

Visual Novel

Konzeptdokument zur Visual Novel
LearnJS

Hochschule Furtwangen

Betreuer: Riem Yasin / Prof. Dipl.-Ing. Jirka R. Dell'Oro-Friedl

Autor: Kevin Attinger

Matrikelnummer: 259010

Bewertungskriterien

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	LearnJS
	Name	Kevin Attinger
	Matrikelnummer	259010
1	Konzeption	In der Konzeption ist sowohl eine Inhaltsangabe der Story, ein Verlaufsdiagramm als auch die Steckbriefe der einzelnen Charaktere enthalten.
2	Charakter-Konzept	Die verschiedenen Charaktere wurden nach dem Archetypenmodell erstellt und in Steckbriefen festgehalten.
3	Auswahlmöglichkeiten	Dieses Spiel ist von seinen vielen Auswahlmöglichkeiten geprägt. Die Dialoge der Charaktere unterscheiden sich abhängig der gewählten Auswahl.
4	Branching paths	Verzweigte Pfade bieten dem Spieler die Möglichkeit, seinen individuell präferierten Pfad zu verfolgen. Alle Variablen sind sinnvoll benannt und die Szenen Hierarchie ist strukturiert und übersichtlich aufgebaut.
5	Transitions	Es kommen unterschiedliche Transition zur Überblendung zwischen Szenen und Dialogelementen zum Einsatz
6	Novel-Pages	Novel Pages waren ein großer Bestandteil meiner Arbeit. Zum einen habe ich den gesamten „Prüfungs-part“ damit aufgebaut, unter anderem auch bei der „Item zum Inventar hinzugefügt“ Benachrichtigung kamen Novel-Pages zum Einsatz.
7	Audio	Verschiedene Sounds unterstützen oder ermöglichen die Wahrnehmung der Aktionen.

Nr	Bezeichnung	Inhalt
		Es wurde sehr viel mit Hintergrundmusik gearbeitet, um eine gewisse Art von Atmosphäre zu schaffen.
8	GUI	Es gibt sowohl ein Menü in den unterschiedlichen Aktionen durchgeführt werden können (Mute Sound, lauter, leiser, speichern, laden). Sowie eine Skala die, aber lediglich zeigt wie viele Fragen in der Abschlussprüfung bereits beantwortet worden sind bzw. wie viele noch folgen.
9	Input-Feld(er)	Input Felder wurden verwendet, um unter anderem den Namen des Spielers abzufangen sowie an manchen anderen Stellen wie z.B. im Lernblock der Variablen wo gelehrt Wissen über Input Felder abgefragt wird und entsprechend der Eingabe Feedback gegeben wird.
10	Punkteverteilungssystem	Mein Punkteverteilungssystem ist maßgebend für den Ausgang meiner Visual Novel. Entsprechend der erbrachten Leistung in der Prüfung während des Spiels wird im Hintergrund getrackt wie viele Fragen richtig beantwortet wurden. Dabei gibt es 3 verschiedene Szenarien. Unter 5 Fragen beantwortet = nicht bestanden -> Bad end. Zwischen 5 und 9 Fragen richtig beantwortet = bestanden -> Happyend und alle 10 Fragen richtig beantwortet = mit Bestleistung bestanden -> best end.
11	Inventory- und Item-System	Es besteht ein Inventar und Item System. Immer wenn man ein Lernblock absolviert hat, wird einem ein Item ins Inventar automatisch hinzugefügt indem aus der jeweiligen Sektion die wichtigste Information in 1-2 Sätzen zusammengefasst werden. Diese könnte man theoretisch dazu nutzen, um in der Abschlussprüfung zu spicken, um sein Resultat zu verbessern.

Nr	Bezeichnung	Inhalt
12	Animation	Verschiedene Animationen wurden festgelegt, um Charakter ins Bild oder aus dem Bild rein oder rauszubewegen.
13	Styling	Ja. Sämtliche Elemente wurden gestylt und es gibt kaum – gar keine Elemente, die noch dem Standard entsprechen.
14	Enden	Es gibt 3 verschiedene Enden abhängig davon, wie man in der Abschlussprüfung abgeschnitten hat.

Inhaltsangabe

In dieser Visual Novel geht es um den Hauptcharakter „Kazuko“, eine Studentin, die unter enormen Druck leidet, da nächste Woche Ihre Programmier Abschlussprüfung auf der Tagesordnung steht. Das schlimme daran, diese Abschlussprüfung entscheidet über Ihren weiteren Lebensweg. Ihren Dozenten versteht Sie nicht da er gefühlt eine andere Sprache spricht und nicht gerade daran interessiert ist seinen Studenten zu helfen. Wie Sie mit diesem Problem umgeht und folglich die Abschlussprüfung bestreitet erfahren Sie in dieser Visual Novel.

Alleinstellungsmerkmal

Das Alleinstellungsmerkmal dieser Visual Novel ist das hohe Maß an Interaktivität inclusive dem hohen Maß an Feedback auf die Interaktionen der Spieler. Grundsätzlich ist zu erwähnen das der Haupt Character belohnt wird, wenn der Spieler der Visual Novel das gelehrt Grundwissen über JavaScript verstanden und verinnerlicht hat.

Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal ist natürlich das weltweit einzigartige Design dieser Visual Novel da es von mir selbst durchdacht wurde. Ob es einem gefällt oder nicht, ist letztlich Geschmackssache ;-).

Eckdaten

Genre:

- Lern Visual Novel / Unterhaltung
- Ziel der VN ist es, dem Spieler spielerisch gewählte JavaScript Grundlagen zu vermitteln und diese untermalt mit der Geschichte für ihn greifbarer zu machen.

Thema / Kernaussage:

- Selbst wenn man denkt man ist allein, gibt es immer jemanden der einem Helfen kann und möchte.
- Man bekommt was man verdient.

Endings:

- Bad End – Hauptcharakter verliert alles und endet auf der Straße, bereut das Sie damals nicht mehr gelernt hat.
- Happy End – Hauptcharakter programmiert zwar nichtmehr, hat dennoch ihr ein glückliches Leben
- Best End – Hauptcharakter ist reich und verdient ihr Geld mit dem Programmieren.

Charakter Steckbriefe

Kazuko / Hauptcharakter

Rolle im Spiel:

- Protagonist
- Charakter, dessen Name und Entscheidungen gesteuert werden können

Name	Kazuko / Wird von dem Spieler festgelegt.
Alter	Studentin / ~ 20 Jahre
Beziehungen	Das Kind des Charakters Mom und die Studentin des Professors - Prof. Dr. Harabashi Tadinpachi
Stärken	Ehrgeizig, pflichtbewusst, realistisch.
Schwächen	Sie kann nicht programmieren
Archetyp	Die Entdeckerin

Dr. Javascript

Rolle im Spiel:

- Taucht in Hauptcharakters Traum auf und hilft ihr bei Ihrem Problem

Name	Dr. Javascript
Alter	150 Jahre alt
Beziehungen	Hauptcharakters Retter in der Not
Stärken	Hilfsbereit, empathisch, kennt sich mit der Programmier Sprache JavaScript aus.
Schwächen	-
Archetyp	Der Weise

Prof. Dr. Harabashi Tadinpachi

Rolle im Spiel:

- Der böse Professor den niemand versteht.
- Taucht mehrmals auf.

Name	Prof. Dr. Harabashi Tadinpachi
Alter	55 Jahre alt
Beziehungen	Dozent des Hauptcharakters
Stärken	Spricht mehrere Sprachen
Schwächen	Arrogant, nicht hilfsbereit, uneinsichtig, überheblich
Archetyp	Narr

Mom

Rolle im Spiel:

- Mutter des Hauptcharakters

Name	Mom
Alter	55 Jahre alt
Beziehungen	Mutter des Hauptcharakters
Stärken	Fürsorglich, liebt Ihr Kind, Pflichtbewusst, sorgt sich um Ihre Familie
Schwächen	Übt unbewusst Druck aus
Archetyp	Die Betreuerin

Weitere Informationen / Ausblick

Diese Visual Novel ist im Rahmen eines WPM innerhalb der HFU entstanden. Das Endprodukt ist lediglich ein Prototyp. Um daraus ein vollständiges Lern - Spiel zu machen müsste man natürlich inhaltlich noch deutlich mehr Content zum gewählten Thema liefern.