

## Reflexion Medieninformatik II

### Abenteuerspiel – On the wood way!

#### **Möglichkeiten & Grenzen**

Die von Flash bereits zur Verfügung gestellten Werkzeuge zur Gestaltung von grafischen Elementen und damit verbundenen Animationen decken mitunter ein großes Spektrum an Möglichkeiten ab. Auf Basis von integrierten Mal- und Designtools, wie beispielsweise Zeichenstifte oder Farbverläufe, lassen sich voranging nur einfache, zweidimensionale Grafiken erstellen und bedingt animieren. Das Animieren ist hierbei auf bestimmte Operationen beschränkt, wie beispielsweise das Verschieben oder Verformen von Objekten.

Um jedoch wirkliche Interaktion mit den Animationen zu gewährleisten, bedarf es weit mehr als rudimentärer Zeichenwerkzeuge. Mit Hilfe der beigefügten Programmiersprache ActionScript lässt sich jedoch vielerlei Interaktion umsetzen. Möglich ist unter anderem das Interagieren mit der Maus, da sich „Click“ Ereignisse für jedes Objekt angeben lassen. Darüberhinaus kann eine Interaktion über die Tastatur erfolgen, da sich auch (fast) jede Taste abfragen lässt.

Abgesehen von diesen Möglichkeiten mit ActionScript eine Art Interaktion zu realisieren, bietet die Programmiersprache weitaus mehr. Zur Laufzeit einer Flash Anwendung lassen sich dynamisch beliebig viele weitere Objekte erstellen und alle vorhandenen manipulieren. Weiterhin besteht die Möglichkeit eigene Objekte zu programmieren und diese einzusetzen. Die vielen bereits vorhandenen Objekte bzw. Klassen erlauben von vornherein eine große Vielzahl an möglichen Operationen. So ist es beispielsweise denkbar mit ActionScript die dritte Dimension grafisch darzustellen. Alles was man hierfür benötigt ist ein gutes mathematisches Verständnis und die grafischen Funktionen, die ActionScript bereitstellt.

Bei all diesen Möglichkeiten ist jedoch zu bedenken, dass Flash und ActionScript primär dafür entwickelt wurden, grafische Animationen und bedingte Interaktion innerhalb von Webbrowser zu bieten. Das bedeutet wiederum, dass eine Flash Anwendung nur beschränkte Rechte besitzt und

somit auch nur beschränkte Befehle ausführen kann. So ist es in Flash unter anderem nicht möglich, beliebig auf Dateien zuzugreifen, Systemeigenschaften zu ändern, Datenbanken zu manipulieren und dergleichen. Die prinzipielle Funktionsweise dient der grafischen Gestaltung und Animation.

### **Verbesserungsmöglichkeiten**

Im laufenden Entwicklungsprozess und nach Abschluss des Projektes sind viele kleine Probleme entstanden, die eventuell einer Verbesserung bedürfen oder aber gar nicht erst zu lösen sind.

Nachfolgend eine grobe Übersicht über die Verbesserungsmöglichkeiten und eine kurze Erklärung dazu:

**NPCs** Die Möglichkeit mit anderen Charakteren zu interagieren ließen sich in der Kürze der Zeit leider nicht realisieren. Dies würde eine sehr viel umfangreichere Programmierung und vorige Generierung von Daten (in XML Form) erfordern, da alle „Gespräche“ geplant werden müssten.

**Multiplayer** Die Möglichkeit das Spiel mit mehr als sich selber zu spielen ist leider in Flash ebenfalls nicht realisierbar, da keine direkte Netzwerkfähigkeit in ActionScript integriert ist. Man könnte über einen asynchronen Datenabgleich per XML über zentralisierte Server nachdenken, doch ist der Nutzen unproportional zum Aufwand.

**Spielstände** Derzeit besteht leider noch nicht die Möglichkeit einen Spielstand zu speichern oder zu laden. Wichtig hierbei ist der Umstand, dass man dieses in Flash alleine nicht realisieren kann, da Flash nicht direkt Daten speichern kann. Man müsste beispielsweise eine bestimmte Zeichenfolge an einen Server übermitteln, der diese dann in einer Datenbank ablegt und bei Bedarf als XML an Flash zurückgibt.

**Feedback** Das derzeitige System gibt nur bedingt Feedback über auszuführende

Aktionen. Es ist zwar möglich Fehlermeldungen zu spezifizieren, aber dies nicht in vollem Umfang. Darüberhinaus ist es momentan so, dass eine Aktion nicht direkt zu erkennen ist. Klickt man beispielsweise in der ActionBox auf den Befehl „use with“ verändert sich weder der Cursor sichtlich, noch erscheint eine textuelle Informationen irgendwo auf dem Bildschirm, dass man nun eine Aktion ausgewählt hat und eventuell 2 Gegenstände anklicken soll.

**Akustik**      Aktuell besteht zwar die Möglichkeit Gegenstände in das Spiel einzubinden, die selber eine akustische Komponente integriert haben, aber eine globale Hintergrundmusik ist noch nicht möglich.

Darüberhinaus lässt sich die Lautstärke leider auch noch nicht beeinflussen.

**Rollenspiel**      Schöne wäre die Entwicklung von Statusinformationen für den Spielercharakter. So wäre beispielsweise eine Art „Lebensenergie“ denkbar, die im Spiel beeinflusst werden könnte und unter Umständen bestimmte Aktion hervorruft. Dies kann man natürlich beliebig weit ausführen und spezielle Charaktereigenschaften einführen, wie Stärke, Intelligenz und dergleichen (wie vielleicht aus anderen Rollenspielen bekannt).