

DEL 5 MIT EGET EVENTYRSPIL

- Nu skal du lave dit eget eventyrspil, hvor du fortæller din egen historie i tekst og billeder. Programmet, som du skal bruge til at lave og afspille historien i, ligger på bogens hjemmeside: www.udtryk.gyldendal.dk. I dette kapitel bliver du skridt for skridt vejledt, gennem forskellige øvelser, om, hvordan du selv kan lave et eventyrspil og bagefter afspille det, så dine kammerater kan prøve at spille dit spil.

Når du har gennemgået dette kapitel, og prøvet at lave alle øvelserne, ved du, hvordan du programmerer et eventyrspil, og så er det tid til at fortælle din egen historie. Husk! Lav først rammefortællingen, og tegn derefter en plan over antallet af steder (sider) og vejene imellem (links).

Prøv allerførst at spille et af de små demo-spil, så du får en fornemmelse af, hvad det er, du kan lave. Du kan finde demo-spillene på www.udtryk.gyldendal.dk. For at spille demo-spillene skal du bruge en nyere version af Internet Explorer og version 7 af Macromedias Flash Player (plugin). Hvis du mangler Flash Player 7 kan du hente den via et link på siden.

Muligheder i spillet

Kort fortalt går du rundt mellem STEDER, hvor der ligger TING, du kan SE, TAGE, SMIDE og BRUGE.

Hvert sted består af en titel, en beskrivende tekst og lister med de veje, man kan gå, og de ting der findes på stedet.

Et sted kan f.eks. se sådan her ud:





Hvis du trykker på hjælpe-knappen („?“) vises ovenstående.

Hvad går spillet ud på?

De små eventyrspil kan handle om alt muligt, men de fungerer altid grundlæggende på samme måde. Når man vælger at bruge en ting (ved at klikke på „brug“, dvs. hammer-ikonet) sker der enten ikke noget, eller også dukker en ny ting op, eller stedet ændrer sig.

Eksempel:

Der er en mørk kælder, man kan gå ned i – en kælder, hvor man ikke kan se noget og ikke gå

andre steder hen end op igen. Et andet sted i spillet ligger der en lommelygte. Hvis man tager den med ned i kælderen og klikker på „brug“ og „lommelygte“, så sker der noget. Nu kan man se en lem i gulvet ...

Eksempel:

Der er et pengeskab, men det er låst. Et andet sted ligger der en nøgle. Hvis man tager den med hen til pengeskabet og vælger „brug“ og „nøgle“, så sker der noget. Nu kan man tage „En hel bunke hundredekronesedler“.

Hvad man kan

se

Når man klikker på „Se“ (forstørrelsesglasset), skal man vælge den ting, man ønsker at se nærmere på. Man kan vælge mellem både de ting, man har, og de ting der ligger på stedet. Måske får man bare besked om „at der ikke er noget særligt at se“. Men det kan også være, at man får en vigtig eller sjov oplysning.

Tag

Når man klikker på „Tag“ (hånden), skal man vælge den ting, man ønsker at tage. Man kan selvfølgelig kun vælge mellem de ting, der ligger på stedet. Man kan komme ud for, at man ikke kan bære mere end f.eks. tre ting ad gangen ... så må man smide noget andet.

Smid

Når man klikker på „Smid“ (overkrydset hånd), skal man vælge den ting, man ønsker at smide. Man kan selvfølgelig kun vælge mellem de ting, man har. Når man har smidt en ting, ligger den på stedet (og man kan tage den igen).

Brug

Når man klikker på „Brug“ (hammeren), skal man vælge den ting, man ønsker at bruge. Man kan kun vælge mellem de ting man har. Måske får man at vide, at „der ikke sker no-

get særligt“. Men det kan også være, at „der sker noget“, så man får nye muligheder.

Har

Når man klikker på „Har“ (tasken), vises en liste over de ting, man har på sig.

Hjælp („?“)

Når man klikker på „Hjælp“ vises skærmbilledet ovenfor.

Lav dit eget eventyrspil

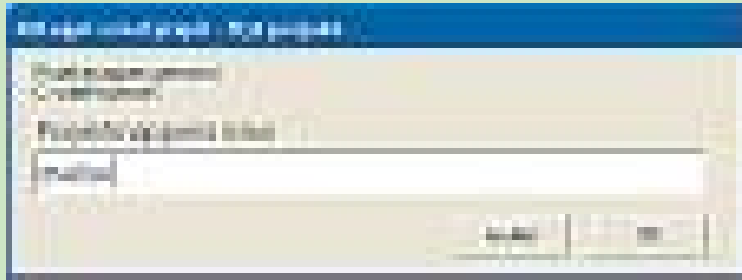
Hvis du har prøvet at spille et af de små demo-spil, har du nu en fornemmelse af, hvad „Mit eget eventyrspil“ går ud på.

Nu skal du selv lave dit eget eventyrspil!

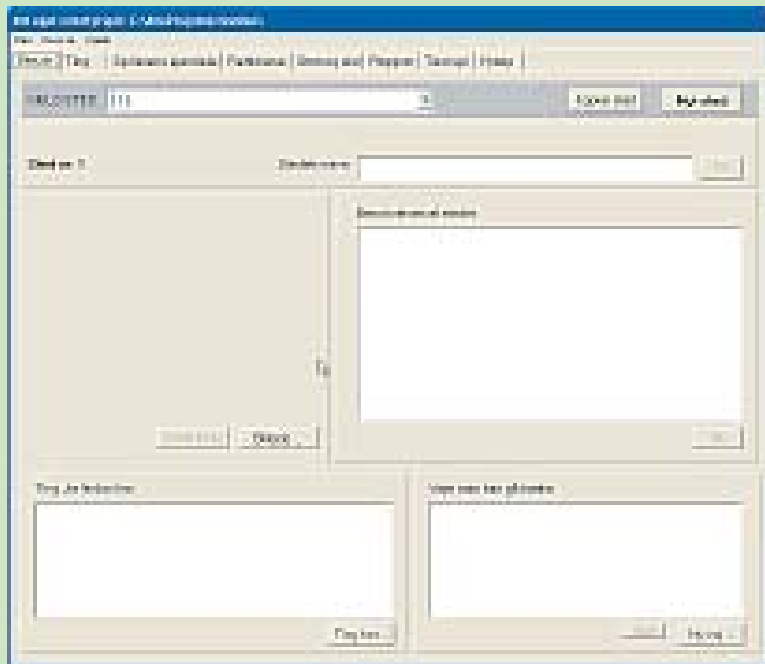
Når man spiller de færdige spil, foregår det i ”afspilleren”. Det er et lille program, som nemt kan lægges på en hjemmeside på internettet. Det var også sådan, du afprøvede det, hvis du besøgte www.udtryk.gyldendal.dk

For at lave et spil, skal du bruge et helt andet program, nemlig „konstruktøren“.

Start programmet, og vælg „Ny“ i menuen „Filer“, og skriv navnet på dit projekt. Det er bare, så du selv kan finde det igen. Her har brugeren skrevet „øvelse“, og hans projekt vil komme til at ligge på „C:\AlleProjekter\øvelse\“.



Når man har trykket "OK" kan man gå i gang. Det ser sådan her ud



Første gang, man prøver, kan det godt se forvirrende ud, men det er i virkeligheden ikke så svært at bruge „konstruktøren“.

Her går vi ud fra, at programmet er installeret og klar til brug. Information om installation, systemkrav og lignende findes på bogens hjemmeside sammen med programmet.

Øverst ser du en række „faneblade“, som „Steder“, „Ting“, „Spillerens ejendele“, „Reaktioner“ og „Start og slut“.

Til at begynde med bliver vi på det første faneblad, altså „Steder“. Det er her, vi laver alle de steder, vi vil bruge i vores eventyrspil.

Steder (øvelse nr. 1)

Lad os starte med at lave et lille spil, hvor man kun kan gå rundt mellem forskellige steder:

- 1) Hvis programmet ikke er startet, så start det.
- 2) Vælg „ny“, tast projektets navn ind (f.eks. „testprojekt“) og tryk „ok“.
- 3) Nu skulle du have et skærmbillede lige som på side 56.

Ud for „Vælg sted“ står der „(1)“. Det er det første „tomme“ sted.
- 4) Giv stedet et navn ved at skrive f.eks. „Stuen“ ud for „Stedet (navn):“ og klik „ok“.
- 5) Giv stedet en beskrivelse ved at skrive i feltet „Beskrivelsen af stedet:“, skriv f.eks. „Du er i en hyggelig stue med et tykt tæppe på gulvet“. Husk at trykke „ok“.
- 6) Giv evt. stedet et billede ved at klikke på knappen „Billede ...“ og finde et passende billede. Da dette bare er en øvelse, så kan ethvert billede bruges.

Du har nu lavet de grundlæggende dele af et „sted“.

- 7) Klik på knappen „Nyt sted“. Læg mærke til, at der nu står „(2)“ ud for „Vælg sted:“ – prøv at bruge denne menu til at gå tilbage til sted (1). Sådan hopper man rundt mellem stederne i konstruktøren. Gå nu tilbage til sted (2), og udfyld stedet lige som før, men selvfølgelig med et andet indhold. F.eks.

Stedet (navn): Køkkenet
 Beskrivelsen af stedet: Du er i et skinnende hvidt køkken.
 Billede: Et billede af køkkenet (Da dette bare er en øvelse, så kan ethvert billede bruges.)

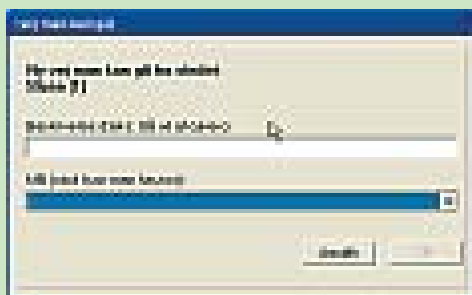
- 8) Lav endnu et sted:
 Stedet (navn): Soveværelset
 Beskrivelsen af stedet: Du er i et mørkt soveværelse.
 Billede: Et billede af soveværelset (Da dette bare er en øvelse, så kan ethvert billede bruges.)
- 9) Nu skulle du have tre steder:
 - (1) Stuen
 - (2) Køkkenet
 - (3) Soveværelse

Alle steder har et nummer, som ikke vises i det færdige spil. Numrene gør det nemmere at holde rede på stederne, før de har fået navne, eller hvis flere steder har samme navn.

Tallene vises kun i konstruktøren, ikke i det færdige spil.

10) Men vi er ikke færdige endnu, for hvis vi prøvede spillet nu, ville vi bare være i „Stuen“ (det første sted). Spilleren ville ikke have nogen mulighed for at gå til køkkenet eller soveværelset. Det gør vi noget ved nu.

Sørg for at „Stuen“ vises (ved at vælge det i „Vælg sted“). Klik på „Ny vej ...“. Følgende vindue kommer frem:



I det øverste felt („Beskrivelse“) skal du skrive det, som spilleren kan vælge. Skriv f.eks. „Gå ud af den blå dør.“

I det nederste felt („Mål“) skal du vælge det sted, som man havner (ved at „gå ud af den blå dør“). Vælg „Køkkenet (2)“. Tryk „ok“.



Nu kan du se den valgmulighed, du lige har lavet:

11) Lav en valgmulighed til, så man ved at „Gå ud af den røde dør“ kommer ind i „Soveværelset (3)“.

12) Nu kunne man tro, at vi var færdige. Men hvis vi spillede spillet nu, ville vi godt nok kunne gå fra stuen og til soveværelset eller køkkenet. Men når vi først var i soveværelset eller køkkenet, ville vi ikke kunne komme videre. Der skal nemlig også tilføjes valgmuligheder til de steder.

Altså: Vælg „Køkkenet (2)“ i „Vælg sted“, og klik „Ny valgmulighed ...“ og udfyld f.eks. sådan:

Beskrivelse: Gå ud.

Mål: Stuen (1)

Og vælg „Soveværelset (3)“ i „Vælg sted“, og klik „Ny valgmulighed ...“ og udfyld f.eks. sådan:

Beskrivelse: Forlad soveværelset.

Mål: Stuen (1).

Husk at lave alle de nødvendige veje. Hvis du laver en vej fra A til B, skal du normalt også lave en vej fra B til A! Undtagelsen er, hvis du ikke vil have, at man skal kunne komme tilbage samme vej, som man kom.

13) Nu er vi færdige med den lille øvelse.

Gem dit projekt (Vælg „Gem“ under menuen „Filer“).

Vælg fanebladet „Test spil“, og tryk på knappen „Test spil“.

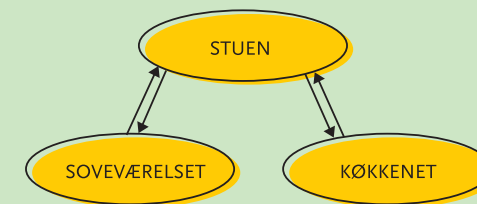
Spillet skulle gerne virke sådan, at du starter i „stuen“, hvorfra du kan gå ind i soveværelset eller køkkenet. Og fra soveværelset eller køkkenet kan du komme tilbage til stuen.

Du kan altid teste dit spil, også mens du er i gang med at lave det. Når du er færdig med at teste, så klik i X i spil-vinduets øverste højre hjørne. Det er en god idé at teste undervejs. På den måde opdager du nemt, om du har glemt noget.

Mere om veje man kan gå

Der kan højst være seks „veje man kan gå“ fra et sted. Valgmulighederne (=vejene) behøver ikke at overholde naturlovene! I virkeligheden kan man for det meste gå tilbage samme vej, som man kom, men sådan behøver det ikke at være. Du bestemmer selv!

Den bedste måde, at planlægge et spil på, er at starte med at tegne et kort over stederne og vejene imellem dem. Et kort over det forrige eksempel kunne se sådan ud som overfor:



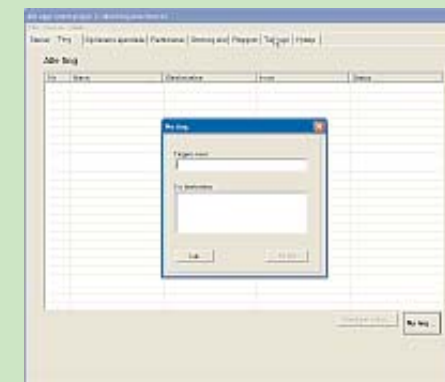
Hvis du vil gøre det rigtig svært for spilleren, kan du lave en hel labyrint, der er svært at finde rundt i. F.eks. kunne du lave en skov med en masse næsten ens steder, som spilleren skulle igennem.

Ting (øvelse nr. 2)

Vores lille spil vil blive lidt mere interessant, hvis der ligger nogle ting på stederne, altså ting som spilleren kan tage, smide og se nærmere på.

Hvis du har lukket projektet fra øvelse nr. 1, så åbn det igen. (Menuen „Filer“: Åbn ...).

1) Når vi tilføjer ting, starter vi altid med at oprette tingene, først bagefter tager vi stilling til, hvor de skal ligge. Vælg fanebladet „Ting“, og klik på „Ny ting“.



Udfyld „Tingens navn“ med f.eks. „Blyant“, og „Evt. beskrivelse“ med „En gul blyant“ „Ejeren har tydeligvis tygget meget på den.“ Klik på „Ny ting“ for at oprette tingen.

2) Du kan blive ved med at oprette ting ved at udfylde felterne og klikke på „Ny ting“. Når du er færdig så klik på „Luk“. (Du kan altid oprette flere ting senere).

Beskrivelsen behøver du ikke at udfylde, men det er sjovest for spilleren, hvis den er udfyldt. Beskrivelsen er det, der vises, når spilleren vælger at „se“ på en ting.

Du kan bruge en beskrivelse til at give spilleren et godt råd, føre ham på vildspor eller bare underholde ham ... (F.eks.: Bag på billetten har nogen skrevet, „Husk lygten, når du går ind i hulen“).

3) Tingene, du har oprettet, „ligger“ ikke nogen steder. Det gør vi noget ved nu. Vælg fanebladet „Steder“. Og vælg det sted, du vil placere en eller flere af tingene. F.eks. „Stuen (1)“. Klik på „Redigér ting der findes her“.

I dette vindue er der oprettet tre ting („Blyant“, „Spejl“ og „Opvaskebørste“). Hvis du markerer en af tingene (ved at klikke på den), kan du klikke på „>>“ så den flytter over i næste spalte: „Findes her“. Du kan også flytte en ting helt over i spalten „Findes skjult her“. Hvad det betyder vender vi tilbage til. Når du er færdig her, tryk „ok“.

Tilgængelige ting = de ting der ikke ligger nogen steder ... Hvis du senere vil flytte en ting, f.eks. fra stuen til køkkenet, skal du først vælge stedet „stuen“ og flytte tingen til „Tilgængelige ting ...“. Derefter vælger du stedet „køkkenet“, og flytter tingen fra „Tilgængelige ting ...“ til „Findes her“.

4) Det kan også være, at du vil have, at spilleren skal have en eller flere ting fra starten af.

Klik på fanebladet „Spillerens ejendele“. Her kan du flytte ting fra „Tilgængelige ting ...“ til spilleren.

5) Prøv at lege med at oprette ting. Placer dem på forskellige steder, og/eller „giv“ dem til spilleren. Vær sikker på, at du forstår, hvordan det virker.

Endnu et eksempel:
Hvis du har placeret „en kniv“ i køkkenet, men ombestemmer dig og vil give den til spilleren i stedet, så skal du (under

fanebladet „Steder“) flytte den til „Tilgængelige ting“. Og så gå til fanebladet „Spillerens ejendele“, hvor du nu kan flytte den fra Tilgængelige ting“ til spilleren.

6) Prøv at se listen over alle ting på fanebladet „Ting“. Her kan du på en overskuelig måde se, hvilke ting du har oprettet, og hvor de findes.

7) Husk at du ind imellem kan teste dit spil.

Reaktioner (øvelse 3)

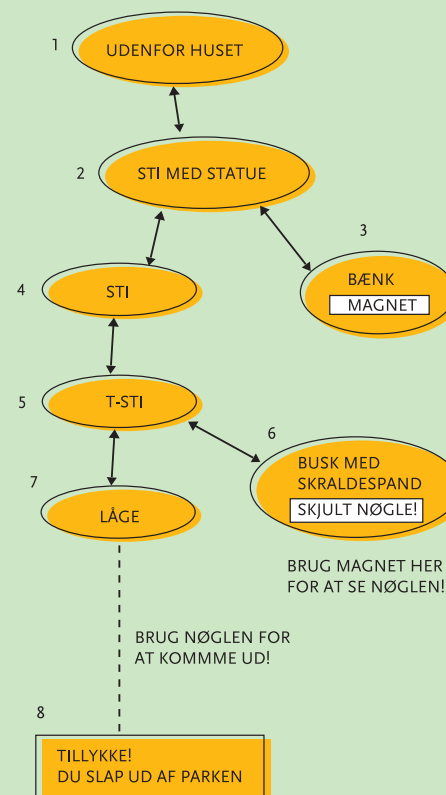
Du er nu igennem langt det meste af det, du skal kende for at lave dit eget eventyrspil. Du mangler kun at forstå hvad „reaktioner“ er. Det er til gengæld nok også det sværeste. Men så svært er det heller ikke!

I denne øvelse laver vi en lille del af et spil, som vi kalder „Fanget i parken“. Du kan se den færdige øvelse på www.udtryk.gyldendal.dk.

- 1) Start et nyt projekt.
- 2) Vælg fanebladet „Start og slut“. Her kan du skrive titlen på eventyrspillet. Skriv „Fanget i parken“, og tryk „ok,“. Du kan også skrive en indledende tekst, det kan være en slags rammefortælling, kort eller lang. Her kan du skrive: „Du er lukket inde i en mystisk park. Kan du komme ud?“. Husk at trykke „ok“.

3) Her er et kort over de steder og veje, du skal oprette: Du skal altså give sted „(1)“ navnet „Udenfor huset“ og oprette alle de andre steder, f.eks. „Sti med statue (2)“ og „Bænk“ (3). I alt skal der være følgende 8 steder:

- Udenfor huset (1)
- Sti med statue (2)
- Bænk (3)
- Sti (4)
- T-sti (5)
- Busk med skraldespand (6)
- Låge (7)
- Tillykke! (8)



Du kan hente billeder, der passer til denne øvelse på bogens hjemmeside. Billederne hedder det samme som stederne.

Find selv på beskrivende tekster til alle stederne (vent med det sidste sted). Prøv at skabe en uhyggelig eller mystisk stemning.

4) Nu skal du lave vejene. Find selv på passende beskrivelser til valgmulighederne. Læg mærke til, at der er pile i begge ender på de fleste veje på kortet. Du skal altså oprette en vej fra sted (1) til sted (2) og fra sted (2) til sted (1) og så videre. Lav IKKE nogen vej fra sted (7) til sted (8)!

5) Nu skal du oprette ting. Vi skal bruge „en magnet i en snor“ og „en nøgle“. Giv dem gerne beskrivelser.

Magneten skal placeres på stedet „Bænk (3)“. Nøglen skal placeres SKJULT på stedet „Busk med skraldespand (6)“. Illustrationen nederst på siden viser, hvordan nøglen placeres.

6) Test spillet, hvis du ikke allerede har gjort det. Du skal nu kunne gå rundt mellem stederne 1-7, som på det tegnede kort. På stedet „Bænk“ skal du kunne se „en magnet i en snor“, som du kan tage.

Som du måske allerede har gættet, er meningen med spillet, at magneten skal bruges på stedet „Busk med skraldespand“, sådan at nøglen bliver synlig. Så kan spilleren tage nøglen og bruge den på stedet „Låge“, så hun kan komme ud og „vinde“ spillet.

For at det kommer til at virke sådan, skal vi oprette „reaktioner“.

Som du ved, kan spilleren „bruge“ en ting, som han har. Det, vi skal nu, er, at sørge for at der sker noget, når spilleren bruger den „rigtige ting“ det „rigtige sted“.

Der er to forskellige typer af ting, der kan ske:

TING: Enten bliver en skjult ting synlig (så spilleren ser en ting, han ikke så før).

STED: Eller stedet ændres (så spilleren f.eks. får andre veje at gå).

Vi fortsætter øvelsen.

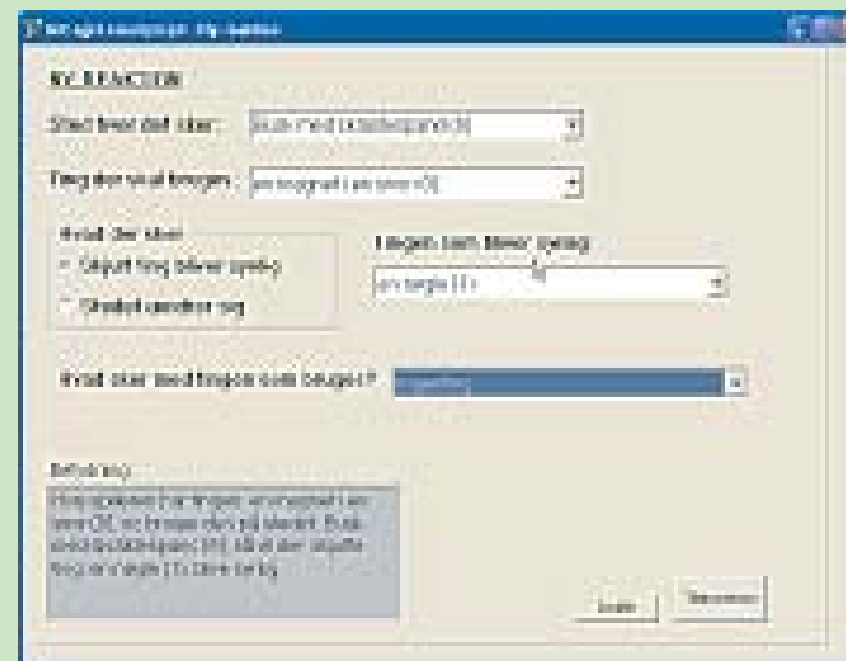
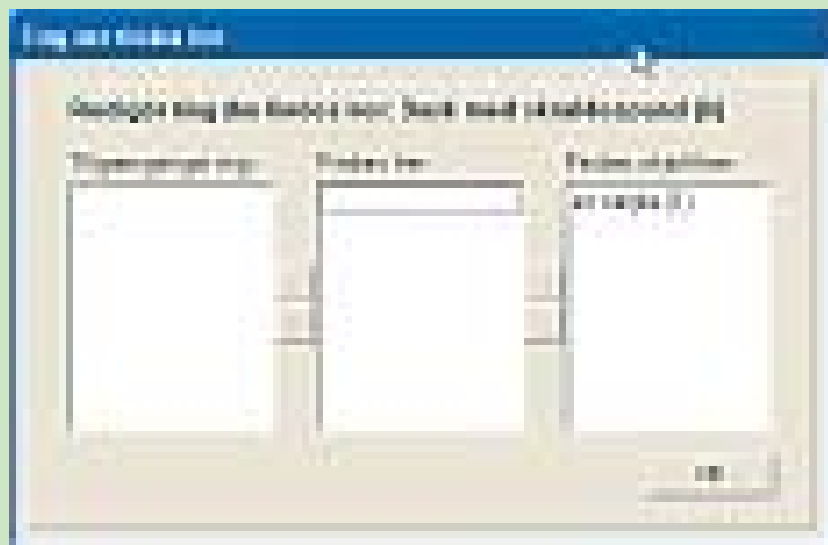
7) Vælg fanebladet „Reaktioner“, og klik på „Ny reaktion“.

Først skal du vælge stedet, hvor reaktionen sker. Vælg „Busk med skraldespand (6)“.

Så skal du vælge den ting, spilleren skal bruge. Vælg „en magnet i en snor“.

Så skal du vælge, hvad der sker. Vælg „Skjult ting bliver synlig“. Og i „Tingen der bliver synlig“, vælger du „en nøgle“.

Nu skal du vælge, hvad der sker med tingen, der bruges. Vælg „Ingenting“. Læg mærke til forklaringen under overskriften „Betydning“. Og husk så at klikke på „Tilføj reaktion“.





8) Nu kan spilleren finde den skjulte nøgle ved at bruge magneten. Nu skal vi sørge for, at hun også kan komme ud ad lågen ved at bruge nøglen.

Vælg fanebladet „Reaktioner“, hvis du ikke allerede er der, og klik „Ny reaktion“. Først skal du vælge stedet, hvor reaktionen sker. Vælg „Låge (7)“.

Så skal du vælge den ting, spilleren skal bruge. Vælg „en nøgle“. Så skal du vælge, hvad der sker. Vælg „Stedet ændrer sig“. Og i „Den nye udgave af stedet“, vælger du „Tillykke! (8)“.

Så skal du vælge, hvad der sker med tingen, der bruges. Vælg „Ingenting“.

Læg mærke til forklaringen under overskriften „Betydning“.

Og husk så at klikke på „Tilføj reaktion“.

Er du med på, hvad vi gjorde? Når spilleren nu bruger nøglen på stedet „Låge (7)“, vil hun uden videre „hoppe“ til stedet „Tillykke (8)“. På den måde kan du lave mange forskellige slags reaktioner. Det nye sted kan være helt forskelligt fra det gamle, eller det kan være næsten ens alt efter, hvordan du har lavet det.

9) Vælg fanebladet „Steder“, og vælg stedet „Tillykke! (8)“. Udfyld den beskrivende tekst, f.eks. „Nøglen var svær at dreje i

starten, men da du brugte alle dine kræfter, gav låsen op med et højt klik. Nu kan du endelig gå ud af den forheksede park.“

10) Nu er vi så godt som færdige med øvelsen. Nu skal du bare sørge for, at spillet også slutter på stedet „Tillykke! (8)“. Vælg fanebladet „Start og slut“, vælg stedet under „Slutning(er)“, og sæt kryds:



11) Test spillet. Gør det større, bedre og sjovere, eller start på dit helt eget eventyrspil.

Giv spilleren en chance! I vores øvelse var det måske ikke lige til at regne ud, at magneten skulle bruges (for at fiske nøglen op af skraldespanden). Husk, at du kan give spilleren gode råd. F.eks. kunne du lægge en seddel et sted med beskrivelsen: „Der står 'Mon nøglen er smidt ud?'“.

Hvad sker med tingen, som bruges? Når du opretter en ny reaktion, kan du vælge, hvad der sker med den ting, som bruges. For det meste kan du bare vælge „ingen-ting“. Hvis tingen logisk set bliver brugt op, så vælg „Den forsvinder“ (brug af „træ“ et sted med et bål, f.eks.). Hvis du vælger „Den bliver på stedet“, bliver tingen nævnt i beskrivelsen af stedet, men kan ikke tages op igen.

Billeder

Billeder skal være i „.jpg“-format. Det er de næsten altid, hvis de stammer fra digital-kameraer eller fra nettet. Hvis du vil bruge andre billedtyper, må du lave dem om i et billedbehandlingsprogram, som Adobe Photoshop eller Paintshop.

Hvor får du billederne fra?

- Tag dem selv med digitalkamera
- Tegn dem selv, eller klip dem ud og scan dem ind.
- Tegn dem selv i et billedbehandlingsprogram
- Find dem på nettet (f.eks. via Googles billedsøgning).
- Vær opmærksom på ophavsretten!

Udgivelse af spil

Når du er færdig og tilfreds med et spil, er det på tide at „udgive“ det. I menuen „Filer“, vælger du „Lav eventyr-afspiller“.

Du kan vælge mellem to slags færdigt spil, enten beregnet til at blive spillet på internettet, eller til at blive spillet normalt og f.eks. blive brændt på cd.

Det færdige spil vil ligge i en mappe med navnet „eventyrspil_net“ eller „eventyrspil“ i din projektmappe.

Når du skal flytte spillet, brænde det på cd, e-maile det eller lignende, er det vigtigt, at du altid flytter eller kopierer hele denne mappe med indhold. Du må godt give mappen et andet navn.

For at starte spillet i en almindelig „eventyrspil“-mappe, åbner du mappen og dobbeltklikker på „Eventyr_afspiller.exe“.

For at starte spillet i en „eventyrspil_net“-mappe, er det „index.htm“, som skal åbnes.

Ideer til spil

- Eventyrspil-udgave af „Palle alene i verden“.
- Eventyrspil, hvor spilfiguren vågner op med hukommelsestab og skal prøve at finde ud af, hvem han er.
- Eventyrspil, hvor spilfiguren skal finde noget, der lugter, i sin lejlighed og „bruge“ affaldsposen på det.
- Eventyrspil, som foregår på din skole.



Figur 34 Everquests eventyrverden