# **Game Development Document (GDD) - Molly Mole**

## **Game Informatie**

* **Game Naam**: Molly Mole
* **Omgeving**: Unity
* **Datum**: Tot 8 december
* **Versie**: Datum
* **Team**: Danny, Wesley, Oscar en Niels

## **Story**

Elke Mol heeft al gehoort van deze legende, een verhaal dat verteld wordt door eeuwen heen. Een schat achtergelaten door de enige echte Koning Mollip de Derde, nadat hij stierf verstopte hij zijn grootste schat, Het Gouden Worm, ergens op de wereld. Het werd gezegt dat diegene die De Gouden Worm vinden, en opeten, koning worden na middennacht. Vele probeerde voor deze schat te zoeken, en vele stierven voordat ze uberhaubt een hint konden vinden. Op een dag vonden jij en een groep mol vrienden een speciale kaart wanneer jullie je vaders mol basement aan het onderzoeken waren, het was een exacte locatie richting de Gouden Worm, of de area ervan. Jullie keken elkaar verast aan, was dit echt? Waarom had jouw vader dit? Waar komt deze kaart vandaan? En zo dichtbij ook? Voordat jij die vragen kon stelen, zag je een aantal van de mol vrienden al weg graven. Ze gaan naar de locatie toe, die gieren! Je hebt geen tijd om na te denken, je moet de Gouden Worm eerst bereiken voordat je vrienden het doen! Het is tijd om te– Mole Racen!

## **Characters**

* Mollen (spelers)
* Wormen
* Gouden Worm

### **Reskins voor de Mollen**

* Worm MOLEster
* Moleytov
* Mole a Lisa
* Holy Moley
* Guacamole
* Mole-opoly
* Water-mole-ns
* Rock n Mole
* Mole-ioner
* Molebama

## **Concept Art**

## 

## **Level & Environment Design**

insert fotos die we hebben?

## **Gameplay, Art, Sound en Music**

### **Sounds**

* Geluidseffecten voor mollen die graven, geluid maken en wormen oppakken.
* Omgevingsgeluiden zoals de ademhaling van mollen.
* Menu muziek

### **User Interface & Game Control**

* Spelers kunnen controllers aanpassen in de instellingen, maar beginnen meestal met WASD-besturing.

### **Accessibility**

* X-ray kleuraanpassingen voor kleurenblinde spelers.

### **Monetization**

Op dit moment geen monetisatieplannen. Mogelijk publicatie op Steam voor een laag bedrag (bijv. 5 euro) als we besluiten te monetizen. Alle developers moeten samen geld bij 1 leggen om dit waar te kunnen maken.

## **Game Design**

* Spelers besturen een mol die door de grond graaft om een worm te vangen.
* Spelers worden geplaatst in een kubusvormige arena.
* Besturing met WASD of toetsenbord voor beweging.
* Stenen muur markeert het einde van de arena.
* Spelers kunnen wormen vangen door ermee te botsen.
* Tunnels worden zichtbaar terwijl de mol graaft, mogelijk met geluidsdetectie voor wormen.

## **Functies**

* Spelers verzamelen wormen en krijgen een movement speed buff daardoor
* Gaten sluiten automatisch wanneer de speler naar beneden gaat en de zuurstofbalk wordt bijgevuld.
* Moeilijkheidsniveaus met meer of minder mollen.
* Score kunnen zien in het hoek van de scherm

## **Dieptemeter**

* Toevoegen van een dieptemeter in de speler-UI.
* Mogelijke weergave van de diepte van wormen op de dieptemeter.

## **Mogelijke Win & Lose Conditions**

**Winconditie:**

* Gouden worm oppakken (mogelijk met tijdslimiet).

**Verliesconditie:**

* Andere mol pakt de gouden worm op en wint.

*De gouden wormdrager kan andere spelers zien via een aura als zijn/haar vaardigheid wordt geactiveerd.*