

Visual Novel, Sommersemester 2023

A Murder Mystery

Name: Alida Kohler

Matrikelnummer: 263819

Dozentin: Riem Yasin

1. Vorgaben

1.1 Konzeption

In „A Murder Mystery“ geht es um die Geschichte einer jungen Krimiautorin, deren Freundin Ash als „ultimativer Liebesbeweis“ ihre Bücher nachstellt. Die Autorin findet sich schnell in einem Gewissenskonflikt wider: Soll sie zu Ash halten und sie schützen, da sie sich nicht sicher ist, oder der Polizei von ihren Vermutungen erzählen? Soll sie ihr kommendes Buch veröffentlichen, wenn die Chance besteht, dass auch durch dieses Buch unschuldige Menschen sterben? Die Lage spitzt sich zu, auch das neue, unveröffentlichte Buch wird nachgestellt, wodurch sich Ash als Täterin enttarnt.

1.2. Archetypen

Archetypen wurden für die Protagonistin und die Antagonistin verwendet. Während sich die Protagonistin schuldig fühlt, da sie die Bücher geschrieben hat, die nun als Mordvorlage dienen und sich um die Sicherheit ihrer Mitmenschen sorgt, begeht Ash die Morde, um der Protagonistin ihre Liebe zu beweisen und Macht zu demonstrieren.

1.3. Auswahlmöglichkeiten

Die Auswahlmöglichkeiten beziehen sich vor allem darauf, wann der Ermittler welche Informationen erhält, ob Ash konfrontiert mit den Vermutungen konfrontiert werden soll und wie die Autorin ihr neues Buch schreibt.

Der Dialog unterscheidet sich dadurch und auch die Beziehungs- beziehungsweise Vertrauenspunkte werden dadurch verändert. (Wie sich der Dialog verändert, ist im Drehbuch zu sehen.)

1.4. Branching paths

Es gibt mehrere branching paths, je nach dem, welche Option gewählt wurde. Bei Entscheidungen sind die Variablen entweder nach der Entscheidung (Ja, Nein) oder der

Stimmung (nette Antwort, böse Antwort) benannt. Zum Beispiel hier zu sehen:
<https://github.com/KohlerAI/VisualNovel/blob/main/Abgabe/Source/Scenes/Scene2.ts#L12>

Der Ablauf der Szenen unterscheidet sich dann je nach den Entscheidungen, es gibt Bonusszenen und Bonusinhalte.

1.5. Transitions

Transitions kommen zum Beispiel hier

<https://github.com/KohlerAI/VisualNovel/blob/main/Abgabe/Source/Scenes/Scene1.ts#L51>

und hier

<https://github.com/KohlerAI/VisualNovel/blob/main/Abgabe/Source/Scenes/Scene5.ts#L23>

zum Einsatz

Insgesamt wurden sechs verschiedene Transitions in dem Projekt verwendet (manche mehrfach)

1.6. Audio

Ton wurde verwendet, um die allgemeine Stimmung zu setzen, zum Beispiel das Ticken der Uhr zu Hause oder das Sprechen und Tippen der Polizisten auf der Polizeistation. Es werden aber auch Ereignisse untermalt wie das Empfangen von wichtigen Nachrichten oder Tätigkeiten der Charaktere wie das Tippen auf dem Handy, wenn die Protagonistin Ash schreibt.

1.7. GUI

Es wird ein Ingame-Menü verwendet, mit welchem der Spieler das Spiel speichern und laden, auf das Inventar zugreifen und die Lautstärke verändern kann.

1.8. Input-Feld

Das Input-Feld wird dazu verwendet, dass der Spieler am Anfang seinen Namen eingeben kann, welcher dann durch das Spiel hinweg verwendet wird.

1.9. Animation

Animationen werden dafür verwendet, um zu signalisieren, dass ein Charakter die Szene verlässt oder betritt.

1.10. CSS

Aus den Hintergrundbildern wurde eine Farbpalette erstellt, die dann für die anderen Elemente verwendet wurde, so passt alles zusammen. Um dem Pixel-Stil treu zu bleiben, habe ich auf dafont eine Pixel-Schrift heruntergeladen.

<https://www.dafont.com/de/vcr-osd-mono.font>

1.11. Creative Corner

Im Verlauf des Spiels schreibt der Spieler beziehungsweise die Protagonistin an ihrem eigenen Buch weiter, der Spieler trifft die Entscheidungen für die Handlung des Buchs.

1.12. Enden

Insgesamt gibt es vier Enden, die von den Entscheidungen des Spielers und den Sympathiepunkten abhängen.

1.A. Inventory- und Item-System

Der Spieler sammelt zwei Seiten mit Notizen, die für die Befragung mit dem Ermittler wichtig sind. Sinkt das Vertrauen des Ermittlers zur Protagonistin durch zu viele falsche Antworten, wird die Protagonistin am Ende auch verhaftet.

1.B. Punkteverteilungssystem

Der Spieler kann sowohl Beziehungspunkte mit Ash und Vertrauenspunkte mit dem Ermittler sammeln oder verlieren. Dadurch ändern sich die Reaktionen der Charaktere gegenüber der Protagonistin und es gibt verschiedene Enden, je nach dem, wie die Beziehung ist.

1.D. Meter-Bar

Die Beziehung / das Vertrauen des Ermittlers und von Ash werden mit Meter-Bars geupdatet.

2. Eigene Assets

Alle Bilddateien für die Hintergründe und die Charaktere wurden von mir in Aseprite gezeichnet. Die Items / die Seiten wurden von mir erstellt und beschrieben.

3. Steckbriefe

3.1. Protagonistin

Allgemein

Hinweis: Der Spieler kann den Namen, das Geschlecht und das Aussehen auswählen. In der Beschreibung werden "sie" Pronomen verwendet.

Der Name der Protagonistin wird vom Spieler festgelegt. Nach ihrem Studium in englischer Literatur arbeitet sie in ihrem Traumberuf als Krimiautorin und arbeitet aktuell an ihrem dritten Buch. Sie lebt gemeinsam mit ihrer Freundin Ash im Süden Englands in der Nähe von London. Auch wenn sie streng genommen nie aufhört zu arbeiten, in ihrer Freizeit verbringt sie viel Zeit in dem Garten des kleinen Hauses, in dem sie lebt.

Name _____ (PlayerName) Baker

Alter 23

Archetyp

Der Betreuer & der Unschuldige: Die Protagonistin fühlt sich verantwortlich für die Morde und hilft, diese aufzuklären. Dabei sorgt sie sich nicht nur um ihre Sicherheit, sondern auch um die ihrer Mitmenschen, die Opfer des Killers werden könnten beziehungsweise geworden sind.

Intelligenz "Booksmart"

Bildung Bachelor of Arts in englischer Literatur in Oxford

Hintergrund

Die Protagonistin ist in einer klassischen Mittelschicht-Familie aufgewachsen. Ihre Eltern haben sie bei ihrem Traum unterstützt, zu schreiben und Autorin zu werden. Sie ist bescheiden und braucht keine Extravaganzen in ihrem Leben. Sie kann von ihrem Job als Autorin leben, aber es ist definitiv kein Leben im Luxus.

Beruf

Die Protagonistin hat während ihres Studiums in einem kleinen Café gearbeitet. Bis sie von ihrer Arbeit als Autorin leben konnte, war sie Autorin bei einem Mode- / Lifestylemagazin. Inzwischen verkaufen sich ihre Bücher gut genug, dass sie davon leben kann.

Vokabular Sie hat durch ihren Job und ihre Ausbildung ein sehr großes Vokabular

Einstellung

Die Protagonistin ist eine ruhige und besonnene Person. Sie ist oft in ihren Gedanken versunken und allgemein eher introvertiert.

Sie hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und setzt sich für ihre Mitmenschen ein. Am besten geht es ihr, wenn es den Menschen gut geht, die ihr nahestehen. Wenn sie weiß, dass es in ihrem Umfeld Streit oder Konflikte gibt, belastet sie das sehr.

Persönlichkeit

Wünsche

Zu Beginn der Handlung hat die Protagonistin eigentlich alles, was sie sich wünschen könnte. Die Tatsache, dass die Morde auf ihren Büchern basieren und ihre Kritiker treffen, belastet sie jedoch sehr. Sie fühlt sich schuldig und sieht es als ihre Pflicht, die Ermittler zu unterstützen, ihre Intention war nie anderen zu schaden. Getrieben von Schuldgefühlen beginnt sie selbst, Nachforschungen anzustellen und Theorien aufzustellen. Sie gerät in einen Gewissenskonflikt, als sie erkennt, dass Ash zu den Verdächtigen gehört. Die Protagonistin möchte ihr Leben in Ruhe leben und ihre Bücher schreiben, sie ist nicht daran interessiert, extrem reich zu werden, solange sie machen kann, was sie liebt.

Vorlieben

Die Protagonistin liebt es, zu schreiben und sich Geschichten auszudenken. Sie ist außerdem sehr wissbegierig und neugierig und hat immer ein kleines Notizbuch dabei, um sich interessante Dinge, die sie hört oder sieht aufzuschreiben.

Sie hat ein großes Interesse an dem Okkulten und Geschichte und beide Themen häufiger in ihren Büchern ein. Wenn sie den Kopf frei bekommen möchte, kümmert sie sich um ihren Garten, den sie mit viel Liebe angelegt hat.

Die Protagonistin ist immer für ihre Freunde und Familie da und liebt es, Zeit mit ihren Liebsten zu verbringen. Ash ist ihre Stütze und umgekehrt. Die Protagonistin ist davon überzeugt, dass Ash ihre Seelenverwandte ist.

Abneigungen

Die Protagonistin ist lieber für sich, sie mag keine lauten und überfüllten Orte. Sie hasst Ungerechtigkeiten und verarbeitet das Gefühl der Hilflosigkeit gegenüber dem Bösen in der Welt in ihren Büchern, da sie dort das Gute gewinnen lassen kann.

(Und sie hat eine tiefe Abneigung gegenüber Brokkoli)

Sie möchte ihr Leben nach ihren Wünschen gestalten und hasst es, wenn jemand versucht, ihr etwas vorzuschreiben.

Werte

Die Protagonistin legt großen Wert auf Gerechtigkeit und Fairness. Sie ist davon überzeugt, dass man jeden Menschen seinen eigenen freien Willen zugestehen sollte. Das beinhaltet für sie die Beziehungen zu ihren Mitmenschen genauso wie Politik und Religion.

Schwächen / “Fehler”

Die Protagonistin ist oft in ihrer eigenen Welt und Gedanken versunken. Sie ist manchmal ein bisschen zu leichtgläubig. Für ihre engsten Freunde und Verwandte würde sie alles tun und vertraut ihnen bedingungslos, was ihr bei Ash zum Verhängnis wird.

Laster

Liebt Tee wahrscheinlich ein bisschen zu sehr
Immer am Arbeiten

Entwicklung

Die Protagonistin ist sehr sanft und bedacht zu Beginn der Geschichte. Sie sieht es als ihre Pflicht, den Ermittlern zu helfen, da die Morde auf ihren Büchern beruhen. Wenn sie erkennt, dass Ash eine der Verdächtigen ist, geraten ihre Grundsätze ins Wanken.

Sie steht vor der Wahl, Ash auszuliefern und das Richtige zu tun oder bei Ash zu bleiben (und sie liebt Ash).

Der innere Konflikt und die vielen schlagartigen Veränderungen und Enthüllungen in kurzer Zeit sorgen dafür, dass sie ihre Werte überdenken muss (→ je nach getroffenen Entscheidungen und Affection Bars unterscheidet sich das dann)

Aussehen

Hellblonde Haare

Grüne Augen

165 cm

Kleidung

Comfy sweaters, jeans, cardigans, ...

Neutrale und Pastellfarben

Feminin

3.2. Ash Taylor

Allgemein

Ash ist die Partnerin von der Protagonistin und die Antagonistin der Geschichte. Sie verehrt die Protagonistin und ihre Arbeit in einem ungesunden Maß. Ash ist besessen davon, Anerkennung und Bestätigung von der Protagonistin zu bekommen und sieht die Morde an ihren Kritikern als den besten Weg dafür. Das Nachstellen der Morde aus den Büchern ist eine zusätzliche Hommage an die Werke von der Protagonistin. In ihrem Wahn sieht sie ihre Fehler genauso wenig wie den Fakt, dass die Protagonistin diese Art der Liebesbeweise (wie jeder normale Mensch) nicht wertschätzen wird. Auch wenn sie weiß, dass Mord nicht gut ist und verschleiern muss, wer der Täter ist, möchte sie im Laufe der Handlung immer mehr, dass die Protagonistin erkennt, wer hinter den Taten steckt. Trotzdem versucht sie, gerade am Anfang, ihre gewalttätigen Züge zu verstecken und genau die Person zu sein, die die Protagonistin sehen möchte.

Name Ashley (Ash) Taylor

Geschlecht weiblich

Alter 26

Archetyp

Der Herrscher & der Liebende: Ash begeht die Morde, um ihre Liebe zur Protagonistin zu beweisen, gleichzeitig ist das Morden aber auch eine Art Machtdemonstration gegenüber den Opfern, die die Protagonistin kritisieren.

Intelligenz

Ash hatte in der Schule nie die besten Noten, ist aber extrem gut darin, andere zu manipulieren und ihren Willen zu bekommen. Sie kann anderen extrem gut etwas vorspielen, wenn sie dadurch bekommt, was sie will.

Bildung Bachelor of Science in Wirtschaft

Hintergrund

Ash kannte ihren Vater nie und wuchs mit ihrer Mutter in einem der ärmeren Teile Londons auf. Das Geld war knapp und es wurde früh von ihr erwartet, dass sie Geld verdient. Sie hatte deshalb schon jung diverse Jobs. Geld ist für sie ein Weg zur Freiheit und Unabhängigkeit

Beruf

Ash arbeitet in der Finanzabteilung in einem größeren Unternehmen. Was genau sie macht, verrät sie der Protagonistin nie. Für Ash ist ihr Job ein Weg, Geld zu verdienen und mehr Mittel zum Zweck als Berufung.

Vokabular

Auch wenn sie keinen so großen Wortschatz hat wie die Protagonistin, so kann sie doch gut mit Worten umgehen, besonders dann, wenn es darum geht etwas zu sagen und gleichzeitig nichts zu sagen.

Haltung

Ash wirkt sehr zurückgezogen, sie gibt nicht viel über sich preis. Sie kann sehr charmant sein, wenn sie möchte und ist gut darin, andere dazu zu bringen zu tun, was sie möchte. Die einzige Person, der sie anders gegenüber ist, ist die Protagonistin. Es wirkt beinahe, als würde Ash die Protagonistin verehren.

Persönlichkeit

Wünsche

Für Ash ist es extrem wichtig, nicht von anderen abhängig zu sein. Ein Job mit gutem Gehalt ist deshalb sehr wichtig für sie, unabhängig davon, ob ihr der Job wirklich Spaß macht.

Die einzige Ausnahme ist die Protagonistin. Sie wünscht sich Aufmerksamkeit und Anerkennung von ihr und ist die einzige Person, von der Ash zumindest emotional abhängig ist.

Vorlieben

Die Protagonistin, ihre Interessen und ihre Bücher machen einen großen, ungesunden Bestandteil ihres Lebens aus. Wenn Ash etwas ohne die Protagonistin macht, dann sind es meistens die Straftaten, die sie für die Protagonistin begeht.

Ihre Besessenheit lässt ihr kaum Raum für eigene Hobbys oder Interessen.

Abneigungen

Eine ihrer größten Ängste ist es, von der Protagonistin verstoßen oder abgelehnt zu werden, sie tut daher alles in ihrer Macht Stehende, das zu verhindern. Die Kritiker der Werke der Protagonistin machen sie extrem wütend, in ihren Augen ist die Protagonistin perfekt.

Unabhängig von der Protagonistin ist ihre größte Angst, abhängig von anderen zu sein oder Schwächen zuzugeben. Sie realisiert nicht, dass ihr das mit der Protagonistin bereits passiert ist.

Werte

Ihre Besessenheit von der Protagonistin hat ihre Wertvorstellungen und Moralgrundsätze extrem verschoben. Für sie gibt es kein richtig oder falsch mehr.

Schwächen

Die Protagonistin.

Laster

Sucht nach der Bestätigung der Protagonistin. Ihre Hemmschwelle gegenüber Gewalt hat extrem nachgelassen. Sie braucht wenig Schlaf, trinkt aber extrem viel Kaffee.

Entwicklung

Obwohl Ash auch schon am Anfang besessen von der Protagonistin ist, ist sie sehr gut darin, das zu verstecken und auf ein normales Maß herunterzufahren. Im Laufe der Handlung und mit der ausbleibenden Reaktion der Protagonistin (und ihren Vorwürfen), wird Ash zunehmend verzweifelter und rutscht immer weiter ab. Die Morde werden extremer, die Hinweise auf sie deutlicher, sie möchte eine Reaktion von der Protagonistin.

Aussehen

Rote Haare

Blaue Augen

1.83m

Kleidung

Bequem, praktisch

3.3. Nathan Harris

Allgemein

Nathan Harris ist der Ermittler, der die Untersuchungen in den Mordfällen leitet. Er befragt die Protagonistin und verhaftet Ash am Ende des Spiels.

Name Nathan Harris

Geschlecht männlich

Alter 43

Intelligenz sehr logisch orientiert

Bildung Studium / Polizeischule, arbeitet jetzt als Polizist

Beruf Polizist

Vokabular wortkarg, kann sich aber ausdrücken, wenn er muss

Einstellung Ruhig, besonnen, oft in Gedanken versunken

Aussehen

Braune kurze Haare

Braune Augen

1.78m

Kleidung

Praktisch, Jeans, T-Shirt

3.4. Andere Charaktere

Weitere Charaktere, die erwähnt werden, aber nicht aktiv handeln:

Poppy Newman (1. Mordopfer)

Robin Harvey (Buchkritiker, 2. Mordopfer)

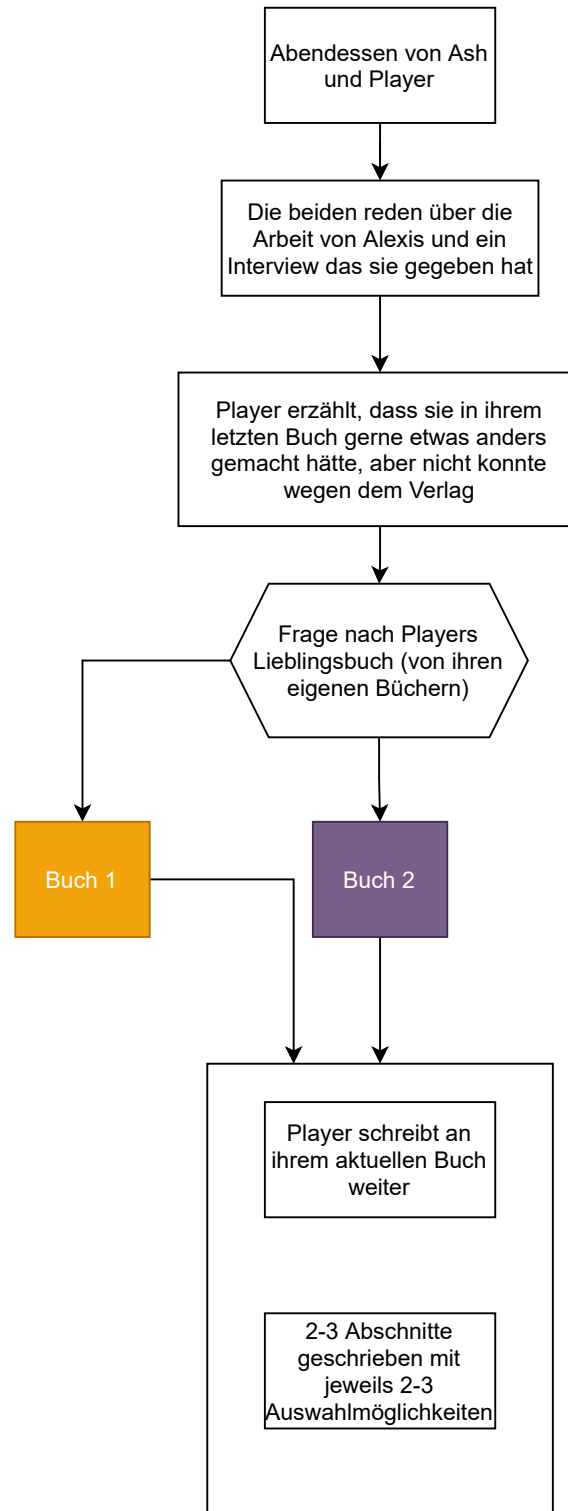
Blake Evans (3. Mordopfer)

Harriet Smith und Phoebe Miller (die Freundinnen der Protagonistin)

Esszimmer / Küche

Character: Player, Ash

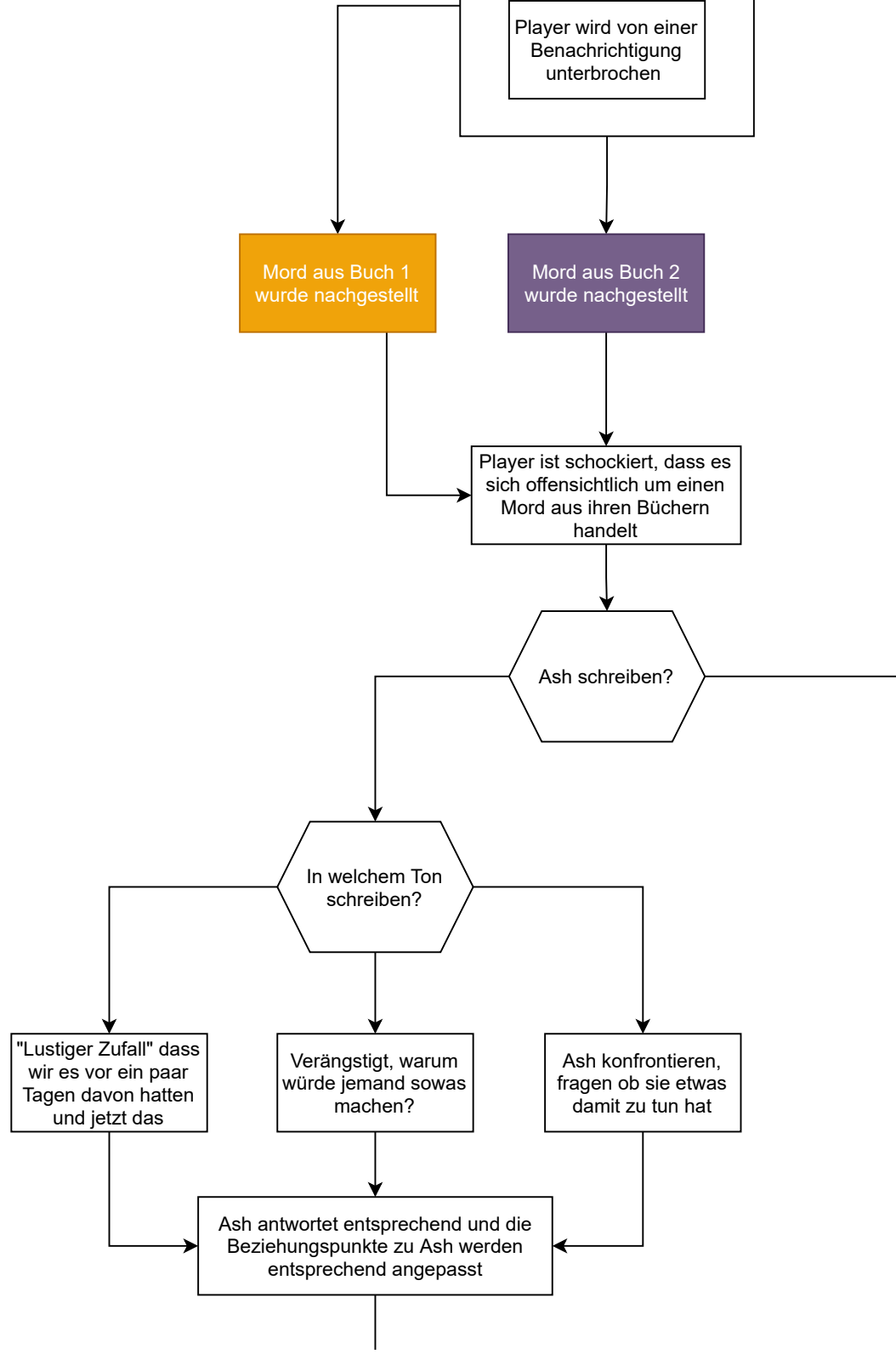
Zeit: Abends



Players Büro

Character: Player

Zeit: Morgens



Büro

Character: Alexis

Zeit: Morgens

Polizeistation

Character: Alexis, Ermittler

Zeit: Vormittags

Player wurde wegen den
Ähnlichkeiten mit ihren Büchern
von den Ermittlern kontaktiert

Player sucht in ihrem Büro Notizen
zusammen, damit sie später
genaue Fragen zu ihren Buch
beantworten kann

Auf den Notizen sind Details
zu den Büchern

Ermittler befragen
Alexis

Der Spieler muss Fragen beantworten
(Antworten auf den Notizen). Richtigkeit der
Antworten beeinflusst Beziehungspunkte
zum Ermittler

Vom Gespräch mit
Ash erzählen?

Ermittler macht sich
Notizen und will Ash
ebenfalls befragen

Ash konfrontiert
Player und sagt, dass
sie enttäuscht
von Player ist

Bonusszene, Küche

Character: Alexis, Ash

Zeit: Abends

Beziehungspunkte zu
Ash sinken

Büro

Character: Alexis

Zeit: Abends

Player schreibt an
ihrer Geschichte
weiter

2-3 Abschnitte
geschrieben mit
jeweils 2-3
Auswahlmöglichkeiten

Player lässt den
Laptop geöffnet und
verlässt den Raum

Man sieht Ash ins
Zimmer und zum
Laptop gehen

Player und Ash reden
über den Mord

Beziehung zu Ash
schlecht

Ash reagiert genervt
und möchte das
Thema wechseln

Beziehung zu
Ash mittel

Ash reagiert neutral

Beziehung zu
Ash gut

Ash ist besorgt und
zeigt Mitgefühl

Küche

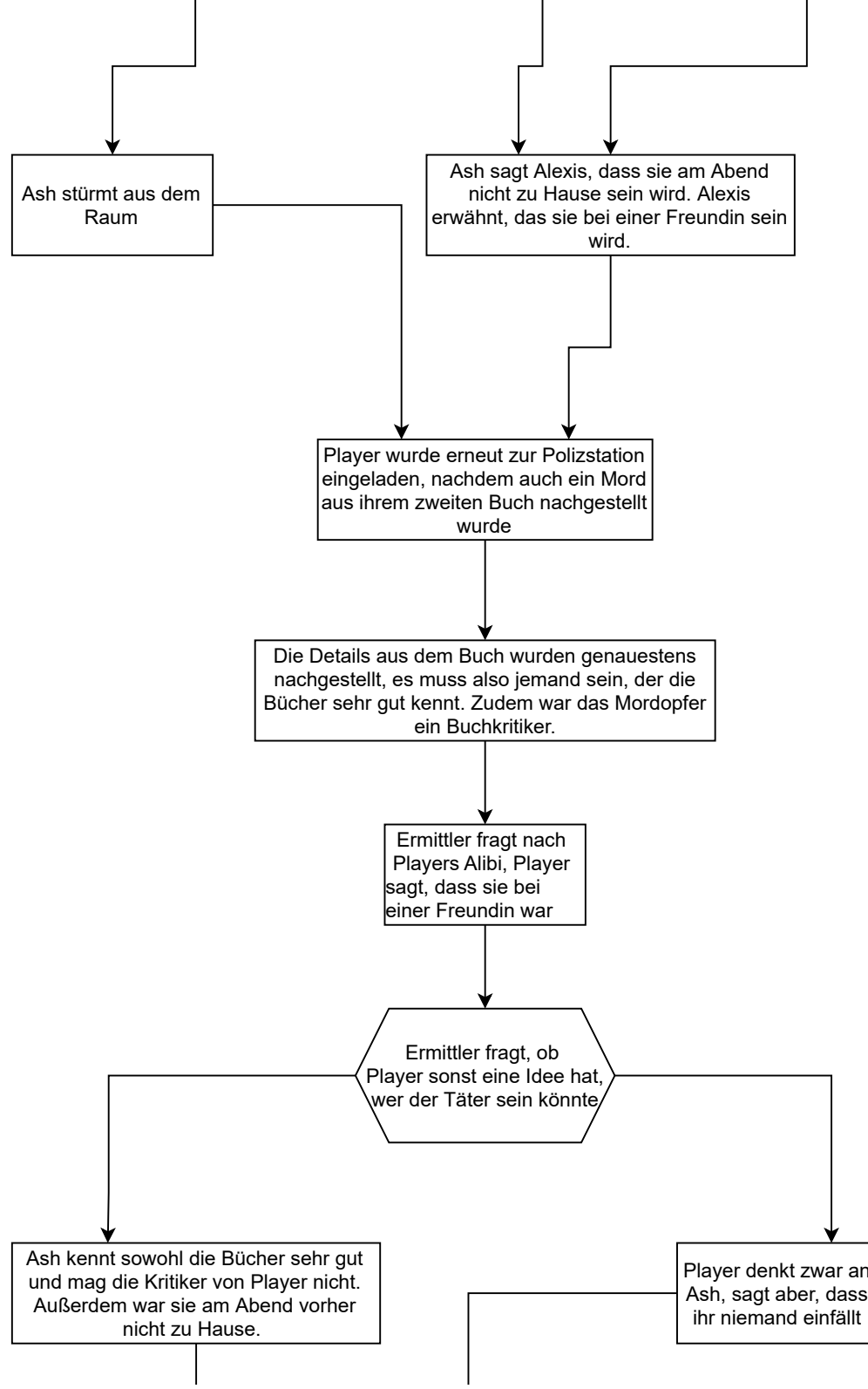
Character: Alexis, Ash

Zeit: Später am Abend

Polizeistation

Character: Alexis, Ermittler

Zeit: Zwei Tage nach der
vorherigen Szene



Ende

Ash wird überführt
und verspricht, es
"das nächste Mal
besser zu machen"

Büro

Character: Alexis

Zeit: Morgens, Tag nach der
letzten Szene

Büro

Character: Alexis

Zeit: Vormittags (Zeitsprung)

Player realisiert, dass
das dritte Buch folgen
könnte / wird

Omniöse Nachricht
von Ash

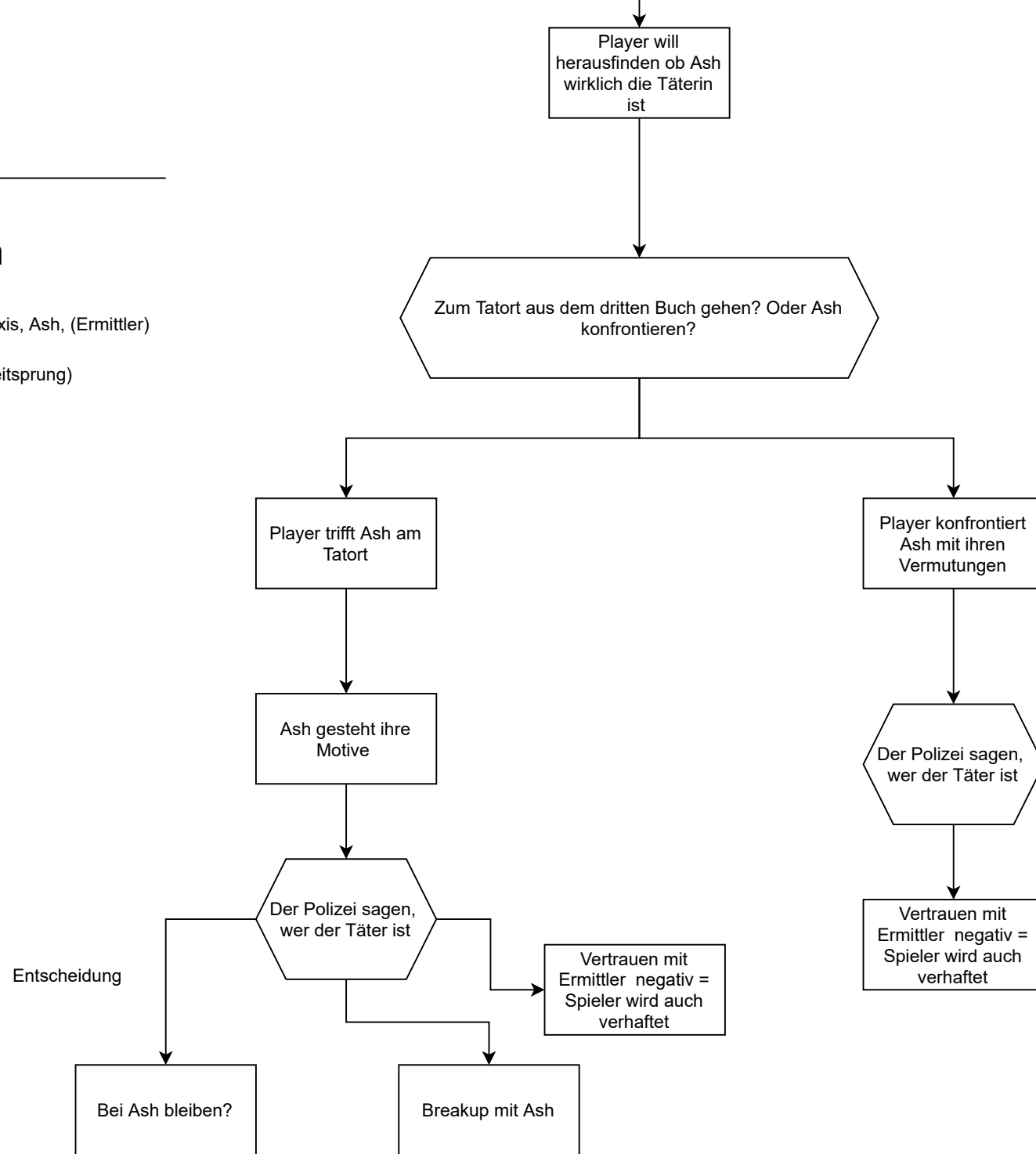
Mord aus dem dritten Buch nachgestellt
-> inzwischen wissen die Medien
bescheid
Ash ist wieder nicht erreichbar

Player sieht ein, dass
Ash eine der
Verdächtigen ist

London

Character: Alexis, Ash, (Ermittler)

Zeit: Mittags (Zeitsprung)



5. Drehbuch

Hinweis: Die Handlung ist an verschiedenen Stellen von vorangegangenen Entscheidungen des Spielers abhängig.

Die verschiedenen Wege sind **gelb**, **rot**, **dunkelgrün** beziehungsweise **lila** gekennzeichnet.

Zusatzszenen sind **blau** gekennzeichnet.

Novelpages / Texte von Collectables sind **grün** markiert.

Enden sind **pink** gekennzeichnet.

Die gleichen Farben wurden auch im Ablaufdiagramm verwendet.

SZENE 1

WOHNZIMMER, ABENDS. ASH UND PLAYER UNTERHALTEN SICH

ASH

Wie war dein Interview heute?

PLAYER

Es war wirklich gut. Die Fragen waren mal was anderes und ich habe das Gefühl, dass ich meine Bücher gut bewerben konnte.

ASH

Das freut mich. Hast du auch über dein neues Buch gesprochen?

PLAYER

Ja, habe ich. Ich mein, ein bisschen Werbung schadet ja nie, oder? Es verkauft sich aber eh schon wirklich gut.

ASH

Klar, Werbung ist immer gut.

PLAYER

Aber ich ärgere mich immer noch darüber, dass der Verlag sich geweigert hat, mich das Ende ändern zu lassen.

ASH

Dass der Mord ein Ritual war?

PLAYER

Jap. Ich mein, ich durfte es ja auch andeuten, aber ich wollte es wirklich offensichtlich machen. Richtig in die vollen gehen.

ASH

Richtig dumm, dass du das nicht machen durftest.

PLAYER

Na ja, es ist jetzt so. Und das Buch kam ja trotzdem ganz gut an.

ASH

Welches deiner Bücher magst du lieber?

Auswahl des Spielers

MÖGLICHKEIT 1: VAMPIR-MORD

PLAYER

Naja, weil ich in dem anderen Buch nicht schreiben durfte, was ich wollte, würde ich sagen den Vampir-Mord.

ASH

Wo der Mörder das Opfer gebissen und auf ein Bett aus Rosen gelegt hat?

PLAYER

Genau.

ASH

Ich muss sagen, ich mag dieses Buch auch wirklich gerne.

Szenenwechsel zum Büro von Player

MÖGLICHKEIT 2: RITUAL-MORD

PLAYER

Obwohl ich nicht ganz schreiben durfte, was ich wollte, würde ich sagen, der Ritual-Mord.

ASH

Wo das Opfer in einem religiösen Ritual ermordet wurde?

PLAYER

Genau.

ASH
Du hast recht, das ist ein wirklich interessantes Buch.

Szenenwechsel zum Büro von Player

SZENE 2

PLAYERS BÜRO, MORGENS, AM TAG NACH DER ERSTEN SZENE. PLAYER IST ALLEIN

Player schreibt an ihrem aktuellen Buch. Der Spieler kann zweimal auswählen, was in dem Buch passieren soll.

PLAYER
Hmmm... Also als Erstes brauche ich eine Mordwaffe,
damit ich weiß, was am Tatort sein muss.

Auswahl 1: Mordwaffe
Messer
Seil

PLAYER
Okay, als Nächstes sollte ich festlegen, wo der Mord
stattfindet.

Auswahl 2: Tatort
Big Ben
Tower of London

Player bekommt eine Benachrichtigung auf ihrem Handy.
TON VON HANDY

Das Handy-Overlay öffnet sich. Zu sehen ist eine Benachrichtigung von einer Nachrichten-App.

Benachrichtigung, wenn in der ersten Szene "Vampir-Mord" ausgewählt wurde:

Im Londoner Hide Park wurde die Leiche einer jungen Frau gefunden. Die Kehle des Opfers weist Bisssspuren auf. Das Opfer lag auf einem Bett aus Rosen. Die Polizei bittet die Bevölkerung um Hinweise.

Benachrichtigung, wenn in der ersten Szene "Ritual-Mord" ausgewählt wurde:

Im Londoner Hide Park wurde die Leiche einer jungen Frau gefunden. Der Tatort weist Spuren eines rituellen oder religiösen Motivs auf. Die Polizei bittet die Bevölkerung um Hinweise.

PLAYER

Das ... das ist doch der Mord aus meinem Buch? Jemand stellt einen Mord aus meinem Buch dar? Vielleicht sollte ich Ash schreiben?

Auswahl: Ash schreiben?

Ja

Nein

Wählt der Spieler "Nein", geht es mit der nächsten Szene weiter. Bei "Ja" öffnet sich der Chat mit Ash.

Auswahl Nachricht

Option 1 [-+0 Beziehungspunkte]: Ich habe gerade die Nachrichten gesehen, und jemand hat eins meiner Bücher nachgestellt, nachdem wir gestern noch darüber geredet haben. Was für ein komischer Zufall, oder?

→ Antwort von Ash: Ich habs auch grade gesehen. Wirklich ein komischer Zufall.

Option 2 [+100 Beziehungspunkte]: Ich habe gerade in den Nachrichten gesehen, dass jemand einen meiner Morde nachstellt. Wer würde denn so etwas machen?

→ Antwort von Ash: Ich weiß es nicht. Aber ich bin mir sicher, die Polizei wird sich darum kümmern und den Mörder finden.

Option 3 [-100 Beziehungspunkte]: Wir haben doch gestern noch über mein Lieblingsbuch geredet und heute wird genau dieser Mord nachgestellt? Das kann doch kein Zufall sein. Hast du etwas damit zu tun?

→ Ash ignoriert Player

SZENE 3

PLAYERS BÜRO. MORGENS, EINE STUNDE NACH DER ERSTEN SZENE. PLAYER IST ALLEIN.

PLAYER

Die Polizei hat mich grade angerufen und möchte mich befragen, damit ich ihnen bei den Ermittlungen helfen kann, schließlich hat der Mord mit meinem Buch zu tun. Ich sollte besser die Notizen zusammensuchen, damit ich später alle Details weiß.

PLAYER

Ah ... hier hab ich sie hingetan. Okay, ich packe die Zettel am besten in meine Tasche.

PLAYER

Das sollten alle sein. Dann auf zur Polizeistation.

SZENE 4

POLIZEISTATION, VORMITTAGS. DER ERMITTLER UND PLAYER BEFINDEN SICH IN EINEM VERHÖRRaum.

Für die Befragung hat der Spieler zwei Notizen (je eine zu jedem Buch) in seinem Inventar. Diese braucht er, um die Fragen des Ermittlers zu beantworten. Richtig beantwortete Fragen erhöhen das Vertrauen des Ermittlers zu Player, falsche Antworten verringern das Vertrauen.

Notiz 1

Tatort:	Versammlungsraum einer religiösen Gruppierung
Tatwaffe:	Messer
Täter:	Partner des Opfers und Anführer der religiösen Gruppe
Tatzeitpunkt:	Früher Morgen
Besonderheiten:	Angedeutetes religiöses Ritual / Menschenopfer

Notiz 2

Tatort:	Schlafzimmer des Opfers
Tatwaffe:	Zähne
Täter:	Stalker des Opfers, er war in sie verliebt
Tatzeitpunkt:	Nachts
Besonderheiten:	Opfer lag auf einem Bett aus Rosen

ERMITTLER

Vielen Dank, dass sie sich die Zeit nehmen, unsere Fragen im Mordfall Poppy Newman zu beantworten. Sie sind also die Autorin, richtig?

PLAYER

Ja, das bin ich.

ERMITTLER

Bevor wir anfangen, muss ich Sie noch fragen, wo sie letzte Nacht zwischen 22 und 2 Uhr morgens waren.

PLAYER

Ich habe mich mit Freundinnen Harriet Smith und Phoebe Miller getroffen und wir haben gemeinsam Filme geschaut, ich bin erst um vier Uhr morgens nach Hause gekommen. Meine Freunde können das bestätigen.

ERMITTLER

Okay, wir werden das überprüfen. Können Sie mir bitte ein paar Fragen zu dem Buch beantworten?

PLAYER

Natürlich.

ERMITTLER

Wo hat der Mord in ihrem Buch stattgefunden?

Wenn der Spieler in der ersten Szene "Vampir-Mord" ausgewählt hat:

Auswahlmöglichkeit

- [+ 50 Vertrauen] Schlafzimmer
- [- 50 Vertrauen] Offene Straße
- [- 50 Vertrauen] Café

ERMITTLER

Vielen Dank. Und welche Tatwaffe wurde in ihrem Buch verwendet?

Auswahlmöglichkeit

- [-50 Vertrauen] Messer
- [+50 Vertrauen] Biss
- [-50 Vertrauen] Schlag

Wenn der Spieler in der ersten Szene "Ritual-Mord" ausgewählt hat:

Auswahlmöglichkeit

[-50 Vertrauen] Restaurant

[+50 Vertrauen] Veranstaltungssaal einer religiösen Gruppierung

[-50 Vertrauen] Rastplatz

ERMITTLER

Vielen Dank. Und welche Tatwaffe wurde in ihrem Buch verwendet?

Auswahlmöglichkeit

[-50 Vertrauen] Messer

[+50 Vertrauen] Biss

[-50 Vertrauen] Schlag

ERMITTLER

Alles klar, das hilft uns definitiv weiter. Gibt es sonst noch etwas, das Ihnen einfällt? Irgendwelche verrückten Fans? Irgendwelche anderen merkwürdigen Vorkommnisse?

PLAYER (IM STILLEN)

Ash und ich haben gestern noch davon geredet, und heute passiert der Mord aus genau dem Buch, von dem wir gestern geredet haben ... Soll ich dem Ermittler davon erzählen?

Auswahlmöglichkeit

Ja [+50 Vertrauen]

Nein [-20 Vertrauen]

Wählt der Spieler "Nein", kommt ein Sprung zu Szene 5. Wählt der Spieler "Ja", geht Szene 4 weiter und der Spieler sieht die Bonusszene 1.

PLAYER

Gestern Abend, bevor ich zu meinen Freundinnen gegangen bin, haben meine Freundin Ash und ich über meine Bücher geredet. Sie hat mich gefragt, welches der Bücher mein Lieblingsbuch ist. Und am nächsten Morgen

sehe ich, dass Mord aus genau dem Buch nachgestellt wurde.

ERMITTLER

Und Sie glauben, Ihre Freundin könnte etwas mit dem Mord zu tun haben?

PLAYER

Ich glaube nicht. Ich meine, ich hoffe nicht. Aber der Zufall ist schon sehr merkwürdig.

ERMITTLER

Okay. Vielen Dank für die Information, wir werden der Sache nachgehen. Wenn wir weitere Fragen haben, melden wir uns bei Ihnen.

BONUSSZENE 1

ABENDS, Player UND ASH SIND IM WOHNZIMMER. ASH IST SAUER.

ASH

Ich habe gerade einen Anruf von der Polizei bekommen.
Hast du vielleicht vergessen, mir etwas zu erzählen?

PLAYER

Was?

ASH

Komm, spiel nicht die Dumme. Du weißt genau, wovon ich rede. Du hast der Polizei von unserem Gespräch erzählt. Und jetzt denken die, ich hab was mit dem Mord zu tun.

PLAYER

Und, hast du?

ASH

Allein schon, dass du mir das unterstellst ...

PLAYER

Ich wollte ehrlich sein, es geht hier schließlich um einen ziemlich grausamen Mord.

ASH

Ich denke, ich geh jetzt besser.

Ash verlässt den Raum.

PLAYER

Ash, warte ...

[-100 Beziehungspunkte Ash]

SZENE 5

PLAYER' BÜRO, ABENDS. PLAYER IST ALLEINE UND SCHREIBT AN IHREM BUCH

PLAYER

Ich hoffe, das Schreiben lenkt mich ein bisschen ab. Ich denke, als Nächstes sollte ich mir überlegen, wer die Leiche findet.

Auswahl 3: Wer findet die Leiche?

Ein besorgter Anwohner

Die beste Freundin des Opfers, die das Handy geortet hat

PLAYER

Okay, sehr schön. Und jetzt das Mordmotiv.

Auswahl 4: Mordmotiv

Eifersucht

Geld

PLAYER

Das schreibt sich ja wie von selbst, ich glaube so langsam habe ich einen guten Plan für mein Buch. Moment, wo hab ich denn mein Handy? Ich glaube, das habe ich vorhin im Wohnzimmer liegenlassen.

Player verlässt den Raum. Während sie weg ist, schleicht Ash in den Raum und wühlt durch ihre Notizen.

SZENE 6

WOHNZIMMER, PLAYER UND ASH, SPÄTER AM ABEND

Beziehungspunkte zu Ash -200

PLAYER

Ash, können wir nochmal über vorhin reden?

ASH

Kannst du das Thema bitte einfach sein lassen? Ich hab echt keine Lust drauf, da jetzt drüber zu reden

PLAYER

Ich wollte nur sagen, dass es mir leidtut.

ASH

Ich glaube, es wäre besser, wenn ich jetzt gehe.

PLAYER

Ash, warte, bitte.

Ash verlässt den Raum.

Beziehungspunkte zu Ash -100 oder 0

PLAYER

Ash?

ASH

Hm?

PLAYER

Können wir über den Mord reden? Irgendwie macht mir das Ganze Angst.

ASH

Warum das?

PLAYER

Naja, jemand stellt meine Bücher nach und unschuldige Menschen werden deswegen ermordet. Ich fühl mich schuldig.

ASH

Aber du hast ja die Morde nicht begangen. Oder irgendwas mit den Morden zu tun.

PLAYER

Ja, das stimmt. Aber ich hab ja quasi die Vorlage geliefert.

ASH

Aber findest du das nicht auch ein bisschen ... ich weiß nicht, cool? Dass jemand deine Bücher so sehr mag, dass er oder sie die Handlung nachstellt?

PLAYER

Unschuldige Menschen sterben, Ash.

ASH

Mach dir keine Sorgen, alles wird gut. Wolltest du heute nicht zu deinen Freundinnen? Das lenkt dich bestimmt ein bisschen ab.

PLAYER

Jup, ich hoffe wirklich, das hilft.

ASH

Bestimmt. Ich bin wahrscheinlich auch nicht da, ich wollte mit ner Freundin dieses neue Restaurant ausprobieren.

PLAYER

Oh okay. Sag mir wies war, dann können wir da ja vielleicht mal zusammen hin?

ASH

Mach ich, versprochen

Beziehungspunkte zu Ash +100

PLAYER

Ash?

ASH

Hm?

PLAYER

Können wir über den Mord reden? Irgendwie macht mir das Ganze Angst.

ASH

Oh nein, Player. Warum hast du Angst?

PLAYER

Unschuldige Menschen werden ermordet, wegen meiner Bücher. Was ist, wenn ich als Nächstes dran bin?

ASH

Das wird nicht passieren, ich pass auf dich auf. Versprochen.

PLAYER

Wirklich?

ASH

Wirklich wirklich. Mach dir keine Sorgen. Und ich bin mir sicher, die Polizei findet den Täter bald.

PLAYER

Ich hoffs.

ASH

Alles wird gut. Und du gehst ja heute zu deinen Freundinnen, oder? Das lenkt dich bestimmt ein bisschen ab. Ich kann dich auch hinbringen, wenn du möchtest, und später wieder abholen.

PLAYER

Das klingt toll.

ASH

Natürlich, alles für dich. Und in der Zwischenzeit geh ich irgendwo in ne Bar oder so.

PLAYER

Ohhh okay. Klingt nach nem Plan.

SZENE 7

POLIZEISTATION, PLAYER UND DER ERMITTLER UNTERHALTEN SICH AM TAG NACH DER VORHERIGEN SZENE

ERMITTLER

Gestern Abend wurde auch der Mord aus ihrem zweiten Buch nachgestellt. Die einzige Verbindung zwischen den Morden sind Ihre Bücher. Ist ihnen inzwischen etwas eingefallen? Haben Sie eine Idee, haben sie merkwürdige Nachrichten erhalten? Irgendwas?

PLAYER

Nein, tut mir leid. Ich bin genauso ahnungslos wie Sie.

ERMITTLER

Der Mord wurde erneut exakt aus dem Buch kopiert, bis ins letzte Detail. Es muss also jemand sein, der die Bücher ganz genau kennt. Und als Autorin kennen Sie ihre Werke ja, oder nicht?

PLAYER

Natürlich, aber jeder kann ja die Bücher gelesen haben.

ERMITTLER

Bei dem Opfer handelt es sich um den Buchkritiker Robin Harvey, der Ihre Werke heftigst kritisiert hat. Sie hätten also auch ein Motiv.

PLAYER

Ich war gestern bei meinen Freundinnen, die mich ablenken wollten nach dem ersten Mord.

ERMITTLER

Sie haben also wieder ein Alibi.

PLAYER

Das ist richtig.

ERMITTLER

Und sonst haben Sie keine Idee, wer ein Motiv haben könnte?

PLAYER (IM STILLEN)

Ash war schon wieder unterwegs, und es ist wieder ein Mord passiert. So langsam glaube ich nicht, dass das ein Zufall war. Aber ich will sie nicht einfach so verdächtigen.

Auswahl: Ash verdächtigen?

Ja

Nein

Der Spieler wählt "Nein"

PLAYER

Wie gesagt, mir fällt niemand ein. Sollte sich das ändern, melde ich mich bei Ihnen.

ERMITTLER

Okay. Danke.

→ weiter zu Szene 8

Der Spieler wählt "Ja"

PLAYER

Meine Freundin Ash war während beider Morde nicht zu Hause. Und ich weiß, sie mochte diesen Kritiker überhaupt nicht, eben weil er meine Bücher so sehr kritisiert hat.

ERMITTLER

Vielen Dank für den Hinweis, wir gehen der Sache nach.

→ weiter zu Ende 1

ENDE 1

PLAYER IST ZU HAUSE, SIE BEKOMMT EINEN ANRUF VON ASH.

ASH

Du hast mich also verraten?

PLAYER

Ich habe nur gesagt, dass du während beiden Morden auf einmal verschwunden bist.

ASH

ICH HAB DAS FÜR DICH GETAN

PLAYER

Du bist also wirklich die Mörderin ...

ASH

Ja. Deine Werke, ultimativ in Szene gesetzt. JEDER spricht jetzt über deine Bücher

PLAYER

DU HAST UNSCHULDIGE MENSCHEN GETÖTET

ASH

Nein, sie haben dich kritisiert. Sie haben deine Arbeit in den Dreck gezogen. Und sie haben bekommen, was sie verdienen.

PLAYER

Du bist wahnsinnig.

ASH

Du siehst es nicht, aber es ist der ultimative Liebesbeweis. Ich verspreche dir, das nächste Mal mache ich es besser.

- Ende

SZENE 8

PLAYER IST IN IHREM BÜRO, ALLEINE. ES IST FRÜHER MORGEN NACH SZENE 7

PLAYER

Ich fühle mich immer noch schuldig, dass meinerwegen
unschuldige Menschen ermordet wurden ... Aber zum
Glück habe ich nur zwei Bücher veröffentlicht, so hoffentlich
hat der Spuk jetzt ein Ende.

PLAYER

... Außer ...

PLAYER

Was, wenn der Mörder wieder anfängt zu morden, wenn
mein neues Buch veröffentlicht wird?

Player wird durch den Ton von ihrem Handy unterbrochen. Ash hat Player eine Nachricht
gesendet.

ASH

Ich werde dir zeigen, wie viel du mir bedeutest. Mach dir
keine Sorgen.

PLAYER

Ash?

PLAYER

Was hast du vor?

PLAYER

Ash bitte Antworte

PLAYER

ASH BITTE

Player wartet auf eine Antwort von Ash.

SZENE 9

PLAYER IST IN IHREM BÜRO. EINE STUNDE NACH SZENE 8

Player bekommt eine Benachrichtigung von ihrer Nachrichten-App:

NACHRICHTEN-APP

Die Mord-Serie geht weiter. Auch ein dritter Mord wurde ausgehend von Notizen von _____ (PlayerName) Baker nachgestellt. Das Opfer wurde von _____ (Witness) gefunden und mit _____ (Weaopn) ermordet. Die Ermittlungen dauern an. Die Bevölkerung ist angehalten, Hinweise der Polizei mitzuteilen.

PLAYER

Ich glaube, ich muss langsam einsehen, dass Ash die Mörderin sein könnte. Aber ich hab Angst, einfach zur Polizei zu gehen. Ich will mir erst 1000 % sicher sein.

PLAYER

Wenn meine Vermutung stimmt, dann müsste Ash ja noch in der Nähe vom Tatort sein, oder? Oder ich könnte sie direkt konfrontieren.

Entscheidung

Ash konfrontieren
Zum Tatort gehen

Der Spieler hat "Ash konfrontieren" ausgewählt
HAUS VON PLAYER UND ASH, WOHNZIMMER

PLAYER

Ash? Steckst du hinter all den Morden?

ASH

Das fällt dir aber früh auf.

PLAYER

Warum hast du das getan?

ASH

Ist das nicht der ultimative Liebesbeweis? Ich habe für dich gemordet, _____ (PlayerName).

PLAYER

Aber ich wollte das nie. Ich wollte nicht, dass unschuldige Menschen sterben.

ASH

Ich hoffe, du wirst es eines Tages verstehen.

Ash verlässt den Raum

Player alarmiert die Polizei

Der Spieler hat "Zum Tatort gehen" ausgewählt
JE NACH SPIELERAUSWAHL BEIM SCHREIBEN DES BUCHS ENTWEDER BIG BEN
ODER TOWER OF LONDON

PLAYER

Ash? Was machst du hier?

ASH

Ich glaube, wir wissen beide, warum ich hier bin.

PLAYER

ABER WARUM WÜRDEST DU SO ETWAS TUN?

ASH

Der ultimative Liebesbeweis. Ich habe deine Bücher zum Leben erweckt und dich gegen deine Kritiker verteidigt.

PLAYER

Aber ich wollte nie, dass du das tust. Es sind unschuldige Menschen gestorben, Ash.

ASH

Unschuldig? Sie haben dich kritisiert, deine Arbeit in den Dreck gezogen. Ich hab dir einen Gefallen getan.

PLAYER

Du bist wahnsinnig.

ASH

Du liebst mich.

PLAYER

Ash, ich muss die Polizei anrufen. Du bist eine Serienmörderin.

Ash verlässt die Szene

Player alarmiert die Polizei.

Wenn der Spieler ein negatives Vertrauen mit dem Ermittler hat, kommt direkt Ende 4, ansonsten geht Szene 9 weiter.

Player bekommt einen Anruf von einer unbekannten Nummer

PLAYER
Hallo?

UNBEKANNTER ANRUFER
Hallo, _____ (Player Name)

PLAYER
Ash?

ASH
Es tut mir leid. Ich hätte dir meine Liebe besser zeigen sollen. Ich verspreche dir, ich werde es in Zukunft besser machen.

Entscheidung
Bei Ash bleiben?
Mit Ash Schluss machen

ENDE 2

Der Spieler wählt "Bei Ash bleiben"

PLAYER
Ash, du wirst viele, viele Jahre im Gefängnis verbringen, falls du überhaupt je wieder frei kommst. Und ich glaube, du brauchst psychologische Hilfe. Aber vielleicht, wenn du an dir Arbeitest, können wir irgendwann wieder Kontakt haben. Mach's gut.

ASH
_____ (Player Name)....

Player legt auf und das Spiel endet.

ENDE 3

Der Spieler wählt "Mit Ash Schluss machen"

PLAYER

Ash, was du getan hast, ging viel, viel zu weit. Wenn du mich jemals wieder kontaktierst, geh ich zur Polizei.

ASH

_____ (Player Name)....

Player legt auf und das Spiel endet.

ENDE 4

Der Spieler ist zu Hause.

Das Vertrauen des Ermittlers ist in den Befragungen so stark gesunken, dass der Spieler verdächtig wirkt, und daher auch verhaftet wird.

ERMITTLER

Wir haben die Vermutung, dass auch Sie etwas mit den Morden zu tun haben. Sie haben in den Befragungen gelogen, um ihre Freundin zu schützen. Bis wir mehr wissen, nehmen wir Sie in Gewahrsam.