Storyboard

Creepy Mansion

Dennis Schaeppi, Cassandra Corrodi

TBZ

# Inhalt

[Inhalt 1](#_Toc511025156)

[Aufgabenstellung 2](#_Toc511025157)

[Idee 2](#_Toc511025158)

[Equipment 2](#_Toc511025159)

[Arbeitsplanung 4](#_Toc511025160)

[Team 4](#_Toc511025161)

[Planung 4](#_Toc511025162)

[Aufbau 4](#_Toc511025163)

[Levels 5](#_Toc511025164)

[Warnhinweise 6](#_Toc511025165)

# 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. | Bildergebnis für roomle |
| 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) | Bildergebnis für chrome |
| 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. | Bildergebnis für atom editor logo |
| 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. | Image result for visual studio code logo |
| 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. | Bildergebnis für html css javascript logo |

# Arbeitsplanung

## Team

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** | **Abkürzung Name** | **Aufgaben** |
| Cassandra Corrodi | CC | Design, Programmierung, Animation |
| Dennis Schäppi | 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. | C:\Users\Cassandra\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\key.png |
| 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 | * Teich mit Bäume * Wendeltreppe mit Spiegel (Key) * Einzelsofa * Kleiner Tisch mit 3 Stühlen | Kurze, lautlose Erscheinung eines Geistes am Teich |  |
| 2 | Korridor | * Kommode (Key) * Tür mit Zahlenrätsel | Zahlenhinweis durch Geisterhand und Geistererscheinung am Ende des Korridors |  |
| 3 | Wohnzimmer | * 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 | * Waschbecken mit Schränken (Key) * Herd * Kühlschrank, Backofen, Spülmaschine * Esstisch | Kühlschranknotiz-Rätsel  Geistererscheinung  auf dem Herd und im Waschbecken |  |
| 5 | Schlafzimmer | * Bett * Pflanze * Schrank * Sportgerät | Geist im Schrank zieht Spieler in die Zukunft | C:\Users\Cassandra\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\r5_main.png |
| 5a | Reise in die Zukunft | * Leerer Raum, komplett weiss * Tür erscheint mitten aus dem Nichts | Komische Geräusche von Aliens  Alien muss eingefangen werden, um Schlüssel für Raum 5 zu erhalten  Portal (Tür) erscheint | Bildergebnis für squidward alone |
| 6 | Kinderzimmer | * Kinderbett * Zelt * Röhre * Puppenhaus * Spielküche * Trampolin * Kindersitz | Gruseliges Lachen eines Kindes  Kind weint in Ecke  Schlüssel ist getarnt (Gelbe Röhre)  Gruselige Kindermusik | C:\Users\Cassandra\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\r6_main.png |
| 7 | Badezimmer | * Badewanne * Dusche * Toilette * Pissoir * Waschmaschine * Wäscheständer * Waschbecken * Zeitungsständer | Stromausfall mit Geistererscheinung  Leiche in Badewanne  Warnnotiz | C:\Users\Cassandra\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\r7_main.png |
| 8 | Keller | * 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. | C:\Users\Cassandra\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\r8_main.png |

# 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!