**Sjabloon 1**

Game Design Document EPOC\*

\*(electronic proof of concept)

**B1-K1-W1**



Geschreven door (voor- en achternaam): Yorick Klaasen

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): Rients Dijkstra , Kenneth van Beek en Randy de Graaf

Datum: 25/02/2025

Versie: 2

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc183096218)

[Overzicht 4](#_Toc183096219)

[Configuration/ Technical Specs 5](#_Toc183096220)

[Game Elements 7](#_Toc183096221)

[Speler Beweging 8](#_Toc183096222)

[Vijanden (indien nodig) 9](#_Toc183096223)

[User Interface 10](#_Toc183096224)

[Level Elementen 11](#_Toc183096225)

[Levels 12](#_Toc183096226)

[Modus *(indien nodig)* 13](#_Toc183096227)

[Speler prestatie/ Achievement *(indien nodig)* 14](#_Toc183096228)

[Input/ Control scheme 15](#_Toc183096229)

# Inleiding

*Dit is het Game Design Document voor mijn Dungeon Explorer Game.*

# Overzicht

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel/ Werktitel van het spel:** | **Dungeon Dweller** |
| **Genre:** | **2D Dungeon Explorer** |
| **Thema:** | **Medieval/Mythology/Magic** |
| **Perspectief/View:** | **Top Down** |
| **Doel van het spel:** | **Dungeons Completen voor Rewards / Betere Gear** |
| **Art Stijl:** | **Pixel Art** |
| **Originaliteit/USP (Unique Selling Point):** | **Verschillende Dungeon Themes (Griekse Mythologie,Caves en Catacombs) zodat de enemy types beter in de dungeon passen zoals Dragons passen niet echt in een normale dungeon** |
| **Korte Samenvatting (maximaal 5 zinnen):** | **Dungeon Dweller is een Dungeon Explorer game waar je diverse dungeon rooms moet clearen om een hogere score te halen. Hoe hoger je score hoe beter de reward chests aan het eind van de dungeon zijn.** |

# Configuration/ Technical Specs

## Te Gebruiken Hardware

*[Geef hierin aan welke hardware je gebruikt en wat de minimale eisen zijn die aan de hardware worden gesteld. Maak gebruik van het onderstaand schema.]*

|  |  |
| --- | --- |
| Apparaat | Vereisten |
| Windows | Minimum Geforce GTX 1650  Processor (CPU): Intel Core i5 (of AMD Ryzen 5)  Geheugen (RAM): 8 GB  Windows 10 Minimum 60 FPS 1920 x 1080 Beeldscherm / Monitor |
| Muis | USB of Kabel |

## Te Gebruiken Software

*[Hier vermeld je ALLEEN de software die je nodig hebt voor de ontwikkeling van de applicatie. Uitzondering hierop is het besturingssysteem. Dit dient ook vermeld te worden.*

*Bij alle software geef je duidelijk aan welke aanpassingen je hebt gedaan op de standaardinstellingen.*

*Maak gebruik van het onderstaande schema.]*

|  |  |
| --- | --- |
| *Software* | *Opmerkingen* |
| Unity 22.3.43 | Aspect Ratio: Full HD 1920x1080 |
| Unity (Main Camera) | Pixel Perfect voor Ranged Weapons. |
| Piskel | Om De Pixel art mee te maken |
| Excel | Voor het Balancen van Items en om calculaties te maken |
| Visual Studio | Om mee te Programeren |

# Game Elements

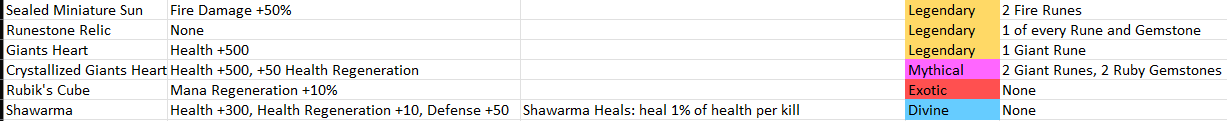
*[Beschrijving van de elementen functies binnen het spel. Wat is het doel/ wat willen jullie bereiken met het onderdeel hoe zou het moeten werken. Benoem de opties en beargumenteer waarom jullie hebben gekozen voor deze oplossing. Eventueel met voor- en nadelen.]*

## Key Features

**Map Generation en Map Selection**: Het doel met de map generation is om elke dungeon run de speler een anders gegenereerde dungeon te geven voor meer diversiteit in het “Exploren”. De Map Generation wordt bepaald door de geselecteerde Size en Difficulty.  
A table with different colored labels

AI-generated content may be incorrect.  
**Difficulty:**  
er zijn 8 Difficulties in totaal waarmee je het spel moeilijker of makkelijker kan maken voor jezelf.  
elke Difficulty heeft nieuwe Rewards van Reward Chests zodat de speler wat meer de neiging heeft om de hogere difficulties te spelen.

**Betere Droprates:**  
Items die je in een lagere difficulty kunt krijgen, krijgen een increased droprate:  
Items met een 1 in 10 of hoger kans krijgen een 10% increased droprate dus: 1 in 8 wordt 1 in 7.2  
Items met een droprate van 1 in 100 of minder tot 1 in 500 krijgen een 5% Increase. 1 in 250 wordt 1 in 237.5  
En Items met lager dan 1 in 500 (0.2) krijgen een 2% Increase  
**Droprate increase per Difficulty:**  
**Easy**: Basic Droprates  
**Medium:** 10%, 5%, 2% Easy Mode drops  
**Hard:** 10%, 5%, 2% Medium Mode  
**Very Hard**: 10%, 5%, 2% Hard Mode  
**Insanely Hard**: 10%, 5%, 2% Very Hard  
**Crazy Hard**: 10%, 5%, 2% Insanely Hard  
**Hell Incarnate**: 10%, 5%, 2% Crazy Hard  
**Impossible**: 10%, 5%, 2% Hell Incarnate en 5% voor elke drop uit een difficulty lager dan **Hell Incarnate**  
De enemy Health gaat een bepaald x omhoog per difficulty bij 20HP > 100 > 500 > 2500 > 12500 > 62500 > 125000 > 375000. Ik wil voor damage soort gelijk doen met een multiplier maar dan minder want anders wordt het letterlijk onmogelijk.   
**Size:**  
er zijn ook 8 Sizes waar de player uit kan kiezen. Er zijn er 8 zodat de player wat beter kan kiezen met de tijd die ze hebben om te spelen en hoeveel zin ze hebben.  
hier een lijst van de sizes en het aantal rooms. De Boss Room wordt niet meegetelt:  
ik ga het maken dat 1 room ongeveer 1 minuut duurt om te clearen. Dus ongeveer 10 tot 12 minuten om de dungeon te clearen met de boss.  
**Very Small:** 9 Rooms (**1 Mining Room, 2 Puzzle Rooms, 1 Treasure Room** en **5 Basic Rooms**)  
  
**Small:** 12 Rooms (**1 of 2 Mining Rooms, 3 Puzzle Rooms, 1 of 2 Treasure Rooms** en Resterende zijn **Basic Rooms**)  
  
**Medium:** 15 Rooms (**1 of 2 Mining Rooms, 3 Puzzle Rooms, 1 of 2 Treasure Rooms** en Resterende zijn **Basic Rooms**.)  
  
**Large:** 18 Rooms (**2 Mining Rooms, 3 Puzzle Rooms, 1 of 2 Treasure Rooms 1 Trap Room** en Resterende zijn **Basic rooms**)  
  
**Extra Large**: 21 Rooms (**3 Mining Rooms, 3 Puzzle Rooms, 2 Treasure Rooms , 1 Trap Room,1 NPC/Merchant Room** en Resterend zijn **Basic Rooms**)  
  
**Colossal**: 24 Rooms (**4 Mining Rooms, 4 Puzzle Rooms, 2 Treasure Rooms, 1 Trap Room, 1 NPC/Merchant Room, 1 Mini Boss Room** en Resterende zijn **Basic Rooms**)  
  
**Immense**: 27 Rooms (**5 Mining Rooms, 4 Puzzle Rooms, 2 of 3 Treasure Rooms, 1 Trap Room, 1 NPC/Merchant Room, 1 Mini Boss Room** en Resterende zijn **Basic Rooms**)  
  
**Titanic:** 30 Rooms (**6 Mining Rooms, 4 Puzzle Rooms, 3 Treasure Rooms, 2 Trap Rooms, 1 NPC/Merchant Room, 2 Mini Boss Rooms** en Resterende zijn **Basic Rooms**)  
  
**Enemy Types:** er zijn in totaal 6 enemy types.  
A group of colorful text

AI-generated content may be incorrect.  
deze enemies spawnen in de dungeons sommige meer dan andere **(Undead > Golem > Draconic = Demonic = Angelic > Giant).**  
Sommige Items geven een Damage Boost op enemies die hetzelfde type zijn als het wapen.  
bijvoorbeeld, de Serpent Dagger(Draconic) doet meer damage tegen Draconic Enemy Types. De Damage Boost Scaled met de Rarity van het Wapen **(Common = 5%, Uncommon = 10%, Rare = 20%, Epic = 25%, Legendary = 30%, Mythical = 40%, Divine = 50%)  
  
Accessories:** Accessories zijn Belangrijk voor de Player om sterker te worden want ze geven de player diverse buffs.  
  
Sommige accessories hebben ook een ability (Shawarma hier boven). En ook Runes/Gemstone Slots die de Player of een stat buff kan geven of Damage / Resistance Buffs tegen Enemy Types   
(Runes = Damage / Resistance, Gemstones = Stat Buff)  
  
**Mining:** Mining is ook belangrijk want daarmee kun je Gemstones / Ores verzamelen die spawnen/groeien in sommige Rooms en met die materials kun je in de forge items maken die de player sterker maken, ook hebben sommige ores/gemstones Rare Drops zoals de Gemstones hebben een 1 in 500 kans om een T1 Ring te droppen van de geminede gemstone.  
  
**Crafting en Forging:** Crafting en Forging zijn allebei ook zeer belangrijk want daarmee kun je nieuwe items maken die de player sterker maakt of wapens sterker kan maken (Runes,Accessories,Gemstones,Weapons,Armor,Equipment).  
  
**Elements:**er zijn elements in de game om de player verschillende stat Buffs te geven en om sommige enemies nog meer damage te doen naast de enemy type. Hier de Elements als typechart:  
Fire > Ice  
Ice > Water  
Water > Fire  
Lightning > Water  
Poison > Water  
Darkness > Light  
Darkness > Poison  
Light > Darkness  
Elements hebben ook een secondary effect en een Stat die ze boosten:  
A chart with text and numbers

AI-generated content may be incorrect.

## Game Mechanics

**Combat en Classes:** De speler heeft keuze tussen 3 Combat types (Melee,Ranged,Magic)en 4 Classes (Warrior,Archer,Magic/Mage,Tank).  
A diagram of classes and classes

AI-generated content may be incorrect.  
De player kan altijd veranderen wat voor class ze willen spelen.  
Hoe soepel de combat/ room clearen gaat licht aan de Gear net zoals bij andere games. Maar de meeste enemies zijn bij lage difficulties best zwak dus de player kan als nog snel de Rooms clearen en de dungeon completen zodat het spel niet te frustrerend of moeilijk wordt in het begin van het spel. Er zijn 3 combat types zodat de player een keuze heeft om te zien welke ze het fijnst vinden om te spelen.  
  
**Calculations:**  
**Melee en Ranged:**   
Damage \* (1 + Strength / 100)  
DamageOutPut + (DamageOutPut \* Crit Damage / 100)  
  
**Mage:**  
Mana \* (1 + MagicDamage / 100)  
AbilityDamage + (AbilityDamage \* MagicDamage / 100 + Mana)  
Magic Damage is de Damage voor de Left Click en Ability Damage voor de Right Click Abilities.  
**Defense/Effective Health:**  
Defense / (Defense + 100)  
Health \* (1+ Defense / 100)  
Effective Health is het totale aantal damage de player kan nemen voordat ze doodgaan.  
  
**Map Generation:** ik wil als Map Generation doen dat die een bepaald aantal rooms Instantiate door middel van de Size die is geselecteerd. Bijv. Small = 9 Rooms Large = 27 Rooms. En ook verschillende soorten Rooms zoals: Boss Room, Mining Room/Cavern, Treasure Room, Puzzle Room, Basic Room.  
  
**Boss Room:** de Room aan het eind van de Dungeon waar je de Boss moet verslaan.  
  
**Mining Room/Cavern:** de Room waar je Gemstones en Ores kunt Vinden en Minen.  
  
**Treasure Room:** Heeft meerdere Treasure Chests die de player Rare Items kan geven.  
  
**Puzzle Room:** een Room waar je een Puzzel moet voltooien bijv. TicTacToe om dan een Reward Chest te krijgen.  
  
**Basic Room:** is een normale room waar de meeste enemies in spawnen  
  
**Trap Room**: een Room zonder enemies waar diverse traps zijn (Spike Traps,Arrow Trap,Spear Trap etc.) deze room heeft meerdere Treasure Chests die de player kan claimen.  
  
**NPC/Merchant Rooms:** is een Room waar een NPC in zit die of 1 item verkoopt of verschillende items.  
  
**Mini Boss Room:** is een room waar 1 random Mini Boss in spawned.

**Progression:**  
**Leveling System:** ik ga een Leveling System toevoegen die de player per level stat increase geeft bijv. +Health en elke 10 of 5 levels +Strength. Je krijgt XP voor je Level door Dungeons te completen en andere taken te voltooien. Bijv. Items Verzamelen en Craften. Ik ga ook toevoegen dat je sommige mechanics later pas unlocked bijv. Bij level 20 Forge Unlock, level 50 Enchant Unlock.  
  
**Skills:** Ik ga Skills toevoegen die de player beter maakt in dat bepaalde onderdeel van het spel (Combat,Mining,Forging/Smelting,Exploring).  
  
**Class Levels:** ik ga ook Class levels toevoegen die de player sterker maakt als ze de class hebben geselecteerd. Die verschillende Stat Increases geven of Abilities.  
  
 **Rarity Upgrading:**Weapon,Equipment en Armor:  
ik ga toevoegen dat je de rarities van wapens, armor en equipment kunt upgrade door 2 van het zelfde soort wapen te hebben bijv. 2 common iron sword worden 1 uncommon iron sword. Het nieuwe wapen behoud de statistics van het wapen die de beste stats had dus sword 1 (1 enchant) sword 2 (2 enchants) dan krijgt die de statistics van sword 2.

## Standaard Beweging(en)

Walking/Running: is de basic movement voor de player met WASD waarmee ze rond kunnen lopen.

## Speciale Beweging(en)

Dodgen: is om attacks te dodgen bijv. Een attack van een boss met een Knop zoals: CTRL of X. Dit is zodat de player niet gelijk wordt ge insant killed omdat er ineens heel veel op de player af komt. En zodat de attacks van de bosses makkelijker zijn om te dodgen zonder te hoeven rennen de hele tijd.

***[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn]***

# Vijanden (indien nodig)

## Gedragingen/ AI

**Melee Enemies (Normaal, Tanky):**

* Gedrag: Ze rennen op de speler af zodra de speler binnen hun radius komt en vallen dan de player aan.

**Ranged/Magic Enemies (Normaal):**

* **Gedrag:** Ze proberen de speler aan te vallen van een afstand. Als de speler te dichtbij komt, rennen ze weg of roepen ze andere vijanden om tussen hen en de speler te komen.

**Boss Enemies:**

* **Gedrag:** De boss zit in een speciale ruimte en kan de speler altijd zien, ongeacht waar deze zich bevindt. Ze gebruiken krachtige aanvallen.

**Soldier/Legionnaire Enemies:**

* **Gedrag:** Deze vijanden bewegen in groepen en patrouilleren in een formatie. Als één vijand de speler ziet, vallen ze allemaal aan.

Enemies:  
**Undead**  
Zombie (Melee)  
Zombie Half-Giant (Melee,Tanky) (Giant)  
Ghoul (Poison) (Melee)  
Skeleton (Melee)  
Skeleton (Ranged)  
Undead Mage (Magic)  
Skeleton Soldier (Melee)  
Skeleton Soldier (Ranged)  
Skeleton Sentinel (Melee) (Miniboss)  
Necromancer (Darkness) (Magic) (Miniboss)  
Necromancer Minion (Melee)  
Almighty Necromancer (Magic) (Boss)  
Lich (Darkness) (Magic) (Boss)  
Lich Legionnaire (Darkness) (Melee)  
Lich Legionnaire (Darkness) (Tank,Melee)  
Lich Legionnaire (Darkness) (Ranged)  
  
**Golem**  
Rock Golem (Melee,Tanky)  
Stone Warrior (Melee)  
Stone Warrior (Ranged)  
Titanium Golem (Melee,Tanky)  
Treasure Seeker (Melee)  
Treasure Seeker (Ranged)  
Crystal Golem (Melee,Tanky) (Mini Boss)  
Treasure Sentinel (Melee) (MiniBoss)  
Soul Golem (Darkness) (Melee,Ranged,Tanky) (Boss) (TextAdventure)  
  
 **Draconic**  
Permafrost Leviathan (Ice) (Ranged,Melee) (Boss) (TextAdventure)  
Draconian (Melee,Ranged)  
Ground Dragon (Melee,Tanky) (Miniboss)  
Winged Dragon (Ranged) (Miniboss)  
  
**Demonic**  
Gargoyle (Golem) (Demon) (Melee)  
Imp (Poison) (Ranged)  
Lesser Demon (Melee)  
Greater Demon (Fire) (Melee,Ranged,Tanky) (Mini Boss)  
Archdemon (Fire) (Melee,Ranged) (Boss)  
 **Angelic**  
Angel (Light) (Melee)  
Weeping Angel (Light) (Melee)  
Archangel (Light) (Melee,Ranged) (Miniboss)  
Seraphim (Light) (Melee,Ranged) (Boss)  
  
**Giant**  
Half-Giant (Melee)  
Half-Giant (Ranged)  
Demon Giant (Fire) (Melee,Ranged) (Demonic) (Miniboss)  
Titan (Melee,Tanky) (Boss)  
  
**Greek Mythology:**  
Cyclops (Melee) (Giant)  
Griffin (Melee) (Mini Boss)  
Minotaur (Melee)  
Hoplite (Undead) (Melee,Ranged)  
Snake Archer (Ranged)  
Chimera (Fire) (Boss) (Ranged en Melee)  
  
**Norse Mythology:**  
Frozen Viking (Ice) (Melee)  
Jarl (Ice) (Melee) (Miniboss)  
Draugr (Ice) (Undead) (Magic,Melee,Ranged) (Miniboss)  
Ice Giant (Giant) (Ice) (Melee)  
Jörmungandr (Ice) (Melee,Ranged) (Boss)  
  
**Other**  
Yeti/Abominable Snowman

## Stuurpuls(Triggers zoals zicht en/of geluid)

**Normale Enemies en Mini Bosses (Melee,Tanky):** Wanneer de player in hun radius zit rennen ze op de player af om de player aan te vallen.  
**Normale Enemies en Mini Bosses (Ranged,Magic):** werken ook met een Radius maar als de Player te dichtbij komt proberen ze afstand te krijgen door of weg te rennen of enemies te Summonen tussen de player en de enemy.  
**Boss Enemies:** de Bosses zitten in een Boss Room en in de Boss Room kunnen ze de Player overal zien ook al staat de player aan de andere kant. Hier is dodgen belangrijk want de bosses hebben grote attacks met een dikke hitbox.  
**Soldier/Legionnaire Enemies:** als player in hun radius zit vallen ze als een groep aan ook als 1 enemy de player in de radius heeft  
**Golems**: Golems gaan zich verstoppen als een steen en vallen dan op eens de player aan ze zijn gevaarlijker in een mining room en de cave dungeon want daar zijn ze gecamoufleerd omdat alles daar op stenen en mineralen lijkt. Ze vallen de player randomly aan dus ook als de player langs ze heen loopt reageren ze soms niet. Ze vallen wel aan als de player als eerste de Golem aanvalt

## Beweging

**Basic Enemie**s**,Minibosses**: Patrollen rond in hun dungeon room.  
**Sentinels,Gargoyles en Weeping Angels**: bewegen alleen als de player dichtbij is en vallen de player dan aan.  
**Bosses**: Gaan heen en weer om de player aan te vallen / om verderaf of dichterbij de player te komen.  
**Golems**: camoufleren zich als een soort steen en kunnen randomly de player aanvallen/ wakker worden wanneer de player in de beurt is van de golem.  
**Soldiers / Legionaires:** Lopen Rond in Groepen in de Dungeon room op formatie en vallen ook in formatie de player aan.  
Zwaktes  
Sommige enemies hebben een zwakte of meerdere zwaktes hieronder een lijst van enemies met zwaktes.  
De Enemies van elk type zijn ook zwak tegen items met dat voor type bijv. Undead zijn zwakker tegen items met een Undead wapen Type. De Damage increase op die enemies is gebasseerd op de x Damage Increase van dat type die de player heeft. Bijv. 20%  
**Golems**: Golems zoals de Rock Golem, Titanium Golem en Crystallized Golem zijn zwakker tegen pickaxes en drills omdat ze van mineralen zijn gemaakt.  
  
Sommige enemies hebben Elements bijvoorbeeld Permafrost Leviathan heeft Ice dus ik heb een soort typechart zoals in pokemon.  
Fire > Ice  
Ice > Water  
Water > Fire  
Lightning > Water  
Poison > Water  
Darkness > Light  
Darkness > Poison  
Light > Darkness  
  
De Cyclops is een bijzonder geval want die heeft 1 oog dus dat wordt zijn weakpoint omdat het moeilijk wordt voor een Melee player een oog te steken van een reus ga ik doen dat je bij Giants de enkels kunt doorsnijden en dat ze dan voor een paar seconde op de knieeen zitten zodat de melee players bij de Weakpoint kan.

# User Interface Menu Flow In Game UI

Player Health  
Player Mana  
Inventory Hotbar  
Inventory (E of I Pressed)  
Dungeon MiniMap  
Dungeon Score  
Dungeon Completion Percentage  
Pause Button

# Level Elementen

## Obstakels

Enemies, Traps (Trap Room)  
  
Room Types  
**Basic Room:** is een normale room waar de meeste enemies in spawnen elke Basic Room bevat minimaal 1 Secret (Treasure Chest, Talisman , Dungeon Buff).  
  
**Puzzle Room:** Puzzle Rooms bevatten geen Enemies. Maar ze hebben wel een puzzel die de player moet completen voor een Treasure Chest, Dungeon Buff en Dungeon Score.  
  
**Treasure Room:** is een room met meerdere Treasure Chests die Bewaakt worden door een MiniBoss die je eerst moet verslaan om de Treasure Chests te openen.  
  
**Mining Room/Cavern**: is een Room waar je verschillende Ores en Gemstones kunt minen.  
Ores (Iron,Coal,Titanium,Mithril,Adamantite,Gold,Aluminimum,Copper).  
Gemstones (Amethyst,Sapphire,Topaz,Jade,Jasper,Ruby,Amber).  
Alleen Golem Type Enemies kunnen in een mining room spawnen.  
  
**Boss Room:** Is de room waarin de player de boss moet verslaan om de Dungeon te Completen en Reward Chests te krijgen.  
  
**Trap Room:** een Room zonder enemies waar diverse traps zijn (Spike Traps,Arrow Trap,Spear Trap etc.) en meerdere Treasure Chests.  
  
**NPC/Merchant Rooms:** is een Room waar een NPC in zit die of 1 item verkoopt of verschillende items.  
  
**Mini Boss Room:** is een room waar 1 random Mini Boss in spawned.

## Missies/Quests

**Dungeon Rooms Clearen**: door dungeon Rooms te clearen krijg je een hogere score en door een hoger score te hebben krijg je beter rewards uit de Reward Chests aan het eind van de dungeon.  
  
**Mining Rooms:** is meer Side Quest want je hoeft alleen de Enemies te killen maar is handig want dan kun je de T1 Gemstone Accessories krijgen en Materials voor het Craften en Forgen.  
  
**Boss verslaan**: door de Boss in de Boss Room te verslaan kun je de Reward Chests openen en de Dungeon Completen.  
  
**Skills Levelen**: is ook handig om te doen want dan krijg je stat increases en unlock je nieuwe dingen die de dungeons makkelijker maken voor de player.

# Levels

## Level01

### Beschrijving Indeling level (layout)

De Layout Size is gebasseerd op de Gekozen Size in het Dungeon Selection Menu. En door de randomly gekozen Dungeon Theme.

### Variatie binnen het level

Verschillende Dungeon Room Types. Elke dungeon room type krijgt verschillende Prefabs zodat je niet altijd in dezelfde kamers rondlopen bijv. Een Mining Room voor elke Gemstone en Mining Rooms waar maar 1 Gemstone in Spawned. De Variatie is gebasseerd op de eerder laten zien Difficulty en Size die de player geselecteerd heeft.

### Speciale locaties

Mining Rooms  
Treasure Rooms  
Puzzle Rooms  
Trap Room  
Merchant/NPC Room  
Mini Boss Room

### Unieke eigenschap voor level

De Size en Difficulty die de Speler zelf kan selecteren.

### Doel(en) van het level

Om De Rooms te Clearen voor een hogere score en dan de boss te verslaan voor Rewards om de speler sterker mee te maken  
  
Dungeon Thema’s  
Ik ga verschillende Dungeon themes toepassen zodat ze allemaal wat beter bij de Enemy Types passen. Voor nu heb ik als volgt (Catacombs,Caves,Labyrinth,Hell,Heaven, Giants Stronghold)  
de Dungeon Theme wordt randomly gekozen en de Gekozen Theme heeft ook de bijbehorende Boss.  
de Spawnrates van de bijbehorende enemy type zijn geincreased zodat het grootendeels die enemies zijn  
**Catacombs:** Is waar de Undead Enemies het meest spawnen  
  
Met deze afbeelding als inspiratie maar dan wat donkerder om het een wat spannendere feel te geven.  
  
**Caves:** is waar de Golems het meest spawnen en hier zijn er ook meer Mining Rooms want het is een cave dus deze theme is perfect voor het krijgen van ores en Gemstones die anders moeilijker zijn om aan te komen en er zitten soms Gemstones en Ores in de muren van normale rooms of andere special rooms.  
  
**Labyrinth:** is de Dungeon theme met een grieks theme. Deze dungeon heeft niet 1 bepaalde enemy type die het meeste spawned maar sommige types hebben een lagere kans om te spawnen bijv. Draconic.  
  
**Hell:** is waar de Demonic enemies het meeste spawnen ik ga het een Hell vibe geven zoals in de naam soort van de 9 Rings of hell waar de bijbehorende Ring een soort modifier geeft of heeft.   
  
**Heaven:** is de hemel waar allemaal engelen spawnen dit is een lichte dungeon waar bijna geen duisternis is.  
  
**Giants Stronghold:** hier dacht ik aan een soort Fortress in een Berg. Net zoals wat dwergen vaak hebben in fictie. Hier zijn de Rooms extra groot dus deze wordt alleen gegenerate bij een bepaald aantal sizes.  
  
**Norse Mythology**: omdat ik runes ga toevoegen en dat was vroeger een schrift soort dacht ik aan vikingen en koudheid dus dit wordt een soort frost biome achtige dungeon. Met Enemies uit Norse Mythology en enemies die bij sneeuw passen zoals een Yeti.

# Modus *(indien nodig)*Tutorial

Een Tutorial die de Basics uitlegt van de Dungeon (hoe je een Room Cleared, Basic Game Mechanics).  
En een Tutorial die de Main Menu en Andere Menus Uitlegt.

## Dungeon

Is de Main Game Mode die de speler zal doen voor het grote deel van hun speeltijd.

# Speler prestatie/ Achievement *(indien nodig)*

*[Beschrijf de werking van het prestatiesysteem. Hoe wordt de data opgeslagen per profiel. Hoe zorg je ervoor dat de data is versleuteld? Hoe wordt de conditie voor de prestatie/ achievement gecontroleerd? ]*

## Opslag data

De Players Inventory  
De Player Statistics (Dungeons Completed, total enemies killed, total gold collected etc.)  
Player Data (Player Level, Player Skill Levels)  
Player Achievements (Mischien)

## Versleuteling

JSON

# Input/ Control scheme

## Standaard Bewegen

WASD RondLopen

## Rondkijken

Muis Cursor

## Aanvallen

Left en Right Click   
Left Click (Melee,ShortBows en Magic Damage)  
Right Click (Bows,Longbows,Crossbows en Ability Damage)

## Speciale Bewegingen

Dodgen met (X of C)

## Snel items wisselen

Met 1 2 3 4 5 6 7 8 9 en 0 buttons en Mouse Scrollwheel zoals minecraft.