

Hochschule Furtwangen
Visual Novel
Sommersemester 23



Konzeptdokument
Murderous West

Vorgelegt von:
Maximilian Flack, MIB7, 263250

Abgabe:
23.07.2023

Lehrkraft:
Riem Yasin

1. Inhaltsangabe

Das kleine Städtchen New Oldtown an der Grenze der USA und Mexiko wird seit kurzem von schrecklichen Morden heimgesucht. Alle Opfer haben eins gemeinsam. Ihnen fehlen die beiden vorderen Schneidezähne. Der Sheriff und seine Leute sind ratlos. Der Einzige, der ihnen jetzt noch helfen und zur Seite stehen kann, ist der Hauptcharakter der Geschichte. Er ist der lokale Pferdezüchter und der Sohn des ehemaligen Sheriffs. Von diesem hat er die Gabe für das Aufspüren von Hinweisen und das Lösen von Fällen geerbt. Jedoch weigert er sich, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten und ebenfalls Sheriff zu werden, wegen den schrecklichen Vorfällen, bei denen damals sein Vater gestorben ist. Ein Räuber hatte gerade die Bank überfallen und ritt mit einer Geisel davon, als diese sich von ihm lösen konnte und dadurch ein Schusswechsel zwischen dem Räuber und den Gesetzeshütern entstand. Der Räuber verletzte dabei den Vater des Hauptcharakters tödlich, erlag aber selbst auch seinen Wunden. Diese Ereignisse haben den damals noch sehr jungen Sohn des Sheriffs traumatisiert. Doch nun muss er sich seinen Ängsten stellen und die Morde lösen. Dabei trifft er auf verschiedene Leute, von denen jeder die Morde begangen haben kann. Es liegt nun am Spieler, die richtigen Pfade zu wählen und die richtigen Hinweise zu finden, um den Fall zu lösen.

2. Charaktersteckbriefe

Hauptcharakter

Design:

- Protagonist des Spiels
- Führt Dialoge mit NPCs oder Monologe mit sich selbst
- Kann Gegenstände aufheben und ins Inventar packen
- Kann NPCs beschuldigen

Narrative Design:

- Lokaler Pferdezüchter und Stallhüter
- Sohn des früheren Sheriffs
- Von diesem Detektiv-Gabe geerbt
- Lebt auf Ranch außerhalb der Stadt
- Trauma wegen Ereignis, bei dem Vater gestorben ist
- Wurde deswegen nicht selbst Sheriff

Concept Art:

- Eher unauffälliges Erscheinungsbild
- Weste, weißes Hemd, dunkle Hose



Sheriff

Design:

- Nebencharakter im Spiel
- Führt Dialoge mit Hauptcharakter

Narrative Design:

- Wurde Sheriff nachdem Vater des Hauptcharakter gestorben ist
- Guter Sheriff, jedoch ahnungslos wegen Morden
- Braucht Hilfe von Hauptcharakter

Concept Art:

- Cowboyhut
- Weste mit Sheriffsstern
- Revolver am Gürtel



Deputy / Mörderin

Design:

- Nebencharakter im Spiel
- Führt Dialoge mit Hauptcharakter

Narrative Design:

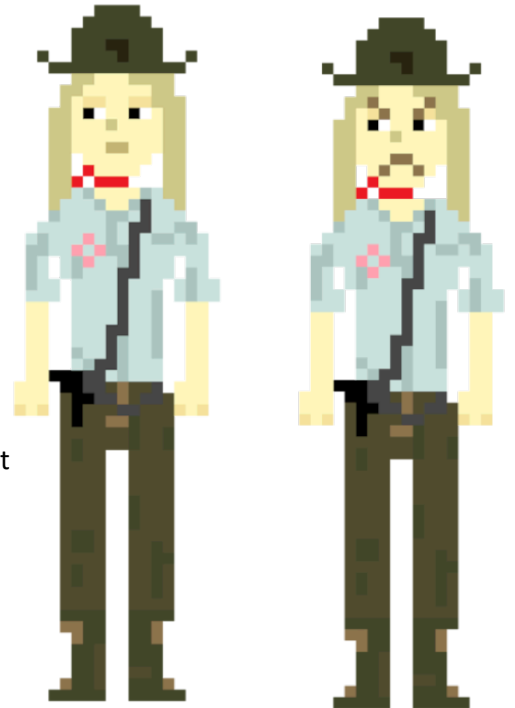
- Kommt aus anderer Stadt
- Hilft Sheriff
- Ist schnell aufgestiegen aufgrund von makellosem Einsatz
- Vater ist der Räuber, der Vater von Hauptcharakter getötet hat
- Aufgrund von Tod von Vater wurde sie adoptiert von schrecklicher Familie
- Will sich rächen an Stadt

Concept Art:

- Cowboyhut
- Hemd
- Revolver am Gürtel
- Halstuch

Animation:

- Zwei verschiedene Posen
 - Normale Pose, zu Anfang des Spiels
 - Böse Pose, wenn sie sich als Mörderin zu erkennen gibt



Jenkins

Design:

- Nebencharakter im Spiel
- Führt Dialoge mit Hauptcharakter

Narrative Design:

- Reitet gerne
- Kümmert sich gut um seine Pferde
- Weiß, wie man Tieren Zähne zieht

Concept Art:

- Cowboyhut
- Mantel, Weste
- Schrotflinte am Rücken



Patty

Design:

- Nebencharakter im Spiel
- Führt Dialoge mit Hauptcharakter

Narrative Design:

- Frau von neuestem Opfer von Mörder
- Sehr wohlhabend

Concept Art:

- Langes Kleid
- Revolver unter Kleid



Vater von Hauptcharakter

Design:

- Kommt nur in Traum vor
- Nebencharakter im Spiel
- Führt Dialoge mit Bankräuber

Narrative Design:

- Vater von Hauptcharakter
- Wurde bei Schusswechsel getroffen
- Erlag seinen Verletzungen
- Vererbte Detektivgabe an Sohn

Concept Art:

- Weste, Hemd
- Sheriffsstern
- Revolver am Gürtel
- Bart



Bankräuber

Design:

- Kommt nur in Traum vor
- Nebencharakter im Spiel
- Führt Dialoge mit Vater von Hauptcharakter

Narrative Design:

- Raubt die Bank aus, um für seine Tochter zu sorgen

Concept Art:

- Mysteriöse Figur komplett in schwarz



3. Selbstproduzierte Inhalte

Alle Hintergründe sind mit KI generiert worden auf <https://playgroundai.com/>

Alle Charaktere und Items wurden selbst erstellt auf <https://www.pixilart.com/>

Alle Musikstücke und Sounds stammen von <https://pixabay.com/>

4. Kriterientabelle

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	Murderous West
	Name	Maximilian Flack
	Matrikelnummer	263250
1	Konzeption	Decision-Tree-Diagramm im Konzept Ordner
2	Charaktersteckbriefe	Siehe Oben
3	Auswahlmöglichkeiten	Es gibt Auswahlmöglichkeiten in Dialogen oder um bestimmte Aktionen durchzuführen. Alle Entscheidungen ändern etwas in der Story, manche jedoch sehr kleine Dinge, andere bewirken komplett neue Pfade.
4	Branching paths	An verschiedenen Punkten im Spiel trennen sich die Pfade. Die größte Trennung findet hier in Kapitel 3 statt, wo es zwei komplett voneinander unabhängige Pfade gibt. Alle weiteren kleineren Pfadabzweigungen sind im Decision-Tree-Diagramm ersichtlich.
5	Transitions	Es gibt 4 verschiedene Transitions. Eine davon wird bei Kapitelwechseln benutzt. Eine andere bei Ortwechseln innerhalb der Szene. Eine wird für die Endscreens benutzt und die letzte wird beim Eingang und Ausgang der Traumsequenz benutzt.
6	Audio	In jedem Kapitel gibt es Hintergrundmusik und es werden bestimmte Handlungen durch Sounds unterstützt.
7	GUI	Es gibt ein Ingame-Menü, in dem man speichern, laden und die Credits ansehen kann.
8	Input-Feld	Am Anfang des Spiels gibt es ein Input-Feld, bei dem man den Namen des Hauptcharakters bestimmen kann.
9	Animation	Es gibt 2 verschiedene Arten von Animationen. Die eine bewirkt, dass ein Charakter zuckt und sich rot färbt, was eine Verletzung darstellen soll und die andere bewegt den Charakter. Das Bewegen dient dazu, Platz zu machen, falls noch ein dritter Charakter in der Szene dazukommt.
10	Styling	Alles wichtige wurde mit CSS gestylt.

11	Creative Corner	Das Alleinstellungsmerkmal ist das Beschuldigen von NPCs. An festen Punkten in der Story öffnet sich das Beschuldigungs-menü, wo man Hinweise kaufen kann und daraufhin einen von drei NPCs als Mörder beschuldigen kann.
12	Enden	Es gibt 5 verschiedene Enden. Eins davon ist das gute Ende, bei dem man die Mörderin erkennt und sie festgenommen wird. Eins ist das schlechte Ende, bei dem der Hauptcharakter stirbt und die drei Weiteren sind neutrale Enden. Bei einem davon wird der Hauptcharakter vom Fall abgezogen. Beim Nächsten bleiben die Morde ungeklärt und beim letzten tötet der Hauptcharakter die Mörderin. Es gibt mehr als 5 Punkte in der Story, wo man ein Ende erreichen kann aber es sind nur diese 5 Unterschiedlichen, die es gibt.
A	Inventory- und Item-System	An verschiedenen Punkten im Spiel werden Items eingesammelt. Diese sind teilweise für die Story relevant und teilweise auch nicht. Das Brot z.B. ist verbrauchbar, hat aber keinen Einfluss auf die Story. Andere Gegenstände sind nicht verbrauchbar, aber sind wichtig in der Story. Das Inventar ist immer über „I“ aufrufbar. Darin kann man das Brot verbrauchen, aber hauptsächlich dient es dazu, anzuzeigen, welche Items bereits gesammelt wurden.
B	Punkteverteilungs-system	Über die Story hinweg gibt es Hinweise, wer der Mörder ist. Zusätzlich dazu bekommt man immer, wenn man einen Hinweis findet, Hinweispunkte. Diese kann man im Beschuldigungs-menü ausgeben, um weitere Hinweise zu kaufen.
C	Novel-Pages	Das Novel Pages System wurde verwendet für das Beschuldigungs-menü. Auf der ersten Seite sieht man, wie viele Hinweispunkte man hat. Diese kann man ausgeben, um eine neue Hinweisseite freizuschalten. Anschließend kann man Charaktere beschuldigen.
D	Meter-bar	-