Visual Novel

The little seed who was scared of growing up

Oriane Joublin



Dozentin: Riem Yasin

Studiengang: Design Interaktiver Medien Master

Matrikelnummer: 269372

Inhalt

Kriterien	3
Eckdaten	4
Inhaltsangabe	5
Charakter Steckbriefe	6
Seed	6
Anni, the wind	6
Mable, the dog	7
Crow	7
Ralph, the ant	7

Kriterien

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	The little seed who was scared of growing up
	Name	Oriane Joublin
	Matrikelnummer	269372
1	Konzeption	Eckdaten, Inhaltsangabe, Diagramm mit dem gesamten Text (als separates Dokument), Steckbriefe der Charaktere.
2	Charakter-Konzept	Steckbrief der Charaktere mit Archetypenzuteilung: Protagonist Seed, Annie the wind, Mable the dog, Crow, Ralph the ant.
3	Auswahlmöglichkeiten	Der/ die Spieler*in entscheidet durch seine/ ihre Entscheidungen über den Verlauf der Geschichte. Je nach Entscheidung, ändern sich die Texte, Bilder und Geräusche.
4	Branching Narratives	Der/ die Spieler*in beeinflusst durch seine Entscheidungen den Verlauf der Geschichte. Dabei gibt es mehrere Pfade, die entweder wieder zusammenführen oder zu unterschiedliche Enden führen.
5	Transitions	/ Die ursprünglich gedachten Transitions wurden aufgrund von technischen Problemen entfernt. Stattdessen gibt es zwischen den Szenen einen Fade-Effekt.
6	Novel-Pages	Novel-Pages wurden am Anfang der Novel für die Vollbildempfehlung verwendet, sowie im Menü für die Credits und Shortcuts.
7	Audio	Hintergrund Musik und Soundeffekte, sowie selbst-erstelltes Voice-Over.
8	GUI	Menü mit den Funktionen: Save, Load, Credits, Shortcuts, lauter und leiser.
9	Input-Feld(er)	Der/die Spieler*in muss den Namen des Hauptcharakters (Seed) eingeben.
10	Punkteverteilungssystem	
11	Inventory- und Item- System	/
12	Animation	Manche Charaktere sliden ins Bild und wieder heraus + Samen fliegen durch die Luft und Regen fällt.
13	Styling	Alle Elemente sind gestylt (Auswahlmöglichkeiten, Menü, Text, Novel Pages etc.)
14	Enden	Es gibt zwei verschiedene Enden.

Anmerkung: Alle Bilder (Charaktere, Hintergründe, evtl. Items), die Storyline, die Texte (in Reimform), sowie das Voice-Over sind selbst erstellt.

Eckdaten

Genre:

- Kindergeschichte
- Unterhaltung: Ziel der VN ist, die Kernaussagen spielerisch durch eine Geschichte herüberzubringen

Thema/ Kernaussagen:

- Hilfe annehmen & Freundlichkeit bringt einen weiter
- Am Ende müssen wir uns immer den Dingen stellen, vor denen wir Angst haben/ weglaufen bringt nichts
- Älter / Erwachsen werden kann Angst einflößen, ist es aber wert

Unterhaltungselemente:

- Musik
- Sound-Effekte
- Bilder
- Storytelling
- Animationen
- Voice Over
- Interaktion

Endings:

- Good: "Seed" wird zu neuem Baum
- Bad: "Seed" stirbt einsam auf einem Dach

Selbstgemacht

- Zeichnungen (Charaktere & Hintergründe)
- Storyentwicklung & Text
- Voice Over
- (Musikzusammenschnitt)

Inhaltsangabe

In dieser Visual Novel geht es um den Charakter "Seed", einen Baumsamen, der im Frühling erlebt, wie ihn all seine Freunde verlassen. Er selbst hat Angst davor, auf den Boden zu fallen, weil er glaubt, er würde dort sterben. Als ihn ein Windstoß von seinem Ast fortreißt, begibt er sich auf ein Abenteuer, wo er, je nach Entscheidung, mit dem Wind oder dem Hund namens Anni in die Stadt kommt. Dort entkommt er immer wieder dem vermeintlichen Tod, obwohl er von Regen getroffen und von einer Krähe geschnappt wird. Auf einem Hochhausdach wird er schließlich von einer Ameise und dem Hund Anni vor dem Schnabel der Krähe gerettet. Als stattdessen das Leben der Ameise auf dem Spiel steht, fällt Seed die folgenschwerste Entscheidung. Wenn er die Ameise sterben lässt, stirbt er einsam und verloren auf dem Dach. Rettet er sie, indem er sich seiner Angst stellt und freiwillig zu Boden stürzt, wird aus ihm ein wunderschöner Baum.

Charakter Steckbriefe

Seed

Rolle im Spiel:

- Protagonist
- Charakter, dessen Entscheidungen gesteuert werden können

Narrative Design:

Name	Wird von Spieler*in ausgewählt
Alter	Kind
Freundschaften	je nach Entscheidungen mit dem Wind, Annie und Ralph
Stärken	setzt sich für Freunde ein, neugierig, willensstark, gegen Ende je nach
	Entscheidung auch mutig
Schwächen	ängstlich, unfreundlich, will keine Hilfe annehmen
Archetyp (C. G. Jung)	Eine Mischung aus dem Unschuldigen (sehnt sich nach Sicherheit) und
	dem Entdecker (geht auf eine Reise, legt Wert auf Unabhängigkeit)
Synchronisation	Oriane Joublin

Anni, the wind

Rolle im Spiel:

- Löst "das auslösende Ereignis" aus und schickt Seed auf die Reise
- Taucht regelmäßig wieder auf, quasi allgegenwärtig

Narrative Design:

Name	Anni
Alter	So alt wie die Welt
Freundschaften	Seed
Stärken	Weise, fast allwissend
Schwächen	Überheblich
Archetyp (C. G. Jung)	Die Weise, weil sie vom Schicksal weiß, sie weiß, was mit Samen auf dem
	Boden passiert, leitet Seed durch seine Reise und ist immer wieder da
Synchronisation	Oriane Joublin

Mable, the dog

Rolle im Spiel:

- Begleitet Seed in die Stadt und rettet ihn später
- Taucht mehrmals auf

Narrative Design:

Name	Mable
Alter	Unbekannt
Freundschaften	Seed
Stärken	Treu, gutmütig, optimistisch, groß
Schwächen	Eher langsam, sehr hungrig
Archetyp (C. G. Jung)	Begleiterin, weil sie fürsorglich ist und sich um Seed kümmert
Synchronisation	Oriane Joublin
Animation	Slide in & out

Crow

Rolle im Spiel:

- Feind
- Bringt Seed dazu, im Klimax der Geschichte eine endgültige Entscheidung zu treffen

Narrative Design:

Name	Unbekannt
Alter	Unbekannt
Freundschaften	Unbekannt
Stärken	Kann fliegen, ist größer als Seed & Ralph, schnell und stark
Schwächen	Angst vor Annie
Archetyp (C. G. Jung)	Der Herrscher – Crow ist der Feind, der die Kontrolle übernimmt und die Macht hat, Seed und Ralph zu fressen
Synchronisation	Oriane Joublin
Animation	Flight in & out

Ralph, the ant

Rolle im Spiel:

- Rettet Seed und muss gerettet werden: Schlüssel zum Good & Bad Ending

Narrative Design:

Name	Ralph
Alter	Unbekannt
Freundschaften	Seed, Annie
Stärken	Klein, schnell, hilfsbereit, mutig
Schwächen	Klein, zu vertrauensvoll
Archetyp (C. G. Jung)	Der Unschuldige, weil er spontan, optimistisch und vertauensvoll ist
Synchronisation	Oriane Joublin