

## MEZONA 1.1

Визуальный конструктор Java игр, платформеров, для мобильного телефона и КПК с поддержкой Java, с любым разрешением экрана. Полностью автономен, не требует библиотек, и умения программировать.

Использует базовые Java классы, поэтому должен быть совместим со многими моделями телефонов.

### Настройка

Настройка игры сводится к установке размера экрана, требуемого количества уровней игры, скорости движения героя и скорости падения (гравитации). Так же названия игры, автора игры и номера версии.

Графика заменяется щелчком мыши на картинке. Размеры иконок на различных телефонах могут отличаться, можете поэкспериментировать.

Размер картинок заставки и описания на ваше усмотрение.

Размер фона игры должен быть равен размеру экрана.



Завершив настройки, жмем кнопку сохранить и перезапускаем конструктор, иначе режим тестирования будет работать нестабильно! То же при открытии примера или проекта.

### Графика

Вся графика в формате PNG, с прозрачным фоном, заменяется щелчком мыши, кроме информационной панельки, единственное условие размеры картинок должны соответствовать размеру экрана телефона и не должны превышать 120x120 пикселей. Например, картинки 16x16 на экране 480x640 будут смотреться как то не очень, тоже 100x100 на экране 176x240.

Что касается информационной панельки, можете сменить ее внешний вид, заменив ее файл в папке конструктора, но размеры менять, не стоит. Три ее квадратика это три кнопки для стилусовых моделей телефонов.

Оперативная память, выделяемая телефоном под Java игру не превышает 0,5 Mb, и это на все, и на графику, и на логику, и на занятой мобиле, и у супер-пупер модели. Маловато будет. Если своими великолепными картинками мы ее превысим, игра не запустится и придется жертвовать этим великолепием, то есть уменьшать байтовый размер картинок, с потерей качества, жертвовать количеством цветов. Но этот вопрос уже к графическим редакторам.

Движок игры использует ширину и высоту картинок для расчета физики игры и записывает их в базы уровней в процессе их создания. Если мы загрузим картинку платформы шириной 10 пикселей, потом создадим уровень игры и поменяем эту картинку на другую, с шириной 100 пикселей, на экране будет новая, а герой будет с нее падать.



Картинки не должны иметь пустых полей.



Размеры картинок не должны превышать 120x120 пикселей.

Нельзя заменять картинки, которые использовались в уровнях после создания этих уровней, если у них другой размер (ширина и высота).

## Уровни

Размер игрового поля 14000x14000 пикселей.

Количество объектов на один уровень, не больше 500.

Начинаться уровень может с любого места игрового поля, и двигаться в любую сторону.

Естественно при затоплении уровня, движение снизу вверх.

### Размещение объектов.

Размещение объектов на игровом поле не сложно, выбрали нужный значок-кнопочку сверху, нажали, далее щелкнули мышкой на игровом поле, объект появится, передвинули его в нужную позицию. Далее щелкнули на нем и смотрим справа, какие настройки можно к нему применить.

Например, стационарная платформа. Можем поменять ее вид, выбрав вариант картинки, или дать возможность герою прыгнуть с этой платформы, поставив галочку в «прыжки героя» и установить высоту прыжка.

У переключателя настраивается номер пары. Если поставим, к примеру 7, то будут срабатывать все двери, люки и смертельные преграды с таким же номером пары. Количество таких пар 120 штук.

Многие объекты имеют характеристику, как скорость.

Мелкие объекты, бонусы, жизни, ключи, нужно размещать ближе к полю, на котором будет стоять герой, иначе он не сможет их подобрать.

По мере создания уровня героя можно переставлять на последние позиции, для их проверки, не забывайте их тестировать, нажав на зеленую стрелку, по окончании создания уровня, ставим героя в начало уровня.



В первом уровне в самом начале игры герой должен пройти «метку сохранения игры», красный флажок, игра создаст файл сохранения, иначе после гибели героя игра не найдя этого файла выдаст ошибку.



Есть проблема с переносимым ящиком, герой не должен с ящиком на голове проходить красный флажок, не размещайте их вблизи друг от друга, баг не страшный, просто неприятный.

## JAR файл

После нажатия на кнопку «jar», в диалоговом окне выберите место для сохранения. Будет создана папка, например «Tumb JAVA 176x208», открываем ее. Внутри файлы картинок, уровней и пора папок, всю эту внутренность помещаем в один файл архива zip. То есть выделили правой кнопкой мыши и в открывшемся меню выбрали «добавить в архив» или подобное (много разных архиваторов). Далее полученный архив zip переименовываем в jar, то есть «File.zip» в «File.jar».

## Лицензия

Данный конструктор в свободном распространении.

Сам конструктор для прямого коммерческого использования запрещен, продажа и подобное.

Игры, созданные на данном конструкторе, являются собственностью авторов игр, и могут иметь свои лицензии, как не коммерческие, так и коммерческие.