

Projekt

L A R P

**Live action role
playing**

Inhaltsverzeichnis

1	Deckblatt
2	Inhaltsverzeichnis
3	Aufgabenstellung
4	Thema
5	Zielgruppe
6	Konzept
7	Seitenaufbau/ Flowchart
8	Inhaltliche Konzeption
9	Gestalterische Konzeption
10	Technische Konzeption
11	Ausblick
12	Quellen

Aufgabenstellung

Die Aufgabenstellung des Projektes am Anfang des dritten Moduls der Ausbildung zum Medieninformatiker bestand darin, eine Multimedia- CD-Rom zu erstellen.

Durch diese Abschlussarbeit sollen technische und gestalterische Fähigkeiten demonstriert werden.

Der Schwerpunkt lag darin, Lingo- Programmierkenntnisse umzusetzen, somit zu zeigen, dass in der Schule vermitteltes Wissen auch adaptiert wurde.

Es standen für das Projekt die Programme Macromedia Director, Adobe Photoshop, Adobe Premiere sowie eigene Applikationen zur Verfügung.

Der Zeitraum, in dem das Projekt zu verwirklichen war, betrug zehn Tage.

Des Weiteren sollte eine zehnsseitige Konzeption erstellt werden.

Nach Abschluss des Projektes soll am 22.05.03 eine Präsentation des Produkts stattfinden, in der das Produkt und seine Features vorgestellt wird.

Für die etwa zehnminütige Präsentation des Produkts war eine Powerpoint-Präsentation anzufertigen.

Thema

Es konnte aus neun Themengebieten ausgewählt werden.

Mein gewähltes Thema lässt sich in die Kategorie Infotainment oder interaktive Umsetzung eines fiktiven Themas einordnen.

Ich habe mich für das Thema „live action role playing- selbstdargestelltes Live- Rollenspiel“ entschieden, da ich durch einen Live- Rollenspielenden Freund davon erfahren habe und mir wenig darunter vorstellen konnte

Dieses Thema interessiert mich seither und ich wollte mit meinem Projekt Einblicke für Neulinge und ebenfalls Interessierte geben.

Das Projekt kann auch neue potentielle Mitglieder für Rollenspiele begeistern.

Zielgruppe

Die Zielgruppe für das Produkt stellt die am Thema interessierte Bevölkerungsgruppe dar.

Das sind Menschen aller Altersklassen, da das Produkt nur einen Einblick in das Thema Rollenspiele gibt, nicht zu speziell gehalten ist.

Auch können interessierte Schüler, Studenten, Jugendliche und Neulinge im Rollenspiel, die sich über Hintergründe und Grundlagen des Themas informieren wollen, in die Zielgruppe einbezogen werden.

Das Projekt bietet auch die Möglichkeit, durch die aufgeführten Links weitere Informationen zum Thema Live- Rollenspiele zu erlangen.

Mitglieder der Zielgruppe sollten lediglich über grundlegende Computerkenntnisse verfügen, um die CD-Rom starten und navigieren zu können.

Dadurch ist das Produkt universell verwendbar.

Konzept

Mit dieser Multimedia- CD- Rom stelle ich Live- Rollenspiele vor.

Sie soll eine Einführung in dieses große Gebiet liefern.

Das soll funktional geschehen, es werden viele Themenbereiche angeschnitten, die mir aber alle beachtenswert erschienen.

Aufgrund der vielen zu vermittelnden Informationen ist auch die Gestaltung des Projekts schlicht gehalten, um nicht abzulenken.

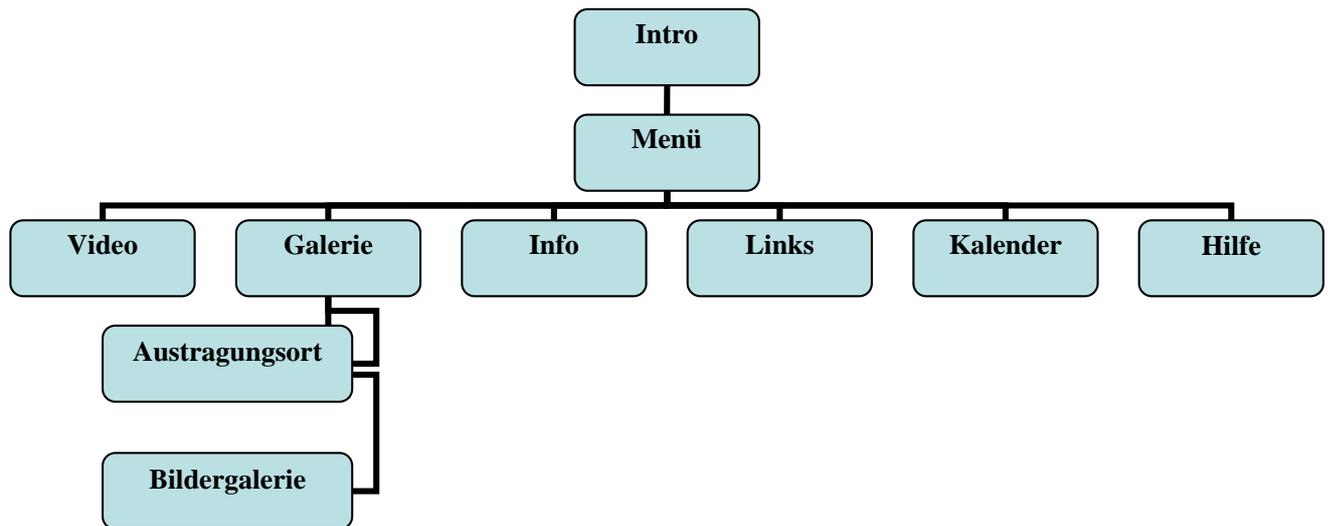
Neulinge auf dem Gebiet haben nach Sichtung der angebotenen Informationen genug Wissen, um sich für oder gegen ein Mitspielen zu entscheiden.

Sollte der User dann an einem Live- Rollenspiel teilnehmen, hat er schon grundsätzliches Vorwissen erlangt.

Es fällt ihm nach dem Studium des Projektes nicht schwer, sich in der Vielfalt der Charaktere und den Regeln zurechtzufinden.

Ich möchte mit dieser CD- Rom eine umfassende und leicht zu navigierende Informationsalternative für Interessenten anbieten, da Internetpräsenzen zum Thema Rollenspiele oft sehr unübersichtlich, überladen, oder schlecht zu navigieren sind.

Seitenaufbau



Die Seite „Info“ ist die Hauptinformationsseite.

Sie beinhaltet folgende Themen, die via Scrolltext abrufbar sind:

1. Was sind Larps?
2. Was sind Rollenspiele?
3. Geschichte der Rollenspiele
3. erste Schritte
5. Ablauf eines Larps/ Cons (Treffen)
6. Charaktere
7. Regelwerke
8. Bau von Ausrüstung
9. eine Sozialstudie zum Thema Rollenspiele

Inhaltliche Konzeption

Intro

Das Intro ist etwas fantasy- styled aufgebaut, um das Interesse des Users zu wecken und ihn auf das Thema einzustimmen.

Nachdem man zuerst den Projektnamen gelesen hat und durch das alte Tor in eine andere Welt gelangt ist, sagt ein animierter Drache, dass man in die Geheimnisse der „Larps“ eingeweiht wird

.
Durch einen Menü- Button gelangt man auf die Hauptseite.

Menüseite

Hier sieht der User eine alte Burgbühne, auf der Schilder mit (hoffentlich) selbsterklärenden Icons aufgereiht sind, die die Themen (Seiten) dieses Projektes beinhalten.

Da man von diesen Icons zu jeder Hauptseite gelangt, ist nur noch ein Ende- Button auf dieser Seite angelegt, der zum Impressum führt.

Info- Seite

Sie beinhaltet alle Themen rund um das Rollenspiel, die auf der Konzeptseite: Seitenaufbau aufgeführt sind.

Sie hat einen schlichten Aufbau mit ruhigen Farben, um dem User ungestörtes Lesen zu ermöglichen.

Die Infoseite bietet die Option, über Buttondruck Text oder Bilder zu einem der Themenbereiche aufzurufen.

Die Scrolltexte oder Bilder werden auf einer Schriftrolle angezeigt.

Sollte der Anwender Probleme mit Fachausdrücken oder Abkürzungen haben, so kann er über den Hilfe- Icon, der auf die Hilfeseite führt, Zusatzinformationen einholen.

Es kann nur ein Rücksprung auf die Menüseite über ein Icon erfolgen.

Galerie

Die Galerieseite bietet die Auswahl zu den Unterseiten Larpbilder und Austragungsorte.

Larpbilder ist webähnlich angelegt und mit Miniaturbildern bestückt, die auf Wunsch durch darübergleiten und anschließendem Erscheinen eines Zoom- Buttons vergrößert werden können.

Des Weiteren kann sich der Anwender über einen Link-Button im Internet weitere Bilder anschauen.

Austragungsorte zeigt auf einem Bild eine Austragungsstätte und bietet die Möglichkeit, sich auf zwei Unterseiten eine andere potentielle Austragungsstätte per 360 Grad- Panorama anzuschauen und darin zu navigieren.

Video

Hier kann man sich ein mit Musik hinterlegtes Video in einem zugehörigen Interface anschauen.

Da das Video circa fünf Minuten lang ist, wurden schnelle Vor- und Rücklauf- Buttons von mir installiert.

Links

Die Linkseite ist für den Wiedererkennungseffekt einfach als Internet-Explorer angelegt, beinhaltet in einem Scrolltext eine Vielzahl nützlicher Links.

Kalender

Die Kalenderseite ist ähnlich der Infoseite aufgebaut, auf ihr ist der aktuelle Larp/ Con- Kalender des Monats Mai 03 in einem Scrolltext angelegt.

Der Jahreskalender hätte in seiner Länge den User beim Lesen erschöpft.

Aus diesem Grund hilft ihm ein Link- Button, den Jahreskalender im Internet zu durchforsten.

Hilfe

Die Hilfeseite hat, weil sie nur Text beinhaltet, ebenfalls das Layout der Infoseite.

Durch scrollen lassen sich eine große Anzahl von Fachbegriffen, Kürzeln rund um das Live- Rollenspiel dem Glossar entnehmen.

Gestalterische Konzeption

Layout

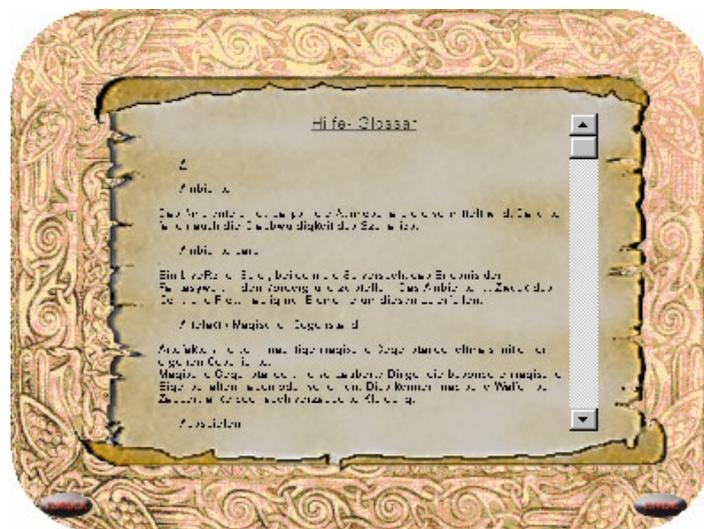
Ich habe die Seiten, die Wissen vermitteln sollen, also reine Leseseiten sind, bewusst in einem Grundlayout angelegt.

Dieses beinhaltet einen abgedunkelten Hintergrund, bestehend aus einem in braunem Ton gehaltenen Fresco, auf dem mittig eine beigefarbene Schriftrolle liegt.

In dieser erscheinen ein Scrolltext oder auch wahlweise auf der Infoseite zur Unterstützung der Texte auch Bilder.



Infoseite



Hilfeseite

Die Menüseite bildet durch ihren Charakter, der sich von realen Gegenständen ableitet und verfremdet ist, einen Übergang vom Fantasy-Intro zu den nüchternen Leseseiten.

Auf ihr befindet sich eine gezeichnet aussehende Burgbühne in verschiedenen Brauntönen, auf der die Kampfschilder aufgestellt sind, auf denen sich die Icons der verschiedenen Seiten befinden.

Auch die Schilder sind in dunkleren Brauntönen gehalten.

Der aus dem Intro bekannte Drache definiert zuerst den Begriff „Larp“ für Unkundige, erklärt dann die Icons.

Nachdem der Drache, der zwischenzeitlich über ein Icon abschaltbar ist, verstummt ist, blendet sich leichte Musik ein, die über einen Soundregler (Schwert) dosiert werden kann.

Über dieser statischen Szene erstreckt sich als bewegtes Element, Ergänzung und Kontrast ein animierter Himmel.

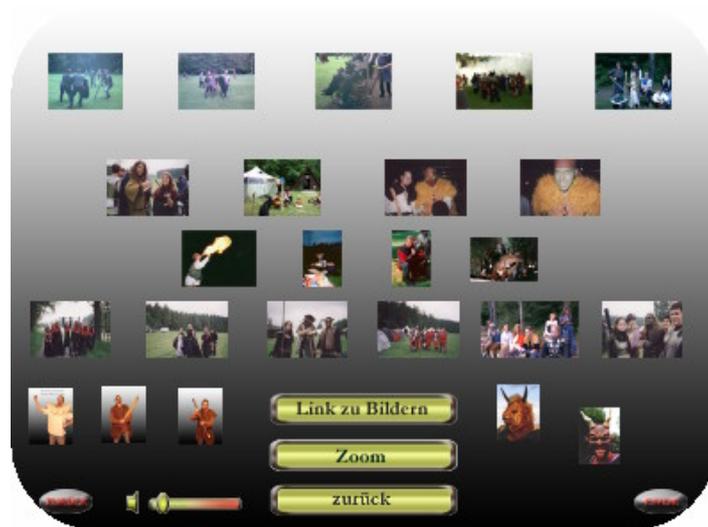


Menüseite

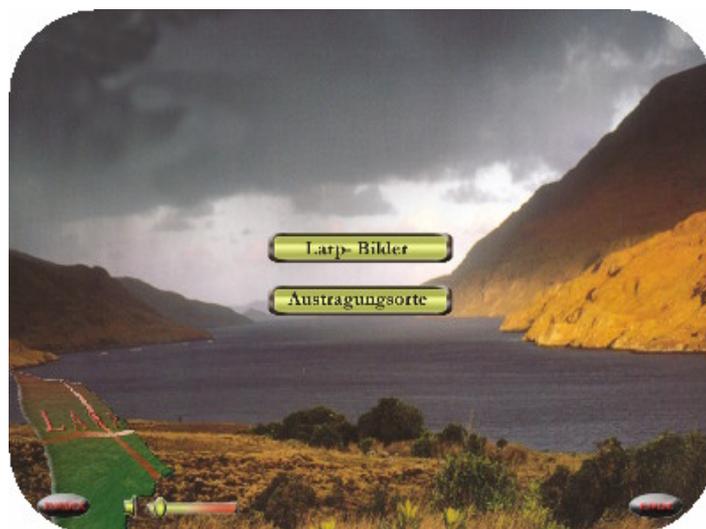
Alle anderen Seiten wurden frei gestaltet, weichen vom Layout ab.

Bis auf die Larp- Bilderseite, die in einem schwarz- weiß- Verlauf gehalten ist und von den Miniaturen lebt, ziehen sich Ockertöne durch die Seitengestaltung.

Den Hintergrund der Bühne habe Ich mit einem dunklen Grauton versehen: # 222222.



Linkseite



**Larp-
Bilderseite**

Die Buttons, welche in den Seiten navigieren, wurden in einem Goldton mit Verlauf angelegt, der Rollover in Silber mit Verlauf.
Sie sollten universell zu allen Seiten farblich passen.



Die Seitensprungbuttons wurden etwas unscheinbarer realisiert, der Rollover ist in Rot und Grün realisiert.



Typographie

Auf der Infoseite wurde im Scrolltext durchgängig Batang, Schriftgröße 14, fett, verwendet.

Batang ist zwar eine Serifenschrift, erschien mir aber angemessen für dieses etwas mittelalterlich angelehnte Projekt.

Auch sollte die Zielgruppe damit angesprochen werden.

Auf der Hilfeseite wurde Arial eingebunden.

Alle Schriften wurden eingebunden.

Technische Konzeption

Ich habe eine Bühnengröße von 800 X 600 Pixeln gewählt , da die Möglichkeit besteht, dass Mitglieder der Zielgruppe nicht über Technik verfügen, die eine höhere Auflösung unterstützt (Studenten).

Somit ist das Produkt abwärtskompatibel.

Es wurde auf eine einfache Navigation Wert gelegt, das Produkt ist leicht zu aktualisieren, zu erweitern.

Ebenso soll es übersichtlich und leicht zu handhaben sein.

Aus oben genannten Gründen wurde auf Animationen bis auf den Himmel in der Menüseite verzichtet.

Die Hauptnavigation ist auf allen Seiten gleich, sie bietet die Möglichkeit zur Menüseite zu kommen oder zum Impressum.

Es wurde für jede Seite eine eigene .dir- Datei angelegt, um die einzelnen .dir- Dateien übersichtlich zu gestalten, evt. Zusammenarbeit im Team zu simulieren.

Fotografien, sowie Quellbilder aus dem Internet wurden formatiert, Sound extern verknüpft.

Es kamen folgende Lingo- Scripte zum Einsatz:

- Mausereignisse (Rollover)
- Moviesteuerung
- Sprites sichtbar/ unsichtbar machen
- Repeat with (Variable)
- If- Anweisung
- Dir- Extern- verknüpfung

Ausblick

Projekte wie das Larp- Projekt sind nie fertig.

Da es nur eine Einführung ist, kann man die Inhalte erweitern, aktualisieren, spezialisieren.

Man kann auch ein virtuelles Spiel einbinden, in dem ein Plot (Geschichte) vorgegeben ist, die man zu Ende spielen kann.

Quellen

Definitionstexte, Hilfglossar

- www.larp-welt.de
- Carsten Warnke, Würzburg
- Regelwerk: Carsten Warnke, Würzburg

Text Studie

- Dr. Jeanette Schmid, Psychologisches Institut, Universität Heidelberg, (27.04.95)

Bilder

- www.larp-bilder.de
- Loricon- Bilder Carsten Warnke, Würzburg
- Hintergrundbilder entstammen aus dem Buch „Wo die Zeit keine Macht hat“, Gerald Axelrod, erschienen im Eulen- Verlag, sowie „Dungeons and Dragons“

Video

- T.O.T. – Tales of Tamar im Netz

Musik

- Massive Attack: „100th window“
- Musik zum Video stammt von Letzte Instanz: „das Spiel“