



Universität Potsdam

Kurs: „Medienengineering – Interactive Media“

Prof. Dr. Klaus Rebenburg

Dipl.-Inf. Alexander Schulze

Dokumentation  
der Fantasyparodie  
„Parody Quest“

Sommersemester 2007

Teilnehmer:

Björn Pelz  
Matthias Geue  
Sylvia Richter



## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung</b>	<b>4</b>
1.1. Aufgabenstellung	4
1.2. Projektidee und Mindestanforderungen	4
<b>2 Die einleitende Story</b>	<b>4</b>
<b>3 Aufbau der Fantasyparodie</b>	<b>4</b>
3.1. Oberfläche	6
3.2 Minispiele	7
3.2.1 Puzzlen	7
3.2.2 Jump n' Runs	8
3.2.3 Memory	8
3.2.4 Fische angeln	9
3.2.5 Würmer boxen	9
3.2.6. Kobold-Jagd	9
3.2.7 Äpfel fangen	10
3.2.8 Tennis	10
3.2.9 Gewinn Grenzen und Spielzeiten	10
3.3 Zwischensequenzen	11
3.3.1 Real-Video	11
3.3.2 Flash-Video	13
<b>4 Verwendete Software</b>	<b>13</b>
4.1 Inkscape	13
4.2 Macromedia Flash 8	13
4.3 Macromedia Director MX 2004	14
4.4 Adobe Premiere Pro	14
4.5. Quick Time Pro	14
4.6. Adobe Photoshop 6.0 (Website)	14
4.7 3D StudioMax 7.0	14
4.8 Cool Edit 2000	15
4.9 Session for Win	15
<b>5 Erweiterungsmöglichkeiten</b>	<b>15</b>
5.1 Weitere Minispiele/Flash-Videos	15
5.2 Mehrsprachigkeit und Untertitel	15
5.3 Highscore	16
5.4 Speicher- und Lademöglichkeit der Spielstände	16
5.5 Direkter Aufruf der Minispiele	16
<b>6 Systemkonfiguration</b>	<b>16</b>

<i>Literatur- und Quellennachweis</i>	<i>17</i>
A Abbildungsnachweis	17
B Literatur- und Quellenverzeichnis	17

# 1 Einleitung

## 1.1. Aufgabenstellung

Im Kurs "Interactive Media" geht es darum, ein Thema multimedial so umzusetzen, dass folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Verwendung möglichst vieler Medientypen (Film, Ton, Graphik)
- Einbettung von Interaktion des Benutzers
- Unterhaltungswert für den Benutzer

## 1.2. Projektidee und Mindestanforderungen

Unsere Projektidee ist eine Fantasyparodie namens „Parody Quest“, anhand derer wir diese Anforderungen erfüllen wollen. Dabei sollen auf karikierende und übertriebene Weise die Elemente einer typischen Fantasyparodie umgesetzt werden. Der Held kann unterschiedliche Wege gehen und muss dabei verschiedene Aufgaben in Form von Minispielen zu lösen. Es sollen mindestens zwei Wegemöglichkeiten eingebunden werden: Der Dunkelwald und der Lichterwald. Im Dunkelwald soll es eher Kampfspiele und im Lichterwald, eher Rätselspiele geben.

# 2 Die einleitende Story

Wie in Spielen üblich verschlägt es die Hauptperson (nachfolgend Held genannt) durch ein ungewöhnliches Phänomen in eine Fantasywelt. Dort angekommen, muss der Held sich erst einmal zurechtfinden. Um wieder in die für den Helden "normale" Welt zurückzukehren, muss dieser verschiedene Rätsel und Aufgaben lösen. Dabei steht ihm stets eine magische Person (hier ein Magier) zur Seite. Im Verlauf des Spiels trifft der Held auf verschiedene magische Figuren und muss an einigen Stellen auch Entscheidungen treffen, die über den weiteren Verlauf des Spiels entscheiden. Hat der Held die erforderlichen Aufgaben gelöst, darf er im Spiel vorangehen. Ansonsten darf er es so lange versuchen, bis er die Aufgabe gelöst hat.

# 3 Aufbau der Fantasyparodie

Das Fantasyspiel ist in zwei große Komponenten zu unterteilen:

1. Minispiele und Zwischensequenzen
2. Menüführung und Einbettung

Diese werden in den folgenden Unterkapiteln näher erläutert. Zunächst wird der Ablauf des Spiels (*Abbildung 1*) skizziert. Über die Oberfläche kann zu jeder Zeit das Spiel beendet und die Lautstärke reguliert werden, was in der Abbildung aufgrund von Platzmangel nicht verzeichnet wurde. Außerdem ist es stets möglich, die Zwischensequenzen zu überspringen.

Beim Start des Spiels wird mit Hilfe der „Buddy API“ die Auflösung auf 1024 x 768 Pixel gesetzt. Mit Verlassen des Spiels wird die Auflösung auf die ursprünglichen Werte zurückgestellt.

Die Fantasyparodie „Parody Quest“ wird mittels eines Intros eingeleitet. Danach folgt die Einführung in die Fantasy-Welt durch den Magier. Im Folgenden erscheint die Benutzeroberfläche auf einem Stein. Zur Wahl stehen: „Start“, „Hilfe“ und „Credits“. Der Menüpunkt „Hilfe“ soll dem User helfen, sich mit der Steuerung des Helden durch das Spiel vertraut zu machen. Punkt „Credits“ soll Information über genutzte Ideen und unsere Namen enthalten. Durch ein Klick auf „Start“ folgt eine Zwischensequenz des Magiers, bei der die Wegkarte. Um die Karte gebrauchen zu können, muss der Held sie zunächst im Minispiel „Puzzlen“ zusammensetzen.

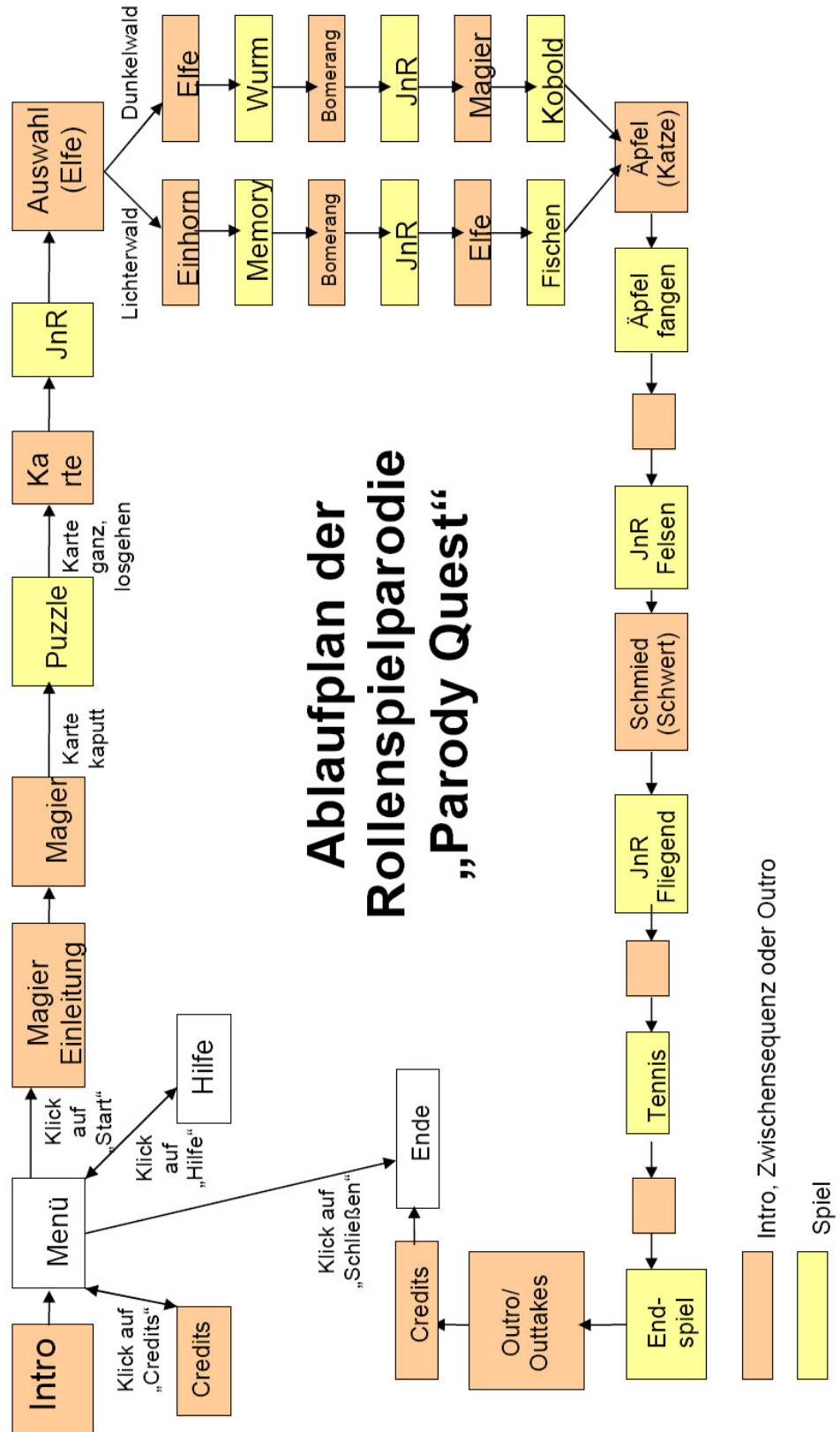


Abbildung 1: Ablaufplan

Danach folgt ein Jump n' Run, da der Held sich nun auf den Weg begibt. Nach erfolgreichem Durchlaufen dieses Jump n' Runs, gelangt der Held zu einer Weggabelung. Er kann nun zwischen dem „friedlicheren“ und dem „kämpferischen“ Weg wählen. Um Rätselfreunden und kämpferisch veranlagten Personen gleichermaßen mit unserem Spiel zu beglücken, wurde diese Auswahl zwischen dem „freundlicheren Lichterwald“ und dem „düsteren Dunkelwald“ geschaffen. In jeden der beiden Wälder gibt es zwei unterschiedliche Minispiele, vor denen jeweils Zwischensequenzen und jeweils einen Jump n' Run geschaffen worden sind.

Aus zeitlichen Gründen war es leider nicht möglich mehr als 2 parallele Handlungsstränge zu erstellen. Auch ist es nicht möglich eine Aufgabe abzubrechen und später noch einmal zu versuchen, während zwischendurch andere Aufgaben gelöst werden. Folglich sind die Handlungsstränge nur geradeaus zu lösen oder indem das Spiel erneut begonnen wird. Die getroffene Entscheidung bei der Wegwahl kann ohne Rückkehr ins Hauptmenü nicht wieder rückgängig gemacht werden.

Im Lichterwald gibt es die Minispiele „Memory“ und „Fischen“ und im Dunkelwald „Würmer“ und „Kobolde jagen“ sowie jeweils ein Jump n' Run. Beide Wege werden durch die Zwischensequenz der Katze wieder zusammengeführt. Im darauf folgenden Minispiel „Äpfel fangen“ müssen Äpfel aufgefangen werden, welche die Katze vom Baum wirft. Es folgt wiederum ein Jump n' Run, dieses mal allerdings in einer felsigen Region. Danach erreicht der Held den Schmied, der ihm im Gegenzug zu den Äpfeln ein Schwert überreicht. Es folgen ein Flug-Jump n' Run, ein Tennisspiel sowie das Endspiel. Über diese wird hier storytechnisch nichts weiter verraten werden, da dies eine Überraschung sein soll. Nur wenn der Endgegner im Endspiel besiegt wurde, folgt ein Outro, in dem Outtakes dargestellt werden. Diese Outtakes gehen dann über in die Credits.

### 3.1. Oberfläche

Die Oberfläche (Abbildung 2) soll comicarziges Holz darstellen. Auf ihr befinden sich die Gesamtpunkteausgabe, die Soundsteuerungen und sobald man sich im Spiel befindet, die Buttons „Hauptmenü“ und „Nochmal“. Bei Zwischensequenzen wird einem die Möglichkeit angeboten, diese zu überspringen, indem auf den Button „Skip“ geklickt wird.

Für die Soundsteuerung gibt es jeweils Regler für die Hintergrundmusik (Trompete) und für die Geräusche des jeweiligen Spiels oder der Zwischensequenz (Vogel). Die Hintergrundmusik ist nur in den Spielen vorhanden. Anhand des Vogels bzw. der Trompete kann man ungefähr die Lautstärke erkennen.

Durch Klick auf das grau umkreiste Kreuz rechts unten verlässt man das Spiel.



Abbildung 2: Oberfläche

### 3.2 Minispiele

Die Minispiele stellen die Rätsel und Aufgaben dar, welche der Held im Verlauf des gesamten Spiels lösen muss. Sollte das jeweilige Minispiel nicht beim ersten Mal gelöst sein, so gibt es stets die Möglichkeit es noch einmal zu versuchen. Dies ist möglich über den Button „noch einmal“ bzw. dem Drücken der Leertaste. Bei allen Spielen wird zuvor eine Kurzhilfe angezeigt. Sie enthält meist eine einsatzige Kurzbeschreibung des Spieles, sowie die Steuerung und die Punktevergabe. In *Abbildung 3* ist exemplarisch die Kurzhilfe des Minispiels „Äpfel fangen“ dargestellt. Diese kann mittels Drücken der Leertaste oder Klick auf den Button „Skip“ übersprungen werden. Während des Spielverlaufs werden meist die restliche Zeit sowie die bisher erreichten Punkte angezeigt. Bei den Minispielen handelt es sich ausschließlich um Flash-Anwendungen, welche durch Kombination von Grafik und ActionScript ihre Funktionalität erhalten. Die ausführlichen Erläuterungen zu den einzelnen Minispielen sind nachfolgend zu lesen.



Abbildung 3: Kurzhilfe

#### 3.2.1 Puzzlen

Die Landkarte, die der Held vom Magier erhält, wurde zerrissen. Der Held muss sie erst zusammensetzen, um sie gebrauchen zu können. Dies wird in einem Puzzlespiel (*Abbildung 4*) realisiert. Der Einfachheit halber sind die Kartenteile nicht fetzenartig zerrissen, sondern haben die gewohnte Form von Puzzleteilen. Das Bewegen der Teile durch Mausklick und Mausziehen ermöglicht es, diese auf der Bühne zu verteilen und so das Puzzle Stück für Stück zu vervollständigen. Das Puzzlespiel ist das einzige Spiel welches wir dem Internet [1] entnommen haben. Deshalb auch der Vermerk des Autors und der Quelle unten im Puzzle.

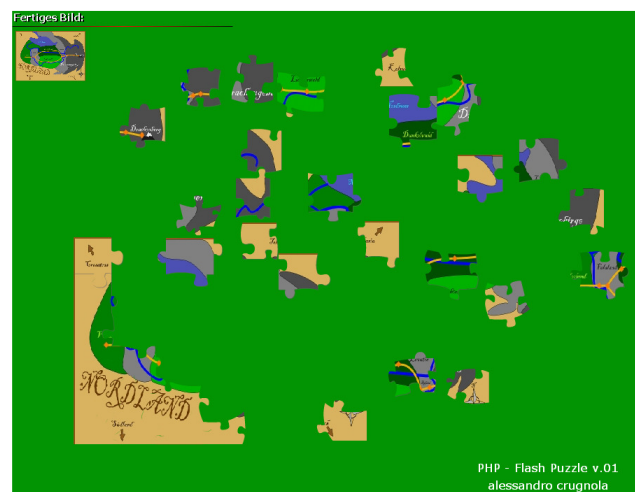


Abbildung 4: Puzzle

### 3.2.2 Jump n' Runs

Die „Jump n' Run“-Spiele wurden als Zwischenspiele zwischen den Minispielen eingebunden. Der Workshop „Jump World“ [2] hat uns hierbei Ideen und Umsetzungswege geliefert. In *Abbildung 5* ist der Screenshot des Jump n' Run aus dem Lichterwald exemplarisch für alle anderen dargestellt. Der Held lässt sich mit den Cursortasten steuern. Mit den Cursortasten rechts und links bewegt er sich in die entsprechenden Richtungen. Mit der Cursortaste oben, kann er springen und mit der Cursortaste unten duckt er sich. Mit Hilfe der Leertaste kann ein Boomerang zum Töten von Monstern losgeschossen werden. Fällt der Held in den Fluss, so zieht ihn das Wasser wieder zurück zum Startpunkt. Außerdem gibt es rutschige Steine und einen plätschernden Wasserfall, hinter dem der Held lang laufen kann.



Abbildung 5: Jump n' Run

Steine und einen plätschernden Wasserfall, hinter dem der Held lang laufen kann.

### 3.2.3 Memory

„Memory“ stellt ein typisches Memory-Spiel mit dar, bei dem Kartenpaare gefunden werden sollen. Ist nach zwei aufgedeckten Karten kein Paar gefunden worden, werden diese Karten wieder umgedreht. Ist ein Pärchen aufgedeckt worden, so werden die Karten entfernt. Um die Karten, welche Fantasygestalten, wie Drache, Elfe, aber auch Obst enthalten, umzudrehen, muss mit der Hand auf die entsprechende Karte geklickt werden. Diese macht eine Handdrehung mittels Movieclips, um das Umdrehen zu symbolisieren. In *Abbildung 6* ist ein Screenshot des Spieles zu sehen. Gewonnen hat man, sofern man weniger als 40 Versuche benötigt hat. Sollte man weniger als zwei Minuten benötigt haben, um alle Memorypaare zu finden, so gibt es pro überschüssige Sekunde zehnfache Punkte. Pro überschüssigen Versuch gibt es dreifach Punkte.



Abbildung 6: Memory

### 3.2.4 Fische angeln

Der Held soll für das Dorf fischen. Hierfür hat er die Teile einer magische Angel im Jump n' Run davor aufgesammelt und zusammengesetzt. Für die gefangenen Fische gibt es je nach Größe Punkte. Umso Je größer ein Fisch, desto höher die Punktzahl. Sollten welche entwischen oder die Gräte geangelt werden, gibt es Minuspunkte. Die Angelleine lässt sich mit den Cursortasten rechts, links, oben und unten steuern. Sollte ein Fisch geangelt werden, d.h. der Angelhaken den Fisch berühren, verschwindet dieser von der Bühne. Ein Screenshot ist in *Abbildung 7* vorzufinden.

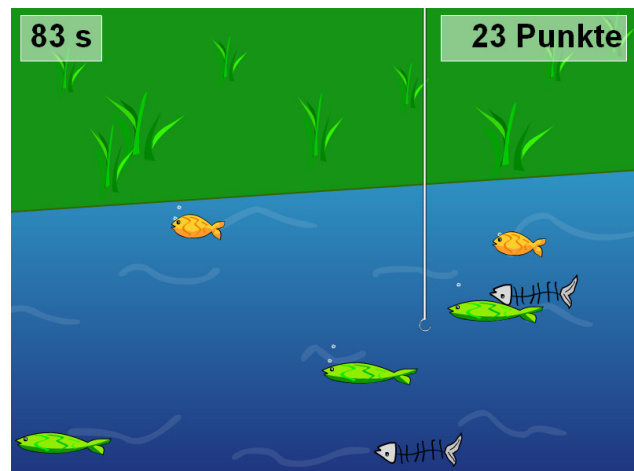


Abbildung 7: Fischen

### 3.2.5 Würmer boxen

Beim Minispiel „Würmer boxen“ (siehe *Abbildung 8*) tauchen nacheinander aus ihren Löchern auf und müssen mit einem Boxhandschuh erschlagen werden. Die Steuerung des Boxhandschuhes erfolgt mit der Maus. Wird geklickt, bewegt sich der Boxhandschuh zum Zielkreuz. Es muss der sich durch einen Movieclip bewegende Wurm getroffen werden, das Loch oder die Steine drum herum zählen nicht als Treffer. Wurde ein Wurm getroffen, verschwindet er mit einer weißen Wolke. Sollte ein Wurm entwischen werden weder Punkte hinzugefügt noch abgezogen.

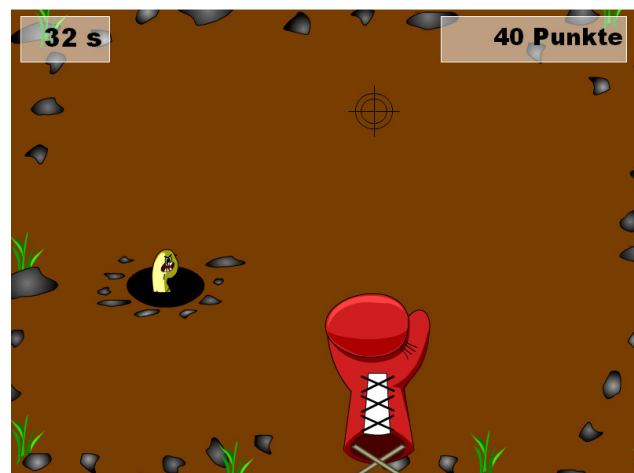


Abbildung 8: Würmer

### 3.2.6 Kobold-Jagd

Bei der „Kobold-Jagd“ (siehe *Abbildung 9*) müssen möglichst viele sich bewegende Kobolde mit einem Zauberstab getroffen werden. Der Zauberstab lässt sich mittels der Maus steuern. Wird ein Kobold mit dem Zielkreuz getroffen, wird die Punktzahl entsprechend der Koboldgröße erhöht und der Kobold verschwindet von der Bühne mit einer weißen Wolke. Je kleiner der Kobold, desto mehr Punkte gibt es pro Treffer. Sollte ein Kobold entwischen, bleibt der Punktestand konstant.



Abbildung 9: Kobold-Jagd

### 3.2.7 Äpfel fangen

Ziel des Minispiels „Äpfel fangen“ ist es, in einer festgelegten Zeit möglichst viele frische Äpfel zu sammeln. Die Äpfel fallen zu einer zufälligen Zeit an einem zufälligen Ort. Je größer der Apfel, desto mehr Punkte gibt es für einen gefangenen Apfel. Wenn Äpfel entweichen gibt es je nach Größe entsprechende Minuspunkte. Ferner existieren faule, braune Äpfel, die nicht aufgefangen werden sollten, da diese ebenso Punktabzüge mit sich ziehen. Der Held lässt sich mittels der beiden Cursortasten rechts und links gesteuert werden. Ein Screenshot dieses Minispiels ist in *Abbildung 10* dargestellt.

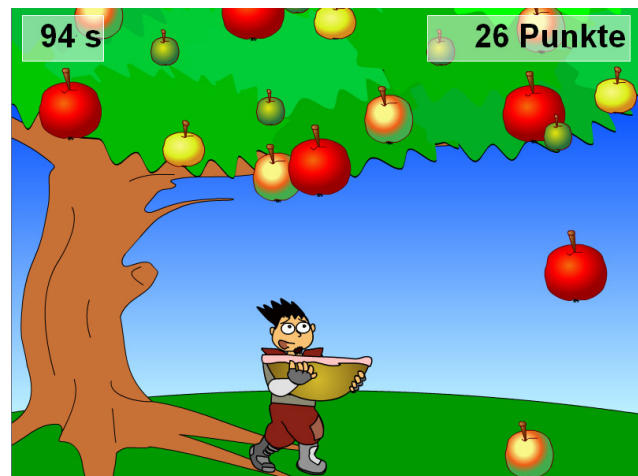


Abbildung 10: Äpfel fangen

### 3.2.8 Tennis

Der Held muss mit dem kleinen Drachen „Tennis“ (*Abbildung 11*), eine Nachbildung von „Pong“ spielen. Der Held wird dabei mit den beiden Cursortasten für hoch und runter entsprechend auf dem Platz bewegt. Der Drache besitzt eine interne Steuerung, welche in Richtung des Tennisballs relativ zum Drachen steuert. Für die Abfrage, ob ein Spieler den Ball erwischt hat, werden versteckte Hitboxen eingesetzt. Beim Helden sind diese noch in verschiedene Regionen unterteilt, um den Ball mit verschiedenen Winkeln in Richtung des Drachen zurück fliegen zu lassen. Beim Drachen wird der Abprallwinkel des Balls zufällig bestimmt (zwischen  $0^\circ$  und  $45^\circ$ ).

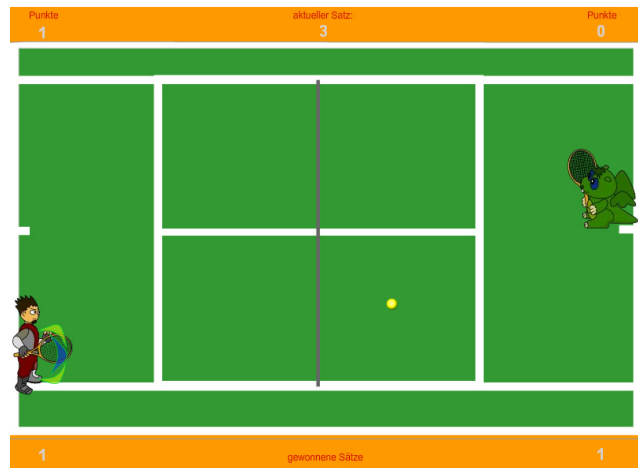


Abbildung 11: Tennis

Das Spiel ist, wie beim echten Tennis, in Sätze unterteilt. Um einen Satz zu gewinnen, muss man 3 Punkte bekommen. Um einen Punkt zu bekommen, muss der Ball ins Aus des Gegners befördert werden. Das Spiel wird gewonnen, wenn es gelingt, 3 Sätze zu gewinnen. Zwischen den einzelnen Sätzen gibt es keine Zwischensequenz. Die aktuelle Satznummer wird oben in der Mitte angezeigt. Oben rechts und oben links steht jeweils die Punktzahl, welche der Spieler im aktuellen Satz erreicht hat. Unten rechts und unten links stehen für jeden Spieler die Anzahl der Sätze, welche der jeweilige Spieler gewonnen hat.

### 3.2.9 Gewinn Grenzen und Spielzeiten

Für jedes Spiel gibt es entsprechende Punkte, die erreicht werden müssen. Diese Gewinn Grenze, sowie die jeweilige Spieldauer werden in der folgenden Tabelle dargestellt.

<b>Spiele</b>	<b>Spieldauer</b>	<b>Gewinngrenze</b>
<b>Puzzle</b>	beliebig	Puzzle gepuzzlet
<b>Memory</b>	beliebig; für Bonuspunkte: unter 2 min	Weniger 40 Versuche
<b>Fischen</b>	90 s	350 Punkte
<b>Würmer boxen</b>	60 s	400 Punkte
<b>Kobold-Jagd</b>	60 s	1000 Punkte
<b>Äpfel fangen</b>	120 s	900 Punkte
<b>Tennis</b>	bis 3 Sätze gewonnen wurden	3 gewonne Sätze
<b>Jump n' Runs</b>	unterschiedlich	alle Gegenstände gesammelt, alle Gegner getötet und festgelegte Zeit eingehalten

### 3.3 Zwischensequenzen

Bei den Zwischensequenzen handelt es sich um kurze Videos, welche dem Helden (und dem Spieler) dazu dienen, Auskunft über den nächsten Schritt im Spiel zu erhalten.

#### 3.3.1 Real-Video

Zum Anfang und zum Ende wird mit extra aufgenommenem Videomaterial die Ankunft und Abreise des Helden in der Fantasy-Welt in Form eines Intros und Outros beschrieben.

##### Intro

Der noch unwissende "Held" sitzt im Zug zur Uni. Ein ganz normaler Tag und der ganz normale Weg zur Uni. Doch plötzlich tut sich ein Dimensionstunnel im Zug auf und der Held wird eingesogen. Kurz darauf findet er sich in Gestalt einer Comicfigur in einer Fantasy-Welt wieder.

In der folgenden *Abbildung 12* ist das ursprünglich skizzierte Storyboard zu sehen. Nicht alles entspricht haargenau der tatsächlichen Umsetzung, was u.a. daran liegt, dass der Zug trotz Wochenende deutlich voller war, als erwartet. Somit haben wir keine gesamte Zuginnenaufnahme gemacht und uns nur auf das Wesentliche, der Held, der an einem ganz gewöhnlichen Tag zur Uni fährt, als Nahaufnahme konzentriert. Plötzlich tut sich ein Dimensionstunnel im Zug auf und der Held wird eingesogen. Kurz darauf findet er sich in Gestalt einer Comicfigur in einer Fantasy -Welt wieder. Im Folgenden sind Skizzen zu sehen, wie wir uns das gefilmte Intro vorgestellt haben.

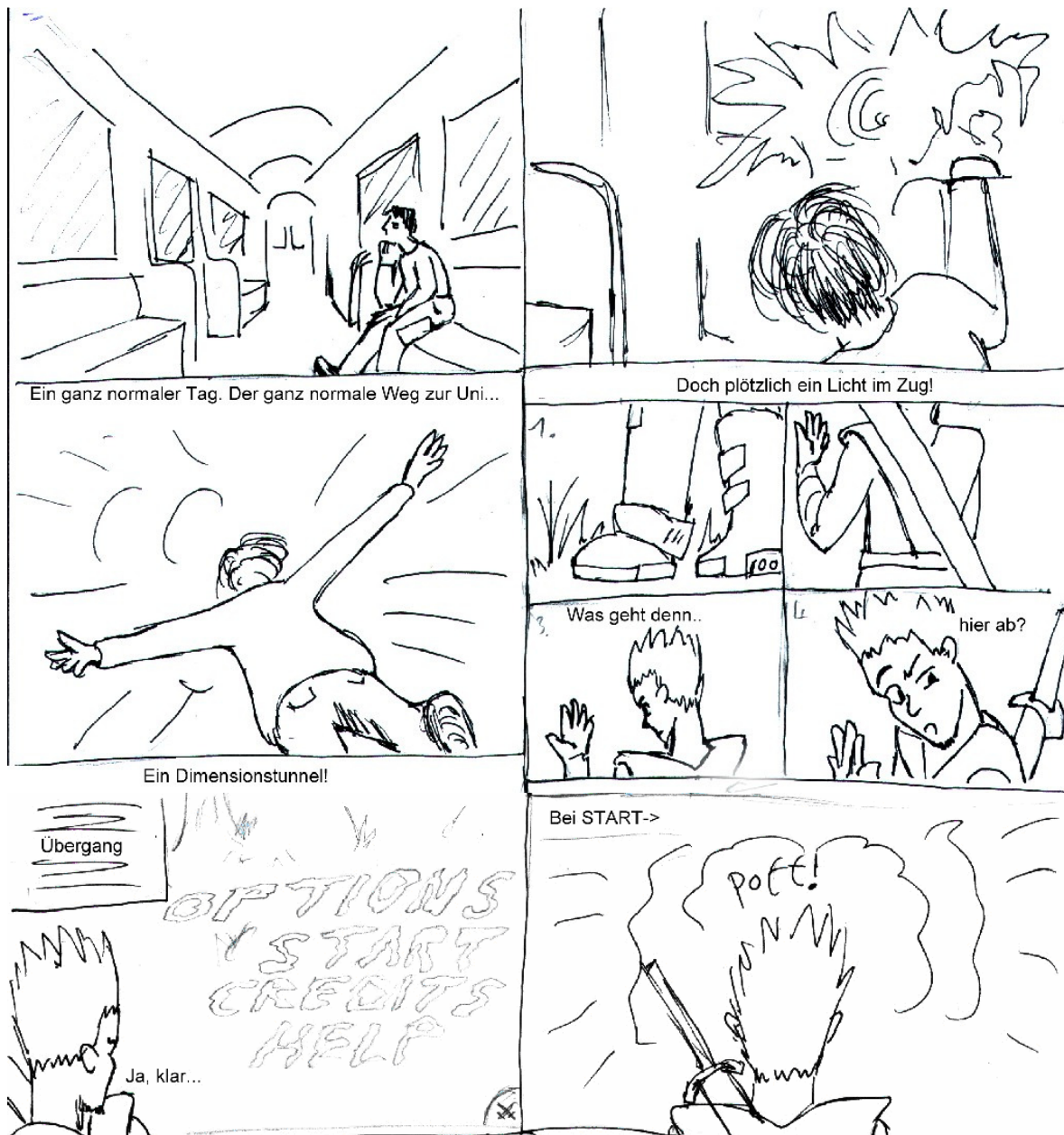


Abbildung 12: Storyboard

Gefilmt wurde bisher bis zum 3. Bild, der Fall in den Dimensionstunnel. Die folgenden Sequenzen, welche in der Fantasy-Welt stattfinden, wurden mit Hilfe von „Macromedia Flash 8“ in Comicform dargestellt.

### Outro

Wenn das erfolgreich durchgespielt wurde, erscheint wieder der Dimensionstunnel, welcher den Helden zurück in die reale Welt schleudert. Der Held erwacht etwas verwirrt, steigt aus dem Zug aus und setzt seinen Weg zur Universität fort.

### 3.3.2 Flash-Video

Während des Spiels werden Videos verwendet, welche ausschließlich in Flash erstellt wurden, da der Held in eine Comicwelt hineingeraten ist. Dabei werden lediglich Graphiken mit so genannten "Tweens" verwendet, jedoch kein ActionScript. Der Verlauf der Graphiken wird dem aufgenommenen Ton angepasst. Die Schwierigkeit bei der Umsetzung bestand darin, entsprechende Mundbewegungen zu hinterlegen, welche zum gesprochenen Text und zur Situation passen. Zusätzlich musste noch das komische Element Verwendung finden, welches in den Videos durch Anwendung entsprechender Mimik und Gestik umgesetzt wurde.

### Hilfe & Credits

Die Hilfe, welche man sich nur nach den Intros anzeigen lassen kann, beschreibt die grundlegende Steuerung im Allgemeinen. Während der Spiele und der Zwischensequenzen ist diese Hilfe nicht erreichbar, da wir nicht dazu gekommen sind, ein Spiel zu pausieren und den entsprechenden Spielstand zu speichern. Um dennoch dem Spieler Hilfe zu bieten, wird vor jedem Spiel eine Kurzhilfe eingeblendet, welche die Steuerung und Punktevergabe aus gibt.

Die Hilfe und die Credits wurden mit Hilfe von „Macromedia Flash 8“ erzeugt. Zunächst werden Porträts von uns eingeblendet. Diese werden gefolgt von der Anzeige der Synchronsprecher mit jeweilig gesprochen Charakteren. Zu guter Letzt werden die Quellen mit passenden Symbolen aufgezeigt.

## 4 Verwendete Software

Alle Minispiele und Zwischensequenzen wurde, wie bereits erwähnt, mit Hilfe von „Macromedia Flash 8“ erstellt. Diese wiederum wurden mit „Macromedia Director MX 2004“ zu einer Einheit zusammengesetzt. Alle auftretenden Grafiken wurden von Hand, zumeist mit dem kostenlosen Vektorgrafik-Editor „Inkscape“ erstellt. Außerdem wurde das Programm „Adobe Premiere Pro 7.0“ zum Schnitt des Intros, des Outros und der Zwischensequenzen verwendet. Näheres zur Verwendung dieser Programme wird in den folgenden Unterkapiteln beschrieben.

### 4.1 Inkscape

„Inkscape“ ist ein Open-Source-Vektorgrafik-Editor, welchen wir in der Themenpräsentation vorgestellt und zur Erstellung von Vektorgrafiken verwendet haben. Wir haben uns für Vektorgrafiken gegenüber von Rastergrafiken entschieden, um die einzelnen Elemente leichter skalierbar zu machen und um Artefakte zu vermeiden. Alle Grafiken wurden von uns mit Hilfe von „Inkscape“ oder „Macromedia Flash 8“ von Hand erstellt. Folglich kann es bezüglich der Grafiken auch keine Urheberrechtsprobleme geben. „Inkscape“ besitzt gegenüber „Macromedia Flash 8“ den Vorteil, dass es einfacher zu handhaben ist, bei Löschung eines Knotens die Kurve angeglichen wird und nicht wie bei Flash durch eine gerade Linie ersetzt wird.

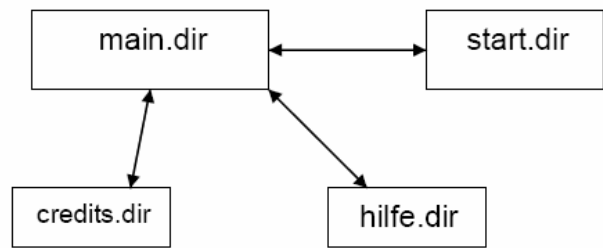
Um die in „Inkscape“ erstellten Grafiken in „Macromedia Flash 8“ einzubetten, haben wir diese als „Encapsulated Postscript“ abgespeichert und in „Macromedia Flash 8“ in die Bibliothek importiert. Hierbei wurde darauf geachtet, dass die Grafiken möglichst keine Farbverläufe enthalten, da diese beim Export zur Rastergrafik „Portable Network Graphic“ würden.

### 4.2 Macromedia Flash 8

Da „Macromedia Flash 8“ sich vor allem für die Verwendung von Vektorgrafiken eignet (im Gegensatz zu „Macromedia Director MX 2004“, wurde diese Programm verwendet, um die Spiele zu implementieren und die comicartigen Zwischensequenzen zu erstellen. Beim Erlernen der Flashgrundlagen haben uns u.a. [3], [6], [7] sowie BLA geholfen. Im Hinblick auf die Spieleprogrammierung mit Actionscript ist [2] empfehlenswert.

### 4.3 Macromedia Director MX 2004

Die Spiele und Zwischensequenzen allein stellen zwar den größten Teil des Fantasys dar, sind jedoch ohne ein verknüpfendes Element wertlos. Und dieses Element heißt "Macromedia Director". In Director wurden die Spiele und Zwischensequenzen eingebettet und durch Verwendung von Lingo-Skripten entstand der gesamte Ablauf des Spiels. Folgende Quellen halfen uns im Umgang mit „Macromedia Director MX 2004“: [4], [5]. Wie in *Abbildung 13*



main.dir	Hauptmenü
start.dir	Spiel
credits.dir	Credits
hilfe.dir	Hilfe

Abbildung 13: Verknüpfung der Director-Dateien

### 4.4 Adobe Premiere Pro

„Adobe Premiere Pro“ ist ein Videoschnittprogramm, welches mehrere Audio- und Videospuren, diversere Overlayeffekte und Überblenden unterstützt, um nur einiges zu nennen. Gearbeitet wurde bei der Aufnahme und zum Schneiden im DV-AVI-Format

### 4.5. Quick Time Pro

Mit dem „Quick Time Pro“ wurden alle erstellten Videos in Quicktime-Movies umgewandelt.

- Kompressor : H.264
- Auflösung :640 x 480
- Audio :fl32

### 4.6. Adobe Photoshop 6.0 (Website)

Für die Erstellung der Website (<http://www.parody-quest.de.vu>) wurden für den Code ein einfacher Texteditor und für die Grafiken „Adobe Photoshop 6.0“ verwendet. Da nicht alle Flash in ihrem Browser aktiviert haben, Flash nur mit Umwegen über JavaScript XHTML-konform gestaltet werden kann und Flashanwendungen in Websites mit fester Größe eingebunden werden müssen, haben wir uns dazu entschieden eine reine HTML-Seite zu erstellen. Diese wiederum verwendet nahezu keine Div-Container, da es in kurzer Zeit sehr schwierig ist, eine Website zu gestalten, die sich allen Auflösungen ab 800\*600 Pixel anpasst. Hierfür wurden vier Hintergrundgrafiken verwendet, die den Rahmen bilden und sich innerhalb einer Tabellenzelle wiederholen. Dennoch gibt es ein kleines Feature: Im Browser Firefox bleibt die Navigation fest stehen, egal wohin gescrollt wird.

Die Grafiken wurden, wie bereits erwähnt, mit „Adobe Photoshop 6.0“ komprimiert, ausgeschnitten und die Animation der Eule und der Spinne nachgebaut, da ein Gif-Export in „Macromedia Flash 8“ zu starke Komprimierung aufwies.

Die Website soll eine kleine Dokumentation des Projektes darstellen. Eventuell soll hier ein Download des Projektes bereitgestellt werden.

### 4.7 3D StudioMax 7.0

Hiermit wurden der Endgegner und eine Münze im Spiel erzeugt. Der dreidimensionale Drache, der den Endgegner darstellt, wurde mit dem Material „Ink n Paint“ dem comicartigen Stil des Spieles angepasst.

Außerdem wurde der „Dimensionstunnel“ als Kombination von verschiedenen Zylindern, die sich gegeneinander drehen, und mehrerer Nebeneffekte in 3DS-Max generiert.

## 4.8 Cool Edit 2000

Mit „Cool Edit 2000“ wurden alle im Projekt verwendeten Audiodaten bearbeitet.

Zu den angewandten Verfahren gehören hierbei:

- Rausch- und Störgeräuschunterdrückung
- Lautstärkenanpassung
- Halleffekte
- Flangereffekte

## 4.9 Session for Win

Hiermit wurde das Midi-Musikstück für das Intro und die Jump-n-Run-Spiele erzeugt, und dann mit „Cool Edit“ aufgenommen.

# 5 Erweiterungsmöglichkeiten

Im Folgenden werden exemplarisch einige Erweiterungsmöglichkeiten des Projektes aufgezeigt. Da wäre beispielsweise die grundsätzliche Möglichkeit Minispiele einzubinden, das Projekt mehrsprachig zu gestalten, eine Highscore sowie eine Speicher- und Lademöglichkeit der Spielstände einzubinden. Ferner könnte ermöglicht werden, dass die Minispiele nach „Freispielen“ allein, unabhängig von der ganzen Story aufrufbar sind.

## 5.1 Weitere Minispiele/Flash-Videos

Eine bereits aufgezählte Erweiterungsmöglichkeit ist es, weitere Minispiele in die Story mit einzubinden. Sofern man einige Regeln beachtet, ist dies nicht weiter schwierig.

- Das Spiel besitzt mindestens ein „gewonnen“-Frame, welches das letzte Frame in dem Spiel ist
- Die globale Variable „punkte“ ist im letzten Frame vorhanden und mit einem Integer-Wert belegt
- In Director werden zu dem Spiel zwei Markierungen zum Spiel angelegt. Die Markierung „<Spritename>\_before“ wird direkt im Frame vor dem Spiel angelegt, die andere Markierung „<Spritename>\_after“ im Frame direkt nach dem Spiel.
- Das Spiel erhält in Director die Verhaltensskripte „FlashSpiel“ und „FlashSound“.

Wenn ein weiteres Flashvideo eingebunden werden soll, so muss man folgendes beachten:

- Das Flashvideo erhält zwei Markierungen: „<Spritename>\_before“ direkt im Frame vor dem Videosprite und „<Spritename>\_after“ direkt im Frame nach dem Videosprite.
- Der Videosprite erhält je nach Einbindungsort mindesten die beiden Verhaltensskripte „FlashMovie“ und „FlashSound“. Sofern während des Videosprites die Buttons „Nochmal“ und „Weiter“ sichtbar ist, wird das Verhaltensskript „FlashMovieButtons“ zugewiesen.
- Während der Lebenszeit des Videosprites sollte im „Tempo“-Kanal von Director die Abpielgeschwindigkeit auf die Framerate des Flashvideos gesetzt werden, damit alles synchron abgespielt wird.

## 5.2 Mehrsprachigkeit und Untertitel

Ferner könnten noch weitere Sprachen und Untertitel eingebunden werden. Hierbei wäre darauf zu achten, dass die Mundbewegungen der Zwischensequenzen eventuell angepasst werden müssten.

### 5.3 Highscore

Ein weiterer Aspekt, der sich in nahezu allen Spielen auffinden lässt, ist eine Highscore, in der die besten Spielstände mit Name versehen aufgelistet sind. Es wäre zu überlegen, wie und wo die Spielstände abgespeichert werden sollen. Im Verzeichnis „Temp“ beispielsweise bestünde das Problem, dass dieses häufig entleert und somit der Zugriff auf die Highscore nicht immer gewährleistet wäre. Sollte noch eine Highscore eingebunden werden, müsste vermutlich eine Installationsroutine für das Spiel geschaffen werden, um ein eigenes Spielverzeichnis zu besitzen.

### 5.4 Speicher- und Lademöglichkeit der Spielstände

Wie bei der Highscore, wäre auch hier eine Installationsroutine von Nöten, damit die Spielstände entsprechend aus einem eigenen Verzeichnis geladen und in dieses Verzeichnis gespeichert werden könnten. Problematisch wäre das ganze momentan noch, wenn mitten in einem Spiel gespeichert werden würde, da wir das Pausieren mitten im Spiel bisher nicht implementiert haben.

### 5.5 Direkter Aufruf der Minispiele

Die letzt genannte, aber natürlich nicht letztmögliche Erweiterungsmöglichkeit, ist es, einen direkten Aufruf der Minispiele zu ermöglichen sofern diese bereits „freigespielt“ wurden. Mit „freigespielt“ ist gemeint, dass dieses Minispiel mindestens einmal erfolgreich durchgespielt wurde. So könnte beispielsweise auf dem Startbildschirm nach dem Intro die Eule angeklickt werden, die je nach freigespielten Spielen, diese anzeigt. Dies erfährt man natürlich nur dann, wenn die Quest erfolgreich durchgespielt wurde. Ein Direktaufufruf hätte den Vorteil, dass das Spiel länger für den User interessant bleibt, auch wenn er bereits die Story kennt.

Um dies zu realisieren, müssten die jeweiligen Spiele leicht überarbeitet werden, sodass sie zum Teil länger laufen und keine festen Gewinn Grenzen besitzen. Sinnvoll wäre vor allem hier eine Highscore.

## 6 Systemkonfiguration

Auf folgender Systemkonfiguration wurde dieses Spiel mit flüssigem Ablauf getestet!

- CPU: AMD Sempron 3300+
- RAM: 1024 MB
- Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel
- Grafikkarte: ATI Mobility Radeon (bis zu 128 MB Shared Memory)
- Betriebssystem: Windows XP Home
- 120 MB unkomprimierter HDD-Space

## Literatur- und Quellennachweis

### A Abbildungsnachweis

Die in dieser Dokumentation vorzufindenden Abbildungen sind alle unser Eigentum.

<i>Abbildung 1: Ablaufplan</i> .....	5
<i>Abbildung 2: Oberfläche</i> .....	6
<i>Abbildung 3: Kurzhilfe</i> .....	7
<i>Abbildung 4: Puzzle</i> .....	7
<i>Abbildung 5: Jump n' Run</i> .....	8
<i>Abbildung 6: Memory</i> .....	8
<i>Abbildung 7: Fischen</i> .....	9
<i>Abbildung 8: Würmer</i> .....	9
<i>Abbildung 9: Kobold-Jagd</i> .....	9
<i>Abbildung 10: Äpfel fangen</i> .....	10
<i>Abbildung 11: Tennis</i> .....	10
<i>Abbildung 12: Storyboard</i> .....	12
<i>Abbildung 13: Verknüpfung der Director-Dateien</i> .....	14

### B Literatur- und Quellenverzeichnis

- [1] Crugnola, Alessandro; *Flash Puzzle*, [http://www.sephiroth.it/file\\_detail.php?id=111#](http://www.sephiroth.it/file_detail.php?id=111#), Oktober 2003, Zugriff: 14.08.2007
- [2] *Flash Spiele Programmierung*, video2brain, DVD-Rom ASIN: 3950197826
- [3] *Flash 8. Grundlagen*, video2brain, DVD-Rom, ASIN: 3827360242
- [4] Hauser, Tobias; Wenz, Christian: *Das Einsteigerseminar Macromedia Director MX 2004. Der methodische und ausführliche Einstieg*, bhv, Bonn, ISBN-10: 3826672909, 2004
- [5] *Macromedia Director MX 2004. Director-Skriptreferenz*, [http://download.macromedia.com/pub/documentation/de/director/mx2004/drmx2004\\_scripting\\_ref.pdf](http://download.macromedia.com/pub/documentation/de/director/mx2004/drmx2004_scripting_ref.pdf), Macromedia, Inc., San Francisco, 2004, Zugriff: 14.08.2007
- [6] Walter, Björn: *Jetzt lerne ich Flash MX mit ActionScript*, Markt + Technik, Buch, ISBN: 3-8272-6384-0, 2002
- [7] Helms, Stefan; Böhm Oliver: *Flash MX*, Data Becker, ISBN: 3-8158-2258-0, 2002