**Functioneel ontwerp**

**Korte omschrijving game**   
*Type hier een korte omschrijving van de game. Beschrijf kort:*

* *een eventuele backgroundstory*
* *de gameplay*
* *de setting (de game wereld)*
* *winning condition*
* *Platform*

Een GameArtist en een GameDeveloper zit vast in de leeromgeving. De deur is op slot en die moet je openen door de sleutel te vinden. Om de sleutel te vinden moet je alleen een aantal puzzels oplossen. Het is alleen dat de ene speler sommige delen van de puzzel wel kan zien en de ander niet. Je moet dus goed overleggen en antwoorden aan elkaar doorgeven om de puzzels op te lossen. Maar wees snel want anders gaat het alarm af maar kijk ook uit want je mag niet gepakt worden door de conciërge.

*Vul het eventueel aan met wat je belangrijk vind om de game te beschrijven*

*Een story board of tekening is vaak verhelderend.*

**Functionaliteiten**

*Type hieronder een rijtje van acties die de speler kan doen, zoals bv springen, schieten etc. Wees gedetailleerd, zet er bij wat er precies visueel gebeurd (bv een animatie?).*   
*Zet er ook bij als er andere dingen gebeuren zoals audio*

*Zet er ook bij welke control daarvoor gebruikt moet worden (welke key, of muisknop, of…)*

|  |  |
| --- | --- |
| **Game mechanics mbt speler** | **Control** |
| Lopen | WASD |
| Rondkijken | Muis bewegen |
| Interactie met object/ oppakken | Muis klik(links) |
| Zaklamp | E |
| Objecten weggooien | Muis klik (rechts) |

*Type hieronder de game mechanics die NIET rechtstreeks gecontroleerd worden door de speler, maar door de game zelf. Bv vijanden, waves, dag-nacht cyclus.*

|  |
| --- |
| **Game mechanics NPC / Game** |
| Rondlopende conciërge |
| Aflopende tijd |

*Type hieronder functionaliteiten die wèl in de game komen, maar géén betrekking hebben op de gameplay zelf, zoals bv een highscore systeem, cutscenes tussen de levels etc.*

|  |
| --- |
| **Ander** |
| Menu |
| Networking |
| Interface |

**Interface**

*Teken schetsmatig de interface of game. Schrijf alle functionaliteiten erbij.*





