

## 1. Visuelles Setting & Atmosphäre

**Umgebung:** Öffentliche Toilette mit Fliesen-Boden, dunklen Kacheln und etwas düsterer Beleuchtung.

**Sound:** tropfende Wasserhähne, brummende Neonröhren.

## 2. Die Spielmechanik

1. Gegenstand nehmen
2. In die Toilette werfen.
3. Spülen (Hebel ziehen).
4. Geld kassieren.
5. Zum Shop gehen (Nachbarkabine), klopfen & kaufen.
6. Größere/Teurere Gegenstände erhalten & wiederholen.

### Interaktionen

#### A. Die Toilette

- **Interaktion:** Der Spieler muss den Gegenstand physisch greifen und in die Schüssel fallen lassen.
- **Der Spülvorgang:**
  - Neben der Toilette ist ein Hebel oder Knopf.
  - Spieler betätigt diesen -> Lautes Spülgeräusch.
  - **Visuelles Feedback:** Wasser wirbelt, der Gegenstand verschwindet.
  - **Belohnung:** Grüne Zahlen (z.B. +10\$) schweben als 3D-Text aus der Schüssel nach oben. Ein "Katching"-Sound ertönt.

#### B. Der "Secret Shop" (Kabine links daneben)

- **Der Zugang:** Es gibt kein Menü, das man per Knopf aufruft.
  - Der Spieler muss zur Tür der linken Kabine gehen.
  - Er muss mit seiner virtuellen Hand physisch an die Tür **klopfen**.
- **Die Shop-UI:**
  - Nach dem Klopfen öffnet sich ein kleiner Sehschlitz oder die Tür geht einen Spalt auf.
  - Ein **holografisches Menü** wird auf die Tür projiziert oder eine düstere Gestalt ("Der Händler") hält eine Tafel raus.
  - **Auswahl:** Der Spieler tippt mit dem Finger auf das Icon des Gegenstands, den er kaufen will (z.B. "Gummiente - Kosten: 50\$").
  - **Lieferung:** Der Gegenstand spawnt vor dem/der Spieler/In

### C. Das Inventar & Geldanzeige

- **Geld:** Damit keine UI im Weg ist, trägt der Spieler eine **digitale Armbanduhr** am linken Handgelenk, die den aktuellen Kontostand anzeigt.
  - **Items:** Gekaufte Items spawnen vor der Shop-Tür.
- 

## 4. Progression

Um den Spieler bei Laune zu halten, muss die Absurdität der Gegenstände steigen. Je schwieriger das Item in die Toilette passt, desto mehr Geld bringt es.

- **Tier 1 (Anfänger):**
    - Klopapierrolle (\$5)
    - Seifenstück (\$10)
    - Zahnbürste (\$15)
  - **Tier 2 (Fortgeschritten):**
    - Gummiente (\$50)
    - Smartphone (\$120)
    - Schuh (\$250)
  - **Tier 3 (Profi - Physik-Herausforderung):**
    - Feuerlöscher (\$1000)
    - Goldbarren (\$5000)
    - Eine ganze Mikrowelle (\$10.000)
- 

## 5. Mockup Skizze

Hier ist eine Vorstellung, wie das UI im Spiel aussehen sollte:

### Sicht des Spielers (First Person):

Du stehst vor den Kabinen.

**Rechts:** Die offene Kabine mit der "Geld-Toilette". Über der Toilette schwebt ein leicht pulsierendes 3D-Icon (ein Dollarzeichen), um zu zeigen: "Hier kommt das Zeug rein".

**Links daneben:** Die geschlossene schwarze Tür. Darauf ist ein Schild mit einem Klopf-Symbol (Faust).

**An deinem Handgelenk:** Ein Display zeigt hellgrün: **\$ 0.00**.

**Auf dem Boden:** Liegt eine Rolle Klopapier. Du hebst sie auf, wirfst sie rein, ziehst den Hebel. **SWOOSH**. Auf der Uhr steht jetzt **\$ 5.00**.

Du gehst zur Tür links, machst *Klopf-Klopf* in der Luft gegen die Tür. Ein UI erscheint: "Gummiente (\$50)". Button ist noch rot (zu wenig Geld).



