

Geschichtswelten Besprechung Notes

- Derivat: evtl. umfangreiche Anleitung statt komplettes Brettspiel
- Auf den Kopf schlagen ist eher zu absurd
- Ton der Story abwägen: Tragik oder Komödie? (-> während der Projektarbeit entscheiden)
- Tag 2 ist bereits außerhalb des Loops
- „Warum bist du gestern nicht zu mir gekommen?“ -> Markante Ereignisse
- Crewmitglied erfährt von totem Verwandten per Brief, den er praktisch jeden Tag öffnet
- Es ist Freitag (-> „Warum arbeiten denn alle? Es ist doch Samstag...“)
- Manipulierte Erinnerung (-> Andere Position, andere Freunde mit selben Sätzen des Vortags)
- Merkt Conrad, dass er niedergeschlagen wurde? (-> Da müsste ja eig eine Wunde sein)
 - Interaktion mit Arzt („Kommen Sie morgen wieder“ | „Ach na das ist mal ne Beule...“)
 - Aufgabe: Demo bauen
- Wer ist die eine Person außerhalb des Loops (und der somit mehr weiß -> Lügt XY oder sagt er die Wahrheit?)
- Detektiv-Spiel -> Wer ist derjenige, der Bescheid weiß?
 - Nur eine Person finden, statt alle zu rekrutieren
- Tipps: Outer Wilds, Die Truman Show, Edge of tomorrow