

Mit Gamemaker zum perfekten Spiel

*Mit den einfachsten Mitteln ein tolles Spiel
zu erstellen, ermöglicht der „Gamemaker“ von
Activision.*

Viele Heimcomputerbesitzer ärgern sich immer wieder über Spiele, die nach kurzer Zeit langweilig werden. Oft haben sie auch eigene Ideen, die nur wegen der aufwendigen Programmierarbeit nicht in die Tat umgesetzt werden. Activision reduziert diese Programmierarbeit auf das Notwendigste. Jeder ist jetzt in der Lage, qualitativ hochwertige Spiele zu programmieren. Und das in relativ kurzer Zeit und ohne Programmierfehler.

Nehmen wir als Beispiel den Spielhallenklassiker „Pitfall“. Dieses Spiel (das sich auch auf der Programmdiskette befindet) wurde mit dem Gamemaker erstellt. Bei einem Spiel besteht das Grundgerüst aus den Hintergrundbildern, den Sprites, den Geräuschen und der Musik. Gamemaker bietet mehrere ausgezeichnete Editoren, mit denen diese einzelnen Programmteile erstellt werden.

Screen und Spritemaker

In diesem Grafikprogramm sind alle wichtigen Funktionen wie Zoom, Fill, Copy, Line, Draw, Box, Circle und Move enthalten. Leider können jedoch nur vier der 16 Farben gleichzeitig verwendet werden. Alles in allem ist der Screenmaker ein einfaches, aber gut zu handhabendes Programm. Mit dem Spritemaker können vier Spritegruppen mit bis zu 31 Einzelsprites erstellt werden. Nutzt man diese Anzahl jedoch ganz aus, wird der Speicherbereich extrem eingeschränkt. Auch bei diesem Programmteil stehen dem Benut-

zer vier der 16 Farben zur Verfügung.

Eine beliebige Anzahl der Sprites kann zu einem Sprite zusammengefaßt und durch die Animationsroutine „belebt“ werden. So können Bewegungen schon vor dem Einbau in ein Programm getestet werden.

Sound und Musicmaker

Für die akustische Untermalung des Spieles unterscheidet Gamemaker zwischen Geräuschen und Musik. Soundmaker ist ein komfortabler Synthesizer, mit dem man alle erdenklichen Geräusche erzeugen kann.

Beim Erstellen von Musikstücken werden die Noten mit dem Joystick auf einem Notenblatt positioniert. Bis zu drei Stimmen können gleichzeitig gespielt werden, wobei für jede Stimme 13 Klangfarben (das entspricht 13 Instrumenten) zur Verfügung stehen.

Editor

Die Programmierung mit dem Joystick ist eine Überraschung, die der Gamemaker bereithält. Dafür besitzt das Programm einen eigenen Befehlsvorrat, der zwar dem Basic ähnelt, aber um spezifische Befehle für Spiele bereichert wurde. Die Befehle sind mit dem Joystick aus einer Liste auszuwählen und im Programm zu positionieren. Variablen werden über Tastatur eingetragen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit werden die Vorteile dieses Systems sichtbar. Syntaxfehler sind so gut wie ausgeschlossen. Durch diese Programmierung ist es zum Beispiel auch sehr einfach, den aktuellen Punktestand laufend anzuzeigen. Wer

sich etwas Zeit nimmt und die Programmbeispiele auf der Diskette durcharbeitet, kann sich viele Tricks für die eigene Programmierung aneignen.

Sind die einzelnen Programmbestandteile erarbeitet, so wählt man im Menü den Punkt „Make a Disk“. Entsprechend der Aufforderung wird eine leere und formatierte Diskette eingelegt und der eigene Name angegeben. Dann wird das Programm mit allen Programmteilen, einem Copyright-Vermerk (mit dem eigenen Namen) und dem Gamemaker-Befehlssatz gespeichert, so daß das Programm auch ohne Gamemaker spielbar ist. Das Spiel hat jetzt einen Autostart und kann nur noch durch Ausschalten des Computers beendet werden.

Das Handbuch verdient ein Extra-lob. Es ist gut gegliedert, und die einzelnen Programmteile sind ausführlich erklärt. Der Anwender wird zuerst mit einem einfachen und dann mit einem ausführlichen Programmierbeispiel an die Arbeit mit dem Gamemaker herangeführt. Weiterhin werden noch viele Tips für die Programmerstellung gegeben.

Insgesamt ist der Gamemaker ein ausgezeichnetes Softwarepaket. Es lassen sich nicht nur Spiele, sondern auch Trickfilme, Demonstrationsprogramme und vieles mehr erstellen. „Computerneulinge“ können ohne viel Programmiererfahrung schnell erste Erfolgserlebnisse haben.

(Manfred Hauber)

Info: Activision, Karlstr. 26,
2000 Hamburg 76, Preis (Disk) zirka 89 Mark.