

Maturitätsarbeit:

# Konzeptionierung eines Videospiele

Auseinandersetzung mit der Entwicklung eines Visual Novels

Nika Kako

Betreut von Nora Schiedt



a Visual Novel

MNG Rämibühl  
5. Januar 2026

## **Abstract**

Ziel dieser Arbeit ist es, die verschiedenen Aspekte der Spieleentwicklung theoretisch zu untersuchen und in einem eigenen Visual Novel praktisch kennenzulernen. Dabei wird untersucht, aus welchen zentralen Teilbereichen die Spieleentwicklung besteht.

Dies erfolgt durch eine ausführliche Analyse des Spiels *Little Misfortune* sowie der Planung und teilweisen Umsetzung eines eigenen Visual Novels. Aus dieser Auseinandersetzung resultierten grundlegende Konzepte und Bausteine für das eigene Spiel auf gestalterischer, erzählerischer und programmiertechnischer Ebene. Diese werden im Produktteil der Arbeit in Form eines Konzepthefts dargestellt.

Zur Umsetzung des Projekts wurden die Spiel-Engine Ren'Py sowie das Illustrationsprogramm Procreate verwendet.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Entwicklung eines Videospieles verschiedenste Aufgaben und Teilbereiche umfasst und deswegen insbesondere die Konzeptionierung eine zentrale Rolle spielt, da sie die Grundlage für ein stimmiges und kohärentes Spielerlebnis bildet.

## 2 Inhaltsverzeichnis

1. Titelblatt.....	1
2. Abstract .....	2
3. Inhaltsverzeichnis .....	3
4. Einleitung .....	6
4.1. Ziele.....	6
4.2. Motivation und Interesse.....	6
4.3. Erfahrung .....	6
5. Theorie .....	7
5.1. Analyse eines Spieles: Little Misfortune.....	7
5.1.1. Einleitung.....	7
5.1.2. Visuelle Analyse .....	8
5.1.3. Handlung .....	9
5.1.4. Zeitverlauf.....	12
5.1.5. Text-Stimm-Bild Beziehung .....	13
5.1.6. Weitere Symbole .....	13
5.1.7. Figuren.....	14
5.2. Andere Themen .....	17
5.2.1. Wiederverwendung: Character Sprites: .....	17
5.2.2. Perspektiven und Szenenkomposition .....	18
5.2.3. Hintergründe .....	18
5.2.4. Charaktergestaltung.....	19
5.2.5. Aufbau einer Handlung .....	19
5.3. Wichtigste Erkenntnisse .....	20
6. Arbeitsprozess .....	21
6.1. Erste Schritte.....	21
6.1.1. Die ersten Überlegungen .....	21
6.1.2. Erste Recherche und Schwierigkeiten.....	21
6.1.3. Visual Novels .....	22
6.1.4. Start meines Projekts.....	22
6.2. Planung der Arbeit .....	22
6.3. Entwicklung einer Geschichte .....	23
6.3.1. Erste Ideen Ordnen.....	23
6.3.2. Ausformulieren einer Groben Handlung .....	24

6.3.3. Mehrspurige Handlungen.....	25
6.3.4. Ausbau der ersten Idee .....	25
6.3.5. Als Flussdiagramm .....	27
6.3.6. Dialog .....	27
6.3.7. Weiterführungen .....	28
6.4. Gestaltung .....	28
6.4.1. Stil und Ästhetik finden .....	28
6.4.2. Digital Arbeiten.....	29
6.4.3. Erste Versuche .....	29
6.4.4. Vorgehen bei Charakter und Hintergrundgestaltung.....	30
6.4.5. Gui Gestaltung .....	32
6.4.6. Vorgehen Konzeptheftseiten .....	32
6.5. Programmierung.....	33
6.5.1. Engine wählen .....	33
6.5.2. Programmiersprache erlernen .....	33
6.5.3. Programmieren erste Tests .....	34
6.5.4. Ablauf Programmieren.....	34
7. Produkt .....	35
7.1. Zusammenfassung der Handlung.....	35
7.1.1. Vorgeschichte .....	35
7.1.2. Spiel Episode 1 .....	36
7.1.3. Spiel Episode 2.....	36
7.1.4. Wegweiser Brücke .....	37
7.1.5. Wegweiser Bahnhof.....	38
7.1.6. Wegweiser Park.....	39
7.2. Konzeptheft.....	40
7.2.1. Gestalterische Konzepte:.....	40
7.2.2. Flussdiagramm Handlung:.....	54
7.2.3. Bilder der fertigen Szenen: .....	56
7.3. Gameplay Features .....	58
7.3.1. Erklärung.....	58
7.3.2. Code .....	59
8. Reflexion .....	63
8.1. Probleme .....	63
8.2. Vergleich mit Zielen .....	64
8.3. was gelernt?.....	64

8.4. Ausblick .....	64
9. Literaturverzeichnis .....	65
10. Eigenständigkeitserklärung .....	66
11. Anhang.....	67
11.1. Link zum Arbeitsjournal + Spiel Download: .....	67
11.2. Referenzbilder: .....	67
11.3. KI-Qullen-Chatverlauf:.....	74

## **4 Einleitung**

### 4.1 Ziele

In dieser Arbeit werde ich mich mit den verschiedenen Aspekten der Spieleentwicklung eines Visual Novels, einem zweidimensionalen und handlungsbasierendem Spiel, auseinandersetzen. Das Ziel wird sein, einen Visual Novel mit einer Geschichte, die dynamisch durch den Spieler beeinflusst werden kann, im Sinne von zusätzlichen Szenen und Umwegen, welche aber erst am Ende in 3 einzelne Handlungsstränge übergeht, zu planen und von diesem geplanten Visual Novel einige erste Szenen, die auch einen Teil der Benutzeroberfläche, sowie einige der wichtigsten Spielmechaniken beinhalten, umzusetzen.

Die aus der Planung resultierenden Konzepte zur Handlung und Gestaltung sollen in einem kleinen Konzeptheft dargestellt werden. Bevor die Planung beginnt, sollte noch ein Spiel, welches einen ähnlichen Charakter wie der meines Visual Novels hat, genau analysiert werden, sodass die Umsetzung mit mehr Verständnis für dieses Medium erfolgen kann.

### 4.2 Motivation und Interesse

Als ich das erste Mal Ideen für die Maturaarbeit in meiner Notizen-App sammelte, hatte ich den Gedanken, ein Spiel zu programmieren, schon gefasst. Mich interessierte damals vor allem der programmiertechnische Aspekt, da wir keinen Informatikunterricht mehr haben würden und ich im dritten Jahr das Analytische sowie das Praktische am Programmieren vermisst hatte, wollte ich mir somit in der Maturaarbeit wieder eine Gelegenheit geben, meine Programmierfähigkeiten zu erweitern.

Ausserdem hatte mich schon lange interessiert, wie man ein Spiel tatsächlich programmiert, da ich in meiner Freizeit oft Videospiele gespielt und sehr genossen habe.

### 4.3 Erfahrung

Meine einzige Erfahrung mit der Entwicklung von Spielen hatte ich bis dahin nur mit einigen Webseiten, wie beispielsweise Scratch, gemacht. In diesen wurden Befehle in Form von Baublöcken zur Verfügung gestellt, was den Prozess deutlich vereinfachte. Dadurch hatte ich aber einen Überblick, wie die Entwicklung generell ablief, wenn eine Basis einer Engine vorhanden ist.

## 5 Theorie

### 5.1 Analyse eines Spieles: Little Misfortune

Um mich besser mit Videospiele auszukennen als nur durch die passive Aufnahme beim einfachen Spielen dieser, entschloss ich mich, meinen Theorieteil grösstenteils in Form einer Analyse eines Spiels, das in meinen Augen sinnvolle Erkenntnisse bringen könnte, auszuführen. Ich habe die Struktur dieser Analyse auf den Leitfragen zur Analyse und Präsentation aus dem Buch „Comics und Graphic Novels“<sup>1</sup> basiert, da bei einem Spiel von aussen tatsächlich nur die Geschichte und das Aussehen analysierbar ist, was einem Graphic Novels sehr ähnelt und auch, da ich mein Spiel vor allem im Fokus auf diese Aspekte umsetzen wollte, passte. Gameplay, Musik und andere weitere Funktionen, die ein Spiel aufweist, habe ich zwar auch teilweise erwähnt, jedoch sind sie für meine Zwecke nicht sehr notwendig und auch schwer sinnvoll zu analysieren, wenn es Gameplay bezogen ist, da ich nur das eigentliche Spielerlebnis und nicht alles, was dahintersteckt beobachten kann. Dafür habe ich aber einige zusätzliche Recherche spezifisch für die gewählten Ren'Py Engine, sowie für andere Dinge die auch noch mehr theoretischen Input benötigten angestellt. Im Buch „Comics and Graphic Novels“ werden folgende Themen als Leitfaden für die Analyse ausgeführt, welche sich gut auf Spiele anwenden lassen und ich somit beim Notizenmachen und Schreiben meiner Analyse viel genutzt habe: Format und Genre, Zeichen, Zeichenstil und Farbgebung, Sequenz, Zeit, Raum und Textbildbeziehung. Ich wählte „Little Misfortune“ als Spiel, da ich dieses und das Vorgängerspiel, welches jedoch nicht gespielt werden muss, bevor man Little Misfortune spielt, bereits gespielt hatte und es mir aufgrund dessen skurrilen Art und sehr interessanten Erzählweise, die ich gerne in mein Spiel einbauen wollte, im Gedächtnis geblieben war.

#### 5.1.1 Einleitung

„Little Misfortune“ ist ein narratives Horror-Abenteuer-Videospiel, das vom schwedischen Killmonday Games Studio entwickelt und 2019 erstmals veröffentlicht wurde. Wie viele Indie-Spiele des psychologischen Horror Genres hat auch dieses eine komplexe, immersive Handlung, die der Spieler durch Entscheidungen, stark beeinflussen kann.<sup>2</sup> In einigen Aspekten ähnelt es, wie sein Vorgängerspiel „Fran Bow“ eines war, traditionellen Point-and-Click-Spielen, in denen der Spieler auf den Bildschirm klicken kann, um sich zu bewegen und mit der Umgebung zu interagieren. Diese Umgebung besteht oftmals aus Nicht-Spieler-Charakteren, mit denen man sich durch „Konversationsbäume“, also ein mit verschiedenen vorgegebenen Antwortmöglichkeiten verzweigtes aufgebautes Gespräch, unterhalten kann oder aus Objekten, die man mit verschiedenen Spielmechanismen untersuchen oder in sein Inventar einstecken kann. Typische Zielsetzungen für diese Art von Spiel sind, dass der Spieler mithilfe visueller und schriftlicher Hinweise verschiedene Puzzle und Hindernisse überwindet, indem er die passenden Objekte und Informationen zur richtigen Zeit zur Verfügung hat.<sup>3</sup>

Jedoch hat „Little Misfortune“, anders als Fran Bow und andere üblichen Abenteuerspiele, die dem Spieler viel Selbstständigkeit lassen, einen strikt vorgegebenen Erzählstrang, dem es trotz verschiedener Zusatzinteraktionen oder Szenen konsequent folgt, weshalb es schon fast einem „Visual Novel“ gleicht.<sup>4</sup> Durch diese Eigenschaften ermöglicht eine tiefere Auseinandersetzung mit diesem Spiel mir sowohl im Aspekt Aufbau und Erzählweise von Visual Novels als auch dem psychologischen Genre einen guten Einblick.

### 5.1.2 Visuelle Analyse

Von einem gestalterischen Blickwinkel aus, fallen einem bei diesem Spiel viele künstlerische Spielereien mit symbolischen Wirkungen auf.

Der Stil ähnelt dem eines Kinderbuches, dies wird durch verschiedene Faktoren verursacht, wie die schematisierten und etwas abstrakten Anatomien der dargestellten Personen, die im Übrigen bei den vorkommenden Kindern, also auch Misfortune selbst, viel stärker zur Geltung kommen als bei den Erwachsenen. Andererseits wird dieser Effekt durch die, auch oft in Kinderbüchern verwendete, seitliche Distanzperspektive oder „Bühnenperspektive“<sup>5</sup> erzeugt, die dem Betrachter das Gefühl gibt, die Szene sei seitlich aufgeschnitten und „von außen“<sup>5</sup> beobachtet, wie in einem Puppentheater.

Kompositorisch fällt auf, dass die Figur zwar gut sichtbar ist, jedoch wenig Platz des Gesamtbildes einnimmt und somit auch der Umgebung eine zentrale Rolle beim Erzählen der Geschichte zukommt. Diese Umgebung ist perspektivisch einfach gehalten, meist wird ein Entfernungsunterschied mit einer Höhenstaffelung dargestellt, in welcher Gegenstände und Personen, die weiter vorne liegen, weiter unten im Bild dargestellt sind.<sup>6</sup> Dies gilt hier jedoch nur für Objekte in unmittelbarer Nähe, in Räumen beispielsweise. Wenn sich die Szene auf Panorama mit Landschaften im Hintergrund ausweitet, wird die Höhenstaffelung mit der Grössenperspektive erweitert, also kleinerer Darstellung der entfernteren Objekte, und einer gleichzeitig abnehmenden Detailschärfe in Texturen. Auch wird diese mit einer Farbperspektive ergänzt, die nahe Objekte mit warmen leuchtenden Farben und sehr weit entfernte mit kühlen getrübbten Farben kennzeichnet.<sup>6</sup>

Es fällt auf, dass es keine wirkliche Fluchtpunktperspektive hat und diese deshalb durch diese anderen ersetzt wurde. Dies liegt sehr wahrscheinlich daran, dass Misfortune frei durchs Bild laufen kann und dieses auch für die aussenstehende betrachtende Person mitbewegt, was theoretisch die Perspektive zu den Fluchtpunkten immer ändern würde, was schwer umzusetzen wäre und für diese Art von Adventure game kaum erforderlich ist.

Diese Wahl einer kinderbuchähnlichen Puppenhausperspektive hat zum einen den Effekt, dass die Wirkung der morbiden und zum Teil verstörenden Kommentare, Themen und Gestalten auf eine ganz spezielle Weise irritiert, die Erwartungen, die man an ein harmloses Bilderbuch hat nicht erfüllt und stattdessen sehr harsch mit Verstörendem und Unerwartetem beantwortet werden. Auch erzeugt dies eine Ungewissheit und somit grösseren Respekt vor dem „Erzähler“ und der Handlung im Spiel selbst, da nicht wirklich klar ist, wie makaber das Spiel nun wirklich ist. Zum anderen hat diese Welt Darstellung, die wir bekommen, zur Wirkung, dass diese Sicht so erscheint, als sei sie von der Fantasie eines Kindes ausgedacht und gestaltet worden und da dieses Kind wohl auch Misfortune selbst wäre, entsteht weiteres Misstrauen gegenüber der erzählten Geschichte, die somit gar keinen Bezug zur Realität mehr garantieren würde. In diesem Fall stellt man sich jedoch die Frage, warum der Spieler, der als tatsächlich im Spiel existierende Instanz in ihren Kopf oder zumindest ihre Fantasie hineinsehen könnte.

Interessanterweise ist die Kamera nicht auf die seitliche Distanzperspektive festgelegt. In vielen Momenten, in denen etwas Wichtiges passiert oder erscheint, zoomt die Kamera herein oder bewegt sich durch das Bild, zwar immer noch seitlich, aber nicht so episch und statisch, wie es üblich wäre. Wer oder was diese Ansicht, die der Spieler hat, steuert, ist auch hier ein Rätsel.

Die Bewegung der Kamera verändert sich auch in den drei kurzen Zwischensequenzen, die erste Szene, das animierte Intro sowie die Schlusszene. Interessanterweise unterscheidet sich in diesen auch der Stil in einigen Aspekten von dem im restlichen Spiel. Zum einen ist die Kameraführung viel freier und kann sich im ganzen Raum bewegen, aber auch sind die Texturen detaillierter und die Beleuchtung dynamischer, was zur Folge hat, dass die ganze Sequenz aufgrund der realistischeren Schatten, dunkler wirkt als das eigentliche Spiel, was auch gewollt sein kann.

Weitere Abweichungen des Stils vom spielbaren Teil des Spiels sind in den kurzen Einblendungen, in denen sie sich plötzlich in der tristen gespenstischen anderen Dimension befindet, zu sehen, diese ist im starken Kontrast zur idyllischen und ländlichen schwedischen Abendlandschaft, neblig, dunkel und mit rotem Licht von einer bestimmten Seite beleuchtet, somit also farblich vor allem grau und Rottöne statt der farbenfrohen Realität. Während ihnen wird das Bild verzerrt, als gäbe es eine Störung in der Bildwiedergabe, wie sie bei einem defekten Fernseher auftreten würde.

Hier lässt sich auch anmerken, dass alle Farben, je weiter man im Spiel vorankommt, immer düsterer werden, das liegt vor allem daran, dass das Spiel nachmittags beginnt und die Sonne langsam untergeht, bis es schlussendlich sogar Nacht wird, wohl bewusst bewirkt dies jedoch auch eine Steigerung der Spannung und Wachsamkeit, da durch die düstere Stimmung nicht einmal mehr eine Verwechslung mit einer süßen Kindergeschichte möglich ist.

### 5.1.3 Handlung

Das Spiel verbindet verschiedenste, oft morbide Themen, welche sich alle rund um die Erfahrungen der achtjährigen Misfortune Ramirez Hernandez drehen, ein Kind aus Openfields, einem von Hedemora in Schweden inspirierter fiktiver Ort ist, mit einer für sein Alter eigenartigen Ausdrucksweise.

„Sie ist ein Kind aus schwierigen Familienverhältnissen“, teilt uns der Erzähler direkt zu Beginn des Spiels mit und verweist damit auf die angespannte Beziehung zwischen ihren Eltern, die nur geheiratet hatten, da die Mutter die ungewollte Tochter bereits erwartete und legal nicht abtreiben durfte. Der Erzähler selbst hatte sich zuvor als „unser Spielleiter und bescheidener Erzähler“ vorgestellt und den Spieler selbst sehr direkt bei „seinem Spiel“ willkommen geheißen. Er wird jedoch, schon, als er seinen zweiten Monolog beginnen will, überraschenderweise unterbrochen, was seine Rolle als allwissender, vom Spiel differenzierten Erzähler, fragwürdig macht.

Denn als er dem Spieler mitteilt, dass dies der Tag sei, an dem Misfortune sterben würde, meldet sich diese etwas irritiert und weist ihn darauf hin, dass sie ihn hören könne. Er wirkt kurz aus dem Konzept geworfen, fängt sich aber wieder und bejaht nach kurzem Zögern ihre Frage, ob er eine Stimme in ihrem Kopf sei, meint jedoch, niemand hätte von Sterben gesprochen, als sie ihn auf seine vorherige Aussage anspricht.

Nun erklärt er ihr, dass er ein Spiel für sie vorbereitet hätte und, sollte sie es bis zum Ende schaffen, der Preis „des ewigen Glücks“ („eternal happiness“) ihr gehören würde. Mit der Absicht, den Preis ihrer Mutter zu geben, ist sie einverstanden, das Spiel zu spielen. Von da an spricht der Erzähler, „Herr Stimme“ – wie Misfortune ihn nennt –, während des gesamten Spiels nur noch drei- bis viermal direkt mit dem Spieler und das nur hinter ihrem Rücken. In „seinem Spiel“ schickt er sie daraufhin auf eine lange Reise an deren Ende sich laut ihm der Preis befindet. Während dieser Reise kann man, durch das Interagieren mit verschiedensten Gegenständen, immer mehr über das Leben des kleinen Mädchens, aber auch die Absichten des Erzählers herausfinden.

Weil dieses Spiel erzählerisch sehr interessant aufgebaut ist, wird hier noch eine Szene genauer geschildert, um dies besser vermitteln zu können.

Diese Szene ist der Beginn des Spieles. In der zuvor geschilderten Szene, in der der Erzähler uns offiziell willkommen hiess, befinden wir uns in Misfortunes Zimmer und können uns, nachdem sie akzeptiert hatte, sein Spiel zu spielen, trotz der Anweisung des Erzählers, das Haus zu verlassen, noch etwas umschaun, was erzählerisch gut genutzt wird, da wir dadurch Misfortune und einige grundlegenden Spielmechaniken kennenlernen. Unter verschiedensten Spiel- und Kindersachen in ihrem Zimmer, über die sie uns freudig erzählt, wenn man eines auswählt, sticht zunächst nichts Besonderes heraus. Jedoch gibt es etwas, das den Spieler wohl stutzig machen wird. An der Wand hängt ein von Kinderhand gemaltes Bild eines auf zwei Beinen stehenden Fuchses. Dieser Fuchs kam zuvor schon einmal im Spiel vor, und zwar bevor der Erzähler begonnen hatte zu sprechen.

Der eigentliche Start des Spiels war eine animierte Zwischensequenz, in der der erwähnte Fuchs, von einer verummten Gestalt mit Knochenfingern in Richtung eines Grabstein-ähnlichen Monuments geschickt wird. Sie befinden sich inmitten eines düsteren und nebligen dämmernden Waldes. Der Fuchs nickt und beginnt in Richtung des Steines zu schlendern. In dieser Szene finden sich einige mystische Kreaturen aus dem Vorgänger Spiel „Fran Bow“ wieder, die darauf hinweisen, dass sich dieser Ort nicht in der Realität befindet, sondern in „Senersedee“, die Dimension „von Tod und Verwandlung“, wie es in einem offiziellen Social-Media-Beitrag steht, dem Totenreich dieses Franchise oder zumindest in starker Beziehung mit diesem steht. Ebenso zeigt sich dadurch, dass sich die beiden Spiele somit sehr wahrscheinlich in der gleichen Welt abspielen. Auch für Spieler, die das Vorgängerspiel nicht kennen ist es wegen diesen Gestalten klar, dass sich dieses Geschehen in einer fremden abstrakten Realität abspielen muss. Nachdem der Fuchs vor dem Stein zum Stehen kommt, zögert er kurz und berührt dann den Stein. Dieser leuchtet blau auf und blinkt einige Male, bis nur noch die eingemeisselten Symbolen glühen. Der Fuchs nimmt jetzt etwas Abstand. Und kurz darauf beginnt das Monument zu zittern und zu beben bis sich Risse bilden, aus denen gleissendes Licht wie aus Scheinwerfern die ganze Bildfläche erhellt. Das Monument bröckelt und explodiert daraufhin komplett. Seine Trümmer bleiben schwebend in der Luft stehen und an seiner Stelle entsteht ein Portal, durch welches hindurch ein farbenfroher auch dämmernder Wald zu sehen ist. Der Fuchs schreitet hindurch und die Szene blendet ins Schwarze.

Dass sich dieser Fuchs im Schlafzimmer des harmlosen und unwissenden Kindes, welches, soweit es beurteilbar ist, in einer realitätsnahen Welt lebt, als gemaltes Portrait wiederfindet, ist einer der ersten Indizien für den Spieler, dass sie auf irgendeine Weise speziell sein muss, was im restlichen Spiel noch weiter durch indirekte Hinweise ausgeführt wird. Ansonsten finden sich nur Spielzeuge wie selbstgemachte Papierpuppen oder ein Stein mit aufgemaltem Gesicht, der blutig ist, weil ihr Vater ihn einmal Misfortune angeworfen hatte, wie sie uns belanglos mitteilt, auf dem Boden verstreut. Zwischen ihrem Bett und Nachttisch unter einer aufgespannten Decke zeigt sie dem Erzähler, und indirekt auch dem Spieler, ein „geheimes“ Versteck, in dem Malsachen, kleine Püppchen und Bildchen neben einem grossen Teddy zu finden sind. Des Weiteren befindet sich in diesem Versteck auch ihr Tagebuch, aus dem sie uns, obwohl eigentlich niemand darin lesen dürfe, einige Einträge zeigt. Der Erzähler stellt sich überaus enthusiastisch und interessiert, bei allen Dingen, die Misfortune mit uns teilt, es fällt jedoch auf, dass er zunehmend ungeduldig wird, je länger wir im Spiel fortschreiten und Zeit verplempern. Eine Sache lässt seine Fassade, als verantwortungsvollen Aufsichtsperson, überraschenderweise bröckeln. Immer wenn vom Fuchs die Rede ist, wird er feindselig, beginnt alle Füchse zu verfluchen und warnt Misfortune wie gefährlich diese seien. Auch Misfortune ist etwas verwirrt und nennt ihn albern, sie teilt uns mit, dass sie diesen Fuchs, den sie gezeichnet hat, manchmal ausserhalb ihres Fensters sieht und dass sie ihn Benjamin nennt. Einige Einträge ihres Tagebuchs handeln auch von ihren Erlebnissen mit diesem Fuchs, sie scheint ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen, denn sie erzählt, dass Benjamin und sie Augenkontakt hatten und sie sich nun in ihn verliebt hätte.

Bevor wir ihr Zimmer verlassen, steckt sie noch ihre Glitzerdose und ein Spielzeug, welches der Spieler wählen kann, ein. In ihrem Tagebuch hatte sie diesen Glitzer schon erwähnt. Sie hatte ihn nämlich aus der Schule mitgenommen, als sie Weihnachtdecoration gebastelt hatten und, wie sie weiterschrieb, könne sie alles, was sie traurig oder wütend macht, mit Glitzer bestreuen, und so etwas hübscher aussehen lassen, was sie zumindest etwas tröste. Als sie ihren Glitzer einsteckt, eröffnet dies eine neue Game-Mechanik, die, wenn man F drückt, Glitzer auf Objekte streut. Wenn diese Objekte etwas Trauriges symbolisieren, erscheinen durch den Glitzer kleine Kritzeleien über ihnen, die diese in einem heilen oder fröhlichen Zustand zeigen. Misfortune scheint sich auf diese Weise von der harschen Realität, der sie wegen ihrer vernachlässigenden Eltern ausgesetzt ist, abzulenken.

Der weitere Verlauf der Geschichte ist diesem ersten Abschnitt sehr ähnlich. Sehr makabere Dinge begegnen ihr auf dieser Suche nach dem ewigen Glück, sie erzählt uns weiterhin kleine Geschichten aus ihrer Vergangenheit und der Erzähler belehrt sie manchmal in erzieherischem Ton, wenn gerade nicht der Fuchs vorkommt. Es ist sehr interessant wie viele verschiedene Dinge zu passieren scheinen, die den Spieler beim ersten Durchspielen mit abertausend Fragen zurücklassen. Zum einen ist der Erzähler, wie man schon bald merkt sehr unzuverlässig und wirkt, was gegen Ende des Spiels auch bestätigt wird, nicht gute Absichten zu haben. Weiter gibt es um die dreimal Momente in denen Misfortune plötzlich in die Senersedee-Dimension gerissen wird für einige wenige Sekunden, sich danach immer schockiert an Herr Stimme wendet, der aber immer meint, sie hätte sich das eingebildet. Weiter fällt auf, dass diese Realität, in der sie sich bewegen immer verwirrender wird, gefährliche Situationen und Unfälle scheinen Misfortune nichts anzutun, niemand in dieser Welt sieht oder hört sie, auch wenn es manchmal aus Zufall so scheinen mag.

Kreaturen, die humanisierte Tiere darstellen, scheinen plötzlich normal in der Gesellschaft aufgenommen und verfolgen verschiedenste Aktivitäten, interessanterweise kann aber Misfortune mit diesen kommunizieren. Der Spieler muss sich bei vielen dieser und ähnlichen Ereignissen zuletzt viel selbst erklären, denn, zwar werden einige wenigen Fragen zum Schluss beantwortet, aber eröffnen diese Antworten doch wieder neue Fragen. Es ist unbestreitbar, dass diese Verwirrung und skurrile Art des Spieles ein wichtiger Teil seines Charmes sind. Statt nur mit bildlichen brutalen Darstellungen eine Art von Horror zu erzeugen, gelingt es dem Spiel, ohne diese, psychologische Tricks zu nutzen um einen, wohl noch eindringlicheren, Terror zu erzeugen. Der Spieler fühlt sich dem Erzähler genauso ausgeliefert, wie Misfortune, und die ständige Ahnungslosigkeit kombiniert mit einer bösen Ahnung schaffen einen sehr gut gelungenen psychologischen Horror.

#### 5.1.4 Zeitverlauf

Im Spiel Little Misfortune scheint der Grossteil der Geschichte strikt chronologisch zu verlaufen, da weder Rückblenden in die Vergangenheit noch grosse Zeitsprünge vorkommen. Aber doch werden rückblendenähnliche Einblendungen als kurze Erscheinungen oder Erinnerungen von Little Misfortune in die echte Welt eingebaut und Misfortunes Vergangenheit oft verbal erwähnt, vor allem wenn wir uns an einem Ort befinden, an dem sie bereits war, erzählt sie uns direkt in einem kurzen Kommentar, was ihr dort passiert ist. Trotz der nicht tatsächlich vorhandenen Zeitsprünge scheint auch die Zukunft nicht komplett unbehandelt zu sein, da, wenn sie tatsächlich schlimme Entscheidungen trifft, die wirklich von ihr selbst und nicht dem Spieler gemacht werden, eine kurze Art von Vorblende oder zumindest Veränderung der Dimension zu passieren scheint, was aber eher auf den Ort als auf die Zeit bezogen werden könnte. Ein weiterer Punkt, der auch noch erwähnenswert ist und sogar vom Erzähler selbst angesprochen wird ist, dass der Zeitverlauf nicht linear verläuft. Bei Entscheidungen, die der Spieler treffen soll, sieht man beispielsweise, wie das ganze Spiel in Zeitlupe weitergeht und somit für die Entscheidung, wenn sie getroffen wurde, in der Spielwelt tatsächlich, wenn auch nur wenige, Sekunden vergangen sind. Auch meint der Erzähler, dass Zeit langsamer zu vergehen scheint, wenn sie in Gefahr seien («Time seems to slow down when we're in danger») und dies ist in einigen Szenen sehr gut zu beobachten.

Tatsächlich scheint im ganzen Spiel, welches sich wie sich später herausstellt, nicht in der Realität, sondern einer ausgedachten und vom Erzähler kreierten Welt abspielt, die sich jedes Mal, wenn Misfortune in dieser stirbt sich, anzunehmenderweise, wiederholt, was auf unrealistische Zeitverläufe hinweisen kann, wovon auch einige weitere im Spiel zu sehen sind. Zum Beispiel erscheinen immer mehr Poster von vermissten Kindern, die teilweise immer abgenutzter aussehen, obwohl eigentlich nur ein Nachmittag zu vergehen scheint. Auch wirkt es, als ob der Parasit Morgo, also der Erzähler, einige Fehler macht, dies auch da er die Realität nicht sehr gut kennt oder versteht, und dabei aus Versehen verschiedene Zeitenachsen verschmilzt, dafür steht zum Beispiel, dass Misfortune auf einem Computer Google verwenden kann, aber eine Zeitung, die wir zuvor gefunden hatten, das Jahr 1993 angab und es Google offiziell erst seit 1998 gibt.

Es kann also bei diesem Spiel definitiv von einem spannenden und komplexen Zeitverlauf gesprochen werden, der aber nur durch einige Hinweise erahnbar ist, statt durch konkrete Erklärungen und bekannte Umsetzungen von Zeitsprüngen bestätigt wird.

### 5.1.5 Text-Stimm-Bild Beziehung

Little Misfortune ist ein Spiel welches sowohl Untertitel als auch Synchronstimmen hat. Da tatsächliche Stimmen gehört werden können, wirkt die Geschichte sehr lebendig und immersiv, da durch die Tonfälle noch Weiteres in die gesagten Dinge hineininterpretiert werden. Die Untertitel sind farblich gekennzeichnet, da eigentlich, mit sehr wenigen Ausnahmen, nur Misfortune und der Erzähler sprechen, immer entweder blau für den Erzähler und Pink für Misfortune. Das führt auch dazu, dass keine Namen einem Text zugeordnet sind, was den Einstieg, in dem wir noch sehr wenig über die Charaktere wissen, interessanter macht, da kein Tatsächlicher Titel oder Charakterisierung vorhanden ist und wir nur den gesagten Worten möglichst vertrauen können.

Weiter fällt auf, dass diese narratierten Texte nur wirklich vom Spieler alle mitbekommen werden, da er hinter ihrem Rücken reden kann, wenn Misfortune gerade nicht im Bild ist oder Misfortune Dinge laut vorlesen kann, ohne dass der Erzähler diese mitbekommt. Insgesamt besteht die Narration nur aus Dialog zwischen Erzähler und Misfortune, in dem dieser manchmal, wenn auch nicht sehr überzeugend seriös Dinge narratiert oder angibt. Andererseits gibt es viele Monologe und Selbstgespräche die Misfortune führt und nur selten durch kurze Kommentare des Erzählers unterbrochen werden.

### 5.1.6 Weitere Symbole

Das Spiel enthält Symbole und Zeichen auf vielen verschiedenen Ebenen, welche zu vielen unterschiedlichen Zwecken eingesetzt werden. Die drei wichtigsten Zwecke sind wohl Hinweise für die Handlung und die vielen Rätsel und Fragen, die diese aufbringen, weiter die generelle Ausdrucksweise des Spiels, welche auf ihre eigene spezielle Art sehr packend wirkt, und weitere wohl für die Entwickler wichtigen sozialen und politischen Themen, die nebensächlich durch gewisse Darstellungen kritisiert werden. zwei Nennenswerte Symbole, die für die Handlung eine wichtige Rolle spielen wären beispielsweise die Kinder, welche Misfortune ab und zu sieht. Diese haben weisse Augen, und wenn sie aus dem nichts erscheinen, hört man einen gellenden Gongschlag. Sobald dessen klang verklungen ist sind die Kinder schon wieder verschwunden. Nach und nach fällt auf, dass genau die Kinder, die auf den vermissten Kinder Plakaten sind, von denen immer mehr auftauchen, auch die sind, die Misfortune sieht. Die Kinder und ihr Auftreten wirken sehr gespenstisch und wenn man daraus schliessen würde, dass sie also schon gestorben sind, könnte genau dies ein Hinweis darauf sein, dass auch Misfortune wie man erst am Ende des Spiels erfährt tatsächlich auch schon kurz nachdem sie aus dem Haus trat, überfahren wurde. Ein auch interessantes Symbol, was mehr zum eigentlichen Charakter des Spiels beiträgt, auch wenn es mit der Handlung zusammenspielt, sind Krähen. Fast auf ihrer ganzen Reise folgen Krähen Misfortunes weg oder wie wir später herausfinden dem Erzähler, der ein Monster aus dem Jenseits ist, das diese Krähen als seine Augen verwendet. Diese Krähen fallen öfters plötzlich Tod aus dem Himmel und werden dann von Misfortune auf sehr kindliche Weise kommentiert, wie «oh schau, ein schlafender Vogel!». Spannenderweise kann in diese viel hineininterpretiert werden, neben den im Spiel erwähnten Fakten, dass Morgo, also der Erzähler, mit diesen Vögeln sieht, fällt auf, dass diese immer zu sterben scheinen, wenn Morgo Misfortune anlügt was auf eine seiner Schwächen hindeuten könnte. Auch stehen Krähen normalerweise für den Tod und somit ist es schon sehr auffällig, selbst bevor man zu dem Punkt kommt, an dem man weiss, dass diese etwas mit dem Erzähler zu tun haben, diese direkt, nachdem sie über die Strasse läuft in Übermassen aufzutauchen scheinen.

Selbst die Zeitung, die wir finden und lesen redet von einer «Vogel Invasion» die ein Bild einiger Krähen abbildet, was dafürspricht, dass diese nicht nur Misfortune und den Spieler, sondern auch allen anderen in dieser Stadt auffällt. Ein Soziales Thema, dass angesprochen wird und wahrscheinlich auch eine Bedeutung in der Handlung haben könnte, welche jedoch nicht explizit genannt wird oder sehr zentral scheint, sind Masken. Jede Erwachsene Person und auch ein Kind, Hiro, tragen Masken. Die meisten sind welche, mit Gesichtsausdrücken drauf, die fröhlich, gleichgültig oder traurig sind. Im Spiel kommt man sogar an einem Laden, der diese Masken verkauft vorbei, der für diese werbt und diese als eine gute Lösung zum Zwang des konstanten Lächelns in der Gesellschaft wäre, da sie nun nicht immer das tun müssten, sondern nur hinter einer Maske bleiben könnten, ohne dass jemand ihren wirklichen Gesichtsausdruck sieht. Diese Masken bedecken das ganze Gesicht und aber gibt es ein zwei Menschen, die keine Masken tragen aber nicht sonderliche Relevanz haben. Dieses interessante Symbol kann für viele verschiedene Dinge stehen eines sticht aber heraus, als die Mutter in der letzten Zusatzszene, die man nur bekommt, wenn man es schafft alle Dinge, die Glitzer benötigen, mit diesem zu bestreuen, ihre Maske ablegt und man sehen kann, dass sie, obwohl sie geweint hat über den Tod ihrer Tochter, jetzt am Lächeln ist. Dass sie in diesem Moment die Maske abziehen kann, wird wohl unterstützen, dass diese Masken auf eine Art gesellschaftliche Zwänge symbolisieren, die auch in Regelungen, wie denen die Misfortunes Mutter zu schaffen gemacht haben, dass beispielsweise Kinder nicht abgetrieben werden dürfen und sie den Vater des Kindes Heiraten muss, um überhaupt irgendwie sich und ihr ungewolltes Kind ernähren zu können, jedoch ist hier viel Raum für Spekulation und Erweiterungen gelassen.

### 5.1.7 Figuren

Die Figuren selbst geben Little Misfortune einen einzigartigen Charakter. Originelle und komplexe Charakterzüge mit visuell eindeutigen wiedererkennbaren Proportionen erwecken das Spiel zum Leben.

#### **Erzähler:**

Angefangen mit dem Erzähler. Eine zwielichtige Figur, die schon direkt zu Beginn Misfortune offensichtlich belügt und das direkt vor dem Spieler. Diese Stimme, die als «Rolle des Erzählers» eine Verkörperung der bestimmten Leitung einer schon zu erzählenden Geschichte erwarten lässt, entpuppt sich während des Spiels zunehmend als unzuverlässig und dubios. Wegen dieses zwielichtigen Erzählers, der dieses Vertrauen des Spielers und somit die Erwartungen und Einschätzungen des Spiels komplett auf den Kopf stellt, wird die Spielerfahrung erst zu einem psychologischen Horror.

«Herr Stimme» oder auch Erzähler genannt, wird uns als ruhige Stimme, die der eines Hörbucherzählers gleicht, vorgestellt. Er scheint von Anfang an sehr bedacht darauf sein Spiel zu spielen und wie sich herausstellt ist dies das Einzige, was ihn dazu bringt aus der Rolle zu fallen. Zunächst grummelt er nur wenn Misfortune sich wieder ablenken lässt aber am Ende wird er geradezu fuchsteufelswild, wenn man sich gegen ihn stellt und aufhören will das Spiel zu spielen. Vieles ist unklar über ihn. Beispielsweise sieht er die Hinweise die Benjamin, der Fuchs, auf Voodoo puppen mit uns geteilt hat nicht oder was genau er nun ist, ausser der kurzen Beschreibung, die wir kurz vor Ende des Spieles in einigen Papieren von Benjamins Rucksack finden.

Diese Papiere zeigten, dass diese Stimme, die Misfortune hört, tatsächlich ein "Monster" ist. Er ist einer der Schatten aus dem Jenseits, die sich nur am Leben halten können, indem sie sich von Kinderfleisch ernähren können, deswegen versuchen diese, ihre Opfer dazu zu bringen, in den Tod zu laufen, wo sie dann, bevor der natürliche Prozess, in dem sie zu Senersedee übertreten können, stattfindet, deren Seelen zu sich ins Jenseits ziehen, wo sie diese nutzen um weiterhin bestehen zu bleiben.

Auf all diese Zusammenhänge wird schon von Beginn an angespielt, jedoch nichts sehr explizit bestätigt und auch wenn Benjamins Handbuch eine Art von Beschreibung dieses Parasiten P:0101222 oder wie er auch genannt wird «Morgo» enthält, bleiben Fragen wie, weshalb er die 4. Wand brechen konnte, also den Spieler direkt ansprach, oder dass er einige Dinge nicht sehen oder hören kann offen. Sein tatsächliches Erscheinungsbild, ein Biest mit menschlich proportioniertem Körper, Hufen und einem mit Hirschgeweih ausgestatteten Schädel als Kopf, ähnelt sehr den absurden fantastischen Wesen, die auch in Fran Bow oft vorkamen. Der Fakt, dass die einzige rational und realitätsnahe scheinende Stimme in diesem Spiel als Monster entpuppt, dem man im Verlaufe des Spieles zunächst immer weniger vertrauen, danach vor ihm fliehen möchte, welches einen aber ohne sich blicken zu lassen, überallhin verfolgt und einen zwingt seine Spielchen zu spielen, macht diese Figur zu einem einzigartigen Antagonisten.<sup>7</sup>

Sich gegen seine Anweisungen zu stellen, wenn man immer mehr über seine eigentlichen Motive und die Gefahr, die er darstellt, führt zu einem sehr spannenden Höhepunkt.

### **Benjamin:**

Benjamin ist auf eine Art der Held der Geschichte. Er ist ein Spirit Animal, wie sie schon in Fran Bow vorgestellt wurden, in der Gestalt eines Fuchses. Seine Aufgabe, nachdem seine Ausbildung als Beschützer bei der UST-Universität abgeschlossen hatte, war diese Stadt vor dem entwischten Parasiten zu befreien, was ihm wegen seiner wenigen Erfahrung jedoch zunächst schwerfällt. Ihm gelingt es schlussendlich Little Misfortune zu retten und Morgo zu zerstören. Seine Identität bleibt jedoch während eines Grossteiles des Spiels sehr rätselhaft, erst in seiner Tasche und seinem Tagebuch finden wir diese Informationen über ihn. Zuvor wird er von Morgo, dem Erzähler, eher zu einem Antagonisten gemacht, der zunächst auch Misfortunes «ewiges Glück» welches sehr wahrscheinlich gefährlich für sie gewesen wäre, gestohlen hat. Und er immer wieder fortrannte, wenn man ihn zuvor im Spiel traf. Diese für den Spieler subjektive Charakterentwicklung wirkt sehr in Einklang mit der Änderung der Einschätzung des Erzählers und führt somit zu den gleichen spannenden Effekten für die Spieler. Auch interessant an diesem Charakter, der der eigentliche Held der Geschichte, in dieser aber höchstens 3. Wichtigster Charakter ist, wäre wie wenig der Spieler tatsächlich hilft, das Monster zu besiegen und die Geschichte zu beenden, was normalerweise der Spieler mit der Steuerung des Helden vollbringt.

### **Misfortune:**

Die Protagonistin deren Namen das Spiel trägt ist ein absonderliches junges Mädchen, das in einem zugeknöpften grünen Mantel über beige Hemd und Leggings gekleidet ist und, da sie "so eine feine Dame" ist, noch eine pinke Baskenmütze trägt. Sie begleitet uns während des gesamten Spiels und erzählt uns von sich selbst, wann immer es ihr passt.

Ihre gepflegte Kleidungswahl symbolisiert schon das überaus erwachsene oder zumindest erwachsenere, als man von einem kleinen Kind erwarten würde, Benehmen Misfortunes. Da die Eltern sich ihrer Schilderungen nach nicht als verwöhnende oder rücksichtsvolle Erzieher erweisen, ist es sehr wahrscheinlich eine von ihr zusammengestellte Kleiderkombination, die sie von Filmen und Serien, die, wie man von ihren Zitaten merkt, oft zu brutal für ihr Alter sind, inspiriert hat. Ihre Synchronstimme hat einen starken schwedischen Akzent, der ihr noch mehr Unverwechselbarkeit verleiht und den vielen oft hemmungslosen Kommentaren einen witzigen Beigeschmack verleiht. Diese Kommentare bestehen oft aus unbeholfen angewendeten Schimpfwörtern oder ihrem Lieblingsausdruck «Yikes Forever», den sie für Dinge, die sie anekeln oder ärgern, regelmässig verwendet. Weiter hat sie eine Besonderheit, die im Verlauf des Spiels eine wichtige Rolle spielt.!!! Zunächst scheinen sie verschiedene Eigenschaften zu sein, die sich wie man später herausfindet alle auf die eine zurückführen lassen. Eine dieser Eigenschaften ist beispielsweise, dass sie, wie sie es selbst formuliert, «nie die süssen Tiere streicheln kann», zu Beginn schon als sie eine streunende Katze streicheln will und diese den Buckel zeigt und wegrennt oder als sie später in einen Wolfkäfig tritt und der Wolf, statt sie anzugreifen einfach herausrennt. Man könnte denken es ist ein Running Gag der Entwickler, jedoch ist sehr wohl möglich, dass sich diese Tiere vor etwas anderem Fürchten, und zwar von etwas, was auch sie selbst verfolgt, Morgo, den wir als den Erzähler kennen. Später wird klar, dass dieser nicht nur eine Stimme in ihrem Kopf ist, sondern ein eigenes Wesen, das normalerweise Kinder dazu bringt mit ihm seine gefährlichen Spiele zu spielen. Aber doch scheint es, als habe er eine besonders schwere Zeit mit Misfortune, die, wie nach seinen Reaktionen zu deuten unüblicherweise, ihn sogar hören kann. Dies wirft aber einige Fragen auf: Warum kann sie ihn hören und verstehen? Weshalb kann sie auch Benjamin, der offensichtlich kein normaler Fuchs ist sehen? Wie kann sie die Texte auf den Steintafeln, die in der Schrift einer anderen Dimension geschrieben sind, laut vorlesen? Misfortune selbst ist ein Rätsel, vielleicht sogar eines der Grössten des Spieles, aktuell ist es nahezu unmöglich genau zu beantworten, was diese Dinge auslöst. Es wird öfters vermutet, dass sie eine Reinkarnation oder ähnliches ist und entweder nur die vorhandenen Kräfte geerbt oder sogar darüber im Klaren ist. Doch kann auch viel dagegensprechen und nichts belegt dies tatsächlich, ausser der Interpretation dieser indirekten Fakten.<sup>8</sup> All dies aber macht Misfortunes Charakter zu einer sehr interessanten und einzigartigen Protagonistin, die sehr gut den mysteriösen Charakter des ganzen Spiels widerspiegelt.

### **Spieler:**

Der Spieler in Little Misfortune ist eine erwähnenswerte, skurrile Instanz, die ähnlich, wie Vieles in diesem Spiel, offen zur eigenen Interpretation mit wenigen verschiedenen Hinweisen ist. Interessanterweise meinen einige Theorien, dass dieser eine weitere Kreatur aus Morgos Dimension dem Jenseits ist, was aber sehr wenig eigentliche Beweise hat. Aber ist trotzdem auffällig, wie freundschaftlich sich der Erzähler mit dem Spieler ausdrückt und auch wie er nicht zu verstecken versucht, dass er Misfortune belügt und manipuliert. Der Spieler kann ausserdem einige Entscheidungen, wenn auch nicht tatsächlich Viele, treffen, die den grösseren Verlauf des Spieles nicht stark beeinflussen, aber manchmal etwas sonderbar wirken. Zum Beispiel fragt der Erzähler Misfortune einige Male, wie sie sich gerade fühlt und statt wie immer selbst zu antworten, müssen wir als Spieler diese Frage beantworten, die tatsächlich für uns sehr schwer zu beantworten ist, da wir selbst so wenig über Misfortunes Charakter wissen, geschweige denn ihre Gedanken lesen können.

Ein weiterer Punkt ist, dass der Erzähler den Spieler sogar darauf anspricht, dass wir Misfortune zumindest ein bisschen beeinflussen können, denn einige Male redet er mit uns oder fordert uns auf, was auch überraschend kam, sie Spass auf einem Jahrmarkt haben zu lassen. Dank dieser vielen Punkte wäre es unpassend den Spieler nicht zu erwähnen, da er einiges mit dem mulmigen Gefühl und dem Unbehagen, welches man beim Spielen dieses Spiels verspürt, zu tun hat.<sup>9</sup>

## 5.2 Andere Themen

Ich hatte in meinem Konzept festgelegt zu einigen Dingen, die die Spiele Entwicklung betreffen, mehr Recherche zu tätigen. Den Grossteil der Antworten konnte ich sehr gut in meiner Analyse finden, aber doch habe ich noch einige extra Hilfe bei 6 von diesen Punkten benötigt, die ich nun noch kurz ausführen werde.

### 5.2.1 Wiederverwendung: Character Sprites:

Ich hatte den Punkt Wiederverwendung, im Sinne einer Zeitsparenden Methode oder Wegen Bilder von oft vorkommende Charaktere nicht jedes Mal neu zeichnen zu müssen, in meinem Konzept genannt und in Little Misfortune zwar beobachten können, dass Misfortunes Charaktermodell, zwar immer das gleiche blieb mit einigen immer gleichen Gesichtsausdrücken und Animationen, jedoch war ich mir nicht sicher, wie dies sinnvoll umgesetzt werden konnte. Ich recherchierte und fand ein YouTube Video<sup>1</sup>, was den Ablauf der Erstellung sehr gut erklärte und an einem Beispiel zeigte. Diese „Character Sprites“, Sprite ist der normale Name für darstellbare Dateien in Ren'Py, bezieht sich hier auf einen, unter den Nutzern oft verwendeten, Begriff für diese Art von dynamisch veränderbaren Zeichnungen, die man im ganzen Spiel wiederverwenden kann. Diese haben verschiedene Variationen, die möglichst vielfältig verwendbar sein sollen. Beim Erstellen zeichnet man zunächst nur den Rumpf des Charakters auf eine Ebene und daraufhin auf darüberliegende Ebenen der Reihe nach Beine, Hosen, Arme, Oberteile, Jacken, Kopf, Gesicht und Haare. Für all diese kann man dann mehrere verschiedene Versionen machen, die alle trotzdem mit dem Grundgerüst stimmig sein sollten, ausser die ganze Pose ist eine eigene Einheit. Somit kann man einfach Gesichtsausdrücke, Arm Gestiken und Kleider anpassen.

In einigen Ratschlägen von Entwicklern fand ich noch weitere wichtige Punkte heraus. Für das Spiel selbst, ist es nicht nötig, für jede Figur, diesen etwas aufwendigen, jedoch bei Wiederverwendung sehr nützlichen, Prozess durchzuführen, weswegen dies vor allem für Hauptcharaktere beschränkt werden sollte, damit der Rahmen an Aufwand nicht gesprengt wird. Auch die Anzahl und Arten von Variationen für die wichtigen Charaktere, sollte auf das Nötigste beschränkt werden und eher am Schluss noch ergänzt, als im Voraus, häufig überflüssigerweise, ausführlich ausgeführt werden.<sup>2</sup>

### 5.2.2 Perspektiven und Szenenkomposition

Zu diesem Punkt wollte ich mich auch noch informieren, da ich nicht wirklich viel Erfahrung oder Theorie zur Perspektive als Erzählmittel kannte, recherchierte ich zu diesem Thema noch etwas. Ich fand ein Video welches dieses Thema, in Bezug auf Visual Novels, also auch passend für meine Zwecke, anspricht.<sup>3</sup>

Für die Zusammenstellung einer Szene werden in diesem Video vier Komponenten angesprochen. Zunächst die Distanz von Figur zur Kamera, also zum Objekt, aus dessen Perspektive man in Ren'Py wirklich das Spiel zu sehen bekommt. Je näher die Charaktere sind, desto näher fühlen wir uns emotional zu ihnen verbunden, wenn sie stattdessen weiter weg stehen, ist der Szenenkontext wichtiger. Weiter wird die Tiefe des Bildausschnittes genannt und am Beispiel einer Konversation zweier Figuren erklärt. Eine Totale, in der sie ganz im Bild zu sehen sind, lässt auf eine beiläufige und Konsequenz lose Konversation deuten, wobei eine Halbnah-Einstellung, in der die Figuren nur von Kopf bis Oberkörper zu sehen sind, schon auf eine persönlichere Atmosphäre schliessen lässt. Detaileinstellung, die nur von den Schultern bis nicht ganz über den Kopf reichen, wirken dann schon heimtückisch oder vertraut. Die relative Distanz zwischen den beiden Figuren sagt zusätzlich noch etwas aus, eine sehr weite Einstellung, in welcher die Figuren weit entfernt sind, voneinander, zeigt beispielsweise eine emotionale Distanz. Wenn die Distanz nur auf einen der beiden Charaktere bezogen wird, zeigt es, dass wir im Kopf der näheren Figur sind und die andere Person eine gewisse emotionale Distanz zum anderen hat.

Auch noch angesprochen wird die Höhe der Augenlinien in diesem Szenario. Wenn der nähere über der Augen Linie der anderen ist, zeigt dies Selbstbewusstsein, wohingegen eine tiefere eher auf Unsicherheit und Machtlosigkeit deuten kann. Zuletzt wird noch die Richtung in die zwei Charaktere blicken angesprochen. Ist diese dieselbe, so sind sie zusammen das gleiche am Beobachten, schauen sie sich gegenseitig an, liegt das Interesse aufeinander, wohingegen entgegengesetzte Richtung auf ein Gegenseite Desinteresse deuten lässt. Durch diese wenigen Tricks kann man seine Visual Novels indirekt viele weitere Informationen an den Spieler weitergeben nur durch die Szenenkomposition.

### 5.2.3 Hintergründe

Für die Hintergrundgestaltung, in der ich mich zuvor nur selten wirklich geübt hatte, da ich meistens nur einen einfarbigen oder verschwommenen Hintergrund für meine bisherigen Zeichnungen verwendet habe, recherchierte ich auch einige Tipps und Hilfestellungen. Ich werde hier die mir nützlichsten auflisten.<sup>4</sup> Es wird oft geraten, dass man viele Referenzen und Inspirationen verwenden soll und, bevor man den Hintergrund richtig zeichnet, die Figuren in die groben Umrisse der Umgebung setzt, um abschätzen zu können, wie dieser wirkt. Weiter wird oft von zu vielen Details abgeraten und auch Simplizität erwähnt, da der Fokus grösstenteils auf den Charakteren liegen soll. Ich fand auch noch eine japanische Seite, die einem hilft, Naturhintergründe oder weiten Panoramas umzusetzen.<sup>5</sup> In diesem wird dazu geraten den Hintergrund in mehrere verschiedenen Blöcke aufzuteilen, den Vordergrund, die mittlere Distanz und den Hintergrund und diese, wenn sie in groben Formen zustande gekommen sind, anschliessend mit unterschiedlichen Grundfarben, welche zum Hintergrund hin immer blasser werden, zu füllen. Man soll beim Kolorieren beachten, dass die Farben, je weiter weg sie sind, immer heller werden und stärker in die Atmosphäre übergehen.

Der Himmel sollte dann auch die Farbe des am weitesten entfernten Punktes haben. Weiter kann man für bessere dreidimensionale Effekte den Vordergrund stark erleuchten mit einzigartigen Farben und vielen Lichtquellen, die nicht auf eine Richtung festgelegt sind, wegen der vielen Reflektion. Die ferne Aussicht soll dahingegen nur mit groben unebenen Pinselstrichen gemacht werden, sodass keine unterscheidbaren Strukturen zu erkennen sind.

#### 5.2.4 Charaktergestaltung

Die Charaktergestaltung oder vor allem Planung war eine der Dinge, die ich zwar mit Interesse anging, über die ich jedoch nicht tatsächlich viel wusste. Ich hatte oft gesehen, dass man ein Charakterprofil machen sollte in dem Dinge wie Charakterzüge, Name usw. vorkamen, aber doch hatte ich keine Idee, wann diese gemacht werden sollten und oder festgelegt werden mussten. Im Buch „Manga in Theory and Practice“<sup>6</sup> von Hirohiko Araki wird erklärt, dass in episodischen Spielen oder Geschichten Charaktere eine der statischen Dinge sind, da die Handlung, das Genre usw. sehr veränderbar ist. Trotzdem wird betont, dass man diese Charaktere bei der Planung noch nicht als festgelegt betrachten muss. In einem Video zur Entwicklung der Handlung eines Visual Novels werden einige der wichtigsten Punkte für Charakterprofile, die wie betont wird besser als ganze Hintergrundgeschichten sind und mehr eine Inspiration als eine strikte Sache, auf die man sich beziehen oder fixieren muss, sind, angesprochen.<sup>7</sup> Motivation und Ziele, Schwächen und Problematik beim Erreichen dieser Ziele, Vorlieben, Abneigungen und andere interessante Eigenschaften lauten die dort genannten Punkte. Es sei wichtig nicht überflüssige Details aufzuschreiben, da sie, wenn sie nicht in der Geschichte erwähnt werden, nicht wirklich existieren. Auch wenn viele oft darauf bestehen, wie wichtig es ist so ein Profil zu machen, sollte erwähnt werden, dass ich mich doch schwertat diese Art von Herangehensweise direkt in diesem ersten Versuch einer Handlung umzusetzen und vor allem in der Zukunft als nützliche Leitplanke nehmen werde.

#### 5.2.5 Aufbau einer Handlung

Im selben YouTube Video, in dem die Charakterprofile vorkamen, werden die wichtigsten Schritte und derer Chronologie der Umsetzung einer Idee in ein fertiges Skript eines Visual Novels genannt.<sup>7</sup>

Wenn man eine grobe Idee hat, sollte man zunächst andere damit funktionierende Ideen finden, die alle zusammen eine Art Gesamtidee bilden sollten. Danach sei es wichtig sich zu überlegen, ob sich diese Gesamtidee lohnen würde. Anschliessend selektiert man einzelne Dinge und macht einen ersten Handlungsstrang, in dem die vorkommenden Ereignisse aufgelistet werden und danach mit Wegen zwischen diesen ergänzt werden. Danach kann ein erster Entwurf gestartet werden in dem die Szenen gut abgetrennt mit Dialog existieren. Dies ist laut dem Video nur die eine Hälfte des Aufwands, da danach nochmals Bearbeitungsphasen gemacht werden müssen. Eine dieser ist die weniger-ist-mehr Bearbeitung, die Zeitaufwand reduzieren und Dinge schlüssiger machen soll. Dies beinhaltet Zeilen von Dialog, ganze Nebengeschichten oder auch Charaktere oder Orte die wenig beitragen zu entfernen. Daraufhin kommt die Hinzufügebungsbearbeitungsphase. Vorshadowings und Seeds sowie Verlängerung von sehr kurzen Szenen und die Erinnerung an wichtige Handlungspunkte kommen in dieser vor.

Daraufhin können weitere Äste hinzugefügt werden, diese sollen sich auch relativ zum Handelsstrang entwickeln, sodass der Verlauf möglichst ähnlich in Struktur ist. Erst danach soll Gameplay tatsächlich umgesetzt werden, da es sonst gut möglich ist, dass dieses nicht wirklich wichtig in der fertigen Geschichte sein wird. Der letzte Feinschliff enthält Dinge wie kleine Zweige und Kommentare, die für den Spieler optional sind, aber die Welt und Geschichte bereichern. Das können weitere Optionen sein, Kommentare im Dialog, Side Quests, die mehr Details zur Welt, in der die Geschichte spielt, zeigen, neue Charaktere und andere Arten Geschichten zu zeigen wie zum Beispiel mit Büchern oder Zetteln. Mein Visual Novel wird viele dieser Schritte noch weiter erfahren, wenn ich eigenständig daran weiterarbeiten kann, da Aufwand und Zeit nicht mehr so ein Problem sein werden. Da ich aber als Ziel hatte alle Aspekte schonmal kennenzulernen habe ich neben der, wahrscheinlich nur als ersten Entwurf geltenden, Handlung die erste Hälfte mit dem ersten Dialog umgesetzt, sowie die ersten drei Szenen versucht, auch wenn dies wohl zu vieler überflüssiger Arbeit, die später wieder geändert wird, zählen wird, versucht, mit den meisten Schritten schon zu bearbeiten, weswegen diese auf eine Weise fertig scheinen mögen, was aber nicht wirklich der Fall ist.

### 5.3 Wichtigste Erkenntnisse

Aus diesem Theorieteil habe ich viele wichtige Erkenntnisse und Dinge mitnehmen können, die direkt in meine Arbeit eingeflossen sind oder mir Dinge stark erleichtert haben.

Mit der Analyse habe ich, neben spezifischen nützlichen Erkenntnissen, gelernt, Spiele auf viel tieferer Ebenen wahrzunehmen und auch bei der Konzeption und teilweisen Umsetzung meines Spiels in allen Teilen, diese Wahrnehmung aktiv in Betracht zu nehmen und zu beeinflussen. Mir fielen Charakterdynamiken und Wege die Geschichte zu erzählen ein, die ich zuvor nicht mal in einem anderen Spiel hätte erkennen können und lernte sehr viel über die Visuellen Anhaltspunkte und Perspektivischen Kleinigkeiten, die mir zuvor auch nur unbewusst aufgefallen sind. Die zusätzliche Theorie habe ich fast immer direkt angewendet, da ich diese auch im Moment, in dem ich sie benötigte, recherchierte, somit hatte ich beispielsweise bei der Erstellung von Character Sprites und Hintergründen direkt die gefundenen Hinweise und Ratschläge berücksichtigt und verwendet. Daher würde ich kaum behaupten, ohne diese Analyse und Recherche mein Projekt wirklich hätte umsetzen können.

## **6 Arbeitsprozess**

### 6.1 Erste Schritte

#### 6.1.1 Die ersten Überlegungen

Als ich mich ums Brainstormen kümmerte, merkte ich schnell, dass ein Spiel, welches mich ansprechen würde, nicht nur spannende Spielmechaniken besitzt, sondern auch eine interessante und fesselnde Handlung hat und dazu auch optisch ansprechend und einzigartig wirken würde. Schnell fand ich mich in einem Dilemma, denn ein Spiel, das diese Gesichtspunkte nicht erfüllt, wäre für mich nicht gerade eine gelungene Arbeit, auf die ich stolz sein kann.

Somit begann ich mir Tag und Nacht Gedanken zu einer abstrakten Handlung zu machen, wie ich sie aus meinen liebsten Spielen kenne. Mir schwebten einige Dinge im Kopf die ich sehr gerne einbringen würde, wie zum Beispiel, dass sich das Spiel in irgendeiner Weise mit mentalen Problemen beschäftigt, wie ich es in einem meiner Lieblingsmangas „Bungou Stray Dogs“ kennengelernt hatten oder dass der Protagonist ein Kind ist, wie ich es aus den Spielen „Fran Bow“ oder „Little Misfortune“ als äusserst spannendes Stilmittel mitgenommen hatte. Diese Ideen vereinigten sich jedoch, solange sie sich nur wirr in meinem Kopf befanden, kaum zu einem gemeinsamen Ergebnis.

Ich beschloss zunächst alle meine Ideen aufzuschreiben, was mir nach meiner damaligen Erfahrung helfen würde, die vielen Gedanken zu ordnen, sodass ich mit einem klaren Kopf an die Sache herangehen könnte. Ich notierte Charakterentwicklungen, die ich meine Figuren gerne machen lassen würde, überlegte mir was für eine Nachricht oder Moral der Geschichte entnommen werden sollte und machte mir auch Gedanken dazu, wie ich Entscheidungen des Spielers interessant und bedeutsam machen könnte, was auch einige Gameplay Ideen enthielt.

#### 6.1.2 Erste Recherche und Schwierigkeiten

Nachdem ich mir mit den Notizen eine erste Idee für die Handlung überlegt hatte, fühlte ich mich direkt motiviert und startklar mein Projekt umzusetzen und begann zu recherchieren, welcher Aufwand mit der Entwicklung eines Spieles verbunden wäre.

Schnell fiel mir auf, dass „programmieren eines Videospieles“ sehr unterschiedliche Bedeutungen haben kann. Zum einen gab es Spielstudios, die ihre Spiel-Engines oft wiederverwenden oder sogar kaufen, andere programmieren ihre Spiele tatsächlich von Grund auf oder weitgehend selbst, dafür ist jedoch eine Stufe von Expertise erwartet, die ich mir bis dahin nicht einmal richtig vorstellen konnte. Ich fand heraus, dass das Spiel, welches ich mir zunächst als Vorbild genommen hatte, ein Storygame namens „Little Misfortune“, in der Entwicklung 2 Jahre gebraucht hatte. Zwar wurde es auch von einem kleinen Gamestudio namens „Killmonday“ entwickelt, das zu Beginn mit einem Team von nur 2 Leuten arbeitete, aber wurde es während dieser Zeit zu einem Team von 6 Leuten und die Kernmitglieder hatten zuvor schon ein Spiel programmiert und somit Erfahrung, die mir fehlte. Ich merkte, wie gross der Aufwand sein würde, vor allem da ich mich erst während der Entwicklung mit den Plattformen vertraut machen könnte. Auch mein Vater, der als Plattformdesigner und Informatiker viel von programmieren verstand, rat mir ab dieses Projekt weiter zu verfolgen.

Den Fakten ins Auge blickend, musste ich akzeptieren, dass ich dieses Spiel nicht in der Weise, wie ich es mir wünschte, im gegebenen Zeitrahmen fertigstellen könnte. Ich begann mich auf meine zweite Idee, die auch mit Motivation und Appells zu tun hatte, jedoch im Rahmen einer Website zustande kommen sollte, zu konzentrieren. Mir fiel jedoch auf, wie drastisch meine Motivation und mein Enthusiasmus nachliess und überlegte mir, ob ich statt einem fertigen Spiel, nur die Grundbausteine also die Planung als mein Maturaarbeitsprojekt nehmen würde.

### 6.1.3 Visual Novels

Ich überlegte mir auch ob es nicht eine Möglichkeit wäre, Bilder, die ich gemalt hatte, hintereinander als Sequenz abzuspielen, wenn man zum nächsten klickt. Und da fiel mir ein, dass ich schonmal etwas in dieser Art gespielt hatte und auch oft Videos von anderen Spielern, die sie spielen geschaut hatte. Zunächst fiel mir „Class of 09“ ein, da ich gerade kürzlich ein Video dazu gesehen hatte und ich mir, während ich es gespielt hatte, schon überlegt hatte, wie wenig Aufwand der „Programmierteil“ wohl war, im Vergleich zu anderen Spielen. Dieser Aspekt, der „Simplizität“ dieser spiele, wurde in diesem Spiel absichtlich sarkastisch überspielt dargestellt, da es eine Parodie dieser Art Spiele war. Ich hatte den Begriff „Visual Novel“ schon einige Male im Zusammenhang mit diesem Spiel gehört, mir jedoch nie Gedanken zum Namen gemacht. Und googelte, was es mit diesem auf sich hatte. Wie sich herausstellte waren Visual Novels tatsächlich eine andere Klasse des Aufwands, einige schrieben, sie bräuchten nur um die 7-24 Stunden um einen kurzen zu erstellen, das aber vor allem, da sie schon vertraut mit der Arbeit sind und wenig Wert auf ein einzigartiges und visuell ansprechendes Spiel legten. Trotzdem liegt dieser zeitliche Unterschied vor allem daran, dass es einige schon sehr ausgereifte Engines gibt, die den grossen und aufwendigen Teil des Programmierens schon übernommen und die Erstellung für den Benutzer sehr bequem gestaltet haben, sowie Ausserdem viele weitere Add Ons für diese Engines, die bei der Programmierung noch weitere Unterstützung bieten, schon existieren. Diese Entdeckung brachte mir immense Freude, denn nun war ich wieder überzeugt, dass sich ein Projekt umsetzen lassen würde, dass die Konzeption und sogar einige spielbare Umsetzung des Spiels enthält.

### 6.1.4 Start meines Projekts

Mit dieser Idee suchte ich einen Informatiklehrer auf, da ich trotz diesem Fokus auf das Konzept, darin einige Gameplay Aspekte, die ich auch als essenziell in der Planung geklärt betrachtete, einbringen wollte. Dieser meinte aber, dass sich dieses Projekt wegen der Fachübergreifenden Struktur, wenig für Informatik eignen würde, da ein stärkerer und tiefgreifender Fokus, auf diese erwartet werde. Als ich daraufhin, mit einer BG-Lehrperson in Kontakt treten konnte, entschied ich mich, die Arbeit in diesem Fach zu machen, da diese Lehrperson, Frau Schiedt, offen war, dass ich die Aspekte der Handlung, also wohl eher Deutsch oder Englisch und der Programmierung trotzdem in die Arbeit einbinden könnte.

## 6.2 Planung der Arbeit

In einer Maturaarbeit im Fach Bildnerisches Gestalten wird erwartet, dass man ein Arbeitsjournal führt, welches dann auch bei der Abgabe eingezogen wird und in die Bewertung einfließt. Da mein Projekt aber vor allem digital stattfinden würde, entschloss ich mich statt einem Heft eine Notion Seite als Arbeitsjournal zu verwenden.

Ich hatte Notion, wegen des Plattformübergreifenden Zugangs, sowie der kostenlosen Nutzung gewählt.

Als ich dies mit der Betreuungslehrperson besprochen hatte, begann ich direkt die Strukturierung meines Arbeitsjournals. Ich machte fünf Unterseiten, welche Konzept, Zeitplan, Recherche, Schreiben und Projekt hiessen und begann direkt einige grobe Strukturen und ziele in jede der Seiten, in Projekt gab es weitere drei Unterseiten zu je Gestaltung, Handlung und Programmierung, schrieb. Da ich kurz zuvor mein erstes Konzept der Maturaarbeit fertiggestellt hatte, fiel dies sehr leicht und war vor allem ein Übertragen der dort gesammelten Ideen in die entsprechenden Teile meines Arbeitsjournals. Im Nachhinein würde ich diesen Schritt sicher nochmals machen, da mir beim Schreiben auffällt, wie hilfreich es ist leicht genau zu dem spezifischen Aspekt, den ich beschreiben möchte, zurückzugehen und meine Notizen in strukturierter Form vorzufinden. Das ausführliche Planen, welches ich immer wieder fortgeführt, abgeändert und verfeinert hatte, vor allem beim Zeitplanen, stellte sich jedoch als etwas übertrieben heraus, da ich oft sehr ambitionierte Deadlines und Ziele setzte, diese dann aber nicht oft tatsächlich erreichen konnte, was zu sehr wenig Pragmatik und vielen Verzögerungen geführt hat. Meines Erachtens hatten jedoch dieser Ehrgeiz und Druck zu Folge, dass ich zwar nicht alles, aber doch jede Woche etwas, schaffen konnte, was mir beim Schreiben der Arbeit sehr positiv auffällt, da ich, wenn ich stattdessen viel weniger geplant hätte und mir die Ziele nicht immer aktiv vor Augen gehalten hätte, insgesamt definitiv viel weniger geschafft hätte. Aber haben sich doch auch Nachteile, vor allem während der Arbeit, gezeigt, denn dieses nicht in meinem Zeitplan liegen, hat zu sehr viel Stress und mentaler Belastung geführt, unter der die Arbeit zumindest indirekt litt. Auch wegen dieser intensiven Planung, änderte ich öfters mein Konzept ab und das zunächst nur, indem ich zusätzliche Ziele hinzufügte, was sich aber letztendlich doch nicht als möglich herausstellte. Somit hätte ich definitiv auch früher schon etwas mehr Pragmatik in meine Arbeitshaltung einbauen sollen, da im Übermass ein theoretisches Überlegen, was ich umsetzen wollte, und viel seltener ein tatsächliches Umsetzen vorkam. Hätte ich zwischen diesen ein Gleichgewicht herstellen können, wären sicher mehr Dinge, die ich mir noch gewünscht hätte in diesem Zeitraum zustande gekommen.

## 6.3 Entwicklung einer Geschichte

### 6.3.1 Erste Ideen Ordnen

Schon zu Beginn war ich mir im Klaren darüber, dass in meinem Spiel eine Geschichte erzählt werden sollte und diese zumindest schon grob vorhanden sein musste, bevor die Umsetzung verschiedener Aspekte, die ein Spiel enthält, angegangen und sogar die Planung und Recherche begonnen werden konnte. Somit hatte ich mir, als ich das erste Mal von einem Konzept für diese Maturaarbeit dachte, mir direkt als Kriterium gesetzt, dass eine Idee für Handlungsablauf und Charaktere schon existieren sollte.

Beim Entwerfen dieser bin ich folgendermassen vorgegangen. Ich habe zunächst versucht mir das Endprodukt vorzustellen und was darin enthalten ist, woraufhin ich direkt einige Gameplay Ideen, mögliche Botschaften, die übermittelt werden sollten und eine bildliche Vorstellung eines Spieles, wie ich es selbst gerne spielen wollen würde, vor Augen hatte.

Diese habe ich daraufhin stichwortartig in einem Brainstorming begonnen aufzuschreiben, wofür ich, um mehr Struktur zu schaffen, für die verschiedenen Kategorien von Ideen Untertitel gemacht habe. Zwischen diesen bin ich zunächst wild umhergesprungen und brachte alle Gedanken, die in meinem Kopf herumschwirrten auf Papier. Als ich dann die ersten Vorstellungen festgehalten hatte, machte ich mich daran, die Punkte unter „Geschichte“ etwas zu strukturieren. Direkt hatte ich einen Namen „Mace“ den ich mir vor langer Zeit einmal überlegt hatte und gerne in die Geschichte einbauen möchte, ins Zentrum gesetzt. Ich überlegte mir anschliessend, wen ich mir unter Mace vorstellte in dem Setting, das ich bis dahin ausformuliert hatte. Ein Mädchen stellte ich mir vor, welches um die 15 Jahre alt ist und in einer Grossstadt wohnt. Nachdem ich dies unter „Protagonist“ Notiert hatte, begann ich mir eine mögliche Handlung vorzustellen.

### 6.3.2 Ausformulieren einer Groben Handlung

Eine Handlung zu finden, liess sich auf Knopfdruck nicht so leicht umsetzen, weswegen ich stattdessen versuchte zunächst andere W-Fragen zu beantworten und mich auch mehr auf die Möglichkeiten wie ich Botschaften, die mir von Beginn an wichtig waren, da ich es immer bewundert hatte, wenn Geschichten es schafften, einen zum Nachdenken zu bewegen, in Geschichten übermitteln kann, zu konzentrieren. Ich dachte mir, dass „Wer?“ auch noch andere Charaktere, die eine Rolle spielen sollten, beinhaltet. Somit malte ich mir Geschwister, Eltern und Freunde aus und legte fest, dass alle eine gewisse Relevanz haben sollten. Das auch, da diese Figuren im Leben einer jungen Person normalerweise eine wichtige Rolle spielen. Ich legte daraufhin auch fest, dass genau diese Normalität ein wichtiger Aspekt sein soll, Mace sollte sich nicht allzu sehr von anderen abspalten, viel mehr für eine Gruppe Menschen, sogar einen grossen Teil aller Menschen stehen, denn so wäre ein ebener Grund geschaffen, für eine Geschichte, die einige Ratschläge oder Denkanstösse verursacht. Was mit einer Figur, die sich in einer Fantasielandschaft und oder unmöglichen Situation befindet, schwer umzusetzen ist. Auch war ein Aspekt, den die Geschichte meines Erachtens verkörpern sollte, die Schönheit des „normalen“, wie es heutzutage manchmal auch abwertend bezeichnet wird, Lebens zu zeigen, somit möglich umzusetzen. Weiter wollte ich nun noch eine andere Botschaft übermitteln, nämlich die Wichtigkeit und der Einfluss der eigenen Entscheidungen und die Verantwortung, die bei einem selbst liegt, die Folgen dieser Entscheidungen zu geniessen. Nachdem nach und nach die Ideen meinen Bildschirm füllten, wurde mir klar, dass ich, für die Umsetzung nun eine Basis geschaffen hatte.

Zu diesem Zeitpunkt stellte ich mir die Geschichte so vor:

Eine 14 –15-Jährige, die dem Anschein nach starke psychischen Belastung hat, schlägt sich durch den Tag, an dem sie von zuhause wegrennt. Während des Spielens sollte sie zu den vielen kleinen Dingen, die ihr auf dem Weg begegnen kleine Kommentare und Geschichten erzählen, wodurch wir sie und ihren Charakter sowie ihre Hintergrund Geschichte immer besser kennenlernen. Während des Spielens bekommt sie, also der Spieler, immer wieder die Möglichkeit schlechte Entscheidungen zu treffen. Diese führen zwar zu verschiedenen Längen des Spieles jedoch letztendlich immer zu ihrem Tod. Das Ziel des Spielers wäre, sie so lange wie möglich am Leben zu behalten, weil sie trotz ihrer depressiven Art auf ihrem Abendteuer schöne Erinnerungen und Erfahrungen machen kann, die ihr Leben am Ende des Spieles ausmachen, was in einer Schlusszene ersichtlich werden soll in der man je nach Länge und Freude mehr Achievements oder ähnliches zu sehen bekommt.

Die Nachricht an den Spieler wäre eine Aufforderung nicht vor komplex oder unsicher scheinenden Entscheidungen zurückzuschrecken, da das Leben nur so viel Wert ist, wie man daraus macht.

### 6.3.3 Mehrspurige Handlungen

Die Idee einer dynamischen Erzählung inspirierte und motivierte mich, da eine Geschichte, die durch die eigenen Entscheidungen des Spielers beeinflusst wird, diesem eine Art Selbstbestimmung verleiht, die eine komplett neue Dimension der Immersion bewirkt und jedem Spielverlauf einen eigenen Charakter gibt. Beide diese Komponenten hatten mich bei meiner eigenen Spielerfahrung bis jetzt immer fasziniert und auch hatte ich mir schon oft überlegt, wie es dem Verfasser bei der Erstellung dieser ergeht. Ich hatte mich auch deswegen entschieden, diese Arbeit zu beginnen, denn ich wollte diesen immensen kreativen Spielraum nun für mich selbst erkunden und herausfinden, wie man sich mit dieser grossen Freiheit zurechtfindet. Wegen dieser Überzeugung war mir klar, dass ich wahrscheinlich mehrere Spielenden haben wollte und definitiv dem Spieler viele Auswahlmöglichkeiten geben würde. Zunächst war ich überzeugt, dass die Umsetzung auch 4 oder 5 sehr verschiedene Handlungsverläufe beinhalten sollte, was sich aber nach einigen Überlegungen nicht als im Zeitrahmen durchführbar herausstellte, weswegen ich mich dazu Entschied statt mir einen Baum, der sich bei jeder wichtigen Entscheidung in zwei Äste spaltet, einen Fluss vorzustellen, der an manchen Stellen in kleine Nebenläufe abzweigt oder sich bei einem Hindernis in zwei Teilt sich danach aber wieder zu einem Einheitlichen Strom vereint, bis schlussendlich im Delta nur einige wenige wirkliche Aufspaltungen stattfinden. Zwar müsste ich so in Kauf nehmen, dass sich einige Entscheidungen schlussendlich nicht wirklich auf das Ende auswirkten, ausser durch einige zusätzlichen Erfahrungen, aber sah ich ein, dass dies aus Zeitgründen realistischer wäre.

### 6.3.4 Ausbau der ersten Idee

Nach einiger Reflektion und einem Treffen mit der Betreuungslehrperson, entschloss ich mich die ursprüngliche Idee, welche damals nicht ein Text, sondern immer noch lose Stichworte waren, etwas abzuändern. Woraufhin ich in meinem Notion Arbeitsjournal eine zweite Version stichwortartig aufschrieb. Ich strukturierte neu mit den Begriffen Charaktere, Ort, Zeit, Handlung und Enden und überlegte mir dabei, dass die Orte, in der sich die Geschichte abspielt, ihre Wohnung und vielleicht Schule, sowie die Zeit, um die aktuellen Jahre sein sollte. Ich überlegte mir auch genauer, wie ich die Botschaft diskreter einbauen oder auf eine Weise uneindeutig belassen könnte, da mich Frau Schiedt darauf hinwies, dass eine aufgezwungene Idee, nicht sehr interessant ist und stattdessen der Spieler selbst zu einem Schluss kommen sollte. Somit entschied ich, eine andere Art von Ende als ihren Tod zu ermöglichen und nur indirekt schlechte oder gute Sachen passieren lassen würde, die nicht direkt auf die Entscheidungen zurückführbar sind.

Nun kam der Zeitpunkt, an dem die tatsächliche Geschichte entstehen sollte, statt einer Idee der gesamten brauchte ich nun eine Chronologische Abfolge von konkreten Ereignissen. Ich tat dies auf einem Notizblatt, auf dem ich zunächst einige weiteren Anhaltspunkte brainstormte und danach Ort für Ort, da ich mir im Klaren war, dass sich die Szenen mit dem Hintergrund ändern würden, einige Geschehnisse, die ich mir chronologisch überlegte, grob in Stichworten notierte.

Ich hatte in diesem Notizblatt nur zwei Entscheidungen, die mit Pfeilen zu verschiedenen weiterführenden Teilen zeigten, eingebaut, da dieses Ausschreiben der Handlung nach den ersten Orten, fast automatisch weiterlief und ich meinen Fluss lieber nicht unterbrochen hätte, um meine Kriterien oder Ideen ja nicht zu vergessen. Ich merkte später, dass ich somit viel mehr erreicht hatte, als mit meinen anderen Bemühungen die Handlung direkt mit fertigen Gesprächen und Dynamiken aus dem Ärmel zu schütteln, da ich alle fehlenden Elemente dann beim Nächsten Schritt leicht einführen konnte.

Dieser nächste Schritt bestand darin meine nun sehr karge Beschreibung der Szenen und weiterer Ideen, die aufgekommen sind, strukturiert mit weiteren Details in mein Arbeitsjournal zu schreiben. Statt die erste richtige Fassung der Handlung nochmals zu wiederholen, setzte ich bei dieser einen stärkeren Fokus auf die Beschreibung der Charaktere und Hintergründe, da ich zu diesem Zeitpunkt mit der Visuellen Darstellung starten wollte. Ich überlegte mir dabei auch noch weitere tiefgründigere Erklärungen zur Begründung, wer der Spieler ist und wie er diese Geschichte überhaupt erleben kann, da mich die Idee einer tatsächlichen Erklärung, die im Spiel, welches ich analysiert hatte, angedeutet wurde, sehr faszinierte, zu suchen. Als ich eine plausible gefunden hatte, merkte ich aber wie viele Erzählmittel, zum Beispiel Gedanken, Nachrichten auf einem Handy lesen usw., dadurch auch noch Erklärungen, die dann sehr weit hergeholt scheinen würden, benötigten, damit die Geschichte nicht unschlüssig würde. Als ich, dies zunächst noch umsetzen wollte, merkte ich wie sehr sich die Geschichte, die ich erzählen wollte, ändern würde und wie die diskreten Anspielungen auf interessante Lebensphilosophische Fragen stark an Gewicht verlieren würden, weswegen ich mich dann zuletzt doch dagegen entschied und den Spieler bei einer observierenden Instanz belies ohne ihr tatsächliche Eigenschaften und Relevanz in der Geschichte zu verleihen.

Da ich nun das fertige Grundgerüst der Geschichte hatte, wollte ich mit der Festsetzung der Detaillierten Abfolge starten. Da ich schon auf meinem Notizblatt gemerkt hatte, dass mehrere Auswahlmöglichkeiten durch Pfeile darzustellen schnell unübersichtlich wurde, suchte ich nach einer anderen Methode dies zu tun als eine blosse Auflistung. Ich fand ein Tool Miro, welches die Erstellung von Flussdiagrammen schematisiert und vereinfacht hat und wollte somit meinen nächsten Arbeitsschritt in dieser durchführen. Schnell merkte ich jedoch, dass man nicht wirklich einfach ein Flussdiagramm erstellen konnte, wenn man noch nicht den Inhalt kennt, da ein kompliziertes Gewebe notwendig wäre, man aber mit diesen Abzweigungen dazu tendiert Dinge wieder sehr generell und undetailliert zu halten. Also entschloss ich doch nochmals in meinem Arbeitsjournal eine Auflistung mit Aufklappbaren Informationen zu machen. Nun waren es keine Orte mehr, sondern Szenen und sie waren alle der Reihe nach grösstenteils ineinander schlüssig. Ich baute extra Umwege als eine weitere aufklappbare liste in die Szene ein und stellte parallellaufende Geschehnisse als eine vertikale Aufteilung des Bildschirms dar. Zwar hatte ich zuvor eine sehr gute Basis geschaffen und mit dieser Art von Auflistung alle Freiheiten, die ich benötigte, aber war nur wenige dieser Szenen zu schreiben eine sehr langwierige und kreativ ermüdende Arbeit, weswegen ich diesen letzten Schritt über mehrere Wochen hinweg immer wieder etwas weiterführte und somit erst in den Sommerferien abschliessen vermochte. Zu diesem Zeitpunkt war der Umfang auf etwa 15 Szenen mit an wichtigen stellen detaillierten und anderen weniger detaillierten Beschreibungen, die wenn ich sie alle aufklappte, ca. 6 Seiten Text beliefen

### 6.3.5 Als Flussdiagramm

Mit den Beschreibungen der Handlung und der ausgeschriebenen Zusammenfassung der geschehenden Dinge entschloss ich mich für das Konzeptheft doch noch ein Flussdiagramm, der bei Abgabe der Maturaarbeit bestehenden, jedoch wie betont werden muss nicht zukünftig unveränderbaren, Handlung zu machen. Dieses sollte zwar alle Dinge, die bis dahin schon festgelegt wurden, enthalten, aber werden diese zu unterschiedlichen Graden ausgeführt. Beispielsweise ist nur die erste Episode schon weiter als nur oberflächlich umgesetzt, weswegen Umwege und Entscheidungen nur bei dieser vorkommen. Bei den weiterführenden Teilen würde man eher von dem ersten groben Handlungsstrang, der noch einige Bearbeitungsphasen braucht, wie es bei Handlungserstellung im Theorieteil erklärt wird, sprechen. Dieser Teil ist daher ein einziger Erzählstrang. Für die Umsetzung nutze ich wieder Miro, welches ich schon zuvor gefunden hatte, als ich es als Hilfsmittel statt Darstellungsmittel verwenden wollte, wie sich herausstellt ist es deutlich einfacher etwas nur dazustellen als Flussdiagramm, und nutze von dieser Website im Prozess auch einige KI-Funktionen für Farbe und Einheitlichkeit, damit dieser Teil nicht sonderlich viel Aufwand bedeuten würde, auch wenn ich nochmals viele stellen selbst veränderte.

### 6.3.6 Dialog

Für den Dialog, den ich für die erste Episode als erste Version festlegte, schrieb ich tatsächlich direkt in meinen Cod, jedoch zwischen drei aufeinanderfolgenden Lesezeichen, die symbolisierten, dass dieser Teil des Codes nicht von Ren'Py verarbeitet werden muss, da ich mir vorstellen konnte, dass den Text schon in Strings zu haben mit Charakteren, die es sagen schon spezifiziert, die weitere Verarbeitung vereinfachen würde, weil diese nur noch kopiert oder sogar nur ausserhalb der Lesezeichen in den richtigen Code eingesetzt werden muss. Ich nahm mir bei jeder Szene meine Vorlage vor und versuchte die Dialoge und Kommentare der Figuren sowie einige in Klammern angegebenen Geschehnisse konkret festzulegen, merkte aber schon für die erste Szene, die viele Extrakommentare zu einzelnen Objekten im Zimmer der Protagonistin benötigte, die ich zuvor nirgends spezifiziert hatte, wie viel Aufwand dieser Schritt nochmals bedeuten würde, was ich jedoch durch meinen Enthusiasmus zur Erstellung dieser Easter Eggs und witzigen Kommentaren ausbügeln konnte. Da der Start verständlicherweise, etwas holprig war, schrieb ich zunächst nur die ersten 3 Szenen aus, um direkt Testen zu können, inwiefern dies eine Hilfe bei der Umsetzung dieser Szenen sein würde. Interessanterweise waren die Notizen sehr hilfreich und vereinfachten Vieles zu einer blossen Umsetzung vorgegebener Dinge, was sehr vorteilhaft für Codierungsprozesse ist. Da ich mich danach zunächst auf Gestalterisches fokussierte schrieb ich den restlichen Teil der ersten Episode, also ca. 5 weitere Szenen, erst darauf nochmals in einem Zug, jedoch einige Zeit und Erfahrung später, weswegen diese Szenen in vieler Hinsicht interessanter und visueller geworden sind. In dieser Festlegung des Dialogs habe ich also zum einen die gesprochenen Wörter in Strings, die dann oft bestimmte Namen vorstehen haben, was ich direkt im Code wiederverwenden kann und entweder als ganze Zeile einleitende oder in Klammern erwähnte Beschreibungen der Lage und Position der Charaktere und des Hintergrunds oder Spezifizierungen zu Gesichtsausdrücken oder Darstellung des Textes.

### 6.3.7 Weiterführungen

Damit war die Planung der groben Handlung an sich abgeschlossen. Mir war klar, dass bei der Umsetzung der Episoden, viele Bearbeitungsphasen noch vorkommen sollten und für die Szenen noch weitere Dinge wie Dialog und der Anordnung der Szene geklärt werden müssten. Um diese Dinge trotzdem in dieser Arbeit ansprechen zu können beschloss für die erste Episode des Spiels eine erste Version des Dialogs sowie einige Szenenabläufe genau festzulegen, um zum einen den Prozess verstehen und abschätzen zu können und zum anderen eine tatsächliche Idee, der Dialog Struktur und dem Aufbau der Szenen in meinem Konzept zu haben, ohne die alles noch sehr abstrakt geblieben wäre.

## 6.4 Gestaltung

### 6.4.1 Stil und Ästhetik finden

Als die grobe Geschichte vorhanden war, begann ich mir Gedanken zu machen, wie diese Welt, die ich bis dahin nur in Worten festgelegt hatte, tatsächlich Visuell dargestellt werden könnte. Mir war zunächst vor allem wichtig die Ästhetik der Protagonistin festzulegen, da diese meines Erachtens sehr ausschlaggebend für das generelle Erscheinungsbild des Spieles war. Dies entschied ich auch, weil wir ihre Welt zu einem gewissen Grad aus ihrer Perspektive wahrnehmen würden, was mir auch, während ich Little Misfortune analysiert habe und bei meinen früheren Spielerfahrungen, auffiel, denn die Stimmung wird sehr oft durch den Protagonisten bestimmt.

Ich hatte mich nun schon viel mit der Geschichte und dem Charakter der Protagonistin auseinandergesetzt und dabei auch eine grobe Vorstellung des fertigen Spieles vor Augen gehabt, somit entschied ich mich darin zu Versuchen diese grobe Idee mit möglichst viel Freiheit in eine erste Zeichnung umzusetzen. Dieser erste Versuch, den ich tätigte, war eine Bleistiftskizze der Hauptfigur, die ich direkt auf dem Blatt, auf dem ich die Handlung in Stichworten das erste Mal in chronologische Form brachte, zeichnete. Daher war diese Skizze eine Version der Protagonistin, wie sie mir, gerade nachdem ich mir ihre Geschichte so detailliert ausgemalt hatte, vor Augen schwebte. [Bild?] Wie man darauf erkennt, ist ein starker Fokus auf etwas schlichtes und zerzaustes zu erkennen. Unter einem wirr geschnittenen Schopf schauen von Augenringen fast verschlungene müde Augen hervor. Ihr Gesichtsausdruck hat etwas deprimiertes und hoffnungsloses, was durch die etwas vorgelehnte Haltung mit einer gewissen Teilnahmslosigkeit ergänzt wird. Sie wirkt weder interessiert noch aufmerksam, schaut aber trotzdem mit schlaffer Haltung den Betrachter an. Ihr leichtes sehr schlichtes Kleid hat einen weiten Ausschnitt, über den sie einige Ketten trägt. Insgesamt strahlt sie eine sehr bedrückte Atmosphäre aus. Nachdem ich mir die Skizze etwas genauer ansah, merkte ich, dass sie tatsächlich sehr viele Aspekte ihres Charakters schon eingebaut hatte und da mir das Gesamtbild einigermaßen gefiel, entschloss ich mich, diesen Skizzenartigen Stil sowie die Atmosphäre beizubehalten.

### 6.4.2 Digital Arbeiten

Ich hatte schon vor der ersten Skizze überlegt, dass es vorteilhafter wäre, meine Illustrationen für dieses Spiel digital zu zeichnen, dies zum einen wegen der vielen Möglichkeiten Dinge zu kopieren und duplizieren und zum anderen wegen der breiten Auswahl an Pinseln und Farben, die nicht extra Kosten würden. Dass die erste Skizze auf Papier war, lag vor allem daran, dass ich gerade mein iPad nicht dabei hatte.

Ich arbeitete auf Procreate, welches eine sehr benutzerfreundliche, rasterbasierte Zeichenapp ist, auf der ich schon zuvor viel Erfahrung gesammelt hatte. Als Pinsel benutze ich hauptsächlich einen Skizzenbleistift „HB-Bleistift“, den ich schon zuvor als sehr gut erkannt hatte, für Skizzen und einen breiteren Malpinsel „Spectra“, der eine interessante Textur sowie starke Druckempfindlichkeit hat, für Farbe und auch zum Radieren. Ich benutzte, während meinem Prozess auch noch einige Texturpinsel für beispielsweise Beton oder Mauern jedoch nur sehr vereinzelt weswegen ich in meinem Konzeptheft nicht alle, sondern nur einen gerasterten, den ich für verschiedene Wandkacheln nutzte, aufgelistet habe.

### 6.4.3 Erste Versuche

Da ich bis dahin nur eine erste Skizze der Protagonistin gemacht habe, hatte ich einigen Freiraum im Wählen wie ich fortan vorgehen sollte. Da ich erst selten und wenn dann nicht sehr strukturiert viele zusammenhängende Zeichnungen gemacht hatte, probierte ich mehrere verschiedene Strategien aus, um diese Aufgabe umzusetzen. Zunächst wollte ich eigentlich versuchen alle wichtigen Charaktere in einer einzelnen Leinwand in einer gleichen Standardpose auf dem iPad zu skizzieren, um einen groben Überblick zu bekommen, was sich aber nicht als besonders umsetzbar herausstellte, zumal wegen der wenigen Pixel, die man zur Verfügung hat, wenn so stark hereingezoomt wird, dass alle Platz haben würden und zum anderen fehlte weitere Inspiration um all diese weiteren Charaktere zu entwerfen und Zufriedenheit mit den wenigen Dingen, die ich mit diesem Ansatz versucht habe zu skizzieren.

Ich wechselte daraufhin dazu, auf einzelnen Leinwänden einzelne Charaktere und Hintergründe zu zeichnen, bei denen ich jedoch überall dieselben Pinsel und Auflösung verwendete, um eine gewisse Konsistenz beizubehalten. Diese farbigen ersten Umsetzungen der Charaktere nannte ich Charakterkonzepte, da sie zwar manchmal nicht direkt ins Spiel passen werden, jedoch alle möglichst viel des Charakters und Aussehens der Figur aussagen sollten.

Ich entschied mich auch statt ohne irgendwelche Referenzen, mit Bildern, die ich, während dem Zeichnen auf Pinterest zur Inspiration öffnete, zu arbeiten. So bekam ich eine erste digitale weiterhin Farblose Skizze der Protagonistin Nanette. Man erkennt, dass in dieser die zerzausten Haare und schlichten Kleider bestehen blieben, aber die Kleider nun besser in das Szenario „Stadt“ passten, da ich, als ich mir verschiedene Inspirationen ansah, merkte, dass dieser Kleiderstil mir mehr zusagen und besser passen würde, somit wurde der ursprünglich angedeutete lange Rock zu weiten Hosen.

Nach dieser zweiten Skizze beschloss ich tatsächlich etwas mit Farben zu machen. Ich stellte mir damals vor, dass viele verschiedene Charaktere zu entwerfen sehr aufwendig, fast unmöglich, sein könnte, wenn ich nicht tatsächliche Anhaltspunkte für sie hatte. Ich entschloss mich daher, um erste und auch variierende Startpunkte für die Erstellung zu haben, einen Zufallsfarbengenerator zu verwenden, der auf einmal 4 verschiedene Farben generiert, die zum einen eine neue Kombination sein würden und sonst auch inspirierend wirken sollten.

Bei diesen wählte ich dann Farbschemas, die ich ansprechend fand, aus und ordnete sie auch selbst einem Charakter zu. Ich begann daraufhin die zweite Figur sowie eine neue Version der Hauptfigur, mit diesen Farbschemas zu erstellen.

Jedoch fiel mir auf, dass diese zwar interessant aussahen, aber nicht mehr wirklich die eigentliche Atmosphäre des Spiels, wie ich sie mir vorstellte verkörperten, deswegen zeichnete ich beide Charaktere danach nochmals neu, mit zwar einer Inspiration der zufälligen Farben, aber ohne stricktes halten an diese, was mich zu den ersten zufriedenstellenden farbigen Konzepten von Nanette und Mace führte. Von da an verwendete ich fast immer die gleichen Methoden.

#### 6.4.4 Vorgehen bei Charakter und Hintergrundgestaltung

Durch die vielen nicht sehr eleganten und unstrukturierten Zeichenprozesse, während Beginn dieser Arbeit, sammelte ich immer mehr Erfahrungen und fand zuletzt ein gutes System, welches ich auch weiter führen werde beim Umsetzen des restlichen Spiels.

Ich merkte schnell, wie schwer es war, aus dem Nichts, mit nur wenigen Details, die sehr oft alles waren, was ich mir bis dahin zu den bestimmten Charakteren oder Orten überlegt hatte, interessante Charaktere und Hintergründe zu kreieren und entschied mich deswegen dazu, statt ohne irgendwelche Referenzen, mit Bildern, die ich auf Pinterest fand, indem ich nach einer bestimmten Art von Person oder Umgebung gesucht hatte und dann jedes Bild, welches mich ansprach, zunächst heruntergeladen und dann in einem gemeinsamen Ordner gesammelt habe, zu arbeiten. Ich öffnete während ich zeichnete auf meinem Computer oder je nachdem wo nur dem Handy diesen Ordner, sodass ich alle Gleichzeitig sehen konnte und öffnete zusätzlich in grösserem Format die gerade wichtigen Referenzen.

Zunächst begann ich immer mit einer groben Skizze, auf einer einzelnen Ebene, mit einem Bleistift Werkzeug, danach habe ich auf einem zweiten Layer, oder je nachdem mehreren Layers, eine polierte Version dieser Skizze gemacht, die immer noch Skizzencharakter hat, aber schon die vielen Details und Strukturen erkennbar macht. Daraufhin wurde die 1. Ebene, die zuvor auf weniger Sichtbarkeit gestellt war, damit besser erkennbar war, was zur neuen Skizze gehört, ausgeblendet. Eine Skizze begann bei mir sehr oft mit einer Positionierung des Kopfes und einer groben Idee der Gliedmassen oder bei Hintergründen mit den wichtigsten Linien der architektonischen Strukturen, erst darauf wurden dann zunächst Gesicht, dann Kleider und oft zuletzt Haare oder definierbare Materialien, Möbel und weitere Details hinzuskizziert.

Anschliessend begann ich das „Ausmalen“ der Flächen, die ich nun geschaffen haben. Bei diesem Projekt entschied ich mich einen körnigen von Natur aus Transparenten und somit überlagernden Malerpinsel zu verwenden, der eine interessante Struktur und Textur hergibt. Mir viel jedoch beim Exportieren der gemalten Dinge auf, dass diese noch eine weisse Ebene, die die Silhouette der Dargestellten Sache hatte, benötigten, da die Transparenz zuvor immer im Zusammenspiel mit dem weissen Hintergrund zur gewünschten Farbe geführt hatte. Der Aspekt der Überlagerung ist, bei diesem Stift nur nach dem Absetzen vorhanden, was es möglich macht grössere Flächen auch leicht gleichmäßig zu kolorieren. Mit diesem Stift wurden dann mit den einzelnen Farben zunächst die jeweiligen Flächen, schon mit ersten Schattierungen, die durch das genannte Überlagern einfach zustande gebracht werden können, ausgemalt. Anschliessend wurde noch mit Licht eine Art Gesamtbild geschaffen, dass beispielsweise die gleiche Lichtfarbe auf allen Hellen Oberflächen vorhanden ist oder in den Schatten Farben der Umgebung vorhanden sind.

Aber fiel mir auf, dass in meinem Vorhaben einige Charaktere zumindest nicht immer in einer bestimmten Szenerie festgenagelt bleiben würden, was entweder bedeuten würde, dass auf dieses Mischen und Verbinden der Farben verzichtet werden müsste oder je eine separate Lichtebene für die verschiedenen Arten von Umgebung gemacht werden müsste. Da sich, das Zweite als sehr aufwendig herausstellen würde, vor allem da genau die betroffenen Charaktere wohl auch viel Variation in Posen haben würden, beschloss ich das Licht bei diesen Charakteren nur einigermaßen und ohne die Spezifizierung umzusetzen, sodass ihre Farben nicht komplett statisch sind, aber nicht nur in einem Hintergrund Sinn ergeben würden. Aber doch kann es sein, dass ich für Nanette, die eine der einzigen wirklich sich in vielen verschiedenen Orten aufhaltenden Charaktere ist, diese verschiedenen Licht-und-Schatten Ebenen doch noch bekommt, das werde ich bei der weiteren Umsetzung des Spieles entscheiden, wenn ich sie in noch anderen Umgebungen als nur dem Haus und der Strasse sehen kann. Schnell fiel mir auf, dass die vorgegebenen Farbkonzepte mir zwar halfen, vorwärtszukommen, mich die dadurch entstehenden Charaktere im Endeffekt aber trotz der interessanten Farben eher als langweilig und wenig eindrucksvoll zeigten und beschloss daraufhin, die Farben nur als Anhaltspunkte, die sehr lose sind und stark verändert werden können zu Betrachten. Somit nutzte ich als Farben oft komplementäre Farben in Charakteren oder eine bestimmte Kombination, mit dann gleichzeitig in Farbe und Sättigung ändernden Variationen. Manchmal waren keine vorherigen Überlegungen zu den Charakteren der Figuren gemacht worden, die dann beim Zeichnen nach und nach klarer wurden und somit erst dabei entstanden sind. Andere schon festgelegte Charaktere wie die Geschwister oder die Eltern strahlten stattdessen stärkere und gut ersichtliche Charakterzüge aus, was sicher als Kritikpunkt genannt werden kann, da somit eine Inkonsistenz im Aussehen der Charaktere zu finden ist, die sich von sehr interessanten einzigartigen Charakteren zu sehr allgemein gehaltenen, manchmal etwas Langweiligen bewegt. Es könnte gut sein, dass für diese langweilig wirkenden Charaktere, nochmals ein neues Konzept mit dem Charakter, der im ersten nun festgelegt wurde, im Fokus gemacht wird, da mich die mit schon festgelegten Charakteren mehr zusagen.

Als ich mich mehr mit Ren'Py auseinandergesetzt hatte, fielen mir die Dynamischen „Character Sprites“ auf. Wie schon im Theorieteil erwähnt, sind diese „Character Sprites“ ein Begriff, der für die leicht veränderbaren Charaktere, die oft vorkommen und somit den Prozess verbessern gemeint.

Als ich zunächst diese Ebenen Struktur ausprobiert hatte, fiel mir auf wie viel schwerer es war, ohne komplette Freiheit, die einzelnen Striche zu zeichnen, die als Ganzes ein Bild ergeben würden, weswegen die ersten paar Versionen von Nanettes Character Sprite, meines Erachtens etwas misslungen sind, trotz des vielen Aufwands der in ihnen steckt. Aber wurde ich immer besser, je mehr ich mich darin versuchte und habe jetzt tatsächlich sehr leicht abänderbare Versionen von Nanette, mit verschiedenen Posen und Gesichtszügen, die dann auch noch leichter durch andere erweitert werden können, da eben immer mit separaten Ebenen gearbeitet wurde. Ich habe jedoch gemerkt, dass es am besten ist, nicht alle Variationen in einem Projekt zu speichern, sondern diese Kategorispezifisch zu verteilen und erst, wenn dies nötig ist, zusammensetzen, da sonst zum einen das Programm sehr unflüssig läuft und zum anderen der Überblick schnell verloren geht.

#### 6.4.5 Gui Gestaltung

Zu einem Spiel gehört nicht nur die Gestaltung der Charaktere und Hintergründe, sondern auch die der Benutzeroberfläche. Textfelder, Menus und Schriften, wie ich mir zunächst nicht bewusst war, sind auch ein sehr aufwendiger und wichtiger Teil des Visuellen Erscheinungsbildes. Es kann sehr schwierig sein Textfelder zu zeichnen, die zur Ästhetik des Spiels und allen Hintergründen gleichzeitig passen oder Schriften zu finden, die alle Mühsam zunächst heruntergeladen, dann richtig benannt im richtigen Ordner gespeichert und zuletzt auch noch tatsächlich im Spiel sichtbar gemacht werden müssen, die tatsächlich so wirken wie man dies erwartet hatte. Da ich wenig Erfahrung mit diesen Prozessen hatte, versuchte ich zunächst Mal viele verschiedenen Dinge aus, was wegen dem Umständlichen nur Sichtbarmachen, ein sehr grosser Aufwand war. Mit der Zeit habe ich dann dazugelernt und in einem Projekt, in dem die verschiedenen Hintergründe vorhanden sind, die Textfelder ausprobiert. Ich habe neben dem Textfeld auch noch ein Namensfeld und Menu gezeichnet und für das Handymenu jede Version des Handys und Homescreen sowie App Screens zeichnen müssen, was tatsächlich viel Aufwand bedeutete und deshalb noch nicht komplett vervollständigt wurde. Für Schriften bin ich auf Google Fonts gegangen und habe einige verschiedene ausprobiert, was auch viel Zeit in Anspruch nahm und wohl strukturierter hätte ablaufen können. Der Grund, wieso so wenig Struktur dabei vorhanden war, ist, dass ich diesen Teil des Spiels bis zur Umsetzung gar nicht so stark wahrgenommen und deswegen stark unterschätzt hatte.

#### 6.4.6 Vorgehen Konzeptheftseiten

Für das Konzeptheft entschied ich mich, die verschiedenen Konzepte, die ich bis dahin gemacht hatte zu sammeln und zu den Relevantesten dieser eigene Seiten zu machen. Diese Seiten sollten zum einen Skizzen oder andere Teile des Prozesses enthalten sowie eine kurze Vorstellung des Charakters oder Hintergrunds. Als ich mich an die Umsetzung setzte, probierte ich zunächst einfach aus, meine Vorstellung umzusetzen. Ich nutzte ein Stiftwerkzeug, das eine solide Textur und die Sensitivität eines Pinselstiftes hatte, bei dem die Linie von sehr dünn zu sehr breit gehen können. Da ich wollte, dass dieses Konzeptheft auf eine gute Weise den Charakter, des noch nicht sehr weit fertiggestellten Spiels vermittelt, entschied ich mich statt den üblichen Steckbriefen, die Charaktere bekommen, eine Art Transkript eines Interviews mit den entsprechenden Figuren zu machen in denen sie zur Protagonistin und sich selbst gefragt werden. Die Texte dafür entstanden meist direkt beim Designen, da ich mich zu diesem Zeitpunkt schon stark mit meiner Handlung und Charakteren auseinandergesetzt habe, sodass dies nicht sonderlich schwerfiel. Die wichtigsten Charaktere der ersten zwei Episoden haben eigene Konzepte bekommen und andere wie zum Beispiel die Geschwister oder weiteren Freunde Nanettes teilten sich eines. Für die Hintergründe wollte ich ebenso diesen Charakter beibehalten und entschied mich, für diese einige Kommentare, die nicht von einem Charakter selbst gesagt, sondern in diesem Szenario von der Person, die diese Interviewt hat, geschrieben wurden, es ist aber erkennbar, dass diese Meinungen und Fakten vor allem mit Nanettes Hilfe geschrieben wurden.

## 6.5 Programmierung

### 6.5.1 Engine wählen

Nachdem ich festlegte, einen Visual Novel zu machen, sah ich mir einige Ranglisten und Auflistungen von Visual Novel Engines an und entschloss mich Ren'Py zu wählen.

Ren'Py ist eine Visual Novel Engine, der 2004 erstmals herauskam und seitdem 8 offizielle Versionen veröffentlichte. Die aktuell letzte Version 8.5 wurde am 16. November 2025 herausgegeben, was zeigt, dass die Entwickler sowie die Nutzer der Plattform immer noch aktiv sind. Sie ist einer der am meisten genutzten und in einigen Aspekten als beste geltende Visual Novel Engine. Ihre Vorteile sind die simple auf Python basierende Skriptsprache, die Plattformübergreifende Verfügbarkeit und die Möglichkeit einfach Python Code für komplexere Funktionen einzubauen.

Da dieser mit einer auf Python, welches wir schon in der Schule gelernt hatten, basierenden Programmiersprache funktionierte und die Gameplay Erweiterungen, die ich mir vorstellte, unterstützte, wählte ich Ren'Py.

### 6.5.2 Programmiersprache erlernen

Ich hatte die Ren'Py Engine heruntergeladen und sah, dass es ein spielbares Tutorial gab. In diesem Tutorial spricht ein Charakter vor einem Hintergrund und lässt einen wählen, welche Funktion man erklärt bekommen will. Ich merkte aber schnell, dass diese Erklärungen tatsächlich sehr oberflächlich und grob und somit mehr eine Vorstellung der Funktion als eine tatsächliche Schritt-für-Schritt Anleitung sind. Ich nutzte es, um mich über die Machbarkeit einiger Mini game Ideen und Darstellungsmöglichkeiten zu informieren, beendete aber das Programm daraufhin wieder. Mir war zunächst nicht klar gewesen, dass die Sprache trotz der Basis mit Python sehr viele Eigenheiten hatte und beschloss zunächst die Programmiersprache zumindest grundsätzlich zu erlernen, bevor ich versuchen würde Tests und Problemlösungen mit dieser Engine zu machen.

Direkt auf der Homepage von Ren'Py fand ich unter Dokumentation einen sehr strukturierten Input zur Ren'Py Sprache. Es gab verschiedene Vertiefungen zu den meisten Funktionen, welche alle oder zumindest viele Einzelheiten und Optionen auflisteten. Ich entschied mich für mein erstes Verständnis nur die ersten 7 Abschnitte der tatsächlichen Grundlagen anzuschauen, was selbst schon um die 60 A4 Seiten betrug, also 4 weitere Abschnitte zu Audio und Film für den Moment noch nicht zu bearbeiten. Zunächst machte ich mir nur Notizen zu den einzelnen Funktionen auf Papier, später druckte ich auch Bildschirmaufnahmen der Website aus, um diese effizienter und auf eine gewohntere Art durcharbeiten zu können. Auf diese Weise lernte ich über die Art wie die Skripte, Bilder, Schriften etc. gespeichert werden sollten, sodass Ren'Py sie verwerten kann und zwar als .rpy Dateien für code oder in Unterordnen wie beispielsweise „images“ im Ordner „game“ für Bilder, die grundlegende Struktur der Sprache mit Elementen wie „keyword“, „name“, „image name“, „string“ und „simple expression“, welche Python Syntax auch in dieser Sprache vorkommt und über die Struktur mit „Labels“, die als eine Art separater Abschnitt des Spiels funktionieren und wie das Spiel tatsächlich nur ein Aufrufen verschiedener Labels in einer bestimmten Reihenfolge ist.

Ich lernte auch über die Definierung der Charaktere im Code und die damit verknüpfte speziell einfache Art, wie man Dialoge und Monologe sowie Narration in Ren'Py auf sehr einfache Weise ins Skript einbringen kann, das Anzeigen und Animieren von Bildern, die einfache Programmstruktur von Auswahlmöglichkeiten für den Spieler und wie grosse Blöcke von Python code eingefügt werden können. Die immense Menge an Informationen, zeigte mir aber, dass nur tatsächliche praktische Erfahrung mir helfen würde, diese vielen neuen Systeme gut zu verstehen und wirklich aktiv anzuwenden zu können.

### 6.5.3 Programmieren erste Tests

Bevor ich mich an tatsächliche Umsetzung einer Szene in meinem Spiel setzte, machte ich mich an erste Versuche einzelne Funktionen, über die ich gelesen hatte, auszuprobieren, das vor allem, da ich mir einen Grossteil dieser nur abstrakt vorstellen konnte.

Als ersten Tatsächlichen Test kreierte ich einen kurzen Visual Novel, in dem eine Person an einem Kaffeeladen vorbeiläuft und man auswählen kann, was sie trinken will, die Wahl, die der Spieler trifft, beeinflusst danach die Art, wie sie sich verabschiedet und aus dem Bild läuft. Nachdem ich diesen ersten Test, nach viel ausprobieren erfolgreich umsetzen konnte, begann ich erste Teile der in Stichworten schon fertigen Handlung umsetzen zu versuchen, genauer gesagt die erste Szene, da diese die einige Gameplayfunktionen, die ich immer wieder im Spiel verwenden würde, schon enthält. Dies führte ich mit dem ersten farbigen Entwurf der Protagonistin und einem skizzierten farblosen Hintergrund durch. Ich kreierte als Start Label, welches also beim Starten als erstes abspielt, einen Menu Bildschirm, der fragt, welchen Teil man gerade sehen wolle, die Antwortmöglichkeiten sind die ersten Paar Szenen, zu welchen das Spiel jeweils springt, je nachdem welches ausgewählt wurde. So konnte ich einfach zu den jeweiligen Punkten im Spiel, die ich gerade bearbeitete, springen und hatte schon fertige separate Labels, die danach sehr einfach zusammengeführt werden könnten, mit dem „jump“ Statement.

### 6.5.4 Ablauf Programmieren

Beim Umsetzen einzelner Problemstellungen, ging ich meistens auf dieselbe Weise vor. Zunächst überlegte ich mir was genau gesucht war und codete, was zunächst noch holpriger später aber immer besser funktionierte, einige erste Grundgerüste für die umzusetzende Sache. Dies war abhängig von der Art des Problems, wenn es eine Bewegung war, schrieb ich einen Transform, wenn es eine interaktive Sache war, einen Screen usw. Danach probierte ich auf eine sinnvolle Lösung zu kommen, indem ich einige Zeilen Code schrieb und die Wirkung derer direkt im Spiel überprüfte, was zum einen durch einfaches „show“ oder „call“ von Screens funktionierte oder indem ich den schon im Bild vorhandenen Charakteren einen Transform verlieh oder sie, je nach dem, Werte, die ich berechnete, sagen liess. Da ich jedoch, zu Beginn zumindest, sehr wenig Erfahrung mit Ren'Py hatte, musste ich sehr oft Sachen nachschlagen. Dies tat ich zunächst noch auf der offiziellen Website, dann aber auch, wenn es eher spezifische Fragen waren, indem ich diese sehr grob und stichwortartig in Google eingab und mir Internetposts von den vielen, die auch mit dieser Engine gearbeitet hatten, ansah. Vor allem auf der Seite Lemma Soft Forums, die spezifisch für den Austausch von Visual Novel und Handlungsbasierenden Spieleentwicklern gedacht ist, sowie auf Reddits r/RenPy Subreddit, habe ich sehr viel hilfreiche Tipps und Erklärungen gefunden, die ich jedoch nie kopiert habe, sondern nur für das Verständnis und die Aneignung der Sprache gelesen habe.

Wenn ich selbst mit diesen Quellen und YouTube Videos einen Error nicht beheben konnte, fragte ich manchmal auch ChatGPT nach Rat, da es sehr effizient eine lange Fehlermeldung sowie Code verarbeiten kann, obwohl es oft mehrere Anläufe brauchte, bis dessen Antworten tatsächlich das Problem behoben, auch dort habe ich mir jedoch keine Codes schreiben lassen, da dieser Teil der Arbeit darauf abzielt, dass ich mit der Programmiersprache und der Engine so gut zurechtkomme, dass das restliche Spiel leicht und ohne viele Probleme umgesetzt werden kann.

## **7 Produkt**

### 7.1 Zusammenfassung der Handlung

Um von der stichwörtlichen szeneneingeteilten Handlung etwas Anschauliches in diese Arbeit einzubringen, habe ich die dort geschilderten Ereignisse in einem Fliesstext zusammengefasst. Die unterschiedliche Menge an Detail, wie sie schon erwähnt wurde, die von der Relevanz der Szenen abhängt, ist auch hier spürbar, somit sind einige Gespräche nur indirekt erwähnt und andere konkret ausgeführt.

#### 7.1.1 Vorgeschichte

Nanette ist ein 15-jähriges Mädchen, welches in eine nicht sehr willkommene Familie geboren wurde. Sie hatte es eigentlich geschafft damit zurechtkommen, dies auch wegen einer ihrer engsten Freundinnen Mace, die sie über das Internet kennengelernt hatte, aber als sie diese einmal im echten Leben treffen konnte, erwischte sie ihre Mutter und verbot ihr mit dieser in Kontakt zu bleiben. Woran das lag? Das hätte Nanette gerne selbst gewusst, aber sie fühlte sich in dem Moment so enttäuscht und verletzt, dass sie nach einigen Protesten, die ihre Mutter mit Ignoranz beantwortete, einfach verstummte und das Zimmer verliess, ohne danach zu fragen. Stattdessen reimte sie sich einen Grund zusammen, weswegen sie sich schon frühzeitig verabschieden mussten, den sie dann Mace auftischte. Nanette begann diese Lüge immer weiter auszuführen, da sie keinen Ausweg sah, diese irgendwie zu beenden und irgendwann entwickelte sich sogar dieser letzte Kern an Hoffnung, den Mace ihr gebracht hatte, zu einer weiteren Last, der eines sich immer schuldig fühlenden Lügners. Immer weniger schrieb sie mit Mace, welche aber nicht abliess und ihr trotzdem weitere Nachrichten schrieb, weswegen Nanette selbst als sie einige Male in purer Verzweiflung zurückkehren, wollte zu ihrer Freundschaft, immer wieder nicht den Mut finden konnte, ihrer gutherzigen Freundin ihren Fehler zu gestehen. Zu allem Überfluss war ihre Familie kurz zuvor umgezogen, weswegen sie auch alle anderen Freunde verloren hatte, die für sie noch die einzige tatsächliche Familie waren. Der Umzug war zustande gekommen, wegen eines guten Jobangebots für ihren Vater, der diesen aber wegen seiner starken Alkoholprobleme bald darauf wieder verlor und nun in einem sehr stressigen Arbeitsumfeld, einen für ihn sehr ungeeigneten Bürojob arbeiten muss, da er seine alte Stelle auch nicht mehr zurückbekam. Tatsächlich scheint aber für Nanette diese neue Stadt nicht sehr schlimm zu sein, zwar hat ihre Mutter zunächst mal alle Dinge,

die ihr und ihren Geschwistern gehörten, verkauft damit sie ihren eigenen verschwenderischen Lebensstil aufrechterhalten konnte, aber doch sieht man Nanette nun einige Male mit neuen Freunden ausgehen und... laut ihrer Mutter wirkt sie sogar enthusiastisch und kerngesund,

sogar weniger maulen täte sie. Jedoch scheint dies nicht gerade eine sehr gute Interpretation des Gemütszustands Nanettes zu sein.

Wir treffen sie an einem sehr wahrscheinlich Verhängnisvollen Tag. Er mag wie jeder andere wirken, aber etwas in ihr scheint nicht mehr viel aushalten zu können.

### 7.1.2 Spiel Episode 1

Wir treffen Nanette, als sie mal wieder tatsächlich etwas in ihren Chat mit Mace zu schreiben versucht, aber direkt von ihrer Mutter unterbrochen wird, der sie nicht erzählt hatte, dass sie eigentlich noch mit Mace Kontakt hatte. Diese fordert sie schnippisch dazu auf gefälligst ihre Hausarbeiten zu erledigen. Heute hat Nanette, wie fast immer, die Aufgabe für die Familie einkaufen zu gehen und zu kochen. Sie macht sich somit auf den Weg zum Supermarkt und kehrt daraufhin wieder mit einigen günstigen Zutaten zurück. Ihre mentale Verfassung bringt sie dazu, sich immer wieder aufs Neue in suizidale Fantasien hineinzusteigern, doch sie wird zurück in die Realität gerissen als ihr Handy vibriert, sie seufzt, da sie erwartet das Mace schon wieder viel geschrieben hat, aber doch sieht sie widerwillig nach. Es war ihr Klassenchat oder zumindest der Chat, in dem die meisten ihrer neuen Freunde sind. Die Nachrichten waren eine Einladung zu einer Geburtstagsparty und die Antworten der anderen. Sie fühlt sich nicht wirklich motiviert, aber die Aussicht auf einen Abend ohne Familie bringt sie dazu, mitzuteilen, dass sie auch kommen wird. Sie kehrt zurück mit den Eingekauften Sachen und schafft es bald darauf eine zufriedenstellende Suppe zu kochen. Ihre Mutter tritt herein und fragt sie, warum der Tisch noch nicht gedeckt sei. Nanette erklärt, dass sie heute nicht mitessen würde und zu einer Party gehen wolle, da ihre beiden Eltern heute aber tatsächlich sehr miserable Laune haben, kommt nur diese kleine Bitte sehr schlecht an. Da Nanette sich nicht zurückhalten kann, beginnt sie diese deswegen auszuschimpfen, was ihr gehörig Krach verursacht. Ihr Vater wird fuchsteufelwild, da ihm der Alkohol zusammen mit dem Geschrei ordentliche Kopfschmerzen verursachte und droht Nanette, dass sie sich ja nicht zurücktrauen sollte, wenn sie jetzt dorthin gehe. Nanette komplett zerfressen von Wut und Frust rennt in ihr Zimmer, packt ihre Sachen und läuft zur Tür heraus.

### 7.1.3 Spiel Episode 2

Wir finden Nanette auf der Party wieder, wo sie versucht sich abzulenken. Ihre Freunde scheinen sich blendend zu amüsieren und sich um die sehr stille Nanette, wie sie sie seit mehreren Monaten schon war, nicht gross zu kümmern. Tatsächlich fällt jedoch Lissy, die ihr schon länger immer mehr aufdringt, auf, dass etwas nicht stimmt. Obwohl sich Nanette eigentlich nicht wirklich in der mentalen Verfassung befindet, auf ihre Spielereien einzugehen und diese aber gutmütig, als Witze akzeptieren konnte, die sie etwas ablenken würden, macht sich Nanette nicht aus dem Staub als Lissy herüberkommt. Nanette zwingt sich ein Lächeln auf, da sie gerade lieber nicht über ihre Probleme nachdenken, geschweige denn sprechen wollte. Lissy nimmt dies jedoch etwas anders auf und scheint mit neuer Motivation ihren, schon länger sich manifestierenden, Crush, den sie auf Nanette hat, in die Tat umzusetzen. Sie fordert Nanette zum Tanzen auf, nachdem sie einige Flirtversuche gestartet hatte. Diese willigt ein, wenn auch weniger aktiv und etwas teilnahmslos. Auf der Tanzfläche merkt Nanette jedoch, wie sich ihre Welt langsam aufheitert, sie scheint plötzlich wie ausgetauscht und lacht sogar, da es ihr so viel Spass macht. Lissy scheint sehr froh darüber zu sein, dass sich Nanette amüsieren kann und beginnt etwas rot zu werden, als ihr Blick auf deren Lippen fällt.

Nanette, etwas verwirrt aber nicht sonderlich aufmerksam, lässt sich davon nicht beirren. Da passiert es plötzlich. Lissy nimmt ihre Wangen in die Hände und küsst sie. Nanette völlig perplex löst sich ruckartig von ihr und springt zurück, sie fragt sie sehr bestürzt, was das sollte. Lissy sieht sie prüfend an. „War das nicht das, was du wolltest?“ Der DJ hat die Musik gestoppt und alle ihre Freunde sehen sie nun an, als Tränen aus ihren Augen strömen. „Warst du die ganze Zeit am Vortäuschen?“, „Nicht cool Ettie, warum hast du es denn so weit kommen lassen?“ rufen sie ihr zu, Lissy hebt ihre Stimme etwas, um die anderen zu übertönen „Ach Mann Ettie! Ich hatte echt Lust mal ne Freundin zu haben, was ein Scheiss! Ich hatte so viel Aufwand in dich gesteckt weisst du.“ Die Wörter fliegen regelrecht an ihr vorbei und verstummen irgendwann komplett, Nanettes Blick wird immer unklarer. Und alles wird Schwarz. Das Einzige, was sie hört, sind ihre tausenden wirren Gedanken. „War es also das? Die einzige, mit der sie sich eingermassen verstanden hatte, wollte eigentlich nur ihre eigenen egoistischen Ziele verfolgen?“, „Ist das gerade wirklich passiert“, „Ich kann nicht mehr“, „das kann doch alles nicht echt sein“, „Bitte Mace- ...“

Dieser Gedanke lässt sie wieder zu sich kommen, sie ist am Rennen und war wahrscheinlich vorhin einfach aus dem Raum gestürmt. Sie sollte überhaupt nicht an Mace denken! Sie, die nichts als unehrlich und kontaktlos war, die Maces viele Nachrichten einfach nicht einmal ansehen konnte. Sie beginnt nochmals zu weinen, als der Weg in drei Richtungen abzweigt. Die eine wäre die Richtung zum Bahnhof, der andere Richtung Strasse zu der sie über die Brücke laufen kann und der letzte wäre weiter in den Park.

#### 7.1.4 Wegweiser Brücke

Wählt man diesen Wegweiser meint sie noch „dahin kann ich nicht zurück“ und lässt einen nochmals umentscheiden. Wenn man dies nicht tut, läuft sie weiter den Weg zur rechten Seite entlang. Man sieht sie einige Dinge murmeln. „Warum nicht.. und doch,- nicht falsch.. war das immer- hab ich alles.“ Sie fasst sich ein Herz und holt ihr Handy heraus. Auf ihrem Handy öffnet sie den Chat von selbst. Sie schreibt: „Hast du wirklich jemals so gefühlt wie ich?“, „das wäre absurd.. ich bin so ein Stück Scheisse wieso versuche ich das hier überhaupt?“ Sie wartet einige Sekunden und schreibt dann. „Es tut mir so leid ich liebe dich mehr, als alles andere auf dieser Welt, wie konnte ich es zu dem hier kommen lassen?“ „Entschuldigung, dass ich so ein Loser bin, ich selbst kann mir nicht vergeben ich werde nie.“ „Wenn, dann vielleicht in einem anderen Leben, hm?“ Sie sendet die letzte Nachricht. Sie war während dem Schreiben weiter gegangen und befindet sich nun auf der Brücke. Sie sieht den Mond schein auf dem Wasser glitzernd. „Den Mond und die Sterne ansehend habe ich mich immer am nächsten zu dir gefühlt..“ flüstert Nanette. „Warum fühlt es sich nun so kalt an, wenn ich dies tue?“ „Wenn doch nur dieser ganze Albtraum enden könnte, ich will diese ganze Scheisse nicht mehr durchmachen“

Ihr blick fällt auf das Geländer der Brücke und wie besessen beginnt sie auf dieses zu zulaufen. Sie steigt herüber und hält sich fest. Wieder bei sich sieht sie auf den unter ihren liegenden strömenden Fluss, etwas in ihr scheint nochmals zu überlegen, ihr Gesicht wird nochmals ein Ebenbild absoluter Müdigkeit und Frust, woraufhin sie sich fallen lässt.

Im Abspann dieses Endes sieht man noch zuletzt ihr Handy am Ufer aufleuchten, mehrere Male, bis es ins Schwarze blendet.

### 7.1.5 Wegweiser Bahnhof

Wählt man diesen Weg meint sie noch, „Ist mir echt egal, ich will einfach gehen weg von all dem hier“ und lässt einen sich nochmals umentscheiden. Wählt man trotzdem diesen Weg beginnt sie murmelnd Richtung Bahnhof zu laufen. Sie sieht trist müde und fertig aus. „Ich möchte nie mehr hierhin zurückkommen.“ Sie stoppt kurz und hält inne.

„Ich will nichts mehr hiervon in meinem Leben haben. Meine Scheissfamilie, meine Scheissfreunde alle sind ein und dieselben, diese Worte Familie und Freunde werden beschmutzt nur weil sie für diese stehen.“ „Ich kann nichts mehr.. retten“ ihre Stimme bricht. Sie setzt sich auf die Bank am Bahnhof und beginnt zu schluchzen. „Du.. Ich habe es wohl erst heute wahrhaben können.. wer du für mich bist“ „Ich bin ein Feigling, ein absolutes Arschloch, ich verdiene nichts davon, was ich mir noch erhoffe“ „Du du.. hast das nicht verdient, ich kann das alles nicht mehr so weitermachen-“

„Und doch habe ich das so oft gesagt und du hörst mir einfach nicht zu, was kannst du nur WAS KANN MAN NUR IN MIR SEHEN?“ Sie weint weiter und fasst einen Entschluss. Sie nimmt ihr Handy mit zitternden Händen aus der Tasche und beginnt zu schreiben. „Mace meine ach keine Ahnung Schutzengel? auf jeden Fall Engel auf jeden Fall mein einziges Licht in dieser Welt“ „Ich.. es tut mir leid... Ich werde dich immer lieben, aber du sollst jetzt bitte nicht mehr etwas wie mich haben, dass dein Leben so zerstört.. Ich bin es nicht wert glaub mir doch.. Ich werde jetzt was versuchen und ich weiss zwar nicht was danach kommt, was dann passieren wird.. ich weiss nur dass es besser wäre als das hier.. in einem anderen Universum werden wir beide zwei süsse Katzen sein, die endlich so sein können, wie sie das wollen und- selbst wenn das nicht der Fall ist, werden wir uns sicher nochmals treffen.. Es tut mir leid. Lebwohl“ „Ich hoffe du kannst das ganze schnell hinter dich bringen und vergessen“ „- deine unsinnige Nanette“, nachdem sie dies alles abgesendet hat, es war etwa 2 Uhr morgens und Nanette hatte absichtlich einen Zeitpunkt gewählt, in dem Mace sehr wahrscheinlich am Schlafen war, starrte sie eine Weile in die Ferne. Ihre Augen schienen leer geradezu hohl. „Habe ich das gerade wirklich.“ sie stockt „wieso bin ich immer so ein Lügner“ sie schlägt die Hände vors Gesicht in absolutem Ekel und Horror. Ein Zug fährt ein und unterbricht ihre, wohl ansetzende, Panikattacke.

„Hab ich überhaupt mein Geld dabei??“ Sie sucht auf irgendeine Weise leer wirkend in ihrer Tasche. Ihr Blick fällt auf das Armband, welches sie im Gedanken an Mace gekauft hatte und wird etwas zornig. Sie reist das Armband von ihrem Handgelenk sodass die Fäden reissen und schleudert es einige Meter weit weg. Sie steht auf und setzt sich in den Zug, ohne nochmals zurückzusehen. „Egal“ denkt sie „die können mich gerne rauswerfen und die Rechnung an meine schissigen Eltern schicken“

Immer weiter fährt sie mit dem Zug. Einige Kontrolleure laufen an ihr vorbei, wenn sie gerade eingnickt ist, sie sitzt jedoch die ganze Zeit still und mit gesenktem Blick, der weder Trauer noch Glück ausstrahlte. „Diese Leere und diese Verlorenheit.. vielleicht ist sie ja nur vorübergehend.. wenn ich diesen Sonnenaufgang erblicke..“, die Sonne geht gerade auf als sie an einer Küste entlangfahren, „Mir ist, als ob ich mich etwas schummrig fühle nach einem langen schlechten Traum, wenn man irgendwie das Gefühl hat, dieser Traum war viel besser als deine eigentliche Realität, weswegen man zuvor immer wieder versucht hat in ihm zu bleiben und weiterzuschlafen, weshalb man nun ganz ausgelaugt ist, obwohl man gerade erst erwachte.“ Sie blickt auf ihr Handy in ihrem Schoss. „Was sollte ich mir denn überhaupt wünschen, jetzt wo es nicht du bist, die ein Teil meines Lebens ist?“

Plötzlich sieht man eine Emotion in ihrem Gesicht. „Hab ich echt den Nerv so etwas zu denken, nachdem allem, was ich getan habe??“ „NICHTS MEHR DAVON“ Sie wirft ihr Handy aus dem offenen Fenster. Der letzte Faden, der sie noch an etwas gebunden hatte. Und steigt beim nächsten Stopp aus. Irgendwo, Irgendwann, sie hat keine Ahnung.

### 7.1.6 Wegweiser Park

Wählt man diesen Wegweiser meint sie noch, „Ich.. ich hab doch keine Ahnung wo ich gerade hinwill!“ und lässt einen sich nochmals umentscheiden. Wählt man diesen trotzdem rennt sie weiter geradeaus. „Ich kann es nicht fassen, warum musste sie so etwas-“, sie schluchzt nochmals und läuft ab vom Weg. Die Szene blendet aus und wieder ein. Sie ist erschöpft und ausser Atem in langsamem Tempo am Weiterrennen. „Huh, was ist denn das?“ Sie findet sich vor einem Baumhaus wieder und stoppt, sie erinnert sich an etwas. Als sie sich mit Mace getroffen hatte, haben sie sich in einem Baumhaus verschanzt, welches Nanette gefunden und zu ihrem Lieblingsplatz gemacht hatte. Wir sehen eine Rückblende und sie erinnert sich an die Zeit, die sie mit Mace verbracht hatte und muss lächeln.

„Ich weiss nicht wie aber werde mich bessern“, „ich werde alles Mögliche versuchen“, murmelt sie zu sich selbst und schreibt Mace. „Ich muss dir etwas gestehen..“, sie sieht zum Himmel und sieht Mace Lächeln.

Man sieht nun wie sie sehr viel zu schreiben beginnt und dann auch einschläft. Morgens wacht sie auf als die Sonnenstrahlen beginnen, sie zu blenden. „Hätte lieber noch weiter von dir geträumt, aber das hier ist auch okay.“, meint sie zu sich selbst.

„Nur dank dir konnte ich mich an eine schöne Zeit zurückerinnern, eine Zeit, bevor ich nicht mehr mit dir reden konnte.. ich denke nicht, dass ich dich verdiene und erwarte, dass du..“ sie presst die Lippen zusammen „, dass ich dich nun verlieren werde..“

„Ich weiss du kannst mir nicht vergeben, aber wollte ich es dir aber noch einmal sagen, ich liebe dich“ sie sendet die ganze Nachricht, die sie letzte Nacht geschrieben hatte.

„Hab ich jetzt.. gar niemanden mehr?“ Sie überlegt.

„Nein nicht darüber nachdenken, ich werde mich jetzt ändern, nicht mehr werde ich so hilflos und ausgeliefert sein und-“

Plötzlich kommt eine Nachricht von Mace.

„Hey hey hey langsam?? Denkst du wirklich, dass mir das so wichtig wäre- eine kleine Lüge?

„Alsooo.. was war den eigentlich der Grund, weswegen deine Mutter wollte, dass ich gehe? Ich meine vielleicht hast du ja eine Ahnung? Das alles hat dich so sehr belastet, oder?

Du arme liebe alberne.. es tut mir so leid, dass ich das zugelassen habe. Komm versuch dich doch nochmals zu erinnern, ob da noch irgendetwas anderes war, dass du mir noch nicht erzählt hast.. sonst wird das nur wieder zwischen uns stehen!“

„Ich bin wirklich so stolz auf dich, dass du es geschafft hast mir das alles zu sagen“

„was.. warte Mace, was meinst du es ist dir nicht so wichtig?“

„Na was denkst du denn? Denkst du ich könnte nach so einem lieben Text böse auf dich sein??“

„Und wie soll ich mich fühlen, wenn ich jetzt weiss, dass du angefangen hast über uns zu denken, wo ich doch schon seit langer Zeit, das Gefühl hatte, dich zu verlieren, wenn dann muss es von dir kommen. Ich werde mich nie zwischen uns stellen, das weisst du doch? Du bist mein ein und alles!“

„Du bist wirklich etwas Besonderes, Nan. Jedes Mal, wenn du die kleinste Sache schreibst, kann ich nicht anders, als nervös, glücklich, traurig und überwältigt zu sein.“

„Nein, Nein Mace- stopp warum bist du so.. “

„Ich kann mich einfach nicht dazu bringen, dass hier so weiterzuführen.. ich werde dir nur wehtun.. ich verdiene nichts von alledem, was du gerade gesagt hast- Vielleicht, aber nur in dem seltenen Fall, dass ich mein Leben endlich auf die Reihe bekomme, kann ich mich irgendwann dazu bringen, dass hier nochmals zuzulassen..“

„Ich möchte wirklich, dass du dich auf dich selbst konzentrierst und nicht noch mehr deiner kostbaren Zeit mit mir verschwendest“

„aber.. NEIN WARTE WAS IST, WENN ICH DIE BIN, DIE DIR HILFT DEIN LEBEN AUF DIE REIHE ZU BEKOMMEN, WAS DENKST DU WIE DU DAS SCHAFFST? MIT MENSCHEN WIE MIR DIE DICH LIEBEN??“

„Hör dich doch an.. bitte Mace ich- Hab etwas Selbstrespekt und lass dieses bittere Kapitel deines Lebens mit mir hinter dir“

„sorry für das, was ich jetzt tun werde..“

„.. nein, nein, tu das nicht“

„bitte“

„Ich bin nicht gut für dich, wieso siehst du das denn nicht??“

„Es tut mir so leid.. aber ich liebe dich okay?“

„Es musste so kommen.. ich.. ich kann mich nicht ändern, ich werde immer so bleiben“

„immer die gleichen Fehler machen“

„Ich kann es nicht ändern..“

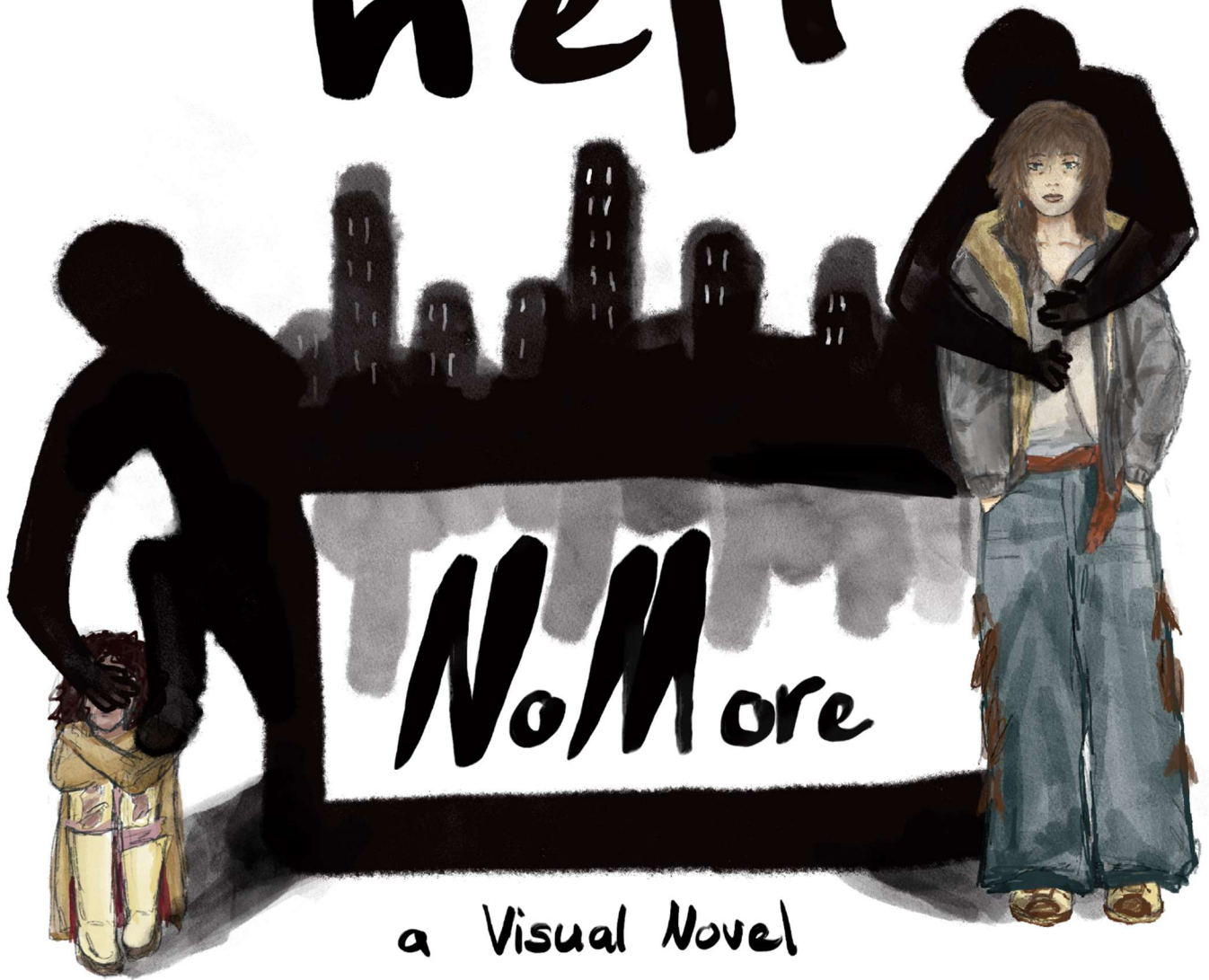
Sie macht sich auf zum Bahnhof. „Wohin auch immer.. ich weiss nur ich kann nicht hierbleiben“

Sie steigt ein.

## 7.2 Konzeptheft

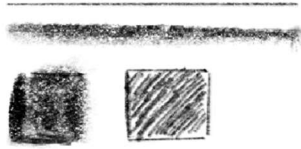
*Gestalterische Konzepte:*

# Konzept- heft



a Visual Novel

# Utensilien: Procreate



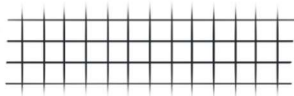
**HB Bleistift:**  
(klassische Pinselsammlung)  
Skizzen,  
Graffiti



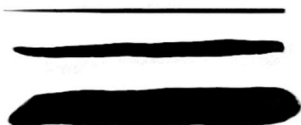
**Spectra:**  
(klassische Pinselsammlung)  
Schattierung,  
Farbe,  
Radieren



**Weicher Pinsel:**  
(klassische Pinselsammlung)  
Verwischen



**Gitternetz:**  
(klassische Pinselsammlung)  
Mauern,  
Kacheln



**Remarkable:**  
(Procreate Pinselsammlung)  
Konzept

# erste Versuche / Skizzen



# Charakterkonzept:

N  
A  
N  
E  
T  
T  
E



- o around 15
- o could have mental problems
- o call her ette, etty, nan

anything goes  
except this godforsaken  
name!!

- o there isn't really more to me...
- o can I stop please? ... thanks.

her grandmother's  
hair color  
(thank god)

really  
wants sleep



her  
favorite  
(and only)  
outfit  
(at least  
when she  
was 13..)

# Charakterkonzept:

**M  
A  
C  
E**

- quite important to nan I hope!
- I... well kate I love a bunch of things: my pets, lovely people, nan etc... well that's kind of the same - , uhh baking? dressing in yellow and pink!! my family.. mostly; everything about life- well maybe I should change the question!
- doesn't like: being away from nan...
- call me mace or whatever I don't mind kate it's really practical for online names though!
- oh gosh who did that to my picture?..

#be positive  
??



# Charakterkonzept:

really cool profile picture

ette gave her this choker

styled hair



trendy clothes



E  
L  
I  
S  
A  
B  
E  
T  
H

- very much above it all
- likely better than you!
- quite perfect actually.. well I almost-it's not like it'll go wrong so I might as well tell you
- plans to will kiss ette on the next party we're on!
- everyone thinks we're flirting anyway haha you heard right?
- uhm oh yes everyone calls me lissy got that?
- likes: lissy, ... uhh something else? ... ette I suppose (really cheesy I know)
- dislikes: people that don't get my jokes

# Charakterkonzept: Friends

SUNNY



her daddy is really important.. we think?

her friends need to have good style

Gael



it was all dyed once

she loves layering clothes

LINDA



lost her jacket.. again

TIFFANY



really cold, cough and chill

- o my family has a building I mean you probably could tell by my last name
- o yall what should I even say!? no yall.. uhm I like bullying Gael yeah
- o I like etties style so I took her into our friendgroup

- o ette is cool I suppose but lissy's been kinda going too far with the jokes since she showed up so now our hangouts are kind of awkward
- o about me? well I'm gale.. my hobby is scetching and stuff

- o I'm Linda haha you like my outfit? I really wanted to try something new so like ever heard of green, purple and orange combo?? It's like you can match anything with orange waha.. ooooh! I was supposed to say something about our ettie!! well she seems nice enough, but like since a few months she seems really down and more quiet than usual, I'm kinda worried about her I'll be honest l-u-h? I should get to the point? oh oops haha we-

- o well, I don't like talking. I'd listen?
- o hm.. ette is.. I don't like her parasocial girlfriend.
- o I mean lissy duh.

# Charakterkonzept: Siblings

- uhm... well nan is a nice big sis. I hate Rory more. She laughs at me when I cry. mom also does that. and nan just stays quiet. I like that.
- she sometimes pisses me off tho!
- I am Til and I like watching the tv when dad isn't around and I like playing stupid fucking football - dad said that it's called like that!

V  
A  
L  
E  
N  
T  
I  
L  
L



A  
U  
R  
O  
R  
A



- oh.. so you see, I don't like wasting my time on thinking about her so unless you're planning on changing the subject count me out.
- ahahaha... well you can call me Rory- hahaha, sorry it's just. I was actually worried that weirdo could actually be important or something, good one I gotta say
- next time just tell me when it's about me...
- well I enjoy reading, actually I'm writing a book want to take a look?

# Charakterkonzept: Parents

• FUCK. OKAY.  
yes Nan is annoying too.

happy now??

• Can you not interrupt my show?

• hey- I SAID I'M TRYING TO WATCH THIS SHIT!!

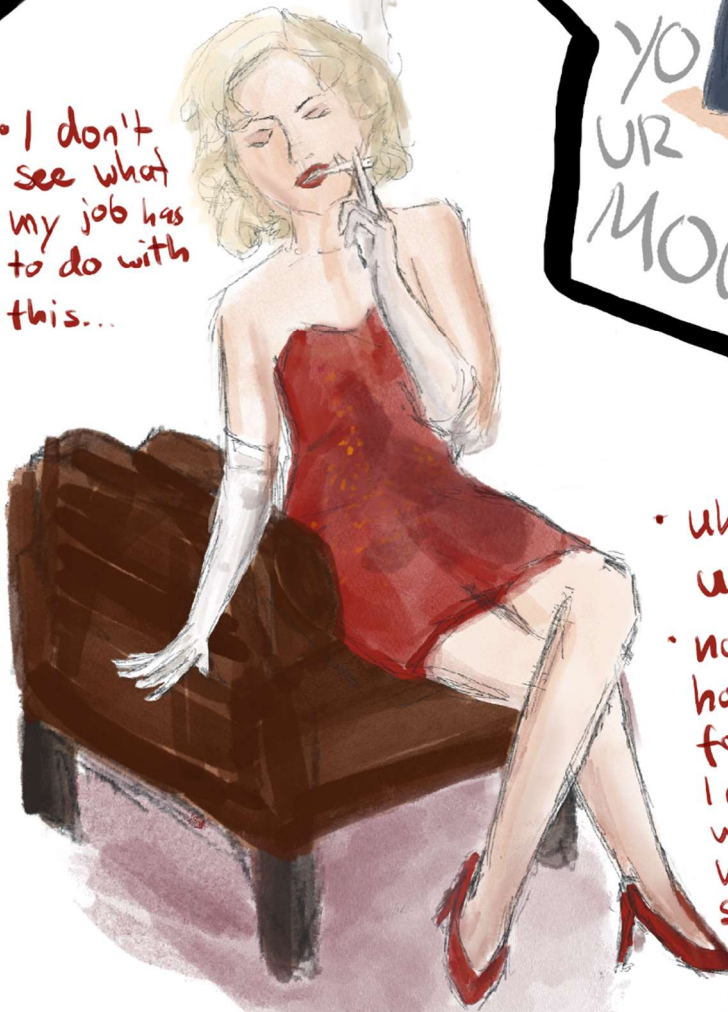
THIS IS MY ONLY TIME OF THE DAY I GOT FOR MYSELF

JUST SHUT YO

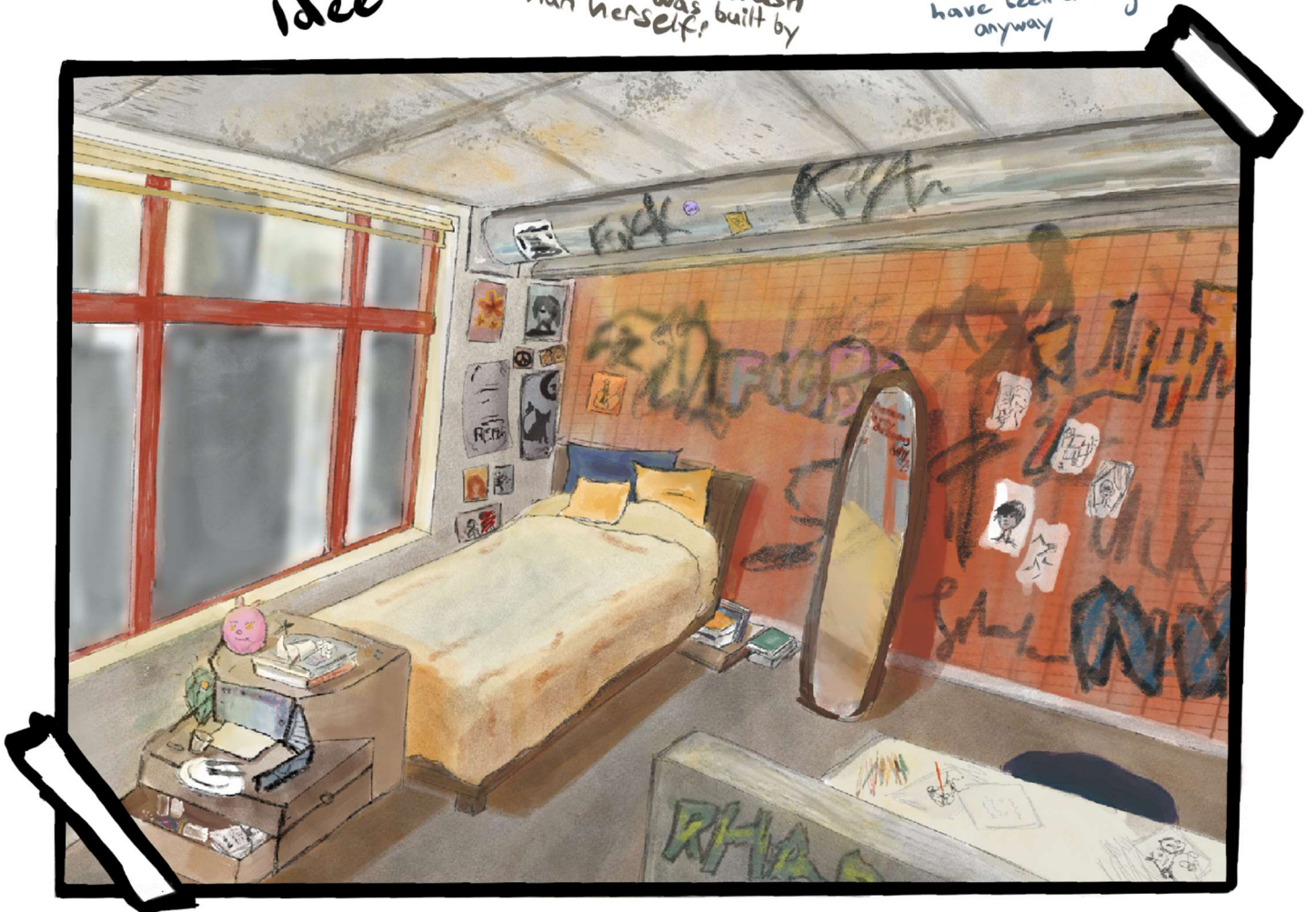
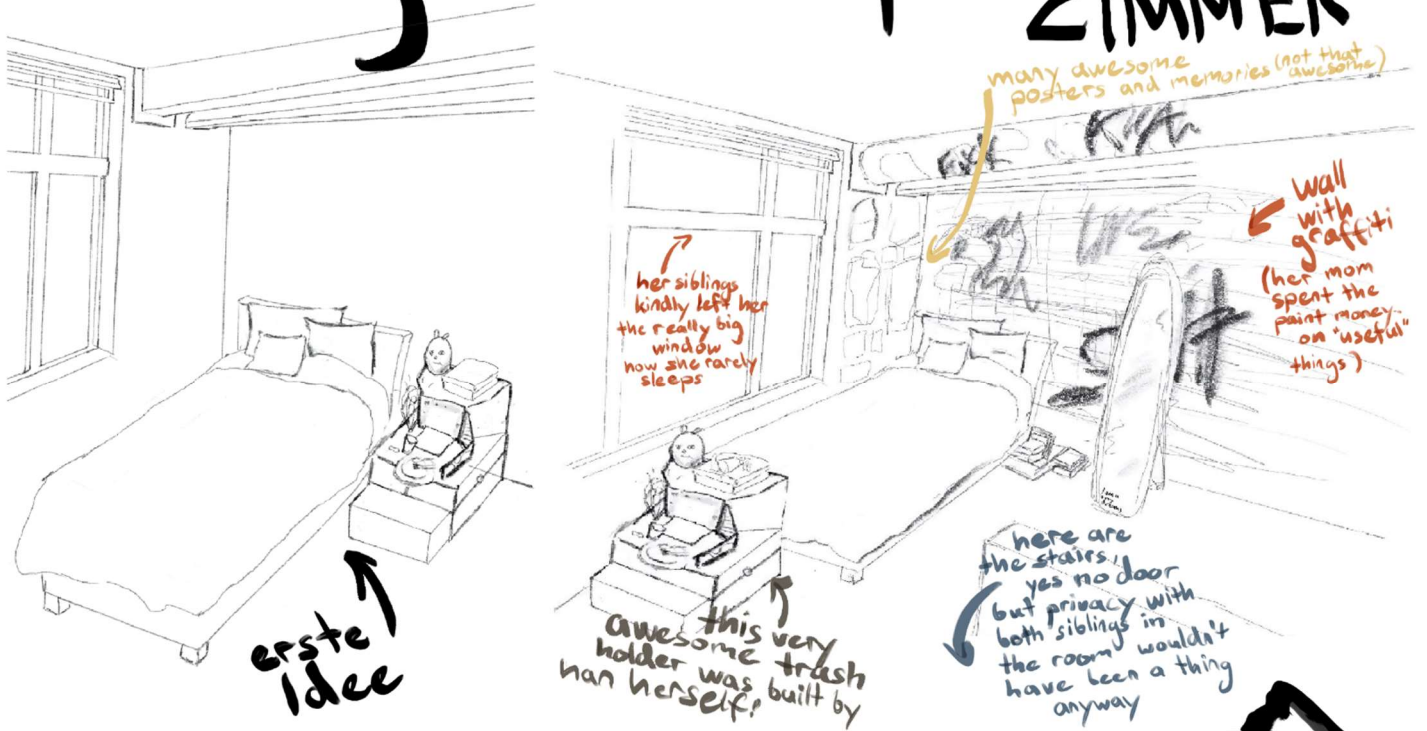
UR MOUTH!!

• I don't see what my job has to do with this...

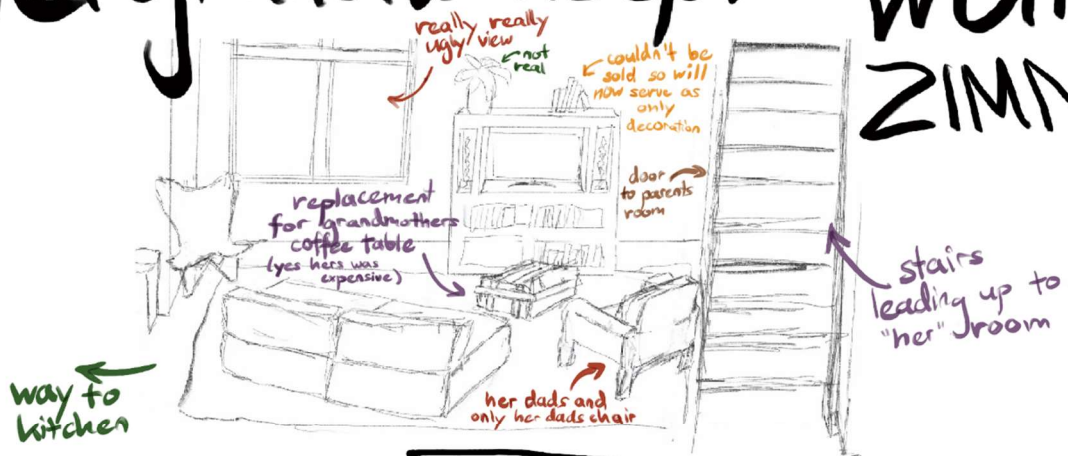
• uhh.. you mean that ungrateful brat?  
• nan just doesn't appreciate how much we sacrificed for her honestly I can't believe how well she gets by while all of us suffer - yeah?!  
she's more than okay you should hear her cursing us out goodness-



# Hintergrundkonzept: SCHLAF-ZIMMER



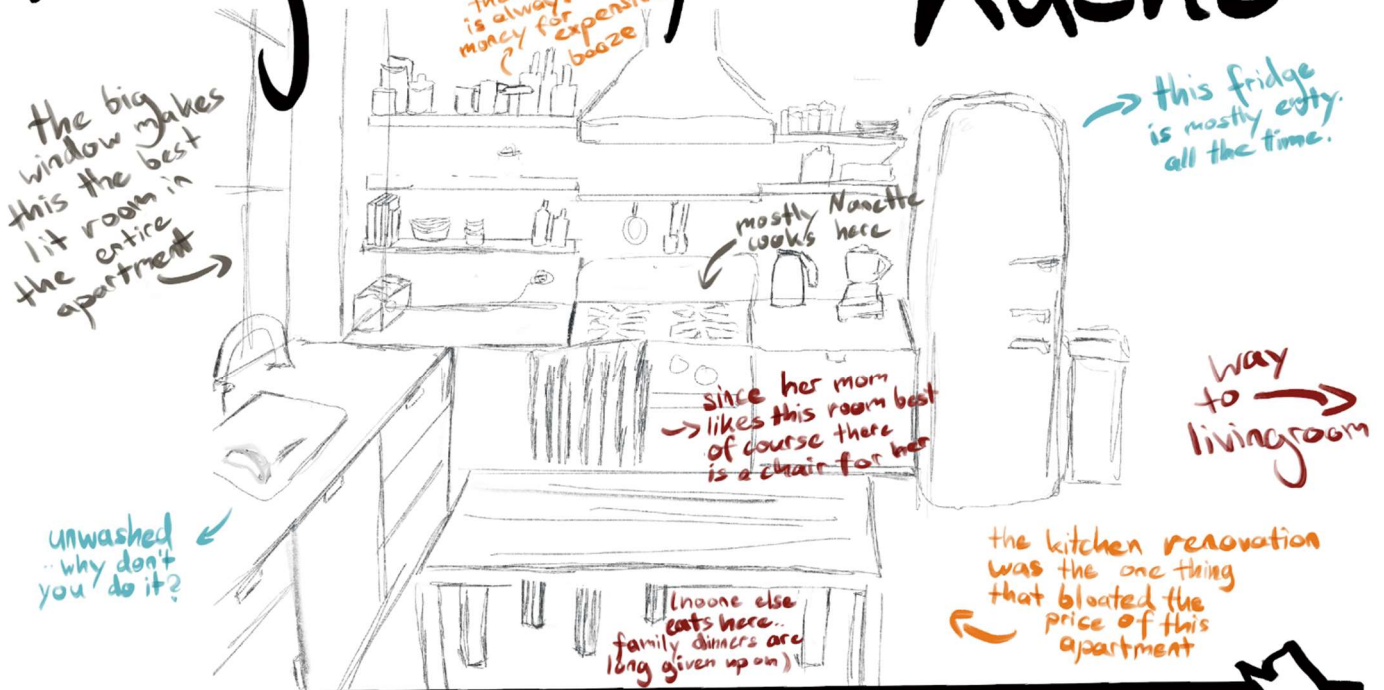
# Hintergrundkonzept: WOHN- ZIMMER



vorherige  
Farbkonzepte



# Hintergrundkonzept: Küche



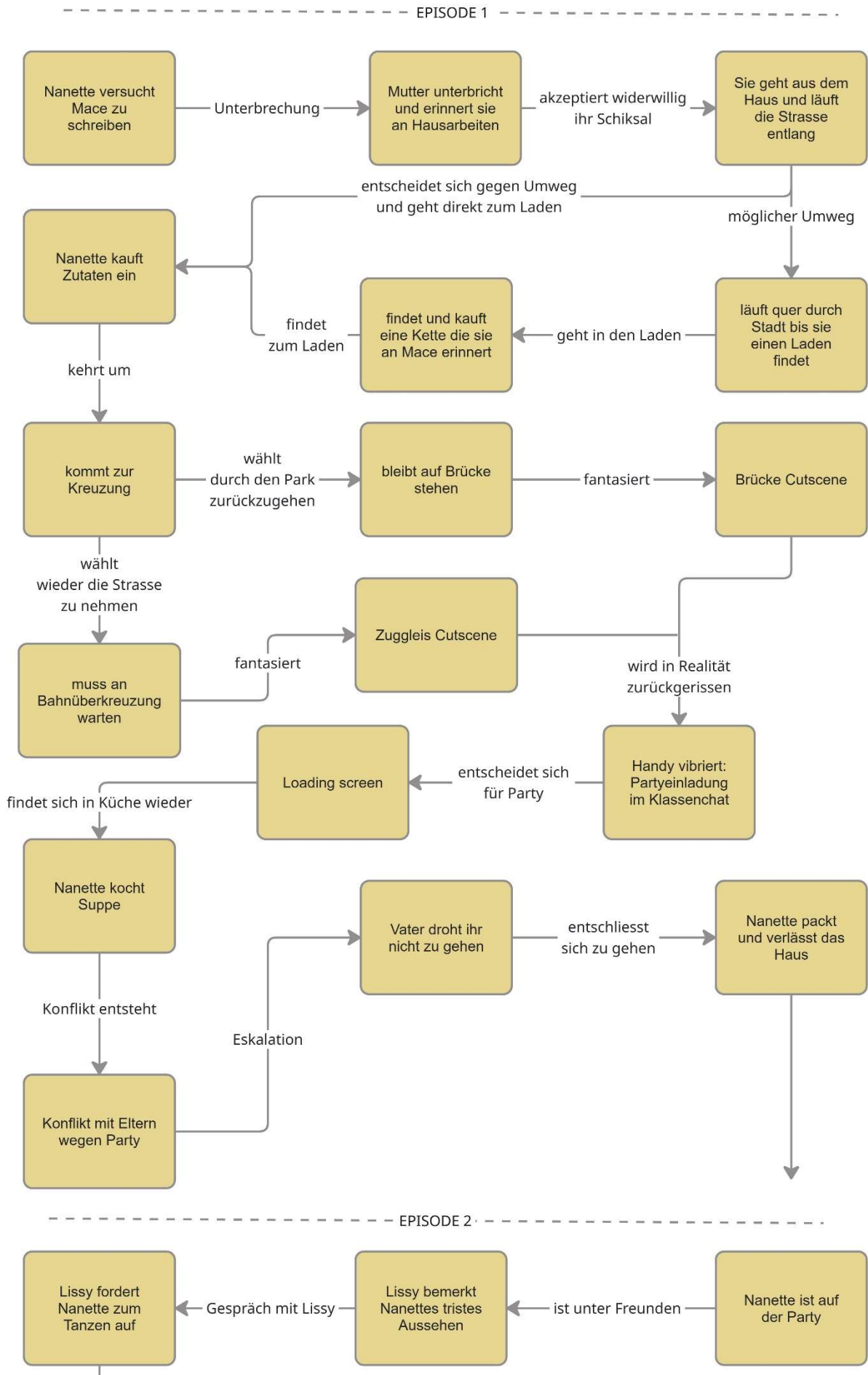
# Hintergrundkonzept: Strasse

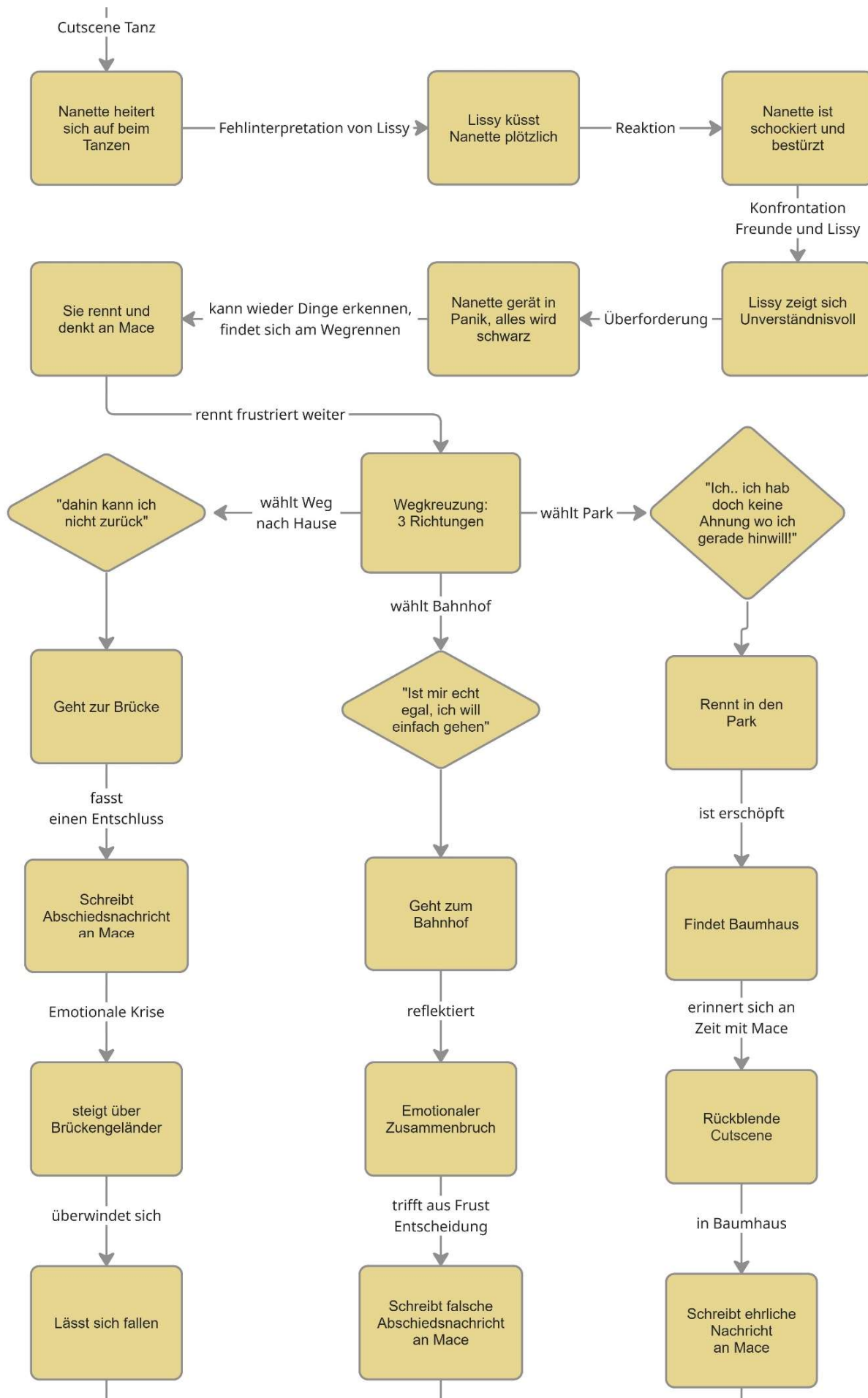


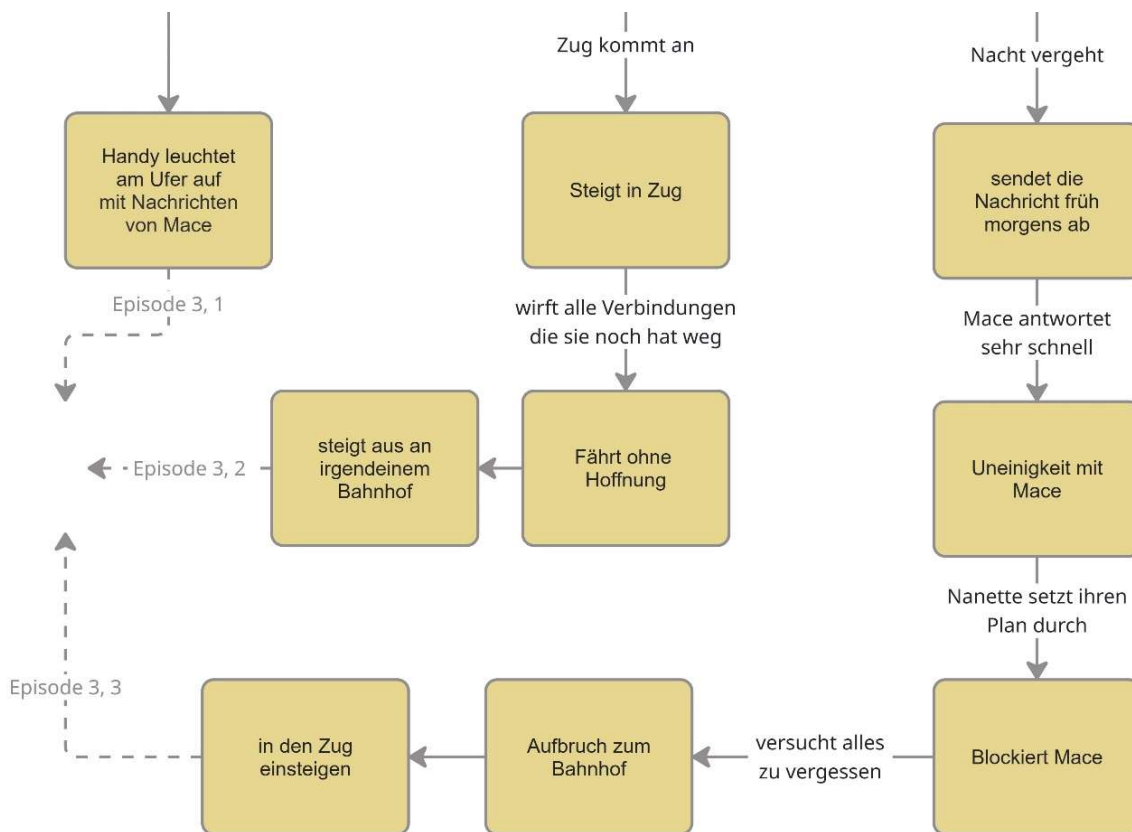
there is actually a small park of some sort across this street

the fact that nobody wants to live near railways somehow made this location quite affordable

# Flussdiagramm Handlung:

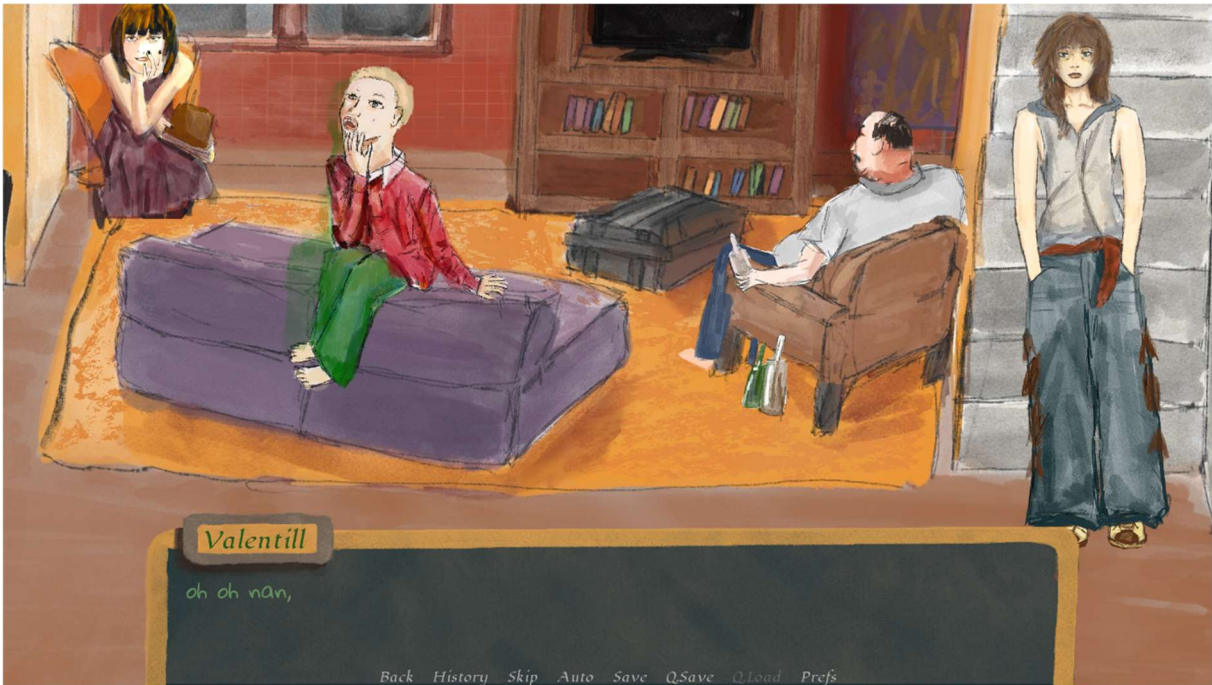
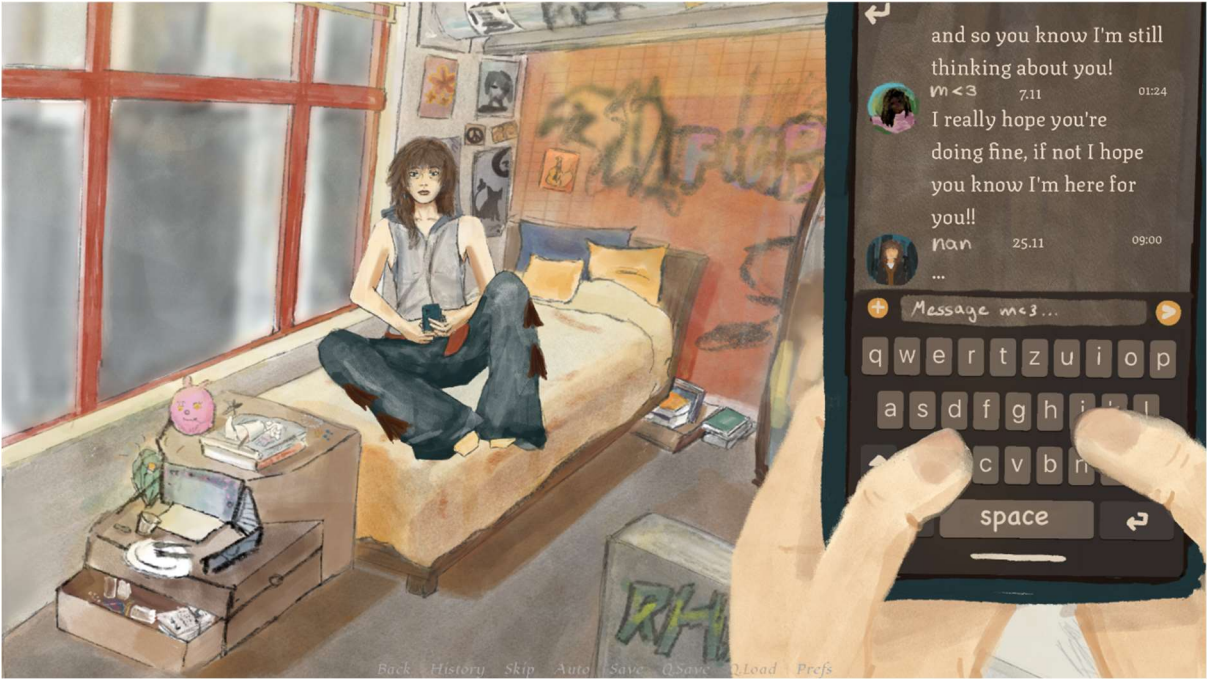






*Bilder der fertigen Szenen:*





## 7.3 Gameplay Features

### 7.3.1 Erklärung

Ich werde hier einige Gameplayfunktionen, die ich umgesetzt habe, hier ausführen, der Code zu diesen ist im Anschluss zu finden.

Die erste richtige Funktion, die ich realisiert habe, ist ein Screen, der zunächst nur für das Zimmer zugeschnitten ist, dessen eigentliche Mechanik aber auch für anderes schon wiederverwendet habe. Es handelt sich um einen Screen, den ich „roomwithbuttons“ genannt habe, den man „callen“ kann, was so viel bedeutet wie den Code, der bei diesem Screen steht, durchführen, wenn man „call \*Screenname\*“ in den Code des Labels, das gerade durchgeführt wird, schreibt, was verursacht, dass eine Art durchsichtige Schicht über der gerade vorhandenen Szene kreiert wird. Man kann nun nicht mehr einfach weiter klicken mit Maus oder Leertaste und stattdessen, wenn man mit der Maus über den abgebildeten Hintergrund fährt, bestimmte Sachen bemerken, die aufleuchten, wenn man mit der Maus über sie fährt. Diese blinken dann, bis man entweder nicht mehr mit der Maus über dem Objekt ist oder bis man diese dann anklickt. Das Anklicken kann alle möglichen Dinge auslösen hier waren es jetzt Kommentare zu diesen einzelnen Objekten, die von der Protagonistin gesagt werden. Dies wurde mit weissen Imagebuttons, die die Form der Objekte haben geschafft.

Ein weiteres Feature, das ich umgesetzt habe, ist das Handyscreen Menu. Es soll im Spiel selbst die einzige Möglichkeit sein Einstellungen anzupassen, zu speichern und andere Menu Funktionen durchzuführen. Ich habe dafür einen Screen, der bei jedem Label mit dem „show“ Statement gezeigt wird und bildlich eine kleine Version des Handys oben rechts ist. Wenn man über diesen fährt, geht das Handy an und wenn man draufklickt, öffnet es das Handy Menu, was der Homescreen eines fast einen Drittel der ganzen Bildfläche füllenden Handys ist. Auf diesem sind einige Apps zu sehen, deren Logos oft selbstverständlich aber noch mit App-Namen ergänzt sind, die für einzelne Funktionen stehen. Es gibt auch zwei Widgets, wie es sie in IOS gibt, im einen kann man die Musik an oder aus machen und wahrscheinlich auch lauter oder leiser. Andere Apps wie „Quit“, „Save“, „Settings“ usw sind darin zu finden. Eine der Apps ist auch für die Geschichte wichtig. Die Messaging App, wenn man diese auswählt, öffnet dies Nanettes Chatliste, und je nachdem welche Person ausgewählt wird öffnet sich der Chatverlauf oder meint Nanette, „no.. I don't want them to know I saw it“. Diese Applikation sowie die anderen kann man alle, da dies weniger Aufwand ist mit einem Pfeil, der auch im Homescreen zu finden ist, schliessen, um zum vorherigen screen zu kommen. Tatsächlich wird das aber mit einem Label gelöst und nicht mit der Call History. Weitere Apps, die noch nicht alle vollständig umgesetzt sind, „camera“, für Bildschirmaufnahmen, „main menu“, mit dem man zum Start Menu zurückkehrt, „history“ in der man die Dialoge nochmals nachlesen kann, „help“ das einige Tastaturbelegungen erklärt, „quit“, welches das Spiel schliesst, „save“ und „load“ die den Spielstand speichern oder einen anderen aufrufen und „settings“, mit den wichtigsten Einstellungen. Unter diesen Apps ist ein weiteres Widget, vom Kalender das zeigt, welches Datum es ist. Damit die Uhrzeit nicht immer abgeändert werden muss, ist der obere Teil des Handys nicht sichtbar. Je nachdem wird der kleine Menu Icon aber eine Zeit anzeigen, die jedoch Label spezifisch statt mit echter Zeit ändert. Eine letzte wichtige Gameplayfunktion, die noch kurz erwähnt werden sollte, ist das Steuern des Laufens von der Protagonistin Nanette.

Dies kann auf verschiedene Wege gelöst werden. Ich habe es mit einem Label, welches nicht den Hintergrund verändert gemacht. Zunächst, wenn im Spiel gerade gelaufen werden kann, wird ein Screen aufgerufen der einen nach einiger Zeit, die darauf hinweist, welche tasten zu benutzen sind, falls man dies nicht tut und dann eine while-Schleife, die diesen Screen immer wieder aufruft. Bis die Figur beispielsweise an der gewünschten Position ist. In diesem Screen sind „Keybuttons“, die je nach Taste, die gedrückt wird, eine Variable zur gewünschten Richtung verändern und das Walk Label aufrufen. Dieses Walk Label wendet dann je nachdem wie die Variable nun lautet, einen anderen Transform auf das animierte Bild, welches als eine unendliche im Spiel aufeinanderfolgende Sprite Folge definiert ist, an. Dieser Transform holt dann die x-Position, im Moment gibt es noch kein hoch und runter, da dies nicht notwendig erscheint, jedoch kann dies nicht sehr kompliziert hinzugefügt werden, und macht diese plus oder minus eine bestimmte Zahl, die je nach Geschwindigkeit, die gerade in der Szene angemessen ist durch eine Variable angepasst werden kann, dies kann ansonsten auch mit Änderung des Linear Koeffizienten, der für die Anzahl Sekunden. die der Transform braucht. steht gelöst werden.

### 7.3.2 Code

```
default endobjects = 0
while endobjects == 0:
    call screen roomwithbuttons(debug = True)

jump Livingroom

label yapaboutobjects(furniture):
    Thoughts "hmm..."

    #halfwall
    if furniture == 1:
        Thoughts "my halfwall I guess"
        menu:
            Thoughts "leave?"

            "yep":
                $ global endobjects
                $ endobjects = 1
                hide screen PhoneMenuIcon with smooth
                return
            "nope":
                return

    #mirror
    if furniture == 2:
        Thoughts "Gah I-{w} why do I keep doing this??..{w} I can't
        give her happiness I- (4 more messages) hahh.. seems they stopped"

    #letters
    if furniture == 3:
        Thoughts "Well atleast they will find out why I did what I did when it happens.."

    #and so on
    return
```

**Abbildung 1:**

Label für den roomwithbuttons-Screen

```

##roomwithbuttons
screen roomwithbuttons(debug=False):
    imagebutton:
        align (0.5,0.83)

        idle "images/bg objects/objectmasks/halfwall_mask.png"
        hover "images/bg objects/objectmasks/halfwall_mask.png"

        focus_mask True

        hovered [Show("halfwall_overlay"), Show("displayTextScreen", displayText = "halfwall")]
        unhovered [Hide(screen = "halfwall_overlay", transition = Dissolve(0.5)), Hide("displayTextScreen")]
        action [Hide("displayTextScreen"), Hide(screen = "halfwall_overlay", transition = Dissolve(0.5)), Call("yapaboutobjects", 1)]

    imagebutton:
        align (0.4,0.6)
        at transform:
            pos (0.38, 0.54) zoom 0.6

        idle "images/bg objects/objectmasks/letters_mask.png"
        hover "images/bg objects/objectmasks/letters_mask.png"

        focus_mask True

        hovered [Show("letters_overlay"), Show("displayTextScreen", displayText = "some letters")]
        unhovered [Hide(screen = "letters_overlay", transition = Dissolve(0.5)), Hide("displayTextScreen")]
        action [Hide("displayTextScreen"), Hide(screen = "letters_overlay", transition = Dissolve(0.5)), Call("yapaboutobjects", 3)]

    imagebutton:
        align (0.5,0.83)
        at transform:
            pos (0.5, 0.82) yzoom 0.66 xzoom 0.66

        idle "images/bg objects/objectmasks/mirror_mask.png"
        hover "images/bg objects/objectmasks/mirror_mask.png"

        focus_mask True

        hovered [Show("mirror_overlay"), Show("displayTextScreen", displayText = "mirror")]
        unhovered [Hide(screen = "mirror_overlay", transition = Dissolve(0.5)), Hide("displayTextScreen")]
        action [Hide("displayTextScreen"), Hide(screen = "mirror_overlay", transition = Dissolve(0.5)), Call("yapaboutobjects", 2)]

## overlay screens
screen halfwall_overlay():
    add "images/bg objects/objects/halfwall.png":
        at placehalfwall
screen letters_overlay():
    add "images/bg objects/objects/letters.png":
        at placeletters
screen mirror_overlay():
    add "images/bg objects/objects/mirror.png":
        at placemirror
screen app_exit_button():
    add "gui/exit_app_button.png":
        at appexit
    timer 3.25 action Hide('notify')

```

**Abbildung 2:**  
roomwithbuttons screen und  
overlay screens

```

label phone(app):
    if app == "homescreen":
        show phone home:
            subpixel True pos(172,108) zoom 0.93
        call screen homescreen
        if _return:
            $ nextapp = _return
            if nextapp == None:
                call phone(nextapp)
        else:
            hide phone
            return
        hide phone home
        return
    elif app == "messenger":
        show phone app messenger:
            subpixel True pos(172,108) zoom 0.93
        $ done = True
        while done == True:
            call screen exit_app
            call phone("homescreen")
    # elif other apps...
    return

```

**Abbildung 3:**  
phone-screen-label

```

label moveNan:
    if whereto == "bye":
        return
    elif whereto == "right":
        show nanette_walk right:
            walk("right")
    elif whereto == "left":
        show nanette_walk left:
            walk("left")
    $a += 1
default whereto = "left"
screen movesaround:
    key "keydown_K_RIGHT" action [SetVariable("whereto", "right"),Call("moveNan")]
    key "keydown_K_LEFT" action [SetVariable("whereto", "left"),Call("moveNan")]

```

**Abbildung 4:**  
Bewegungssteuerungs-label

```

##PhoneMenuIcon screen

screen PhoneMenuIcon:
    imagebutton:
        focus_mask True
        idle "images/phone/icon phone idle.png"
        hover "images/phone/icon phone hover.png"
        at phoneIcon
        action Show("notify",message = "you could now access the menu.. theoretically (press esc)")

##Homescreen

screen homescreen:
    imagebutton:
        focus_mask True
        idle "gui/app button.png"
        hover "gui/app button_h.png"
        at exitapp
        action Return(None)

##Messagesscreen

default chat_history_m = [["heyyy.. just checking in and so you know I'm still thinking about you!", "27.10", "mMace", "17:50"],
screen Messagesscreen(message = None, date = None, who = None, time = None, hight = None):

    ## Avoid predicting this screen, as it can be very large.
    predict False
    python:
        if message != None:
            chat_history_m.append([message, date, who, time])

    frame:
        background None
        xpos 880
        ypos 15
        bottom_padding 635
        hbox:

            ## Reserve space for the navigation section.
            frame:
                style "game_menu_navigation_frame"

            frame:
                #xsize 600
                style "game_menu_content_frame"

                viewport:
                    if done == True:
                        yinitial 1.0
                    elif hight == None:
                        yinitial 0.85
                    else:
                        yinitial hight
                scrollbars "vertical"
                mousewheel True

```

**Abbildung 5:**  
Verschiedene Phone screens

## **8 Reflexion**

### 8.1 Probleme

Diese Maturaarbeit lief nicht immer nach Plan und wurde oft strukturell komplett geändert, was nun zwar in der fertigen Arbeit nicht sehr stark auffallen mag, da nun das letzte und umsetzbare Ziel als festes Konzept präsentiert wurde, jedoch ist dieser Aspekt nicht auszulassen. Zunächst war die Zeitplanung ein, zwar theoretisch sehr gut ausgefeiltes, aber praktisch doch eher zeitlich verzögerndes System. Ich habe grosse Teile der Zeit, dies war auch schon in der Planung so festgelegt, mit Theoretischen Aspekten wie der Spielanalyse, Aneignung der Programmiersprache und vor allem der weiteren Aufbesserung der Handlung und wenigen Zeichnungen verbracht und erst etwas nach den Sommerferien sehr zögerlich damit begonnen das Spiel tatsächlich umzusetzen, dieses vollständig umzusetzen war zu diesem Zeitpunkt noch mein eigentliches Ziel, was nun tatsächlich sehr unrealistisch erscheint, aber würde ich trotzdem nicht bestreiten wollen, dass das Umsetzen von mehr als nur den ersten Paar Szenen möglich gewesen wäre. Denn wegen meiner den Aufwand für diese unterschätzenden Zeitplanung mussten zunächst noch sehr viele weitere Zeichnungen tatsächlich zufriedenstellend, fertiggestellt werden, um die Szenen, dann tatsächlich grösstenteils richtig umsetzen zu können. Auch das Umsetzen dieser war dann zeitlich viel aufwendiger als zunächst gedacht. Diese beiden Fehleinschätzungen waren die Konsequenz aus zwei Dingen. Zum einen lag es daran, dass mir dieses Projekt so am Herzen lag und ich mich nicht mit mittelmässigen Sachen zufriedengeben konnte. Dies war beim Programmieren und Designen des Gameplays als auch bei den Zeichnungen der Fall. Der zweite Grund ist darauf zurückzuführen, was auch etwas in den ersten hineinfliesst, dass ich nicht konkreter festgelegt hatte, was diese „Umsetzung“ bedeuten würde. Denn, ob sie eine, zumindest fertige spielbare Version, die aber dann sehr karg und einfältig wirken würde oder eine sehr ausgefeilte und mit jeder möglichen Erweiterung und Detail bereicherten Version, die auch noch übersichtlich gecodet wurde, des Spieles meint, ist ein monumentaler Unterschied und spannt ein ganzes Spektrum an möglichen einzuschätzenden Aufwänden auf. Wegen diesem Grund habe ich mich entweder oft in kleinen Details, sowohl beim Programmieren als beim Zeichnen, verloren oder viele Aufgaben, über deren unspezifischen Art ich mir Unterbewusst wohl schon im Klaren war, prokrastiniert und aufgeschoben. Auch wegen diesen Verzögerungen wurde die Zeit immer knapper, da immer mehr andere schulische Aufgaben dazukamen, was zu noch mehr Aufschieben und weniger priorisieren einer tatsächlichen Umsetzung wurde. Man kann also definitiv ein starken Kritikpunkt nennen. Nicht, dass ich es nicht geschafft habe alles umzusetzen, sondern dass ich nicht schon früher, wirklich festgelegt habe, was mit umsetzen gemeint wäre und tatsächlich versucht habe, vielleicht auch mit ausprobieren, herauszufinden, wie viel Aufwand dies dann tatsächlich bedeuten würde.

## 8.2 Vergleich mit Zielen

Da mein Konzept der Maturaarbeit auch nur die Planung und die Umsetzung von 2-3 Szenen beinhaltete, wäre ich in diesem Aspekt sehr optimistisch und würde es als gelungene Arbeit bezeichnen, da ich zumindest mein Eigentliches Ziel umsetzen konnte. Jedoch muss erwähnt werden, dass ich unter Konzept in meinem Arbeitsjournal öfters nochmals ein «Projekt Ziel» umformuliert hatte, welches bis kurz vor Ende der Betreuungszeit noch viel mehr Umsetzung von Szenen des Visual Novels und kein Konzeptheft beinhaltete, was dann sehr kurzfristig noch geändert wurde. Somit kann in diesem Aspekt die Zielsetzung kritisiert werden, da wie im Abschnitt Problemen erläutert, die stärkere Auseinandersetzung mit, was tatsächliche Umsetzung bedeuten würde und das tatsächliche praktische Testen des Aufwands dieser Arbeit notwendig gewesen wäre, um von einer guten Zielsetzung zu sprechen.

## 8.3 was gelernt?

In dieser Arbeit habe ich verschiedenste Teile der Spieleentwicklung kennengelernt und erlernt. Ich konnte mich im Formulieren von Geschichten und deren praktischer Umsetzung üben, habe viele neue Erkenntnisse bei der Erstellung von den Visuellen Aspekten eines Spies erlangt und auch sehr viel zum Ausführen einer Idee eines Spieles in Code und der Implementierung von Gameplayfunktionen, von dem ich zuvor noch gar kein Wissen hatte, erlangt. Insgesamt würde ich mich nun als mindestens oberflächlich, wenn auch in manchen Aspekten sehr gut, vertraut mit der Arbeit eines Spieleentwicklers bezeichnen, worüber ich mich sehr freue, da dies mein hauptsächliches Ziel mit dieser Arbeit war. Meine Neugier zu diesem mir unbekanntem und doch mich interessierendem Gebiet zu stillen. Ich habe auch, was mir in der Fortsetzung dieses Spielprojekts viel helfen wird, gelernt Probleme strukturiert anzugehen und auf verschiedene Weisen zu lösen, sowie diese und den vollzogenen Prozess detailliert zu dokumentieren.

## 8.4 Ausblick

Ich werde, wenn auch nicht in sehr zügigem Tempo, da noch Maturprüfungen anstehen, dieses Spiel, höchstwahrscheinlich mit wenigen sehr grossen Änderungen, weiter umsetzen, und zwar so, dass ich zufrieden mit dem Aussehen des Spieles bin, ohne den grossen Druck, dies auch noch alles sehr ausführlich zu dokumentieren und in einem engen Zeitraum durchführen zu müssen. Ich freue mich sehr dieses neu gefundene Hobby weiterzuführen und mein erlangtes Wissen darin weiterzuverwenden.

Offene Fragen, die ich sicher bald auch beantworten kann, wären bezogen auf die Umsetzung, wie viel Detail tatsächlich notwendig ist, damit das Spiel unterhaltsam wird und in der Gestaltung, wie viel interessanter ich noch einige der Charakterdesigns machen könnte, indem ich, diese mit den schon festgelegten Charakteren erneut versuche. Auch wäre interessant zu wissen, ob es Sinn machen wird, eine dritte Episode oder andere Art von Fortführung der Handlung gebe, wenn diese einmal erzählt wurde.

## 9 Literaturverzeichnis

Theorie:

Analyse:

[1] Abel, Julia und Klein, Christian (2016): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler Verlag, S. 77-106

[2] Steam. Little Misfortune,  
[https://store.steampowered.com/app/714120/Little\\_Misfortune/](https://store.steampowered.com/app/714120/Little_Misfortune/) [29.6.2025]

[3] Wikipedia. Point-and-click adventure games,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game) [7.6.2025]

[4] Methuzahla (2023): Review: Little Misfortune,  
<https://preachgaming.com/2023/08/09/review-little-misfortune/> [7.6.2025]

[5] ChatGpt. Bühnenperspektive, <https://chat.openai.com> [29.6.2025]  
für Chatverlauf siehe Anhang

[6] Wikipedia. Perspektive, <https://de.wikipedia.org/wiki/Perspektive> [29.6.2025]

[7] Fandom. Morgo, <https://littlemisfortune.fandom.com/wiki/Morgo> [17.8.2025]

[8] u/LOZTheroizes (2019): Little Misfortune Theory / Questions answered,  
[https://www.reddit.com/r/GameTheorists/comments/dc5arp/little\\_misfortune\\_theory\\_questions\\_answered/](https://www.reddit.com/r/GameTheorists/comments/dc5arp/little_misfortune_theory_questions_answered/) [29.6.2025]

[9] Steam. Little Misfortune, Diskussion zum Spieler  
<https://steamcommunity.com/app/714120/discussions/0/2969524117993222334/>  
[20.7.2025]

Weitere Theorie:

[1] Chris Mason (2022): How To Make Visual Novel Sprites! Pt.2 Multiple Outfits + Alternate Poses. YouTube [https://www.youtube.com/watch?v=XWr8QvWL\\_Vk](https://www.youtube.com/watch?v=XWr8QvWL_Vk)

[2] u/VanVeleca (2023): How many sprites should a character have in your opinion?,  
[https://www.reddit.com/r/RenPy/comments/1bjqenx/how\\_many\\_sprites\\_should\\_a\\_character\\_have\\_in\\_your/](https://www.reddit.com/r/RenPy/comments/1bjqenx/how_many_sprites_should_a_character_have_in_your/) [20.8.2025]

[3] Visual Novel Design (2022): LEVEL UP Your Visual Novel Sprites!. YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=dG2735WWytl>

[4] u/KatiLovesCookehs (2020): I want to make my own backgrounds,  
[https://www.reddit.com/r/RenPy/comments/ohij0z/i\\_want\\_to\\_make\\_my\\_own\\_backgrounds/](https://www.reddit.com/r/RenPy/comments/ohij0z/i_want_to_make_my_own_backgrounds/) [14.8.2025]

[5] Clipstudio. Illustration und Manga-Zeichenanleitung (Orig. イラスト・マンガ描き方ナビ), <https://www.clipstudio.net/oekaki/archives/151260> [14.8.2025]

[6] Araki, Hirohiko (2017): *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*.  
USA: VIZ Media LLC

[7] Visual Novel Design (2022): How to Write Visual Novels. YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=9iLjsSzyOc4> [15.8.2025]

Projekt:

Referenzbilder: <https://de.pinterest.com/>

Flussdiagramm: <https://miro.com/>

Programmierhilfen:

- [https://www.renpy.org/doc/html/language\\_basics.html](https://www.renpy.org/doc/html/language_basics.html)
- <https://lemmasoft.renai.us/>
- <https://www.reddit.com/r/RenPy/>

Game Engine: <https://www.renpy.org/>

## **10 Eigenständigkeitserklärung**

*Die Unterzeichnete bestätigt mit Unterschrift, dass die Arbeit selbstständig verfasst und in schriftliche Form gebracht worden ist, dass sich die Mitwirkung anderer Personen auf Beratung und Korrekturlesen beschränkt hat und dass alle verwendeten Unterlagen und Hilfsmittel deklariert sind.*

## 11 Anhang

### 11.1 Link zum Arbeitsjournal + Spiel Download:

[https://www.notion.so/Arbeitsjournal-Maturaarbeit-1af924e1677480b38f39c4afe9a68726?source=copy\\_link](https://www.notion.so/Arbeitsjournal-Maturaarbeit-1af924e1677480b38f39c4afe9a68726?source=copy_link)

### 11.2 Referenzbilder:

Erste Inspirationen Farbschema und Stil:



Charaktere:



Nanette:



Mace:





Mutter:



Valentill:



Sunny:

Aurora:



Linda:



Tiffany:

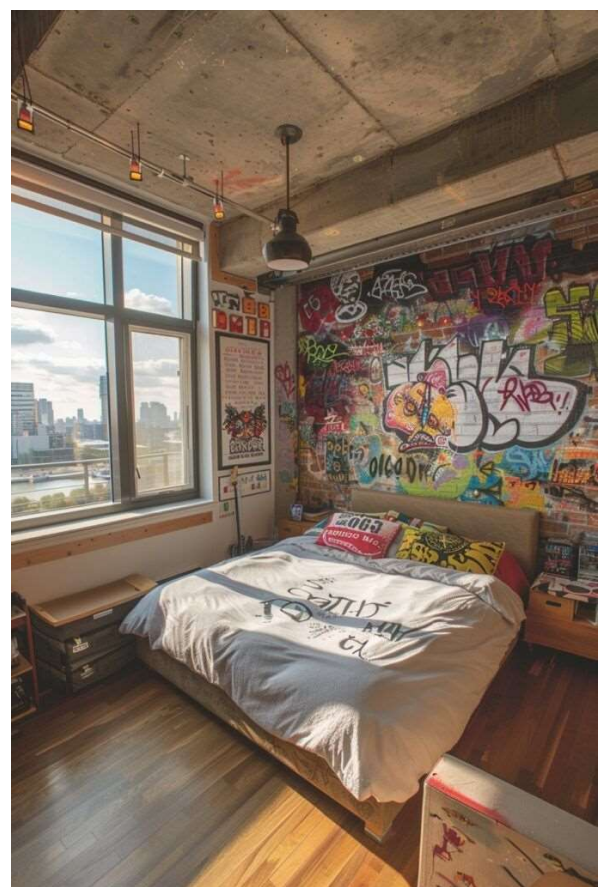


Gael:



Hintergründe:

Zimmer:



Wohnzimmer:



Küche:



Strasse:



## 11.3 KI-Qullen-Chatverlauf:

Analyse: [8] ChatGPT Chatverlauf 7.6.2025:

### Prompt:

Wie nennt man die gestalterische Perspektive die man oft in Bilderbüchern für Kinder vorfindet, in der man von der Seite ins Geschehen schaut und die Hauptperson in der Mitte des Bildes nicht viel Platz einnimmt?

### ChatGPT:

Die von dir beschriebene gestalterische Perspektive in Kinderbüchern, bei der man **von der Seite ins Geschehen schaut, die Hauptfigur zentral, aber klein platziert ist** und **viel Raum für Umgebung bleibt**, lässt sich am treffendsten mit folgenden Begriffen umschreiben:

---

#### Totale (oder Weitwinkel-/Distanzperspektive)

In der Bildgestaltung spricht man von einer „**Totalen**“, wenn die Figur vollständig und mit viel Umgebung gezeigt wird.

- Die **Hauptfigur ist sichtbar, aber nimmt wenig Platz ein**.
- Die **Umgebung spielt eine zentrale Rolle** und vermittelt Atmosphäre, Raumgefühl oder Kontext.
- In Bilderbüchern wird diese Perspektive oft genutzt, um dem Kind einen Überblick zu geben oder emotionale Distanz zu schaffen.

---

#### Theater- oder Bühnenperspektive

Oft wird auch eine sogenannte „**Bühnenperspektive**“ verwendet:

- Man schaut **wie ins Puppentheater** oder auf eine Bühne „von außen“ hinein.
- Die Szene ist **seitlich aufgeschnitten** oder **querschnittartig** dargestellt (häufig bei Häusern, Straßen, Zimmern).
- Diese Perspektive ist **ideal zur Erzählung linearer Handlungen**, weil sie Übersicht bietet, aber trotzdem Nähe erlaubt.

---

#### Anwendung in Kinderbüchern

Diese Perspektive hilft Kindern:

- sich **in der Szene zu orientieren**,
- den **Handlungsverlauf leicht zu erfassen**,
- die **Figur nicht übermächtig erscheinen zu lassen** (wichtig für Identifikation).

Typisch ist sie z. B. bei **Bilderbüchern von Rotraut Susanne Berner** oder in den „**Wimmelbüchern**“, aber auch bei Klassikern wie „**Wo die wilden Kerle wohnen**“ oder „**Frederick**“ von Leo Lionni.