

# Tutorial Quest Puzzels

De volgende tutorial geeft aan hoe je andere puzzels kunt maken.

## Gesloten deur

Een voorbeeld van een puzzel is het gebruiken van een *sleutel* om een *gesloten deur* tussen twee kamers te openen. De sleutel kan de volgende kenmerken hebben:

- Sleutel
- Scherpe steen
- Stuk hout

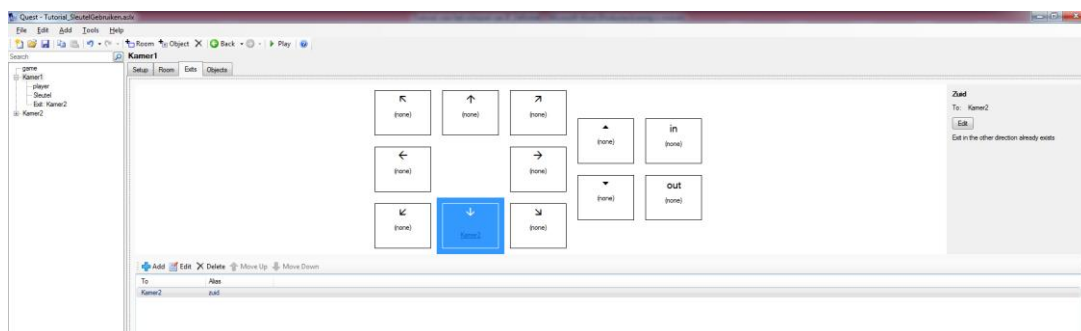
De *gesloten deur* hoeft ook niet per se een gesloten deur te zijn, het kan ook bijvoorbeeld een rivier zijn die niet over te steken is wanneer je geen bootje hebt. De gesloten deur staat symbool voor alle doorgangen tussen twee kamers waarbij je een 'sleutel' nodig hebt. Hiervoor moet je dus eigenlijk steeds puzzels oplossen.

Deze tutorial gaat verder binnen de andere tutorial waarbij je een link maakt tussen twee kamers. De namen van de kamers in dit voorbeeld zijn simpelweg 'Kamer 1' en 'Kamer 2'. In kamer 1 ligt de 'sleutel' en de deur tussen de twee kamers is gesloten.

## Hoe maak je de deur gesloten?

**Ga via het linkermenu naar 'kamer 1'. Klik hier op het submenu 'Exits'. Kies aan welke kant de uitgang naar 'kamer 2' komt te liggen.** In dit voorbeeld is dat in het zuiden.

Wanneer je de uitgang hebt gemaakt ziet het er uit zoals in Figuur 1. Links in de boom zie je ook dat de 'exit' is aangemaakt.

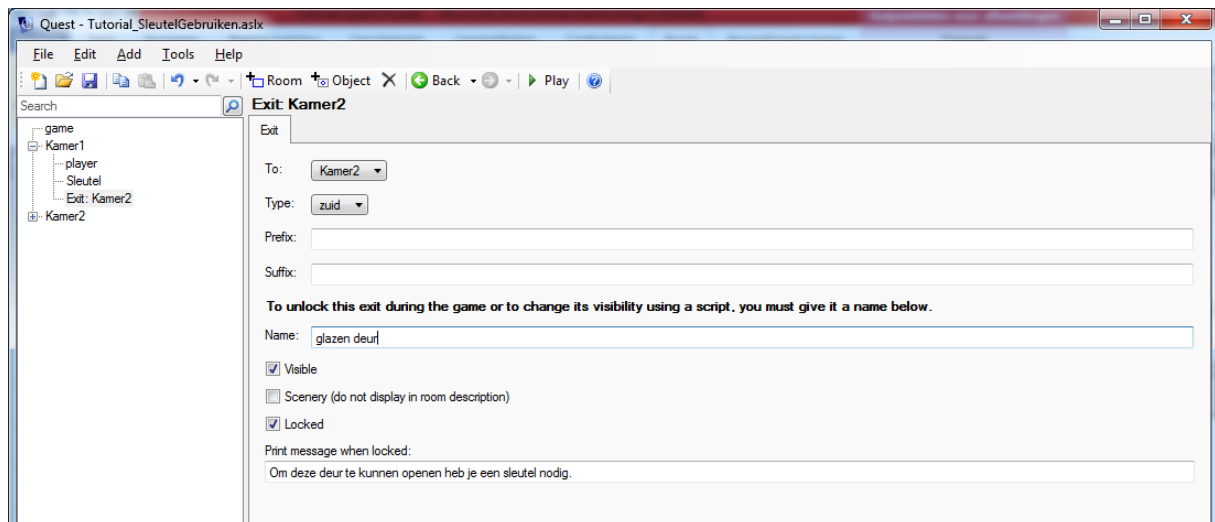


**Figuur 1.** Doorgang van 'kamer1' naar 'kamer2'.

**Klik vervolgens in het linkermenu (in de boom) op de omschrijving van de uitgang** vanuit de eerste kamer. In dit geval is dat 'Exit: Kamer2'. **Vink aan de rechterkant het vinkje aan voor 'Locked'.**

Wanneer je dat doet zie je dat er dikgedrukt komt te staan dat je de doorgang een naam moet geven.

**Geef de deur een naam.** Bijvoorbeeld 'glazen deur' (**Let op:** er zijn beperkingen aan de naam die je kunt geven). **Daaronder geef je de omschrijving bij print message when locked.** Bijvoorbeeld: Om deze deur te kunnen openen heb je een sleutel nodig. Het scherm ziet er dan uit zoals in Figuur 2.



Figuur 2. Uitgang naar kamer 2. Inclusief naam, en beschrijving als de deur gesloten is.

**Probeer in de game nu uit of je van deze kamer naar de andere kamer kunt komen. *Hint:*** om in deze kamer te beginnen kun je de 'player' uit het linkermenu (de boom) naar deze kamer slepen. Het spel begint dan in de kamer waar je de doorgang wil maken, je hoeft dan niet eerst de rest van het spel te doorlopen.

**Verlaat de game-modus.**

**Sla je game op!**

## Hoe maak je de deur weer open?

We gaan er in dit voorbeeld vanuit dat je maar 1 object nodig hebt om de deur te openen, de 'sleutel'. Toevallig ligt de sleutel in kamer 1 gewoon op de grond. We moeten nu alleen nog een script schrijven waaruit blijkt dat je deze sleutel ook nodig hebt om de deur te openen.

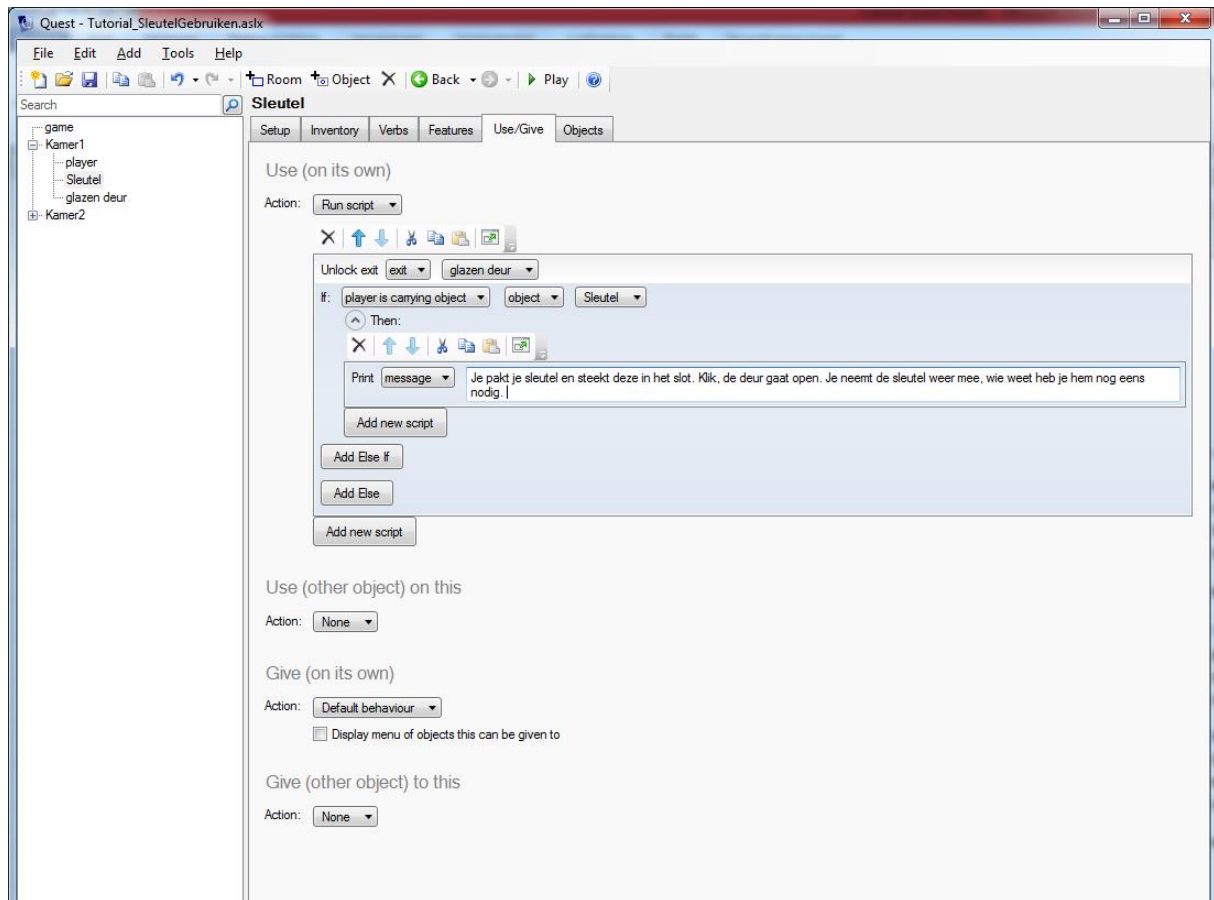
**Klik in het linkermenu op 'sleutel'** (of bijvoorbeeld op de steen of het stuk hout wat als sleutel dient). **Klink vervolgens in het rechtermenu op inventory. Vink hier aan: object can be taken. Noteer ook wat bij 'take message'.** Bijvoorbeeld: Dit is een interessante sleutel, hier zou je een glazen deur mee kunnen openen.

**Ga vervolgens in het rechtermenu naar features en vink aan: use/give.** Bovenaan zie je 'use on its own' met daaronder een dropdown menu. **Selecteer in het dropdown menu bij Action: Run Script.**

**Klik op 'add new script' en kies 'Unlock Exit' en druk op 'add'.** Nu kun je met het meest rechtse dropdown menu de deur kiezen die 'geunlocked' moet worden als je de sleutel gebruikt. **Kies de naam van de uitgang,** in dit geval 'glazen deur'. **Vervolgens klik je daaronder op 'add new script'.** We willen een script maken met 'if'. We willen namelijk alleen dat de deur geunlocked wordt als je de sleutel bezit. **Kies voor If. Verander het dropdownmenu met 'expression' in 'player is carrying object'.** Verander het rechterdropdownmenu in de (naam van) de sleutel.

Vervolgens willen we laten zien aan de speler dat er echt wat gebeurd is. **Kies daarom onder 'then' voor 'add new script'.** Kies vervolgens voor 'print a message'. **Vervolgens typ je het bericht wat er bij hoort.** Bijvoorbeeld: je pakt je sleutel en steekt deze in het slot. Kijk, de deur gaat open. Je neemt

de sleutel weer mee, wie weet heb je hem nog eens nodig. **Zie Figuur 3 hoe alles er uit ziet als je het in hebt gevoerd.**



**Figuur 3.** Scherm van sleutel met actie om de deur te openen.

### Sla je game op.

**Speel het spel.** Je merkt dat je eerst niet naar de tweede kamer kunt. Wanneer je de sleutel pakt kan dit nog steeds niet. Je moet de sleutel dan nog gebruiken. Wanneer je de sleutel gebruikt gaat de deur open. **Let op:** *Je hoeft de sleutel niet 'op de deur' te gebruiken, de deur gaat direct open als je de sleutel gebruikt. Door middel van de boodschap 'print message' maak je duidelijk dat je de sleutel in het slot gestoken hebt e.d. In het geval van een stukje hout om de deur te openen maak je hier een mooie omschrijving van hoe je de deur open maakt met het hout. (Op de plaats waar in Figuur 3 staat: Je pakt je sleutel en steekt deze in het slot...).*