

Inhaltsangabe:

In der Visual Novel geht es um den jungen Schüler Ben, der nach einem tragischen Minenunglück seinen Vater verloren hat. Die starke Beziehung zu seinem Vater lässt ihn nicht glauben, dass sein Vater wirklich gestorben ist. Als die Rettungsaktionen der Behörden eingestellt werden, beschließt er selbst nach seinem Vater zu suchen.

Die Geschichte beginnt mit dem tragischen Unglück des Vaters. Dieser macht sich wie immer auf den Weg zu seiner Arbeit in der örtlichen Mine. Zusammen mit seiner Arbeitskollegin soll er einen neuen Stollen anlegen. Nachdem die Sprengung in einem nicht sicheren Bereich des Berges durchgeführt worden war, bricht sein Arbeitskollege in einen Hohlraum, der unter sich aufbricht. Dort findet der Kollege ein großes Gefäß. Durch die Leichtsinnigkeit des Kollegen stürzt das Gefäß zusammen mit der Kollegin zurück in den Hohlraum auf einmal hört er einen lauten, monströsen Schrei der Vater versucht aus dem Stollen zu flüchten, wird aber zu bodengerissen und zurück in den Stollen gezogen. Dadurch stürzt der Stollen ein.

Als Ben erfährt, dass es einen Unfall in der Mine gab und die Suchen eingestellt werden, macht er sich nicht wissend, welche Gefahren auf ihn lauern, auf den Weg. Auf der Suche nach seinem Vater erlebt Ben einige Abenteuer und entkommt manchmal nur knapp einem großen Unglück. Seine Entscheidungen, die er auf seinem Weg trifft, sind entscheidend für seine Erfolg oder Misserfolg.

Kriterien:

Konzeption	Ist beigefügt
Charaktersteckbriefe	Ist beigefügt
Auswahlmöglichkeiten	Es existieren verschiedene Auswahlmöglichkeiten
Branching paths	Insgesamt gibt es drei finale Pfade die sich in gut, mittel und schlecht aufteilen.
Transitions	Insgesamt wurde zwei Transitions verwendet.
Audio	Es werden verschiedene Audiodatei benutzt
GUI	Ingame-Menü
Input-Feld	Wurde verwendet, um den Code für das Tor einzugeben.
Animation	Fade-out Effekte
Styling	Siehe CSS-Datei
Creativ Corner	Die Items gestalten den Spielverlauf. Bei der Item-auswahl entscheidet der Spieler durch die Wahl der Items wie sich der Spielverlauf ändert. Zusätzlich stehen im Tagebuch (Item) wichtige Informationen die essenziell für den Spielverlauf sind.
Benutze Extras	Item System, Punkteverteilungssystem und Novel Pages.

