

Visual Novel

„THROUGH TIME“



Die Story

Die Visual Novel handelt von einem Geschwisterpaar, das für eine Zeitreise Firma arbeitet.

Die Story startet damit das der Bruder der Protagonistin, seine Zeitreise-Uhr bei ihrem letzten Auftrag verloren zu haben scheint, da diese Uhr auch eine Funktion enthält die Erinnerungen anderer zu löschen, können sie sich beide nichtmehr an die Geschehnisse an der Verhängnisvollen Nacht erinnern.

Nun versuchen Sie auf eigene Faust, in der Vergangenheit zurück zuweisen und die Uhr zu finden dort was sie dort vorfinden ist alles andere als erfreulich.

Sie finden die Leiche eines anderen Zeitreisenden der schon seit einigen Monaten als vermisst gilt, komisch ist aber das Addie weiß das seine Zeitreise Uhr sich nach wie vor in der richtigen Zeit befinden scheint, außerdem findet sie am Tatort eine Karte die möglicherweise Auskunft auf die anderen verschwundenen Zeitreisenden geben könnte.

Im Laufe der Geschichte versuchen die beiden das Rätsel rund um den Zeitreise-Mörder zu lösen, dabei spielt ihnen immer wieder ein mysteriöser Fremder entgegen.

Er behauptet auf Addies Seite zu stehen, wem kann man hier nich vertrauen ?

Auflösung :

Da ich es aus zeitlichen Gründen leider nicht geschafft habe die komplette Story umzusetzen, erläutere ich hier kurz den weiteren Verlauf sowie das Ende.

Bei den anderen Standorten finden sie die restlichen Leichen der anderen verschwundenen Zeitreisenden, Viktor und Gideon reden beide weitergehend auf Addie ein.

Am Ende muss man sich Entscheiden, wem man vertraut und wem nicht.

Dabei gibt es 4 Enden

- Mann vertraut Gideon und Viktor.
- Mann vertraut Gideon aber Viktor nicht.
- Mann vertraut Gideon nicht aber Viktor.
- Mann vertraut Gideon und Viktor nicht.

Am Ende stellt sich heraus das Gideon der Zeitreise-Mörder ist da er die Firma ihres Vaters allein übernehmen möchte, und Viktor ein Freund Addies aus einer anderen Zeitschleife ist, der Ausgang von dem Ende das man Gideon und Viktor vertraut stellt sich als das erste Kapitel da. In diesem Fall erschießt Gideon Addie wie in der Zeitschleife zuvor und Viktor stiehlt seine Zeitreise-Uhr um in die Zeit zurückzureisen und Gideon erneut aufzuhalten.

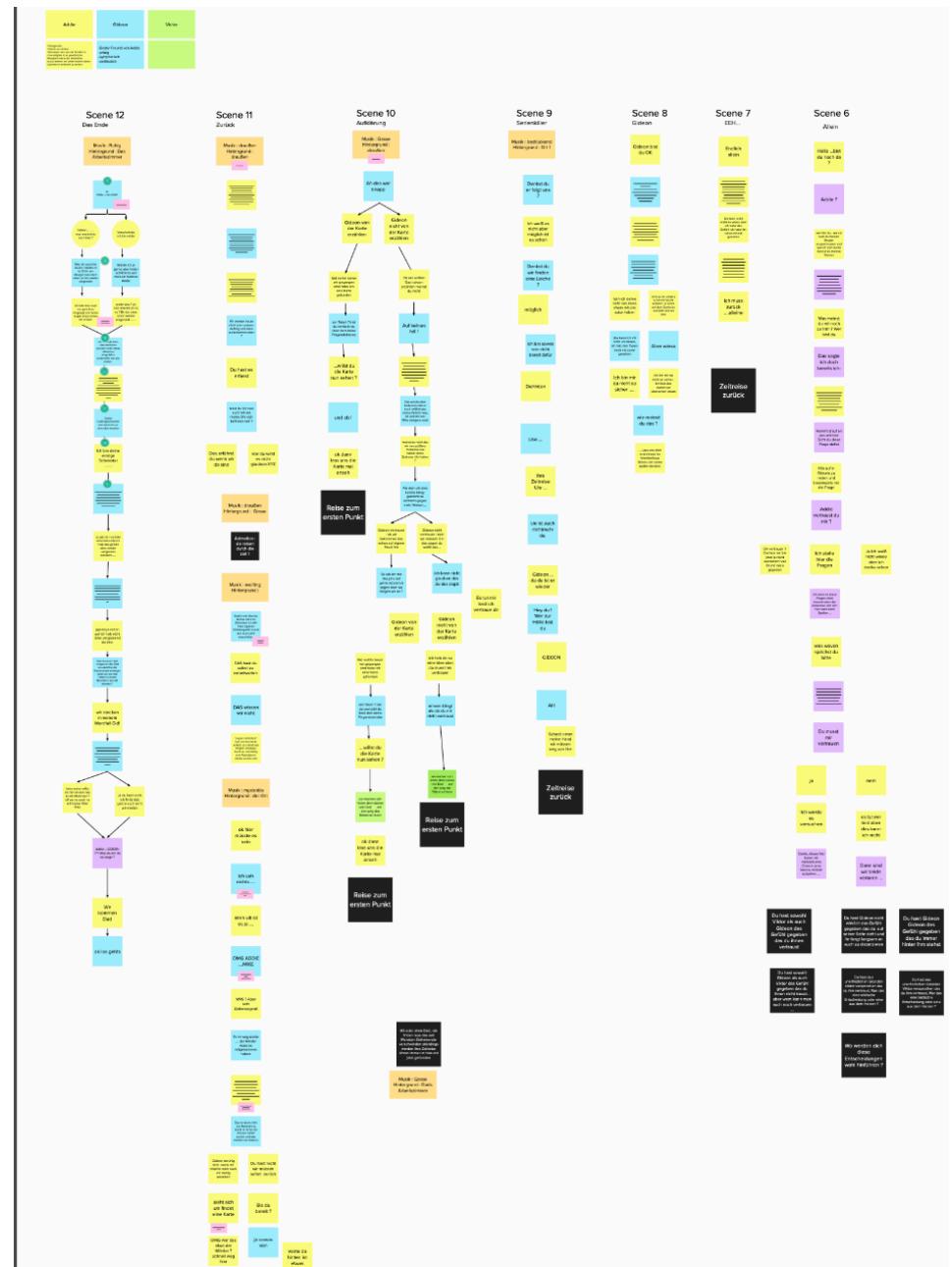
Vertraut man Gideon nicht und Viktor schon bekommt man das Good Ending, beide überleben und Viktor erschießt Gideon.

Vertraut man Gideon und Viktor nicht bekommt man das Bad Ending, beide sterben und Gideon übernimmt die Zeitreise-Firma.

Vertraut man beiden weiß Gideon von deinem Vorhaben Viktor nochmals aufzusuchen und er stößt früher zu dem Showdown in diesem Fall erschießt er Viktor allerdings gelingt es Addie , Gideon die Zeitreise-Uhr zu stehlen ... nun liegt es an dir in der Zeit zurückzureisen und Viktor zu retten.

Dialog-Diagramme

Bei den Dialogen, habe ich mit einem Flowchart gearbeitet um eine bessere Übersicht über die Dialoge und die Branchingparts zu erhalten, die Später ja auch dann Einfluss auf mein Punktesystem haben.



Charakter-Konzepte

ADDIE

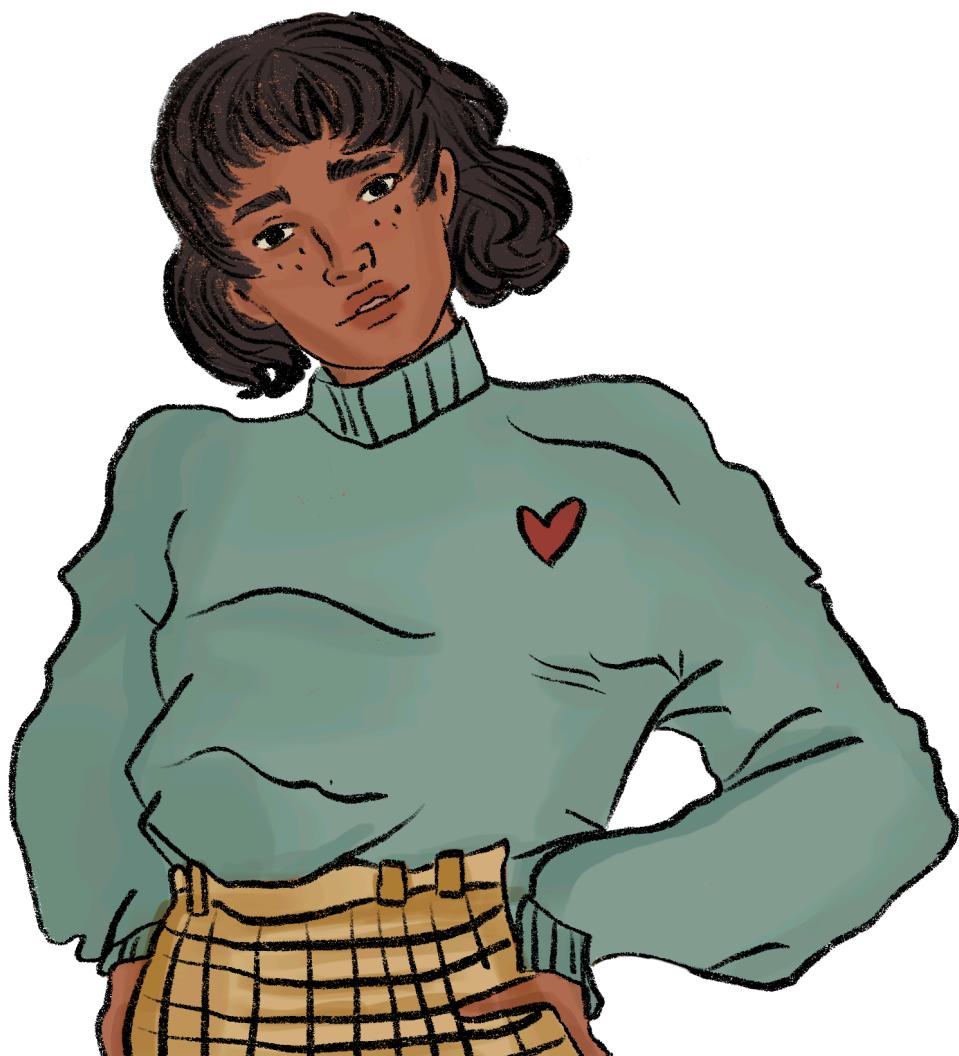
Ist die Protagonistin und der spielbare Charakter für den man die primären Entscheidungen trifft.

Sie ist aufgeweckt und hilfsbereit, allerdings besitzt sie auch manchmal einen sarkastischen Unterton.

Für ihren Bruder Gideon gerät sie auch mal gerne in Schwierigkeiten.

Charakter-Archetyp: Der Held

Helden sind Mutig, Aufrichtig und moralisch gut. Sie sind kämpferischer Natur und strotzen vor Widerstandskraft.



GIDEON

Gideon ist jemand den jeder gerne um sich hat, er wirkt lustig, charmant und unterhaltsam allerdings brodelt tief in seinem Inneren ein verlangen nach Macht und Habgier.

Charakter-Archetyp: Der Narr/ Trickster

Ein Trickster ist eine Figur in einer Geschichte, die sich ihren Weg durch ihren Witz navigiert. Sie sind hochintelligent, schlau und besitzen eine Art geheimes Wissen, mit dem sie andere Charaktere austricksen.



VIKTOR

Viktor ist ruhig und gelassen das lässt ihn oft mysteriöse und unverständlich wirken. Er ist aber innerlich ein herzensguter Mensch, nur lässt er selten etwas davon aufblitzen.

Er ist der einzige in der Geschichte der das Wissen der diavorigen Zeitschleifen Besitzt und nimmt somit die Rolle des Allwissenden ein.

Charakter-Archetyp: Der Weise

Sie sind nachdenkliche Individuen, die ihr rationales Denken in Kombination mit ihren mystischen Kräften und ihrem umfassenden Wissen für das Gemeinwohl einsetzen.



Bewertungskriterien

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	THROUGH TIME
	Name	LARA GÖPPERT
	Matrikelnummer	261183
1	Konzeption	<p>Die Story der Visual Novel wird in einer kurzen Inhaltsangabe beschrieben und der Konzeption beigefügt. In dieser sind jegliche Diagramme, Scribbles sowie entweder ein Storyboard, ein Drehbuch oder Ähnliches enthalten.</p> <ul style="list-style-type: none">- Story wird beschrieben + die Auflösung- Dialog-Diagramme wurden hinzugefügt
2	Charakter-Konzept	<p>Kommen Archetypen zum Einsatz? Welche anderweitigen Charaktermodelle existieren (Steckbriefe)?</p> <ul style="list-style-type: none">- Die 3 wichtigsten Charaktere wurden in Archetypen eingeteilt als Teil der Doku-Konzeption

3	Auswahlmöglichkeiten	<p>Dialogoptionen stellen <i>branching plots</i> zur Verfügung und lassen den Spieler zu einem gewissen Grad selbstbestimmt handeln. Sind derartige Entscheidungen vorhanden und unterscheidet sich der Dialog je nach getätigter Auswahl?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialoge ändern sich nach Auswahl der Entscheidungen
4	Branching narratives	<p>Verzweigte Pfade bieten dem Spieler die Möglichkeit, seinen individuell präferierten Pfad zu verfolgen. Sind alle Variablen sinnvoll benannt und die Szenenhierarchie strukturiert und übersichtlich aufgebaut? Welche Szenen sind wie miteinander gekoppelt?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entscheidung bei Szene 10 ändert den Verlauf und laufen dann in Szene 9 wieder zsm
5	Transitions	<p>Transitions stellen Überblendungen z.B. zwischen Szenen dar und können leicht modifiziert werden. Kommen unterschiedliche Transitions zum Einsatz?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei den Zeitreisen sowie bei dem Übergang zur nächsten Szene wurden Transitions angewendet

6	Novel-Pages	<p>Novel-Pages können eingesetzt werden, um weitere Textelemente mit ggf. besonderen Interaktionsmöglichkeiten auszustatten und einzublenden. Wie wurden Novel Pages umgesetzt und welche Interaktionsmöglichkeiten gibt es?</p>
7	Audio	<p>Sounds sind eingebunden und unterstützen oder ermöglichen die Wahrnehmung der Aktionen. Welche Ereignisse werden durch Geräusche akustisch unterstützt; durch welche Geräuschkulisse oder Musik die Atmosphäre? Gibt es ein auditiv geplantes Muster, bei dem zu ganz speziellen Events Sound / Musik abgespielt wird?</p> <p>-Audio wechselt mit der Szene und zur passenden Stimmung</p> <p>-Geräuscheffekte</p>

8	GUI	<p>Ein grafisches Interface gibt dem Nutzer die Möglichkeit, Einstellungen beim Programmstart oder während des Programmlaufs vorzunehmen. Was kann er dort tun? Wird z.B. auf ein Out-Of-Game-Menu oder ein sogenanntes Ingame-Menu zurückgegriffen? Alternativ kann eine Art von Skala, die sich unter bestimmten Bedingungen füllt oder leert (bspw. eine Lovebar / ein Love'O'Meter) eingebaut werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menü um Musik leiser und lauter zu stellen, kann geöffnet und geschlossen werden.
9	Input-Feld(er)	<p>Input-Felder können verwendet werden, damit man dem Spieler die Option bietet, mithilfe einer Eingabe interne Zustände zu verändern. Wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben z.B. seinen Namen einzugeben und wird dieser im Verlauf der Story verwendet? Sind weitere Input-Felder eingesetzt worden? Zu welchem Zweck?</p>

10	Punkteverteilungssystem	<p>Ein Punktesystem kann bei den unterschiedlichsten Situationen zum Einsatz kommen. So können Punkte vergeben, abgezogen, berechnet und das Ergebnis ausgewertet werden. Gibt es hierfür ein geregeltes Schema, das die Punkteverteilung für das Verhalten des Spielers festlegt oder ähnliche Regeln?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei den Entscheidungen gibt es immer eine Antwort die Gideon oder Viktor mögen oder nicht so baut sich am Ende auf welche Figur einem Vertrauen
11	Inventory- und Item-System	<p>Das Inventarsystem übernimmt das Management von hinzugefügten, konsumierbaren sowie nicht-konsumierbaren Items. Wird dieses System genutzt? Welche Items gibt es und was für Eigenschaften werden diesen zugeschrieben? Wozu existieren sie?</p>
12	Animation	<p>Animationen können selbst definiert und auf Objekte angewendet werden. Wurden verschiedene Animationen bestimmt und kommen zur Verwendung?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Charaktere bewegen sich

13	Styling	<p>Werden alle relevanten Elemente mithilfe von CSS gestylt?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Text-Box - Menü - Notification-Box - Antwortmöglichkeiten
14	Enden	<p>Wurden verschiedene Spielenden eingebaut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es wurden 4 Enden eingebaut

Credit :

Charaktere, Chapter und Zeitreise Übergänge, Kreidezeichnung-Leichen und Karten-Design : Eigene Darstellung

Hintergründe

: <https://www.pinterest.de/pin/693484042631493509/>
<https://www.pinterest.de/pin/693484042631542517/>
<https://www.pinterest.de/pin/693484042631628498/>
<https://www.pinterest.de/pin/693484042631598426/>

Audios: <https://lemmasoft.renai.us/forums/viewtopic.php?f=52&t=48443>