# Brainstorm sessi 1

## Spel

Het spel moet een serious game worden voor de doelgroep jongeren van 14 tot 23 jaar en moet jongeren stimuleren en informeren over de verschillende beroepen. In vier spelonderdelen moeten verschillende werkzaamheden in de haven worden gerepresenteerd. Via een hoofdmenu of navigatie scherm moeten deze spelonderdelen bereikbaar zijn.

## Project

* 4 sprints van 2 weken
* Gebruik Trello.com voor scrumboard
* Documenten (sources) en code in Github
* Source documenten in DOCX, oplever documenten in PDF
* Ontwikkelplatform: Greenfoot

## Ideeën

* Naam Rotterdam GO
* Spel met historische opbouw. Hoe meer games gespeeld zijn hoe moderner de haven wordt. Lees wiki: https://nl.wikipedia.org/wiki/Haven\_van\_Rotterdam
* Uitspelen spel zorgt voor unlocken modernere machines
* Scheepvaart jargon (stuurbooord en bakboord ipv links en rechts)
* Boten van stoomboot naar olietanker
* Man over boord!

### Menu

* Overview Rotterdam met spelonderdelen in gebieden van de stad
* Als er meer spellen gedaan zijn wordt de stad groter en moderner

##### Game #1 Controlecentrum

* Loods toewijzen op schepen door point and click
* Haven toewijzen door point and click
* Schip navigeren met cursors
* Schip lost en verlaat haven
* Eb-vloed stroming
* Explosies of zinkende schepen bij fail

### Game #2 Vracht overslaan

* Bedien de kraan
* Schip heeft X en Y as flip over
* Verplaatsen containers voor balans
* Maximale stapelhoogte
* Trein en vrachtwagen om te lossen
* Kleuren en afmeting van de treinwagon of vrachtwagen bepaalt welke container erop geladen mag worden.

### Game #3 en #4

* Security
* Markt – Verkoop/handel
* Infrastructuur
* Programmeren container relocation

## Besluiten

Game 3 en 4 gaan over :

* Security
* Infrastructuur

Historische opbouw is een multilevel feature die alleen wordt gebouwd als daar tijd voor over is. Misschien voor een latere iteratie.