

Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften
School of Management and Law

Masterarbeit: Anleitung

Template Project for the Evaluation of the effective Communication

Zürich, 4 Mai 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.	Fehler!
Textmarke nicht definiert.		
2	Einstellungen	3
3	Anwendung Template	4

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Twine Import Zone	4
Abbildung 2: Text to Speech API Key	4
Abbildung 3: Inspector mit Twine File	5

1 Einstellungen

- 1 Das Template wurde mit Betriebssystem Windows 10 erstellt.
- 2 Das Template wurde mit Unity Version 2019.2.17f1 erstellt.
- 3 Steam VR muss installiert sein. Head Mounted Display und Controller sollten vorhanden sein.
- 4 Es muss ein Google Cloud API Key für Text to Speech generiert werden:
<https://cloud.google.com/text-to-speech/>
- 5 Virtual Reality muss supportet sein. Sicherstellen, dass die Checkbox mit einem Haken versehen ist unter File -> Build Settings -> Player Settings -> Player -> XR Settings
- 6 Der Microphone Input sollte eigentlich mittels Steam VR aktiviert werden. Falls es Probleme gibt sicherstellen, dass die Checkbox mit einem Haken versehen ist unter File -> Build Settings -> Player Settings -> Player -> Windows -> Publishing Settings -> Capabilities -> Microphone
- 7 Falls mittels dem EVE Framework Daten gesammelt werden sollen, muss eine MySQL Datenbank installiert und aufgesetzt werden. Die Installationsanleitung kann unter folgendem Link gefunden werden: https://www.files.ethz.ch/cog/EVE_tutorial.pdf Abschnitt 2.2.
 - MySQL Root Password: Masterarbeit2020
 - MySQL User Account User Name: Student
 - User Account Password: Masterarbeit2020

2 Anwendung Template

- 1 In Twine geschriebene Drehbücher müssen folgende Rahmenbedingungen einhalten:
 - Es sind maximal drei Antwortmöglichkeiten zulässig
 - Die Antwortmöglichkeiten dürfen maximal fünf Wörter lang sein
 - Es können Leerzeilen im Text vorkommen (Verzögerung von Antworten funktioniert dann nicht)
 - Falls möglich, keine Rückkopplungen einführen
- 2 Twine im Format Harlowe 3.1.0 exportieren.
- 3 Twine File mittels Drag and Drop in Twine_Import_Zone Ordner ablegen. Ordner kann genutzt werden, um mehrere Stories aufzubewahren.

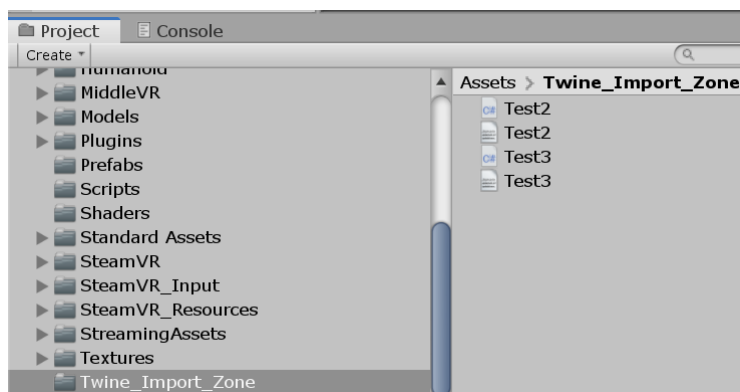


Abbildung 1: Twine Import Zone

- 4 Unter Hierarchy auf StoryPlayer klicken. Im Inspector Tab GC Text To Speech aufklappen und den API Key eintragen.

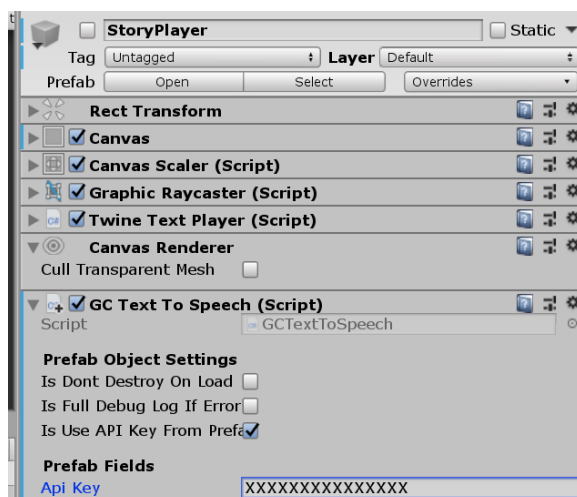


Abbildung 2: Text to Speech API Key

- 5 Unter Inspector, Twine Text Player können über die Voice Textfelder verschiedene Stimmen den einzelnen Avataren zugeordnet werden. Eine Auswahl von Stimmen kann unter <https://cloud.google.com/text-to-speech/> Voice Name gefunden werden.
- 6 Den Play Button drücken, damit die Szene gestartet wird.

- 7 Twine C# File von der Twine_Import_Zone dem StoryPlayer Inspector hinzufügen.

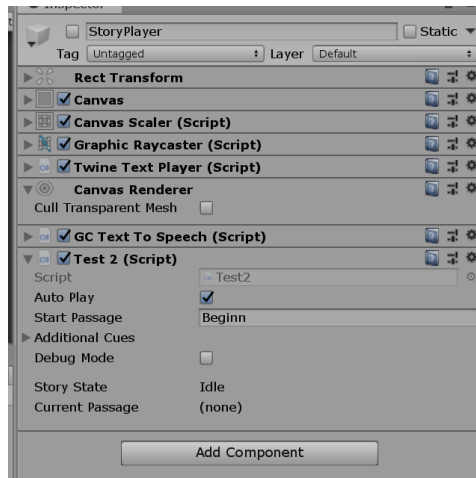


Abbildung 3: Inspector mit Twine File

- 8 Parameter (Umgebung, Avatar und Körper auswählen).
- 9 Head Mounted Display aufsetzen und Kontroller einschalten. Die Kamerahöhe wird beim Starten der Szene eingestellt.
- 10 Start drücken.
- 11 Szene startet, Drehbuch beginnt mit fünf Sekunden Verzögerung.
- 12 Wenn Drehbuch durchgespielt ist, kann Szene beendet werden.