

# Konzeptionierung eines Videospieles

Auseinandersetzung mit der Entwicklung eines Visual Novels



Figur des Visual Novels namens Mace

Die Arbeit befasst sich mit den drei Teilbereichen der Spieleentwicklung

Handlung, Gestaltung und Programmierung und beinhaltet eine ausführliche Analyse eines Spiels sowie die Planung und teilweise Umsetzung eines eigenen Visual Novels.



Bild des analysierten Spiels «Little Misfortune»

Maturitätsarbeit von Nika Kako

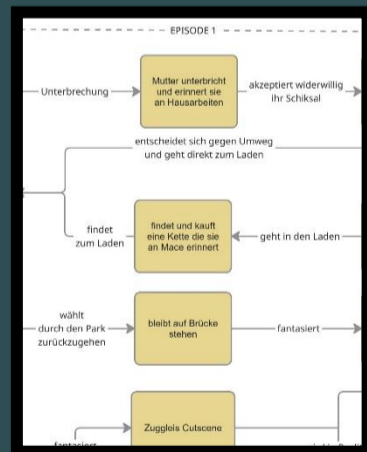
Betreut von Nora Schiedt



Bildausschnitt des Visual Novels



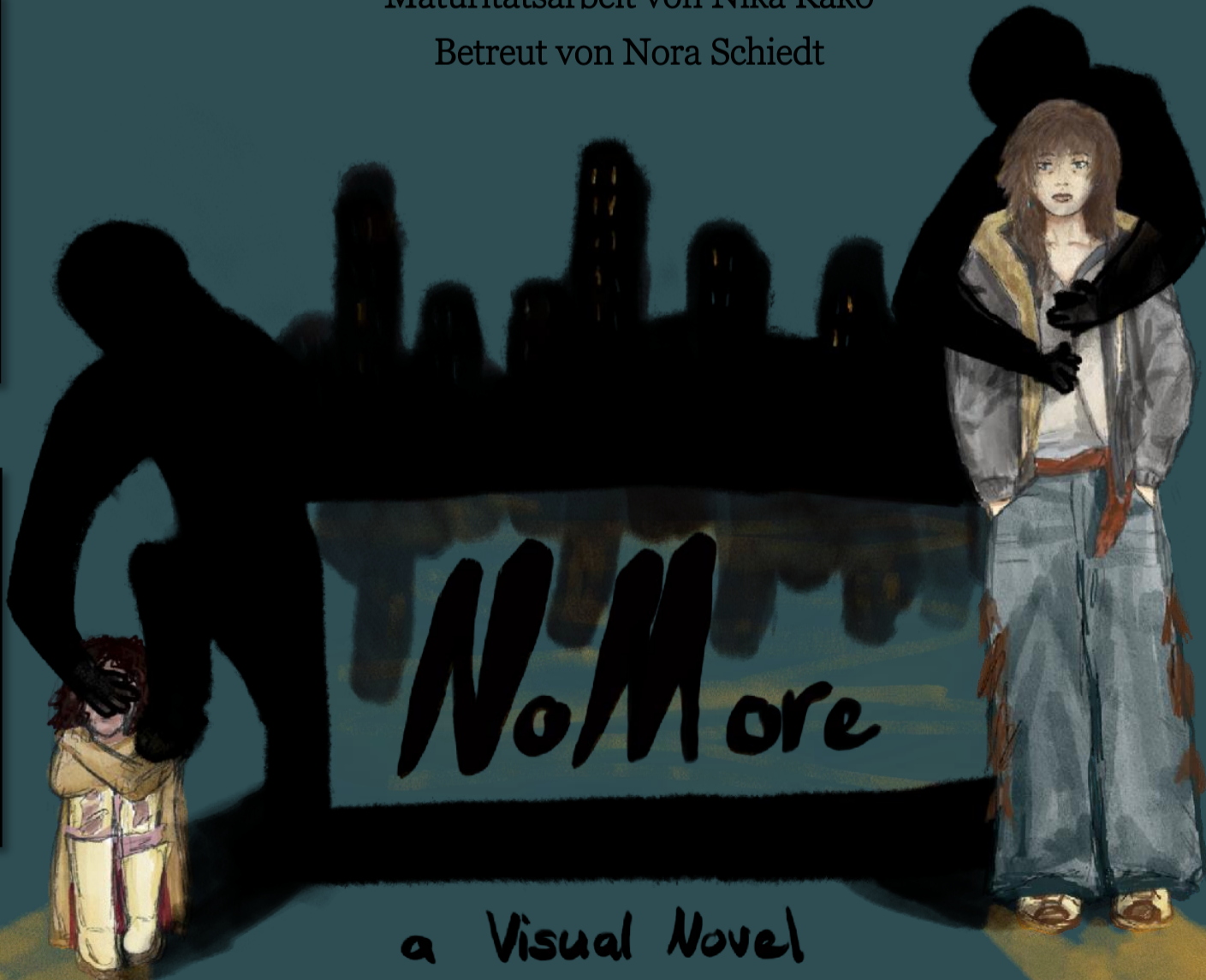
Konzeptheftseite



Ausschnitt des Flussdiagramms der Handlung

```
label phone(app):
  if app == "homescreen":
    show phone home:
      subpixel True pos(172,108) zoom 6
    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 6
  $ done = True
  while done == True:
    call screen exit_app
    call phone("homescreen")
  # elif other apps...
  return
```

Ausschnitt des Codes



a Visual Novel

15.3.2026