

Visual Novel - Konzeptidee

Titel: Remember

- Zombie-Apokalypse
- Charakter (entweder Ex-Soldat oder Soldat) ist der Hauptcharakter (MC)
- Der Spieler muss versuchen, durch eine von Zombies überrannte Stadt zu navigieren und heil und nicht-infiziert an einem Treffpunkt anzukommen, von dem er über Radio/Funk erfahren hat → Von dem Treffpunkt aus werden Überlebende zu einem Militärstützpunkt gebracht, welches auf einer abgelegenen Insel befindet und so etwas wie ein safe haven ist, in dem das Militär und weitere Überlebende versuchen ein neues normales Leben aufzubauen
- Das Spiel beginnt damit, dass der MC in den Trümmern eines Hauses aufwacht und sich an vieles nicht mehr erinnert → Er fragt sich selbst, was sein Name ist und mit etwas Mühe erinnert er sich an seinen Namen (der Spieler kann einen Namen eingeben → entweder erinnert er sich nur an seinen Vornamen oder er steht irgendwo) ⇒ Erinnert sich nur an Bruchstücke aus seinem Leben (z.B. an seinen Namen oder wie man eine Pistole benutzt)
- Der MC findet neben sich ein Radio, ein Messer, eine Pistole und ein Notizbuch. Das Erste, das er macht, ist das Radio einzuschalten → Er hört eine sich wiederholende Nachricht, in der von einem safe haven die Rede ist und dann werden Koordinaten genannt, bei dem die Überlebenden mitgenommen und dann dort hingbracht werden, aber sie warten nur noch bis zum Ende des Tages bzw. Anfang des Tages (je nachdem, wann die Story startet)
- Nun muss sich der MC nur mit dem Messer und einer begrenzten Anzahl an Kugeln bewaffnet bis zum Treffpunkt durchkämpfen bzw. durchschleichen
- Der MC macht sich im Laufe des Spiels Notizen zu Sachen die ihm bekannt vorkommen oder Sachen, an die er sich erinnert oder auch einfach über Sachen, die ihm aufgefallen sind und seine Gedanken (wie so ein Journal) → Man weiß also auch nur das, was der MC schon weiß oder an was er sich wieder erinnert. So lernt man auch im Laufe des Spiels mehr über den MC (zeitgleich mit dem MC) ⇒ Inspiration: Soap's Journal aus Call of Duty: Modern Warfare

Paths

- Der Anfang des Games ist so ziemlich gleich: Man hört über Radio über den sicheren Ort und die Koordinaten und Uhrzeit zu einem Treffpunkt und macht sich auf den Weg dorthin
- Bei $\frac{1}{2}$ des Weges empfängt das Radio des MCs einen Hilferuf und es kommt zu einer wichtigen Entscheidung, die den restlichen Verlauf der Story und das Ende beeinflusst. Entweder man folgt dem Hilferuf oder ignoriert ihn und geht weiter zum Treffpunkt (Kann nur eines von beiden machen)
 - Path 1: Man folgt dem Hilferuf und rettet den Mann, aber dafür schafft man es nicht mehr rechtzeitig zum Treffpunkt → Good Ending 1
 - Path 2: Man ignoriert den Hilferuf und geht weiter zum Treffpunkt → Good Ending 3

Path 2: Man folgt dem Hilferuf und findet einen Mann, der umgeben ist von Zombies → man hilft ihm alles Zombies zu töten → Der Mann scheint den MC zu kennen, aber MC erinnert sich leider (noch) nicht an ihn → Zusammen gehen sie weiter und dann erzählt der Mann ihm, dass er einen Ort kennt, an den sie gehen könnten, an dem sie sicherer wären → Sie gehen zusammen zu an den Rand der Stadt und von dort aus zu dem Ort → *Epilog:* Es sind einige Monate vergangen und sie haben es geschafft Ernte anzubauen und Fischen zu gehen für Essen

Path 3: Man ignoriert den Hilferuf und geht weiter zum Treffpunkt → Später trifft man auf den Mann, aber er ist ein Zombie und der MC erinnert sich daran, dass er den Mann kennt → Er kann ihn entweder töten und in so erlösen oder er kann einfach weiter zum Treffpunkt → Letztendlich kommt man am Treffpunkt an und wird zusammen mit anderen Überlebenden zum sicheren Ort gebracht → *Epilog:* Es sind einige Monate vergangen und der MC hat sich im safe haven eingeleb). Die Insel ist größtenteils friedlich und er ist dort für das Fischen und Kochen zuständig.

Enden

- 3 Enden: 1 Bad Ending & 2 Good Endings
 - Bad Ending 1: Game Over → MC stirbt
 - Good Ending 1: Soldier On → MC trifft einen Mann und sie überleben zusammen weiter [Path 2]
 - Good Ending 2: Safe Haven → MC kommt am Militärgelände an [Path 3]

Charaktere

Main Character

Name: [Player input]

Spitzname: Rush

Geburtstag: 05. November

Alter: 32 Jahre alt

Tätigkeit: Soldat / Ex-Soldat

Geschlecht: Männlich

Sexualität: aromantisch, asexuell

Nationalität: Indisch-Britisch

Größe: 178 cm

Gewicht: 79 kg

Haare: Schulterlange, dunkelbraune Haare

Augen: Hellbraun

Hobbies: Kochen, Fischen, Journal führen

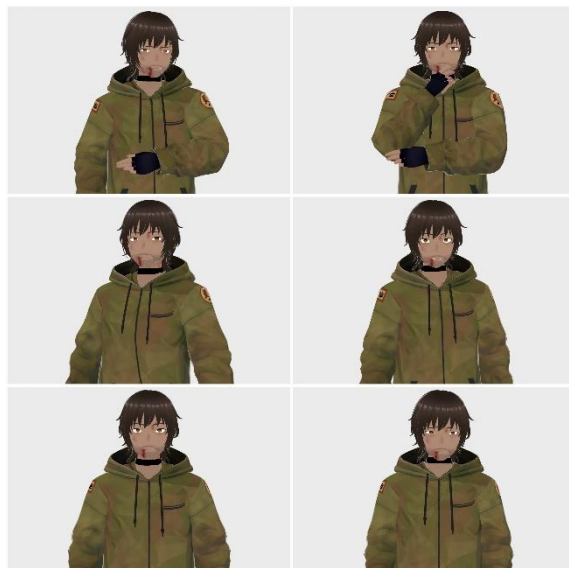
Angewohnheiten: trägt immer lieber lange Ärmel; hat eine Schwäche für Katzen und Süßigkeiten

Archetyp: Der Weise/Der Held

Personalität: ruhig; streng; Schwierigkeiten seine Emotionen zu zeigen bzw. auszudrücken; rücksichtslos (aber nur im Bezug auf seine eigene Sicherheit); will das Beste für sein Team und das sie alle sicher sind; Fühlt sich wohler in kleinen als in großen Gruppen; versucht Probleme selbst zu lösen, statt andere nach Hilfe zu fragen; Hat kein Lebensziel und ist deswegen dem Militär beigetreten; hängt an seiner Vergangenheit und seinen Erinnerungen

Familie: Mutter (verstorben)

Emotionen:



Unbekannter Mann

Name: Lewis Elwood

Spitzname: Onyx

Geburtstag: 06. Dezember

Alter: 28 Jahre alt

Tätigkeit: Soldat / Ex-Soldat

Geschlecht: Männlich

Sexualität: panromantisch, asexuell

Nationalität: Britisch (Vereinigtes Königreich)

Größe: 187 cm

Gewicht: 86 kg

Haare: kurze blonde Haare

Augen: grün

Hobbies: Laufsport, Gitarre spielen

Angewohnheiten: redet immer viel (merkt nicht, wie viel er wirklich redet); summt wenn er in Gedanken vertieft ist; Kann überall schlafen

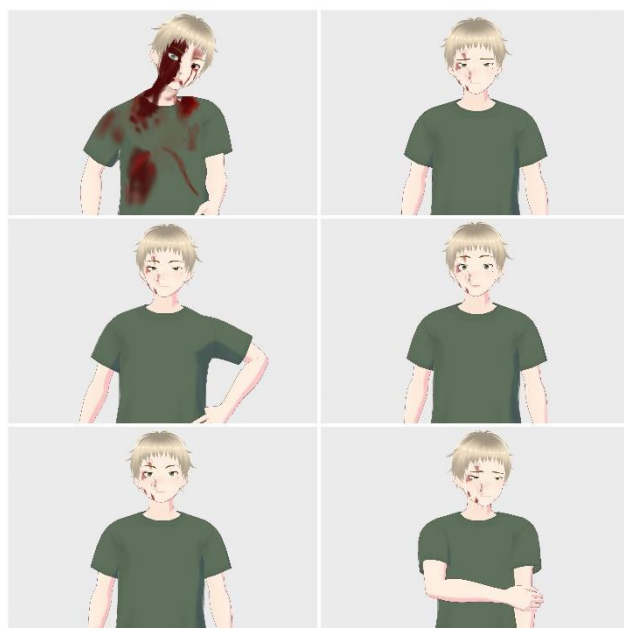
Archetyp: Der Betreuer

Personalität: versucht immer das Positive in allen Situationen zu sehen und will auch immer die Stimmung auflockern; zeigt immer offen seine Gefühle, egal ob positiv oder negativ; ist nicht gerne allein; will so vielen Leuten wie möglich helfen, aber manchmal weiß er auch, wenn es nichts bringen würde

Familie: Mutter, Vater, 2 jüngere Schwestern, 1 kleiner Bruder



Emotionen:



Selbstproduzierte Inhalte

Ich habe die Charaktere (Hauptcharakter, Lewis, Überlebende, Zombies) selbst auf VRoid produziert. Von mir selbstproduzierte Assets sind: Einige der Blutlayers im Gesicht, blaue Flecken und Wunden im Gesicht, Bart des Hauptcharakters, Choker des Hauptcharakters. Die benutzten Assets sind in den Credits angegeben. Die Charaktere wurden anschließend von mir auf Gimp bearbeitet, zugeschnitten und skaliert.

Die Items (Radio und Bilderrahmen) habe ich selbst auf Blender gebaut, eingefärbt und gerendert. Die Items wurden anschließend von mir auf Gimp bearbeitet, zugeschnitten und skaliert.