**Game design docu**

**Genre:**

3D Shooter

**Doelgroep:**13-21 jarige

**Samenvatting van het spel:**In Island Rescue speel je als een soldaat die op een vijandig eiland wordt gedropt. Je missie is om gijzelaars te bevrijden die gevangen worden gehouden in een van de drie vijandelijke kampen.  
Je moet stil te werk gaan (stealth), vijanden uitschakelen zonder alarm te slaan, wapens verzamelen en de gijzelaars veilig terugbrengen.

**Gameplay Mechanics:**

**➤ Bewegingen van de Speler:**

* Lopen: Normaal bewegen op het eiland.
* Springen: Over obstakels of kleine muren heen springen.
* Bukken / Stealth-modus: Om stil te sluipen zonder geluid te maken. Handig om vijanden te verrassen.
* Snel lopen (sprinten): sneller bewegen, maar maakt meer geluid.

**➤ Combat / Gevechtssysteem:**

* Wapens oppakken van verslagen vijanden.
* Wisselen tussen wapens (bijv. mes, pistool, geweer).
* Schieten met kogels en geluidseffecten.
* Reload (herladen) van wapens.
* Items gebruiken om te healen (bijv EHBOkits).

**➤ Hoofddoel:**

* Vind de gijzelaars in 1 van de 3 kampen.
* Schakel vijanden uit zonder ontdekt te worden.
* Begeleid de gijzelaars naar een veilige zone (bijv een extraction of boot, helikopter of vliegtuig).

**De Wereld (Level Design):**

**➤ Omgeving:**

* Het spel speelt zich af op een bebost eiland met heuvels, rotsen, bomen en open plekken.
* Er zijn 3 vijandige kampen verspreid over het eiland. Elk kamp heeft:
  + Wachttorens
  + Patrouillerende vijanden
  + Objecten om achter te schuilen

**➤ Interactieve Objecten:**

* Wapenkisten
* EHBO-dozen
* Verstopplekken (zoals struiken of gebouwen)
* Gevangenisdeuren die geopend moeten worden om gijzelaars te bevrijden

**Audio:**

**➤ Geluidseffecten:**

* Wapengeluiden (pistool, geweer, herladen)
* Stappen op verschillende soorten grond
* Vijanden die geluid maken als ze je ontdekken, denk aan een HUAAAA
* Alarmgeluiden als je ontdekt wordt

**➤ Muziek:**

* Spannende achtergrondmuziek die verandert als je ontdekt wordt (meer tempo en intensiteit)
* Rustige muziek tijdens stealth-momenten

**Technische Details:**

* Engine: Unity
* Programmeertaal: C#
* 3D Game met third-person en first-person camera (afhankelijk van voorkeur)

**User Interface (UI):**

**➤ Startscherm:**

* Titel van de game
* Knop om te starten
* Instellingen (geluid en controls)

**➤ In-Game HUD (Head-Up Display):**

* Aantal geredde gijzelaars (bijv 2/5)
* Wapens en munitie (bijv Pistool | 6/24)
* Health bar van de speler
* Mini-map of kompas
* Zichtbaarheids indicator

**➤ Pauze-menu:**

* Hervatten
* Instellingen
* Terug naar hoofdmenu

**➤ Eindscherm:**

* Missie geslaagd of gefaald
* Statistieken (aantal vijanden uitgeschakeld, tijd, aantal gijzelaars gered)
* Opnieuw spelen of terug naar menu