Game Design Document



Gemaakt door Timur Sel

GD43A

# Inhoud

## Idee van het spel

## Doelgroep

## Unique selling point

## Art

## Mechanics van het spel

## Levels Design

## Sound

# Idee van het spel

Ons idee voor het spel was om een soort van map te maken waar mensen in kunnen lopen(teleporteren) om meer informatie te krijgen over de mensen die in het ziekenhuis zitten. De bedoeling van het spel is dat de mensen die het spelen meer informatie krijgen over de patiënten die in het gebouw zitten. Maar het spel wordt niet gespeelt door 1 persoon maar 2 of meerdere dit zorgt ervoor dat het samen de puzzels moeten oplossen en moeten samenwerken. We willen een spel maken dat ook de vr game verbindt met de escape room en niet daar apart van los zit.

# Doelgroep

Onze doelgroep is van 16 t/m 22 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.

# Unique selling point

Onze USP is dat het spel wordt gespeeld door het gebruik van vr en van het gebruik van de desktop. Dit zorgt ervoor dat spelers samen gaan werken om de game te halen en meer informatie kunnen krijgen over de escape room.

# Art

De art wordt gedaan in een gedetailleerde 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.

# Mechanics van het spel