**Must-Haves**

* Character Movement (Running, Jumping)
* Open doors with possessed guard
* Clairvoyance Voodoo-power
* Possession “mini-game”
* Hiding from Guard

**Should-Haves**

* Character Movement (climbing)
* Item sacrifice
* Guard trying to catch the doll (Game Over)

**Could-Haves**

* Pushing Objects
* Activating Switches with possessed Guard

**Nice-To-Haves**

* Guard carrying doll
* Hidden Skins/Outfits in the Level

**GAMEPLAY-REFERENZEN**

Moss (Movement)

The Walking Dead (Possession/Zombie-Attacke)

Little Nightmares

**ARTSTYLE-REFERENZEN**

Necropolis

Zelda (Wind Waker / Breath of the Wild)

Team Fortress (2)

**KAMERA REFERENZEN**

Halloween (original)

Night of the living dead

**Flow & Lesbarkeit muss gewährleistet sein!**

Hellsichtigkeit: Loa Simbi

# Loops

1. Orientierung
2. Clairvoyance
   1. Weg zu Clairvoyance
   2. Anzeige Kontrollobjekt
   3. Anzeige Levelausgang
3. Weg zu Kontrollobjekt
4. Weg zu Levelausgang (Guard)
5. Possession (QTE)

Session Länge: 3/5/5

Linear Branching (Ab Level 2 minimum 2 Wege)

## Orientierung

* Spieler betritt den Raum
* Verschafft sich erste Übersicht

## Clairvoyance

Zeigt Spieler Weg zu Objectives / Übersicht über den Level

### Version A:

* Fixe Perspektive aus Masken heraus („Überwachungskamera“)
* Kontrollobjekt durch leichten Effekt hervorgehoben

### Version B:

* Veränderung der aktuellen „Sicht“
* Hervorhebung von Guard und Kontrollobjekt im Level (Environment wird halb-durchsichtig)

Alternativ: Spieler muss zu Totem-Fetisch um Clairvoyance zu aktivieren

## Weg zu Kontrollobjekt

### Aspekte

Spieler muss sich vor den Augen des Guard verstecken:

* Wenn gesehen, fährt das Leben aus der Puppe
* Verstecken hinter Environment

Mindestens zwei Wege (ab Level 1/2):

* Weg 1: kurz + wenig Aufwand; hohes Risiko von Guard entdeckt zu werden
  + High Risk; High Reward
* Weg 2: länger, hoher Aufwand; sehr geringes (kein) Risiko von Guard entdeckt zu werden
  + Low Risk; Low Reward

Reward für den Spieler:

* Lebensleiste (Voodookraft)
  + die Leiste läuft mit der Zeit langsam ab
  + Wenn durch Guard gesehen, läuft diese wesentlich schneller ab
  + Spiel vorbei, wenn Leiste abgelaufen
  + Bei High Risk Weg 🡪 Reward durch zusätzliche Voodookraft/Leben

Sprung-/Schiebe-Rätsel

## Weg zu Levelausgang (Guard)

Spieler muss in Guard Range sein um Possession auszulösen

Alternativ: Kontrollobjekt zu Totem-Fetisch bringen um Possession auszulösen

## Possession (QTE)

Quick Time Event zum Erlangen der Kontrolle

Eventuell QTE’s zum behalten der Kontrolle

## Alternative/Erweiterung zu Possession: Incineration

Spieler muss Kontrolle erlangen und sich danach selbst Schaden zufügen (Bunsenbrenner, Nadelstiche, etc.). Dadurch wird der Wachmann aus dem Weg geräumt.

**Mechanik für dritten Raum?**

## Ressource: Voodoopower (Lebenskraft)

# GAME FACTS

## Story:

Organisation XY experimentiert mit Voodoo herum.   
Als Resultat erwacht die Voodoopuppe Nox (Voodoll 13) zum Leben. Um dem Schicksal als Versuchskaninchen zu entgehen, versucht er aus der Forschungsanlage zu entkommen.

## Level Design:

Startlevel (Level 0)  
Der Raum in dem Nox erwacht.

* Untersuchungstisch in der Mitte
* Werkzeug (Skalpelle, etc) um die Puppe
* Zeichnungen/Bilder von Experimenten an der Wand
* Zerstörte/beschädigte Puppen an der Wand

Zweiter Level – Büroraum

* Stehender Guard, schaut umher
* Spieler stehen zwei Wege zur Wahl

# Alternative Loops

## Loop 1

1. Orientierung
2. Weg zu Fetisch
3. Clairvoyance
4. Weg zu Kontrollobjekt
5. Weg zu Guard
6. Possession
7. (Incineration)

## Loop 2

1. Orientierung
2. Clairvoyance
3. Weg zu Kontrollobjekt
4. Weg zu Fetisch
5. Offering
6. Possession
7. (Incineration)

## Loop 3

1. Orientierung
2. Weg zu Fetisch
3. Clairvoyance
4. Weg zu Kontrollobjekt
5. Weg zu Fetisch
6. Offering
7. Possession
8. (Incineration)