

Vimuki Island

PROJEKTDOKUMENTATION 01.03.2022

Konsonautic Solutions GmbH

HALDYSTR. 1B | 66123 SAARBRÜCKEN | RYAN.BECK@KONSONAUTIC.COM

Inhaltsverzeichnis

Software	2
Dokumentationen	2
Anpassung der VNGEN an HTML 5	3
Multilingualität	4
Prequels	5
Sponsor:innen	5
Items der Sponsor:innen	6
Fragen und Auswirkungen	7
Kofferpacken	8
Hauptspiel	10
Werte	10
Events	19
Übersicht der Events	19
Artefakte	20
Nutzung der Items	21

Software

Das Projekt wurde mit der Software *GameMaker Studio 2.3 Version v2022.2.0.614 Runtime v2022.2.0.487* realisiert. Als erweiterndes Plugin wurde *VNGEN – Visual Novel Engine Version 1.0.61.1* genutzt.

Zur Erstellung der JSON-Sprachdateien wurde die Software *Notepad++* und *Microsoft Excel* verwendet.

VNGEN – Visual Novel Engine: <https://marketplace.yoyogames.com/assets/6083/vngen-visual-novel-engine>

GameMaker Studio 2.3: <https://www.yoyogames.com/de>

Notepad++: <https://notepad-plus-plus.org/downloads/>

Dokumentationen

VNGEN – Visual Novel Engine: <https://docs.xgasoft.com/vngen/index/>

GameMaker Studio 2.3: <https://manual.yoyogames.com/#t=Content.htm>

Anpassung der VNGEN an HTML 5

Die VNGEN ist für den Export auf HTML nicht ausgelegt. Hierfür muss beachtet werden, dass die internen Sprungmarken der *vngen_event()* – Klasse nicht genutzt werden können. Entscheidungen über *vngen_get_option()* getroffen werden müssen mit Flags abgefangen werden.

```
if(vngen_event()){
    if(global.wahl = 3){
        vngen_char_change_sprite("Dr. Rich Wealth", spr_rich_idle_grey, scale_y);
        vngen_textbox_destroy();
        vngen_text_destroy();

        if (vngen_option("choice_6")) {
            vngen_option_create_transformed("opt_niedagewesen",
            Text("inv_q7_r3_q1_o1"), 0, -(camera_get_view_height(view_camera[0])/100)*80, -1, 0.1,
            fnt_standard_option, spr_option_main, spr_option_select, spr_option_select);
            vngen_option_create_transformed("opt_kunst",
            Text("inv_q7_r3_q1_o2"), 0, -(camera_get_view_height(view_camera[0])/100)*60, -2, 0.3,
            fnt_standard_option, spr_option_main, spr_option_select, spr_option_select);
            vngen_option_create_transformed("opt_geschichten",
            Text("inv_q7_r3_q1_o3"), 0, -(camera_get_view_height(view_camera[0])/100)*40, -3, 0.5,
            fnt_standard_option, spr_option_main, spr_option_select, spr_option_select);
        }

        switch (vngen_get_option("choice_6", true)) {
            case "opt_niedagewesen":      global.richValue = 1; break;
            case "opt_kunst":             global.rich -= 1;   global.richValue = 2; break;
            case "opt_geschichten":       global.rich += 5;   global.richValue = 3; break;
        }
    } else {
        vngen_do_continue();
    }
}

if (vngen_event()) {
    if(global.wahl = 4){
        vngen_text_replace("Mrs. Crowd", Text("inv_q7_r4_2"));
        vngen_audio_play_sound("test", sfx_char_crowdfunding_female, 1, 0, false, false);
    }
}

//Rich
if (vngen_event()) {
    if(global.richValue == 1){
        vngen_textbox_create(spr_textbox_Sponsor);
        vngen_char_change_sprite("Dr. Rich Wealth", spr_rich_idle, scale_y);
        vngen_text_create("Dr. Rich Wealth", Text("inv_q7_r3_q1_r1_1"));
    }

    if(global.richValue == 2){
        vngen_textbox_create(spr_textbox_Sponsor);
        vngen_char_change_sprite("Dr. Rich Wealth", spr_rich_idle, scale_y);
        vngen_text_create("Dr. Rich Wealth", Text("inv_q7_r3_q1_r2_1"));
    }

    if(global.richValue == 3){
        vngen_textbox_create(spr_textbox_Sponsor);
        vngen_char_change_sprite("Dr. Rich Wealth", spr_rich_idle, scale_y);
        vngen_audio_play_sound("test", sfx_char_richwealth_standard, 1, 0, false, false);
        vngen_text_create("Dr. Rich Wealth", Text("inv_q7_r3_q1_r3_1"));
    }
}
```

Multilingualität

Zur Ausgabe der Texte in mehreren Sprachen wird zu Anfang einer jeden Szene ein JSON-Dokument aus den *Included Files* ausgelesen. Weitere Übersetzungen können beliebig eingefügt werden, indem das vorhandene System entsprechend erweitert wird.

In GameMaker Studio müssen die *ENUMs* in der Klasse *SetupLanguage* und die globale Variablen in der Klasse *JsonImport* erweitert werden.

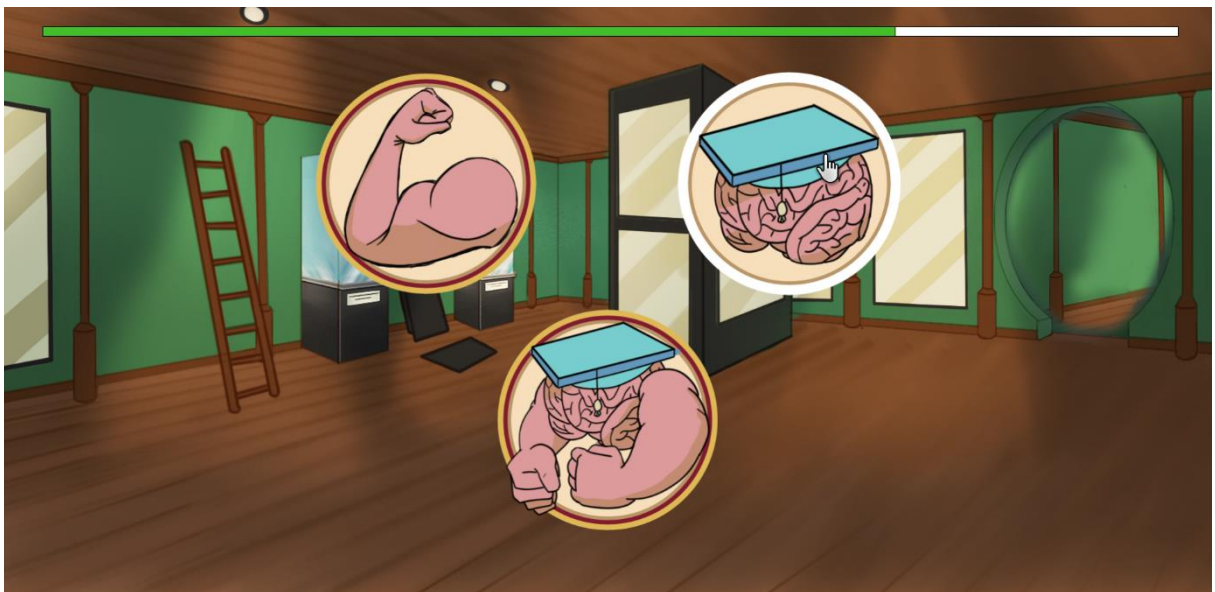
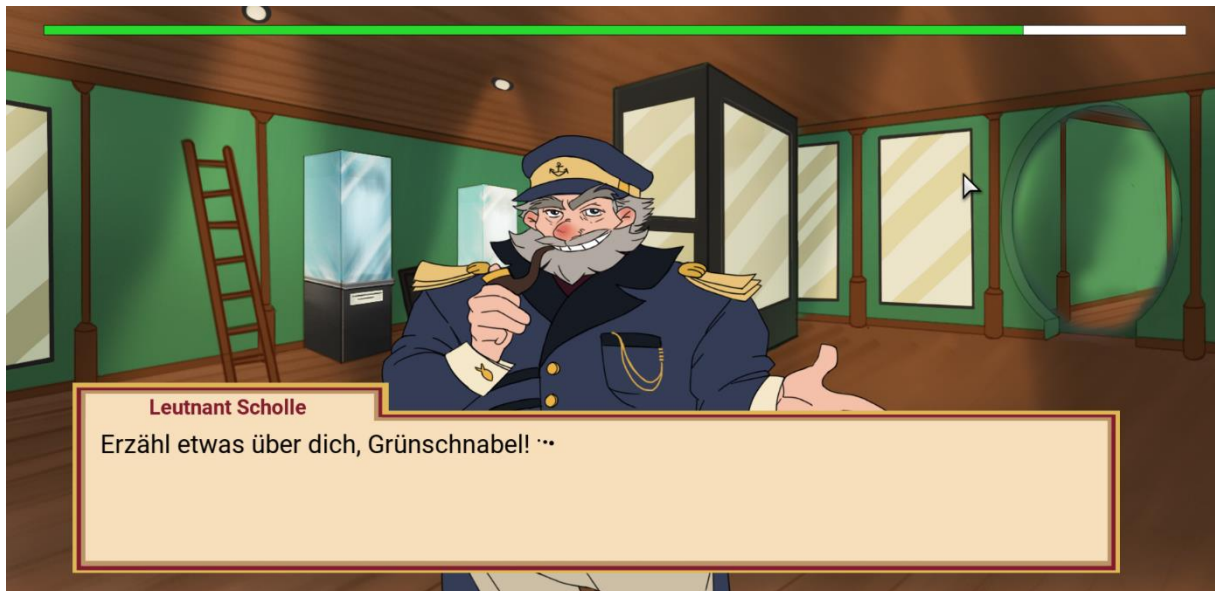
Zudem muss in der Szene *MainMenue* die Erweiterung der Sprachauswahl erfolgen.

```
{
  "b_intro_0": {
    "German": "Das Camp ist ein Ort der Freizeitmöglichkeiten und Aktivitäten.",
    "English": "n/a",
    "French": "n/a",
    "Spain": "n/a"
  },
  "b_intro_1": {
    "German": "Es gleicht im ersten Moment einem Ferienparadies, welches die einheimischen Affen mit handwerklichem Können errichtet haben.",
    "English": "n/a",
    "French": "n/a",
    "Spain": "n/a"
  },
  "b_intro_2": {
    "German": "Es gibt viel zu entdecken. Hier habt ihr euer Lager aufgeschlagen.",
    "English": "n/a",
    "French": "n/a",
    "Spain": "n/a"
  },
  "b_se_1_0": {
    "German": "Es beginnt bereits zu dämmern, als du dich im Camp wiederfindest. Der heutige Tag war von verschiedenen eintönigen Aufgaben durchzogen.",
    "English": "n/a",
    "French": "n/a",
    "Spain": "n/a"
  },
}
```

Prequels

Sponsor:innen

Ziel des Spiels ist eine der Sponsor:innen für sich zu gewinnen. Hierfür wählt die Spieler:in eine Antwort aus mehreren Möglichkeiten aus. Jede Antwort steigert oder vermindert das Interesse bestimmter Sponsor:innen.



Jede Sponsor:in übergibt den Spieler:innen ein spezielles Item, dass im Hauptspiel genutzt werden kann. Sollte eine Spieler:in dieses Spiel vorher nicht gespielt haben, oder zu lange brauchen, um die Fragen zu beantworten, bekommen die Spieler:innen automatisch das Item *Multitool* der Geschwister Crowd & Funding.

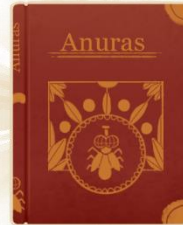
Bei Beendigung des Spiels wird den Spieler:innen einer von vier individuellen Codes angezeigt, die jeweils einer Sponsor:in zugeordnet sind. Dieser Code muss notiert werden (es wird darauf hingewiesen) um ihn in den weiterführenden Spielen nutzen zu können.

Items der Sponsor:innen

Dr. Rich Wealth



Anurasbuch



Leutnant Scholle



Reißfestes Netz



Ravina Rush



Wetterfeste Jacke



Geschwister
Crowd &
Funding



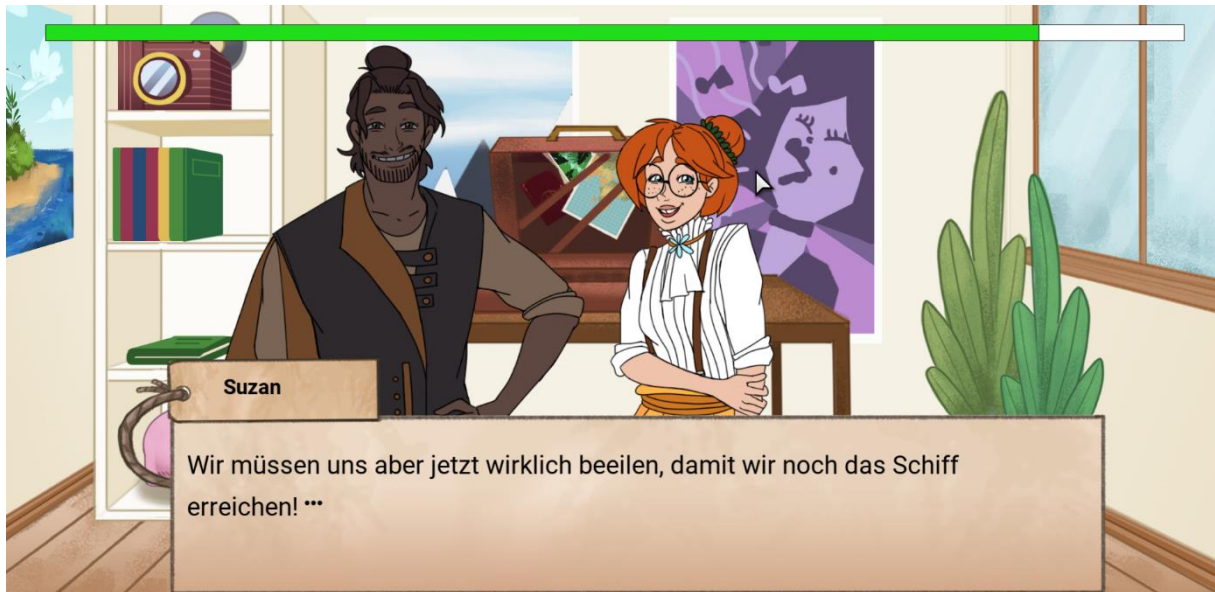
Multitool



Fragen und Auswirkungen

Frage	Antworten	Leutnant Scholle	Dr. Rich Wealth	Ravina Rush	Mrs. Crowd & Mr. Funding
Du siehst dich noch einmal im großen Wandspiegel des Flurs an...	Schlichte, aber ordentliche Kleidung	-	+1	-	+1
	Markenklamotten und schicke Frisur	-2	-1	+2	-
	Arbeitskleider aus dem Atelier	+1	-2	-	-2
	Du bist im Matsch ausgerutscht	-	-2	+3	-2
Du wirkst...	Nervös	+1	-1	-1	+1
	Selbstsicher	-	+1	+1	+1
Erzähl etwas über dich, Grünschnabel!	Ich bin gut organisiert und bereit für jede Hürde!	+1	+1	+2	+1
	Ich höre immer auf mein Bauchgefühl!	+3	-	-2	+1
	Ich stehe mit beiden Beinen fest im Leben!	-	+3	+1	+1
	Ich will stets etwas Neues auszuprobieren!	-1	-	+1	+2
Was versprichst du dir von dieser Reise?	Groß rauskommen!	-2	-2	+2	-1
	Die Welt sehen!	+2	-	-	-1
	Fremde Kulturen kennenlernen.	-	+1	-	+1
	Inspirationen finden.	-	-	+1	+2
Und wie bereitest du dich auf die Reise vor?	Ich habe mir viele Survival-Videos angeschaut!	+1	-2	-1	-2
	Ich springe einfach ins kalte Wasser!	+1	-1	-	-1
	Ich habe mich monatelang auf diese Reise vorbereitet!	-	-	+1	+1
	Ich habe mich vorbereitet, aber es kann immer Probleme geben!	+1	-	+3	-
Worauf legst du am meisten Wert?	Kraft	+1	-	-	+1
	Wissen	-	-	+1	+1
	Kraft & Wissen	-	+3	+1	-
Für welchen von uns würdest du dich denn entscheiden wollen?	Leutnant Scholle	+3	-	-	-
	Ravina Rush	-	-	-2	-
	Dr. Rich Wealth	-	-	-	-
	Mrs. Crowd & Mr. Funding	-	-	-	+3
Spezial Dr. Rich Warum denkst du, dass ich deine Bilder brauche?	Weil es tolle Bilder sind, die etwas noch nie Dagewesenes zeigen!	-	-	-	-
	Weil ich mit meiner Kunst etwas bewirken will!	-	-1	-	-
	Sie erzählen die Geschichte der Insel! Es ist ein tolles Abenteuer!	-	+5	-	-

Kofferpacken



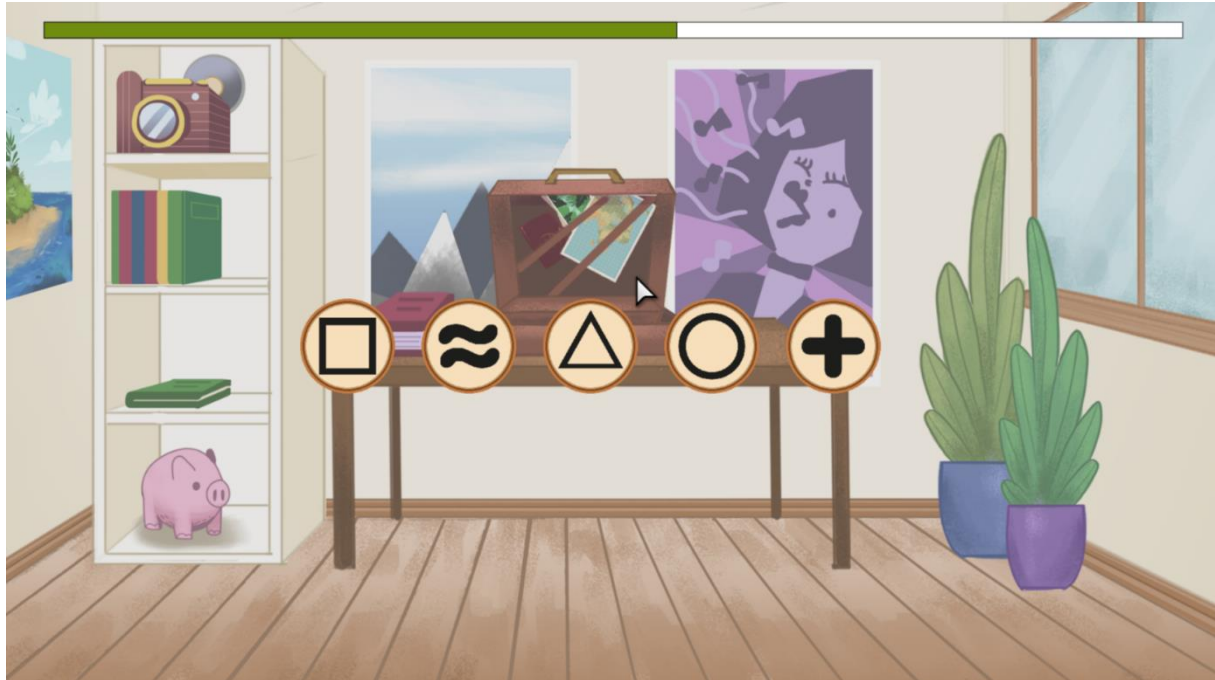
Wird das Hauptspiel ohne das Kofferpack-Spiel gespielt, erhalten die Spieler:innen vier zufällige Items, die im Spiel genutzt werden können. Im Kofferpack-Spiel können die Spieler:innen ihre Items frei auswählen - und zwar bis zu einem Maximum von sieben Items.



Um das Spiel freizuschalten, muss der Code des Sponsor:innen-Spiels eingegeben werden.

Gibt es Spieler:innen, die das Sponsoren-Spiel verpasst haben, haben sie in dem Auswahlbildschirm die Möglichkeit das Sponsor:innen-Spiel in verkürzter Weise nachzuspielen.

Auch hier erhalten die Spieler:innen nach Beendigung des Spiels einen individuellen Code, der im Hauptspiel eingegeben werden kann, um mit der jeweiligen Sponsor:in und den gewählten Items weiterzuspielen.



Hauptspiel

Die Spieler:innen haben fünf Tage Zeit die Insel und ihre verschiedenen Sehenswürdigkeiten zu besuchen. In jedem Event bekommen die Spieler:innen ein Foto für ihre Galerie, die sie für eine Ausstellung befüllen müssen. Dabei haben sie die Chance spezielle Artefakte freizuschalten oder die Items zu benutzen, um seltene Fotos zu bekommen. Dabei werden sie von Chad und Suzan begleitet. Chad ist im Spiel ein stereotypischer Charakter, der die Übernutzung von Social Media darstellt. Er begibt sich oft in Gefahr und tut alles, um mehr Follower:innen zu generieren. Suzan ist das Gegenteil und ist oft zu vorsichtig oder gibt zu wenig über sich preis, was dazu führt, dass ihre Anzahl an Follower:innen eher begrenzt ist.

Zum Ende des Spiels gibt es ein Fazit, wie sich Chad und Suzan im Laufe der Geschichte und nach der Ausstellung verändert haben, was abhängig von den Entscheidungen der Spieler:innen ist. Werden Chad oder Suzan in ihrem Handeln unterstützt, bleiben sie in ihren Verhaltensweisen, wohingegen sie sich zum Positiveren verändern und ein gesundes Verhältnis zu ihren Follower:innen und Social Media entwickeln, wenn die Spieler:innen ausgewogene Entscheidungen treffen.

Auch die Entscheidungen der Spieler:innen selbst wird zum Schluss bewertet. Sind sie sehr viele Risiken eingegangen oder haben alles für „das perfekte Foto“ getan, bekommen sie zwar viele Besucher:innen zu ihrer Ausstellung, werden jedoch darauf hingewiesen, dass sich das „Ich“ im Spiel nicht wohlfühlt und das Gefühl hat, sich abhängig von den Meinungen anderer zu machen.

Gehen sie jedoch kein Risiko ein und gehen immer „auf Nummer sicher“, werden sie nur sehr wenige Besucher:innen bekommen und auch hier werden sie darauf hingewiesen, dass das „Ich“ im Spiel das Gefühl hat, seine eigene Persönlichkeit und kreative Handschrift noch nicht gefunden zu haben.

Durch verschiedene Entscheidungen werden sowohl die Werte von Chad, Suzan und den Spieler:innen beeinflusst. Durch das Einsetzen der vorher freigespielten bzw. zugewiesenen Items zu bestimmten Events können die drei Werte verbessert werden.

Werte

Chad und Suzans Werte starten bei 0. Je mehr Entscheidungen getroffen werden, die ihrem anfänglichen Verhalten entsprechen (Chad immer hohes Risiko, Suzan immer vorsichtig) desto mehr erhöht sich ihr Wert. Ab einem Wert von 5 verändern Chad und Suzan sich im Fazit nicht, bleiben sie darunter wird Suzan offener und Chad besonnener.

Die Spieler:innen starten bei einem Wert von 5 und sind ausgeglichen. Geht ihr Wert unter 3 werden sie wie Suzan als zu vorsichtig bewertet, geht ihr Wert über 7 werden sie wie Chad als zu risikoreich bewertet.

In der unten aufgeführten Tabelle sind alle Wertveränderungen aufgelistet.

Der Eintrag **+1** bedeutet, dass der Wert der Spieler:innen zum Gleichgewicht verbessert wird, je nach aktuellem Wert.

Entscheidungen	Optionen	Neutral	Wert Suzan	Wert Chad	Own
Basis					
EE 1					
Gruselgeschichten	Gruselgeschichte 1	x			
	Gruselgeschichte 2	x			
	Gruselgeschichte 3	x			
Erdnussbutter	Ja		-1	-1	+1
	Nein	x			
Bild	Posten		+1	+1	+1
	Fragen		-1	-1	+1
	Anschauen	x	0	0	-1
EE 2					
Latrine	Vimoogle		+1	-1	-1
	Selbst bauen		-1	+1	+1
	Affen fragen		-1	-1	+1
Mücken	Affen fragen	x			
	Neue Latrine	x			
	Mückenspray		-1	-1	+1
EE 3					
Essen suchen	Pilze	x			
	Beeren	x			
	Beides	x			
Essen	Ja		-1	+1	+1
	Nein		+1	-1	-1
EE 4					
Kosmetique	Nach Sponsor fragen		-1	0	+1
	Etikett Lesen		0	-1	+1
	Benutzen		+1	+1	+1
Überdenken	Tu es!		-1	+1	+1
	Lass es!		+1	-1	-1
EE 5					
Umsehen	Fähre	x			
	Piraten	x			
	Hafen	x			
Sturm	Trotzen		0	+1	+1
	Umschiffen		-1	-1	+1
	Zum Hafen		+1	0	-1
Entscheiden	Überdenken		-1	-1	+1
	Weiter		+1	+1	+1
Höhle					
EE 1					
Ort	Wasser	x			
	Matsch	x			
Wasser	Reinspringen		0	+1	+1
	Testen		+1	0	-1
	Langsam rein		-1	-1	+1
Matsch	Wrestling	x			
	Schlammkuren	x			
	Spielen	x			
EE 2					
Maulwurfswolf	Inspizieren		+1	-1	-1

		Ansprechen		0	0	+1
		Kuscheln		-1	+1	+1
	Attacke	Beeindrucken		-1	+1	+1
		Weglaufen		+1	-1	-1
	Essen	Fast Food	x			
		Natürlich	x			
EE 3						
	Einsammeln	Hände	x			
		Nagelschere	x			
		Lassen	x			
	Käfer	Abwehren		0	+1	+1
		Verstecken		+1	0	-1
		Ergeben		-1	-1	+1
EE 4						
	Challenge 1	Manieren	x			
		Komplimente	x			
	Challenge 2	Rap-Battle	x			
		Social-Media	x			
	Entscheidung	Trollf				
		Trollaf				
		Beide				
		Sonnenbrille		0	0	+1
				-1	-1	+1
SE 1						
	Weg	Schmall	x			
		Breit	x			
	Flucht	Links	x			
		Rechts	x			
	Eirich	Oben	x			
		Unten	x			
	Schnecke	Folgen	x			
		Gang	x			
	Wasser	Kehrt machen		+1	-1	-1
		Durchschwimmen		-1	+1	+1
	Olmchen	Weg	x			
		Gang	x			
	Bär	Zehenspitzen	x			
		Kriechend	x			
		Wand entlang	x			
	Attacke	Reden				
		Verteidigen				
		Weglaufen				
				-1	-1	+1
				0	+1	+1
				+1	0	-1
SE 2						
	Ort	Höhle	x			
		Draußen	x			
	Höhle	Reingehen		+1	0	-1
		Rufen		0	+1	+1
	Draußen	Bach	x			
		Baum	x			
	Helfen	Schlafanzug	x			
		Licht	x			
		Bett	x			
	Schlafanzug	Blätter	x			
		Kleider	x			

		Steine	x			
		Jacke		-1	-1	+1
Licht		Kristalle	x			
		Pilze	x			
		Käfer	x			
		Jacke		-1	-1	+1
Bett		Baum	x			
		Steine	x			
		Dreck	x			
		Jacke		-1	-1	+1
Dschungel						
EE 1						
	Wiese	Paradiesvogelblume	x			
		Kaktus	x			
		Farn	x			
	Paradiesvogelblume	Begrüßung		-1	0	+1
		Bilder machen		+1	+1	+1
		Entschuldigen		-1	-1	+1
	Kaktus	Singen		-1	0	+1
		Giessen		0	+1	+1
		Umarmen		-1	-1	+1
	Farn	Geschäft		0	+1	+1
		Spielen		-1	0	+1
		Misstrauen		0	0	+1
EE 2						
	Baumhaus	Affen fragen		-1	-1	+1
		Online fragen		+1	0	-1
		Einfach klettern		0	+1	+1
	Bauhaus Licht	Leuchtend	x			
		Stock	x			
		Seil		-1	-1	+1
	Kleben	Baumharz	x			
		Schlamm	x			
		Seil		-1	-1	+1
	Festmachen	Honig	x			
		Runterklettern	x			
		Seil		-1	-1	+1
EE 3						
	Labyrinth	Durchstreifen	x			
		Von oben betrachten	x			
		Hieroglyphen	x			
	Orientieren	Schritte verfolgen		+1	-1	-1
		Geheimwaffe		-1	+1	+1
		Kompass		-1	-1	+1
EE 4						
	Verschönern	Google Eyes	x			
		Beleuchtung	x			
	Pose	Drama		-1	+1	+1
		Lustig		-1	-1	+1
		Normal		+1	-1	-1
SE 1						
	Umsehen	Boden	x			
		Umgebung	x			

Gefangen	Hilfe rufen	x			
	Entkommen	x			
	Warten	x			
Suchen	Spinnen	x			
	Unterholz	x			
Unterholz	Fragen		0	0	-1
	Verhandeln		0	0	+1
	Multitool		-1	-1	+1
Spinnennetz	Motivieren		0	0	-1
	Herausholen		0	0	+1
	Multitool		-1	-1	+1
Farbe Ersatz	Geheime Farbe	x			
	Anderes Material	x			
SE 2					
Motivation	Weiter versuchen	x			
	Neue Eindrücke	x			
Neue Eindrücke	Natur		0	0	-1
	Fernsehen		0	0	+1
Fernsehen	Cartoons		-1	-1	+1
	Wissenswertes		+1	+1	0
Weiter Versuchen	Alle Ideen		-1	-1	+1
	Perfekte Idee		+1	+1	0
Perfekte Idee	Dranbleiben		+1	+1	0
	Locker angehen		-1	-1	+1
Nicht Inspiriert	Nicht aufgeben		-1	-1	+1
	Aufgeben		+1	+1	0
Strand					
EE 1					
Hai	Warnen		0	0	+1
	Filmen		+1	+1	+1
	Hilfe rufen		-1	-1	+1
Hai II	Schwimmen		0	+1	+1
	Ablenken		+1	0	-1
	Besänftigen		-1	-1	+1
EE 2					
Möwen	Freundlich bitten		+1	0	-1
	Einschüchtern		0	+1	+1
	Verkleiden		-1	-1	+1
Möwen II	Jacke		-1	-1	+1
	Deckung	x			
	Einladen	x			
EE 3					
Sandburg	Ausgefallen		0	0	+1
	Stabil		+1	-1	-1
	Extrem		-1	+1	+1
Deko	Glänzendes	x			
	Muscheln	x			
	Pflanzen	x			
	Klatsche				
EE 4					
Fotos	Riffe		+1	-1	-1
	Selbst		-1	+1	+1
	Umgebung		0	0	+1

	Riffe	Höhle	x			
		Korallen	x			
	Selbst	Innen	x			
		Außen	x			
	Umgebung	Suchen	x			
		Abhang	x			
SE 1						
	Meerjungfrau	Floss		+1	0	-1
		Schwimmen		0	+1	+1
	Floss	Mittendurch		-1	+1	+1
		Umschiffen		+1	-1	-1
	Gesang	Verzaubert	x			
		Kalt	x			
	Verzaubert	Wehren	x			
		Lauschen	x			
	Kalt	Tauchen	x			
		Rufen	x			
	Nicht Scholle	Rufen	x			
		Schloss	x			
		Totstellen	x			
	Scholle	Faustkampf	x			
		Schwimmen	x			
	Faustkampf	Geheim	x			
		Boxen	x			
	Schwimmen	Delfin	x			
		Rücken	x			
	Boxen	Ablenken	x			
		Treten	x			
	Rücken	Geheim	x			
		Ablenken	x			
SE 2						
	Hochzeit	Strauß	x			
		Band	x			
		Kleid	x			
	Strauß	Blättrig	x			
		Farnig	x			
		Schwimmend	x			
	Blättrig	Zwerg		-1	-1	+1
		Stauden	x			
	Farnig	Friedhofsfarn		-1	-1	+1
		Seidenfarn	x			
	Schwimmen	Muschelblumen		-1	-1	+1
		Froschkraut	x			
	Stauden	Rucksack		+1	+1	+1
		Sonnencreme		-1	-1	+1
	Seidenfarn	Schnürsenkel		-1	-1	+1
		Algen		+1	+1	+1
	Froschkraut	Chilli		-1	-1	+1
		Deo		+1	+1	+1
	Band	Suzan		-1	0	+1
		Eigener Stil	x			
	Kleid	Algen	x			
		Meerscham	x			

	Muscheln	x			
	Netz		-1	-1	+1
Algen	Trocknen	x			
	Nass	x			
Meerscham	Sand	x			
	Holz	x			
Muscheln	Palmen	x			
	Muscheln auffädeln	x			
SE 3					
Gespräch	Chad	x			
	Suzan	x			
Chad I	Er selbst sein		0	-1	0
	Das wird schon		0	0	+1
Er selbst sein	Gedicht		0	-1	0
	Kochen		0	-1	0
	Lied		0	+1	0
Das wird schon	Qualitäten		0	-1	+1
	Action		0	+1	+1
	Wie immer		0	+1	+1
Lied	Unterstützen		0	+1	0
	Stoppen		0	-1	0
Wie immer	Unterstützen		0	+1	0
	Stoppen		0	-1	0
Suzan II	Sie selbst sein		-1	0	0
	Das wird schon		0	0	+1
Sie selbst sein	Zweisam		-1	0	0
	Action		-1	0	0
	Party		+1	0	0
Das wird schon	Qualitäten		-1	0	+1
	Sternschnuppen		-1	0	0
	Wie immer		+1	0	-1
Party	Tanzmusik		-1	0	0
	Lichterstimmung		+1	0	0
Wie immer	Aufhalten		-1	0	0
	Anfeuern		+1	0	0
Tempel					
EE 1					
Bunjee	Ja		-1	+1	+1
	Nein		+1	-1	-1
Rausholen	Vimoogole		+1	0	-1
	Rausholen		-1	-1	+1
	Anfeuern		0	+1	+1
EE 2					
Lesen	Weiter		-1	+1	+1
	Stoppen		+1	-1	-1
Stoppen I	Teilen		-1	+1	+1
	Behalten		+1	-1	-1
Lesen II	Weiter		-1	+1	+1
	Stoppen		+1	-1	-1
Stoppen II	Streicheln		0	0	+1
	Lassen		0	0	-1
Musikbox	Ja		-1	-1	+1
	Nein	x			

EE 3							
	Köder	Wurm	x				
		Frucht	x				
	Wurm	Chad		0	+1	+1	
		Schuh säubern		0	0	+1	
	Frucht	Schuh Beute		-1	+1	+1	
		Säubern		0	0	+1	
	Challenge	Essen		-1	+1	+1	
		Ja		-1	+1	+1	
	Nein		+1	-1	-1		
EE 4							
	Seerosenblatt	Gerissen		0	+1	+1	
		Ganz		+1	0	-1	
	Rutschen	Zirkus		-1	+1	+1	
		Hinlegen		-1	-1	+1	
		Hintereinander		+1	-1	-1	
SE 1							
	Spuren	Schlamm	x				
		Gebüsch	x				
		Felsen	x				
	Befreien	Ast	x				
		Bumerang	x				
		Termiten	x				
		Lupe	x				
	Beweis	Bioprodukte		0	+1	+1	
		Planzenfakts		-1	-1	+1	
	Feind	Jäger	x				
		Springer	x				
		Gelehrte	x				
	Jäger	Anlocken		+1	+1	0	
		Bumerang		-1	-1	+1	
	Springer	Seillaufen		-1	-1	+1	
		Springen		+1	+1	0	
	Gelehrte	Paradox		-1	-1	+1	
		Erde ist rund		+1	+1	0	
	Freund	Tanzbattle	x				
		Dosenwerfen	x				
		Raetsel	x				
	Tanzbattle	Breakdance		-1	-1	+1	
		Floss		1	0	-1	
	Dosenwerfen	Steine		-1	-1	+1	
		Baumstamm		0	1	1	
	Raetsel	A	x				
		B	x				
		C		-1	-1	+1	
			D	x			
	SE 2						
		Auswahl	Kochen	x			
			Deko	x			
Musik			x				
Kochen		Kochen	x				
		Buch					-1
Buch		Fliegenrisotto	x				

	Wuermer Arabiatta	x			
	Zimtschnecken	x			
Verbessern	Fliegenflügel		0	0	+1
	Chilli		0	0	+1
Deko	Ballon	x			
	Seerosen	x			
	Steine	x			
	Buch		-1	-1	+1
Zweite Chance	Origami		0	0	+1
	Lehm		0	0	+1
Musik	Metal	x			
	Techno		0	0	+1
	Pop	x			
	Buch		-1	-1	+1
Zweite Chance	Schlager		+1	+1	+1
	Swing		-1	-1	+1

Events

Die Events sind unterteilt in Story- und Einzelevents. Während Einzelevents zufällig ausgewählt werden und an einem Tag abgeschlossen werden können, erstrecken sich Storyevents über zwei Tage hinweg und haben eine längere Spielzeit als die Einzelevents. In den Storyevents können Artefakte freigeschaltet werden. Durch die unterschiedlichen Auslösezeiten der Events können maximal zwei Storyevents durchgespielt und zwei Artefakte gefunden werden.

Übersicht der Events

Basis

Basis_EE_1	Lagerfeuer & Gruselgeschichten
Basis_EE_2	Latrine ausheben
Basis_EE_3	Nahrungssuche
Basis_EE_4	Kosmetik-Diskussion
Basis_EE_5	Fiebertraum

Dschungel

Dschungel_EE_1	Blumenwiese	
Dschungel_EE_2	Baumhaus	
Dschungel_EE_3	Labyrinth	
Dschungel_EE_4	Stein-Chad	
Dschungel_SE_1	Martin und der Käfer	Tag 1
Dschungel_SE_2	Martin und die Kunst	Tag 2

Froschtempel

Froschtempel_EE_1	Bungee-Jumping im Vulkan	
Froschtempel_EE_2	Hieroglyphen	
Froschtempel_EE_3	Angeln	
Froschtempel_EE_4	Seerosen-Wasserbahn	
Froschtempel_SE_1	Das Froschdorf	Tag 2
Froschtempel_SE_2	Erntedankfest	Tag 3

Strand

Strand_EE_1	Der Hai	
Strand_EE_2	Möwenangriff	
Strand_EE_3	Sandburgwettbewerb	
Strand_EE_4	Unterwasserbilder	
Strand_SE_1	Die Unterwasserstadt	
Strand_SE_2	Scholles Hochzeit	Tag 4
Strand_SE_2	Chad und Suzans Date	Tag 5

Tropfsteinhöhle

Tropfsteinhöhle_EE_1	Heiße Quellen	
Tropfsteinhöhle_EE_2	Der Maulwurfswolf	
Tropfsteinhöhle_EE_3	Lebendiges Moos	
Tropfsteinhöhle_EE_4	Troll-Bruder	
Tropfsteinhöhle_SE_1	Höhlen-Erkundung	Tag 3
Tropfsteinhöhle_SE_2	Der Säbelzahnbär	Tag 4

Artefakte

Dschungel – Pinsel mit der seltenen Farbe



Froschdorf – Glühwürmchen-Laterne



Strand – Perle der Meerjungfrauen



Höhle – Säbelzahnbar-Fellknäul



Nutzung der Items

Item	Event	Entscheidung
Fischernetz	Strand – Storyevent Tag 2	Kleid der Meerjungfrau
Anurasbuch	Tempel – Storyevent Tag 2	Essen, Deko & Musik
Wetterfeste Jacke	Höhle – Storyevent Tag 2	Schlafanzug, Licht & Bett
Multitool	Dschungel – Storyevent Tag 2	Motivation von Martin
Seil	Dschungel – Bauhausbau	Fackel, Befestigung & Sichern
Regenmantel	Strand – Möwenangriff	Dem Angriff trotzen
Sonnenbrille	Höhle – Trollbrüder	Wer ist cooler?
Erdnussbutter	Basis – Gruselgeschichten	Chad besänftigen
Kompass	Tempel – Labyrinth	Zurückfinden
Fliegenklatsche	Strand – Sandburgwettbewerb	Sandburg dekorieren
Mückenspray	Basis – Latrinen ausheben	Mücken verscheuchen
Boombox	Tempel – Hieroglyphen	Megamesh besänftigen

