Game Pitch

WIP: Dwarf-escape

Je bent een dwerg die vijanden moet verslaan om terug naar boven te komen, ook moet je spullen verzamelen om sterker te worden

# Inleiding

## Globale omschrijving van het spel

|  |
| --- |
|  |

## Sfeer en beleving

|  |
| --- |
|  |

# 8 Formal Elements

Hierna beschrijven we aan de hand van de 8 formal elements uit het boek “Game Design Workshop” van Tracy Fullerton de inhoud van het spel.

## Player

|  |
| --- |
| Kan rond lopen  Sprinten  Blokken kapot maken |

## Objectives

|  |
| --- |
|  |

## Resources

|  |
| --- |
|  |

## Mechanics

|  |
| --- |
|  |

## Dynamics

|  |
| --- |
|  |

## Conflict

|  |
| --- |
|  |

## Boundaries

|  |
| --- |
| De wereld is 50% random en 50% tailor  Je hebt prebuilt locaties en random gegenereerde locaties. |

## Outcome

|  |
| --- |
|  |

# MoSCoW

Hieronder volgt ons advies met betrekking tot de prioritering van de features van het spel.

## Must

|  |  |
| --- | --- |
| # | Game feature |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Should

|  |  |
| --- | --- |
| # | Game feature |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Could

|  |  |
| --- | --- |
| # | Game feature |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Would

|  |  |
| --- | --- |
| # | Game feature |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |