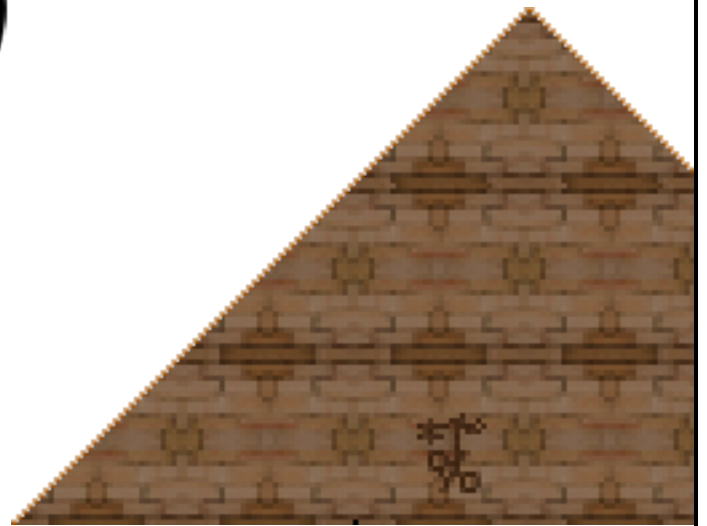


Diamanten Jacht



GameMaker Workshop



Hogeschool van Amsterdam

Over Gamemaker

WAT IS GAMEMAKER?

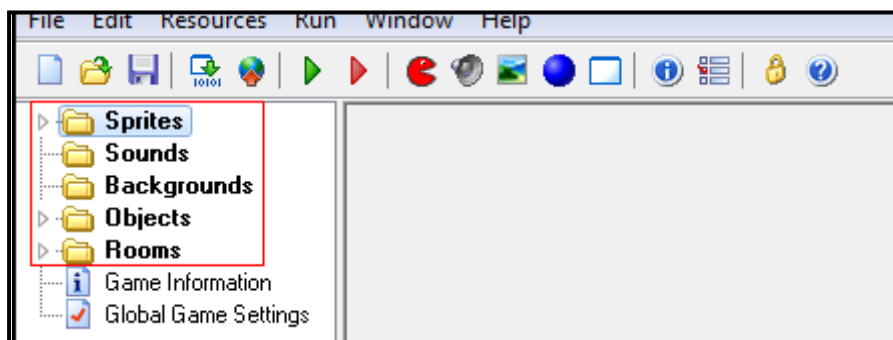
Gamemaker is een programma die gebruikt wordt om op een eenvoudige en leuke manier games te kunnen maken. Het programma is ontwikkeld door het bedrijf YoYoGames. Door de simpele sleep methode kan je commando's geven aan objecten binnen je spel. Hiermee kan je bijvoorbeeld in 10 minuten een speelbaar spelletje maken met een poppetje die kan bewegen! Bovendien heeft Gamemaker een makkelijke 'Room editor'. Met deze editor kan je kamers of 'rooms' maken, waarin je gemakkelijk objecten kan plaatsen en zo een level in elkaar kan zetten.

WAAR JE GAMEMAKER KAN DOWNLOADEN.

Het Gamemaker programma is te downloaden op 'www.yoyogames.com/gamemaker/windows'. Van Gamemaker heb je de Lite (gratis) versie en de Standard (betaalde) versie. Voor deze workshop maken we gebruik van de Lite versie.

BELANGRIJKE ONDERDELEN VAN GAMEMAKER

- Sprites
- Sounds
- Backgrounds
- Objects
- Rooms



In de rood omringde mappen liggen alle onderdelen van jouw game.




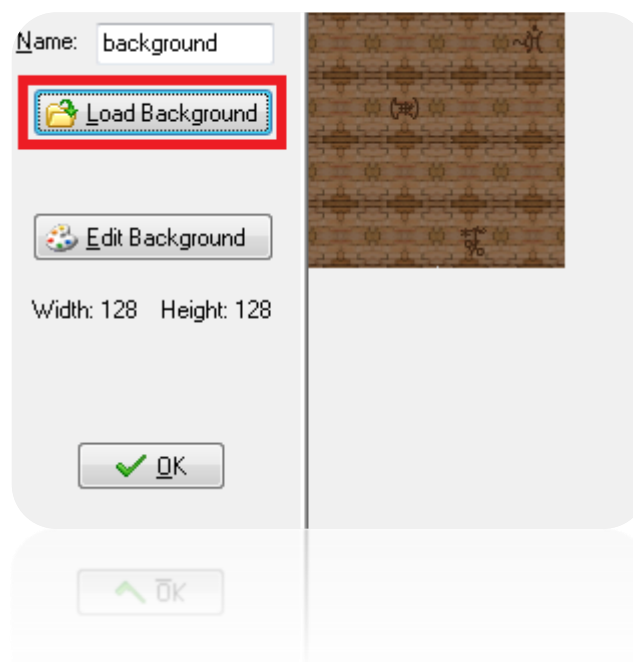
BACKGROUND

WAT IS EEN BACKGROUND

Een background is een achtergrond van je spel. Dit is vaak een groot plaatje van bijvoorbeeld de lucht. De background kan natuurlijk ook gewoon 1 kleur zijn.

EEN BACKGROUND MAKEN

Om een nieuwe background te maken moet je eerst boven in op  klikken. Nu zal er een nieuw venstertje verschijnen waarin je de background kan aanpassen. Zie het plaatje hieronder:



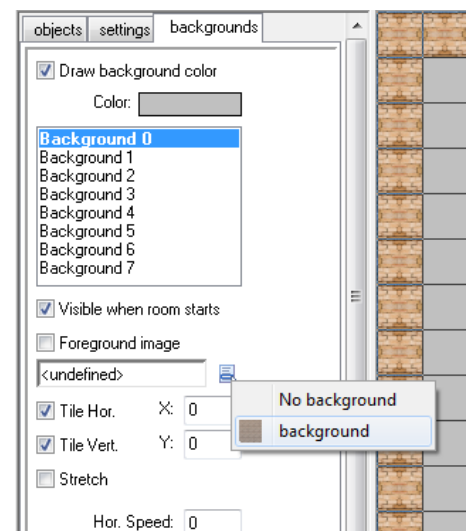
Klik op de knop Load Background. Dit is rood omrand in het plaatje hierboven.

Nu verschijnt er een venstertje waarin je een achtergrond kan kiezen. Kies de achtergrond met de naam background.png. Die ziet er uit zoals je hierboven op het plaatje ziet.

DE BACKGROUND TOEVOEGEN AAN DE ROOM

Om de background toe te voegen aan de room open je eerst de room en klik je boven in op het tabje backgrounds.

Vervolgens klik je op het blokje naast <undefined> en selecteer je de background die je net hebt gemaakt.




SPRITE

WAT IS EEN SPRITE

Een Sprite is het uiterlijk van een Object. Dit kan een stilstaand plaatje zijn, maar het kan ook een serie van plaatjes zijn, die ervoor zorgen dat het lijkt alsof het Object beweegt. Als aan Super Mario denkt, is zijn uiterlijk een Sprite.

De schatzoeker moet natuurlijk iets kunnen vinden in het spel. Daarom gaan we een diamant tekenen zodat we deze kunnen oppakken in het spel.

DIAMANT SPRITE MAKEN

Klik als eerste op de  knop boven in het scherm. Om een nieuwe sprite aan te maken

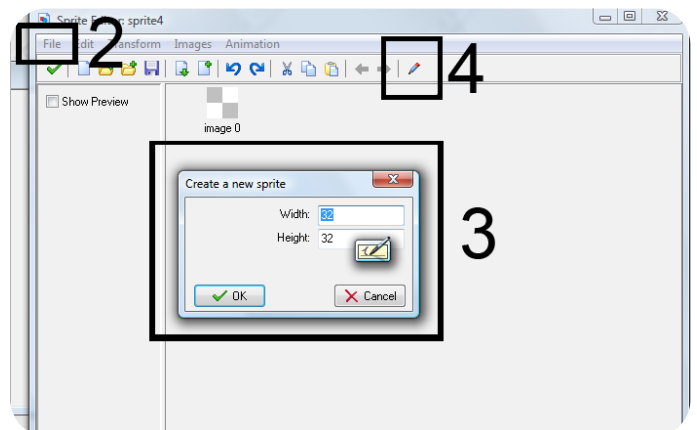
FIGUUR 1

1. Nu verschijnt er een pop-up, waarbij je de keuze hebt tussen *Load Sprite* (Laden) en *Edit Sprite* (Aanpassen). Om je eigen tekeningen te maken, druk je op *Edit Sprite*.

2. Er verschijnt een tweede pop-up. In deze moet je op *File -> New...* drukken.

3. Er verschijnt een scherm met de keuze voor de breedte en hoogte van de *Sprite* die je wilt maken. Alles in onze wereld is 32 x 32. Druk op *OK* om verder te gaan.

4. Je ziet dat er nu een lege tekening is gekomen. Om deze aan te passen dubbelklik je, of druk je op de pen helemaal rechts als je het plaatje hebt geselecteerd. Probeer zo goed mogelijk een diamant te tekenen.



! Belangrijk is dat je niet vergeet op te slaan door op het groene vinkje te klikken als je klaar bent!




OBJECT

WAT IS EEN OBJECT

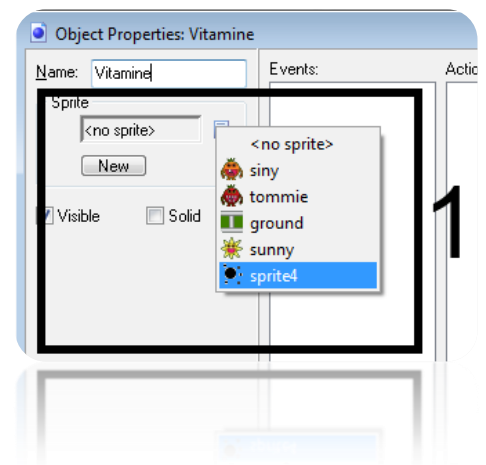
Nu we het uiterlijk van de diamant hebben gemaakt, willen we hem toevoegen aan de wereld. Maar voordat dit kan, moeten we er eerst een Object van maken.

Een object is een onderdeel van het spel. Zo zijn alle muren een object. Maar ook de speler en de vijanden. Elk object heeft een sprite. Dit is het plaatje van het object. Een object bepaalt hoe het plaatje zich gedraagt in de wereld. Zo kan een object bijvoorbeeld bewegen, botsen met andere objecten of punten geven.

HET MAKEN VAN DE DIAMANT.

Klik op de  knop boven in het scherm. Er is nu een nieuw object aangemaakt.

1. Je geeft het *Object* je netgemaakte *Sprite* mee. Dit doe je door op het tekenetje naast *<no sprite>* te drukken, en je eigen tekening te selecteren.
2. Bij het vakje "Name" zet je de name van het object neer, in dit geval is dat "Diamant".



Bij het object-scherm zijn naast de naam en de sprite nog 2 dingen belangrijk bij een object. Dit zijn de events (gebeurtenissen) en actions (acties). Events zijn de dingen waar een object op kan reageren. Voor onze diamant kunnen wij bijvoorbeeld zeggen dat hij de speler moet kunnen aanraken. Dit moeten wij in het object aangeven, anders loopt onze speler gewoon door de diamant heen en gebeurt er niks.

3. Druk op het vakje "Add Event" (voeg gebeurtenis toe) en druk op collision (botsing), vervolgens krijg je een lijst met alle objecten binnen het spel. Omdat we willen dat er wat gebeurt als de speler botst met de diamant, klikken we hier op het object van de speler.

Nu we de gebeurtenis hebben gekozen, kunnen we de acties gaan toevoegen. Dit zijn de dingen die het object doet als er een gebeurtenis plaatsvindt, bijvoorbeeld als de diamant botst met de speler.

4. Alle beschikbare acties binnen GameMaker staan aan de rechterkant van het scherm, verdeeld in een aantal categoriën. We willen dat je naar het volgende level gaat als je de diamant aanraakt. Eerst moeten we dus de juiste gebeurtenis selecteren. Dit is de gebeurtenis botsing met de speler.

5. Als er een botsing met de speler is dan moet je naar het volgende level gaan. Dit kunnen we bereiken

door de 'next room' actie toe te voegen: 

Deze actie voeg je toe door onder de categorie "main1" het icoontje van "Next Room" naar het vak met de actions (acties) te slepen.




ROOM

WAT IS EEN ROOM

Spellen die je maakt in GameMaker spelen zich af in een room. Een room is een kamer in je spel.

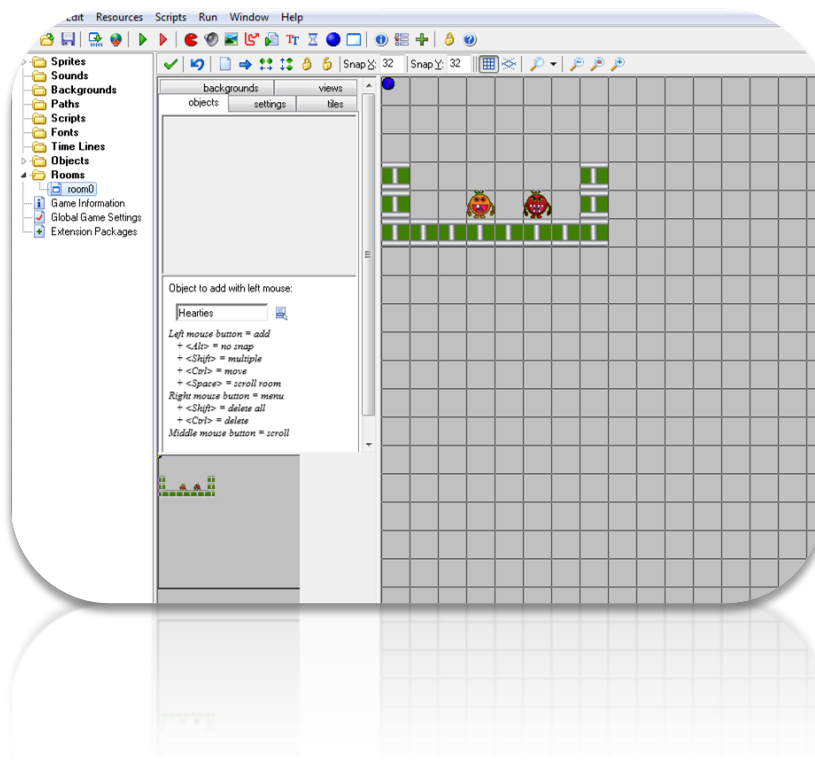
In dit spel is de room de piramide waarin het spel zich afspeelt. In de room zal je alle objecten zoals, diamanten, muren en vijanden plaatsen.

HOE MAAK JE EEN ROOM

Om een room aan te maken klik je op het volgende icoontje:  Boven in het scherm.

Als je hierop hebt geklikt zal er een nieuwe room verschijnen op je scherm. Hierin kan je vervolgens de room aanpassen.

FIGUUR 2: VOORBEELD VAN EEN ROOM



De rechterkant van het room-scherm is een raster. Hierin kan je alle objecten plaatsen. Dit is hoe je level er uit zal zien als je het spel speelt.

Aan de linkerkant van het room-scherm kan je de instellingen van het level veranderen. Je kunt hier bijvoorbeeld objecten aan het level toevoegen, maar ook de achtergrond van het level veranderen.



FIGUUR 3


DIAMANTEN TOEVOEGEN AAN DE ROOM


1. We gaan nu het diamant object dat we gemaakt hebben toevoegen aan de room. Om objecten toe te voegen moet je eerst het juiste tabje aan de linkerkant van het scherm bij de instelling van de room geopend hebben. Dit doe je door bovenin op het tabje objects te klikken. (zie het figuur 2).

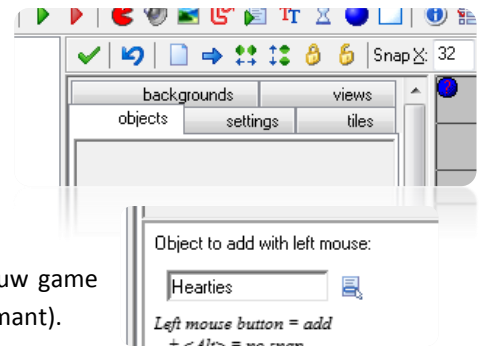
2. Je ziet nu onderin het scherm een lijstje waarin alle objecten staan. (zie figuur 4). Als je op dit lijstje klikt kan je uit alle objecten kiezen die in jouw game zitten. Klik nu op het diamant object (de naam van die object is dus obj_diamant).

3. Nu zal de sprite van dit object worden laten zien in het grijze vlak boven de lijst.

Nu kan je in het spel klikken om de diamanten neer te zetten. Zet ze maar neer waar jij leuk vindt. Een stuk of 5 diamanten is voldoende.


4. Als je per ongeluk een diamant op de verkeerde plaats neerzet kan je boven in klikken op undo:  Deze knop zorgt ervoor dat je laatste actie ongedaan wordt gemaakt. Ook kan je control ingedrukt houden terwijl je met de rechtermuisknop op het object klikt. Nu zal het object worden verwijderd.

5. Als je klaar bent met het plaatsen van de diamanten klik je op het vinkje:  Links boven in. Nu is het spel klaar om te spelen.



FIGUUR 4

HET SPEL SPELEN

Een spel kan je spelen door bovenin op het play icoontje:  te klikken.

De room die boven aan in de lijst met rooms staat is de room die als eerste gespeeld zal worden.

Met escape kan je het spel stoppen. Je kan natuurlijk ook op het kruisje klikken.

