# 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 :**

Shrink Quest  
**2: Game overview** 2.1 Game concept (Waar gaat de game over, wat is het concept)

Meisje bevind zich in en onbekende omgeving , Omdat ze verkleind is door haar vader. Probeert een weg terug te vinden.

**2.2 Feature set (Waar speelt de game zich af, op welke manier komt dit tot uiting)**

Level 1 speelt zich af in de achtertuin.

Dit komt terecht doordat zij zelf verkleind is , en de wereld een stuk groter is geworden.

Level 2 : ?

Level 3 : ?

**2.3 Game standpunt (Welke camera standpunt wordt gebruikt, waarom is dit)**

3th person , Voor het spel-overzicht , game en combat flow

**2.4 Karakters ( Welke karakters komen voor in de game ? Hoe zien ze eruit? Welke NPC’s ? Zit   
 er verschil in de karakters?**

Sarah , Enemy’s , Mier , Gemuteerde Vijand 1.  
 **2.5 Puzzels (zitten er puzzels in de game? Hoe werken deze?)**

Push&Pull

**2.6 Interactie met omgeving (Met welke omgevingselementen kun je interactie hebben, hoe   
 gebeurt dit?)**

Zandbak , Quicksand.

**3: Genre  
 3.1 Wat is het genre van de game? Is het een mix? Hoe komen deze genres tot uiting?**

3th person , action , adventure.   
 **3.2 Doelgroep (welke doelgroep is de game voor? Waarom? Hoe hou je rekening met de   
 doelgroep?**

Pubers 11/15 Jaar  
 **3.3 Game Flow summary ( Hoe beweeg je je door de game? Welke abilities heb je? Hoe werken ze?**

WSAD ,Jump , Mouse-control. Fast paced platform elementen.

Imagenination Bracelet

Guard (Transform into a knight,Defense skill , Stronger base sword.(cola-dop)

Cowboy (transforms into a cowboy , Ranged attacks )(Cowboy hoedje)

Astronaut (Transforms into a astronaut, Lightsaber , Granting Double jump)(Space helm)

SuperHero ( Transforms into a Superhero!) Granting Enhanced Combat Stats)(Fist fights) Gliding ability.(Cape)

**3.4 Look and Feel (Welke artstyle is de game?)**

Cartoonish Sur-Realistish  
 **3.5 Sound (Welke geluiden komen er voor? Ambient? On-hit sounds? Voiceover?** Movement , Garden ambience , Monster sounds , Hit effects , Agro Sounds , Hit Sounds , Death Sounds , Transformation Sounds , Pick up Sounds. Gliding sounds , Shooting Sound , Shoot Sounds (x2) , Double Jump.

**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**

1 : Achtertuin - Story progress - Grass , Schutting , Emmertje , Sandbak , Boomstam , Tuinstel , Vijvertje , Lilypads , Schuur , Coladopje , Huis , Kinderspeelgoed , Veranda , Enemy , Tuingereedschap. Double jump buff

2 : Ondergrondse Level – Levelwise , groot contrast aan kan geven vergeleken met Level 1 , En het Donkere level idee lijks ons goed.

Boom Roots , Enemy , Steen , Worm , Queen ant boss , Ambient lightnight , glowing mushroom , Flashlight , Pijplijding , Cowboy buff , Superman buff , TNT en plank

3 : Speelkamer – Vele mogelijkheden voor leveldesign.

Lego kasteel , Ballen , Lego enemy’s , Broertjes voet , Booby traps , Clown in a box , WIndup toys , Knikkerbaan , Race autotjes , Posters , Behang , Tump Poster , train railte , Deur

**4.2 Hoeveel levels komen er? Wordt de zone opgedeeld in segmenten?**

3 Levels , ?  **4.3 Hoeveel NPC’s ?**

2 Per Level , Level 1 heeft een Mier en een Sprinkhaan

Level 2 heeft Mieren en Worm , En queen ant , Larva

Level 3 Heeft Lego , Damage on contact toys.

**4.4 Hoeveel wapens of andere items zijn er voor handen?**

Je begint met een houten zwaard , Je hebt upgrades die Je wapens veranderen.

Normal state : houten zwaard : normal speed , Normal dmg.   
 Cowboy state : Guns Geen melee , Speed/jump hetzelfde , Damage/KB omlaag , CD

Spacesuit :Lightsaber : Lower Movespeed , Lower gravity walk ,

Knight : Langzamer ; Maar 1h sword en shield

Superman : Grote vuisten , grotere Knockback , beetje extra damage,

**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.**

Met upgrades heb je Interacties , waar mee je door de game komt ,

Met Superman sla je door muren

Met cowboy Schiet je Stalgnieten Van het plafond

Met Spaceman heb je DoubleJump ,

**5: Interaction  
 5.1 Abilities: Wat kun je allemaal doen als gebruiker? (Lopen, rennen, springen, aanvallen,   
 schieten?)**

Lopen , springen , schieten , slaan , ect.

**5.2 Triggers and pickups (Kun je spullen oprapen? Zaken triggeren?**

Health Pickups , Powerbuff Pickups , Life Upgrades , Mana Pickup (?) Collectables.  **5.3 Controls (Hoe speelt de gebruiker de game? Met toetsenbord? Of controller? Welke   
 toetscombo’s doen wat?**

Toetsenbord en muis , Potentieel Controller.

**Storytelling manier :**

**De storytelling word gedaan via het langsgaan van plaatjes/tekeningen.**

**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?**