## Charakter:

### Charakter-Konzept: Ben

A cartoon of a child

Description automatically generated with low confidenceA picture containing text, vector graphics

Description automatically generatedA picture containing text, vector graphics

Description automatically generated

**Aussehen:**

Ben hat blonde Haare und Blaue Augen. Er trägt ein offenes, grün kariertes Hemd und darunter ein hellgrünes T-Shirt.

**Animationen:**

Animationen liegen nur in vorm von Gesichtsänderungen also Emotionen vor, wie in den Beispielbildern gezeigt.

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Ben |
| Alter | 20 Jahre |
| Rolle im Spiel | Spielbarer Charakter |
| Wohnort | Lebt bei seiner Mutter |
| Fähigkeiten | Hat keine guten und schlechten Fähigkeiten, benutzt meistens Hilfsmittel (Items) |
| Stärken | Gibt nie auf, Positive Einstellung |
| Schwächen | Hastig, Sollte in manchen Situationen länger nachdenken. |
| Beruf | Schüler |

**Hintergrund:**

Ben lebt mit seiner Mutter und seinem Vater in der kleinen Stadt Herbolzheim. Momentan macht er sein Abitur und überlegt, was er danach tun soll. Er kann sich nicht zwischen Ausbildung oder Studium entscheiden.

### Maria

|  |  |
| --- | --- |
| Name: | Maria |
| Alter: | 42 |
| Rolle im Spiel: | Ist die Mutter von Ben |
| Wohnort: |  |
| Fähigkeiten: |  |
| Stärken: |  |
| Schwächen: | Macht sich zu viele Sorgen |
| Beruf: | Zahnarzthelferin |
| Animationen: | Nur Emotionen |
| Hintergrund: | ? |

### Karl

|  |  |
| --- | --- |
| Name: | Valentin |
| Alter: | 48 |
| Rolle im Spiel: | Vater von Ben |
| Wohnort: |  |
| Fähigkeiten: | Kommt gut in der Dunkelheit zurecht |
| Stärken: |  |
| Schwächen: |  |
| Beruf: | Minenarbeiter |
| Animationen: | Nur Emotionen |
| Hintergrund: | ? |

## Kriterien:

|  |  |
| --- | --- |
| Konzeption | Ja (Verlaufsdiagramm & Inhaltsangabe) |
| Charakter-Konzept | Geplant |
| Auswahlmöglichkeiten | Ja (Verlaufsdiagramm) |
| Branching paths | Ja (Verlaufsdiagramm) |
| Transitions | Geplant |
| Novel-Pages | Geplant (Als Taschenbuch zum Nachlesen) |
| Audio | Geplant |
| GUI | Geplant (Ingame-Menü) |
| Input-Feld(er) | Geplant (Entweder Name oder Code?) |
| Punkteverteilungssystem | ?? |
| Inventory- und Item-System | Geplant (Mit User Auswahl und Auswirkung auf Spiel) |
| Animation | Geplant |
| Styling | CSS halt |
| Enden | Sind vorhanden (Scheitern der Aufgabe und Rettung des Vaters ?) |

## 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 seinem Arbeitskollegen 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 dem Kollegen zurück in den Hohlraum. Im Hohlraum hört der Vater auf einmal seinen Kollegen schreien, dieser versteht nicht, was los ist, auf einmal hört er einen Lauten monströsen Schrei der Vater versucht aus dem Stolle zu flüchten, wird aber zu bodengerissen und zurück in den Stollen gezogen. Durch den Kampf mit dem unbekannten Etwas stürzt der Stollen ein.

Als Ben von der Schule zurückkommt, findet er seine Mutter mit der Polizei im Wohnzimmer. Der Polizist erklärt, dass es ein Minenunglück gab und der Vater begraben wurde und eine Rettungsaktion gestartet wurde. Nach einigen Tagen wird aufgrund der gefährlichen Stelle im Bergwerk die Suche eingestellt. Ben kann es nicht fassen und will seinen Vater nicht aufgeben. Er beschließt, die Sache selbst in die Hand zu nehmen und beginnt heimlich seine eigene Suche. …