

Sjabloon 1

*Game Design Document EPOC**

*(electronic proof of concept)

B1-K1-W1



Geschreven door (voor- en achternaam): Ruben Stender

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): Esat Yavuz

Datum: 08 – 12 – 25

Versie: 1

Inhoud

Inleiding.....	3
Overzicht.....	4
Configuration/ Technical Specs.....	5
Game Elements	7
Speler Beweging.....	8
Vijanden (indien nodig)	9
User Interface	10
Level Elementen	11
Levels.....	12
Modus (<i>indien nodig</i>)	Error! Bookmark not defined.
Speler prestatie/ Achievement (<i>indien nodig</i>).....	14
Input/ Control scheme	15
Story/ Scenario/ Synopsis/ Lore	16

Inleiding

Dit is het GDD voor Rotborn. Deze game zal alle tekst en taal Engels gebruiken in tegendeel tot dit GDD. Dit document zal in het geheel geschreven worden in het Nederlands met uitzondering op videogame gerelateerde woorden en betekenissen. Deze zullen dus wel in het Engels worden geschreven maar in het Nederlands beschreven.

Overzicht

Titel/ Werktitel van het spel:	Rotborn
Genre:	Roguelike, Turnbased, Dungeon crawler.
Thema:	Donker, Schattig, Fantasie
Perspectief/View:	Semi top down game.
Doel van het spel:	Zo ver mogelijk komen als dat je kan
Art Stijl:	Pixel artstyle
Originaliteit/USP (Unique Selling Point):	Uniek aanval systeem met de mix van een grid based bewegings systeem en wanneer je op de vijand klikt val je aan. Het aanvallen zal een andere scene weergeven waar de karakters meer detail hebben.
Korte Samenvatting (maximaal 2 zinnen):	Rotborn is een Turnbased, Roguelike, Dungeon crawler. Met interessante aanval technieken.

Configuration/ Technical Specs

Te Gebruiken Hardware

Apparaat	Vereisten
PC Windows	Minimum GeForce GTX 1050 Intel core I3-6100 4GB Memory Windows 10

Te Gebruiken Software

<i>Software</i>	<i>Opmerkingen</i>
Unity 6	Versie 6000.2.7f2
C# Scripts	Gewenste IDE zoals Visual Studio 2022
PixelArt	Aseprite

Game Elements

Key Features

- Single player dungeon crawler
- Puzzel elementen
- Secundair gevecht scherm
- Stamina
- Crit knop om aanvallen op te laden

Game Mechanics

- On-Click loop functie
- Vecht mechanics
- Huisdier summoning
- Huisdier controle

Speler Beweging

Standaard Beweging(en)

On Click om naar de gegeven plek te verplaatsten. Je kan een bepaald hoeveelheid vakjes in het grid verplaatsen gebaseerd op de hoeveelheid stamina die je op dat moment hebt. Wanneer de stamina van de speler op is kan hij niet meer bewegen maar wel een item gebruiken

Speciale Beweging(en)

Wanneer je op de gegeven knop klikt summon je de skelethond. Deze kan je verplaatsen net als een speler. Hij verplaatst voor zijn hoeveelheid stamina en kan door kleinere holletjes heen bewegen.

Vijanden (indien nodig)

Gedragingen/ AI

De AI loopt per beurt de richting van de speler op. Wanneer hij tegen de speler aan loopt activeert er een gevecht scene.

De AI zou dan in de gevecht scene elke ronde aanvallen op de speler. Op basis van hun eigen statestieken.

Types

Normale Vijand:

De normale vijand heeft minder stamina dan de speler en zal middelmatige schade doen aan deze speler. Hij heeft gemiddelde HP en

Zwakke Vijand:

Deze vijand heeft veel stamina en zal hierdoor dus grote afstanden kunnen afleggen. Maar dit gaat dan ten kosten van de schade die hij kan aanrichten. Hij zal de kleinste hoeveelheid schade kunnen doen van alle vijanden EN heeft ook het minste HP.

Grote Vijand:

Deze vijand heeft weinig stamina en dus ook niet veel beweeg ruimte. Maar deze vijand krijgt dit terug door de HP die hij heeft en de schade die hij op de speler kan doen.

Acties

De Vijanden kunnen alleen bewegen een aanvallen. Verder zijn ze gewoon een hindernis van het spel.

Stuurpuls(Triggers zoals zicht en/of geluid)

Wanneer de vijand weet waar je bent (Als hij je ziet) komt hij richting jou lopen

User Interface

Menu Flow

MAIN MENU:

MAIN MENU ⇔ SETTINGS

MAIN MENU ⇔ GAMEPLAY

MAIN MENU => QUIT

GAMEPLAY:

GAMEPLAY ⇔ ITEMS

GAMEPLAY ⇔ MAIN MENU

GAMEPLAY ⇔ DEATH

DEATH:

DEATH ⇔ GAMEPLAY

DEATH => MAIN MENU

In Game Menu

HP, Stamina, Vakjes waar je naar kan lopen.

In het vecht menu zul je de volgende functies zien:

FIGHT ITEM CRIT

Level Elementen

Obstakels

Muren en doorgangen waar bijvoorbeeld alleen het huisdier door heen kan.

Ook zullen er plekken zijn waar je niet kunt komen.

Ook worden er verschillende vallen door de levels verspreid die je schade opleveren voor latere gevechten.

Missies/Quests

Sleutels vinden om bepaalde deuren te openen.

Zo ver mogelijk komen in de game als je kan.

Levels

Level beschrijvingen

Beschrijving Indeling level

Het level word een donkere plek met meerdere kamers. Door de hele plek kan je heen lopen en als je het einde vind ga je naar de volgende plek. Dit blijft doorgaan totdat je dood bent. Alles geeft

Variatie binnen het level

Er zullen verschillende plekken zijn met verschillende geheime kamers en verschillende doorgangen voor het huisdier om doorheen te gaan.

Speciale locaties

Er zijn verstopte locaties waar alleen het huisdier bij kan. Dit zorgt voor variatie en een leuke functie voor het huisdier. Dit houdt de game ook een stuk interessanter.

Speler prestatie/ Achievement (*indien nodig*)

Opslag data

I.v.m. dat de game een roguelike dungeon crawler is, word als enigste data de scores opgeslagen.
Want de rest reset naar elk spel dat je speelt.

Input/ Control scheme

*[Beschrijf de “standaard” input van het invoerapparaat of combinatie van meerdere invoerapparaten.
Hoe is de input gekoppeld met de acties van de speler’s karakter.]*

Standaard Bewegen

...

Rondkijken

...

Aanvallen

...

Wapen-modi wisselen

...

Speciale Bewegingen

...

Projectielen/objecten gooien

...

Snel wapens wisselen

...

[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn, of haal onderdelen weg]

Story/ Scenario/ Synopsis/ Lore

[Beschrijf de wereld waar het spel zich af speelt, Wat is er voorafgaand gebeurt? Wat gebeurt er tijdens de tijd het spel zich af speelt. Welke belangrijke fracties/groepen, plaatsen/locaties/ Points Of Intrest, en/of karakter(s) bestaan in de wereld die relevant zijn voor het spel.]

Achtergrond Speel Wereld

...

Verloop speelwereld (veranderingen gedurende het spel)

...

Achtergrond (Hoofd)karakter(s)

...

[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn, of haal onderdelen weg]