

# The Missing Lesson



Door: Amy, Myra, Suzan, Megan, Menno, George



# Context & thema

Het spel speelt zich af in een dystopische wereld waarin je speelt als een mens die probeert te overleven in een wereld waar je niet gezien mag worden.

In het verhaal zijn er enemies te vinden met camera hoofden, als ze je zien ben je af

De game heeft een spannende, bijna horror, ondertoon.



# Doelgroep

Onze doelgroep is mensen tussen de 18 en 35 jaar oud die studeren en graag naar musea gaan.

Deze mensen hoeven niet per se van games te houden/ te spelen.

Ze hebben daardoor een minder grote spanningsboog.

Omdat de doelgroep graag naar het musea gaan houd deze van boodschappen in hun media

### Jonge trendsetter: Michiel Brouwer



**Naam:** Michiel Johannes Brouwer.

**Leeftijd:** 24.

**Werk:** Barman, Café Thuis, Amsterdam.

**Opleiding:** VU Amsterdam, Kunstgeschiedenis.

**Huidige woonplaats:** Amsterdam, studentenhuus.

**Relatiestatus:** Single.

**Doelen:**

- Mijn opleiding afronden en doorstuderen voor docent of een super leuke baan vinden in dit vak.
- Genoeg tijd vrij maken voor vrienden en familie.
- Wat eerder mijn grenzen laten aangeven.
- Meer naar mijn gevoel luisteren.
- Meer in onderwerpen verdiepen die ik niet ken.

**Frustraties:**

  - Mensen die discrimineren.
  - Mensen die niet milieu vriendelijk zijn.
  - Mensen die wel en mening hebben maar zich nergens in verdiepen en daar niet voor open staan.

**Social Media:**






**Favoriete merken:**







# User Skills

- Het ontwijken van enemies



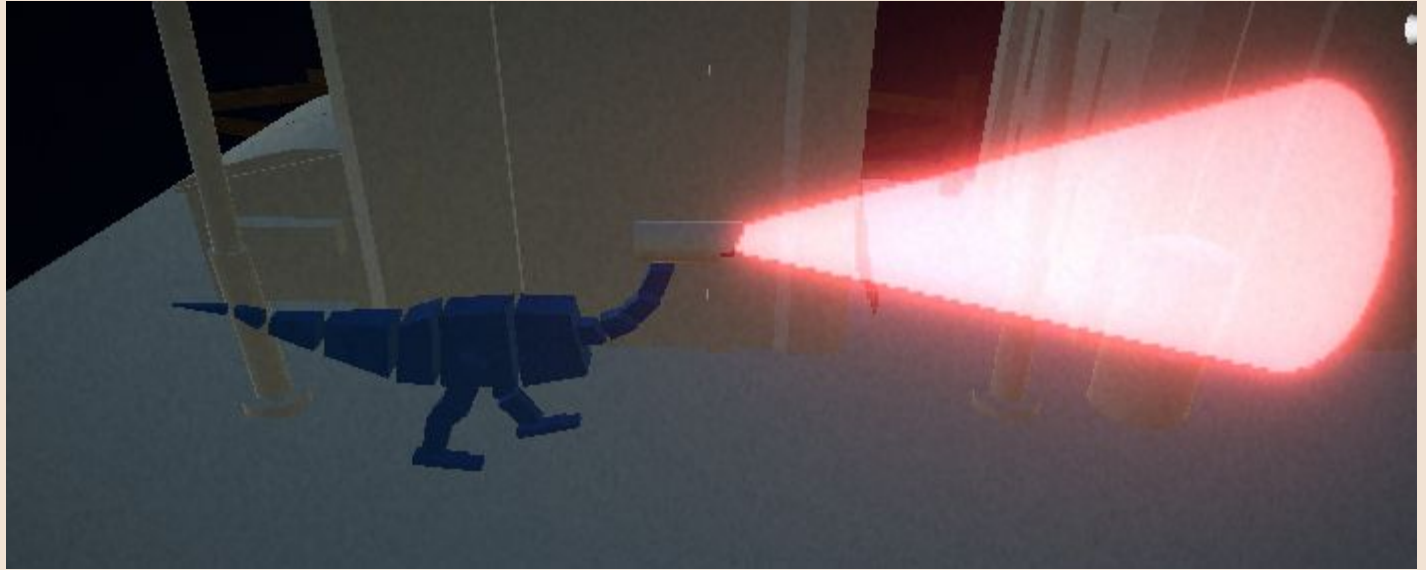
# Core gameplay

Als de player loop je door de wereld, er zijn enemies met beams. Als je in de beams loopt vallen de enemies je aan en moet je opnieuw beginnen.

Om deze enemies uit te schakelen moet je de switch vinden aan het einde van het level en deze uit schakelen.



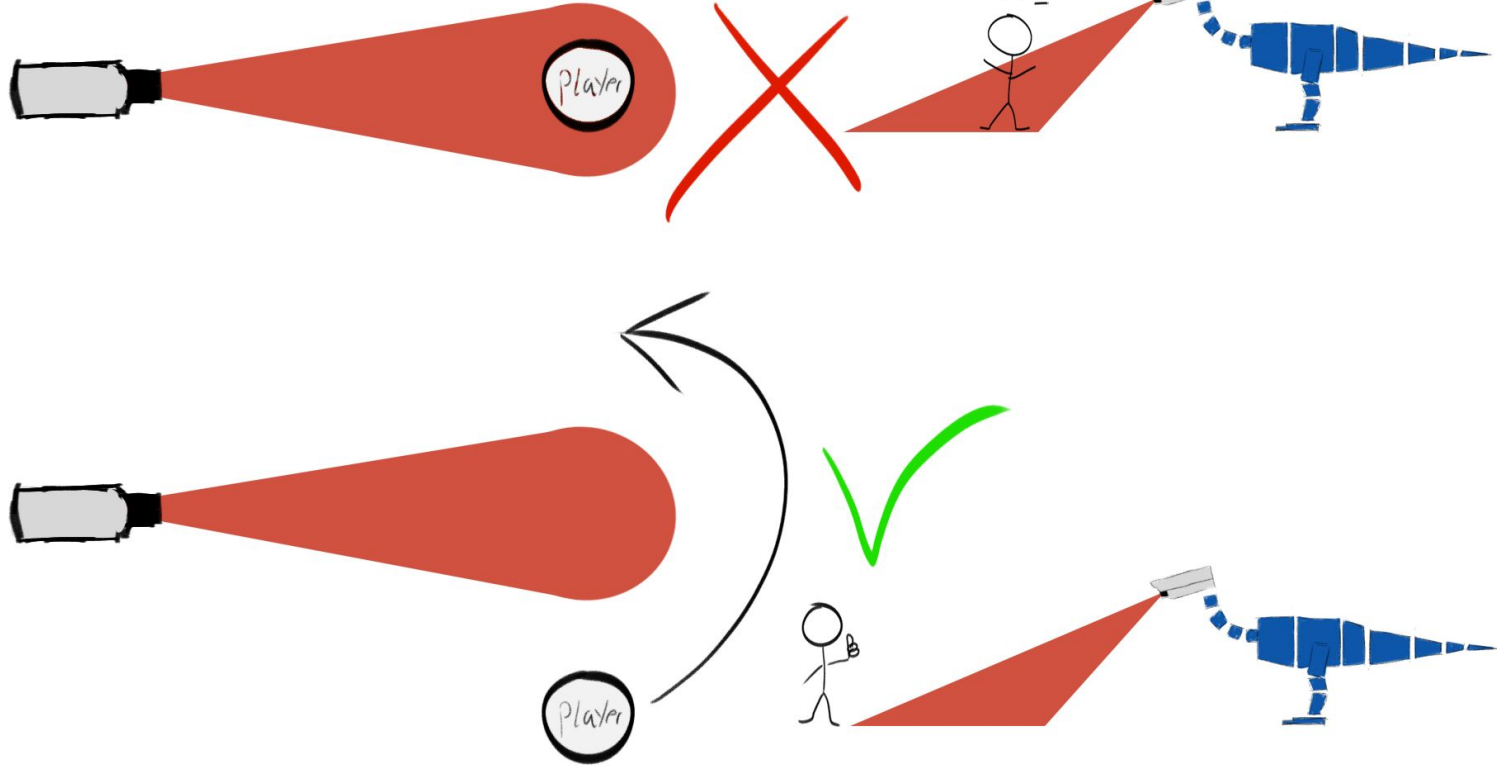
Als de  
player loop  
je door de  
wereld  
waarin er  
enemies  
zijn met  
beams.



## Gameplay- Enemy system

Wanneer je in de beams loopt, vallen de enemies je aan en moet je opnieuw beginnen.

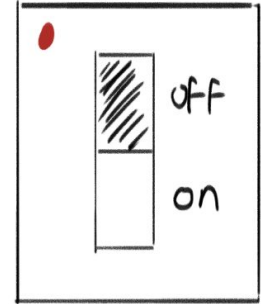
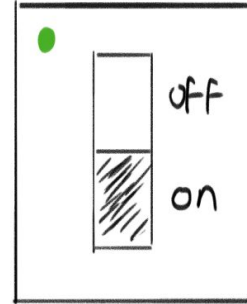
*Go around the enemy beams, otherwise you will be seen*



# Gameplay- Enemy system

Om deze  
enemies uit  
te  
schakelen  
moet je de  
switch  
vinden aan  
het einde  
van het  
level en  
deze uit  
schakelen.

*Find the switch and switch it off to be freed*



# Gameplay- Enemy system



De mood van de game is dark and creepy, dit is het moodboard van de sfeer



# Gameplay- Enemy system

Dit zijn de  
eerste  
ideeën voor  
de enemies



# Gameplay- Enemy system

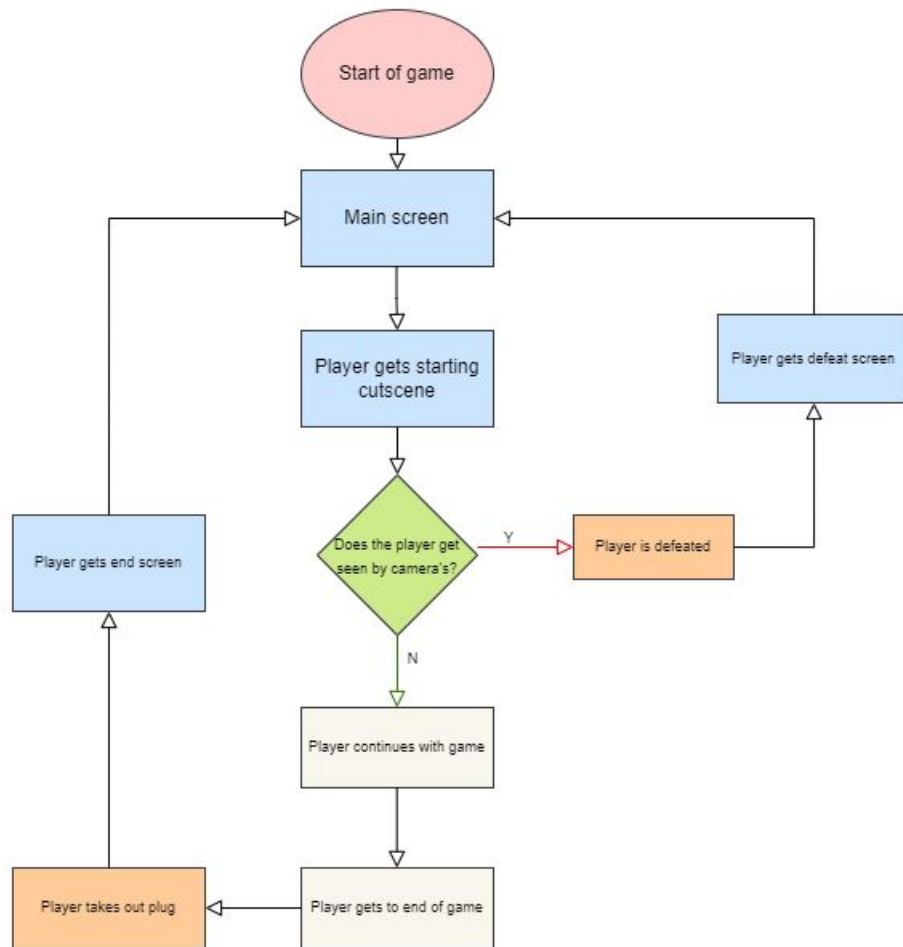
Dit zijn de  
eerste  
ideeën voor  
de enemies



# Gameplay- Enemy system

× □ \_

Dit is de  
flowchart  
van de  
game



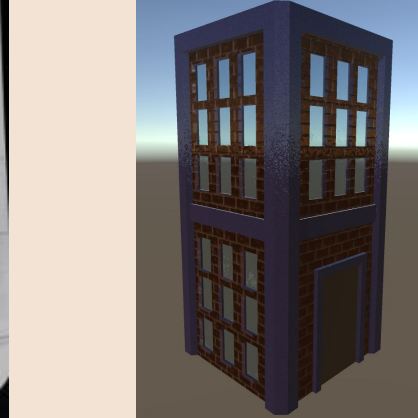
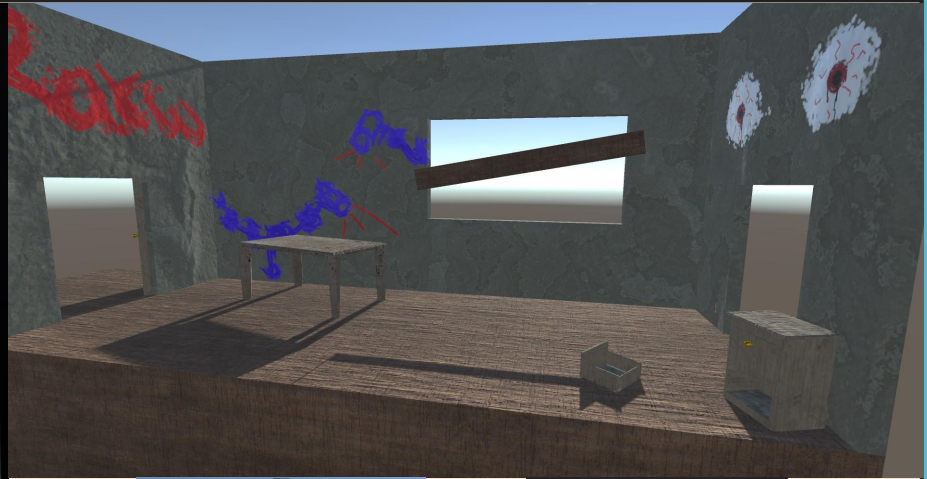
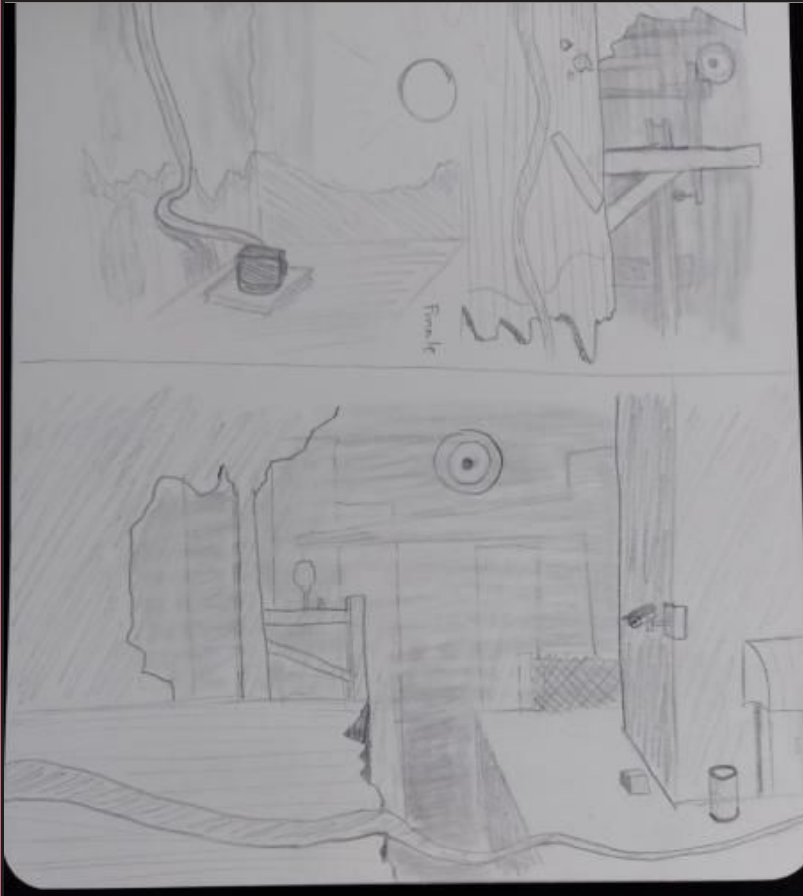
# Gameplay- flowchart

# Gameplay

In de volgende dia's staan wat voorbeelden van ideeën uit verschillende principes van de game



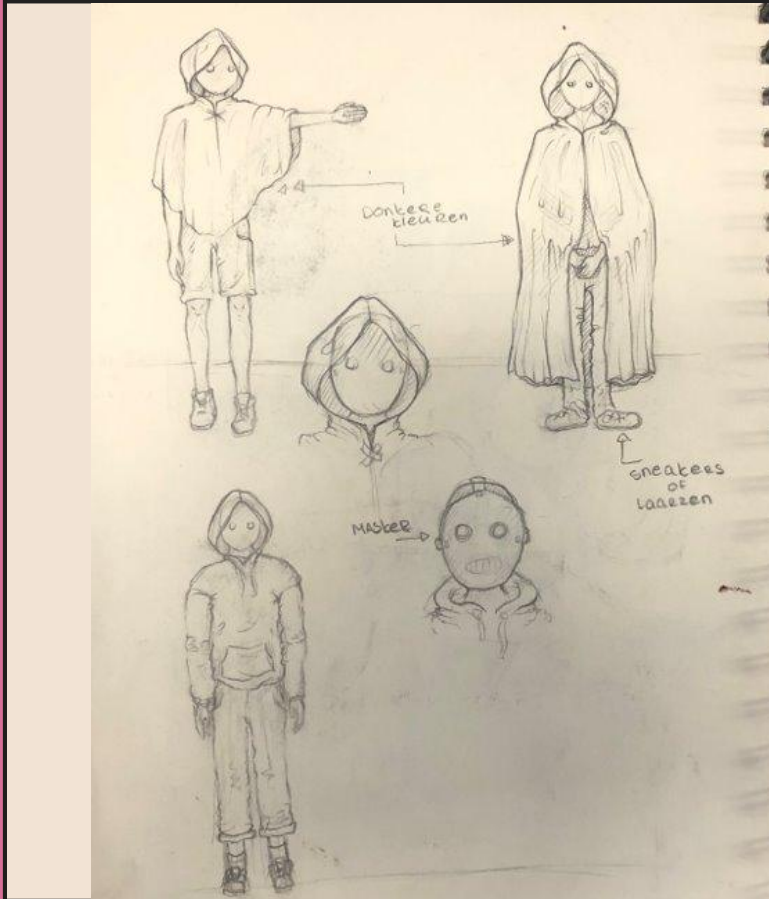
× □ \_



# Gameplay- Environment



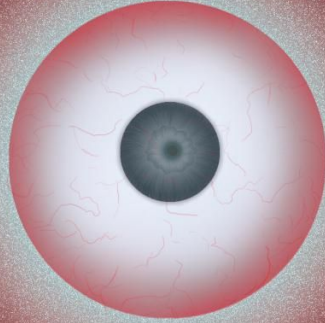
× □ \_



# Gameplay- Character

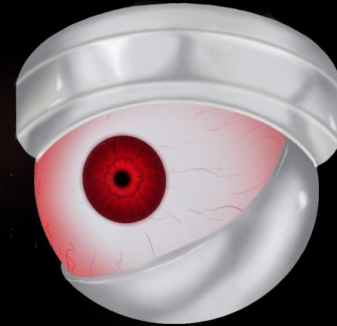
× □ \_

YOU MAY HAVE BLINDED ME, BUT YOUR  
FUTURE IS VERY CLEAR...



YOU'VE BEEN SPOTTED

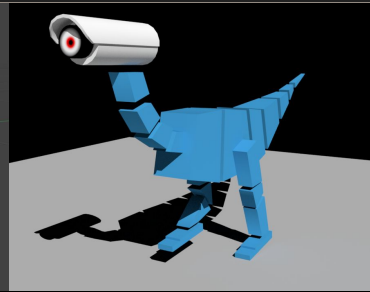
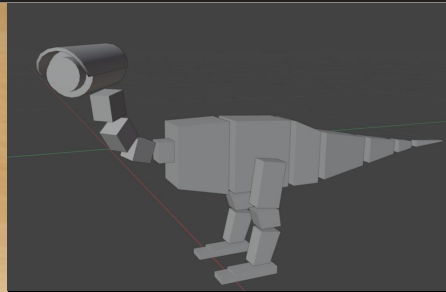
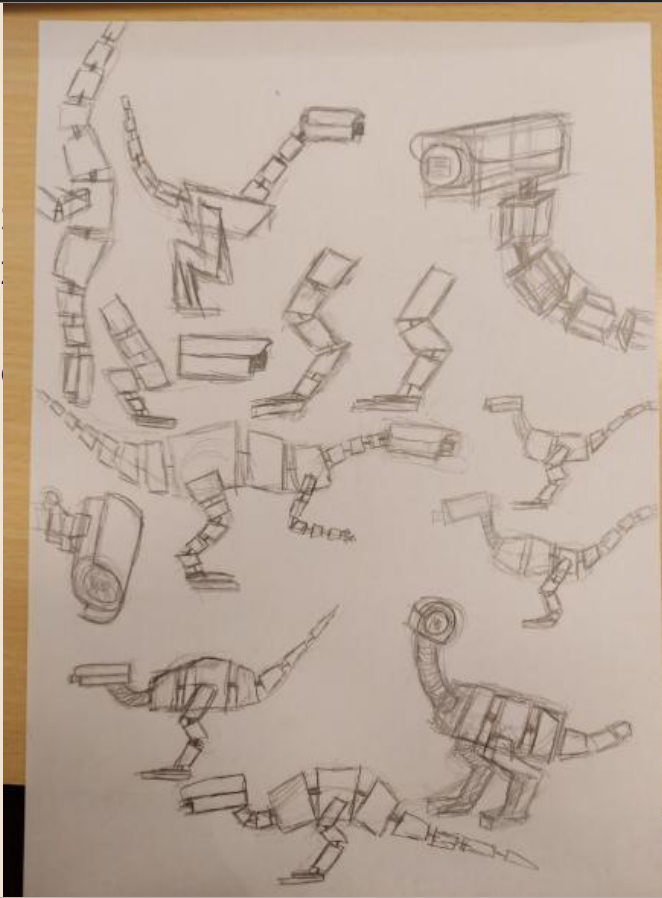
LESSON DCLXVI: THE MISSING LESSON



# Gameplay- User Interface



× □ \_



# Gameplay- Enemy

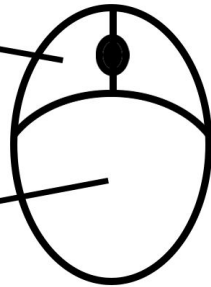
# Controls

The missing lesson:  
Controls

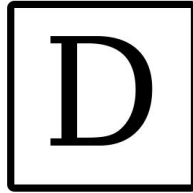
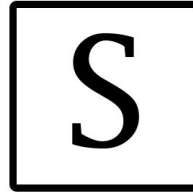
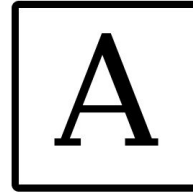
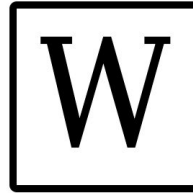
In main menu:

Confirm

Selection



Movement



Jump

