

# Sploder Tutorial

## Arcade Spellen Maken

Geschreven door Rina Timmerman

Copyright © 2016 Rina Timmerman (Windesheim)

Laatste versie december 2016

Gebruikt: Sploder via <http://www.sploder.com/>

Niveau: Beginner

### Vooraf

- Deze handleiding laat in een aantal stappen zien hoe je een actie (Arcade) spel kunt maken. Dit is een van de mogelijkheden binnen Sploder.
- Op YouTube zijn (Engelstalige) handleidingen te vinden. Op basis van de video van SploderStuff via <https://www.youtube.com/watch?v=wh22sYhJkK> (part I) en <https://www.youtube.com/watch?v=hf72Ybtg7DA> (part II) is deze handleiding tot stand gekomen.
- Je leert hiermee de basisbeginselen van Sploder om een speelbaar spelletje te maken.

### Inleiding

- Het spel dat je hieronder leert maken is een actiespel. Elke level bevat uitdagingen voor de speler, zoals monsters verslaan om voldoende punten te scoren, levenskracht (health) te winnen of speciale krachten te verzamelen (Magic Spells). Tot zover het basis spel.
- barrières overwinnen en hoogtes bedwingen.
- Om naar de volgende level te kunnen, moet de speler alle monsters uitschakelen met behulp van **Treasures**, barrières overwinnen en hoogtes bedwingen. Dit leer je maken in de uitgebreidere versie.

### De start: Het basis spel

- Ga naar de site van Sploder Game en klik bovenaan op 'Make a game'. Je vindt er meerdere soorten, kies voor het Arcade spel.

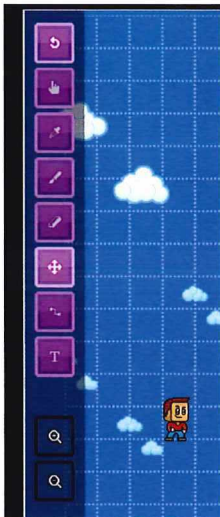


- Om het spel uit te proberen, is de demo versie voldoende. Nadeel is dat je spel niet opgeslagen wordt. Wil je dat wel, meld je dan aan bovenaan de site.
- Klik op Create -> New
- Klik op de + voor het toevoegen van een level. Zie afbeelding.



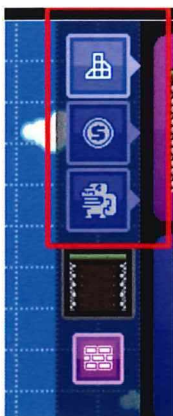
- Ga de level binnen door erop te klikken en voeg je eerste stage toe (+).
- Kies voor de **Forest World** en treed deze binnen.

### Knoppen functies

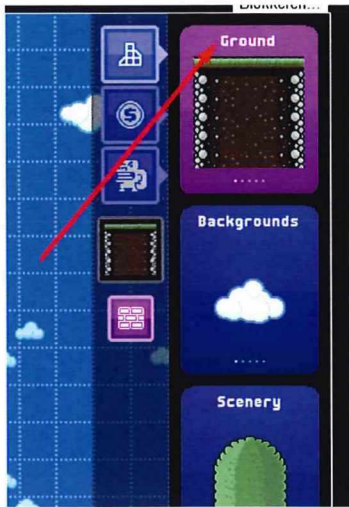


- Het **soort kompas** (links in het menu) laat je in de ruimte rondkijken en bewegen. Je kunt dit ook doen door de SHIFT-knop ingedrukt te houden.
- Het **handje** laat je ook rond bewegen in de ruimte, maar plaatst ook dingen.
- Wil je gemakkelijk en ineens veel tekenen en plaatsen, gebruik dan de **kwast**.
- De **Undo knop** (pijlje terug) verwijdert je acties. Je kunt ook de **gum** gebruiken.

De iconen rechts in het scherm leiden je naar grond soorten, beloningen en monsters.



- We klikken op **ground**. Daarbinnen zijn meerdere soorten grond te vinden (sleep met je muisknop). Kies voor die met gras bovenop.

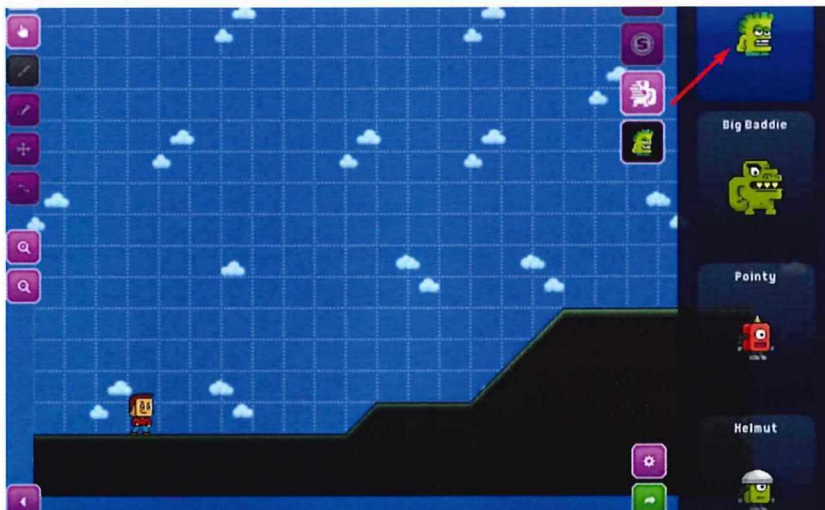


- Trek (sleep) met je muis een ondergrond. Zorg voor wat uitdaging door verschillende hoogtes en dieptes te maken.



## Monsters

- Het spel ziet er nu nog wat saai uit. Je gaat daarom enkele monsters toevoegen. Klik op het derde icoontje rechts van de monsters en selecteer een monster. Bijvoorbeeld **Baddie** (bovenaan).



- Plaats het monster **Baddie** waar je wenst (**handje**) of verplaats deze (**kompas**).





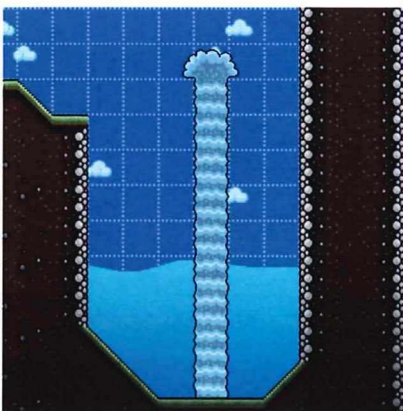
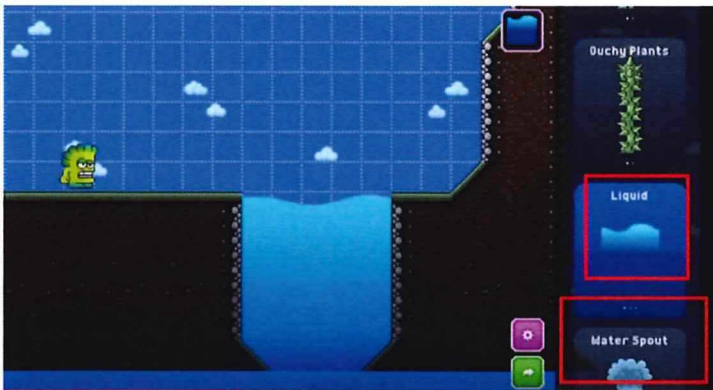
### Tijd om te testen

- Probeer het spel eens uit, je ziet dat het monster zich op jouw richt en je probeert aan te vallen. Ze *bumpen* je uit je game! Door er zelf bovenop te springen kun jij ze uitschakelen. 2x springen en je *bumpt* ze zelf het spel uit. Probeer het maar eens. En werkt het?
- Je ziet nu ook of je ondergrond voldoende uitdagend voor je speler, maar niet té is. Bijvoorbeeld doordat de grond te steil omhoog loopt, of de monsters te dicht bij elkaar geplaatst zijn, waardoor je geen kans hebt om ze goed te raken.
- Indien nodig pas je je spel onderdelen aan (meer grond, minder steil, monsters verplaatsen of weghalen met de **gum**).

### Waterfontein

Je gaat een diepte in je grond vullen met water en een waterfontein.

- Klik op het eerste icoontje rechts en selecteer **Liquid**. Vul de diepte met water en plaats er een **Water Spout** in.



## Munten scoren

Een leuke uitdaging voor de speler muntjes te laten pakken die boven de waterfontein hangen.

- Ga naar het tweede icoontje en selecteer **Treasures** met een bepaalde waarde. Zo is de gouden munt 5 waard, de platina 25 en de schatkist 250.
- Plaats enkele **Treasures** boven de fontein.

## Tijd om te testen

Het is weer tijd om te testen. Let vooral op wat er gebeurt met de speler in het water en hoe de fontein hem helpt om bij de muntjes te komen. Ik heb een stukje video 'geknipt' om je dit te laten zien. Klik hier voor het videofragment

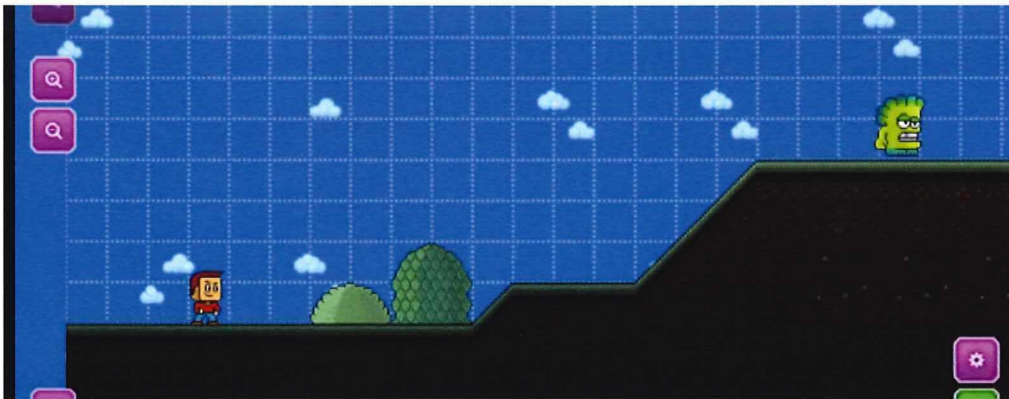
<http://www.tubechop.com/watch/8725688> . Werkt deze link niet? Bekijk dan het volgende stukje video (tot 4'17")

<http://www.youtube.com/watch?v=wh22sYhJkK&t=3m55s>

## Verfraaien

Je kunt je omgeving nog wat met bosschages aantrekkelijker maken.

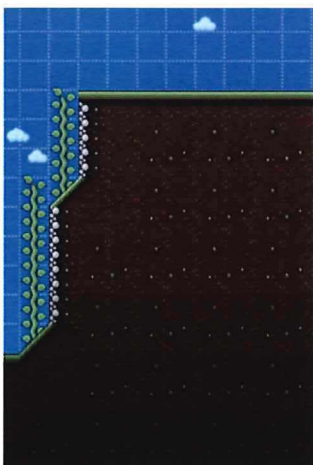
- Ga naar het eerste icoontje rechts en kies bij **Scenery** uit de mogelijkheden. Plaats ze in je landschap.



## Omhoog klimmen

Help je speler tegen steile hellingen op te klimmen, door klimplanten te plaatsen.

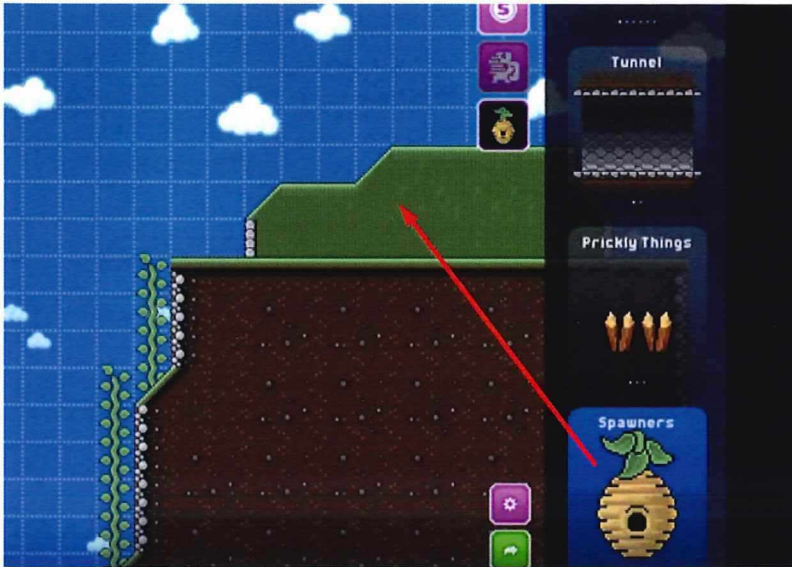
- Ga naar het eerste icoontje rechts en scroll naar de **Vines**. Selecteer een klimplant en plaats deze voor de steile stukken. Zie afbeelding.



## Levenskracht

Maak het spel uitdagender door items die de speler soort van 'stalken' en zijn levenskracht laat afnemen: **Spawners**.

- Plaats een grasveld met een bijenkorf. Selecteer **Grass** via het eerste icoontje rechts. Selecteer bij het tweede icoontje **Spawners**. Uit de bijenkorf komen steeds bijen die de speler steken en zijn levenskracht laten afnemen.



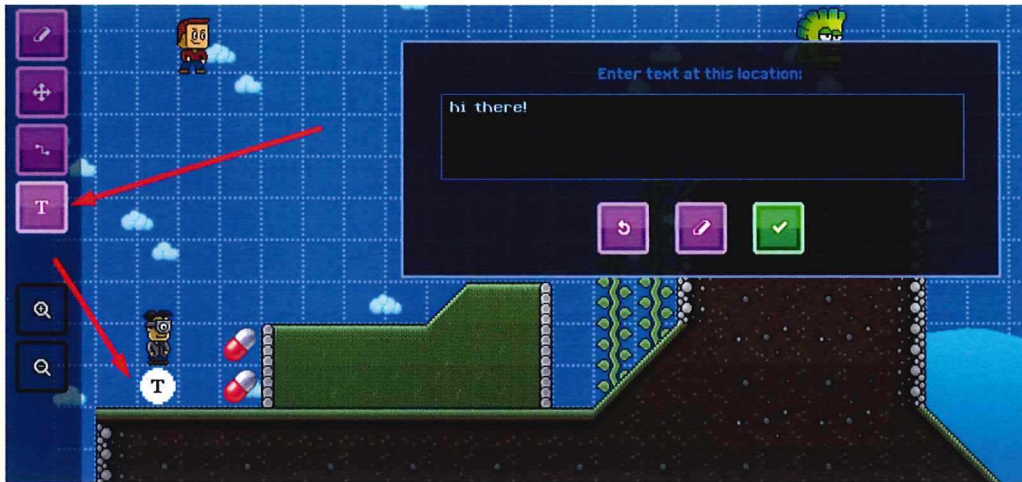
- Bij **Health** vind je items die je speler weer zijn kracht (terug)geven. Bijvoorbeeld



## Personages laten spreken

Je kunt in Sploder personages laten spreken. Dit geldt voor zowel **Guardians** als **Enemies**.

- Selecteer via het tweede icoontje recht een **Guardian** en plaats deze ergens in het spelersveld.
- Links in de menu balk zie je **een T** staan, daarmee open je het tekstkader. Zie afbeelding. In het tekstkader kun je een spel aanwijzing of waarschuwing plaatsen. Je kunt het tekstkader overal in het spel plaatsen.



## Klaar

Dat was alles. Het basisspel is klaar. Speel er maar eens wat mee. Je kunt andere lay-out elementen toevoegen, maar ook springende platformen (Springy Platforms) en Mushrooms plaatsen, extra monsters laten meedoen, enz.



## De uitbreiding: Het iets leuker maken<sup>1</sup>

Nu de basis van het spel klaar is, maken we het iets leuker. We kunnen extra verrassingen in het spel opnemen met zogenaamde **Links**. Hieronder enkele voorbeelden wat je met **Links** in je spel kunt doen.

### Voorbeeld 1 – Water laten verschijnen

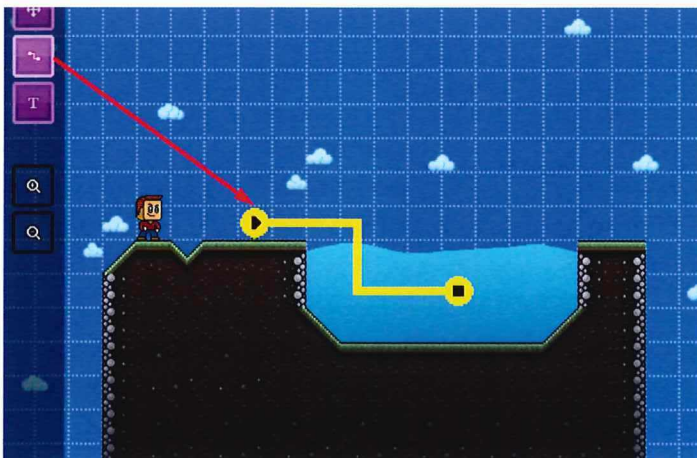
Je hebt in dit voorbeeld een waterpoel nodig, een beloning (bijvoorbeeld **Magic Spell**) en een bloem uit **Switches**.

- Creëer een waterpoel via het eerste icoontje rechts en selecteer **Liquid**.
- Ga naar het tweede icoontje om een beloning te selecteren uit **Magic Spell**. Plaats deze in het water. Deze magische bol kan de speler inzetten om monsters te bevrozen.
- Scroll verder naar beneden en kies **Switches**. Plaats deze op de kant bij het water. Zie afbeelding hieronder.



Nu gaan we een link maken vanuit Switches met het water.

- Ga naar het menu aan de linkerkant en selecteer het **Link** icoontje. Deze zit boven de **Tekst** icoon boven de **Zoom-out**. Maak tussen de Switches en het water een koppeling.



<sup>1</sup> De uitbreiding op het basisspel is gebaseerd op de video part II – Links van SploderStuff via <https://www.youtube.com/watch?v=hf72Ybtg7DA>



### Tijd om te testen

Test je spel om te kijken wat er gebeurt door de link die je aan het spel hebt toegevoegd.

Je ziet, de speler komt bij de rand en staat bij een diepe, lege kuil en een bloem. Hoe overbrugt hij die diepte? Door de **Switches** te activeren (aanraken). Daardoor gaat het water stijgen en de speler kan de andere kant bereiken.

### Voorbeeld 2 – Monsters na elkaar laten verschijnen

Je kunt met de **Link** ook monsters ná elkaar laten verschijnen, bijvoorbeeld in toenemende moeilijkheidsgraad. Plaats bijvoorbeeld twee **Baddies** en een grotere **Baddie**. Door ze te linken, zie afbeelding, zal nadat de eerste **Baddie** is uitgeschakeld, de tweede automatisch op de speler af komen. Zodra ook die is uitgeschakeld, ontmoet de speler de derde, grote **Baddie**.

Test je spel maar eens uit. En, werkt het naar wens?

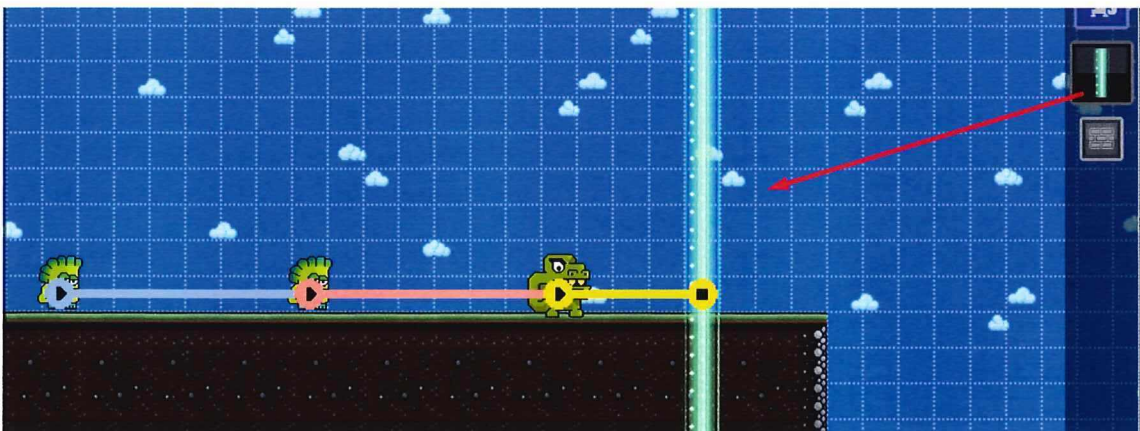


### Voorbeeld 3 – Einde level maken

Als je alle monsters overwonnen hebt, heb je de game level uitgespeeld. Maar hoe maak je een 'einde' aan je level? Dat kan ook met de **Link**.

- Ga naar het eerste icoontje rechts en scroll helemaal naar beneden voor de **Barrier**. Selecteer deze en plaats de **Barrier** in je speelveld na de laatste **Baddie**.
- Trek vanaf de laatste **Baddie** een Link naar de **Barrier**. Zie afbeelding.

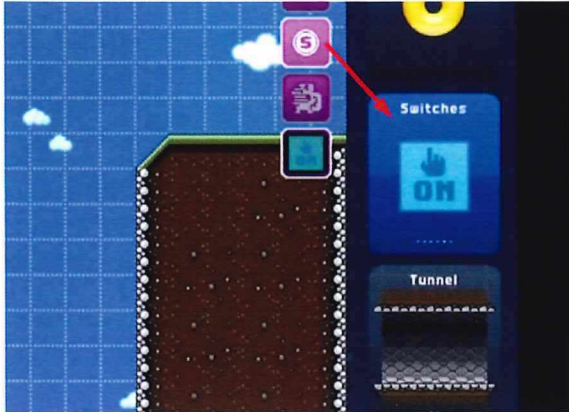
Zodra je nu de laatste **Baddie** hebt uitgeschakeld, verdwijnt de **Barrier** en kun je door naar de volgende level.



#### Voorbeeld 4 – Platformen laten verschijnen

Voor het laten verschijnen van platformen heb je de **Switches ON** knop en **Platforms** nodig.

- Selecteer **Switches** en dan **ON** via het tweede icoontje rechtsboven. Zie afbeelding.
- **Platforms** zijn te vinden onder het eerste icoontje. Scroll naar beneden.

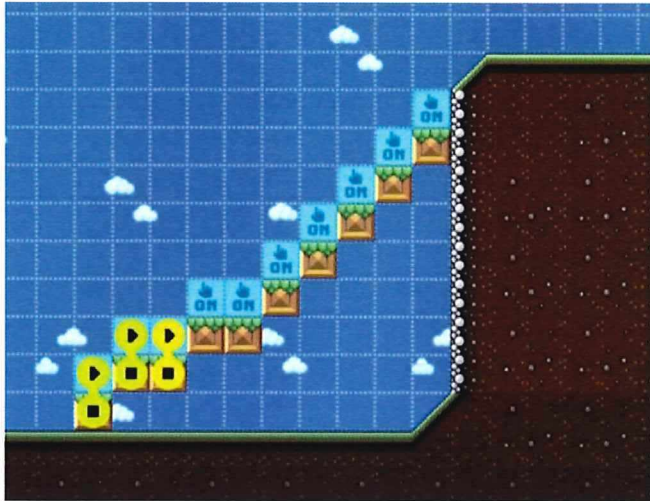


Voor de speler zijn deze **ON** knoppen onzichtbaar. Plaats ze dus op de juiste plekken in het speelveld, zodat de speler ze kan raken en laat ze van nut zijn voor de speler. Bijvoorbeeld om naar een hoger gelegen vlak te kunnen gaan.

Onder de **ON** knoppen, zet je platformen neer (afbeelding 1). Vervolgens **Link** je de **ON** met het platform, zodat de **Platforms** pas zichtbaar worden als je speler op **ON** komt (afbeelding 2).



(afb. 1)



(afb. 2)

### **Tijd om te testen**

Het is weer tijd om te testen. Je hebt nu al veel elementen aan het spel toegevoegd, die het spel verrassender en leuker maken. Werkt alles naar behoren?

### **Klaar**

Ook dit deel is klaar. Een iets meer uitdagende variant op het basisspel. Speel er maar eens wat mee. Je kunt ook hier nog dingen veranderen, uitbreiden, met aanwijzingen werken en meer levels maken, etc.