

# **Konzept von Motor City Mechanic**

**Oliver Leisinger**

**260644**

**MIB 5**

## **Inhaltsangabe**

### **1. Konzeption**

#### **1.1 Konzepte**

#### **1.2 Inhaltsangabe**

#### **1.3 Diagramme**

### **2. Charakterkonzepte**

# 1. Konzeption

## 1.1 Konzepte

Genres: Slice of Life, Cyberpunk

Unterhaltung:

Verfolgt die VN ein Ziel?

Unterhaltung durch Storytelling. Erlebe eine Woche in Motor City.

Unterhaltungselemente:

Storytelling, Musik, Minigames

Ziele des Spielers:

- Alle Rechnungen zahlen
- JJ glücklich zu machen / ein ausgeglichenes Leben zu haben.

Endings:

- Worst Ending: JJ verliert seinen sein Apartment. Stays Alone.
- Worst Ending2: JJ realisiert, dass er Amelia getötet hat, weil er ihr Auto nicht richtig fixed. Wird depressiv.
- Bad Ending: JJ verliert seinen sein Apartment. Bekommt Freund/Freundin. Lebt dann bei seinem Partner.
- Neutral Ending: kann sein Apartment behalten, still alone.
- Good Ending: kann sein Apartment behalten, bekommt GF/BF.
- Best Ending: Garage wird berühmt in ganz Motor City. (not implemented yet)

## 1.2 Inhaltsangabe

Motor City. Die Traumstadt aller Street Racer. Seit 2042 ist es hier kein Verbrechen mehr, Straßenrennen zu veranstalten. Doch James Jonathan Rhodes, von seinen Freunden JJ genannt, hat einen ganz anderen Traum.

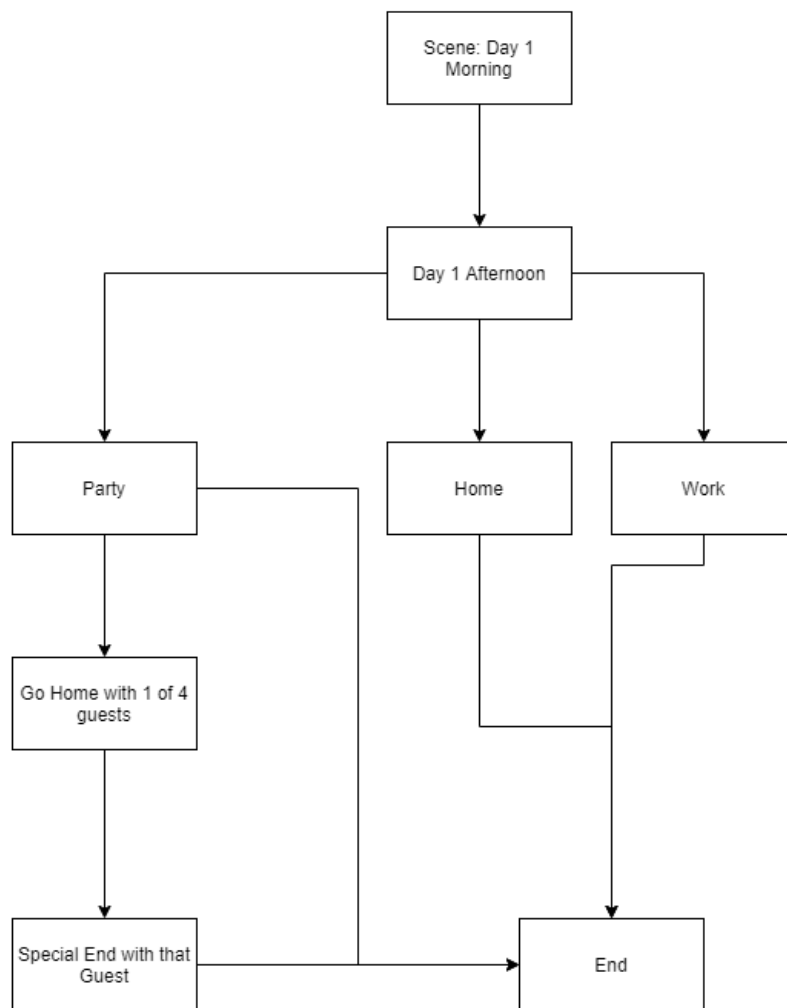
Das Spiel beginnt Ende August 2081, es ist James' erster Monat als Mechaniker in der Werkstatt seiner Tante Justice. Doch das Leben in einer von Konzernen regierten Stadt ist nicht leicht, wie es sich für ihn herausstellen wird.

Erlebe JJs erste Woche als unabhängiger Mann, der sein Bestes gibt, Arbeit und Freizeit zu balancieren. Schließe erfolgreich Minispiele ab, um JJ bei der Arbeit weiterzubringen oder folge seinem besten Freund, Yuri, um soziale Kontakte zu knüpfen. Schaffst du es, die Miete und andere Rechnungen zu bezahlen, oder muss James zu Freunden, oder gar seiner Tante ziehen?

Motor City Mechanic ist eine Visual Novel, komplett in Englisch. Die Performance in Minispielen sowie die gewählten Dialoge entscheiden, welche Enden man erreicht.

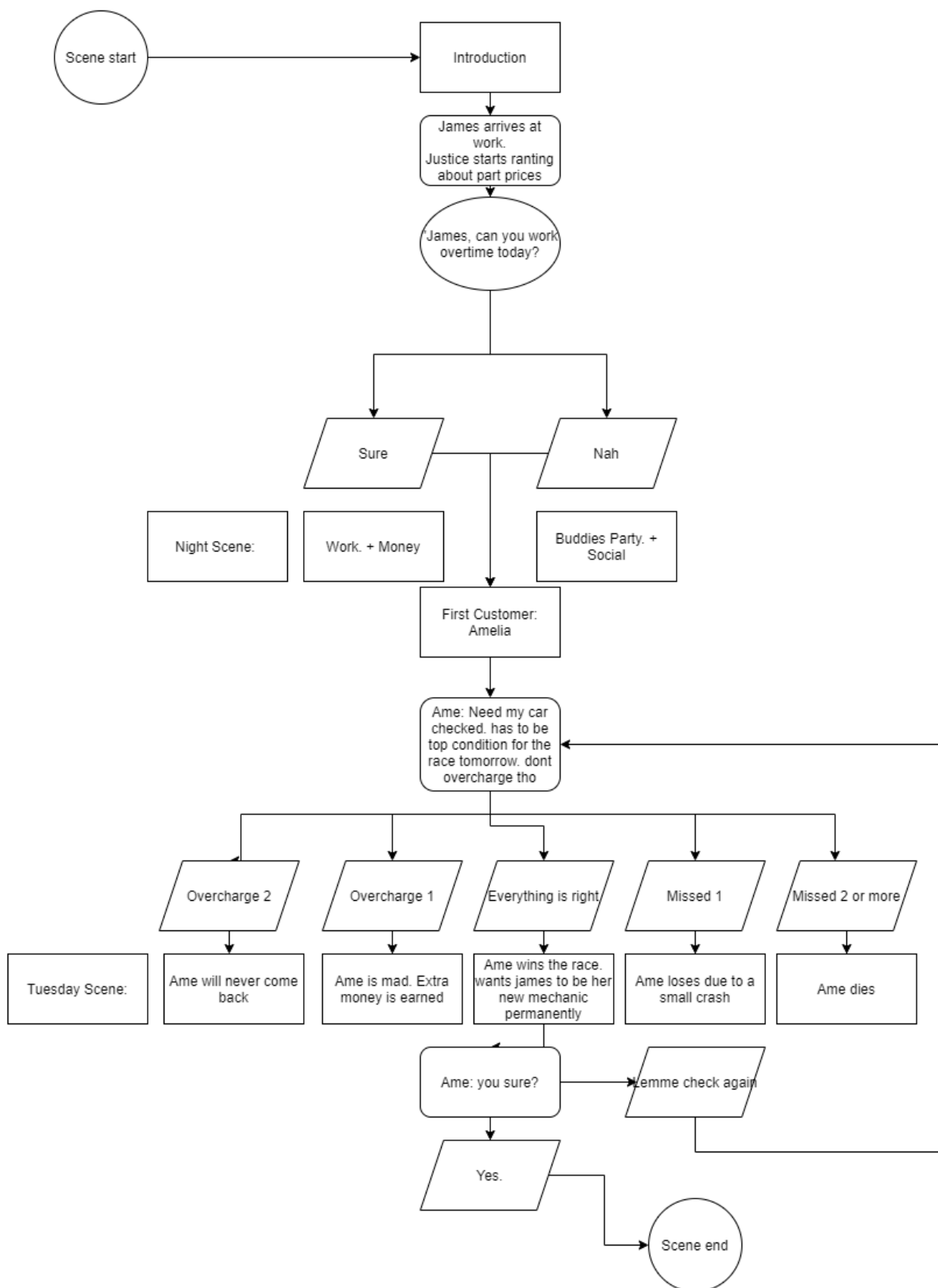
## 1.3 Diagramme

### 1. Szenen-Ablauf

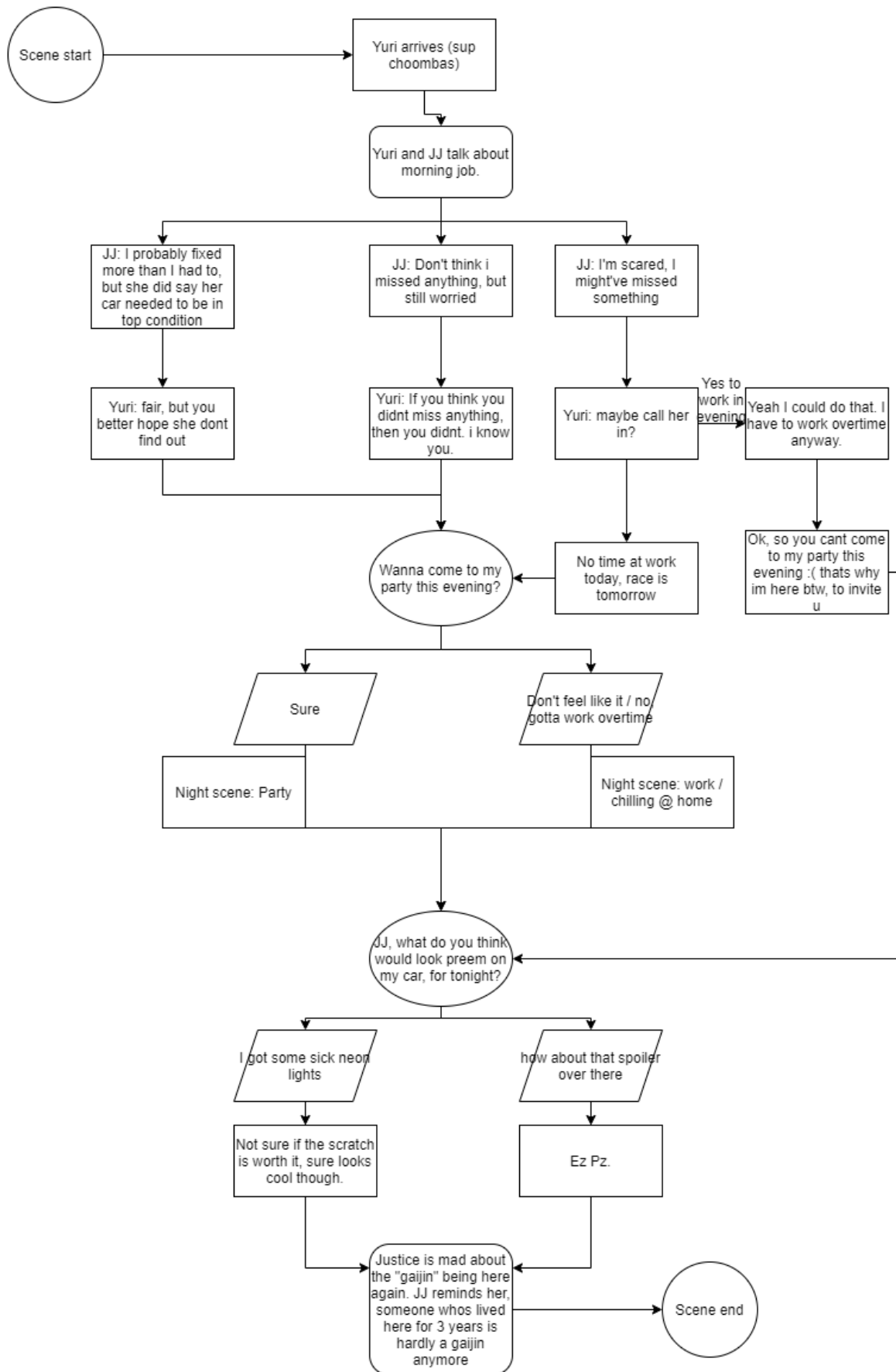


## 2. Scenen 1-4

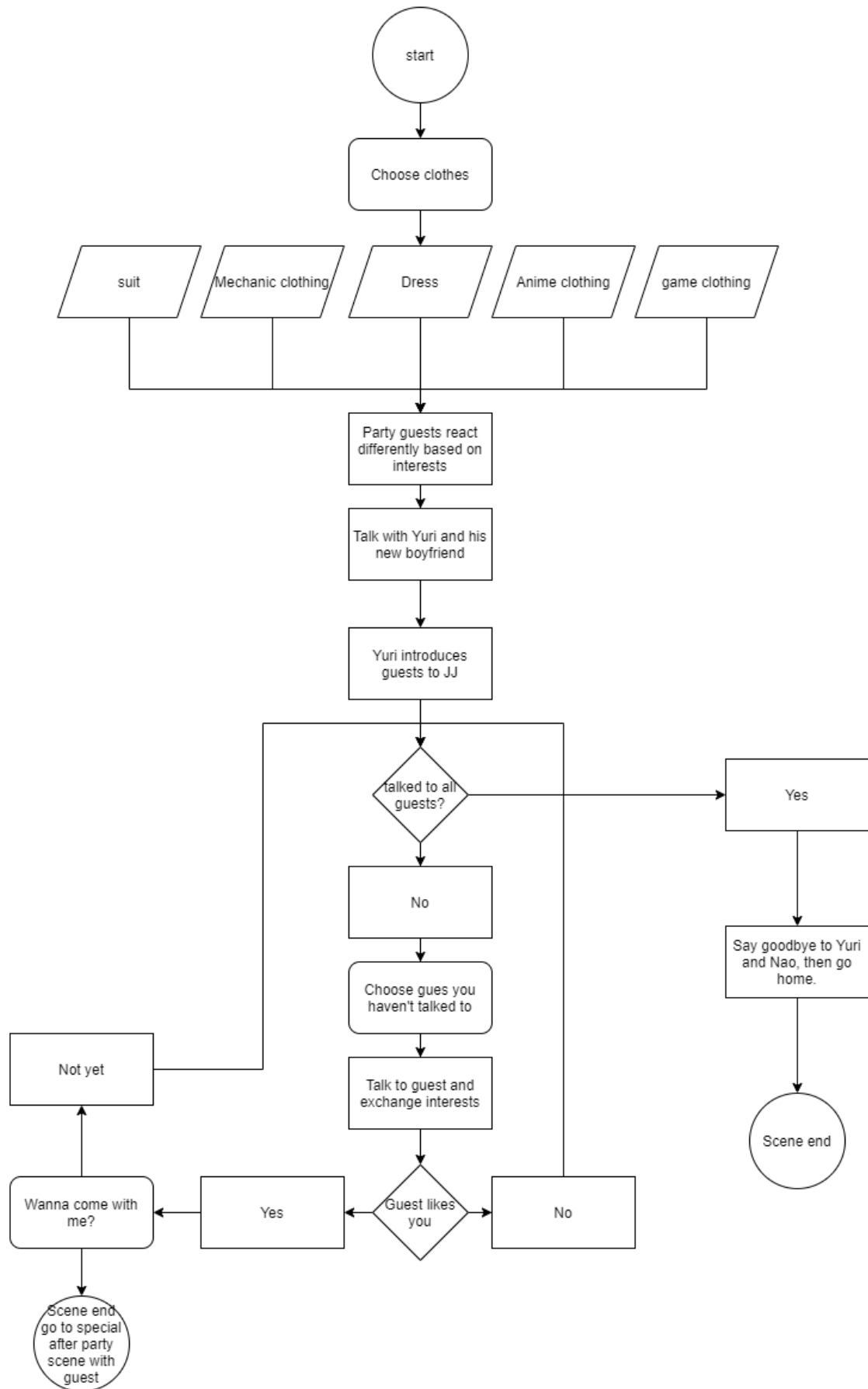
### Day 1 Morning



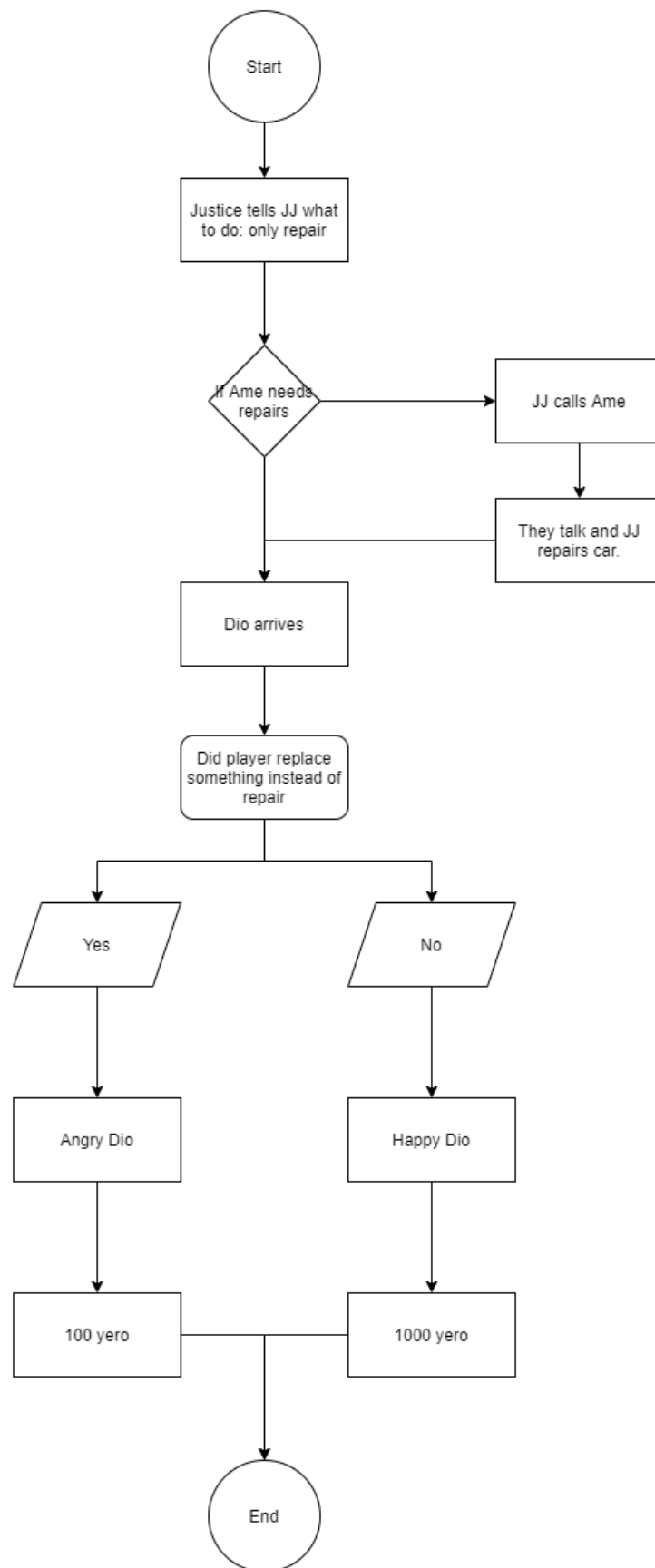
## Day 1 Afternoon



## Day 1 Evening Party



## Day 1 Evening Work



## 2. Charakter Konzepte

### 1. JJ

James "JJ" Jonathan Rhodes

Konzept:

Main Character. Mechanic

Personality:

kinda shy sometimes

Looks:

Dark blue and silver hair

green eyes

Half-elf

Skills:

Mechanic

Likes:

Weed

Beer

Cars, especially Muscle cars

Videogames

Racing

Trading card games

cute things

Dislikes:

arrogant people



## 2. Justice

Justice Evans

Konzept:

Owner of the Garage

Boomer, but somewhat wholesome

Archetype: Betreuer + ein bisschen Herrscher

Yuris Gegenstück

Personalität:

Stoic

serious

grumpy towards everyone but JJ

Aussehen:

Human

blond Hair (Ponytail

green eyes

Bags under eyes

Skills:

Mechanic

Poker

Likes:

Cars

Dislikes:

Children

Yuri

1. Warum brauchen wir diesen Character?

Ist JJs Boss und Tante. Möchte nur das Beste für ihn.

2. Welche Funktion hat dieser?

Gibt JJ Aufträge und appelliert manchmal an seine Vernunft.

Warnt JJ (Spieler) wenn er zu wenig arbeitet und auf dem Weg ist, Job oder Apartment zu verlieren.

3. Wie stark soll dieser herausstechen? Wie häufig soll er vorkommen?

Stark, kommt täglich vor.

7. Welche Schwächen oder Schwachstellen hat der Charakter/ sind erforderlich?

Fürsorge für JJ kann in Kontrolle über ihn übergehen.

8. Kann etwas (vom Charakter) wachsen oder sich über das Spiel hinweg verändern?

Je öfter man bei Minispielen verliert, desto wütender ist sie, vor allem auf Yuri, da sie ihn für einen schlechten Einfluss hält.

### 3. Yuri

Name: Nekosan Yuri 友理

Konzept:

Jjs best friend

Archetype: Betreuer + ein bisschen Rebell

Justices Gegenstück

Personalität:

worried friend

very social

Aussehen:

cat ears

dark purple hair

Heterochromia (green and blue)

Skills:

almost magical ability to know when JJ is unhappy

can adapt to any situation

Likes:

Honesty

Racing

Nao

Dislikes:

Justice (the person)

Stress

1. Warum brauchen wir diesen Character?

Yuri macht sich um JJ sorgen, da dieser oft seine eigene Happiness nicht im Auge hat.

2. Welche Funktion hat dieser?

Gibt Spieler alternativen zu arbeiten und zuhause bleiben.

3. Wie stark soll dieser herausstechen? Wie häufig soll er vorkommen?

Stark, kommt mindest ein mal am tag vor.

5. Was für Fähigkeiten hat der Charakter und welche sind erforderlich?

very social

6. Welche Stärken oder Vorteile hat der Charakter?

social, smart and good wingman, rich

7. Welche Schwächen oder Schwachstellen hat der Charakter/ sind erforderlich?

Hat JJs finanzielle Lage nicht im Blick

8. Kann etwas (vom Charakter) wachsen oder sich über das Spiel hinweg verändern?

the worse the main character feels, the more Yuri is worried about him