„Bissig“

Der Prototypen des Spielprototypen

Storyumriss

Der Assistent eines Museumskurators soll einen alten Lagerraum ausräumen, der vollgestopft ist mit alten zahnmedizinischen Geräten. Beim Aufräumen wird er von einer alten Gebissprothese gebissen. Daraufhin landet er in einer Parallelwelt mit skurrilen Zahntüren, die es nun gilt mit Hilfe der seltsamen Geräte zu öffnen um wieder nach Hause zu kommen

Tutorial für Steuerung:
Lies den Brief & öffne die Tür

Hallo Assistent,

Bitte Lagerraum ausräumen.
Das Museum will eine neue Ausstellung mit diesen Stücken machen.
Wir müssen sie zuerst katalogisieren.
Wahrscheinliches alles altes
Zahnmedizinische Gerätschaften und Instrumente
Achtung, schneid dich nicht.

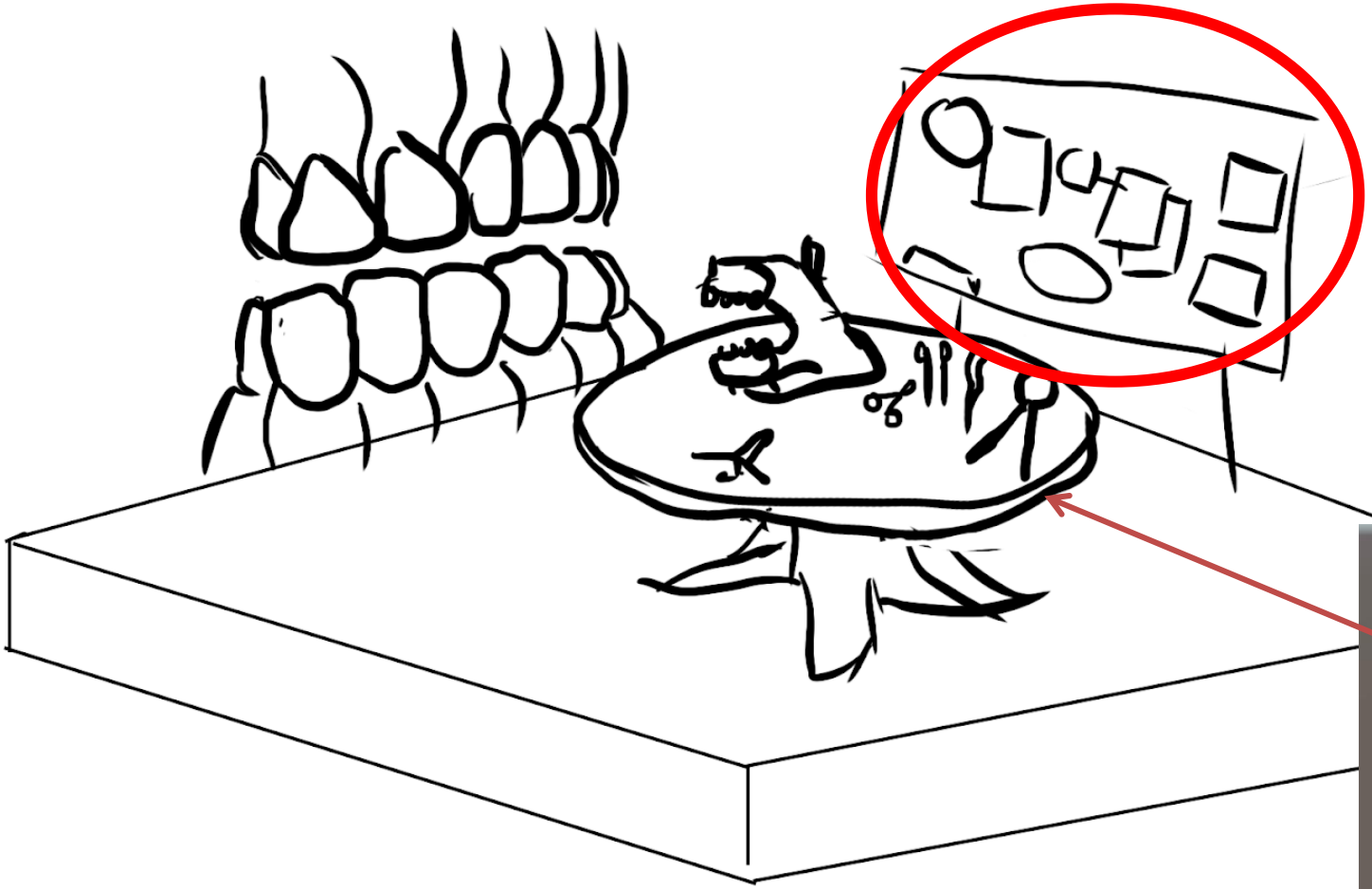
MfG
Museumskurator

Impression:
voller Lagerraum

Level 1

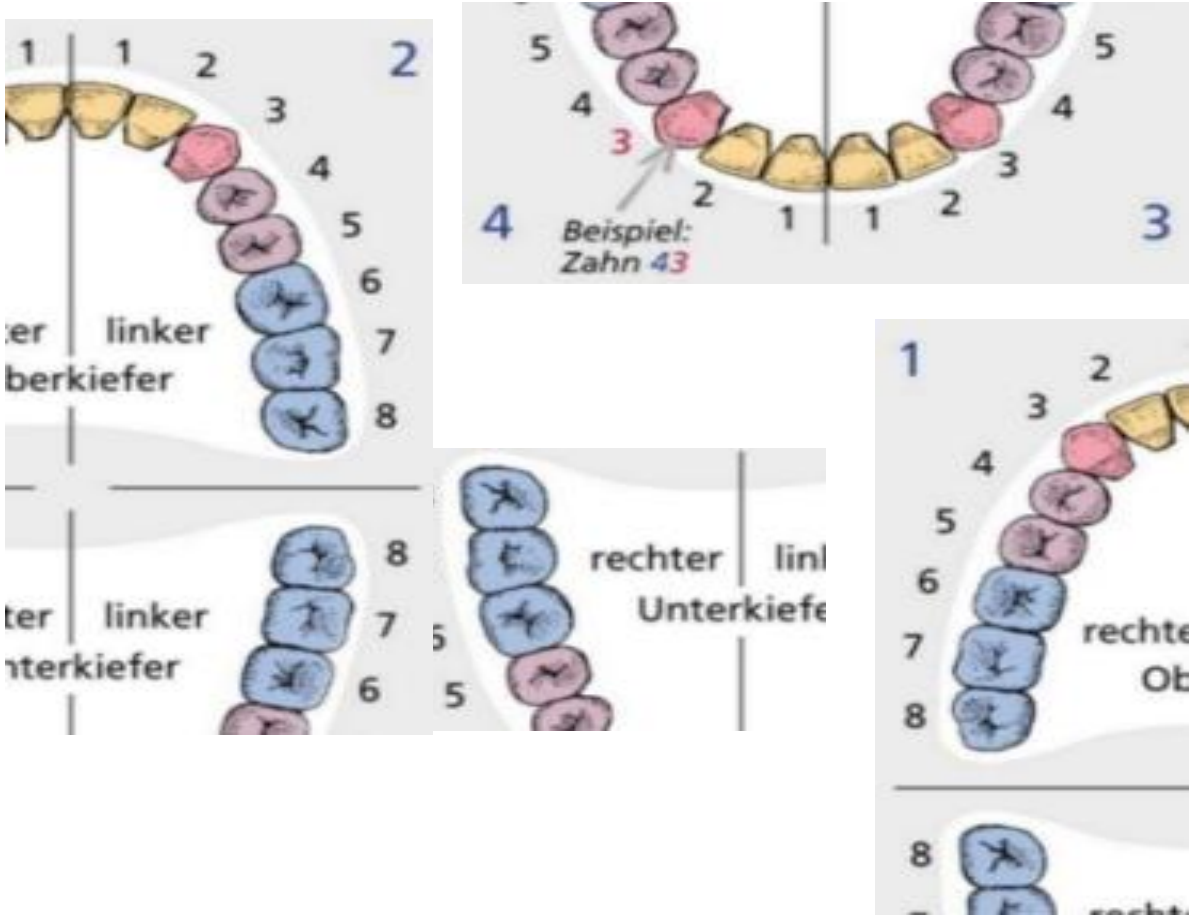
„Zahnarztbericht“

Rätselprototyp

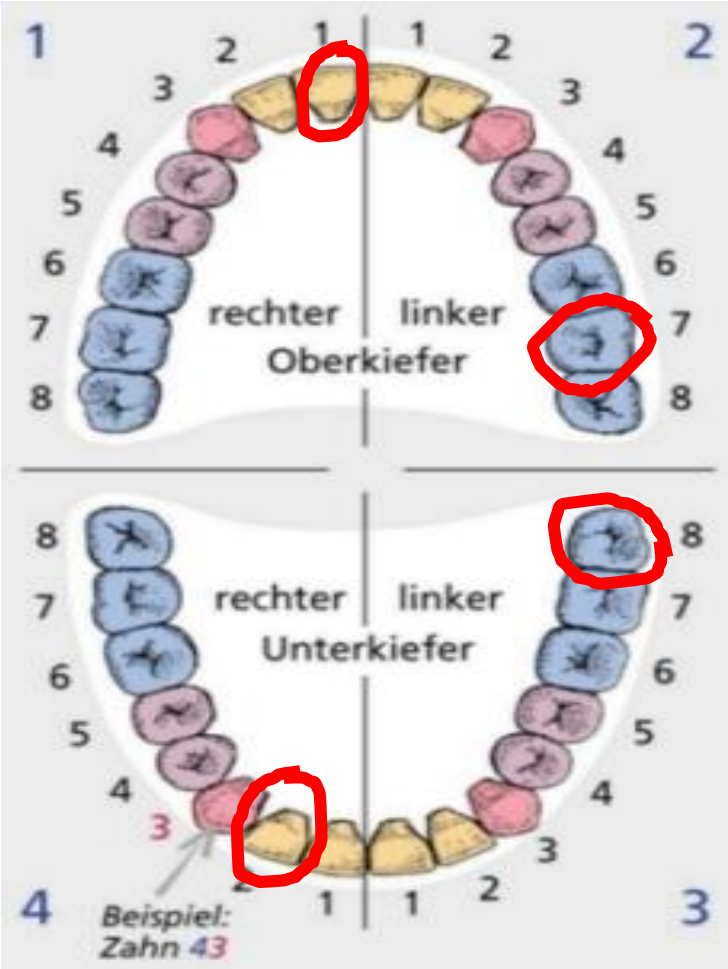


Lasst uns die Pinwand untersuchen

Erstes Modell des Tisches



Oh,
ein zerstückelter Bericht.
Lasst ihn uns zusammensetzen.
Vielleicht enthält er Informationen!



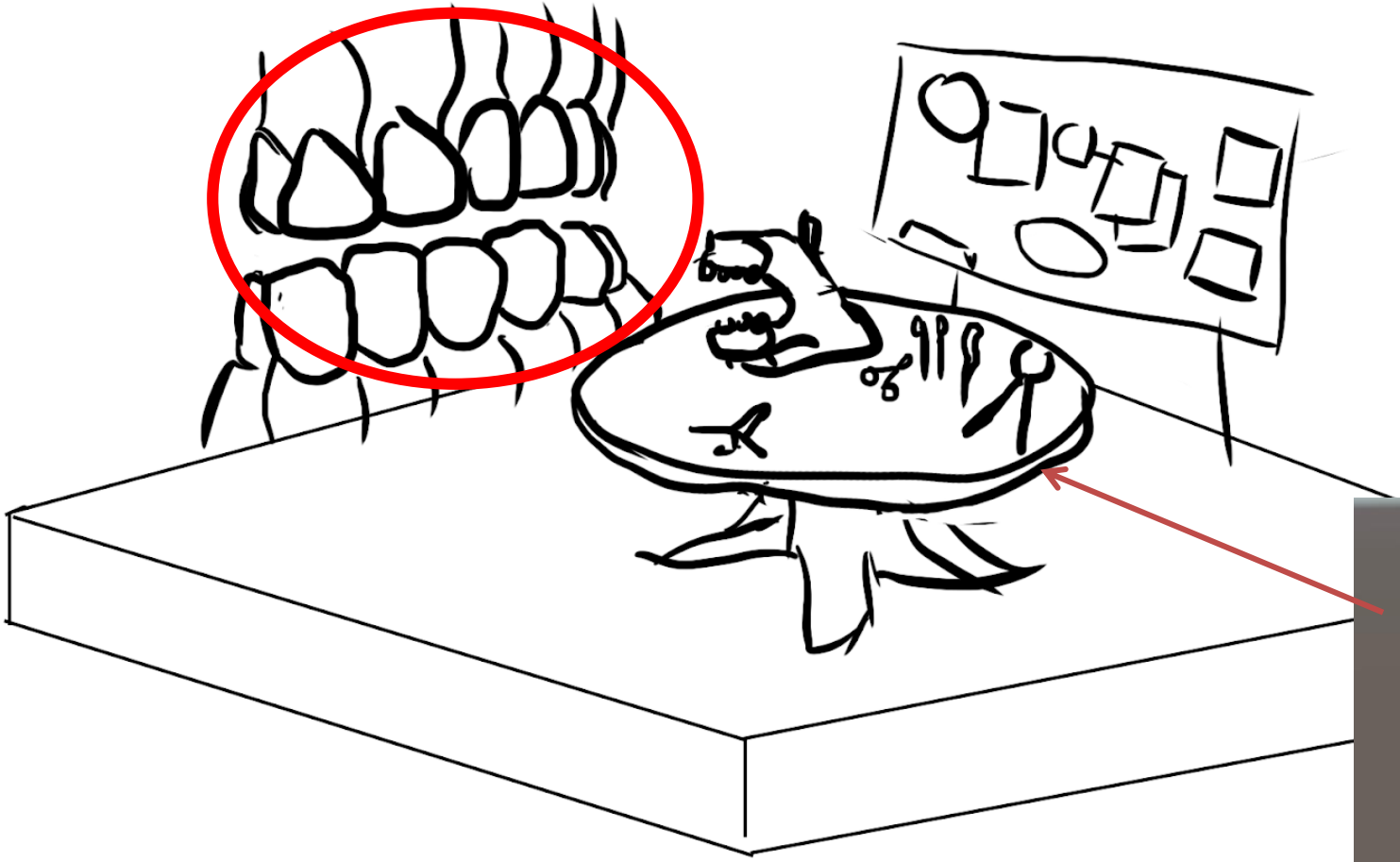
Tag xy

Hallo ich bin ein Bericht einer Zahn OP. Ich habe Informationen.
YAY

Viel Spaß noch

- 42
- 38
- 11
- 17

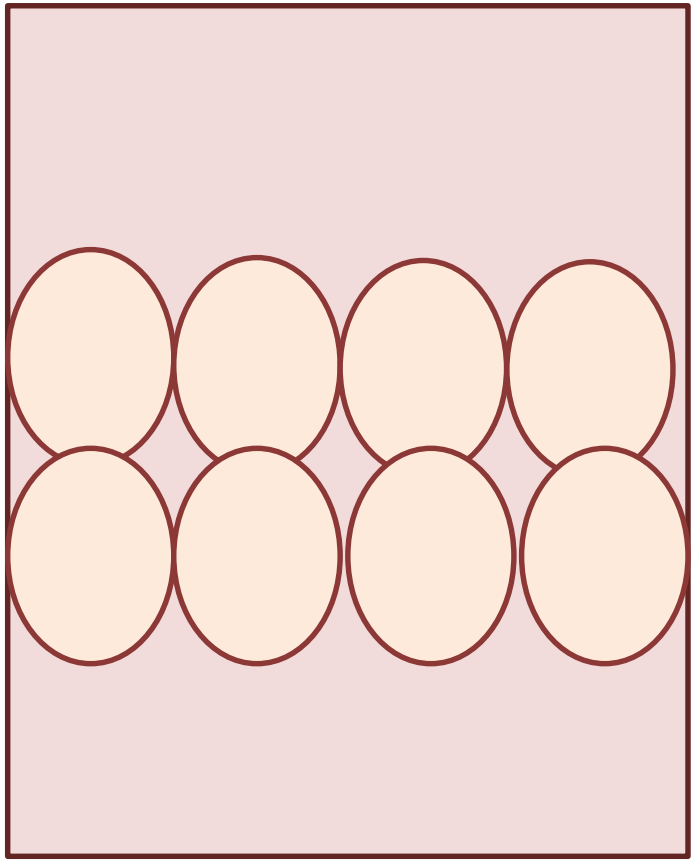
AHA, diese Zähne haben Löcher, die ich stopfen muss



Lasst uns als nächstes dieses Gebiss untersuchen!

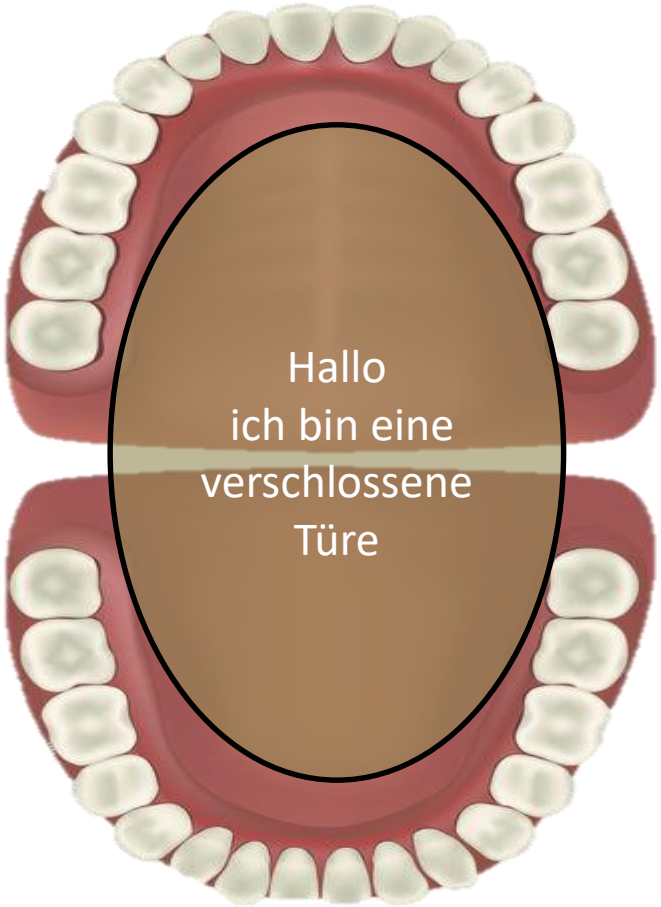
Erstes Modell des Tisches

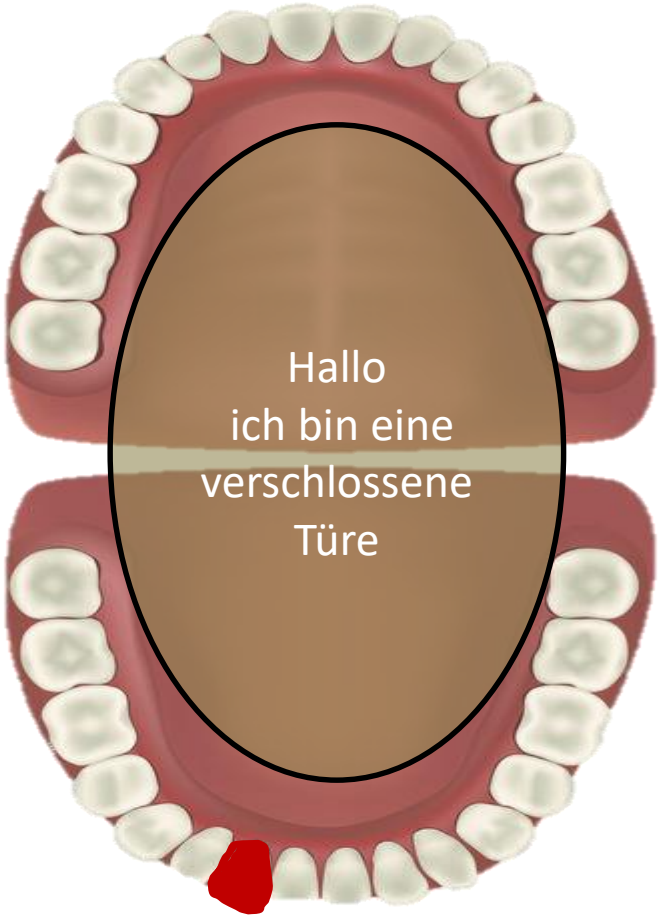
Oh, ich kann das Gebiss öffnen!

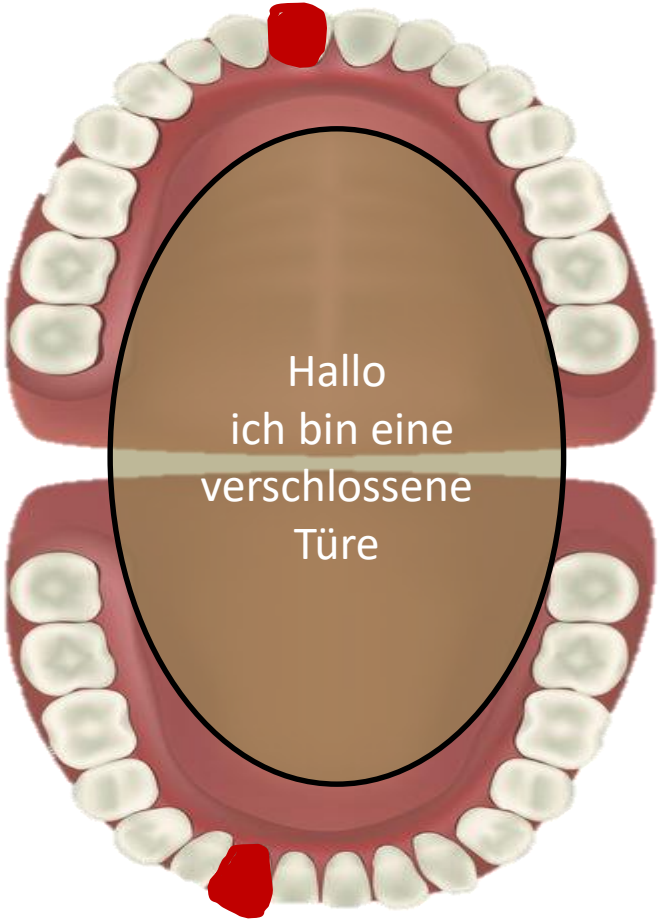


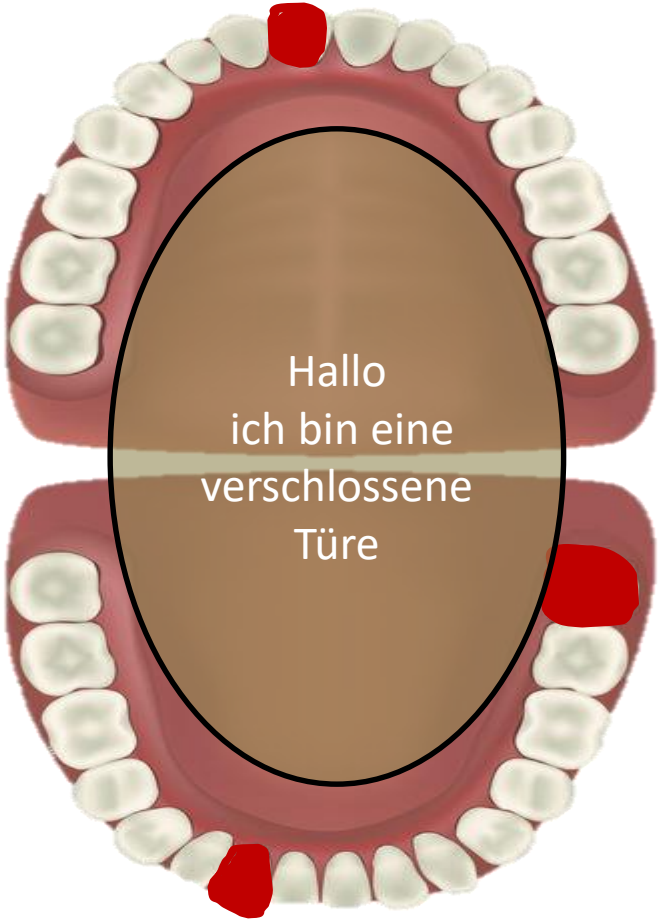
Hallo, ich bin ein großes Gebiss!

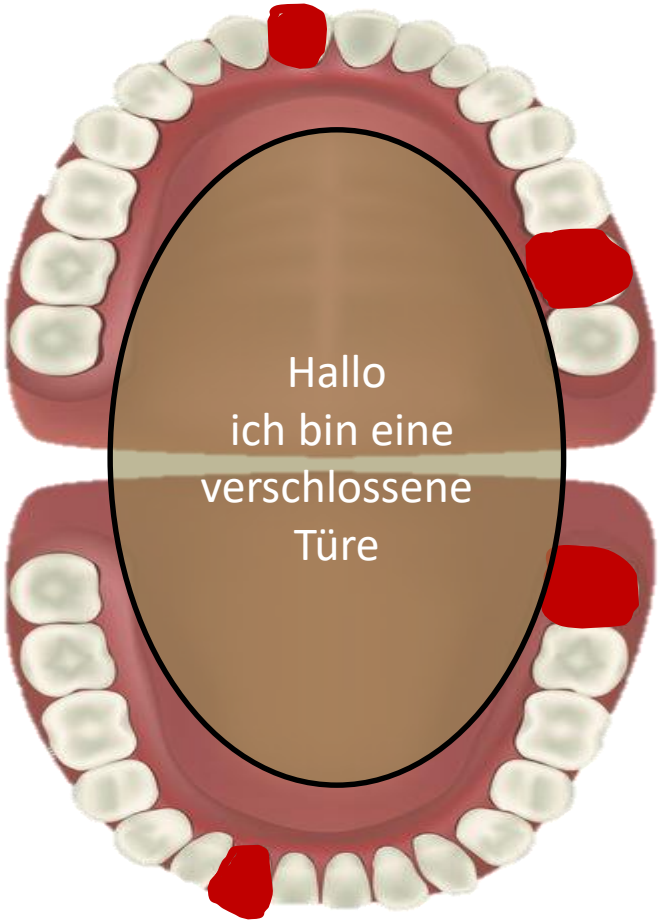
AHA!
Ich muss die Zähne aus dem Bericht in diesem Gebiss bearbeiten!




Hallo
ich bin eine
verschlossene
Türe

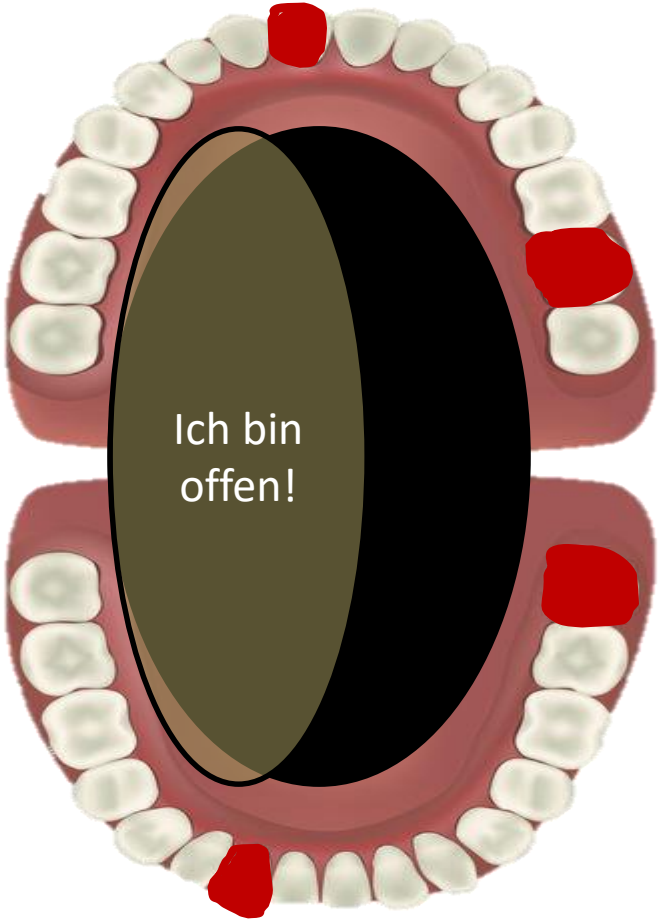

Hallo
ich bin eine
verschlossene
Türe


Hallo
ich bin eine
verschlossene
Türe


Hallo
ich bin eine
verschlossene
Türe

ICH BIN NICHT
MEhR
VERSCHLOSSE
N
!!!

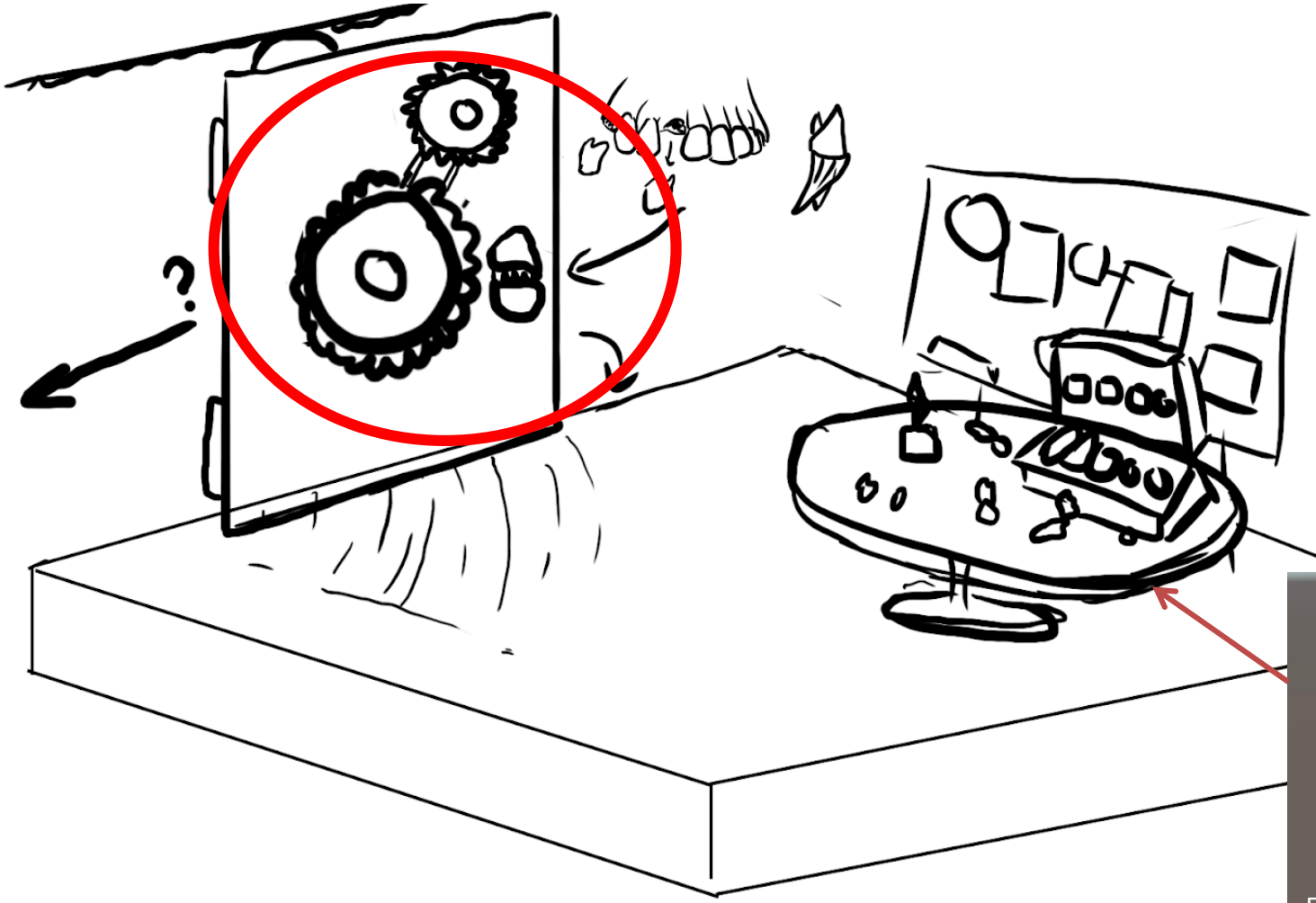
Sehr gut!
Wir haben
das erste
Level gelöst!



Level 2

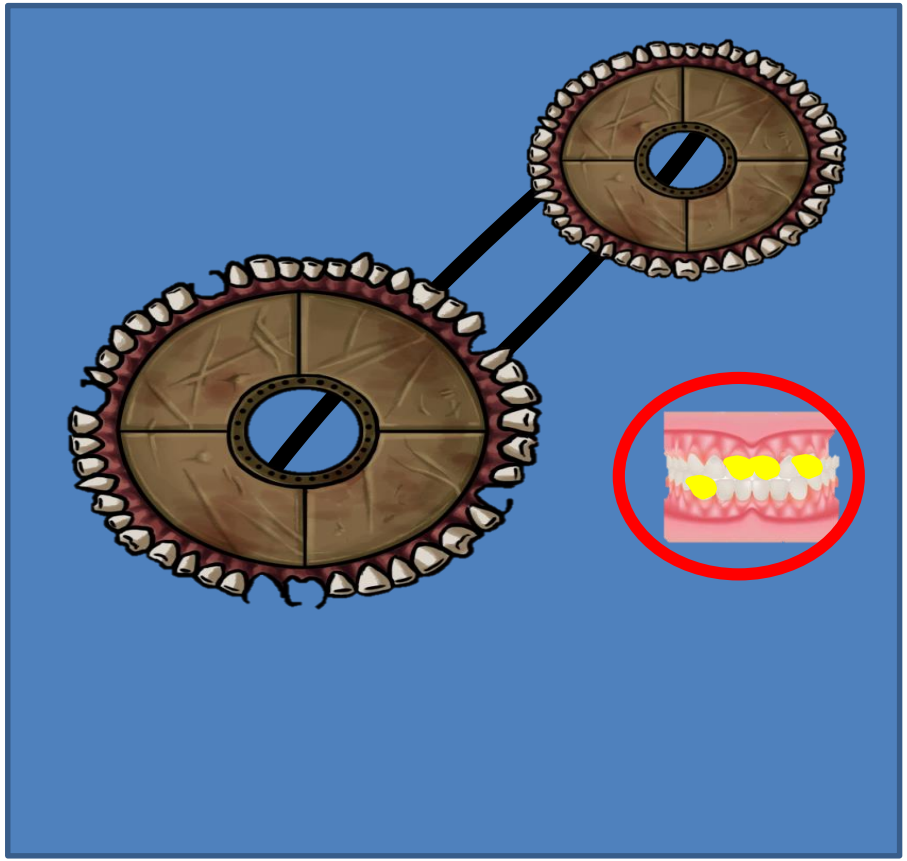
„Zahnrad“

Rätselprototyp



Schauen wir uns zu erst mal diese seltsame Zahnradtür an!

Erstes Modell des Tisches

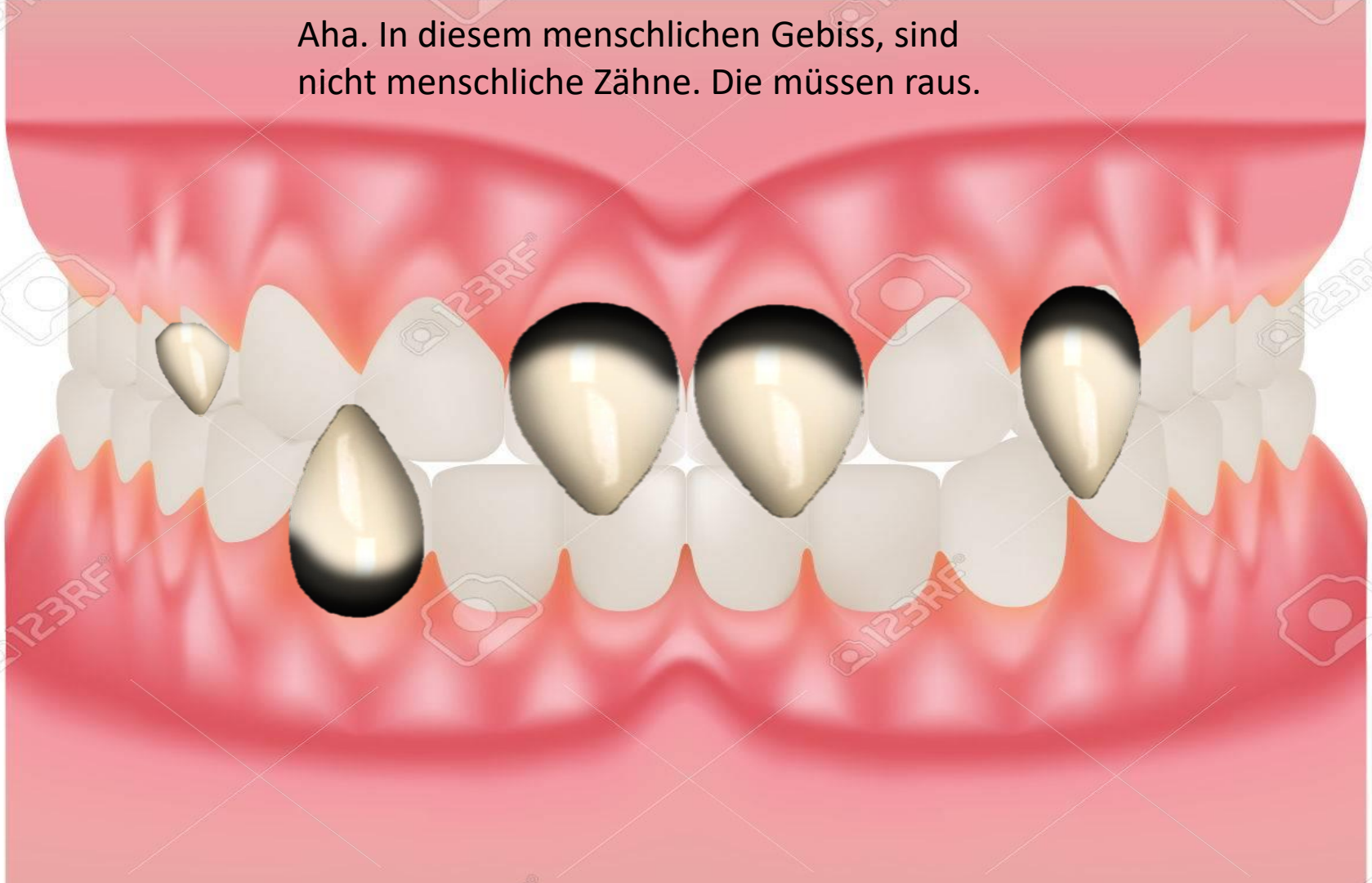


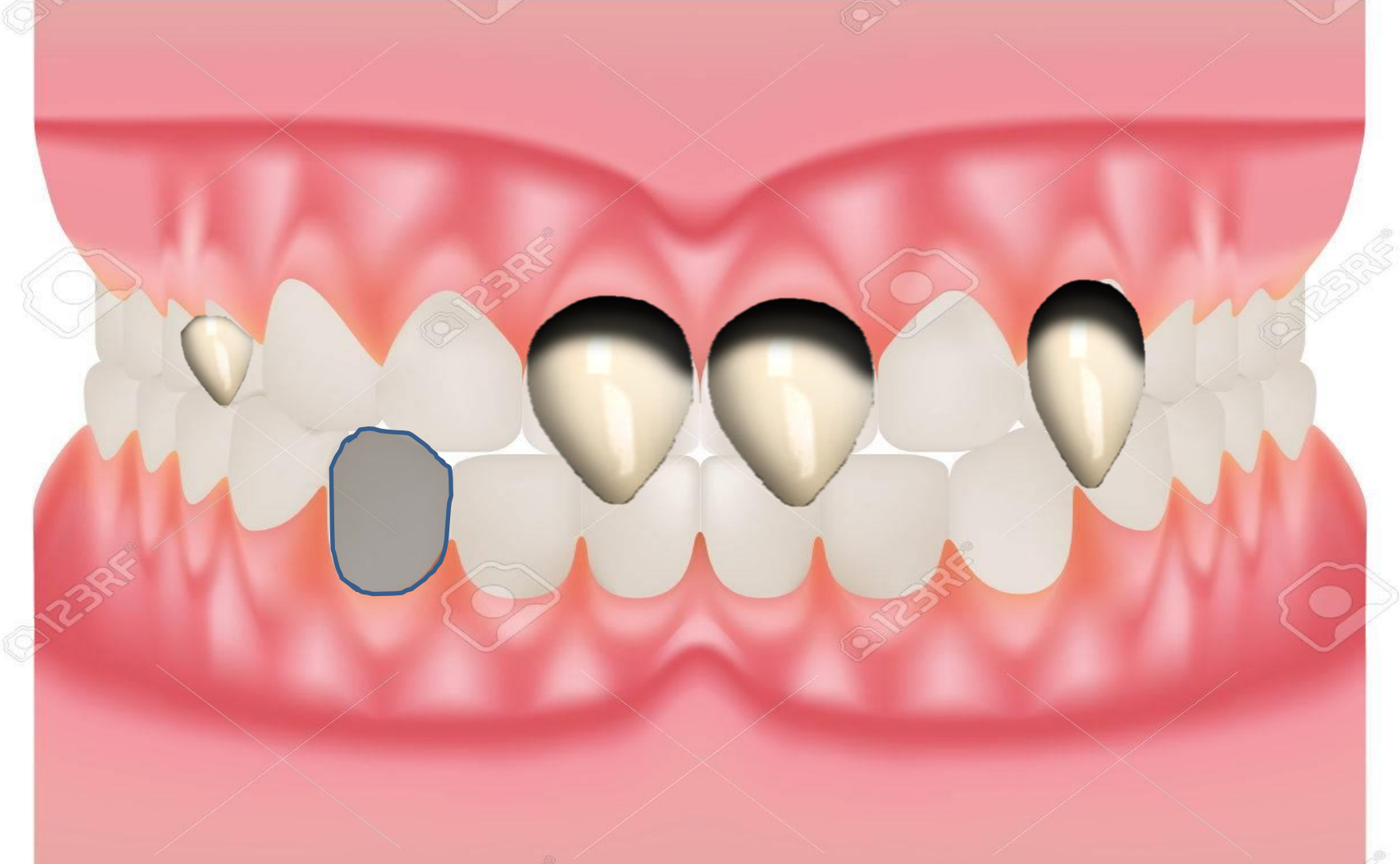
In dem Zahnrad scheinen Zähne zu fehlen.

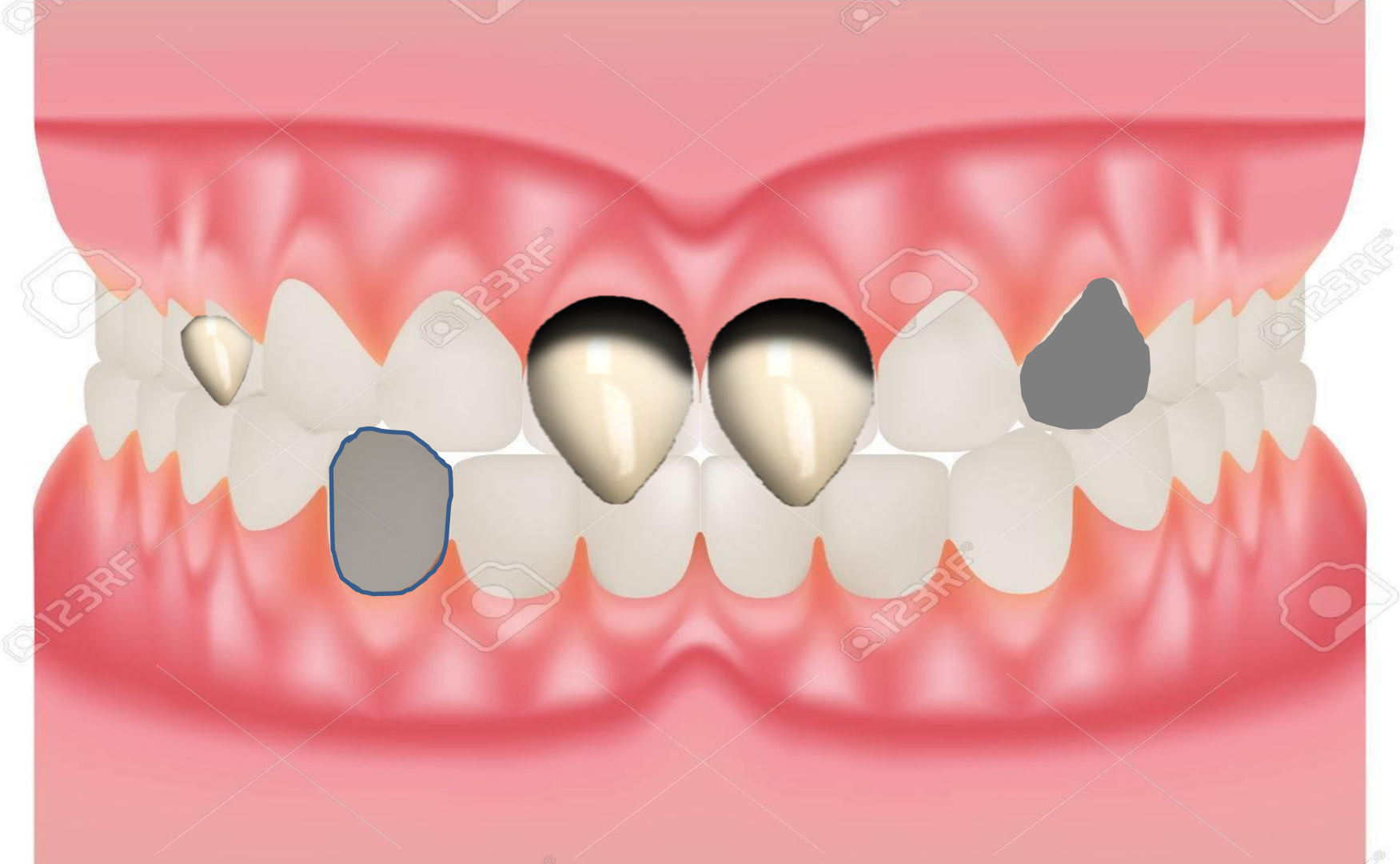
In dem kleinen Gebiss scheinen falsche Zähne zu sein.

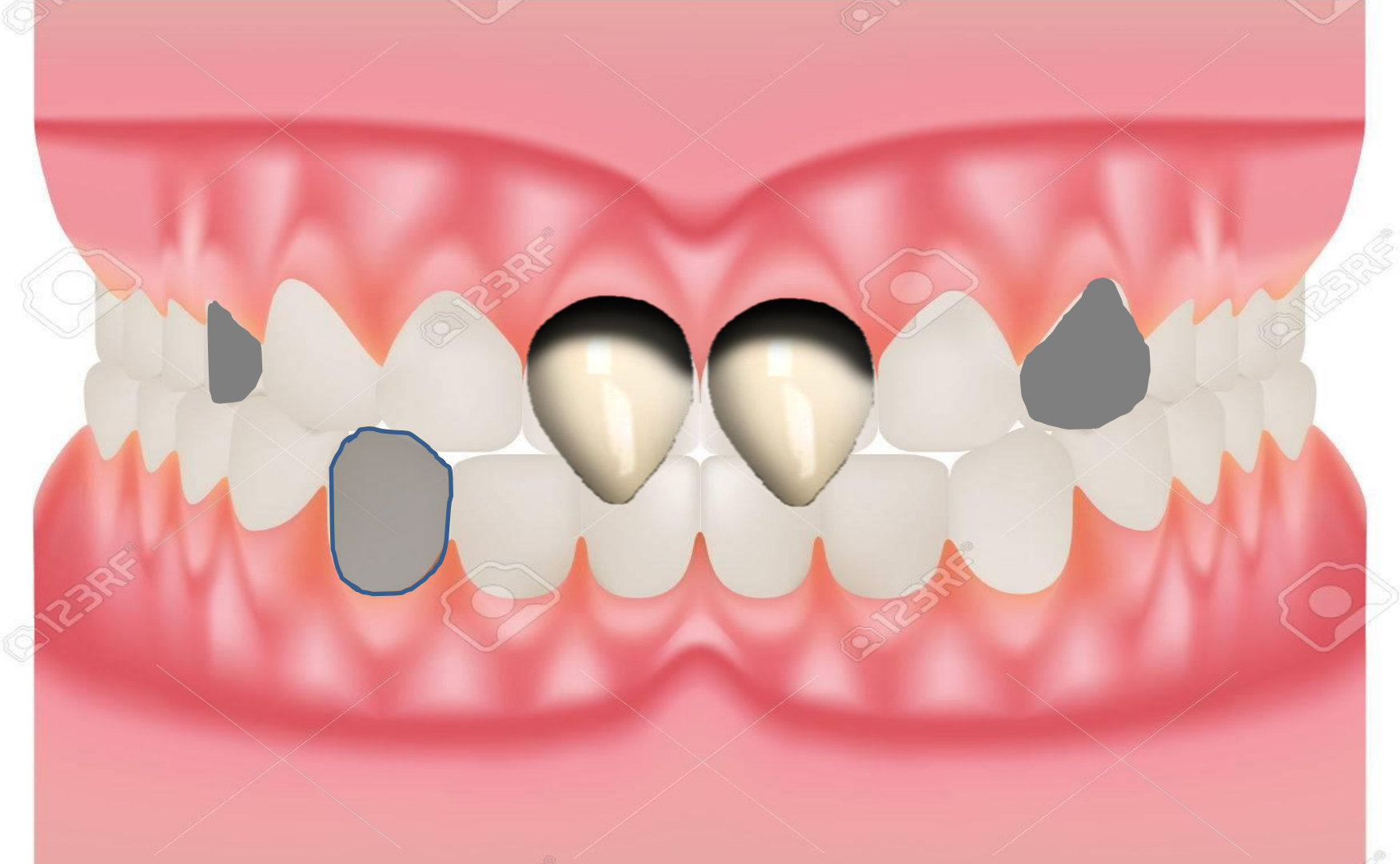
Lasst uns das untersuchen.

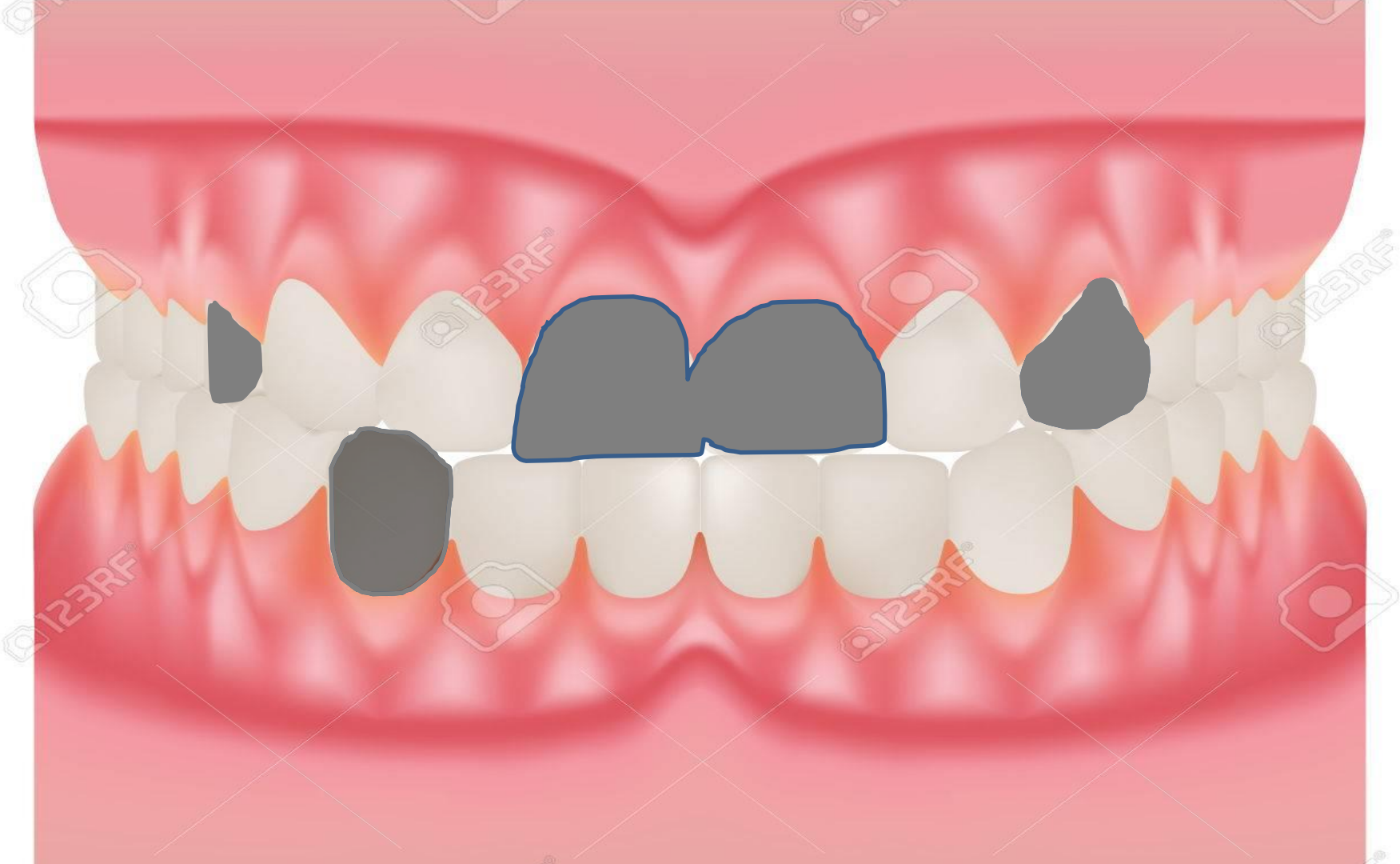
Aha. In diesem menschlichen Gebiss, sind nicht menschliche Zähne. Die müssen raus.

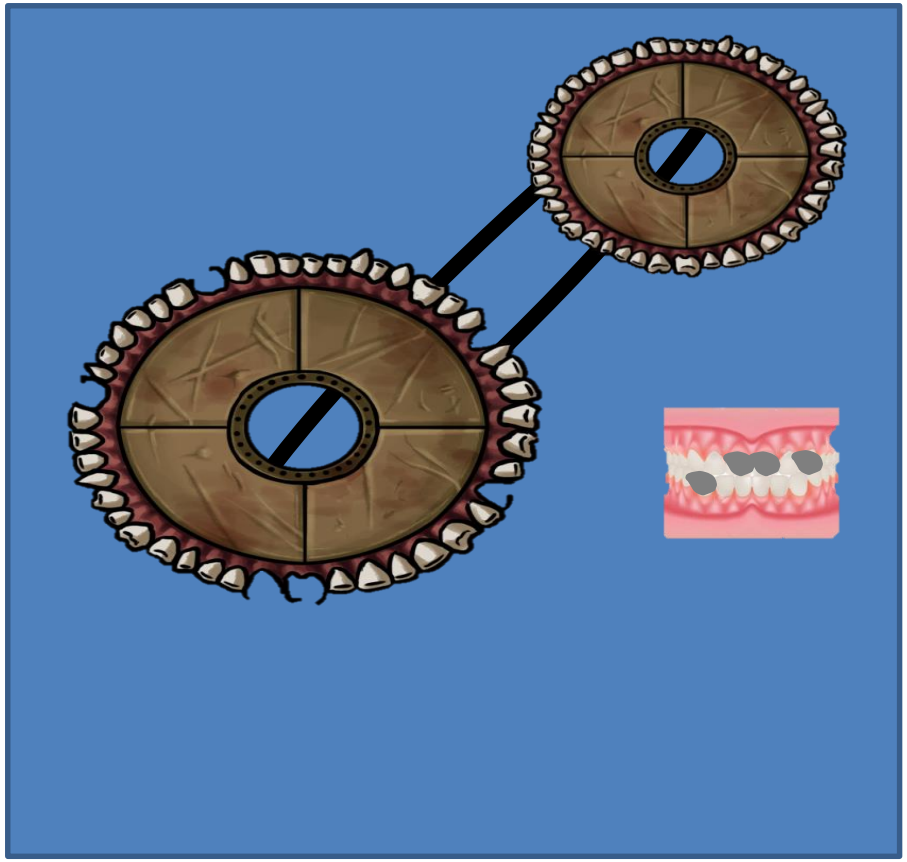




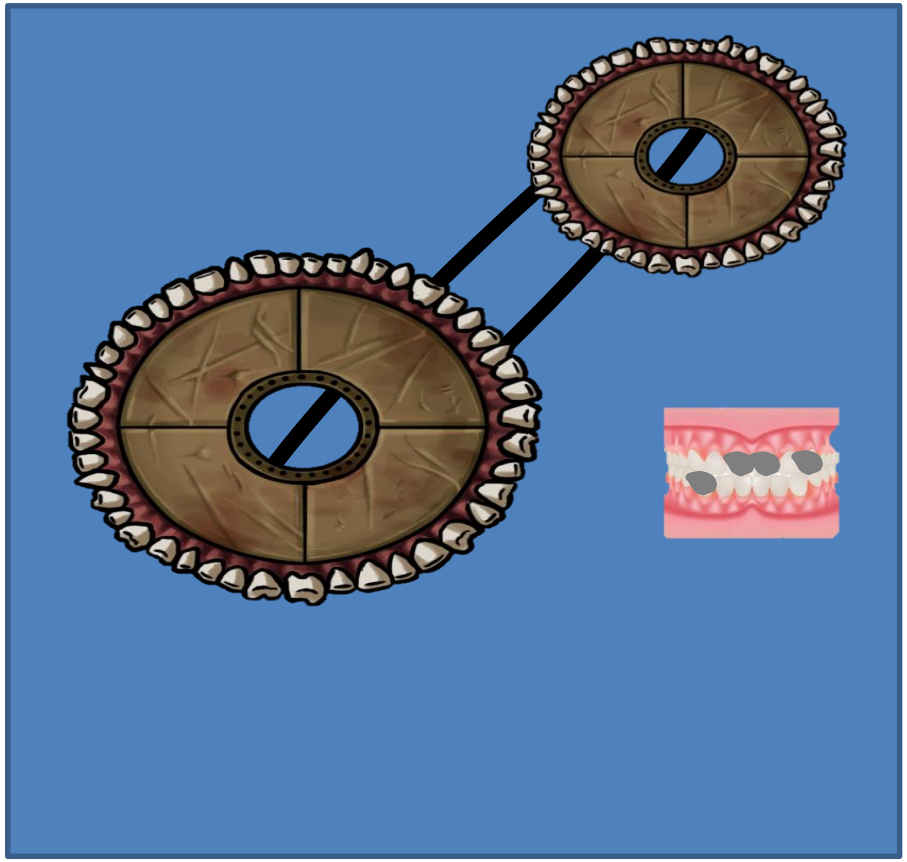






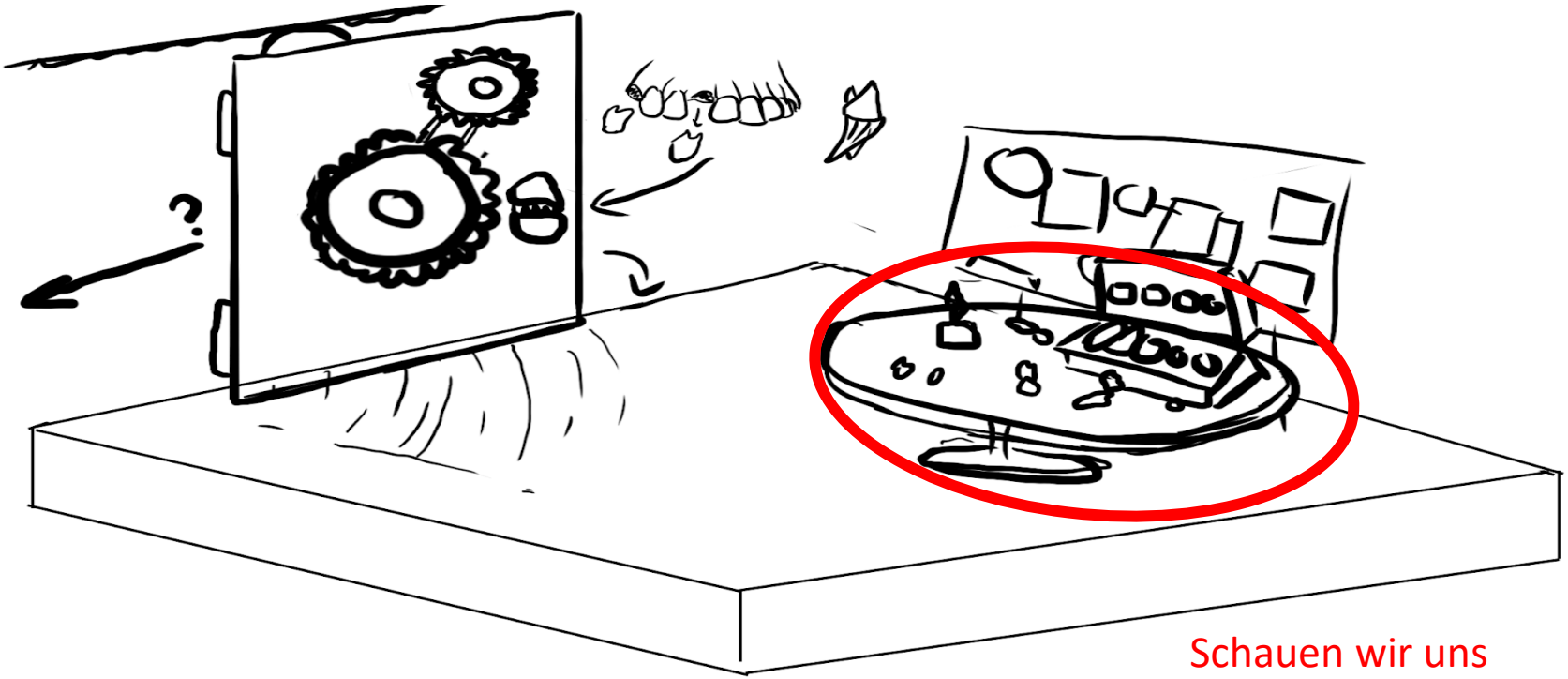


Jetzt haben wir zufällig genau so viele Zähne wie im Zahnrad fehlen. Cool! Setzen wir sie doch am besten mal ein.



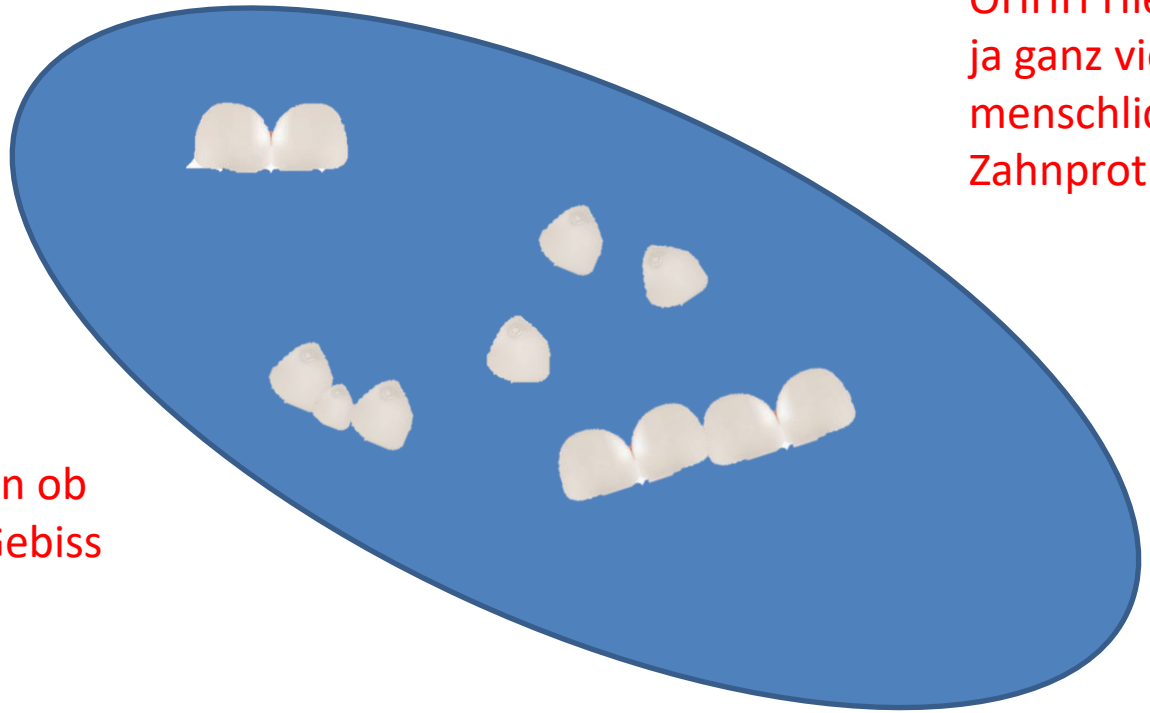
Sehr gut.
Aber es öffnet sich immer noch nicht.

Schauen wir uns den Raum nochmal an.

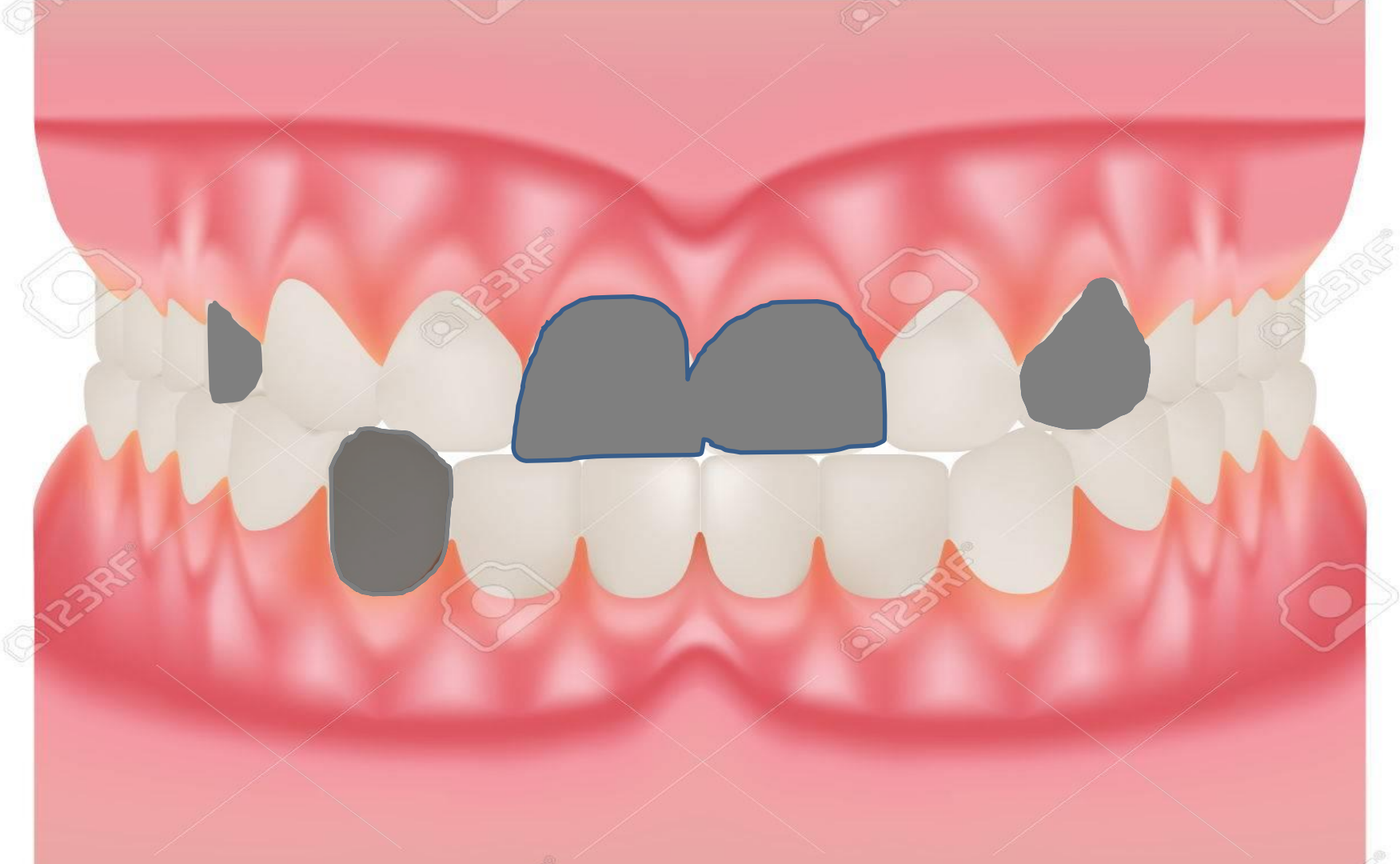


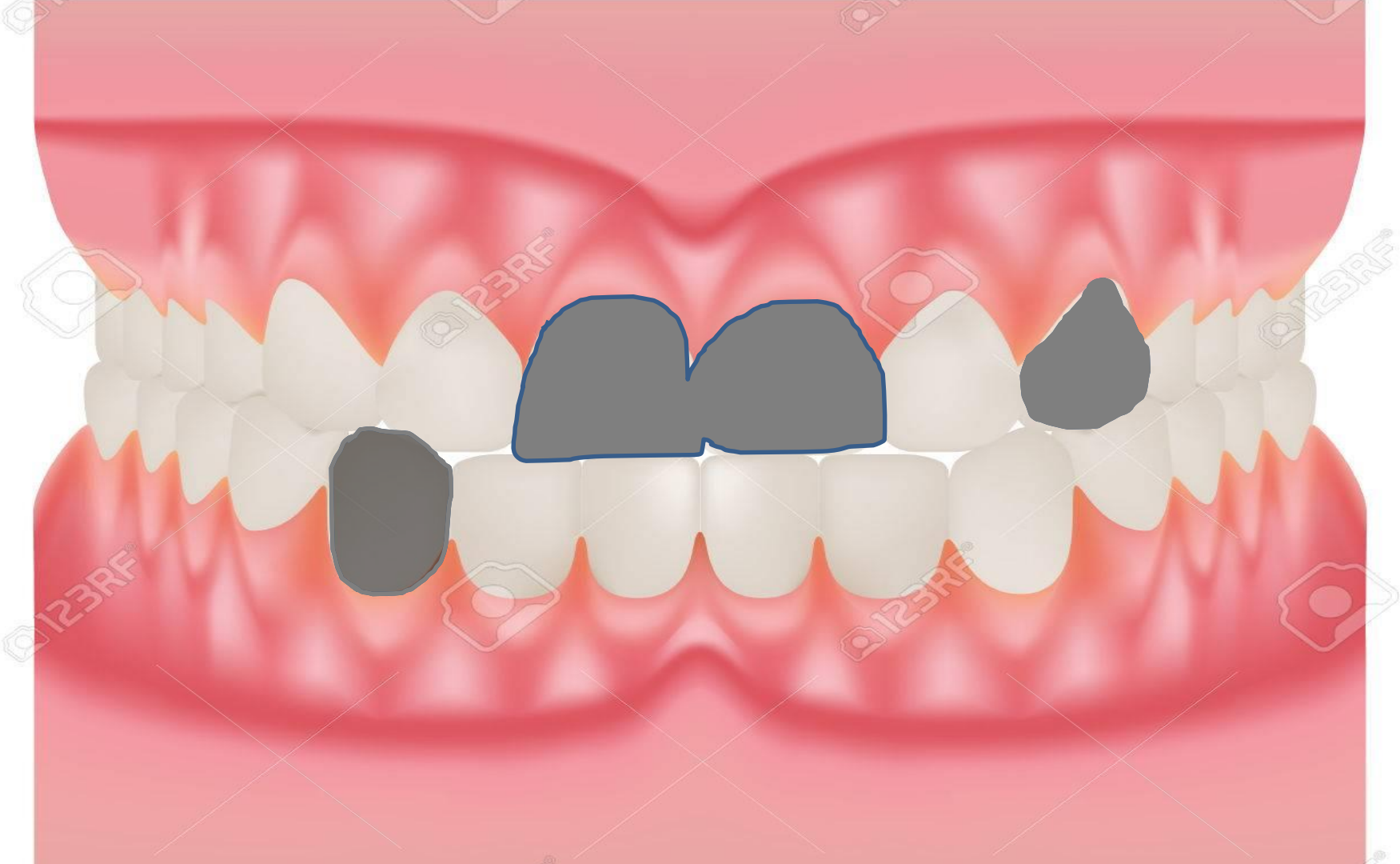
Schauen wir uns doch mal den Tisch an

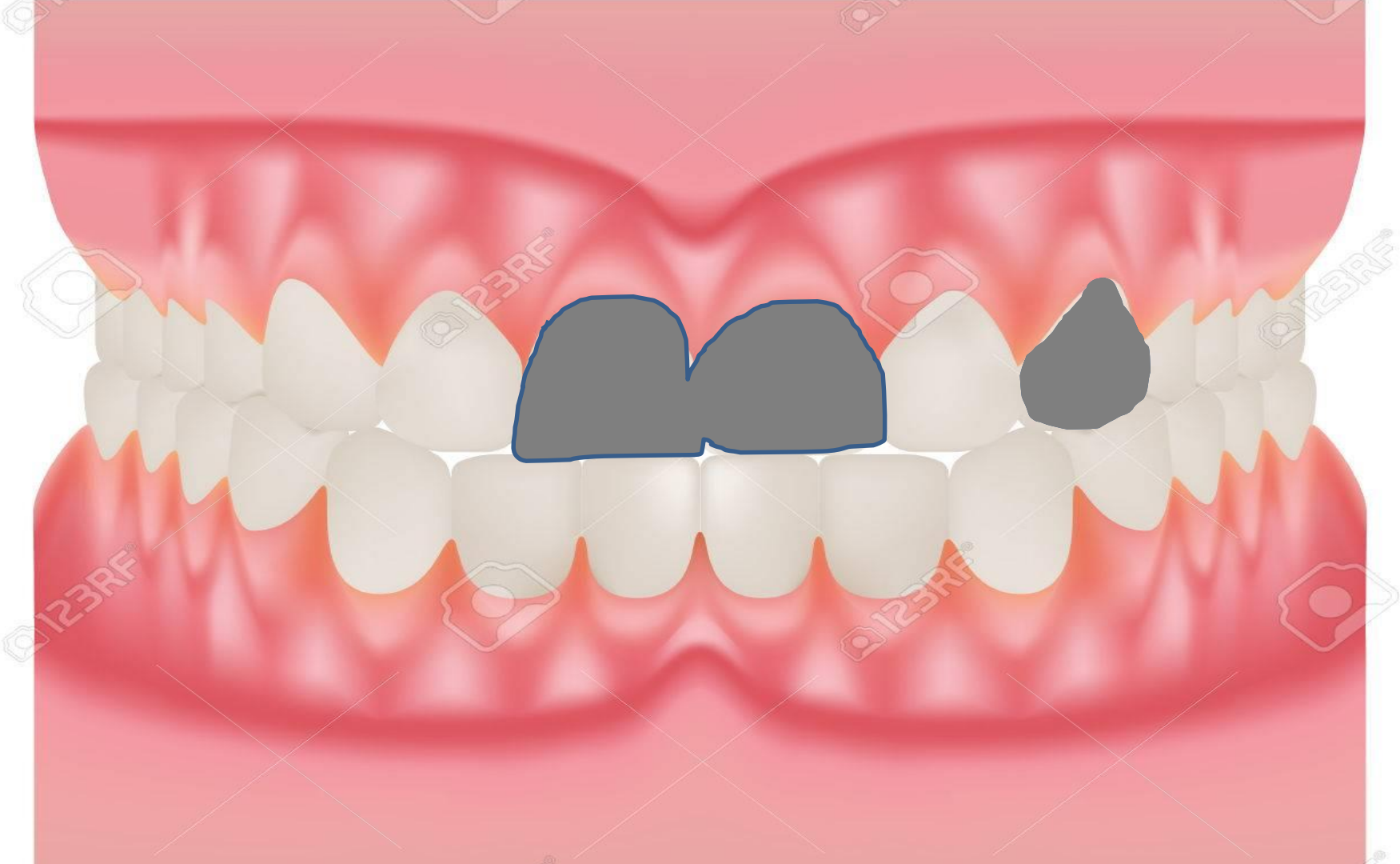
OHHH Hier sind ja ganz viele menschliche Zahnprothese.

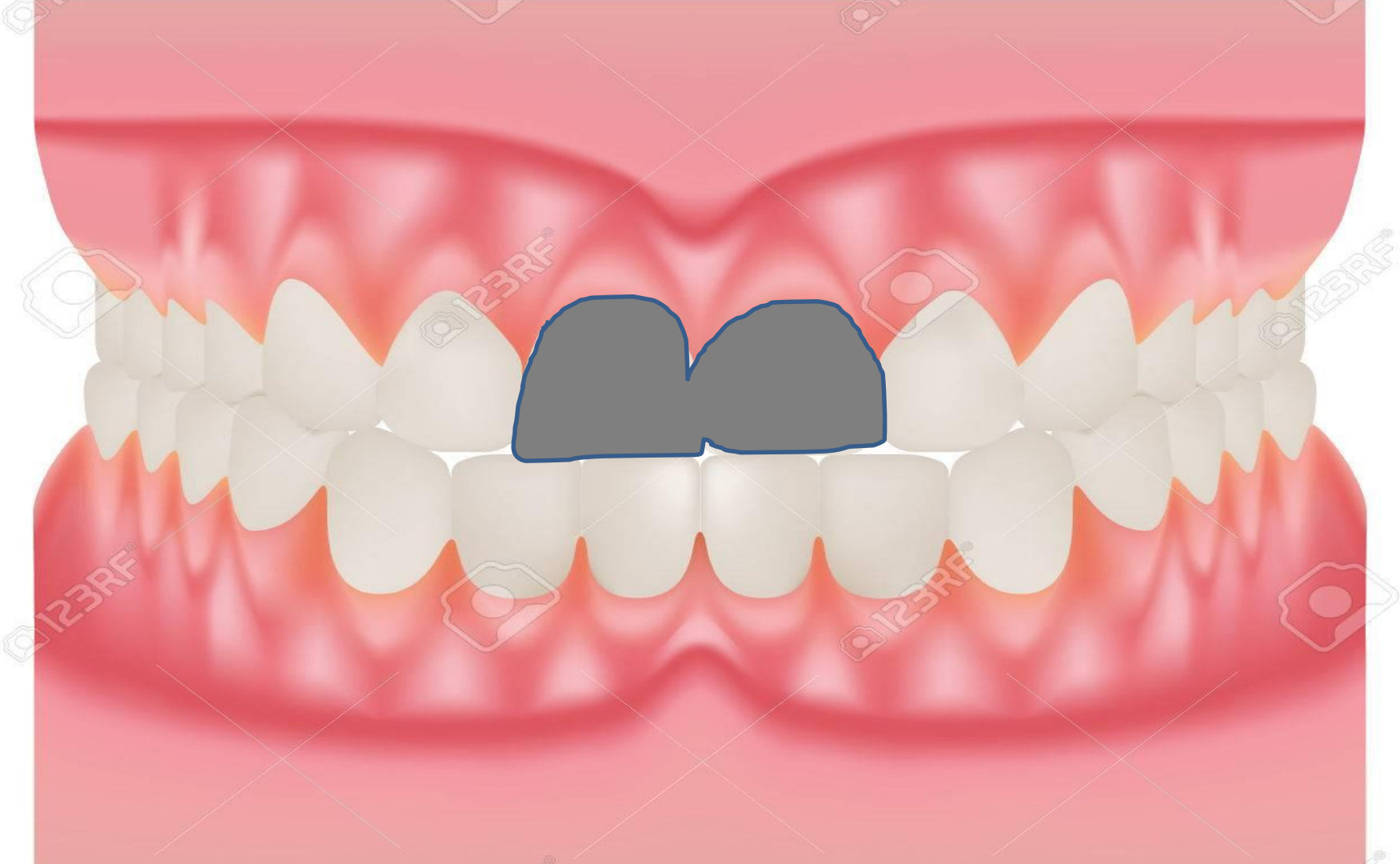


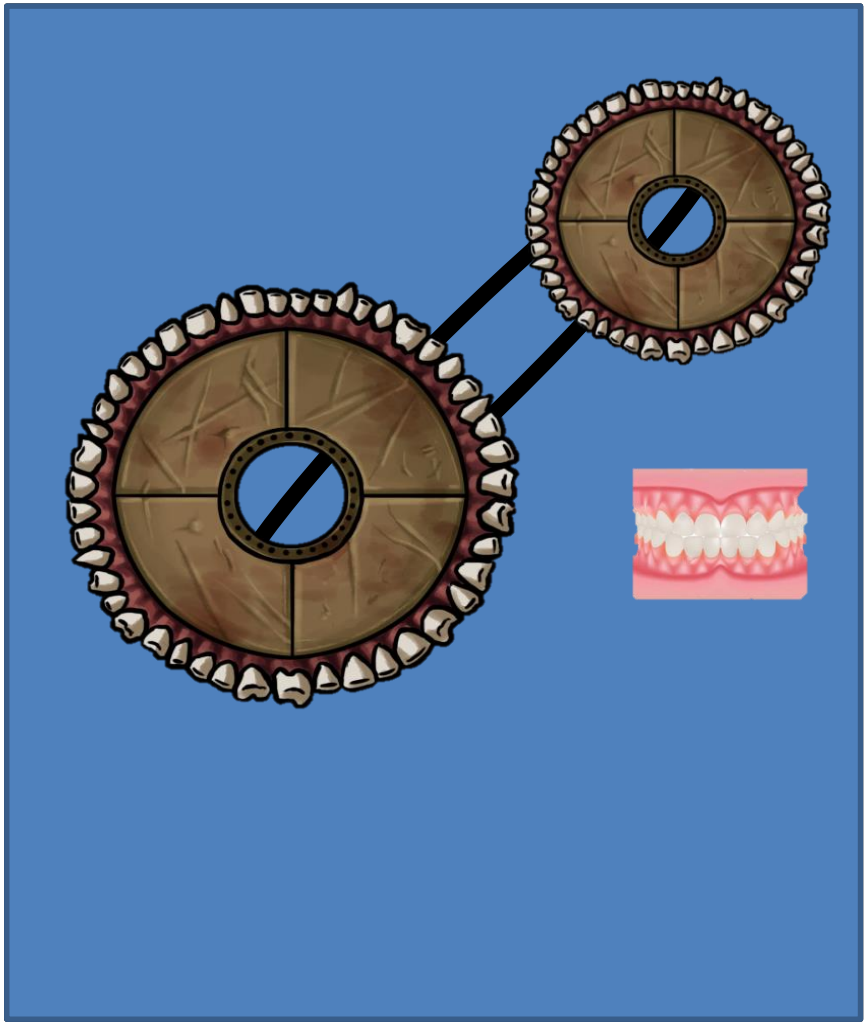
Mal schauen ob die in das Gebiss passen!











Ende

Konzept: Spielprototyp

Bis(s) zum nächsten Mal