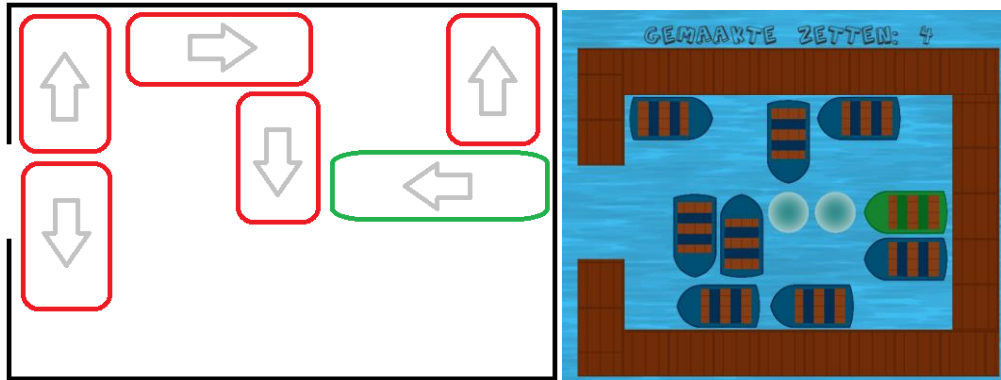


Gamedesign document SailAway



Beschrijving

De groene boot probeert te vertrekken uit de haven, maar er staan een aantal boten in de weg. Jij als de speler moet helpen met het begeleiden van waar de andere boten heen moeten varen zodat de weg vrij is om te vertrekken voor de groene boot. De focus ligt op het geven van een mild tot lastige uitdaging in de vorm van een puzzel terwijl de speler de tijd kan nemen om te mikken naar de boten en de plek waar hij/zij wil dat de boot heen vaart.

Mechanics

- Door een bal te gooien tegen een boot worden alle punten weergegeven met highlights voor elk punt waar de boot heen kan.
- Gooi je de bal een highlight, dan vaart de boot daar heen.
- Boten (zowel de groene als de blauwe) kunnen alleen verticaal of horizontaal bewegen, maar niet allebei. Als ze verticaal staan kunnen ze alleen verticaal bewegen, als ze horizontaal staan kunnen ze alleen horizontaal bewegen.
- Boten kunnen niet omgedraaid worden.
- Boten worden geblokkeerd door andere boten en de rand/muur van het speelveld.
- Als de groene boot bij het einde is dan is het level gehaald.
- **Voor nu:** de groene boot staat altijd in het midden op de y-as en aan de rechterkant van de x-as
- Er moet minimaal een blauwe boot zijn die het directe pad van begin naar einde in de weg zit.
- De puzzels worden random gemaakt
- Standaard speelveld grootte: $x = 7$ en $y = 5$
- Standaard aantal blauwe boten: 8

Mogelijke toevoegingen

- Meerdere soorten boten/watervoertuigen.
- Vaste levels die meer uitdaging kunnen geven.
- Aanpasbare moeilijkheid en daarmee een aanpasbare grootte voor het speelveld en aanpasbare aantal blauwe boten.

Doel en doelgroep

- 1 of meer spelers (meerdere spelers zou in teamverband zijn)
- Doelgroep: Leerlingen van het voortgezet onderwijs.
- Doel: Een spel dat nadenken vereist en geen hoog tempo hoeft te hebben.

- Focus: Een strategisch spel waarbij nadenken even belangrijk is als goed mikken. Daarnaast wordt er geen gebruik gemaakt van tijdsdruk.
- Mogelijke spelers die dit gebruiken (op basis van expert interview): Spelers die een strategische uitdaging kunnen waarderen terwijl ze oefenen om beter te worden in mikken.

Leerdoelen(verkregen vanuit onderzoek gym leerdoelen en expert interview)

- Bewegen beleven: Omgaan met de regels binnen het spel en eventuele samenwerking in het spel.
- Bewegen verbeteren: Het gooien van de bal naar de goede boot op je eigen tempo/niveau.
- Voor de leerlingen die wat meer moeite hebben met mikken. Met dit spel hebben ze een puzzel als uitdaging en daarnaast kunnen ze op hun gemak beter worden met mikken in het proces.

Aanpasbare parameters

- Aantal boten
- Lengte en breedte speelveld
- Lengte van de boten (standaard 2 voor rode boten en standaard 3 voor de groene boot)

Nodige assets

- Groene boot (groter dan de rode boot)
- Rode boot
- Highlight
- Vorm van een muur (voor de rand van het speelveld)
- Achtergrond van water