Konzeption zu "I just wanted to chill at home but now I am stuck working at a university with monster girls"

Lukas Brausch

260418

MIB 6

Inhaltsangabe:

- 1.1 Konzept der VN
- 1.2 Inhalt (Story) der VN
- 1.3 Story-Diagram
- 2. Charakterkonzepte

1.1 Konzept der VN:

Genre:

Slice-of-Life, Parody, Comedy, Psychological-Horror

Unterhaltung:

Verfolgt die VN ein Ziel?

Den Spieler zum Lachen/Nachdenken zu bringen

Hat die Story einen Sinn?

Soll das alltägliche Leben und die Entwicklung des Protagonisten darstellen

Welche Unterhaltungselemente sollen eingesetzt werden Musik, Animationen, Sound-Effekte, Storytelling

Ziele in der VN:

- Mit einem der Monster-Studenten zusammenzukommen
- Keines von den Monster-Studenten verlieren

Endings:

- Mothrin Ending: Der Spieler kommt mit Mothrin zusammen.
- Scales Ending: Der Spieler kommt mit Scales zusammen.
- World Ending Ending: Der Spieler kommt mit Satina zusammen und zerstört dabei das Universum
- Satina Ending: Der Spieler vertraut Satina nicht oder will das Universum nicht für ihre Beziehung opfern, wodurch sie "nur" Freunde bleiben
- Space Ending: Der Spieler begleitet Shubaru ins Weltall
- Evil Ending: Wenn Scales sich von anderen Charakteren bedroht füllt, bringt sie jeden um, der einen höheren Affection Wert hat als sie, bis auf Mothrin, die überlebt. Anschließend wird Scales verhaftet
- Best Friend Ending: Der Spieler bekommt keine Freundin, behält aber Mothrin als seinen besten Freund

1.2 Inhaltsangabe:

Diese VN handelt von einem 21-jährigen Shut-In, der zunächst nicht viel in seinem Leben erreicht hat und auch nur wenig Motivation zum Arbeiten hat. Eines Nachts lernt er allerdings Mothrin kennen, eine humanoide Motte, die ihn dazu motiviert, einen Job als Hausmeister an der lokalen Hochschule anzunehmen. Hier kann der Protagonist je nach eigenen Entscheidungen sein anti-soziales Verhalten überwinden und einige Freunde finden, welche möglicherweise zu Liebes-Interessen werden können. Bei diesen handelt es sich, neben Mothrin, um die Dämonin Satina, eine Enten-Person Namens Shubaru und eine Echsen-Studentin namens Scales. Zuletzt liegt es am Spieler, welches der sieben möglichen Enden er erreicht, je nachdem, wie er diese Individuen behandelt.

1.2 Story-Diagram:

Siehe Ende dieser Datei

2. Charakterkonzepte:

Player:

- 21 year old
- Living with his mom
- Lazy
- Cowardish
- Kinda inteligent
- Main Character

Mothrin:

- 22 years old
- Moth-girl
- Studies at University
- Clumsy
- Shy
- Understanding
- Likes lamps and light
- Hates conflict
- Acts as the main love interest/ best friend
- Almost the Players sidekick (appears almost every scene)

Satina:

- 21 years old
- Demon-girl
- Chunibyo
- Confident
- Interested in occult things
- Acts as possible love-interest
- Likes sweets
- Hates being called "strange"
- Appears sometimes in the story

Shubaru:

- 20 years old
- Duck-person
- Likes bread
- "surfer dude"
- Calm, Carefree
- Acts as a friend
- Fascinated by space
- Hates nothing, really
- Appears sometimes in the story

- Scales:
- 23 years old
- Reptile-Girl
- Mentally unstable/insane
- Optional character
- Lonely
- Jealous
- Likes heat
- Likes meat
- Hates more popular persons
- Story-Depending: Antagonist or redeemed





