Inhoud

# Korte inleiding voor het spel

Het spel dat ik ga maken word een ‘multyplayer online RPG battle aren’ dit wil zeggen dat de main gameplay core gaat bestaan uit: multyplayer , RPG level up meschanics en gameplay, pvp, korte game loops waarbij elke gameloop de speler een nieuwe start krijgt.

# Requirments

## Teschnical:

### Firebase:

Firebase zal vooral gebruikt worden in het spel voor 2 bendoigheden

1. Opslagen van speler data deze data zal vooral bestaan uit: de winrate van elke speler, de character details van elke speler tijdens elk spel, basis gegevens van elk speler profiel zo als naam, passwoord , enz.
2. Data synchronisatie van elke speler tijdens een multyplayer match: tijdens het spel zal ik ook firebase gebruiken om de date van elke speler die in een match zit met elkaar hun data te synchroniseren en zo multyplayer mogelijk maken

### Grids:

Het spel zelf zal gebaseerd zijn op een grid systeem dat betekend dat elk deel van de map een grid nummer heeft om te signaliseren waar het op de map staat, daarnaast zal dit grid nummer ook gebruikt worden om data voor die tile op te slagen voorbeelde van deze data zijn:

1. een speler op deze tile staat
2. een monster op deze tile zit
3. een town op deze tile is
4. een quest op deze tile is
5. welke drawing er op deze tile moet zijn

## grapish:

naast de teschnical gaat mijn game ook grapishe aspecten hebben vooral op het vlak van tile drawings voor de map er wat leuker laten uit te zien, class avatar drawings, enemy drawings en ability drawings. Voor dit deel hoop ik de hulp van een artistieken vriend van mij in te schakelen die mij zal voorzien van elke mogelijke art.

# de schermen

## inventory scherm:

dit scherm zal voornamelijk worden gebruikt door de speler om zijn character equipment te bekijken en te gebruiken, het scherm bestaat uit: de backpack en de equipment slots.

De backpack: hier zal de speler al zijn verzamelde gear te zien krijgen en kunnen sorteren hoe hij het zou willen dit kan gedaan worden met 3 verschillende sorteer opties

1. none: hier worden geen voorgegeven sorteer opties gebruikt maar de speler kan zijn equipment zelf plaatsen waar hij wilt
2. rarity: hier worden al het equipment op rarity gesorteerd via een drop down menu
3. slot: hier word het equipment gesorteerd op welke slot het in zijn character equipment zal opnemen

## battle:

op dit scherm zal de map te zien worden waar de speler zichzelf op kan gaan bewegen , daarnaast als hij op een tile met een ander speler of enemy komt zal hij naar het battle scherm gestuurd worden waar hij met deze enemy of speler zal battelen.  
  
battle scherm:

op dit scherm zal de player zijn hp bar met daaronder zijn character model en de enemy hp bar met daaronder de enemy model te zien krijgen, daarnaast komt helemaal vanonder de action bar te zien. Hier komen 3 knoppen met de mogelijkheid voor: attack,items en flee

* attack: als hij op deze knop drukt worden een set nieuwe knoppen getoond met daarop alle abilitys die de speler momenteel geëquipeerd heeft. Wanneer hij op een van deze knoppen drukt zal de gekozen ability gebruikt worden en word zijn turn beëindigd.
* Items: wanneer dit word gelicked word er een popup schern geopend van een mini inventory met alle battle items in die de speler kan gebruiken tijdens battle
* Flee: als de speler deze enemy niet wilt aanvallen kan hij ook op flee drukken dan word er een kans berekending gedaan waarbij bijde spelers speed worden bekeken en het verschil word bij de kans gekoppeld van de hoogste speler, als het een succes is word de battle beëindigd zonder een winnaar en bij een faal word de beurt beëindigd en blijft de battle doorgaan

## profile:

Hier worden alle stats van de speler gezet , daarnaast kun je via hier ook uitloggen en wanneer je genoeg exp hebt op de level up button drukken om dan een level up te kunne kiezen.