

Kriterien

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	Déjà-vu
	Name	Laura Moser
	Matrikelnummer	263233
1	Konzeption	Inhaltsangabe, Baumdiagramm mit Skript und Steckbriefen
2	Charaktersteckbriefe	Alle Charaktere wurden mithilfe von Archetypen definiert und in den Steckbriefen vorgestellt
3	Auswahlmöglichkeiten	Die Spielenden beeinflusst den Verlauf der Story
4	Branching paths	Die Spielenden wählen mit ihren Entscheidungen ihren eigenen Weg. Je nach Entscheidung kommt an einem anderen Ende raus.
5	Transitions	Es sind 5 unterschiedliche Transitions eingebaut. Close Eyes, Open Eyes, Spirale, Hearts und Puzzle
6	Audio	Es werden unterschiedliche Audios verwendet.
7	GUI	Es wurde ein In-Game-Menü in die Story eingebaut, sodass die Spieler den aktuellen Stand speichern und laden können und die Lautstärke lauter oder leiser machen können.
8	Input-Feld(er)	Der Name des Partner-In-Crime kann selbst ausgewählt werden
9	Animation	Es wurden zwei Animationen eingesetzt.
10	Styling	Alle Elemente wurden mithilfe von CSS-Klassen gestyled
11	Creative Corner	Wird sich für eine Entscheidung entschieden, die das Punktesystem beeinflusst, entwickelt sich eine Blume zurück oder vorwärts.
12	Enden	Es wurden drei Enden eingebaut

Nr	Bezeichnung	Inhalt
A	Inventory- und Item-System	/
B	Punkteverteilungssystem	Je nachdem, für was sich der Spieler entscheidet, kann es zu negativen oder positiven Punkten kommen. Wenn 100 Punkte erreicht wurden, kann eine Entscheidung wiederholt werden.
C	Novel-Pages	Es werden an allen Enden eine Novel-Page eingesetzt, um einen Abschlusstext einzufügen
D	Meter-bar	Je nach Entscheidung wird eine Meter-bar gefüllt. Ist die Love-Bar komplett gefüllt gibt es bei der letzten Entscheidung eine Special Szene, die das Geheimnis lüftet.