# H1. Inleiding

## Kortom

Het zeilbordspel van de docent Rinus Tiesma met extra wiskundige elementen omgezet tot een digitale vorm.

## Breder

Bij het zeilspel worden er wiskundige concepten geïntroduceerd, namelijk dat de spelers op het bord bij verschillende coördinaten beginnen en zichzelf voort bewegen door een assenstelsel.

De eerste dobbelsteen is de hoeveelheid stappen die de speler mag doen op de x-as en de tweede dobbelsteen is de hoeveelheid stappen die je mag doen op de y-as. Bij aankomst bij de nieuwe coördinaten moet de speler de juiste coördinaten invoeren. Als hij dat fout heeft, dan moet hij terug naar zijn oude coördinaten.

Het einddoel is op het gemarkeerde roosterpunt te komen. Deze roosterpunt heeft GPS-coördinaten. Deze GPS-coördinaten moeten de leerlingen via google Maps opzoeken om de straat van de ‘schatkist’ te vinden.

Tussentijds kunnen de spelers landen op verschillende tussen eilanden om quizjes op te lossen of voor een extra zet of om deze weg te geven aan een andere speler als samenwerking aspect.

Verder komen er ook zeilaspecten kijken zoals wind en stroom richtingen die ook aanpasbaar zijn door een quiz te winnen en invloed hebben op de zetten van de spelers.

## Technische details

Dit zal een low poly game worden met een 3d aanzicht op het bord, je kan een schuine aanzicht of een top down aanzicht kiezen.

## Afbakening

Voor de versie van dit vak zal er gefocust worden op de main mechanieken exclusief zeilelementen zoals windrichtingen en eilanden voor bonus rolls.

Dit spel zal offline coop zijn en omstebeurt kan iemand anders zijn zet zetten op dezelfde computer.

Er zullen geen of weining polish zijn in de menu schermen en UI.

Verder zal deze versie weinig tot geen gebruik maken van geluiden.