Storyboard der wichtigsten Interaktionen mit der Spielwelt



Die Kneipe ist geschlossen

- Tritt am Ende von Level 1 bis 3 auf
- Antrieb für Drinkerbell weiterzugehen



Drinkerbell fliegt den Weg entlang

- In jedem Level gegeben
- Fortbewegung durch die Spielwelt



Kampfsituation

- Möglichkeit in jedem Level da
- eine der Interaktionen mit der Spielwelt



Der Weg spaltet sich auf

- Möglichkeit der Erkundung durch mehrere Wege
- Variation fürs Leveldesgin



Die Kneipe ist offen

- Tritt am Ende von Level 4 auf
- Ende des Spiels



Therapiesitzung

- Geheimer Raum in Level 3
- Hilft bei der Steuerung durch das nächste Level