

# Játékfejlesztés: percek alatt (2. Rész)

**Az előző részben elkezdett játékunkat fogjuk most folytatni. Most az irányítást fejlesztjük tovább, valamint zenét is le fogunk játszani, mialatt fut a játék, valamint megismerkedhetünk egy egyszerű és hasznos pályaszerkesztővel, mellyel percek alatt elkészíthetünk játékunkhoz egy-egy pályát.**

Az előző részben csak négy gombunk volt, melyek segítségével mozgathattuk a kamerát. Most beállítjuk az egeret is, hisz ez ma már alapfeltétel egy 3D-s FPS játéknál. Közvetlenül a do után gépeljük be a következőket:

```
camerax#=wrapvalue (camerax#+mousemove ())
cameray#=wrapvalue (cameray#+mousemove ())
cameraz#=wrapvalue (cameraz#+mousemove ())
rotate camera camerax#,cameray#,cameraz#
```

Ezzel azt értük el, hogy az egérrel a kamerát mindig arra fordítjuk, amerre az egeret mozgatjuk. Ha kipróbáljuk, meglátjuk, hogy ez a kód még mindig finomításra szorul, hisz ha a plafont vesszük célba, és megnyomjuk az előre gombot, akkor „felrepülünk”, majd kirepülünk a szobából. Ezt a későbbiekben természetesen orvosolni fogjuk. Most pedig töltsünk be egy zeneszámot, hogy élvezetesebbé tegyük a játékot!

A DBPro már tud mp3-mat kezelni, így most egy ilyen fájlt fogunk betölteni, és lejátszani, ismételni. A do elé írjuk be a következő sort:

```
load music "rithm_world.mp3", 501
```

majd a billentyűkezelő parancsok után írjuk be ezt:

```
play music 501
loop music 501
```

Néhányakban felvetődhet a kérdés, hogy a fájlnev után mi az az 501? A DBPro-ban mindig, amikor betöltünk valamit, vagy létrehozunk valamit, meg kell adni egy számot, lényegében egy azonosítót. Jól látható, hogy most betöltjük a „rithm\_world.mp3” nevű fájlt az 501-es helyre, és később csak erre a számra kell hivatkoznunk, nem kell megadnunk újból a szám címét, és hogy honnan töltjük be.

Egy kis kitérő: a forrásban érdemes megjegyzéseket elhelyezni. Erre minden nyelvben van valamiféle lehetőség, valami parancs. A DarkBasicPro-ban a „rem” szócska mögé

helyezhetjük a kommentárjainkat. Ha hosszabban szeretnénk valamit elmagyarázni, akkor érdemesebb a „remstart” és a „remend” parancsokat használni. Próbáljuk is ki! A „load music ”rithm\_world.mp3”, 501” sor elé írjuk be:

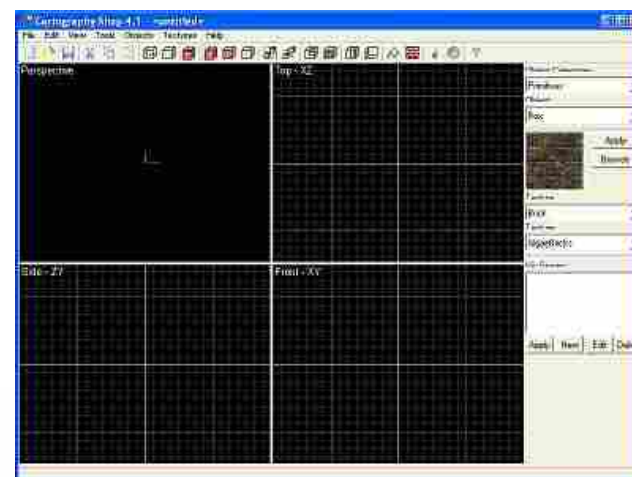
**Rem köszönet Laguel Redouane-nak (avagy Rodgonak), hogy rendelkezésünkre bocsátotta a szerzeményét!**

Amint látjuk, ezt a sort a szerkesztő más színnel írta ki, így téve egyértelművé, hogy ami ebben sorban van, az nem hajtódik végre a program futása során. Most próbáljuk ki a másik lehetőséget! A kód legelejére írjuk be:

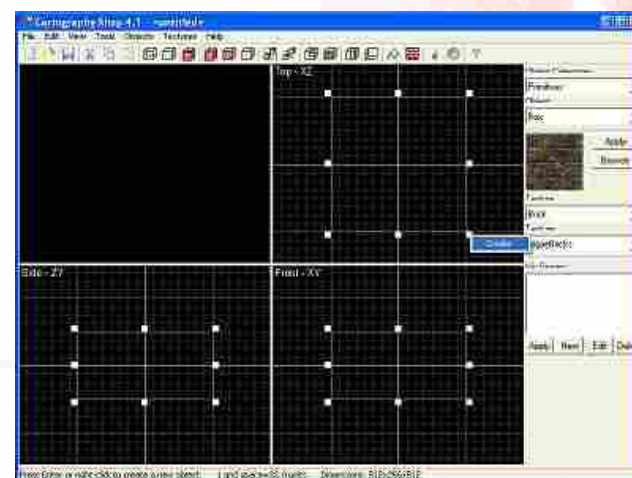
```
Remstart
Pályák betöltése 1-től 200-ig
Zenék betöltése 501-től 600-ig
Egységek betöltése 1000-től 2000-ig
Képek betöltése 4000-től 5000-ig
Remend
```

Itt is észre vesszük, hogy megint csak más színnel írta ki a fenti pár sort (alapbeállításokkal szürke). És hogy a fenti pár sor miért is lehet fontos? Mit kell magyarázni egy „rem remstart remend” szócskán? Amint látható, itt fent leírtuk magunknak, hogy milyen médiákat milyen sorszámú helyekre fogunk betölteni. Ez nagy segítség lesz a későbbiekben! Természetesen itt mindenki olyan számokat ad meg, amilyenek tetszenek neki, a lényeg, hogy amikor a programunk elkezd növekedni, akkor csak a kód elejére ugrunk, megnézzük, hogy amit be akarunk tölteni, azt hova is töltjük be (500-as kategória, 1000-res kategória, stb.).

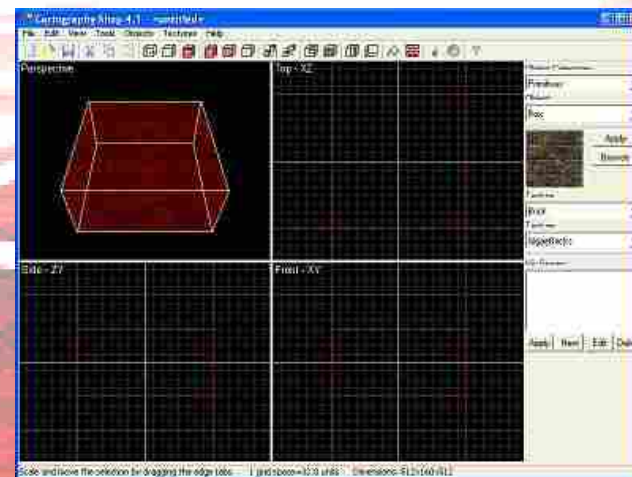
Most pedig jöjjön egy kis pályaszerkesztés játékunkhoz! A DBPro-hoz kapható a Carography Shop nevű szoftver. Ezzel igen könnyen és gyorsan tudunk pályákat készíteni születendő FPS játékaikhoz. Az angol honlapról letölthető a demo verzió (nem tudunk menteni link lentebb). Indítsuk el! Ha minden rendben van, ezt kell látnunk:



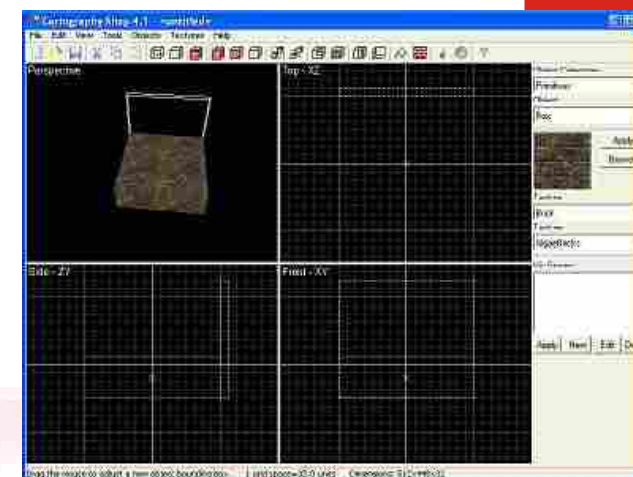
Majd az Objects menüben választjuk ki a Primitive / Box pontot. A Top ablakban kattintsunk bal egérgombbal egy helyre, majd húzzuk el jobbra lefelé az egeret. Ha elengedtük az egér gombját, kattintsunk az objektumra jobb egérgombbal, és válasszuk a „Create” funkciót. Ha ezt nem tesszük meg, akkor a program nem hozza létre az adott testet! Ha nem végezzük el ezt a „létrehozás” funkciót minden objektumnál, akkor a következő kattintásnál (ha az nem az objektumon van), az objektum eltűnik.



Ha sikeresen létrehoztuk az objektumot, akkor kedvünkre átméretezhetjük!

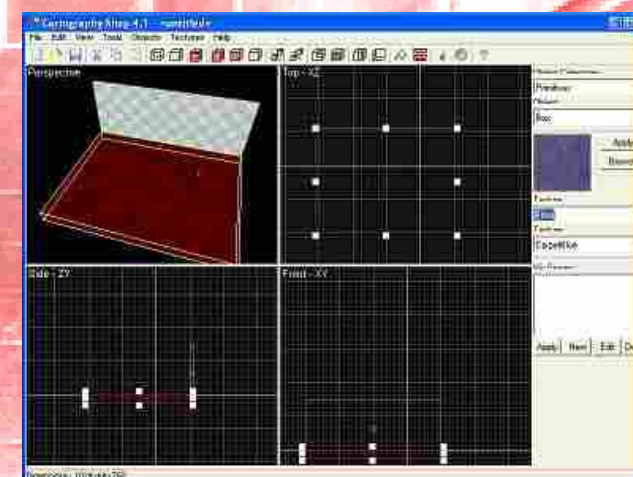


Ha készen vagyunk a „padlóval”, létrehozhatunk falakat, oszlopokat, tetőt, stb.



Megjegyzés: a bal felső sarokban „készen” textúrázva látjuk a pályánkat. Kattintsunk a jobb egérgombbal, majd mozdítsuk el! Ha görgős az egerünk, tudunk közelíteni és távolítani is a pályánkhöz! A másik három szerkesztőablakban a le-föl-balra-jobbra billentyűkkel egyszerűen mozoghatunk, illetve egerünk görgőjével itt is közelíthetünk, távolodhatunk. A görgőt helyettesítendő, megtehetjük ezt a +, - jelekkel is.

A textúrázás igen egyszerűen működik: kijelöljük az objektumot, amit textúrázni kívánunk, és a jobb oldali panelen kiválasztjuk a listából azt a képet, amit rá szeretnénk húzni.



A következő részben nem csak a kódot írjuk tovább, és a pályaszerkesztést folytatjuk, de még a modellezéshez is hozzálatunk, hogy legyen majd mivel lövöldöznünk!

Kapcsolódó oldalak:  
[www.thegamecreators.com](http://www.thegamecreators.com)  
[www.darkbasic.hu](http://www.darkbasic.hu)  
[www.jatekfejlesztes.hu](http://www.jatekfejlesztes.hu)

Celeti István [jatekfejlesztes@jatekfejlesztes.hu](mailto:jatekfejlesztes@jatekfejlesztes.hu)