

# Konzeption – Visual Novel

## Murder Mystery

Studentin: Leonie Schwall  
Matrikelnummer: 262476  
Wintersemester 2021/2022  
Dozentin: Riem Yasin  
Hochschule Furtwangen

Nr.	Bezeichnung	Inhalt
	Titel:	Murder Mystery
	Name:	Leonie Schwall
	Matrikelnummer:	262476
1	Konzeption	Inhaltsangabe, Verlaufsdiagramm mit den wichtigsten Ereignissen und Steckbriefe der Charaktere
2	Charakter-Konzept	Steckbriefe zu den Charakteren
3	Auswahlmöglichkeiten	Der Spieler beeinflusst durch seine Entscheidung den Verlauf der Geschichte. Je nach Auswahl werden verschiedene Szenen abgespielt und andere Texte / Themen behandelt, diese schließen zum Teil andere Dialoge aus oder bieten unterschiedliche Reihenfolgen an.
4	Branching narratives	Der Spieler beeinflusst durch seine Entscheidung den Verlauf der Geschichte. Dies ist in einem Diagramm dargestellt.
5	Transitions	Transitions werden für den Ortswechsel benutzt, jeder Ort besitzt seine eigene Transition.
6	Novel Pages	Wurden verwendet, um Informationen zu Hinweisen wiederzugeben und um das Ende erkenntlich zu machen.
7	Audio	Hintergrundmusik und Sounds wurden eingebunden an den passenden Stellen
8	GUI	Menü in welchem die Funktionen: Speichern, Laden, Credits, Lauter und Leiser, sowie das Inventar zu finden sind.
9	Input Feld(er)	Der Spieler kann dem Hauptcharakter zu Beginn einen Namen geben.
10	Punkteverteilungssystem	Wurde nicht umgesetzt
11	Inventory- und Item- System	Dem Inventar werden im Laufe der Geschichte Beweise hinzugefügt, die eine Beschreibung besitzen, was es mit den Beweismitteln auf sich hat.
12	Animation	Die Charaktere bewegen sich, laufen zur

		nächsten Szene. Die Items sind animiert, um auf der Mitte des Bildschirms aufzutauchen und dann ins Inventar zu verschwinden.
13	Styling	Inventar, Auswahlmöglichkeiten sowie Text Boxen, Novel Pages etc. sind gestylt.
14	Enden	Es gibt 2 verschiedene Enden

**Anmerkung:** Alle Bilder (Charaktere, Hintergründe und Items) sind selbst erstellt.

## Inhaltsangabe:

In der Visual Novel geht es um den Spielbaren Charakter Detektivin Beuford. Sie erhält zu Beginn der Geschichte Ihren ersten Fall und macht sich gleich an die Arbeit, Sie weiß dabei nicht wer Sie engagiert hat, sondern nur das es sich um den Fall Grisham handelt. Dieser wurde ein paar Tage zuvor tot in seinem Haus aufgefunden. Die Polizei vermutet Selbstmord. Irgendwer ist davon aber nicht überzeugt und engagiert mit einer Menge Geld Detektivin Beuford. Diese muss herausfinden was passiert ist und findet im Lauf der Geschichte heraus, dass es eben kein Selbstmord war, sondern ein geplanter Mord. Dies erfährt sie in dem sie Beweismittel vom Kriminalamt anfordert und diese einen eindeutigen Mord beweisen. Daraufhin startet Sie eine Befragung mit allen Verdächtigen: Der Ehefrau Violet, der Tochter Luna, dem Hausmädchen Marie und dem Verwalter James Taylor. Daraufhin untersucht sie noch einmal die Räume im Haus der Grishams und findet weitere Beweise, die zusammen mit den Befragungen zu zwei Verdächtigen führen. Die Detektivin geht daraufhin noch einmal alles mit Ihrem Chef durch und kommt zu dem Schluss Marie und James Taylor zu verdächtigen. Je nachdem wer der beiden verdächtigt wird, ändert sich die Geschichte leicht.

James wird verdächtigt und streitet zuerst alles ab, als er sich dann aber im Gespräch selbst verrät, indem er sich verplappert, hat die Detektivin den eindeutigen Beweis. Er ist der Sohn von Mr. Grisham und hat diesen vergiftet, auch wenn er ihn nicht umbringen wollte, ist er schuldig. Marie hat es ihm

erschwert, indem sie einen Selbstmord vorgetäuscht hat, um James zu schützen.

Marie wird verdächtigt und verhaftet, sie gibt zu den Mord vertuscht zu haben es aber nicht gewesen zu sein. Ein paar Wochen später wird Violet Grisham ebenfalls tot aufgefunden und James ist somit zum Serienmörder geworden, der nun auf der Flucht ist.