

**Philosophische** Fakultät III

Sprach- , Literatur- und Kulturwissenschaften

Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur (I:IMSK)  
Lehrstuhl für Medieninformatik

Projektseminar Mediengestaltung

MEI-M 05.03 (B.A.)

SS 2015

Leitung: Martin Brockelmann & Martin Dechant

Lauf, Jane, lauf! – Game Developement Projekt

Manuel Gietl

156 864 4

Medieninformatik, Informationswissenschaften

6. Semester B.A.

Gewerbestr. 4

84088 Neufahrn

Tel.: 01512/6261133

Email: [manuel.gietl@stud.uni-regensburg.de](mailto:manuel.gietl@stud.uni-regensburg.de)

Christoph Paul

Medieninformatik, Informationswissenschaften

1578580

6. Semester B.A.

D.-Martin-Luther-Str. 18

93047 Regensburg

Tel.: 0176/31642713

Email: christoph.paul@stud.uni-regensburg.de

Sabrina Spreitzer

158 107 0

Medieninformatik, Informationswissenschaften

6. Semester B.A.

Löbelstr. 1

93053 Regensburg

Tel.: 0941/999193

Email: [sabrina.spreitzer@stud.uni-regensburg.de](mailto:sabrina.spreitzer@stud.uni-regensburg.de)

Abgegeben am 23.04.15

Inhalt

[1 Überblick 5](#_Toc417552207)

[1.1 Design Verlauf 5](#_Toc417552208)

[1.2 Vision Statement 5](#_Toc417552209)

[1.2.1 Game Design Logline 5](#_Toc417552210)

[1.2.2 Zusammenfassung des Game Design 5](#_Toc417552211)

[2 Zielgruppe 6](#_Toc417552212)

[2.1 Zielgruppenanalyse 6](#_Toc417552213)

[2.2 Plattform 6](#_Toc417552214)

[2.3 Systemanforderungen 6](#_Toc417552215)

[3 Game Play 7](#_Toc417552216)

[3.1 Kernmechanik 7](#_Toc417552217)

[3.2 Spielobjekte 7](#_Toc417552218)

[3.3 Regelwerk 7](#_Toc417552219)

[3.4 Gewinnbedingungen 7](#_Toc417552220)

[3.5 Controls 7](#_Toc417552221)

[3.6 Spielmodi 7](#_Toc417552222)

[3.7 Levels 7](#_Toc417552223)

[4 Spielwelt 8](#_Toc417552224)

[4.1 Spielcharaktere 8](#_Toc417552225)

[4.2 Handlungsverlauf 8](#_Toc417552226)

[4.3 Spielwelt 8](#_Toc417552227)

[5 Management 9](#_Toc417552228)

[5.1 Aufgabenverteilung 9](#_Toc417552229)

[5.2 Projektplan 9](#_Toc417552230)

Abbildungen

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

# Überblick

## Design Verlauf

*(Dokumentieren Sie in dieser Tabelle die Änderungen am Dokument)*

|  |  |
| --- | --- |
| Versionsnummer | Änderungen |
| 0.1 | Erstes Game Design |
| 0.2 | Erste Annäherung an die Handlung |
|  |  |

## Vision Statement

### Game Design Logline

Jane Whittaker leidet unter einer hysterischen Amnesie und obwohl sie angeblich den typischen amerikanischen Vorstadttraum gelebt hatte, muss sie allzu bald feststellen, dass sie eine Gefangene in ihrem eigenen Haus ist.

### Zusammenfassung des Game Design

Das Spiel „Lauf, Jane, lauf!“ basiert auf dem gleichnamigen Psychothriller von Joy Fielding, erschienen im Goldmann Verlag in deutschsprachiger Ausgabe 1992 (49. Auflage). Einzigartig wird das Spiel durch die spannende, verworrene Handlung, die darauf abzielt den Spieler zu verwirren, um ihn mit einem unerwarteten Ende zu überraschen. Ausschlaggebend ist zudem der Aufbau der Handlung der sich ähnlich wie die Kapitel eines Buches unterteilen lässt. Hierbei werden die unterschiedlichen Level als Wachphasen dargestellt. Jedes Level beginnt mit Janes erwachen und endet mit dem Einschlafen der Protagonistin. Jede Wachphase hält somit neue Erkenntnisse für den Spieler bereit, triggert neue Events und kann somit Objekte als sehenswert freischalten, für die zuvor kein Interesse bestanden hatte.

Die Steuerung des Hauptcharakters erlaubt es darüber hinaus, dass sich der Spieler mit Jane identifizieren kann und somit das Gefühl bekommen soll, selbst in dieser Tragödie verwickelt zu sein. Musikalische Untermalung unterstützt zudem die aktuelle Stimmung eines Levels und soll diese auch auf den Spieler übertragen.

Das Spiel gliedert sich in das Genre der Adventure Games ein. Schauplatz der Handlung ist ein typisches amerikanisches Vorstadthaus in den frühen 90ern. Die 3-dimensionale Darstellung der Spielelemente erlaubt einen realitätsnahen Aufbau der Szenerie in welcher sich der Spieler frei bewegen und mit Objekten und weiteren Charakteren interagieren kann. Dies wird über eine WASD-/Pfeiltastensteuerung der Spielfigur nach oben, links, unten und rechts sowie einer mausbasierten Steuerung des Blickwinkels verwirklicht, wie man es typischerweise in Ego-Shootern wiederfindet. Über die Maustasten wird weiterhin die Interaktion mit den Spielelementen ermöglicht. Janes zunehmend schlechter werdender Zustand soll sich zudem auf die Steuerung des Charakters negativ auswirken wodurch die Lösung einzelner Aufgaben oder das Erreichen von Räumen erschwert wird. Ziel ist es anhand dieser Interaktionen herauszufinden, was sich schlimmes in Janes Vergangenheit ereignet hat, das sie zu einer emotionalen Flucht in die Amnesie bewegt hatte. Hinweise für den Spielverlauf erhält der Spieler durch Dialoge und Monologe. Hierbei setzt das Spiel die im Roman vermittelte Stimmung um. Der Spieler soll dazu motiviert werden, sich eigene Gedanken über den Grund für die Amnesie der Protagonistin zu machen. Er soll sich hierbei in Widersprüche verheddern und die Widersprüche der Aussagen der weiteren Charaktere erkennen.

Während des Spiels erhaltene Hinweise werden im sogenanntenlassen „Erinnerungsinventar“ festgehalten. Dort werden sie wie Objekte abgelegt und können miteinander kombiniert werden. Diese sind dann auf die Umgebung anwendbar, z.B. um einem anderen Charakter eine neue Aussage zu entlocken, oder um neue Interaktionen mit Objekten freizuschalten.

Wie für Psychothriller typisch, zielt die Handlung auf eine beklommene Stimmung beim Spieler ab und macht diesen misstrauisch gegenüber den Informationen die er erhält. Das Ende des Spiels gestaltet sich schließlich aufbauend, verwirft nach und nach sämtliche bis dahin erdachte Theorien und überrascht den Spieler mit einer Auflösung, an die er nicht gedacht hatte, obwohl Hinweise hierfür vorhanden waren.

Man zielt also über den Verlauf des Spieles hinweg auf einen Überraschungseffekt ab, der bei dem Spieler ein „Aha!“-Erlebnis auslösen soll.

# Zielgruppe

Zielgruppenanalyse

Da das Spiel aufgrund seiner tiefgehenden Handlung einen gewissen Grad an Lebenserfahrung voraussetzt, kann die Zielgruppe auf Jugendliche und Erwachsene beschränkt werden, die gerne Psychothriller lesen/sehen und/oder eine Vorliebe für Adventure Games haben.

Aufgrund dessen, dass die Protagonistin weiblich ist, die Handlung eine sehr emotionale Komponente besitzt und viel Empathie Vermögen abverlangt spricht das Spiel in erster Linie weibliche Spieler an.

Plattform

Das Spiel wird entwickelt für Windows 7, 8, 8.1

Systemanforderungen

[Noch keine genauen Angaben vorhanden]

Beschreiben Sie die Systemanforderungen bzw. Spezielle Hardwareanforderungen (z.B. spezielle Sensoren etc.)

# Game Play

Im folgenden Kapitel soll gezielt auf das Regelwerk des Spiels eingegangen werden.

## Kernmechanik

Kernmechanik des Spiels ist die Kombination aus Bewegen und Interagieren.

## Spielobjekte

Allgemein:

* Raumkomponenten
* Spielfigur „Jane“

Szene 1: Ein Bad

* Toilette
* Badewanne
* Waschbecken mit Spiegel und Schrank

## Regelwerk

Beschreiben Sie nun exakt, wie das Regelwerk funktioniert bzw. wie die Objekte des Spiels miteinander verknüpft sind. Nehmen Sie dazu Bezug auf die im Kurs angesprochenen Kernelemente.

## Gewinnbedingungen

Das Spiel wird gewonnen, indem der Spieler alle ihm zur Verfügung gestellten Hinweise findet, passend miteinander kombiniert und interagiert um somit die finale Auflösung freizuschalten, die Janes Erinnerungsvermögen zurückholt.

## Controls

Der Spieler kann mit Hilfe der Tasten WASD oder der Pfeiltasten die Protagonistin nach oben, links, unten, rechts bewegen. Die Steuerung des Blickwinkels mithilfe der Maus ermöglicht eine präzisere Ansicht einzelner Elemente in der Umgebung. Die Steuerung der Spielfigur orientiert sich somit an jener, die in FPS-Games gang und gäbe ist.

## Spielmodi

Dokumentieren Sie alle Spielmodi und grenzen Sie diese voneinander ab.

## Levels

Szene 1: Ein Bad

Ort: Ein Bad

Personen: Jane

Jane betritt ein Bad.

*Jane (verwirrt): “Was passiert hier… ? Oh mein Gott, was ist hier los? Wasser… ich brauche Wasser”*

<Nun hat der Player die Gewalt über Jane und soll sie zum Waschbecken führen>

Jane stützt sich am Waschbecken ab.

*Jane (beunruhigt): “Okay, ganz ruhig bleiben. Jetzt bloß keine Panik.”*

Jane blickt auf zum Spiegel und betrachtet ihr Spiegelbild.

<Nun wird dem Player angezeigt, dass er mit dem Spiegel interagieren kann.>

Jane redet mit sich selbst.

*Jane (leicht panisch): “Wer bist du, Frau im Spiegel? Bist du ich? Verdammt warum erkenne ich dich nicht?! Mir ist so heiß...”*

Jane zieht vor dem Spiegel ihren Mantel aus, ein blutverschmiertes Kleid kommt zum Vorschein.

*Jane (panisch): “Was zum…?! O-Oh mein… Nein, das ist… das ist Blut!!! Nicht mein Blut! Was ist denn hier los - oh Gott was habe ich getan?!”*

<Die Erinnerung an das Blutverschmierte Kleid wird als Mentales Objekt in Janes Erinnerungsinventar abgelegt. Nun kann sich der Player frei im Raum bewegen. Er kann nur noch mit dem Mantel am Boden interagieren.>

Jane findet einen Zettel in einer der Manteltaschen. Sie liest vor:

*Jane (ruhig, dann panisch): “Pat Rutherford. Z.31. 12:30 Uhr… Wer ist Pat Rutherford? War ich um 12:30 bei dieser oder diesem Pat? War das heute? Was war heute? Was war gestern? WER BIN ICH?”*

Die Szene wird ausgeblendet (Optional: Jane stürzt zur Toilette um sich zu übergeben). Ein Intro erzählt, wie Jane sich von ihrem Kleid befreit, ins Krankenhaus geht und sich untersuchen lässt. Sie hat eine hysterische Amnesie, wie sich herausstellt. Eine Anzeige wird aufgegeben und ihr Mann Michael Whittaker, ein angesehener Kinderchirurg meldet sich, um sie abzuholen.

# Spielwelt

Dieses Kapitel dokumentiert die ästhetischen Anforderungen des Spiels

Spielcharaktere

Der Spieler schlüpft in die Rolle der Jane Whittaker, Protagonistin des Spieles, die versucht in ihrem zu Hause Hinweise auf ihre Vergangenheit zu finden und herauszufinden, welcher schreckliche Vorfall ihre Amnesie ausgelöst hat.

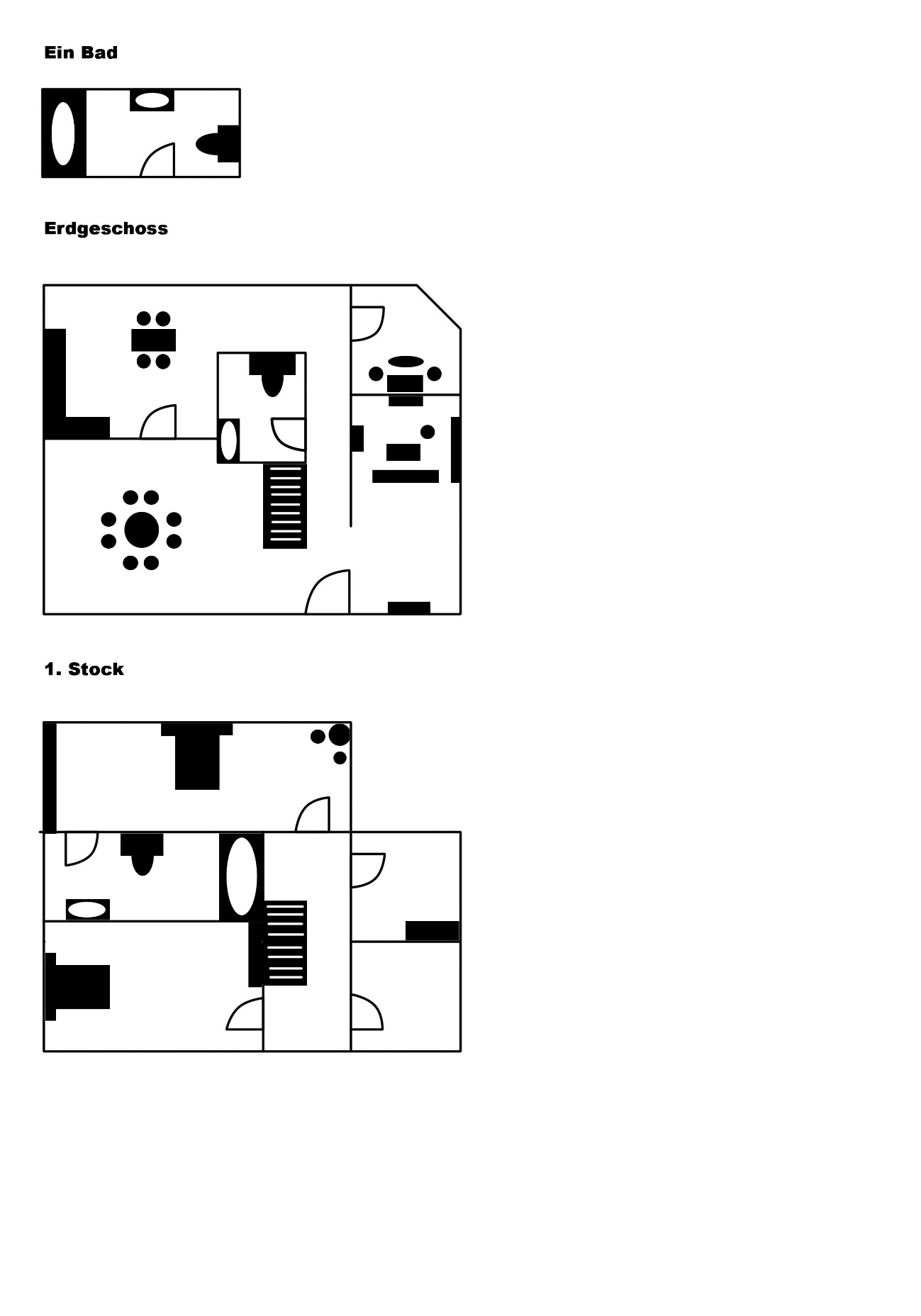
Beschreiben Sie die Rolle des Spielers (Held, Schurke etc.?). Ferner werden alle anderen Charaktere dokumentiert.

Handlungsverlauf

Jane betritt ein fremdes Badezimmer, kurz nachdem sie realisierte, dass sie sich an sich selbst nicht mehr erinnern kann. Verzweifelt versucht sie anhand ihres Spiegelbildes herauszufinden, wer sie ist. Als sie dann das blutverschmierte Kleid entdeckt, dass sie trägt und einen Zettel in ihrem Mantel mit einem ihr unbekannten Namen beschließt sie, sich an die Polizei zu wenden, um Angehörige zu finden.

Spielwelt

Die Spielwelt setzt sich aus zwei Umgebungen zusammen: das nur im ersten Level vorhandene Badezimmer und ein Wohnhaus, in dem Jane mit ihrem Mann lebt.



# Management

## Aufgabenverteilung

Manuel Gietl: Designer

Christoph Paul: Programmierer

Sabrina Spreitzer: Designer, Programmierer, Projektmanager

Definition der einzelnen Rollen:

Designer: Der Designer kümmert sich während des Projektverlaufes um sämtliche Aufgaben, die die Visualisierung einzelner Spielelemente betreffen. Er ist somit verantwortlich für das 3D-Design inklusive Modellierung, Texturierung, Animierung usw. sowie für das Leveldesign an sich. Hierunter fällt das Entwerfen von Leveln mit den einzelnen Inhalten und der Aufbau von Leveln in Unity.

Der Designer hat sich dabei an die Vorgaben des Storyboards zu halten, das wiederum auf dem Roman von Joy Fielding basiert. Das Storyboard wiederum wird vom Designer auf Basis des Romans angefertigt.

Programmierer: Der Programmierer ist für die Umsetzung der Kernmechanik und spielinterner Events zuständig. Er nutzt dabei die Programmiersprache C# und fertig die Scripte mit Hilfe von Unity an. Er hälts sich bei der Programmierung von Events, Interaktionen und der aneinandergliederung der Level an das zu Grunde liegende Storyboard.

Projektmanager: Der Projektmanager ist zuständig für die Organisation des Projektteams. Er erörtert Meilensteine, zerlegt diese in kleine Aufgaben und formuliert sie, falls möglich, in Form von User Stories. Er verteilt diese anschließend auf die Teammitglieder, unter Beachtung ihrer Rollen, schätzt den zeitlichen Aufwand ein und setzt interne Abgabefristen. Darüber hinaus ist er zuständig für die Präsentation der jeweils erbrachten Leistung sowie die Dokumentation des Projekts.

## Projektplan

1. Meilenstein: Sprint Review 1 am 24.04.15

* Issue 1: Erstellung zusammensteckbarer Objekte zur Erstellung eines beliebig großen und geformten Raumes
* Issue 2: Erstellung einiger Objekte (Bett, Kommode, Vase, Lampe, Handy), um die Programmierung der Interaktion zu üben
* Issue 3: Erstellung eines Testlevels in Unity mit Hilfe der Raum- und Interaktionsobjekte
* Issue 4: Programmierung der Steuerung mit Hilfe von WASD und den Pfeiltasten sowie der Maus
* Issue 5: Programmierung der Interaktion mit Objekten (Handy umdrehen, Lampe an- und ausschalten, Vase runterwerfen)

1. Meilenstein: Ready to Tell am 01.05.15

* Issue 1: Lesen und Zusammenfassen des von Joy Fielding geschriebenen Romans
* Issue 2: Zusammenfassung als Drehbuch umsetzen, welches alle Informationen enthält, die die Handlung spielbar werden lassen.

1. Meilenstein: Modelling Gameworld am 01.05.15

* Issue : Skizzieren einer Blaupause, die den gesamten Aufbau der Spielwelt zeigt

1. Meilenstein: Sprint Review am 21.05.15

* Issue 1: Modellierung der benötigten Objekte
* Issue 2: Modellierung der Protagonistin mit Mantel
* Issue 3: Level Design anhand der Blaupause
* Issue 4: Interaktion mit dem Waschbecken
* Issue 5: Interaktion mit dem Mantel