**Space Bubbles**

* De naam van je spel (een goed beginpunt!).

*Space Bubbles*

* Als je het spel baseert op een bestaand spel: de naam van dat spel en een verwijzing naar een bron waarin dit spel beschreven wordt.

[Bubble Shooter Spelletjes Spelen - BubbleShooters.nl](https://www.bubbleshooters.nl/?msclkid=6e2bd0d3a6bd11ecbfd9b289fa0c9677)

* Het doel van het spel.

*Het doel van het spel is om hoog mogelijke score halen binnen een bepaalde tijd.*

* Een korte omschrijving van de wereld waarin het spel speelt.

*Het spel speelt zich af in de ruimte. De bubbles zijn planeten en jij als speler schiet kometen af met een kanon om de planeten te vernietigen.*

* Het perspectief waarin de speler de wereld ziet (van boven of van opzij: andere perspectieven zijn met de gegeven engine erg lastig te maken)

*De speler ziet de wereld van voor.*

* Een beschrijving van de acties die de speler kan uitvoeren en via welke besturing dit wordt gedaan (toetsen, muis, …).

*De speler kan met de muis richten waar een komeet naartoe geschoten wordt.*

* Een beschrijving van de objecten en obstakels die in het spel voorkomen, inclusief het gedrag van deze objecten (het gaat hier dus zowel om andere actieve figuren als om bijvoorbeeld powerups).

…

* Een beschrijving van de start en het eind van het spel.

*In het begin heeft de speler 5 minuten om te spelen. Elke keer als er 3 planten worden vernietigd, komen er 2 seconden bij. Per 2 planeten extra, komt er één extra seconde bij.*

*Het spel is afgelopen als de planeten 10 rijen heeft en ze dus te dicht op het kanon staan. Of het spel is afgelopen als de tijd om is.*

* Een beschrijving van de overige elementen (formulieren, dashboard, menu's) die in het spel een rol spelen.
* *Pauzeknop: zet het spel op pauze waardoor de tijd stil wordt gezet.*
* *Startscherm: Hier kun je op Play of op Settings klikken.*
* Schermschetsjes inclusief viewport (indien je er een gebruikt). Je mag het woord “schetsjes” hier heel letterlijk nemen: een foto van een potloodschets kan voldoen, maar een volledig uitgewerkte Photoshopafbeelding ook. De keuze is aan jou.

*…*

* Welke delen van het spel je in elk geval wil gaan maken, en welke delen optioneel zijn (die kun je maken als je voldoende tijd blijkt te hebben). Evt. kun je dit verfijnen tot [MoSCoW prioritering](https://www.agilebusiness.org/content/moscow-prioritisation).

*…*