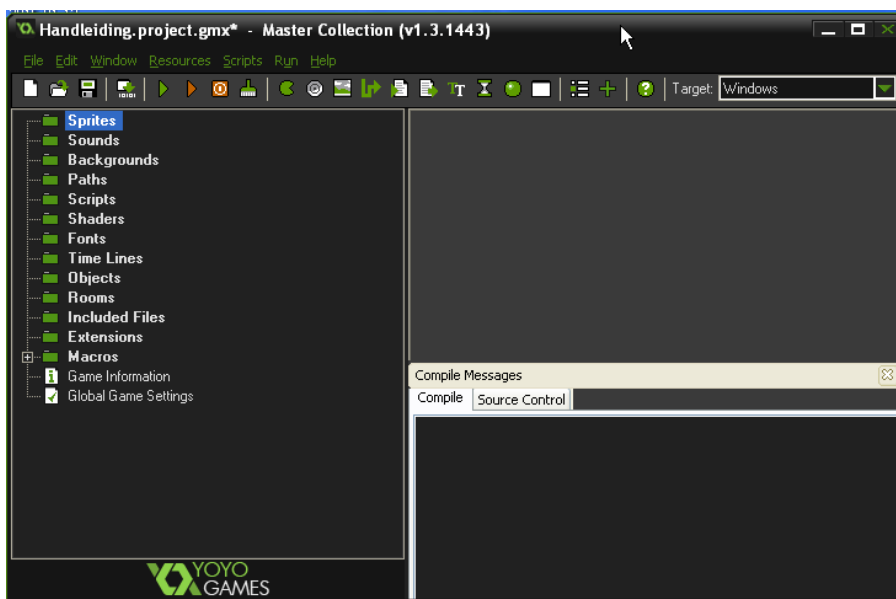


GAME MAKER INTRO



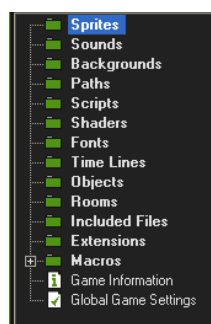
Met Game Maker Studio kan je zelf games ontwikkelen en het is niet eens moeilijk. Via onze hulpkaarten kom je meer te weten over de mogelijkheden. In deze hulpkaart beginnen we alvast met de basis.



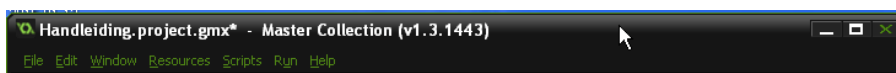
Dit is het startscherm van Game Maker Studio. Het bevat de volgende elementen:

1: Resources

Resources zijn bronnen die we nodig hebben om een spel te maken zoals: afbeeldingen, geluiden, achtergrond, levels, objecten



2: Menu



Via het menu kan je onder andere het spel opslaan (File - Save); Resources toevoegen (Resources - Create sprite); Eigenschappen van het game wijzigen (File - Preferences).

3: Snelkoppelingen



Naast de snelkoppelingen van Nieuw, Openen en Opslaan kan je via de groene Play-knop je game testen.

Achteraan staat Target op Windows. Dat wil zeggen dat je een Windows game kan exporteren. In de gratis versie van Game Maker Studio zal dit ook de enige optie zijn. Je kan tegen betaling van een licentie ook games maken voor iOS, Android, ...

Als je het project opslaat op je computer wordt er een map gemaakt bv: NAAMGAME.gmx. In deze map zitten alle bestanden, die je nodig hebt om je game aan te passen. Je mag **NOOIT** enkel het NAAMGAME.project.gmx kopiëren naar een andere computer om er daar aan verder te werken.

Gebruik nu de andere hulpkaarten om te leren hoe je resources toevoegt.

VEEL PLEZIER BIJ DE ONTWIKKELING