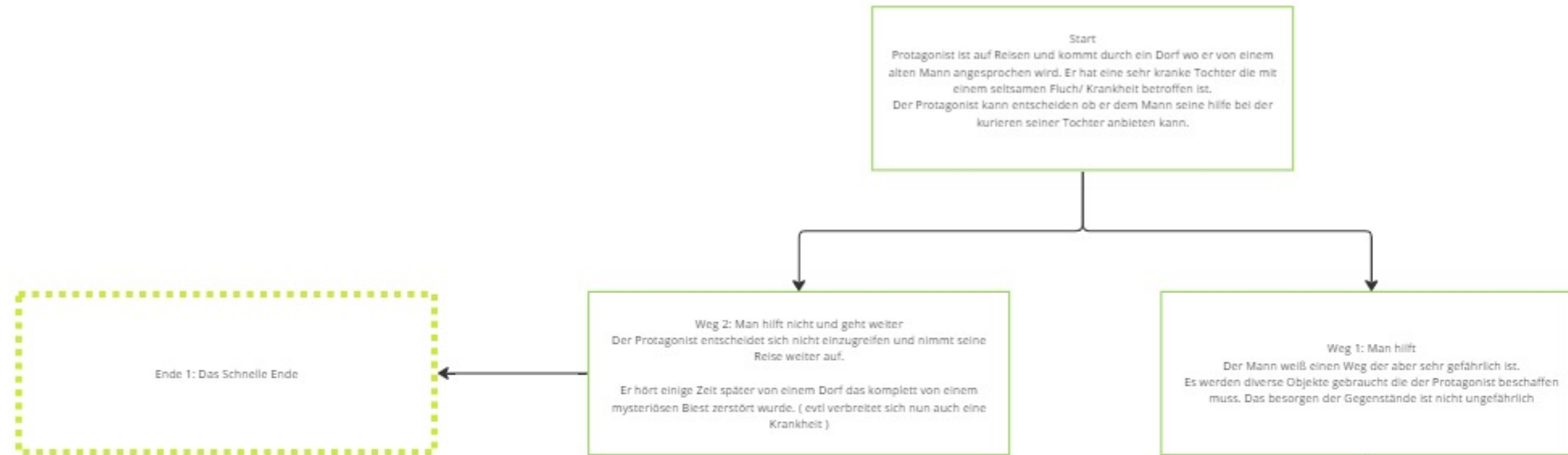


Chapter 1



Chapter 2

Itemideen:

- Dorn (Gefahr sich selbst zu verletzen)
- Geburtsurkunde/ Freundschaftsbuch für Informationen
- Persönlicher Gegenstand (Kamm, Kuscheltier, Kette) unterschiedlich stark in der Wirkung
- Blut von Familienmitglied

Bei den Besorgungen muss man evtl kämpfe bewältigen und Rätsel lösen

Chapter 3

Beim Abwarten geht alles schief und sie verwandelt sich in ein groteskes Monster

Man bekommt die Wahl zw:
-Ihr zu helfen was evtl Risiken beinhaltet und alles verschlimmern kann
-Ihr einen schnellen Tod bereiten um sie und das Dorf vor schlimmeren zu bewahren
-erstmal abzuwarten und hoffen das es nicht die befürchteten Folgen hat

Ende 2: Das pragmatische Ende

Chapter 4

Ende 6: man verliert und sie verliert komplett die Kontrolle und zerstört das Dorf

man muss sie bekämpfen

Man hilft ihr und muss die Gegenstände richtig einsetzen
-<- man vertut sich
man verliert bei der Prozedur sein eigenes Leben um ihres und des Dorfes zu retten ->
Die Heilung gelingt
|
V

Chapter 5

Ende 7: Man gewinnt und kann sie doch noch retten

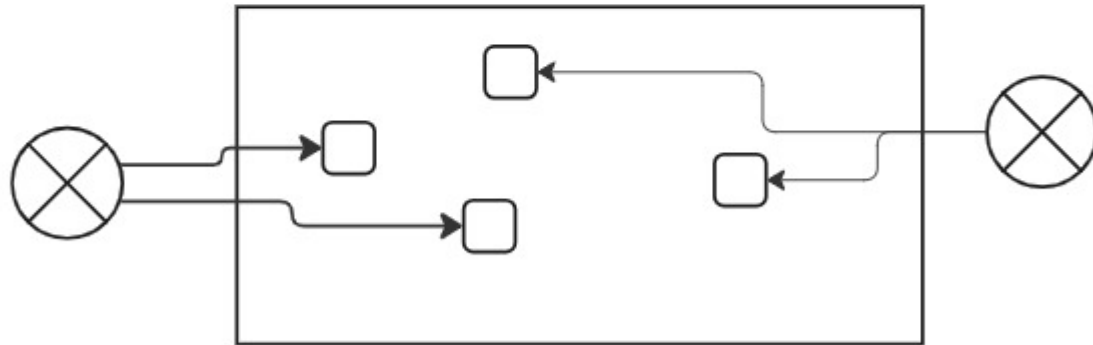
Ende 5: Man gewinnt aber sie stirbt

Sie wird gesund

Ende 3: Gutes Erfolgreiches Ende

Alleinstellungsmerkmal:

Für den Prozess der Heilung müssen verschiedene Items in bestimmter Art und Weise verwendet werden.
(platzieren an der richtigen Stelle, eingabe der richtigen worte, auswahl an verschiedenen Möglichkeiten)
Die Hinweise wie man vorgeht erfährt man durch Dialoge mit anderen Personen und das Untersuchen von gefundenen Gegenstände.



Tell her something to calm her down...

What do you want to do next?

- ☐ Use this ...
- ☐ Use that ...
- ☐ Wait 20s ...

