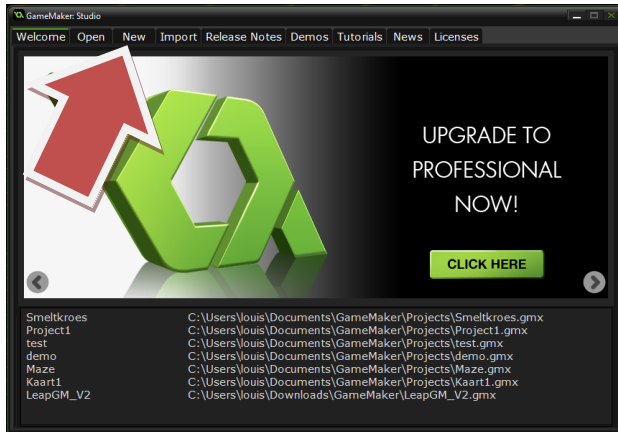


# Zelf een spel maken met GameMaker

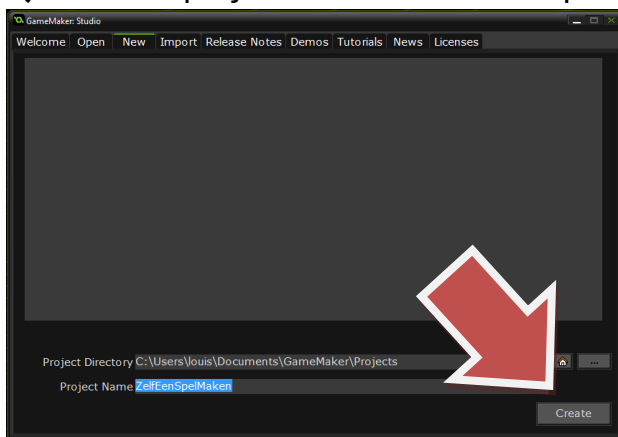
## Les 1: Laat iets bewegen!

1) Start het programma **GameMaker Studio**.

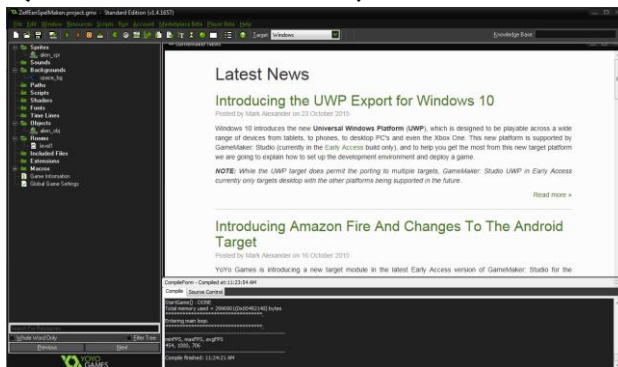
2) Klik op het tabje **New** om een nieuw project te starten.



3) Geef het project een naam en klik op **Create**.



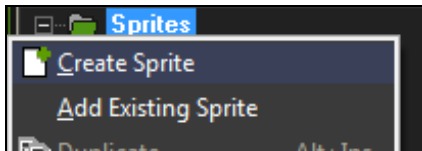
4) Je ziet nu dit scherm (maak het scherm zo groot mogelijk).



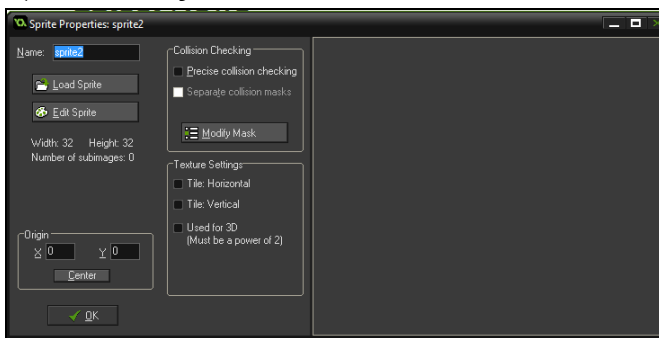
5) Aan de linkerkant zie je een heleboel mapjes, onder andere:

- **Sprites** = plaatjes
- **Sounds** = geluiden
- **Backgrounds** = achtergronden
- **Objects** = voorwerpen in het spel bv: spelers, muren, punten, etc.
- **Rooms** = de 'levels' van het spel.

6) We gaan als eerste een plaatje toevoegen. Klik daarvoor met de rechtermuisknop op het mapje **Sprites** en kies dan **Create sprite**.



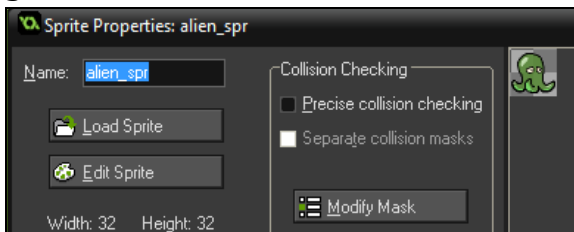
7) Er verschijnt nu een nieuw venster:



8a) Download eerst wat afbeeldingen die je als Sprite kunt gebruiken. Bijvoorbeeld van deze pagina: <http://sandbox.yoyogames.com/make/resources>.

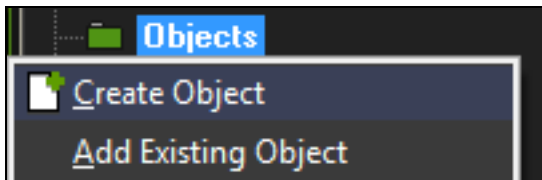
8b) Klik op de knop **Load sprite** en ga naar de map waar je de Sprites hebt opgeslagen. Kies een plaatje dat je wilt gebruiken en klik dan op **Ok**.

9) Verander nu de naam in iets logisch, met op het eind "\_spr". In het voorbeeld gebruiken we een alien, dus we noemen de sprite: **alien\_spr**. Klik daarna op **Ok**.

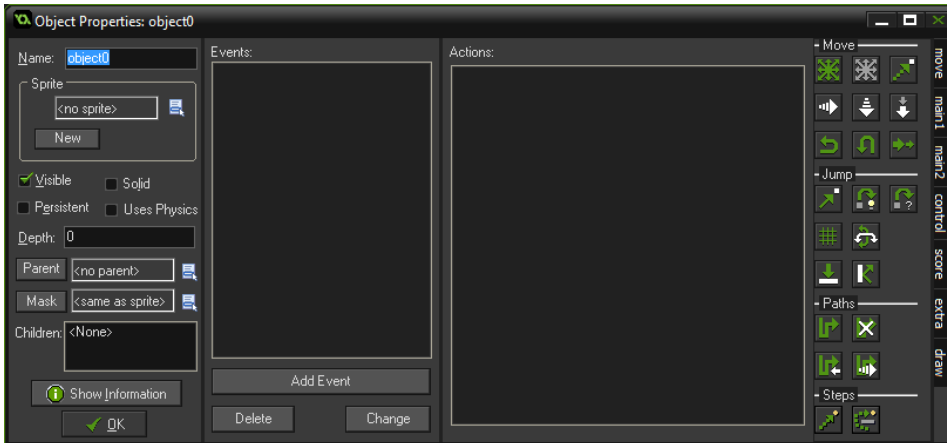


10) Je ziet nu bij het mapje **Sprites** je plaatje staan.

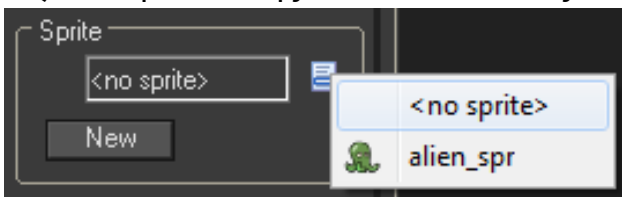
11) We gaan nu een voorwerp (*object*) maken dat we kunnen laten bewegen. Klik met de rechtermuisknop op het mapje **Objects** en klik op **Create object**.



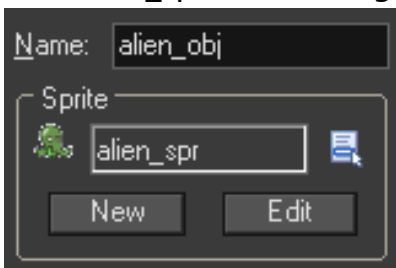
12) Er verschijnt een nieuw venster.



13) Klik op het knopje naast het woordje **<no\_sprite>** en kies jouw Sprite.

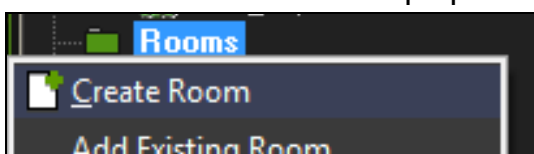


14) Verander de naam naar dezelfde naam als je Sprite, maar nu met **\_obj** in plaats van **\_spr** op het einde. We gebruiken in dit voorbeeld een alien, dus wij noemen hem **alien\_spr**. Klik vervolgens op **Ok**.

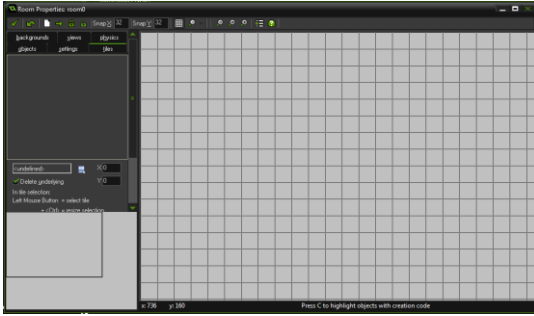


15) Je Sprite staat nu in de map **Objects**.

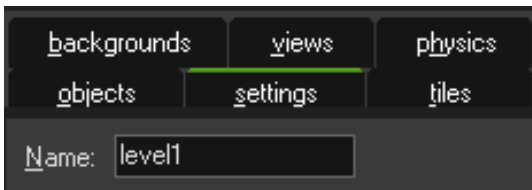
16) We gaan nu een level (*Room*) maken waar we het Object in kunnen zetten. Klik met de rechtermuisknop op het mapje **Rooms** en kies **Create room**.



17) Er verschijnt een nieuw venster.



18) Klik op het tabblad **Settings** en verander de naam van de kamer in **Level 1**.



19) Klik weer op het tabblad **Objects** klik dan op het grote grijze veld met de hokjes. Je ziet nu je Object (in ons geval de alien) verschijnen.



20) Als je per ongeluk twee keer klikt kan je het Object laten verdwijnen door er met de rechtermuisknop op te klikken en voor **Delete** te kiezen (of Alt + Delete).

21) Klik op het groene V-tje om dit scherm te sluiten.



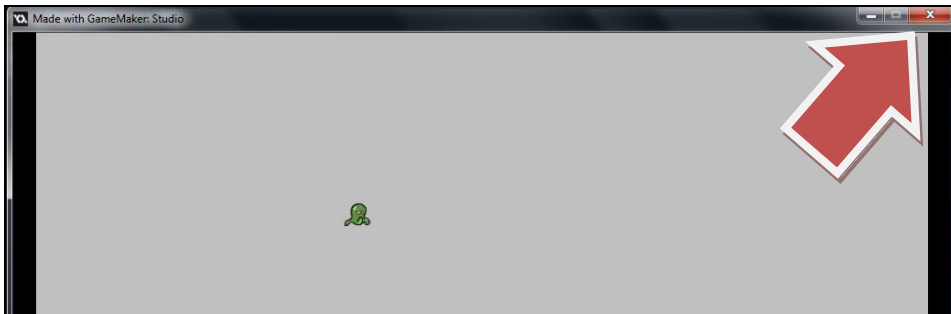
22) We hebben nu de basis klaar. **Sla nu eerst je spel op!** Je kunt dit doen met het diskette icoontje. Noem het spel **spel les 1**.



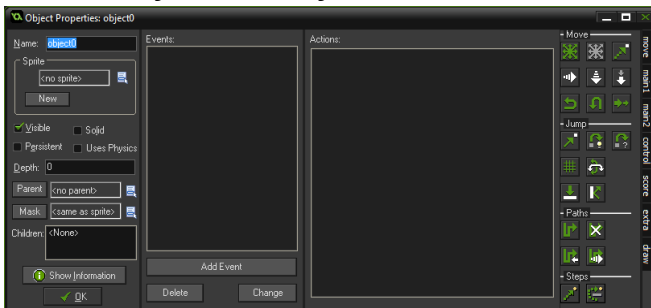
23) Probeer het spel nu alvast uit door te klikken op het groene driehoekje boven in het scherm.



**24)** Het spel start. Je ziet nu alleen een scherm met daarin je Sprite. Je kan de Sprite nog niet bewegen. Sluit het spel door op het kruisje rechtsboven te klikken.

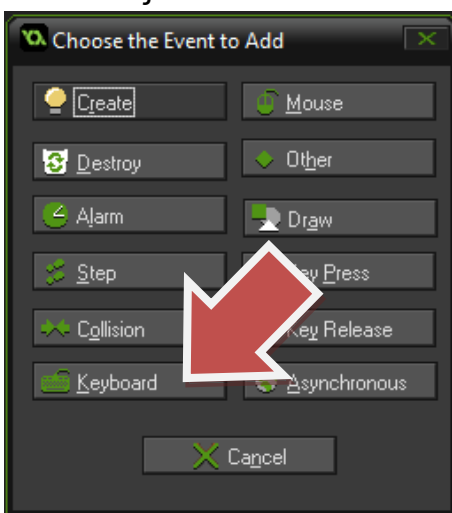


**25)** We gaan er nu voor zorgen dat het Object met de pijltjestoetsen kan bewegen. Open het mapje **Objects** en dubbelklik op jouw Object. Het eigenschapsvenster van het object verschijnt weer.



**26)** Klik onderaan op de knop **Add Event**. Dit betekent dat we een gebeurtenis gaan toevoegen. We willen namelijk dat er wat gebeurt als we op een toets drukken.

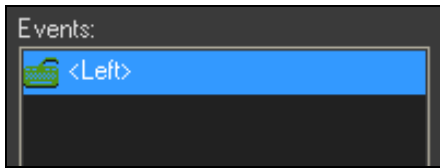
Er verschijnt een nieuw venster. Klik hier op **Keyboard** (toetsenbord).



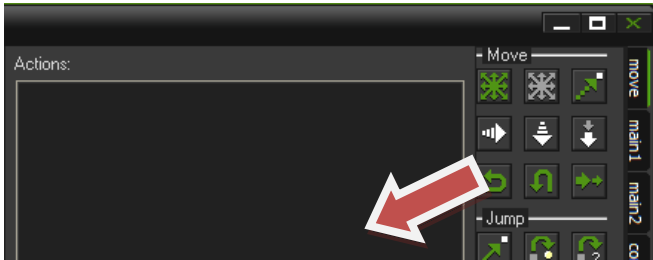
**27)** Kies uit het menu dat verschijnt de optie **<Left>** (links).



**28)** Je ziet dat in het lijstje met events er een teken van het toetsenbord met het woordje **<Left>** is komen te staan.



**29)** Nu gaan we een **Action** (*actie*) aan deze **Event** (*gebeurtenis*) koppelen. Klik en sleep het knopje met de groene pijltjes naar het lijstje met **Actions**.



**30)** Er verschijnt een nieuw venster. Klik hier op het pijltje dat naar links wijst en vul bij speed (*snelheid*) **5** in. Klik dan op **Ok**. Klik daarna op het groene **V**-tje om het scherm van het Object te sluiten.



**31)** We hebben dit nu ingesteld:

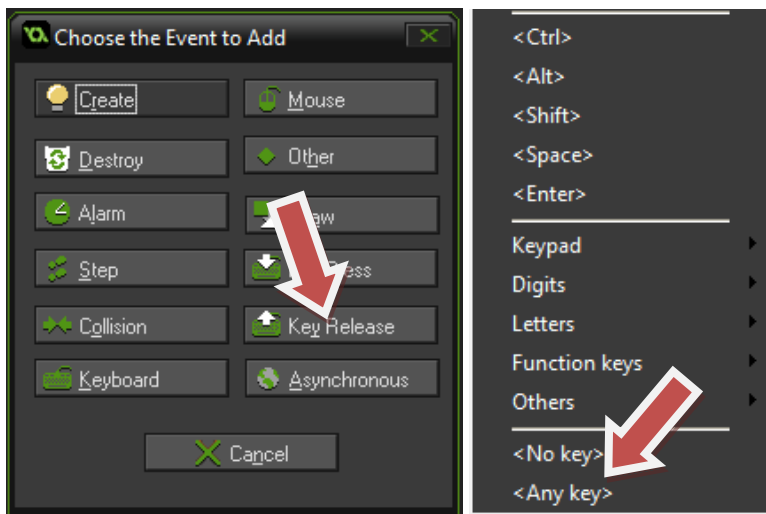
<b>Event</b> ( <i>gebeurtenis</i> ):	Druk op pijltjestoets naar <b>links</b>
<b>Action</b> ( <i>actie</i> ):	Beweeg met snelheid <b>5</b> naar <b>links</b> .

**32)** Probeer het spel uit door weer op het groene driehoekje bovenaan te klikken. Druk dan op de pijltjestoets naar links.

Wat gebeurt er? Je Object gaat naar links en... verdwijnt van het scherm!

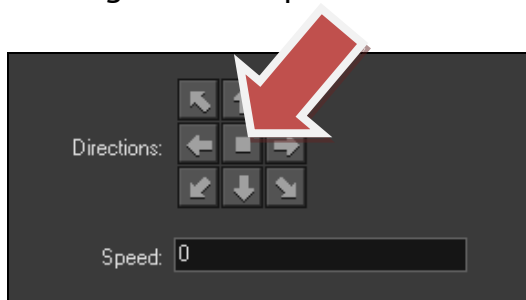
We hebben namelijk nog niet geprogrammeerd dat het Object moet stoppen. Dat gaan we nu doen. Sluit eerst weer het spel.

**33)** Dubbelklik bij het mapje **Objects** weer op jouw Object. Klik weer op **Add Event** en kies nu **Key Release** en dan **<Any key>** (*elke toets*). Dit betekent dat er een toets wordt losgelaten (*maakt niet uit welke toets*).



**34)** Sleep nu het blokje met de rode pijltjes weer naar het **Actions** lijstje. Klik in het scherm dat verschijnt op het vierkantje. Speed laten we op nul staan. Klik dan op **Ok**.

Klik nog een keer op **Ok** om het scherm van het Object te sluiten.



**35)** Probeer nu het spel nog eens uit. Als je de pijltjestoets loslaat staat je Object stil.

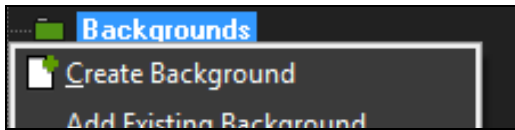
We hebben dit nu ingesteld:

**Event** (*gebeurtenis*): laat een toets los

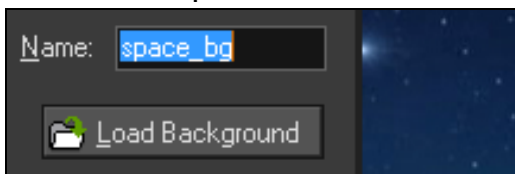
**Action** (*actie*): stop en zet de snelheid op nul

**36)** Om te zorgen dat jet het beertje ook naar boven, rechts en beneden kan laten bewegen moet je de stappen **25** tot en met **30** nu nog een keer doen. Kies nu voor de toetsen **<Right>** (*rechts*), **<Up>** (*omhoog*) en **<Down>** (*naar beneden*). Zorg ervoor dat je de goede richting kiest! Probeer het spel uit als je hier klaar mee bent.

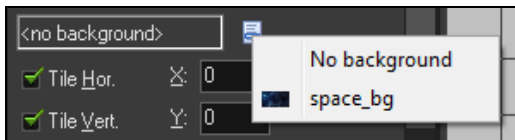
**37)** We gaan als laatste een achtergrond toevoegen. Klik met je rechtermuisknop op het mapje **Backgrounds** en klik op **Create background**.



**38)** Er verschijnt een nieuw venster. Klik op **Load background** en zoek uit de bestanden die je bij stap 8a hebt opgeslagen een leuke achtergrond uit. Wij gebruiken als voorbeeld space.png. Open je achtergrond en verander de naam van de achtergrond naar iets logisch met \_bg op het einde. Wij gebruiken **space\_bg**. Klik daarna op **Ok**.



**39)** Open de map **Rooms** en selecteer **level 1**. Klik op de tab **Backgrounds** en dan op het knopje naast **<no background>**. Klik daarna op de achtergrond **space\_bg**.



**40)** Klik op het groene V-tje om het scherm te sluiten en probeer het spel dan weer uit. Je ziet dat je nu een andere achtergrond hebt.

**41)** Je bent nu klaar met les 1. Sla het spel weer op als **spel les 1**.