|  |
| --- |
| oopd\_  Functioneel Ontwerp |

Umid Alimi | Oscar van der Velde

669174 | 2102038

ITN – 1DA

Mark van Achten

INHOUDSOPGAVE

[INLEIDING 3](#_Toc130303297)

[1 bEGINSCHERM 4](#_Toc130303298)

[2 Scenes/Levels 4](#_Toc130303299)

[2.1 Level 1 4](#_Toc130303300)

[2.2 Level 2 5](#_Toc130303301)

[2.3 Level 3 5](#_Toc130303302)

[3 Spel 5](#_Toc130303303)

[4 Eindscherm 5](#_Toc130303304)

INLEIDING

**‘Kermit Runner’** is een spel waar jij (Kermit) je muppet-vrienden moet redden. Waaronder jouw lieve Miss-Piggy.

# bEGINSCHERM

In het beginscherm begin je bij level 1. Zodra je deze hebt gehaald ga je door naar level 2 enzovoort.

De levels worden moeilijker per level. Het doel van elk level is het redden van je Muppet vrienden, die ontvoert zijn door Constantine.

Zodra je op de “Start” knop drukt ga je het level in waar je nu zit. De “Reset” knop zorgt ervoor dat de vrijgespeelde levels weer gelocked zijn. Dit zorgt ervoor dat je weer bij level 1 moet beginnen.

Afbeelding met diagram, schematisch

Automatisch gegenereerde beschrijving

# Scenes/Levels

Afbeelding met diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

Dit is een bovenaanzicht.

De rondjes in de schets is een soort mist die er voor zorgt dat je niet het hele speelveld ziet, dat zou het namelijk te makkelijk maken. Om elk level moeilijker te maken, wordt het zichtveld ook steeds vermindert.

## Level 1

In het eerste level moet je **Gonzo** redden, dit level is makkelijker doordat het doolhof minder ingewikkeld is. Je hebt ook nog aardig wat tijd, maar je moet nog steeds uitkijken voor de giftige paddenstoelen.

## Level 2

In het 2e level moet je **Fozzie-Bear** redden. Hierbij wordt het wat lastiger aangezien je tijd vermindert, er een aantal giftige paddestoelen zijn en het doolhoof lastiger wordt.

## Level 3

In het 3e en laatste level moet je je geliefde **Miss Piggy** reddden. Dit is daardoor het lastigste level waarin alles op z’n moeilijkst is en er onvoorziene tegenstanden kunnen zijn.

# Spel

## Algemene features

Wat voor alle levels gelden is:

* Je start met 2 levens
* Er hangt een mist over het doolhof heen, hierdoor kan je niet zomaar de uitgang zien.
* Er zijn hartjes in het spel te vinden waar als je er tegen aanloopt je er een leven bij krijgt.
* In het spel zijn ook giftige paddenstoelen te vinden, als je hier tegen aanloopt gaat er een leven af, zodra je levens op zijn dan moet je het level opnieuw starten.
* Verder liggen er ook door het doolhof klokjes verspreid, als je hier tegen aanloopt dan krijg je 10 seconden extra de tijd.
* Zodra je de deur met de gele gloed vindt moet je er tegen aanlopen om het doolhof te behalen.

## Level 1 moeilijkheid

## Level 2 moeilijkheid

## Level 3 moeilijkheid

# Eindscherm

Zodra je alle 3 de personen hebt gered is het spel uitgespeeld, hier zie je dan hoelang je er per level over hebt gedaan. Daarna ga je na 1 minuut automatisch door naar het beginscherm waar je nu niet opnieuw kunt starten totdat je de reset knop hebt ingedrukt waarna alle voortgang wordt verwijderd. Dan kan je de 3 levels opnieuw doorlopen.

