

Voorstel Meesterproef

Rik Smit

V 0.1

1 Februari 2021

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Betrokken personen	3
Plek meesterproef	4
Gameplay	4
Doelplatform	7

Inleiding

De game "ApplePie". Is een game die bedoelt is voor mensen van verschillende achtergronden. Voor mensen die niet vaak of nooit gamen maar toch ook voor mensen die wel veel gamen. Het hoofd doel hierbij is om mensen samen te brengen en te laten spelen. Dit kan helpen voor mensen die het moeilijk vinden om samen te praten of om een activiteit te zoeken.

De game valt onder de categorie: Moba. De game is in 3rd person waarbij er een statische camera is die beide spelers tegelijk in visie heeft.

De game speelt zich af in een achtertuin van een oma die appeltaarten maakt. Je speelt met 2 mensen die allebei een karakter kunnen kiezen voor dat de game begint. Alle karakters hebben verschillende krachten die elk sterk en uniek zijn op hun eigen manier. Na dat de spelers hun karakter hebben gekozen begint het spel. Ieder speler heeft een mandje waar ze appels in kunnen leggen. Er vallen appels uit een boom die spelers moeten verzamelen. Omdat beide spelers allebei zo veel mogelijk appels willen verzamelen kunnen zij er voor vechten. Elk karakter kan slaan als standaard kracht. Als de speler 3 keer word geslagen verdwijnt hij of zij voor 1 seconden en keert terug bij zijn of haar mandje. Dit geeft de andere speler een voordeel omdat die spleler het appeltje kan pakken die uit de boom is gevallen en dat appeltje in zijn of haar mandje te doen. Ook heeft de speler de optie om appels te stelen van iemand anders mandje. Dit is een risicovolle zet, het kost de speler 3 seconden om dit uit te voeren maar dit wordt beloond met 2 appels die de speler in zijn of haar mandje kan leggen.

Het winnen gebeurt als de tijd op is. Er wordt gekeken wie de meeste appels heeft verzameld en degene die dat heeft is de winnaar.

Ik wil graag dat de game leuk wordt om te spelen met zijn tweeën. Ik wil de game zo soepel mogelijk maken met gameplay die snel, makkelijk op te pakken maar moeilijk om te perfectioneren en goed gebalanceerd is

Betrokken personen

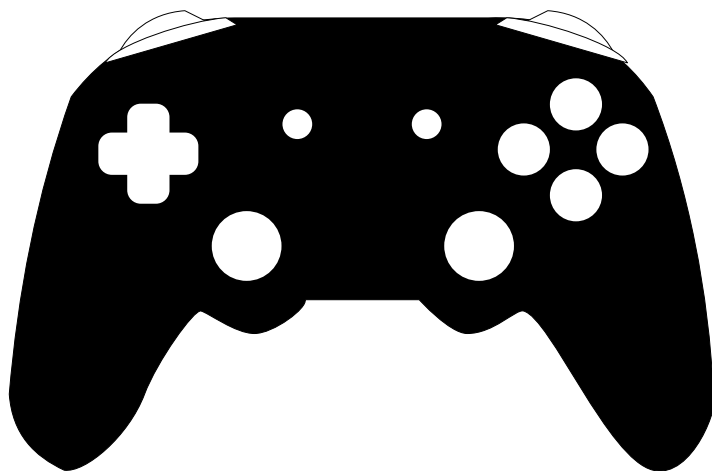
Plek meesterproef

De meesterproef voer ik uit op school als hoofdlocatie. Mocht dit niet lukken in verband met Corona werk ik thuis. Thuis heb ik mijn laptop om op te werken en ik kan de betrokkenen personen bereiken op verschillende online platformen.

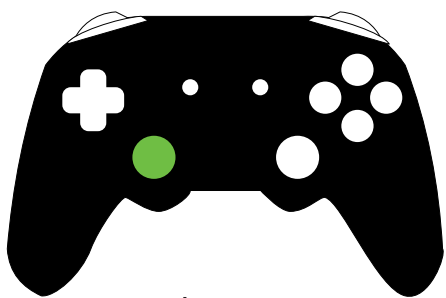
Gameplay

Controls:

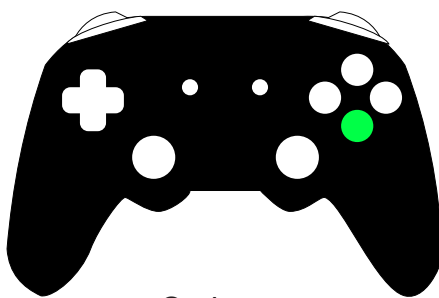
De game wordt gemaakt voor alle controllers die voldoen aan de aantal knoppen in het voorbeeld:



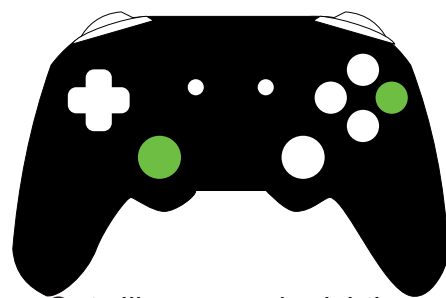
Bewegingen



Lopen



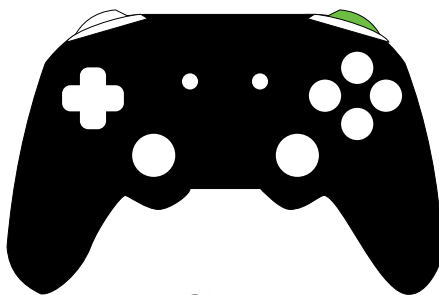
Springen



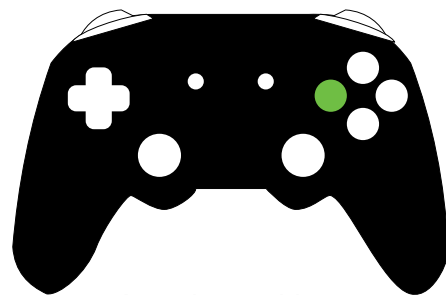
Ontwijken naar de richting
waar je de loop knop heb gericht



Krachten verschillend per karakter.
Wordt gebruikt naar de richting
waar je de loop knop heb gericht



Slaan



Appel oppakken



Spel pauzeren



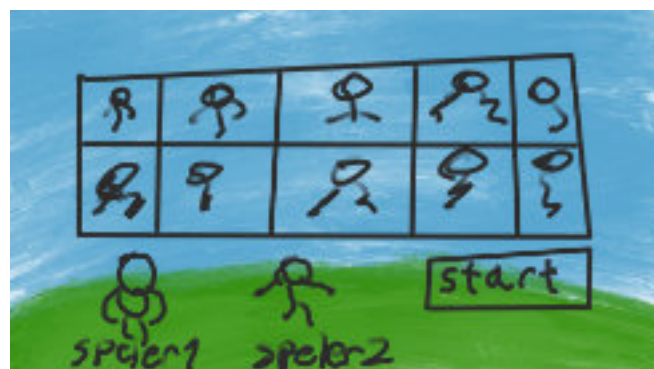
Schieten

Visuals

De game moet er kleurrijk uitzien. Veel warme en energieke kleuren. De modellen worden low poly en de karakters worden uniek in grote en breedte. Denk hier bijvoorbeeld aan de game: Super Smash Bros.

De game speelt zich af in een achtertuin op een boerderij. Daarvoor wordt er een ronde arena gemaakt van hekken. Om die arena zie je bomen en eventueel dieren als hier genoeg tijd en inzet voor is.

Schetsen:



Karakter keuze scherm



Hoofdmenu



Gameplay

De karakters

Elk karakter heeft 2 verschillende krachten. Deze krachten moeten uniek en goed gebalansiseerd zijn per karakter.

Er komen 3 verschillende klasse karakters. Deze klassen bepalen de levenspunten, sprong kracht en afstand, arsenaal, grote van hitbox en snelheid.

De 3 klassen zijn als volgt:

- Bokser
 - Voordelen
 - Snel
 - Behendig
 - Ver springen
 - Kleinere hitbox
 - Nadelen
 - Weinig levens
 - Kan niet raken van afstand
- Sluipschutter
 - Voordelen
 - Kan schieten(Kan ook slaan)
 - Pijlen geven terugslag
 - Verdedigend
 - Nadelen
 - Weinig levens
 - Slaan doet minder schade
 - Moet na 2 keer schieten herladen voor 2 seconden
- Tank
 - Voordelen
 - Veel levens
 - Sterk
 - Veel schade
 - Schild(Na 2 slagen of pijlen kapot. Moet herladen voor 4 seconden)
 - Nadelen
 - Slaat langzaam
 - Sloom
 - Grotere hitbox

Gebruikservaring

De gebruikservaring staat bij mij als hoogste prioriteit. Ik wil graag een game maken die iedereen kan oppakken en die populair kan worden als snelle game die je even speelt in de pauze en of juist thuis met opperste concentratie. De game moet leuk zijn, fijne besturing, goede balancerings van karakters en krachten, casual en competitief en het moet dienen als fijne tijdinvestering.

Verdien model

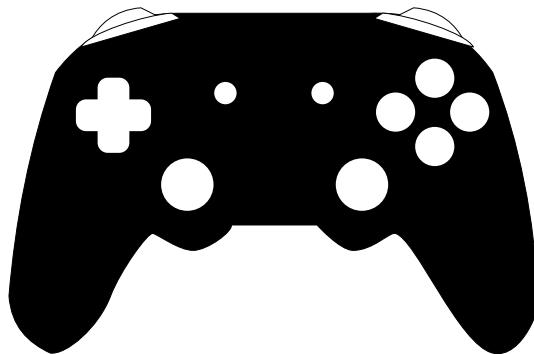
Het gaat niet lukken om in de tijd die ik heb een verdien model te maken. Wel heb ik hier een aantal plannen voor wat eventueel gebruikt zou kunnen worden mocht dat in de interesse liggen.

Mijn plan is om skins in de game te brengen die kunnen worden verzameld door het direct te kopen of door een kistje te kopen waarbij de speler een kans heeft om zeldzame skins te krijgen.

Met dit verdiende geld kunnen er toernamenten komen die op platformen zoals: Twitch of Youtube live kunnen worden gebroadcast. Hiermee is er weer meer geld te verdienen door sponsors, reclame en donaties.

Doelplatform

Het doelplatform is PC. Het aansluiten van 2 controllers is vereist om te spelen. De controller kan van Playstation, Xbox of Nintendo of een controller van een 3de partij zijn zolang hij verdoet aan de aantal knoppen die aangegeven zijn in het voorbeeld:



De game wordt lokaal gespeeld met de 2 aangesloten controllers

De minimum specificaties zijn nog niet bekend. Dit wordt nog verwerkt in verdere documentatie.