# Dokumentation Papierprototyp – Item Games

Allgemein: Alle Items sind nur für das jeweilige Item Game des jeweiligen Levels in den Bildern dargestellt. In der Umsetzung müssen sich auch einige Items zu anderen Leveln bereits in den Wagon befinden (siehe Item Liste in GDD).

Alle Dialoge sind nur Beispiele zur Veranschaulichung und können sich noch ändern.

Es muss eine Kombinationsmöglichkeit im Inventar geben.

## Level 1

Story: Greta muss den Eiswagon in den Wüstenwagon verwandeln, indem sie das Thermostat umstellt.

Personen: Greta, Opi, weitere Passagiere, Eisbär

Items: Koffer, Thermostat, vereiste Tür, kompletter Wagon (unvereist)

Erkenntnisse:

Das Thermostat wird beim Anklicken als Voll-Screen geöffnet und erst dann kann das Thermostat auf eine höhere Temperatur per Mausklick gestellt werden. Das Thermostat ist nur zu erreichen, wenn der Koffer auf der davorliegenden Bank gestellt wird. Ansonsten ist keine Aktion mit dem Thermostat möglich.

## Level 2

Story: Das Abteil ist vollkommen verraucht, man sieht nichts. Greta muss eines der Fenster öffnen, um den Rauch abzulassen.

Personen: Greta, Dame, Ori, Greta

Items: Regenschirm, Feder, Kaugummi feucht, Zollstock, langer Gegenstand, Fenster (offen, zu), Panel, Rauchwolke

Erkenntnisse:

Die Feder muss von Anfang an im Inventar enthalten sein. Wenn die Feder und der Zollstock kombiniert werden wollen, muss es eine Fehlermeldung im Inventar geben. Wenn das Panel geöffnet wurde, muss der Zollstock sichtbar werden (z.B. herausragen). Am Ende des Wagons befindet sich eine große Rauchwolke, die die Tür bedeckt. Hinter dieser können weitere Passagiere zu sehen sein. Greta kann diesen Bereich aber nicht betreten. Der Rauch darf höchstens 1/3 des Wagons einnehmen, damit noch genügend Platz ist. Nachdem die Oma mit der Feder berührt worden ist, ist fällt der Regenschirm, um und kann erst dann ins Inventar aufgenommen werden.

## Level 3

Story: Regelmäßig patrouilliert der Kontrolleur durch den Gang des Schlafabteils. Greta muss sich in eines der Betten legen, um nicht entdeckt zu werden.

Personen: Passagiere in den Betten, Kontrolleur, Greta ohne Ori

Items: 3-Stock-Betten, Lasso

Erkenntnisse:

Es muss deutlich zu sehen sein, dass nur eins der Betten noch frei ist. Dies ist im 3. Stock eines Bettes, sodass Greta es nicht erreichen kann. Das Bett muss einen Balken besitzen, an dem das Lasso befestigt sein kann. Sobald das Lasso gefunden wurde, ist es im Inventar mit einer Schlaufe versehen.

Der Kontrolleur geht immer von der rechten Ausgangstür bis ca. 2 Schritte am Bett vorbei und kehr wieder um. Greta kann nicht am Kontrolleur vorbei. Sie muss den richtigen Moment abwarten (wenn der Kontrolleur zwischen Bett und Ausgangstür ist, um das Lasso am Bett zu befestigen und hoch zu klettern.

Während Greta das Lasso hochklettert, bleibt Ori unten. Darauf folgt eine Cutscene, in der zu sehen ist, wie Ori laut schnattert und versucht auf das Bett zu fliegen. Nach dieser hat der Kontrolleur Ori unter dem Arm und verlässt den Wagon durch die Ausgangstür.

## Level 4

Story: Greta muss Ori befreien, welche ihr im Schlafabteil “weggenommen” wurde.

Items: 7 Zwinger, Boxer, Dackel, Giraffe, Krokodil, Storch, Kater, Ori, Boxer Besitzerin, Dackel Besitzer, Giraffen Besitzer, Krokodil Besitzerin, Storch Besitzer, Kater Besitzerin, Greta, Transportbox

Erkenntnisse:

Die Tiere sind alle in den Zwingern untergebracht. Diese können nur angeklickt werden und machen dann ein entsprechendes Geräusch. Nur der Boxer kann sprechen. Da Ori in einem der Zwinger eingesperrt ist, hat Greta keine Möglichkeit etwas ins Inventar zu packen. Erst nach dem Gespräch mit dem Boxer ist es Möglich die Zwinger zu öffnen und die Tiere per Drag-and-Drop in die Transportbox zu ziehen. Die Tiere müssen dann einzeln in der Transportbox zu ihren Herrchen gebracht werden. Per Drag and Drop werden die Tiere aus der Transportbox zu den jeweiligen Herrchen gezogen. Wenn alle Tiere zugeordnet wurden, öffnet der Boxer Oris Zwinger und läuft selbst zu seinem Herrchen. Ori ist wieder bei Greta. Die Inventarfunktion ist wieder vorhanden.

## Level 5

Story: Bevor Greta den Wagon mit Ori verlassen kann, muss sie ein Fahrrad reparieren, welches den Weg zu Wagon 4 versperrt.

Personen: sprechendes Fahrrad, Greta, Dackel

Items: Quietscheball (Wagon 1), Trichter (Wagon 2), Hupe, Leckerli (Wagon 4), Leuchtstreifen (Wagon 3) 🡪 3 einzelne Katzenaugen,

Erkenntnisse:

Funktioniert!

## Level 7

Story: Greta muss eine Maschine wieder zusammensetzten.

Personen: Greta, freches Mädchen

Items: Kuchen (Wagon 2), Sahne (Wagon 2), Sahnekuchen, Kirsche (Wagon 2), Kirsch-Sahnekuchen (Wagon 2), 2 Schnürsenkel (Wagon 1), 2 Hamster, Ohrenschützer, Haarreif

Erkenntnisse:

Es gibt kein Maschinenrätsel an dieser Stelle. Greta möchte nicht weiter gehen, da es hier in dem Maschinenraum zu laut ist.

Es gibt zwei Versionen. Eine einfachere und eine schwierigere Lösung (kommt auf unseren Projektstand an).

Version 1: Greta findet die Ohrenschützer in Wagon 1, kann sie aufsetzen und den Raum betreten.

Version 2: Greta muss sich die Ohrenschützer aus dem Haarreif vom frechen Mädchen, den Schnürsenkeln und den Hamstern zusammensetzen.