

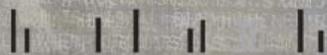


NOAHEPISODE2



NOAH EPISODE 2

- SPIEL STARTEN
- OPTIONEN
- EXTRAS
- CREDITS
- EPISODE ÄNDERN
- BEENDEN



HOCHSCHULE DER MEDIEN



Das Story-Team stellt sich vor



Ideensammlung für eine grobe Rahmenhandlung

Auseinandersetzung mit dem 1. Kapitel von Noah:

- Wie ist die Vorgabe für den groben Ablauf der Gesamtstory?
- Welche Charaktere sind bereits vorhanden? Wie sind deren Charakterzüge und Eigenschaften?
- Welche Items sind noch im Inventar?
- Welche Szenerien gab es bereits; an welche kann angeknüpft werden?
- Welche Rätsel(-arten) sind bereits vorhanden?

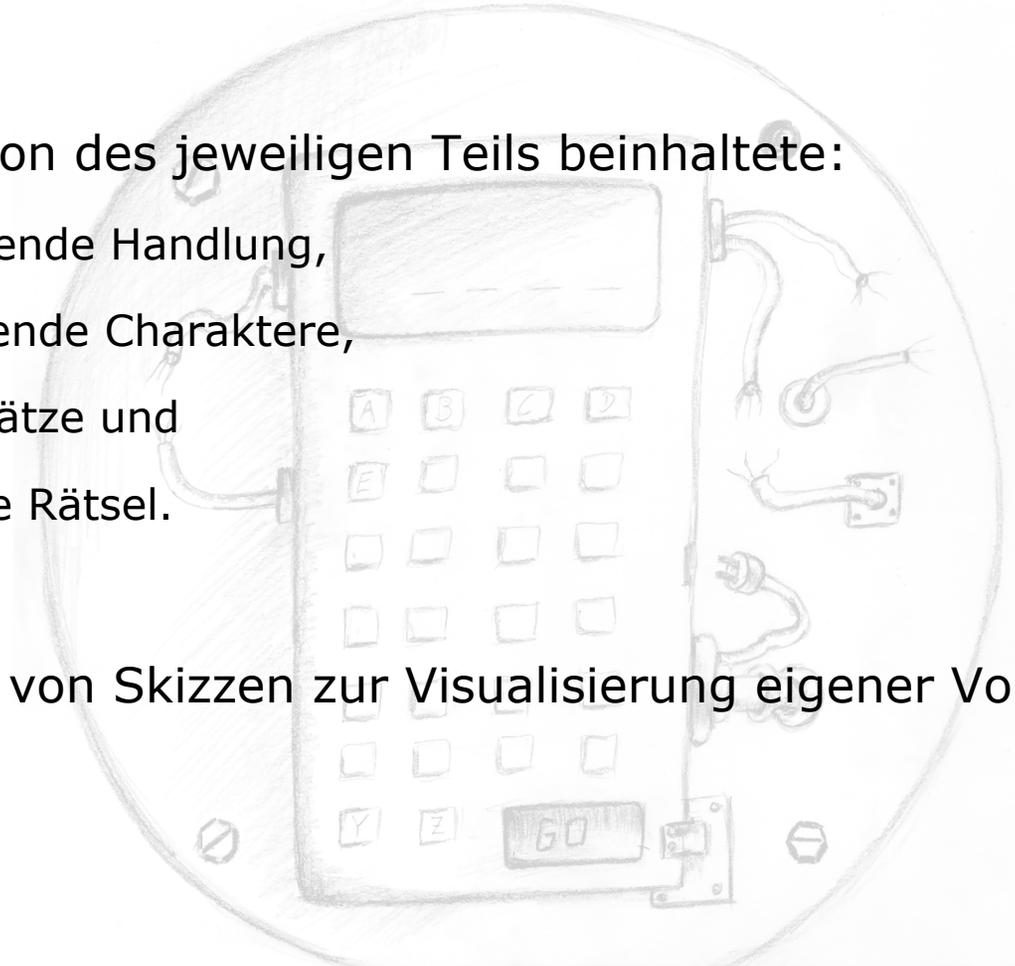
Von der Idee im Kopf zum Storydokument

- Erstellen einer groben Rahmenhandlung anhand erster Ideen und Vorstellungen
- Aufgaben- und Szenenverteilung:
 - Florian Sander: Trailer + 1. Teil – „Flucht aus Noah“
 - Julia Marquart: 2. Teil – „Dunkle Stille“
 - Erik Schneider: 3. Teil – „Der Weg ins Licht“
- Zeitplanung / Terminsetzung



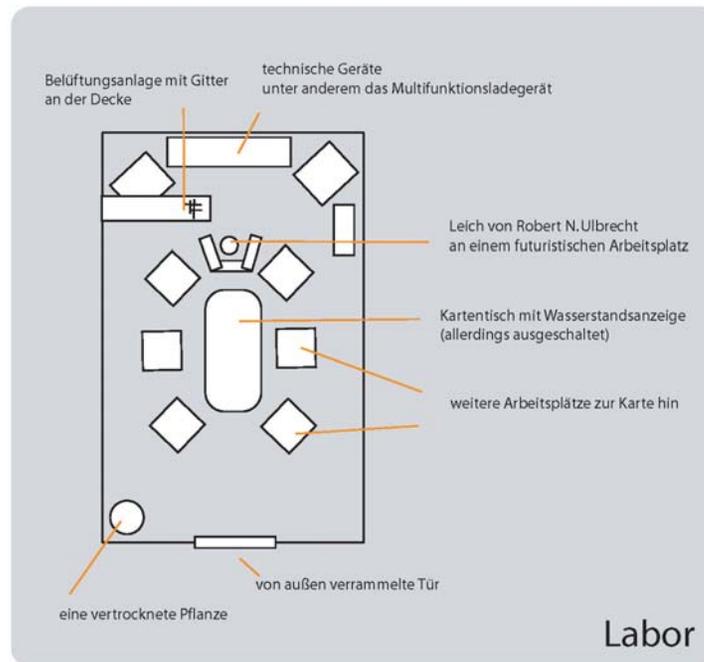
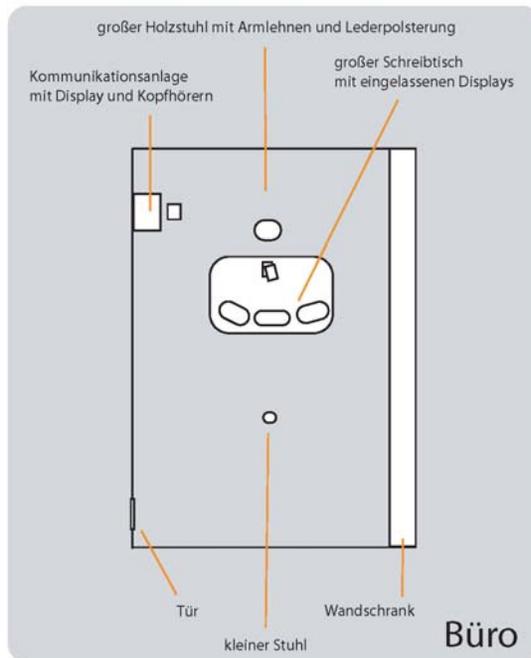
Von der Idee im Kopf zum Storydokument

- Vorabversion des jeweiligen Teils beinhaltete:
 - die tragende Handlung,
 - mitwirkende Charaktere,
 - Schauplätze und
 - erdachte Rätsel.
- Anfertigen von Skizzen zur Visualisierung eigener Vorstellungen

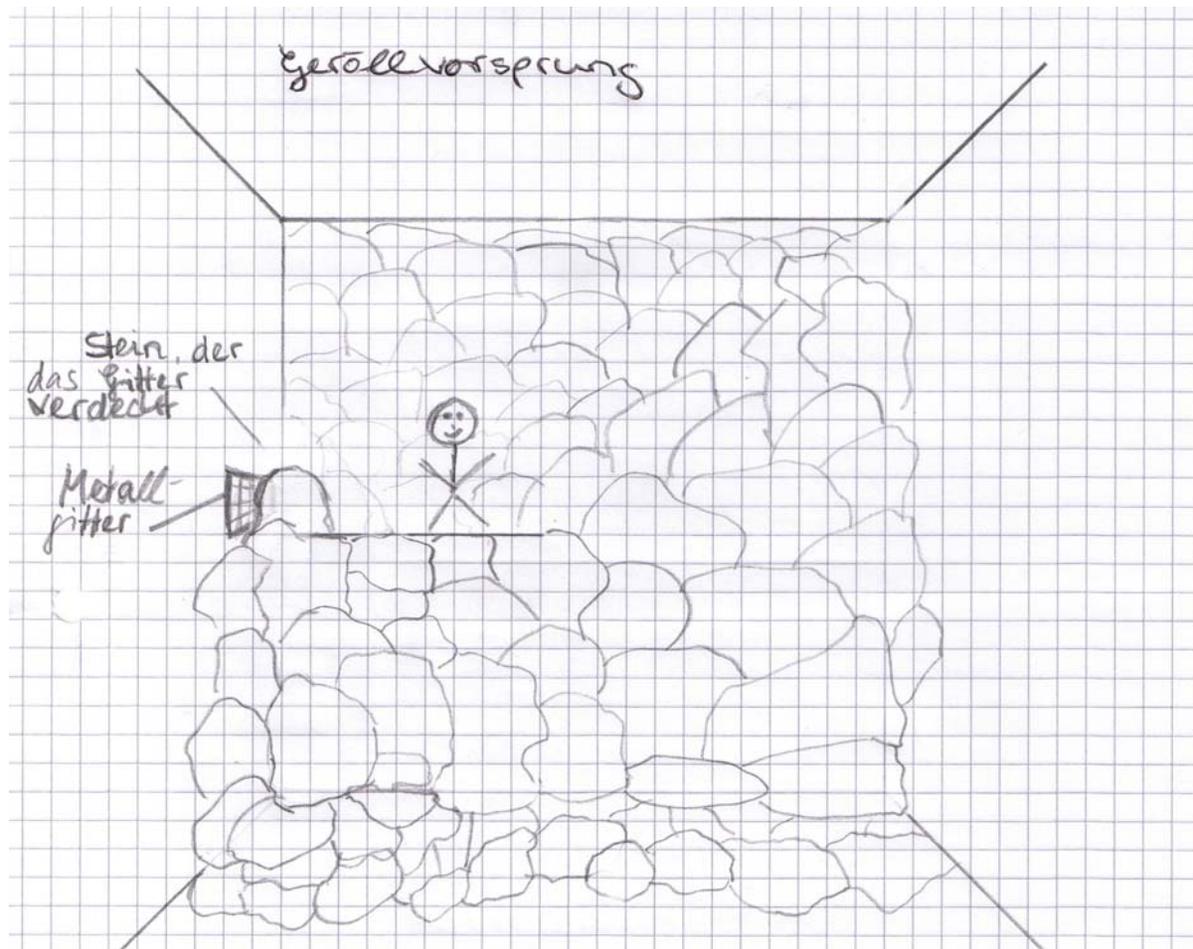


Skizzen zur Visualisierung – Beispiel 1

ENS1
Externe-NOAH-Station-1



Skizzen zur Visualisierung – Beispiel 2



Von der Idee im Kopf zum Storydokument

- Absprachen mit dem Programmier-Team bezüglich der Umsetzung einiger Ideen: was ist technisch möglich?
- Überprüfung der einzelnen Story-Teile im Team hinsichtlich der Logik und Kohärenz von Handlung und Rätseln
- Zusammenfügen der einzelnen Story-Teile in ein Storydokument, das zur Information und Orientierung für alle anderen Abteilungen/Teams dienen sollte

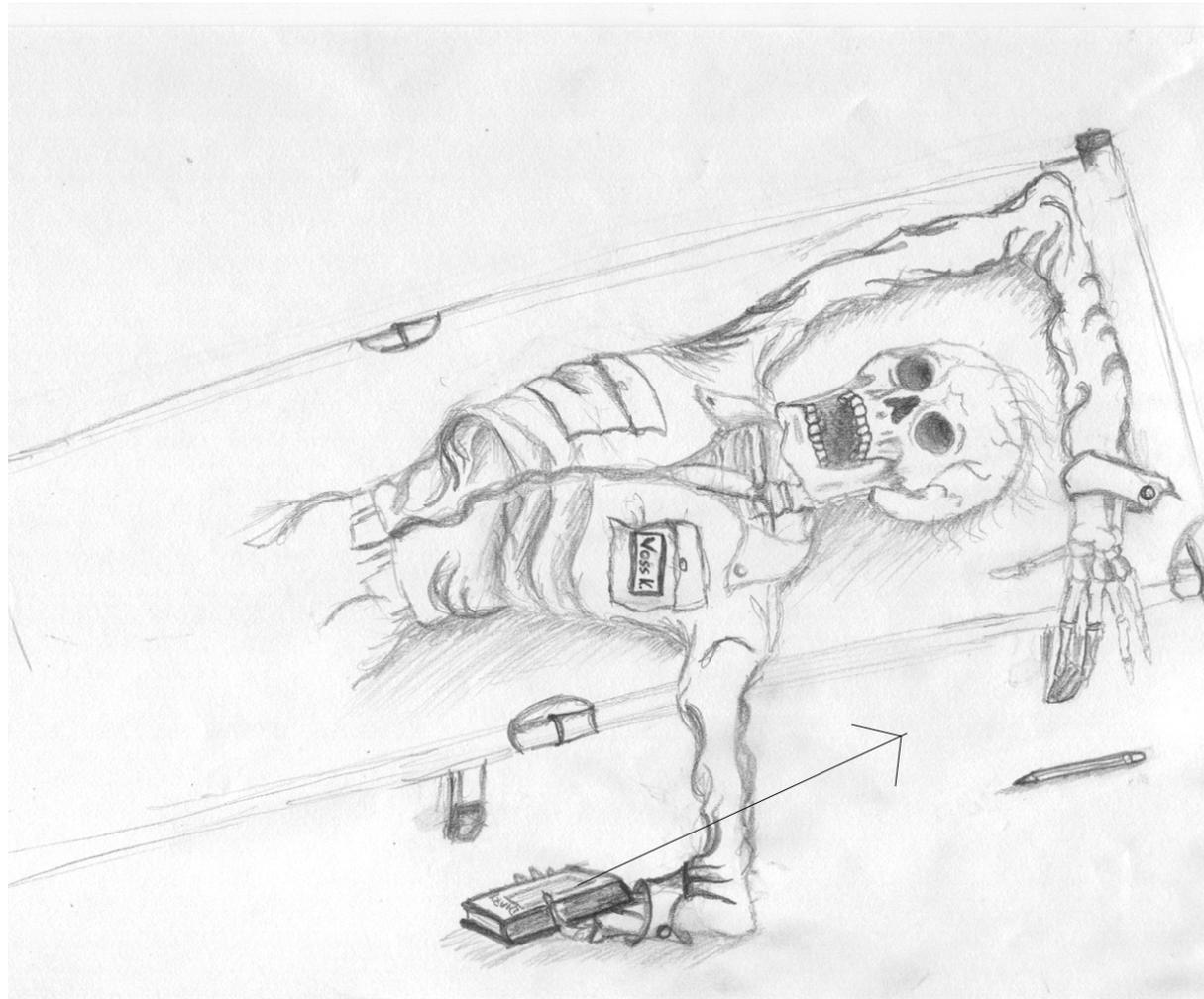
Einer für alle, alle für einen!

- Absprachen mit dem Grafik-Team: entsprechen die ersten Scribbles unseren Vorstellungen? Welche Details wurden übersehen, welche Informationen sind überflüssig?
- Absprachen mit dem Musik-Team: passt das Musikkonzept? Sind die Übergänge fließend und Höhepunkte herausgehoben?
- Absprachen mit dem Sound-Team: wie können wir das Dialogdokument so verständlich aufbauen, dass das Team einen leichten Einstieg hat und für die Sprecheraufnahmen nützlich aufbereiten kann?

„Leg‘ doch nicht jedes Wort auf die Goldwaage“

- Verfassen von Monologen für die verschiedenen Items:
 - Bewegliche Items: *„Ach, das kann ich bestimmt irgendwann gebrauchen.“*
 - Feste Items: *„Das will ich jetzt nicht benutzen.“*
 - Deko-Items: *„Ein Ding mit Kaugummi dran.“*
- Verfassen von Dialogen zwischen den Charakteren, teils mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten für den Spieler
- Fertigstellung des Dialogdokuments und Übergabe an das Sound-Team – Startschuss für die Sprecheraufnahmen

Editoren über Editoren – Die technische Seite



Textliste, Dialogeditor und Kombinationstabelle

- Erstellung einer Textliste mittels XML, in der den einzelnen Textbausteinen ID's zugeordnet werden, die später auch die Sound-Dateien benennen



Der Noah-Dialogeditor

textlist - Dunkle Stille.xml - Noah-Dialogeditor

| Id | Sprecher | Text | Sounddatei | NPAs Start | Animation | NPAs Ende | Textfarbe |
|-----------------------------------|--------------------------|---|------------------------------------|------------|-----------|-----------|-----------|
| Gang_Vorraum_Leitersprosse_Mit... | Sophie | Die ist bestimmt noch zu etwas nü... | Gang_Vorraum_Leitersprosse_Mit... | | | | |
| Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_B... | Sophie | Da fehlt noch etwas. | Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_B... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Besen_Mitneh... | Sophie | Falls ich keinen Ausgang finden s... | Gang_Lagerraum_Besen_Mitneh... | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Landkarte_A... | Sophie | Das sieht aus wie eine Karte oder... | Gang_Kontrollraum_Landkarte_A... | | | | |
| Gang_Tunnel_Schild_Angucken2 | Sophie | Ich kann nichts mehr darauf erke... | Gang_Tunnel_Schild_Angucken2... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Schwefelsaeur... | Sophie | Drei Zutaten müssten eine wirkun... | Gang_Lagerraum_Schwefelsaeur... | | | | |
| Gang_Tunnel_Schild_Angucken1 | Sophie | Die Aufschrift ist vom Rost völlig z... | Gang_Tunnel_Schild_Angucken1... | | | | |
| Gang_Lawine_Stein_Anguckenna... | Sophie | Dieser Stein hat das Gitter verdec... | Gang_Lawine_Stein_Anguckenna... | | | | |
| selectionEnd | Noah_Conversation_System | (Ende) | | | | | |
| Gang_Tunnel_LeckRohr_Benutze... | Sophie | Ich habe keinen Durst. | Gang_Tunnel_LeckRohr_Benutze... | | | | |
| Gang_Lagerraum_vollEimer_Benu... | Sophie | Drei Zutaten müssten eine wirkun... | Gang_Lagerraum_vollEimer_Benu... | | | | |
| Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_B... | Sophie | Damit müsste ich eigentlich das Sc... | Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_B... | | | | |
| Gang_Vorraum_Leitersprosse_An... | Sophie | Eine Sprosse der Leiter, die ich hi... | Gang_Vorraum_Leitersprosse_An... | | | | |
| Gang_Tagebucheintrag5 | Klaus Voss | Ich habe eine Möglichkeit gefund... | Gang_Tagebucheintrag5.wav | | | | |
| Gang_Tagebucheintrag4 | Klaus Voss | Meine Hand zittert so sehr, dass i... | Gang_Tagebucheintrag4.wav | | | | |
| Gang_Vorraum_Knoepfe_Anguck... | Sophie | Hoffen wir mal, dass ich nicht far... | Gang_Vorraum_Knoepfe_Anguck... | | | | |
| Gang_Tagebucheintrag3 | Klaus Voss | Irgendetwas geht hier vor sich. R... | Gang_Tagebucheintrag3.wav | | | | |
| Gang_Vorraum_Knoepfe_Anguck... | Sophie | Da sieht einer aus wie der andere... | Gang_Vorraum_Knoepfe_Anguck... | | | | |
| Gang_Tagebucheintrag2 | Klaus Voss | Ich weiß nicht so recht, was ich v... | Gang_Tagebucheintrag2.wav | | | | |
| Gang_Vorraum_Knoepfe_Anguck... | Sophie | Hm, welchen zuerst? | Gang_Vorraum_Knoepfe_Anguck... | | | | |
| Gang_Tagebucheintrag1 | Klaus Voss | Heute habe ich einige Meter Schie... | Gang_Tagebucheintrag1.wav | | | | |
| Gang_Lagerraum_Kochsalz_Benu... | Sophie | Drei Zutaten müssten eine wirkun... | Gang_Lagerraum_Kochsalz_Benu... | | | | |
| selectionBack | Noah_Conversation_System | (Zurück) | | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Uniform_Ang... | Sophie | Der Tote war anscheinend ein Te... | Gang_Kontrollraum_Uniform_Ang... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Besen_Benutz... | Sophie | Viel Essig raufgeträufelt und scho... | Gang_Lagerraum_Besen_Benutz... | | | | |
| Gang_Tunnel_Schienen_Angucken2 | Sophie | Wie weit der Gang wohl reichen m... | Gang_Tunnel_Schienen_Angucke... | | | | |
| Gang_Vorraum_Luke_Angucken | Sophie | Da komme ich nicht mehr hoch. | Gang_Vorraum_Luke_Angucken... | | | | |
| Gang_Tunnel_Schienen_Angucken1 | Sophie | Hier muss es irgendein Fortbeweg... | Gang_Tunnel_Schienen_Angucke... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Essig_Inventar... | Sophie | Eine Flasche Essig. | Gang_Lagerraum_Essig_Inventar... | | | | |
| Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_B... | Sophie | Da fehlt noch etwas. | Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_B... | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Tagebuch_In... | Sophie | Das Tagebuch einer Leiche. Grus... | Gang_Kontrollraum_Tagebuch_In... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Essig_Mitnehmen | Sophie | Vielleicht kann ich es nochmal geb... | Gang_Lagerraum_Essig_Mitnehm... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Schwefelsaeur... | Sophie | Eine Flasche Schwefelsäure. | Gang_Lagerraum_Schwefelsaeur... | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Namensschild... | Sophie | Klaus Voss ist sein Name. Na ja, e... | Gang_Kontrollraum_Namensschild... | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Skelett_Intro | Sophie | (Spitzer Schrei) Oh mein ... Gott! | Gang_Kontrollraum_Skelett_Intro... | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Tagebuch_A... | Sophie | Vielleicht enthält es einen Hinweis... | Gang_Kontrollraum_Tagebuch_A... | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Tagebuch_A... | Sophie | Ein altes Buch aus dunklem, versc... | Gang_Kontrollraum_Tagebuch_A... | | | | |
| Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_... | Sophie | Noch eine Eisentür. | Gang_Tunnel_Kontrollraumtuer_... | | | | |
| Gang_Lawine_GitterGang_Anguc... | Sophie | Das müsste das Lüftungssystem ... | Gang_Lawine_GitterGang_Anguc... | | | | |
| Gang_Lawine_Stein_Angucken-T... | Sophie | Ein Stein aus der Lawine, wie jed... | Gang_Lawine_Stein_Angucken-T... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Besen_Angucken | Sophie | Ein stinknormaler Besen aus Holz. | Gang_Lagerraum_Besen_Anguck... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Kittel_Angucken2 | Sophie | Den brauche ich nicht. | Gang_Lagerraum_Kittel_Angucke... | | | | |
| Gang_Lagerraum_Kittel_Angucken1 | Sophie | Den hat bestimmt jemand zur Arb... | Gang_Lagerraum_Kittel_Angucke... | | | | |
| Gang_Kontrollraum_Konserven_A... | Sophie | Die liegen bestimmt schon ewig hier. | Gang_Kontrollraum_Konserven_A... | | | | |

Dialogtextdatei...

Neue Datei... Speichern Schließen

Textliste, Dialogeditor und Kombinationstabelle

- Innerhalb des Dialog-Logik-Editors wurden die Texte miteinander verknüpft, damit das Spiel sie verarbeiten kann
- Hierbei hat Florian in Zusammenarbeit mit dem Programmier-Team das Tool noch verbessert, was zu einer erheblichen Arbeitserleichterung geführt hat

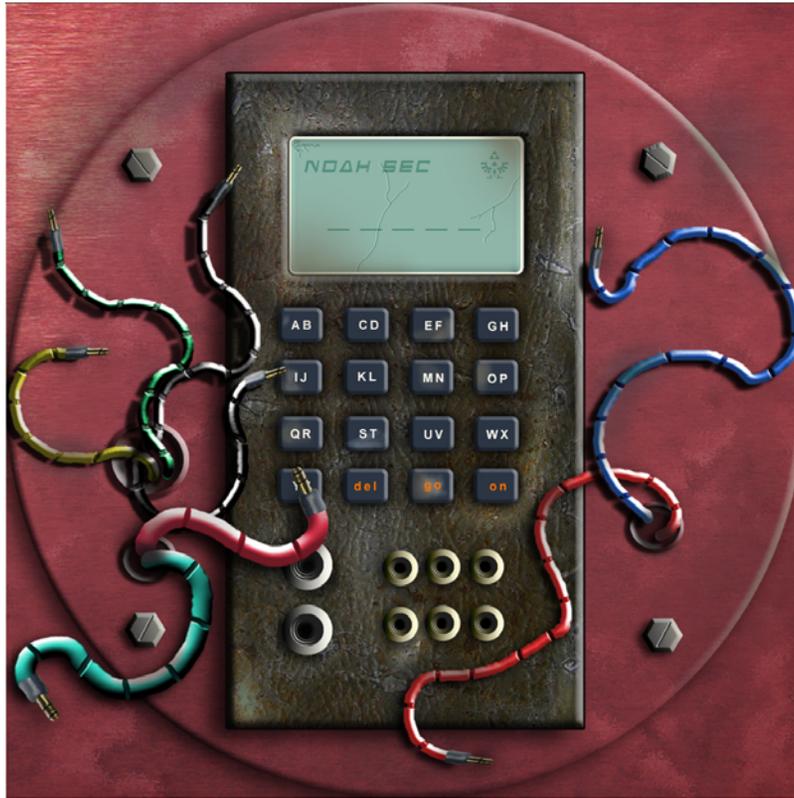


Der Dialog-Logik-Editor

Das Bild zeigt den Screenshot des Dialog-Logik-Editors 'Noah Konversationslogiktool'. Die Benutzeroberfläche ist in drei Hauptbereiche unterteilt:

- Links (Baumansicht):** Eine hierarchische Liste von Knoten, die die Dialogstruktur darstellt. Der Knoten 'Gang_Tunnel_Geroell_Angucken1' ist ausgewählt und hervorgehoben.
- Mitte (Textbereich):** Ein Textfeld, das die Dialogsequenz anzeigt. Die ausgewählte Zeile lautet: 'Sequenz: Nummer 0 / Gang_Tunnel_Geroell_Angucken1: SOPHIE: Hier scheint alles eingestürzt zu sein.'.
- Rechts (Konfigurationspanel):** Ein Panel zur Konfiguration des ausgewählten Knotens. Es enthält:
 - Knotentyp:** Radio-Buttons für 'Normaler Knoten', 'Auswahlknoten', 'Sequenzknoten' (ausgewählt), 'Zufallsknoten' und 'Dummy-Knoten'.
 - Erw. Attribute:** Ein Kasten mit Kontrollkästchen für 'PcNode', 'Final', 'Ausw. bleibt' und 'Seq. Nummer' (mit dem Wert '0').
 - TODO: Gib mir einen Namen!** Ein Abschnitt mit Eingabefeldern für 'Text-ID' (aktuell: 'ang_Tunnel_Geroell_Angucken1'), 'Display-Text' (Maximal 60 Zeichen), 'Bedingung', '+ Inventar', '- Inventar', 'Logbuch', 'NPA Enter' und 'NPA Leave'.
 - Sophie sagt:** Ein Textfeld mit dem Inhalt 'Hier scheint alles eingestürzt zu sein.'.

Textliste, Dialogeditor und Kombinationstabelle



- Anlegen und Ausfüllen einer Kombinationstabelle in Excel, in der unter anderem die Logbucheinträge, Abhängigkeiten der einzelnen Items zueinander, Aktionen und Bedingungen ersichtlich werden

Die Kombinationstabelle

Microsoft Excel - Kombinationstabelle

Frage hier eingeben

| | A | B | C | D | E | F | G | H | |
|----|--------------------------------|----------------------------------|--------------|------------------|------------------|-------------------|------------------|---------------|-----------------|
| 1 | | ich | ausweis | polizeirevier_el | damm_bolzensch | bunker_schaltplan | bunker_vdosen | ens1_maepchen | ens1_bueroklam |
| 2 | ausweis | x/ausweis_ansehen | x | x | x | x | x | x | x |
| 3 | polizeirevier_elte | x/polizeirevier_elte | x | x | x | x | x | x | x |
| 4 | damm_bolzenschne | damm_bolzenschne | x | x | x | x | x | x | x |
| 5 | bunker_schaltplan | bunker_schaltplan | x | x | x | x | x | x | x |
| 6 | bunker_vdosen | bunker_vdosen | x | x | x | bunker_dosen_vor | x | x | x |
| 7 | ens1_maepchen | ens1_maepchen | x | x | x | x | x | x | x |
| 8 | ens1_bueroklammern | x/ens1_bueroklammern | x | x | x | x | x | x | x |
| 9 | ens1_kaugummis | ens1_kaugummis | x | x | x | x | x | x | x |
| 10 | ens1_pda | ens1_pda | x | x | x | x | x | x | ens1_pda_buerok |
| 11 | ens1_pdamitkaugummi | x/ens1_pdamitkaugummi | x | x | x | x | x | x | ens1_pdamitkaug |
| 12 | ens1_pdamitkaugummiundklammern | x/ens1_pdamitkaugummiundklammern | x | x | x | x | x | x | x |
| 13 | ens1_idkarte | x/ens1_idkarte_ansehen | x | x | x | x | x | x | x |
| 14 | ens1_kappe | ens1_kappe | x | x | x | x | x | x | x |
| 15 | ens1_laborkittel | ens1_laborkittel | x | x | x | x | x | x | x |
| 16 | ens1_akte | x/ens1_akte | x | x | x | x | x | x | x |
| 17 | bunker_ntn | bunker_ntn | x | x | x | x | x | x | x |
| 18 | bunker_lukenschloss | bunker_lukenschloss | x | x | x | x | x | x | x |
| 19 | bunker_metallkiste | bunker_metallkiste | x | x | x | x | x | x | x |
| 20 | bunker_regal | bunker_regal | x | x | x | x | bunker_dosen_vor | x | x |
| 21 | bunker_stuhl | bunker_stuhl | x | x | x | x | x | x | x |
| 22 | bunker_faesser | bunker_faesser | x | x | x | x | x | x | x |
| 23 | bunker_dosenstapel | bunker_dosenstapel | x | x | x | x | x | x | x |
| 24 | bunker_luke | bunker_luke | x | x | x | x | x | x | x |
| 25 | bunker_vdosen_deko | bunker_vdosen_deko | x | x | x | x | x | x | x |
| 26 | bunker_ldosen | bunker_ldosen | x | x | x | x | x | x | x |
| 27 | damm_ntn_kasten | damm_ntn_kasten | x | x | x | x | x | x | x |
| 28 | damm_ntn_schloss | damm_ntn_schloss | x | x | damm_schloss_k | x | x | x | x |
| 29 | damm_ntn_offenerkasten | damm_ntn_offenerkasten | damm_ntn_kar | x | x | x | x | x | x |
| 30 | damm_werkzeugkasten | damm_werkzeugkasten | x | x | x | x | x | x | x |
| 31 | titus | titus | x | x | x | x | x | x | x |
| 32 | dammingenieurin | dammingenieurin | x | x | x | x | x | x | x |
| 33 | max | max | bunker_max_a | x | x | x | x | x | x |
| 34 | ens1_tim | ens1_tim | x | x | x | x | x | x | x |
| 35 | ens1_lagergitter | ens1_lagergitter | x | x | ens1_lagergitter | x | x | x | x |
| 36 | ens1_lagergitter_offen | x/ens1_lagergitter_offen | x | x | x | x | x | x | x |
| 37 | ens1_rekorder | ens1_rekorder | x | x | x | x | x | x | x |
| 38 | ens1_lagertuer | ens1_lagertuer | x | x | x | x | x | x | x |
| 39 | ens1_lagerkartenleser | ens1_lagerkartenleser | x | x | x | x | x | x | x |
| 40 | ens1_dvdsammlung | ens1_dvdsammlung | x | x | x | x | x | x | x |
| 41 | ens1_briefmarkensammlung | ens1_briefmarkensammlung | x | x | x | x | x | x | x |
| 42 | ens1_kinderdinosaurierbuch | ens1_kinderdinosaurierbuch | x | x | x | x | x | x | x |

combinationsliste / Aktionsliste / Legende /

Letzte Feinheiten

- Erstellung von Zwischensequenz-Prototypen aus Scribbles und Tonaufnahmen, so dass das Musik-Team eine Vorgabe für das Timing hat
- Herauslösen der Komplettlösungen aus dem Storydokument zur Übersicht und als Hilfe für das Programmier-Team
- Testen und Lücken schließen

Startschuss zum Probespiel

- Sie sind herzlich eingeladen, bei der MediaNight einen Blick auf unsere Arbeit zu werfen – anschaulich im Kontext des gesamten Spiels.
- Lassen Sie sich beeindrucken von Musik, Sound und Grafik und erproben sie ihre kognitiven Fähigkeiten.
- Lösen Sie das Rätsel um die Stadt Noah?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

