

Vorwort

Ich habe mich bei dieser Visual Novel vor allem darauf konzentriert meine kreativen Stärken zu nutzen und die visuelle und auditive Gestaltung möglichst stimmig und interessant zu machen. Sämtliche Hintergründe sind Fotos aus einem nahen Wald, die ich anschließend mit Filtern bearbeitet habe. Die Charaktere und andere Objekte in der Welt sind außerdem von mir gezeichnet. Ich habe mich sehr gefreut, diesem Hobby aus meiner Kindheit mal wieder nachgehen zu können.

Die gesamte Musik ist selbst komponiert und produziert, die Soundeffekte kommen teilweise aus einer Library, teilweise aus meinen eigenen Aufnahmen.

Ich habe versucht die Funktionen von Fudge Story im Rahmen meiner technischen Fertigkeiten sinnvoll und nicht nur für den reinen Zweck der Implementierung einzubauen. Aufgrund des relativ kurzen Spielverlaufes fand ich das teilweise relativ schwierig. Funktionen wie das Inventar, welches ich ursprünglich angedacht hatte, sind letztendlich rausgefallen. Bei den Novel Pages zum Beispiel hatte ich technische Probleme.

Ich hatte zunächst eine deutlich längere Geschichte im Kopf, die da anknüpft, wo das Secret Ending aufhört. Der Hauptcharakter wird ausgeknockt, seine Items werden gestohlen und er wacht irgendwo an einem unbekannten Ort im Wald auf. Somit wäre der aktuelle Stand eine Art erster Akt.

Jedoch hätte das den zeitlichen Rahmen für diese Abgabe gesprengt, ich denke jedoch darüber nach, die Novel in Zukunft weiterzuentwickeln, da ich großen Gefallen daran gefunden habe.

Ich habe mit viel Motivation und Herzblut an der Novel gearbeitet und bis auf ein paar Ecken und Kanten denke ich ist sie mir bis hierhin gut gelungen.

Ich hoffe sie macht Freude beim Spielen.

„The Curse of the Black Forest“

In einer Welt in der nicht die Menschen, sondern allerlei tierähnliche Wesen auf dieser Erde leben, spielen Magie und die Natur eine zentrale Rolle. In den verschiedenen Regionen gibt es große Reiche, Gebiete in denen die verschiedensten Spezies miteinander in Harmonie leben. Eines dieser Reiche ist der Black Forest, ein gigantischer Wald der die Heimat unzähliger Wesen ist. Beschützer dieses Gebiets ist der Guardian of the forest, ein heiliger Naturgeist, der die Geschicke des Reiches lenkt und hütet.

Der Hauptharakter (MC) ist ein sogenannter Wanderer. Dies sind Boten, die zwischen den verschiedenen Reichen durch das Ödland reisen um Aufträge zu erfüllen und Nachrichten zu überbringen. So auch in dieser Geschichte, in welcher der Wanderer seinen ersten Auftrag vor sich hat.

Nachdem er den Wald erreicht und seine ersten Schritte gelaufen ist, wird er von einem Wächter empfangen. Dieser begrüßt ihn und gibt ihm die ersten Anweisungen. Auf dem weiteren Weg begegnet er einem weiteren Charakter, „Yareem“ dem reisenden Mönch. Dieser erzählt ihm ein paar Dinge über den Wald und gibt ihm einen kleinen Einblick in die Welt um sie herum.

Die erste Station auf dem Weg ist ein Steinbruch, welcher von den Beahorns geleitet wird. Diese Kreaturen sind zähe Arbeiter und versorgen den gesamten Wald mit Ressourcen. Der Leiter des Steinbruchs, Quill, hat den MC bereits erwartet. Er kommt auf ihn zu, stellt sich kurz vor und erzählt dann alles was der MC für die Mission wissen muss. Der Hüter des Waldes wurde angeblich verflucht, was auch die seltsame Atmosphäre im Wald erklärt. Der MC hält nun die wichtige Medizin zur Lösung dieses Konfliktes bei sich und muss diese zum Hüter des Waldes tragen. Hierfür bietet Quill ihm seine Unterstützung an, was der MC entweder annehmen oder ablehnen kann.

Nach einer kurzen Reise zu Fuß oder per Boot kommt der MC an dem Teil des Waldes an, in dem der Hüter des Waldes zu finden ist. Er betritt den Forst und die Geschichte findet hier zu einem von drei Enden. Wenn der MC auf seinem Weg die schnellste Route gewählt und ohne Pause gereist ist, schafft er es den Hüter zu finden und die Medizin rechtzeitig abzugeben.

Wenn er den langsamsten Weg gewählt hat, findet er den Hüter des Waldes zwar, es ist aber zu spät.

Bei einer bestimmten Kombination von Entscheidungen im Verlauf der Geschichte erreicht der MC zudem ein geheimes Ende, bei dem er plötzlich von hinten niedergeschlagen wird und das zeitliche segnet.. ob er wohl je wieder aufwacht?

Charaktere

Die hier in groben Zügen vorgestellten Charaktere sind die Schlüsselfiguren der Geschichte. Die Charaktere sind grob von den Archetypen der Heldenreise inspiriert und unter diesem Aspekt möchte ich sie vorstellen. Aufgrund zeitlicher Beschränkungen und der in dieser Fassung eher flachen Story habe ich über Aspekte wie Charakterentwicklung zwar nachgedacht, diese jedoch nicht weiter ausgearbeitet.

Hauptcharakter

Der MC ist ein Wanderer, orientiert am Archetypen des Helden. Diese sind äußerlich den Menschen am ähnlichsten, man kann sie sich äußerlich ein wenig wie Halblinge vorstellen.

Geboren in einer Familie von Wanderern war es klar für, diesen Beruf auszuführen zu wollen und so befindet er sich nun als Jugendlicher auf seiner ersten Reise.

Er ist neugierig, mutig und intelligent, wendig, geschickt und versehen mit einer guten Prise jugendlichem Übermut. Wanderer sind ehrliche Geschöpfe, die jedoch auch rücksichtslos sein können wenn es sein muss. Oberste Priorität hat stets die Erfüllung des Auftrages.

Durch ihren diplomatischen Status stehen sie mit sehr wenigen Wesen im Konflikt und sind gern gesehene Gäste, da sie auch immer für eine Geschichte gut sind.

In einer längeren Geschichte hätte der MC sich entwickeln können und lernen Verantwortung zu übernehmen und disziplinierter zu werden.

Quill

Quill ist ein Mentor Charakter, der in seinem höheren Alter schon einiges erlebt hat. Er kommt durch seine Tätigkeit viel im Wald herum und kennt sich aus in allen Bereichen. Er ist verantwortungsbewusst und ein guter Führer.

Sein etwas eigenartiger Humor, sein lautes Lachen und seine hilfsbereitschaft machen in zu einem guten Wesen, welches von allen respektiert und gemocht wird. Er zeigt dem MC den Weg und unterstützt ihn bei seiner Aufgabe.

In einem weiteren Verlauf der Geschichte hätte er dem MC mehr Verantwortungsbewusstsein lehren können und die Mentor Rolle stärker ausfüllen können.

Yareem

Yareem ist ebenfalls ein Mentor, hat jedoch einen ganz anderen Character als Quill. Er kommt aus einem Volk von Möchen die in den Bäumen leben, hat sich jedoch losgesagt und streicht seither alleine durch den Wald. Er ist immer auf der Suche nach Geschichten und kleinen Abenteuern.

Er ist hochintelligent, allerdings kümmert er sich in erster Linie um sich selbst und in ein ziemlicher Einzelgänger. Trotzdem mag er es mit anderen Wesen zu reden, die er unterwegs trifft.

Seine Funktion beschränkt sich im aktuellen Stand auf die Erläuterung einiger wichtiger Informationen, er hat jedoch Potential sich zu einem zentralen Charakter der Geschichte zu entwickeln. Durch weitere zufällige Begegnungen im späteren Verlauf kreuzen sich die Wege mit dem MC weitere Male und die beiden entwickeln eine Bindung. Yareem könnte sich dem MC zunächst anschließen und durch seine besondere Art großen Einfluss auf diesen nehmen.

Hier wäre auch die Möglichkeit ihn zu einem Shapeshifter werden zu lassen, was für einen tollen Storymoment sorgen könnte.

Skript

Chapter 1: Arrival

Blackscreen

"Hello wanderer, thank you for your time. This is of utmost importance, you have to bring this medicine to the black forest in the south immediately! Head there as fast as your feet will carry you, your troubles shall not be in vain. Travel safely, friend..."

Scene 1:

Walking, walking, walking... The last couple of days have been quiet a journey. Although nothing special has really happened on the way, you're glad you have finally arrived here at the black forest.

Black forest.. what a scary name. Something is really off about this place, an eeriness that makes you feel uncomfortable. You realize there are no birds singing at all, what is going on here?

Scene 2:

The sun is shining through the trees, casting shadows on the ground that is still coated in dew.

Now that you think about it, the guy who told you to go here back in Grayrock didn't look like the most trustworthy creature in the world, a Kwelk after all.

Not a lot of information that he gave you either, just told you that they really needed a Wanderer to help them. You would not regret it, he said...

Blackscreen

You're following a narrow path along some old firs. Suddenly silhouette steps out from behind a thick tree and stands in your way.

Scene 3:

Warden appears

"Greetings stranger, I am the Warden of the Eastern Gate, what is your name?"

Asks you for your name

"Ah, nice to finally meet you "Name", I know why you are here, the forest has been awaiting your arrival. I assume you might have a lot of questions, you will have to wait a bit longer, I am not the one who can answer them."

"Please go see the people at the quarry and talk to Quill, the Head of the Beahorns. He is already waiting there for you, he will tell you what to do next!"

"Thank you for coming, we really need your help here. Now go on and take care, just follow the river and you can't miss the quarry!"

"It is still early in the morning as you make your way towards the sound of water rushing in the distance.."

Scene 4:

In this light the forest does not look scary at all anymore, if only it wasn't for the silence, only the wind blowing through the trees and the river rushing in the background.. Other than that, no sign of life. This has to be the reason they called you here..

Scene 5:

After another couple of minutes you reach a stream that has carved its way through the thicket between the trunks. This must be the river the warden was talking about.

To your left you see a narrow bridge and on it you see a creature holding a walking stick, trying to keep its balance. He looks a bit clumsy with his long robe, but manages to cross the river with surprising confidence. As soon as he notices you he comes up and starts talking.

Yareem appears

"Hey, hey.. Uh, that was really close, I almost fell off that bridge. Good thing I have always got my stick with me, that thing saved my life quite a few times! ... I have never seen you here before.. you look different, you're not from here. Hmm, you must be the Wanderer they called!"

"My name is Yareem, delighted to meet you. I live in this forest, wandering around, always looking for adventure. We do rarely see Wanderers walk our paths, so excuse me for talking a lot. The forest is in bad condition.. the birds.. what is a forest without their beautiful voices. But you're here to save us, finally!"

"Look there!"

Scene 6:

"These are Beahorns, water folks, they are really good at hiding if they don't want to be seen. Watch the dark spots!"

"They live between the roots of the trees along the river banks, collecting valuable resources and distributing them over the whole forest using boats. Without them, this place would not be the same... Really nice creatures, reliable and trustworthy, but not naive!"

Back to scene 5:

"You're already on your way to the quarry I reckon, they will definitely be able to support you! It is not far from here, just cross the river and follow the path."

"Farewell and best of luck on your journey, friend!"

Blackscreen

After you watched Yareem make his way into the forest you carefully cross the bridge over the river and look for the path he was talking about.

Scene 7:

The forest is getting denser again but can clearly make out the path along some dead trees. This place is very different from everywhere you have been before, the mystical aura that surrounds everything here has completely caught you. You feel motivated and excited to find out what adventures may lie ahead.

Scene 8:

After some time you reach the impressive scenery of a waterfall. What a beautiful, calming place. You think about taking a rest..

DECISION

Blackscreen

You sit down, take off your shoes and cool your sore feet in the ice cold river water. Refreshed and motivated you feel ready for the rest of your journey!

Scene 9:

To your left you see a bridge across the river made of some wood planks. The Quarry can't be far from here..

Chapter 2: The Quarry

Blackscreen:

In the distance you hear the noise of pickaxes hitting on stone, this has to be it. You make your way around the next corner.

Scene 1:

Finally! In front of you you see the quarry, Beahorns working on the walls, mining stones and carrying them away. The place is very busy and looks a bit chaotic at first glance, but as you watch the proceedings you recognize a very efficient system.

One of the Beahorns that looks a bit differently suddenly notices you and comes up to you.

Quill appears

"Welcome stranger, you must be the wanderer they sent! What is your name?ah, "+Name+" good to meet you. My Name is Quill, you could say I run this place but on the other hand I would be nothing without my workers. You have to know we are very hard working folks, not that I wanted to brag or anything but.. you know.. this forest wouldn't be the same without us! Hahahahah!"

"However, I know you are here for a reason and I'm just the right guy to help you out! Hahahah! ..to be honest, the situation here has been anything but funny lately. The guardian of the forest, you might not have heard about him, let me tell you.. He is the spirit of this forest, he keeps balance and watches over us all."

“But things haven’t been the same since a couple of days, rumor has it he has become ill, some even say he was... ..cursed. Well I don’t know much about those magic things, but I know one thing for sure, this place has lost it’s lifeliness. We don’t feel safe anymore.”

“This is where you come in! I heard you carry some kind of medicine with you, let’s hope this will solve our problem! I think the best thing is if you head directly to the guardian of the forest and bring him the medicine. We can take one of our boats to get you there a lot faster or you can walk, however you prefer!”

DECISION

Scene 2:

“This is the harbor, from here we deliver our resources into all the corners of the forest! Usually we don’t allow any passengers, but for you I will make an exception. I’ll get us a boat!”

You follow Quill to the water and get with him into a small wooden boat.

Stay in Scene 1:

“Alright fine, whatever works best for you, you know what you are doing!”

“It was great getting to meet you, you are the only hope we have got right now! To get to your destination just follow the path along the river until you get to the entrance of the woods, you won’t be able to miss it. Good luck my friend!”

Chapter 3-1: The River

Scene 1:

It’s your first time riding a boat and you are really excited. The view is great and since the weather is great you lean back, close your eyes and let the sun that is shining through the trees warm your skin.

You’re listening to the sounds around you, the water below you and the soft breeze of wind above you. How beautiful this forest will be when the birds are singing again!

Scene 2:

After some time the water is getting a bit more rough and the boats starts to shake, you begin to feel a bit ill and uncomfortable.

Blackscreen:

Before it gets too bad you arrive at a small bay where Quill maneuvers the boat to the river bank and gets off. You follow him..

Scene 3:

Quill appears

“Alright, this is as far as I can take you, you’ll have to walk the rest on your own. A short way down the path behind you you will find the entrance to the mystical part of the woods where the guardian of the forest resides.”

“From there just walk without thinking, do not try to find what you’re looking for or you will never find it. If you free your mind your feet will find the way on their own.”

With these words Quill waves you a last goodbye and gets back to the boat. You turn around and face towards the road ahead of you.

Chapter 3-2: The Journey

Scene 1:

You leave the place over a massive bridge that is leading up onto a hill from where you get a nice view onto the quarry and the workings of the beahorns.

Scene 2:

The path stays high and leads along the river through the beautiful morning sun.

Scene 3:

Along the way you come across a couple more interesting places like some huge collapsed trees and their roots springing up into the sky, still holding on the earth they ripped out of the ground with them.

Blackscreen:

After some time walking you arrive at the end of the road. This must be the entrance Quill was talking about..

Chapter 4: The Woods

Scene 1:

In front of you you see another, much more narrow path forging through an overgrown thicket and you’re barely able to make out where it leads. Without thinking about it too much you head on into the unknown.

Scene 2:

After a short while the overgrowth starts to thin out and as you slowly march up the hill in front of you, you start to feel a strong and calming aura around you.

SECRET ENDING

Ending Scene 1:

Walking is feeling a lot easier than before and stop paying attention to your steps. The path has dissolved into a mossy ground beneath your feet and you feel like you're walking on clouds, dreaming away..

Suddenly you hear a rustling noise behind you!

Whitescreen

Blackscreen:

Scene 3:

Walking is feeling a lot easier than before and stop paying attention to your steps. The path has dissolved into a mossy ground beneath your feet and you feel like you're walking on clouds, dreaming away..

Blackscreen:

You have lost track of how long you have been in this mesmerizing place.

Scene 4:

Suddenly you step out of the woods onto a glade between the trees, the sun is shining down and as your eyes get used to the brightness, in front of you, you see it..

Scene 5:

There he is lying, the guardian of the forest. You immediately know that it is him, the aura has gotten really strong. As you take another step forward you notice something in the corner of your eye. A creature appears in front of you and stops in your way.

Moora appears

GOOD ENDING

"Hold there," Name". You cannot go any further from here. First I need to see the rune, show it to me, then I will tell you what will happen."

Show Rune

"Thank you. My name is Moora. I am here to speak for the guardian of this forest, for he does not speak our language. I believe you have heard about the condition he is currently in, for this is the reason you are here. Do you have what was given to you with you?"

Show Medicine

"This is it! Thank you very much, you have saved us all."

Ending Scene 2:

What a journey this has been! You slowly walk back the way you came and enjoy the sun on your skin. Life has come back into the forest and the birds are singing in the trees again, what a beautiful day...

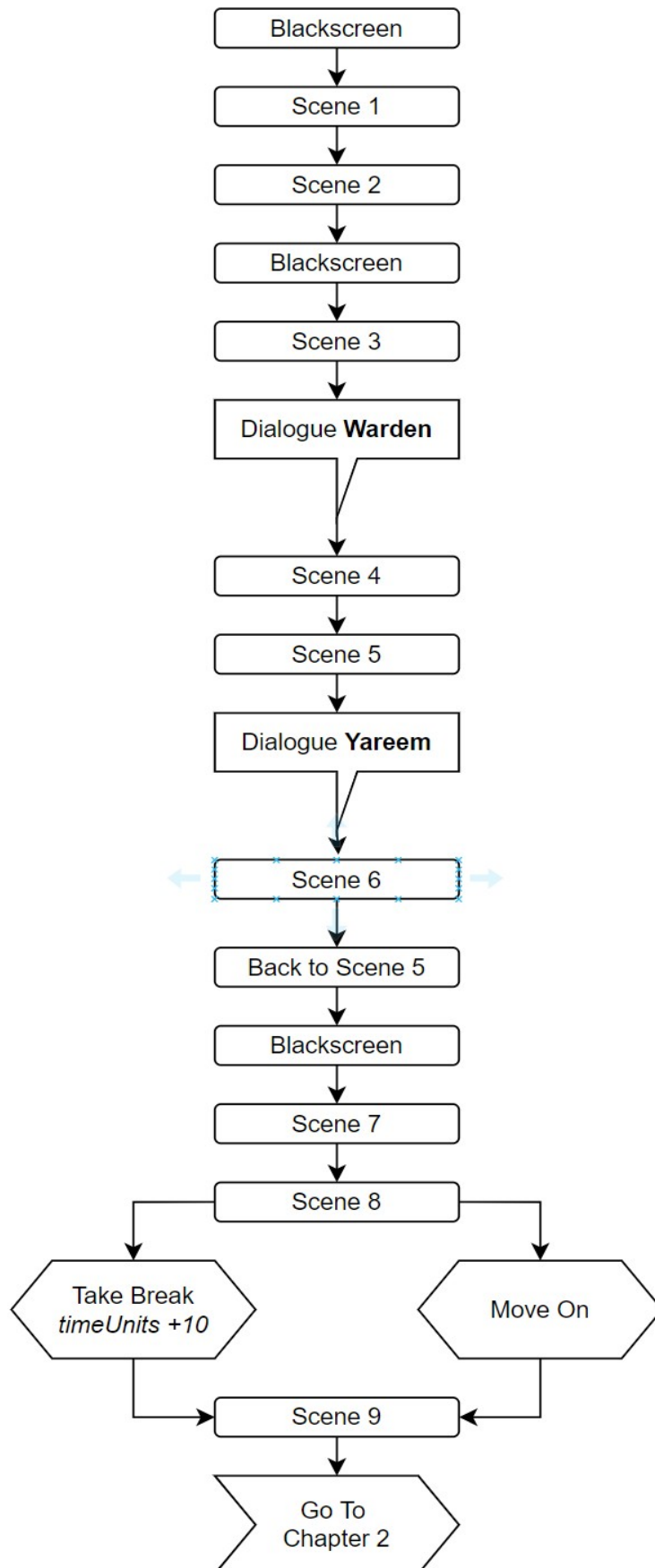
BAD ENDING

“Hold there, wanderer! I am afraid you’re too late.. I don’t know what took you so long, but there is nothing left for you to do here, leave this place!”

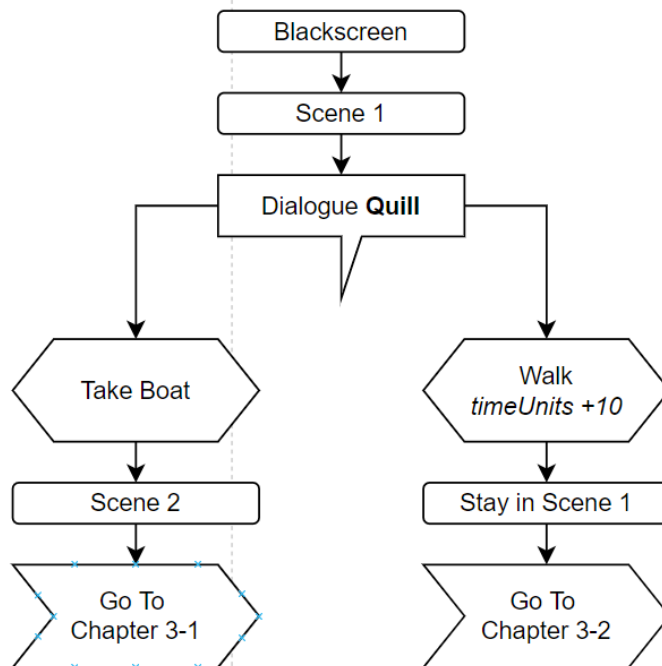
Ending Scene 3:

In shock you stumble back into the woods behind you, how could this have happened? You realize that you have been way too careless and lost focus on your mission too easily, what a rookie mistake..

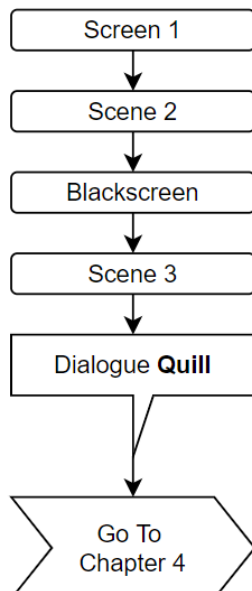
Chapter 1: Arrival



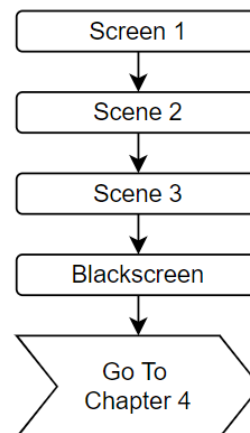
Chapter 2: The Quarry



Chapter 3-1: The River



Chapter 3-2: The Journey



Chapter 4: The Woods

