# Game design proftaak concept

## Transporteren

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Naam** | **Omschrijving** | **Belang** |
| 1 | third person bloedcel | De camera hangt achter de rode bloedcel die door de speler bestuurd wordt. | Must |
| 2 | anatomisch correct | Het menselijk lichaam moet zo anatomisch correct mogelijk zijn zodat studenten kunnen begrijpen hoe alles in elkaar zit en dat ze hun kennis toe kunnen passen binnen het spel. | Must |
| 3 | afstanden relatief correct | Alle afstanden in het lichaam moet relatief zijn op de afstanden zoals ze in het echt ook zijn. | Must |
| 4 | geluid hartkloppingen | Het hart hoor je steeds zachter kloppen na mate je verder weg bent van het hart. | Must |
| 5 | levens | Iedere keer als je een foute keuze maakt of te veel obstakels raakt, dan zal je levens verliezen die eruit zien als een zuurstof meter. | Should |
| 6 | snelheid verlies | Je verliest snelheid bij botsing met obstakels, Hier horen andere cellen niet bij omdat deze op de zelfde snelheid bewegen. | Should |
| 7 | physics | Bloedcellen reageren op elkaar als ze in aanraking komen. | Must |
| 8 | kleur bloedcellen | Het zuurstof gehalte van de bloedcel bepaald de kleur van de cel | Must |
| 9 | kleur bloedvaten | Het zuurstof gehalte bepaald de kleur van de bloedvaten | Must |
| 10 | snelheid | Hart klopping bepaald de snelheid van de bloedcellen | Should |
| 11 | obstakels | In de bloedvaten zitten obstakels die ontweken moeten worden tegen snelheids verlies. (Bv: opstoppingen, virussen, vet, wondjes). | Should |
| 12 | Level systeem | Het spel is opgebouwd in bepaalde levels waarbij ieder level een eigen doel heeft. | Must |
| 13 | kaart van lichaam | In het menu kan speler een kaart van het lichaam zien waar bij informatie zit van alle organen | Could |
| 14 | kaart vullen | De speler kan de kaart vullen door meer te ontdekken. Organen waar de speler niet is geweest, staan niet op de kaart. | Could |

## Zuurstof opnemen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Naam** | **Omschrijving** | **Belang** |
| 15 | zuurstof particles | De zuurstof zweeft rond in de longen en moeten door de speler gepakt worden. | Should |
| 16 | particles oppakken | De speler kan de particles oppakken door er naar te kijken waardoor hij er naartoe beweegt en met de trigger kan het opgepakt worden als de zuurstof binnen bereik is. | Should |
| 17 | speler door laten gaan | Op het moment dat de speler genoeg zuurstof heeft verzameld kan hij zijn reis voort zetten. | Should |

## Zuurstof afgeven

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Naam** | **Omschrijving** | **Belang** |
| 18 | doel | Als de speler bij het orgaan is aangekomen, worden de bloedvaten doorzichtig en is het orgaan zichtbaar als doel. | Should |
| 19 | zuurtof naar doel | De speler kan zuurstof afgeven door naar het orgaan te kijken en de trigger gebruikt om het er naar toe te sturen. De bloedcel blijft wel bewegen vanwege de constante bloedstroom. | Should |
| 20 | doel kleur | Het zuurstof gehalte bepaald de kleur van het doel. | Should |