



Surroundings

Praktikum Interaktive Medien

26.01.2006

Hochschule der Medien Stuttgart
Barbara Vogelmann (bv05)

Mitwirkende

- Barbara Vogelmann - Programmierung
- Herwarth Konnerth – Design / 3D Animation



Anforderungen / Motivation

- Spiel als CD-ROM-Produktion
- Programm: Macromedia Director 7.0
- Plattform: Windows
- Motivation:
 - CD-ROM-Produktionen immer seltener
 - Lingo OOP kennenlernen

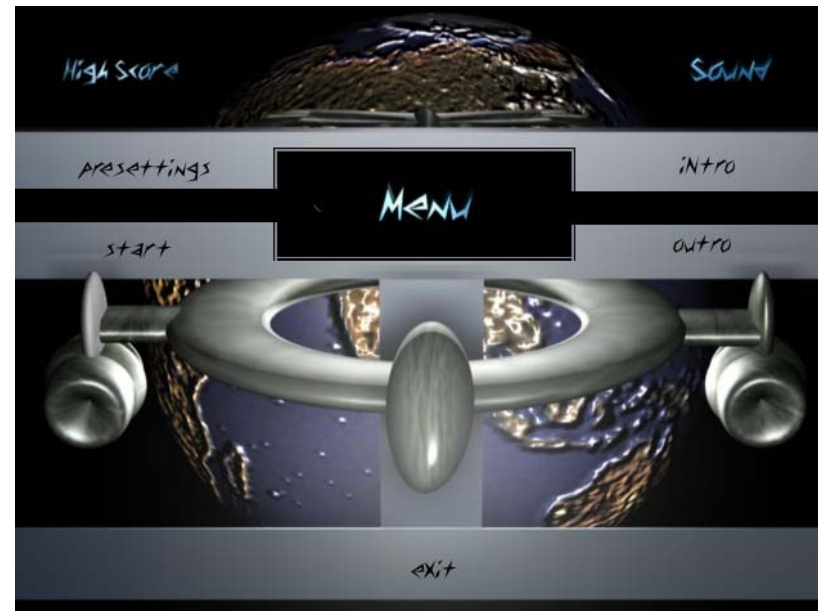
Eingesetzte Programme

- Makromedia Director 7.0 für Windows
- Adobe Photoshop 6.0
- Cinema 4D
- Premiere
- Lingo OOP

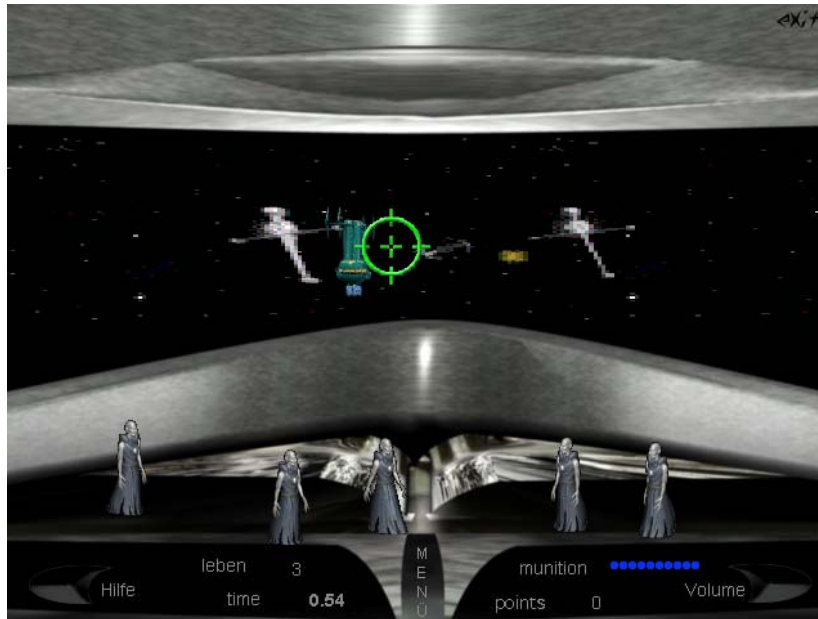
Hintergrundgeschichte des Spiels

- Einfaches „Ballerspiel“
- Intro
- Hauptmenü mit Settings
- Level 1-3
- Highscore
- 3D-Zwischensequenzen

Screenshot Hauptmenü

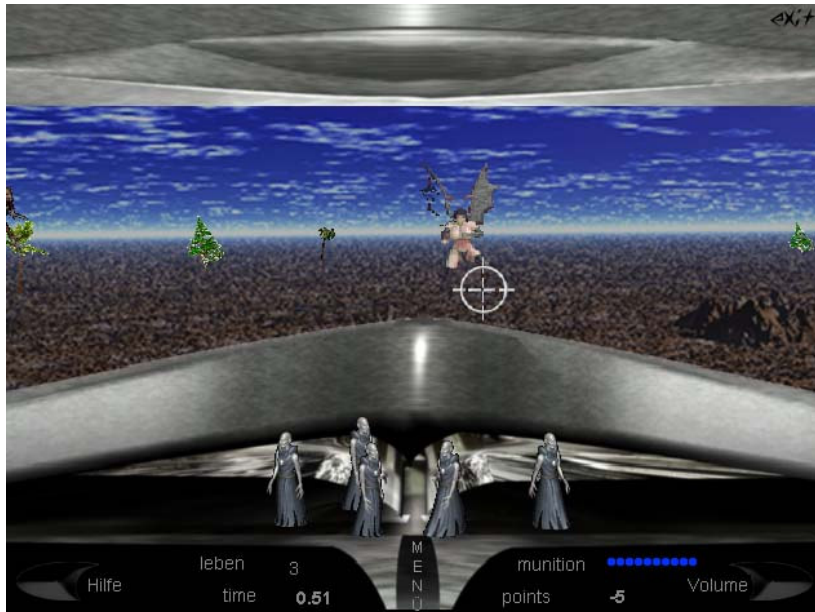


Screenshot 1. Level



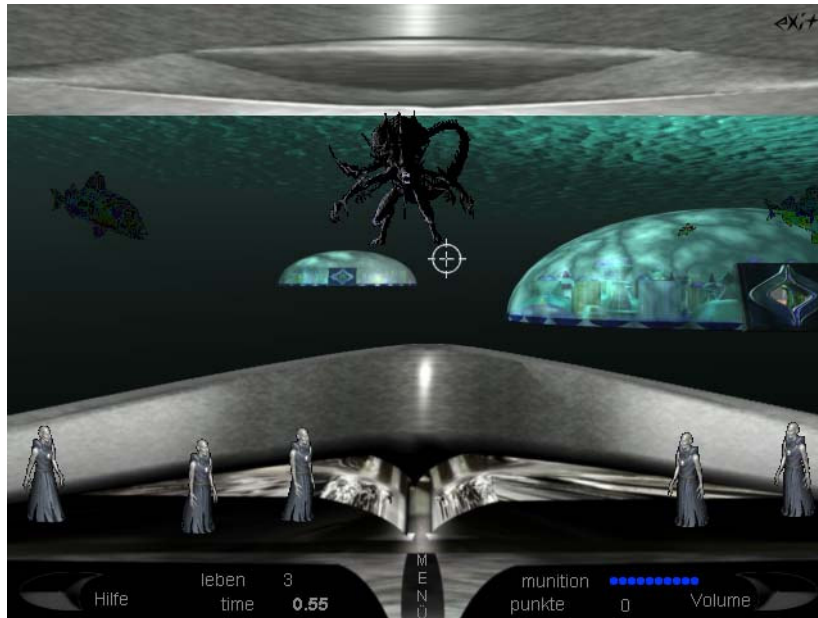
- 3 Leben
- 1 Minute Zeit
- 10 Schuss Munition, danach mit Leertaste nachladen
- Wartet man zu lange verliert man ein Leben

Screenshot 2. Level



- Cursor kleiner
- Man bekommt zusätzlich Freunde auf der Bühne, die den Feind nicht berühren dürfen

Screenshot 3. Level



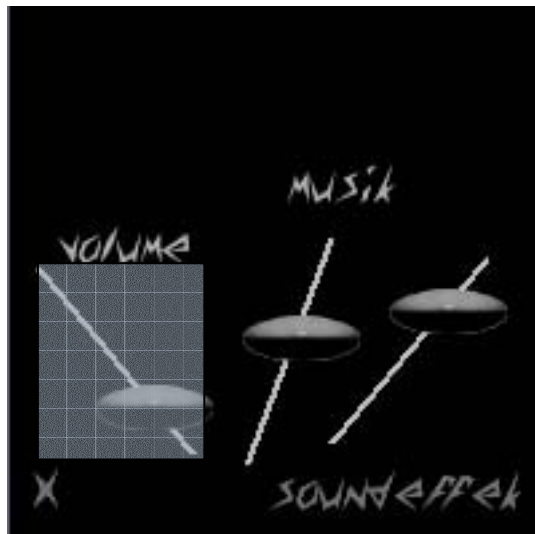
- Cursor wiederum kleiner
- Zittert
- Feind muss genau getroffen werden (transparenter Sprite)

Probleme

- MIAW (Movie in a Window) nicht in den Hintergrund rückbar
- Lingo: erzeugen des 1. Objekts muss man löschen
- Schräger Lautstärkereger
- Quit beendet Projektor nicht

Lösungen

- Am Beispiel schräger Lautstärkereger:
 - Constraint beschreibt Rechteck
 - Schieberegler somit im Rechteck verschiebbar



Lösungen

- Lösung:
 - Bei senkrecht oder waagrechten Reglern:
 - Höhe oder Breite : 1 Pixel
 - Wie bekommt man Schräge hin?
 - Mathematische Formel finden: über die Diagonale
 - Linke obere Ecke des Sprites von Director über Attribute rechts unten errechenbar

Lösungen

```
--schräge Bewegung von rechts unten nach links oben
on schieb schiene , regler
  breit = (the right of sprite schiene - the left of sprite schiene)
  absHö = (float (the bottom of sprite schiene) - the top of
    sprite schiene)
  faktor = breit / absHö
--verhältnis horizontaler zu vertikaler bewegung
  startH = the right of sprite schiene
    -- Startpunkt horizontal
  startV = the bottom of sprite schiene
    --startpunkt vertikal
  the locH of sprite regler = startH + float ((faktor * (startV -
    the locV of sprite regler))* -1)
--umkehrung der bewegung durch vorzeichenwechsel
locV / locH: Diese Sprite-Eigenschaft gibt die vertikale / horizontale Position des
  Registrierungspunkts des angegebenen Sprites an.
  Sprite-Koordinaten beziehen sich auf die obere linke Ecke der Bühne.
end schieben
```



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Anhang:

Aufbau des Spiels

Aufbau des Spiels

