# Bijlage:Voorbeeld game design document:

Een GDD bevat alle elementen die in de game voorkomen een stelregel in de industrie is “If it isnt in the GDD it isn’t in the game).  
  
Een game design document voor gamelab II dient de volgende zaken te bevatten:   
(Let wel, er kunnen zaken worden toegevoegd of weggehaald indien niet aanwezig)

1: Project naam  
2: Game overview  
 2.1 Game concept (Waar gaat de game over, wat is het concept)  
 2.2 Feature set (Waar speelt de game zich af, op welke manier komt dit tot uiting)  
 2.3 Game standpunt (Welke camera standpunt wordt gebruikt, waarom is dit)  
 2.4 Karakters ( Welke karakters komen voor in de game ? Hoe zien ze eruit? Welke NPC’s ? Zit   
 er verschil in de karakters?  
 2.5 Puzzels (zitten er puzzels in de game? Hoe werken deze?)  
 2.6 Interactie met omgeving (Met welke omgevingselementen kun je interactie hebben, hoe   
 gebeurt dit?)  
 3: Genre  
 3.1 Wat is het genre van de game? Is het een mix? Hoe komen deze genres tot uiting?  
 3.2 Doelgroep (welke doelgroep is de game voor? Waarom? Hoe hou je rekening met de   
 doelgroep?  
 3.3 Game Flow summary ( Hoe beweeg je je door de game? Welke abilities heb je? Hoe   
 werken ze?   
 3.4 Look and Feel (Welke artstyle is de game?)  
 3.5 Sound (Welke geluiden komen er voor? Ambient? On-hit sounds? Voiceover?  
   
4 Project scope  
 4.1 Omschrijf de locatie, welke locaties zijn er allemaal? Waarom deze locaties? Waarom is   
 dit interessant voor de gebruiker? Welke assets zijn benodigd om de wereld te maken   
 zoals beoogd

4.2 Hoeveel levels komen er? Wordt de zone opgedeeld in segmenten?  
 4.3 Hoeveel NPC’s ?  
 4.4 Hoeveel wapens of andere items zijn er voor handen?  
 4.5 Waarmee kan de gebruiker interactie hebben en hoe? (denk bv ook aan stenen die vallen   
 of bruggen die bewegen als je eroverheen loopt.

5: Interaction  
 5.1 Abilities: Wat kun je allemaal doen als gebruiker? (Lopen, rennen, springen, aanvallen,   
 schieten?)  
 5.2 Triggers and pickups (Kun je spullen oprapen? Zaken triggeren?   
 5.3 Controls (Hoe speelt de gebruiker de game? Met toetsenbord? Of controller? Welke   
 toetscombo’s doen wat?

6: Hud  
 6.1 Welke elementen komen er naar voren in de HUD  
 6.2 Op welke manier heeft de game invloed op deze HUD elementen  
  
7: Artificial intelligence  
 7.1 Op welke manier hebben de NPC’s invloed op de game?   
 7.2 Omschrijf op welke manier NPC’s, friendly characters (if any) werken  
 7.3 Hoe werkt de pathfinding?  
 7.4 Op welke manier werkt collision detection?