GDD Splash Car

**Namen:** Tim Bunk en Mike de Groot

**Klas:** 2GD

Inhoudsopgave

Inleiding1

Over het project2

Ons idee2

Verloop van de game3

Menu3

De game3

Besturing4

Bestuurder4

Passagier4

Overig5

Doelgroep analyse5

USP’s 5

**Inleiding**

Over het project

In dit school project moeten wij met de teensy3.2 werken en daar een game-device van maken.  
Met deze game-device moeten we een game in Unity maken.

Ons idee

Ons idee was om een game te maken die je met 2 personen kan spelen.  
In de game moet een persoon zijn die een auto bestuurd met een namaak model van een autostuur.  
Ook moet er een persoon zijn die als passagier in de auto staat. De passagier heeft een waterpistool en moet de tegenliggers uit de weg schieten. De waterpistool bevat een accelerometer om mee te richten en een knop om mee te schieten. De game bevat ook een tijdlimiet en highscore.

**Verloop van de game**

Menu

Als je het spel opstart is het eerste wat je zult zien is een menu met daarin een start knop en de navigatie knoppen naar het ‘hoofd menu’, ‘optie menu en het ‘credit scherm’. Ook zie je een kruisje op het scherm dat kruisje geeft aan waar de waterpistool heen richt. Zo kan je richten op de gewenste knop en schieten om de knop in te drukken.

De game

Als de game is begonnen zie je een auto en een weg. Op het stuur zitten twee knoppen een voor gassen en een voor remmen. Ook kan je het stuur roteren om te sturen in de game. Onderweg zal je tegenliggers tegenkomen waarop je moet schieten zodat ze uit de weg gaan. De waterpistool werkt net zoals in het menu door te richten met een kruisje op het scherm en vervolgens te schieten. Ook zie je een highscore rechtsboven staan en daaronder de score die jij nu op het moment hebt. Je krijgt score door tegenliggers uit de weg te schieten met je waterpistool. Er is ook een tijdlimiet waarbij als die tijd om is het spel eindigt en wordt er gekeken of je de highscore hebt verbroken. Heb je die verbroken dan krijg je een felicitatie scherm met de highscore die je hebt verbroken.

**Besturing**

Bestuurder

De bestuurder rijdt in een auto die je ziet op het scherm. Om deze auto te besturen moet je het namaak model van een autostuur roteren. Draai je naar links met het stuur dan draait de auto op het scherm ook naar links. Om gas te geven of te remmen heb je twee knoppen op het stuur zitten. De rechter is om te gassen en de linker om te remmen.

Passagier

De passagier zit naast de bestuurder in de auto en heeft een waterpistool vast. De passagier zijn taak is om tegenliggers met zijn waterpistool uit de weg te schieten, zodat de tegenliggers uit de weg van de auto gaan. Op het scherm zie je een kruisje. Het kruisje bepaalt de richting van waar de waterpistool heen richt op het scherm. Om deze richting te veranderen moet je de waterpistool roteren. Als op de tegenligger richt en begint te schieten met de schietknop op de waterpistool. Dan rennen de tegenliggers uit de weg.

**Overig**

Doelgroep analyse

Onze doelgroep zijn kinderen van de bassischool, met deze game willen we bereiken dat kinderen beter leren samenwerken. Dit doen we doormiddel van ze samen te laten spelen. Ook hebben we een highscore in de game zitten om het aantrekkelijker te maken voor de kinderen. Ze moeten dus goed samenwerken om de highscore te verbreken.

USP’s

* Uniek idee
* Een game met twee spelers die allebei een andere game-device gebruiken
* Schiet + rij ervaring