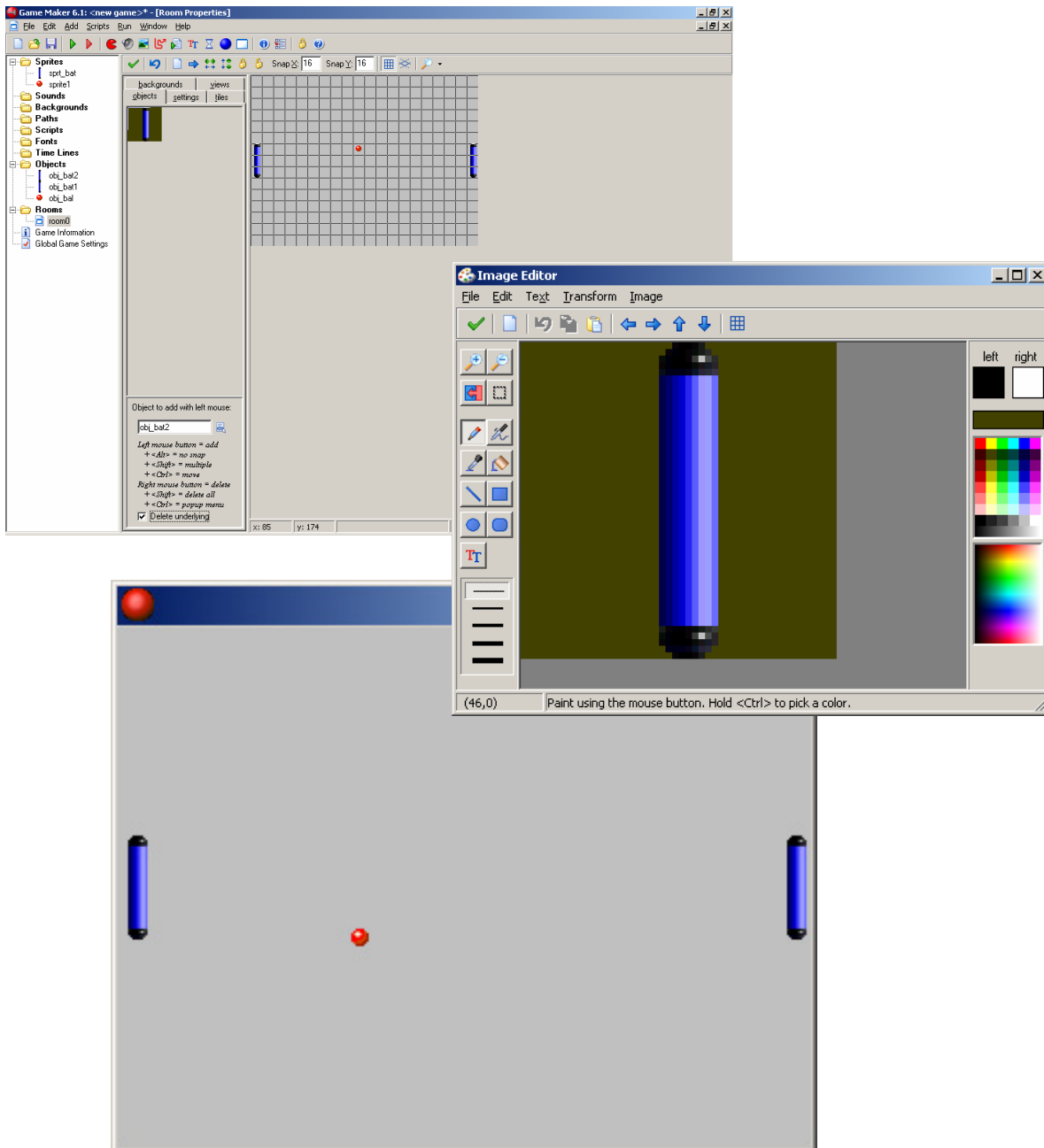


Game Maker 6.1

PSO opdracht



Kennismaking met Game Maker

Dit is waarschijnlijk je eerste kennismaking met Game Maker. Game Maker is een programma waarmee je op een heel simpele manier computerspelletjes kunt maken.

Als je de volgende stappen precies volgt heb je aan het einde van de opdracht een spelletjes gemaakt dat je met z'n tweeën kunt spelen.

- Start het programma Game Maker.

Het menu in Game Maker ziet er zo uit. De eerste drie symbolen ken je waarschijnlijk wel. Namelijk 'nieuw bestand', 'openen' en 'opslaan'.



De twee pijlen zijn voor het spelen van het spelletje. Je gebruikt alleen de groene. De vijf figuurtjes die je daarna ziet zijn voor het maken van je spelletje. Je gebruikt in dit spel de volgende drie.



Add sprite, hiermee voeg je een *plaatje* toe aan het spel.



Add object, hiermee voeg je een *object* toe aan het spel.



Add room, hiermee voeg je een *speelveld* toe aan het spel.

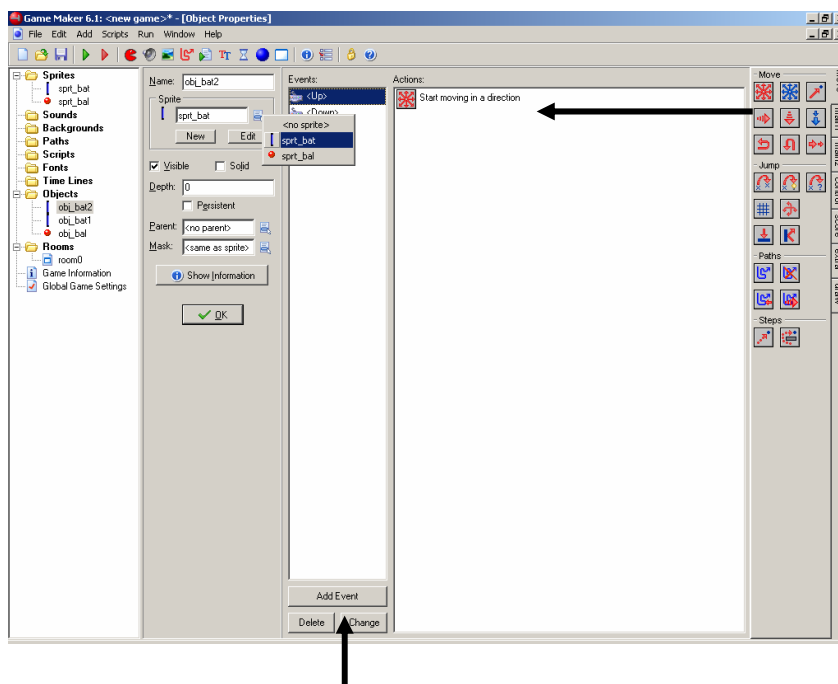
Eerst gaan we twee plaatjes uitzoeken die we in het spel gaan gebruiken. In het mapje Game Maker PSO kun je deze twee plaatjes vinden. Plaatjes in het spelletje noemen we sprites.

- Druk op het knopje  om een sprite aan het spel toe te voegen.
- Kies voor load sprite.
- Als plaatje gebruik je het plaatjes *bat.gif* uit het mapje PSO.
- Druk nog een keer op  om het tweede plaatje toe te voegen.
- Kies het plaatje *bal.gif*.

Je hebt twee plaatjes in het spel. Om de plaatjes te kunnen gebruiken moeten er objecten van gemaakt worden.



PSO opdracht

- Druk op het knopje  om een object toe te voegen.
- Kies als sprite het balletje.
- Druk nogmaals op de  knop om een tweede object toe te voegen.
- Kies als sprite de bat (balkje).
- Klik met de rechter muis knop op het object van de bat en kies voor *dupliceer*. Je hebt voor iedere speler immers een balkje nodig.



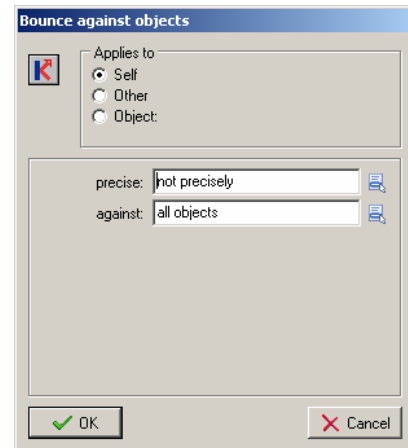
- Dubbelklik op het object van het balletje.
- Voeg een *event* toe met Add event en kies voor  create.
- Sleep uit het tabblad *move* het event .



- Klik alle diagonale pijlen aan en kies voor snelheid 4.
- Voeg een nieuw event toe. Kies voor  met het eerste balkje.
- Sleep uit het tabblad *move* het event  en kies voor de *against*: all object.
- Klik met de rechter muis knop op het laatst gemaakte event en dupliceer dit.


PSO opdracht

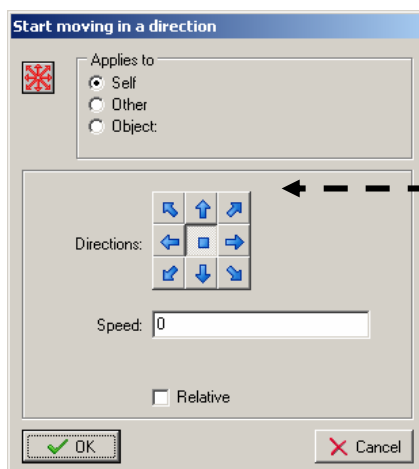
- Kies voor  met het tweede balkje.
- Voeg een vierde event toe. Kies voor  *Outside Room*.
- Sleep uit het tabblad *move* het event  en klik op OK.
- Voeg nog één event toe en kies voor  *Intersect boundary*.
- Sleep uit het tabblad *move* de action *Reverse vertical direction*.





Wat gebeurt er precies. Bij het eerste event laat je het balletje aan het begin van het spel in beweging komen. Met het tweede en derde event laat je het balletje tegen de balkjes stuiten. Met het vierde event laat je het balletje van verticale richting veranderen als hij tegen de rand van het speelveld komt en met de laatste event laat je het balletje weer naar de beginpositie springen als hij buiten het veld komt.

Nu moeten we de batjes nog bestuurbaar maken. Dit is eigenlijk heel simpel.

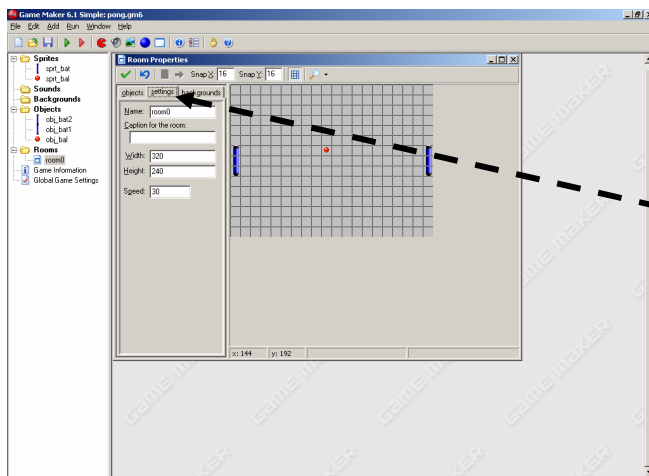
- Dubbelklik op het eerste batje.
- Voeg een event toe. Kies *Keybaard<up>*.
- Sleep de action  en kies voor het pijltje naar boven en snelheid 4.
- Voeg nog een event toe en kies voor *Keyboard<down>*.



- Sleep weer de action  en kies de pijl naar beneden en snelheid 4.
- Voeg een derde event toe en kies voor *Keyboard<no key>*.
- Kies meer de action  en geef nu de snelheid 0 met het middelste vierkant als richting.
- Doe precies hetzelfde voor het andere batje, maar dat kies je niet voor <up> maar voor de letter <w> en <down> wordt de letter <s>.

Nu kun je de twee batjes bewegen. De eerste beweegt met de pijltjes toetsen van het toetsenbord en de ander met de letters <w> en <s>.

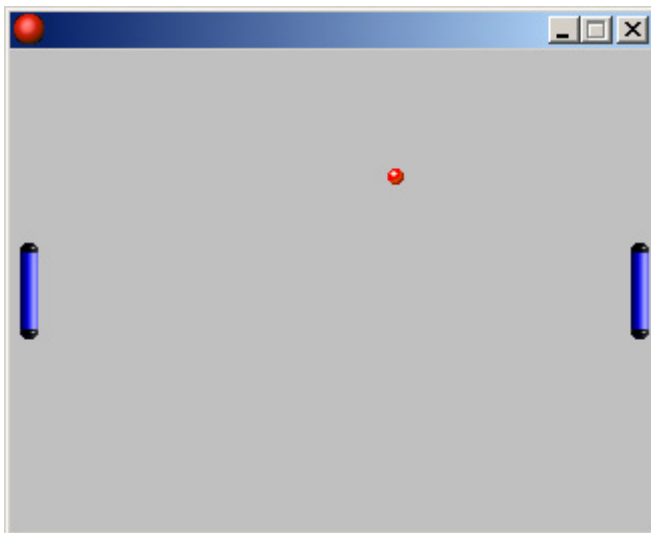
Dan komt het laatste gedeelte van ons simpele spelletjes.



- Druk op de knop  om een room toe te voegen. Dit is je speelveld.
- Ga naar het tabblad setting en verander de grootte van het speelveld in *Width = 320* en *Height = 240*
- Ga naar het tabblad *objects* en kies het

balletje. Plaats het balletje in het midden van je speelveld.

- Kies het batje voor de linkerkant van het speelveld. Dit is het batje dat met <w> en <s> bestuurd wordt. Plaats het batje in het midden van de linkerkant.
- Kies het batje voor de rechterkant en plaats dit in het midden van de rechterkant van je speelveld. Als een object niet goed staat kun je het met de rechterknop weghalen en opnieuw plaatsen.



- Druk op de groen *play* knop om je spel uit te proberen.
-  Sla je spel op onder de naam *Pong*.
- Ga naar bestand en kies *create executable*. Je maakt een *.exe*-bestand
- Het bestand is klaar om aan al je vrienden gemaild te worden.