

Interaktionen Medieninformatik II

Abenteuerspiel – On the wood way!

Die fast völlig frei definierbare Umgebung in der Adventure Engine A.E.Flash (im speziellen Fall für das Spiel „On the wood way!“) beinhaltet viele mögliche Klassen von Interaktionen.

Klassen von Interaktionen:

- **Navigieren durch die Spielwelt**

Selbstverständlich ist es in dem Spiel möglich die Lokalitäten zu wechseln. Hierfür gibt es spezielle, im XML File definierte HitBoxes, mit denen man in gewissen Rahmen interagieren kann. Ein Click darauf kann zum Beispiel ein Event auslösen, dass das Spiel dazu veranlasst, einen anderen Bildschirm anzuzeigen, was z.B. gleichbedeutend mit dem Wechseln des Raumes ist.

- **Bewegen des Bildfeldes**

Das Spiel selber läuft in einem vordefinierten Rahmen bezüglich der Größe ab. Angelehnt an die klassischen, alten Adventure Spiele, entspricht dies einer Auflösung von 640x480 Pixeln. Da es jedoch möglich ist, verschiedenste Größen an (Hintergrund-) Bildern in das System zu integrieren, ist es erforderlich, dass man diesen Hintergrund „scrollen“ kann. Dies geschieht durch Bewegen der Maus an den Rand der Spielfläche.

- **Durchsuchen des Inventars**

Im Verlauf des Spiel lassen sich unterschiedliche viele, einzigartige Gegenstände aufheben. Diese werden daraufhin im Inventar des Spielers abgelegt. Wenn die Zahl der Inventargegenstände eine gewisse Zahl übersteigt, sind möglicherweise nicht mehr alle auf einmal in der Inventarleiste sichtbar. Zu diesem Zweck besteht die Möglichkeit durch die Leiste zu „scrollen“, indem man mit der Maus über die seitlich platzierten Pfeile fährt.

- **Interaktion mit Gegenständen**

In diesem Bereich existieren die mit Abstand komplexesten Möglichkeiten der Interaktion. Gegenstände lassen sich nicht nur aufheben, sondern auch manipulieren. Dies kann entweder durch direktes Benutzen des Gegenstandes geschehen oder aber durch Kombinieren von verschiedenen Gegenständen. So lässt sich beispielsweise ein Lichtschalter durch einfaches Klicken mit der Maus betätigen eine Bierflasche muss jedoch mit einem Flaschenöffner „kombiniert“ werden.

Für die generelle Interaktion mit Gegenständen und der Spielwelt stehen dem Spieler spezielle Befehle in Form von Schaltflächen innerhalb der ActionBox zur Verfügung, die zuvor durch einen Mausklick ein- bzw. ausgefahren werden kann:

- ◆ Use (Benutze)
- ◆ Use with (Benutze mit)
- ◆ Open (Öffne)
- ◆ Close (Schließe)
- ◆ Look at (Betrachte)
- ◆ Pick up (Aufheben)

- **Textuelle Informationen (scrollbar)**

Im engeren Sinne nicht direkt zur Interaktion gehörend, ist dies dennoch ein wichtiger Punkt. Alle Aktionen die vom Spieler ausgeführt werden, lösen eine Reaktion im Spiel aus. Diese Reaktion wird an die, in der unteren, rechten Ecke platzierten Messagebox weitergereicht und dort als Text ausgegeben. Hier besteht die Möglichkeit alle zuvor ausgegebenen Informationen nachzulesen, da man zeilenweise durch die Messagebox scrollen kann.