

THE RED DEATH

Von

LENNARD HURST

Lennard Hurst

Matrikelnummer: 263187

Studiengang MIB

Kriterien

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	The Red Death
	Name	Lennard Hurst
	Matrikelnummer	263187
1	Konzeption	Inhaltsangabe, Storyflow, Skizzen
2	Charaktersteckbriefe	Steckbriefe der Charaktere
3	Auswahlmöglichkeiten	Die Auswahl des Spielers beeinflusst den Spielverlauf
4	Branching paths	Es gibt verschiedene Wege, die der Spieler gehen kann, darauf basiert, wie er sich entscheidet.
5	Transitions	Es wurden verschiedene Transitions eingesetzt.
6	Audio	Es wurde Musik verwendet, um die Atmosphäre zu verdeutlichen und Aktionen zu vertönen.
7	GUI	Es gibt ein Menü und ein Inventar fürs sichten der Items.
8	Input-Feld(er)	Es wurden Input- Felder für den Namen des Spielers und als Input für ein Minigame verwendet.
9	Animation	Es wurden Animationen verwendet, um die Position eines Charakters zu verändern oder auftauchen zu lassen.

10	Styling	CSS wurde verwendet, um HTML-Elemente richtig und sinnvoll zu gestalten.
11	Creative Corner	Kampf und Heilprozess als Minigame/Quicktime-Events
12	Enden	Es gibt verschiedene Enden, die erreicht werden können (6).
A	Inventory- und Item-System	Im Inventar wurden die Items hinterlegt, die man beim Sammeln findet.
B	Punkteverteilungssystem.	Eine Punkteverteilung wurde sowohl beim Heilprozess als auch beim Kampf verwendet
C	Novel-Pages	/
D	Meter-bar	Zwei Meter-bars werden beim Kampf verwendet, um die Trefferpunkte der Parteien darzustellen.

Inhaltsangabe

In diesem Visual Novel geht es um einen Protagonisten, der durch ein fremdes Dorf reitet und von einem alten Mann, Owen, um Hilfe gefragt wird. Die Hilfe ist für seine Tochter, welche sich mit einer Krankheit infiziert hat, die „The red death“ heißt. Ab da kann man sich bereits entscheiden, ob man helfen will oder nicht.

Wenn man sich fürs Helfen entscheidet, muss man erstmal Gegenstände beschaffen welche fürs heilen von Seraphina, Owen's Tochter, braucht. Nachdem man alle Gegenstände gesammelt hat, wird man wieder vor die Wahl gestellt.

Der Protagonist wird darüber informiert das es beim Heilen zu Komplikationen kommen kann, bei denen sich der Zustand von Seraphina noch deutlich verschlechtert und sie eine Gefahr für alle Dorfbewohner werden kann. Man kann sich zwischen dem Heilen trotzdem möglicher Komplikationen, dem Abwarten der Symptome oder einem schnellen pragmatischen Ende entscheiden, bei dem man Ihr ein schmerzloses und Risikofreies Ende bereitet.

Beim Heilprozess muss man die korrekten Daten eingeben, die man aus den Gegenständen erfährt, die man gefunden hat. Daraus resultierend gelingt es oder aber auch nicht und man muss sie anschließend bekämpfen. Zum Kampf gelangt man auch wenn man bei der Entscheidung Abwartet.

Der Kampf besteht aus einem Quicktime-Event, bei dem man innerhalb kurzer Zeit verschieden Tasten auf der Tastatur drücken muss.

Schafft man die Tasten rechtzeitig zu drücken so bekommt das Monster schaden, falls nicht dann der Protagonist selbst.

Am Ende entscheidet der Punktestand beim Leben darüber wer gewinnt und ob man es schafft sie zu heilen.

Steckbriefe

Owen Hawthorne

Archetype: Der Betreuer

Gender: male

Charakteristik: weise, vorsichtig, meist zurückhaltend

Hintergrund:

Owen lebt mit seiner Tochter Seraphina zusammen in einem kleinen Haus in einem kleinen Dorf. Seine Frau Elara starb vor ein paar Jahren und jetzt hat sich seine einzige Tochter mit einer schlimmen Krankheit infiziert. Um sie zu retten, würde er alles tun und bittet bei vielen Leute um Hilfe. Dadurch auch beim Protagonisten.



Seraphina Hawthorne

Archetype: Der Entdecker

Gender: female

Charakteristik: sehr aktiv, will viel unternehmen

Hintergrund:

Seraphina lebt mit Ihrem Vater Owen zusammen in einem kleinen Haus in einem kleinen Dorf. Ihre Mutter Elara starb vor ein paar Jahren. Jetzt muss sie teilweise Ihren Vater bei verschiedenen Aufgaben unterstützen, die er wegen dem Alter nicht mehr schafft. Sie möchte deshalb viel unternehmen um trotzdem Ihre Freizeit so gut es geht zu nutzen.



Bibliothekar

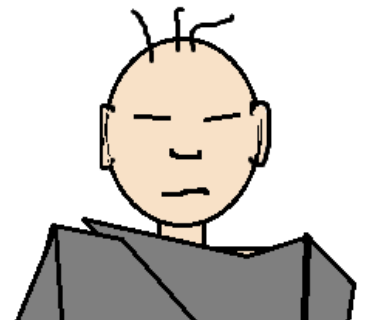
Archetype: Der Herrscher

Gender: male

Charakteristik: Geldgierig

Hintergrund:

Schon lange im Rathaus tätig und ist es teilweise leidig Aufgaben von anderen zu tätigen. Er ist nicht sehr beliebt im Dorf, ist sich dessen auch bewusst aber will auch keine Anstalten machen dies zu ändern.



Protagonist

Archetype: Der Rebell

Gender: male

Charakteristik:

Meist hilfsbereit, neugierig, Entdeckungsfreudig

Hintergrund: Schon lange auf Reisen und kein richtiges Zuhause mehr. Da er aber immer hilft wo er nur kann hat er viele Freunde überall verteilt. Kein richtiges Ziel bei seinen Reisen und will nur so viel Erkunden und Erfahren wie es geht.



Quellen

Musikquellen:

Kampfmusik: <https://www.youtube.com/watch?v=9gBTKiVqprE>

Sonstige Effekte von Youtube

Screenshots aus Elden Ring

Zeichnungen von mir