ГЛАВА 5. КОСМИЧЕСКАЯ БИТВА.

БИТВА С НЛО

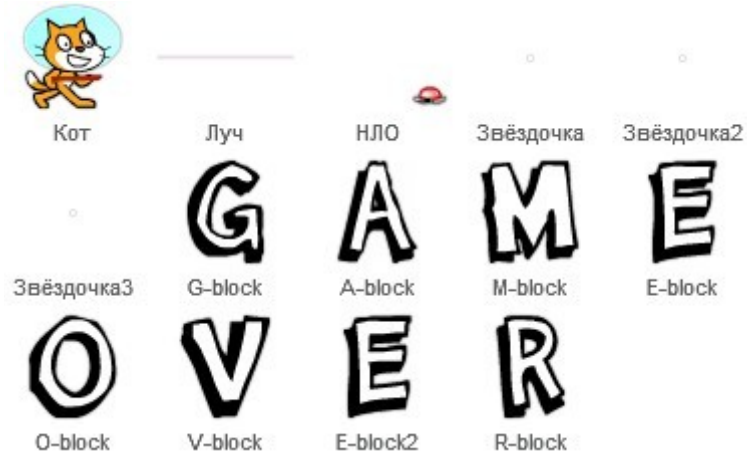
?
Испытай себя! Сразись с инопланетными пришельцами!
50₽

?
?
Добро пожаловать в галактическую пехоту, новобранец! Ваш сектор №13!

Не беспокойся, этот телепорт бесплатный!
Не подведи, мой верный бластер!

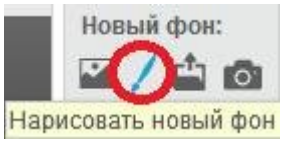
В XXXI веке Кот устроился работать космическим рейнджером. Его отправили охранять границу галактики от набегов злых Сыроманцев. Сыроманцы были очень опасны, они захватывали планеты, врывались в дома к беззащитным гражданам, и съедали всё из их холодильников! Злодеи должны быть остановлены!

В этой игре будет всего четырнадцать спрайтов. Кот, Луч бластера, вражеский НЛО, три звёздочки и восемь букв. На картинке Вы видите не один НЛО, а несколько. Это клоны одного спрайта, которые полностью похожи на него и имеют такую же программу.



Создание игры, как обычно, начинаем с рисования сцены и спрайтов. Первым делом создадим два фона Сцене. Первый фон — чёрный космос. Залейте фон чёрным цветом.

Теперь сделаем второй фон, он пригодится для заставки в конце игры. Нажмите кнопку «Нарисовать новый фон».

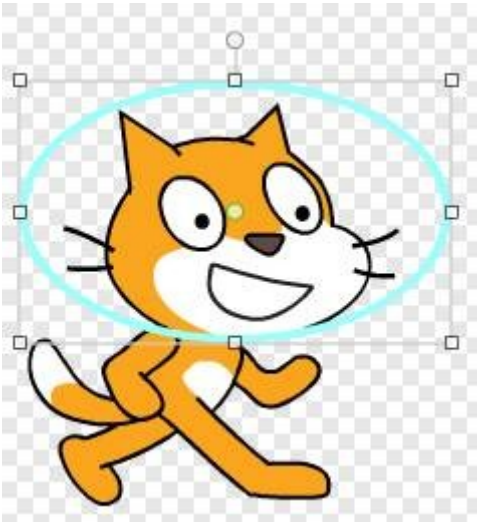


Залейте его чёрно-серым.

Получились два фона.

Теперь начинаем рисовать спрайты. Сначала оденем Кота в скафандр и дадим ему бластер. Выберите инструмент «Эллипс».

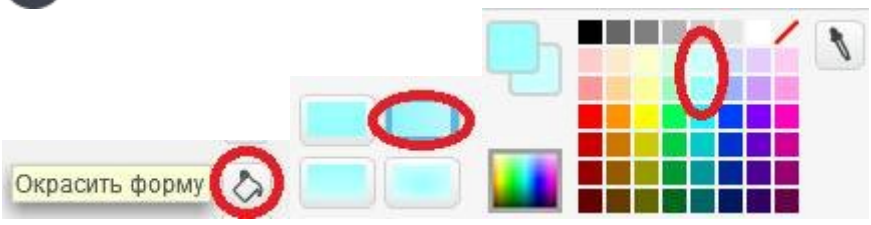
Нарисуйте скафандр вокруг головы Кота.



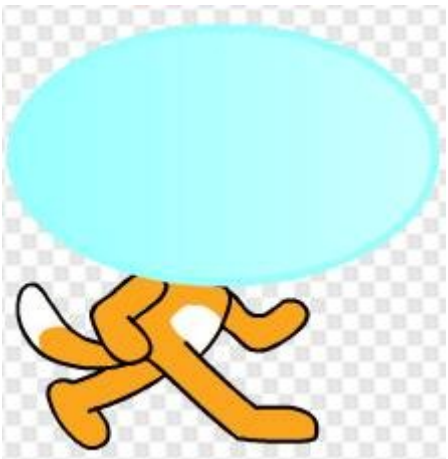
Выберите инструмент «Заполнить цветом».

РЕКЛАМА

Перейти

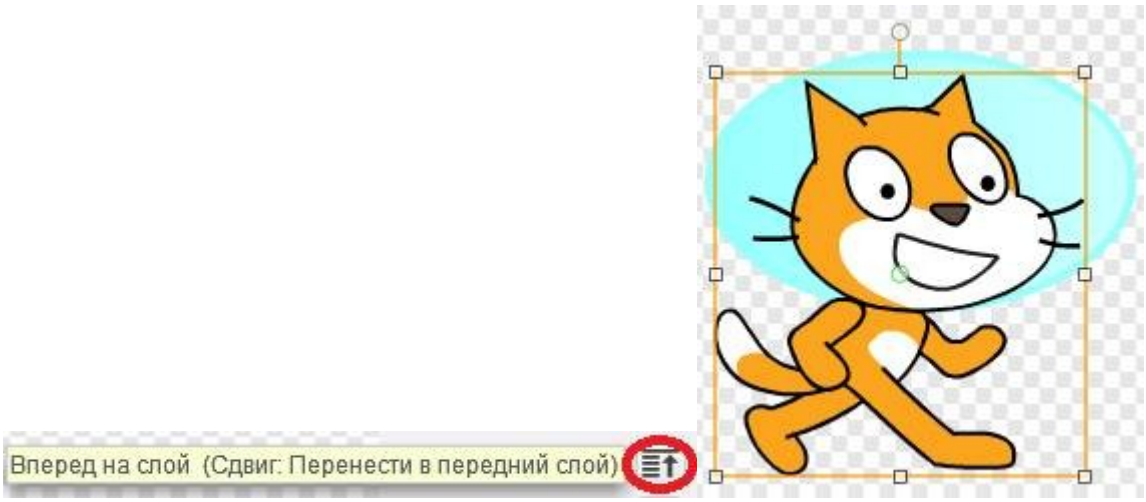


Получилось вот так.



Скорее! Кот не может дышать, надо срочно переместить Кота на слой выше, чтобы скафандр его не закрывал. Кликните инструмент выбора.

Кликните на Кота, а потом на инструмент «Вперёд на слой».

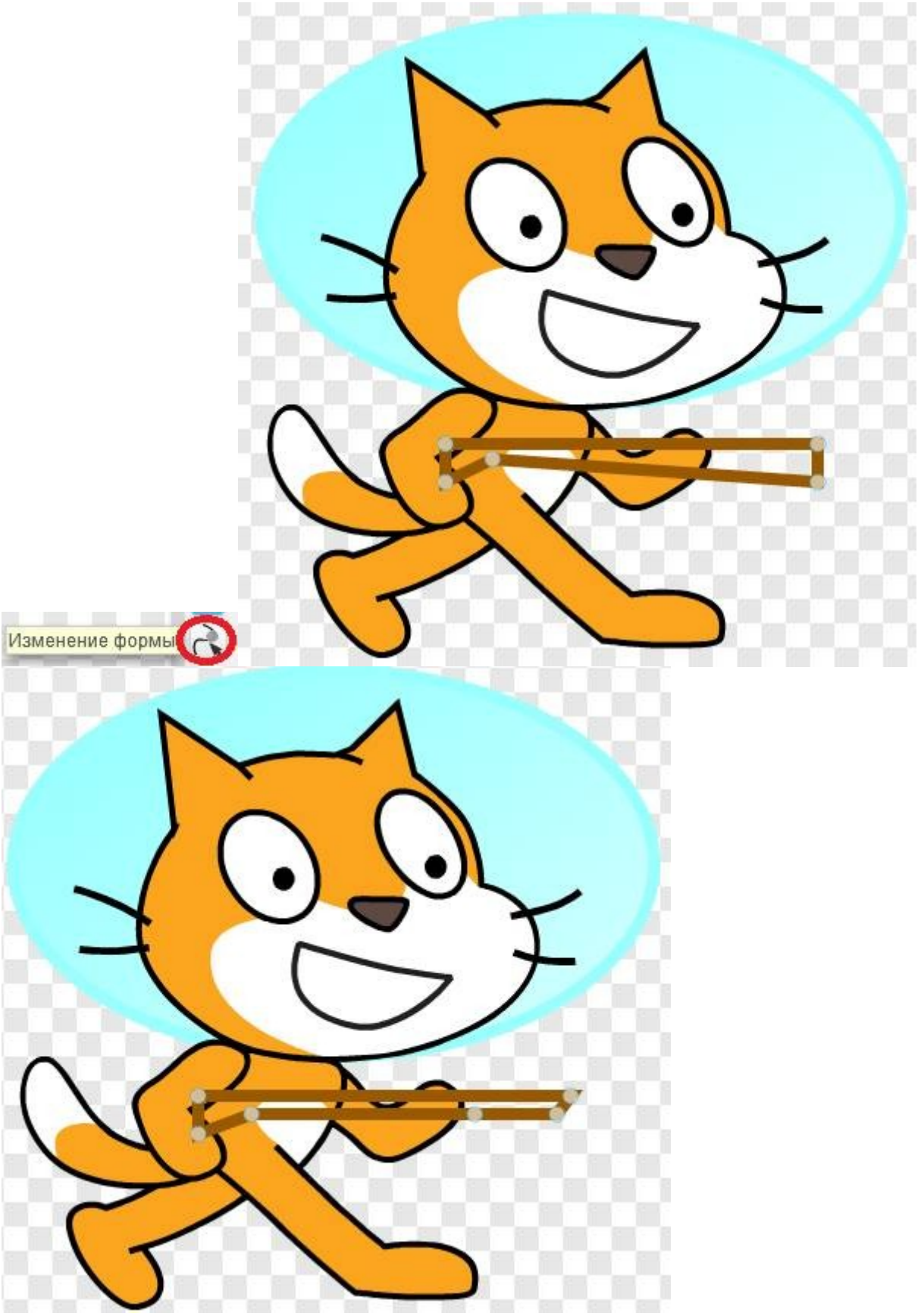


Кот спасён! В таком скафандре он может дышать в открытом космосе. Для защиты границы галактики надо вооружить Кота. Нарисуйте ему бластер. Например, такой.

Бластер рисуется с помощью прямоугольника, затем придайте ему необходимую форму, передвигая опорные точки. Увеличьте масштаб.

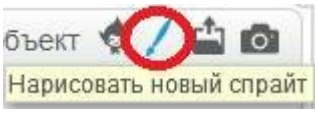
Сначала прямоугольник.

Потом кликните на «Изменение формы».



Залейте бластер градиентной заливкой.

Можете ещё немного украсить бластер, а я перехожу к рисованию Луча, который будет вылетать из бластера.

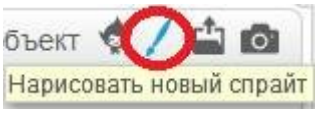


Здесь мы просто нарисуем прямую линию.

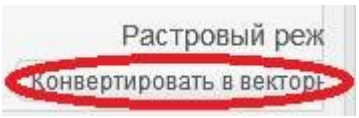
Нарисуйте прямую линию почти через весь экран, немного отступив слева. Чтобы линия получилась

Для того, чтобы Луч вылетал точно из бластера, установите центр костюма немного повыше. Если этого не сделать, то Луч будет вылетать у Кота из груди. Наш Котик, конечно, крутой боец, но из груди лазерным лучом стрелять не умеет.

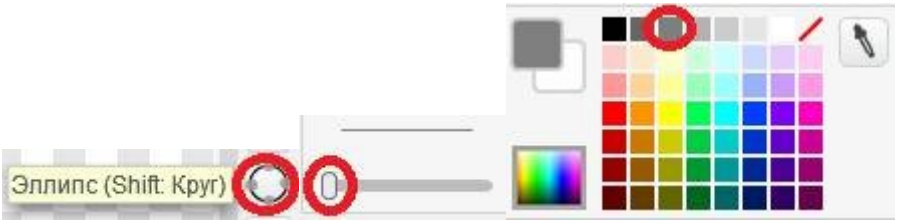
Теперь можно нарисовать инопланетных захватчиков. Нажмите кнопку «Нарисовать новый спрайт».



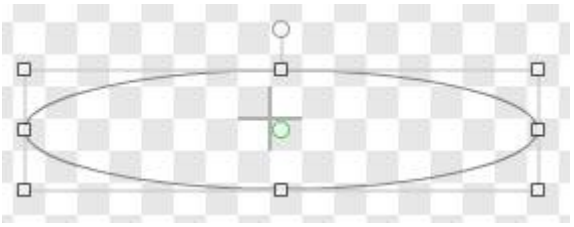
Перейдите в векторный режим рисования.



Выберите инструмент «Эллипс».

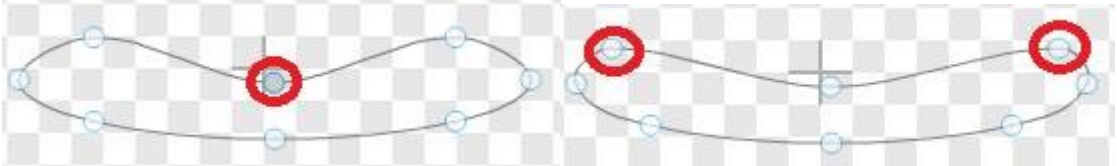


Нарисуйте овал.



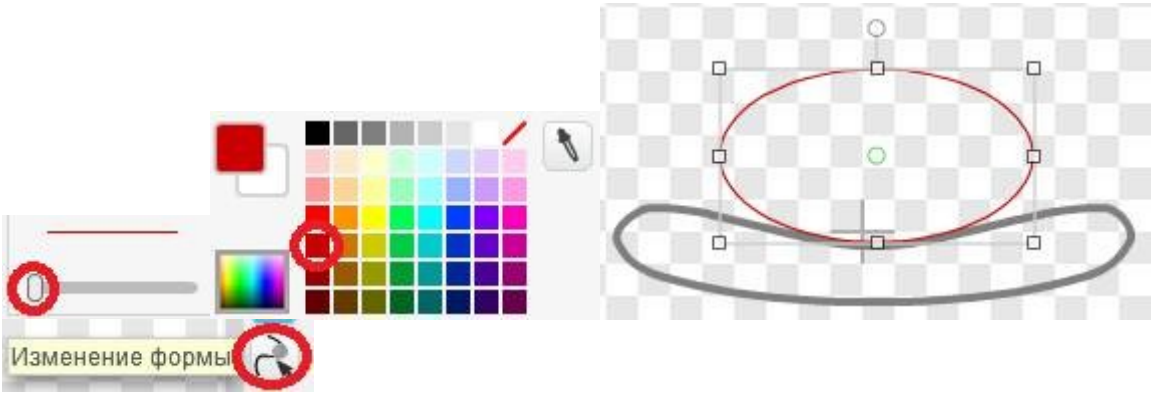
Выберите инструмент «Изменение формы».

Перемещайте точки по очереди, чтобы получился корпус НЛО.

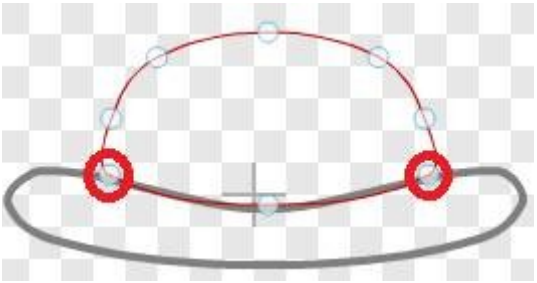


Теперь снова выберите инструмент «Эллипс».

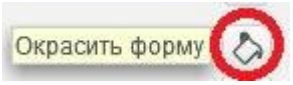
Нарисуйте заготовку стеклянного купола НЛО красным цветом.



Поочерёдно перемещая опорные точки, придайте куполу правильную форму.



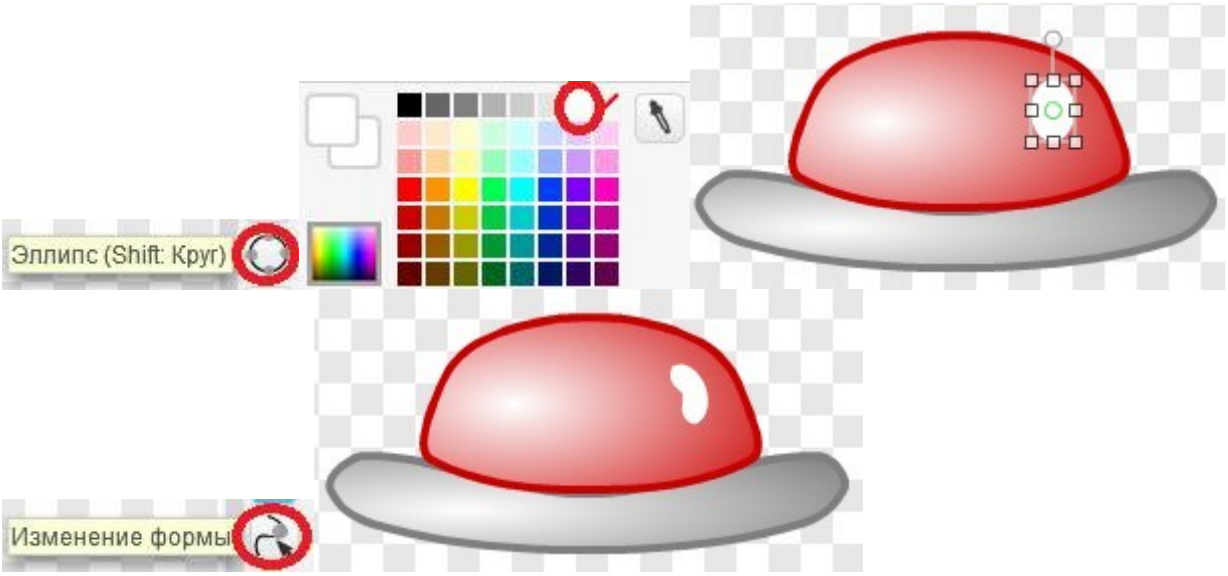
Выберите инструмент «Окрасить форму».



Окрасьте корпус серым цветом, а купол красным. Сначала корпус.

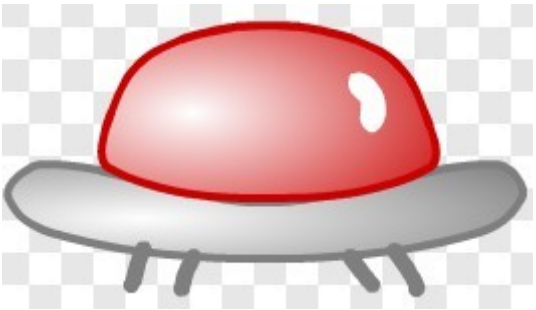
Затем купол.

Теперь подрисуйте блик на куполе.



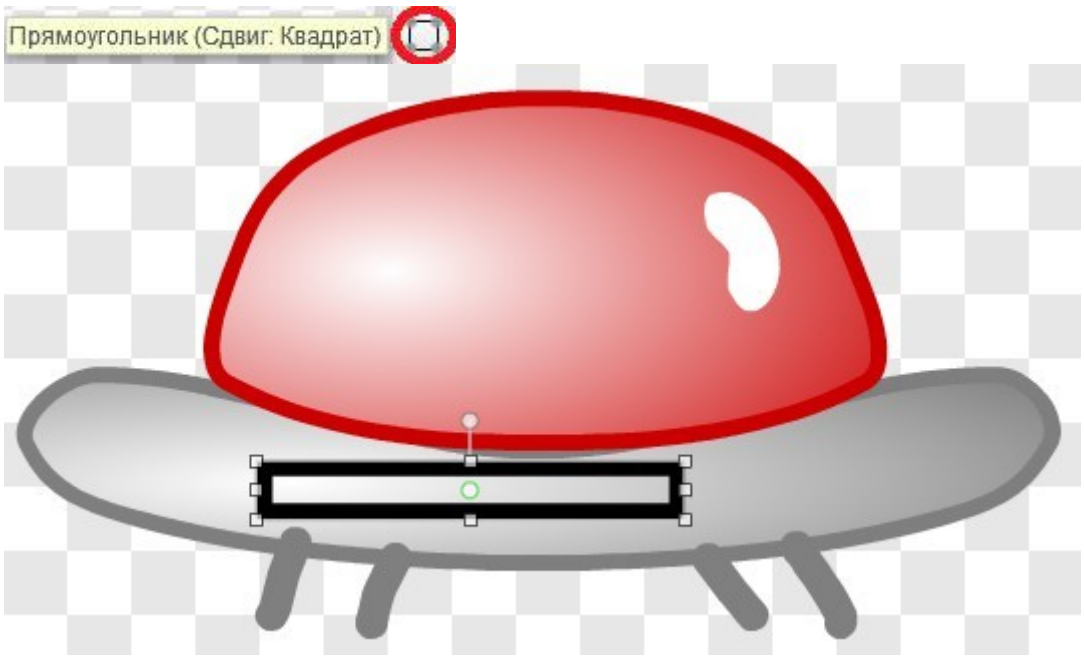
Теперь подрисуйте шасси. Возьмите «Карандаш».

Подрисуйте шасси.



Теперь нарисуем ракетное вооружение. Увеличьте масштаб.

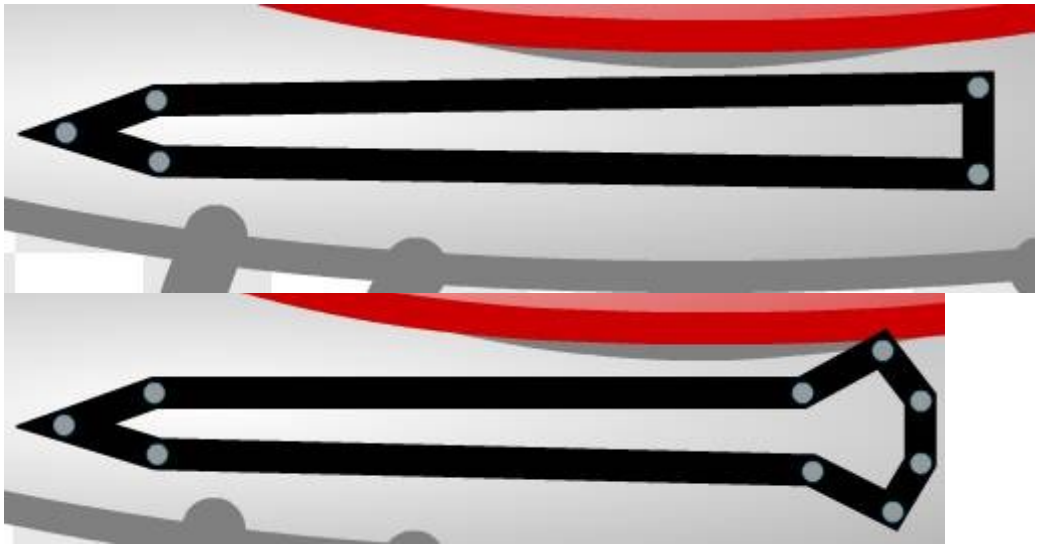
Выберите инструмент «Прямоугольник».



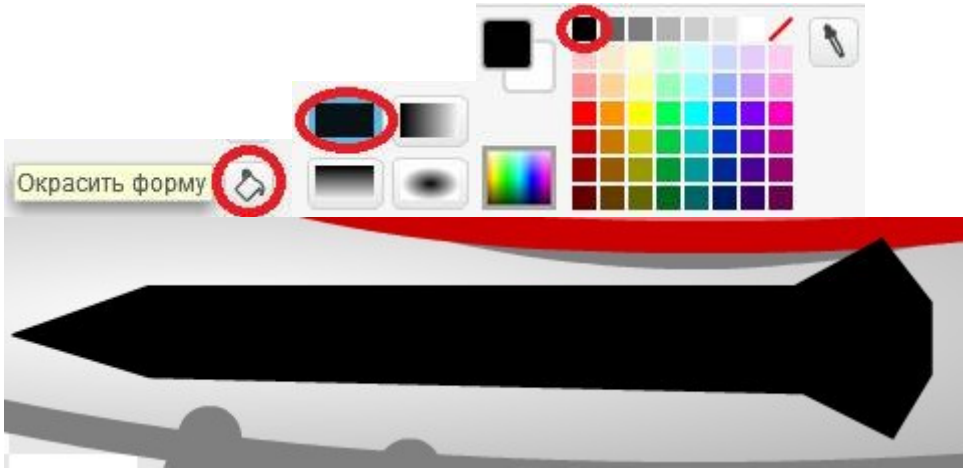
Ещё увеличьте масштаб.

Выберите инструмент «Изменение формы».

Кликните в чёрную линию — появится новая опорная точка. Создавайте новые опорные точки и перемещайте их так, чтобы получилась ракета.

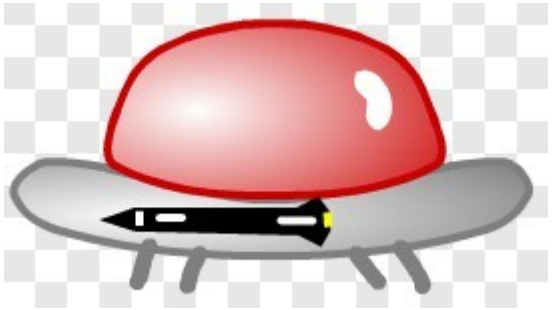


Залейте ракету цветом.



Выглядит угрожающе. Можете ещё немного украсить ракету. У меня получилось вот так.

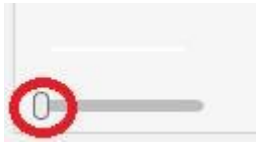
Сыроманское НЛО к боевому вылету готово!



Продолжаем рисовать спрайты. Для создания эффекта космического полёта нам понадобятся три звезды. Как обычно, сначала сделаем одну звезду, запрограммируем её, а потом клонируем.

Выберите «Кисть».

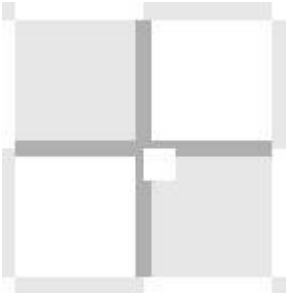
Задайте минимальную толщину линии.



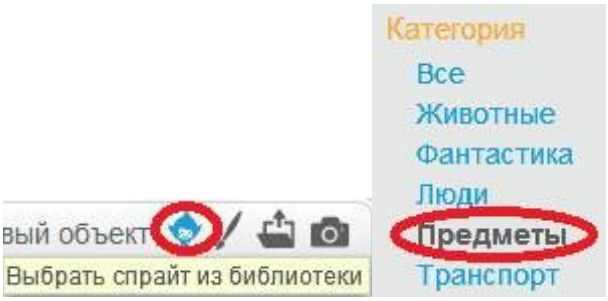
Выберите белый цвет.

Очень сильно увеличьте масштаб.

Поставьте маленькую белую точку точно в центр экрана.



Костюм звёздочки готов. Осталось только добавить буквы для надписи «GAME OVER» (игра окончена). Выберем их из библиотеки спрайтов.

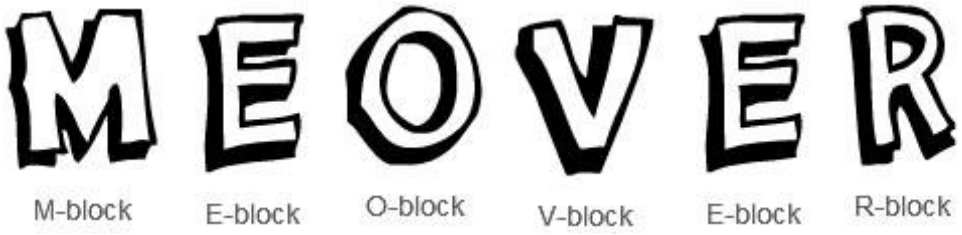


В самом низу можно найти буквы латинского алфавита. Сначала выберите «G».

Потом выберите «A».

A-block

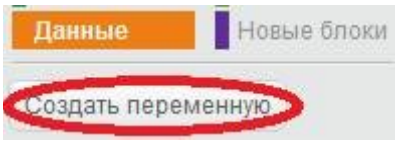
Потом «M», «E», «O», «V», «E», «R».



M-block E-block O-block V-block E-block R-block

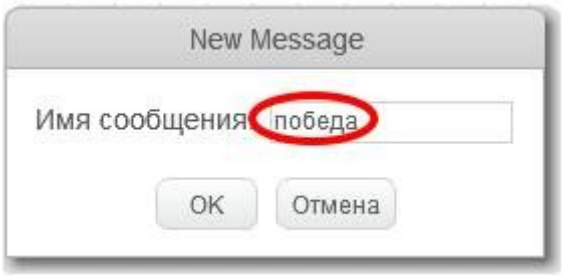
Все спрайты готовы. Начинаем программировать. Выберите сцену.

Сначала создадим глобальную переменную «Очки». Она будет считать подбитых инопланетян.

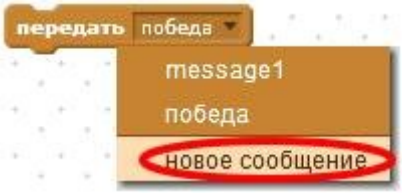


Сделайте программу для сцены. В ней всего два скрипта. Первый скрипт задаёт начальное значение переменной «Очки», и ждёт, пока Кот насшибает 40 НЛО. Когда это произойдёт, он передаст сообщение «победа». Если же Кот не сможет победить захватчиков и погибнет в неравном бою, то будет передано сообщение «конец», при получении которого сцена изменит костюм чёрного космоса на серую заставку. Для того, чтобы создать новое сообщение, кликните на чёрный треугольничек, и выберите из выпадающего списка “новое сообщение».

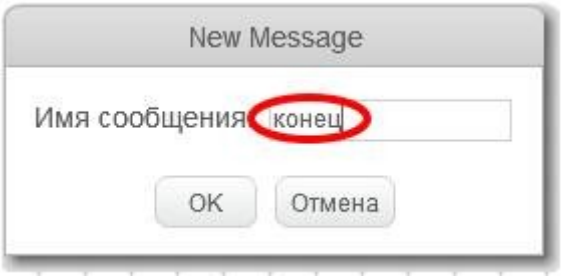
Введите имя нового сообщения — «победа».



Не забудьте создать сообщение «конец».



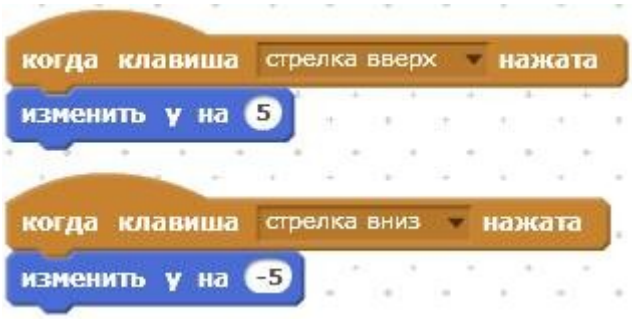
Введите имя сообщения — «конец».



Теперь можно создать два скрипта.

После этого сделайте программу для Кота. В ней будет пять скриптов. Первый скрипт перемещает Кота в левую часть экрана и делает его видимым.

Следующие два скрипта служат для управления движением Кота.



Следующий скрипт отрабатывает сообщение «конец». При получении этого сообщения Кот исчезнет.

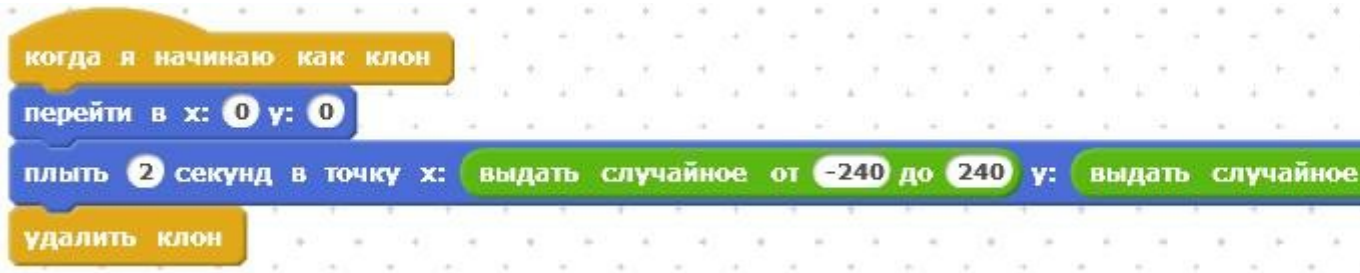
Следующий скрипт работает в случае успешного завершения контртеррористической операции. Кот радостно произносит речь, выполнение программы завершается. Галактика может спать спокойно.

После Кота запрограммируем Луч. Его программа имеет два скрипта. Первый скрипт постоянно помещает Луч в точку привязки Кота. Чтобы он вылетал точно из бластера.

Второй скрипт — скрипт выстрела. При нажатии клавиши Пробел слышен звук, и на одну сотую долю секунды мелькает луч бластера.

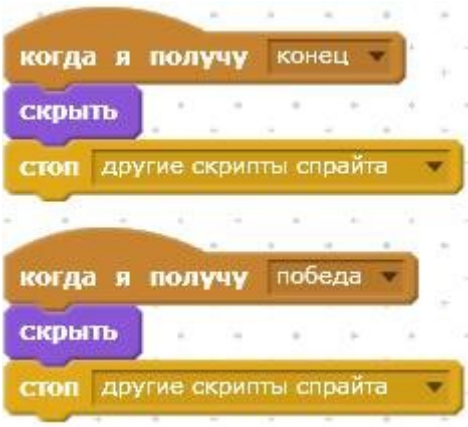
Теперь запрограммируем звёздочку. У неё будет пять скриптов. Первый скрипт помещает звёздочку в центр экрана и постоянно создавать её новые клоны.

Второй скрипт отправляет всех клонов звёздочки в двухсекундное плавание в неизвестном направлении. Координаты точки назначения X и Y выбираются случайным образом. После того, как клон звёздочки доплывёт до точки назначения, он исчезает.

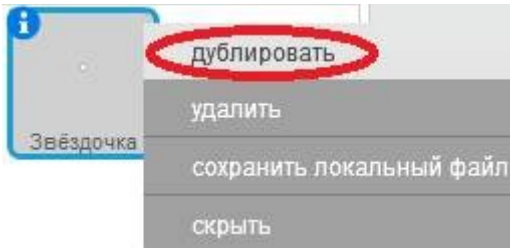


Третий скрипт, при появлении нового клона звёздочки, устанавливает эффект призрак в значение 100, тем самым делая клонов звёздочки невидимыми. Потом значение невидимости плавно изменяется до ноля (если 50 раз отнять 2 от 100, получится 0). При этом будет казаться, что звёзды как будто выплывают из глубин космоса.

Радость победы и горечь поражения бездушные звёзды не испытывают, поэтому при получении подобных сообщений просто спрячутся и остановят работу всех скриптов, перестанут летать.



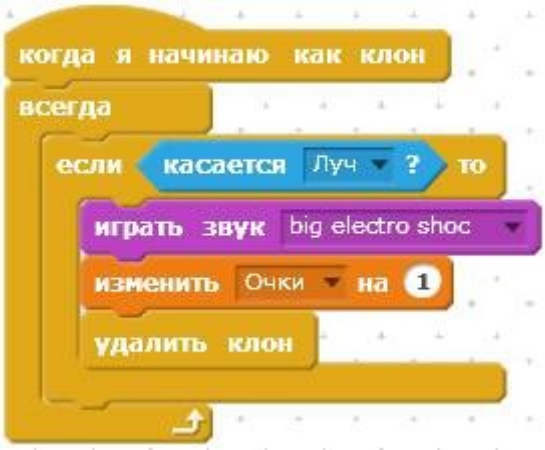
Давайте протестируем работу программы звёздочки. Нажмите на зелёный флаг. Из цента экрана на Вас полетят звёзды, но, мне кажется, что их маловато. На самом деле, когда Вы летите в космосе, то звёзд гораздо больше. Для того, чтобы добавить в нашу игру побольше звёзд, надо два раза дублировать спрайт звёздочки, звёзд станет в три раза больше. Дублируйте звёздочку два раза.



Появились спрайты звёздочка2 и звёздочка3. Скрипты у новых звёздочек такие же, как и у первой. Запустите программу. Звёзд в космосе стало гораздо больше.

Настало время запрограммировать НЛО. У него будет самая сложная программа, в ней будут даже самодельные блоки, позволяющие НЛО двигаться по случайной траектории. Всего у НЛО будет десять скриптов. Первый скрипт.

Второй скрипт.



Третий скрипт.

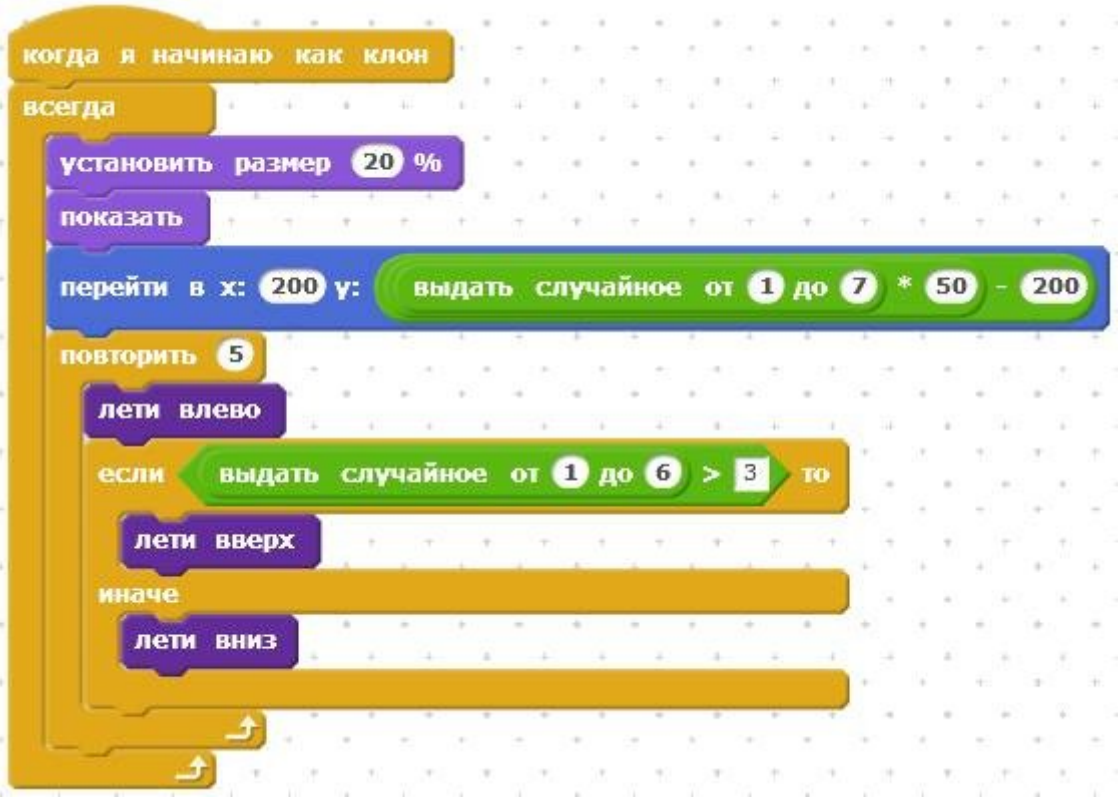
Четвёртый скрипт.

Пятый скрипт.

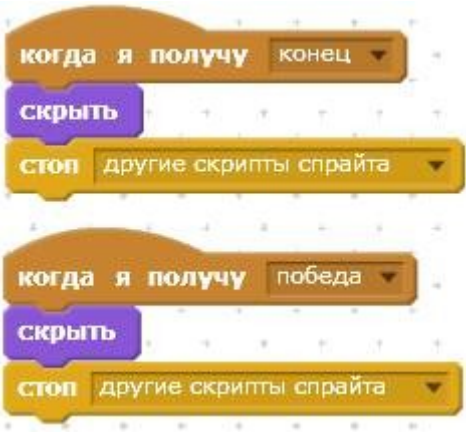
Шестой скрипт.

Седьмой скрипт.

Восьмой скрипт.



Девятый и десятый скрипты.



Теперь запрограммируем заставку «GAME OVER», которая появляется в случае проигрыша. У каждой буквы будет по два скрипта. Первый крипт у всех букв одинаковый.

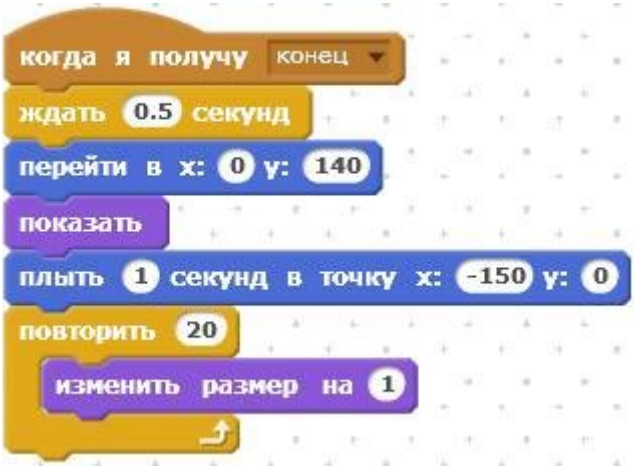
Вторые скрипты у букв почти одинаковые. Отличаются только одним числом — координатой X. Второй скрипт буквы G.

Буква появляется, плывёт в нужную точку в левой части экрана, а потом немного увеличивает свой размер.

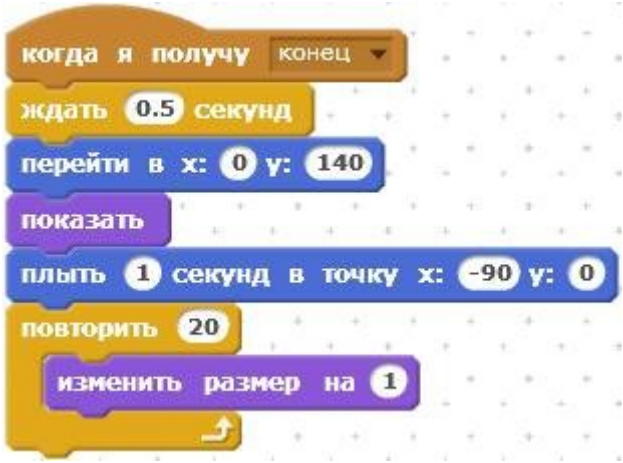
РЕКЛАМА

Перейти

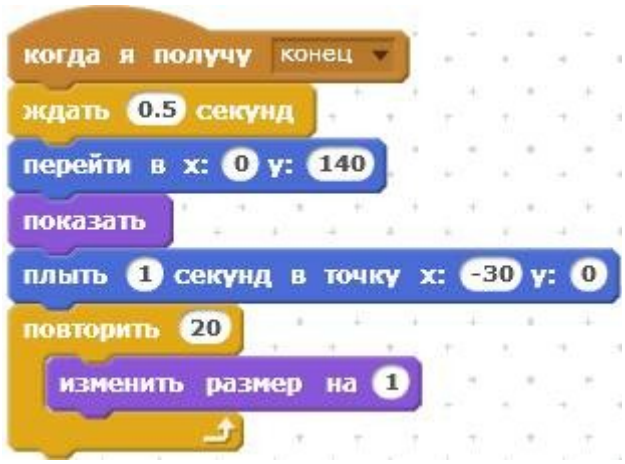
Вот второй скрипт буквы А. Координата X равна -150.



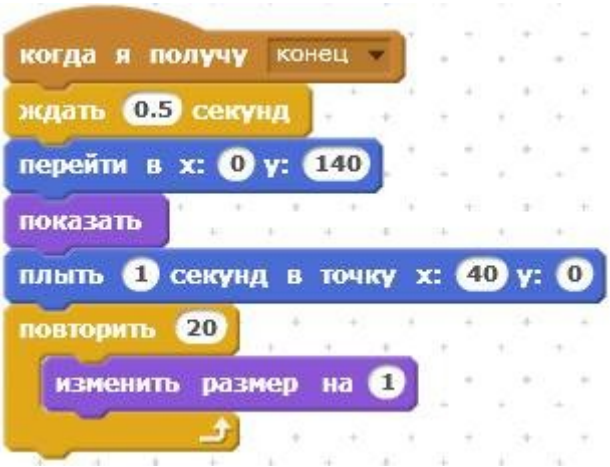
Второй скрипт буквы М. Координата X равна -90.



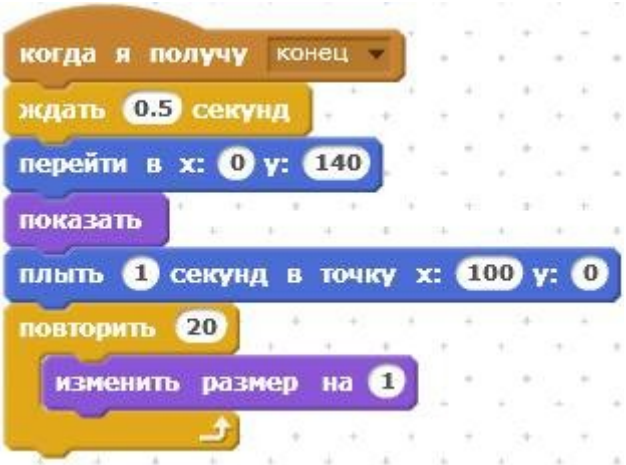
Второй скрипт буквы Е.



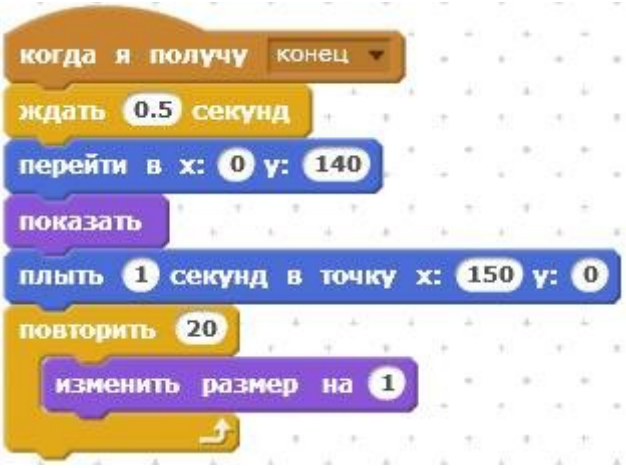
Второй скрипт буквы О.



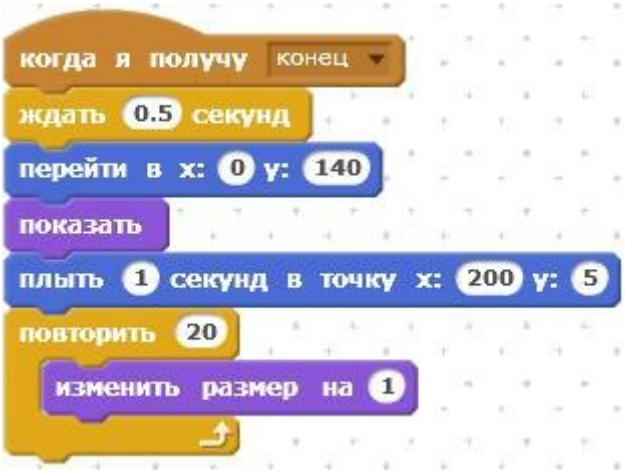
Второй скрипт буквы V.



Второй скрипт второй буквы E.



Второй скрипт второй буквы E.



Игра готова. Запустите её и не дайте врагам захватить галактику!

Вопросы. 1. Кто первым из жителей нашей планеты отправился на разведку в космос?

2. Как ускорить полёт НЛО?

3. Слышны ли в космосе взрывы вражеских ракет?

Задания к игре «Космическая битва».

1. Сделайте заставку в начале игры. На заставке должно быть написано Ваше имя и название игры.

2. Сделайте так, чтобы после 10 выстрелов требовалось 2 секунды на перезарядку оружия.

3. Для того, чтобы игра не заканчивалась сразу, сделайте Коту 5 жизней.