



# Svět GameMakru

1.



**Úvod:** Vítejte u prvního čísla tohoto časopisu o GameMakru. Přečtete si v něm preview na hry Lovec Krys a Karlův Příběh 3. Dále jsou tu tři recenze na hry: Duchburg, Time Walker a Eric Cartmen 3 Obhajoba matky. Můžete si přečíst první část návodu na World of Magic a dozvíte se jak udělat tabulku s vlastním pozadím a tlačítkem. Doufám že se vám články budou líbit a přeji příjemné čtení.

Fire



## Obsah



<b>1</b>	<b>Název a číslo vydání</b>
<b>2</b>	<b>Úvodní text a obsah</b>
<b>3</b>	<b>Preview na hru Lovec Krys</b>
<b>4</b>	<b>Preview na hru Karlův Příběh 3</b>
<b>5</b>	<b>Recenze na hry Duchburg a Time Walker</b>
<b>6</b>	<b>Recenze na hru Eric Cartmen 3 a první část návodu na World of Magic</b>
<b>7</b>	<b>Základy GML. Tabulka s vlastním pozadím a tlačítkem</b>
<b>8</b>	<b>Redakce</b>



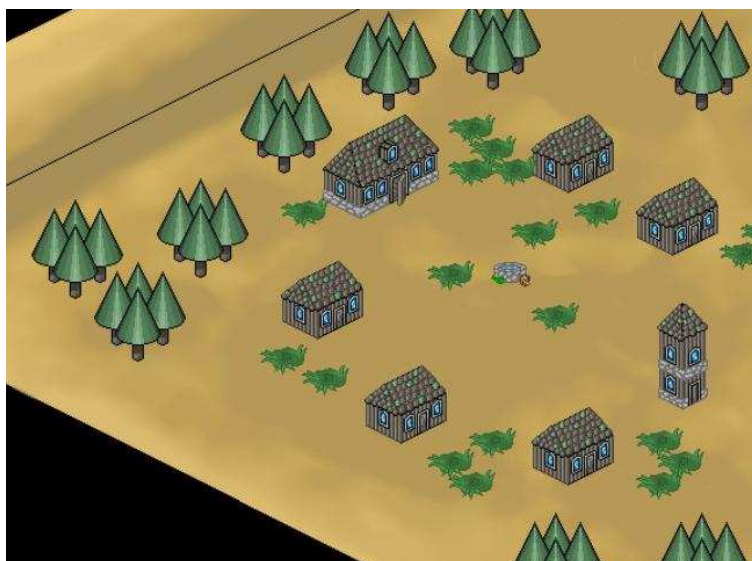
Lovec krys to je název připravovaného tahového RPG, viděné z izometrického pohledu (k vidění například u hry Diablo, Baldur's Gate, Lionheart atp.). Celou věc má na svědomí Jindřich Pavlásek.

Krátce o příběhu: Podle autora není nijak výjimečný a je asi takový: "Jeden hloupoučký čaroděj si usmyslil, že udělá něco pro dobro lidstva, ale jak už to bývá, celá věc nevyšla jak měla. Výsledkem byla jeho smrt a mutantní křasy. Vy se ujmete role hrdiny, který tento problém musí vyřešit. Budete bojovat proti strašlivému mutantovi, kterého budete muset porazit. Za vším pak samozřejmě stojí strašlivý démon (v tomto případě mutant).

Na hře už se pracuje něco přes rok. A brzy se dočká dokončení. Můžete se těšit na 12 úrovní, 2 prostředí, 6 druhů nepřátel, 21 předmětů, výuku a samozřejmě hlavního nepřítele.

Slova autora: Kdybych měl nějak polopaticky vysvětlit o co ve hře jde, pak by to znělo asi takto:

"Jedná se o krvavou řež ve stylu Diabla."



Fire

<http://www.loveckrys.mysteria.cz/>

## Karlův příběh 3 - preview



Jedná se o třetí pokračování série Karlova příběhu, jejíž příběh je asi takovýto: Hráli jste v roli Karla (obyčejného týpka ☺), který žil ve městě Zbohečkovice a v klidu vykonával své povolání. Až jednoho dne se vzbudil v jedné uličce a vedle něj ležel klíček. Ale ač se snažil co mohl na nic si nemohl vzpomenout. Aby toho nebylo málo, byl ještě k tomu pořádně zřízený. Nakonec na nádraží našel schránku, do které klíček pasoval. Byla v ní hromada peněz.

O den později mu zazvonil telefon a ozvali se vněm nějací lidé, že ty peníze jsou jejich a že je chtějí zpět. Karel se rozhodl opustit město.

Tak to by bylo shrnutí předchozích dvou dílů, a teď ke trojce.

Jak jinak než, že se opět ocitnete v roli Karla, který po odjezdu ze svého původního bydliště našel nový domov v malé vesničce Karlovice. Moc se v ní navenek neprojevuje, žije si ve svém malém domečku. Nechce být moc nápadný, a tak chodí stroze upravený a pro jistotu si nepořídil ani telefon ☺.

Jenže jednoho dne mu přijde dopis.

Samozřejmě od údajných majitelů peněz, kteří se nikdy nepředstavili a tak Karel nemá ponětí o koho jde. Vyhrožují mu, že pokud peníze nevrátí „odskáče“ to jeho bratr, který stále bydlí ve Zbohečkovících. Rozhodne se tedy jed za bratrem a varovat ho. Více z příběhu neprozradím.



Co do technického zpracování, dočká se hlavně vylepšení grafické stránky hry, ale i inventář dočká změn. Co se týče rozsahu, měl by obsahovat cca. 15 lokací a přibližně desítku „použitelných“ postav. Oproti předchozích dílů by se hra měla dočkat rapidně lepšího ozvučení.

Dokončení bylo ohlášeno přibližně na Vánoce 2005, ale už je jasné, že termín nebude dodržen. Měli bychom se dočkat nejpozději do konce února, doufejme.

Vytváří:	FireHead
Homepage:	<a href="http://firehead.wz.cz">http://firehead.wz.cz</a>
Dokončení:	Konec února 2006
Autor článku:	Smula

## Mini Recenze

### DuchBurg



Tato hra se hraje jako klasický bomberman. Běháte po mapě, pokládáte bomby a zabíjíte duchy. V jednom dílku mapy je vždy cíl. Tak hrajete kolo od kola. Grafika je složená převážně ze základních spritů z GameMakru.

To že chybí menu by tolik nevadilo, bohužel chybí i jakékoli informace. Proto není uvedeno kdo a kdy tuto hru vytvořil.

Autor/i na to možná zapomněli nebo to nevedli schválně ...

Fire

### Time walker

Autor: Daniel Kovalčík  
E-mail: [danio3@azet.sk](mailto:danio3@azet.sk)  
Internet: [www.danio3.host.sk](http://www.danio3.host.sk)



Jedná se o kratičkou adventuru, odehrávající se v současné době, ale převážně ve středověku.

Krátce o příběhu: Jeden váš známý Profesor si vás zavolá k sobě domů. A ukáže vám stroj času. Od teleportuje se pryč a vy se ho vydáte hledat.

Ve hře si i zabojujete ale nečekejte nic extra propracovaného, prostě běháte a střílíte. Hra má velice dobrou

grafiku, a zabírá 8mb což je na hru v GM docela dost. No, ještě bych dodal že hra je ve slovenštině.



Fire

## Eric Cartman 3 Obhajoba matky



Gradesoft František Toman

V této hře se vtělíte jak název napovídá do postavy Cartmana ze seriálu SouthPark. Jedná se bludišťovou hru, pobíháte po mapě a uhýbáte nepřítelům. Abyste mohly opustit úroveň a jít dál musíte posbírat všechny peníze. Ve hře najdete docela slušnou grafiku. Obtížnost je docela vysoká. To je asi vše co jde o této hře napsat. Hra je zábavná. Pokud tedy nemáte co dělat zkuste.

Fire

## Návod

### The World of magic

Svět byl zasažen peklem. Všude je nejisto, nikdo se nikde necítí jako doma. Všude jsou vlci, kteří vyhnali z domů lidi a ty tě teď prosí o pomoc. Začíná cesta za dobrodružstvím. Hra začíná nevinně, v chatce na samotě, ale pak se objeví tvůj přítel, černokněžník. Řekne ti, ať za ním přijdeš do města. Tak se tam tedy vydáš. Hned na první louce se objeví vlci, kteří ti nemilosrdně pijí krev a tvým úkolem je zabít je. Na cestě potkáš člověka, který ti za ochranu před vlky poskytne radu: jak se dostat do města. Na cestě do města je ovšem plno vlků. Musíš je zabít. Zatím to jde těžko, protože neumíš magii a máš k dispozici jen dýku. Sice ostrou, ale malou. A vlků stále přibývá! Až se skrz vlky dostaneš do města, do šedivého, zpustošeného města, jdi rovnou za černokněžníkem který ti řekne ať si seženeš nějakou výzbroj. OK. Jdi zase zpět k chlápku vzadu, který ti nabídne pořádnou dýku, když mu přineseš vak s penězi, který leží v chatce u jeskyně. Na cestě je samozřejmě vlků jak... Ale v pohodě, za chvíli se ti bude po vlčích stýskat! Až kováři přineseš vak s penězi, dá ti u pořádnou dýku. S dýkou se pak vyprav za osobou u první chaty. Dá ti brnění. Snad s ním bude čaroděj spokojen. A taky že je. Jdi k němu nahoru.

A čeká tě další cesta za dobrodružstvím!

Kuba

# Základy GML

## Základy GML(zobrazení zprávy, s vlastním pozadím a tlačítkem)

V tomto tutoriálu se naučíte jak vytvořit tabulku s vlastním pozadím a tlačítkem. Konec ošklivých šedých tabulek.

### 1.Text

Vytvoříme objekt. Do create vložte šedý VAR a dejte VARIABLE=texta a VALUE="AHOJ"  
(uvozovky musí být).

Ted' přesuneme šedý list bez šipky (control) a do něho napíšeme:

```
show_message(texta)
```

To je vše. Vložte tento objekt do Místnosti(ROOM) a dejte play. Objeví se tabulka s nápisem ahoj.

### 2.Text s pozadím

Nejprve si přidejte pozadí. Poté jen přepíšete script na:

```
message_background(jmenopozadi)  
show_message(texta)
```

Ted' v tabulce bude vámi zvolené pozadí.

### 3. Text s pozadím a vlastním tlačítkem

Ted' si musíme přidat obrázek. A poté přepíšeme script na:

```
message_background(menopozadi)  
message_button(nazevtlacitka)  
show_message(texta)
```

Fire

## Redakce

Fire	fire.js@centrum.cz	<a href="http://firehead.wz.cz/">http://firehead.wz.cz/</a>
Kuba	lextr.k@seznam.cz	<a href="http://www.nitro-game.ic.cz/">http://www.nitro-game.ic.cz/</a>
Smula	Smula.m@centrum.cz	-



**!!!články ani obrázky nesmí být publikovány mimo tento časopis bez vědomí a souhlasu autora.**