

Eerste Idee:

.Je bent een oorlogsveteraan, je bent op een plek wat je vaag bekend voor komt (waarschijnlijk een plek uit het heden en verleden tegelijk), je hebt zwaar last van ptsd en je wordt lastig gevallen door de geesten van de mensen waarvan je het leven heb ontnomen.

.De gameplay bestond uit naar munitie zoeken en wapens rond je 'huis' en die te gebruiken tegen de geesten, het moest een heel weemoedig effect geven en je onder stress houden door de levels.

Tweede Idee (Deze gebruiken wij):

.Je staat in een atelier, er staat een leeg canvas voor je, alleen je vult het niet op de traditionele manier. In dit atelier staan een heleboel voorwerpen waarmee je kan interageren, voorwerpen wat misschien wel en misschien niet waarde hebben voor je karakter, alleen kom je niet zo makkelijk bij alle voorwerpen, sommige voorwerpen staan achter slot en grendel en dan moet je uitvinden hoe je erbij komt, het kan met een sleutel zijn het kan met een gecombineerde item maar dat moet de speler zelf uit zoeken.

De gameplay heeft het "how not to be seen" gedeelte van Hito in gedachten, niet persé alleen met de verstopte items maar ook dat de oplossing om bij iets te komen niet altijd helemaal is wat het lijkt.