

Adventure Game Studio

Eigene Point'n'Click Adventures basteln. In diesem Handout kannst du eine kurze Übersicht für die gängigsten Abläufe finden. Leg direkt los!

Benötigt werden:
 Windows-PC | AGS | Paint.net | Internet

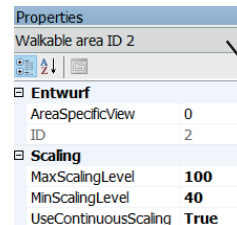
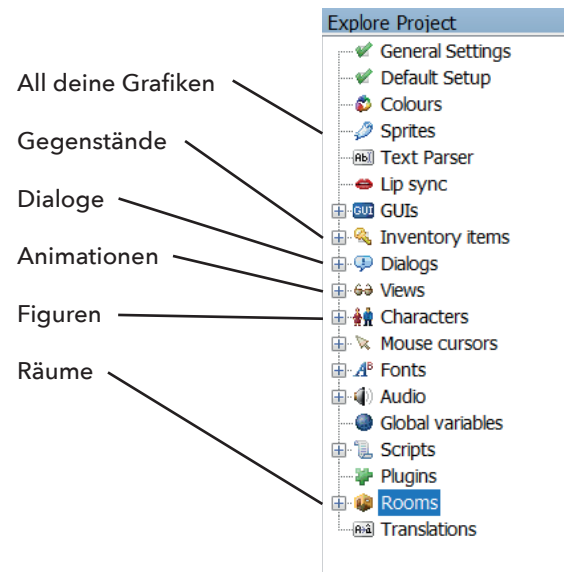
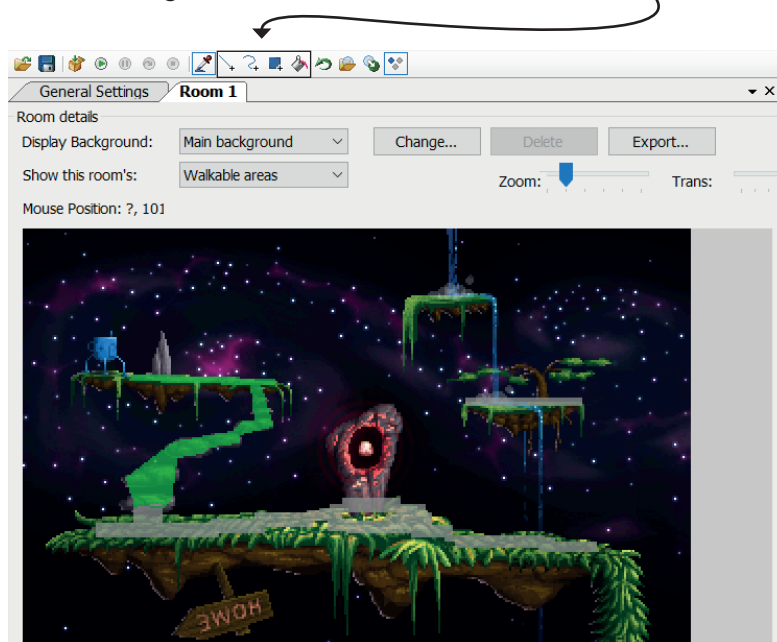
Beim Start wählst du am besten "Standart-Spiel" aus, probier aber gern rum, wenn du erfahrener bist.

Übersicht Die Projekt-Leiste

In der rechten Seitenleiste findest du alle Dinge deines Spiels:
 Mit einem *Rechtsklick* kannst du jeweils neue anlegen.

Ein Raum Das Wichtigste

Mit "Walkable areas" malst du, wo deine Figur langlaufen kann.
 Die Werkzeuge in der oberen Leiste helfen dabei:

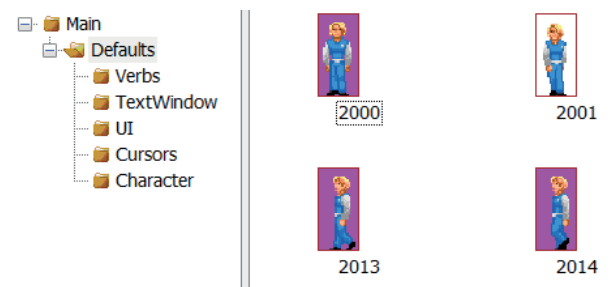


Hier kannst du mehrere "Walkable areas" auswählen und eine Skalierung vergeben: Wie groß oder klein (von 0 bis 100%) soll deine Figur werden, wenn sie den Weg geht?

Charaktere Grafiken und Animationen bündeln

Um eine Figur zu erstellen musst du drei Dinge tun:

1. **Sprites einfügen:** Lege Ordner an und klicke in ihnen mit der rechten Maustaste auf "Import new sprite from file".

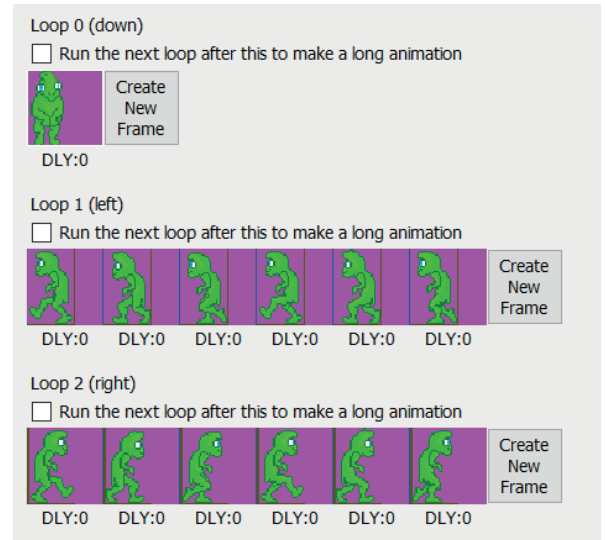


2. Animationen anlegen: Figuren können nur Animationen zugewiesen werden. Deine Grafiken müssen zunächst also zu Animationen zusammengefügt werden. Klicke dazu mit rechts auf "Views" und wähle "New View".

Mit "Create New Loop" fügst du eine neue Animation zu. Mach das viermal um für jede Richtung eine Animation anzulegen (down = unten, left = links, right = rechts, up = oben).

Mit "Create New Frame" fügst du einer Animation einen Sprite (also eines deiner Bilder) hinzu. *Doppelklicke* auf das entstandene Bild um auszuwählen, welches du einsetzen magst.

Mit *Rechtsklick* auf ein Bild, kannst du auch "Flip" auswählen, womit du das Bild spiegelst. Es reicht also eine Laufanimation in nur eine Richtung zu zeichnen.



3. Figur anlegen: Klicke mit Rechts auf "Characters" und wähle "New character".

Mit "Make this the player character" machst du die Figur zu deiner Spielfigur.

Properties	
cEgo (Character 0)	
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> Darstellung </div>	
AdjustVolumeWithScaling	False
BlinkingView	0
IdleView	0
NormalView	1
SpeechAnimationDelay	5
SpeechColor	252; 84; 84
SpeechColorNumber	12
SpeechView	0
ThinkingView	0
UseRoomAreaLighting	True
UseRoomAreaScaling	True
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> Entwurf </div>	
Clickable	True
ID	0
RealName	Roger
ScriptName	cEgo
StartingRoom	3:
StartX	127
StartY	142

Standard-Animation: Wähle hier den gerade angelegten "View" aus.

Text-Farbe beim Reden

Name

Name für den Spiel-Code. Hier musst du immer ein kleines "c" vor ihrem Name schreiben.

Startraum

Startposition auf X und Y Achse: Das kannst du mit der Maus rausbekommen, wenn du im Raum über das Bild gehst.

Events

Dinge passieren lassen

Überall wo du den Blitz in den Eigenschaften siehst, kannst du etwas geschehen lassen. In Räumen geht das am besten mit "Hotspots".
Beispiele:

```
Objekt.Funktion ( ... );
player.Say ("Was der Spieler sagt.");
player.Walk (x-Position, y-Position);
player.ChangeRoom (RaumNr, x-Position, y-Position);
player.AddInventory(NameVomObjekt);
player.LoseInventory(NameVomObjekt);
```

Properties	
hBall (Hotspot; ID 1)	
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> Events </div>	
Any click on hotspot	
Interact hotspot	hBall_Interact
Look at hotspot	hBall_Look
Mouse moves over hot	
Pick up hotspot	
Stands on hotspot	
Talk to hotspot	
Use inventory on hotspot	
Usermode1 hotspot	
Usermode2 hotspot	

Dialog

Mit Anderen reden

Mit Rechtsklick auf "Dialogs" kannst du einen neue hinzufügen. Wie auch bei Charakteren, Inventarobjekten etc. gibst du ihnen einen für dich sinnvollen Namen und setzt ein kleines "d" davor. Im Script kannst du deinen Dialog nun mit "dNAME.start();" starten.

Was man sagen kann Frage ist von Anfang an sichtbar Frage wird nach Klick nochmal vorgelesen Das passiert beim Start

Option text:	Show	Say
1: Wer bist du denn?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2: Und was machst du hier so?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3: Kannst du mir sagen, wo ich bin?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4: Auf was passt du auf?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5: Kannst du mir eine Pille geben?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6: Wie du willst du blöder Blechkanister!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7: Ne, lieber nicht...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8: Ich muss dann mal weiter..	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Create new option Neuer Satz
Delete last option Letzten Satz löschen

```
// Dialog script file
@s // Dialog startup entry point
Ego: &1 Whoa.
return
@1
Robot: &1 Ich bin ein Roboter. Sieht man doch.
Ego: &1 Schon gut, schon gut.
option-off 1
return
@2
Robot: &1 Ich passe auf.
option-off 2
option-on 4
return
@3
Robot: &1 Leider nein. Ich bin hier geboren.
option-off 3
return
@4
Robot: &1 Auf die Pille der Wahrheit.
option-on 5
option-off 4
return
@5
```

Das passiert bei Satz 1
Sätze ausblenden
Sätze einblenden

Wenn du start "return" den Befehl "stop" ans Ende einer Antwort schreibst, wird der Dialog beendet. Setzt du ein "&1" vor einer Antwort, wird die Sounddatei AAAA1.mp3 (wobei A für die ersten 4 Buchstaben des Charakternamens steht) abgespielt. Gut zum Vertonen von Sprache. Die Datei muss dazu im Spielordner in "Speech" abgelegt werden.

Inventar

Dinge benutzen

Mit Rechtsklick auf "Inventory Items" kannst du einen neue hinzufügen. Wie auch bei Charakteren, Dialogen etc. gibst du ihnen einen für dich sinnvollen Namen und setzt ein kleines "i" davor.

Im Blitz-Feld kannst du Interaktionen mit Objekten via "Use inventory on.." auslösen.

Nun kannst du abgleichen, was wo benutzt wurde, z.B. so:

```
if (player.ActiveInventory==iKopf){ // Wenn man "iKopf" benutzt hat..
    cRobot.Say("Danke!"); // ..sagt der Roboter etwas..
    cRobot.SayBackground("*KRIKSH!*"); // ..sagt der Roboter etwas leise..
    player.LoseInventory(iKopf); // ..verlieren die Spielenden
} // "iKopf" aus ihrem Inventar.
```

Properties	
hBall (Hotspot; ID 1)	
[Icons]	
Events	
Any click on hotspot	
Interact hotspot	hBall_Interact
Look at hotspot	hBall_Look
Mouse moves over hot	
Pick up hotspot	
Stands on hotspot	
Talk to hotspot	
Use inventory on hotspot	
Usermode1 hotspot	
Usermode2 hotspot	