

Storyboard

Creepy Mansion

Dennis Schaeppi, Cassandra Corrodi
TBZ

INHALT

Inhalt	1
Aufgabenstellung	2
Idee.....	2
Equipment.....	2
Arbeitsplanung	4
Team.....	4
Planung.....	4
Aufbau	4
Levels.....	5
Warnhinweise	6

AUFGABENSTELLUNG

Wir haben den Auftrag bekommen, eine Website mit Multimediainhalten zu erstellen. Zum Projekt wird ein Storyboard erstellt, welches die Gesamte Planung beschreibt. Die Multimediainhalte sind frei wählbar, von einfachen Bildern/Videos bis hin zu Animationen von Objekten. Eine Interaktivität kann implementiert werden, ist aber nicht zwingend notwendig.

IDEE

Wir haben die Idee, ein Escape-Game zu entwickeln, welches die Geschichte einer Flucht aus einer Spuk-Villa erzählt. Der Spieler erlebt zahlreiche Schreckmomente und die Schlüsselsuche wird von Raum zu Raum immer schwieriger. Die Idee wird mit HTML, JavaScript und CSS umgesetzt.

EQUIPMENT

Das Raumdesign machen wir mit Roomle. Roomle ist eine im Internet gratis verfügbare Software, um ganze Räume zu designen. Warum wir genau diese Software ausgewählt haben ist, weil Roomle eine 3D-Ansicht für die Räume hat, was auch der Hauptfaktor für unser Spiel ist. Das Spiel besteht aus 3D-Ansichten von Räumen. Zusätzlich kann man hier auch frei umherlaufen, was uns die Arbeit verkürzt.	
Das Spiel wird zusammen mit dem Browser Google Chrome entwickelt. Jedoch achten wir darauf, dass das Spiel auch mit anderen Browsern kompatibel sind (z.B. Vivaldi, Internet Explorer)	
Da wir zwei Personen sind, haben wir zwei verschiedene Präferenzen bezüglich der Entwicklungsumgebung. Die erste welche wir verwenden ist Atom. Der Editor kann einen ganzen Ordner mit allen Dateien öffnen, was die Zeit zum Entwickeln ebenfalls verkürzt, da man schnell eine Datei, welche man bearbeiten muss, öffnen kann.	
Die zweite Entwicklungsumgebung ist Visual Studio Code. Obwohl diese Umgebung eher für Angular Projekte geeignet ist, verwenden wir sie trotzdem. VS Code ist gut, denn es ist sofort ersichtlich, welche Files bearbeitet worden sind, welche Fehler haben und welche noch nicht versioniert sind. Zudem kann man den Kompletten Ordner öffnen und ihn in der Menüleiste links sehen. Zudem braucht das Programm nicht lange zum starten.	

Als Entwicklungssprachen nehmen wir als grafische Ausgabe die Textsprache HTML. Für das Design der Ausgabe nehmen wir CSS und für alle Animationen und erzeugten Objekte nehmen wir die JavaScript-Bibliothek JQuery. JQuery erspart uns einige Schreibarbeit beim Programmieren und ist am Ende auch übersichtlicher.



ARBEITSPLANUNG

Team

Name	Abkürzung Name	Aufgaben
Cassandra Corrodi	CC	Design, Programmierung, Animation
Dennis Schächli	DS	Design, Programmierung, Animation

Planung

Wer	Was	Bis wann
DS	Test-Level	26.02.2018
DS	Storyboard	12.03.2018
CC	Raumdesign	19.03.2018
CC/DS	Levels mit Navigation aufbauen	26.03.2018
CC/DS	Animationen und Rätsel in Levels einbauen	09.04.2018
CC/DS	Letzte Korrekturen am Spiel	16.04.2018
CC/DS	Abgabe	07.05.2018

AUFBAU

Jeder Raum hat eine Hauptansicht, dies ist stets die Startansicht, wenn der Spieler den Raum betritt.



Der Spieler kann von der Hauptansicht zu einer Detailansicht wechseln, um sich im Raum bewegen und sich somit genauer erkundigen zu können.



In einer von den Detailansichten ist ein Schlüssel versteckt. Ist dieser gefunden, so kann der Spieler die Tür öffnen.


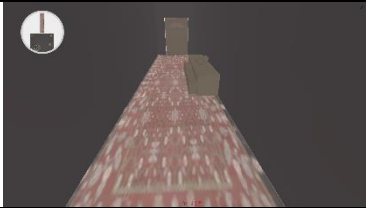

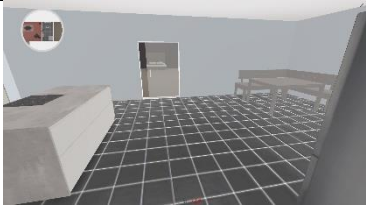






Alle Räume beinhalten Schreckmomente



LEVELS

Das Spiel beinhaltet 8 Räume, bei denen der Schwierigkeitsgrad und der Schreckfaktor erhöht wird.

Nr.	Raum	Beschreibung	Highlights	Schlüssel
1	Eingangshalle	<ul style="list-style-type: none"> Teich mit Bäume Wendeltreppe mit Spiegel Einzelsofa Kleiner Tisch mit 3 Stühlen (Key) 	Kurze, lautlose Erscheinung eines Geistes am Teich	
2	Korridor	<ul style="list-style-type: none"> Kommode (Key) Tür mit Zahlenrätsel 	Zahlenhinweis durch Geisterhand und Geistererscheinung am Ende des Korridors	
3	Wohnzimmer	<ul style="list-style-type: none"> Esstisch Klavier und Cello Käfig Sofas Kamin Tisch mit Blumen Kamin (Key) 	Klavier spielt gruselige Musik Beim Klick auf das Klavier ertönt ein lautes Hämmern Geist kommt aus dem Kamin und gibt Schlüssel	
4	Küche	<ul style="list-style-type: none"> Waschbecken mit Schränken (Key) Herd Kühlschrank, Backofen, Spülmaschine Esstisch 	Kühlschranknotiz-Rätsel Geistererscheinung auf dem Herd und im Waschbecken	
5	Schlafzimmer	<ul style="list-style-type: none"> Bett Pflanze Schrank Sportgerät 	Geist im Schrank zieht Spieler in die Zukunft	
5a	Reise in die Zukunft	<ul style="list-style-type: none"> Leerer Raum, komplett weiss 	Komische Geräusche von Aliens	(Leerer Raum)

		<ul style="list-style-type: none"> • Tür erscheint mitten aus dem Nichts 	Alien muss eingefangen werden, um Schlüssel für Raum 5 zu erhalten Portal (Tür) erscheint	
6	Kinderzimmer	<ul style="list-style-type: none"> • Kinderbett • Zelt • Röhre • Puppenhaus • Spielküche • Trampolin • Kindersitz 	Gruseliges Lachen eines Kindes Kind weint in Ecke Schlüssel ist getarnt (Gelbe Röhre) Gruselige Kindermusik	
7	Badezimmer	<ul style="list-style-type: none"> • Badewanne • Dusche • Toilette • Pissoir • Waschmaschine • Wäscheständer • Waschbecken • Zeitungsständer 	Stromausfall mit Geistererscheinung Leiche in Badewanne Warnnotiz	
8	Keller	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Regale • Staubsauger (Key) • Bügelbrett • Mülleimer • Putzutensilien • Treppe 	Merkwürdige Musik läuft konstant Jeder Gegenstand hat einen Geist/Geräusch Beim Staubsauger befindet sich der finale Schlüssel.	

WARNHINWEISE

Da es sich bei unserem Spiel um eine Horror-Game handelt, müssen entsprechende Warnhinweise vermerkt werden.

WARNUNG

Das folgende Spiel enthält Blitzeffekte, Schreckszenen der Stufe 5 und unangenehme Gruselszenen.

Personen mit Herz-Kreislauf-Problemen, Asthma, Epilepsie, psychologischen Belastungen oder Klaustrophobie wird empfohlen, das Spiel sofort zu beenden.

Spielen auf eigene Gefahr!