

ESCAPE HISTORY

Von Annika Hofmann, Eva Becker, Daniela Geis, Jakob Knof, Jule Peuckmann, Niklas Medak, Romy Ferguson



Die Magd (19-22)

"Wenn ich die vergoldeten Bücher meines Herren nicht finde, wird er mich entlassen."

+ STÄRKEN

- Klein/Grazil (Kann sich gut verstecken)
- Kennt sich gut in London aus
- Zugang zu elitären Kreisen
- Kennt einige Marine-Fakten

+ SCHWÄCHEN

- Kann nicht lesen
- Angst im Dunkeln



Der Buchhändler (28-32)

"Hoffentlich sind meine Bücher in der Kathedrale sicher. Ihnen darf nichts passieren – das wäre mein Ruin."

+ STÄRKEN

- Lesen/Allgemeinbildung
- Kennt sich in Beständen der Krypta aus

+ SCHWÄCHEN

- körperliche Aufgaben
- klaustrophobisch



Der Holländer (17-20)

"Verdamme Engländer! Ich muss mich und meine Schwester vor ihnen und dem Feuer in Sicherheit bringen."

+ STÄRKEN

- Bilingual
- Kann holländisch lesen/schreiben
- Stark

+ SCHWÄCHEN

- Kennt sich nicht aus
- Hat einen holländischen Akzent (bekommt deshalb Ärger mit den Engländern)
- Höhenangst

Retrospektive



- + Einleitung in das Spiel und Thematik
- + Kind das später im Spiel vorkommt erinnert sich
- + Übergang in die Vergangenheit durch Geräuschkulisse
 - + während der Geräuschkulisse kann sich der Charakter bereits umgucken
- + für alle Charaktere gleich

1666: London brennt! Das Feuer entfachte nachts in einer kleinen Bäckerei in London. Zuerst als harmlos abgestempelt, breitete es sich in beunruhigendem Tempo über die gesamte Stadt aus. Menschen verließen fluchtartig ihre Häuser und überließen ihre Habseligkeiten den Flammen. Chaos auf den Straßen, weinende, verzweifelte und obdachlose Menschen erwarten dich auf deinem Weg durch die Stadt. Besiege die Zeit, rette dein Leben, erfülle deine Mission....

8 SYNCHRONIZE

Perspektive: Holländer



"Eins, zwei, drei." Aus Langeweile zählst du die Kratzer an der Zellenwand. Sie erscheinen dir seltsam angeordnet. Fast so als wären sie mit Absicht so platziert worden. Aber warum? Durch das kleine vergitterte Fenster zur Straße erklingt noch immer der aufgeregte Tumult der Menschen.

Ein helles Licht dringt von dort herein. Feuer.

„Und wofür sitzt du?“, die Stimme erreicht dich ganz leise. Der Sprecher muss sich auf der anderen Zellenwand befinden.

„Prügelei.“

Ein schepperndes Lachen. „Ha! Hat sich´s gelohnt?“

„Das solltest du die fragen, die angefangen haben.“

Unvermittelt ein Knall. Du gehst zu Boden. Deine Ohren sirren, dein Blickfeld verschwimmt.

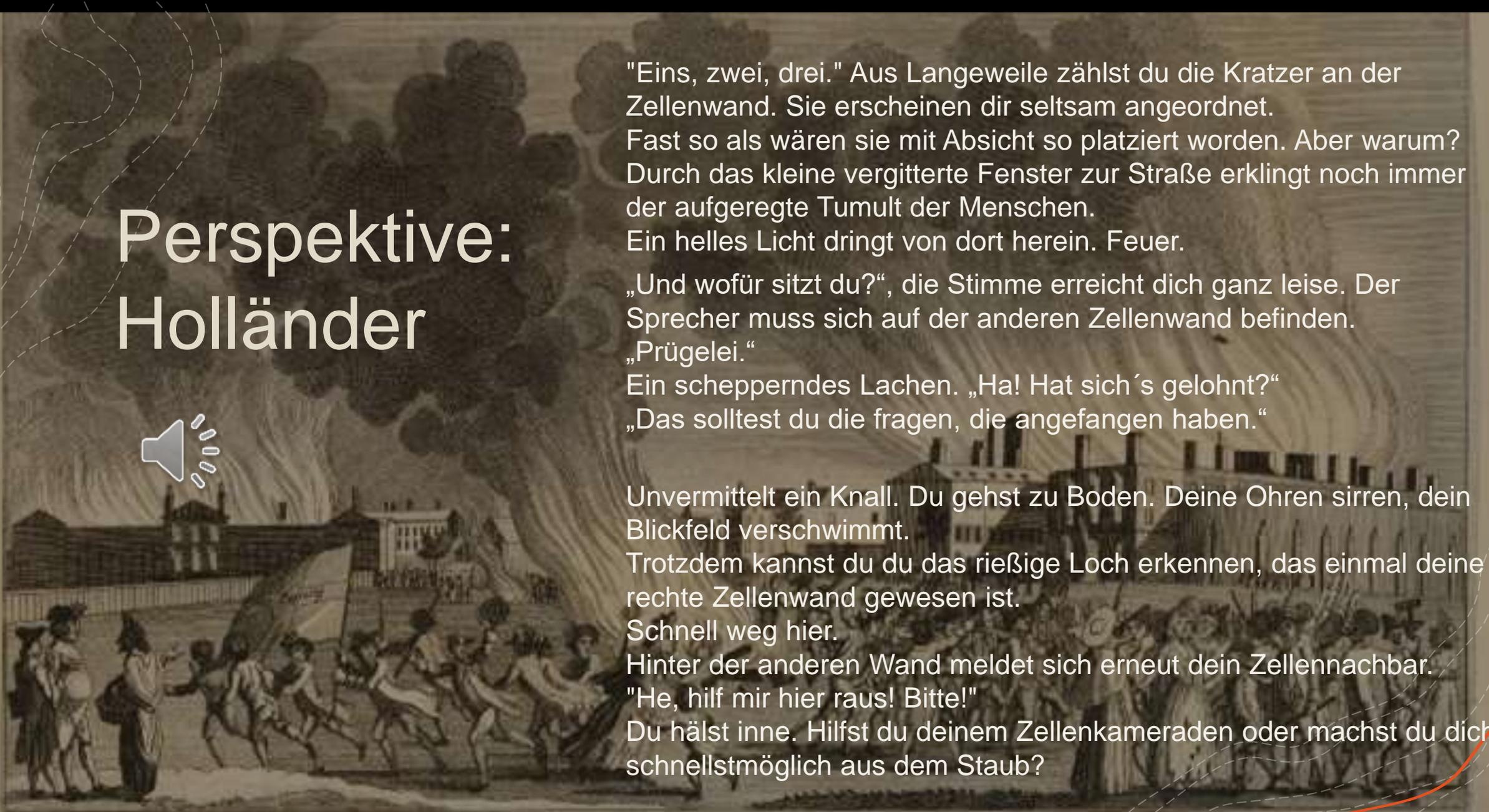
Trotzdem kannst du das riesige Loch erkennen, das einmal deine rechte Zellenwand gewesen ist.

Schnell weg hier.

Hinter der anderen Wand meldet sich erneut dein Zellennachbar.

"He, hilf mir hier raus! Bitte!"

Du hältst inne. Hilfst du deinem Zellenkameraden oder machst du dich schnellstmöglich aus dem Staub?



The Mob destroying & setting Fire to the KINGS BENCH PRISON & HOUSE of CORRECTIONS in St. James's Fields.

Story

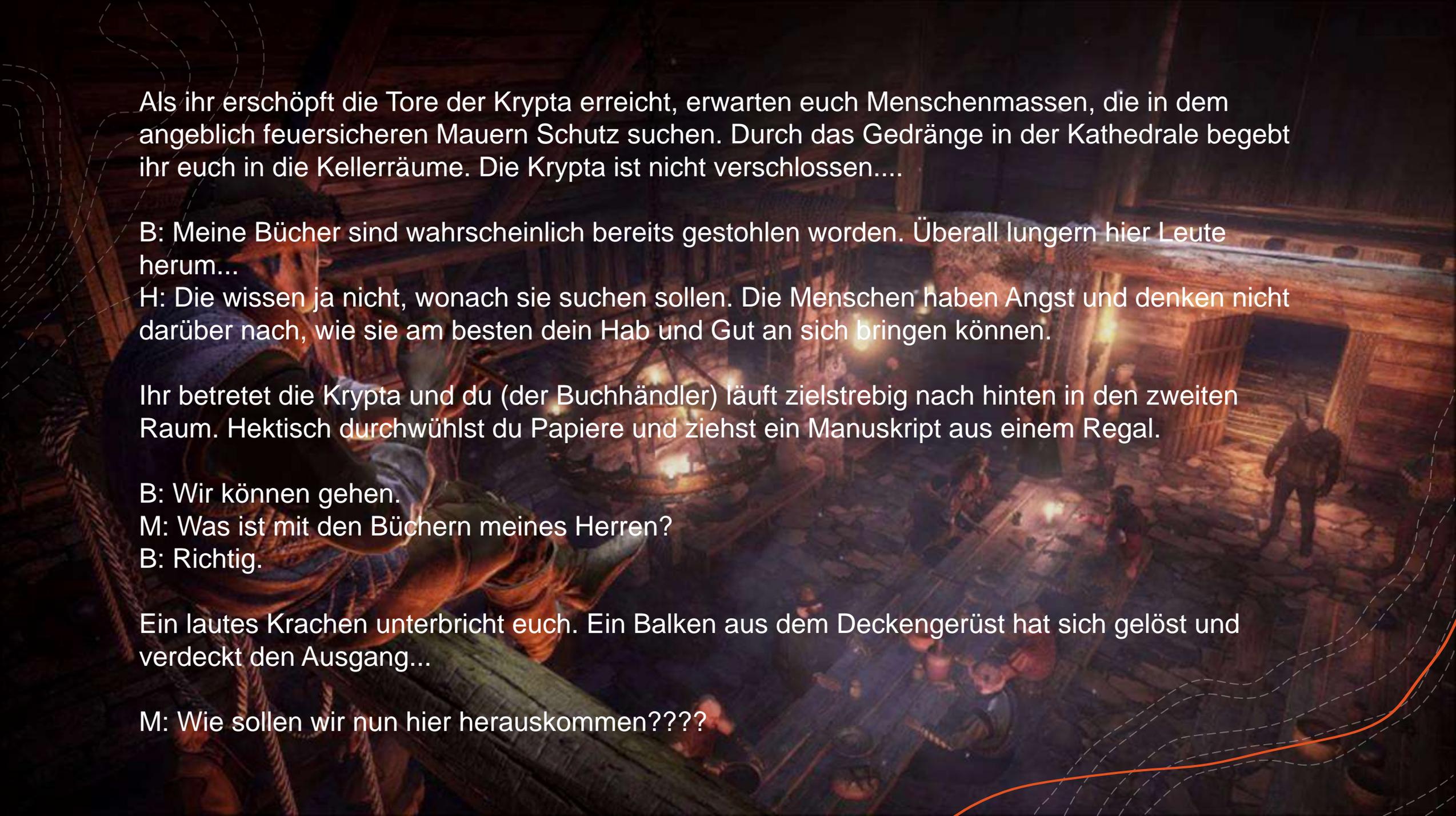
Etiam periere Ruinae

- + Storylines wurden bereits bei der letzten Präsentation vorgestellt - s. Storyboard
- + Charaktere treffen nach ihren Einzelmissionen zusammen - Übergang zum Multiplayer
- + Escape Room: Krypta (1 Stunde bis das Feuer das Gebäude zerstört)

W. Hollar fecit A° 1666

A long, dimly lit library with a vaulted ceiling, wooden bookshelves, and a central aisle. The ceiling features a complex ribbed structure with decorative finials. The walls are lined with tall wooden bookshelves filled with books. A central aisle leads towards the far end of the room, where a small table and chairs are visible. The lighting is warm and focused, creating a sense of depth and mystery. The floor is made of large, light-colored stone tiles.

Die Krypta



Als ihr erschöpft die Tore der Krypta erreicht, erwarten euch Menschenmassen, die in dem angeblich feuersicheren Mauern Schutz suchen. Durch das Gedränge in der Kathedrale begeben sich euch in die Kellerräume. Die Krypta ist nicht verschlossen....

B: Meine Bücher sind wahrscheinlich bereits gestohlen worden. Überall hungern hier Leute herum...

H: Die wissen ja nicht, wonach sie suchen sollen. Die Menschen haben Angst und denken nicht darüber nach, wie sie am besten dein Hab und Gut an sich bringen können.

Ihr betretet die Krypta und du (der Buchhändler) läufst zielstrebig nach hinten in den zweiten Raum. Hektisch durchwühlst du Papiere und ziehst ein Manuskript aus einem Regal.

B: Wir können gehen.

M: Was ist mit den Büchern meines Herren?

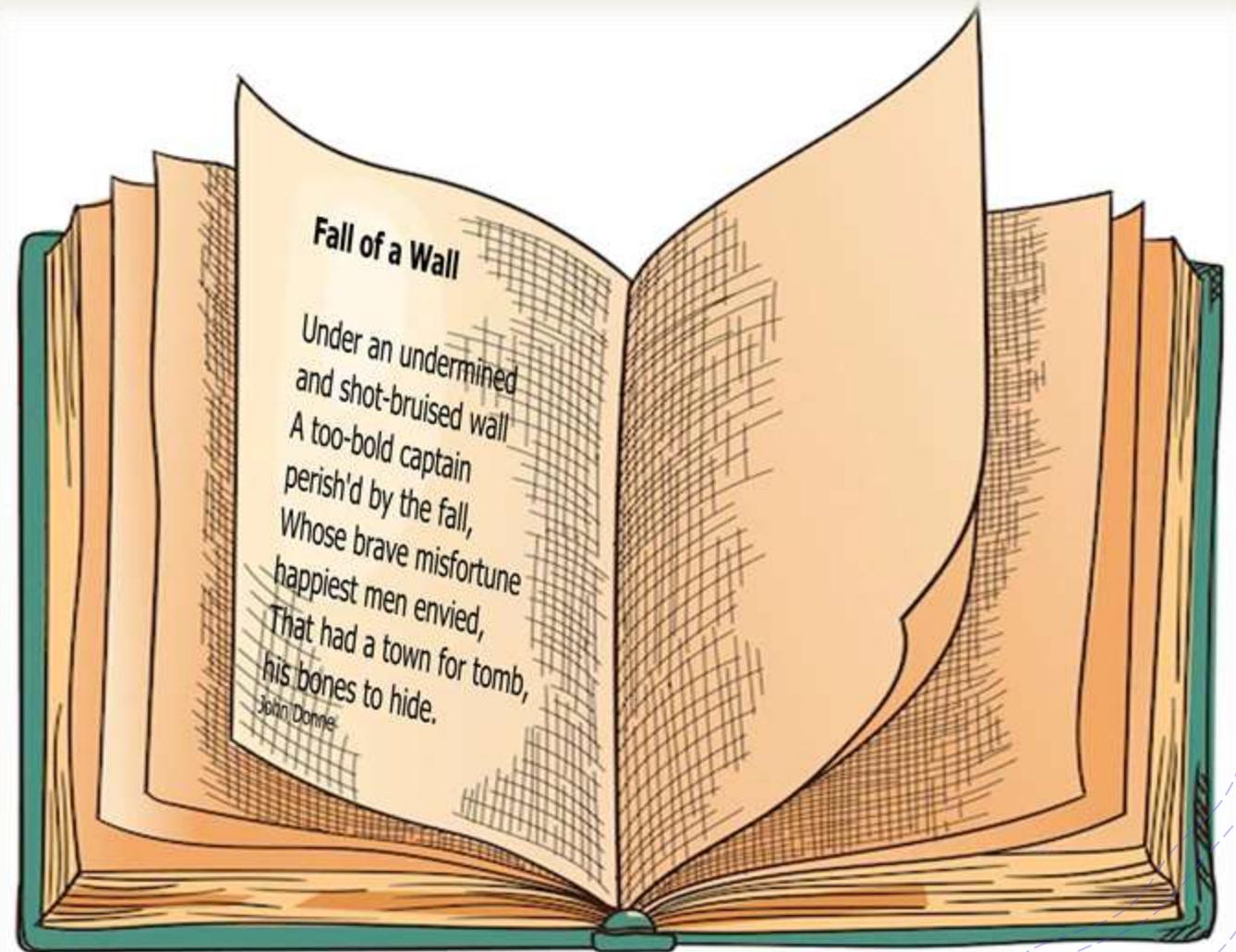
B: Richtig.

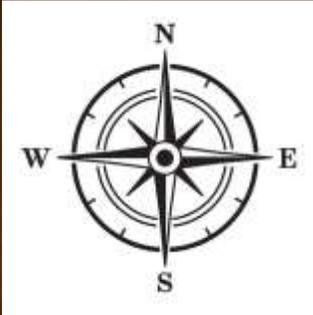
Ein lautes Krachen unterbricht euch. Ein Balken aus dem Deckengerüst hat sich gelöst und verdeckt den Ausgang...

M: Wie sollen wir nun hier herauskommen????

BEISPIEL: MARINE- RÄTSEL

- + Gedicht führt zu Buch und Rätsel
- + Seekarte mit genauso vielen Inseln, wie Gräbern der Krypta
- + In dem Buch stehen zwei Hinweise zum Seegebiet, die Windrichtungen für das Boot angeben/Außerdem enthält das Gedicht einen Hinweis
- + Die Insel, an der das Boot landet, führt zum Grab und zu einem weiteren Teil des Rätsels





Spielende



- + Alle Charaktere und auch das Kind kommen aus der Krypta und kommen in Sicherheit
- + Abschlüsse der Storylines
- + "DU HAST GEWONNEN,"
- + Zeitungsartikel, die über die Brandlöschung und der Suche nach Schuldigen berichten fallen ins Bild
- + Zurück in die Retrospektive
- + Verschiedene Flugblätter fallen an einigen Stellen ins Bild