

MiRstery - Vorhang zu!



Modul: Masterprojekt 2020/21 (Master Medieninformatik)

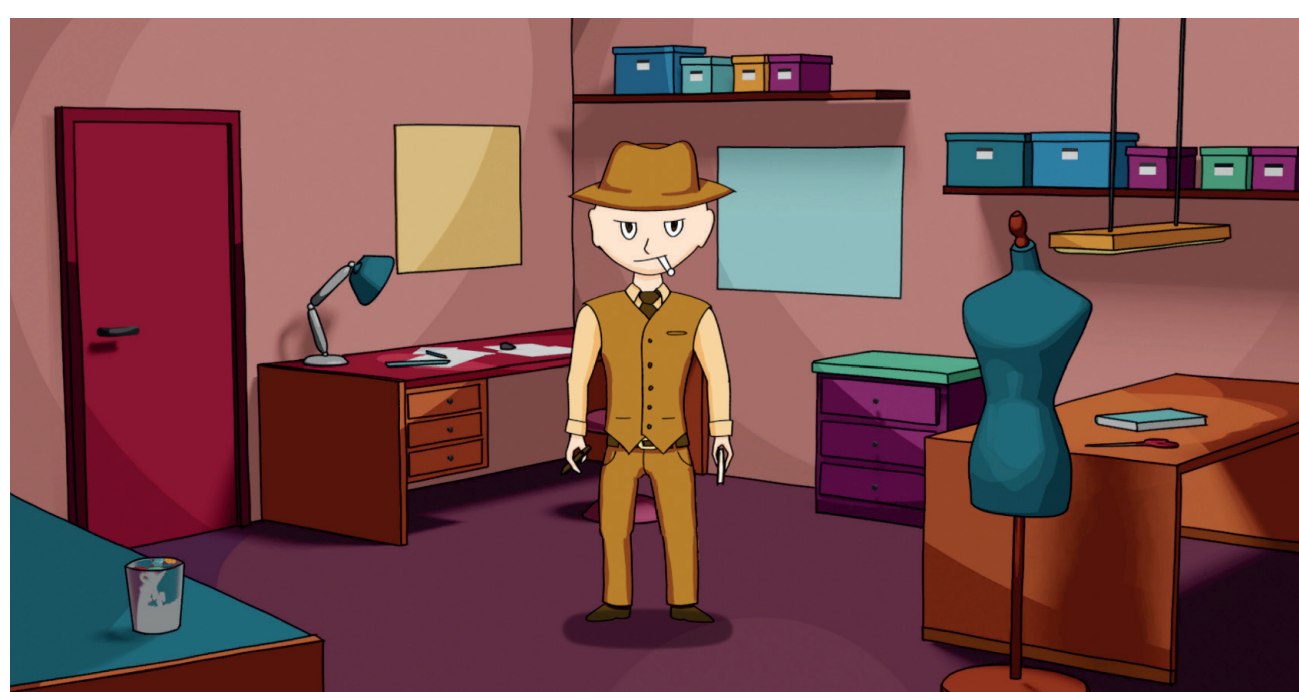
Team: Kirill Kronhardt (MI), Til Franzen (MI), Andrea Kipp (MI)



Altes Publikum im Theater

Problemstellung

- Musiktheater im Revier möchte eine jüngere Zielgruppe erschließen
- Umfrage ergibt: Menschen wollen mehr über die Hintergründe erfahren
- Schauspieler, Sänger und Tänzer präsent; Maskenbildner, Schneider, Bühnentechniker etc. nicht



MiRstery Spiel - Schneiderei

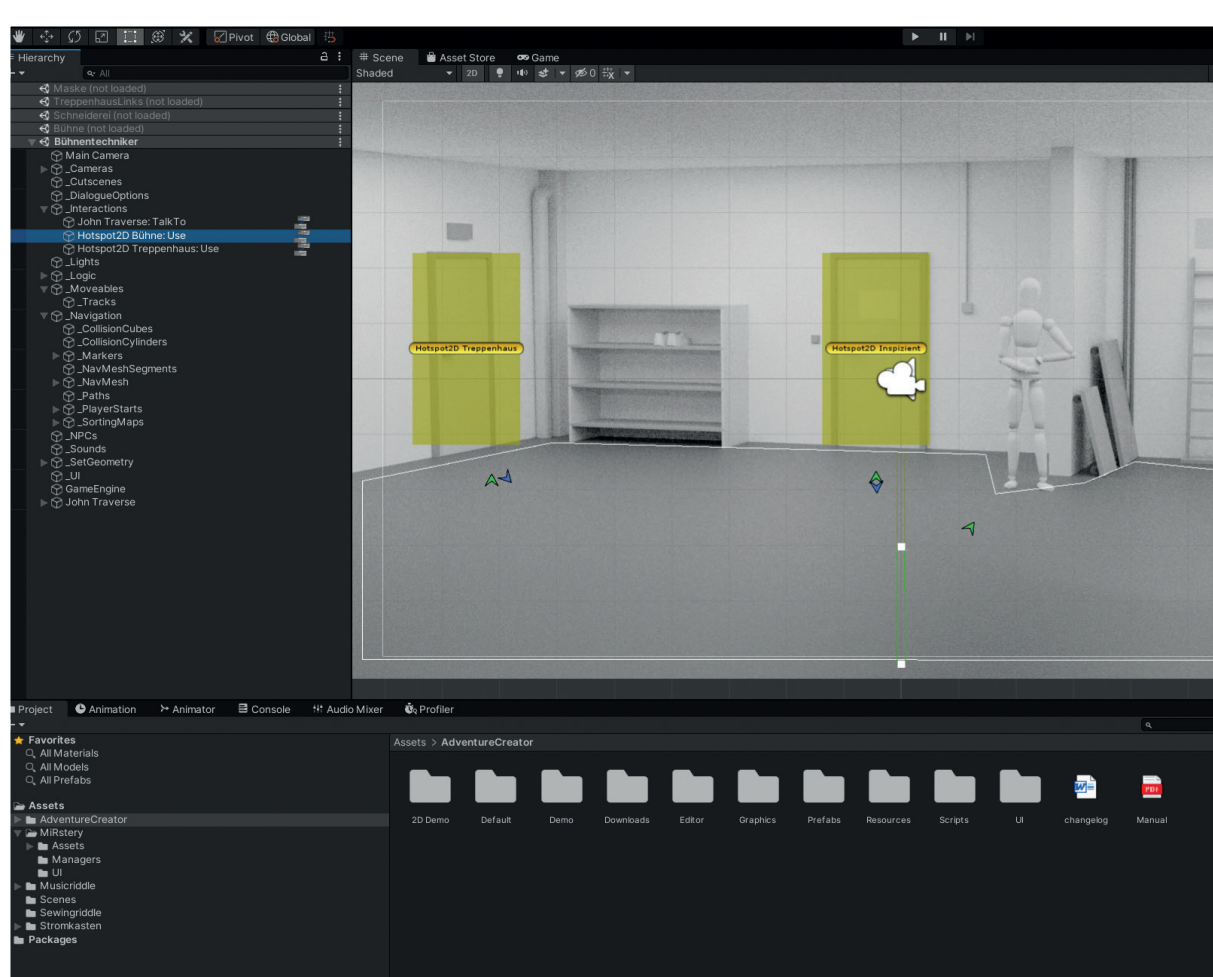
Idee und Konzept

- Point-And-Click Adventure durch das Musiktheater
- Ein Detektiv versucht, einen Fall zu lösen, bei dem ein wertvolles, historisches Fresko beschädigt wurde
- Kennenlernen der Räumlichkeiten und der Berufe des Musiktheaters bzw. des Theaters im Allgemeinen
- Erleben des Aufwands durch Hilfeleistung bei Aufgaben im Musiktheater (selber Schneidern, selber Instrumente stimmen etc.)

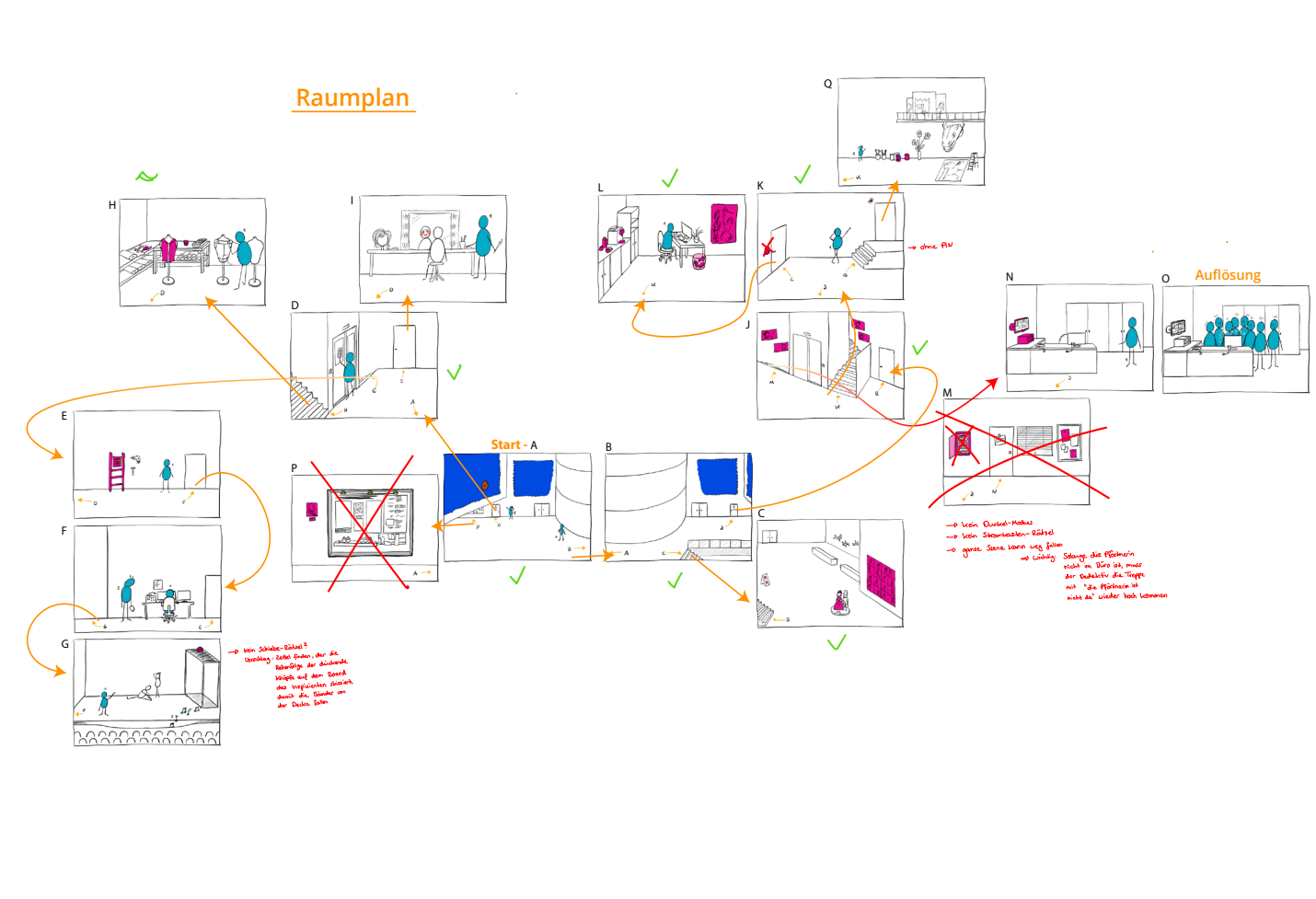
Technische Umsetzung

Es wurde ein Spiel in der Unity Engine mit Hilfe des Adventure Creator - Add Ons entwickelt. Zunächst wurden Storyboards skizziert, aus denen dann Szenen definiert wurden. Diese Szenen wurden zunächst grob in Blender gebaut und mit Hilfe eines Cartoon-Shaders sowie händischer Nachbearbeitung in Photoshop verbessert. Die Entwicklung der Szenen in Unity fand parallel zur

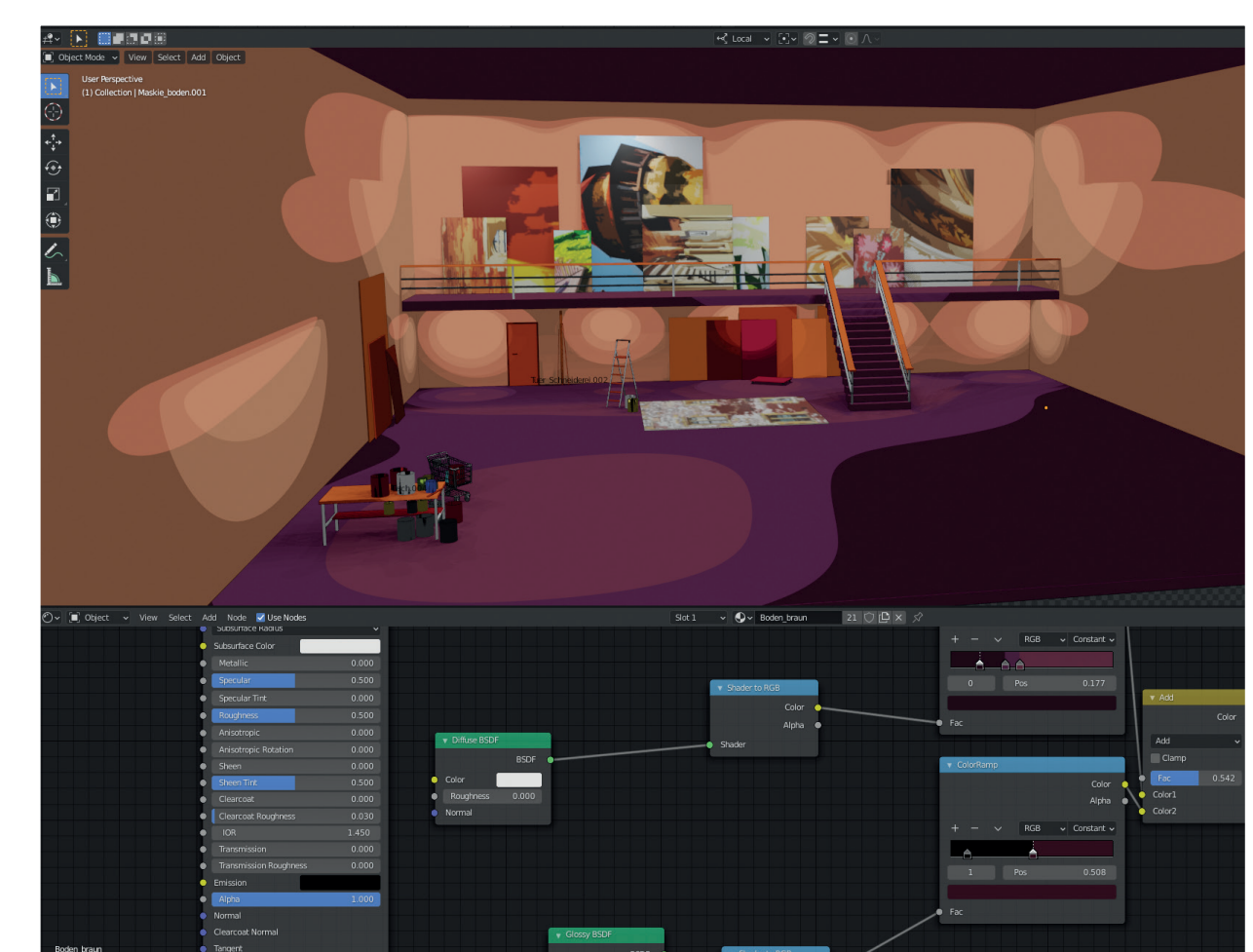
Erstellung der Hintergründe zunächst mit den einfachen Rendern statt, sodass die immer besser aufbereiteten Hintergründe nach und nach eingefügt wurden. Charaktere wurden in Photoshop handgezeichnet und mit Spriter Pro animiert. Das Spiel wird als WebGL-Applikation exportiert und soll auf der Webseite des Musiktheaters veröffentlicht werden.



Unity Szene - Bühnentunnel



Raumplan des Theaters



Blender Szene - Bühnenbilderei

Team

til.franzen@studmail.w-hs.de
kirill.kronhardt@studmail.w-hs.de
andrea.kipp@studmail.w-hs.de

Betreuung

Prof. Katja Becker
Fachgebiet: Medien- und Interfacedesign
Prof. Dr. Andreas Heinecke
Fachgebiet: Mensch-Computer-Interaktion