

هوالفتح

« مجموعه کتابهای کاربردی کلید »

کلید

ساخت بازی

(Game maker)

مصطفی صادقی رودباری _ رضا خلیلی

کلید
آموزش
آموزش

سرنشانه	صادقی رودباری، مصطفی، ۱۳۶۷.
عنوان و نام‌پدیدآور	کلید ساخت بازی (Game maker) / مصطفی صادقی رودباری، رضا خلیلی.
مشخصات نشر	تهران: کلید آموزش، ۱۳۹۱.
مشخصات ظاهری	۸۸ ص.
فرمت	مجموعه کتاب‌های کاربردی کلید کامپیوتر؛ ۱۰۶/ طراحی و مجری مجموعه منصور سجاد.
شابک	978-600-274-009-0
وضعیت فهرست‌نویسی	فیا
موضوع	بازی‌های کامپیوتری -- طراحی
موضوع	بازی‌های کامپیوتری -- برنامه‌نویسی
شناسه افزوده	خلیلی، رضا، ۱۳۶۷ -
شابک افزوده	سجاد، منصور، ۱۳۵۱ -
رده‌بندی کنگره	۱۳۹۱ ص ۲/ ۲۶/ ۷۶/ QAY۶
رده‌بندی دیوئی	۷۹۴/ ۸۰
شماره کتابشناسی ملی	۲۷۳۷۷۰۳

کلید ساخت بازی

(Game maker)

از مجموعه

کلید - ۱۰۶

info@sajadco.com

طراح و مجری مجموعه: منصور سجاد

مؤلف: مصطفی صادقی رودباری - رضا خلیلی

مدیر تولید و طراح جلد: مهدی سجاد

ناشر: کلید آموزش

شمارگان: ۳۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: چاپ اول - اردیبهشت ۱۳۹۱

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۲۷۴-۰۰۹-۰

قیمت: همراه با CD ۳۰۰۰ تومان

مرکز پخش: ۰۲۱-۶۶۴۰۶۰۶۱-۶۶۹۵۳۰۷۳

۰۳۱۱-۲۲۲۳۷۲۵

۰۲۵۱-۷۷۳۵۴۱۱

- کلیه حقوق و حق چاپ متن، طرح روی جلد و عنوان کتاب با نگرش به قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ محفوظ است و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.
- هرگونه استفاده از عنوان این مجموعه که به ثبت رسیده است ممنوع و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.

برای تهیه مجموعه کتاب‌های کلید می‌توانید به سایت www.Kelidshop.ir مراجعه کنید.

برنامه‌ریزی، هدایت و نظارت بر مجموعه کتابهای کاربردی

«کلید»

منصور سجاد

اردیبهشت ۱۳۹۱

چاپ اول :

برای طرح سوالات خود و گفتگو با مؤلفین کتاب می‌توانید به انجمن کلید به آدرس

www.Kelid.ir/Forum

مراجعه کنید.

آموزش کامپیوتر با مجموعه کتابهای کلید

بر اساس نظر سنجی که در سال ۸۱ انجام شد، کتابهای کامپیوتر موجود در ایران با توجه به اینکه اکثر آرا متون خارجی ترجمه شده‌اند، بازیر ساختار فرهنگی و همچنین امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری موجود در ایران هماهنگ نیست. همچنین در مبحث آموزش کمتر کتابی برای مخاطبین مبتدی منتشر شده است، مجموعه کتابهای کلید با هدف رفع این مشکلات تولید شده است. در این مجموعه با نگرش به سیستم نوین آموزش در دنیا، مباحث مختلف به صورت کاملاً کاربردی و قدم به قدم آموزش داده می‌شود و خواننده کتاب مستقیماً با پروژه‌های عملی درگیر می‌شود. به این ترتیب بدون اینکه از حجم اطلاعات ارائه شده وحشت کند با نرم‌افزار یا محیط مورد نظر آشنا شده و به صورت قدم به قدم آن را فرا می‌گیرد به صورتی که اگر اطلاعات ساده باشد با انجام مرحله به مرحله یا محیط مورد بحث مسلط شده عملی بپردازد. مؤلفین این کتابها هر حرفه‌ای می‌باشند و در انتخاب نظر قرار گرفته است.



فهرست مطالب

پیشگفتار	۷
این کتاب برای چه کسانی است؟	۸
آنچه در این کتاب می خوانیم	۸
فصل اول - مقدمات	۱۱
درس اول: نصب نرم افزار Game maker	۱۱
درس دوم: آشنایی با محیط Game maker	۱۷
فصل دوم - اولین بازی ما	۲۱
درس اول: اضافه کردن شخصیت ها به بازی	۲۱
درس دوم: اضافه کردن قابلیت حرکت به شخصیت ها	۲۴
درس سوم: ایجاد زمین بازی	۲۹
درس چهارم: افزودن تصویر پس زمینه (Background)	۳۱
فصل سوم - یک بازی ساده	۳۳
درس اول: معرفی بازی و ایجاد شخصیت ها	۳۳
درس دوم: ایجاد اشیای شخصیت های بازی	۳۶
درس سوم: صداگذاری و انتصاب صدا به شخصیت ها	۴۰
درس چهارم: افزودن تصویر زمینه و تنظیمات زمین بازی	۴۵
درس پنجم: افزودن قابلیت حرکت با کلیدهای جهت نما	۴۷
فصل چهارم - ساخت بازی حرفه ای تر	۵۱
درس اول: تنظیم حرکت عمودی	۵۱
درس دوم: توقف اشیاء	۵۵
درس سوم: افزودن قابلیت تیراندازی به شخصیت بازیکن	۵۷
درس چهارم: حرکت تصادفی تیراندازی غول در جهات مختلف	۶۱
درس پنجم: ایجاد Step	۶۲

۶۴	درس ششم: امتیازدهی به بازیکن
۶۸	درس هفتم: صدای زمینه
۷۵	فصل پنجم - ساخت بازی چند مرحله‌ای
۷۵	درس اول: ایجاد مراحل بازی
۷۹	درس دوم: ایجاد فایل اجرایی بازی
۷۹	سخن آخر

www.ketab.ir

پیشگفتار

خداوند بزرگ را شاکریم که بار دیگر توانستیم در جهت ارتقای دانش عمومی کشورمان، قلم به دست گیریم.

همان‌طور که از عنوان کتاب پیداست، می‌خواهیم در این کتاب با نحوه ساخت بازی در نرم‌افزار Game Maker آشنا شویم و طرز به‌کارگیری ابزارهای آن را بیاموزیم.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از سرگرمی‌های اصلی برای گروه‌های سنی مختلف، به خصوص کودکان و نوجوانان به حساب می‌آیند. به کمک زبان‌های برنامه‌نویسی رایج می‌توان بازی‌های جذاب و مهیجی تولید کرد. اما این کار از همدی‌افراد ساخته نیست. به همین جهت شرکت‌های نرم‌افزاری بزرگ در سراسر دنیا تصمیم به تولید محصولات نرم‌افزاری قدرتمند برای آسان‌تر کردن ساخت بازی‌های سرگرم‌کننده و در عین حال با کیفیت گرفتند.

یک نرم‌افزار خوب باید به گونه‌ای باشد که کاربر بتواند به آسانی با آن ارتباط برقرار نماید و سریع‌تر به هدفش برسد.

حال اجازه دهید با مفهوم محیط‌های ویژوال آشنا شویم.

واژه visual به معنای دیداری و بصری می‌باشد. محیط‌های ویژوال محیط‌هایی گرافیکی هستند که کاربر بخش مهمی از کارها را گرافیکی انجام می‌دهد و به این شکل کارش خیلی آسان‌تر خواهد شد. در این گونه محیط‌ها برای خیلی از کارها، دیگر کد نویسی لازم نیست و کاربر فقط شیء مورد نظرش را در صفحه می‌گذارد و مشخصات آن را تعیین می‌کند. و سپس این کارها توسط نرم‌افزار تبدیل به کد می‌شوند.

در زمینه‌ی ساخت بازی‌های دوبعدی و سه‌بعدی نیز نرم‌افزارهای زیادی، توسط شرکت‌های معتبر دنیا تولید و به بازار عرضه شدند. یکی از این نرم‌افزارهای قدرتمند، Game Maker می‌باشد که طی نسخه‌های متعددی توسط شرکت نرم‌افزاری YoYo Games به بازار عرضه شده است.

این نرم‌افزار نه تنها یک محیط برای کدنویسی در اختیار کاربر قرار می‌دهد، بلکه مجهز به محیط ویژوال نیز هست که کاربران می‌توانند بدون حتی یک خط کدنویسی، بازی مورد نظرشان را بسازند.

این کتاب برای چه کسانی است؟

ویژگی اکثر افراد این طور است که اگر کالا یا هر چیزی را با دست خود ایجاد کنند برایشان جذابیت و حس زیباتری دارد هرچند اگر مشابه آن کالا در بازار با امکانات بیشتر هم موجود باشد. مقوله‌ی بازی سازی نیز همین طور است. یعنی به کمک یک نرم‌افزار می‌توانیم به راحتی بازی‌هایی را با فکر و ایده‌ی خودمان ایجاد کنیم. بنابراین کسانی که به ساخت بازی علاقه‌مند هستند می‌توانند از این کتاب استفاده‌ی لازم را ببرند. در ضمن باید متذکر شویم که خواننده‌ی این کتاب لازم نیست پیش زمینه‌ای در مورد بازی سازی داشته باشد.

آنچه در این کتاب می‌خوانیم

در این کتاب به بحث بازی سازی دو بعدی پرداخته شده است. نرم‌افزار Game Maker یکی از نرم‌افزارهای مهم در زمینه‌ی ساخت بازی محسوب می‌شود که در این کتاب مورد بررسی قرار می‌گیرد.

پروژه‌های موجود در این کتاب طوری طراحی شده‌اند که از سطح بسیار ساده شروع شده و سپس مرحله به مرحله به سطوح حرفه‌ای‌تر می‌رسیم. در این کتاب کلیه‌ی مراحل اصلی ساخت بازی، اعم از ایجاد شخصیت‌ها، صداگذاری و ... با استفاده از محیط ویژوال بیان می‌گردد. یعنی کاربر می‌تواند تنها با چند کلیک ساده روی ابزارها، یک بازی اکشن، فکری، مرحله‌ای و ... را تولید نماید.

ما در این کتاب از نسخه‌ی ۸ نرم‌افزار Game Maker استفاده می‌کنیم، اما روال کار ما تا حد امکان وابسته به نسخه‌ی خاصی نیست. در ادامه‌ی کتاب به جای استفاده از عبارت Game Maker، واژه‌ی مختصر GM را به کار می‌بریم.