



VISUAL NOVEL

Name: Manuel Birker

Matrikelnr.: 265530

Semester: WS 21/22

Inhalt

| | |
|---------------------------------|---|
| Konzeption und Spieleidee | 3 |
| Charakter-Konzept | 4 |
| Auswahlmöglichkeiten | 6 |
| Branching Narratives | 6 |
| Transitions | 6 |
| Audio | 6 |
| GUI | 6 |
| Punkteverteilungssystem..... | 6 |
| Animation..... | 7 |
| Styling..... | 7 |
| Enden | 8 |
| Ausblick | 8 |

Konzeption und Spieleidee

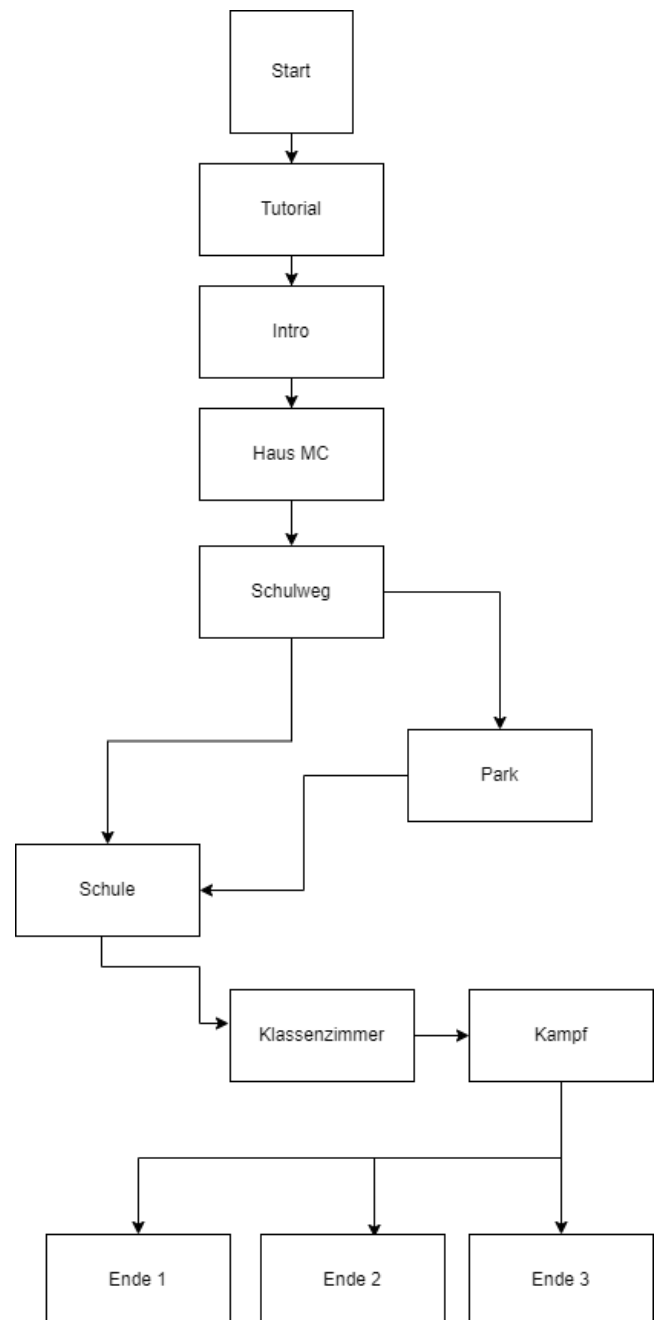
Yet Another Ghost Story ist eine gruselige Geschichte, welche in einer Schule spielt. Ziel war es, eine spannende und auch gruselige Atmosphäre zu erzeugen.

Die Story ist weitgehend linear gehalten, dennoch gibt es drei verschiedene Enden.

Der Main Character hat seinen ersten Schultag. Er erwacht von einem wiederkehrenden Alptraum, bricht jedoch verspätet zur Schule auf. Auf dem Schulweg kommt es zu einer kurzen mysteriösen Begegnung mit einem übernatürlichen Wesen, welches von einem Mädchen gejagt wird.

Angekommen an der Schule verliert der Main Character sein Bewusstsein und wird von einem Mitschüler geweckt. Diese erkunden zusammen die Schule und stoßen auf übernatürliche Wesen.

Ein dritter Charakter kommt hinzu und hilft den beiden aus der Schule zu entkommen.



Charakter-Konzept





Auswahlmöglichkeiten

Das Spiel bietet an verschiedenen Stellen Auswahlmöglichkeiten, welche den Spielverlauf beeinflussen.

Branching Narratives

Durch Auswahlmöglichkeiten wird dem Spieler die Option gegeben, an welchen Ort er gehen möchte. Somit kann der Spieler gewisse Events verpassen oder miterleben. Zum Beispiel kann der Spieler entschieden, ob er auf dem Weg zur Schule einen Umweg durch den Park nehmen möchte.

Transitions

Zwischen Orten werden Übergänge für die Überblendungen verwendet.

Audio

Das Spiel verwendet Hintergrundmusik und Soundeffekte, um eine gruselige Klangatmosphäre zu erzeugen. So haben die auftauchenden Geister verschiedene Soundeffekte. Überblendungen, Textboxen, Antworten und weiteres werden ebenso mit Ton unterlegt.

GUI

Ein Menü auf der Oberseite des Bildschirms lässt den Benutzer die Lautstärke ändern oder auch die Credits ansehen.

Das Punktesystem wird über eine Progress Bar am oberen linken Spielfeldrand angezeigt. Dies ist nicht ab Spielbeginn verfügbar.

Punkteverteilungssystem

Die "Sanity" Bar dient als Punktesystem. Dies verdeutlicht den psychischen Gesundheitszustand des Protagonisten. Durch übernatürliche Begegnungen steigt diese Leiste. Sie hat Auswirkung auf die verschiedenen Enden.

Animation

Die Charaktere bewegen sich (zB. aus dem Bildschirm). Hintergründe haben vereinzelt Animationen. Als Beispiel dient hier die Szene im Park: 2 Charaktere „rennen“ von links nach rechts aus dem Bildschirm.

Styling

Sämtliche Elemente wurden selbst mit CSS gestyled:

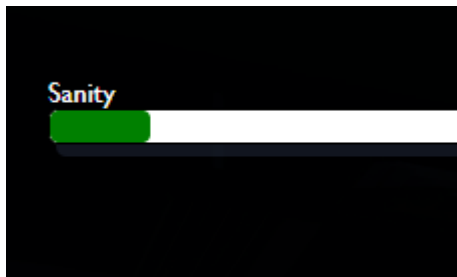


Abbildung 1: Sanity Bar

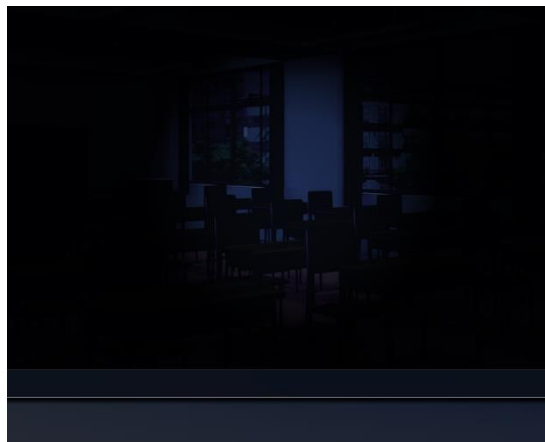


Abbildung 2: Taschenlampe

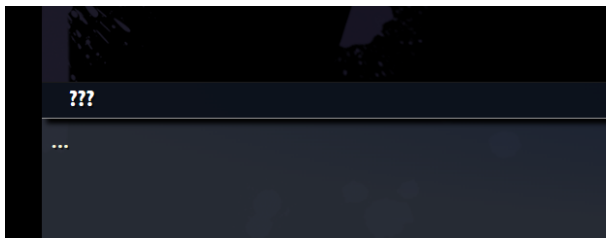


Abbildung 4: Textbox

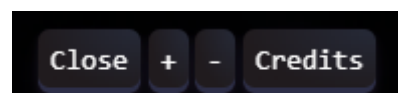


Abbildung 3: Menü

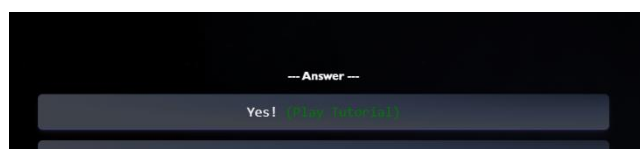


Abbildung 5: Auswahlbox

Enden

Im Spiel können 3 verschiedene Enden erreicht werden. Zwei davon sind ein Bad Ending und eines ist das Good Ending. Um diese Endings zu erreichen, müssen folgende Punkte erfüllt werden:

Bad Ending 1: Die Sanityleiste wird komplett gefüllt.

Bad Ending 2: Die Sanity Leiste ist großteils gefüllt und das Spiel wird planmäßig bis zur letzten Szene gespielt.

Good Ending: Die Sanity Leiste ist im grünen Bereich und das Spiel wird planmäßig bis zur letzten Szene gespielt.

Ausblick

Für das Spiel war ein Point-and-Click Adventure System geplant, welches erlauben sollte, Objekte wie Schlüssel aufzusammeln oder auch mit Objekten wie Türen zu interagieren, um so Informationen innerhalb einer Szene zur Story oder zu den einzelnen Objekten zu erhalten.

Ein Kampfsystem gegen Geister war auch eingeplant. Ziel wäre es gewesen, mit seiner Taschenlampe die Geister anzuleuchten, um ihnen Leben zu entziehen. Während der Geist noch auf dem Bildschirm ist, wäre die Sanity des Spielers kontinuierlich gestiegen.