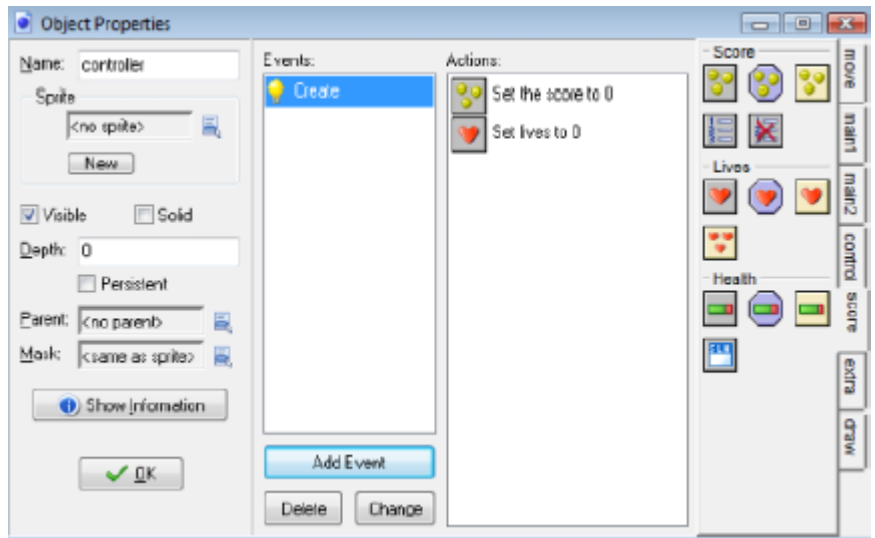
چون تمام اشیا در اتاق قرار دارند ولی ما شیء را برای نمایشگر امتیازات مشخص نکرده ایم که امتیازات را به ما نمایش دهد.

پس یک شیء برای امتیازات انتخاب کنید و  
شکلکی برای آن نگذارید.

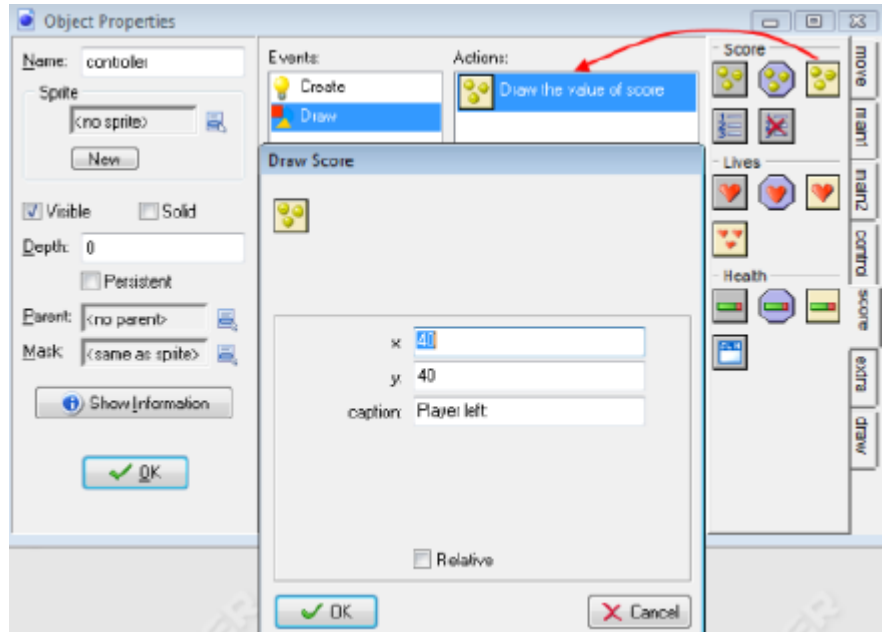
مالا دستور  Create را به شیء بدهید و به

آن عکس العمل های  را بدهید و مقدار آنها را

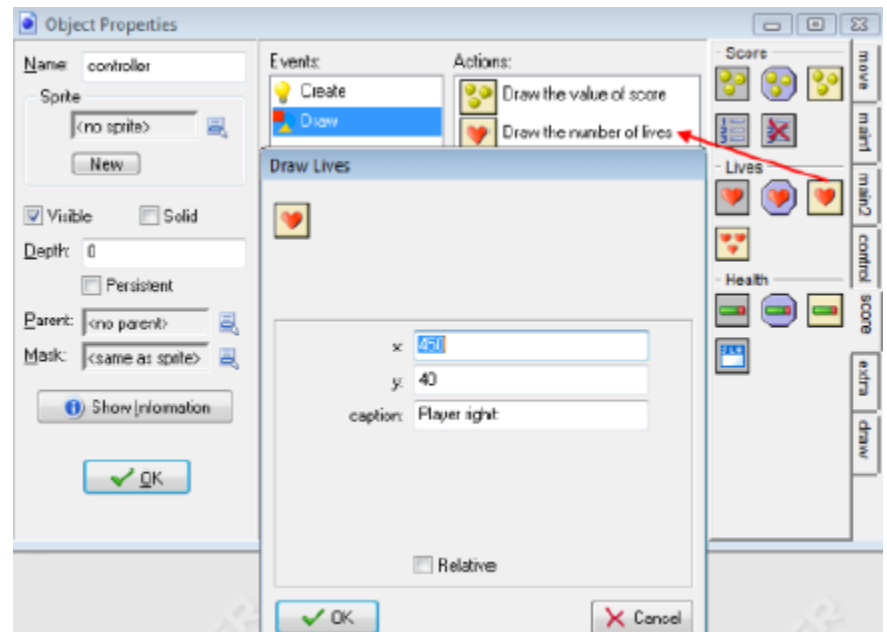
• قرار دهید.



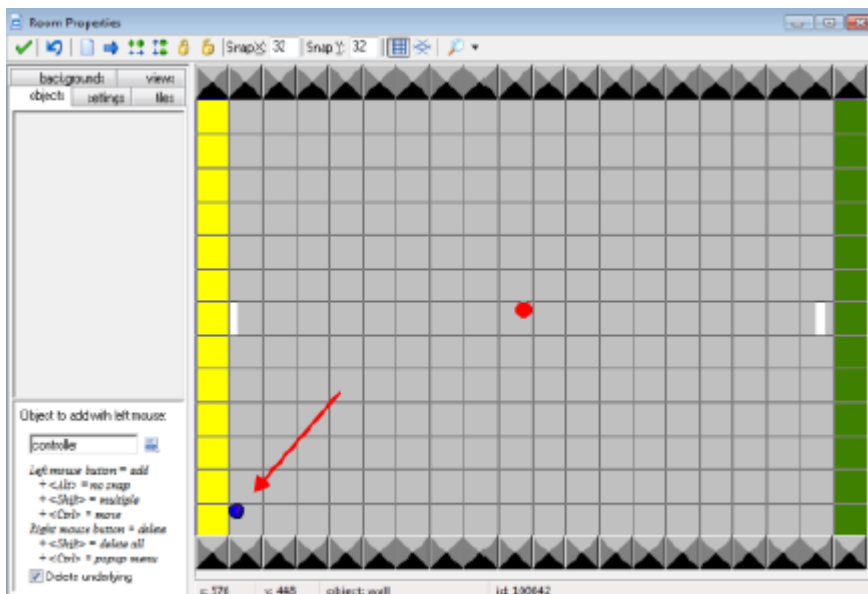
ملا دستور Draw را انتخاب کنید و عکس العمل را به آن بدهید و در منوی گشوده شده مقدار  $x$  و  $y$  را ۴۰ قرار دهید. این مقدارها مفتصات محل نمایش تعداد امتیازات است.



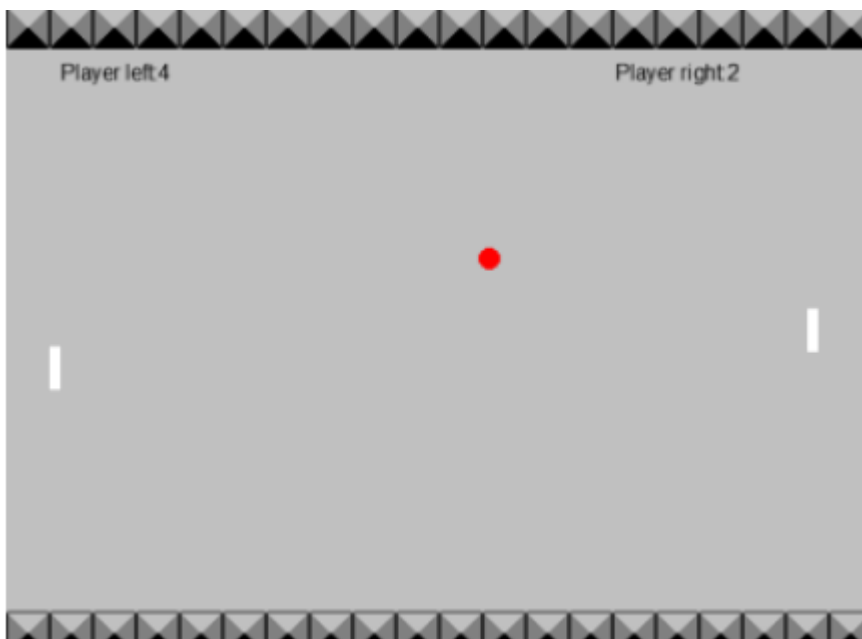
ملا عکس العمل را زیر عکس العمل قبلی قرار دهید و مقدار  $x$  را ۴۵۰ و مقدار  $y$  را ۴۰ قرار دهید.



مالا در اتاق بازی شیء امتیازات را که شیئی بدون شکلک است در گوشه قرار دهید. چون این شیء شکلک ندارد به شکل علامت سوال در می آید.



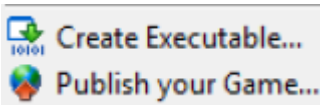
مالا بازی را تست کنید.

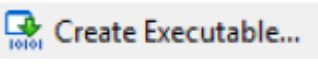


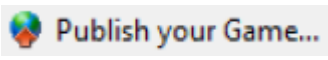
تبریک می گم شما این بازی را ساختید..... اما زود تر از هر چیز بگم که هنوز یک مرحله از کار باقی است.....

## ایجاد فایل اجرایی :

فالا باید بازی رو به صورت فایل اجرایی ذخیره کنین که افراد فقط قابلیت بازی کردن داشته باشند و تغییری در بازی شما ایجاد نکنند.

برای این کار می توان از منوی فایل گزینه های  را انتخاب کرد....

گزینه  برای ذخیره فایل اجرایی قابل اجرا برای همه .

گزینه  برای قرار دادن فایل اجرایی بازی در سایت گیم میکر به وسیله ی اینترنت .

در پایان.....

از این که این کتاب را مطالعه کردید از شما ممنونم....

آموزش های بیشتر در سایت [YourGameDesign.com](http://YourGameDesign.com)

محمد مرادی

۲۱ آبان ۹۴