

<https://www.japan-guide.com/e/e2041.html> - herbata w japonii, wstęp
<https://www.japan-guide.com/e/e2096.html> - ceremonia picia herbaty, wstęp
<https://www.japan-guide.com/e/e2312.html> - wagashi, słodkie jedzone jako dodatek do herbaty
<http://www.urasenke.or.jp/texte/> - strona opisująca tradycję herbaty Chado
<https://www.japan-guide.com/e/e2007.html> - pokoje w stylu japońskim (washitsu)
<https://youtu.be/1ug6Usbkzvo?t=65> - washitsu i pomysły na zmianę światła w pokoju
[https://pl.pinterest.com/search/pins/?q=washitsu&rs=typed&term_meta\[\]=washitsu%7Ctyped](https://pl.pinterest.com/search/pins/?q=washitsu&rs=typed&term_meta[]=washitsu%7Ctyped)
- washitsu na pinterestcie, reference

Przemyślenia:

- Właściciel herbaciarni opowiada dużo o ważności unikalności momentu w czasie, jednakże opracował sposób jak czas zmieniać i że jedyny sposób, żeby dotrzeć do sedna gry jest łamanie tej unikalności.
- Gdybyśmy mieli koniec fabuły, być może postawilibyśmy gracza przed wyborem, czy chce opuścić herbaciarnię z umiejętnością cofania czasu, czy ją tu zostawić? Czy gracz uważa że czas warto zmieniać, czy że jest to coś niezmiennego?
- Zdolność zmieniania czasu jest ograniczona, ale właściciel obiecuje nam możliwości rozszerzenia jej, jeśli będziemy kontynuować jego grę.
- Wcześniejsze pomysły zakładały, że właściciel jest dość wprost szalony, niepokojący lub po prostu chce nam przekazać herbaciarnię. Może zamiast tego szczegółowo opisywał by filozofię związaną z ceremonią herbaty, samodoskonalenia i uchwycenia piękna momentu w czasie. Jednocześnie, proponowałby nowe spojrzenie, czy jednak zmiana czasu, cofanie go i przyspieszanie nie byłoby również samodoskonaleniem. Ważne byłoby żeby sam na to pytanie nie odpowiedział, tylko przedstawiał ten dylemat graczowi jako coś do przemyślenia.
- "Herbaciarnia" w kontekście naszej gry nie oznacza sklepu z herbatą. Oznacza po prostu dom podporządkowany sztuce Chado.
- SEN Rikyu mistrz Chado z XVI wieku mówi o siedmiu zasadach, których oczekuje od wykonującego tą sztukę:
"Make a satisfying bowl of tea; Lay the charcoal so that the water boils efficiently; Provide a sense of coolness in the summer and warmth in the winter; Arrange the flowers as though they were in the field; Be ready ahead of time; Be prepared in case it should rain; Act with utmost consideration toward your guests."
Może zrobić z tego tematy przewodnie siedmiu pokoi, siedmiu etapów? Z tego wybralibyśmy dwa: "Act with utmost consideration toward your guests" jako pokój pierwszy, tutorialowy i "Be ready ahead of time" jako drugi pokój, gdzie ruchome słupy zmieniają położenie i cienie co godziny, z czego jeden z nich uniósłby nas jak wida do kolejnych drzwi.
- Słodkim dodatkiem do picia herbaty nazywa się wagashi. Może tak nazwać wspólnie znajdzki dodatkowe, a główne znaleźć inne określenie.

Elementy fabularne wymagane na potrzeby dema:

Ogólne:

- tytuł
- imię protagonisty (?) i imię właściciela
- Motywacja protagonisty i właściciela

1. Wstęp

- List zapraszający nas do gry przez właściciela
- Zdjęcie pokazujące pierwszą skrytkę
- cutsценка (?) w której postać nie może jej znaleźć, chwilę czeka (śpi?) po czym po pewnym czasie cień ustawia się idealnie i wtedy postać podchodzi, pojawia się prompt nad skrytką do otwarcia, gracz otwiera skrytkę i znajduje w środku przedmioty potrzebne do pokoju 1: zegarek, zdjęcie do skrytki głównej, dwa zdjęcia do skrytek pobocznych i list wyjaśniający działanie zegarka.

2. Pokój 1

- skrytkę główną: klucz do kolejnego pokoju, kolejny list i 3 nowe zdjęcia do pokoju 2.
- List dodatkowy.
- Przedmiot dodatkowy.

3. Pokój 2

- skrytkę główną: klucz do kolejnego pokoju, kolejny list. Otwarcie kolejnych drzwi kończy demo.
- List dodatkowy.
- Przedmiot dodatkowy.