

Hochschule Furtwangen University

Fakultät Digitale Medien

Wintersemester 2022/2023

Konzeption eines Visual Novels

Behind the scenes

Vorgelegt von:

Jessica Manzi

E-Mail: jessica.manzi@hs-furtwangen.de

Fachsemester: 5

Studiengang: BA Medienkonzeption

Veranstaltung: Visual Novel

Abgabe: 13.02.2023

Dozentin: Riem Yasin

Kriterien

Nr	Bezeichnung	Inhalt
	Titel	Behind the scenes
	Name	Jessica Manzi
	Matrikelnummer	265101
1	Konzeption	Es sind eine kurze Inhaltsangabe, eine Zusammenfassung der Story, Tree-Diagrams, ein Scores-Guide (für Love-O'-Meters) und Infos zu den Titeln enthalten (→ Creative Corner).
2	Charaktersteckbriefe	Es gibt einen Steckbrief zu jedem Charakter.
3	Auswahlmöglichkeiten	Der Spieler beeinflusst durch seine Antworten und Entscheidungen den Verlauf der Geschichte. Je nach getätigter Auswahl unterscheiden sich die nachfolgenden Szenen oder der Dialog.
4	Branching paths	Die möglichen Verzweigungen der Geschichte und auch der Szenenablauf sind je in einem Tree-Diagramm dargestellt.
5	Transitions	Transitions werden bei jedem Ortswechsel benutzt. Außerdem gibt es eine Transition beim Start des Spiels.
6	Audio	Sounds sind eingebunden und unterstützen verschiedene Ereignisse im Spiel. Es gibt UI-Sounds. Es gibt Hintergrundmusik (4 verschiedene insgesamt je nach Szene). Bei Draußen-Szenen wird zusätzlich Vogelzwitschern abgespielt. Außerdem gibt es Soundeffects.
7	GUI	Es gibt ein Ingame-Menu, wo man Spiele speichern und laden kann. Man kann dort auch den Ton leiser, lauter oder stumm schalten, Notizen einblenden und gesammelte Indizien aufrufen.
8	Input-Feld(er)	Es gibt ein Input-Feld im Spiel, wo man einen Charakter benennen kann.
9	Animation	.animate zum Zeigen von items definiert, aber nicht verwendet / auskommentiert weil es dann pixelig wird.
10	Styling	Alle relevanten Elemente wurden gestyled.
11	Creative Corner	Der Spieler hat Notizen, die automatisch je nach Spielverlauf gepudatet werden. Außerdem kann er alle Novel Pages, die er erhalten hat, im Menü unter Indizien noch einmal ansehen. Der Spieler erhält am Ende des Spiels einen Titel je nach seinem Spielverlauf. Es gibt sechs verschiedene mögliche Titel.
12	Enden	Es gibt sieben verschiedene Enden, die sich je nach Favorit und gewähltem Täter unterscheiden.
A	Inventory- und Item-System	-
B	Punkteverteilungssystem	Es gibt ein Punktesystem beim Sprechen mit Charakteren, die als Verdächtige gelten. Je nachdem, wie man ihnen antwortet, wird man ihnen mehr oder weniger sympathisch. Der Charakter, bei dem der Spieler am Ende die meisten Punkte hat, ist der Favorit.
C	Novel Pages	Es wurden verschiedene Novel-Pages zu unterschiedlichen Zwecken eingebaut.
D	Meter-bar	Es gibt drei verschiedene Love-O'-Meter-Bars, je für einen Verdächtigen. Der Wert steigt oder sinkt je nachdem, wie sympathisch der Spieler sich mit seinen Antworten oder Entscheidungen bei dem Charakter macht.

Inhaltsübersicht

1. Zusammenfassung S.1-2
2. Charaktere S.3-11
 1. Protagonistin S.3
 2. Verdächtige S.4-9
 3. Nebencharaktere S.10-11
 4. Emotionen S.12-13
3. Entscheidungsdiagramm S.14-16
4. Szenenablauf S.17
5. Score Guides S.18-19
6. Eigenleistung Bilder S.20
7. Titel S.21

1. Zusammenfassung

Inhaltsangabe

Du bist stellvertretende Schulsprecherin und wirst von deiner Mitschülerin Kira um Hilfe gebeten, die eine Sabotage der bevorstehenden Theateraufführung aufdecken will. Tatsächlich sind zwischen den Proben in letzter Zeit ein paar komische Sachen passiert... Du begleitest sie zum nächsten Treffen, um dich umzuhören. Drei Mitglieder sind verdächtig. Kannst du herausfinden, wer der Täter ist?

Genre: Slice of Life, Mystery

Szenenablauf

Intro

Du triffst auf die Leiterin des Theaterclubs Kira. Sie bittet dich um Hilfe, weil jemand die bevorstehende Theateraufführung sabotiert. Du willigst ein, zu helfen und sie nennt dir drei Verdächtige: Solas, Lucia und Atlas. Nur diese drei hatten zwischen den Proben Zugang zum Theaterraum und damit Gelegenheit zu der Sabotage. Du legst ein Notizheft und eine Sammlung von Indizien an, die dir bei der Suche nach dem Täter helfen sollen.

Kapitel 1: Motive

Motive

Du gehst zur nächsten Probe des Theaterclubs, um die Verdächtigen kennenzulernen. Du befragst jeden von ihnen und machst dir Notizen, vorwiegend zu potenziellen Motiven deiner Verdächtigen.

Lights Out

Nachdem die Probe vorbei ist, bleibst du mit Kira allein im Theaterraum zurück, wo sie dich nach dem Stand deiner Ermittlungen fragt. Als ihr redet, geht plötzlich das Licht aus. Du suchst den Lichtschalter. Sobald das Licht wieder an ist, entdeckst du eine Notiz, die der Täter euch im Schutz der Dunkelheit hinterlassen hat: Es ist eine Warnung, die Ermittlungen bleiben zu lassen. Kira ist beunruhigt: Wenn du den Täter nicht rechtzeitig findest, wird sie die Premiere absagen.

Kapitel 2: Hinweise

Girl On Corridor

Am nächsten Tag sammelst du weitere Hinweise. Du triffst ein Mädchen auf dem Flur, das Atlas ein Alibi gibt.

Look For Key

Danach gehst du in die Bibliothek, um eine entlastende Aussage von Lucia zu bestätigen. Dafür suchst du nach dem Schlüssel zum Theaterraum, den Lucia verloren haben will.

Lucia Gives Hint ODER Kira gives Hint

Je nachdem, ob du den Schlüssel in der Bibliothek findest, gibt dir anschließend Lucia oder Kira einen Hinweis. Du beendest die Interaktion mit dem Vorhaben, Solas aufzusuchen.

Confront Solas After Lucia ODER Confront Solas after Kira

Du konfrontierst Solas. Je nachdem, ob du den Hinweis von Lucia oder den Hinweis von Kira erhalten hast, läuft euer Gespräch anders. Es kommt nun darauf an, wie gut du Solas beurteilen kannst: Ist er aufrichtig oder manipuliert er dich?

Your Conclusion

Das Ende des Schultages rückt näher. Du musst nun entscheiden, wen du für den Täter hältst. Besonders die Warnung des Täters ist dabei hilfreich. (Sie enthält Hinweise darauf, dass jemand versucht hat, die Schrift eines anderen zu imitieren).

Roof Wrong ODER Roof Right

Du stellst die Person, die du für den Täter hältst, auf dem Dach. Je nachdem, ob du richtig liegst, verläuft das Gespräch anders. Hast du den richtigen Täter gewählt, legst du deine Schlussfolgerungen passend zu deinem Spielverlauf dar. Wenn du den richtigen Täter identifiziert hast und diese Person dein Favorit ist, hast du die Möglichkeit, ihn/sie laufen zu lassen. Falls du ihn/sie laufen lässt, gibt es keinen Epilog.

Epilog

Roof Wrong Epilogue ODER Roof Right Epilogue

Im Epilog triffst du noch einmal auf deinen Favoriten. Wenn du den richtigen Täter gewählt hast, bekommst du hier ein Ticket zur Premiere geschenkt. Wenn du den falschen Täter gewählt hast, heitert dich dein Favorit auf.

Ende

Your Title

Basierend auf deinem Spielverlauf bekommst du einen Titel. Faktoren: Favorit und gewählter Täter. Falls möglich: Täter laufen gelassen oder ausgeliefert?

2.1. Protagonistin

PROTAGONISTIN (DU)		
Beschreibung		
Rolle	Stellvertretende Schulsprecherin Amateur-Ermittlerin	
Geschlecht	Weiblich	
Generelle Einstellung	Wenn du mit anderen redest, kannst du auf verschiedene Weisen antworten. Bei deinen Ermittlungen gehst du methodisch vor.	
Hintergrund	Du bist die stellvertretende Schulsprecherin. Außerdem bist du auf der Ziellinie zur Jahrgangsbesten.	
Deeper Dive		
Wünsche	Du möchtest aufklären, wer hinter der Sabotage des Theaterstücks steckt. Einerseits, weil du helfen willst. Andererseits, weil du Mysterien gerne auf den Grund gehst.	
Visuals		
Physische Eigenschaften	Dunkle Haare, wache Augen.	
Kleidung	Gedeckte Farben.	

2.2. Verdächtige

<p>ATLAS</p>	
<p>Beschreibung</p>	
<p>Rolle</p>	<p>Verdächtiger Schulsprecher Mitglied des Theaterclubs (Männliche Hauptrolle)</p>
<p>Geschlecht</p>	<p>Männlich</p>
<p>Generelle Einstellung</p>	<p>Leistung steht für ihn an erster Stelle. Er ist selbstbewusst und scheut nicht vor Konflikten zurück. Er kümmert sich außerdem mit Hingabe um sein Image. Für Provokationen ist er sich am Ende des Tages trotzdem nicht zu schade.</p>
<p>Hintergrund</p>	<p>Er ist jedes Schuljahr der Beste seines Jahrgangs. Aber gute Noten reichen ihm nicht, ihm ist auch sein Image sehr wichtig. Als Schulsprecher möchte er die Anerkennung der Schülerschaft sowie der Lehrkräfte gewinnen.</p>

Im Kontext der Sabotage	
Mögliches Motiv	Er könnte die Sabotage begangen haben, um dich von der Schule abzulenken, sodass er der Jahrgangsbester bleibt.
Deeper Dive	
Wünsche	Er möchte den Erwartungen, die andere und er selbst an ihn stellen, unbedingt gerecht werden. Ein großes Ziel von ihm ist es, Jahrgangsbester zu sein. Jedes Jahr.
Likes	Willensstärke, Intelligenz
Dislikes	Faulheit, Konkurrenz (Du)
Fehler	Er setzt sich selbst hohe Standards und erwartet dasselbe von anderen. Das führt manchmal dazu, dass er seine Mitschüler geringschätzt. Er hat ein großes Ego und kann ziemlich arrogant sein.
Character Arc / Change	<p>Er ist dir gegenüber zunächst negativ eingestellt, weil du mit ihm um den Titel des Jahrgangsbesten konkurrierst. Du kannst allerdings seine Sympathie gewinnen, indem du dich selbstbewusst präsentierst.</p> <p>Wenn du dich am besten mit ihm verstehst, bekommst du eine Special Scene mit ihm.</p>
Visuals	
Physische Eigenschaften	Er macht gewöhnlich ein ernstes Gesicht und hat einen blassen Teint. Seine Augen sind rot, genauso wie seine Meterbar.
Kleidung	Er kleidet sich ordentlich und in neutralen Farben.

LUCIA



Beschreibung

Rolle

Verdächtige

Mitglied des Theaterclubs (Zuständig für die Technik)

Geschlecht

Weiblich

Generelle Einstellung

Sie ist eher zurückhaltend und beschäftigt sich am liebsten im Stillen mit ihren Hobbies. Dazu zählen Bücher genauso wie Technikkram. Anderen gegenüber benimmt sie sich freundlich, aber scheu. Direkte Konfrontationen vermeidet sie.

Hintergrund

Sie möchte eigentlich mit allen gut auskommen. Im Theaterclub kümmert sie sich seit ihrem Eintritt um die Technik.

Im Kontext der Sabotage	
Mögliches Motiv	Sie wird aufgrund ihrer Rolle hinter den Kulissen nicht genug wertgeschätzt. Wenn es bei der Technik mal nicht rundläuft, sind alle verärgert, aber ein Lob kassiert sie selten.
Sonstiges	Eine stille Sabotage könnte ihre Methode sein, ihrem Ärger luftzumachen.
Deeper Dive	
Wünsche	Sie wünscht sich die Anerkennung der anderen Theaterclub-Mitglieder.
Likes	Bücher, Technik
Dislikes	Konflikte
Fehler	Konfrontationen möchte sie vermeiden. Dadurch fällt es ihr schwer, sich selbst Gehör und Anerkennung zu verschaffen.
Character Arc / Change	Wenn du dich am besten mit ihr verstehst, bekommst du eine Special Scene mit ihr.
Visuals	
Physische Eigenschaften	Sie macht gewöhnlich ein freundliches Gesicht. Ihre Augen sind gelb, genauso wie ihre Meterbar.
Kleidung	Sie kleidet sich unauffällig.

SOLAS



Beschreibung

Rolle

Verdächtiger

Mitglied des Theaterclubs (Autor, Regisseur)

Geschlecht

Männlich

Generelle Einstellung

Er ist ein aufmerksamer Beobachter und lebt in seiner eigenen Welt.

Seine gelassene Art und seine Leidenschaft für die Kunst zeichnen ihn aus. Er sieht die Welt als einen bunten, sinnlichen Ort und lässt sich gerne von ihr inspirieren. Noten kümmern ihn nicht besonders.

Hintergrund

Er ist dem Theaterclub beigetreten, um seine Freude am Schreiben auszuleben.

Ihm macht es nichts aus, der Bühne fernzubleiben. Für die anstehende Aufführung hat er das Skript verfasst, doch er ist noch nicht komplett zufrieden damit.

Im Kontext der Sabotage	
Mögliches Motiv	Er könnte die Aufführung sabotieren, weil er ein Perfektionist ist und mehr Zeit braucht, um das Skript zu optimieren.
Sonstiges	Eine stille Sabotage könnte ihre Methode sein, ihrem Ärger luftzumachen.
Deeper Dive	
Wünsche	Er möchte, dass sein Stück ein Erfolg wird, sodass die Schulleitung ihm auch in Zukunft freie Hand lässt. Vor allem aber möchte er sich selbst nicht enttäuschen, wenn es um seine künstlerischen Tätigkeiten geht.
Likes	Kunst, Musik
Dislikes	Spießigkeit, Ungerechtigkeit
Fehler	Er neigt zum tagträumen. Hin und wieder überkommt ihn der Perfektionismus, doch letztendlich strebt er nicht nach Perfektion, sondern nach der Verwirklichung in der Kunst.
Character Arc / Change	Wenn du dich am besten mit ihm verstehst, bekommst du eine Special Scene mit ihm.
Visuals	
Physische Eigenschaften	Seine leuchtend roten Haare reflektieren seinen freien und kreativen Geist.
Kleidung	Er trägt oft Kopfhörer. Damit hört er in den Pausen gerne Musik. Seine Augen sind rot, genauso wie seine Meterbar.

2.3. Nebencharaktere

KIRA



Beschreibung

Rolle

Auftraggeberin
Leiterin des Theaterclubs, Sidekick

Geschlecht

Weiblich

Generelle Einstellung

Sie ist immer freundlich und nimmt sich die oft Dinge zu Herzen. Sie versucht, dir eine Hilfe zu sein, um die Sabotage aufzuklären.

Hintergrund

Sie ist die Leiterin des Theaterclubs und beauftragt dich damit, die Sabotage der anstehenden Theateraufführung aufzuklären.

Deeper Dive

Wünsche

Sie möchte die Sabotage aufklären, sodass der Theateraufführung nichts mehr im Wege steht. Bevor du den Täter nicht überführt hast, gibt sie kein grünes Licht für die Premiere.

Visuals

Physische Eigenschaften

Sie hat meist ein Lächeln auf dem Gesicht.

Kleidung

Feminin, hell

MÄDCHEN



Beschreibung

Rolle

Zeugin

Geschlecht

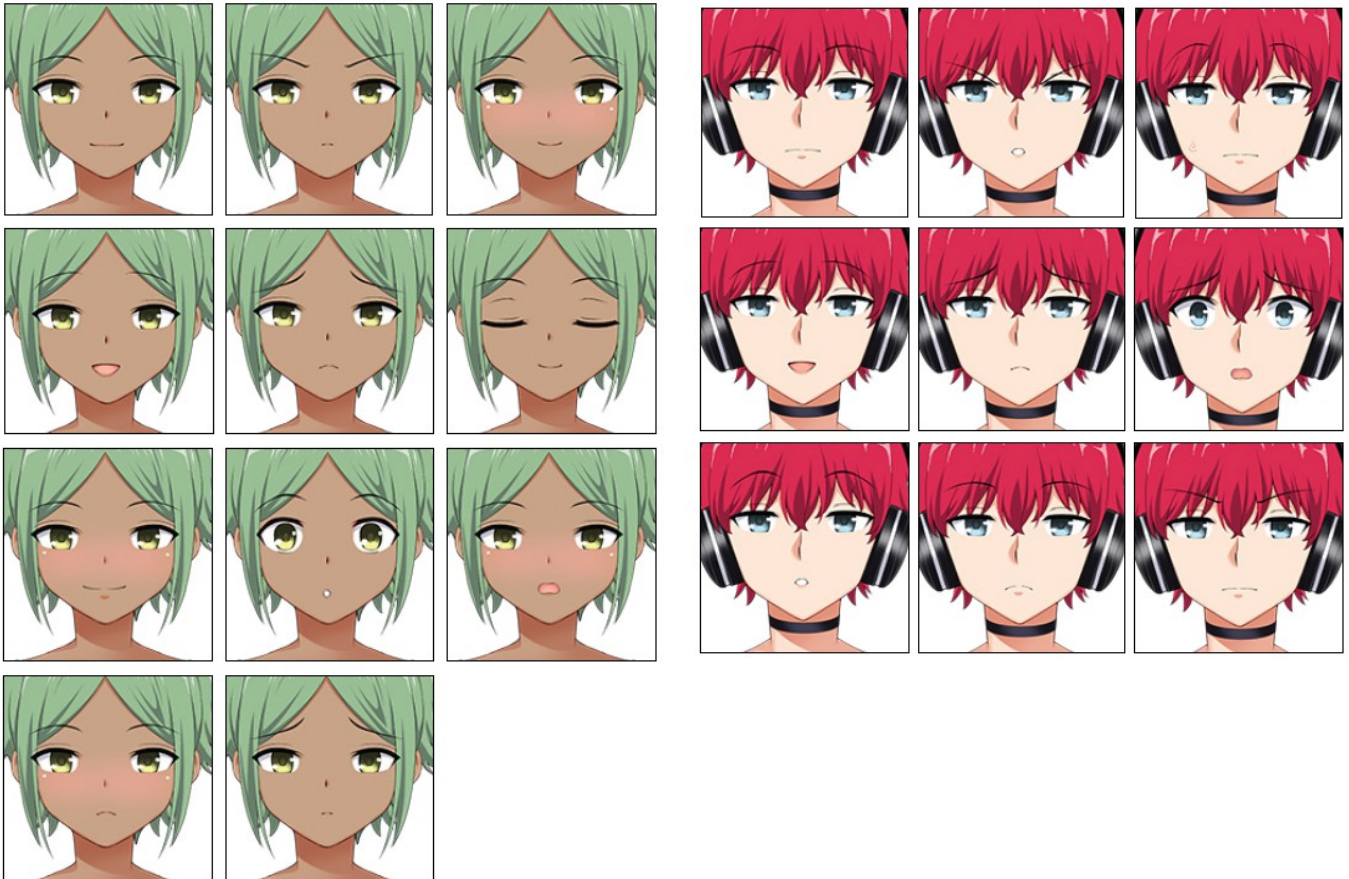
Weiblich

Im Kontext der Sabotage

Sie gibt Atlas ein Alibi.

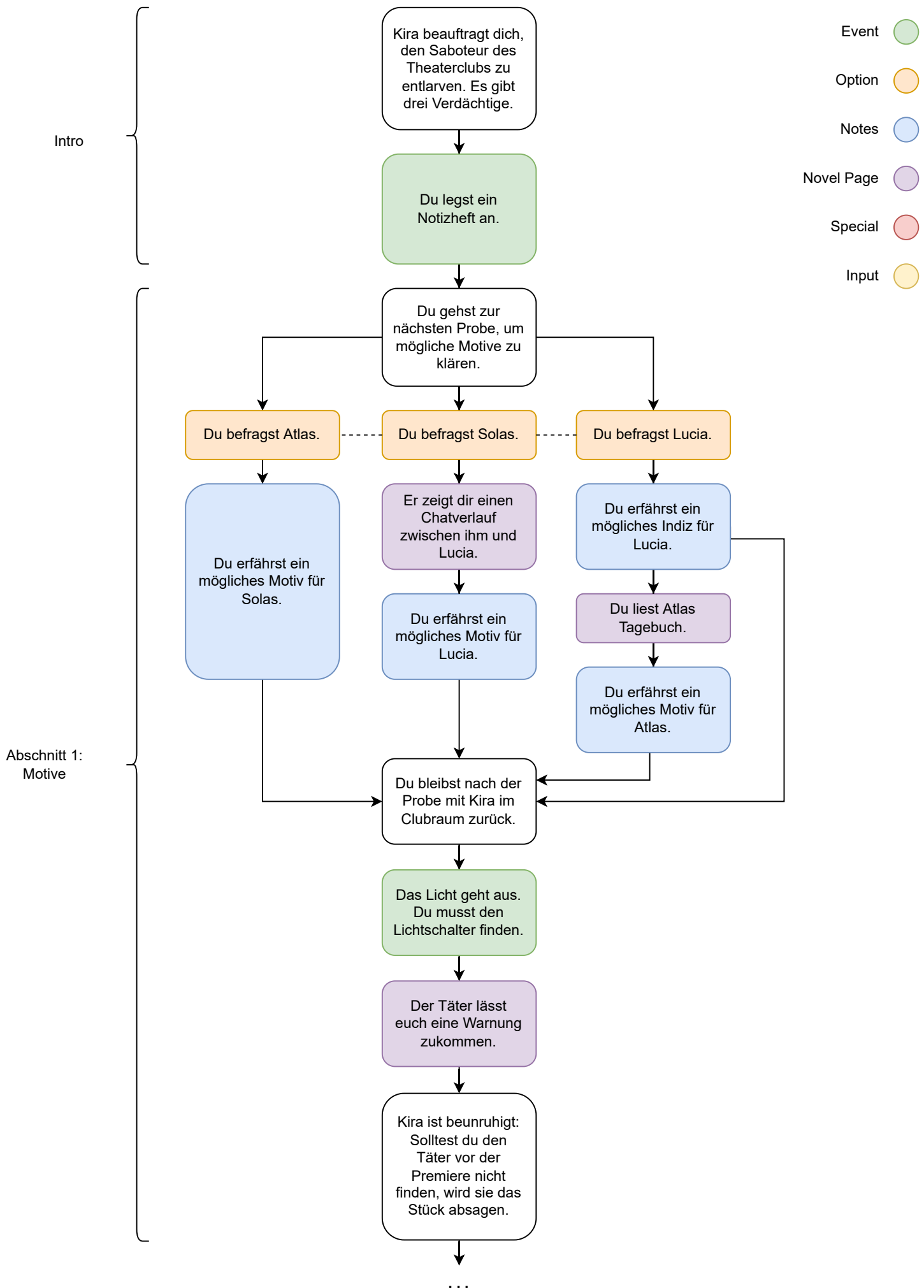
Du musst beurteilen, ob sie die Wahrheit sagt oder lügt.

2.4. Emotionen

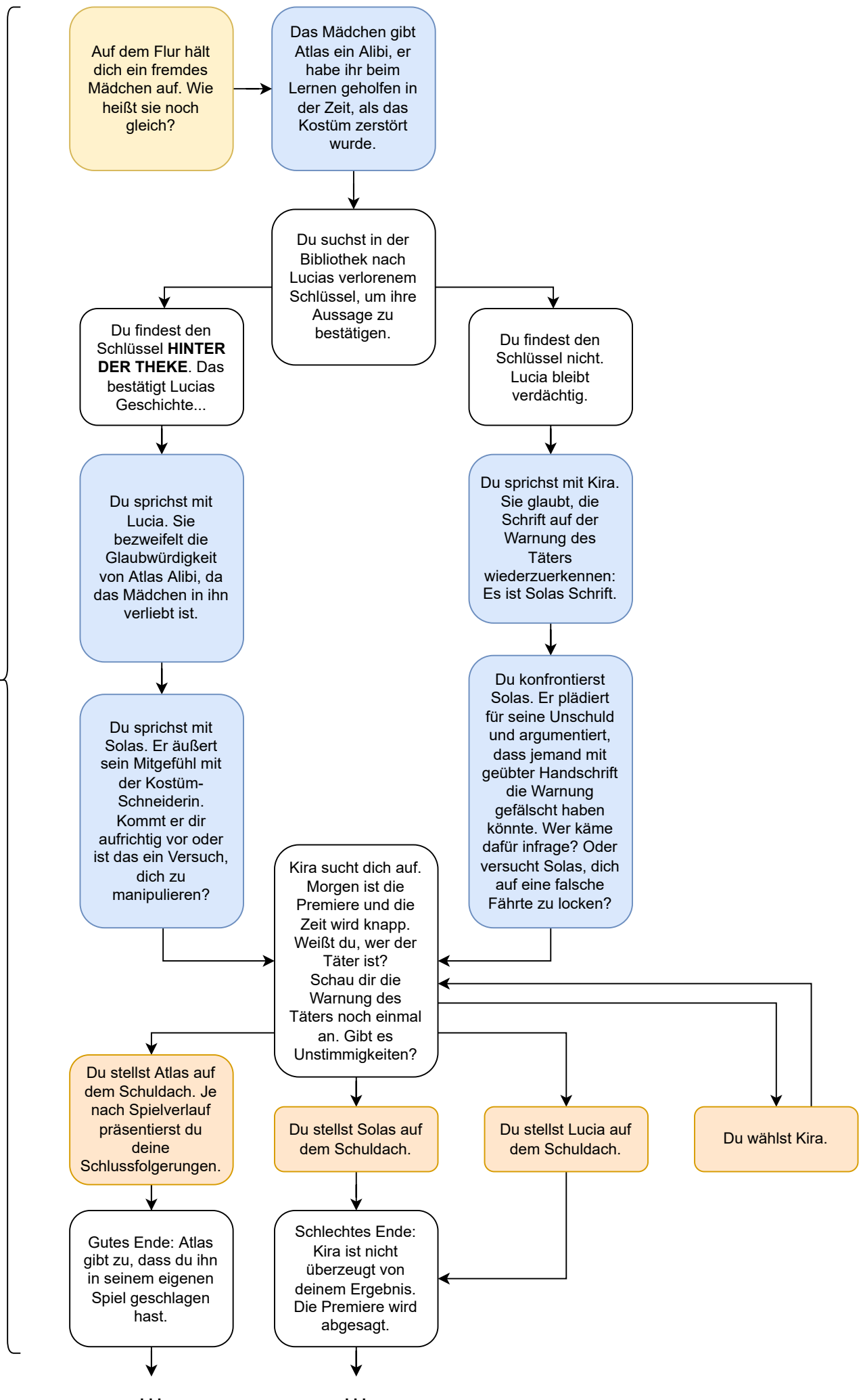


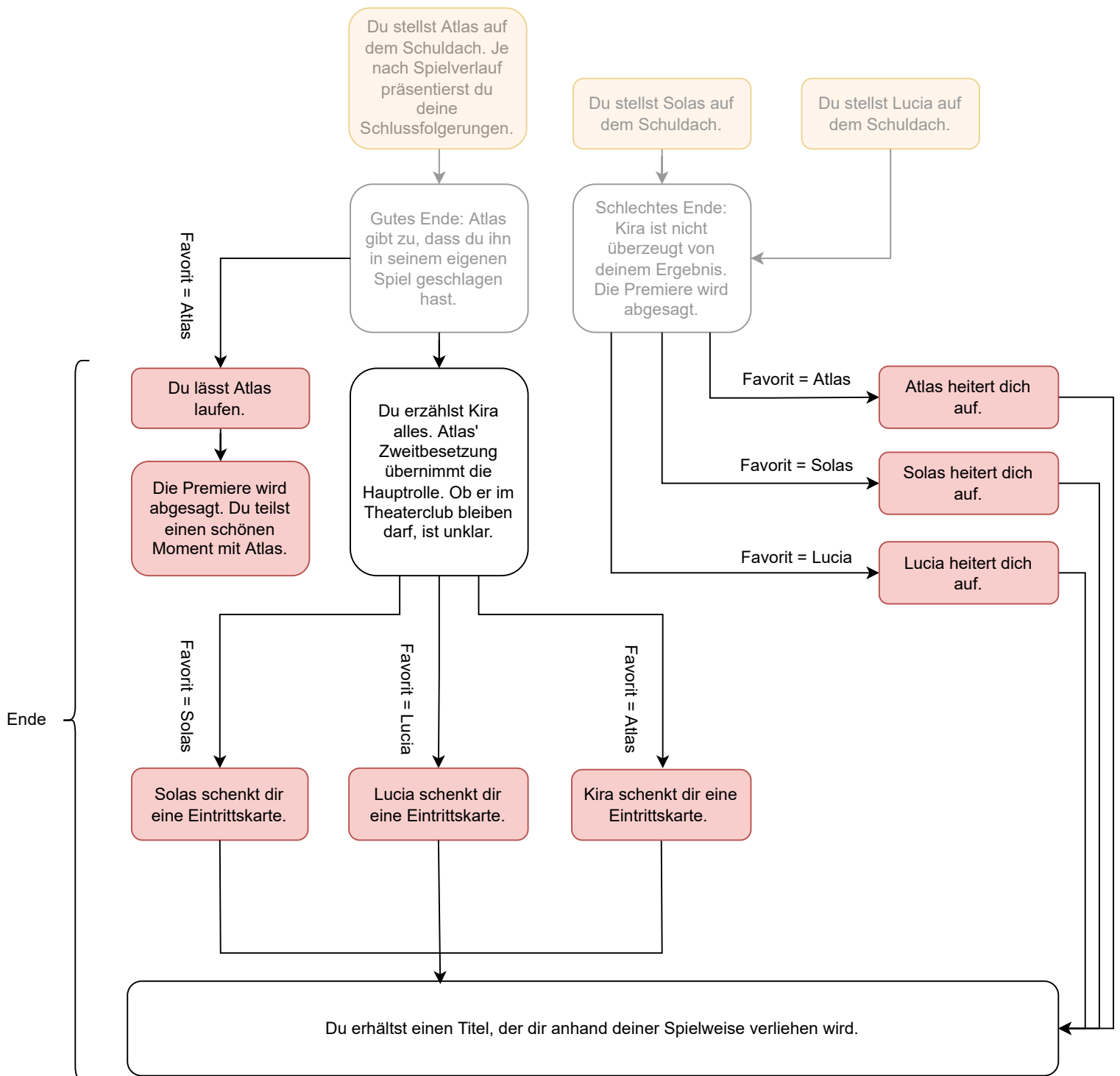


3. Entscheidungsdiagramm

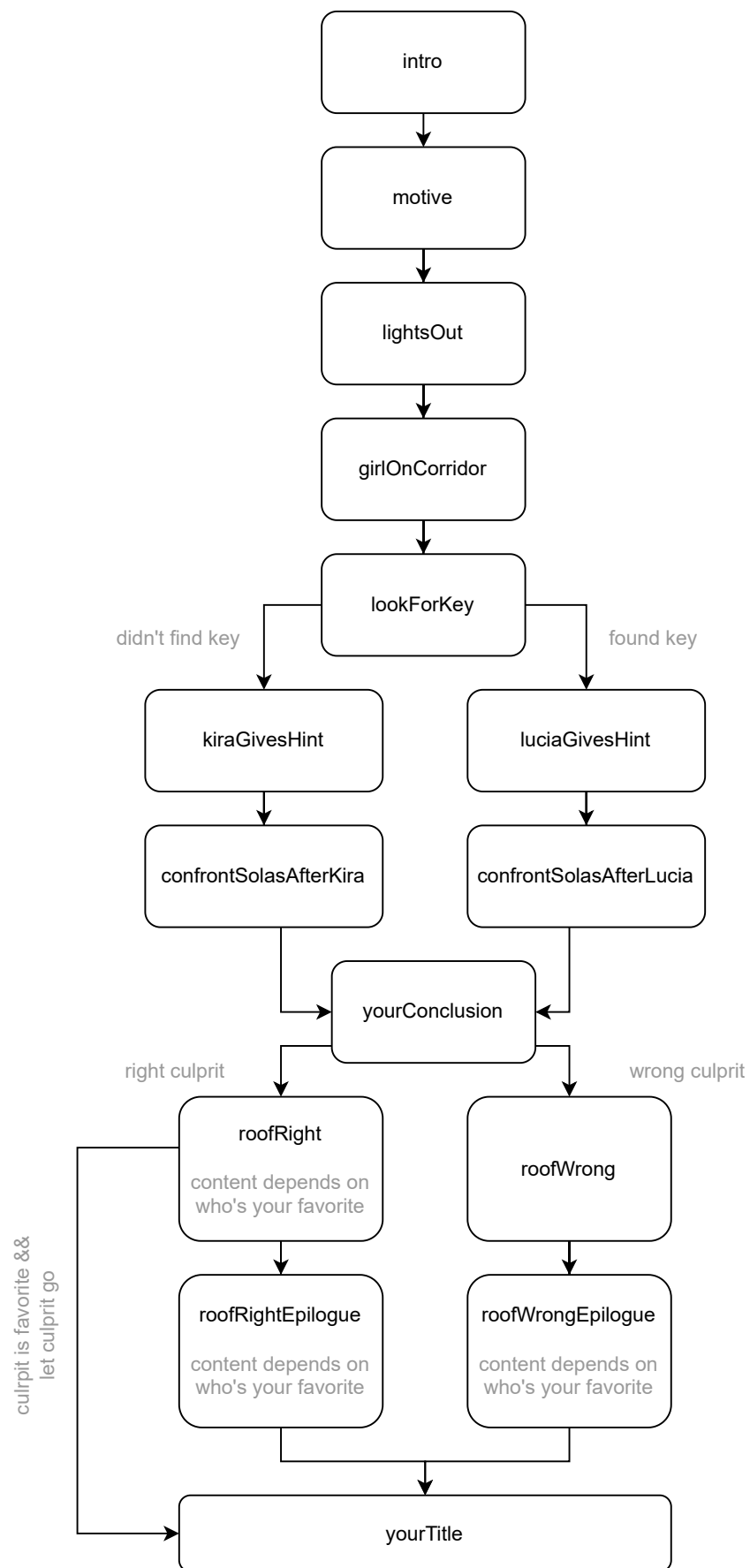


Abschnitt 2:
Indizien





4. Szenenablauf



5. Score-Guides

Grün: Positive Punkte

Rot: Negative Punkte

Atlas

A: Ich kenne deinen Terminkalender nicht.

B: Sorry, ich wollte dich nicht anklagen.

A: Es sei denn... was? Hast du einen Verdacht?

B: Spucks aus, du Angeber.

A: Das war überraschend hilfreich. Ich danke dir.

B: Pff... Alles klar. Und tschüss.

A: Oh? Er hat dich gar nicht erwähnt.

B: Nachhilfe? Ich hätte nicht gedacht, dass Atlas so ein guter Samariter ist.

Lucia

A: Ganz schön muffig.

B: Das finde ich auch.

A: Ein Tagebuch? Das sollte ich nicht lesen, es sind private Gedanken.

B: Her damit.

A: Ja, vielen Dank.

B: Streng dich das nächste Mal bitte etwas mehr an.

A: Nur zu, jede Information ist hilfreich.

B: Meinetwegen, aber ganz aus dem Schneider bist du nicht...

Der Täter ist...

Lucia

Solas

A: Here we go.

B: Natürlich.

A: Ich finde dich sehr verdächtig.

B: Macht es dich nicht nervös, dass du unter Verdacht stehst?

A: Nun gut, bis bald.

B: Du machst mich irre. Ciao!

Path 1:

A: Hellseherisches Talent.

B: Ich nicht, aber Kira.

A: Wie poetisch.

B: Ich glaube, ich habe gerade einen Blick erhascht.

Path 2:

A: Ich werde nicht schlau aus dir.

B: Der Schatten eines Traumes...

C: Ich glaube, ich verstehe.

Der Täter ist...

Solas

6. Eigenleistung Bilder

Charaktere: Die Charaktere wurden durch Kombination der Character Sprites von der Künstlerin Sutemo gemacht.

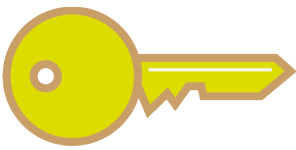
Zu Sutemo:

<https://sutemo.itch.io/>

<https://www.deviantart.com/stereo-mono>

Eigene Darstellungen:

Schlüssel



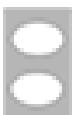
Melonpan



Ticket



Lichtschalter



7. Titel

Der Spieler erhält am Ende einen Titel passend zu seinem Spielverlauf (Spoilers):

- Wer sich mit Lucia am besten versteht und sie nicht als Täter identifiziert bekommt den Titel: **Gutes Herz.**
- Wer sich mit Solas am besten versteht und ihn nicht als Täter identifiziert bekommt den Titel: **Die Muse.**
- Wer sich mit Solas oder Lucia am besten versteht und denjenigen als Täter identifiziert bekommt den Titel: **Trust Issues.**
- Wer sich mit Atlas am besten versteht, aber ihn nicht als Täter identifiziert, bekommt den Titel: **Keep your friends close...**
- Wer sich mit Atlas am besten versteht, ihn als Täter identifiziert und ihn laufenlässt, bekommt den Titel: **Bonnie (und Clyde).**
- Wer sich mit Atlas am besten versteht, ihn als Täter identifiziert und ihn ausliefert, bekommt den Titel: **Loyal bis zum Ende.**