Game Design Notes

* Cliffhanger am Ende
  + Was ist Traum?
  + Was ist Wirklichkeit?
  + Spiel/Level endet mit Moment der Unsicherheit/des Zweifels
  + Direkt vor dem Ende soll es einen Moment oder ein Element geben, das auf die Traumwelt hindeutet.
* Spieler wacht zu Beginn in Schlafzimmer auf
  + Er ist froh, dass er aus dem Traum erwacht ist
  + Er geht auf die Toilette (Tutorial)
  + Er geht wieder schlafen
  + Als er in der Traumwelt ankommt, erkennt er den Traum wieder und will zurück.
* Räume
  + Schlafzimmer (Realität)
  + Badezimmer (Realität)
  + Spielzimmer
  + Küche
  + Arbeitszimmer
  + Bibliothek
  + Keller
  + Flur
* Traummotive als atmosphärische und Rätselelemente
  + Räume
  + Spielzeug
    - Oktopus
  + Anruf
  + Küche
    - Durst
    - einbrechen
  + Fotos/Gemälde
  + Türschloss
  + Bibliothek
  + Keller

Ablauf

1. Aufwachen im Schlafzimmer in der "Realität"
2. Tutorial "Gehe auf die Toilette"
   1. Gehe wieder ins Bett
3. Aufwachen in Bibliothek
   1. Uhr muss aufgezogen werden, dann öffnet sich die Tür in den Flur
4. Flur
   1. Immer, wenn man sich im Flur lange nicht bewegt, wird die Sicht um den Spieler langsam eingeschränkt und es wird dunkler du unschärfer am Sichtrand, in diesem Bereich sollen sich dann schemenhafte Gestalten bewegen.
5. Spielzimmer
   1. Hinter dem Vorhang ist ein Dosentelefon. Hebt man ab wird der Spieler aufgefordert in die Küche zu kommen, die dann offen ist.
6. Flur
   1. Kommt man zum Flur ist das Licht aus, der Spieler wird nur anhand von einem Paar Augen erkannt.
   2. Am Ende des Flures vor der Küchentür angekommen (Lichtschimmer im Türspalt der Küche), geht das Licht wieder an
   3. Der Spieler erkennt, dass die Augen nicht seine waren und ihn etwas verfolgt hat.
   4. (evtl. können sich die Augen verändern und/oder ein Mund dazu kommen)
7. Küche
   1. Der Spieler hat Durst
   2. Der Kühlschrank ist leer
   3. Die Wasserleitung geht nicht, das Wasser ist abgedreht
   4. Unter der Spüle kann man ein Werkzeug aufnehmen
   5. Im Flur neben der Küche kann man ein Gitter am Boden aufschrauben und am Ventil dahinter drehen.
   6. Aus der Wasserleitung soll kurz ein Tentakel greifen, dann Schlamm aus der Wasserleitung kommen und dann der Schlüssel ins Arbeitszimmer herausfallen.
   7. In der Küche ist auch eine aktuelle Zeitung mit dem aktuellen Jahr als Datum
8. Flur
   1. Unendlicher Flur
9. Arbeitszimmer
   1. Das Arbeitszimmer ist voll mit Fotos behängt.
   2. Es gibt auch ein Portrait des Charakters auf dem ihm ein Tentakel auf der Schulter liegt.
   3. Es gibt einen Safe im Arbeitszimmer
   4. Zu einigen Fotos gibt es Kommentare über Bedauern
   5. Man muss die Verbindung zwischen dem aktuellen Datum und alle Infos über die Bilder herstellen um das Geburtsjahr des Charakters zu erfahren.
   6. Die Safe Kombination ist das Geburtsjahr.
   7. Im Safe ist ein fehlendes Buch für die Bibliothek
10. Flur
    1. Stufenweises abblättern der Fassade, kurz vor der Bibliothek wird der Flur rot.
11. Bibliothek
    1. Das Buch aus dem Tresor muss an die richtige Stelle im Bücherregal gestellt werden.
    2. Die versteckte Tür zum Keller öffnet sich.
12. Keller
    1. Begegnung mit dem Tentakelmonster
    2. Aufwachen

Easter Eggs

* Britney Portrait, spielt „Oh, you shouldn’t have.” aus “Oops I did it again”
* Irgendwas mit Lovecraft