# 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 |
| A | Inventory- und Item-System | / |
| B | Punkteverteilungssystem | Je nachdem, für was sich der Spieler entscheidet, kann es zu negativen oder positiven Punkten kommen. Wenn die Punktezahl über 10 Punkte liegt, 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 Metar-bar gefüllt. Ist die Love-Bar komplett gefüllt gibt es bei der letzten Entscheidung eine Special Szene, die das Geheimnis lüftet. |