19-3-2018

Functioneel Ontwerp

Age of War 2.0

V1.0

Inhoudsopgave

[1. Versiebeheer 2](#_Toc509300874)

[2. Inleiding 3](#_Toc509300875)

[3. Het spel 4](#_Toc509300876)

[3.1 Objecten & obstakels 4](#_Toc509300877)

[3.2 Start en eind van het spel 4](#_Toc509300878)

[3.3 Overige elementen 4](#_Toc509300879)

[4. Schermschetsen 5](#_Toc509300880)

[5. Bijlagen / Bronnen 7](#_Toc509300881)

[5.1 Uitleg Age of War 7](#_Toc509300882)

# Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Versie | Datum | Omschrijving |
| V1.0 | 19-03-2018 | Opleveren functioneel ontwerp |
|  |  |  |

# Inleiding

Binnen dit document zijn alle functionaliteiten beschreven, samen met de wereld en de schermontwerpen. We maken deze game uit opdracht van school. Hierbij is het de bedoeling, om door middel van een aangeleverde Game-engine je game te maken. Dit moet uiteraard aan de hand van Object Georiënteerd programmeren gebeuren. Wij hebben voor een ‘Tower Defence’ game gekozen, waar we in onze jeugdjaren erg veel plezier van hebben gehad.

# Het spel

Het spel genaamd “Age of War 2.0” wordt gebaseerd op het bestaande spel [Age of War](#_Uitleg_Age_of). Het doel van het spel is een oorlog uitvechten met jouw directe tegenstander. Door het verzamelen van punten is het mogelijk om naar het volgende level te gaan. Probeer het gebouw van de tegenstander te verslaan en win Age of War 2.0! Het spel varieert zich, doordat je verschillende karakters in kunt zetten. Je speelt op een zombie-map. (misschien uitbreidbaar naar ninja-map).

Het spel is te bedienen met de muis. Met een muisklik is het mogelijk om de karakters in het spel te brengen. Ook is het mogelijk om jouw gebouw te upgraden via de muisklik. Het perspectief waaruit de speler kijkt is van de zijkant.

## Objecten & obstakels

|  |  |
| --- | --- |
| **Objecten** | **Gedrag** |
| Gebouw | Het gebouw kan aangevallen worden door de tegenstander en levens verliezen. |
| Zombie | De zombie loopt, vecht en kan dood gaan in een gevecht. |
| Ninja | De ninja loopt, vecht en kan dood gaan in een gevecht. |

## Start en eind van het spel

Je begint direct in de wereld, waardoor je gelijk kan beginnen. Zoals hierboven uitgelegd is het doel om het gebouw van de tegenstander te verwoesten. Wanneer dit volbracht is heb je het einde van het spel bereikt ([zie hoofdstuk schermschetsen](#_Schermschetsen)).

## Overige elementen

Bovenin het scherm zal een menu weergegeven worden waar de verschillende karakters zijn aan te maken. Hierin is het ook mogelijk om jouw gebouw te upgraden bij genoeg punten (zie [figuur 5](#_Schermschetsen) binnen de schermschetsen).

# Schermschetsen



Figuur 1 achtergrond speelveld



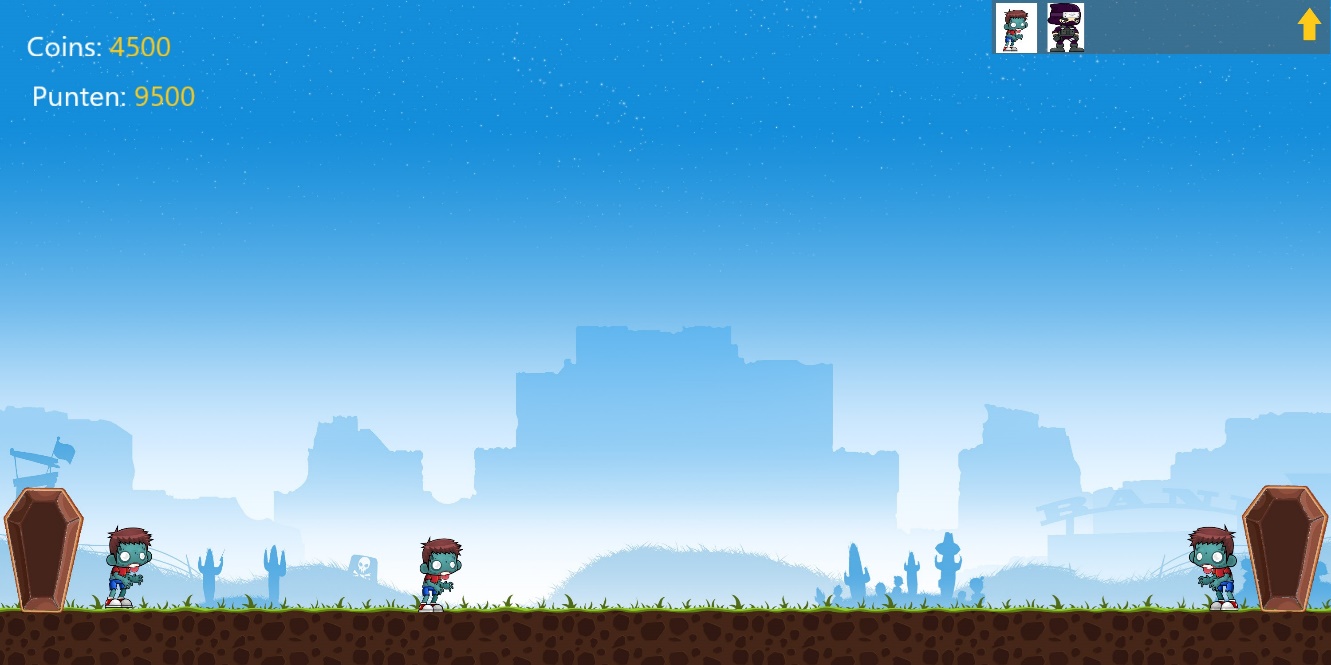
Figuur 2 Gebouw



Figuur 3 zombie karakter



Figuur 4 ninja karakter



Figuur 5 Voorbeeld speelveld



Figuur 6 Einde spel

# Uitwerkingen

We beginnen met de basis te leggen van het spel. Dit doen we door in ieder geval twee karakters te creëren die aan beide kanten (speler/computer) in kan worden gezet. Deze moeten uiteraard interactief zijn, hier hoort dus Aanvallen en lopen bij.

Daarnaast is het ook het doel om de gebouw te slopen. Dit zijn de hoofdzaken die uitgewerkt gaan worden.

De optionele mogelijkheden zijn vrij groot. Wij denken hierbij aan niveauverschillen, verschillende werelden, meerde karakters en noem maar op. Het is erg uitbreidbaar, en vandaar kiezen wij ook voor een bepaalde basis. Stel we hebben tijd over kunnen we nog altijd verder bouwen.

# Bijlagen / Bronnen

## Uitleg Age of War

Vecht een oorlog uit met je directe vijand. Je kunt zelf door ontwikkelen als je genoeg punten hebt, zodat je steeds sterker wordt. Je tegenstander wordt dat natuurlijk ook, dus denk goed na!

Bron: http://www.funnygames.nl/spel/age\_of\_war\_1.html