

Kinder Gaiden - Visual Novel

Überblick

Kinder Gaiden versucht den Spieler durch Optik und Narration stückweise wieder an seine eigene Kindheit heranzuführen.

Hierzu spielt er selbst ein 6-jähriges Kindergartenkind welches nie ganz gezeigt wird und dessen Name nicht feststeht. So kann sich der Spieler Name und Geschlecht selbst aussuchen, zur Steigerung der Immersion.

Zeitlich befindet man sich kurz vor Ende der Kindergartenzeit, da Kind und Mutter erst kurz zuvor umgezogen sind. Man steht also in Zeitdruck neue Freunde zu machen!

Im Spielverlauf trifft er auf andere Kinder, diverse Eltern sowie Angestellte des besuchten Kindergartens.

Die Backgrounds die im Spiel besucht werden sind vielfältig und reichen vom zu Hause des Protagonisten über den Kindergarten bis hin zu einem Wald.

Sie dienen zur besseren Darstellung des Erlebten und auf sie wird im Verlauf dieses LDD näher eingegangen.

"Charaktere":

Charaktere sind alle NSC mit denen der Spieler im Verlauf des Spiels über Dialog interagiert, wie zum Beispiel die anderen Kinder.

"Backgrounds":

Backgrounds sind unsere Bildhintergründe. Also das optische Layer auf dem alles andere abgebildet wird. Zum Beispiel ein Hof mit Sandkasten, Bäumen, einer Wippe ...

"Displayables":

Bilder die der besseren Darstellung wegen verwendet werden aber nicht in direkte Interaktion mit der Spielfigur treten. Zum Beispiel ein Schokoriegel, ein Wecker, ein Kassettenrekorder ...

"CG's":

Artworks die dem Spieler auf gesamter Fenstergröße präsentiert werden. Sie werden oft zum Abschluss von größeren Sequenzen verwendet und dienen dazu die Auswirkungen der Entscheidungen des Spielers abschließend zu visualisieren.

Spielziel:

Alles was der Spieler tut hat Einfluss darauf, welches von 3 möglichen Endings er spielen kann.

Dieses kann dann entweder "Gut" oder "Schlecht" zu Ende gebracht werden.

Das Ziel unserer Spielfigur ist es Freunde zu finden. Das Ziel unseres Spieler soll sein, sich diese Freunde auszusuchen und durch seine Entscheidungen den Werdegang dieser Freundschaften zu beeinflussen.

Allgemeine Designrichtlinien:

Jede Szene ist mit Bildern und Musik zu versehen.

Die Charaktersprites müssen passend zum Dialog und den darzustellenden Emotionen ausgewählt werden.

Szenenwechsel bei denen zuerst nur der Background und Text geladen werden, sollen mit der Funktion "Dissolve" erfolgen um einen flüssigeren Bildlauf zu erzeugen.

Szenenwechsel bei denen Background, Text und Weiteres geladen werden, sollen mit der Funktion "Fade" erfolgen, um einen flüssigeren Bildlauf zu erzeugen.

Charaktere sollen den Bildschirm nach Möglichkeit betreten und wieder verlassen, statt einfach zu erscheinen. Hierzu verwendet man z.B. "Moveinleft" und "Moveoutleft".

Show, don't tell. Statt zu beschreiben wie ein Charakter läuft und wieder stehenbleibt, lassen wir ihn laufen und wieder stehenbleiben.

Werden mehrere Charaktere im Bild angezeigt, so ist darauf zu achten, dass sie in angemessenem Abstand zueinander platziert werden und die Bildfläche gut genutzt wird um möglichen "whitespace" möglichst zu vermeiden.

Die Standardposition für einen einzelnen Charakter ist "center". Dies sollte aus Kontinuitätsgründen nur aus gutem, narrativem Grund geändert werden.

Levelübersicht:

Kinder Gaiden ist grob gegliedert in:

Prolog, Woche 1, Woche 2 und die 3 Endings.

Prolog

Spielerfokus:

Im Prolog wählt der Spieler Name und Geschlecht seiner Spielfigur.

Er wird an die grundlegenden Mechaniken des Visual Novels herangeführt, indem er seine ersten Entscheidungen trifft und lernt, dass diese Auswirkungen haben.

Neue Backgrounds:

Kinderzimmer:

- Startpunkt des Spiels
- Erste Begegnung mit einem NSC (Mutter)

Küche:

- Weiterführung des Plots
- Erste Frage die auf den Spielverlauf Auswirkungen hat.

Straße:

- Darstellung der Reise zwischen verschiedenen Backgrounds. (Z.B. zu Hause >>> Kindergarten)

Neue Charaktere:

Mutter:

- Nebencharakter
- Alleinerziehend
- Ankerpunkt für Hauptcharakter
- Zusammen mit dem Protagonisten erst vor kurzem in die Gegend gezogen
- Beendet durch abholen des Protagonisten die Tage im Kindergarten

Neue Displayables:

Gedankenblasen:

- Visualisieren die Fantasie des Protagonisten.
- Werden über alles andere gelayert, zeigen etwas das gerade passiert in humoristischer, fantasievoller Art und Weise.

Woche 1

Spielerfokus:

In der ersten Woche lernt der Spieler alle anderen wichtigen Charaktere kennen. Dazu zählen die anderen Kinder und die Erzieherinnen.

Innerhalb der ersten Woche gibt es noch kein Branching innerhalb des Plots, das heißt, dass alle relevanten Plotpunkte abgelaufen werden. Diese Entscheidung wurde getroffen, damit der Spieler zwanghaft alle wichtigen Charaktere kennenlernen muss und sich somit bereits früh entscheiden kann wessen Freundschaft er weiter verfolgen möchte.

Neue Backgrounds:

Flur (Kindergarten):

- Eingangs- und Ausgangspunkt des Kindergartens
- Häufige Verwendung bei Szenen direkt nach Betreten oder vor Verlassen des Kindergartengebäudes, z.B. zum Spielen auf den Hof

Gruppenraum 1:

- Einer der zentralen Punkte im Kindergarten
- Hier spielen, malen, reden und basteln die Kinder häufig.
- Hier findet der Morgenkreis der Kindergartengruppe statt
- Hier darf der Protagonist sich vorstellen
- Erste Interaktionen mit einem Hauptcharakter (Octavia)
- Später auch Interaktion mit drittem Hauptcharakter (Evelynn)

Gruppenraum 2:

- Der Gruppenraum aus anderer Perspektive
- Eingefügt da der Gruppenraum sehr oft vorkommt und etwas Abwechslung gebraucht wurde.
- Erfüllt sonst denselben Zweck wie Gruppenraum 1

Essensraum:

- Dient der Darstellung eines gewissen Tagesablaufs im Kindergarten mit gemeinsamem Essen.
- Hier lernt man den zweiten Hauptcharakter (Anja) näher kennen.
- Hier kann ein Deal mit Louis eingegangen werden.
 - Dieser hat später einmal sehr offensichtlichen Einfluss auf den Spielverlauf
 - Dient als der Wink mit dem Zaunpfahl, dass alle Entscheidungen auch sehr viel später im Spiel noch wichtig sind.

Hof:

- Ort an dem die Kinder draußen Spielen können.
- Sandkasten, Bäume, Ballspiele, etc
- Hommage an "Whorgtiddle" im Hintergrund, dass es ja leider nicht in die Entwicklung schaffte.

Krankenzimmer:

- Hier landet der Protagonist nach einem Fahrradunfall an dem ein anderes Kind (Octavia) zumindest eine Teilschuld trägt.
- Möglichkeit eine Freundin mit einer Notlüge zu decken.
- Möglichkeit sie durch erzählen der vollen Wahrheit zu verraten.

Shop:

- Nachdem der Protagonist eine Einladung zu einem Kindergeburtstag erhalten hat braucht er ein Kostüm.
- Auswahl zwischen 3 Kostümen.
- Jedes Kostüm gefällt einem anderen der 3 Hauptcharaktere und bestimmt welchen Pfad man auf dem Geburtstag bespielt.
- Heranführen des Spielers an Entscheidungen die den Spielverlauf sehr stark visuell und narrativ beeinflussen.
- Erster Hinweis darauf, dass der Spieler zwischen den 3 Hauptcharakteren wählen müssen.

Kindergeburtstag (Randys zu Hause):

- Haus der Eltern eines Nebencharakters
- 3 Mögliche Pfade erspielbar, je nachdem welches Kostüm im Shop gekauft wurde
- Wird je nach Pfad mit einem von 3 möglichen CGs beendet

Kindergeburtstag 2:

- Auf Octavias Pfad gibt es eine Szene in der sie sich versteckt um Anja zu erschrecken
- In diesem Hintergrund ist ihr Versteck angedeutet, sodass der Spieler sie trotzdem im Hintergrund sehen kann während er Anja ablenkt.

Black:

- Komplett schwarzer Hintergrund um manche Transitions etwas schöner zu gestalten oder um ein "Ausblenden" schöner darzustellen.

Wiederkehrende Backgrounds:

- Kinderzimmer
- Straße

Neue Charaktere:**Frau Heidenau:**

- Nebencharakter
- Leitung des Kindergartens
- Alte, verbitterte Frau
- Bei allen Kindern unbeliebt
- Verantwortlich für Erste Hilfe
- Einige Kinder glauben sie sei eine Hexe

Karin:

- Nebencharakter
- Erzieherin
- Leitet den Morgenkreis
- Kann sich häufig nur schwer durchsetzen
- Blüht nur auf wenn es um Musik oder Spiele geht
- Fürchtet sich ein wenig vor ihrer Chefin

Vater:

- Nebencharakter
- Konfliktpunkt für die Mutter
- Kümmert sich in der Regel am Wochenende um den Protagonisten
- Hat viel Geld und schenkt dem Protagonisten eine Videospielkonsole

Anja:

- Hauptcharakter
- Redet sehr viel ohne Punkt und Komma
- Verfällt in Dialekt wenn sie wütend wird und sie wird schnell wütend
- Klettert gerne
- Mag Süßes
- Lässt sich leicht ablenken
- Gut mit Randy befreundet
- Verkleidet sich als Cowboy

Octavia:

- Hauptcharakter
- Sie will und muss einfach in allem die Beste sein und gewinnen
- Sie mag keine Verlierer
- Sie gibt gerne an was sie hat und was sie gut kann
- Das sportlichste Kind im Kindergarten
- Heißt "Sieglinde" mit Zweitnamen
- Fährt liebend gern Fahrrad
- Gut mit Louis befreundet
- Verkleidet sich als Medusa

Octavia mit Schutzkleidung und Fahrrad:

- Variation
- Trägt kurzzeitig Schutzkleidung für ihr Fahrrad
- Allerdings nur bis ihre Eltern weg sind
- Ihr Fahrrad benutzt sie für einen Wheelie Stunt und der Protagonist muss auch darauf fahren

Evelynn:

- Hauptcharakter
- Sehr introvertiert
- Helikoptereltern
- Darf keine Freunde nach Hause einladen
- Künstlerisch sehr begabt
- Interessiert sich für Pen and Paper
- Große Fantasie mit der sie andere anstecken kann

- Sehr intelligent für ihr Alter
- Kann schon sehr gut lesen
- Verkleidet sich als Prinzessin

Louis:

- Nebencharakter
- Trägt Sonnenbrille und Lederjacke
- Das coole Kind des Kindergartens
- Hat ältere Freunde in der Schule
- "Dealt" mit Süßigkeiten
- Benutzt Haargel, auch zum Bauen im Sandkasten
- Gut mit Randy und Octavia befreundet
- Verkleidet sich als Vampir

Randy:

- Nebencharakter
- Sein Name ist eine Anspielung auf "Random"
- Der klischeehafte "Gute Junge"
- Das geistig simpelste und liebenswürdigste Kind im Kindergarten
- Wird oft als Plotdevice eingesetzt um den Spieler in eine bestimmte Richtung zu lenken
- Kann schon ein wenig schreiben
- Gut mit Anja befreundet aber eigentlich mag ihn jeder ganz gerne
- Secretly der Lieblingscharakter des Dev-Teams
- Verkleidet sich als "Radzilla" (eine Anspielung auf Godzilla)

Randys Mutter:

- Nebencharakter
- Gastgeberin auf Randys Geburtstagsfeier
- Schießt am Ende des Partyplots ein Gruppenfoto mit allen Kindern

Octavias Eltern:

- Sehr "korrekt"
- Sehr um den Schutz ihrer Tochter besorgt
- Haben Angst ihre Tochter würde alleine nicht zurechtkommen
- Fahren sogar ihr Fahrrad zum Kindergarten statt sie damit alleine fahren zu lassen

Wiederkehrende Charaktere:

- Mutter

Neue Displayables:**Leuchtturm:**

- Von Evelynn gemalter Leuchtturm
- Soll zeigen wie gut sie als Künstlerin ist

Hahnwecker:

- Wecker in Form eines Hahnes
- Kräht als Weckton
- Von der Mutter als Geschenk für den Protagonisten

Kassettenrekorder:

- Von Karin zum Morgenkreis mitgebracht
- Sollten die Kinder benutzen um zu singen
- Sie wollten aber lieber Fangen spielen.

Snackers:

- Unsere Anspielung auf Snickers
- Gehört zum Süßigkeitendeal mit Louis
 - Man bekommt 3 Snackers wenn man ihm bis Ende der Woche 1 Knappers besorgt.

Einladung zu Randy's Geburtstag:

- Von Randy an den Protagonisten
- Plotdevice
- Zeigt, dass Randy schon schreiben kann, wenn auch schlecht.

Geschenk:

- Obligatorisches Geburtstagsgeschenk
- Keine Relevanz außer Immersion

Ast aus Pappmaché:

- Wird von Evelynn für ein Pantomimespiel verwendet

Wiederkehrende Displayables:

- Gedankenblasen

Neue CGs:**Wochentage:**

- Plotdevice um das Vergehen von Zeit und Tagen besser darzustellen
- Insgesamt 5 CGs. Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag
- Wird bei Tagesbeginn eingeblendet und kann nicht per Mausklick übersprungen werden

Essen:

- Je nachdem ob man zusammen mit Evelynn mit dem Essen spielt wird hier gezeigt wie entweder nur Evelynn oder beide zusammen Kunst mit Essen machen.

Marbles:

- Wenn der Protagonist einen Plotstrang verhaut oder die Storyline ihm niemanden zum Spielen gibt, dann spielt er mit Statisten ein wenig mit Murmeln

Gruppenfotos auf der Party:

- Jeder Partyplot endet mit einem Gruppenfoto
- Gruppenfoto sieht anders aus, je nachdem welches Kostüm gewählt wurde

Kampf auf der Party (4 Bilder)

- Gleichzeitig eine Animation
- Randy als Radzilla kämpft gegen den Protagonisten im Mottenkostüm

Fahrradunfall (3 Bilder):

- Unfall in Bildern
- Zuerst fährt man Rad
- Dann läuft eine Katze ins Bild und man weicht aus
- Und schon ist passiert, man liegt auf dem Boden

Woche 2

Spielerfokus:

In Woche 2 führen wir das auf der Party vorgestellt Branching weiter aus.

Der Spieler muss häufig eine Entscheidung treffen die ihn auf einen bestimmten Storypfad führt und einen anderen dafür ausschließt, beispielsweise indem er lieber an einem Wettrennen teilnimmt statt Papierflieger zu bauen.

Einige dieser Storypfade sind stark auf bestimmte Charaktere gethemed und eignen sich gut um dort besonders viele Punkte zu sammeln oder zu verlieren.

In Woche 2 finden sich auch mehr Animationen und Minispiele, wie ein Wettrennen, ein kleines Pen and Paper, eine Fantasiegeschichte im Sandkasten ...

Neue Charaktere:

Unbenanntes Mädchen aus anderer Gruppe:

- Nebencharakter
- Beim Ballspiel wurde für eine faire Teamverteilung (3 vs 3) ein zusätzliches Kind benötigt, da Evelyn ja nicht raus darf um zu spielen
- Der Charakter wird nie beim Namen genannt, intern nennen wir sie Hannah
- Die Kinder interessiert nur, dass sie "aus der anderen Gruppe" ist.

Kinder in Sportsachen:

- Variation
- Für das Ballspiel und das Wettrennen wollten wir die Kinder einmal in Sportbekleidung zeigen

Heu Anja:

- Variation
- Bei einer Führung über den Bauernhof ihrer Großeltern beschmeißen sich der Protagonist und Anja mit Stroh. Wir dachten es sei ganz süß die Folgen davon zu visualisieren.

Kinder beim Ball spielen:

- Variation
- Im Ballspiel wird man von Octavia beworfen bzw muss auf ihr Team werfen
- Man muss unter Zeitdruck auswählen was genau man tun möchte.
- Um bei der Wahl zu helfen, wird visualisiert was passieren wird.
 - z.B. wohin Kinder ausweichen werden oder wohin Octavia evtl wirft

Wiederkehrende Charaktere:

- Mutter
- Vater
- Frau Heidenau
- Karin
- Anja
- Octavia
- Evelyn
- Randy
- Louis

Neue Backgrounds:**Fightemon:**

- Unsere Anspielung auf Pokémon
- Mit der Konsole vom Vater kam auch das Fightemon Spiel
- Octavia hat es auch, ist natürlich "die Beste" und will es unter Beweis stellen
- Hier wird quasi ein klassischer "Pokemonkampf" ausgetragen

Zeichenspiel:

- Um Evelyn zu beeindrucken versucht man eins ihrer Bilder nachzumalen welches man nur für einen Augenblick hat sehen können bevor sie es versteckt.
- Der Background ist ein weißes Blatt Papier auf einem Tisch. Dieses Blatt wird bemalt.

Sandkasten:

- Im Sandkasten wird eine Fantasiegeschichte erzählt. Je nach Auswahl erscheinen neue Spielzeuge und Bauten aus Sand im Kasten.

Ballspiel:

- Hier spielen die Kinder, getrennt von einem Netz, gegeneinander ein Abwurf-Ballspiel in 3er Teams.

Kuschelecke:

- 3. Variation vom Gruppenraum
- Hier gibt es Kuschtiere und Kissen
- Ort für die Kinder zum Entspannen
- Hier spielt man das 1. Mal mit Evelyn Pen and Paper

Basteltisch:

- Befindet sich ebenfalls im Gruppenraum
- Hier werden die Papierflieger für den Papierfliegerwettbewerb gebaut.

Das Wettrennen (4 Bilder):

- Bestehend aus Start, Mitte, Ende und Top-Down
- Das eigentliche Wettrennen mit Animation findet im Top-Down view statt
- Hier gilt es Octavia zu besiegen

Frau Heidenaus Büro:

- Gegen Ende der 2. Woche
- Hier bespricht sich die Mutter mit Frau Heidenau über den Fortschritt ihres Kindes
- Dies ist unser Wink mit dem Zaunpfahl, bei welchem Kind man gerade die meisten Punkte gesammelt hat. Das Punktesystem ist ansonsten völlig verborgen.
- Hier wird auch der große Wandertag angesprochen, bei dem der Protagonist dann dem Kind mit dem es sich am Besten versteht als Partner zugeteilt wird.
- Danach hat der Spieler noch die Gelegenheit, Punkte für andere Kinder zu sammeln um das Ergebnis für den Wandertag zu ändern.

Wiederkehrende Backgrounds:

- Black
- Straße
- Flur
- Gruppenraum 1 und 2
- Hof

Neue Displayables:**Diverse Fightemon:**

- Der Protagonist und Octavia haben jeweils 3 Fightemon in ihrem Team
- Die vom Protagonisten sieht man nur von schräg rechts hinten
- Die von Octavia nur von vorn

Regen:

- Da es regnen sollte wenn der Vater sein Kind zum Kindergarten bringt, wollten wir das auch mit einer Animation darstellen
- Der Regen prallt von den Objekten im Hintergrund ab

Vega Playgear:

- Unsere Spielkonsole die der Protagonist von seinem Vater bekommt.
- Auf dieser wird Fightemon gespielt
- Die Mutter ist wegen des Geschenkes sehr sauer auf ihren Ex-Mann

Evelynns Mantikor:

- Wird nur kurz angezeigt
- Weiterer Beweis für die Zeichenkünste von Evelynn
- Soll vom Spieler "nachgezeichnet" werden

Eigener Zeichenversuch:

- Im Memorygame hat der Spieler eine Auswahl an Dingen die er zeichnen kann.
- Wählt er die richtigen Dinge ist Evelynn sehr zufrieden mit ihm

Sandkastenassets:

- Die Fantasiegeschichte im Sandkasten kann sehr vielseitig bespielt werden
- Alles Auswahlmöglichkeiten verändern das Gesamtbild des Sandkastens maßgeblich

Ball:

- Der Ball im Ballspiel
- Wird von Octavia, Anja und dem Protagonisten genutzt

Diverse Papierflieger:

- Alle teilnehmenden Kinder haben festgelegte Flieger.
- Der Flieger vom Protagonisten ändert sich je nach getroffenen Bastelentscheidungen

PNP Gedankenblasen:

- Das 1. PnP findet nicht komplett in einer Fantasiewelt statt sondern wird über Gedankenblasen angezeigt
- So soll klar werden, dass sich die Kinder das alles nur grob vorstellen und nicht "sehen"

Kinder beim Wettrennen:

- Kugeln in Farben der Kinder aus einer Top-Down Perspektive
- So können wir auch den Protagonisten weiterhin genderneutral und ohne Gesicht zeigen

Verstecke für das Versteckspiel:

- Displayables die in den Hintergrund eingepasst wurden um Verstecke anzudeuten
- Aufmerksame Spieler werden erkennen, dass die Hintergründe anders aussehen als sonst und diese Displayables anklicken um ein verstecktes Kind zu finden

Auto des Vaters:

- Der Vater holt sein Kind in einem roten Cabrio ab.

Heu:

- Anja und der Protagonist bewerfen sich auf dem Hof ihrer Großeltern mit Heu

Wiederkehrende Displayables:

- Gedankenblasen

Neue CGs:**Keine neuen CGs in Woche 2****Wiederkehrende CGs:**

- Wochentage

Die 3 Endings**Spielerfokus:**

Es kann jeweils nur ein Ending erreicht werden.

Welches man spielt hängt davon ab bei welchem der 3 vorgestellten Hauptcharaktere man im Verlauf des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.

Dieses Punktesystem ist verborgen, der Fortschritt wird dem Spieler nur in Form von Hinweisen übermittelt.

Alle Endings haben gemeinsam, dass sie am Wandertag beginnen an dem die Kinder zusammen mit den Erzieherinnen eine Waldwanderung machen. Hier müssen die Kinder in Zweiergruppen unterwegs sein, dazu wird ihnen ein Marschpartner zugeteilt.

Der Marschpartner des Protagonisten ist also das Kind bei dem man die meisten Punkte hat.

Die Endings verlaufen dabei sehr unterschiedlich.

Octavia wird den Protagonisten zu Mutproben auffordern, ein Fahrradrennen mit ihm fahren und ihn letzten Endes vielleicht sogar belohnen!

Anja wird mit dem Protagonisten abseits der Wege vermeintlich gar schreckliche Dinge über Frau Heidenau herausfinden und gemeinsam werden sie versuchen dieses Mysterium aufzuklären.

Mit Evelynn verliert sich der Protagonist völlig in ihrer Fantasiewelt während sie ein Pen and Paper spielen, dass sich beinahe real anfühlt. Hier stellt sich Evelynn ihrem größten Feind, der Protagonist steht ihr zur Seite.

Jedes Ending kann dabei "gut" oder "schlecht" ausgehen.

Neue Charaktere:

Randy Bug:

- Variation
- Im Wald läuft Randy mit einem Marienkäfer auf der Nase herum.
- Das ist eine Anspielung darauf, dass sich die Kinder in der "Käfergruppe" befinden.
- Wer wissen will warum und wie dieser Käfer dahin gekommen ist muss das Anjaende spielen und dort die richtigen Entscheidungen treffen.

Pilzsammlerin Heidenau:

- Variation
- Frau Heidenau sammelt im Wald abgetrennt von allen anderen Pilze
- Das wird von einigen Kindern sehr missverstanden
- "Greiterhex"

Evelynns Eltern:

- Nebencharaktere
- Nachdem man ihr Ending zu Ende gespielt hat trifft man auf Evelynn's Helikoptereltern
- Je nachdem wie es das Ending ausgegangen ist verhält sich diese Szene anders

Evelynns Mutter als Monster:

- Endboss im Evelynnpfad
- Wie Evelynn ihre Mama sieht, als Monster dass sie unterdrückt und ihr alles verbietet
- Lässt sich nur besiegen wenn Evelynn viel Selbstvertrauen hat und man die geheime Technik kennt

PnP Evelynn:

- Variation
- Evelynn ist in ihrem PnP eine Bardin.
- Sie hat eine Laute und kann zaubern.

Fledermaus:

- Der erste Gegner auf den man in Evelynns Ending trifft.

Goblins:

- Eine kleine Gruppe Goblins als Gegner die man vielfältig beiseiten kann

Katzenmensch:

- Der erste Kontakt den man in der neuen Fantasiewelt knüpft.
- Gibt einem den Tipp beim Wirt nach Abenteuern zu fragen

Wirt:

- Erzählt einem von dem großen, bösen Monster
- Überzeugt man ihn, so verrät er einem die Schwachstelle des Monsters

Narr:

- Fallback falls man es nicht schafft den Wirt zu überzeugen

Wiederkehrende Charaktere:

- Mutter
- Frau Heidenau
- Karin
- Anja
- Octavia
- Evelynn
- Randy
- Louis

Neue Backgrounds:

Wald (4 Bilder):

- Zentraler Schauplatz des Wandertags und damit der Endings.
- Bestehend aus 1 Flussbild, 1 Hüttenbild, 2 Waldbildern

Rennstrecke:

- Hier findet das Fahrradrennen in Octavias Ende statt.
- Es geht einen steilen Berg hinab.

Bus:

- Der Ersatz für "Straße" auf dem Weg zum Wandertag.
- Hier findet jeweils eine Konversation mit dem Marschpartner statt bevor das eigentliche Ende beginnt.

PNP Backgrounds (6 Bilder):

- Die Fantasie gewinnt nun die Oberhand, das PnP sieht real aus.
- Es gibt eine Stadt (von außen und innen), eine Höhle (von außen und innen) und eine Taverne zu erkunden

Wiederkehrende Backgrounds:

- Gruppenraum 1 und 2
- Kuschelecke
- Frau Heidenaus Büro
- Küche
- Kinderzimmer
- Black
- Straße
- Hof
- Flur

Neue Displayables:

Der ominöse Sack:

- Überbleibsel eines gecutteten Teilstückes von Anjas Ende.
- Sorgt jetzt für Ablenkung bei den Kindern bevor sie entdeckt werden.

Hexenbuch:

- Wird von den Kindern als Beweis dafür verwendet, dass Frau Heidenau eine echte Hexe ist

Stiftetui:

- Evelynn bringt Stifte mit damit sie und der Protagonist auf dem Hinweg im Bus malen können.

Amboss:

- Evelynn kann im PnP einen herabfallenden Amboss beschwören

Eine viel zu große Pizza:

- Evelynn beschwört diese im PnP zum Essen. Kann auch als Ablenkung verwendet werden.

Fahrrad des Protagonisten:

- Wird vom Protagonisten für das Radrennen gebraucht.
- 2 Versionen. Mit und ohne Stützräder

Tropfsteine:

- Zur Dekoration der Höhle im PnP

Diverse neue Fightemon:

- Einige Fightemon sind ganz neu andere haben sich lediglich "entwickelt"
- Cameo unseres Gruppenmaskottchens "Friendo"

Diverses Essen:

- Im Octavia Ending wird im Rahmen einer Mutprobe über Essen diskutiert und welches getauscht.

Wiederkehrende Displayables:

- Keine

Neue CGs:

Endings für gute und schlechte Endings:

- Evelyn Good: Evelyn spielt mit allen zusammen
- Evelyn Evelyn sitzt alleine und malt
- Anja Good: Anja hängt rücklings vom Baum und spielt mit dem Protagonisten
- Anja Bad: Anja flieht vor dem Protagonisten auf einen Baum und schaut böse
- Octavia Good: Octavia und der Protagonist heiraten
- Octavia Bad: Schaut böse in Richtung des Protagonisten während sie mit den anderen Kindern spricht

Wiederkehrende CGs:

- Wochentage

Look and Feel:

Stil:

Unser Zeichenstil ist bewusst kindlich gehalten und soll an die Arbeit eines "künstlerisch begabten Kindergartenkindes" erinnern. Besonders für unsere Backgrounds prägen wir den Begriff "Wachsmaloptik".

Den Kontrast zu unseren Backgrounds bieten Charaktere, Displayables und CGs die alle in einem Comicstil gezeichnet sind.

Hintergrundobjekte:

Die Backgrounds zeigen Dinge die man in einem Kindergarten erwarten würde. So zum Beispiel Zeichnungen, Spielteppiche, Bücher, Kuscheltiere, Spielsachen ...

Größenverhältnisse:

Unsere Kinder sind recht klein, deshalb sind sie auch im Visual Novel wesentlich kürzer als die Erwachsenen die gezeigt werden.

So verhält es sich dann auch mit der Wahrnehmung. Kleine Dinge erscheinen vergleichsweise recht groß, wie z.B. der Sandkasten der zwar auf dem Hof Background recht klein wirkt, im Sandkastenspiel aber riesig.

Pacing:

Wird variieren. Wir versuchen den Spieler langsam an alle Spielmechaniken zu gewöhnen und ihm mehr und mehr Möglichkeiten zu geben je länger er spielt.

Spielerisches:

Unser Motto ist: "Lasst die Kinder spielen!"

Deshalb war es uns sehr wichtig, dass der Spieler die Möglichkeit hat alle Spieler zu spielen oder zumindest stark zu beeinflussen. Deshalb ist jede größere Aktion, wie zum Beispiel das Ballspiel, auch ausführbar.

Sprache:

Unsere Kinder sind in ihrem Sprachverhalten sehr jung.

Da das Vokabular und die Ausdrucksweisen echter 6-jähriger Kinder aber recht begrenzt ist und häufig den Lesefluss stören würde, haben wir uns dazu entschieden die Sprache ein wenig älter zu gestalten.

Trotzdem haben wir uns äußerste Mühe gegeben die Dialoge kindlich und der Situation angemessen zu verhalten. Die Frage "würde ein Kind sowas sagen?" ist sicherlich tausende Male gefallen.

Eine Besonderheit stellt Anja dar, da diese häufig in eine Mundart verfällt.