Game Design Document   
 The blind man

Touché  
  
 Arjan Bergen  
 Wesly van Acht  
 Diana Hoffman  
 Izzy Sanders  
 Sascha Agterberg

Inhoudsopgave  
  
Introductie  
Game Overzicht  
Thema  
Verhaallijn  
User Interface  
 - Level  
Muziek en Geluidseffecten  
Level Design  
Software

Introductie  
Het spel dat we gaan maken is een mobile game over een blinde man die kan kijken met zijn ziel. Doormiddel door op het scherm te tikken, kan je namelijk de ziel van de man uit zijn lichaam krijgen zodat hij voor een tijdje wel kan zien.   
  
Game Overzicht  
Je loopt eerst door een stad heen, dit ziet er natuurlijk zwart uit. Maar als je op het beeld tik dan krijg je een zwart wit wereld te zien, zodat je weet waar je heen moet lopen. Dan kom je aan in een bos, aan het eind van dit bos zul je een grot in moeten. De game veranderd op dit punt in een 2D sidescroller en je moet je weg door de grot heen wurmen. Het prinicipe is het zelfde, alleen zie je nu alles van de zijkant en ook de silhouet van je character. Je loopt zo de grot verder, tot dat je er uit bent. Als je eruit komt, sta je boven op een berg met noorderlicht en hier zal je lichaam het zicht terugkrijgen.  
  
Thema  
De thema van deze spel is een beetje een spannende avonturen spel. Het zit niet helemaal tegen horror aan, maar wel een beetje.   
  
Verhaallijn  
Het gaat over een blinde man die een mysterieuze heks tegen kwam en die hem vertelde, als je naar de top van de berg gaat, dan kan ik ervoor zorgen dat je weer kan zien.   
  
User Interface  
De user interface van The Blind Man is opgebouwd uit enkele elementen.   
  
Level  
Je hebt 3 levels.   
  
Het eerste level zal zijn dat je door de stad heen loopt om bij een bos te komen, die naar de grot toe leid. Dit zal een 3D first person open wereld zijn.  
  
Het tweede level is in de grot, dit is waar de game veranderd in een 2D sidescroller. Hier kun je de silhouet van de blinde man zien en zijn ziel die je helpt om de uitgang te vinden door op het scherm te tikken.   
  
Tot slot het derde level zal buiten de grot weer bevinden en ook weer in first person view. Deze level is ook weer een 3D open wereld  
  
  
Muziek en Geluidseffecten  
  
Level Design  
Er zijn drie levels in dit spel. Twee van de drie levels zullen grotendeels over een komen, maar het tweede level wijkt wat af van de anderen, aangezien dit een 2D sidescroller is. Wel zal in alle levels het beeld zwart zijn tot dat je er op klikt, zodat je voor een paar secondes een stuk van je omgeving in zwart wit ziet zodat je kan inschatten waar je naar toe moet lopen.   
  
Software  
The blind man word geprogrameert in Unity. De 2D art zal worden gemaakt in Sai en Photoshop en de 3D art in 3DSMax en Maya.