

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.

"Ik ben een vrolijke student die zich graag bezig houdt met de maatschappij en de geschiedenis in Nederland. Ik ben vaak te vinden in allerlei musea. Alleen of met een leuke date :). Ook hou ik op z'n tijd van een feestje en zit ik regelmatig op het terras met vrienden".

Social Media:






Favoriete merken:





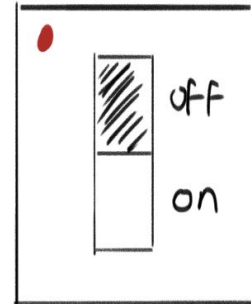
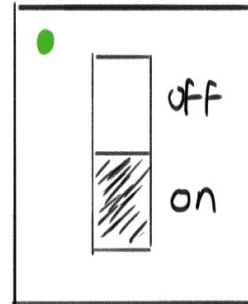


User Skills

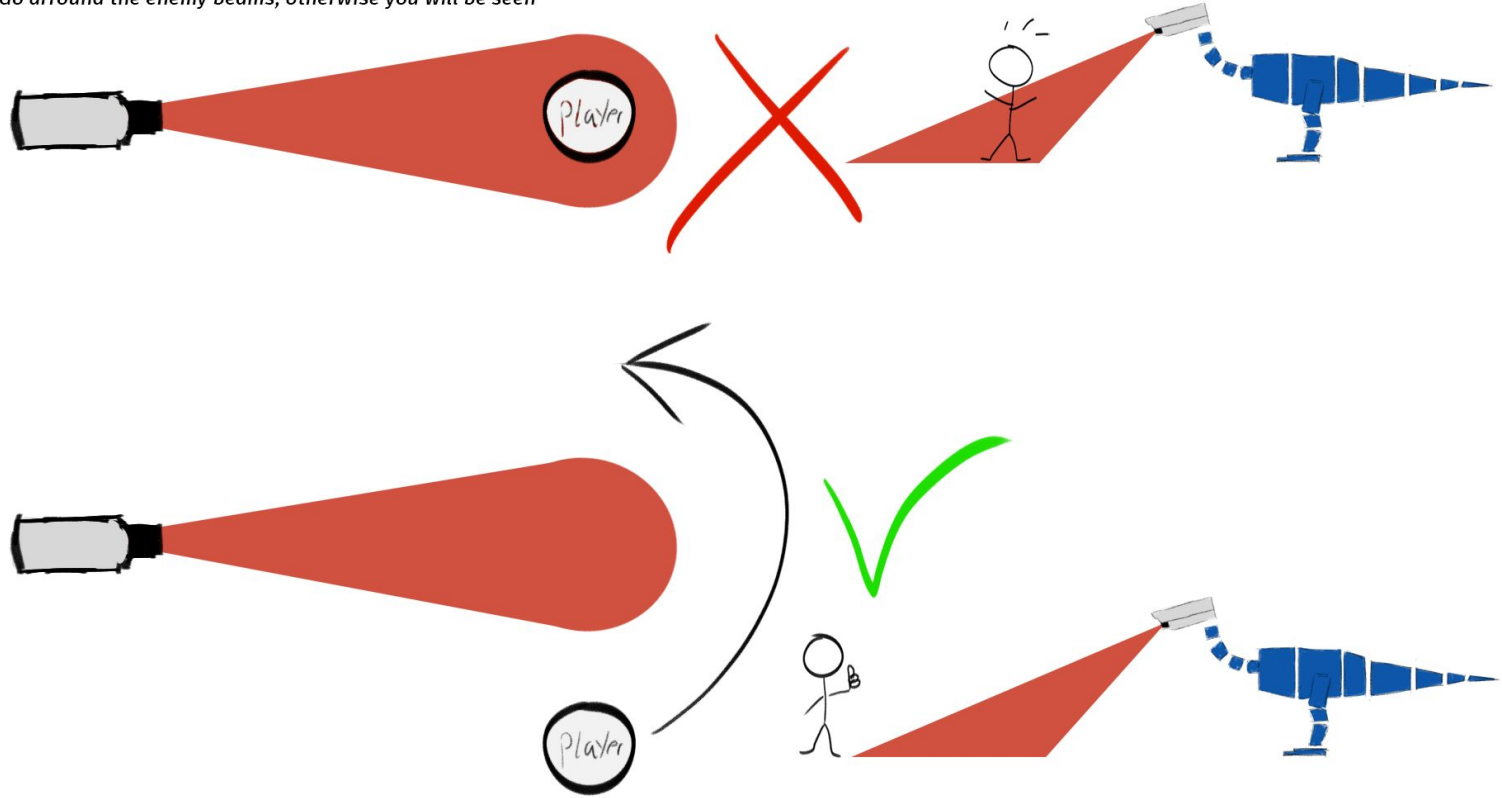
- Het ontwijken van enemies



Find the switch and switch it off to be freed



Go around the enemy beams, otherwise you will be seen



Gameplay- Enemy system

× □ _



Gameplay- Feeling of the game

× □ _

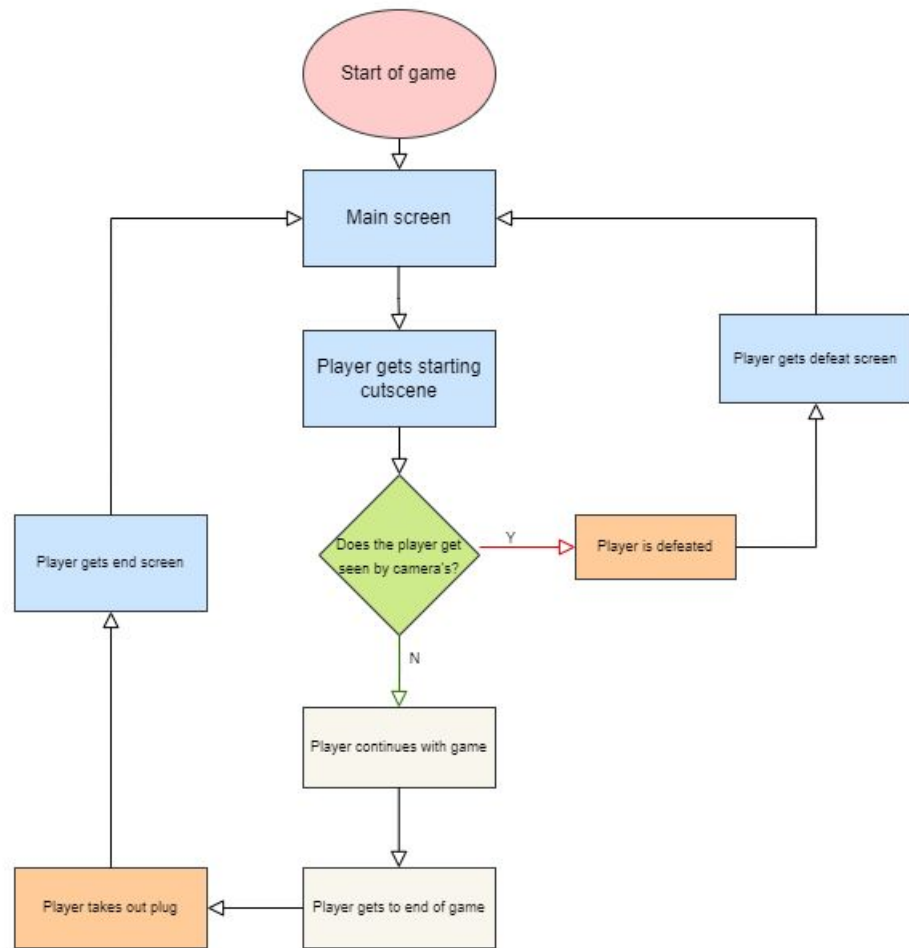


Gameplay- Feeling of the game

× □ _

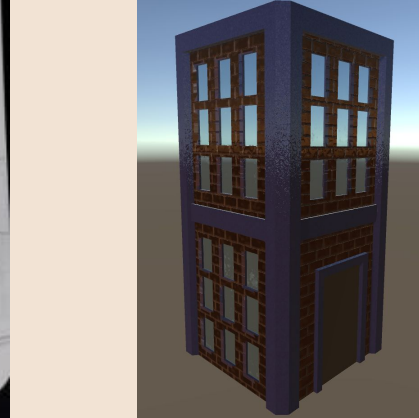
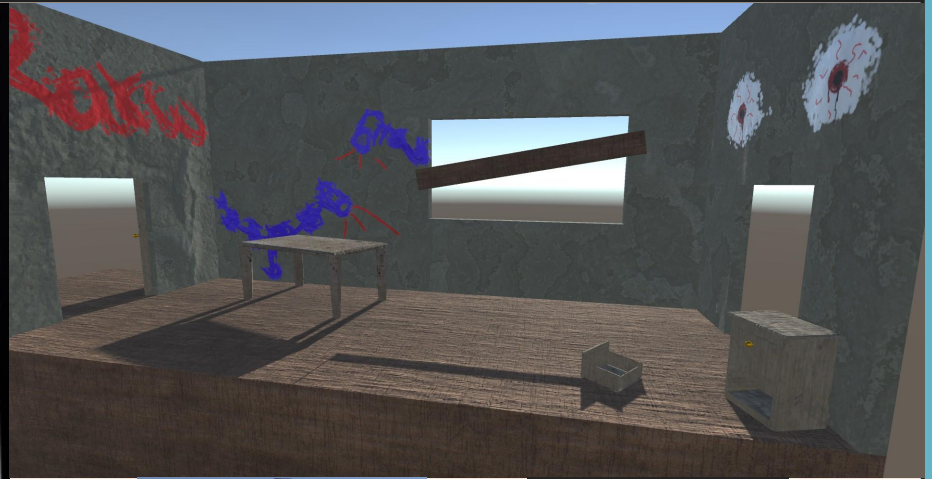


Gameplay- Feeling of the game



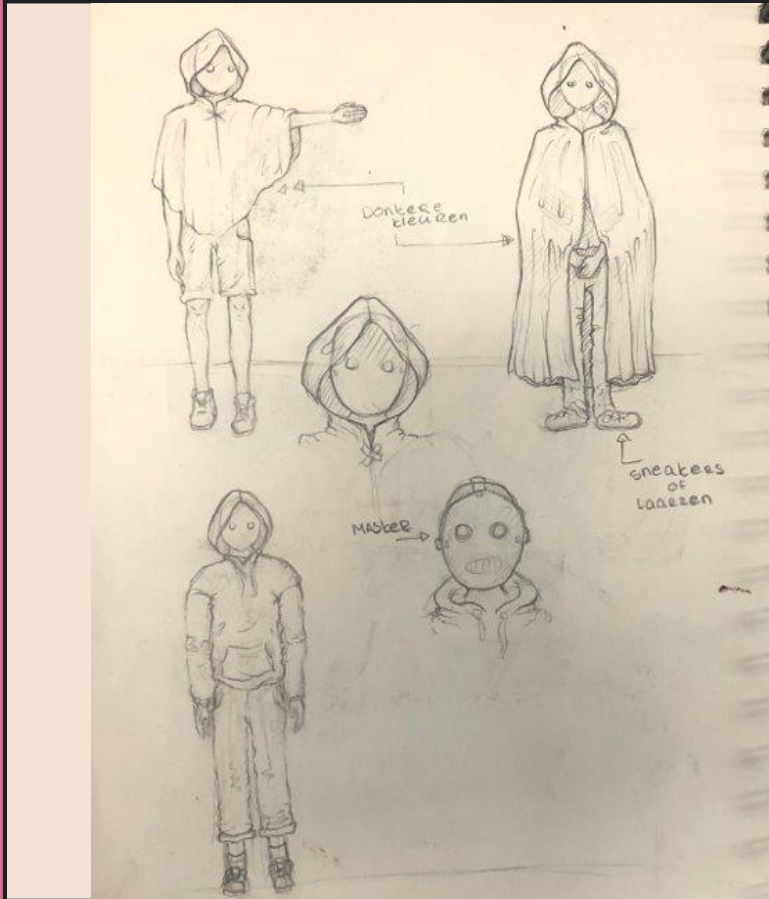
Gameplay- flowchart

× □ _



Gameplay- Environment

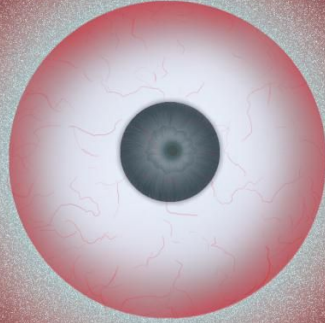
× □ _



Gameplay- Character

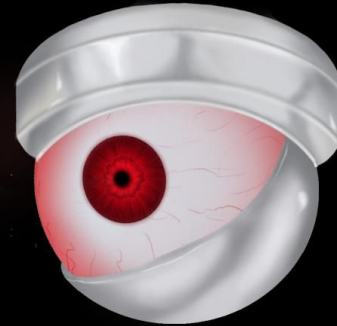
× □ _

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



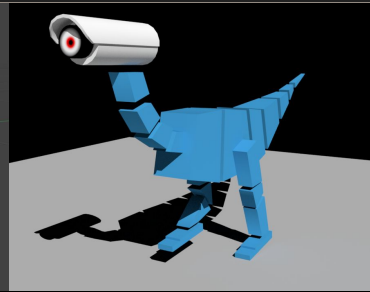
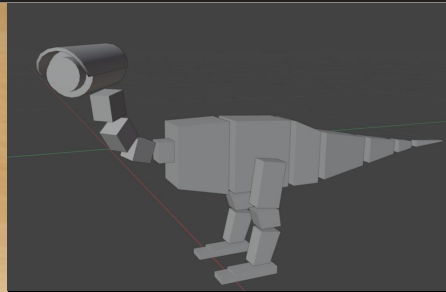
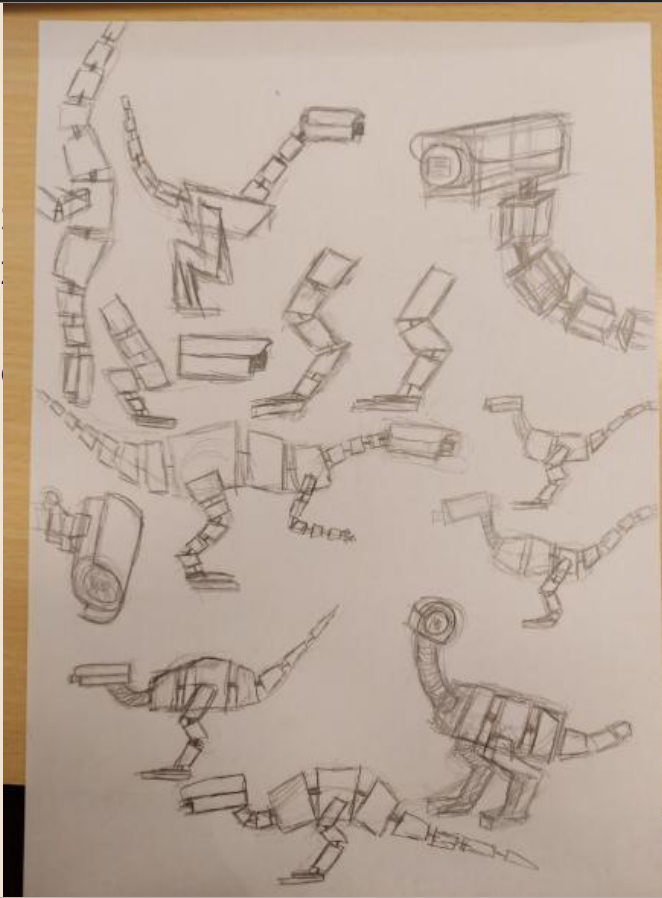
YOU'VE BEEN SPOTTED

LESSON DCLXVI: THE MISSING LESSON



Gameplay- User Interface

× □ _



Gameplay- Enemy

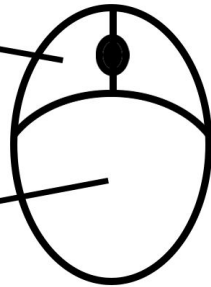
Controls

The missing lesson:
Controls

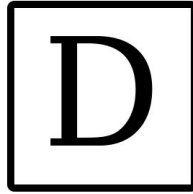
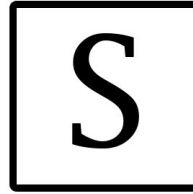
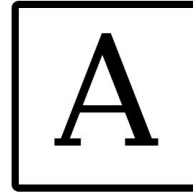
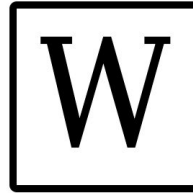
In main menu:

Confirm

Selection



Movement



Jump

