

## Verhaal

### Doelgroep

Onze doelgroep bevat tieners tussen de 12 en 18 jaar. Het gaat hier om jongens en meisjes. Wij hebben voor deze leeftijdsgroep gekozen omdat het thema verlaten wereld is. Dit thema kan daarom voor kinderen soms wel veel te eng beschouwd worden waardoor het dus te spannend wordt en hun aandacht niet trekt. Wij trekken daarom de jongens en meiden aan die van spanning houden en van avontuur om onze escape room te spelen.

Voor deze leeftijdsgroep moeten de spelletjes te spelen zijn. De puzzels moeten veilig zijn voor de gebruiker en de escape room moet 'Hufterproof' zijn aangezien we met pubers werken.

### Thema

Ons thema is verlaten wereld, een post-apocalyptische wereld waarin een paar tribes op de wereld bestaan die moeten proberen te overleven nadat een atoombom is afgegaan. Het hoofdthema is dus echt een verlaten wereld. Dit geeft een donkere en sombere sfeer. Een stijl die wij hebben aangehouden bij het ontwerp van de puzzels en websites.

### Inspiratie

Wij hebben de inspiratie van dit onderwerp uit de game Fallout gehaald. Die game is namelijk ook van onze leeftijdsgroep. Wij waren het er ook over eens om een spannend thema te kiezen want daar houden wij allemaal van. Wij houden de inspiratie voor de website daarom ook uit de videogame Fallout. Een aspect uit de videogame die het meeste inspiratie gaf was de terminal in Fallout. Deze inspiratie willen we aanhouden en vormt de stijl van onze website.

### Storyboard

Normale leven in normale wereld,  
atoombommen worden afgeschoten dus je vlucht naar een bunker,  
je wordt in de bunker ingevroren en wordt na 300 jaar wakker,  
Je komt uit de bunker en wordt verwelkomd door 1 van de 3 groepen,  
om in de groep te worden aangenomen moet je een challenge uitvoeren,  
Na de uitdagende challenge krijg je informatie over een van de groepen waarvan de leider de wereld opnieuw wilt vernietigen,  
De groepsleider die dat wilt doen wilt een atoombom de lucht in schieten om de wereld opnieuw te vernietigen,  
jij moet deze 3 escape rooms spelen om erachter te komen wat de code is om de atoombom uit te zetten waardoor de wereld gered wordt.

#### **escape room 1:**

Je komt een groep tegen, om bij de groep aan te sluiten moet je een challenge doen, als je de challenge voltooit krijg je een toegangscode om bij de groep te horen.

#### **escape room 2:**

Je bent onderweg richting de slechte groep, je komt onderweg de tweede groep tegen,

om hun vertrouwen te winnen moet je een challenge doen, als je die haalt gaan jullie samen op pad om de slechte groep te verslaan

### **escape room 3:**

je komt bij de basis van de slechte groep mensen aan die atoomboom heeft, je gaat door het labrynt, je eindigt bij de deur waar je een code invoert om bij de atoombom te komen en te ontmantelen

### **einde escape room:**

Je hebt nu 3 escape rooms gespeeld waardoor je dus nu de deur kan openmaken en de atoomboom kan stoppen. Je opent de deur, je kan nu naar de gemeenschappelijke website om de bom uit te zetten.

### [Ideeën puzzels](#)

**Puzzel Railey:** Vier cijfers moeten overeenkomen met de code, dan wordt een code getoond om in te voeren. Cijfers aan te passen met een rotary encoder bijvoorbeeld. Code wordt getoond.

**Puzzel Floris:** Drie rotary encoders moeten naar de goede positie worden gedraaid. Per knop gaat een rood licht sneller knipperen als je in de buurt bent van de goede positie van een rotary encoder, als de rotary encoder goed staat en je de rotary encoder indrukt om de positie te bevestigen gaat het groene lichtje branden zodat je kan zien dat de rotary encoder op de goede positie staat, doe dit voor elke rotary encoder. Als je de kluis hebt gekraakt krijg je de code te zien op de display.

**Puzzel Artem:** Doolhof maken met matrix display, hier doorheen bewegen met knoppen, vanaf je beginpunt gaan lampjes knipperen (soort van lava) waar je voor moet blijven om niet dood te gaan. Als je aan het einde van het doolhof bent, wordt op het display een nieuw doolhof getoond die je weer moet halen. Niveau wordt steeds moeilijker ('lava' gaat sneller stromen). Als je alle niveaus hebt gehaald krijg je een code. Met de buzzer spannende muziek maken bijvoorbeeld. (Verhaal kan bijvoorbeeld een vulkaanuitbarsting bevatten, of de 'lava' zijn tegenstanders die op je jagen.)