

Kinder Gaiden

Ein Spiel von

Team Baby's First Visual Novel

Readme

1. Steuerung des Spiels

Die Steuerung von Kinder Gaiden ist schnell erklärt. Das gesamte Spiel kann mit der Maus bedient werden und funktioniert mit anwählbaren Textfeldern. Die Felder werden durch Linksklick ausgewählt und um zum nächsten Dialog zu gelangen, muss ebenfalls die linke Maustaste bedient werden.

Über die Buttons am unteren Bildrand sowie im Hauptmenü lässt sich das Spiel jederzeit speichern und laden. Außerdem kann per Auswahl des „Back“ Buttons zurück zum letzten Dialog gespult werden. Mithilfe des „Skip“ Buttons oder durch Drücken von Strg auf der Tastatur kann bis zur nächsten Dialogwahl gesprungen werden.

Durch Rechtsklick oder Drücken der Escape-Taste gelangt man während des Spielens in ein Ingame-Menü, von dem aus man die Speicherstände einsehen, speichern und laden, sowie das Spiel beenden oder zurück in das Hauptmenü wechseln kann.

Die Tastatur wird nur zu Beginn des Spiels benötigt, wenn der Name des Hauptcharakters eingetippt werden muss. Auch die Minispiele werden nur per Maus gesteuert.

2. Kurze Spielbeschreibung

Kinder Gaiden ist ein Interactive Novel im Kindergartensetting. Was das Spiel besonders macht und von anderen Visual Novels abhebt sind der zum Setting passende kindliche Grafikstil und die verschiedenen Minispiele, die Abwechslung ins Spielgeschehen bringen. Man schlüpft in die Rolle eines Kindergartenkindes, das in einem neuen Kindergarten ankommt und sich nun in der neuen und ungewohnten Umgebung zurechtfinden muss. Je nach dem, mit wem man Freundschaft schließt kann sich die Geschichte in völlig unterschiedliche Richtungen entwickeln.

3. Spielbeschreibung

Kinder Gaiden ist ein Interactive Novel im Kindergarten, das durch seinen zum Setting passenden kindlichen und comichaften Grafikstil heraussticht. Die Welt wird durch die Augen eines Kindes betrachtet und wirkt dadurch stets farbenfroh und fröhlich. Die verschiedenen Minispiele, die sinnvoll in den Spielerlauf eingebunden sind, sorgen für Abwechslung und bringen, abgesehen von der Entscheidungsfreiheit in Dialogen, Interaktivität in das Spiel. Unter anderem kann Verstecken gespielt werden, oder aber auch die Kinder Gaiden-Version von Pokémons, bei der es nichts Ungewöhnliches ist, wenn plötzlich eine Straße gegen ein Fahrrad kämpft.

Im Spiel gibt es 3 große Storystränge, die hauptsächlich mit jeweils einem der Hauptcharaktere erlebt werden und sich im Endgame entfalten. Welcher Strang am Ende gespielt wird hängt stets davon ab, wie sich der Spieler in den Dialogen, sowohl mit den Haupt- als auch den Nebencharakteren, entscheidet, mit wem Freundschaften geschlossen werden und wem man eher aus dem Weg geht. Das Verhältnis zu jedem einzelnen Kind entscheidet über den Verlauf der Geschichte, selbst die Kindergärtnerinnen können zum Problem werden.

So besucht man im Spielverlauf beispielsweise eine Kostümparty oder spielt eine Pen&Paper Runde im Fantasy-Setting.

Unter der fröhlichen Fassade verstecken sich aber auch ernste Probleme und Themen wie z.B. Helikoptereltern, mit denen Kinder zu kämpfen haben und die das Spiel abseits der bunten Kinderwelt behandelt.

4. Bekannte Fehler

Aktuell sind keine Bugs im Spiel bekannt, das Spiel wurde releasefertig gepolished.

5. Noch geplante Features

Kinder Gaiden ist an sich Feature-Complete und fertig für einen Release, das einzige Feature, welches fehlt bzw. eine sinnvolle Ergänzung für den Spieler wäre, ist eine Lebensanzeige im Fightémon-Minigame. Für die Zukunft sind eventuell noch zusätzliche Storystränge angedacht, die das Spiel erweitern sollen.

6. Team BFVN

Fabian Pfannmüller: Product Owner, Lead Writer;

Frederik Haas: Scrum Master, Coding, Minigames, Gamedesigner, Dialektverantwortlicher;

Kilian Petry: Lead Scenedesigner, Lead Coder, Animator, Playtester, Gamedesigner;

Natalie Kuhrt: Lead Artist, Writer, Coder, Scenedesigner, Playtester, Gamedesigner, Lizenzberatung;

Florian Menzel: Writer, Editor;

Sascha Fuchs: Writer, PR;

Luca Pfeiffermann: Lead Sounddesigner;