Design Document for:

In-Out Put

Door: Ruben Steenbrink, Boyd Smit en Jeffrin Dumas

Inhoudsopgave

**Game Overview**2

Wat voor game?2

Wat gebruik ik als speler?2

Wat is de focus van de game?2

**Features3**

VR3

Controls3

Visual3

Gameplay3

Gameplay loop3

Goal3

# Game overview

## Wat voor game?

De game is een vr rythm shooter, waarbij je de vr controller gebruikt om te richten en om te schieten. Deze game maakt daarvoor gebruik van de Unreal Engine van Epic Games.

## Wat gebruik ik als speler?

De speler zal gebruiken van een VR headset en controllers, de speler zal daarom ook Steam VR geïnstalleerd moeten hebben. De rechter controller zal worden gebuikt om het pistool te bedienen en de linker zal eventueel gebruikt worden om te bewegen maar dit is niet zeker. Er was ook gesproken over het gebruik van twee pistolen in plaats van 1, hier hebben we uiteindelijk niet voor gekozen voor de reden dat niet iedereen dat kan, we zouden het misschien later kunnen toevoegen als een aparte game mode maar daar zijn geen plannen voor.

## Wat is de focus van de game?

De game geeft ze focus aan het ritme aspect van de game. Dit zorgt ervoor dat de speler een goal heeft (Het schieten op het ritme). Het ritme geeft de speler niet alleen een goal maar geeft ook een sfeer die goed en compleet voelt.

# Features

## VR

## Controls

De game maakt gebruik van de Vive VR set, dit komt met een headset en twee controllers. De rechter controller wordt gebruikt om het pistool te besturen. Er zijn geen plannen voor de linker controller.

## Visual

De game maakt gebruik van standaard objecten en Visuals binnen de Unreal Engine. De game is VR dus alle assets zijn in 3D net als de rest van de game.

## Gameplay

## Gameplay Loop

De speler selecteert een van de selecteerbare liedjes, hierdoor komen ze in het level. Het level heeft een noot generator die de noten genereerd, de spelers taak is om de noten te raken op de beat, hiervoor krijgen ze punten. Het goal van de speler voor elk individueel level is om de hoogste mogelijke scoren te halen. De punten worden gebruikt om een score te geven aan de speler (S,A,B,C,D,E), de S score is het hoogst en de E score zal het laagst worden, ook wordt de speler beoordeelt voor het aantal noten dat ze correct achterelkaar hebben geraakt (Combo) dit gebruikt hetzelfde score systeem als de punten score. De score is berekent door het hoogst mogelijke score te pakken en dan jouw score in percentage te bereken (S = 100%, E = 0% tot 10%) en dit te gebruiken om je score te bereken.