



Universität Regensburg

Philosophische Fakultät III
Sprach- , Literatur- und Kulturwissenschaften
Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur (I:IMSK)
Lehrstuhl für Medieninformatik

Projektseminar Mediengestaltung
Modul: MEI-M 05 (B.A.)
SS 2014
Leitung: Thomas Jablonski, Martin Brockelmann

Social Stealth Game – Design Dokumentation

Filip Reichel
1636911
Medieninformatik/Italienische Philologie
4. Semester B.A.

Hauptstraße 61
93197 Zeitlarn
Tel.: 0941/56993600
Email: filip.reichel@stud.uni-regensburg.de
Abgegeben am 24.03.2013

Inhalt

1Game Design Overview.....	3
2Detailed Design Documentation.....	4
3Technical Design Documentation.....	6
4Dokumentation der gewünschten Ästhetik.....	6

1 Game Design Overview

Der Spieler wird in die Rolle eines Undercover-Detektivs versetzt und muss durch geschicktes Beobachten und Interaktion mit verschiedenen NPCs versuchen einen mysteriösen Fall zu lösen.

1.1 Key-Features

- Bewegung durch einen dreidimensionalen Raum mit Hilfe des Eyetrackers
- Interaktion mit Charakteren durch Blick auf bestimmte Bereiche oder Objekte eines NPCs
 - Initiieren von Dialogen
 - Navigation durch Dialoge durch Nicken oder Schütteln des Kopfes
- Vermeiden von Aufmerksamkeit bzw. Aufregung durch unauffälliges Verhalten
- Hinweise durch Unterhaltung mit interessanten Charakteren erhalten
- In gesperrten oder verborgenen Bereichen Konversationen belauschen bzw. Hinweise entdecken
- Mit Hilfe eines interaktiven Notizbuches in welchem Hinweise, Beweismittel oder eigene Notizen vermerkt werden den Täter überführen bevor die Zeit abgelaufen ist

1.2 Genre

- In der Klassifizierung der Medienwissenschaft: Abenteuergeschichten-Adventure
- Nach USK: Genre-Mix („Social-Stealth“ - Unauffälliges Verhalten in der Gesellschaft)

1.3 Zielgruppe

- nach Bartle: Explorer
- nach Schell: Alle Spieler des Crime-Genres, 16+

2 Detailed Design Documentation

2.1 Spielmechaniken

1. Ansehen von vordefinierten Bereichen (z.B. Augen, Körpermerkmale, Gegenstände an der Kleidung) führt zu bestimmten Reaktionen der POI. (Aggressivität, Nervosität, Verlegenheit, etc.)
2. Ansprechen einer POI durch Blickkontakt + Interaktions-Taste oder Betrachten eines Merkmals + Interaktions-Taste
3. Untersuchen von Objekten in der Spielwelt durch direktes Ansehen + Interaktions-Taste
 - Drehen der Objekte in der Nahansicht durch Tastatur oder Gamepad
4. Bewegen in der Spielwelt durch Blick zum Rand des Bildschirms

5. Wechsel von Räumen oder Levels durch Ansehen von Türen o.ä. + Interaktions-Taste
6. Kopfnicken, -schütteln in Dialogen signalisiert Zustimmung/Ablehnung der Aussage der POI

2.2 Person of Interest

Die Charaktere werden durch folgende Parameter festgelegt:

- Alter und Geschlecht
- Persönlichkeit (gesprächig, desinteressiert, leicht reizbar)
- Beziehung zu anderen POIs
- Besitz eines wertvollen oder unbrauchbaren Hinweises
- besondere Merkmale welche die POI kennzeichnen oder sich am deren Körper befinden
- Verhalten gegenüber dem Protagonisten ist abhängig vom Bekanntheitsgrad des Detektivs

2.3 Dialoge

Der Protagonist kann durch Unterhaltungen Hinweise von POIs zum Lösen des Falls erhalten. Dabei bringt es Vorteile, wenn man Informationen über die jeweilige POI in Vorfeld gesammelt hat bzw. neue Erkenntnisse, welche im Verlauf des Gesprächs gewonnen werden, geschickt verwendet.

- Pre-Dialog: Der Stealth-Meter bestimmt Haltung der POI und wenn POI Detektiv-Status des Spieler bekannt passt die POI ihr Verhalten an
- Dialog: Protagonist kann verschiedene Themen ansprechen, welche positiven/negativen Einfluss auf Erfolg bei Suche nach Hinweisen haben. Dabei soll auf die Persönlichkeit und die Merkmale der POI eingegangen werden. Wenn im Vorfeld gefundene Informationen nicht ausreichen kann Gespräch später wieder aufgenommen werden
- Post-Dialog: Abhängig von Verlauf des Dialogs erhält Protagonist wichtige/ keine Hinweise und/ oder seine Auffälligkeit steigt

2.4 Objects of Interest

Der Protagonist kann Objekte in der Spielwelt auf Hinweise untersuchen. Beim Untersuchen kann der Spieler beobachtet werden und soll deshalb so unauffällig und schnell wie möglich vorgehen

2.5 Areas of Interest

Areas of Interest sind Bereiche/ Räume welche der Protagonist betreten kann um Hinweise/ Beweismittel zu erhalten. In AOIs mit vielen NPCs fällt der Spieler weniger auf und kann besser untertauchen. Wenn sich wenige NPCs im Raum befinden muss der Spieler vorsichtiger interagieren. Weiterhin gibt es AOIs, in welchen der Protagonist sofort auffällt (z.B. private Räume)

2.6 Notebook

Im Notizbuch des Protagonisten werden alle Informationen zu Charakteren und erhaltene Hinweise bzw. Beweismittel automatisch eingetragen. Diese können später als Referenz verwendet werden. Wiederholtes Verwenden des Notizbuches steigert Auffälligkeit des Spielers.

2.7 Inkognito-Status

Der Stealth-Meter reagiert direkt auf Aktionen des Spielers. Folgende Aktionen können von Charakteren in der Spielwelt aufgenommen/ gesehen werden und erhöhen die Auffälligkeit:

Untersuchungen durchführen, häufiges Verwenden des Notizbuches, Aufenthalt in gesperrten Bereichen, Belauschen von Konversationen, aufdringliches Verhalten in Konversationen. Unauffällige Aktionen, Vermeidung von Blickkontakt setzt den Stealth-Meter langsam wieder zurück.

Die Haltung der NPCs gegenüber dem Protagonisten wird vom Stealth-Meter beeinflusst. Um erfolgreich den Fall zu lösen sollte der Detektiv unerkannt bleiben.

Wenn sich der Stealth-Meter leert wird der Antagonist auf den Spieler aufmerksam. Das Aufklären des Fall wird deutlich schwieriger weil dem Spieler weniger Möglichkeiten zur Verfügung stehen an Hinweise/Beweismittel zu kommen. Eventuell kann der Fall nicht mehr gelöst werden weil der Spieler selbst ein Ziel des Antagonisten wird.

3 Technical Design Documentation

3.1 Interaktion des Spielers

- Spieler kann sich in der Welt frei bewegen mit Hilfe der Tastatur oder einem Gamepad
 - schnelle Bewegungen
 - Bestätigen von Aktionen
- Spieler kann durch definierte Gesten mit Personen interagieren
 - Kopf nicken – Bestätigung
 - Kopf schütteln – Ablehnung
- Spieler kann sich auch mit Hilfe der Augen in der Welt umsehen, jedoch nicht bewegen
- Spieler kann durch Ansehen von Gegenständen mit diesen interagieren
 - aufheben
 - untersuchen

3.2 Technisches Design

- Spielwelt in 2D
- 4 Tasten benötigt:
 - Pause zum Anhalten des Spiels
 - Zurück-Button zum Abbruch einer Aktion
 - Notizbuch aufrufen
 - Aktionstaste für Interaktion mit Charakteren und Objekten
- Eyetracker als Hauptnavigationsgerät
 - Scrollen durch zweidimensionale Umgebung durch Wandern der Augen zum Bildschirmrand
 - Wechsel von Bereichen der Spielwelt durch Blick auf definierte Areale im Raum + Druck auf Interaktions-Taste
- Eyetracker als Interaktionsgerät mit Charakteren
 - Anstarren von vordefinierten Bereichen (Augen, Verletzungen, Blutflecken o.ä.) lässt Charaktere reagieren (aggressiv, nervös, etc)
 - Beginnen von Dialogen durch Blickkontakt + Interaktionstaste oder Blick auf Merkmale am Körper der Charaktere + Interaktionstaste

- Navigation in Dialogen durch Kopfnicken, -schütteln (Zustimmung, Ablehnung der Aussagen der Charaktere)
- Eyetracker als Interaktionsgerät mit Objekten in der Spielwelt
 - Untersuchen von Objekten der Spielwelt durch Blick + Interaktionstaste
 - drehen der Objekte durch Tastendruck oder Joystick am Gamepad

4 Dokumentation der gewünschten Ästhetik

4.1 Ansicht/Steuerung

- 2D
- Spieler sieht einen Ausschnitt des Raums, durch Bewegen der Augen zum Rand kann er nach links oder rechts scrollen
- Evtl. möglich den Spieler hinter Objekten im Raum zu platzieren, durch Neigen des Kopfes um das Objekt herum zu sehen um z.B. Charaktere zu belauschen

4.2 Story

Grundsetting: Dinnerparty auf einem Schiff, Schiff legt um 12 Uhr an

Einstieg: Spieler wacht in einer Kabine an Bord des Schiffes auf

Hauptevent: ein Mord findet statt (wird nicht gezeigt)

Aufklärung: Spieler sucht Hinweise und redet mit Charakteren

Ende:

- mit Hilfe des Notizbuches Events auslösen
- bei genug Hinweisen: eindeutige Überführung des Mörders (evtl. vorzeitig)
- bei zu wenig Hinweisen: mit vorhandenen Hinweisen kann geraten werden wer der Mörder sein könnte
- kurze Sequenz am Ende + Auflösung des Falles

Rahmen:

- Spielzeit begrenzt durch Anlegen um 12 Uhr (Ingame-Echtzeituhr)
- Evtl. Verlängerung durch den Spieler (auf Schiff: Kapitän die Hinweise zeigen → erhöht evtl. die Auffälligkeit)

Charaktere:

- einige wichtige NPCs
- eindeutige Unterscheidungsmerkmale: Charakterzüge (leicht reizbar, schüchtern, misstrauisch, etc.), Aussehen (markante Gesichtszüge, Kleidung, etc.), Objekte am Körper (Dialogauslöser)
- Charaktere interagieren untereinander durch Script-Events
- Besitzen bestimmte Bereiche, welche Aktionen der NPCs auslösen können (z.B. Augenbereich: Bei Blickkontakt – NPC schaut nervös weg/reagiert gereizt/bricht Dialog ab o.ä.)

Dialog:

- Beginnen von Dialogen, durch Ansehen von Objekten am Körper von Charakteren
- Merkmale zunächst wenig Info, bei mehr Info Hinweis darauf → neue Dialoge

- Entscheidungen im Dialogverlauf durch Kopfnicken, -schütteln: Je nach Charakter mehr bzw. weniger Infos oder auch Dialogabbruch

Stealthbalken:

- für Spieler unsichtbar, aber erkennbar durch Reaktion der NPCs
- wenn leer: Game Over durch Mörder (evtl. Spielmechanik umkehren – Spieler wird gejagt)