

Ideudvikling:

Historie:

En pige er på vej ud af en skov. Hun er alene og utryg. Hun bærer kun på en lille lampe som lyser hendes vej. Måneskinnet falder ned på hende igennem træerne og somreflektere uhyggelige skygger.

På vejen hun går på er der en stor mystisk og mørk silhuet. Det er en af nattens vogtere som spærrer hendes vej. For at finde vejen ud af skoven må hun enten flygte fra skikkelsen eller konfrontere skikkelsen.

Brugeren får et valg: at vende om eller konfrontrer skikkelsen.

- Hvis brugeren vælger at pigen skal vende om så er pigen i sikkerhed.
- Hvis brugeren vælger at konfrontere skikkelsen. Får hun chancen for at bekæmpe skikkelsen ved hjælp af våben. Her skal hun vælge det rigtige våben og bekæmpe skikkelsen inde for et tidsrum.

Historien kan enten ende med, at skikkelsen sugers hendes ånd, eller at hun konfrontere skikkelsen og kan forsætte sin rejse hjem til hendes landsby.

Pigen konfronterer skikkelsen ved at brænde det, og skikkelsen forsvinder

Genre/stemning

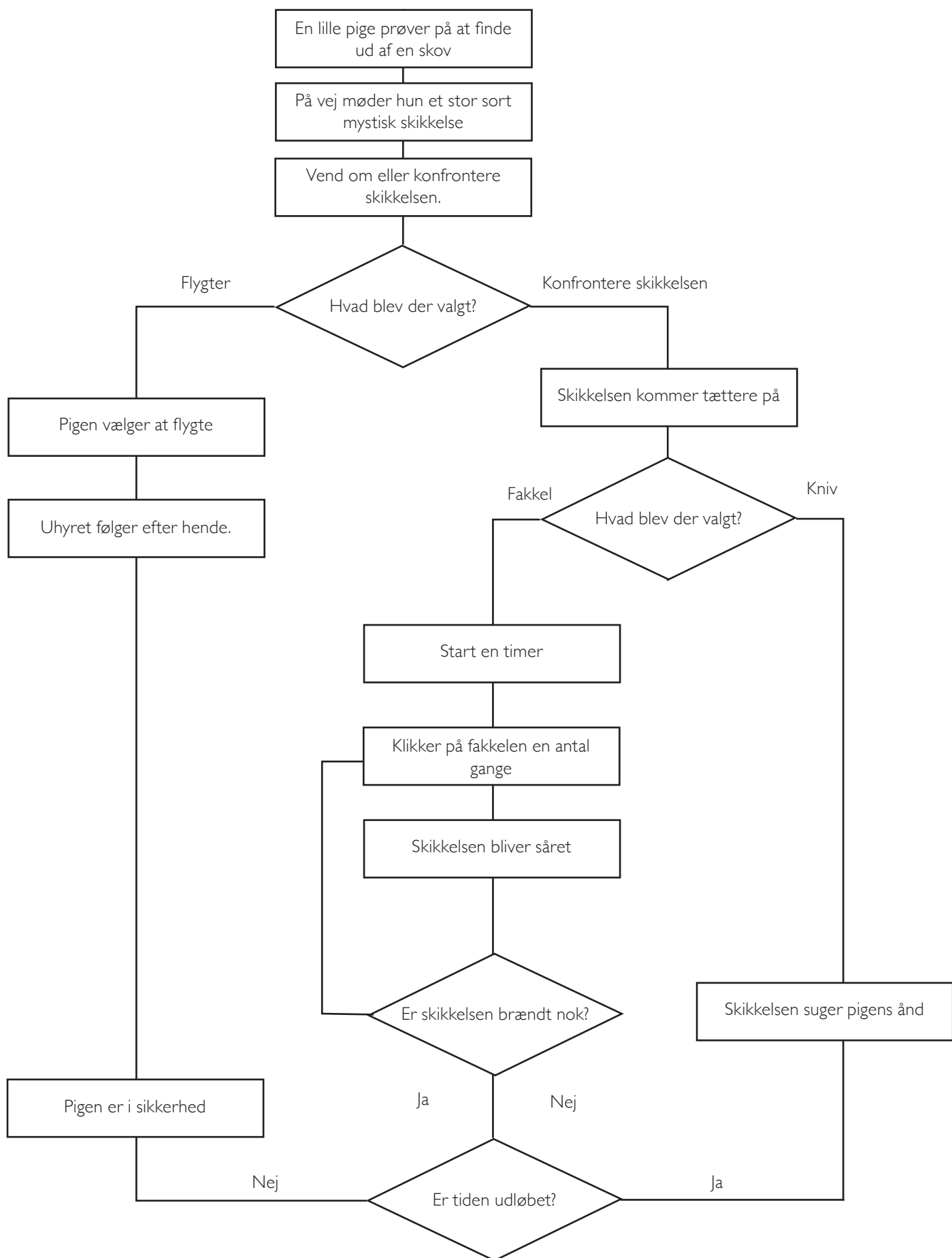
Adventure, Horror

Budskab

Man skal konfrontere sin frygt.

Hvordan kommer budskabet til udtryk

Når pigen konfronterer sin frygt og ved at være klog, derefter finder hun ud af at der ikke er noget at være bange for.



DRAMATURGI

The Runaway Kid i aktantmodellen

DRAMATURGI

Kommunikationsakse

Hovedpersonen: → Mål: → Hjælper:

The Runaway Kid → At komme hjem → Fakkell

Konfliktakse

Giver: → Modstander: → Modtager:

Fakkell → Monstre → The Runaway Kid

MOODBOARD

Inspiration til stil, karakterer,
baggrund og farver

