10

2018 - 2019

Project: Magic RPG

Boter Studios | Somewhere

[Document subtitle]

Bram van Gils

Contents

[Introductie 2](#_Toc523227132)

[Analyse 3](#_Toc523227133)

[Functionele Requirements 3](#_Toc523227134)

# Introductie

Dit Project is een Top-Down 2D RPG Game die ik wilde maken om meer te leren over game development en Game design. Ik wil ook meer leren over het creëren van grafische effecten en hoe afbeeldingen en Sprites verwerkt worden binnen een project. Ook wil ik meer leren over het programmeren van Collisies en andere elementen binnen een Physics-Engine. Hier heb ik al eerder aan gewerkt in de vorige periode maar daar heb ik nog lang niet al mijn gewenste kennis en ervaring uitgehaald. Kortom een RPG leek als Killer App een uitstekende keuze te zijn aangezien het mijn persoonlijke leerdoelen goed omvatte en nog een breed pallet aan andere doelen biedt. Ook wil ik meer leren over Game-Design aangezien ik mijzelf wil specialiseren binnen Game-Design in semester 3.

Voor dit project zal ik gebruik maken van Monogame. Dit is een soort opzet dat gebruik maakt van het XMA Framework dat gemaakt is door Microsoft om makkelijker games te maken voor Windows toestellen. Ik heb al eens eerder een prototype gemaakt met Monogame om te kijken of de onderdelen binnen Monogame voldeden aan de eisen van het project waar ik toen aan werkte. Helaas was dat toen niet zo en daarom heb ik sindsdien niet meer met Monogame gewerkt. Toch hoop ik dit project met Monogame aan de slag te gaan omdat ik verwacht dat ik er een hoop kan leren.

Het thema dat ik graag aan dit project wil geven is een Magic Fantasy thema. De drie belangrijkste focussen binnen deze RPG zullen dus het gebruiken van Toverspreuken, Alchemie en Betoveringen zijn. Om dit in het thema toe te passen zullen waarschijnlijk veel effecten toegepast moeten worden waar ik erg graag meer over wil leren zoals ik hierboven al heb vernoemd. Ook zullen alchemie en betoveren een veel complexer item systeem nodig hebben en daardoor ook een veel complexer klassensysteem. Dit vind ik echter geen enkel probleem omdat ik het over het algemeen erg goed doe bij het creëren van complexe systemen.

# Analyse

## Functionele Requirements

De speler heeft een inventaris met daarin de mogelijkheid om drankjes te brouwen en voorwerpen te betoveren.

De speler heeft de mogelijkheid om meerdere karakters aan te maken.

De speler kan spreuken gebruiken in de vorm van projectielen

De speler strijd tegen vijanden die de speler achterna zitte