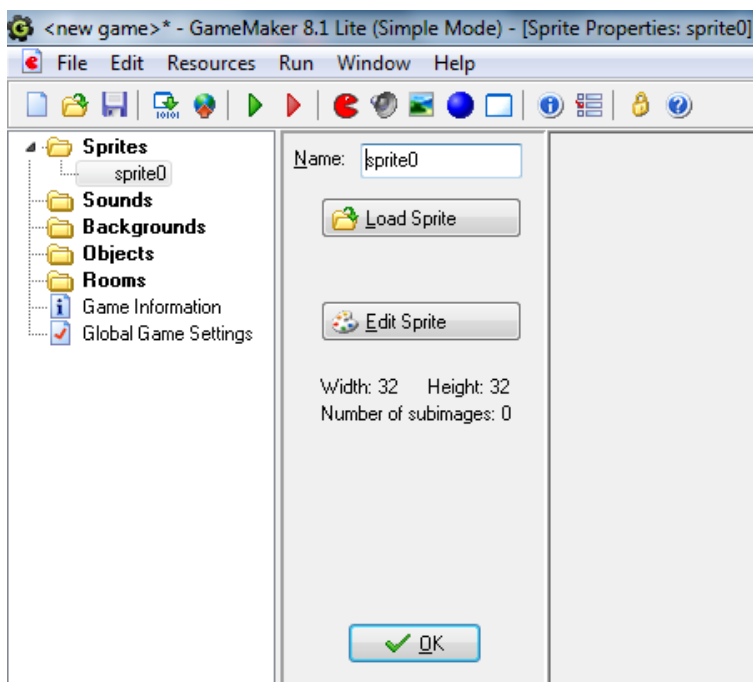


Catch the Clown, een spel in GameMaker



Een clown beweegt over het scherm. Telkens als je met de muis de clown aan klikt, verdien je punten. We gebruiken twee afbeeldingen in dit spel, namelijk een clown en een muur (wall). Afbeeldingen noemen we in GameMaker sprites. We beginnen met het laden van de sprites.

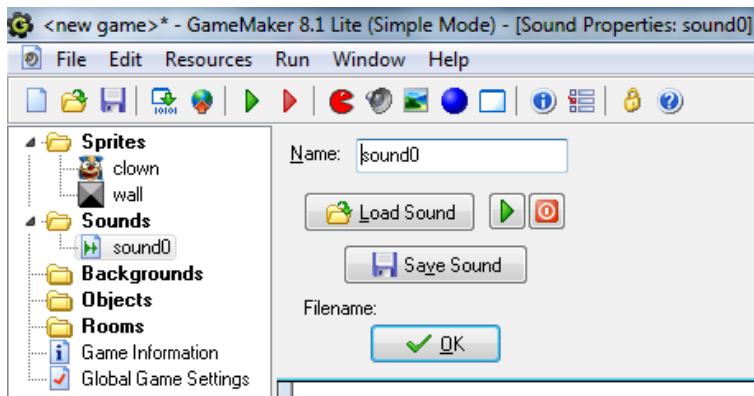
Sprites toevoegen



1. Klik op het rode happertje in de menubalk of kies **Resources** en daarna **Create Sprite**.
2. Waar **sprite0** staat, verander je de naam in **clown**.
3. Klik op **Load Sprite**.
4. Klik op **Computer** (links) en scroll naar beneden.
5. Klik op **100eee** (onderaan midden).
6. Klik op de map **Clown** (midden boven).
7. Klik op **clown.png**.
8. Klik op **OK**.
9. Doe precies hetzelfde (stap 1 tot en met 8) voor **wall.png** en noem de sprite **wall**.

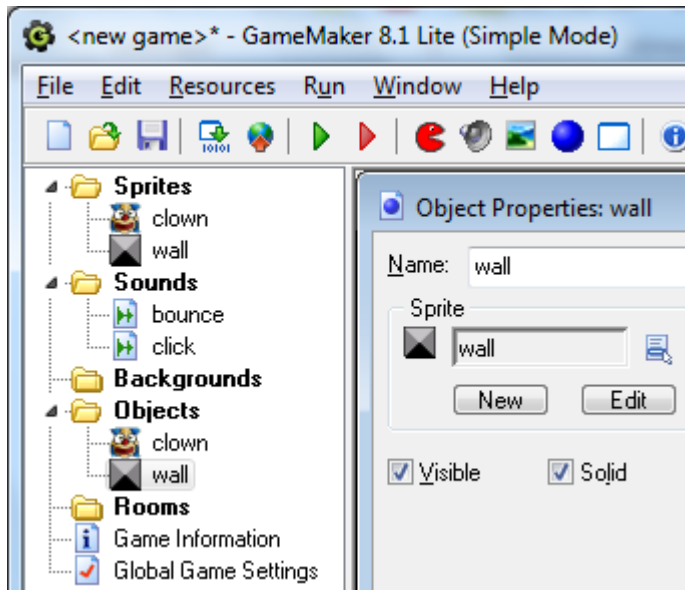


Geluiden toevoegen



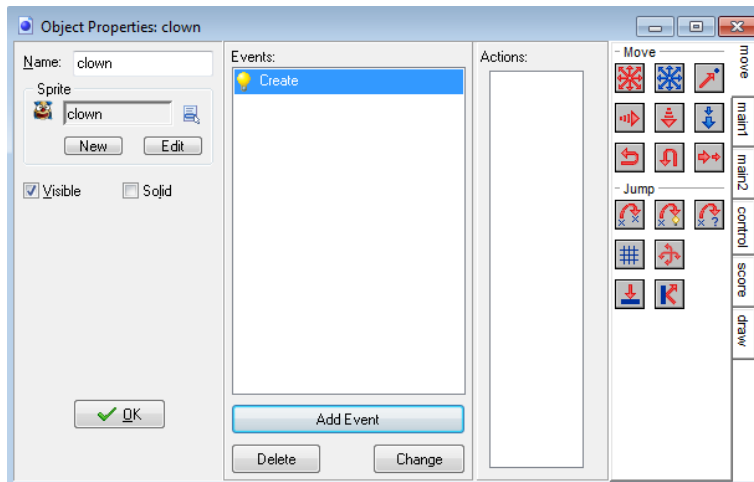
1. Klik op de luidspreker (rechts naast het rode happertje) of kies **Resources** en daarna **Create Sound**.
2. Waar **sound0** staat, verander je de naam in **bounce** (botsen).
3. Klik op **Computer** (links).
4. Klik op **100eee** (onderaan midden).
5. Klik op de map **Clown** (midden boven).
6. Klik op **bounce.wav**.
7. Klik op **OK**.
8. Doe precies hetzelfde (stap 1 tot en met 8) voor **click.wav** en noem de sound **click**.

Objecten maken

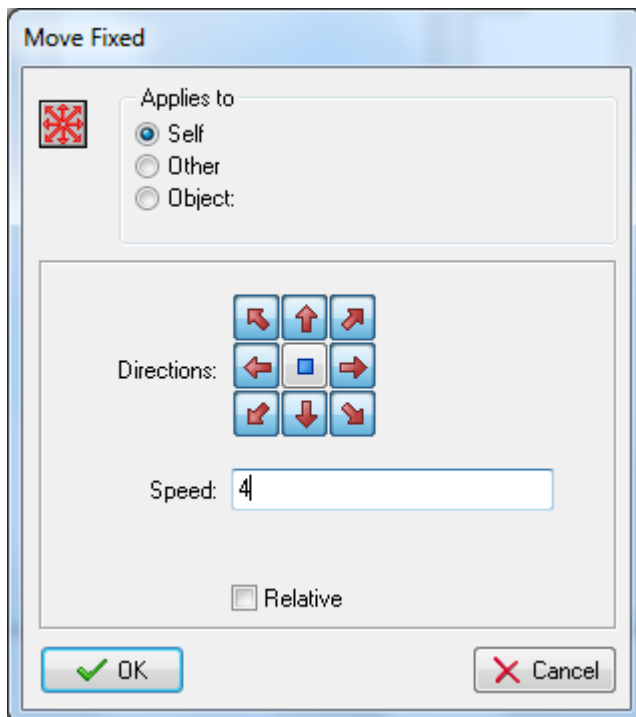


1. Klik op de blauwe bal of kies **Resources** en daarna **Create object**.
2. Waar **object0** staat, verander je de naam in **clown**.
3. Klik op het plaatje naast **<no sprite>** en kies daar **clown**.
4. Klik op **OK**.
5. Doe precies hetzelfde met **wall** met één verschil. Bij de wall moet **solid** aangevinkt worden. Als de clown tegen de muur botst, springt hij terug van de muur.
6. Als je het goed hebt gedaan, heb je nu twee sprites, twee sounds en twee objects. Het object clown is niet solid maar het object wall is wel solid.

De clown laten bewegen

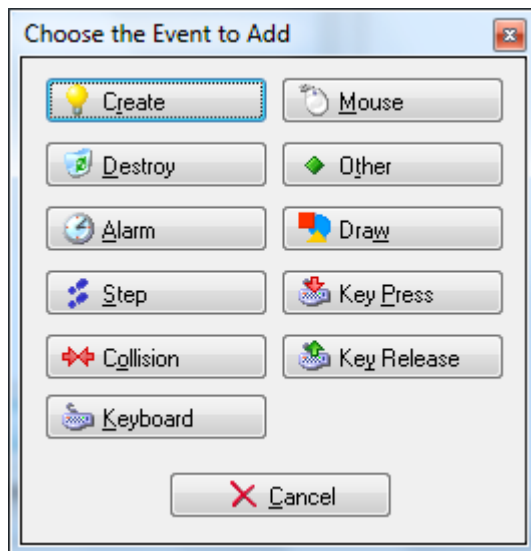


1. Dubbelklik op het Object **clown**.
2. Klik op **Add Event**.
3. Klik op **Create**.
4. Sleep nu op het tabblad **Move** het eerste rode icoontje naar **Actions**. Je krijgt nu het menu van **Move Fixed**.

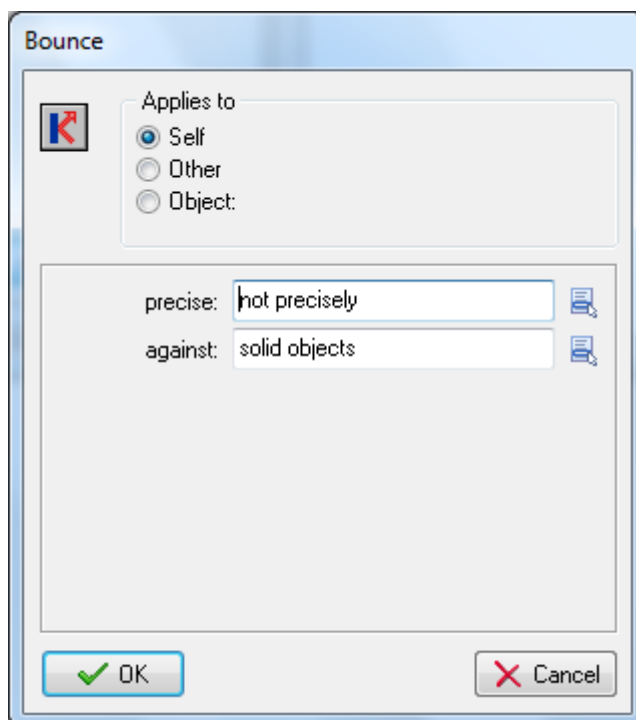


5. Klik alle acht de **Directions** (richtingen) aan en kies een **Speed** (snelheid) van 4.
6. Klik op **OK**.

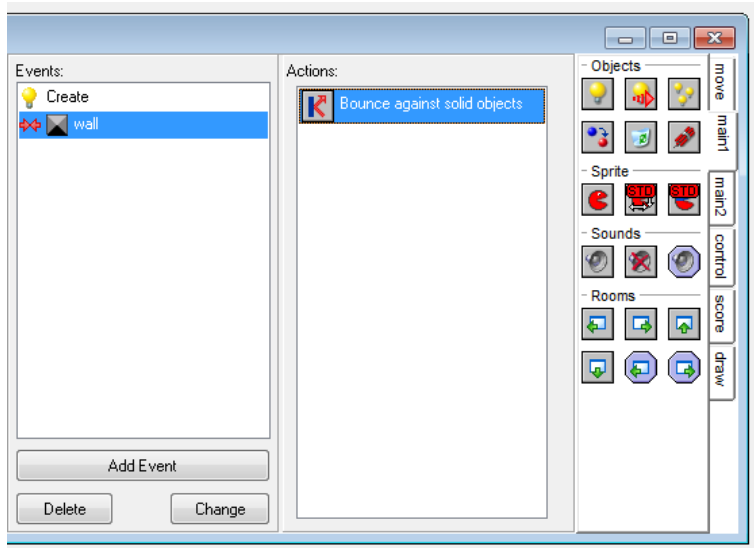
De clown botst met de muur



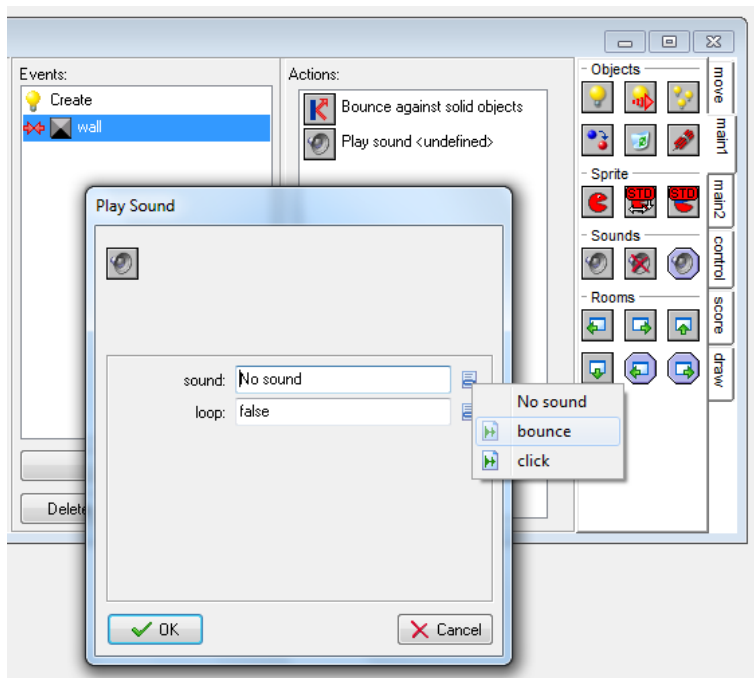
1. Klik op **Add Event**.
2. Klik op **Collision** (botsing) en kies de **wall**. We gaan nu dus bepalen wat er gebeurt als de clown tegen de muur botst.
3. Kies op het tabblad **Move** in het onderdeel **Bounce** en sleep die naar **Actions**. De **Bounce** is het allerlaatste icoontje op het tabblad **Move**.
4. Klik op **OK**.



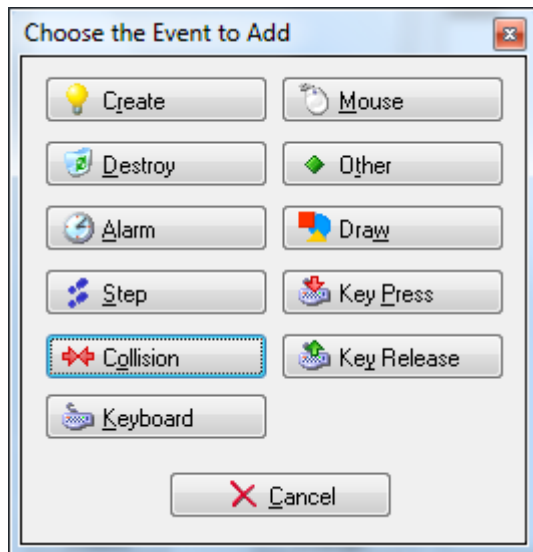
Een geluidje afspelen als de clown botst met de muur



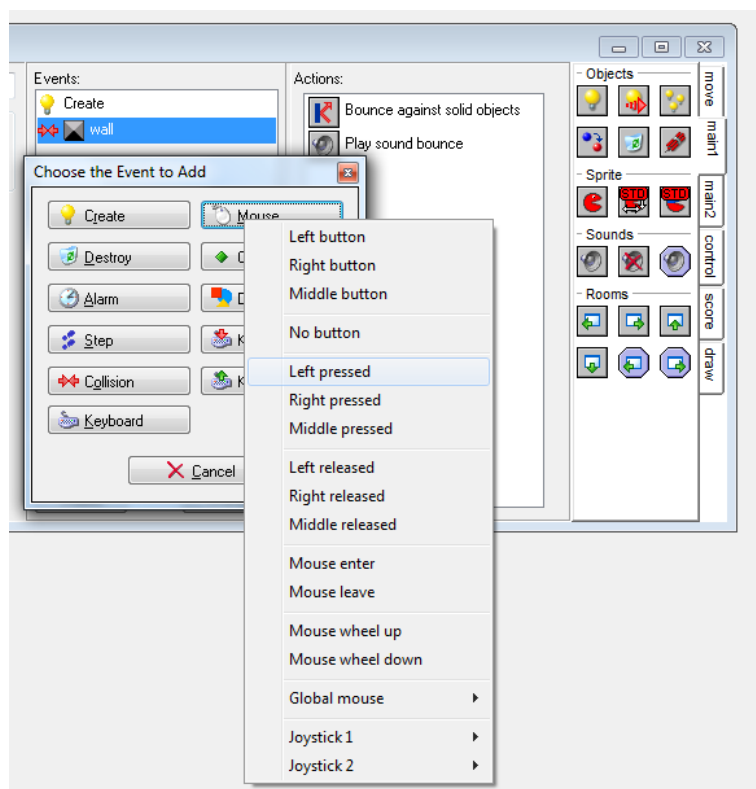
1. Kies helemaal rechts het tabblad **main1**.
2. Kies bij **Sounds** het eerste icoontje, dus het luidsprekertje en sleep het naar **Actions**.
3. Kies het geluidje **bounce**.
4. Klik op **OK**.



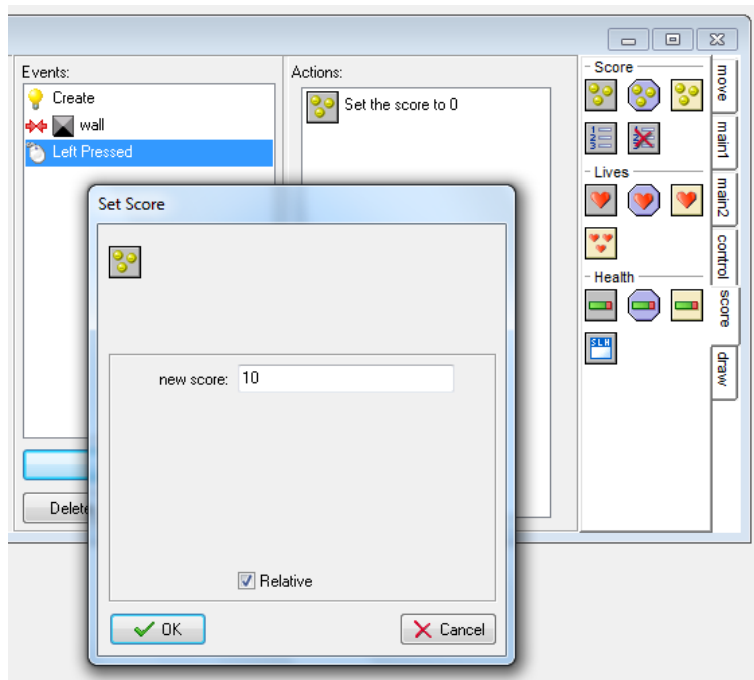
Met de muis klikken op de clown



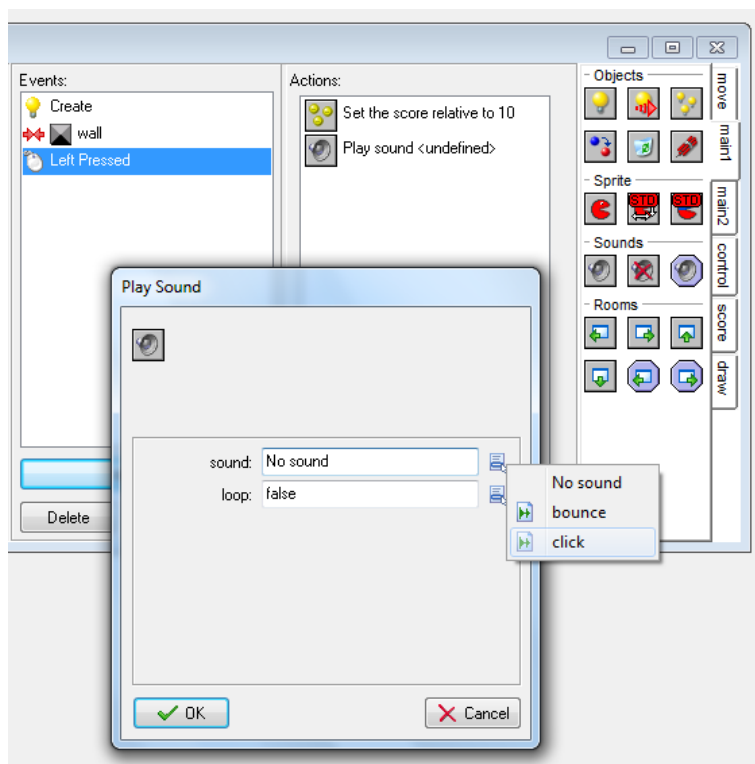
1. Klik op **Add Event**.
2. Klik op **Mouse**.
3. Kies **Left pressed**.



De score aanpassen en het click geluidje laten horen.

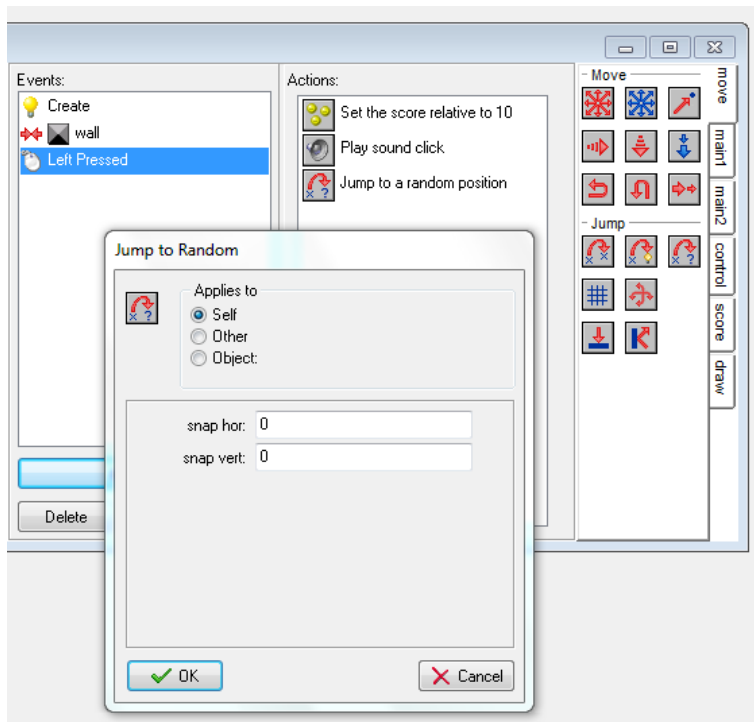


1. Ga naar het tabblad **score**.
2. Kies **Set score** (het eerste icoontje van **Score**).
3. Vul bij **new score** 10 in.
4. Klik **Relative** aan.
5. Klik op **OK**.

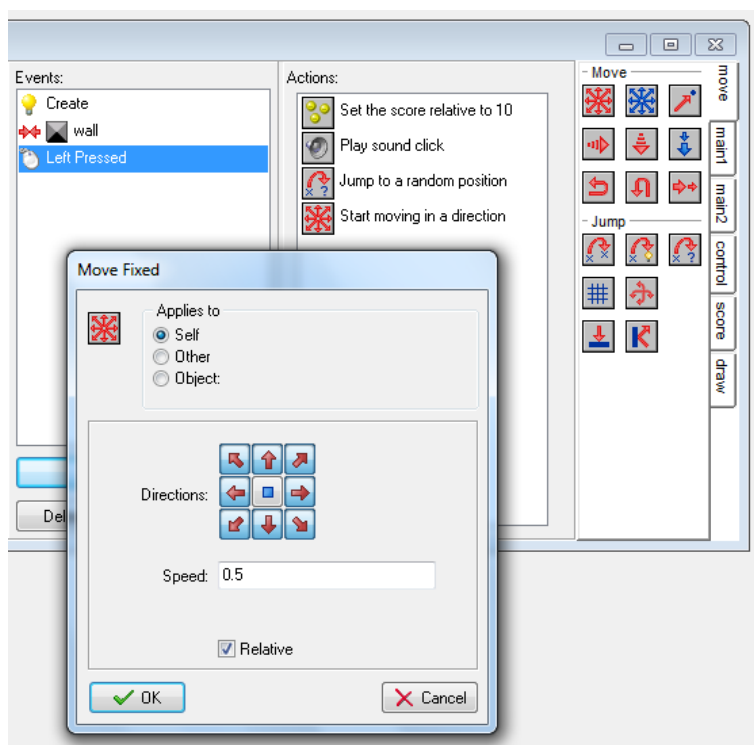


6. Voeg vanaf het tabblad **main1** een **Sound** toe. Klik op het luidsprekertje en kies **click** als sound.
7. Klik op **OK**.

Naar een willekeurige positie springen

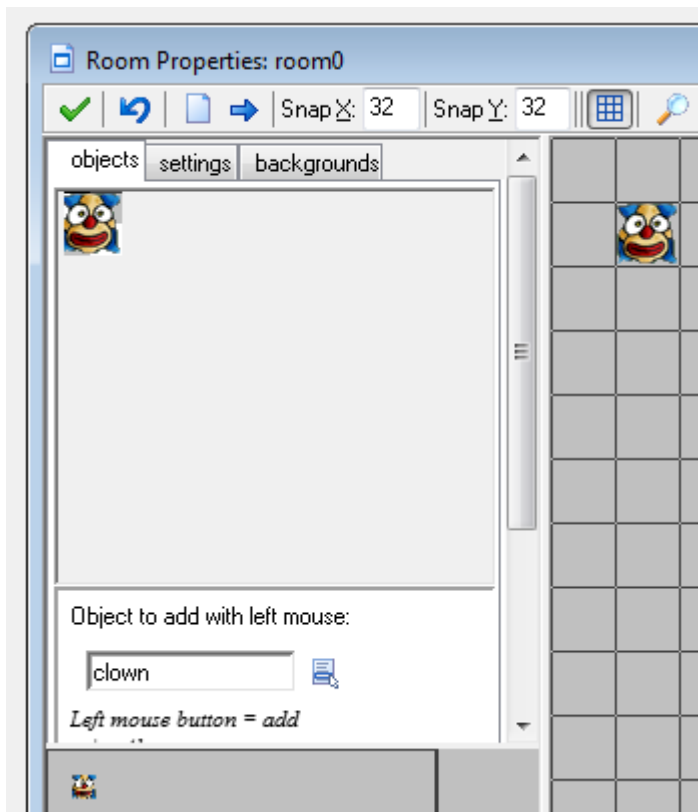


1. Kies op het tabblad move **Jump to Random**. Dat is het derde icoontje bij **Jump**.
2. Klik op **OK**.



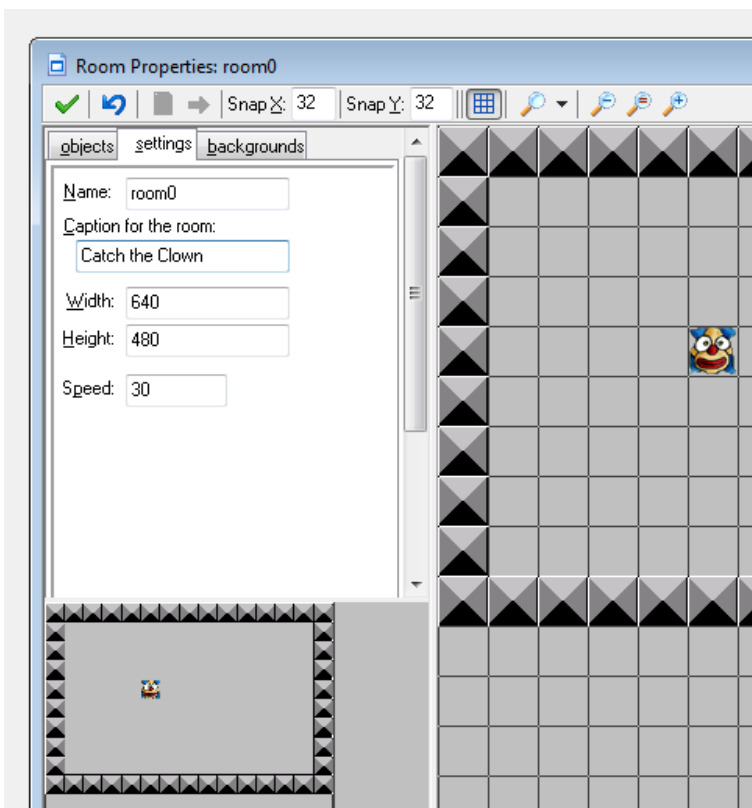
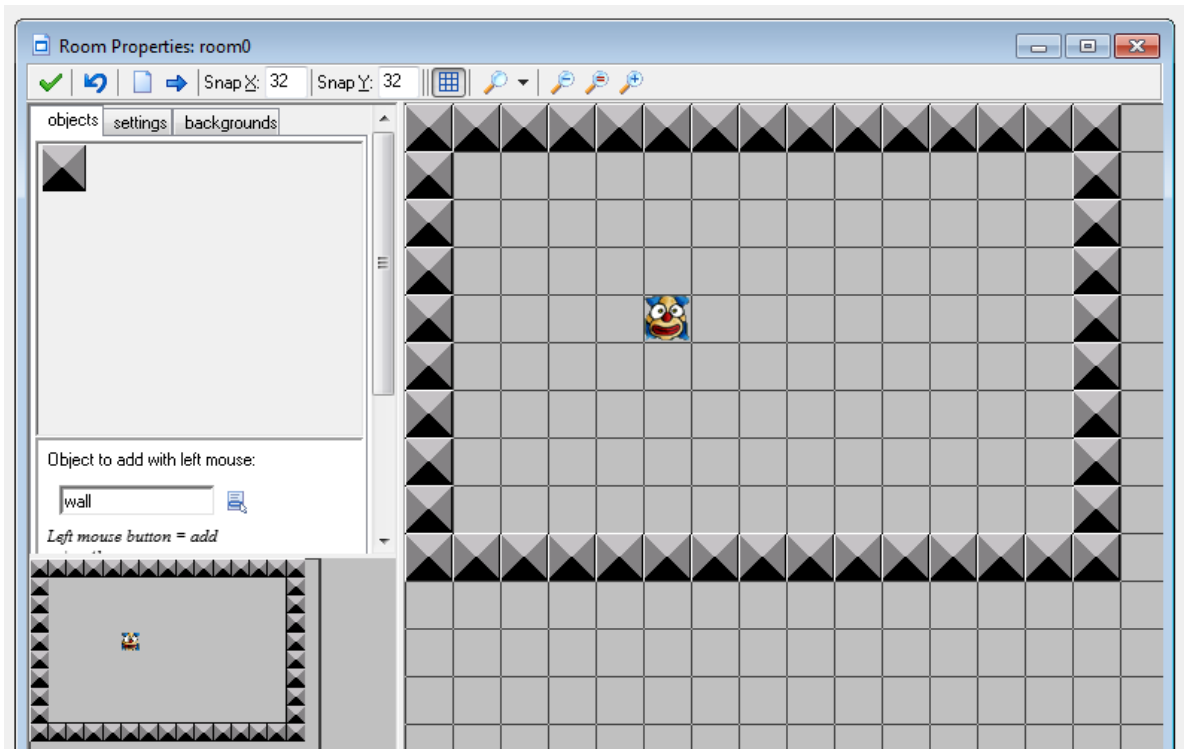
3. Sleep een **Move Fixed** naar **Actions**.
4. Kies alle acht de pijlen zodat er een willekeurige richting genomen wordt.
5. Stel de **Speed** (snelheid) in op **0.5**.
6. Klik **Relative** aan.
7. Klik op **OK**.
8. Klik nog een keer op **OK** het object clown te sluiten.

De clown in de room zetten



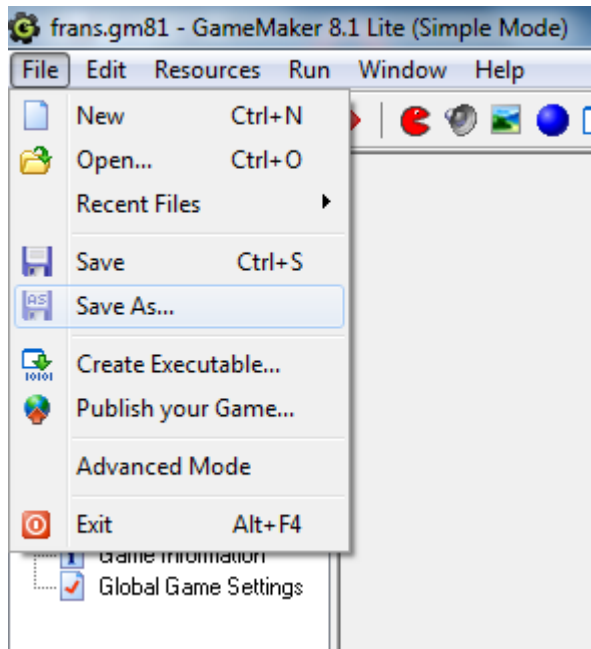
1. Klik op het icoontje van Room naast het blauwe bolletje of kies **Resources** en daarna **Create Room**.
2. In het tabblad **objects** kun je kiezen uit de **clown** en de **wall**. Klik op de wall of op de clown om te wisselen van object.
3. Klik op de clown bij het tabblad **objects** en klik daarna één keer ergens in de room. Daarmee wordt een clown geplaatst. Als je per ongeluk twee clowns krijgt, klik je rechts op een clown om er een te verwijderen.

4. De wall maken in de room



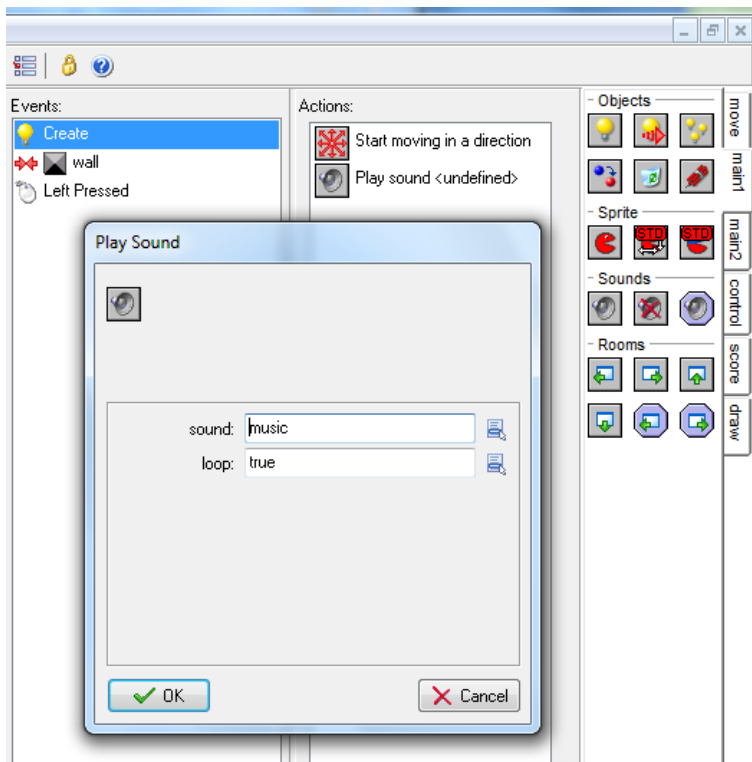
1. Kies in de room op het tabblad **objects** de **wall** als **object**.
2. Klik in de room op de plaatsen waar je de wall wil plaatsen. Als je **Shift** ingedrukt houdt en de muis versleept, kun je heel snel de muur bouwen.
3. Kies het tabblad **Settings**.
4. Vul bij **Caption for the room** een passende naam in, bijvoorbeeld **Catch the Clown**.
5. Klik op het groene vinkje als je klaar bent.

Het spel opslaan en testen



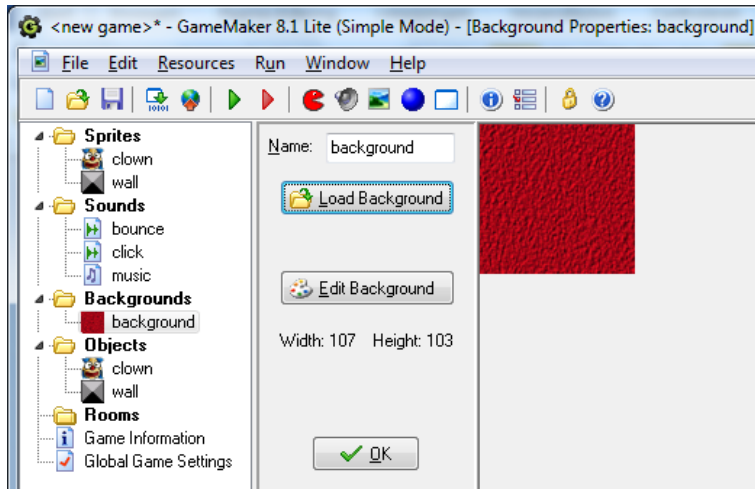
1. Kies **File** en **Save As** om je spel op te slaan.
2. Vul bij **Bestandsnaam:** je voornaam als bestandsnaam in en gebruik enkel kleine letters en geen spaties.
3. Kies **Opslaan**.
4. Klik op het groene pijltje in de menubalk en kies **run normally** of druk op **F5**.

Een achtergrondmuziekje toevoegen

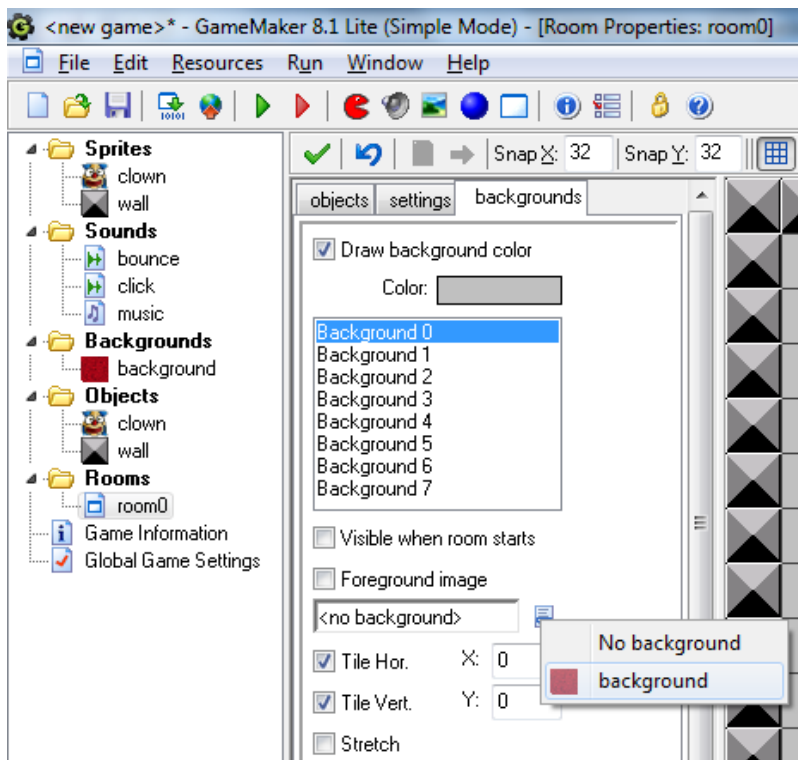


1. Klik op het luidsprekertje of kies **Resources** en daarna **Create Sound**.
2. Klik op **Load Sound**, blader naar **music.mid** en klik op **Openen**.
3. Klik op **OK**.
4. Open het **object clown** door er op te dubbelklikken.
5. Kies **Create**.
6. Voeg het geluid **music** toe vanaf het tabblad **main1**. Sleep het luidsprekertje bij **Sounds** naar **Actions** en kies **music**.
7. Zet **loop** op **true** zodat het muziekje continu blijft spelen.
8. Klik op **OK**.
9. Test je spel door op het groene pijltje te klikken of door op F5 te drukken.

Een achtergrond toevoegen



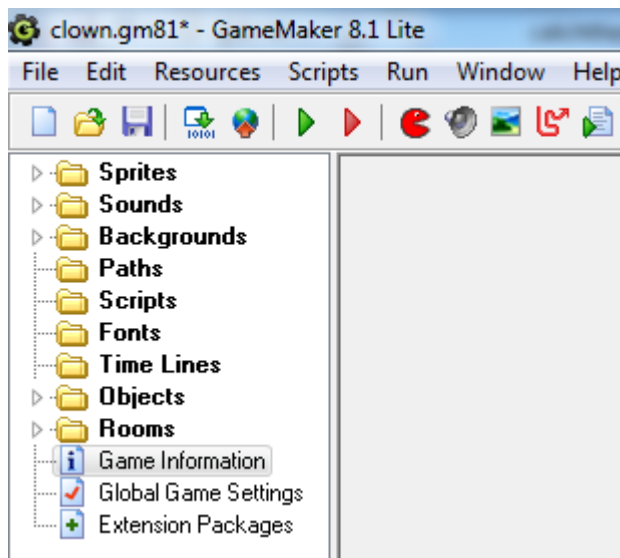
1. Kies **Resources** en daarna **Create Background**.
2. Klik op **Load Background**.
3. Klik op **Computer** (links).
4. Klik op **100eee** (onderaan midden).
5. Klik op de map **Clown** (midden boven).
6. Klik op **background.png**.
7. Klik op **OK**.



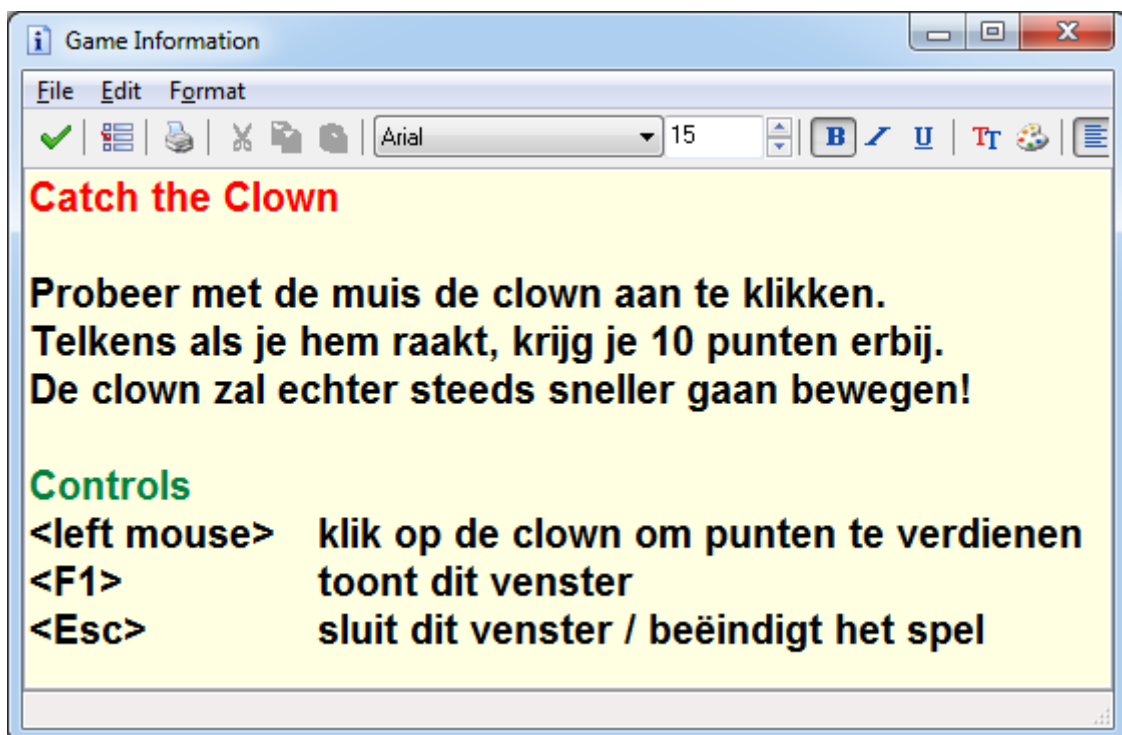
8. Laad **room0**.
9. Kies het tabblad **backgrounds**.
10. Klik op het icoontje naast **<no background>** en kies **background**.
11. Klik op het groene vinkje in de menubalk.

Game Information toevoegen

Tijdens het spel kun je op F1 drukken om nadere informatie te lezen. Je kunt daar bijvoorbeeld uitleggen wat de bedoeling is van het spel en eventueel je naam toevoegen.

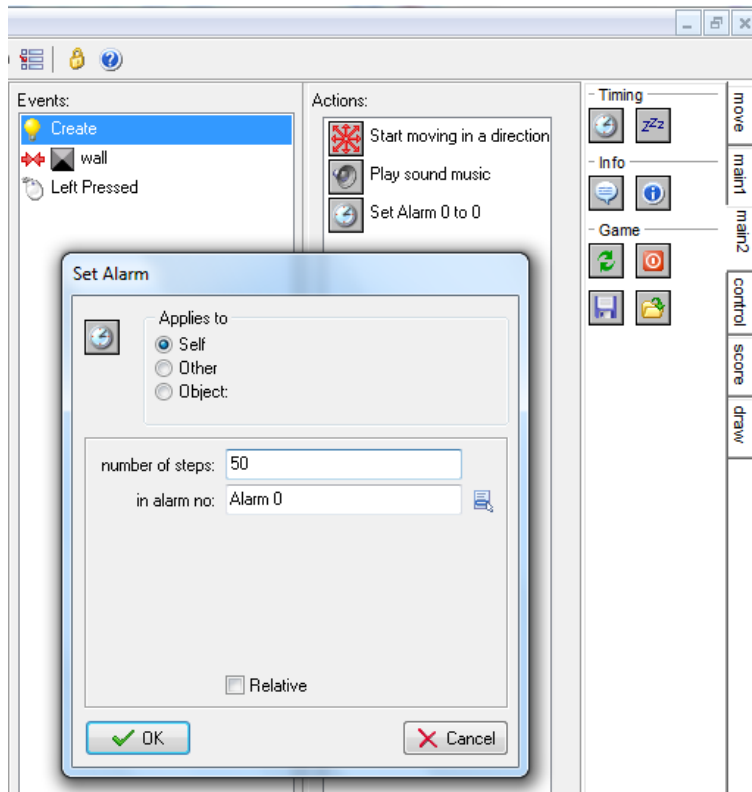


1. Klik links in het rijtje op **Game Information**.
2. Vul de juiste informatie in. Gebruik een lekker groot lettertype en maak de tekst vet.
3. Klik op het groene vinkje om de **Game Information** op te slaan.
4. Test de game door op **F5** te drukken en druk op **F1** om te kijken of je de Game Information tevoorschijn krijgt.



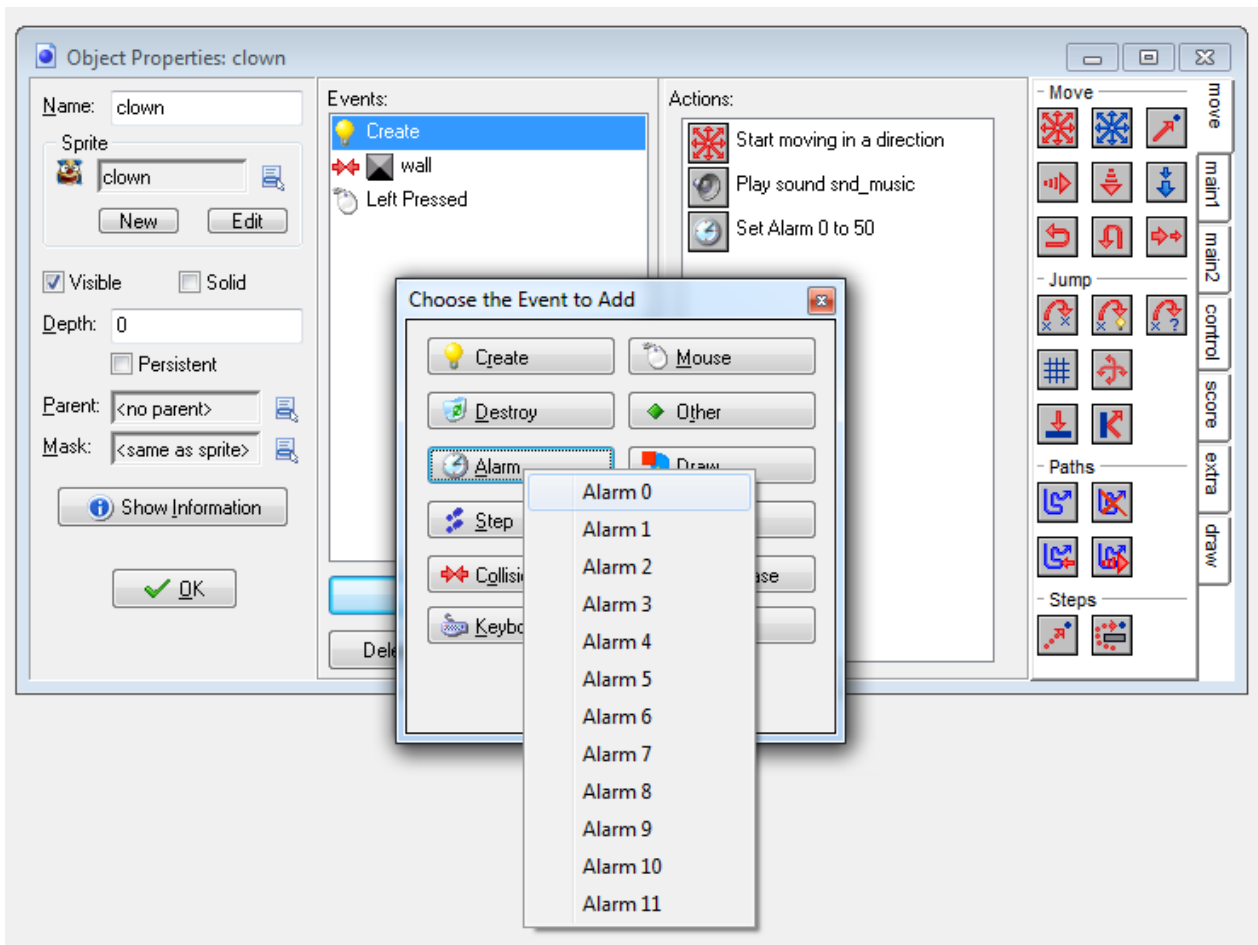
De clown laten verspringen van positie met een alarm clock

Je weet precies waar de clown is en daardoor is het vrij gemakkelijk de clown aan te klikken. We laten hem nu af en toe verspringen, zodat het spel wat moeilijker te spelen wordt.

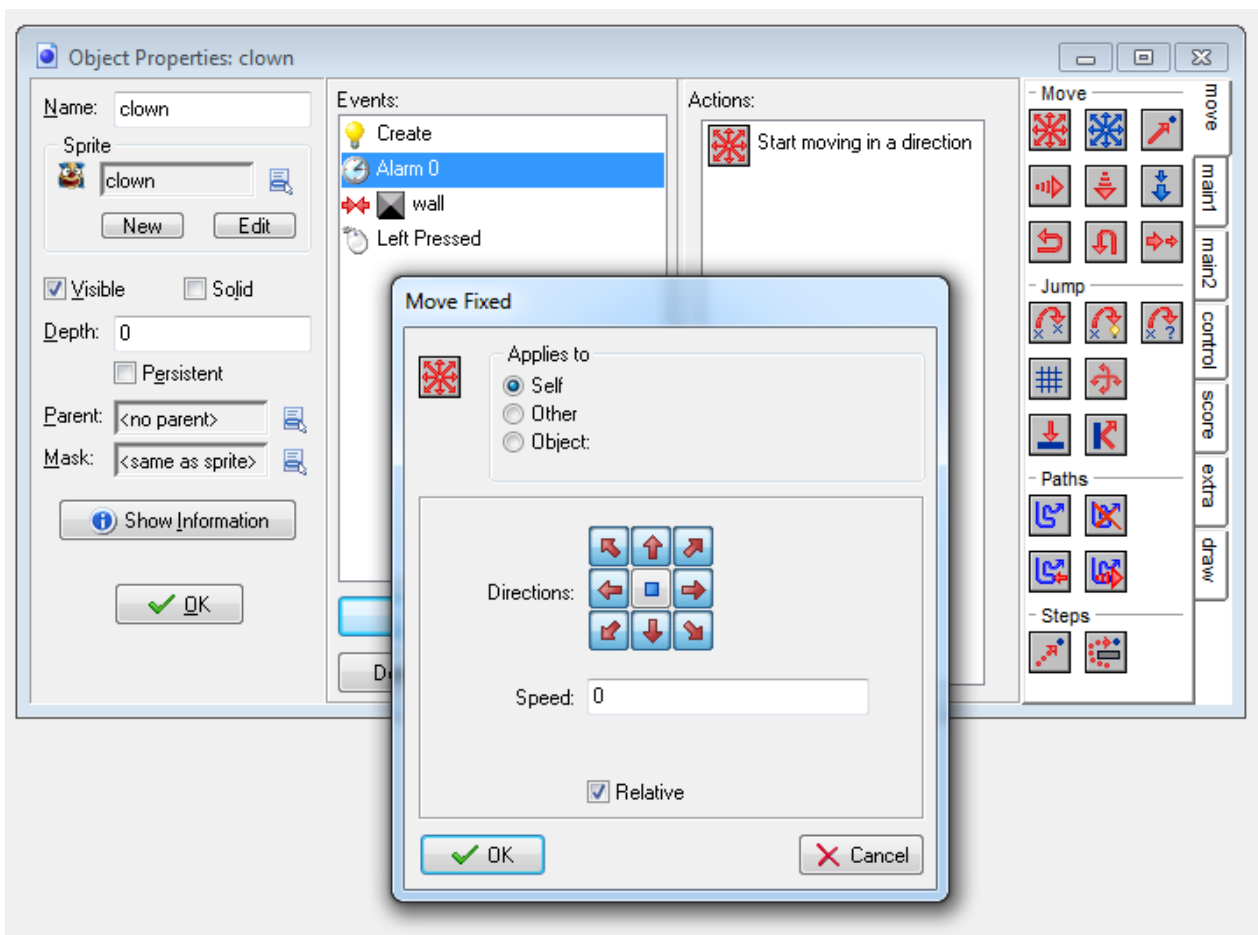


1. Open het **object clown**.
2. Selecteer het **Create event**.
3. Kies **Set alarm** vanaf het tabblad **main2**.
4. Kies **50** bij **Number of steps**. Er zitten 30 steps in één seconde, dus 50 steps is ongeveer 1½ seconde.
5. Klik op **OK**.

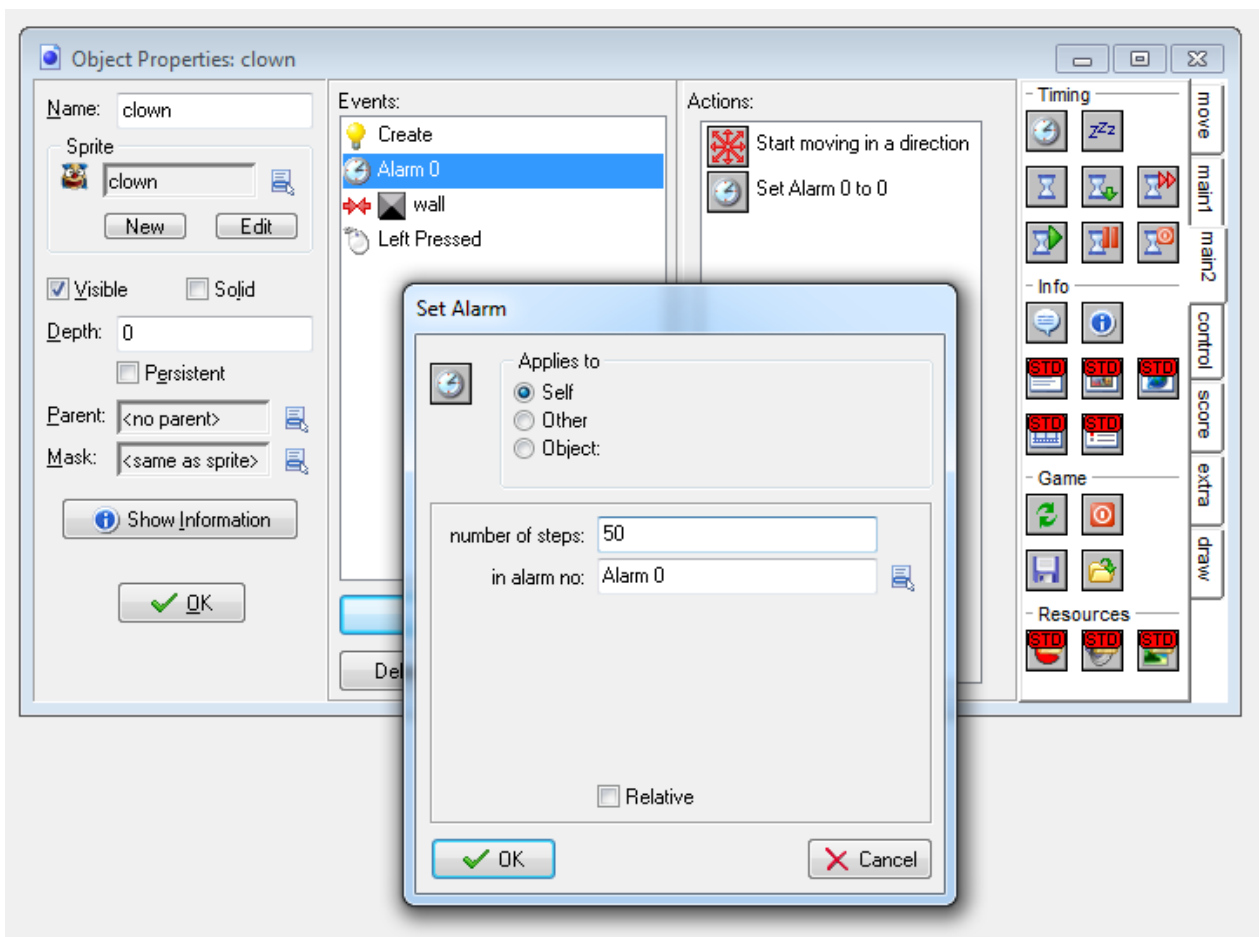
1. Klik op **Add Event**.
2. Kies **Alarm**.
3. Kies **Alarm 0**.



1. Kies **Move Fixed** van het tabblad **Move** en sleep dat naar **Actions**. Dat is het eerste icoontje van **Move**.
2. Klik alle acht de pijlen aan om een willekeurige richting te laten bepalen.
3. Zet de **Speed** op 0 en klik **Relative** aan.
4. Klik op **OK**.

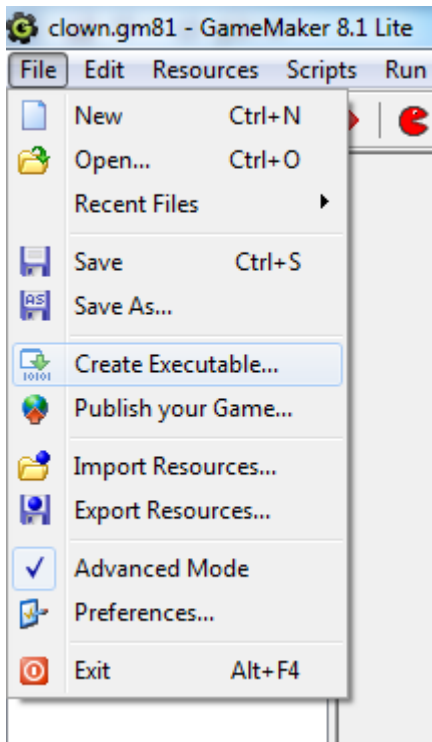


1. Zet nog een keer een alarm aan. Kies **Alarm** van het tabblad **main2** en sleep dat naar **Actions**. Kies **50 steps** en kies **Alarm 0**.
2. Klik op **OK**.
3. Klik nog een keer op **OK** om het object clown te sluiten.
4. Test de game met **F5**.



Maak een executable van de game

Als je game af is, kun je daar een echt programma van maken dat je kunt verspreiden. Ook als je geen GameMaker op de computer hebt, kun je dan het spel spelen.



1. Kies **File**.
2. Kies **Create Executable ...**
3. Kies een korte naam, zonder spaties en met allemaal kleine letters.

GameMaker is een gratis tool om spellen te maken. Je kunt het downloaden op het internet op de website van YoYo Games. Er zijn tal van lessen en voorbeelden op het internet te vinden. Gebruik Google om voorbeelden van spellen van GameMaker te vinden.