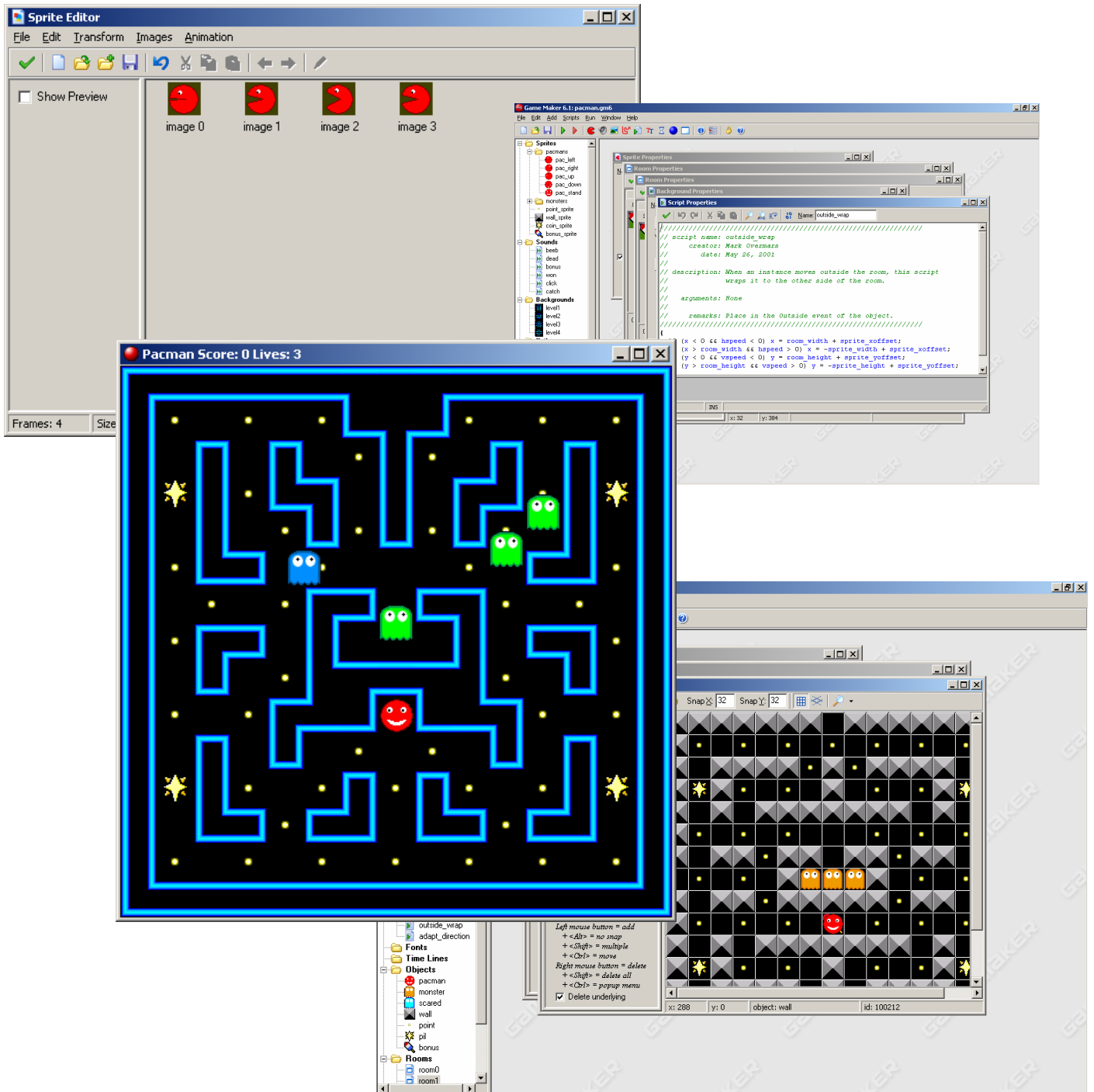


# Game Maker 6.1

# Pacman

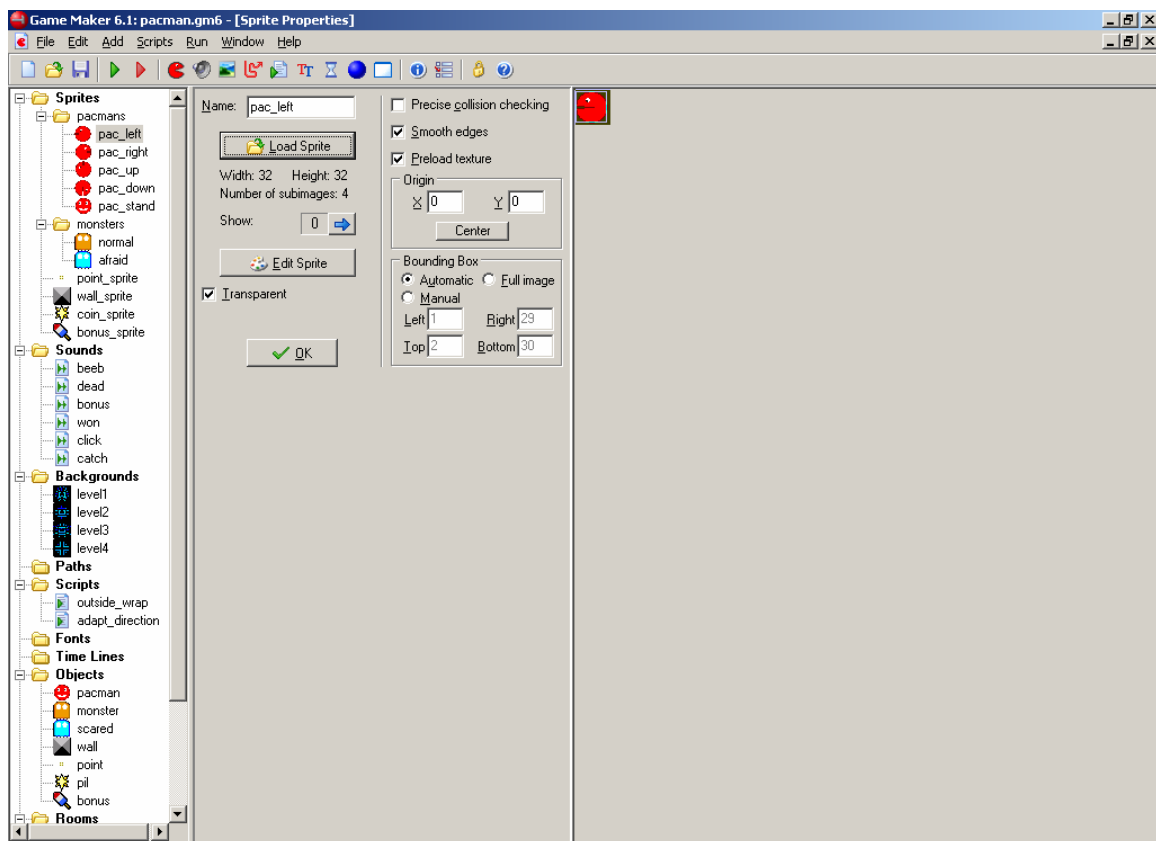
## Hoofdstuk 4.2



## Pacman voor Gamemaker 6.1

Het is nu tijd om een spel in de *Advance mode* van GameMaker eens te bekijken.

- 🔴 Open het menu *File*.
- 🔴 Zet Game Maker in *Advance Mode*
- 🔴 Open het voorbeeld **pacman** in de folder *examples* van Game Maker.
- 🔴 Open alle mapjes in de resource explorer.

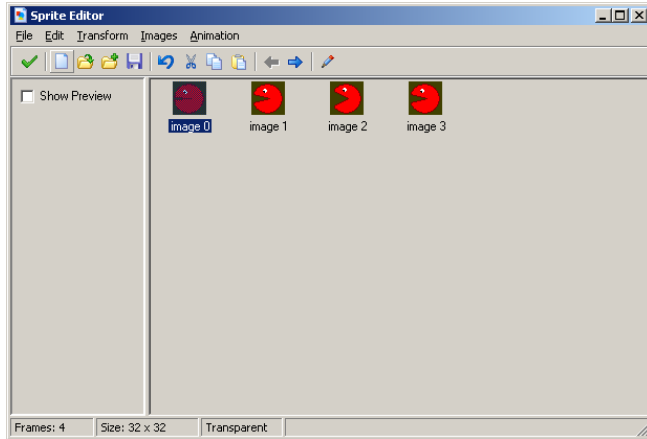


Zoals je kunt zien zijn er 5 verschillende sprites voor pacman. *Pac\_stand* = stilstaan, *pac\_up* = naar boven, *pac\_down* = naar beneden, *pac\_left* = naar links en *pac\_right* = naar rechts.

## Hoofdstuk 4.2

Al deze sprites bestaan uit meerdere GIF-bestanden.

- ☛ Klik op de sprite voor *pac\_left*.
- ☛ Klik op *edit sprite*.



Je ziet nu dit scherm

Deze sprite bestaat uit 4 plaatjes.

Als je het spel gaat spelen zul je zien dat pacman hapt als hij 'loopt'.




- ☛ Speel het spel tot je de *highscore* te zien

krijgt.




Je hebt nu kunnen zien wat er allemaal in het spel gebeurt.

- ☛ Schrijf van ieder object op wat de *events* en de bijbehorende *actions* zijn.

Bijv. het object

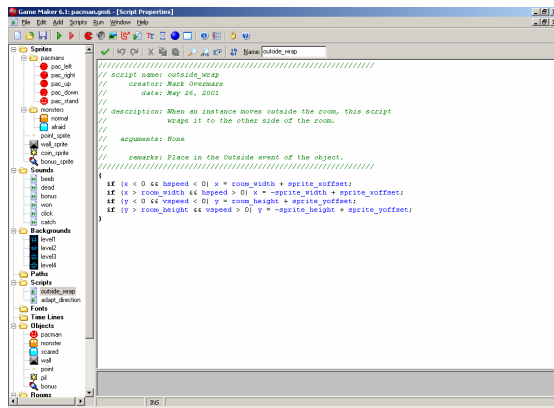
Object	Event	Action
 <i>scared</i>	 <i>Alarm 0</i>	 <i>Change instance into monster</i>

Om er achter te komen wat *Alarm 0* in dit spel is moet je ook van de andere objecten de actions en events opschrijven. Je komt er dan achter dat

*Alarm 0* in werking treedt als  pacman in  botsing komt met de 

pil. *Alarm 0* is 160 steps.

## Hoofdstuk 4.2

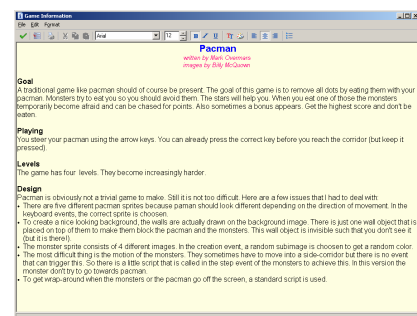


Bekijk de twee *scripts* in dit spel. Een script geeft een *action* aan die niet met het Drag-and-Drop systeem gemaakt kan worden. Deze scripts zijn geschreven in GameMakerLanguage ook wel GML genoemd.

- Schrijf de twee scripts over.
- Noteer de settings van de

rooms.

- Lees de Game Information. Dit kan je helpen bij het maken van een design document.
- Schrijf het design document zoals dat er uitgezien zou kunnen hebben toen Mark Overmars dit spel maakte. Gebruik daarbij de informatie in Game Maker.



Je design document moet de volgende onderdelen bevatten:

### Design document:

- Description
- Game objects
- Controls
- Sounds
- Game flow
- Levels

Het is heel erg belangrijk dat je duidelijk omschrijft wat er in het spel moet gebeuren. Ook de dingen die je misschien niet direct in het spel ziet. Hiervoor moet je echt alle events en actions in Game Maker goed bestuderen.

Als je design document af is zou je het spel na kunnen bouwen. Je moet echter nog twee dingen maken voor je daarmee aan het werk kan.

- Teken een storyboard van alle 4 de levels in **pacman**.
- Teken of schrijf een flowchart voor **pacman**.
- Sluit nu het spel **pacman**.
- Open een nieuw spel.
- Bouw het spel nu na aan de hand van je eigen notities.

Voor de *wrap* naar de andere kant van de kamer heeft Mark Overmars in Gamemaker 6.0 een script gebruikt. In Gamemaker 6.1 is hier een D&D voor gemaakt.

## Hoofdstuk 4.2

- Vervang het script van Mark Overmars voor een D&D.

Vragen:

1. Hoe heet een serie GIF-bestanden die samen een geanimeerde sprite vormen?
2. *Alarm 0* bestaat uit 160 stappen. Hoeveel seconden duurt *Alarm 0* als de `room_speed` 20 is?
3. Wat betekent de afkorting GML?