Functioneel ontwerp

# Diggerload

## Doel van het spel:

In dit spel is het de bedoeling om zoveel mogelijk geld te verdienen.

Dit gebeurd doormiddel van het opgraven van materialen.

Die kun je verkopen in een winkel.

Het geld dat je hiermee verdiend kun je uitgeven aan upgrades voor jouw boormachine.

Hierdoor kun je sneller/langer graven, en dus meer geld verdienen.

Tijdens deze mijntochten kan je worden aangevallen door vijanden. Deze moet je afweren met geweren.

## De wereld

De wereld bestaat uit een 2d scherm. Het is een scherm van de aarde, doormiddengesplitst.

Het is dus een opzij perspectief.

Hierdoor zie je alle lagen, en de materialen die je wilt hebben/graven.

Op ieder moment van het spel word maar een deel van de wereld getoond.

Per laag is er een verdeling van materialen. Hoe dieper, hoe waardevoller de materialen.

Op laag 0, de graslaag, staan alle winkels. Hierboven is geen grond, maar lucht.

Lucht heeft verder geen functie.

## Acties

De speler hoeft maar zeer weinig acties uit te voeren.

Om de boormachine te laten bewegen in de gewenste richting,

moet op het scherm drukken.

Boven de boormachine 🡪 naar boven

Onder de boormachine 🡪 naar onder

Rechts van de boormachine 🡪 naar rechts

Links van de boormachine 🡪 naar links

Op het moment dat je wilt schieten, kun je niet graven.

Dus eerst moet je de ‘schietmodus’ aanzetten doormiddel van een knop indrukken.

Op het moment dat je in de schietmodus zit is alles hetzelfde, maar inplaats van graven schiet je.

Ook heb je power-ups die je kunt kopen. Deze kun je activeren als je in de mijnmodus zit.

Als je meerdere wapens hebt, kun je die activeren op de plek waar de power-ups waren.