# Konzeption

## Bewertungskriterien

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Bezeichnung** | **Inhalt** |
|  | Titel |  |
|  | Name | David Niemann |
|  | Matrikelnummer | 263468 |
| 1 | Konzeption | Folgende Inhalte |
| 2 | Charakter-Konzept | 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 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

Namen

* selbst wähl bar

Archetyp:

* 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:



#### Mutter

##### Namen

* Besitzt keinen Namen wird nur als Mutter des Protagonisten bezeichnet

##### Details

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

##### Final Art



#### Der Arzt

Namen:

* Dr. Bader
* Anspielung auf Dr. Bader aus One Piece: https://opwiki.org/wiki/Bader

Details:

* 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 Fremde Mann

Namen:

* Unbekannt die gesamte Geschichte

Details:

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

##### Final Art

Finale Darstellung

vor der Nachbearbeitung



#### Die Fee

Namen:

* Nur als Große Fee der Waldes Bekannt

Details:

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

Final Art



Finale Darstellung

vor der Nachbearbeitung



## Szenen DiagrammGeschichte

#### 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 … |