

Een game maken met GameMaker

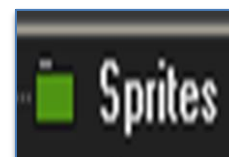
We beschrijven hier stap voor stap hoe je met de software GameMaker Studio een game/app kunt maken. Ga naar de website van Codekinderen, kies voor maken en hierna voor GameMaker. Bekijk het filmpje en doorloop alle stappen. Je kunt natuurlijk altijd hulp vragen aan je juf/meester. Succes!



1. Bekijk het instructiefilmpje.



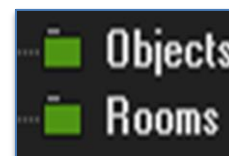
5. **Sprite's** zijn de plaatjes in je game.



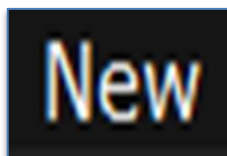
2. Klik op GameMaker Studio.



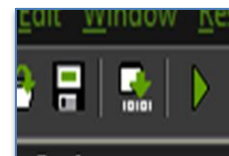
6. Bij **Objects** vertel je wat de plaatjes moeten doen. De **Rooms** zijn de **levels** in je game



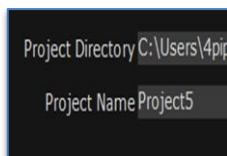
3. Klik in het startscherm op **New** om je game te gaan maken.



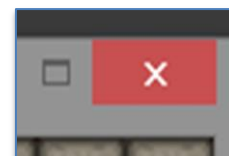
7. **Save** je game regelmatig. **Test** je game regelmatig met het groene pijltje.



4. Geef je game direct een **naam** en klik op **Create**.



8. Als je **klaar** bent met testen, druk je op het **kruisje** en ga je verder met je game.



We gaan nu een **doolhofspel** maken om de basis van GameMaker te leren. Kijk op de instructiekaarten om het spel te kunnen maken.

1. Zet de **hoofdpersoon** in je game: Kaart1, Kaart2, Kaart3 en Kaart4.
2. De hoofdpersoon laten **bewegen**: Kaart5.
3. **Muren** in je game zetten: Kaart1.
4. Hoofdpersoon **stil** laten staan: Kaart6 en Kaart7.
5. **Diamanten** in de room en ze laten bewegen: Kaart1, Kaart2, Kaart3 en Kaart8.
6. Diamanten laten **stuiteren** tegen de muur: Kaart9.
7. Hoofdpersoon **pakt** diamanten met punten: Kaart10, Kaart11 en Kaart12.
8. **Tegenstander** in je game: Kaart1, Kaart2, Kaart4, Kaart8 en Kaart9.
9. Er gaan **levens** af bij botsen tegenstander: Kaart10, Kaart12, Kaart13 .
10. Geen levens meer, **game-over**: Kaart11 en Kaart15.
11. Geen diamanten meer, **gewonnen**: Kaart16.
12. Een **achtergrond** toevoegen: Kaart17.
13. Een sprite **maken/animeren**: Kaart18 en Kaart19.
14. Een **tweede** level maken: Kaart20.