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. 2](#_Toc39482091)

[2 Einstellungen 3](#_Toc39482092)

[3 Anwendung Template 4](#_Toc39482093)

**Abbildungsverzeichnis**

[Abbildung 1: Twine Import Zone 4](file:///C:\Users\claud\Desktop\MSc\Masterarbeit\Word_Dok_MSc_Arbeit\Anleitung_TemplateProject_dalmcla1.docx#_Toc39482101)

[Abbildung 2: Text to Speech API Key 4](file:///C:\Users\claud\Desktop\MSc\Masterarbeit\Word_Dok_MSc_Arbeit\Anleitung_TemplateProject_dalmcla1.docx#_Toc39482102)

[Abbildung 3: Inspector mit Twine File 5](file:///C:\Users\claud\Desktop\MSc\Masterarbeit\Word_Dok_MSc_Arbeit\Anleitung_TemplateProject_dalmcla1.docx#_Toc39482103)

# 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 Kontroller 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 Mikrophone 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

# 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

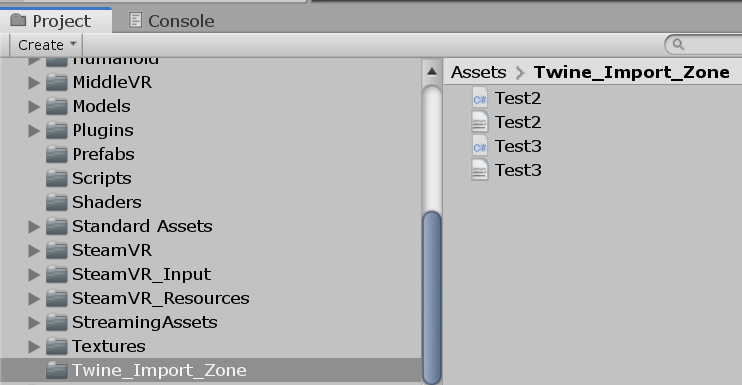
1. Twine im Format Harlowe 3.1.0 exportieren.
2. Twine File mittels Drag and Drop in Twine\_Import\_Zone Ordner ablegen. Ordner kann genutzt werden, um mehrere Stories aufzubewahren.

Abbildung : Twine Import Zone

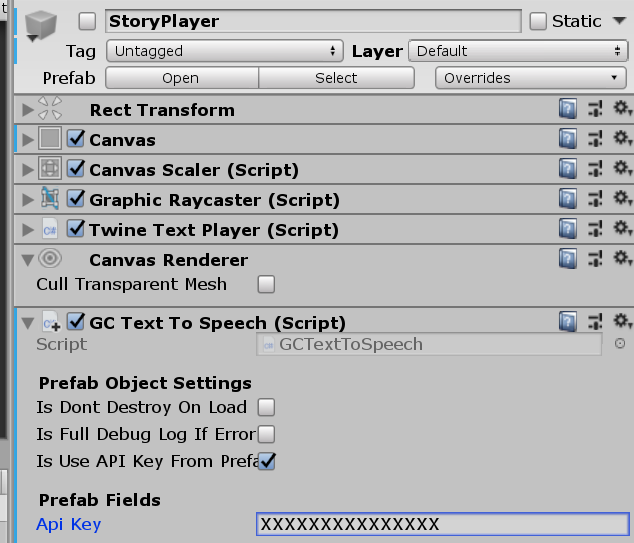
1. Unter Hierarchy auf StoryPlayer klicken. Im Inspector Tab GC Text To Speech aufklappen und den API Key eintragen.

Abbildung 2: Text to Speech API Key

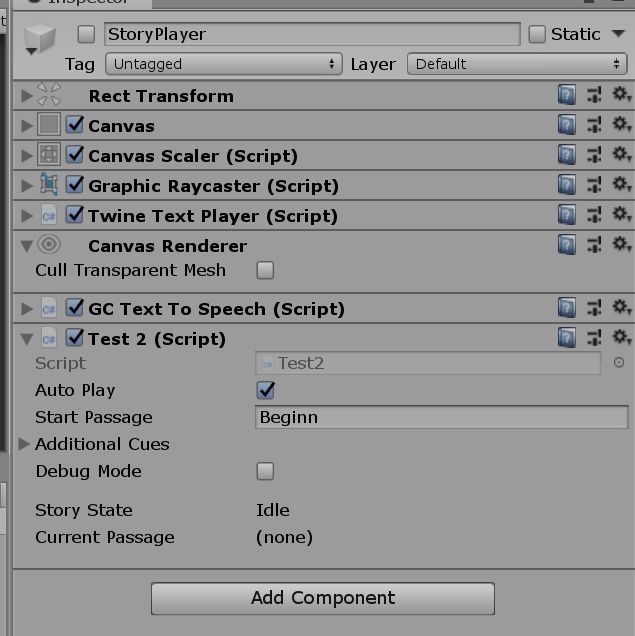
1. Unter Inspector, Twine Text Player können über die Voice Textfelder verschiedene Stimmen den einzelnen Avataren zugeordnet werden. Eine Auswahl von Stimmen kann unter <https://cloud.google.com/text-to-speech/> Voice Name gefunden werden.
2. Den Play Button drücken, damit die Szene gestartet wird.
3. Twine C# File von der Twine\_Import\_Zone dem StoryPlayer Inspector hinzufügen.

Abbildung : Inspector mit Twine File

1. Parameter (Umgebung, Avatar und Körper auswählen).
2. Head Mounted Display aufsetzen und Kontroller einschalten. Die Kamerahöhe wird beim Starten der Szene eingestellt.
3. Start drücken.
4. Szene startet, Drehbuch beginnt mit fünf Sekunden Verzögerung.
5. Wenn Drehbuch durchgespielt ist, kann Szene beendet werden.