

Visual Novel

Titel: Yesterday

Name: Violetta Pyralov

Dozentin: Riem Yasin

Studiengang: MIB 7

Matrikelnummer: 263005

Vorwort:

Das Prinzip der Geschichte wurde vom Vocaloid Song: じん / カゲロウデイズ (Kagerou Days) inspiriert. Die Geschichte und Charaktere sind grundsätzlich von mir entwickelt und gezeichnet. Für einen Run benötigt man etwa 20 min.

Lösungen und weitere Infos werden weiter unten aufgelistet.

Viel Spaß beim Spielen!

Kriterien:

1	Konzeption	Kurze Beschreibung, Steckbriefe, Decision-Trees/Diagramm, Drehbuch
2	Charaktersteckbriefe	Stechbriefe vorhanden, Archetypen benutzt
3	Auswahlmöglichkeiten	Auswahl bei einigen Auswahlmöglichkeiten beeinflussen den Spielverlauf und die Endings. Andere Auswahlmöglichkeiten dienen zum Sammeln von Punkten (Für Love-o-Meter)
4	Branching paths	Es gibt zwei verschiedene Hauptpfade, welche sich noch mal in mehrere Endings aufspalten. (siehe unten bei Decision-Trees/Diagramm
5	Transitions	Es kommen zwei verschiedene Transitions zum Einsatz.
6	Audio	Es gibt einige Hintergrund Geräusche (z.b: Draußen/Gespräche in der Klasse). Verschiedene Soundeffekte sollen dem Spieler zeigen, was gerade passiert. (Booksound, Cabinsound)
7	GUI	Menü kann mit M geöffnet werden, Inventar mit I. Im Menü kann das Spiel geladen und gespeichert werden. Zusätzlich können sich die Credits angeschaut werden. Im Menü wird ebenfalls das Love-o-Meter angezeigt.
8	Input-Felder	Es wird ein Input Feld bei einem Rätsel verwendet, um die Antwort vom Spieler zu verwenden. Wenn der Spieler die richtige Antwort eingibt, geht das Spiel weiter. Wenn nicht wird der Input in einem weiteren Satz verwendet (<i>Input</i> . Nein, das ergibt keinen Sinn.)
9	Animation	Es wird eine Animation verwendet (Färben von einem Charakter, Repositionierung)
10	Styling	Buttons und Textbox wurde mit CSS gestylt.
11	Creative Corner	Alleinstellungsmerkmal ist das Rätsel

A	Inventory- und Item-System	Es wurde ein Inventar eingebaut mit nicht konsumierbaren Items. Diese sollen als Erinnerung dienen, wo etwas passiert ist.
B	Punktverteilungssystem	Punkte werden vergeben und abgezogen, wenn man die richtige/falsche Antwort bei Gesprächen mit Sho wählt. Die Punkte beeinflussen das Ending (zu wenig Punkte schlechtes Ending)
C	Novel Pages	Novel Pages wurden bei den Credits (mit M erreichbar) eingesetzt.
D	Meter-bar	Meterbar wird verwendet, um zu sehen wie gut/schlecht die Freundschaft zwischen Sho und Rika momentan steht. (Meterbar kann im Menü jederzeit angesehen werden). Zu wenig Freundschaftspunkte führt dazu, dass das schlechte Ending erreicht wird.

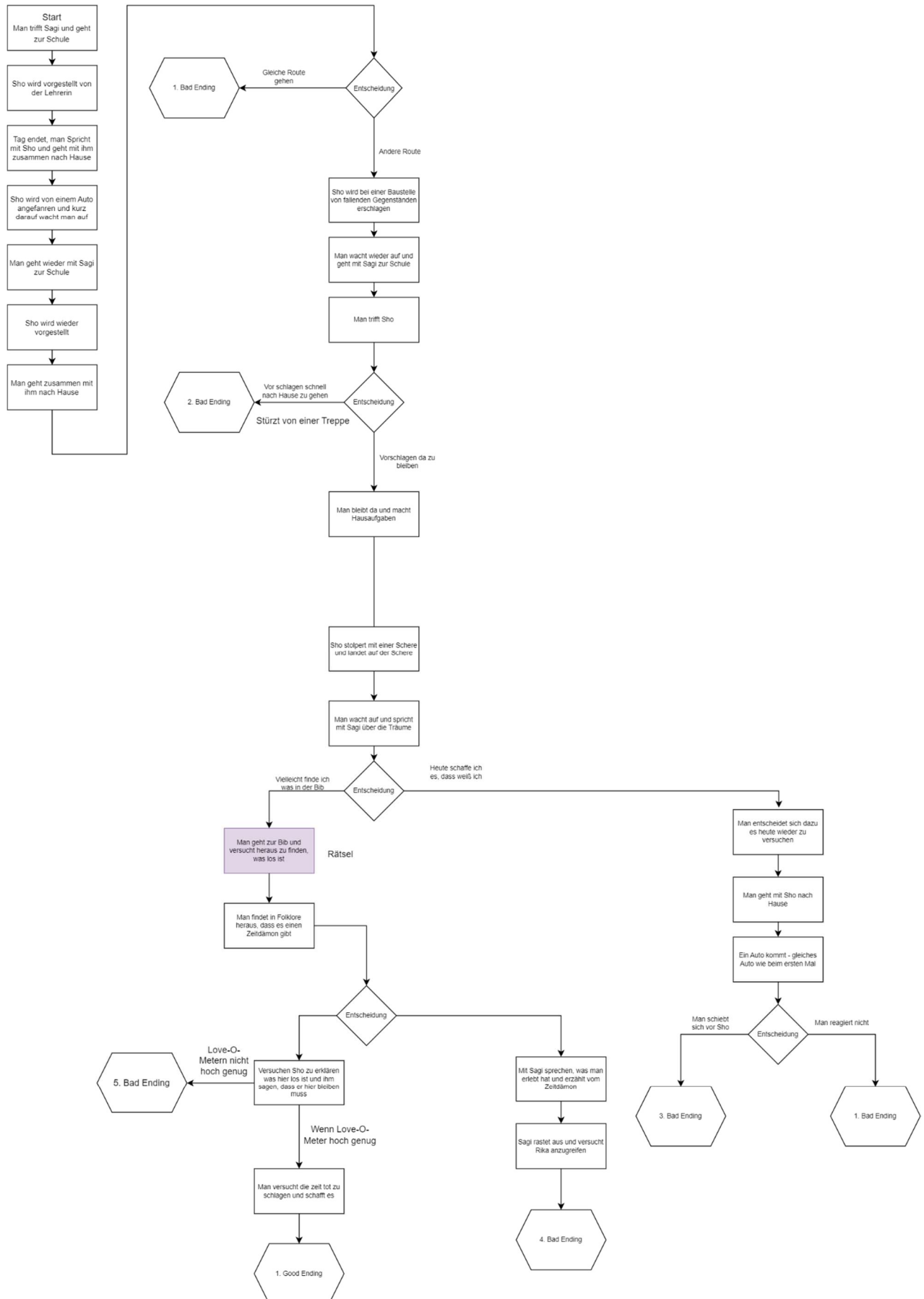
Antwortmöglichkeiten/Punkteverteilung:

Auswahlmöglichkeit	Auswirkung auf Punkte
Vor kurzem hergezogen?	-10
Wohnst du schon lange hier?	+10
Wohnst du gegenüber vom Park?	-10
Anbieten zusammen die Stadt anzuschauen	+10
Viele Hausaufgaben bekommen	0
Komische Träume	-10
Schnellsten Weg zeigen	+10
Das muss schwer sein, so oft umzuziehen	+10
Du hast bestimmt viele Freunde, wenn du so oft umziehst.	-10

Lösung für das Rätsel:

Sagi oder sagi o. Sagi Aoki o. sagi aoki o. Sagi aoki o. sagi Aoki (verschiedene Schreibmöglichkeiten)

Diagramm /Decisiontree



Rika Satō

Name: Rika Satō (Herrscherin)

Gender: weibliches Aussehen

Race: Mensch

Alter: 18

Fähigkeiten: -

Stärken: sehr hilfsbereit, gute Schülerin

Schwächen: naiv, lässt sich von ihren Gefühlen leiten

Charakter: mutig, fürsorglich, hilfsbereit

Archetypen: Der Held /Der Betreuer

Rolle im Spiel: Hauptcharakter, wird vom Spieler gespielt; Ihre Rolle ist es Shō Rai zu retten und den Loop zu beenden.

Motivation:

- Shō Rai retten
- Loop beenden
- Herausfinden was passiert

Hintergrundinformationen:

Rika ist eine Oberstufenschülerin der Kamata High School in Japan. Sie lebt ein einfaches Leben, zusammen mit ihrer Mutter. Sie kennt Sagi seit ihrer Kindheit und seither sind sie unzertrennlich.

Kontext:

- Lernt Shō Rai kennen und versucht seitdem ihm zu helfen am Ende des Tages nicht zu sterben.
- Erinnert sich erst nicht, dass sich der Tag wiederholt.

Äußerlichkeiten:

- Dunkles, zu einem Zopf zusammengebundenes Haar.
- Graue Augen
- Schuluniform
- Hat einen Armreif von Sagi am rechten Arm
- schlanke Statur

Sagi Aoki

Name: Sagi Aoki (Betrug)

Gender: keins / weibliches Aussehen

Race: wirkt menschlich, eig. Ein Zeitreisender Dämon

Alter: äußerlich 18, eig. ???

Fähigkeiten: Zeit manipulieren, benutzt diese Fähigkeit, um Zeit zu essen von einem Menschen, um die eigene Lebenszeit zu verlängern.

Stärken: sehr sympathisch, freundlich, outgoing, extrovertiert, beliebt

Schwächen: kann manchmal ihre Emotionen nicht kontrollieren

Charakter: men. spontan, optimistisch / däm. dominant, kontrolliert, egozentrisch

Archetypen: mensch: Betreuer / däm. Herrscher

Rolle im Spiel: beste Freundin von Rika, hat einen Loop für Rika erstellt, damit sie Rikas Zeit essen kann.

Motivation: Hunger nach Zeit, da es auch Ihre Lebenszeit verlängert.

Hintergrundinformationen:

Sagi ist ein Zeitdämon, welcher seit es die Menschheit gibt, existiert. Sie sucht sich junge Menschen aus, um diese in einem Art "Loop" gefangen zu halten. Diese Loops äußern sich darin, dass das Opfer einen Tag immer wieder erneut erlebt. Das Ziel des Dämons ist es, dass das Opfer aufgibt. Je schneller der Dämon an sein Ziel kommt, desto mehr Lebenszeit gewinnt er.

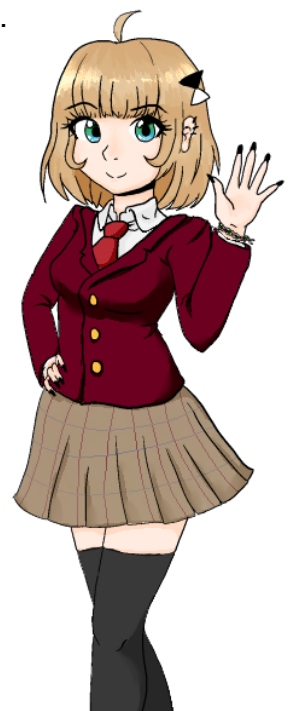
Es ist möglich, den Dämonen aufzuhalten, wenn man den Loop bricht. Je länger ein Loop dauert, desto einfacher wird es diesen zu durchbrechen.

Der Mensch merkt irgendwann, dass er sich in einem Loop befindet und kann sich selbst kleine Notizen und Hilfestellungen geben, um herauszufinden, wie der Loop durchbrochen werden kann.

Äußerlichkeiten:

Blaugrüne Augen, hellbraunes bis blondes schulterlanges Haar, gerader Pony, Schuluniform, schlanke Statur, hat ein Armband auf am linken Arm.

Armband:



Shō Rai

Name: Shō Rai (Zukunft)

Gender: Männlich

Race: Mensch

Alter: 18

Fähigkeiten: -

Charakter: bodenständig, einfach, bescheiden, eher extrovertiert, ausgeglichen

Archetypen: Der Jedermann

Rolle im Spiel: Freundet sich mit dem Hauptcharakter an, muss gerettet werden

Motivation:

- Schule beenden
- Freunde finden

Hintergrundinformationen:

Sho ist sehr outgoing und versucht schnell Kontakte zuknüpfen. Durch die Arbeit seines Vaters muss die gesamte Familie oft umziehen. Aus diesem Grund pflegt er keine tiefen Freundschaften, da er denkt, dass er wieder umziehen muss und es sich nicht lohnt feste Freundschaften aufzubauen. Versucht aber trotzdem, mit seinen Mitschülern klarzukommen und freundliche Bekanntschaften zu haben.

Kontext:

- Scheint sich mehr oder weniger an den wiederholenden Tag

Äußerlichkeiten:

- Dunkles Haar, leicht wuschelig, dunkelblaue Augen
- ein leichtes müdes Lächeln
- Schuluniform



Lehrerin

Name: Lehrerin

Gender: weibliches Aussehen

Race: Mensch

Alter: 34

Informationen: Die Lehrerin kommt im Spiel wenig dran.
Charakter wird benutzt, um Sho vorzustellen.

