**1: Project name** The Garden Crusade

**2: Game overview**

**2.1 Game Concept**

Sara is gekrompen door een uitvinding van haar vader en moet in   
haar achter tuin minuscule kristal vinden om de krimp machine  
te converteren naar een vergroot machine. Ze ontmoet haar moeder die   
al langer met deze zoektocht bezig is en Sara begeleid door het avontuur.  
Sara ontdekt dat een heel nieuw wereldje waar insecten niet heel anders leven dan wij als mensen. Een oorlog tussen mieren en termieten. Sociale klassen verschil tussen rijk en armoede.

**2.2 Feature set**

Het game speelt af in de achtertuin. Door middel van gigantische objecten  
zoals (gras ,speelgoed, huishoudelijk gereedschap) komt dit tot uiting.

**2.3 Game Standpunt**

- Derde person uitzicht omdat je dan de verhouding tussen groot en klein   
makkelijker kan weergeven.

**2.4 Karakters**

- Sara (klein meisje met lang haar, gotiek stijl kleding,  
 niet snel onder het indruk i.v.m. gebeurtenissen in haar leven).

- Moeder (standaard huisvrouw).

- Vader (gekke uitvinder met een bril en kort slordige haar en een witte  
doctors overal.

- Mieren (soldaten grotere kaken, burgers,).

- Termieten (soldaten grote kaken, generaal heeft vleugels, gladiatoren romeins uitrusting).

- Vliegend hert (baas extreem groot).

- Vuur vlieg (vliegende insect met gloeiende kont).

- Spinnen (Zwarte Weduwe).

- Lieveheersbeestjes (standaard).

**2.5 Puzzels**

- Lieveheersbeestjes puzzel: Je hebt een romeins cijfer code op een  
 boomstam en die moet overeenkomen met het aantal ogen dat het  
 lieveheersbeestje op hun ruggen hebben.

- Kleurencombinatie met stenen: Er liggen 4 verschillende kleuren stenen  
 verspreid door het gebied waar je in zit. Er zijn ook 4 platformen met  
 dezelfde kleuren. Het is de bedoeling dat je de stenen met dezelfde kleuren  
op deze platform plaatst.

**2.6 Interactie met omgeving**

- Insecten door middel van praten of vechten.

- Moeder door middel van een gesprek te voeren.

- Plekken die voor Sara onbereikbaar zijn, door middel van dagvaarden van je   
insect vrienden.

- Winkels waar je spullen kunt kopen voor valuta.

**3: Genre**

**3.1** Genre Game

Puzzel, avontuur, hakken and snijden, lineair pad.

Sara zal vijanden moeten bevechten door de gevecht vaardigheden komt het hakken and snijden element tot uiting.

Het level element word aangehouden door level ontwerp ze zal veel moete springen en dergelijke om door de levels te komen.

Elk level zal een puzzel element bevatte om een baas gevecht toegankelijk te maken voor vooruitgang in het spel.

**3.2 Doelgroep**

Alle leeftijden, dat het voornamelijk voor jong en oud leuk is om te spelen.  
 Vrolijke kleuren want iedereen houd van vrolijke kleuren. We proberen   
 zo veel mogelijke klanten te krijgen.

**3.3** Game Flow summary

- Derde person uitzicht met een simpel character kontroller voor beweging.

- aanval en defensie voor vijanden en interactie met omgeving.

- Gooien van objecten zoals zand korrels voor gevechten en interactie met  
omgeving.

- Dagvaarden van insecten om hulp te krijgen bij bepaalde gebieden.

- Woede bekwaamheid kun je pas activeren als je woede balk vol is.

**3.4 Look and feel**

- Spotprent.

- Fantasie.

- Contrast kleur rijk .

- Vrolijk sfeer .

**3.5** Sound

- Hit geluid.

- Vijandelijk geluid.

- Pick-up geluid.

- Achtergrondgeluid.

- Pop-up geluid.

- Inventaris openen geluid.

- Beweging geluid.

**4: Project scope**

**4.1 Locatie omgeving en beschrijving locaties**

level 0 : Zelfstudie voor boomstronk: Deze locatie Is in onze opdracht  
 vermeld. Dit gebied is interessant voor de speler omdat je hier alle mechanics  
 van het spel leert.

Level 1: in Boomstam: In de opdracht werd vermeld dat Sara door de boomstam moet lopen. Vanuit daar hebben wij besloten om er een map van binnen te maken als een soort stad.

Level 2: Mieren getto ondergrond: Omdat het verschil tussen klassen van   
 mieren weergeeft. En het is te realiseren. Ook vind je hier de termieten arena

Waar termieten als gladiatoren vechten.

Level 3: Schuur: Wij hebben voor deze locatie gekozen, omdat het  
makkelijker te begrijpen is voor de speler. En het is makkelijker weer te geven. Ook heeft zijn vader in de story line zijn schuur als laboratorium.

**4.2 Aantal levels**

4 levels waar in ieder level zijn eigen segmenten hebben.

**4.3 Aantal Npc’s**

Zie 2.4

**4.4 Wapens en Items**

- Houten zwaard.

- Je knuffel als schild.

- Stenen om te gooien.

- Voedsel, drankje.

- Valuta van vijanden.

**4.5** **Gebruikers interacties**

- Ontwijken van regendruppels.

- Stenen vallen achter je en blokkeren je terugweg.

- Bewegen van grassprieten.

**5: Interaction**

**5.1 Abilities**

- Lopen, rennen.

- Aanvallen, verdedigen.

- Springen.

- Gooien.

- Dagvaarden.

- Kruipen.

- Speciale woede vaardigheden.

**5.2 Triggers and pickups**

- Stenen oprapen.

- Voedsel oprapen.

- Buit oprapen.

- Puzzels interactie.

- Dialoog NPC’s.

- Winkels.

**5.3 Controls**

- Keyboard en muis.

- W, A, S, D om te lopen.

- Spatie: voor springen.

- E: interactie / praten.

- Linker muis: om te kunnen slaan of gooien.

- Rechtenmuis: om te verdedigen.

- Lctrl: om te kruipen.

- Lshift: om te rennen.

- Q: tussen melee en reeks te veranderen.

- 1, 2, 3, 4, om woede vaardigheden te activeren.

**6: Heads Up Display**

**6.1 HUD elementen**

- HP / Enemy HP.

- Honger.

- Energie.

- Dagvaarden afkoelen.

- Menu knop.

- Zoektocht knop.

- Minimap.

- Valuta.

- Woede bar

- Huidige Level

- Ervaring.

**6.2 Invloed HUD elementen op game**

- Schade.

- Aanvallen.

- Spullen oppakken.

- Tijd.

- Klikken op knoppen.

- Lopen.

- Vijanden verslaan en zoektocht beloning.

**7: Artificial Intelligence**

**7.1 Invloed NPC’S op game**

- Informatie waardoor je geholpen wordt om verder te komen.

- Zoektocht zijn er voor om diverse redenen zoals: items krijgen, ervaring   
krijgen en voor voortgang van het spel.

- Winkels waardoor je status omhoog gaan er sterker kan worden.

**7.2 Werking NPC’S**

zie 2.6

**7.3 Pathfinding**

- Patrouilleren van insecten en NPC’s.

- Agressieve reeks.

- Botsing met omgeving.

**7.4 Collision**

- Raycast detect.

- Triggers.

- Oncollision functie.

- Colliders.