

# A.E.Flash

**Adventure Engine Flash  
„On the wood way!“**

**Oliver Kotte, Børge Lalla,  
Florian Meyer, Savas Ziplies**

# A.E.Flash – was ist das?

- A.E.Flash steht für Adventure Engine Flash
- basiert auf Flash (ActionScript) und XML und A.E.Script
- generische Kreation von Geschichten durch XML
- funktional für Flash-fähigen Browser
- OpenSource unter der GPL Lizenz (demnächst bei SourceForge)

# A.E.Flash – warum?

- Internet (Web) ist begrenzt bei Spielen
- Flash bietet grafisch ansprechende Möglichkeiten
- sehr frei konfigurierbare Engine
- stark interaktiv
- Spass am Spiel

# A.E.Flash – wie?

## Config Element:

```
<config>
```

```
  <startLocation>wald</startLocation>
```

```
  <errorPickUp>Dies ist ein Fehler</errorPickUp>
```

```
  ...
```

```
</config>
```

- Config Element beherbergt alle spielübergreifenden Einstellungen
- freie Definition aller Einstellungen möglich

# A.E.Flash – wie?

## Location Element:

```
<location id="wald" name="wald" background="wald.swf">  
  <description>Dies ist ein Wald!</description>  
  <hitboxes>...</hitboxes>  
  <worlditems>...</worlditems>  
  <events>...</events>  
</location>
```

- Location Elemente definieren Orte
- Attribut „background“ spezifiziert graphische Darstellung

# A.E.Flash – wie?

## HitBox Element:

```
<hitboxes>
```

```
  <hitbox id="door" x="0" y="0" width="10" height="10"  
  eventClick="gotoHaus">
```

```
    <name>Tür</name>
```

```
    <description>Oh Gott, eine Tür</description>
```

```
  </hitbox>
```

```
  ...
```

```
</hitboxes>
```

- HitBox Elemente definieren interaktive Regionen
- Ihre Aktionen verweisen auf Events

# A.E.Flash – wie?

## WorldItem Element:

```
<worlditems>
```

```
  <worlditem id="bier" x="0" y="0" picture="bier.swf"  
inventory="bier2.swf" eventUseWith="beerUseWith">
```

```
  <name>Becksflasche</name>
```

```
  <description>Oh Gott, eine Bierflasche</description>
```

```
</worlditem>
```

```
...
```

```
</worlditems>
```

- WorldItem Elemente definieren interaktive Objekte
- Ihre Aktionen verweisen auf Events

# A.E. Flash – wie?

## Event Element:

```
<beerUseWith>
```

```
  <requireInventoryItemUseWith falseMSG="Öffner?">
```

```
    bottleopener
```

```
  </requireInventoryItemUseWith>
```

```
  <print>Endlich, das Bier ist offen!</print>
```

```
...
```

```
</beerUseWith>
```

- Event Elemente definieren weiterführende Aktionen mit Objekten
- Spielelemente können manipuliert werden



# A.E.Flash – Verbesserungen

- Interaktion mit NPCs
- Unabhängigkeit von Flash
- Mausfeedback
- (globale) Hintergrundmusik
- evtl. Rollenspielelemente
- weitere Einstellungsmöglichkeiten (Auflösung, Sound, ...)

# Live Demo!