**GIP IT**

**Naam:** Eva-Veronica Szeredi

Philip Scott

Gedetailleerd voorstel

Voor onze GIP hebben we gekozen om een 2d roguelike deck-building game te maken in Java met gebruik van de library libGDX.

Een roguelike deck-building game is een kaartspel gecombineerd met gegenereerde willekeur van roguelike-games. Roguelike is een subgenre van role-playing spellen dat gekenmerkt wordt door procedureel gegenereerde levels, turn-based gameplay en permanente dood van het personage van de speler.

LibGDX is een gratis en open-source game-development application framework geschreven in Java.

De bedoeling van het spel is om als computervirus een pc binnen te dringen en over te nemen. Dit zal men doen door bepaalde softwareprogramma’s en fysieke onderdelen van de computer te verslaan. Hierdoor krijgt de speler MB van data als betaalmiddel die in winkels gebruikt kan worden om verschillende dingen te kopen die de speler sterker maken.

De speler zal zijn vooruitgang kunnen zien op een kaart van de pc. Hoe belangrijker een programma of onderdeel van de computer is hoe moelijker het zal zijn om ze te verslaan.

Het eerste dat getoond wordt als het spel opstart is de main menu.

Als er nog geen spel begonnen is, is het mogelijk om vanuit de main menu een nieuwe run te starten, waarmee de speler een nieuw spel start vanaf het begin.

Als de speler daarvoor al met een run bezig was kan die in plaats daarvan de run hervatten of stoppen, zodat men een nieuwe run kan starten. Het zal ook mogelijk zijn om het spel te verlaten. Vanuit de main menu kan je naar de instellingen waar je verschillende aanpassingen kan maken zoals de resolutie en het volume. De controls zelf kunnen ook aangepast worden zodat het mogelijk is om te spelen met een toetsenbord in plaats van een muis.

Tijdens het spelen krijgt de speler een overzicht van zijn levenspunten, items, geld en sessietimer. De karakter en de vijanden zijn zichtbaar op het scherm, waaronder er telkens de buffs, debuffs en levenspunten staan. Het is mogelijk om synergieën te creëren met de kaarten en de items om zo makkelijker het spel te winnen. Elke ronde worden er een aantal kaarten getrokken, dit aantal kan veranderd worden door middel van bepaalde items of ook door power-kaarten te spelen. De kaarten die getrokken worden zijn willekeurig gekozen uit het deck. Een gespeelde kaart wordt in de uitputstapel of de aflegstapel gezet die bekeken kan worden tijdens het gevecht. Er kan een maximaal aantal kaarten gespeeld worden aan de hand van de hoeveelheid energy dat er nog over is. Elk kaart heeft een vaste nodige energy om gespeeld te worden, dit kan wel soms veranderd worden door de kaart te upgraden. Door de juiste kaarten te spelen en de vijand(en) te verslaan, kan de speler naar de volgende level gaan door een keuze te maken op de kaart (map) die verschijnt na het gevecht.

De kaart zelf zal eruit zien als de behuizing van een pc, hier krijgt de speler keuze om te advanceren door op iconen te klikken, deze iconen zullen uitgelegd worden in een legende naast de kaart.

De deck bevat de beginkaarten en alle verzamelede kaarten tijdens de huidige run. Hieruit worden de kaarten getrokken tijdens een gevecht. De speler heeft altijd de optie om zijn deck te bekijken tijdens het spel. De kaarten kunnen hier chronologisch, op type, op kost en alfabetisch gesorteerd worden. Er zijn 5 verschillende soorten kaarten: attacks, skills, power kaarten, status kaarten en curses.

Het spel kan gepauzeerd worden tijdens een run, dit gaat de sessietimer ook stoppen tot het spel hervat wordt. In het pauzeerscherm is het mogelijk om alle instellingen aan te passen en er wordt ook een knop voorzien om het spel op te slaan en terug naar de main menu te gaan.

Het spel kan op twee manieren eindigen, het personage van de speler kan permanent sterven, of men kan de laatste vijand verslaan om het spel te winnen.