<Game Naam>

<Boas-Bas van der Veen>

<Celine Wildenburg>

<Reinier Boortman>

<Simone Verhoefen>

# Overzicht

## De Elevator Pitch

<Beschrijf de game in één zin>

## Thema / Setting / Genre

- <Beschrijf hier je thema, setting en genre>

## Project Omschrijving (Samenvatting):

<Twee paragraven>

## Core Gameplay Mechanics Samenvatting

- <Gameplay Mechanic #1>

- <Gameplay Mechanic #2>

- <Gameplay Mechanic #3>

# Planning

## Project Planning

- <Tijd>

- Time Scale (Hoe lang gaat het duren om deze game te maken?)

- Hoeveel tijd is er beschikbaar.

- In welke volgorde wordt de game gemaakt.

## 

## 

# De Game

## Project Omschrijving (Uitgebreid)

<Vier of meer paragraven>

# 

# 

# Core Gameplay Mechanics (Uitgebreid)

### - <Core Gameplay Mechanic #1>

- <Wat doet de speler>

/Beschrijf in twee paragrafen of minder/

- <Hoe werkt het technisch?>

/Beschrijf in twee paragrafen of minder/

### - <Core Gameplay Mechanic #2>

- <Wat doet de speler>

/Beschrijf in twee paragrafen of minder/

- <Hoe werkt het technisch?>

/Beschrijf in twee paragrafen of minder/

### - <Core Gameplay Mechanic #3>

- <Wat doet de speler>

/Beschrijf in twee paragrafen of minder/

- <Hoe werkt het technisch?>

/Beschrijf in twee paragrafen of minder/

# Verhaal en Gameplay

## Verhaal (Samenvatting)

<Beschrijf in een paar zinnen het verhaal>

## Verhaal (Uitgebreid)

<Vertel het hele verhaal met alle details>

<Gebruik desnoods een mindmap of flowchart>

## Gameplay (Samenvatting)

<Kort overzicht van alle gameplay>

## Gameplay (Uitgebreid)

<Vertel hier alles wat de speler gaat doen tijdens het spel>

<Alle details>

<Verwijs naar de mechanieken hierboven>

# Assets

## - 2D

- Textures

- Omgeving Textures

- etc.

- Etc.

## - 3D

- Karakters

- Karakter #1

- etc.

- Omgeving

- Voorbeeld #1

- etc.

## - Geluid

- Geluiden

- Omgeving

- Level 1

- etc.

- Effecten

- Effect 1

- etc.

- Geluiden speler

- Speler beweging

- Voorbeeld 1

- etc.

- Speler impact geluiden

- Voorbeeld 1

- etc.

- Speler combat geluiden

- Voorbeeld 1

- etc.

## - Code

- Karakter

- Voorbeeld 1

- etc.

- Inventory

- Voorbeeld

- AI

- Voorbeeld

- etc.

## - Animatie

- Karakter Animatie

- Speler

- Voorbeeld

- etc.

- AI

- Voorbeeld

- etc.

- Omgeving Animatie

- Voorbeeld

- etc.

# 

# 

# Planning

### - <Onderdeel #1> (bijvoorbeeld: de speler)

- <Time Scale, hoe lang ben je hier mee bezig?>

- <Milestone 1, wat is er af en wanneer?>

- <Milestone 2, wat is er af en wanneer?>

- Etc.

### - <Onderdeel #2> (bijvoorbeeld: de vijand)

- <Time Scale, hoe lang ben je hier mee bezig?>

- <Milestone 1, wat is er af en wanneer?>

- <Milestone 2, wat is er af en wanneer?>

- Etc.

### - <Onderdeel #3> (bijvoorbeeld: de inventory)

- <Time Scale, hoe lang ben je hier mee bezig?>

- <Milestone 1, wat is er af en wanneer?>

- <Milestone 2, wat is er af en wanneer?>

- Etc.

### - Etc.