

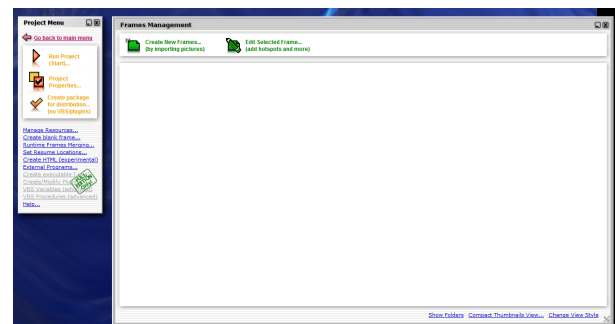
# ANLEITUNG FÜR DAS PROGRAMM „ADVENTURE MAKER“

(vgl. [adventuremaker.com](http://adventuremaker.com))

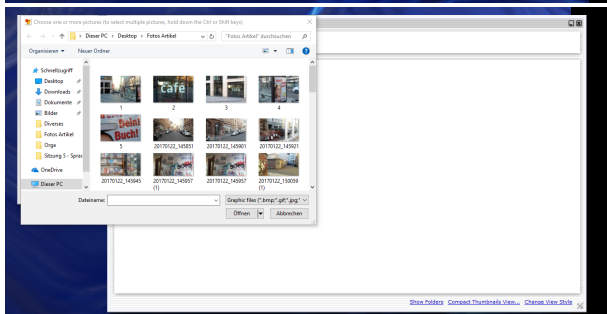
Diese Anleitung führt Sie Schritt für Schritt durch das Programm. So können Sie Ihr Point'n'Click-Adventure ganz leicht selbst erstellen.

1. Laden Sie das Programm von der Webseite <http://www.adventuremaker.com> herunter und installieren Sie es auf Ihrem Rechner.
2. Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick der linken Mousetaste.
3. Es erscheint ein Fenster mit verschiedenen Auswahloptionen. Klicken Sie auf „**New Project**“
4. Geben Sie den Titel Ihres Projekts in das Feld „**Project Name**“ ein, z.B. „Adventure Klasse 3a“. Klicken Sie anschließend auf „**OK**“.
5. Daraufhin öffnet sich ein Nachrichtenfenster mit der Aufforderung, eine Zielplattform (**target platform**) auszuwählen. Klicken Sie die Plattform, mit der Ihr Adventure kompatibel sein soll (z.B. iPhone), und anschließend „**OK**“.
6. Es erscheint eine zweite Nachricht. Wählen Sie hier „**CONTINUE**“, um fortzufahren.

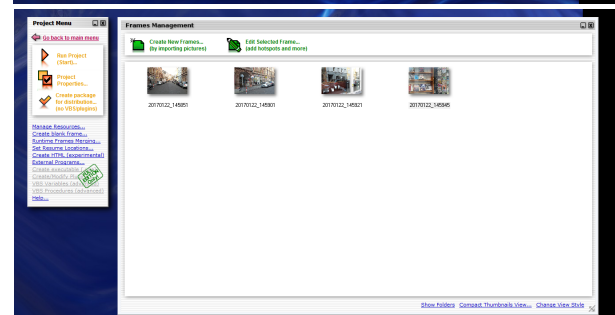
7. Nun beginnt das eigentliche Erstellen Ihres Adventures. Klicken Sie hierfür auf „**Create New Frames...**“.



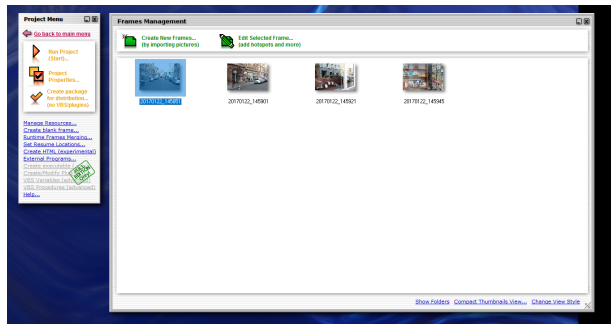
8. Ein Ordner erscheint. Wählen Sie die für das Adventure benötigten Bilder aus. (Anmerkung: Sie können auch später noch weitere Fotos importieren.) Wenn Sie mit der Auswahl fertig sind, klicken Sie auf „**Öffnen**“.



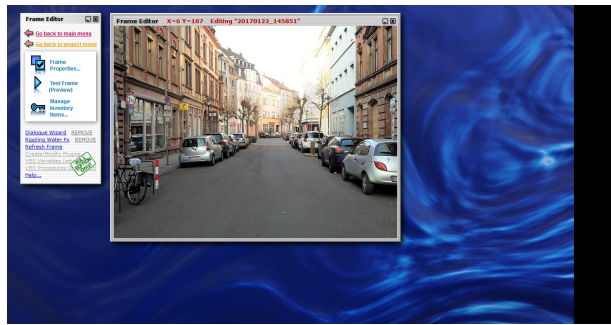
9. Die Bilder werden daraufhin in den „Adventure Maker“ übertragen. Dies erkennen Sie daran, dass die Fotos nun als Miniaturabbildungen auf Ihrem Bildschirm erscheinen.



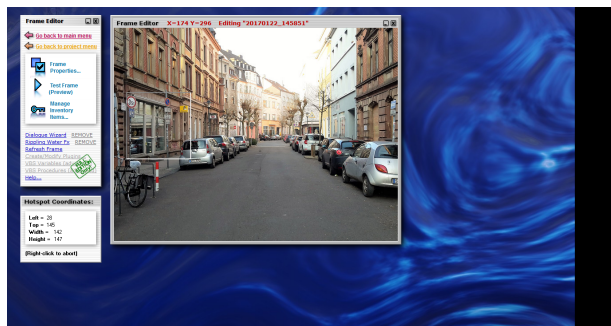
10. Markieren Sie jetzt das Ausgangsbild Ihres Adventures. Anschließend klicken Sie auf „**Edit Selected Frame...**“.



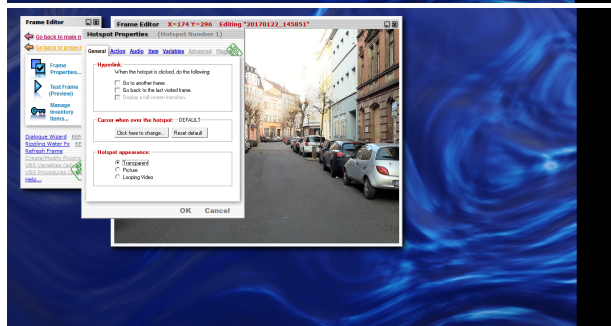
11. Das Foto erscheint als größere Abbildung.



12. Entscheiden Sie sich, welcher Bereich des Bildes anklickbar gemacht werden soll (Anmerkung: Sie können nachträglich weitere Bereiche auswählen.). Ziehen Sie mit Ihrem Cursor ein Rechteck über den Bereich. Ihr Hotspot entsteht.

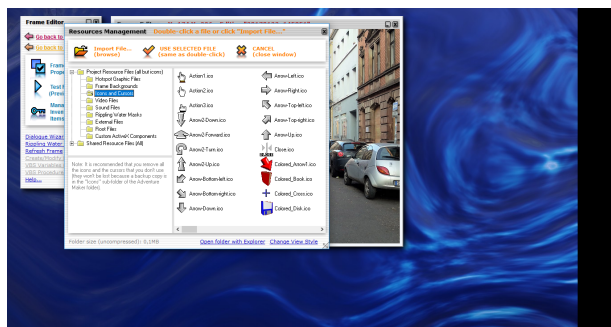


13. Daraufhin öffnet sich das „Hotspot Properties“-Fenster.

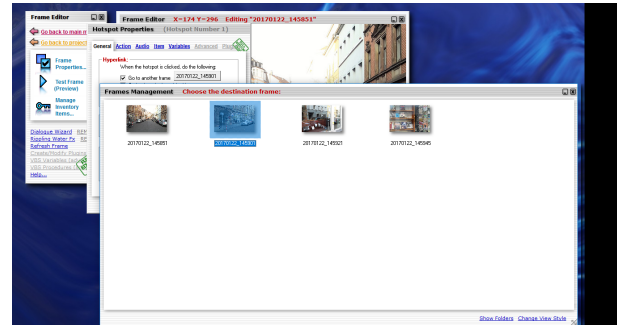


14. Nun haben Sie zahlreiche Möglichkeiten festzulegen, was geschehen soll, wenn ein Spieler später auf den Hotspot klickt:

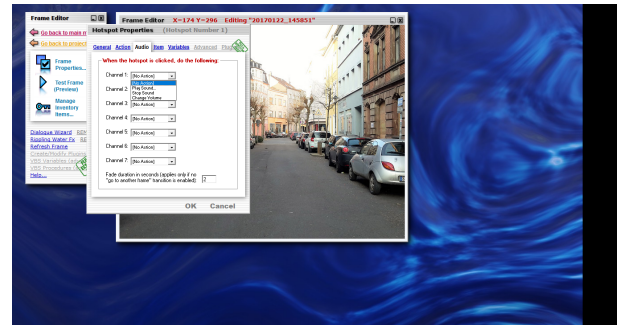
a) Unter „**Cursor when over the hotspot**“ können Sie auswählen, ob und wie sich der Cursor über dem Hotspot verändern soll. Wählen Sie hierfür „**Click here to change...**“ und danach eine der dargestellten Optionen.



b) Wählen Sie nun unter „**Hyperlink**“ die Option „**Go to another frame**“ aus. So erscheint später im Spiel beim Klick auf den Hotspot eine Nahaufnahme dieses Bereichs. Es öffnet sich ein Fenster, aus dem Sie ein Bild auswählen können.



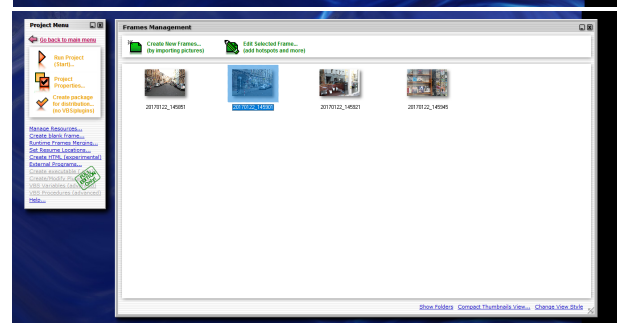
c) Unter dem Reiter „**Audio**“ sind Geräusche oder andere Aufnahmen auswählbar, die bei Klick auf den Hotspot abgespielt werden. Hier können Sie beispielsweise auch von den Kindern vertonte Texte integrieren.



16. Klicken Sie nun auf „**OK**“, um das „**Hotspot Properties**“-Fenster zu schließen.



17. Gehen Sie anschließend über „**Go back to project menu**“ zurück zur Projektübersicht.

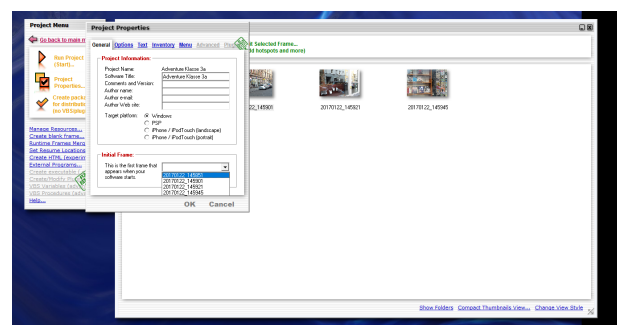


18. Wählen Sie nun das Bild aus Schritt 14b aus.

19. Wiederholen Sie die Schritte 11-16.

20. So fahren Sie mit allen Bildern fort. Dabei können Sie in ein Foto mehrere Pfade (Anklickoptionen mit hinterlegten Bildern und Geräuschen) integrieren.

21. Klicken Sie nun auf „**Project Properties...**“. Es erscheint ein weiteres Fenster. Wählen Sie unter „**Initial Frame**“ dasjenige Bild aus, das als Ausgangsbild für das Adventure dient. Schließen Sie das Fenster danach, indem Sie auf „**OK**“ klicken.



22. Nun ist Ihr erstes Adventure fertig! Sie können es direkt ausprobieren: Klicken Sie auf „**Run Project (Start)...**“ und anschließend „**Start**“. Um das Spiel zu verlassen, betätigen Sie die ESC-Taste und wählen dann „**Exit**“. Viel Spaß!

**TIPP:** Unter „**Load Project...**“ können Sie das Adventure wieder aufrufen und ggfs. verändern oder erweitern.

