

# Projektbescrieb Escape

## Allgemein

Die Bezeichnung Adventure Game ist ausgesprochen weitläufig und es gibt eine Vielzahl von sehr unterschiedlichen Spielen, die zu diesem Genre gehören. Aber grundsätzlich versteht man darunter ein Spiel, welches hauptsächlich von der Story lebt; im Gegensatz zu einem Action Game, welches besonders die Reaktion und allenfalls Koordination eines Spielers fordert, soll ein Adventure Game ein Erlebnis bieten, das vergleichbar mit dem Lesen eines Buches oder das Schauen eines Filmes ist. Die zusätzliche Möglichkeit der Interaktivität wird oft mit Rätseln oder Puzzles umgesetzt, die der Spieler lösen muss, um die Geschichte weiter zu bringen. Besonders beliebt ist es, wenn diese Herausforderungen wirklich etwas mit der Geschichte zu tun haben. Zusätzlich können Spieler in manchen Spielen je nach ihrer Leistung bei den Puzzles oder durch Dialog-Entscheide die Story beeinflussen.

In dem Projekt soll ein Adventure Game entstehen, das die wichtigsten Elemente des Genres beinhaltet, also sowohl eine Story, als auch Herausforderungen in Form von Puzzles enthält. Details zur Story werden im nächsten Abschnitt erläutert, aber grundsätzlich muss der Spieler aus mehreren verschlossenen Räumen ausbrechen, um das Spiel zu gewinnen und das Ende der Geschichte zu erfahren. Diese Spielidee hat den Vorteil, dass sie einen sehr modularen Aufbau ermöglicht, denn die Räume können quasi endlos aneinandergereiht werden. Zudem besteht die Möglichkeit, zahlreiche Puzzles zu integrieren, die auch Jump and Run oder Shooter-Teile beinhalten können.

## Story

In einer Fabrik in der Zukunft werden künstliche Intelligenzen programmiert und anschliessend in einem eigens dafür gebauten Haus getestet. Die Programme sollen dem Menschen möglichst nah und dementsprechend auch in der Lage sein, komplexe Rätsel zu verstehen und zu lösen. Nur so können sie die für Menschen zu gefährlichen Arbeiten gleichwertig erledigen. Der Spieler startet nun als neu erstellte künstliche Intelligenz, welche die Kontrolle über einen physischen Körper hat, im Test-Haus. Ihm wird die Situation des Tests erläutert und gesagt, dass seine einzige Aufgabe sei, das Haus durch die vielen Räume zu verlassen. Dieses Setup soll den Spieler natürlich etwas provozieren und ihn bei seinem Ehrgeiz packen, so intelligent wie eine gute künstliche Intelligenz zu sein.

In den Levels, welche eigene Räume des Hauses sind, werden dem Spieler verschiedenartige Rätsel gestellt, die er lösen muss. Für die Tests wird die K.I. jeweils auf die Festplatte verschiedener mobiler Körper gespeichert und übernimmt zum Beispiel in einem Level die Kontrolle über eine Kugel und steuert in einem andern einen humanoiden Roboter. Die Herausforderungen variieren je nach Raum und decken eine breite Spannweite von Rätseln ab: Labyrinth, Denkaufgaben, typische Frage-Antwort-Spiele und viele mehr.

Die Bewertung des Spielers erfolgt basierend auf der Schnelligkeit, Vollständigkeit und Effizienz mit der die einzelnen Räume bewältigt werden. Daraus wird ein sich stetig ändernder Index-Wert errechnet. Dieser Wert bestimmt das Ende der Geschichte: Einem Spieler mit tiefen Index wird am Ende des Spiels eröffnet, dass er nur als schlechtes Beispiel zu Schulungszwecken weiterverwendet wird. Nicht besonders guten Spielern (oder in der Story nicht speziell ausgeklügelten künstlichen Intelligenzen), welche einen mittleren Index erhalten, wird gesagt, dass sie nie Produktiv eingesetzt werden. Nur den Spielern, welche ihre K.I. sehr gut und schnell durch die Level führen, wird die glänzende Zukunft als produktiv eingesetztes Programm beschrieben.



Berner  
Fachhochschule

## Technologie

- Unity

## Lieferobjekte

- Adventure-Spiel

## Team

Michel Utz

Stephan Schär

Sabine Zumstein