

# Konzeption

## Bewertungskriterien

Nr.	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	
	Name	David Niemann
	Matrikelnummer	263468
1	Konzeption	Folgende Inhalte
2	Charakter-Konzept	
3	Auswahlmöglichkeiten	Es sind Auswahlmöglichkeiten, bei der Wegwahl und in Konversationen mit Charakteren möglich
4	Branching paths	Szenen ändern sich bei Auswahl der Wegwahl
5	Transition	Übergang zu andern orten und Paragrafen
6	Novel-pages	Es gib einen Abenteuer Aufzeichnungen der erlebten Ereignisse Taste: I
7	Audio	Einbindungen von Hintergrund Musik
8	GUI	Out of Game Menus fürs Spiel laden, Spiel speichern und Kredite
9	Input-feld	Eingabe des Protagonisten Namen mithilfe eines Inputfeldes
10	Punkteverteilungssystem	Speichern von in game Tage die Benötigt werden bis zum Spiele Ende
11	Inventor Item System	Ein Items System für Items in Besitz, Einsatz von aktiven Items im Kampf
12	Animation	Animationen bei umschalten von Aktiven Sprecher Charakteren
13	Styling	Styling der Scene und weiteren Interaktion Feldern
14	Enden	Enden für verlieren in Kampf , gutes und schlechtes ende und falsche Wegwahl
15	Alleinstellungsmerkmal	

# Charakter Konzepte

*Protagonist*

Design:

Standard junger Erwachsener mit keinen besonderen Fähigkeiten oder Begabungen

Narratives Design:

Hat sein Father als Vorbild, der Abenteurer War

Final Art:



# Szenen Diagramm

