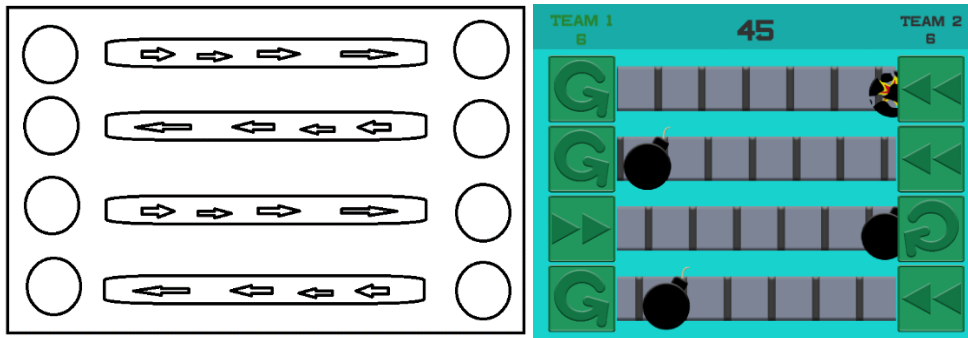


Gamedesign document MultiBomb



Beschrijving

Twee teams strijden tegen elkaar om te zorgen dat de bommen op de lopende banden niet aan hun kant ontploffen door de richting van de lopende banden waar de bommen op liggen om te draaien. Een team wint het spel door na de ingestelde tijd de meeste punten te hebben door de bommen te laten ontploffen bij de tegenstander.

Mechanics

- Door een bal te gooien tegen een knop draait de lopende band naar de andere kant. Dit zal er voor zorgen dat de bom op de lopende band ook de andere kant op gaat bewegen. De enige reden om dezelfde knoppen aan beide kanten te zetten is zodat spelers elkaar minder snel in de weg gaan staan.
- Als je een tweede keer op dezelfde knop gooit zonder dat het andere team er al op heeft gegooid, dan versnelt de lopende band totdat het andere team de lopende band weer omdraait. Dit betekent wel dat er in ieder geval een duidelijke manier moet zijn om die functie duidelijk te maken (icoontje op de knop zoals ">>" i.p.v. een replay/reverse teken. Dit zorgt voor iets meer strategie in het spel, zodat de spelers kunnen kiezen of ze gaan voor het omdraaien voor zo veel mogelijk lopende banden of zorgen dat er een minder aantal banden omdraaien, maar de banden die omgedraaid worden zullen een stuk sneller gaan.
- Een bom explodeert op het moment dat het aan het einde van de lopende band is.
- Als een bom explodeert bij een team heeft het andere team één punt en komt er een nieuwe bom op de lopende band. Deze bom zal in de richting gaan van het team dat net een punt heeft gekregen van de exploderende bom.
- Op de helft van de maximale tijd kunnen gouden bommen in het veld komen die 3 punten waard zijn. Er mag maar maximaal 1 gouden bom in het spel zijn totdat de tijd op $\frac{3}{4}$ van de tijd is, dan gaat dit aantal naar 2. Tijdens de eerste helft van het spel mogen er nog geen gouden bommen komen.
- Een gelijk aantal lopende banden loopt richting de teams aan het begin van het spel (in de basis gaan er 2 richting beide teams, dus een totaal van 4 lopende banden).
- Nadat de ingestelde tijd voorbij is worden de punten vergeleken en wordt de winnaar geselecteerd door te kijken naar welk team de meeste punten heeft.

Mogelijke toevoegingen

- Bomsnelheid gaat een klein beetje omhoog per keer dat de bom van richting verandert.
- Algemene minimale bomsnelheid verhogen naarmate meer tijd verstreken is om de speler uit te blijven dagen.

- “Tutorial” waarbij beide teams een keer op een van de knoppen moeten gooien om te beginnen terwijl de rest van het scherm vervaagd is (Dan ligt de focus namelijk op de knoppen en hoeft je niets per tekst uit te leggen).

Doel en doelgroep

- 2 Teams van 1 of meer spelers (ligt aan hoe je het spel wil spelen/gebruiken)
- Doelgroep: studenten van het voortgezet onderwijs.
- Doel: Een leuk spel dat voornamelijk gebruik maakt van coördinatie van de spelers en de competitie tussen de spelers.
- Focus: Een andere vorm van een gym oefening waarbij de focus ligt op multitasking gemixt met snel en vaak de bal gooien en het goed richten naar de knoppen waarmee de lopende banden van richting worden veranderd. Hierbij is het ook de bedoeling dat alle spelers ook actief mee kunnen doen en de hieronder beschreven leerdoelen behaald worden.
- Mogelijke spelers die dit gebruiken (op basis van expert interview): VO leerlingen met een coördinatie achterstand (hierbij is een competitief spel misschien wel minder geschikt vanwege demotivering als je verliest), of door VO leerlingen die tijdens de pauze actief bezig willen zijn met iets leuks.

Leerdoelen(verkregen vanuit onderzoek gym leerdoelen en expert interview)

- Bewegen beleven: Omgaan met de regels binnen het spel en samenwerking/competitie binnen het spel.
- Bewegen verbeteren: Het gooien van de bal naar de goede knop en de balans vinden tussen een goede snelheid en precisie van het gooien van de bal.
- Gemaakt als leuke activiteit voor de studenten die tijdens de pauze iets met gym willen doen.

Aanpasbare parameters

- Snelheid lopende band
- Aantal rijen (een rij bestaat uit 2 knoppen en een lopende band)
- Aantal spelers (minimaal twee), twee spelers is het aanbevolen aantal spelers, zodat niemand elkaar in de weg loopt tijdens het spelen van het spel.
- Speelduur (minimaal 1 minuut als standaard)

Nodige assets

- Gewone bom
- Gouden bom
- Explosie van de bom (en van de gouden bom)
- Lopende band (met een duidelijke manier om aan te geven welke kant ze op gaan)
 - o Animatie voor lopende band die naar links gaat
 - o Animatie voor lopende band die naar rechts gaat
 - o Animatie voor versnelde lopende band die naar links gaat
 - o Animatie voor versnelde lopende band die naar rechts gaat
- Knop
 - o Knop met een reverse teken
 - o Knop met een “>” of “<” teken
- Achtergrond
- De knoppen moet het meest opvallend zijn aangezien dit de objecten zijn waar de speler mee kan interacteren.
- Vorm van animatie om de tekst groter te maken zodra de score wordt verhoogt
- Vorm van animatie om o.a. de tekst groter te maken om de laatste 10 seconden af te tellen

- **Optioneel:** Een object waar de bom tegenaan kan komen of in kan vallen om aan te geven dat dit is waar de bom heen moet i.p.v. dat de bom random explodeert wanneer het bij de andere knop is gekomen.

Verschillende manieren om het spel te spelen

- **Intended:** 1 speler tegen 1 speler waarbij de spelers gewoon zo veel kunnen gooien als ze willen (ook dit kan met meerdere spelers, maar dat zal snel veroorzaken dat spelers elkaar te veel in de weg zullen zitten).
- 2 Teams van 4 spelers waarbij elke speler verantwoordelijk is voor 1 lopende band en de bal moet doorgegeven worden aan de juiste speler die verantwoordelijk is voor de lopende band die het team moet raken.
- 2 Teams van 2 tot een oneindig aantal spelers waarbij een speler tegen 1 knop aan gooit en dan weer achterin aansluit in de rij en de volgende speler in de rij de bal oppakt om vervolgens ook weer op een knop te gooien.