Game design document

Opdracht 1: Ander spel analyseren:

* De spelervaring
* Artwork
* Verhaal
* Mechanics
* Technologie
* Concept
* Acties, regels en feedback
* Objecten
* Toestanden van de speler
* Tijd, toeval en surprises
* De speler leert het spel door..
* Progressie

Voordat je gaat programmeren bedenk je een aantal aspecten van je spel. Vul het game design document in.

Spelnaam:

Spel ontwerper:

Technologie: PythonPlay

**Verhaal/Mechanics**

**Wat is de genre(s) van mijn spel? (omcirkel)**

Action

Platformer

Shooter

Puzzle

Survival

Strategy

Sport

Roguelike

Anders:

**Verhaal**

**Wat is het verhaal van mijn spel?**

**Wat doe je als speler?**

**Mechanics**

*Regels en objecten*

**Verhaal/Mechanics**

**Wat is het doel van de speler?**

**Esthetiek**

**Hoe ziet mijn spel eruit?** *artwork*

**Minimale eisen:**

* Minsten 1 timer gebruiken voor iets
* Highscore bij houden