

Hochschule Furtwangen

Fakultät Digitale Medien

Wintersemester 2022/23

Konzeptdokument zur Visual Novel "Revived"



von Ayaan Gela Wirth

MKB 6, 265042

Die Handlung

Bonny wacht in einem hellen Raum auf und weiß nicht, was passiert ist. Sie wird von Bo, ihrem Spirit Animal, über die Geschehnisse weitestgehend aufgeklärt – dabei weiß er selbst aber auch nicht so recht, was passiert ist. Bonny befindet sich nämlich im Jenseits, kann sich aber gar nicht an ihren Tod erinnern. Aus Liebe zu ihrem festen Freund Nat, kann sie die Situation nicht akzeptieren und bittet Bo darum, ihr eine zweite Chance zu geben, um wieder in ihr Leben zurückzukehren.

Bo transferiert Bonny in ihre Erinnerung, um so den Fehler zu finden, der sie zu ihm gebracht hat. In der Erinnerung angekommen, widmet sich Bonny wie immer zuerst ihrer To-Do-Liste. Im Laufe des Tages trifft sie minimale Entscheidungen, die sie früher oder später auf Nat stoßen lassen. Jedoch scheint sie zu weit in der Vergangenheit angekommen zu sein, denn Nat und sie kennen sich zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht. Trotz aller Versuche sich Nat anzunähern, missglückt ihre zweite Chance und Bonny taucht wieder im Jenseits auf.

Nun liegt es an ihr das Schicksal zu akzeptieren und ihr Leben mit Nat hinter sich zu lassen.

Am Ende scheint alles jedoch nur ein Traum gewesen zu sein, denn Bonny wacht wieder auf und erinnert sich nur noch an einen merkwürdigen Satz, der ihr im Traum gesagt wurde. Plötzlich erinnert sie sich an ihre unschöne Trennung von Nat, kann durch den Traum diese schlechte Erfahrung jedoch endlich verarbeiten und ohne Herzschmerz in ihre Zukunft blicken.

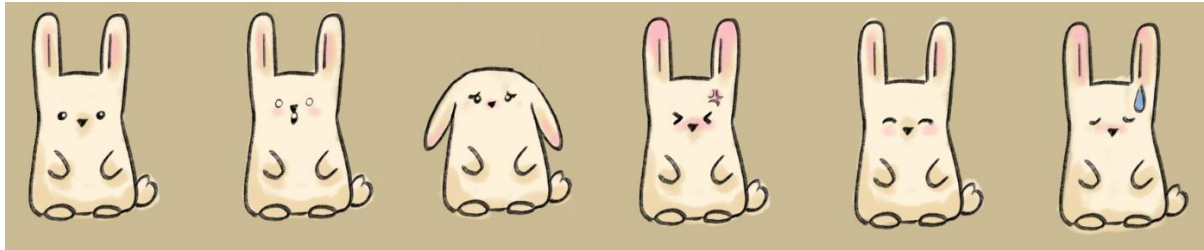
Charakter-Steckbriefe

Bonny



Rolle im Spiel:	Protagonist
Archetyp:	<ul style="list-style-type: none">• Der Jedermann → Bonny lebt ein normales Leben und würde in der Masse nicht wirklich herausstecken.• Der Unschuldige → Sie ist zudem sehr neugierig und etwas naiv, wobei sie oft Angst hat, falsche Entscheidungen zu treffen.
Geschlecht:	Weiblich
Spezies:	Hase
Alter:	22
Beruf:	Studentin
Hintergrund:	<ul style="list-style-type: none">• Ist für das Studium weggezogen• Lebt nun allein in ihrem Ein-Zimmer-Apartment• Hat in der neuen Stadt ihren festen Freund (Nat) kennengelernt
Mag:	<ul style="list-style-type: none">• Ihr Studium → legt viel Wert auf ihre Arbeit• Einen strukturierten Tagesablauf• Ist in ihrer Freizeit viel aktiv
Mag nicht:	<ul style="list-style-type: none">• Schlechtes Wetter• Krankenhäuser
Stärken:	Neugierde, Bodenständigkeit, Energiegeladen
Schwächen:	Fehlendes Selbstbewusstsein, Ungeduld
Wünsche:	Eine erfüllte Zukunft mit der Liebe ihres Lebens
Physische Merkmale:	<ul style="list-style-type: none">• Weißes Fell• Kleidung: weiße Bluse, orangene Strickjacke und braune Hose
Audio:	<ul style="list-style-type: none">• Kein Voice-Over

Bo



Rolle im Spiel:	Mentor
Archetyp:	<ul style="list-style-type: none">• Der Betreuer → Bo ist für Bonny da, versucht sie und ihre Wünsche zu verstehen und ihr soweit es geht zu helfen.• Der Zauberer → Er kann Dinge im Jenseits möglich machen, die für andere nicht machbar sind.
Geschlecht:	männlich
Spezies:	Hase
Alter:	22
Beruf:	Spirit Animal
Hintergrund:	<ul style="list-style-type: none">• Ist seit Bonnys Geburt ihr Spirit Animal• Lebt im Jenseits und wacht über Bonny• Beschützt sie, soweit es geht und ist für sie da, wenn sie die Schwelle zum Tod überschreiten muss
Mag:	<ul style="list-style-type: none">• Mag es für Bonny da zu sein
Mag nicht:	<ul style="list-style-type: none">• Stressige Situationen, Druck, Streit
Stärken:	Harmoniebedürftig, Fairness, Loyalität
Schwächen:	Ist nicht allwissend → die Hilfe, die er leisten kann, ist nur begrenzt
Wünsche:	Wünscht Bonny eine glückliche Zukunft
Physische Merkmale:	<ul style="list-style-type: none">• Weißes Fell• Kleine Statue (→ Miniatur-Version von Bonny)• Keine Kleidung
Audio:	<ul style="list-style-type: none">• Kein Voice-Over

Nat

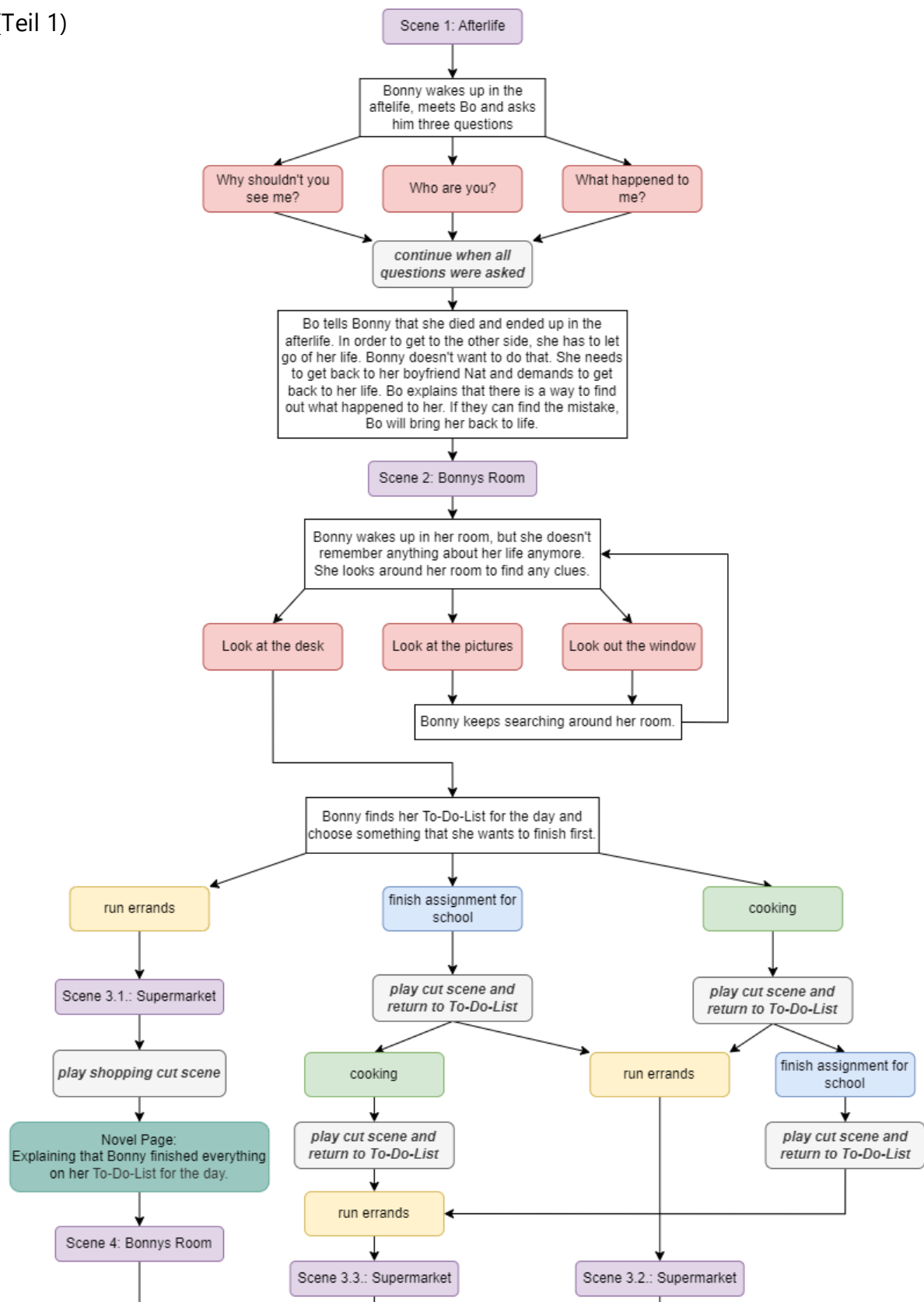


Rolle im Spiel:	Fester Freund der Protagonistin
Archetyp:	Der Narr → Nat lebt in den Tag hinein und sucht immer das nächste Abenteuer.
Geschlecht:	männlich
Spezies:	Katze
Alter:	24
Beruf:	Student (→ höheres Semester als Bonny)
Hintergrund:	<ul style="list-style-type: none">• Studiert in der gleichen Stadt wie Bonny → nimmt das Studium nicht so ernst, will sich aber bessern
Mag:	<ul style="list-style-type: none">• Abends ausgehen• Vorlesung schwänzen / hat kein Problem damit zu spät zu kommen
Mag nicht:	<ul style="list-style-type: none">• Wenn Dinge für ihn entschieden werden
Stärken:	Humorvoll, selbstbewusst
Schwächen:	wird schnell gereizt; ist oft abgelenkt und merkt deswegen oft nicht, worum es geht
Physische Merkmale:	<ul style="list-style-type: none">• Orangeses Fell• Große Statue• Kleidung: blauer Hoodie, braune Shorts
Audio:	<ul style="list-style-type: none">• Kein Voice-Over

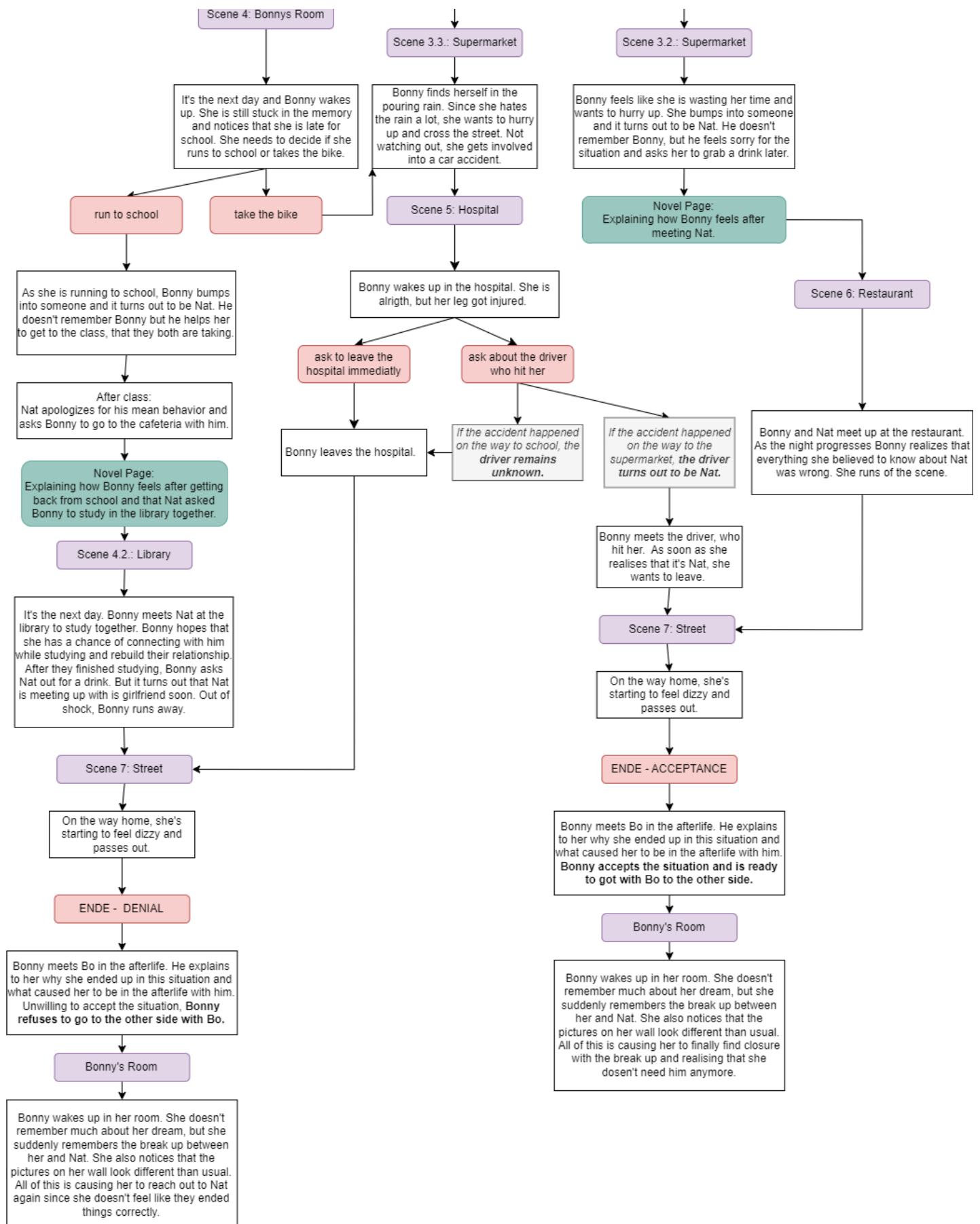
Decision-Tree-Diagram

https://github.com/ayaan99/Visual-Novel/blob/main/Konzept/VN_Plot.drawio.png

(Teil 1)



(Teil 2)



Drehbuch

https://github.com/ayaan99/Visual-Novel/blob/main/Konzept/VisualNovelDrehbuch_AyaanWirth.pdf

Credits

Für die im Wintersemester 2022/23 entstandene Visual Novel „Revived“ wurden alle visuellen Inhalte selbst gezeichnet (Hintergründe, Charaktere, Items, Splash-Screen).

Transitions:

Kia (<https://lemmasoft.renai.us/forums/viewtopic.php?f=52&t=37628>)

Hintergrund-Musik:

www.bensound.com/royalty-free-music

www.sivermansound.com

Audio:

www.zapsplat.com

www.library.prosoundeffects.com