

Computer-værksted 2009

Gamemaker 7.0



Indholdsfortegnelse

Gamemaker 7.0	3
Installation.....	3
Det første spil.....	5
Trin 1: Spilidéen.....	5
Trin 2: Grafik og lyd.....	6
Trin 3: Objekter og spilpladen.....	8
Trin 4a: Programmering.....	12
Trin 4b: Events.....	13
Trin 4c: Actions	13
Trin 4d: Bevægelse - Spøgelserne	15
Trin 4e: Bevægelse – fodbolden	15
Trin 4f: Kollision – spøgelserne.....	16
Trin 4g: Kollision – fodbolden.....	16
Trin 4f: Kollision – diamanterne.....	17
Trin 5 : Færdig!!.....	18
Tegne egne sprites.....	19
Bevæg dine egne sprites.....	20
Lav en intro-side	21
Et lille skydespil.....	23
Ideen.....	23
Sprites skal tegnes.....	23
Lyd skal findes	23
Objekter skal skabes.....	23
Banen skal skabes	25
3 liv	25
Hjælp fjenderne skyder	26
Bevægelig baggrund	27

Gamemaker 7.0

Installation

1. Download Gamemaker 7.0 fra <http://www.yoyogames.com/gamemaker/try>

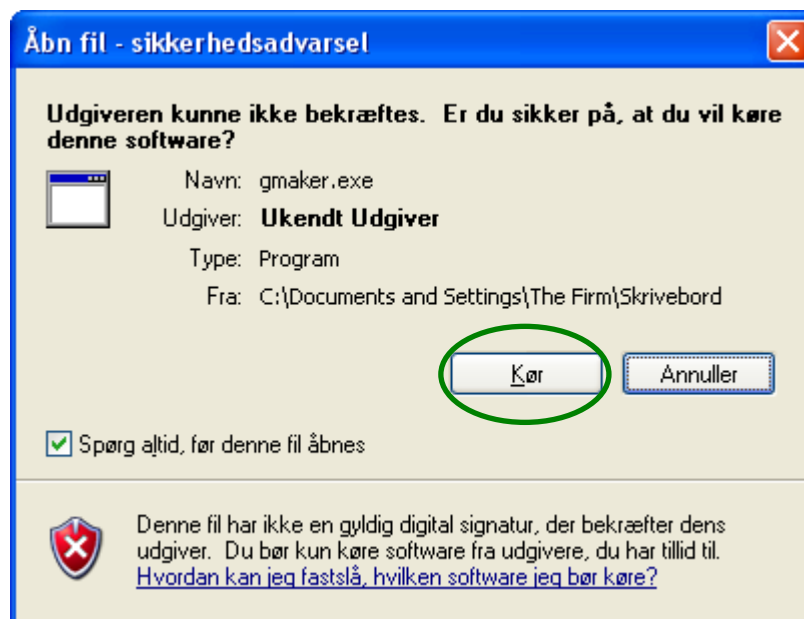


2. Gem evt. gmaker.exe på dit skrivebord, så er den nem at finde.

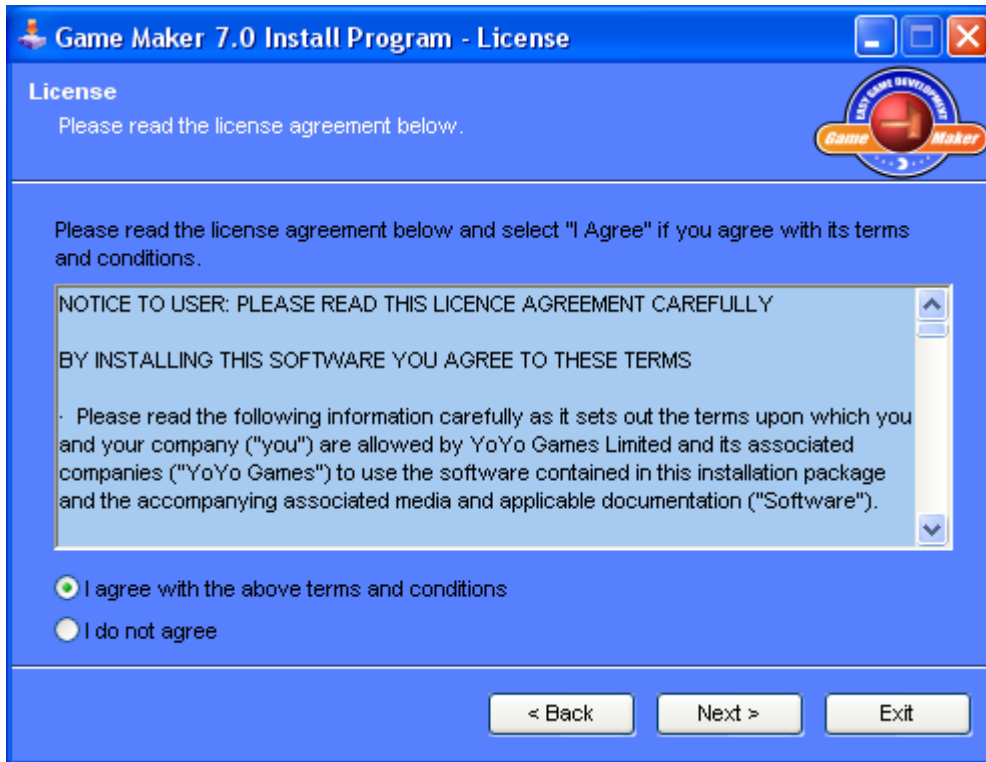


3. Du skulle nu gerne have dette ikon på dit skrivebord: gmaker.exe
4. Start installationen ved at dobbelt klikke på gmaker.exe.

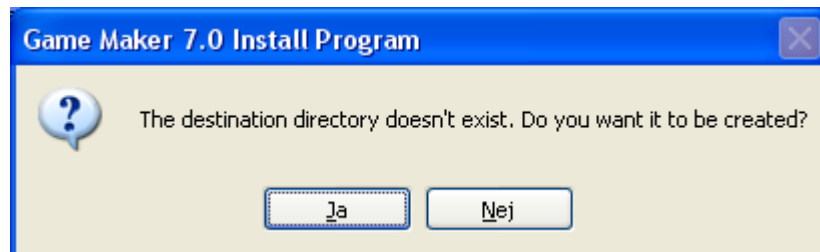
5. Klik på Kør.



6. Klik på Next
7. Klik på Next
8. Klik på cirkelen ved "I agree with the above terms and conditions."



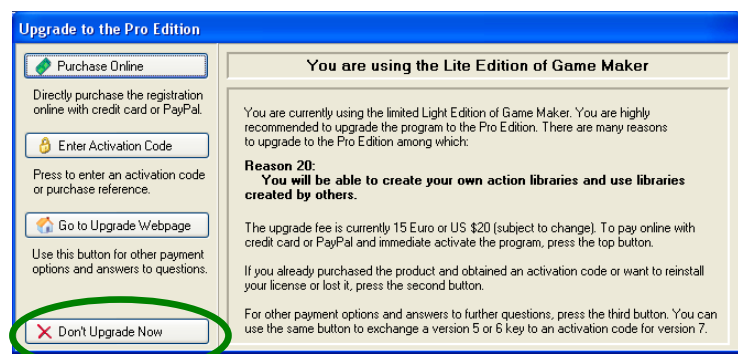
9. Klik på Next
10. Klik på Next
11. Klik på Ja
12. Klik på Start
13. Klik på Exit



Spillet starter for første gang.

14. Klik på Don't Upgrade Now.

Så er vi i gang 😊



Det første spil.

Trin 1: Spilidéen.

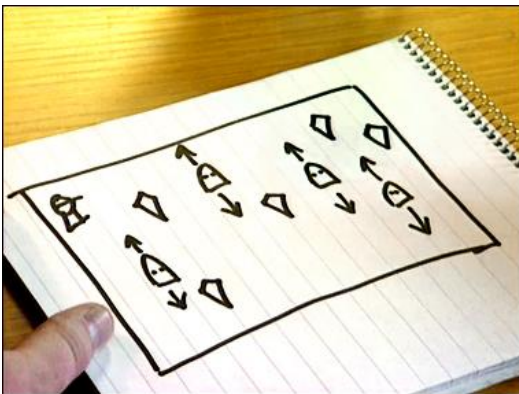
Det første man gør når man skal lave et computerspil er at sætte sig ned og spille en masse computerspil. Det kan godt tage nogle år, men det har de fleste nok heldigvis allerede gjort, så man kan roligt springe videre til næste skridt.

Computeren skubbes væk, for nu skal der arbejdes med papir og tusch!



Man starter med at finde på en idé til spillet. Den skal være så enkel som muligt. Selvom idéen er simpel kan spillet godt blive kompliceret til sidst.

Så tegner man en skitse af hvordan man forestiller sig spillet skal se ud. Det behøver ikke være helt præcist. Spøgelserne på skitsen har fået nogle pile, så man kan se at de skal bevæge sig op og ned.



Til sidst hænger man begge dele op på en tavle (eller på væggen).

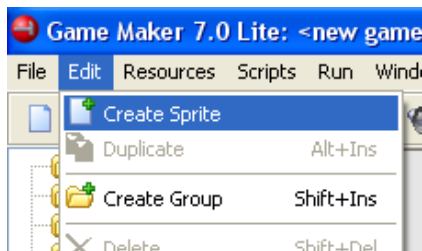
Det er smart at gøre dette ordentligt, for ellers kan man let køre sur i det senere, når man putter en masse andet ind i spillet, og til sidst helt har glemt hvad det egentlig skulle handle om.

Trin 2: Grafik og lyd.

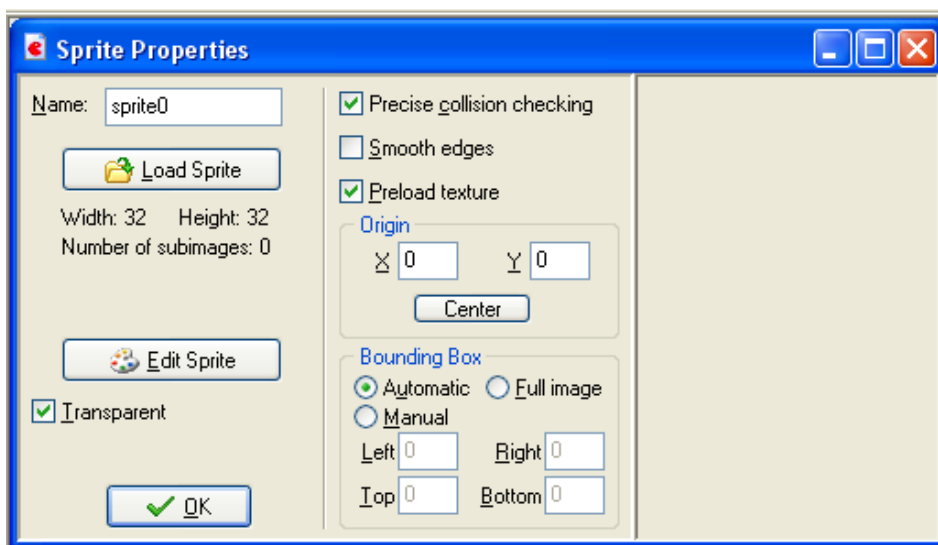
GRAFIK:

Når man har sin spil-idé og sin skitse kan man begynde at finde den grafik og den lyd man vil bruge. Der følger en noget grafik og nogle lyde med Gamemaker, når man installerer det, og dér kan man jo passende starte med at lede.

Grafik i computerspil kaldes for sprites, og man opretter dem i Gamemaker ved at gå ind i menupunktet "Edit", og vælge "Create Sprite", som her:



Så får man en boks op, som hedder "Sprite Properties". Properties betyder Egenskaber, som f.eks. Navn, størrelse osv.

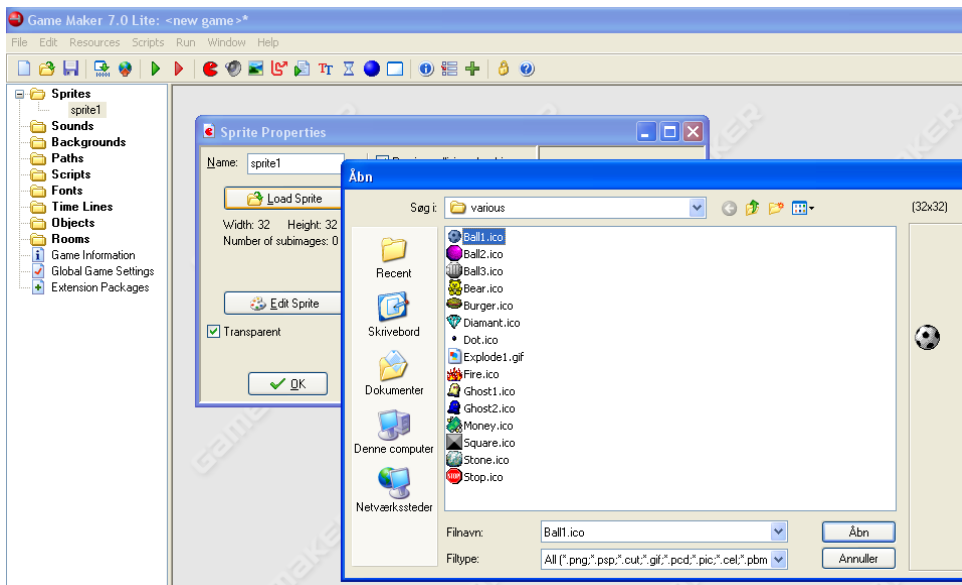


Man klikker på knappen "Load Sprite" og får en liste med flere forskellige stykker grafik. Man kan finde sin egen grafik frem fra harddisken eller bare bruge de indbyggede.

Når man har fundet en pæn grafik trykker man OK. Dernæst gentager man hele processen for hver ny grafik man skal bruge.

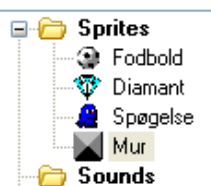
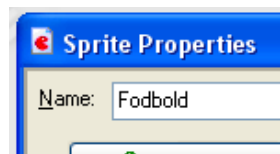
Når man henter grafik ind til sprites kommer de til at ligge på listen under Sprites-mappen i ventre side af Gamemaker programmet. På billedet næste side ser man hvordan der er hentet sprites til SPØGELSERNES LABYRINT. Der skulle have været en lille mand, men sådan en var der ikke, så det blev en fodbold i stedet.

Nu skal du i gang!



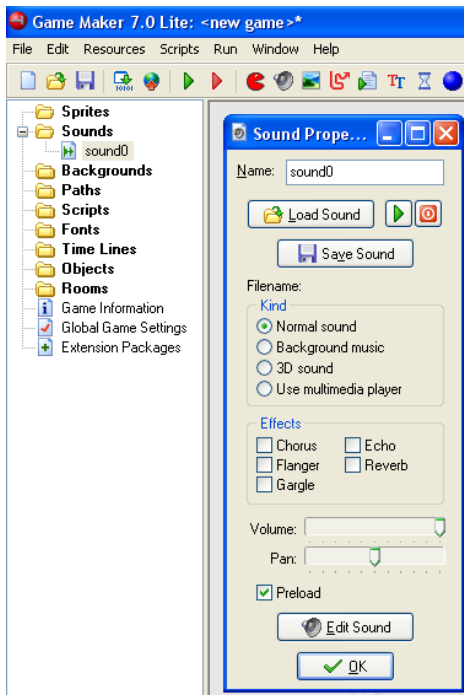
Du skal lave 4 sprites: Fodbold, Diamant, Spøgelse og Mur. Du finder alle sprites i mappen ”various”.

1. Klik på Edit.
2. Klik på Create sprite.
3. Klik på Load Sprite
4. Åbn mappen various
5. Klik på ball1.ico og klik på Åbn
6. I Name skriver du fodbold.
7. Klik på OK
8. Lav nu de 3 andre sprites på samme måde.



LYD:

Når man skal hente lyde til spillet foregår det på samme måde. Op i menuen "Edit" og "Create Sound":



Ligesom med Sprites kommer der en "Sound Properties" boks op. Her kan man hente en lyd ved at trykke på knappen "Load Sound". Når man har hentet den kan man trykke på den lille play-knap og høre om den er god.

Tryk på OK for at godkende og gentag processen indtil alle lydene er hentet ind.

Ligesom med Sprites kommer der en "Sound Properties" boks op. Her kan man hente en lyd ved at trykke på knappen "Load Sound". Når man har hentet den kan man trykke på den lille play-knap og høre om den er god.

I "Properties" boksene kan man også give sine sprites og lyde navne. Det er en god idé at gøre, for så er de lidt nemmere at finde rundt i senere.

Nu skal du i gang!

Du skal lave en klik-lyd til spillet.

1. Klik på Sounds.
2. Klik på Edit.
3. Klik på Create Sound.
4. Klik på Load Sound.
5. Vælg Click.wav
6. Klik på Åbn.
7. I Name skriver du Klik.
8. Klik på OK

Man kalder boksene op igen ved at dobbeltklikke på den sprite eller lyd man vil omdøbe.

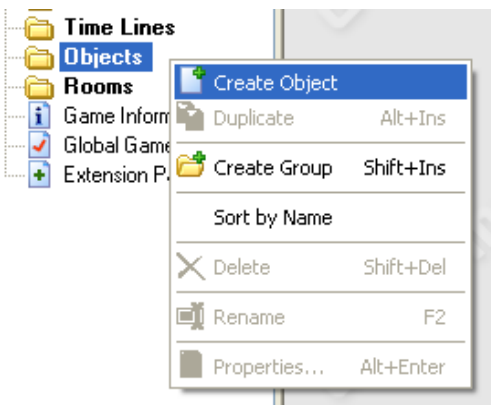
Trin 3: Objekter og spilpladen.

OBJEKTER:

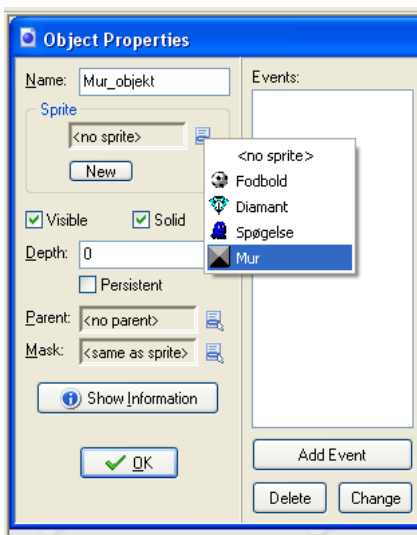
Alle ting i et computerspil er objekter og det er lidt vigtigt at forstå hvad det nu er for noget:

Et objekt er en ting i spillet, som kan gøre noget. Det har et udseende, og nogle egenskaber. Udseendet får den ved hjælp af en sprite, og egenskaberne er de ting objektet kan gøre. Det kommer i Trin 4.

I kapitel 2 blev grafikken til spillet importeret som sprites, og de skal bruges som udseende på objekter. Man starter derfor med at oprette et nyt objekt, samme sted som man opretter sprites og lyde:

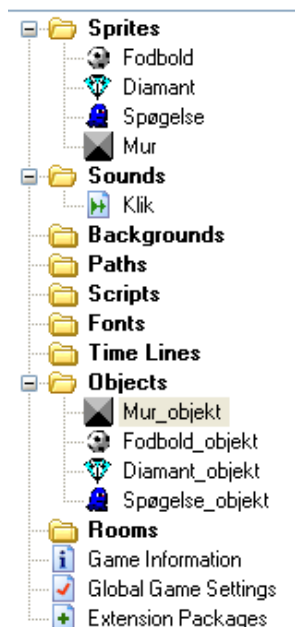


Og ligesom med sprites skal man også her sætte nogle properties i den "Object Properties" boks, der dukker op:



Som det ses er det muren, der er ved at blive lavet som objekt her. Derfor har vi givet den navnet "Mur_objekt".

Den skal så have en sprite, som udseende, og der vælger man så spriten "Mur".



Vi sætter også et hak ud for "Solid". Det betyder at muren skal stå stille og være... solid!

Alle de andre objekter oprettes på samme måde, men det er kun muren, der skal være solid.

Nu skal du i gang!

1. Klik på Objects
2. Klik på Edit
3. Klik på Create Object
4. Skriv Fodbold_objekt i Name
5. Vælg Fodbold i Sprite
6. Klik på OK

Lav nu de 3 andre objekter. HUSK Mur_objekt skal have flueben i Solid boksen.

SPILEPLADEN

Når alle objekterne er oprettet kan man begynde at opbygge sin spilleplade. I Gamemaker kaldes den for et "Room", og den opretter man ligesom man opretter alt muligt andet i Gamemaker:

Så får man endnu en properties boks, denne gang for spillepladen, og her kan man så placere sine objekter rundt omkring på den grå ternede spilleplade.

Man kan placere ligeså mange af hver slags man vil. Man kan under fanebladet "objects" se hvilket objekt man har valgt. På billedet er valgt spøgelset.

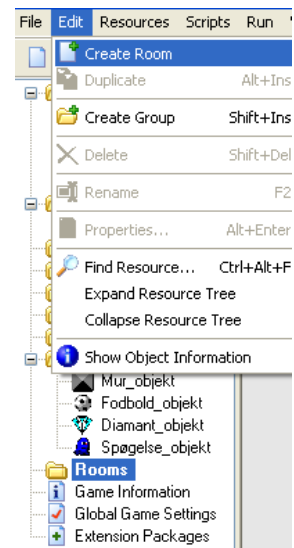
Hvis man vil skifte til et andet objekt sker det lidt længere nede i boksen, hvor man kan klikke på den lille blå knap ud for navnet for at skifte objekt.

Her kan man også læse sig til at man flytter objekter ved at holde [Ctrl] nede mens man klikker på dem, og man sletter dem ved at bruge højre museknap. Vil du sætte mange objekter holder [Shift] nede.

Nu er det måske nok lidt kedeligt med en grå baggrund, så man kan også oprette en "Background" af grafik. Prøv at gætte hvordan.

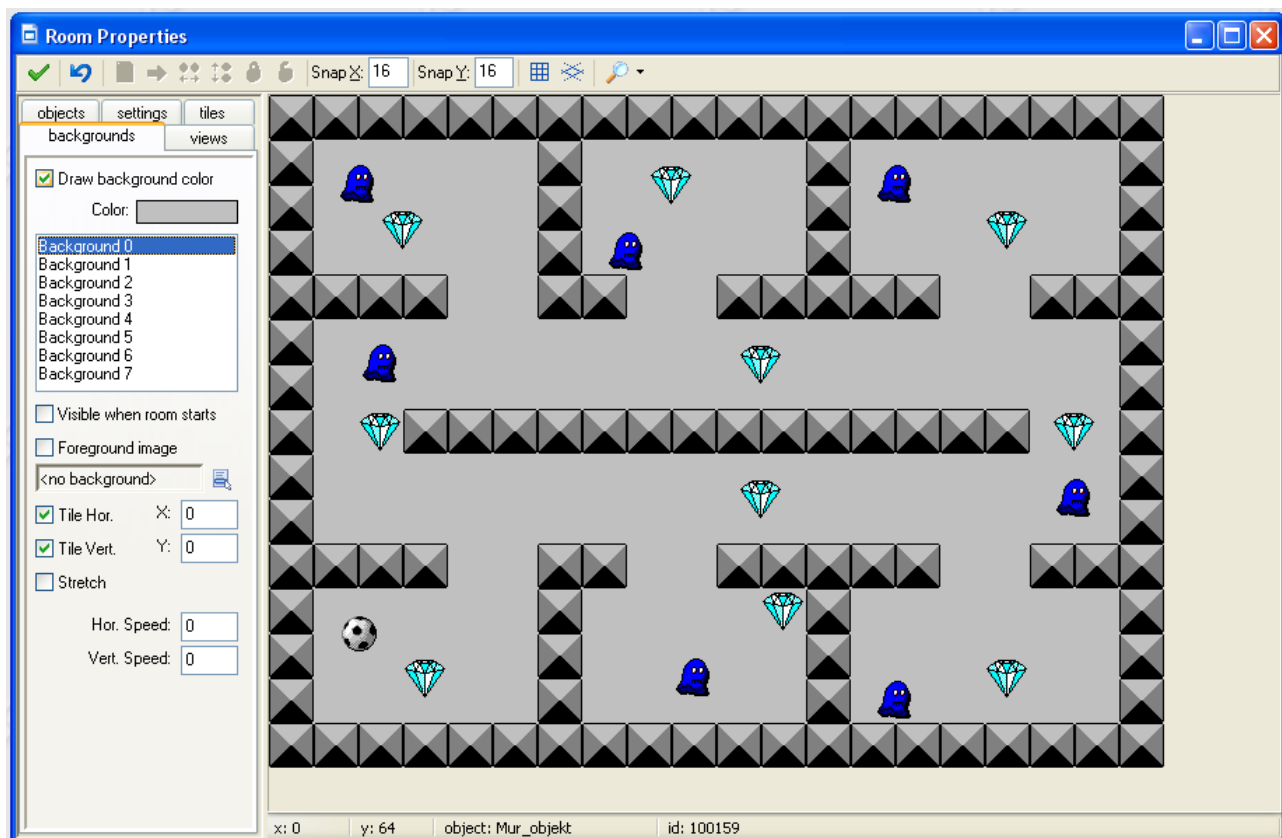
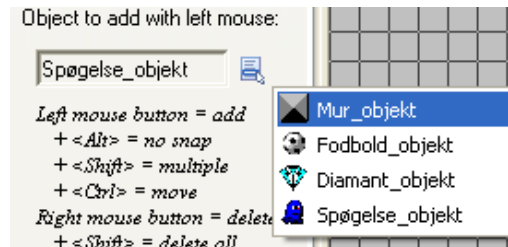
På billedet kan man se hvordan der nu er kommet 16 Mur-objekter, 6 diamant-objekter, ét spøgelse-objekt og en fodbold på banen. Og der er flere på vej.


Ternerne på spillepladen er slået fra, så man kan få et bedre indtryk af hvordan spillet kommer til at se ud. De er der kun for at hjælpe med at placere objekterne mere præcist. Man slår dem til og fra ved at klikke på:



Nu skal du i gang!

1. Klik på Rooms
2. Klik på Edit
3. Klik på Create Room.
4. I Room Properties fjerner du først ternerne.
5. Tilføj nu Mur_objekt på spilpladen, så de danner et stort rum med flere små rum inden i.
6. Tilføj nu et Fodbold_objekt
7. Tilføj nu 10 Diamant_objekt
8. Tilføj nu 7 Spøgelse_objekt
9. Klik på det grønne flueben øverst til venstre.
10. Gem dit spil.



Nu er spillet færdigt. Man kan prøve det ved at trykke på den lille grønne playknap  oppe i toppen
Og så sker der dette: Ingenting!

Trin 4a: Programmering

Advarsel! Nu begynder det at blive lidt kompliceret, så der er rigtig meget læsestof!

De tre første kapitler har handlet om at finde på et spil, samle ressourcer sammen - dvs. grafik og lyd - og designe spillet viduelt. I dette kapitel bliver det til et spil, for nu skal der programmeres! Men først skal vi lige have nogle begreber på plads:

En programmør hedder "en koder". Når man programmerer siger man at "man koder". Selve programteksten kalder man også for "kode". Det er kodeslang og alle kodere, altså programmører, forstår det.

Så i stedet for at sige "programmøren programmerer et program", kan man også sige: "Koderen koder noget kode".

Når programmet ikke virker som det skal siger man at "der er fejl i koden". Hvis man ikke kan finde ud af hvad der er galt så er det noget "skodkode". Så er man godt træt af det og lige ved at slette det hele og starte forfra, fordi det ville være nemmere end at prøve at finde fejlen. Hvis man alligevel får det til at virke, men man ikke helt er klar over hvorfor (det sker ofte), kalder man det for "slamkode"!

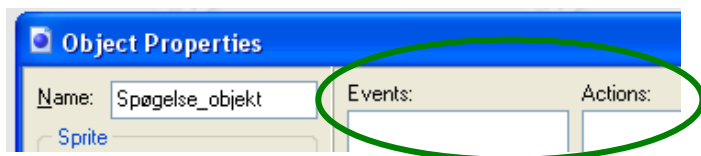
Så skulle det ligesom være på plads, og så kan vi ellers komme i gang med at kode, og det gør man inde i "Object properties" boksen.

Et godt sted at starte er spørgelset. Ved at dobbeltklikke på Spøgelse_objekt får man "Object properties" boksen frem (hvis man da ikke allerede har den).

Her ser man to tomme felter, der hedder "Events" og "Actions" og de kræver lidt forklaring

EVENT betyder hændelse, og det er alle de ting, som man ikke selv har programmeret til at ske. Det kan være når to objekter støder sammen, eller når spilleren trykker på en bestemt tast eller mange andre ting. Man kan forestille sig at hver event er en lille opmærksom vagtmand som står og holder øje med når ting sker.

ACTION betyder handling og det er alle de ting, som man selv programmerer til at ske. Når der sker en hændelse skal spillet reagere ved at fyre en action af.

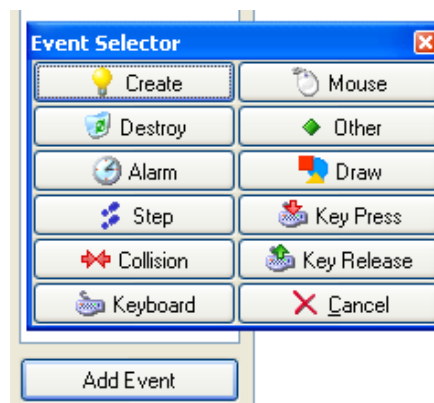


Trin 4b: Events

Ved at trykke på knappen: Add Event

får man en lille "Event selector" boks op med de hændelser man kan vælge mellem.

Det er ikke alle events, der er nødvendige for at kode SPØGELSERNES SKAT, men her er en beskrivelse af de vigtigste:



Create: Denne event sker når et objekt bliver "skabt". Lige så snart spillet starter bliver alle objekterne på spillepladen "skabt". Man kan også sige at de bliver "født". Man kan denne event til at få objekter til at gøre noget fra starten af, f.eks. bevæge sig. Undervejs i spillet kan man "skabe" flere objekter på spillepladen, og så sker event'en også.

Destroy: Dette er det modsatte af Create. Den kommer når et objekt "dør". Det gør alle objekterne på spillepladen når spillet slutter. Undervejs i spillet kan man "destroy" objekter. Så sker hændelsen også.

Alarm: Denne event sker når man har sat en alarm i koden og den går af.

Collision: En af de vigtigste events! Når to objekter støder sammen sker der collision! Den event bruger man rigtig meget når man koder.

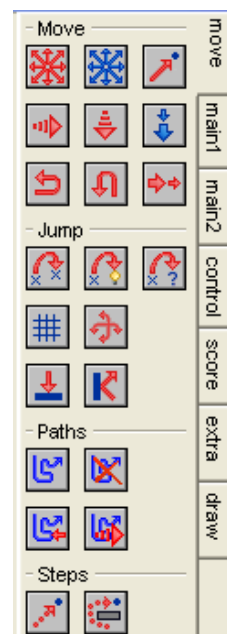
Keyboard: En anden meget vigtig event. Den holder øje med om spilleren trykker nogle taster ned på keyboardet, f.eks. piletasterne.

Der er også to andre events til tastaturet: Key Press og Key Release, som holder øje med om en tast trykkes ned eller slippes. Til at starte med kan man nøjes med Keyboard event'en.

Trin 4c: Actions

Actions er de ting, som skal ske når der kommer en event. Der er en hel del man kan vælge imellem. Det er de knapper man ser ude til højre i "Object Properties" boksen. Man bruger dem ved at trække dem hen i det hvide Actions-felt.

Der er masser af Actions under de andre faneblade. Ved at holde musen henover kan man læse hvad de gør (på engelsk).



Her skal nævnes de vigtigste og hvilke faneblade de ligger under:

Fanebladet move:

Begynd at bevæge sig.



Skift retning venstre/højre.



Skift retning op/ned.



Fanebladet main1:

"Destroy" et objekt



Afspil en lyd.



Fanebladet main2:

Sæt en alarm.



Pause i et stykke tid.



Vis en besked-boks til spilleren.



Start spillet forfra.




Afslut spillet.

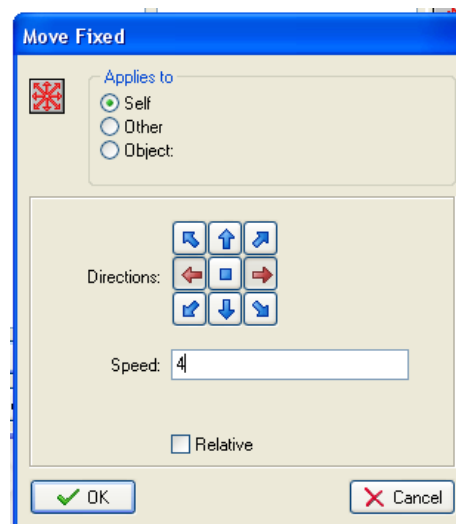


Trin 4d: Bevægelse - Spøgelserne

Når spøgelset skal programmeres skal det først have den event, der hedder "Create". Det er som sagt den hændelse, der sker når objektet bliver skabt, og det gør det jo når spillet starter.


Nu skal du i gang!

1. Dobbelt klik på Spøgelse_objekt i Objects.
2. Klik på Add Event.
3. Klik på Create.
4. Klik på  og hold musen nede og træk den over i Actions.
5. Klik på venstre og højre retning og skriv 4 i Speed.
6. Klik på OK.



Trin 4e: Bevægelse – fodbolden

Nu er det nok ved at være rutine med at smide Events og Actions på objekterne, så det bliver nemmere at forstå hvordan man laver keyboard-styring.

Fodbolden skal have 4 events, af typen:  Keyboard

Nu skal du i gang!


1. Dobbelt klik på Fodbold_objekt i Objects
2. Klik på Add Event.
3. Klik på Create.
4. Klik på Add Event.
5. Klik på Keyboard + <Left>
6. Klik på  og hold musen nede og træk den over i Actions.
7. Klik på venstre og skriv 4 i Speed.
8. Klik på OK.
9. Klik på Add Event.
10. Klik på Keyboard + <Right>
11. Klik på  og hold musen nede og træk den over i Actions.
12. Klik på højre og skriv 4 i Speed.
13. Klik på OK.
14. Nu skal du lave en for op og en for ned på samme måde.

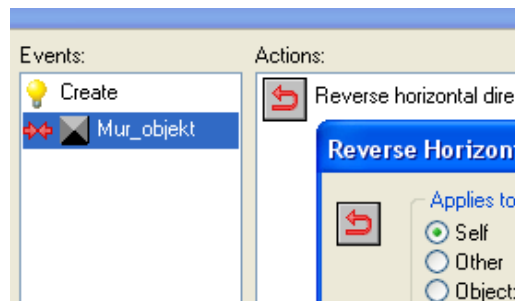
Når du er færdig kan du afprøve spillet. Hvad sker der?

Trin 4f: Kollision – spøgelse

For at undgå at spøgelserne vader hen over murene, skal de først have at vide at murene er noget de kan støde ind i. Derfor får de en Collision-event på sig:

Nu skal du i gang!

1. Dobbelt klik på Spøgelse_objekt i Objects
2. Klik på Add Event
3. Klik på Collision  og derefter Mur_objekt
4. Klik på skift retning action hold musen nede og træk den over i Actions.
5. Klik på OK
6. Klik på OK.

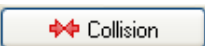


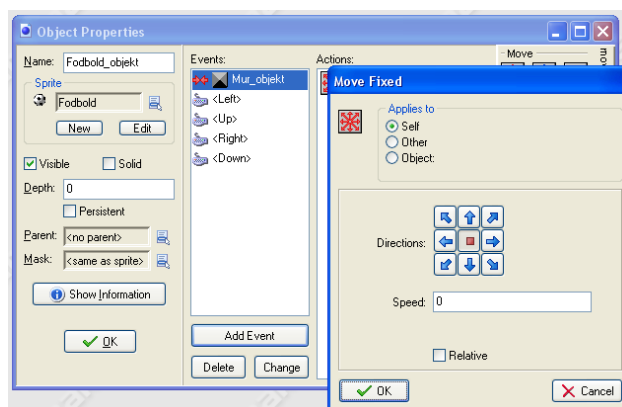
Afprøv spillet.

Trin 4g: Kollision – fodbolden

Når Fodbolden støder ind i en mur, skal den bare stoppe. Den får derfor en Collision event ligesom spøgelset, og man bruger også her en Start Moving action, men den skal markeres i midterfeltet istedet for i nogle af retningerne. Det betyder stop:

Nu skal du i gang!

1. Dobbelt klik på Fodbold_objekt i Objects
2. Klik på Add Event
3. Klik på Collision  og derefter Mur_objekt
4. Klik på Bevæge sig action hold musen nede og træk den over i Actions.
5. Klik på den midterste firkant.
6. Klik på OK
7. Klik på OK.



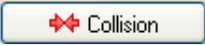
Afprøv spillet.

Fodbolden kan også støde sammen med både spøgelserne og diamanterne, og derfor skal der en ny Collision for hver af de ting, den kan støde sammen med.

Spøgelse: Når Fodbolden støder ind i et spøgelse bliver der vist en besked og spillet starter forfra. Derfor skal man bruge endnu en Collision event og så disse to actions lige efter hinanden på samme liste.

Nu skal du i gang!

1. Dobbelt klik på Fodbold_objekt i Objects

2. Klik på Add Event
3. Klik på Collision  og derefter Spøgelse_objekt
4. I Object Properties klikker du på fanebladet "main 2"
5. Klik på Besked action hold musen nede og træk den over i Actions.
6. Skriv en besked f.eks. Spillet er slut.
7. Klik på OK.
8. Klik på Spillet afsluttes action og hold musen ned og træk den over i Actions.
9. Klik på OK

Afprøv spillet.

Trin 4f: Kollision – diamanterne

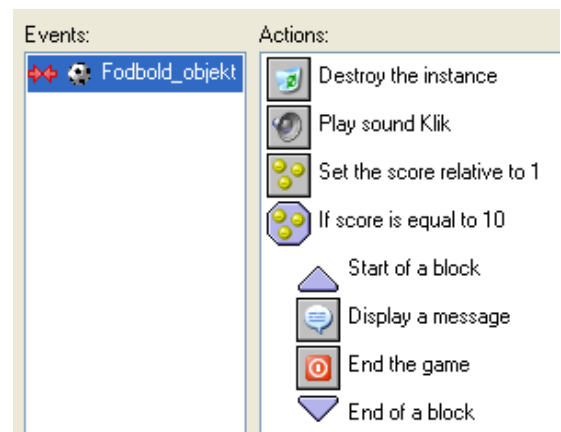
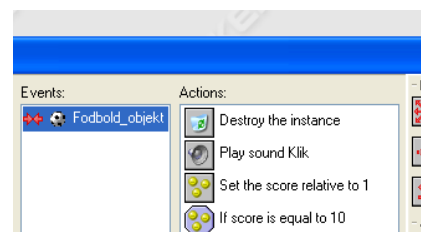
Diamanterne: Når Fodbolden støder ind i en diamant, skal der ske følgende:

1. Diamanten forsvinder.
2. Lyd afspilles
3. Score tæller op
4. Undersøg om alle diamanterne nu er samlet op.

Det er nemmest hvis man lægger Collision event på diamanten istedet på spøgelse. Det er nemlig ligemeget om det er spøgelse, der støder ind i diamanten eller omvendt. Pointen er at de støder sammen. Derfor lægger vi en Collision event på diamanten og den skal så have følgende actions lige efter hinanden.

Nu skal du i gang!

1. Dobbelt klik på Diamant_objekt i Objects
2. Klik på Add Event
3. Klik på Create
4. Klik på Add Event
5. Klik på Collision og derefter Fodbold_objekt
6. I Object Properties klikker du på fanebladet "main 1"
7. Klik på Destroy action hold musen nede og træk den over i Actions.
8. Klik på OK
9. Klik på Afspil lyd action hold musen nede og træk den over i Actions.
10. Vælg vores Klik-sound.
11. I Object Properties klikker du nu på fanebladet "score"
12. Klik på Set score action hold musen nede og træk den over i Actions.
13. Sæt flueben i Relative og sæt new score til 1.
14. Klik på OK
15. Klik på Test score action hold musen nede og træk den over i Actions.
16. Sæt value til 10.
17. Klik på fanebladet control.
18. Klik på Start block og træk den over i actions



19. Klik på fanebladet main 2.
20. Klik på Message og træk den over i actions. Skriv noget som: Du vandt!
21. Klik på OK.
22. Træk End the game over i actions
23. Klik på fanebladet control og træk End block over I actions
24. Klik på Ok

Afprøv spillet.

Trin 5 : Færdig!!

Okay, alt er på plads. Der er hentet sprites og lyd ind, der er lavet objekter og bygget en spilleplade, der er puttet en masse programmering ind og nu kan man så lave spillet til et program, der kan køre af sig selv uden Gamemaker.

Det sker inde i menuen under "File" og det punkt, der hedder "Create Executable".

Man skal så skrive et filnavn og vælge et sted at gemme spillet (hvis man lægger det på skrivebordet, er det jo altid nemt at finde igen):

Nu kan man så bare dobbeltklikke på det nye ikon og så starter spillet. Uden Gamemaker.

Og så er det ellers på tide at teste det rigtigt. Det skal man bruge en kammerat til, for sådan nogle er altid meget bedre til at finde fejl. Normalt er det irriterende, men i dette tilfælde er det meget praktisk.

Man afslutter spillet ved at klikke på lukke-ikonet oppe i hjørnet, ligesom ved ethvert andet program. Men man kan jo også kode det ind i spillet at det skal afslutte på en eller anden Event, med den Action, der gør lige præcis det.

Gamemaker kan ikke lave online-spil, dvs. spil, der kan spilles i en browser. Den kan kun lave dem til .exe-filer, som skal hentes ned før de kan køres eller skal brændes ned på en cdrom eller lignende. Der er der andre programmer, der kan, men de er lidt mere komplicerede end Gamemaker, så det er en god idé at øve sig og blive god i det, før man går videre og prøver andre programmer.

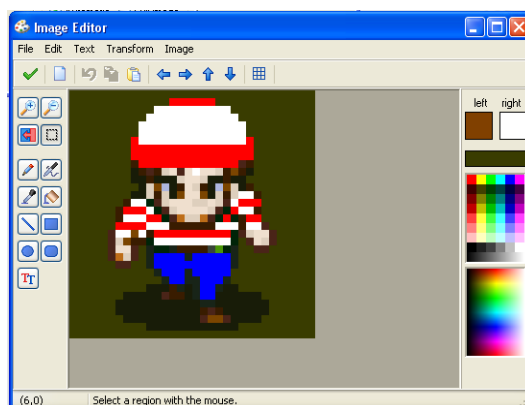
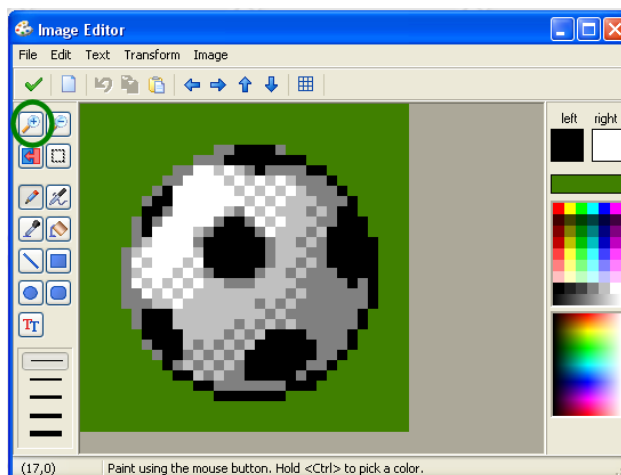
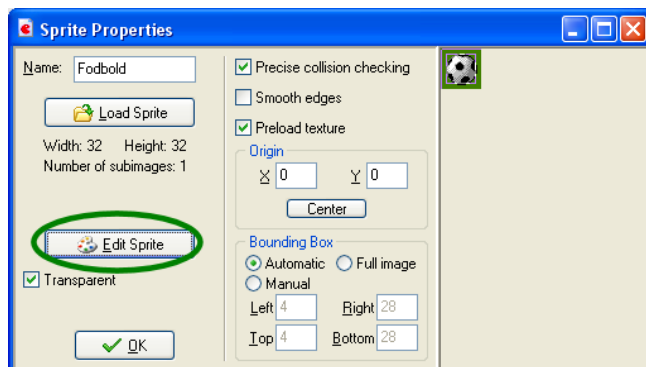
God fornøjelse og HAPPY CODING!

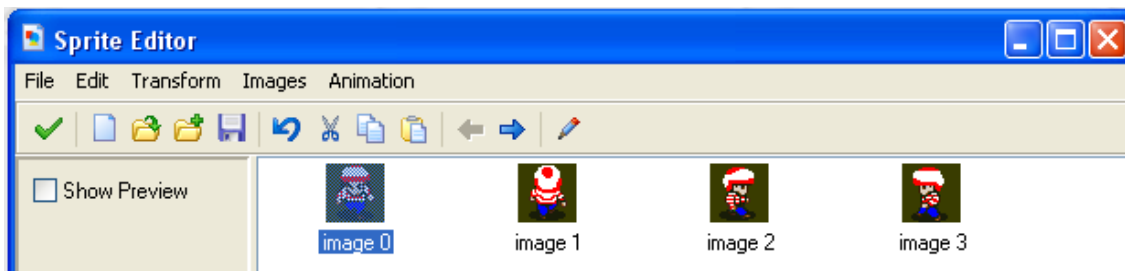
Tegne egne sprites

I dette kapitel skal du prøve at tegne egne sprites og få dem til at bevæge sig med piletasterne. Du skal tegne en figur der går rundt på din spilplade. Til denne person skal du tegne 4 images i én sprite. Du skal ”genbruge” din fodbold.

Nu skal du i gang!

1. Dobbelt klik på din Fodbold i Sprites.
2. Klik på Edit Sprite.
3. Inden vi går i gang med at tegne det første billede i vores sprite, tilføjer vi de 3 andre. Klik på Edit og derefter Add empty. Det skal du gøre 3 gange i alt, så du har 4 billeder.
4. Du har nu image 0, image 1, image 2 og image 3. Dobbelt klik på image 0.
5. Du er nu i Gammakers tegneprogram. Det er her du skal tegne dine figurer.
6. Start med at forstørre dit billede. Klik på lup+ for at forstørre billedet.
7. Tegn nu en figur set lidt fra oven, der går nedad.
8. Klik på grønt flueben for at gemme billedet.
9. Dobbelt klik nu på image 1.
10. Forstør igen billedet.
11. Tegn nu et billede af figuren der går mod højre.
12. Klik på grønt flueben for at gemme billedet når du er færdig.
13. Gentag det hele ved de sidste 2 billeder. Du skal have 4 billeder med en figur der går i alle retninger. Klik på OK.





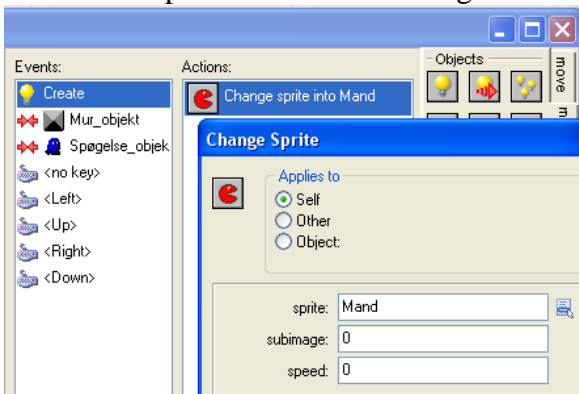
Nu har du tegnet 4 billeder til din sprite.
Nu skal du have figuren til at gå på din bane.

Bevæg dine egne sprites.

Inden du skal gå i gang med at bevæge din figur, ændrer vi lige navnet fra Fodbold til Mand og Mand_objekt i Sprites og i Objects.

Nu skal du i gang!

1. Åben nu din Mand i Object Properties.
Vores mand skal skabes men ikke bevæges sig til at starte med.
2. Klik på Add Event og Create.
3. Klik på fanebladet main 1 og træk den røde pacman over i Actions.



4. I sprite vælger du Mand, subimage og speed skal stå til 0.
5. Klik på OK.
Når der ikke trykkes på en taster skal vores mand ikke bevæge sig.
6. Klik på Add Event, Keyboard og <No key>
7. Klik på fanebladet move.
8. Træk den røde move "stjerne" over i Actions.
9. Klik på den midterste firkant og sæt speed til 0.
10. Klik på OK.
Vores mand skal bevæge sig nedad, når vi trykker på ned-knappen.
11. Klik på Add Event, Keyboard og <Down>.
12. Klik på fanebladet move.
13. Træk den røde move "stjerne" over i Actions.
14. Klik på pil ned og sæt speed til 0.

15. Klik på OK.
16. Klik på fanebladet main 1 og træk den røde pacman over i Actions.
17. I sprite vælger du Mand, subimage og speed skal stå til 0. Subimage skal stå til 0 fordi vores mand som går nedad er image 0 i vores sprite.
18. Klik på OK.
Du skal nu lave det samme for alle de andre retninger, op, højre og venstre. Husk at vælge det rigtige subimage.

Når du er færdig er du klar til at afprøve spillet.

Lav en intro-side

Det er en god idé at lave en intro-side til dit spil. På intro-siden kan du give forskellige oplysninger om spillet.

Hvad går spillet ud på? Hvilken historie ligger bag?

Hvilke taster skal bruges?

Hvem har lavet spillet?

Du skal faktisk lave et nyt room til dit spil, hvor alle oplysningerne lægges ind som en baggrund.

Din intro-side skal så være det første room i dit spil. Det skal så forsvinde ved tryk på hvilken som helst taste. Musik skal der selvfølgelig også være.

Her er én måde at gøre det på.

Nu skal du i gang!

Først opretter du et nyt room og kalder det for intro-side.

1. Højre klik på Room og vælg Create Room
2. Klik på settings i Room Properties
3. I Name skriver du: intro-side.
Bemærk størrelsen vi bruger er 640 x 480.
4. Klik på grønt flueben.

Nu opretter vi en baggrund til siden.

1. Højre klik på Backgrounds og vælg Create Background
2. I Name skriver du: intro-side_bg
3. Klik på Edit Background.

Nu har du åbnet for Gameworkers tegneprogram. Du skal tegne og skrive vores intro-side_bg. Men inden du gør det skal vi have den rigtige størrelse 640 x 480 .

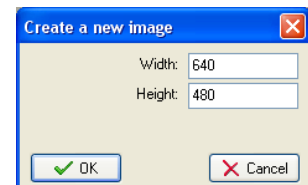
4. Klik på Create a new empty image.
5. Skriv 640 x 480.

Nu er du klar til at gå i gang med at skrive og tegne.

Tegneprogrammet er meget simpelt men er udmærket. Leg lidt

med det og prøv dig frem. Du kan sagtens hente grafik andre steder fra og sætte ind på din intro-side_bg.

6. Klik på grønt flueben når du er færdig.
7. Klik på OK.



Nu har du oprettet et room (intro-side) og en baggrund (intro-side_bg). Nu skal du oprette musik til siden. Musikken skal helst være en midi-fil.

Man kan finde meget gratis midi-musik, lyde osv. på Internettet.
F.eks. her: <http://www.ilovewavs.com/Holidays/Halloween/halloween.htm>
Download midi-musik der passer til dit spil og husk hvor du gemmer det.

Nu skal du i gang!

Du skal nu oprette din musik i Gamemaker.

1. Højre klik på Sounds og vælg Create Sound.
2. I Name skriver du: Intromusik.
3. Klik på Load Sound. Find nu din musik.fil og klik på den og derefter Åbn.
4. Klik på OK.

Nu har du oprettet et room (intro-side), en baggrund (intro-side_bg) og musikken til din side.
Nu skal du oprette et Start_objekt, der får det hele til at køre sammen med dit spil.

Nu skal du i gang!

1. Højre klik på Objects og vælg Create Object.
2. I Name skriver du: Start_objekt.
Bemærk at du denne gang ikke skal vælge en sprite!
3. Klik på Add Event - Keyboard - <Any Key>
4. Klik på main1 faneblad og træk "go to next room" over i Actions.
5. Klik på Add Event – Other – Start Game.
6. Klik på main1 og træk "play sound" over i Actions.
7. Vælg nu Intromusik.
8. Klik OK
9. Klik OK

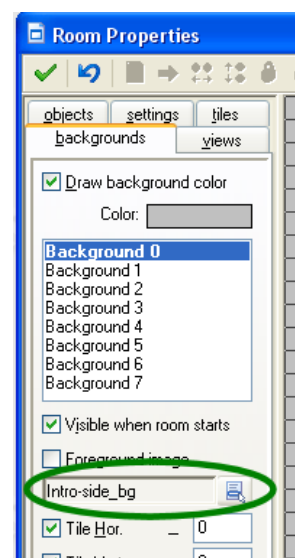


Du er nu færdig med dit Start_objekt.

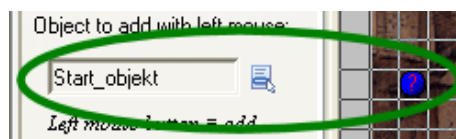
Nu skal vi sammensætte alle tingene i din Intro-side.

Nu skal du i gang!

1. Dobbelt klik på dit room Intro-side.
2. Klik på backgrounds.
3. Vælg nu din Intro-side_bg som vist på billedet.
4. Klik nu på objects fanebladet i Room Properties.
5. Vælg nu Start_objekt.
6. Sæt ét Start_objekt et eller andet sted på din Intro-side. Læg mærke til at der kommer en lille blå cirkel med et spørgsmålstegn.



Nu er du klar til at afprøve spillet!



Et lille skydespil.

Du skal starte på et helt nyt spil i Gamemaker. Du skal lave et lille skydespil.

Ideen

Ideen i spillet er, at man skal ramme bevægelige mål med en kanon. Kanonen bevæger sig med piletasterne venstre/højre. Kanonen skyder, når man trykker på Ctrl-tasten.

Du skal lave 4 sprites til spillet.

1 kanon, 1 kanonkugle, 1 bevægeligt mål og 1 mur-objekt.

Først laver vi kanonen.

Sprites skal tegnes

Nu skal du i gang!

1. Start et nyt spil i Gamemaker.
2. Højre-klik på Sprites og vælg Create Sprite.
3. Skriv: Kanon i Name.
4. Klik på Edit Sprite. Tegn din kanon til spillet.
5. Når du er færdig klikker du på grønt flueben.
6. Klik på grønt flueben.
7. Klik på OK.



Sådan laver du alle dine sprites.

Nu skal vi lave de to lyde der er med i spillet. Den ene lyd skal afspilles når vi skyder, den anden når vi rammer.

Lyd skal findes

Nu skal du i gang!

1. Højre-klik på Sounds derefter Create Sound.
2. I Name skriver du: Skud.
3. Klik på Load Sound.
4. Vælg zap.wav
5. Klik på Åbn.
6. Klik på OK.



På samme måde laver du en sound Eksplosion.

Objekter skal skabes

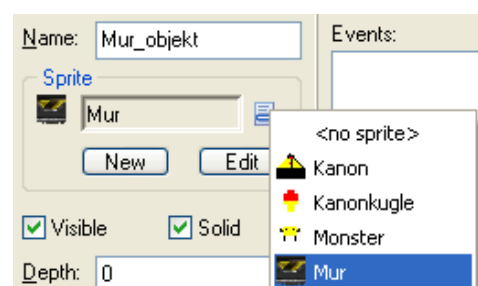
Nu har du lavet sprites og sounds. Nu skal du lave objekterne.

Lad os starte med det nemme først. Muren.

Nu skal du i gang!

Mur_objekt

1. Højre-klik på Objects og vælg Create Object.
2. I Name skriver du: Mur_objekt.



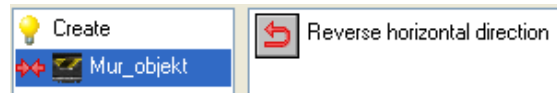
3. Ved Sprite vælger du Mur.
4. HUSK flueben i Solid.
5. Klik på OK.

Lav Kanonkugle_objekt på samme måde men uden at vælge Solid.

Monster_objekt

Nu skal du lave Monster objektet. Når det skabes skal det bevæge sig mod venstre eller højre side. Når det rammer muren skal det gå i modsat retning.

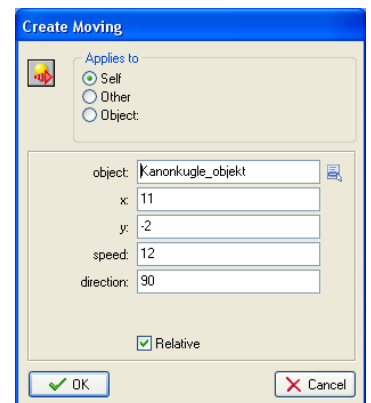
1. Højre-klik på Objects og vælg Create Object.
2. I Name skriver du: Monster_objekt.
3. Ved Sprite vælger du Monster.
4. Klik Add Event derefter Create.
5. Træk move over i Actions.
6. Klik på venstre og højre pil.
7. I speed skriver du 4.
8. Klik på Add Event vælg Collision vælg Mur.
9. Klik OK.



Kanonkugle_objekt

Nu skal du lave Kanon objektet. Det skal kunne lidt mere. Det skal bevæge sig ved hjælp af tasterne og affyre en kanonkugle.

1. Højre-klik på Objects og vælg Create Object.
2. I Name skriver du: Kanon_objekt.
3. Ved Sprite vælger du Kanon.
4. Klik Add Event derefter Keyboard <Left>.
5. Træk en move action over i Actions. Klik på pil til venstre, i speed skriver du: 4.
Lav nu en for pil til højre og en for <No key>.
6. Nu skal du lave en Collision mod muren. Her skal kanonen stå stille.
7. Klik på Add Event, Collision, Mur.
8. Træk en move action over i Actions, klik på den røde firkant, speed skal være 0.
9. Nu skal der skydes! Når man trykker på Ctrl-tasten skal der skydes.
10. Vælg Add Event, vælg **Key Press**, vælg Ctrl-tasten.
11. Klik på main1 fanebladet træk Create moving over i Actions.
12. I objekt vælger du Kanonkugle_objekt. Skriv: 11 i x og -2 i y.
13. I speed skriver du: 12. I direction: 90.
14. Sæt flueben i Relative.
15. Klik på OK.
16. Nu skal vi også have vores Skud sound med ind i når der trykkes på Ctrl-tasten.
17. Træk en play sound over i Actions og vælg Skud-sound.
18. Klik på OK.
19. Klik OK.

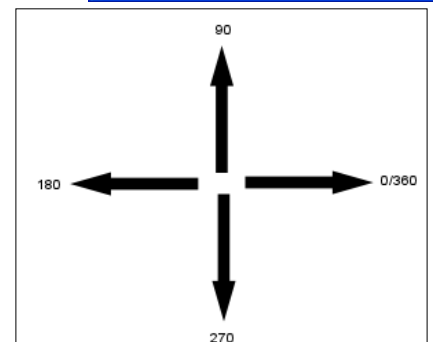


Vigtigt:

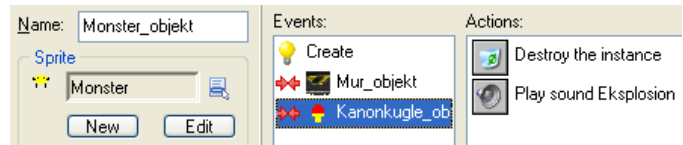
Direction skal være 90 fordi Gamemaker bruger forskellige grader, til at fortælle hvilken retning objektet skal sendes af sted i. Retningerne er vist i billedet til højre.

Monster_objektet.

Vi mangler lige, at fortælle Monster_objektet, at det skal ødelægges og at der skal afspilles Eksplosions lyd.



1. Dobbelt klik på Monster_objektet.
2. Klik på Add Event, vælg Collision, vælg Kanonkugle_objekt.
3. Klik på main1 fanebladet og træk destroy over i Actions.
4. Træk derefter Play Sound vælg eksplosion.



Afprøv dit spil.

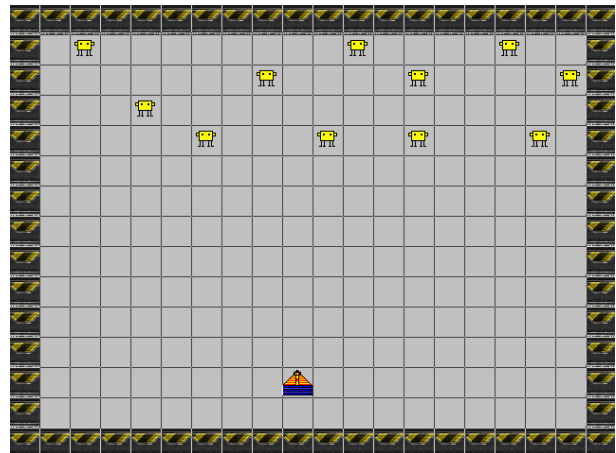
Banen skal skabes

Nu skal du placere alle dine objekter i et Room.

Nu skal du i gang!

1. Højre-klik på Room og Create Room.
2. Placer alle dine objekter i dit Room.
3. Klik på grønt flueben.

Afprøv dit spil.



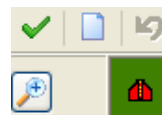
3 liv

I mange spil er det standard, at man som spiller har 3 liv. Vi skal bruge en sprite der symboliserer vores liv. Det kan passende være en mini udgave af vores kanon. Derefter laver vi et liv_objekt. Det hele laves i flere trin.

Nu skal du i gang!

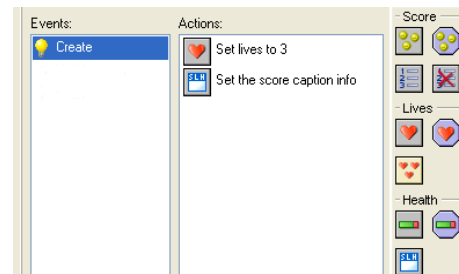
Først skal du lave spriten Liv.

1. Højre-klik på Sprites vælg Create Sprite.
2. I Name skriver du Liv.
3. Klik på Edit Sprite.
4. Dobbelt-klik på image 0.
5. Tegn nu en miniudgave af kanonen.



Nu skal du lave dit Liv_objekt.

1. Højre-klik på Objects vælg Create Object.
2. I Name skriver du: Liv_objekt.
3. Klik på Add Event vælg Create.
4. Klik på score-fanebladet, træk Set lives over i Actions. New lives til 3.
5. Klik OK.
6. Træk nu Score Caption over i Actions.
7. I Show lives skal der stå: Show.
8. Klik på OK



Der skal jo også ske noget, når der ikke er flere liv tilbage. Spillet skal starte igen.

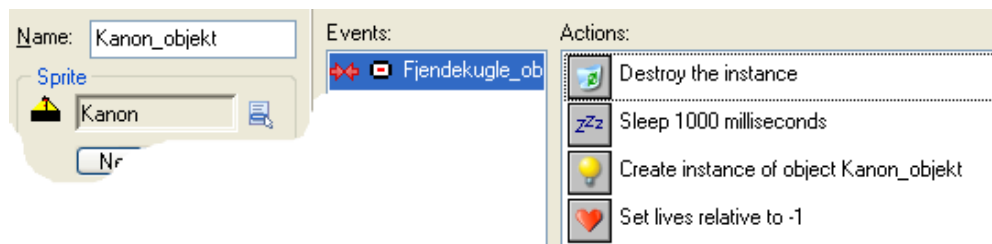
1. Klik på Add Event vælg Other og derefter No more lives.
2. Klik på main2 træk Restart Game over i Actions.

Nu mangler vi blot at få vores Liv sprite ind i vores room.

1. Klik på Add Event og derefter Draw.
2. Klik på score fanebladet og træk Draw Life Images over i Actions.

Nu skal vi fortælle hvor i vores room vi vil se vores Liv sprite.

3. I x skriver du: 40 og i y skriver du: 5
4. I image vælger du: Liv.
5. Klik OK.
6. Klik OK.



Nu mangler vi at fortælle, at der skal trækkes ét liv fra hver gang vores kanon bliver ramt.

1. Åbn dit Kanon_objekt.
2. Klik Add Event – Collision – Fjendekugle_objekt.
3. Træk en destroy over i Actions (kanonen skal jo ødelægges).
4. Klik på main2 faneblad og træk Sleep over i Actions (for lige at holde en kort pause).
5. Klik på main1 faneblad og træk en Create over i Actions og vælg Kanon_objekt (Når Kanon_objektet ødelægges skal et nyt skabes indtil der ikke er flere liv).
6. Klik på Score faneblad og træk Set lives over i Actions. Skriv -1 og flueben i Relativ (Der skal trækkes 1 liv fra hver gang et Kanon_objekt ødelægges).
7. Klik OK

Afprøv spillet.

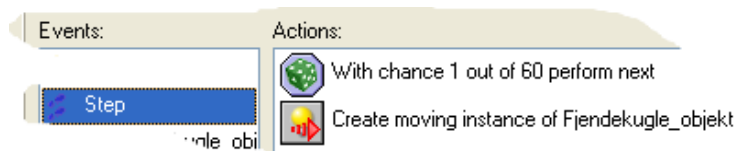
Hjælp fjenderne skyder

Rigtige fjender skyder selvfølgelig også efter én.

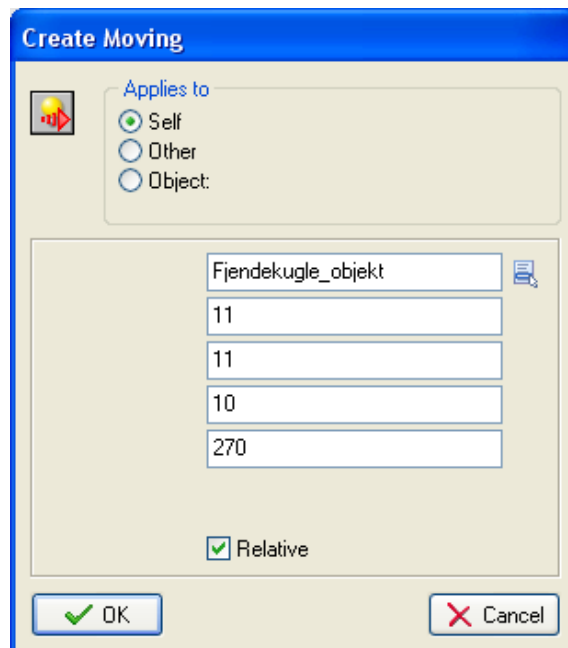
Det er faktisk meget simpelt at lave.

Nu skal du i gang!

Vigtigt: Først skal du lave et Fjendekugle sprite og derefter et Fjendekugle_objekt. Det skal du bruge senere. Det behøver jeg vel ikke skrive, hvordan du skal gøre!



1. Åbn dit Monster_objekt.
2. Klik Add Event vælg Step.
3. Klik på faneblad Control og træk en Test Chance(grøn terning) over i Actions. Skriv 60 i sides.
4. Klik på faneblad Main1 og træk en Create moving over i Actions. Vælg Fjendekugle_objekt. Udfyld



- resten som på billedet.
5. Klik OK

Afprøv dit spil.

Bevægelig baggrund

Mit spil foregår ude i rummet. Jeg vil gerne have en bevægelig baggrund, så det ser ud som om min kanon flyver gennem rummet. Det er meget nemt at lave.

Nu skal du i gang!

1. Højreklik på Background og vælg Create Background.
2. I Name skriver du Stjerner.
3. Klik på Edit Background.
4. Min baggrund skal være sort med hvide prikker.
5. Klik på OK når du er færdig.

Nu skal du have baggrunden ind i dit Room.

1. Åbn dit room
2. Klik på fanebladet backgrounds.
3. Vælg Stjerner og skriv 2 i Vert. Speed.
4. Klik på grønt flueben.

Afprøv spillet.

