

Introductie

Zo, ben jij ook zo'n spelletjes freak. Lig je ook iedere maand bij de brievenbus te wachten op de nieuwste Power Unlimited? Storm je naar de winkel voor de allernieuwste spelletjes? Heb je alle consoles en handhelds in huis, Gameboy, Nintendo DS, Gamecube, Xbox en Playstation2? Nou dan is deze cursus denk ik niets voor jou. Deze cursus is namelijk voor serieuze spelletjesmakers, ook wel gamemakers genaamd. Ben jij wel een goede gamemaker, dan moet je vooral verder lezen.

Geschiedenis

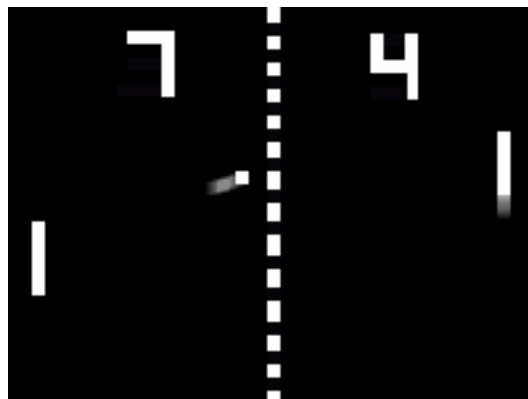
Voor we aan het maken van spelletjes beginnen eerst een stukje over het ontstaan van computerspelletjes.

De eerste computerspelletjes werden gemaakt in de Verenigde Staten. Ze werden gespeeld op computers die veel te groot waren om op je televisie aan te sluiten.



De eerste spelcomputer die je aan kon sluiten op je tv was de Magnavox Odyssey. De Odyssey was in staat om twee rechtshoekjes op de tv te laten zien. Deze rechthoekjes stelden de twee spelers voor (paddles), daarnaast was er een balletje en een middenlijn. Zo werd het computerspel naar de huiskamer gebracht.

Toch kreeg het spel pas echt bekendheid toen Atari het spel onder de naam PONG uitbracht.



Hoofdstuk 0.1



Deze spelcomputer had niet meer dan een joystick met slechts één knop.

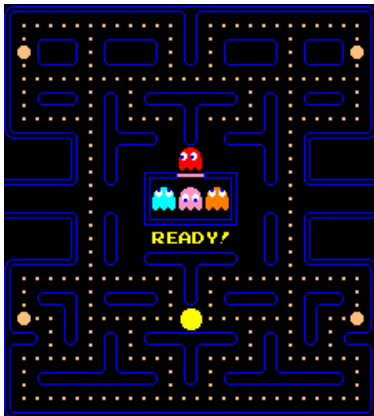
Atari zorgde in de jaren daarna voor meer game titels die nu nog steeds bekend zijn.

Breakout is één van deze games. De bedoeling was om met het balletje zoveel mogelijk blokjes weg te breken. Maar verder dan het genereren (laten zien) van uit vierkantjes opgebouwde spellen kwam ook Breakout nog niet.

De vorm en de kleur van de figuurtjes in het spel (ook wel sprites genaamd) is afhankelijk van het aantal bit dat de computer heeft. De eerste spelcomputers hadden nog niet meer dan 2 bit en konden daarmee niet meer dan 2 kleuren op het scherm laten zien, namelijk zwart en wit.



Met de komst van de 8 bit console werd het mogelijk om spelletjes met kleuren te maken. Zoals het voorbeeld van Breakout.



Kleur	Naam	Nickname
Rood	Shadow	<Blinky>
Roze	Speedy	<Pinky>
Blauw	Bashful	<Inky>
Oranje	Pokey	<Clyde>

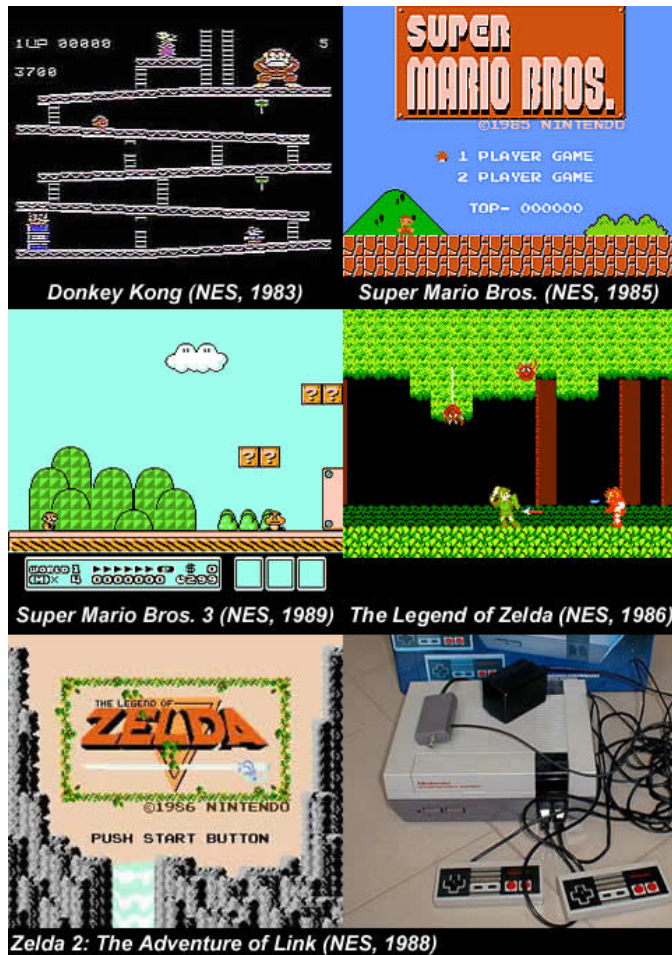
Ook werd het mogelijk om ingewikkelder sprites te maken. Een spel dat graag gebruik maakt van verschillende kleuren is Pacman uit 1980.

De vier spookjes in Pacman kregen allen een andere kleur en ze kregen ieder hun eigen naam. Ze werden echte characters.

In het begin van de jaren 80 stort de markt voor spelcomputer helemaal in door de opkomst van de pc en Atari krijgt het erg moeilijk.

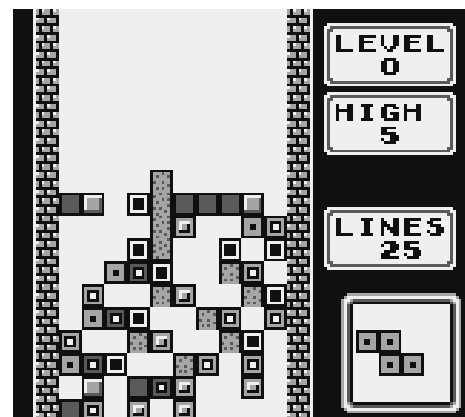
Hoofdstuk 0.1

Het Japanse bedrijf Nintendo heeft problemen op een ander gebied. Nintendo produceerde al sinds 1889 kaartspellen en ook hier werden er met de opkomst van de computer veel minder van verkocht. Nintendo waagde zich op de markt van de digitale spelletjes en begon in het begin van de jaren 80 met het produceren van spelletjes in de 'game and watch'-serie, een serie van 59 handheld spelletjes.



Daarna kwam in 1985 de Famicom, beter bekend als de NES (Nintendo Entertainment System). De NES was een 8 bits spelcomputer en bracht dus spelletjes in kleur. Donkey Kong, Super Mario en Zelda zijn namen waarmee Nintendo bekend werd.

Ook op het gebied van handhelds werd Nintendo succesvol met de Gameboy en het meegeleverde spel Tetris. Tetris werd ontwikkeld in Rusland. Het was de bedoeling om de vallende blokken zo te draaien en te passen dat je een volledige lijn van blokjes kreeg die daarna verdwenen. Hoe meer lijnen je liet verdwijnen hoe sneller de blokken vielen.



Hoofdstuk 0.1



Sega kwam in 1989 met de eerste 16 bit spelcomputer. Deze computer moest de concurrentie aan gaan met de pc die al op 16 bit kon draaien en dus meer grafics had.

Nintendo kwam in 1991 met de Super NES, ook een 16 bit computer. Deze computers hadden niet alleen meer kleuren en grafics, maar hadden ook

een realistischer gevoel voor diepte in de spelletjes.

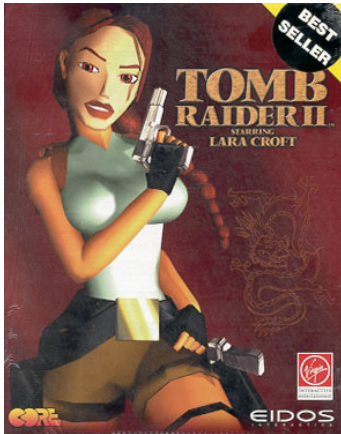
De uitdaging voor de volgende computerbouwers was echter om een werkelijk gevoel voor 3D te krijgen. Dit lukte als eerste op de pc. Er was echter één probleem. De uitgebreide 3D spellen als 7th Guest en Myst pasten niet meer op een diskette. De opkomst van de cd-rom bracht hier de uitkomst. De cd-rom kon veel meer informatie opslaan dan een diskette.



Ook de makers van spelcomputers zagen de mogelijkheden van de cd-rom. Sega, Sony en andere producenten stapten over op de ronde schijfjes. Alleen Nintendo hield vast aan de cartridges.



Hoofdstuk 0.1



In de jaren 90 begonnen ook Sony en Microsoft spelcomputers te maken. Je kent vast wel de Xbox en de Playstation.

Sony had al eerder samen gewerkt met Nintendo en bracht nu zelf de 32 bits Playstation op de markt. Deze console was ideaal voor het spelen van 3D spelletjes zoals het bekende Tomb Raider.



Ondertussen zat een andere computergigant ook niet stil. Ook Microsoft, bekend van het besturingsysteem Windows, wilde een graantje meepikken van de grote spelletjes markt. De Xbox was hiervan het resultaat. Met spellen als Halo werd Microsoft een serieuze maker van spelletjes.

Dat was heel kort een stukje geschiedenis. Waarom moet je dit nu weten? Als je zelf een spelletje gaat maken moet je bij het begin beginnen. Het is niet mogelijk om met Game Maker een spelletje als Halo of Half-life te maken. Het begint bij Game Maker ook met stouterende balletjes net als in Pong.

Internetspeurtocht

Verdiep je eens in de geschiedenis van de computerspelletjes en probeer de volgende vragen te beantwoorden met behulp van de site nl.wikipedia.org

1. Wat was het eerste computerspel?
 - A. Pong
 - B. Breakout
 - C. Pacman
 - D. Super Mario

2. Waar komt de naam 'Tetris' vandaan?
 - A. Van het Russische woord 'spel'
 - B. Van de achternaam van de maker John Tetris
 - C. Van het Griekse woord 'vier'
 - D. Van de Griekse stad Troye

3. Wat maakte Nintendo voor ze spelcomputers maakten?
 - A. Speelkaarten
 - B. Rekenmachines
 - C. Bordspellen
 - D. Televisies

4. Hoe heet de hoofdpersoon uit Zelda?
 - A. Ganon
 - B. Link
 - C. Tingle
 - D. Zelda

5. In welk jaar werd Pacman uitgebracht?
 - A. 1979
 - B. 1980
 - C. 1981
 - D. 1982

Hoofdstuk 0.1

6. Welke spelcomputer is niet van Nintendo?
 - A. Dreamcast
 - B. Gameboy
 - C. Gamecube
 - D. NES

7. Wat is geen hardware?
 - A. de spelcomputer
 - B. de joystick
 - C. het spel
 - D. de televisie

8. Welk spel is een First Person Shooter?
 - A. Warcraft
 - B. Splinter cell
 - C. Half life
 - D. Need for speed

9. Voor welke console werd het spel Halo gemaakt?
 - A. Playstaion
 - B. Gamecube
 - C. Xbox
 - D. Gameboy Advance

10. Waar staat de afkorting SEGA voor?
 - A. Sounds En GAMES
 - B. SErvice GAMES
 - C. SErial Game Agency
 - D. Sony's Eerste GAmE

11. Van welke fabrikant is de Xbox?
 - A. Nintendo
 - B. SEGA
 - C. Microsoft
 - D. Sony

Hoofdstuk 0.1

12. Wat is Counter-Strike van Half-Life?

- A. een kloon
- B. een modificatie
- C. een vervolg
- D. helemaal niets

13. Wat is geen onderdeel van Final Fantasy?

- A. Chocobo's
- B. Moogles
- C. Mystic Quest
- D. Ocarina of time

14. Waar is Game Maker in geschreven?

- A. Html
- B. Delphi
- C. Java-script
- D. Basic

15. Wie heeft Game maker gemaakt?

- A. Ruud Gullit
- B. Mark Overmars
- C. Frank de Boer
- D. Pierre van Hooydonk

Als je de vragen goed gemaakt hebt kun je beginnen met Game maker 6.0.