Game Design Document



Gemaakt door Timur Sel

GD43A

# Inhoud

## Idee van het spel

## Thema, Setting, Genre

## Story

## Platform

## Doelgroep

## Art

## Assetlist

## Game Mechanics

# Idee van het spel

Ons idee van het spel is om een vr game te maken waar je een robot samenstelt die een code geeft voor een koffer in de escaperoom, door gebruik van vr en een handleiding. De robot bouwen is een soort IKEA product je krijgt een simpele handleiding die je alle details geeft van het bouwen van de robot. Je moet bijvoorbeeld lichaamsdelen verbinden, kabels verbinden en de robot her programmeren door codes te gebruiken.

# Thema, Setting, Genre

## Thema

Onze themas zijn: futuristisch omdat je een geavanceerde zorg robot in elkaar zet niet veel mensen kunnen zeggen dat ze dat gedaan hebben en het is wel echt iets van de toekomst. Ook hebben we het thema IKEA omdat je de robot in elkaar zet door gebruik van een handleiding dat is gebaseerd op een IKEA handleiding. Ook zou het bouwpakket bestaan uit delen die nog in elkaar moeten worden gezet.

## Setting

Onze setting van de game is in een lege kamer waar alleen de robot in zit met zijn bouwpakket. Hierdoor kan de speler zich compleet focussen op de robot en worden ze niet afgeleid door de rest. De lege kamer is eigenlijk gewoon een hol vierkant.

## Genre

Onze Genre is simulatie, dit hebben we omdat je simuleert dat je als een ziekenhuis/medische medewerker een simpele zorgrobot in elkaar zet. Dus je doet wel echt na alsof de robot net is binnengekomen op de post en je hem in elkaar moet zetten, zodat de robot de patiënten kan helpen.

# Story

Het verhaal gaat dat je een verpleegkundige bent. Die een robot heeft binnengekregen deze robot is een zorgrobot die de patiënten kan helpen. Maar ook geeft het advies aan de patiënten. Door dit advies kan je een code krijgen waardoor je een koffer kan openen, en verder kan gaan met de escape room

# Platform

De game speel je op de Desktop of laptop met een VR headset erbij. Voor de game kan je best een middelmatige computer hebben, het moet wel goed genoeg zijn om een vr headset te laten lopen. Ik kan niet echt specifieke specs opnoemen omdat we het niet kunnen testen op slechte en goeie computers. Maar onze laptop zitten wel in het midden dus daarom zeggen we ook dat je een middelmatige computer nodig hebt.

# Doelgroep

Onze doelgroep is van 16 t/m 24 jaar oud. De spelers van het spel zullen waarschijnlijk de zorg opleiding doen, maar het spel moet ook speelbaar zijn voor mensen die de zorg opleiding niet doen. Ook moet het spel gespeelt kunnen worden door mensen die nog nooit vr hebben gedaan of überhaupt nooit gamen. Dus het spel moet simpel, duidelijk en makkelijk zijn om te snappen.

# Art

De art wordt gedaan in een simpele art stijl. En daarmee bedoel ik niet dat de models slecht worden gemaakt, maar daar bedoel ik mee dat we niet de models erg detailed gaan maken. Dit doen we zodat we meer models kunnen maken in een kortere tijd. Dit lijkt ons het beste idee zodat we kamers meer uniek er uit kunnen laten zien. de textures worden gemaakt in het 2de gedeelte van het project. De textures zullen er realistisch uit te zien. dit zou er voor zorgen dat de artstyle er simpel er uit zou zien maar ook weer een realistisch.

# Assetlist

-rechterarm + interieur

-linkerarm + interieur

-romp + interieur met benen en hoofd + interieur

-batterij

-verschillende kabels

# Game Mechanics

## VR

Door gebruik van de vr kan de speler om zich heen kijken zonder dat hij een controller gebruikt hierdoor kan de illustratie worden gegeven dat de speler echt in de spel wereld zit. Hierdoor kunnen we dus eigenlijk de escape room uitbreiden zonder het echt groter te maken.

## Desktop

Op de desktop kan je een code invullen die de vr game laat starten. De desktop is een soort nagemaakte windows OS.

## Objecten pakken

Om de robot in elkaar te zetten moet je natuurlijk onderdelen op kunnen pakken. Deze onderdelen kan je oppakken via de vr controler daarna kan je ze ook verplaatsen en weer neerleggen.

## Objecten verbinden

Wanneer je een object oppakt doe je dat voor een reden. Om de object te verbinden met de robot. Wanneer een deel van de robot op de goeie plaats is zal de robot zelf de lichaamsdeel verplaatsen naar waar die moet zitten dus eigenlijk door een snap mechanic. Ook zijn er kabels die je moet verbinden tijdens het bouwen deze kabels moet je gewoon stoppen in het juiste hol, dit kan lastig zijn maar door gebruik van de snapping is het makkelijker.

## Cijfercode invullen

Nadat je de kabels goed hebt verbonden gaat de robot aan maar moet het nog een programma starten. Dit programma start de speler door meerdere cijfercodes in te vullen nadat dit gedaan is, is het spel voorbij en geeft de robot de informatie

## Dialogue

Nadat de robot gebouwd is geeft de robot de speler een code die de spelers van de escaperoom dan kunnen gebruiken.