**Functioneel ontwerp**

**Korte omschrijving game***Type hier een korte omschrijving van de game. Beschrijf kort:*

* *een eventuele backgroundstory*
* *de gameplay*
* *de setting (de game wereld)*
* *winning condition*
* *platform*

*Vul het eventueel aan met wat je belangrijk vind om de game te beschrijven*

**Functionaliteiten**

*Type hieronder een rijtje van acties die de speler kan doen, zoals bv springen, schieten etc. Wees gedetailleerd, zet er bij wat er precies visueel gebeurd (bv een animatie?).  
Zet er ook bij als er andere dingen gebeuren zoals audio*

*Zet er ook bij welke control daarvoor gebruikt moet worden (welke key, of muisknop, of…)*

|  |  |
| --- | --- |
| **Game mechanics mbt speler** | **Control** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

*Type hieronder de game mechanics die NIET rechtstreeks gecontroleerd worden door de speler, maar door de game zelf. Bv vijanden, waves, dag-nacht cyclus.*

|  |
| --- |
| **Game mechanics NPC / Game** |
|  |
|  |

*Type hieronder functionaliteiten die wèl in de game komen, maar géén betrekking hebben op de gameplay zelf, zoals bv een highscore systeem, cutscenes tussen de levels etc.*

|  |
| --- |
| **Ander** |
|  |
|  |