

Scope and context of the application

Storyline en target audience

Als speler start je aan de ingang van een winkel. Het is de bedoeling dat je de kassa bereikt met de nodige benodigdheden.

Ten eerste moet je alle artikelen van het boodschappenlijstje gevonden en gescand hebben voor je de kassa bereikt. Deze boodschappen zijn verstopt in het doolhof. Door naar de boodschappen te schieten met de scanner worden ze in de winkelkar geplaatst. De speler kan zien welke boodschappen al verzameld zijn en welke nog moeten gezocht worden op het scherm.

Daarnaast moet je genoeg geld verzameld hebben om deze boodschappen te kunnen betalen. Dit geld kun je verzamelen door munten op te rapen die verstrooide klanten verliezen.

Als derde mag je tijd nog niet op nul staan. Er zal een timer beginnen aftellen van zodra het spel gestart wordt. Als deze timer op nul staat is de tijd op en verliest de speler het level.

Tot slot moet je nog minstens één leven/hartje bezitten. Elke speler start een level met 3 hartjes, deze hartjes kun je verliezen door tegen winkelmedewerkers te botsen.

De kassa bevindt zich aan het einde van het doolhof. Om de zoektocht naar de uitgang of naar de boodschappen te vergemakkelijken kan de speler in bepaalde levels een kaart vinden om een overzicht van de winkel te bemachtigen. De kaart zou worden voorgesteld aan de hand van een winkelapp op een gsm.

Ons target audience zijn jongeren tussen 11 en 15 jaar. Het spel is niet zo gewelddadig en vereist een goede coördinatie en planning om op tijd uit aan de kassa te geraken.

Features

Het doorsnee level ziet er als volgt uit: men spawned aan de ingang van de winkel. In de winkel bevinden zich meerdere voorwerpen die verzameld moeten worden en die naar het einde van de map gebracht moeten worden. Je kan interegaren met de kassa, hiermee moet je het level voltooien.

Om te beginnen zullen er meerdere levels zijn. Hoe hoger het level hoe moeilijker voor de speler om het level te voltooien.

Zo zal level 1 geen vijanden bevatten maar wel voorwerpen die verzameld en naar het eindpunt gebracht moeten worden. In level 2 kan men dan weer een kaart vinden om gemakkelijker de weg te vinden in de winkel. In dit tweede level wordt er kennisgemaakt met de eerste vijanden.

Vanaf level 3 zullen de vijanden geld beginnen droppen. In het vierde level zijn er steeds meer vijanden en meer voorwerpen om te verzamelen.

Maar daarnaast zijn er nog enkele andere features. Vervolgens zullen er ook opengaande deuren aanwezig zijn, om bijvoorbeeld naar een koelruimte van de winkel te gaan.

Er zal ook een feature zijn dat rekening houdt met botsingen. Wanneer men botst tegen winkelmedewerkers verliest men een leven, om het geld op te rapen kan de speler er tegen lopen en door tegen een zakkenroller te lopen verlies je geld.

Om het spel te kunnen starten zou een startscherm getoond worden waar de speler een gebruikersnaam kan invullen en op een startknop kan drukken. Bij het beëindigen van een level zou een completion scherm getoond worden, terwijl "intermission from doom" speelt.