

- Storydriven a la Life is strange
- Engine? - Cry, Unreal, Unity - ausprobieren
- 3D-Welt → Umgebung erforschen, durch Objekte Geschichte erfahren
- in sich geschlossen, evtl. Kapitel erweitern

Story Ideen

- aufwachen und durch Welt erkunden, wo man ist und wie man dahin gekommen ist
- Hauptcharaktere - Frau
- Person ist verschwunden / hat sich umgebracht → durch Zimmer / Raum erkunden, erfährt man wo sie ist / was passiert ist / wieso es passiert ist ^{vielleicht} → Grundgedanke: eher einfache, alltägliche zwischen menschl. Beziehungen, Gefühle zeigen / beschreiben
- zerstörte Landschaft, Ruine Haus + raus
- Gesellschaftskritik, apokalyptisch, Weltuntergang
- Welt ist grau, schwarz nur ein Objekt ist bunt → Charakter fühlt sich hingezogen
- Traum
- Todesengel, erfährt Geschichte von Person, die sterben soll bevor sie die Seele „ensammelt“
- Roboter (Detroit)

kleines
und abstraktes
emotional