UX Designer Document

**In game informatie Game mechanics voor speler :**

Door middel van ons tutorial level leggen we de Game mechanics uit. Op het moment dat je in de game spawnt krijg je een pop up met de movement controls zodat de speler gelijk weet hoe hij moet bewegen en dan kan hij in ieder geval verder naar zijn doel. Ook wordt de HUD uitgelegd. Je vind vrij snel een item. Er word uitgelegd hoe je dat item in je inventory kan doen en hoe het inventory werkt en wat alles betekent enzovoort. Als je verder bent gelopen in het tutorial level moet je ergens over heen springen. Dan krijg je een pop up met de jump controls. Niet later daarna moet je ergens bukken en krijg je een pop up met de crouch controls. Als de speler verder gelopen is komt hij 1 enemy tegen en krijgt daar de standaard combat mechanics uitgelegd door middel van pop ups. Ook word in dat gevecht uitgelegd hoe je met stenen kan gooien. als je de enemy verslagen hebt krijg je XP en dan word er uitgelegd wat je XP kan en wat levels inhouden. Ook krijg je Geld en dat wordt ook uitgelegd wat je ermee kan. Later kom je 3 enemies tijdens dat gevecht word je rage bar vol en dan wordt er uitgelegd hoe de rage mechanics werkt. Tijdens de gevechten word ook alles uitgelegd over je stats, HP(player en enemies), en damage. Als je verder in de game bent en je bent bij een shop word er uitgelegd hoe je dingen kan kopen. Als je bij plekken komt waar je als normale speler niet verder kan kun je insecten summonen. Als je voor de eerste keer bij zon onbereikbare plek komt word daar alles over uitgelegd. De mission objectives staan boven in je HUD dus je weet altijd waar je heen moet. Als je de controls vergeten bent kun je altijd naar je menu en daar staan ze nog dan uitgelegd.

**Manier van informatie geven naar de speler :**

We leggen de meeste dingen uit door middel van een tutorial level.

We geven de speler informatie door middel van pop ups in de speler hun scherm, door middel van tekstwolkjes boven Sarah als ze er iets bijzonders is waar de speler informatie voor nodig heeft, door de objective in de HUD te zetten. De HUD word zo duidelijk mogelijk gemaakt voor de speler en word uitgelegd in tutorial level. In de eerste alinea leg ik ook het merendeel uit.

**In game Informatie voor puzzels :**

Als je bij de eerste puzzel uitkomt (de boomstam puzzel met de code en de lieveheersbeestjes), Zegt Sarah via een tekstwolkje dat ze alleen door de deur kan als ze code met de lieveheersbeestjes oplost. Er staan op de boomstam romeinse cijfers in een volgorde. Daar voor staan lieveheersbeestjes en die moet je in de goede volgorde zetten. Telkens als je een op de goede plek zet, krijg je een signaal via een geluidje zodat de speler weet of hij goed zit. Er komt bij je mission objective te staan dat je de code moet oplossen. Als je de code goed hebt gaat de deur naar de boomstam open.

Als je bij de tweede puzzel aankomt (de kleurpuzzel dat je de kleuren combinatie moet matchen), zegt Sarah dat ze eerder stenen heeft gezien met dezelfde kleuren. In dezelfde ruimte liggen de stenen die je met oppakken. Er komt bij de mission objective te staan dat je de stenen moet zoeken en dat je de puzzel moet oplossen. telkens als je een kleur match komt er een geluidje zodat de speler weet of hij goed zit. Als je de puzzel hebt opgelost kun je verder.

**Flow van de game :**

Als je de game opstart krijg je eerst ons logo te zien. Daarna kom je aan bij het Main menu waar je de game kan starten, de settings kan veranderen en de credits kan zien van de game. Als je op de play knop klikt, start je het tutorial level. Je moet het tutorial level spelen en de puzzel op lossen om naar het boomstam level te gaan. Als je de puzzel oplost ga je in de boomstam. Dan start het level 1. Aan het begin van level 1 moet je 5 termieten verslaan en daarna moet je opzoek naar de termieten generaal. Je verslaat de termieten generaal en gaat naar de grotto getto (level 2). Eerst ga je daar opzoek naar de uitweg richting de schuur. Bij de uitgang merk je dat je er niet langs kan omdat er een vliegend hert slaapt. Je gaat zoeken naar een uitweg. Als je de uitweg gevonden hebt en je kan er langs kun je naar de schuur (level3). Level 3 is meer een platformer. Veel jumpen en van platform tot platform springen. Je moet in dit level de endboss verslaan en jezelf weer laten groeien. Als je groter bent heb je het spel uitgespeeld en krijg je de credits.

Start met Logo -> Main Menu -> Tutorial level -> Puzzel tutorial level -> Level 1 -> 5 termieten doden -> Verslaan termieten generaal -> level 2 -> Zoeken UItweg -> verslaan baas level 2 -> Puzzel level 2 -> level 3 -> Machine zoeken -> Shards zoeken -> Endboss -> Endgame -> credits .

**Fun to play factor :**

De elementen in het spel die het spel leuk maken zijn vooral het uitgebreide combat system en leuke puzzels. Door deze elementen blijft de game interessant en leuk. Ook het reward system word goed geïntegreerd zodat de speler geïnteresseerd blijft. Ook zit eer een logische volgorde in de game en houden we ook goed rekening met de verhouding tussen groot en klein.