

## **Greta kommt später**

### **Protokoll Allgemein + Art & Design Meeting für Papierprototyp Mi. 08.05.2019**

#### **Anwesend**

Antonia Busse  
Sabrina Deets  
Christine Koppe  
Eunsae Lee  
Andrea Rabe  
Jule Hücke  
Lisa Hesselbarth

#### **Abwesend**

Anton Schmiegner (unentschuldigt)  
Meike Wienholt (entschuldigt)

#### **Protokollführer**

Sabrina Deets

### **Protokoll**

#### **Allgemein**

Da Anton nun zum dritten Mal unentschuldigt gefehlt, hat wird ein Gesprächstermin zwischen ihm und Andrea vereinbart.  
Falls dieses Gespräch nicht helfen sollte, wird das Gespräch mit Udo Frese gesucht.

### **Protokoll Art & Design Meeting**

Die Greta Animation wurde besprochen. Dabei wurde festgestellt, dass Greta noch Knie und Ellenbogen fehlen. Diese soll Sabrina noch erstellen damit Jule diese animieren kann.

#### **Besprechung der einzelnen Level und Rätsel**

##### **Level 1 - Rätsel Klimaanlage**

Änderung: Das Thermostat ist oben bei der ersten Tür auf der linken Seite. Greta muss Koffer auf den Sitz stellen anstatt auf den Tisch.

Passagier nutzt seinen Gehstock und haut gegen die Gepäckablage, daraufhin fällt der Koffer herunter. Das Character Design muss angepasst werden.

Greta kann Passagiere von Anfang an ansprechen, jedoch wird die Hilfe-Fragestellung erst benutzt, wenn sie das Problem der zugefrorenen Tür bemerkt hat, vorher werden eher abweisende Aussagen gegenüber Greta getätigt. Wenn das Türproblem erkannt wurde, entstehen neue Gesprächsoptionen. Es ist also eine Abhängigkeit.

Es gibt eine Unterscheidung von Dialog und Gedanken bei Greta. Eine Überlegung war, dass sie ihre Gedanken Ori erzählt anstatt Selbstgespräche zu führen.

*Aktion* sind ausführbare Handlungen, wie das Benutzen von Items

*Ansehen* ist ein Dialog der von Greta kommt und das Objekt (sei es Person oder Item) beschreibt.

Wenn für einen bestimmten Zeitraum (3 Sek) nichts passiert, dann wird eine Idle Animation von Greta und Ori abgespielt. Sie atmen dann und blinzeln ab und zu.

Wenn Items in das Inventar (Ori) gelegt werden, dann flattert Ori kurz mit den Flügeln und blinzelt.

Das Thermostat wird im Fullscreen angezeigt, es gibt einen Hebel der Automatisch beim klicken umgelegt wird damit es von kalt zu warm wird. Zeiger dreht sich von Kalt zu Warm. Danach kommt eine Schwarzblende damit der Spieler sieht, dass Zeit vergangen ist.

## **Level 2 - Speisewagen**

Greta kann ein altes, trockenes Kaugummi unter einen der Wagontische finden. Sobald es in das Inventar gelegt wird, wird es zu einem feuchten Kaugummi. Wenn der Spieler das Kaugummi im Inventar nochmal anklicken möchte, bemerkt Greta, dass Ori das Kaugummi wohl angeknabbert haben muss und es deswegen feucht geworden ist, so lässt es sich gut mit anderen Items kombinieren.

Im Speisewagen ein "Bitte nicht rauchen" Schild als Deko einbinden.

Es können sich auch Leute im Rauch befinden, Erwachsenen macht das nichts aus

Es kann einen Passagier geben der Greta voll labert, abbrechen ist möglich, wenn man es aber zu Ende anhört, dann kriegt man als Belohnung einen Bonbon. Dieses Item bringt nichts, ist aber ein lustiges Gimmick.

## **Level 3 - Schlafwagon**

Es gibt eine Boundary Box um den Kontrolleur der patrouilliert. Sobald Greta dem Kontrolleur zu nahe kommt, scheucht er sie und Ori weg. Greta muss versuchen auf das Hochbett zu gelangen, sobald der Kontrolleur in der Ecke am weitesten weg von ihr ist.

Sobald das Item Lasso benutzt wurde bleibt es am Bettpfosten hängen und kann dazu benutzt werden immer wieder hoch und runter zu klettern. Greta kann in dem Hochbett stehen. Dort können auch Items platziert werden.

Wenn Greta das erste mal im Bett ist, erfolgt eine Cutszene in der der Kontrolleur Ori schnappt und weggeht.

Greta steht alleine im Bett, der Kontrolleur ist weg und hat Ori mitgenommen. Sie kann nun durch die nächste Tür gehen oder sich frei im Wagon bewegen.

#### **Level 4 - Tierwagon**

Es gibt kein Inventar da Ori vom Kontrolleur in einen Käfig gesperrt wurde, also kann Greta auch nichts aufnehmen.

Greta muss erst mit dem Boxer sprechen, bevor sie die anderen Käfige anwählen kann. Im Gespräch erfährt sie, dass sie erst alle anderen Tiere befreien und zu den BesitzerInnen zurückbringen muss, bis der Boxer ihr hilft Ori's Käfig zu öffnen.

Die anfänglichen Schlüssel wurden durch Riegel ersetzt, diese kann Greta durch klicken öffnen. Ori's Käfig klemmt und lässt sich nicht ohne Hilfe öffnen.

Der Boxer kann ihr helfen, er ist stark genug um die Käfigtür von Ori aufzubrechen.

In dem Raum befindet sich eine Transportbox auf Rollen. Erst wenn Greta diese angesehen hat, kann sie schlussfolgern, dass sie dort die Tiere hineinsetzen kann um sie unauffällig zu ihren Besitzern zu bringen. Es besteht eine Abhängigkeit.

Es gibt die Transportbox in der Anfangsversion wo sie leer ist und wo sie mit dem jeweiligen Tier gefüllt wurde. Man sieht ein bisschen Fell, einen Schwanz und den Kopf des Tieres wie es aus der Box herausragt.

Es ist möglich, dass Greta ganz zurück zum Wagon 1 geht, und um Hilfe für Ori fragt, es hilft ihr aber keiner bis auf der Boxer im Tierwagon.

Sobald der Boxer hilft erfolgt eine Cutszene. Der Boxer springt gegen den Käfig und öffnet somit Ori's Käfig. Die Cutszene endet und der Boxer sagt "Ich finde alleine zu meinem Herrchen zurück" Schwarzblende und Ori und Greta sind wieder im normalzustand. Das Inventar ist unverändert, alle Items die vorher drin waren, sind auch jetzt wieder vorhanden.

#### **Wagon 5 - Fahrradwagon**

Das Fahrrad hat Burnout und muss wieder aufgepäppelt bzw. repariert werden.

Die Pumpe muss 3x mit dem Rad benutzt werden bis der Reifen vollständig aufgepumpt ist.

### **Wagon 6 - Brandschutztür**

Die Maschine wurde entfernt, sie hat keinen nutzen mehr.

Je nachdem wie viel Zeit am Ende übrig ist, gibt es eine kurze oder eine lange Version des Rätsels mit den Ohrenschützern.

Kurze Version - Ohrenschützer sind im Sand versteckt, sie können einfach aufgesammelt werden.

Lange Version - Ohrenschützer müssen selber gebastelt werden