

# **Konzeption: „Prevent the escape“**

**Nikola Gorgiev**

**260873**

**MIB 7**

## **Inhaltsangabe:**

### **1.1 Konzept der VN**

### **1.2 Story**

## **2. Charakterkonzepte**

### **1.1 Konzept der VN:**

Genre: Abenteuer, Action

Mittelalter-Design

Ziel: Story als „Bösewicht“ spielen und die Erfahrung bekommen, kein Happy End zu haben.

### **1.2 Inhaltsangabe:**

In der VN Genesis: Prevent the escape geht es darum in ein VR-Game, das Leben der Spieler in Gefahr zu bringen. Das Ziel wird es sein das Entkommen vom Spiel zu verhindern, indem man das Portal (Der einzige Ausweg aus dem Spiel) vor den Spielern beschützt. Dabei trifft man auf den Gegenspieler Tane, der versuchen will die Menschen zu retten. Durch Hinterlist kann man die Charaktere im Spiel täuschen. Am Ende liegt es am Spieler, ob das Portal geschlossen wird oder nicht.

## 2. Charakterkonzepte:

Player	<ul style="list-style-type: none"><li>- Maincharakter</li><li>- „Intelligent“</li><li>- Antiheld</li><li>- Übermütig</li><li>- Hinterhältig</li></ul>
Tane	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gutgläubig</li><li>- Held</li><li>- Sturköpfig</li></ul>
Rowan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Diener vom Player</li></ul>
Oscar	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ängstlich</li><li>- Leichtgläubig</li><li>- Verspielt</li></ul>