**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 (langpoot spinnen).

- Lieveheersbeestjes (standaard).

- Waterloper (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.

**4.6 Missies**

**Missions.**

1. Tutorial level : Dit level vind plaats in het begin dus in de achtertuin. De verhouding tussen klein en groot moet hier ook gelijk goed weergeven worden , voor de suspension en disbelief. Hier leer je de basic controls zoals bewegen, interactie en ook een beetje van het combat systeem. Ook word de HUD goed uitgelegd. Je eerste objective is dat je je weg maakt naar de boomstam. Je komt je op ten duur je eerste enemie tegen. Je gaat in gevecht met hem. Hier moet duidelijk alles van het combat systeem uitgelegd worden. Later kom je je tweede enemie tegen en daar worden je abilities uitgelegd. Het doel is dat je de boomstronk binnen wandelt en de puzzel oplost. Hier kom je ook je lang vermiste moeder tegen die ook gekrompen is.
2. 1e level (Boomstronk level) : je komt de boomstronk binnen en sloopt daar een groep van 5 termieten die jou en de mieren aanvallen. De boomstronk moet eigenlijk net zo groot als een flat zijn in verhouding om de speler goed te laten denken dat hij/zij klein is. Als je de termieten gesloopt hebt, benaderen de mieren jou om naar hun stad te komen. de mieren vragen je om de termieten generaal uit wilt schakelen. Om bij de generaal te komen moet je eerst de kleuren combinatie puzzel oplossen. Als deze puzzel oplost gaat er een deur open richting de generaal. Je schakelt hem uit en gaat dan naar de grot.
3. 2e level (de grotto getto) : Je gaat eerst opzoek naar de uitweg van de getto. Deze weg lijd richting de schuur. Als je eenmaal de weg gevonden hebt, merk je dat er een vliegend hert in de weg ligt. Npc’s kunnen je info geven om de weg te vinden. Om het vliegend hert wakker te maken moet je hem 3 eetkruimels geven. De enige die hem wakker maken zijn de getto mieren van zijn gang. De gang kun je in de getto vinden. Hij is de leider van zijn gang. Je hebt 3 eetkruimels nodig die je aan zijn gang moet geven. Deze verdien je door te vechten in de arena. Je moet 3 waves van enemies verslaan om 3 eetkruimels te krijgen. Als je genoeg hebt en je hebt het gegeven aan de gang geven ze de kruimels aan het vliegend hert. Hij word wakker en zegt dat je er niet langs mag en dat je hem eerst moet verslaan. Het vliegend hert heeft hoge attack damage en veel hp , maar hij is super sloom. Je verslaat hem en je mag verder. Even later beland je in de schuur.
4. 3e level (Schuur level) : is meer een soort platform level. Veel jump en dodge gevallen zoals in een platformer. Hierin zijn kakkerlakken je enemies. Eerst moet je je weg maken naar de krimpstraal. Onderweg moet je over veel gaten en holen springen en hoger op komen. onderweg kom je veel kakkerlakken tegen. Eenmaal bij de krimpstraal zie je dat hij energie nodig heeft van speciale energy shards. Nu moet je terug lopen en zoeken naar deze shards. Als je deze shards gevonden hebt maak je weer je weg naar de krimpstraal. Eenmaal bij de krimpstraal aangekomen staat daar een Zwarte weduwe spin jou op de wachten. Dit is de eind baas van het spel. Als je hem verslaat doe je de shards in de krimpstraal en heb je theoretisch gezien het spel uitgespeeld. Daarna krijg je de credits en dat soort dingen.

**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.