Safety: Haven

V1

**Written by The ZZ**

Jesper, Joey, Ramon, Asher en Thomas

2-5-2017

V1

FPSH adventure puzzle game

**Table of contents** - (See asset list)

**Game goals** - Items verzamelen om in de safe haven (ZNP) te kunnen komen

**Story overview –** Setup: Je spawnt net buiten de Slums. Vanuit daar loop je naar de Slums en word je gegroet door Malcolm. Hij verteld je dat je alleen ZNP in mag als je een aantal items vind. Deze items vind je doormiddel van raadsels op te lossen.

Location: Het spel speelt zich voornamelijk af in de Slums van ZNP. ZNP ligt in Amerika.

Finale: Je eindigt binnenin ZNP waar je je leven lang en gelukkig uit leeft.

**Game controls**

Overview: De speler zal lopen in alle richtingen. De speler kan bewegen zoals een regulier persoon kan bewegen.

Control Scheme: WASD + Muis

**Front end of the game**

Credits: ZZ, Autodesk, Unity, Microsoft, Allegorithmic.

**Attract mode description**

Het startscherm. Startscherm zal een vervaagd effect hebben om de borders van het menu heen.

**Title/start screen**

Title: “Safety: Haven”

Keuzes: Play, Opties, Credits, Quit.

**Other screens**

Credits: Team Photo, Studio Photo’s

Cheats: Geen pick-ups nodig, Unlimited Sprint.

Trailers for other games: “Safety: Run”(if can be)

**Loading screens**

“Safety: Haven” Logo rondvliegen, windows xp effect.

**Game camera(s)**

First Person camera.

**HUD system**

Status, in de vorm van een klein figuurtje.

Tijd, digital clock.

Stamina, als elke stamina bar.

Inventory, boxes.

**Player character**

Bob (Main Character).

**Player metrics**

Realistische hoogte.

Movement: Lopen, Rennen.

Reactions: Antwoorden op vragen.

Interacties: Items oppakken.

**Player inventory tools**

Inventory screen.

Press “F” to open inventory

Select Tools: Muisklik.

**Power-ups/state modifiers**

List of Power-ups:

* Zak melk: + Stamina (30% extra, 15 seconden).

**Scoring**

Leaderboards: Hoe snel je over de raadsels deed.

**Major character in story**

Malcolm

Bob (Main Character)

**Game progression outline**

Je verzameld dingen om in de Safety Haven te komen.

**Gameplay classifications**

First-Person Scavenger Hunt Adventure Puzzle Game

**Universal game mechanics**

Portal mechanics:

* Doors: Handle/Switch Operated, Hatch.

**Game level(s)**

Slums

Safety Haven

**Non-player characters**

Malcolm

Random NPC’s

**Music and SFX**

Lopen

Ambience (Muziek)

**Licensor points and concerns**

Copyright Strikes

**Appendixes**

Dialogue: Tekst

Player character animation list

NPC character animation list

Music list:

Sound effects:

Scripts list: