Создание элементарных действий для платформера (Game maker)

Основы Игры

В игре жанра – **платформер** должны быть движение персонажа, прыжки по платформам и те предметы, которые должны мешать (например - шипы) или помогать.

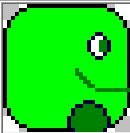
 Начнём

1. Создайте ***спрайт*** 

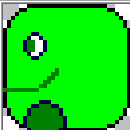
Выполните команду .

В диалоговом окне нажмите на кнопку 

***Создать новый спрайт***.

Создайте (нарисуйте) своего персонажа 

Назовем его - **k\_p**. Дублировать этот спрайт: в редакторе изображения выполните команду

***Изменение / Отобразить*** 

Изображение назовите - **k\_l.**

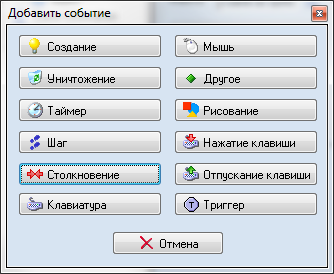
Нарисуйте изображение персонажа для движений **вверх** и **вниз**.

Также нужно отдельно нарисовать персонажа для начала движения и во время остановки. 

*(Для анимации движения нужно скопировать спрайт в редакторе, вставить изображение и изменить, т.е. получить не меньше двух изображений).* 

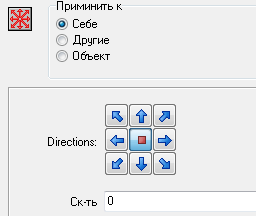
2. Создайте ***объект*** персонажа

Назовите их **K** 

К объекту персонажа **К** добавьте ***события:***

* Шаг 
* Клавиатура

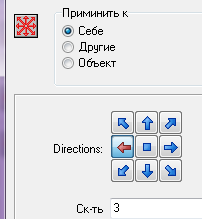
1. ***Основы движения персонажа***

а) Для события Step (Шаг)  выбираем действие

Скорость – 0, без направления.

Также добавить действие , выбрав изображение статичного персонажа



б) Событие  <влево>- действие

Скорость – 3, направления влево.

Добавить действие , выбрав спрайт движения влево **k\_l**.

Так же создаем события действия для движения **вправо, вверх, вниз.**

В созданную «Комнату» поместите объекты.

Протестируйте созданные движения персонажа.

Повторите тему предыдущего занятия, создав спрайт монеты, создайте **событие столкновения** для монеты персонажа, **действие** – исчезновение и подсчет очков.