

Bilag 1: Funktionalitets-beskrivelse

1. Indledning
2. Brugerkonto
3. Scene
4. Bevægelse
5. Hjem
6. PDA
7. Systemfigurer
8. Quests
9. Spil
10. Multiuser
11. Ikon-Chat
12. Søgninger
13. Statistik

Indledning

Dokumentet skal læses som en overordnet beskrivelse på funktionalitet der ligger til grund for Den Fortællende Søgmaskine (DFS).

De efterfølgende afsnit vil bygge på dokumentet Bilag 2: Funktionalitets-kort.

Brugerkonto

Brugerkontoen er beskrivelse af informationer i DFS, der knytter sig til en specifik bruger. Det eksempelvis en brugers status for hvilke spil der er gennemført, status over evner, brugernavn og password etc.

På en anden måde kan man sige at Brugerkontoen er en data-repræsentation i systemet af en bruger registreret i DFS.

Login

- Brugernavn
- Adgangskode
- Nickname
- Returner glemt password

Førstegangsbruger

- Gæst
 - o Som bruger har man mulighed for at bevæge sig rundt på planeten uden at skulle registrere sig.
 - o En gæsteb bruger har mulighed for at gennemgå præcis én bestemt quest. Når denne quest er gennemført, vil brugeren få mulighed for at registrere sig og dermed kunne fortsætte som "Ellis Island"-bruger.
- Ellis Island
 - o Ellis Island (arbejdstitel) er en tilstand brugeren er i et introduktionsforløb til spillet/planet/miljøet.

- Ellis Island-brugeren skal gennemgå 3(?) lette quests før brugeren får status som "rigtig" DFS-bruger.
- En Ellis Island-bruger er begrænset i funktionalitet på den måde at man ikke får mulighed for at starte alle de quest der måtte være indplaceret i DFS.
- En Illis Island-bruger vil også først igennem sin introduktion til DFS, få mulighed for at vælge et hjem.

Status

- Status relateret til en brugeres forløb og brug af quests og spil.

Hjem

- Se afsnit *Hjem*

Udseende (avatar)

En bruger bliver repræsenteret i DFS med en grafisk figur som bruger kan vælge at sætte udseendet på.

- Krop
- Tøj

Assets (fundne/vundne genstande)

- Typer
 - Antigravity boots
 - Laser pistol
 - Stjernestøv
 - Etc.
- Assets kan bruges i små spil/aktivitets-programmer når man er i hjemmet.
- Assets har den funktion at være relateret til spil.
Eks. er at en bruger skal bruge stjernestøv for at kunne gennemføre et spil.

Rygsækken

- Tre valgte assets kan tages med i rygsækken
- Brugeren kan kun bruge disse tre, når han/hun bliver stillet over for en opgave i en quest/spil.

Evner

- Evner oplæres gennem brug af quest/spil.
 - Hurtighed
 - Viden
 - Venlighed
- Evnerne kan ikke umiddelbart bruges til andet, end at andre brugere kan se måle sig med dem.

Scene (by, skov, osv.)

Scenen forstås som det område hvor en avatar/bruger kan bevæge sig rundt på planeten ... uden for hjemmet.

Typer af elementer i scenen

- Kulisser
Er udelukkende til at skabe miljø og stemning
Kan være illustrationer / animationer
 - Inactive bygning
 - Natur
 - Diverse
- Transport-midler

Gør det muligt for avatar/bruger at bevæge sig fra punkt a til b på planeten.

- Stier, veje, osv
- Taxa
- Metro (teleporte)
- Diverse

- Aktive elementer

Er tilgange til områder på planeten der i sig selv indeholder bestemt funktionalitet. Eks. udstillinger, film, information, søgning, indgange til quests og spil. Langt de fleste aktive elementer statisk placerede (eks. huse). Andre kan animeres i en bevægelse.

Aktive elementer kan have en direkte relation til bestemte quest, hvilket betyder at et element kan ragere på en bestemt må (animation-sekvens) hvis en bruger er i gang med en quest som netop dette element er direkte relateret til.

Eksempler på aktive elementer er:

- Bygninger
 - Teater
 - Opsætninger som relaterer sig til den virkelige
 - Børnenes egne opsætninger
 - Søgning
 - Bibliotek
 - Kluge Åge
 - Boganmeldelser
 - Søgning
 - Biograf
 - Trailere til aktuelle biograffilm
 - Kort- og tegnefilm fra filmhuset
 - Søgning
 - Museum
 - Udstillinger som relaterer sig til den virkelige verden
 - Børnenes egne udstillinger
 - Søgning
 - Koncertsal
 - Musik som den opføres i den virkelige verden
 - Børnenes egen musik
 - Søgning
 - (Sportsstadion)
 - (TV station)
 - (Forretninger)
- Andre elementer
 - Infostandere, flyers, plakater
 - Indeholder information relateret til begivenheder på planeten eller til den virkelige verden.
 - Kan være indgange til quests/spil
 - Skulpturer
 - Kan indeholde information om pendant i den virkelige verden.
 - Kan være indgange til quest/spil
 - Diverse genstande
 - Kan indeholde information om pendant i den virkelige verden.
 - Kan være indgange til quest
- Systemfigurer

- Se afsnit om *Systemfigurer*
- Andre brugers avatar
 - Se afsnit om *Multiuser*

Bevægelse

- En avatar kan bevæge sig rundt i scenen.
- En avatars bevægelse kan ses af andre brugere i deres klient.
- Transport er en del af en brugers bevægelse men adskiller sig fra en gå-sekvens ved at brugeren ikke selv har styring på transportforløbet, andet end startpunkt og endpunkt.
- Visualisering af transport vil ske enten ved cut-sekvenser eller ved styret bevægelsemønster af brugerens transportmiddel gennem planetens miljø.

Hjem

Formål

- Hjemmet er et område på planeten som brugeren kan sætte sit eget præg på ved at indrette det.
- Her er tilgang til samlingen af assets brugeren har samlet igennem brug af quests/spil.
- Brugeren kan her bruge små programmer der er relateret til de enkelte assets.
- Brugeren kan invitere andre brugere med hjem¹
- Brugeren kan tilgå quests gennem hjemmet.

Funktion

- TV
 - Nyheder
 - Indgang til quests
 - Artikler redigeret af skoleklasser
- Radio
 - Nyheder
 - Indgang til quests
 - Artikler redigeret af skoleklasser
 - Musik
- Avis
 - Nyheder
 - Indgang til quests
 - Artikler redigeret af skoleklasser
- Skrive postkort
 - Sæt billede, animation og lyd sammen og send postkort til en e-mail.
- Indendørsarkitekten
 - Mulighed for at brugeren kan sætte en arkitektonisk stil på sit hjem.
 - Tager udgangspunkt i x antal færdig-designede indretninger, som brugeren har mulighed for at kunne gøre farvevalg på vægge, gulv, møbler, tv, radio.
- Staffeli/malegrej
 - Her kan brugeren lave sine egne billeder.
 - Brugeren kan gemme billederne og altid hente dem frem. Det ville være en god ide at sætte et max antal på hvor mange billeder der kan gemmes pr. bruger.

¹ Udgangspunkt er at kun 2 brugere kan teame up og besøge hinanden ad gangen.

- Asset relaterede programmer
 - o Små programmer der vil være relateret til assets en bruger har fundet/vundet gennem brug af quest/spil.

PDA

Formål

- Hjælpemiddel til brugeren

Funktion

- Oversigtskort
- Hjælpere
 - o Se afsnit om *Systemfigurer*
- Søgning
 - o Se afsnit om *Søgninger*
- Personlig rapport, status
 - o Se om *Status* under afsnit *Brugerkonto*

Systemfigurer

Formål og funktion

- Er en del af en karakterliste, og kan indgå forskellige steder i DFS.
Eksempelvis:
 - o Spil
 - o Cutsekvenser
 - o Scener (By, skov o.s.v.)
- Kan formidle information om bestemte områder, genstande eller emner på planeten eller den virkelige verden til brugeren.
- Kan være indgange til quests/spil/opgaver
- Give oplysninger til spiller (text, lyd), graderet fra hints til hardcore facts (guides).
- Være modstandere/medhjælpere
- Være fyldstof (dummer bemærkninger)
- Kan være statisk placerede eller bevæge sig i en afgrænset sekvens i scene-miljøet.
- Systemfigurer har relationer til:
 - o Quests
 - o Enkeltstående spil
 - o PDA
 - o Søgninger / DB
- Deres repræsentation i miljøet indebære både animation og lyd.

Eksempler på systemfigurer

- Kluge mennesker
- Kunstnere
- Tyveknægte
- Anonyme indbyggere
- Quest-stillere
- Hjælpere (Math og Triks)

Variation i kompleksitet

Systemfigurer vil variere i kompleksitet men kan hovedsageligt deles op i 3 typer.

1. Math og Triks vil være de to mest avancerede systemfigurer.
I deres repertoire vil indgå bl.a.:
 - a. Søgning
 - b. Oplæsning af tekst (skuespiller (Math) og talesyntese (Triks))
 - c. Dialog med hinanden
 - d. Fyldsstof
2. Guides
 - Hjælpere/indgange til quests
 - Medier til relevant information
3. Fyld
 - Figurer der udgør dumme eller sjove indslag men som ingen reel betydning har ud over at skabe et miljø.

Quests

Funktion

- En quest er et lukket afsluttet forløb der bygger over en bestemt historie.
- En quest vil bestå af opgaver/afsnit der skal løses.
- Et afsnit ses som bygget op af en skabelon følger:
 - Cut-sekvens
 - Tekst
 - Animation (Flash)
 - Lydspor
 - Billede
 - Opgave
 - Resultat
 - Tekst
 - Video
 - Lydspor
 - Billede
 - Interludium
 - Mulig navigation til nyt punkt
- En quest kan bygges op af et uvilkaarligt antal af disse afsnit.
- En quest er afsluttet når en bruger har gennemført og løst de opgaver (afsnit) der måtte blive stillet.
- En bruger kan forlade en quest når som helst.
- En bruger kan optage en quest der er forladt og vil starte i begyndelsen (i cut-sekvens inden) af den opgave som brugeren har forladt uden at gøre færdigt.
- En quest har ikke, i sig selv, en indbygget spil-logik. Den eneste logik der vil være knyttet direkte til et quest-forløb, er en tvungen rækkefølge som de enkelte cut-sekvenser og opgaver der udgør en quest, kan tilgås i.
- Al logik der bruges i questen ligger knyttet til de opgaver den bl.a. udgøres af.
- Aktive elementer i miljøet kan dog have en logik der er relateret til en quest. Se afsnit om "Aktive elementer" under "Scene"

Cut-sekvens

- En cutsekvens kan være .

- animation (Flash)
- Tekst
- Lyd
- Billede
- En cut-sekvens kan være af en vilkårlig længde.

Opgave

- En opgave skal gennemføres af brugeren inden at næste opgave kan påbegyndes.
- En opgave vil altid efterfølge en indledende cut-sekvens.
- En opgave vil altid efterfølges af et resultat (cut-sekvens?)
- En opgave kan være et spil,
 - Et spil vil altid overtage den visuelle scene.
 - Et eksempel kan være at et spil startes ved aktivering af en statue på torvet i byen. Så længe brugeren ikke har interageret med statuen endnu, vil brugeren se by-miljøet med andre bruger og deres avatar. Når spillet startes ved aktivering af statuen, vil scenen overtages af spillets grafik.
- En opgave kan være en søgning
 - En bruger kan stilles over for at skulle finde svaret på et spørgsmål igennem søgning data-materiale.
- En opgave kan være en rebus
- En opgave kan være at interagere med et element i miljøet (planeten) eksempelvis en aktiv figur, en aktiv genstand el.l.

Spil

Formål

Spil fremstår som at have 2 hovedopgaver.

1. At være en integreret del af en quest
2. At være enkeltstående spil med indgang fra forskellige områder på planeten. Eks:
 - a. Spil startet via klik på en bog i biblioteket
 - b. Spilstartet via klik på rytterstatue på torvet
 - c. Etc.

Spil ligger tilgængeligt hvad enten en bruger er i en quest eller ej.

Man kan i princippet tilgå spil fra hvilket som helst sted på planeten. Det skal dog aktiveres gennem et aktivt valg fra bruger. (Klik på et udvalgt element)

Spil der indgår som en del af en quest, kan ses som referencer (bookmarks) til bestemte eksisterende spil rundt om på planeten. I en quest vil de indgå som en integreret del af en historie og hvilke spil der bruges, vil være bestemt af den historie der ligger til grund for questen.

Alle spil i systemet er dermed i princippet altid mulige at aktivere på alle tidspunkter².

Bliver en spiller sat over for at skulle spille et spil i gennem et quest, kan transformation til spillet evt. ske på forskellige måder f.eks. ved brug af cut-sekvens.

Se afsnit om *Quest* for at se hvordan spil indgår i quests-forløb

² Med mindre man er gæst eller bruger på Ellis Island stadie. I de to tilfælde er tilgang til quests/spil, begrænsede.

Multi player

Nogen spil vil have den mulighed at flere³ kan spille sammen. Mod hinanden eller med hinanden som hjælpere, for at løse en opgave.

Det vil dog være bestemte typer af spil hvor det kan lade sig gøre. Vi anbefaler at typen vil være at "tur-bestemte" spil. Det vil sige hvor spillene ikke er afhængige af meget præcise real-tids simulationer mellem de to spillere.

Spiltyper

Listen indikerer typer og kompleksitet af hvilke spil der kan ses mulige at indgå i DFS. Navne og gameplays er kun til eksemplificering.

1. Puzzle / memory spil om stilarter.
 - a. Sammensæt dele af billeder med beskrivelsen af stilarter
2. Popart-reduktion (Warhol)
 - a. Reducer et komplekst billede indtil man har et moderne warhol.
3. Male struktur (Georg Baselitz)
 - a. Brugeren skal male i en beskidt malestil med meget forskel på strøgene.
 - b. Ovenpå kan man placerer den, af Baselitz, malede figur – men husk at det skal være på hovedet.
4. Marcel Duchamp kummekast
 - a. Man skal kaste Duchamp kumme så langt som muligt. Evt . som "Readymade"-spil hvor man skal kaste med objekter som er i miljøet.
5. Arkæologisk udgravning
 - a. Spilleren får en skovl, en spadøl og en pensel
 - b. Har 3 min til at udgrave en vase ude at den går i stykker
6. Arkæologisk indeksering
 - a. Man er i det sidste stadie i en udgravning, hvor man skal børste potteskår fri og indekserer dem så at man kan samle dem til en potte.
7. Nordisk mytologi (platform)
 - a. Drik om kap med en jette (af havet)
 - b. Spis om kap med ilden
 - c. Bryd med midgårdsormen
8. Spil musik for sirenerne så de ikke synger skibene på land
 - a. Brugeren har et instrument og har fundet nogen noder. Noderne skal spilles på computerens keyboard og har deres relaterede bogstaver repræsenteret.
9. Spring fra node til node
 - a. Spilleren kan springe fra node til node på partitur men det går ud på at springe langt nok og ikke for langt.
 - b. Nodernes værdi repræsenterer den kraft der ligger i springe rigtigt.
10. Lav et soundscape til et maleri eller en skulptur
 - a. Brugeren har adgang til lyde og musik med forskellige stemninger.
 - b. Det gælder for brugeren at udelukkende om at tænke sig om
 - c. Alt er korrekt.
 - d. Dog skal der laves min (eks.) 1 min for at opgaven er løst.
11.
 - a. Funktionalistisk lejlighedsdesign
 - i. Lav en lejlighed så beboeren max har X skridt til at komme ind i alle værelser.

³ Udgangspunktet for dokumentet her er, at 2 spillere kan spille sammen ad gangen.

12. Byg et hus i byen (uden for på tegnebrættet)
 - a. Bygherren har nogle krav til tegningen og byggeriets skal f.eks. være i rokoko stil .
 - b. Tegningen skal bestå af 25 elementer men der er 50 til rådighed.
 - c. Spilleren skal vælge de rette elementer for at uset bliver et rokoko,
 - d. Børnene får links til rokoko.
 - e. (Evt. kan husen bygges og vises i et område på planeten)
13. Animation/spil i bogen
 - a. En fortæller læser op og forklarer (som i troldspejlet) hvad historien går ud på.
 - b. Dette bliver visuelt fortalt på en måde som hvis vi så på billeder i en tegneserie stopper ved ét af dem som vil fungerer som et spil.
 - c. Når spillet er overstået fortæller forfatteren videre.
 - d. Der er fra 1 til mange spil i fortællingen.
 - e. (NB: kan meget vel applikeres til måden en quest fungerer på. Se afsnit om "Quests")
14. Filmquiz som i filmhusets interaktive film
 - a. Brugeren bliver vist nogle film og skal så svare rigtigt på spørgsmål bagefter.
15. Filminstruktøren
 - a. Man er instruktør og skal sørge for at få de rigtige skud i kassen.
 - b. Man skal bestemme :
 - i. Zoom
 - ii. Panorerer
 - iii. Start, stop (styr kamera)
 - iv. Action, cut (styr skuespillere)
 - c. Skuespillere kører en fast sekvens men efter de har kørt den færdig, skal de stoppes, ellers fortsætter de bare.
 - d. Når man har taget et klip, skal man godkende det.
 - e. Filmen er færdig når man har 4 klip som sammen udgør filmen.
16. Sæt et skuespil op
 - a. Adskiller sig fra filmen på følgende områder
 - i. Mere karikeret
 - ii. Tydeligere kulisser
 - iii. Tilskuere
 - iv. Scene
 - v. Skuespillet er "større"
 - b. I forhold til et teaterstykke som er skrevet, skal man bede skuespillerne om at sige de rette replikker på de rette tidspunkter.
 - c. Problemet er bare at der er flere replikker at vælge imellem.
 - d. Vælg de rette replikker som passer til stykket (som der er et link til og hvor man kan se de rette replikker).
17. Danseforestilling
 - a. Spilleren starter i træningslokalet med at øve trin og piruetter som skal bruges i forestillingen om aftenen.
 - b. Man kan i træningslokalet se hvilke tastkombinationer man skal bruge for at kalde en dansesekvens på fra 1 til x sec.
 - c. Tast kombinationer er væk når forestillingen skal opføres.

Multiuser

Formål

Multiuser delen tager sig af al kommunikation mellem de enkelte brugere, som er logget på "Det Store Kulturrøveri" (DSK).

Som udgangspunkt vil den kommunikation der vi ske mellem bruger via multuser server være ascii-data.

Multiuser delen formidler kommunikation/data fra følgende områder:

- Spil data / Agere sammen i quests/spil
- Applikations-data
- Ikon-chat
- Bevægelse af avatarer
- Transport
- Team-up mellem 2 brugere
- Bytte info/assets mellem 2 brugere
- Venneliste

Spil-data

- Spil-data vil blive sendt mellem 2 brugere der er teamet-up for at spille et spil sammen.

Applikations-data

- Data der udveksles mellem 2 brugere, som vælger at bruge en applikation⁴ sammen.

Ikon-Chat

- Data delt mellem en eller flere brugere og som udgør kommunikationen mellem disse brugere.
- Chatten vil kun bestå af beskeder der vil blive omsat til et visuelt udtryk i en brugers klient.

Bevægelse af avatare

- Bevægelse af de enkelte avatarer deles mellem online brugere på systemet.
- Bevægelse ses som at avataren går rundt i de forskellige miljøer på planeten (Byen, skov, aktive bygninger etc.).

Transport

- Transport er en del begrænset men hurtig mulig bevægelse for en bruger for at komme fra a til b hurtigt. Forskel på gå-bevægelse og transport er at brugeren kun kan vælge start og endestation for rejsen og ikke har nogen indflydelse på selve transporten.
- At visualisering af transport vil ske enten ved cut-sekvenser eller ved styret bevægelsesmønstre af brugerens transportmiddel, gennem planetens miljø.

Team-up mellem 2 brugere

- Team-up betyder at 2 brugere kan finde sammen om fælles interaktion af en given del af DFS.
- Det vil være et indledende og nødvendigt skridt til fælles interaktion.

Bytte info/assets mellem 2 brugere

- 2 brugere har mulighed for at bytte assets mellem sig.
- Man bytter 1 asset for 1 asset.
- Der er som udgangspunkt ikke mulighed for at købslå mellem brugerne.

Venneliste

⁴ En applikation er et lille program brugeren kan bruge. F.eks. til at male med eller lave musik. Kan sammenlignes med simple spil der ikke har til formål at indeholde et konkurrence moment.

- En bruger kan have en liste over "venner".
- Venner kan sammenlignes med bookmarket brugere eller som en form for genvej til kunne se status om en bruger.
- Status kan evt. indeholde:
 - o Brugerens avatar-udseende
 - o Brugerens avatar-placering på planeten
 - o Brugerens Hjem-placering
 - o Brugerens spil-status

Ikon-Chat

Formål

- Give mulighed for sikker kommunikation mellem online brugere.

Funktion

- Chatten vil bestå af at vælge ikoner og sammensætte dem til en besked (rebus).
- Beskederne vil blive sendt og omsat til et visuelt udtryk i en modtagerbrugers klient.

Søgninger

Typer

Der findes 3 hovedtyper af søgning.

1. Fritekstsøgning
2. Styret åben søgning
3. Styret skjult søgning

Fritekstsøgning

- Kan ske gennem bestemt udvalgte steder. Eks:
 - o PDA
 - o Bibliotek
- Søger i alle tilgængelige datakilder
- Omtales generelt af hjælperne
- Søgeresultat er formateret i en kendt standart. Eks:
 - o Som XML sendt som dynamisk feed til klient.
 - o Søgning kan føre til visning af medie. Eks.
 - Streaming video
 - Streaming MP3
 - Jpeg-billeder
- Hvis søgeresultat ikke er formateret efter den fastsatte standart, vil det være muligt at præsentere resultat i et popup browservindue

Styret åben søgning

- Brugeren aktiverer bevidst søgningen
- Søgning sker gennem udvalgte steder. Eks.
 - o PDA
 - o Klik på på aktive genstande, figurer og skulpturer
- Betyder en søgning der har bestemte søgekriterier bestemt af systemet.
- Søgeresultat er formateret i en kendt standart. Eks:
 - o Som XML sendt som dynamisk feed til klient.
 - o Søgning kan føre til visning af medie. Eks.
 - Streaming video
 - Streaming MP3

- Jpeg-billeder

Styret skjult søgning

- Brugeren aktiverer IKKE bevidst søgningen
- Søgning sker gennem udvalgte steder. Eks.
 - Forbi passering af aktive genstande, figurer og skulpturer
- Betyder en søgning der har bestemte søgekriterier bestemt af systemet men som initialiseres skjult for brugeren.
- Søgeresultat er formateret i en kendt standart. Eks:
 - Som XML sendt som dynamisk feed til klient.
 - Søgning kan føre til visning af medie. Eks.
 - Streaming video
 - Streaming MP3
 - Jpeg-billeder

Statistik

Generelt

- Logge information om brug af klienten. Eks.
 - Søgninger
 - Spil
 - Quests
- Statistisk data vil blive sendt skjult for brugeren