

FUDGE_Story

A FUDGE module for the easy development of interactive stories, visual novels and simple adventure games

Reference

- [APIs](#)

Bewertungskriterien

© Prof. Dipl.-Ing. Jirka R. Dell'Oro-Friedl, HFU

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	
	Name	
	Matrikelnummer	
1	Konzeption	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.
2	Charakter-Konzept	Kommen Archetypen zum Einsatz? Welche anderweitigen Charaktermodelle existieren (Steckbriefe)?
3	Auswahlmöglichkeiten	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?

Nr	Bezeichnung	Inhalt
4	Branching narratives	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?
5	Transitions	Transitions stellen Überblendungen z.B. zwischen Szenen dar und können leicht modifiziert werden. Kommen unterschiedliche Transitions zum Einsatz?
6	Novel-Pages	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?
7	Audio	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?
8	GUI	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.
9	Input-Feld(er)	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?

Nr	Bezeichnung	Inhalt
10	Punkteverteilungssystem	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?
11	Inventory- und Item-System	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?
12	Animation	Animationen können selbst definiert und auf Objekte angewendet werden. Wurden verschiedene Animationen bestimmt und kommen zur Verwendung?
13	Styling	Werden alle relevanten Elemente mithilfe von CSS gestylt?
14	Enden	Wurden verschiedene Spielenden eingebaut (mind. zwei)?

Abgabeformat

- Die Konzeption soll als .pdf-Dokument abgegeben werden.
- Platziere einen Link in der Readme-Datei deines VisualNovel-Repositories auf Github auf die fertige und in Github-Pages lauffähige Anwendung.
- Platziere ebenso Links zu den Stellen in deinem Repository, an denen der Quellcode und das Konzept-Dokument zu finden sind.
- Stelle zudem auf diese Art dort auch ein gepacktes Archiv zur Verfügung, welches folgende Daten enthält
 - Das Konzept-Dokument
 - Die Projektordner inklusive aller erforderlichen Dateien, also auch Bild- und Audiodaten