

.StandAlone

#2

.Вступление

Первый **.StandAlone** получился очень худеньким и я постараюсь написать сегодня побольше. А чтобы писанина не была мусором, буду писать об **Очередном Герое**. Но не только о нём. В последнее время круг моих интересов пополнился изучением РНР и этологией (наука о поведении животных). Причем этология интересна не просто как отдельная наука, а как теоретическая часть к созданию ИИ в играх. Я позже еще расскажу об этом.

Может буду писать про opensource разработку **Dark Gray Halo**. Все-таки труда вложено не мало, да и NewStrannik что-то начал делать.

.События

Сайт **gm-rus.ru** проводит уже третий конкурс! С призовым фондом в 3000р (1500р + 1000р + 500р за места). На этот раз тема конкурса — это "Зимние Олимпийские игры. Сочи-2014". Я все хочу участвовать в этих конкурсах, но руки не доходят. А тут еще и сессия, поэтому ничего не буду говорить про себя. Если кто хочет по подробнее почитать про конкурс, вас сюда:

<http://gmaker.forum24.ru/?1-14-0-00000019-000-0-0-1227510634>

Еще не поленюсь и напомню про 11 декабря и **gmaker.su**. Приходите! :-)

Для того, чтобы продолжить, перелистни страницу...

.Dark_Gray_Halo

Ореол, серый и тёмный — недавняя opensource разработка пошаговой тактической рпг. Основными особенностями являются необычная структура строения и ресурсы из игры **Battle for Wesnoth**, гексогональная сетка и вообще все :-). Сам процесс разработки можно найти на inside-games.info/forum.



Вот, сегодня порадовал NewStrannik: сделал выделение юнитов, так что теперь можно двигать не только тем, что выбран изначально, а каким вздумается. Не знаю, получится ли что-нибудь у нас оформленное, но экспы мы точно получим кучу.



Вот так сейчас выглядит скрин

Часто бывает, что бьют себя в грудь и орут «дайте нам ресурсы/условия/проект и мы ваще все замутим тип-топ», а как до дела доходит, разбегаются и вспоминать не хотят как им предлагали и ссылаются на свои нынешние мега супер проекты. Да, бывает, но нас это не смущает :D

.Очередной_Герой

В прошлый раз не нужно было думать. Делай себе и делай, все уже давно продумано. Сегодня ситуация немного другая: нужно чтобы играть было удобно, а значит и худ должен быть удобным. Почему-то очень хочется сделать оригинальный худ. Допустим, пусть в нем не нужно кликать мышью в конкретных местах — обрабатывается только сам факт нажатия. И при всем этом худ должен остаться интуитивно понятным и удобным. Вообще, в понятие худа входит: инвентарь, статьи, менюхи и другие элементы управления игровым процессом.

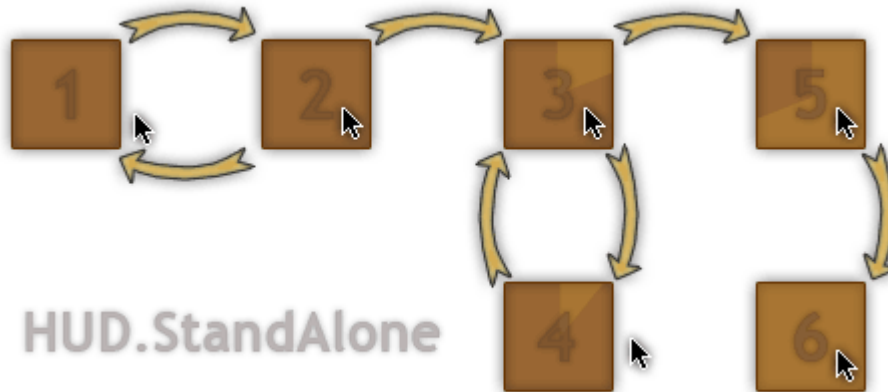
.Подготовка



Первым делом нужно сделать основу в виде отрисовки подложек в подготовленном объекте худа, массива инвентаря и других фиговин. Самое интересное, что теперь достаточно всего одного объекта, за координатами которого не нужно следить. В нем еще нужно сделать отрисовку полосы хитпоинтов, причем так, что при изменении хп полоса не резко менялась а постепенно. А для маны, опыта и мочевого пузыря потом по аналогии.

Тут нужно сказать вот о чем... Я сказал, что игру делает человекокоманда состоящая из человекомена, тем не менее этот худ когда-то давно нарисовал человеколёнич, за что ему огромное спасибо.

Причем, раз дело дошло до хитпоинтов, то нужно юнитам эти значения объявить. Но это все мелочи. То, чем я буду заниматься сейчас изображено на картинке снизу:



Как видно, когда наводим мышь на кнопку, она начинает заполняться и если процесс дойдет до конца — что-то происходит. Главное, что не нужно кликать мышью. Можно реализовать такое заполнение с помощью спрайтов, но я не хочу. Лучше реализую программно. Делается это очень просто: surface + primitive, буквально за 20 минут (я в отдельном файле это реализовал). Однако, перед тем как встраивать в игру, нужно сделать инвентарь.

.Инвентарь

Инвентарь состоит из двух частей: сумка и кукла. Как правило, сначала я делаю сумку размером 4x3. В общем, получилось вот так:



Ладно. Хватит на сегодня. Скажу только, что движ сделан так, что для добавления новых итемов и декора не нужно создавать никаких объектов. Помещаешь спрайт в папку с ресурсами, указываешь его индекс и все. Так что в следующий раз накидаю туда всяких разных штук, чтобы разнообразить игру. Но это дело пяти минут, главной задачей на следующий раз будет кукла инвентаря, продолжение худа и зачатки ИИ.

А еще, хочу про Первую Птицу написать, но это уже не сегодня.

Пока.

Нажми на [X] в углу экрана...