

Unbenannt

Zu Beginn des Spiels startet der Charakter unbekannten Namens in einer tristen düsteren Welt, die von schwarz/weiß/grau Tönen geprägt wird. Dem Spieler wird kein Tutorial geboten, wodurch dieser die Steuerung selbst entdecken muss. (eventuell muss bei einem mehrfachen scheitern des Spielers beim loslaufen oder ähnlichem ein kleiner Hinweis in Form einer Taste oder ähnlichen eingeblendet werden, dies sollte aber in der Gruppe noch diskutiert werden.)

Im ersten Level soll sich der Spieler mit der Steuerung vertraut machen. Folglicherweise beginnt das ganze mit einem kleinen Jump'n'Run welches darin endet, dass der Charakter eine Spiegelscherbe aufheben muss. Bewegungen werden mit den Tasten W A S und D ausgeführt, wobei W die Sprungtaste ist nach deren der Betätigung der Charakter einen Sprung gerade in die Luft macht. A ist für das Steuern des Charakters nah links zuständig und D gegensätzlich dazu nach rechts. Entweder ist S für das Ducken zuständig oder eventuell funktionslos.

Das zweite Level ist etwas anspruchsvoller und soll bereits mit den ersten zu lösenden Rätseln arbeiten. Es wäre sogar möglich das Level ähnlich wie das erste aufzubauen und nur neue Funktionen einzufügen. An einer Position an der in Level 1 ein Seil war um zur nächsten Plattform zu gelangen ist in Level 2 ein Seil durch dessen benutzen (ranhängen) ein Tor geöffnet wird welches sich langsam bzw nach einem bestimmten Zeitraum wieder schließt. Zusätzlich könnte man bewegte Plattformen einbauen und so das Level nur ähnlich gestalten. Am Ende des Levels wird wieder eine Spiegelscherbe gefunden

Level drei handelt von der Geschichte des Spiels und stellt einen Rückblick in dem Leben des Charakters da. Dies bedeutet in Spieler macht eine kleine Zeitreise und bekommt den "Untergang" der farblichen Welt zu sehen. Dieses Level ist vom Gameplay einfach gehalten und soll nur die Veränderung der Welt aufzeigen wodurch der Spieler die Story des Spiels verstehen sollte und eventuell versteht was sein Ziel ist. Man könnte diesen Abschnitt auch nur mit einer Rückblende gestalten in der der Spieler keine Aufgabe hat außer sich die Geschichte anzusehen. Zu Beginn von Level 3 ist die Welt des Charakters bunt und fröhlich. Man sollte hier das erste Mal das Gesicht der Figur sehen und diese nur durch Konturmerkmale wie die Frisur und Körperbau erkennen können. Vor den Augen des Charakters wird ein Handspiegel mit einem Hammer in Scherben zerschlagen welche sich in alle Richtungen verteilen. Daraufhin wird die Welt um den Charakter schwarz/weiß/grau und man sieht in einer Art Ausblendung wie sich langsam das Gesicht des Charakters verdunkelt und zum Schluss nur noch seinen Mund, der von einem fröhlichen lächeln zu einem traurigen ändert welchen der Charakter in den restlichen Leveln besitzt.

In Level vier macht sich der Charakter auf um die fehlenden Scherben einzusammeln und kommt an eine Küste von der aus dieser eine Insel mit viel Urwald mit einem alten Tempel drauf erkennen kann. Um diese Insel erreichen zu können geht der Charakter Unterwasser und versucht dieses zu durchwaten, wobei der Charakter keine Luft holen muss und den Spieler in eine düstere Welt versetzt. In der Unterwasserwelt gibt es tiefe Bereiche in den der Spieler die Spielfigur nur schlecht bis gar nicht erkennen kann. Vom unteren Teil des Bildschirms steigen ab und zu kleine bis mittlere Luftbläschen auf. In dem Wasser herrscht ein dauerhafter Auftrieb wodurch der Spieler um nach unten zu gelangen S drücken muss (alternativ wenn diese Taste rausgenommen wird W wodurch die Spielwelt indirekt umgedreht wird). Die Hintergrundmusik sollte etwas

Unbenannt

gedämpft werden damit der Spieler das Gefühl erhält, dass er unter Wasser wäre. Auch unter Wasser sind Rätsel eingebaut. Unterwegs stößt der Spieler auf eine Spiegelscherbe und kann diese einsammeln.

Im nächsten Level, dem Level 5 erreicht der Spieler endlich das Ufer der Insel und muss sich fortan durch den Urwald schlagen (anderer Hintergrund/Musik im Gegensatz zum restlichen "Landteil"). In diesem Gebiet stößt der Spieler auf alte vermooste Rätsel (Einbau eines "Defektfaktors"? Durch den zum Beispiel Tasten mehrfach betätigt werden müssen um den Effekt auszulösen), diese könnten den vorherigen ähneln allerdings sollte die Ähnlichkeit nicht zu stark sein. Am Ende winkt wieder eine Spiegelscherbe als Belohnung

Es folgt Level 6, in dem der Spieler ein Logik Rätsel lösen muss. Es gibt X Fragensteller, die Hilfen zum lösen eines Rätsel für den Spieler parat haben. Am Ende muss der Spieler die Lösung in ein Eingabefeld eingeben und es öffnet sich eine Tür, durch diese der Spieler nach Erhalt einer weiteren Scherbe die Stätte aus der Vision erreicht und nach einem kurzen Jump'n'Run Part zu dem Handspiegel gelangt und alle Scherben in diesen einsetzen kann (hinzufügen eines kleinen Puzzels für den Spieler?).

Nach erfolgreichem Beenden aller Aufgaben und zusammensetzen des Spiegels erblüht die Welt in neuem Glanz und in FARBE. Besonders wichtig bei den letzten "Kameraeinstellungen" das Gesicht des Charakters wie dieser wieder anfängt zu lächeln.