

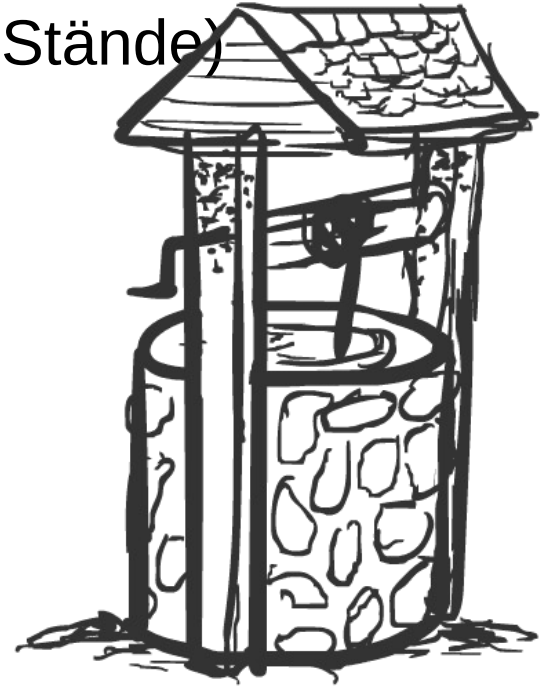
little game

- Character lebt in kleiner Welt; führt tägliche Aufgaben (=arbeiten, hobbies, Freundschaften schließen etc..) aus
- Nachts gelangt er in eine „Traum-welt“ → seine Welt in abgeänderter Form
- Entscheidungen am Tag beeinflussen/verändern die Nacht und umgekehrt
- Mischung aus: Alltagssimulation, Rätselmekhanik und mystischer Atmosphäre
- Ziel des Spiels: Spaß haben; herausfinden was die Träume bedeuten; so lange spielen wie man will → endlose Freiheit
- Plot-twist?: Träume spiegeln seine Ängste etc. wider;- muss über Vergangenheit herausfinden (z.b:Eltern..?)



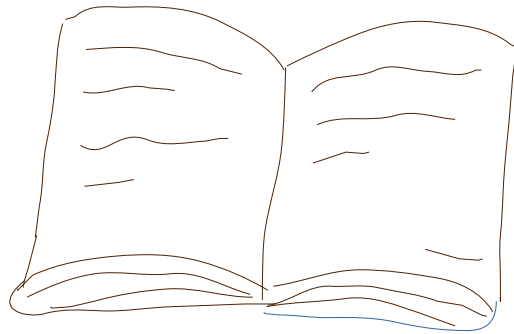
klein-Stadt

- Marktplatz/+kleiner Park („Herzstück“ + Stände)
- Kleine, wenige Wohnungen
- Cafe („Mondschein“)
- Alte Fabrik/Lagerhaus (entw. verlassen, oder für Jobs)
- Bibliothek
- Bahnhof (nur für Ende wichtig)



Alltag

- Job-möglichkeiten: Lieferant; Bibliothekar; Barista; Nebenaufgaben von Bewohnern
- Hinweise in Nachtwelt finden, um Puzzles (z.b Tresor) am Tag zu öffnen



Nachtwelt

- Keine Bewohner mehr; stattdessen böse „Schatten“
- Schattenkreaturen „schaden“ Charakter (erwacht nach 3 mal Kontakt)
- Bewohner verschwinden, wenn zu viele „Fehler“ gemacht werden



Spiel-Ziel(e)

- Herausfinden Bedeutung der Träume
- Je weniger Bewohner bis zum Ende verschwinden, desto besser
- Aus Stadt weggehen (mit Bahnhof)
- Bewohnern helfen/deren Aufgaben lösen

Da „kleines“ Spiel: „schneller“ Durchlauf/Speedrun; so schnell wie möglich weg von Stadt