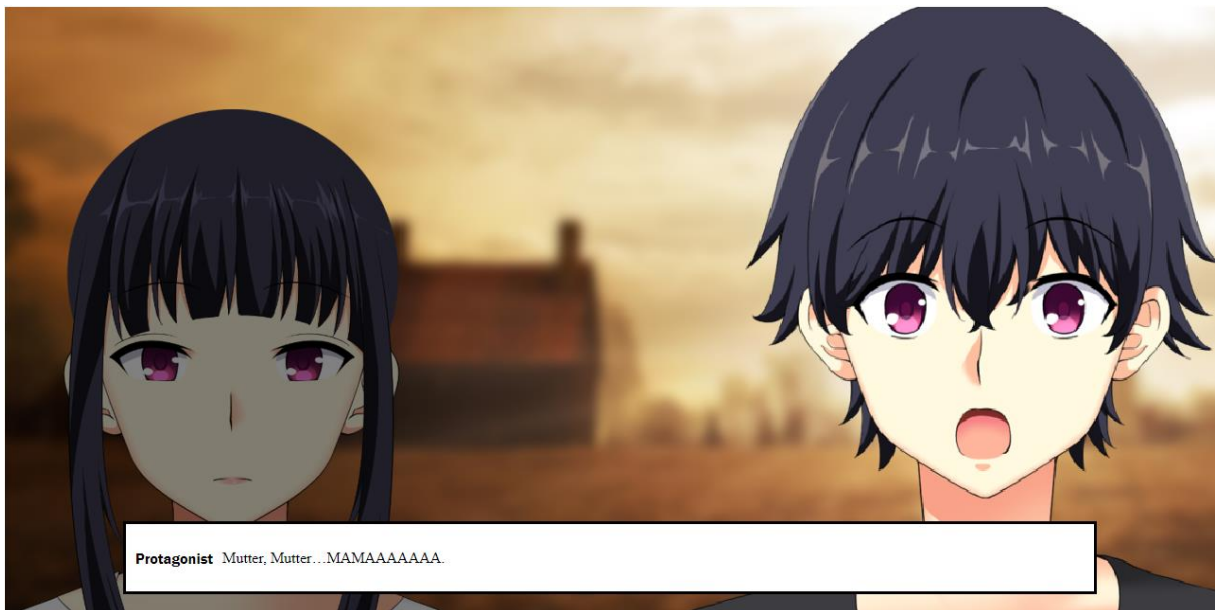


Konzeption

Ein unerwartetes Abenteuer

Von David Niemann

Matrikel Nummer: 263468



Bewertungskriterien

Nr.	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	Ein unerwartetes Abenteuer
	Name	David Niemann
	Matrikelnummer	263468
1	Konzeption	Folgende Inhalte
2	Charakter Konzepte	Seite 1 bis 3
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 Paragraphen
6	Novel-pages	Es gib einen Abenteuer Aufzeichnungen der erlebten Ereignisse Taste: L
7	Audio	Einbindungen von Hintergrund Musik
8	GUI	Out of Game Menus fürs Spiel laden, Spiel speichern und Kredite Taste: M
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 Taste: I
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	Es gibt ein Kampfsystem und verschieden Scene kosten unterschiedlich viel Zeit welche das Ende Beeinflussen

Charakter Konzepte

Alle Charakter Designers wurden mit den Assets von [Sutemo \(https://sutemo.itch.io/\)](https://sutemo.itch.io/) erstellt

Protagonist

Namen

- selbst wähl bar

Charakterisierung:

- Der Protagonist entspricht zu Beginn der Geschichte dem der Jedermann nach jung.
- Er ist junger Erwachsener mit keinen besonderen Fähigkeiten oder Begabungen.
- Je nach Ende (Szene: zu spät) ist seine Charakter Entwicklung zu einem Entdecker.

Design:

-
- Hat sein Father als Vorbild, der Abenteurer war.
- Besitzt nicht viel Selbstvertrauen.
- Überwindet seine Ängste auf seiner Reise.

Final Art:



Protagonist: <https://sutemo.itch.io/male-character-sprite-for-visual-novel>

Mutter

Namen

- Besitzt keinen Namen wird nur als Mutter des Protagonisten bezeichnet

Charakterisierung:

- Nette, freundliche Frau
- Mutter des Protagonisten
- Ziel der Geschichte ist Ihre Rettung

Final Art



Mutter: <https://sutemo.itch.io/female-mature-anime-sprite>

Der Arzt

Namen:

- Dr. Bader
- Anspielung auf Dr. Bader aus One Piece: <https://opwiki.org/wiki/Bader>

Charakterisierung:

- Der Arzt entspricht
- Intelligenter älter Mann
- Teilt sein Wissen mit dem Protagonisten
- Er ist einer der Initiatoren der Geschichte, er schickt der Protagonist auf seine Reise

Final Art



Der Arzt: <https://sutemo.itch.io/male-character-sprite-for-visual-novel>

Der Fremde Mann

Namen:

- Unbekannt die gesamte Geschichte

Charakterisierung:

- Mysteriöser Mann
- Frägt nach Hilfe
- Ich kann dem Protagonisten ein Helfen auf seiner Reise

Final Art



vor der Nachbearbeitung



Finale Darstellung

Der Fremde: <https://sutemo.itch.io/male-character-sprite-for-visual-novel>

Die Fee

Namen:

- Nur als Große Fee der Waldes Bekannt

Charakterisierung:

- Mysteriöser
- Frech hat viel Selbstvertrauen
- Hilft Menschen mit Reinem Herzen

Final Art



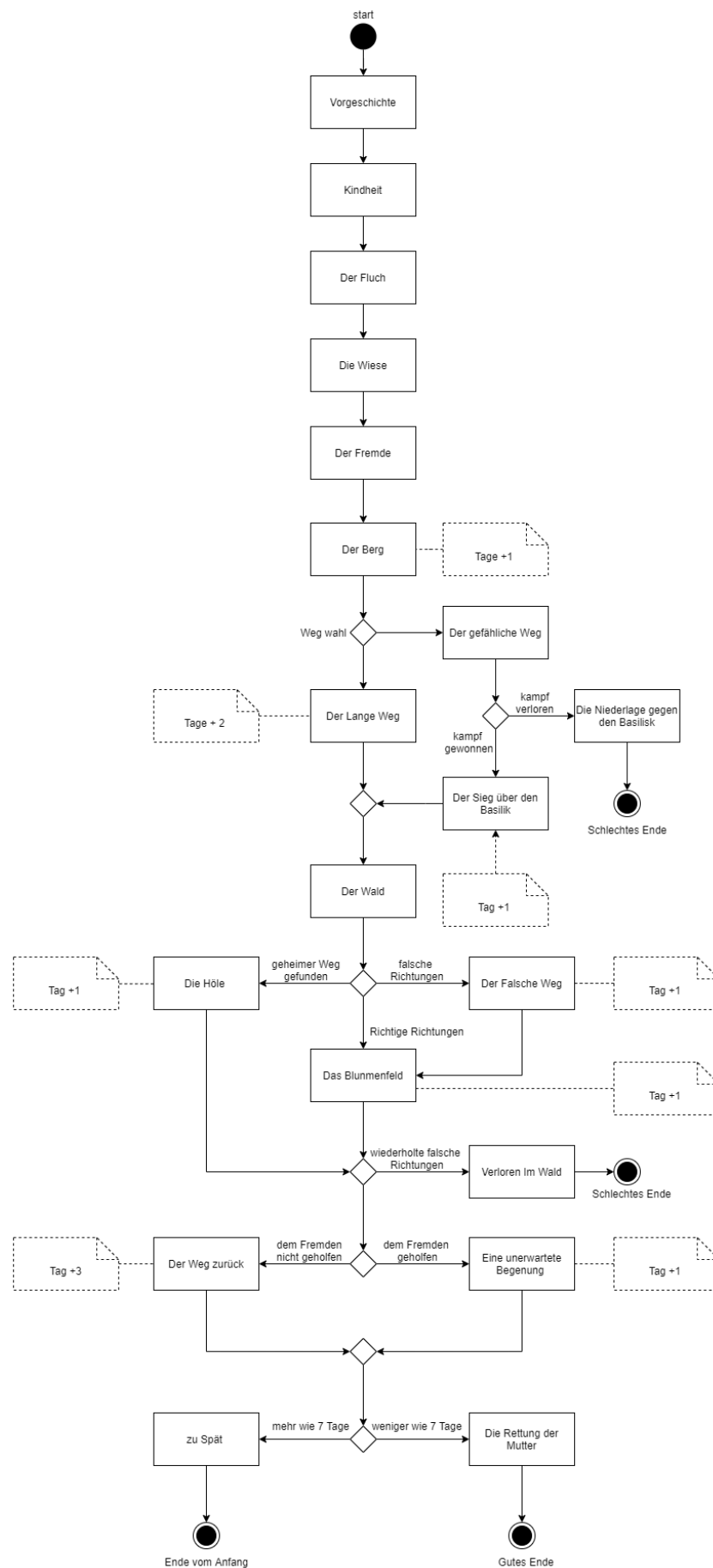
vor der Nachbearbeitung



Finale Darstellung

die Fee: <https://sutemo.itch.io/female-character>

Szenen Diagramm



Geschichte

Vorgerichte

Charakter	Text
Erzähler	In einer fantastischen Welt, in der zu überall Magie finden war,
	egal ob im tiefsten Wald oder in den Städten.
	Über all konnte man ein Hauch von Magie vernehmen.
	Es gab magische Kreaturen, manche den Menschen gut gesinnt , aber viele auch waren grauenhafte Monster.
	Der Mensch studierte diese Kraft und lernte sie für sich zu nutzen.
	Zwar es konnten nur Wenige Menschen die Magie mit eigener Kraft beherrschen und jene die dies Konnten waren mächtig und hoch angesehen.
	Dennoch stellten die Menschen Werkzeuge her mit den Jeder teile der diese leicht beeinflussen Konten.
	"Mit diesen konnte man schnell Verletzungen heilen, schwere Lasten tragen, das Dunkle erleuchten und vieles mehr.
	Die Magie war das Schönste was man sich vorstellen hat den Menschen ein einfaches Leben ermöglicht,
	aber so gut sie auch sein mag so viele gefahren war mit Ihr verbunden und war der Schlimmste Gabe.

Kindheit

Charakter	Text
Erzähler	In dieser Welt am Rande eines Dorfes in der Man die Magie wenig verwendete, lebt Junge, mit Seinem Vater und Mutter.
	An einem Tag ging der Vater auf Reise in die Nächste Stadt, um seiner Arbeit nachzugehen.
Protagonist	Über all konnte man ein Hauch von Magie vernehmen.
Mutter	Er Kommt wird schon bald wieder Kommen.
	Du bist doch gewohnt, dass Er länger nicht zuhause ist. Wenn er arbeiten ist.
Protagonist	Ich weiß Mama, aber ist schon ungewöhnlich lange weg, dafür das er nur in die Stadt gehen wollte und einen leichten Auftrag erfüllen.
Erzähler	ein Bote Kamm vorbei und brachte der Familie einen Brief in dem Stand,
	dass Der Vater bei einem Auftrag einen Händler zu begleiten von Monstern überfallen wurde und dabei stab.
	Der Junge fing auf diese Nachricht an zu weinen.
	Er schaute immer zu seinem Vater auf und wollte auch ein Abenteurer wie sein Vater werden.

Der Fluch

Charakter	Text
Erzähler	Es gingen viele Jahre in die Lande.
	Seitdem Tod des Vaters, hatte die Familie es nicht immer leicht, da sie nicht viel Geld hatten.
	Die verdienten sich genug, indem sie Gemüse, selbst der Junge hat direkt nach dem Tod seiner Mutter auf dem Felt geholfen.
Mutter	steh auf <Name Protagonist> wir müssen die Karotten ernten.
Protagonist	ich komme gleich ich esse Kutz noch ein Stück Brot.
Mutter	ok ich gehe schon mal vor, komm dann nach.
Erzähler	nach dem <Name Protagonist> sein Brot gegessen hatte machte er sich auch auf dem Weg zum Feld.
Protagonist	Mutter schau mal das ist aber eine komische Karotte.

Erzähler	der Junge fängt an der Pflanze zu ziehen.
Protagonist	die geht aber schwer raus.
Erzähler	Mutter dreht sich.
Mutter	HALTTTTTT, das ist eine ...
	...
Erzähler	Der Junge zieht die Wurzel raus, die Mutter springt zu <Name Protagonist> hin und hebt in den Ohren zu.
	es wurde still und der Junge dreht sich zu seiner Mutter um.
Mutter	ich liebe...
Protagonist	Mutter, Mutter...MAMAAAAAAA.
	Sag was. Ich muss Hilfe holen ich muss mich beeilen.
Erzähler	Er legt die Mutter vorsichtig zu Boden und fing an zu dem Dorfe zu rennen um den Arzt zu Holen.
	<Name Protagonist> geht sich zu dem Dorf Arzt, und schildert ihm die Situation,
	Der Arzt namens Dr. Bader ging und <Name Protagonist> die gingen schnellstmöglich zum Feld zurück.
Protagonist	Helfen sie bitte meiner Mutter.
Arzt	Ich verstehe jetzt was, passiert ist. Sie hat den schrei einer Alraune gehört und wurde dadurch zu stein verwandelt.
	Ich kann ihr leider nicht helfen, keiner meiner Gegenstände kann gegen so ein mächtiger Zauber wie diesen etwas ausrichten.
Protagonist	Es muss doch irgendetwas geben was wir tun können, sie ist das Einzige was ich habe.
Arzt	Bringen wir sie erstmals zurück ins Dorf.
Erzähler	der Arzt und <Name Protagonist> bringen die Mutter vorsichtig zurück ins Dorf.
Protagonist	Bitte Dr. Bader es muss doch irgendwas geben was man tun kann, ich flehe sie an ich würde alles tun.
Arzt	Wir brauchen jemand oder etwas was mächtig genug ist, um diesen Zauber zu lösen und dies innerhalb der nächsten 7 Tage, danach, kann man nicht mehr für sie tun
	Das Einzige, das Mir bekannt wehre, ist ein Magische pflanze, die im <Name Wald> zu finden ist.
	Es wird erzählt, dass sie inmitten dieses Waldes eine kleine Wiese ist, auf die Die Sonne durchs Dickicht leuchtet. Auf dieser Wiese soll die Blume wachsen und magisch von der Sonne angeleuchtet werden.
	Dieser ist aber ein 3 Tages marsch entfernt und der Weg ist sehr gefährlich.
Protagonist	Ist mir egal ich muss es versuchen, wie komme ich zu dem Wald.
Arzt	Du musst nach Norden zu den <Name Wiese> aber pass auf dort wimmelt es von Schleimen sie sind nicht zwar nicht stark, aber man sollte sich trotzdem von ihnen in Acht nehmen.
	nach den Felder kommst du zu dem <Name Berge> wenn du dich beeilst, kommst du noch bis heute Abend dort an.
	ein Pfad führt durch das Gebirge, über diesen Weg ist es ein 2 Tages Marsch.
	er ist dort sicher, aber es ist ein langer Weg.
	Man kann auch eine Klippe durch den Berg gehen, aber dort ist es steil und manchem tauchen dort Monster auf.
	Dahinter ist schon der <Name Wald> .Die Blume scheint tief im Wald zu wachsen.
	Man sagt das in dem Wald ein endloses Labyrinth ist und schon Ewigkeiten Kamm keiner mehr aus dem Wald der Versucht hat die Blume zu pflücken.

Protagonist	Mein Vater hätte es sicher geschafft, ich wollte immer so sein, aber nach seinem Tod war mir bewusst was für Gefahren daraus sind, und hatte nur noch Angst.
	Ich muss es versuchen, Sie ich bin daran Schuld die Alraune aus dem Boden zu gezogen zu haben.
	Alles ist meine Schuld.
	Ich werde die Blume Holen, ich bin daran schuld an allem.
	<Name Protagonist> rennt in sein Zimmer hol seinen Rucksack. In die Küche packt etwas zu essen und trinken eine. Schnappt sich das Schwert was er von seinem Vater, welches einem Dolch von der Größe entspricht und eilt zur Tür.
Arzt	Wartet!!
	Nimm da hier, ein Heiltrank. Er ist zwar nur schwach, aber besser als gar nicht.
	Ich hoffe du wirst ich nicht brauchen.
Protagonist	Danke. Passen sie auf meine Mutter auf.
Erzähler	Und so machte sich <Name Protagonist> auf ein Abenteuer.

Die Wiese

Erzähler	nach paar Stunden ist <Name Protagonist> schon mitten auf den <Name Wiese> unterwegs, es ist ruhig.
	<Name Protagonist> ist seit der das Dorf verlassen hat auf niemanden mehr gestoßen.
Protagonist	Dr. Bader hat gesagt hier wimmelt es von Schleimen ich sollte mich eher in Acht nehmen, zum Glück bin ich noch keinem begegnet.
Erzähler	Nach einer Weile raschelt es in einem Busch neben ihn.
	Es springen 3 Schleime vor um ihn herum und verspären in dem Weg
Protagonist	Ich muss mich beeilen.
	ich komm nicht durch ich muss wohl Kämpfen.
Erzähler	<Name Protagonist> greifen zu seinem Schwert.
Erzähler	Die Restlichen schleime suchen das Weite.
Protagonist	Endlich ist es vorbei, ich muss schnell weiter und darf keine Zeit verlieren.
Erzähler	<Name Protagonist> läuft den Weg weiter.

Der Fremde

Erzähler	<Name Protagonist> ist fast bei den <Name Berge> angekommen, es wurde schon spät."
	Die Sonne geht hinter dem Berg geradeunter.
	<Name Protagonist> sieht eine Gestalt in der Ferne.
Protagonist	Da ist jemand
	egal ich darf keine Zeit verlieren, ignorier ich einfach.
Erzähler	Der Mann sieht verwahrlost aus und ist in zerrissenen Lumpen gekleidet.
Fremder	Junger Mann, ich habe nicht viel und will auch nicht um viel bitten.
	Aber ich sammle leere Flaschen, haben sie eine die sie mir überlassen könnten.

Der Fremde (Flasche geben)

Protagonist	hier sie können Diese leere Flaschen eins Heils tranks haben.
Fremder	was für eine Wunderschönes Exemplar. Vielen Dank.
	wohin sind sie unterwegs ?
Protagonist	ich bin auf dem Weg zum < Name Wald> ich muss eine <Name Blume> holen, um meine Mutter von Zauber zu befreien.
Fremder	oh, ich habe gehört das ist eine Schwere aufgaben viel Erfolg. Und nochmal Danke für die Flasche.

Der Fremde (nichts geben oder Flasche nicht besitzen)

Protagonist	Ich kann ihnen leider nichts geben.
Fremder	sehr schade.
	wohin sind sie unterwegs ?
Protagonist	ich bin auf dem Weg zum < Name Wald> ich muss eine <Name Blume> holen, um meine Mutter von Zauber zu befreien.
Fremder	oh, ich habe gehört das ist eine Schwere aufgaben viel Erfolg.

Der Fremde (den Fremden Ignorieren)

Protagonist	Ignorier ihn einfach ich habe keine Zeit mit ihm zu reden
-------------	---

Der Fremde

Erzähler	<Name Protagonist> läuft in einem schnellen Schritt weiter.
Protagonist	Was für ein Komischer Mann hate schon angst das er mich angreift.
Erzähler	<Name Protagonist> ist am Fuße des Berges angekommen.
Protagonist	Die Sonne ist schon untergegangen. Ich sollte mich ein paar Stunden ausruhen
Erzähler	<Name Protagonist> schlägt ein Lager auf und legt sich hin.

Der Berg

Erzähler	Es ist früh am Morgen, die Sonne ist noch nicht aufgegangen.
Protagonist	ZZzzzz...Aaaa. wie lange habe ich geschlafen?
	Es ist noch dunkel, egal ich habe genug geschlafen ich muss mich beeilen
Erzähler	<Name Protagonist> steht auf und packt sein Lager zusammen.
	als er alles aufgeräumt hat, nahm er noch ein Schluck aus seinem Wasser Beutel und isst ein kleines Stück von seinem Brot. Und machte sich auf den Weg in das Gebirge.
Protagonist	Der Dr. hat gesagt das hier eine Abzweigung kommen sollte. Ich sollte meine augenaufhalten
	da vorne ist ein enger Pfad das muss er sein
Erzähler	<Name Protagonist> Kamm an einer Klippe an. Dort ist ein Enger Pfad hindurch der Wind pfeif und ein Warn Schild befestigt ist. Nebendran ist ein gut ausgearbeiteter breiter Pfad der Am auch für Kutschen geeignet aussieht.
Protagonist	der Pfad soll mir einen Ganzen Tagesmarsch ersparen, aber es geht sehr tief runter, wenn.
	Wenn mich ein Windstoß erwischt ist das mein ende.
	Zudem hat der <Name Doktor> erwähnt, dass dort Monster sein könnten.

	Wo soll ich lange gehen, den langen Weg der sicher ist oder den kurzen der Gefährlich scheint?
--	--

Der gräfliche Weg

Protagonist	ich nehme den kurzen Weg. Ich muss mich beeilen
	<Name Protagonist> begibt sich auf den Pfad an der Klippe, er strauchelt ein bisschen mit dem Wind aber bleibt ehrgeizig auf dem Weg
	Es sind Stunden vergangen und der Pfad scheint noch enger zu werden.
	<Name Protagonist> bleibt stehen, er hat mich gegen die Bergwand drücken, um noch an dem Pfad zu passen.
Protagonist	Ich kann nicht weiter ich fliege noch runter.
	Nein ich kann jetzt nicht aufgeben, Meine Mutter hat mich gerettet und ich bin an allem schuld.
	Mein Vater hätte es niemals gezögert.
	Ich darf nicht zu viel Zeit verlieren.
Erzähler	<Name Protagonist> nimmt seinen ganzen Mut zusammen und schreitet mit wackligem schritt langsam voran.
	Der Pfad scheint wieder breiter zu werden.
Protagonist	Zum Glück bin nicht auf ein Monster gestoßen.
	Ich muss mich kurz hinsetzen.
Erzähler	<Name Protagonist> setzt sich an Die Felswand
	Es ist ein lautes Schreien zu hören.
	<Name Protagonist> schreckt sofort auf und greift an zu seinem Schwert.
Protagonist	Ich hätte mich nicht zu früh freuen sollen.
Erzähler	Ein kleiner Basilisk landet vor ihm
Protagonist	Den kann ich nicht besiegen, aber ich habe keine andere Wahl wie es zu versuchen

Die Niederlage gegen den Basiliken

Erzähler	Der Basilisk hat <Name Protagonist> eine Schwere Wunde am Arm verpasst. Er kann um noch seine Waffe halten.
Protagonist	Das wars Wohl mit mir!
Erzähler	Der Basilisk macht sich bereit <Name Protagonist> den letzten schlag zu verpassen.
Protagonist	Ich habe keine Kraft mehr, ich muss ausweichen.
Erzähler	<Name Protagonist> ersucht mit letzter Kraft noch aus dem Weg zu springen.
	Schaft es dem direkten Treffer auszuweichen,
	aber kommt Kamm zu nah an die Klippe,
	der Boden bricht unter ihm zusammen.
	hat sich mit letzter Kraft an einer Wurzel festgehalten.
Protagonist	Es tut mir leid Mutter ich habe versagt.
Erzähler	<Name Protagonist> kraft reicht nicht mehr aus der Wunde an seinem Arm ist zu tief
	<Name Protagonist> kann sich nicht mehr halten und stürzt in den Abgrunde.
Protagonist	...

Sieg über den Basiliken

Erzähler	<Name Protagonist> hat mit einem guten schlag der Basilisk schwer zu verwunden.
	Der Basilisk hat noch genug Kraft, um zu fliehen.
Protagonist	Der hat mir schwer zugesetzt.
	Ich sollte die Zeit nutzen, um hier weg zu kommen bevor noch einer auftaucht.
Erzähler	<Name Protagonist> verschwendet seine Zeit und läuft schnell in den pfade weiter.
	<Name Protagonist> kommt am Ende des Gebirges an. Die Sonne ist am schon untergehen
Protagonist	Endlich dort weg
	Ich brauche jetzt erst mal eine Pause, bevor ich weitergehe.
	Es sieht hier sicher aus ich sollte mich, ich denke ich kann hier ein Lager aufschlagen.
Erzähler	schlägt seinen Lager auf und legt sich direkt hin.

Der lange Weg

Protagonist	ich nehme den kurzen Weg. Das wichtige ist, das ich auch ankomme.
Erzähler	<Name Protagonist> ging den langen Weg entlang.
	Nach 2 Tagen Kamm <Name Protagonist> am Ende des Gebirges an. Die Sonne ist am schon untergehen.
Protagonist	Endlich bin ich dich Gebirge gekommen.
	Der Weg war länger als erwartet, ich hoffe es war kein Fehler den lagen weg zu nehme.
	Da vorne ist ein Wald, das muss er sein, der Ort, an dem die Blume wächst.
	Es bringt jetzt nichts mehr Weitere zugehen, wenn ich im Dunkeln in den Wald gehe, verlaufe ich mich erstrecht.
	Es sieht hier sicher aus ich sollte mich, ich denke ich kann hier ein Lager aufschlagen.
Erzähler	Schlägt seinen Lager auf und legt sich direkt hin.

Der Wald

Erzähler	<Name Protagonist> ist wach und wartet bis die Hellgenug ist, um in den Wald zu gehen.
Protagonist	Es sollte jetzt hell genug sein ich haben nur noch <Tage> bis es zu spät ist.
Erzähler	<Name Protagonist> betritt den Wald.
Protagonist	Es sieht aus, als wäre hier einen Weg, ich sollte ihm folgen,
	wenn ich war los im Wald rumlaufe finde ich nicht mehr zurück.
Erzähler	Nach einer Weile teilte der weg sich in drei weitere Wege auf.
Protagonist	Das hat mir gerade noch gefehlt.
	Welchen Weg soll ich nur gehen.
	Am Ende des rechten Weges scheint etwas zu leuchten.
	Links ist der Weg fast komplett zugewachsen, sodass der weg fast nicht mehr zu erkennen ist.
	Nach vorne bleibt der weg normal weiterzugehen
Erzähler	Nach einer Weile teilte der weg sich in drei weitere Wege auf.
Protagonist	Schon wieder Eine Kreuzzug,
	jetzt verstehe ich was der <Name Arzt> damit gemeint hat das sich die Leute hier verirrt haben.
	Welchen weg soll ich jetzt gehen?

Protagonist	Rechts scheint es dunkler zu werden.
	Der Linke weg sieht normal aus.
	Von gerade aus scheint Licht zu kommen.
Erzähler	Nach einer Weile teilte der weg sich in drei weitere Wege auf.
Protagonist	Das war klar.
	Welchen weg soll ich jetzt gehen?
	Der Rechte weg scheint aufzuhören, aber ich kann mich durch das Dickicht zwängen.
	Links scheint der Weg noch eine Weile zu gehen.
	Gerade aus ist Licht, es scheint aus dem Wald zu führen.

Der falsche Weg

Erzähler	hat das Ende des Waldes erreicht, aber es scheint nicht, als wäre er auf dem gewünschten Ort angekommen.
Protagonist	Wo bin ich hier.
	ich bin hier falsch, ich muss vorbeigelaufen sein
	Warte vor mir ist das Gebirge, ich bin im Kreis gelaufen,
	und jetzt geht auch schon wieder die Sonne unter
	Ich muss wieder auf den nächsten Morgen warten
	Ich muss die Blume morgen finden sonst komme ich nicht mehr rechtzeitig zurück ins Dorf
	Ich werde jetzt erstmal schlafen, morgen muss ich direkt bei Sonnenaufgang wieder los.
Erzähler	Der nächste Morgen ist angebrochen.
Protagonist	Heute muss ich die Blume finden, ich habe keine Zeit.
	<Name Arzt> hat gesagt das Die Blumen im Wald auf einer Wiese wachsen.
	Die Blumen sollen Leuchten. Vielleicht sollte ich mehr darauf achten
Erzähler	macht sich auf in den Wald

Verlaufen Im Wald

Erzähler	<Name Protagonist> ist mitten im Wald gelandet und keine Blumen oder Ausgang in Sicht in Sicht.
Protagonist	Wo lange bin ich schon hier. Ich finde Garnichts.
	Alle sieht hier gleich aus.
	Ich bin schon viel zu lange hier und Ein Ausweg finde ich auch nicht mehr.
	Es ist hoffnungslos ich sollte nur noch einen Ausgang suchen.
Erzähler	<Name Protagonist> wurde nicht mehr in seinem Heimat Dorf gesehen.

Das Blumenfeld

Erzähler	<Name Protagonist> hat das Ende des Waldes erreicht.
	Als er Das Sonnen licht betritt öffnet sich vor ihm eine kleine Wiese voller weissen Kleinen Blumen.
	Als er Das Sonnen licht betritt öffnet sich vor ihm eine kleine Wiese voller weissen Kleinen Blumen.
Protagonist	Es ist wunder schön.
	Ich habe es Geschäft.
	ich muss schnell die Blumen Holen, und so schnell wie möglich wieder auf den Heimweg machen.

Erzähler	<Name Protagonist> nimmt sich einen Straus der Blume mit uns steckt sie in das Restwasser in seinem Beutel, dass sie nicht verrocken, und machst sich wieder auf den Weg aus dem Wald."
Protagonist	Zum Glück habe ich mir den Weg gemerkt.
Erzähler	Passend zum Sonnenuntergang, Schaft es <Name Protagonist> aus dem Wald heraus.
Protagonist	ich habe es geschafft. Ich bin aus dem Wald draußen, bevor die Sonne untergegangen ist,
	Morgenfrühe mache ich mich direkt auf den Weg zurück ins Dorf.
	ich habe nicht mehr viel Zeit. Auf ins Dorf.

Die Höhle

Erzähler	<Name Protagonist> quälte sich durch enges getrübt bis vor einer Höhle vor ihm erscheint.
Protagonist	Eine Höhle?!, ich bin hier will falsch.
	Es wird schon wieder Dunkel, ich muss den ganze tag in dem Wald umhergeirrt sein.
	Ich muss aufpassen das kein Monster darin wohnt.
	Bis jetzt war der Wald sehr ruhig, ich denke nicht, dass hier ein Monster lebt.
	Ich muss wohl bis zum morgen Schutz in der Höhle suchen.
Erzähler	Als <Name Protagonist> die Höhle betritt hört er ein leises Singen.
Protagonist	Was ist das, singt Hier eine Frau?
	Vielleicht hat sich hier noch andere Menschen Verlaufen
Erzähler	<Name Protagonist> geht tiefer in die Höhle.
	Nach einer Weile tauchte eine Quelle vor ihm auf.
Protagonist	Eine Quelle?!
	aber es scheint niemand hier zu sein, das Singen ist auch verstummt.
Erzähler	<Name Protagonist> schreitet and die Quelle Heran,
	plötzlich taucht eine junge Frau von Geisterhand über der Quelle auf.
Fee	hehehe ich bin die Große Fee diese Quelle.
	Ich hat seinen Jahrhunderten niemand mehr besucht
	Was für dich zu mir?
Protagonist	Ich haben mich im Wald verlaufen.
	ich war auf der such nach der magischen Blume.
Fee	hehehe so ist, dass, warum bist du suchst du diese, du musst, ein langer Weg hinter dir haben.
	ich sehen du versuchst deine Mutter zu retten, wie Helden Haft hehehe.
Protagonist	Ich bin kein Held, durch meine Unwissenheit, Kamm es erst zu dieser Situation.
	Und die Blumen habe ich auch noch nicht gefunden.
Fee	Du bist doch schon so nah an denen Ziel, du wirst doch nicht aufgeben.
Protagonist	ich werde nicht auf Geben, aber ich habe keine Zeit, ich muss die Blumen finden und sie in mein Dorf bringen, bevor es zu spät ist.
Fee	hehehe
Protagonist	kannst du mir nicht den Weg zu den Blumen zeigen.
Fee	Das könnte ich, aber tue ich nicht hehehe.
Protagonist	Warum nicht? Dann werde ich sie selbst suche.
Fee	Du hast ein reines Herz und ein starker Willen.
	hehehe
	Du kannst statt der Blume
	Die Blumen haben auch nur diese Kraft, weil sie Wasser aus dieser Quelle beziehen.

Fee	Dass Das Wasser sogar größer Erfolgchance hat, hehehe.
Protagonist	vielen Dank.
	Es war schön mit dir zu reden hehehe.
Erzähler	<Name Protagonist> füllte einen Wasser Tasche voll mit dem Quellwasser.
Protagonist	Warum wird mir wird schwindelig.
Erzähler	<Name Protagonist> wird schwarz vor Augen.
	<Name Protagonist> wacht am nächsten Morgen am Eingang des Waldes wieder auf.
Protagonist	was ist da passiert ich war doch gerade noch in einer Höhle mit einer Fee
	Er schaut in seine Tasche.
	zum Glück ich habe noch das Wasser ich hoffe die Fee hat mich nicht angelogen.
	dann mache ich mich wohl auf den Heimweg.

Der Weg zurück

Erzähler	<Name Protagonist> machte sich auf den auf den Berg.
Protagonist	Ich kann jetzt nicht noch was passieren lassen ich nehmen lieber wieder den sicheren Weg.
	Ich würde das nicht nochmal überleben an dieser Klippe entlangzugehen, geschweige wenn der Basilisk zurückkommt.
	ich gehe diesmal den sicheren weg.
Erzähler	<Name Protagonist> nahm den sicheren Weg
	Nach 2 Tagen ohne Zwischenfälle waren das Gebirge überwunden.
	Nach einem weiteren Tag Kamm <Name Protagonist> wieder in seinem Heimatdorf an.
	Endlich angekommen ich muss schnell zu meiner Mutter.
	<Name Protagonist> rennt die Letzen Meter zu sich nach Hause.

Eine unerwartete Begegnung

Erzähler	bevor <Name Protagonist> wieder ins Gebirge ging.
Protagonist	Ist das Eine Kutsche da vorne?
Fremder	Auf dich habe ich gewartet.
Protagonist	Kennen wir uns, warum?
Fremder	Ich bin der dem du deine Flasche überlassen hast.
	Ich wollte mich bedanken und habe meine Kutsche mitgebracht.
	Mit der Kutsche schaffen wir es bis heute Abend wieder im Dorf zu sein.
Protagonist	Wirklich, ich danke dir, dann werde ich es auf jeden Fall rechtzeitig schaffen.
Fremder	Nichts zu danken Sie haben mir dieses Wunder schöne Exemplar eine Flasche übergeben.
	Spring auf, wir fahren direkt los.
Erzähler	Der Fremde und <Name Protagonist> machten sich auf den Weg in Dorf.
	Es wurde Abend und Die Kutsche Kamm im Dorf an.
	vielen Dank, ohne ihre Hilfe, hätte ich es vielleicht rechtzeitig Geschäft ging zu seinem Haus, wo <Name Arzt> schon auf ihn wartete.

Rettung der Mutter(Blume)

Protagonist	<Name Arzt>ich bin endlich zurück,
	ich habe die Blume gefunden und dabei.
Arzt	Endlich bist du zurück, ich habe mir schon sorgen gemacht.

	Gib mir die Blume.
Erzähler	<Name Protagonist> übergibt die Blume <Name Arzt>
	<Name Arzt> verarbeite die Blume zu Medizin und schüttet die die Flüssigkeiten über die Regungslose Mutter.
Protagonist	Du lebst...
Mutter	was ist passiert das Letzte was ich mich erinnern ist das wir auf dem Feld waren.
Arzt	du wurdest von dem Zauber einer Alraune versteinert, <Name Protagonist> hat eine Heil Mittel aus dem <Name Wald> geholt.
Mutter	Ich erinnere mich, vielen Dank mein Sohn, der Wald ist doch min weit, wie lange war ich versteinert.
Arzt	Sie waren <Name Protagonist> weg, wenn es noch länger und wir hätten dich nicht zurückholen können
	Vielen danke euch.
Protagonist	Dank mir nicht, ich war an der ganzen Situation auch schuld.
Mutter	ich danke dir. Nicht jeder hätte es Geschäft die Blume rechtzeitig besorgen
	Das erinnert mich an deinen Vater.

Rettung der Mutter(Quellwasser)

Protagonist	<Name Arzt> ich bin endlich zurück,
	Ich habe zwar nicht die Blume dabei, aber ich habe die Fee gefunden.
	Sie hat mir magisches Wasser übergebe, mit dem wir meine Mutter auch retten können.
Arzt	Endlich bist du zurück, ich habe mir schon sorgen gemacht.
	also waren die Geschichten wahr, aber gib mir zuerst Wasser, die Geschichte kannst du mir später erzählen
Erzähler	<Name Protagonist> übergibt das quell Wasser <Name Arzt>
	<Name Arzt> schüttet das Wasser über die Regungslose Mutter.
Protagonist	Du lebst...
Mutter	was ist passiert das Letzte was ich mich erinnern ist das wir auf dem Feld waren.
Arzt	du wurdest von dem Zauber einer Alraune versteinert, <Name Protagonist> hat Quell Wasser von der Fee geholt.
Mutter	Ich erinnere mich, vielen Dank mein Sohn, der Wald ist doch min weit, wie lange war ich versteinert.
Arzt	Sie waren <Name Protagonist> weg, wenn es noch länger und wir hätten dich nicht zurückholen können
	Vielen danke euch.
Protagonist	Dank mir nicht, ich war an der ganzen Situation auch schuld.
Mutter	ich danke dir. Nicht jeder hätte es Geschäft die Gunst einer Fee zu bekommen und ihr Quellwasser zu bekommen rechtzeitig besorgen
	Das erinnert mich an deinen Vater.

Zu Spät

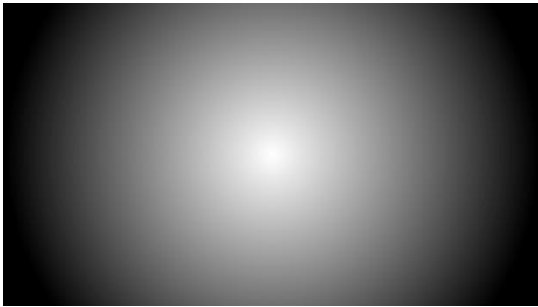
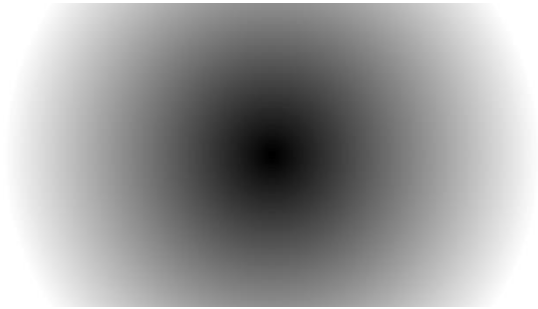
Protagonist	<Name Arzt>ich bin endlich zurück, ich hoffe ich bin noch rechtzeitig gekommen
	ich habe die Blume gefunden und dabei.
Arzt	Endlich bist du zurück, ich habe mir schon sorgen gemacht.
	Gib mir die Blume, wir müssen uns Beilen die 7 Tage sind schon rum ...
Erzähler	<Name Protagonist> übergibt die Blume <Name Arzt>
	<Name Arzt> verarbeite die Blume zu Medizin und schüttet die die Flüssigkeiten über die Regungslose Mutter.

Erzähler	...
Arzt	Wir waren wohl zu spät.
Protagonist	...
	ich bin an allem schuld, ich bin zu nichts zu gebrauchen.
Arzt	Mache dir keine Vorwürfe, nicht jeder währe mit der Blume zurückgekommen
	Ich war zu spät.
	Was dankest du wenn eine Person stirbt ?
	Wenn sie von einem Pfeil ins Herz getroffen wird
	Nein...
	Wenn sie von einer unheilbaren Krankheit befallen wird.
	Nein...
	Wenn sie von dem Zauber einer Alraune getroffen wird,
	Nein...
	Eine Peron stirbt, wenn man sie vergisst.
	Also lass das nicht umsonst wesen sein.(Anlehnung: Doc Bader in One Piece - Gefunden auf: https://www.myzitate.de/doc-bader/)
Protagonist	Du hast recht ich werde Trainieren, und Lernen, dass ich keine Beglast für die Menschen bin.
	Ich werde in dazu in die Welt hinausziehen, nichts hält mich mehr in diesem Dorf.
	vielen Dank für alles.
Erzähler	Und so verlies <Name Protagonist> das Dorf begab sich auf seine ganz eigenen Abenteuer.

Transition

Einfache Transition

- Selbst erstellt mit Krita mit einer Fill Layer
- Wurden als übergänge von Zeitlichen abschnitten oder Orts Wechsel verwendet



Ankündigungen

Ankündigungen sind schwarze Hintergründe, die zwischen zwei Transition sind um mehr Kontext für diese zu geben.

drei Tage vergehen

GAME OVER

ein Tag vergeht

ein paar Stunden später

Er erzählt der Fee seine Geschichte

zwei Tage vergehen

einige Tage vergehen

Hintergründe

Für die Hintergründe wurden reale Bilder genommen, welche mit einem Unschärfe Filter bearbeitet wurden



5 Wald: <https://pixabay.com/de/photos/wald-pfad-sonnenstrahlen-waldweg-2942477/>



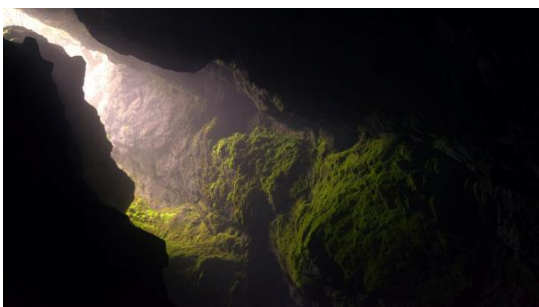
1 Dorf: <https://pixabay.com/de/photos/alte-elisabeth-h%c3%a4user-historisch-3284212/>



4 Wiese: <https://pixabay.com/de/photos/feld-gras-natur-landschaft-himmel-5429112/>



3 Berg: <https://pixabay.com/de/photos/berge-gipfel-schnee-landschaft-276995/>



2 Höhle: <https://www.pexels.com/photo/tree-under-watergrasspaont-2499862/>

Kämpfe

ein Kampf besteht aus 2 Teilnehmern dem Protagonisten und ein Gegner und besteht aus 2 Phasen

1. Der Protagonist macht seinen Zug
2. Der Gegner macht seinen Zug

Der Protagonist und Gegner besitzen die Eigenschaften „Health“ wie viele Schaden sie bis zum Verlieren aushalten und „Attacke“ wie viel sie die Health reduzieren

Ein Kampf ist gewonnen, wenn einer der Teilnehmer unter oder auf 0 Health fällt.

In der Ersten Phase kann der Spieler aus 4 Aktionen aussuchen

1. Angreifen: dem Gegner schaden machen hat eine 100% Erfolgschance
2. Auszuweichen: der Protagonist bekommt für den nächsten gegnerischen Zug keinen Schaden
3. Parieren: der Protagonist hat eine 50% Chance den gegnerischen angriff abzuwehren und den ganzen Schaden zu entgehen zudem fügt er dem Gegner seinen normalen Angriffsschaden zu zufügen.
4. Items aus dem Inventar einsetzen
 - a. Nur bestimmte Items können verwendet werden sogenannte „fight Items“
 - b. Items geben dem Protagonisten Health punkte zurück
 - c. In dem Zug greift der Gegner trotzdem an

Erweiterungen

- Geplante war mehr als nur 2 Kämpfe schlussendlich in der Visuell Noble zu haben
- Es gibt nur Items die dem Protagonist Heilen, hierzu könnten mehr eingefügt werden und mehr Effekte wie zum Beispiel eine 100% Parieren Chance, Damage Reduktion und weitere
- Mehr und klügere Gegner, im Moment gibt es nur zwei Gegner typen und diese greifen auch nur jede runde an
 - o Es konnte durch Variationen im Angriffs Muster mehr Spannung reingebracht werden Zum Beispiel wenn diese verfehlen könnten, auch ausweichen und Parieren
- Eine visuelle Darstellung der Kampf Teilnehmer und Animationen für Aktionen

Audio

Im aktuellen Stand besitzt die Visual Novell nur Hintergrundmusik, welche von [Samuel Kasper](https://github.com/SamuelKasper) (Github : <https://github.com/SamuelKasper>) produziert wurden.

- Kampf Musik: spendende, epische Musik, welche Gefahr (wurde zu viel für normale Kämpfe).
- Adventure Musik: Standardmusik für normale Situationen wird in normalen Situationen abgespielt.
- Departure Music: Aufbruches Musik welche verwendet wurde, um das Abenteuer einzuleiten.
- Mysteriöse Music: soll Magische Situationen verstärken. Finden der Blume oder der Quelle.

Erweiterungen

- Es fehlen allgemeine Sound zur Unterstützung der Umgebung.
 - o Schreien der Alraune in Scene „Der Fluch“.
 - o Winde der durch die Klippe weht in der Szene „Der Gefährliche Weg“.
 - o Kreischen einer Basilika in der Szene „Der Gefährliche Weg“.
 - o Lachen der Fee in der Scene „die Höhle“.
 - o Kampf Geräusche während eines Kampfes: Angriff, Ausweichen, Parieren und getroffen werden.

Inventor/ Item System

Items werden fürs Kämpfen oder den Story Progress verwendet. Alle Items werden Statik ins Inventar geladene.

Items die Im Kampf einsetzbar haben separat gespeicherte Eigenschaften, welche den Effekt beim Nutzen in einem Kampf definieren.

Items:

- Flower: Das Ziel der Geschichte diese zu finden, besitzt
 - o Quelle: <https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/blume> Icons erstellt von Freepik – Flaticon
- sword: Item das nur repräsentieren soll das der Protagonist sich verteidigen kann. Ist kein verbrauchbares Item
 - o Quelle: <https://www.flaticon.com/free-icons/sword>" Sword icons created by Iconic Panda – Flaticon
- Water_bag: ist im Kampf eingesetzt werden um wenig Leben zuheilen
 - o Quelle: selbst designed
- Healing_potion: Ist im Kampf einsetzt bar und heilt den Spieler voll
 - o Beim Verwenden bekommt man die Leere Flasche zurück
 - o Quelle: <https://www.flaticon.com/free-icon/potion> erstellt von Freepik - Flaticon
- Empty_glass_bottle: erhalten beim Heiltrank Einsatz in einem Kampf
 - o Verwendung kann dem Fremden gegeben werden, um eine andere Szene zu erhalten
 - o Quelle: <https://www.flaticon.com/free-icon/potion> erstellt von Freepik - Flaticon
- Loaf_of_bread: kann in einem Kampf eingesetzt werden, um Leben wieder herzustellen
 - o Quelle: <https://www.flaticon.com/free-icon/bread> erstellt von Freepik - Flatico
- magic_water: ist ein Geheimes Item, welches von der Fee erhalten wurde, kann alternativ von der Blume zum guten Ende führen
 - o Quelle: selbst designed



Anmerkung

- Ich habe zu viel Zeit in ein eigenes Item Verwendung System gesteckt
- Es sollten nur Items im Kampf verwendet werden und nicht allgemein, wenn man das Inventar öffnet
- Vielleicht bessere Lösung beim allgemeinen Verwenden eines Items einen Text zu zeigen und wieder dem Inventar zuzufügen.
- Mögliche Texte: „dafür habe ich gerade Keine Verwendung “ oder einfach die Item Beschreibung