

INHOUDSOPGAVE

BLZ

CHECKLIST OPDRACHTEN

13

DEEL A PRAKTIJKOPDRACHTEN

PRAKTIJKOPDRACHT 1	KENNISMAKEN MET GAMEMAKER	19
Deelopdracht 1	Inventariseren	21
Deelopdracht 2	Het maken van project assets	23
Deelopdracht 3	Het plaatsen van objecten in de room	30
Deelopdracht 4	Besturing van het vizier toevoegen	35
Deelopdracht 5	Schieten	41
Deelopdracht 6	Het spel interessanter maken	46
Deelopdracht 7	Extra realiteit	53
PRAKTIJKOPDRACHT 2	2D-PLATFORMSPEL	57
Deelopdracht 1	Basis heldbewegingen	59
Deelopdracht 2	Collision detection	63
Deelopdracht 3	Hoger springen	66
Deelopdracht 4	Toevoegen van vijanden	67
Deelopdracht 5	Botsen met vijanden	70
Deelopdracht 6	Animaties	76
Deelopdracht 7	Sprite gebruiken in jouw spel	78
Deelopdracht 8	Achtergronden gebruiken in jouw spel	80
Deelopdracht 9	Toevoegen extra's	84
Deelopdracht 10	Punten verzamelen	90
Deelopdracht 11	De uitgang	94
Deelopdracht 12	Moving platform	100
Deelopdracht 13	Spel afmaken	108
Deelopdracht 14	Geluiden	112
PRAKTIJKOPDRACHT 3	PARACHUTE DEFENCE	117
Deelopdracht 1	Vorbereidingen voor het maken van een spel	119
Deelopdracht 2	Sprites tekenen	122
Deelopdracht 3	Geluiden maken	128
Deelopdracht 4	Objecten maken	137
Deelopdracht 5	Vijanden	145
Deelopdracht 6	Het spel afmaken	152
Deelopdracht 7	Evaluatie	158

DEEL B THEORIE

HOOFDSTUK	1	GAMES	165
	1.1.	Inleiding	165
	1.2.	Doelstellingen	165
	1.3.	Geschiedenis van de game-industrie	166
	1.4.	Spelsoorten	171
	1.5.	Wat zit er in een spel?	178
	1.6.	Wat moet je kunnen?	182
	1.7.	Banen binnen de gameindustrie	184
	1.8.	Samenvatting	190
	1.8.	Begrippen	190
HOOFDSTUK	2	CREATIEF ONTWERP	193
	2.1.	Inleiding	193
	2.2.	Doelstellingen	193
	2.3.	Grafisch ontwerpen	193
	2.4.	Tekenen	198
	2.5.	Animaties	199
	2.6.	Audio	201
	2.7.	Spelregels	205
	2.8.	Ontwerpen van een level	207
	2.9.	Samenvatting	212
	2.10.	Begrippen	213
HOOFDSTUK	3	ZELF EEN GAME MAKEN	215
	3.1.	Inleiding	215
	3.2.	Doelstellingen	215
	3.3.	Wat wil de klant?	215
	3.4.	Gesprek voeren	218
	3.5.	Digispel (D&P)	220
	3.6.	Idee omzetten in storyboard	221
	3.7.	Sfeer weergeven	223
	3.8.	Concept-art maken	225
	3.9.	Interface ontwerpen	227
	3.10.	Uitwerkingen en keuzes onderbouwen	231
	3.11.	Samenvatting	233
	3.12.	Begrippen	234

HOOFDSTUK	4	GAMEMAKER	235
	4.1.	Inleiding	235
	4.2.	Doelstellingen	235
	4.3.	Basisbeginselen gamemaker	235
	4.4.	Opbouw spel in gamemaker	239
	4.5.	Sprite	241
	4.6.	Object	245
	4.7.	Events	247
	4.8.	Actions	248
	4.9.	Data	250
	4.10.	Room	250
	4.11.	Ouder en kind objecten*	255
	4.12.	Samenvatting	266
	4.13.	Begrippen	266
HOOFDSTUK	5	OVERIGE GAME ASSETS	269
	5.1.	Inleiding	269
	5.2.	Doelstellingen	269
	5.3.	Geluid	269
	5.4.	Tilesets	271
	5.5.	Paths	272
	5.6.	Fonts	274
	5.7.	Options en configurations	276
	5.8.	Samenvatting	280
	5.9.	Begrippen	281
HOOFDSTUK	6	UITVOERING	283
	6.1.	Inleiding	283
	6.2.	Doelstellingen	283
	6.3.	Spelmechanismen	283
	6.4.	Besturing	284
	6.5.	Beweging	285
	6.6.	Muis	287
	6.7.	Collision detection	288
	6.8.	Collision mask	291
	6.9.	Events	293
	6.10.	Samenvatting	301
	6.11.	Begrippen	302

HOOFDSTUK	7	HET SPEL IS GEREED, WAT NU?	305
	7.1.	Inleiding	305
	7.2.	Doelstellingen	305
	7.3.	Spelen, spelen en nog eens spelen	305
	7.4.	Het spel onder de aandacht brengen	308
	7.5.	Spel uitbrengen	310
	7.6.	Het spel is uitgebracht, wat nu?	311
	7.7.	Samenvatting	313
	7.8.	Begrippen	314

DEEL C WERKKAARTEN

Werkkaart 1	Een moodboard maken	317
-------------	---------------------	-----