Game design BO museum online

Pitch:

Het idee is om een website te maken voor het videogamemuseum. De website moet een game bevatten en het moet semantische html hebben. Het moet ook geopend kunnen worden op mobiel.

Gameplay beschrijven:

Korte uitleg over de game:

Het spel heet whack the mole. Je moet binnen 30 seconde zoveel mogelijk mollen aan klikken met je muis. De besturing is je muis bewegen en op je linker muis knop klikken. Jouw muis wordt aangegeven als een hamer. Als je op linker muis knop klikt heeft de hamer ook een animatie. De mollen springen willekeurig in 9 verschillende gaten dus je weet nooit van waar het komt.

Core gameplay:

Wat je letterlijk doet is je muis door het hele scherm bewegen en als je een mol ziet er op klikken met je linker muis knop. Zodra je een mol raakt en op linker muis knop klikt komt er een animatie met de tekst “dead”. Je hebt 30 seconde om zo veel mogelijk mollen te doden. Als de tijd voorbij is zie je je score en komt er een alert boven je browser met “de tijd is om”.

Game doel:

Je moet de mollen dood maken door op linker muis knop te klikken als je een mol ziet klik je op linker muis knop. De challenge is om zoveel mogelijk mollen te doden. Je speelt als de hamer die de mollen dood.

Win en lose conditions:

Win = als je meer dan 5 mollen hebt gedood.

Lose = als je 4 of minder mollen hebt gedood.

Doel voor de speler:

Om te winnen en meer dan 5 mollen te doden.

Scope verantwoording:

Het spel is makkelijk te winnen in de tijd dat je krijgt (30 seconde). Het spel is heel simpel en de mollen zijn niet te groot.

Bijlage:

