



TERRA

Game Design Document
by *Lorem Ipsum*

Antonio Hoogervorst
Sven Vilhoorn
Nils Slijkerman
Wesley Verboven?
Gerjo Meijer

Gameland 2010, Ameland (20-24 sept)

Versie 2.0, bijgewerkt op 28/9/2010

inhoudsopgave

Inleiding	3
Team	4
Profielen	4
Taakverdeling	4
Ideeen	5
Brainstorm "Sustainability & Connected"	5
Ideeen voor concept	5
Definitief concept	5
Sound design	7
Voice-overs	7
Geluidseffecten	7
Muziek	7
Grafisch-usability	8
Verloop game	9
Plan van aanpak	10
Projectactiviteiten	10

inleiding

Dit is het game design document voor de game Terra, gemaakt door Lorem Ipsum, projectgroep 34 op G-erland 2010. Terra is een game waarbij je de aarde moet zien te *flourish* door schijven met elementen te draaien. In de volgende hoofdstukken wordt beschreven hoe we de game hebben ontworpen; welke keuzes we hebben gemaakt en waarom we het op die manier hebben gedaan.

Eerst komt ons team aan bod, waarna we verder gaan met het concept. Vervolgens gaan we in op sound design, grafisch ontwerp, visuele feedback voor de gebruiker en het programmeerwerk wat voor deze game van belang was. Aan het einde worden de projectactiviteiten stuk voor stuk beknopt beschreven.

TEAM

Ons team bestond uit 6 man, waarvan één helaas zo weinig bijgedragen heeft dat hij het vermelden niet waard is. Hier volgen de profielen van de teamleden, gevolgd door de taakverdeling.

Profielen

Gerjo Meier

Game development

HvA 2e jaar

Keihard programmeren(as3, java)

Nils Slijkerman

Cmd Leeuwarden

3e jaar

Grafisch, photoshop (sound klein beetje, 3d matig)

Grafische stijl: schilderachtig/cartoon

Antonio Hoogervorst

Game 2e jaars

Grafisch, photoshop(traditioneel), GUI

Grafische stijl: Cartoon, realistisch

Wesley Verboven

Game design

2e jaar

Designer, regelset bedenken, programmeur, as3/xna

Sven Vilhoorn

3e jaars

Communicatiesystemen

concept, gebruikersvriendelijkheid, audio

Taakverdeling

Grafisch:	Nils & Antonio
Programmeren:	Gerjo & Wesley
Regelset:	Wesley, Nils, Sven
Audio & Voice-over:	Sven & Nils
Tutorial:	Nils, Sven

ideeen

Hieronder staan de ideeën voor Terra, en de resultaten van korte brainstormsessies binnen de groep.

Thema: Sustainability; everything connects

Eigenschappen: 2D, AS3

Brainstorm " Sustainability & Connected"

- Wind, water, vuur en aarde
- Cyclus water, rivieren bergen, natuur
- Particle system, moleculen die bewegen
- Sociale netwerken
- Bedrading, signaal
- Butterfly effect

Ideeen voor concept

1. Elementen vormen een planeet, alles moet wel gelijk zijn, ontstaat leven, balans vinden, groeien/aanpassen
2. 4 elementen/4 knoppen
3. Fast paced platformer; jezelf veranderen in element
4. top view, elementen kom je tegen, elementen combo's maken
5. Perspectief onderaan/glazen plaat waar je de camera naar boven laat kijken
6. Turn based combo fighter
7. Lemmings-achtig: level bewegen

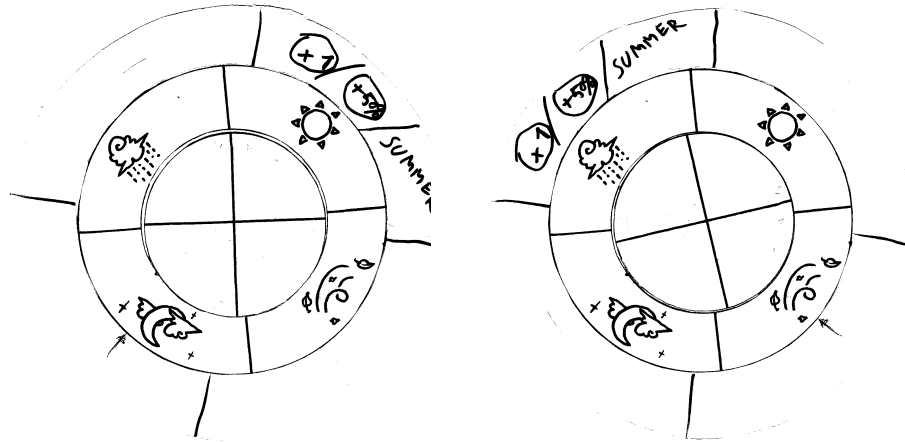
Definitief concept

Onderwerp: 4 elementen: water, zon, schaduw en wind

Doel: speler bestuurt de aarde en heeft als doel de aarde te laten flourishen. Hiervoor moet de speler ervoor zorgen dat er genoeg van de 3 actieve elementen op de juiste plaatsen belandt. Dit kan de speler bereiken door op de juiste manier de elementen te draaien met de pijltjestoetsen, of door een beurt over te slaan met de spatiebalk.

Inspiratie: *Oblivion persuade systeem*

Keywords verhaal: Ancient god, the maker, creator, mythe, Hercules, Gaia



Paper Prototype:

Met bovenstaande prototype hebben we getest of het spel daadwerkelijk gameplay bevatte. Verder hebben we hiermee de balans, de randomize functie en het aantal benodigde elementen per buitenste ring.

SOUND DESIGN

Hier worden de details voor *sound design* besproken. In het spel komen voice-overs, geluidseffecten en muziek voor.

Voice-overs

Er is oorspronkelijk gekozen het spel zowel in het Engels als Duits speelbaar te maken. Voorlopig is alleen het Engelse deel speelbaar. Voice-overs komen vooralsnog alleen voor in de introductie en de tutorial.

Technische details: Mono, 48khz

Nils heeft de teksten die voor zowel de introductie als de tutorial geschreven zijn.

Geluidseffecten

Er is uiteindelijk voor gekozen om geen geluidseffecten toe te voegen aan de elementen, omdat dat chaos op zou leveren, en onduidelijk zou zijn voor de speler, omdat alle schijven tegelijk bewegen.

Het bewegen van de schijven wordt ondersteund door een geluid van steen dat over steen schuurt.

Toevoegingen: geluid van steen dat op steen botst om schuiven te "stoppen"

Muziek

Achtergrondmuziek van epische proporties, componisten waar GEEN auteursrecht meer op rust, minimaal twee tracks. Er is gekozen voor twee symphonien van Mili Balakiref, een Russische componist wiens werk sinds 1980 vrij van auteursrechten is.

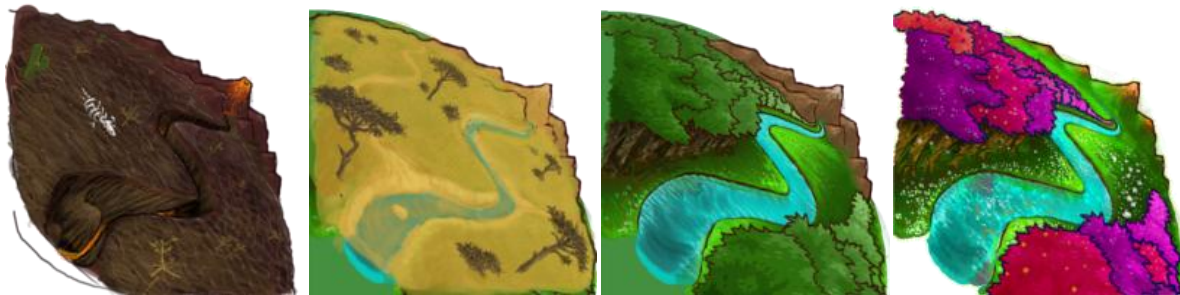
Van de volgende twee nummers zijn fragmenten verwerkt tot een soundtrack:

- Symphony 2
- Symphony 1 in C-minor

De keuze voor fragmenten met fade-in en fade-out is gemaakt omdat de nummer anders te luid waren, en wij een rustige soundtrack beter vonden passen.

GRAFISCH-USABILITY

Voor elk van de vier statussen van de planeet is een aparte achtergrond gemaakt die makkelijk te onderscheiden is van de anderen. Van links naar rechts een steeds mooiere planeet:



Verder bleek uit het testen dat spelers veel behoefte hadden aan zowel een tutorial als meer grafische feedback. Dit werd toen de hoogste prioriteit van onze productie. Als eerste werden "druppels" toegevoegd die aangeven hoeveel van een bepaald element zich op één van de vier buitenste ringen bevindt(rechts is vol):



Deze druppels zijn voor elk element voorzien van een andere kleur en icoon(water, wind en zon):

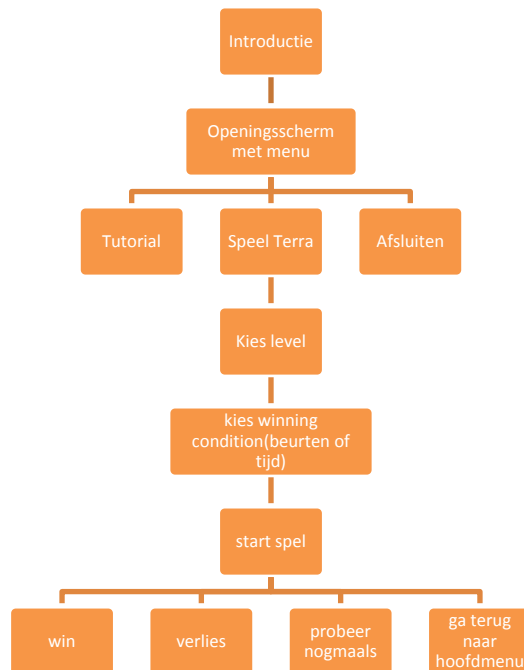


Zaken die nog geïmplementeerd moeten worden zijn:

Muteknop voor geluid

Menu voor tutorial

VERLOOP GAME



Verantwoording:

- **Introductie:** voice-over vertelt het beknopte verhaal achter Terra, ondersteunt door afbeeldingen van de godinnen en het wereld.
- **Openingsscherm:** Op de achtergrond de wereld, op de voorgrond de menu-opties.
- **Tutorial:** filmpje ondersteunt door voice-over die gameplay uitlegt.
- **Speel Terra:** ga door naar level select.
- **Kies level:** kies uit een aantal levels.
- **Kies winning condition:** stel je winning condition in, zij het tijd of het aantal beurten.
- **Start spel:** speel Terra

Toevoegen

- *Openingsscherm*
- *Ondertitel tutorial*
- *Tutorial tijd en beurten limieten*
- *Level select*
- *Inschakelbare optie # beurten randomize*

Plan van aanpak

Projectactiviteiten

Opsomming van de projectactiviteiten per categorie.

Omdat we slechts vier dagen de tijd hadden, en de projectactiviteiten volledig door elkaar liepen, mede door de hoge prioriteit die aan speelbaarheid(visuele feedback) werd gegeven, hebben we besloten geen planning meer te hanteren.

Concept

Game ruleset afmaken

Introductie "cutscene" bedenken

Begin, einde, winning conditions, doel

Controls

User interface

On screen info: score

Menu

Usability(sluiten, starten, geluid uit kunnen zetten, terug kunnen?)

Technisch

Mechanics overzetten in AS3

Werkende demo maken

Controls werkend maken

Art

Artwork: bepalen hoe de game er visueel uit gaat zien

Schijven ontwerpen

Icoontjes ontwerpen

Audio

Geluiden fixen

Voice-over opnemen

Muziek opzoeken

Afwerking

Afmaken eindproduct

Koppelen animatie aan gameplay

Techdemo

Spel start standaard op, basis gameplay elementen, tutorial en introductie