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

Schetsen5

**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 heb je een persoon die een auto bestuurd met een echt autostuur en je hebt een persoon 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 eerst wat je zult zien een menu met daarin een start knop en de credits. Ook zie je een kruisje op het scherm dat kruisje geeft aan waar de waterpistool heen richt. Je moet dus op de start knop richten en dan schieten met de waterpistool om te beginnen.

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 die 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 mensen uit de weg te schieten met je waterpistool en er is ook een tijdlimiet als die tijd om is eindigt het spel en wordt er gekeken of je de highscore hebt verbroken heb je die verbroken dan krijg je een felicitatie scherm met dat je de highscore hebt verbroken.

**Besturing**

Bestuurder

De bestuurder rijdt in een auto die je ziet op het scherm. Om deze auto te besturen heb je een echt auto stuur die op de game reageert. Als je het stuur roteert, roteert de auto in de game ook. Om te gassen 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 te beschieten, zodat de tegenliggers uit de weg van de auto gaan. Op het scherm zie je een kruisje, dat is richting waar de waterpistool heen richt om deze richting te veranderen moet je de waterpistool roteren. Als het kruisje op de tegenligger richt en je schiet 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 om het aantrekkelijk voor de kinderen te maken. 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

Schetsen

Menu structuur

