

- Baby's First Visual Novel - (Arbeitstitel)

Team KinderGaiden

Gliederung:

1. Overview

1.1 Theme / Setting / Genre

1.2 Zentrale Gameplay-Mechaniken

1.3 Zielplattformen

1.4 Monetarisierung

1.5 Projektumfang

2. Team

3. Look and Feel

3.1 Moodboard

3.2 UI Mockup

3.3 Visual Design

4. Plot / Story

5. Technische Umsetzung

1. Overview

1.1 Theme / Setting / Genre

Kindergarten Visual Novel

1.2 Zentrale Gameplay-Mechaniken

- Entscheidungsmöglichkeiten an bestimmten Punkten mit Auswirkungen auf die Story
- Affinitätssystem

1.3 Zielplattformen:

- PC
- iOS/Android
- PS4/Xbox One/Nintendo Switch

1.4 Monetarisierung:

- Kostenlose Vollversion

1.5 Projektumfang

- 4-5 Monate
- 8 Wochenstunden pro Person

2. Team

Fabian Pfannmüller

Product Owner / Narrative Design / Game Design

Frederik Haas

Scrum Master / Narrative Design / Game Design

Kilian Petry

Discord Master / Narrative Design / Game Design

Natalie Kuhrt

Game Artist

Sascha Fuchs

Narrative Design / Game Design

Florian Menzel

Game Artist

Luca Pfeiffermann

Sound Design

3. Look and Feel

3.1 Kreative Einflüsse

- *Doki Doki Literature Club!*

Team Salvato 2017, Video game (Visual Novel)

Wirkt wie ein herkömmliches Visual Novel im Anime-Stil, bricht aber im Spielverlauf gekonnt bekannte Genrekonventionen und Tropes.

- *Among the Sleep*

Krillbite Studio 2014, Video game (First Person Survival Horror)

Atmosphärisches Horror-Spiel aus Sicht eines Klein- bzw. Vorschulkindes.

- *Zero Escape Reihe*

Spike Chunsoft 2009-2016, Video game (Visual Novel, Puzzle Adventure)

Visual Novelreihe, die eine komplexe Welt aufbaut, deren Intrigen und Geheimnisse erst mit mehreren Durchläufen zu verstehen sind.

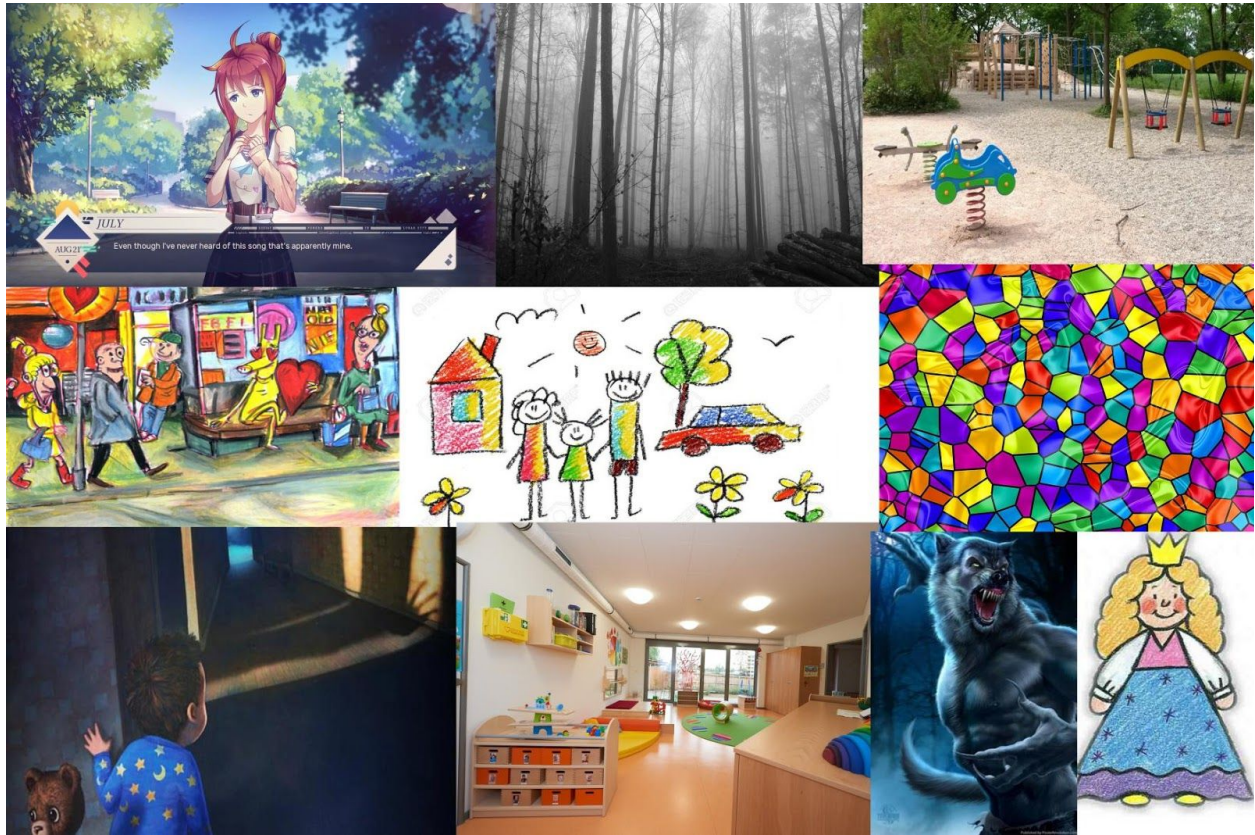
Dabei schneidet es interessante Themen wie Spieltheorie sowie das "Prisoner's Dilemma" an.

- *The Simpsons*

Fernsehserie (Animated Sitcom)

Der Klassiker der amerikanischen Vorabendunterhaltung schafft es wie keine zweite Show seit Jahrzehnten Alltagssituationen geschickt humoristisch abzubilden.

3.1 Moodboard:



3.2 UI Mockup:



3.3 Visual Design:

Baby's First Visual Novel versucht sich auch in seiner graphischen Darstellung von anderen Visual Novels abzuheben.

Für die einzelnen Schauplätze der Geschichte werden Hintergrundgrafiken in wachsmalartiger Optik, vergleichbar mit Zeichnungen von Vorschulkindern, angefertigt.

Als Kontrast dazu stechen die Charaktere im Vordergrund durch einen comichaften Look heraus.

4. Plot / Story:

“Baby’s First Visual Novel” ist ein Visual Novel, dessen Story aus einer selten im Medium Videospiel abgebildeten Perspektive erzählt wird; der eines Vorschulkindes.

Um diese Perspektive zumindest teilweise authentisch wiederzugeben, wurde für das Setting der Kindergarten, der auch einen großen Teil des Alltags eines echten 3-6 jährigen Kindes darstellt, gewählt.

Während das letzte Jahr vor der Einschulung genutzt wird um noch einmal neue Freunde zu finden, vielleicht sogar eine/n Beste/n, gibt es vieles in und um den Kindergarten zu erleben.

5. Technische Umsetzung:

Das Projekt wird mit hilfe “*Ren’Py*”, einer von *Tom "PyTom" Rothamel* entwickelten und auf Python basierenden Engine umgesetzt.

Zur Ausarbeitung der Story wird teilweise die Software “*Twine*” von *Chris Klimas* verwendet.