## Charakter:

### Charakter-Konzept: Valentin

A person wearing a garment

Description automatically generated with medium confidenceA person wearing a garment

Description automatically generated with low confidenceA person wearing a garment

Description automatically generated with medium confidence

**Aussehen:**

Valentin hat dunkelgrüne Haare und braune Augen. Er trägt ein Polohemd und darüber ein Sweatshirt.

**Animationen:**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Valentin |
| Alter | 48 |
| Rolle im Spiel | Vater von Ben |
| Wohnort | Lebt mit seiner Frau und Sohn in Herbolzheim |
| Fähigkeiten | Kommt gut in der Dunkelheit zurecht |
| Stärken | Ist sehr stark |
| Schwächen | Ist in manchen Situationen unsicher, weil er über alles zwei Mal nachdenkt |
| Beruf | Minenarbeiter |

**Hintergrund:**

Valentin lebt mit seiner Frau und seinem Sohn in der kleinen Stadt Herbolzheim. Er arbeitet in der lokalen Mine als Minenarbeiter und sorgt so für seine Familie. Er ist derzeit dabei eine Vorbildung zu machen, um eine Lohnerhöhung zu erhalten.

### 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. …