[Datum]

Pascal Hoksbergen (522713),

Arthur Scheps (563474)

Begeleid door: Jorg Visch

OOPG

Functioneel ontwerp

# Korte beschrijving van het spel.

Het spel dat ik ga maken is gebaseerd op een gladiatoren spel genaamd Gladiatior Toernooi (Onderkant formulier

Bovenkant formulier

Onderkant formulier

<http://spele.nl/gladiator-toernooi-spel/>) Mijn spel gaat Forest fight heten, omdat het zich niet af gaat spelen in een arena maar in het bos.

## De loop van het spel.

Je begint in een dorpje waar wat huisjes staan en twee winkels. Je begint met een kleine uitleg over het spel, welke toetsen je moet gebruiken en wat de bedoeling van het spel is. Vervolgens begint het spel echt en moet je gaan vechten. Het doel van het spel is dan ook zo lang mogelijk overleven, dit is mogelijk door vijanden te verslaan zodat je toverdrankjes, betere wapens en bepantsering kunt kopen met de munten en spullen die zij laten vallen als ze dood gaan. Het einde van het spel is als je dood bent of het maximale level hebt bereikt. Dan kan je er voor kiezen om te stoppen of nog een keer te spelen.

## Het speelveld.

Het spel gaat zich afspelen in een dorpje in het bos omringd door bomen en struiken waar de speler niet door heen kan. In het dorpje staan verschillende gebouwen kleinere huisjes waar de monsters uit zullen komen. In de bosrand staan twee grotere gebouwen in een van de gebouwen is het mogelijk om een toverdrank te kunnen kopen en in de andere is het mogelijk wapens en bepantsering kan kopen. het spel wordt van bovenaf weer gegeven.

## De speler.

De speler is een standaard figuur je hebt niet de mogelijkheid om een andere speler te kiezen. De speler kan vechten met monsters en kisten openen, die de monsters achter laten als ze dood zijn. De gevonden spullen komen terecht in de rugzak die de speler gedurende het hele spel bij zich zal hebben. De inhoud van de rugzak wordt steeds weer gegeven in het scherm. Er zijn een aantal waarden die van de speler worden bij gehouden zijn gezondheid uitgedrukt als “HP”, aanvalskracht uitgedrukt als “ATT”, verdedigingskracht uitgedrukt als “DEF” en het level.

## De monsters.

Veel van de monsters zullen op elkaar lijken, maar ze zullen allemaal anders zijn. De monsters hebben een andere gezondheid, aanvalskracht en verdedigingskracht hierdoor is het ene monster makkelijker te verslaan dan de andere. Als een monster gedood wordt zal hij een kist achterlaten hierin zitten dan voorwerpen die verder in het spel weer van pas komen. Hoe sterker het monster is hoe hoger de waarde van de spullen zal zijn en hoe meer levelpunten de speler zal krijgen.

## De power-ups in het spel.

Binnen het spel zijn twee soorten power-ups.

1. De wapenuitrusting en bepantsering

De wapenuitrusting heeft een positief effect op de aanvalskracht en de bepantsering heeft een positief effect op de verdedigingskracht. Beide zijn te krijgen in een van de twee winkels in ruil voor munten. Als het spel vordert en de speler een hoger level heeft zullen de voorwerpen beter en ook duurder worden.

1. De drankjes

Er zijn tijdelijke drankjes en blijvende drankjes. De blijvende drankjes zijn er voor om de gezondheid van de speler te herstellen (100HP, 250HP, 500HP). De tijdelijke drankjes hebben een werking op de verdediging of op de aanval. Een van beide wordt dan met een bepaald percentage verhoogt.

# Acties van de speler (besturing).

## Acties binnen het speelveld.

De speler heeft de mogelijkheid om zich door het veld te bewegen doormiddel van de toetsen W, A, S en D (W omhoog, A naar links, S naar beneden en D voor naar rechts). De speller kan aanvallen in de richting die hij kijkt door op de linker muisknop te klikken binnen het speel veld. De speler kan verdedigen door in het speelveld op de rechter muisknop te klikken. Het is niet mogelijk voor de speler om buiten het vechten met de monsters te praten of iets dergelijks. Het is ook niet mogelijk om de huisjes van de monsters binnen te gaan. Het is mogelijk om met SPATIE gebruik te maken van de winkel.

## Interactie met voorwerpen.

De speler kan in de winkels met linker muis knop op voorwerpen klikken om ze te selecteren en op de rechter klikken om de selectie leeg te maken. Als een voorwerp geselecteerd is zijn er een aantal opties mogelijk. De speler kan er voor kiezen om het voorwerp weg te gooien, In een winkel kan een voorwerp gekocht of verkocht worden en de speler kan er voor kiezen om het voorwerp te gebruiken.

# Het scherm.

Het scherm bestaat uit vier verschillende delen met informatie. Het speelveld, de console box, de status box en je rugzak.

## Het speelveld.

In het speelveld zal de meeste actie plaats het spel wordt hier daadwerkelijk weergegeven. Je ziet hier hoe je held vecht tegen monsters en wat de winkels je te bieden hebben.

## De console box.

In de console box krijg je steeds updates over wat er gebeurt. Je krijgt bijvoorbeeld te zien hoeveel schade een monster bij jou heeft aan gebracht en hoeveel schade je bij hem hebt aan gebracht. Ook komt hier in te staan wat je gevonden hebt in kisten en wat je hebt gekocht of verkocht in een winkel.

## De status box.

In de status box wordt weeggegeven wat je gezondheid is, je aanvalskracht, verdedigingskracht je huidige level en het aantal ervaringspunten die je hebt en nog nodig hebt voor het volgende level. Ook wordt er weergegeven hoeveel bonus je hebt op het gebied van aanval of verdediging.

## De rugzak.

In de rugzak staan al je voorwerpen die je bij je hebt en kan gebruiken. Als een voorwerp in gebruik is, is de achtgrond kleur van het voorwerp anders. Door met je muis over het voorwerp te “hoveren” kan je zien wat het effect is van het voorwerp en hoeveel het waard is in de winkel.

Polymorfie in de verschillende enemies (close-range, long-range en mogelijk eindbaas), wapens (verdediging, aanvalswapens), soorten aanvalswapen (mogelijk).

Schade wapens en schild moeten nog in document verwerkt

