

Fantasyparodie „Parody Quest“

Sylvia Richter,
Björn Pelz, Matthias Geue



Universität Potsdam
Medienengineering “Interactive Media”





Fantasyparodie „Parody Quest“

Geplant

Erreicht

Basisfunktionalitäten sowie
mindestens 2 Wegmöglichkeiten

Abgeschlossenes Spiel,
das erweiterbar ist

Dunkel- und Lichterwald

Mehr Spiele und
Zwischensequenzen als
geplant

Erweiterungen:
- Direkte Sprung zum Minispiel
- Englische Version

nein

Website

Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- Kobolde

- JnR

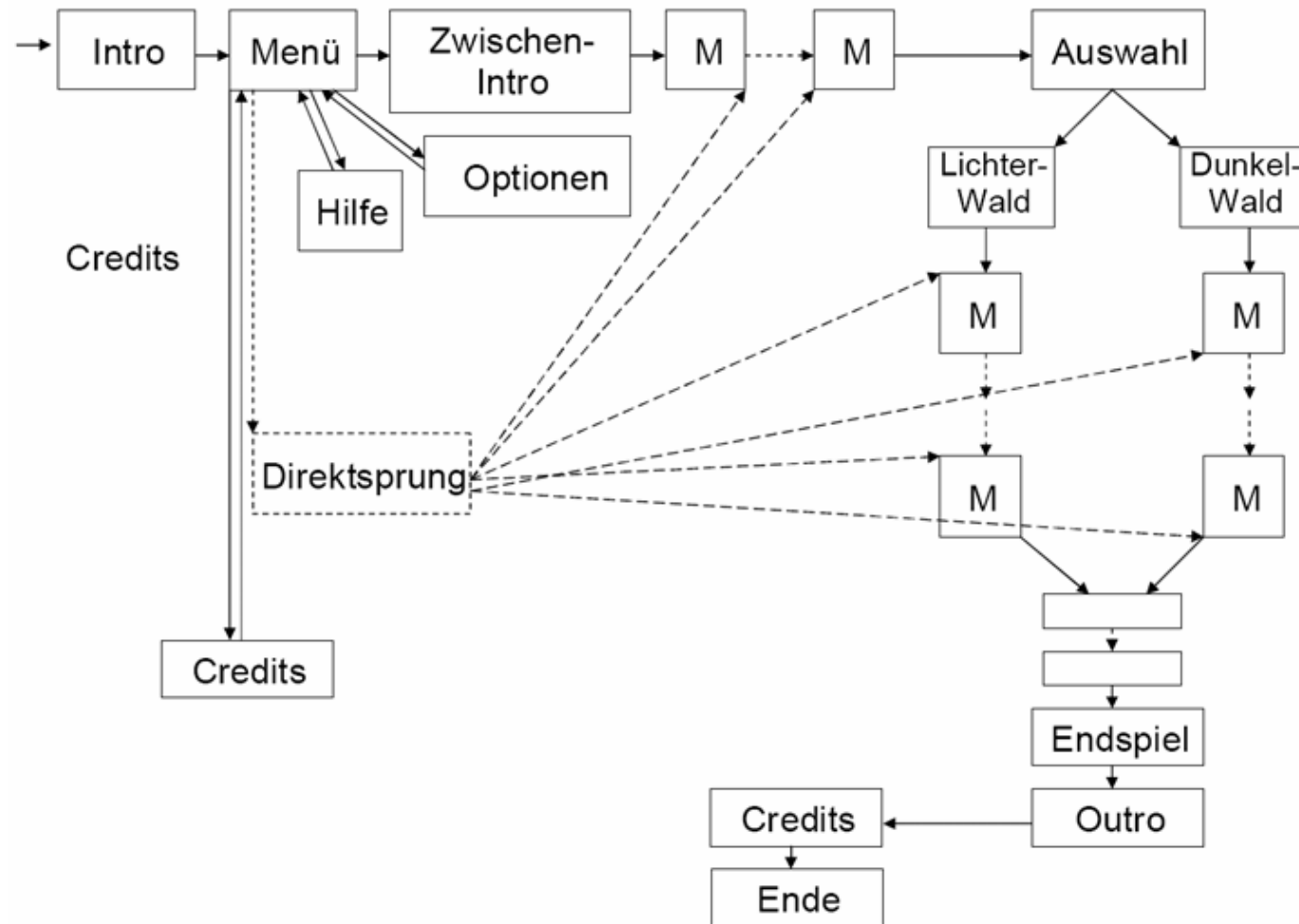
Vorführung

Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“

Geplant war:



Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- Kobolde

- JnR

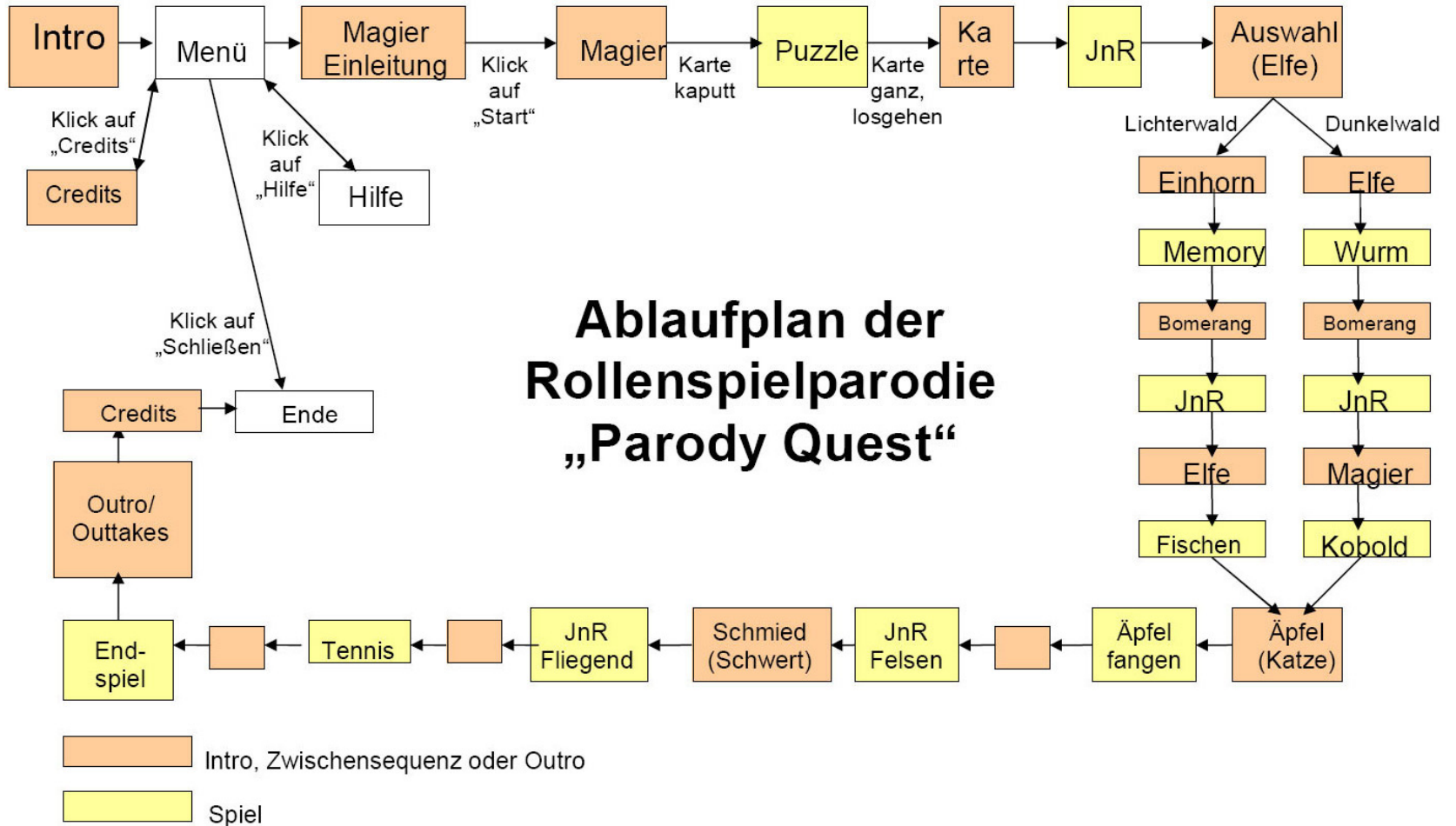
Vorführung

Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“

Umgesetzt wurde:



Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- Kobolde

- JnR

Vorführung

Quellen

Fantasyparodie „Parody Quest“



Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

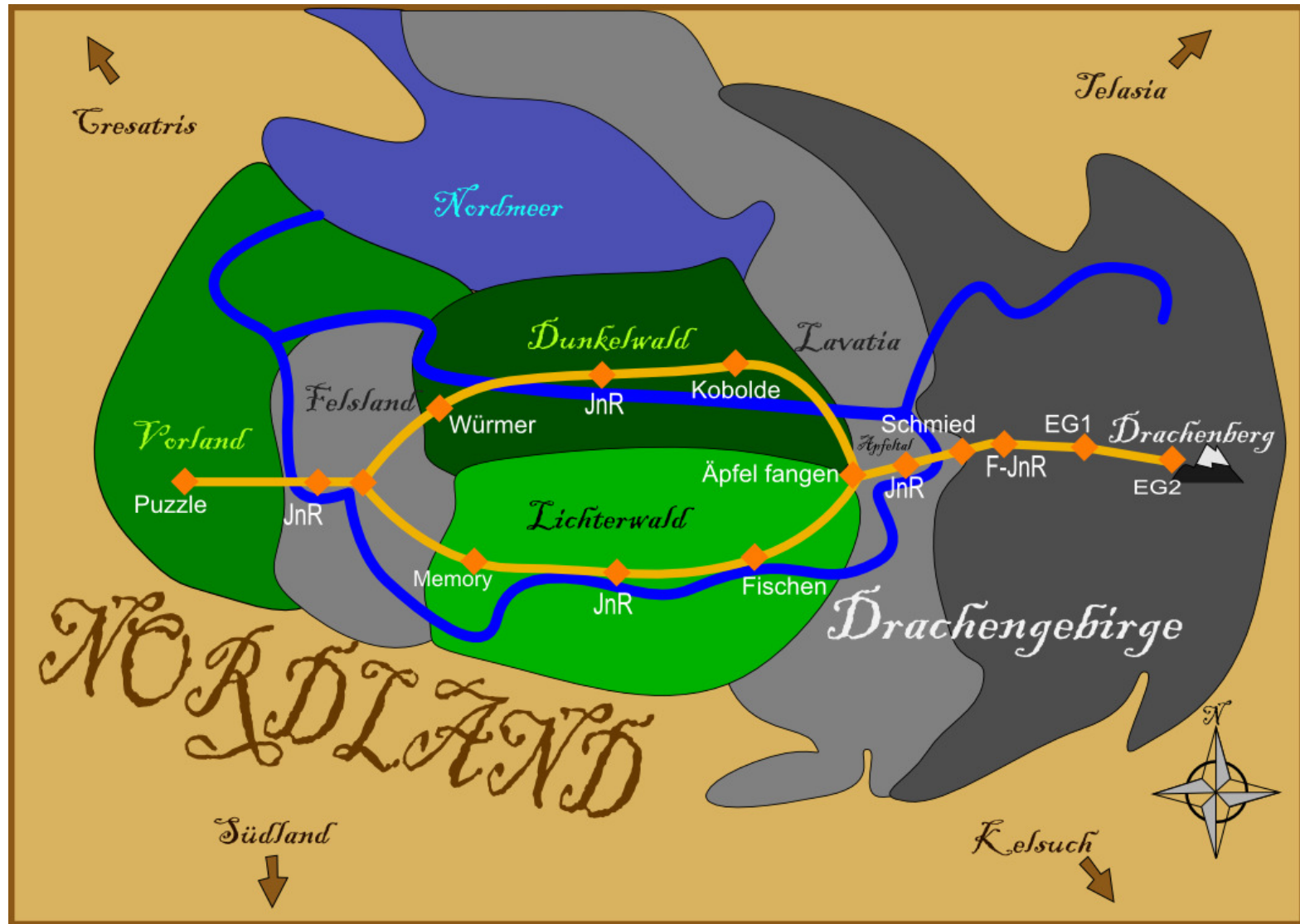
- Äpfel

- Koboide

- JnR

Vorführung

Quellen





Fantasyparodie „Parody Quest“

Umsetzung

- Macromedia Flash 8
- Macromedia Director MX 2004
- Adobe Premiere Pro
- Adobe Photoshop
- Inkscape
- 3D StudioMax 7.0
- Cool Edit 2000
- Quick Time Pro
- Session for Win

Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

-Äpfel

- Kobilde

- JnR

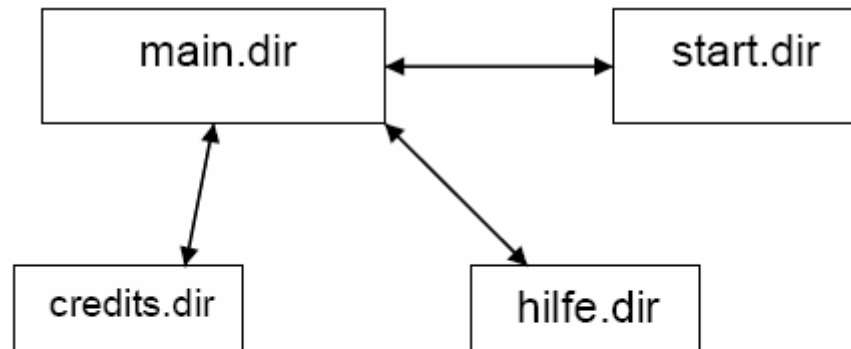
Vorführung

Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“

Verknüpfung der Director-Dateien



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

Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- Kobolde

- JnR

Vorführung

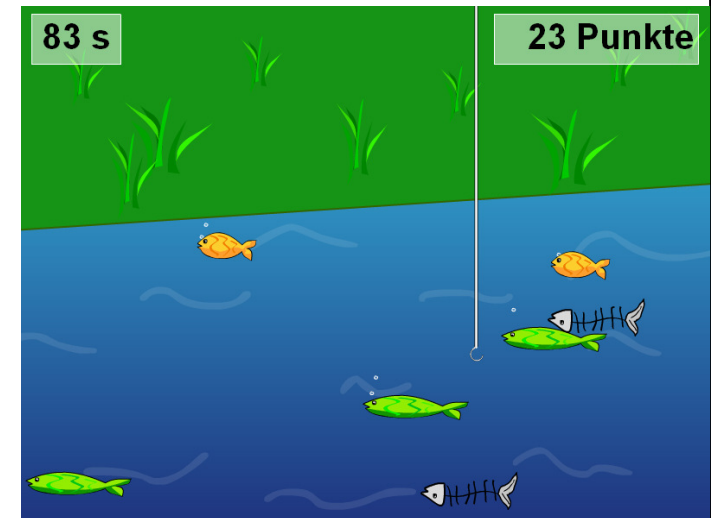
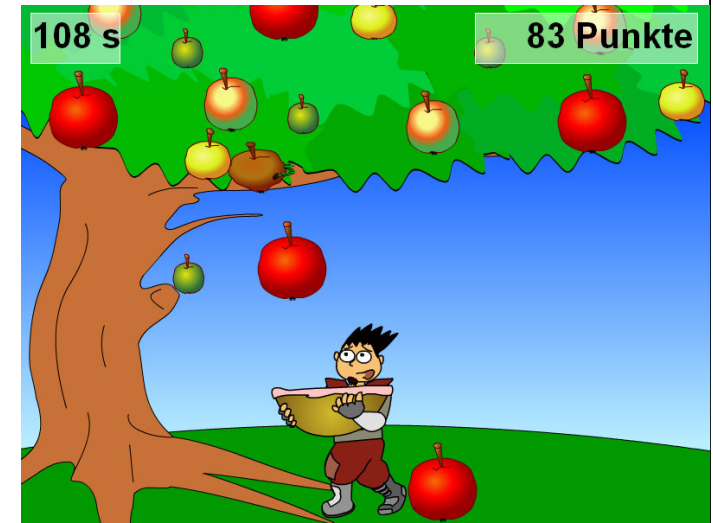
Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“

Äpfel fangen / Fische angeln

- Zufällige Erzeugung der zu fangenden Objekte auf unterschiedlichen Ebenen
- Speicherung durch Array
- Bewegung des Fanggeräts durch Tastaturabfrage



Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- Kobolde

- JnR

Vorführung

Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“

Kobold-Jagd / Würmer boxen

- Steuerung durch Maus
- Hitbox definiert für Treffbereich
- Zufällige Erzeugung der Objekte
- Bewegung der Objekte durch Bewegungstweening



Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- **Kobolde**

- JnR

Vorführung

Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“

Jump n' Runs

- Überprüfung aller Plattformen und Gegner auf der Bühne durch Schleife pro Frame
- Verschiebung des Hauptspielmovieclips relativ zur Position des Helden im sichtbaren Bereich



Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- Kobolde

- **JnR**

Vorführung

Quellen

Fantasyparodie „Parody Quest“



Vorführung



Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

- Äpfel

- Kobilde

- JnR

Vorführung

Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“



Crugnola, Alessandro; **Flash Puzzle**,
http://www.sephiroth.it/file_detail.php?id=111#,
Oktober 2003, Zugriff: 14.08.2007



Macromedia Director MX 2004. Director-Skriptreferenz,
http://download.macromedia.com/pub/documentation/de/director/mx2004/drmx2004_scripting_ref.pdf,
Macromedia, Inc., San Francisco, 2004, Zugriff: 14.08.2007



Flash Spiele Programmierung,
video2brain, DVD-Rom ASIN: 3950197826



Flash 8. Grundlagen,
video2brain, DVD-Rom, ASIN: 3827360242

- Font ITC Blackadder

Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

-Äpfel

- Kobolde

- JnR

Vorführung

Quellen



Fantasyparodie „Parody Quest“



Hauser, Tobias; Wenz, Christian:
**Das Einsteigerseminar Macromedia Director MX 2004.
Der methodische und ausführliche Einstieg**, bhv, Bonn,
ISBN-10: 3826672909, 2004



Walter, Björn:
Jetzt lerne ich Flash MX mit ActionScript,
Markt + Technik, Buch, ISBN: 3-8272-6384-0, 2002



Helms, Stefan; Böhm Oliver:
Flash MX,
Data Becker, ISBN: 3-8158-2258-0, 2002

Ablauf

Erreicht

Aufbau

Karte

Umsetzung

-Äpfel

- Kobilde

- JnR

Vorführung

Quellen