

# Verhaallijn

Mijn verhaal speelt zich af in een fantasiewereld. Het begint op planeet aarde die aan t sterven is, een cliché dus. Er is nog geen introductie waarom de aarde niet meer bewoonbaar is, daar wordt op teruggeblikt tijdens de reis.

De speler wordt wakker in een pickup onderweg naar een Control Point. Wanneer ze zijn gearriveerd zijn stapt de speler uit de pickup samen met zijn oudere broer/zus(de bestuurder). Daar worden ze staande gehouden door een bewaker en worden ze gelegitimeerd. De oudere zus/broer heeft geen geldig legitimatie en mag er dus niet door, daar krijg je de eerste keuze. Laat je je zus/broer achter of zoek je een andere oplossing.

//Ik kies ervoor om geen dramatische verandering te maken in het begin zodat het eindproduct wel haalbaar is in 3 weken.

Je krijgt verschillende keuzes maar ze komen bijna op hetzelfde stukje uit. Er gebeurt iets waardoor de bewaker afgeleid is en jullie kunnen er samen alsnog door.

Zodra de speler door de 'douane' is, stappen ze in het middelgrote voertuig die hen naar een andere planeet brengt met aan boord 10 andere er is geen piloot want hij is zelf 'rijdend' . Tijdens de reis krijgt de speler te maken met situaties zoals te weinig eten en ruzies die leiden tot seriemoorden. Je kan daar doodgaan en het 1<sup>e</sup> einde krijgen. De speler krijgt de kans om de moordenaar te vinden maar of dat lukt ligt aan de keuzes. Uiteindelijk landt de speler samen met de overgebleven passagiers op de nieuwe planeet waar ze hun nieuwe leven beginnen. Een soort utopia met koepels en al die jazz. Je kan proberen de moordenaar te vinden of dat skippen en leuk op kookles etc. te gaan ofzo. Na een paar keuzes krijg je de laatste 2 einden waar je of de moordenaar vind of niet.