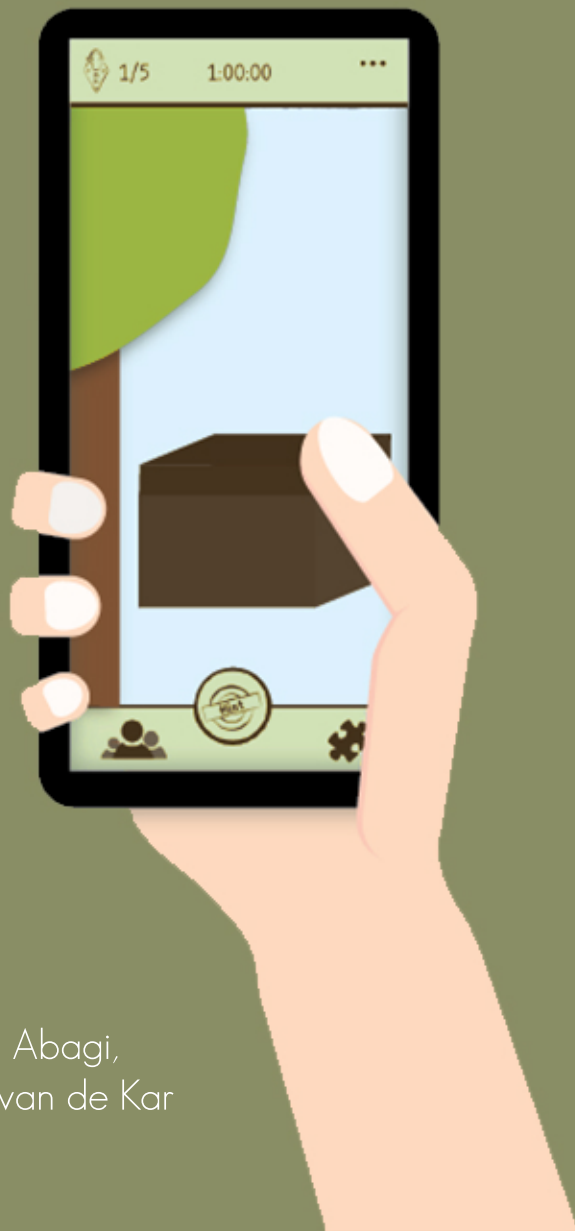


CONCEPTDOCUMENT



Escape SpoorPark



Yanick Kros, Fleur van Osta, Gin Abagi,
Julius van Oosterhout, Rachelle van de Kar

Concept De Escape Room

Een aantal schilderijen van Nederlandse grootmeesters zijn gestolen uit een museum in Amsterdam. Deze schilderijen zijn van onschatbare waarde. Volgens ooggetuigen liep er rond de tijd van diefstal een verdachte man met een hoed met *S-RP-RK* weg van het museum rond de tijd van diefstal.

Jij zit met je groep in de trein en ziet een man die aan het signalement voldoet van de kunstrover. Omdat jullie nog niet zeker kunnen zeggen of jullie de juiste man hebben, besluiten jullie om de verdachte man te volgen. Hij stapt uit op Tilburg centraal. Jullie volgen de man op de voet, maar ver genoeg om zelf niet verdacht over te komen. Uiteindelijk komen jullie uit bij het Spoorpark. Zou de kunstrover de spoorwachter kunnen zijn?!

Jullie besluiten de man verder te volgen, maar verliezen hem uit het oog. Wanneer jullie uit het park willen gaan merken jullie dat de poorten op slot zitten, jullie zitten vast! Jullie moeten op zoek naar de sleutel, maar waar is deze? Jullie beste gok is in het kantoor van de spoorwachter. Door het raam zien jullie een kist met een cijferslot waar een grote sleutel in wordt gedaan door de spoorwachter.

Jullie moeten de cijfer reeks zien te achterhalen én jullie moeten er voor zorgen dat de spoorwachter uit zijn kantoor gaat.

Je vind een clue achter op een standbeeld voor waar het eerste schilderij te vinden is. Achter op dit schilderij staat de locatie van een kist. Om de kist te openen moet er een puzzel worden opgelost. In de kist zit één cijfer voor het cijferslot en een clue voor de volgende puzzel.

Na een aantal clues te hebben opgevolgd vind je nog een schilderij achter een boom. Achterop dit schilderij staat een wiskundige formule, wanneer je deze oplost krijg je nog een cijfer voor het cijferslot. Ook merk je dat er een briefje aan het schilderij zit, hierop staan aanwijzingen voor het laatste getal.

Voor het laatste getal word je naar de Kempentoren geleid. Om de spoorwachter uit zijn kantoor te lokken moet het licht bovenop de toren aan worden gezet, hiervoor moet een puzzel worden opgelost. Bij het oplossen van de puzzel krijg je ook het laatste schilderij met het laatste cijfer achterop. Bij het openen van de kist krijgen jullie de sleutel om het park te verlaten.

Na het te zijn ontsnapt uit het park besluiten jullie naar het politiebureau te gaan om de schilderijen aan te leveren en aangifte te doen tegen de spoorwachter. Echter hebben jullie het enige bewijs tegen hem met jullie meegenomen, dus kan de politie niks ondernemen





Door het oplossen van de raadsels en puzzels, verzamel je cijfers voor het code slot. Het aantal cijfers staat gelijk aan het aantal spelers. De cijfers zorgen ervoor dat je de kist met de sleutel van het Spoorpark kunt openen en waardoor je uit de escape room kunt ontsnappen. Ook is hier te zien hoeveel cijfers de groep al heeft verzameld en hoeveel er nog ontbreken, waardoor je precies weet hoe ver je bent.

1:00:00

De timer is in te stellen op 30 minuten (kort potje) en 60 minuten (lang potje). De timer geeft een startsignaal aan het begin van de escape room en een eindsignaal aan het einde de escaperoom geven. De timer geeft elke 10 minuten een signaaltje aan om de speeltijd tussendoor aan te duiden.

Clue:

Loop naar de boom

Het spoorpark escaperoom spel wordt gespeeld in groepen van 2 tot maximaal 5 spelers. Elke speler krijgt in het spel een unieke hint. De aantal unieke hints zijn dus gebonden aan het aantal spelers die meedoen aan het spel. De hints zullen er voor kunnen zorgen dat de raadsels meer duidelijkheid krijgen en zo sneller op te lossen zullen zijn. Op het moment dat er een speler het spel verlaat wordt zijn/haar unieke hint overgenomen door een andere speler.

Clue:

Loop naar de boom



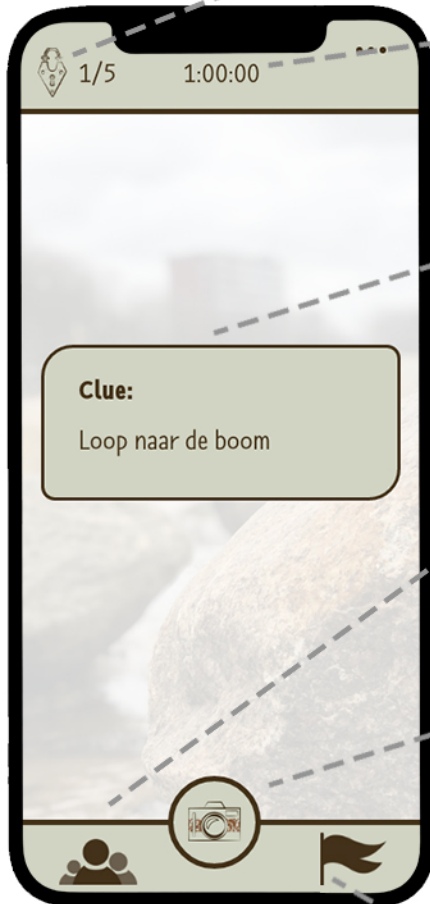
Doormiddel van deze knop kan je het aantal spelers in het huidige potje zien. Via dit scherm kan je ook de unieke hints van elke speler zien. Dit kan handig zijn wanneer er een speler in het potje zit die eigenlijk niet meespeelt.

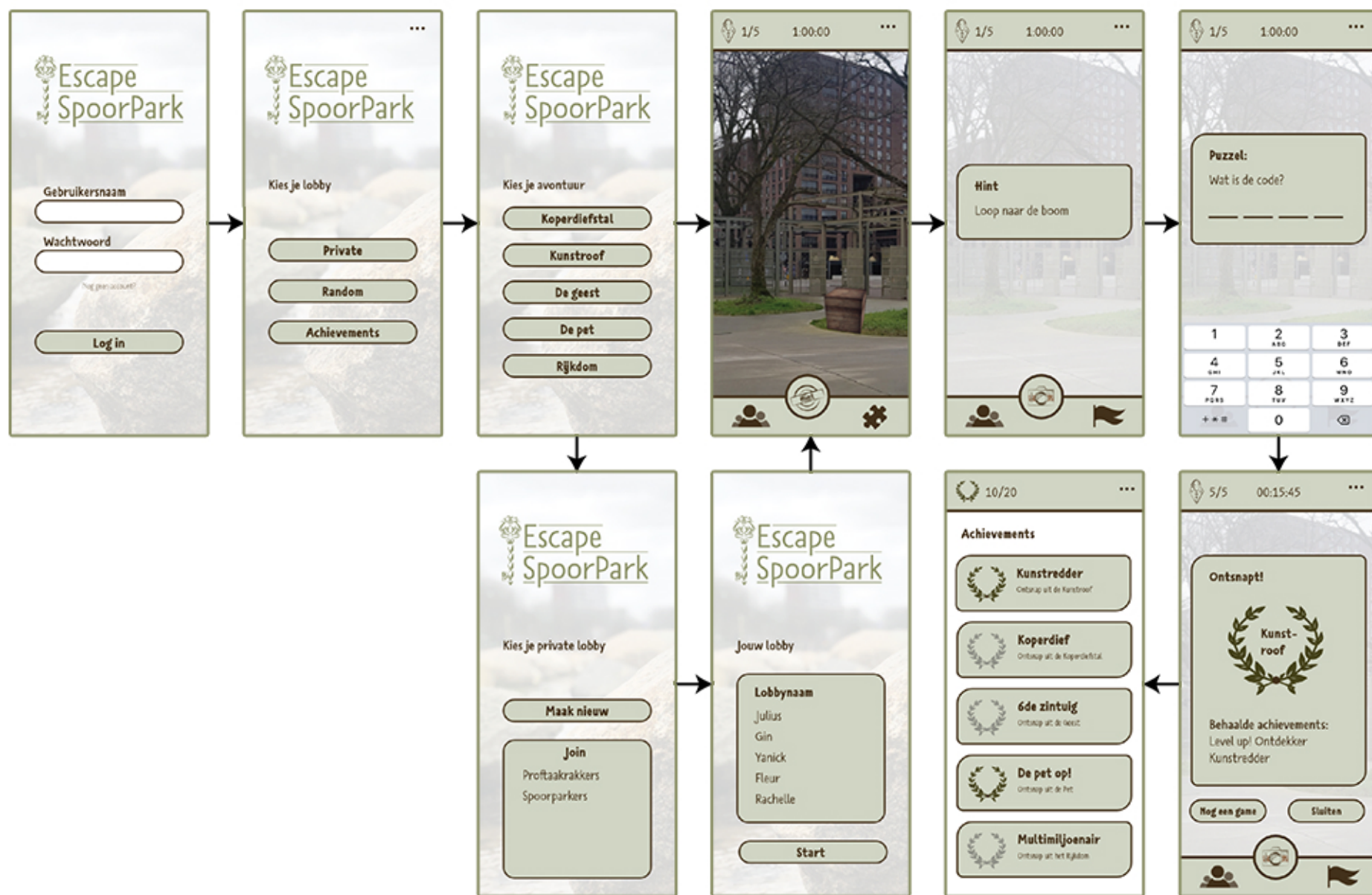


Wanneer er iets te doen is in AR, vindt er een animatie plaats op het icoontje met de camera. Als je hierop drukt opent de camera en kan je dingen scannen en/of AR voorwerpen vinden. Vanuit dit scherm is het ook mogelijk om puzzels op te lossen.



Aangezien het spoorpark heel groot is en er puzzels en raadsels door het gehele spoorpark te vinden zijn moeten de spelers zich opsplitsen om deze op te lossen. Doormiddel van de kaart kan je zien waar de spelers zich bevinden. Ook staan op de kaart "landmarks" waar je bijvoorbeeld naartoe moet om een puzzel op te kunnen lossen.





De Speciale schermen

het AR scherm

Bovenaan het scherm is te zien hoeveel puzzels er al zijn opgelost. Ook is er te zien hoe lang je nog hebt om de escape room uit te komen en het spel te winnen. Rechts bovenaan zit een knop om het spel te verlaten. Het AR scherm zelf is in principe het beeld van je telefoon camera, echter zijn hier ook AR objecten te vinden die interacties kunnen hebben door op ze te drukken. De knop links onder is om te zien wie er in je groep zit, de knop in het midden is om een hint te zien voor wat je moet zoeken en de knop rechts onder is om terug naar de puzzel te gaan.



De Achievements

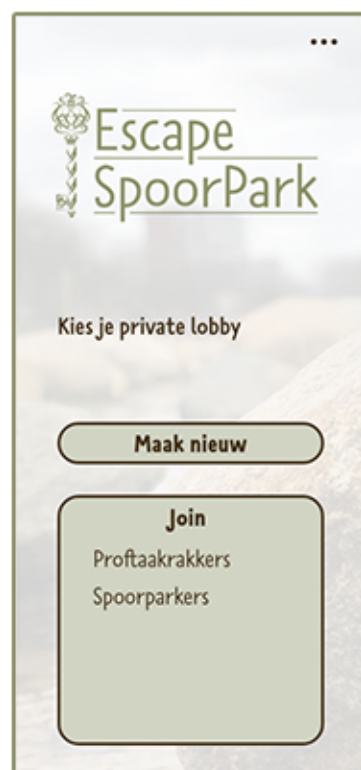
Op dit scherm is te zien welke achievements er zijn. Bovenaan is te zien hoeveel van het maximaal te behalen aantal achievements je hebt behaald. Op het scherm is te zien wat je moet doen om bepaalde achievements te halen. Als je een achievement nog niet hebt behaald is het icoon grijs, wanneer de achievement behaald is zal het icoon worden ingekleurd.



De Speciale schermen

de lobby

Op dit scherm is te zien wie er in je groep zit om de escape room te spelen. Wanneer je een naam ingedrukt houdt is er de optie om dit persoon te kicken uit de groep. Verder zit er een knop in om het spel te starten.



Kies het avontuur

Wanneer je een game opzet om te gaan spelen moet er eerst gekozen worden welk verhaal er wordt gespeeld. Wanneer je een verhaal hebt gekozen kom je in het lobby scherm.

Voor nu is alleen de kunstroof beschikbaar.



De Spel functies

Timer

De timer is in te stellen op 30 minuten (kort potje) en 60 minuten (lang potje).

De timer geeft een startsignaal aan het begin van de escape room en een eindsignaal aan het einde de escaperoom geven. De timer geeft elke 10 minuten een signaaltje aan om de speeltijd tussendoor aan te duiden.

Unieke hints

Je speelt in groepen van minimaal 2 tot maximaal 5 spelers. Elke speler krijgt een unieke hint. De aantal unieke hints zijn gebonden aan het aantal spelers. Op het moment dat er een speler het spel verlaat wordt zijn/haar unieke hint overgenomen door een andere speler.

Code slot

Door het oplossen van de raadsels en puzzels, verzamel je cijfers voor het code slot. Het aantal cijfers staat gelijk aan het aantal spelers. De cijfers zorgen ervoor dat je de kist met de sleutel van het Spoorpark kunt openen en waardoor je uit de escape room kunt ontsnappen. Ook is hier te zien hoeveel cijfers de groep al heeft verzameld en hoeveel er nog ontbreken, waardoor je precies weet hoe ver je bent.

Camera icoontje

Wanneer er iets te doen is in AR, vindt er een animatie plaats op het icoontje met de camera. Als je hierop drukt opent de camera en kan je dingen scannen en/of AR voorwerpen vinden. Vanuit dit scherm is het ook mogelijk om puzzels op te lossen.

Lobby knopje

Doormiddel van deze knop kan je het aantal spelers in het huidige potje zien. Via dit scherm kan je ook de unieke hints van elke speler zien. Dit kan handig zijn wanneer er een speler in het potje zit die eigenlijk niet meespeelt.

Kaart

Aangezien het spoorpark heel groot is en er puzzels en raadsels door het gehele spoorpark te vinden zijn moeten de spelers zich opsplitsen om deze op te lossen. Doormiddel van de kaart kan je zien waar de spelers zich bevinden. Ook staan op de kaart "landmarks" waar je bijvoorbeeld naartoe moet om een puzzel op te kunnen lossen.

Login scherm

Om het spel te kunnen spelen moet je inloggen met je account. Als je nog geen account hebt kan je deze in dit scherm ook aanmaken. Je achievements en vorige gespeelde keren worden opgeslagen.

De Spel functies

Hint

Tijdens het spel zijn er verschillende hints te verkrijgen. Deze hints zorgen er voor dat raadsels makkelijker opgelost kunnen worden. Deze hints zijn vrij te spelen door verschillende opdrachten uit te voeren.

Augmented Reality

Bij het openen van de camera wordt de Augmented Reality geactiveerd. Met de AR camerafunctie kan er een ARcode gescand worden. Door het scannen van de codes komen er interactieve objecten tevoorschijn.

Lobby

In de lobby zijn alle teamspelers te zien. Er kan een private lobby en een public lobby aangemaakt worden. Met de spelers te zien in de lobby zal de escaperoom gespeeld worden. De teams bestaan uit minimaal 2 en maximaal 5 spelers. Mocht er een speler stoppen met het spel, dan is dit te zien in de lobby.

Kies je avontuur

In het kies je avontuur menu kunnen er verschillende soorten avonturen gekozen worden. De variatie in de verhaallijnen zorgt ervoor dat de escaperoom meerdere keren gespeeld kan worden. Voor iedere avontuur zijn er andere achievements te behalen.

Puzzel

De puzzels zijn de opdrachten van de escaperoom. De puzzels kunnen verschillen van rekensommetjes tot raadsels. Deze verschillende opdrachten kunnen opgelost worden door verschillende taken te voltooien.