# Erster Eindruck

1. Gefängnis? Ganz netter Raum. Fenster auf, Hintergrundgeräusche, sieht nicht einladend aus. Grün. Helles Licht von draußen. Man will raus. Wegmarken kommen gut an.
2. Knast, Bett, Toilette, Tür, ausprobieren was man machen kann
3. Waschbecken, Toilette, Gefängnis oder Gummizelle, Irrenanstalt, Bett (bequem), Tisch ohne Stuhl, Lichter an den Decken

# Was empfindest du bei aktueller Atmosphäre?

2 Kühl gehalten, Vogelgezwitscher macht es freundlich, kahl, Gitter Tür/Fenster > eingesperrt, kleine Toilette

3 nicht wirklich beklemmend durch das Vogelgezwitscher, bei Stille schon eher beklemmt

# Verspürst du Gefahr?

2 Keine Gefahr, eher abgegrenzt und allein

3 Nö

# Fühlst du dich eingeschränkt?

2 Eingeschränkt

3 Eingesperrt fühlt man sich schon, eingeschränkt nicht ganz

# Was würdest du jetzt gerne tun?

2 Nach Interaktionen prüfen, nach blinkenden Icons suchen

3 Erkunden womit man interagieren kann, ob es was nützliches gibt, (Toilettenspülung prüfen)

# Wenn die Tür sich ohne Krafteinfluss einen Spalt öffnet, würdest du den Raum verlassen?

2 Wahrscheinlich schon, da es nicht viel zu tun gibt, nachdem der Raum inspiziert wurde

3 Wahrscheinlich eher nicht

# Und wenn Schreie aus dem Gang zu hören sind?

2 Vorsichtiger als einfach rausrennen.

3 Als Gamer: Rausstürmen und gucken, was los ist. Als Mensch: Tür wieder zu machen.

# Wo glaubst du dich zu befinden?

2 Psychiatrische Anstalt (Titel) > Gefängnis wäre zu hell. Hellgrüne Wände und Licht deuten eher auf Psychiatrie. Schreie würde nicht zur hellen Atmosphäre passen.

3 Anstalt

# Was könnte Ziel des Spiels sein?

2 Fliehen, entkommen, Patient will vermutlich nicht in der Psychiatrie sein. Vermutlich nicht freiwillig in der Geschlossenen.

3 Geisteszustand – vom Stuhl aus gesehen geschehen Sachen. Ausbruch aus der Anstalt.