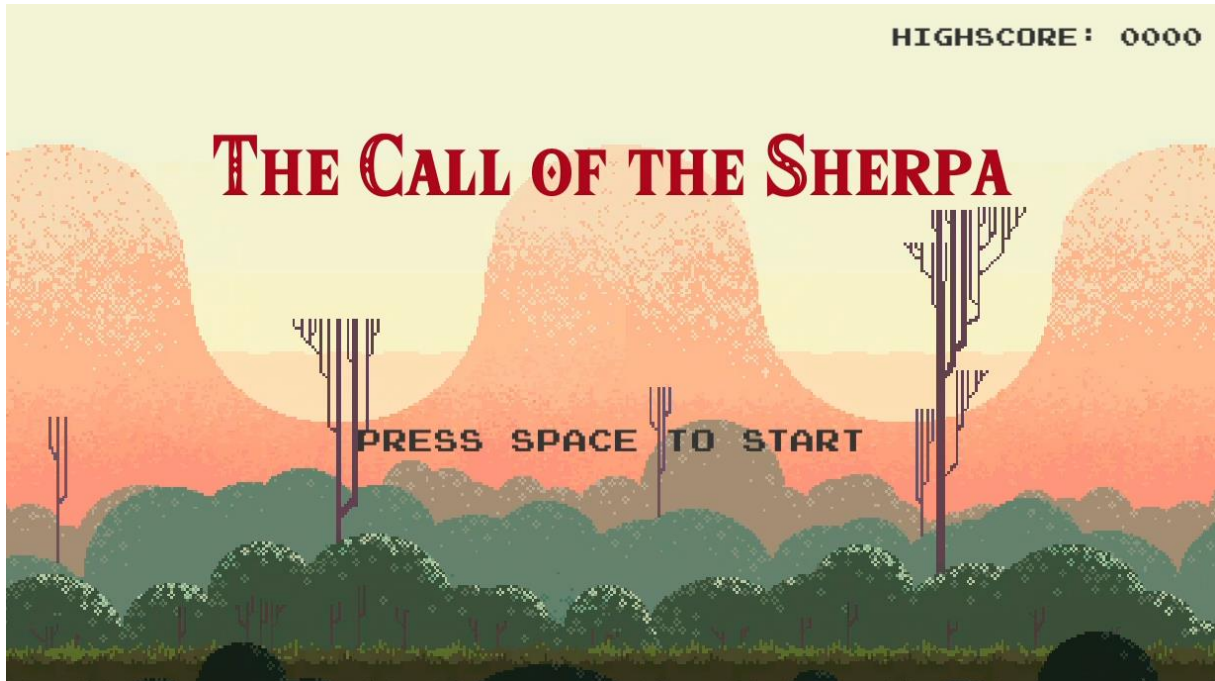


Game Design Document (GDD)

The Call of the Sherpa



Inhoudsopgave

Inleiding	3
Het Concept.....	4
Het Doel.....	4
De Doelgroep.....	4
Het Verhaal.....	5
Game Personages.....	5
NPC's.....	5
Playable Characters	5
Genre en Stijl	5
Thema.....	5
Mood	6
Setting	6
Core Gameplay Loop	6

Controls & Mechanics	6
Feedback Loop.....	7
MDA-Framework.....	9
Mechanics.....	9
Dynamics	9
Aesthetics	9
Concept Art.....	10
Welk Platform.....	10
Music & Sound Design.....	10
Flow	11
Feedback	12
Reflectie.....	12

Inleiding

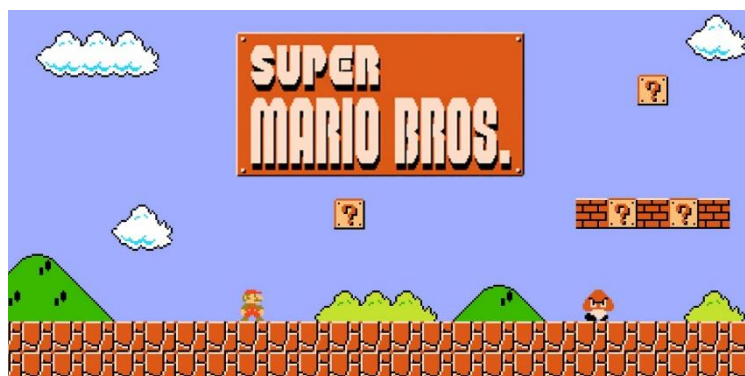
Een GGD is een document waarin het concept en design van je game beschreven staat. Omdat na user testing een idee soms bijgeschaafd wordt, verandert of extra functies krijgt kan het concept hierdoor soms veranderen. Daarom verandert dit document ook mee in het proces. In dit document wordt het concept beschreven maar ook andere belangrijke dingen zoals de doelgroep, genre, verhaallijn of de mood en setting van de game. Ook worden de Mechanics, Dynamics en Aesthetics beschreven volgens het MDA Framework.

Inspiratie

Voordat ik begon heb ik wat algemene inspiratie opgedaan door naar 2D platformers te kijken die populair zijn en ik zelf ook heel leuk vind. Laterna heb ik bij sommige mechanics ook gekeken naar andere games. Hier zijn wat populaire games die ik heb gebruikt als inspiratie:



Dit spel heet Celeste, het is een van de hoofdinspiraties van mijn game. In celeste beklim je ook een berg door gebruik te maken van simpele mechanics: Springen, Lopen, Klimmen en Dubbel Springen. Het mechanics zijn dus enorm simpel maar de levels worden steeds moeilijker. Ook focussen ze erg op het verhaal.



Mario Bros is ook een 2D platformer, de main mechanics hierin zijn: lopen, springen en aanvallen. Je kunt tegen een ? box aanspringen om een item te krijgen zoals een vuurbloem, hiermee kan je vervolgens aanvallen. Ook kan je vijanden verslaan door op hun hoofd te springen.



In de oude zelda games zit vaak een enorm grote verhaallijn, ook al komt deze niet direct naar voren kom je vaak veel over het verhaal te weten door borden, NPC's of geheime plekken die je vind. Ik vind vooral de geheime plekken en hoe ze het verhaal naar voren laten komen erg inspirerend in de Legend of Zelda games.

Het Concept

Ik wil een game maken waarin je een personage speelt die met zijn vaardigheden door levels heen kan manoeuvreren. Dit kan bijvoorbeeld zijn door te springen, klimmen of rennen. Ook wil ik een achtergrond verhaal uitwerken en een doel geven aan de speler. Door het voltooien van levels en puzzels komt de speler steeds verder in het spel en zullen de levels ook moeilijker worden. Tussendoor vind je hints en clues naar het achtergrond verhaal.

Het Doel

Mijn doel met de game is om spelers van elk skill level plezier te laten hebben. Dit doe ik door meerdere oplossingen in een level te stoppen. Onbewust zullen mensen hierdoor volgens hun eigen playstyle gaan spelen. Je kunt een level bijvoorbeeld voltooien door te klimmen en via boven naar beneden te springen of door een rechts onder een puzzel te voltooien. Wel wordt het aangemoedigd om de moeilijkere wegen te kiezen door op deze wegen bijvoorbeeld een item te leggen die extra punten oplevert of sneller zijn.

Het doel in de game is om alle levels te voltooien. Ook zijn er in het verhaal een paar mensen vermist, er wordt aan jou gevraagd of je deze mensen wilt zoeken. Het is dus jouw doel om op pad te gaan en deze mensen te vinden.

De Doelgroep

De doelgroep zijn mensen die van platformers houden met een achtergrond verhaal. Spelers van elke skill level kunnen dit spelen omdat er makkelijkere wegen zijn, moeilijkere wegen met extra punten én er een timer is waardoor ook speedrunners dit kunnen spelen en elkaars beste tijd kunnen verbreken. De speler in de game kan doodgaan dus dit sluit hele jonge kinderen uit de doelgroep.

Het Verhaal

Je bent een berggids in het Himalaya gebergte (oftewel een Sherpa). Normaal gesproken zorg je dat avonturiers veilig het gebergte kunnen beklimmen door ze te begeleiden en alle wegen veilig te houden, maar onlangs zijn er een paar mensen verdwenen uit het gebied. Je krijgt de opdracht om het gebied, waar normaal gesproken niemand mag komen omdat het te gevaarlijk en onbereikbaar is, te onderzoeken naar sporen van de vermiste mensen. Al snel kom je erachter dat dit gebied niet zo onbewoond is als men zegt en je vindt grotten met muurtekeningen en andere tekenen van een primitieve bevolking. Ben je bereid om alle mysteries en gevaren onder ogen te komen om erachter te komen wat er met deze mensen is gebeurd?

Game Personages

NPC's

In de game zul je een paar NPC's tegenkomen waarmee je kunt praten of die je iets geven.

Sherrif:

In de game word je gevraagd door de Sherrif om de vermiste personen te zoeken. Je zult hem in het begin meteen tegenkomen en hij zal het begin van de backstory vertellen. Hierdoor weet je wat je doel is en dat hij je heeft gevraagd omdat jij een van de beste Sherpa's bent van het Himalaya gebergte.

Cult Leader:

Eenmaal diep in de bergen en grotten zul je af en toe de cult leader tegenkomen, hij is je meestal te snel af en verdwijnt in de hoek van je scherm. Je zult vaak achter hem aan moeten gaan.

Sensei:

De Sensei van de dojo leert je hoe je moet vechten. Hierdoor kun je vijanden verslaan.

Playable Characters

Nana:

In de game speel je als Nana, een sherpa in het Himalaya gebergte. Het is een vrouw van 25 jaar die al sinds ze klein was in de bergen leefde en enorm goed is in klimmen en overleven.

Laddu:

Laddu is een klein mopshondje die je soms tegenkomt in de bergen. Soms kan je spelen als dit hondje om door kleine gangen te kruipen en op plekken te komen waar Nana niet zou kunnen komen.

Genre en Stijl

Dit spel valt in het genre platformer. Dit is een subgenre van de action games. Het belangrijkste kenmerk van een platformer is dat de speler interactie heeft met platforms door bijvoorbeeld van het ene naar het andere platform te springen, klimmen of rennen. De game krijgt een 2D pixel art stijl.

Thema

Het Thema is **exploring**. In de game ga je een enorme berg verkennen en veel nieuwe plekken tegenkomen. Ook kun je in één level verkennen door de meerdere opties te verkennen. Je kunt je eigen playstyle ontdekken door de verschillende manieren waarop een level te halen is. "Er zijn meerdere wegen die naar Rome leiden."

Mood

Het is belangrijk om een soort spannende mood te creëren. In het begin van de game zal de mood nog wat rustiger zijn en de levels wat makkelijker. Maar des te hoger je de berg in gaat of dieper een grot in gaat zal de mood steeds serieuzer, spannender en mysterieuzer worden. De muziek en Level Art zal hierin een grote rol spelen.

Setting

Je begint aan de voet van een berg. Hier is de setting nog rustig en zal het misschien licht sneeuwen. Je ziet hier ook nog wat mensen, gebouwen of auto's. Naarmate je verder de berg op gaat zal het zwaarder gaan stormen en alles intenser worden. In de grotten zul je rare mysterieuze voorwerpen vinden die hintten naar een cult of sekte die in het gebied leeft.

Core Gameplay Loop

De Core Gameplay Loop is eigenlijk die Gameplay die iedere keer terugkomt. In dit spel is dat het voltooien van een level door te springen, klimmen, te vechten of puzzels op te lossen. Je begint bij een startpunt en manoeuvreert door het level om bij een eindpunt te komen (kan aangegeven worden met een vlaggetje).

Controls & Mechanics

Lopen:

Het personage kan zich voortbewegen naar links en rechts met **A** en **D**.

Springen:

Het personage kan springen door op de **W** knop te klikken.

Bukken:

Het personage kan bukken door de **S** knop in te houden.

Praten/Interactie:

Om te praten of voor andere interactie zoals lezen of iets oppakken klik je op **E**.

Dubbel Jump/Dash (Unlockable):

Het personage kan de vaardigheid om tweemaal te springen ontgrendelen. Voor een dubbele sprong of een dash moet het personage zich **in de lucht** bevinden en de **W** knop ingedrukt worden.

In een dash of dubbel jump kun je zelf de richting aangeven met **WAS** of **D**.

Klimmen:

Het personage kan zich vastgrijpen aan een verticaal oppervlakte door **Shift** ingedrukt te houden. Wanneer het personage zich vastgrijpt kan er ook geklommen worden naar boven met **W** of naar onderen met **S**. (Er kan een eventuele time limit op het klimmen, als de speler moe is na 5 sec valt het personage weer)

Wall Jump:

Het personage kan zich vastgrijpen aan een muur en vervolgens met **W** van deze muur afspringen. Het personage kan dit zo vaak doen als hij dat wilt waardoor je tussen twee muren snel naar boven kunt springen.

Duwen/Trekken:

Het personage kan grote stenen of blokken verplaatsen door deze vast te grijpen met **Shift** en vervolgens te bewegen met **A** of **D**. Hiermee kunnen blokken op pressure plates geduwd worden waardoor vervolgens een deur of iets anders ontgrendeld wordt.

Timer:

Bij elk level komt een timer te staan waardoor de speler zijn tijd bij kan houden en proberen te verbreken. Hierdoor kunnen kan een speedrunner ook van de game genieten.

Score:

Ook kan je sommige items oppakken zoals het fruit in pacman. Deze geven je dan punten. Op de moeilijkere wegen zullen meer punten te winnen zijn dan de makkelijkere wegen.

Pet companion oproepen (Unlockable):

Je kunt een fluit ontgrendelen. Je kunt op deze fluit spelen door op **C** te klikken. Hierdoor speelt het personage een melodie en komt Nana tevoorschijn. Je speelt nu als **Laddu** en kan hiermee door kleine gangetjes kruipen om puzzels op te lossen.

Falling Platforms:

Een platform die valt wanneer de speler er voor een aantal seconden op staat.

Pressure Plates:

Een plaat op de grond die iets activeert, bijvoorbeeld het openen van een deur. De pressure plate activeert iets wanneer de speler of ander object er bovenop staat.

Secret Rooms:

Een ruimte of level in de game die verstopt zich achter een breakable wall. Hier vind je vaak extra punten of collectibles.

Breakable Wall:

Een muur die er net iets anders uit ziet dan de andere. Deze kan kapot gemaakt worden door ertegenaan te dashen.

Slaan:

Het personage kan slaan, hiermee doet ze damage tegen vijanden die je door de levels heen tegenkomt.

Feedback Loop

Een positive feedback loop is een loop waarin je beloond wordt als je iets goed doet. Hierdoor krijg je ook weer een grotere kans om weer iets goed te doen. Een goed voorbeeld is de Killstreak in Call of Duty, als je genoeg spelers achter elkaar dood krijg je een helikopter waardoor je makkelijker nog meer mensen kunt doden. Het kan ook betekenen dat je door iets slecht te doen juist gestraft wordt en iets kwijtraakt zodat je daarna minder mogelijkheden hebt om iets te halen.

Een negative feedback loop werkt andersom. Een goed voorbeeld is Mario Kart. Als je het erg goed doet en voorin rijdt heb je een minder grote kans om een goed voorwerp te krijgen uit een van de vraagteken doosjes. De spelers die als laatste rijden zullen hier vaker een raket uit krijgen om weer sneller terug te komen. In een negative feedback loop wordt het verschil tussen goed en slecht meer recht getrokken.

Een feedback loop zorgt er vaak voor dat een game minder saai wordt of eerlijker. Maar omdat je in deze game niet tegen andere spelers speelt maak ik geen gebruik van een Feedback Loop. Je kunt de game spelen zoals je wilt en een moeilijkere weg kiezen zorgt alleen voor meer punten en een snellere tijd, maar dit zorgt echter niet voor voor- of nadelen in de rest van de game, het is puur om op te scheppen en records te verbreken.

Notitie: Het is mogelijk om een soort feedback loop erin te krijgen door moeilijkere levens een soort bonus level te geven waardoor spelers die goed zijn nog extra moeilijkere levels kunnen voltooien, misschien zelfs een ander einde van het verhaal.

Notitie: Ik zou eventueel cosmetics toe kunnen voegen. Als je veel punten verdiend op een moeilijkere weg kun je leuke kleertjes kopen voor de personage of de hond. Dit is alsnog geen feedback loop omdat je niets moeilijker of makkelijker maakt.

https://www.youtube.com/watch?v=H4kbJObhcHw&ab_channel=GameMaker%27sToolkit

MDA-Framework

Het MDA-Framework wordt vaak gebruikt in Game Design om een game te analyseren. Het MDA-Framework is op te delen in 3 stukken. Mechanics, Dynamics en Aesthetics.

Mechanics

Mechanics zijn de basiscomponenten van een game, oftewel de regels en de acties die een speler kan uitvoeren en algoritmes en data structuur in de game engine. Ik heb al een aantal van deze mechanics onder het kopje **Controls & Mechanics** staan. Dit is bijvoorbeeld het bewegen van de speler, het kunnen springen of duwen van objecten.

Dynamics

De Dynamics gaat meer over de gevolgen van de actie van een speler en bijvoorbeeld de interactie met de wereld of andere mechanics.

In het spel kun je bijvoorbeeld op een **Falling Platform** terecht komen. Hoelang duurt het voordat deze platform instort nadat er op gesprongen is? Meestal is dit niet meer dan een seconde of twee.

Wanneer een speler op een **pressure plate** staat wordt er een deur opengemaakt ergens in het level en wat zijn de gevolgen van het moeilijke pad of het makkelijke pad kiezen? Als je vaker het moeilijke pad kiest zou het kunnen zijn dat je een ander einde van het verhaal krijgt.

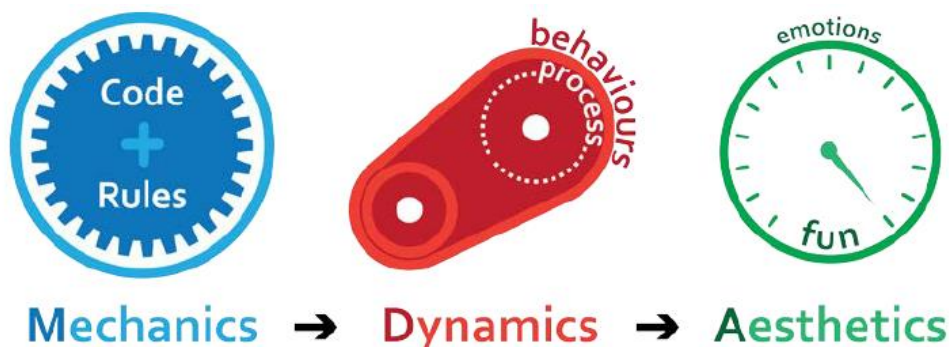
Aesthetics

Dit gaat over de emotionele reactie die de game opwekt. Er zijn veel aesthetics, vaak kun je kijken naar de **8 kinds of fun**. Dit zijn de soorten plezier die een speler kan hebben tijdens het spelen van een game. Deze zijn Sensation, Fantasy, Narrative, Challenge, Fellowship, Discovery, Expression, Submission. Bij deze 8 kinds of fun horen vaak ook bepaalde emoties zoals relaxed, vreugde, angst of spanning.

In mijn game komt vooral **Challenge** naar voren, dit betekent dat de speler een uitdaging krijgt en dit graag wilt overkomen of beheersen. In het spel moet je levels voltooien die steeds moeilijker worden, maar dezelfde controls blijven houden. Hierdoor wil je deze controls zo goed mogelijk beheersen om een betere score of tijd neer te zetten en sneller het spel uit te spelen.

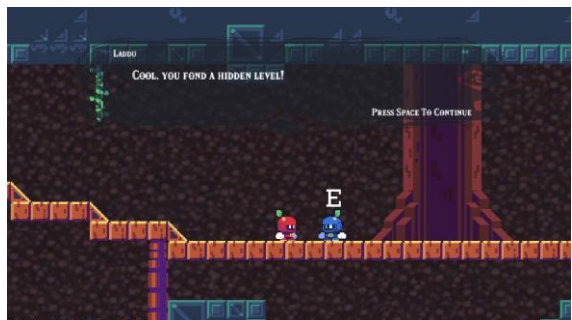
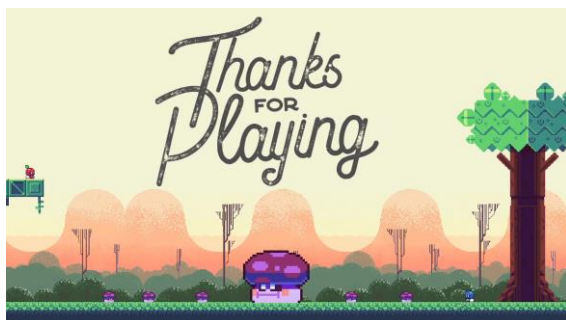
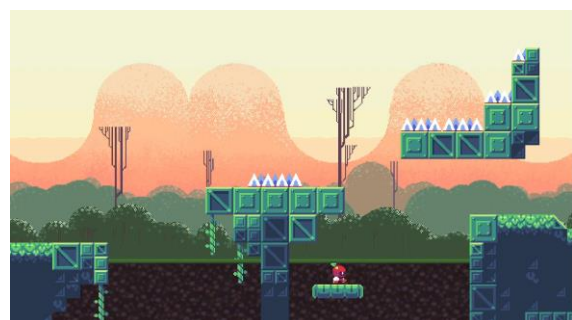
Omdat er ook een verhaal in zit kun je ook zeggen dat **Narrative** ook deels bij de Aesthetics hoort. Als de backstory heel spannend of goed is krijgen spelers eerder het gevoel dat ze in de game worden getrokken waardoor ze het nog leuker vinden.

Ik wil graag dat mijn game een gevoel van **spanning** en **uitdaging** opwekt. Door steeds moeilijkere levels en de drang om deze te halen moet de speler willen blijven spelen. Ook wil ik dat er af en toe momenten inzitten waarop de speler kan **relaxen** en **voldoening** voelt. Door bijvoorbeeld een erg mooi uitzicht te geven aan de top van de berg met een rustig level en wat van het verhaallijn.



Game Art

Hier zie je een paar afbeeldingen uit de game in zijn huidige staat.



Welk Platform

De game word gemaakt voor PC. Als het mogelijk is komt er controller ondersteuning maar de hoofd prioriteit is om het voor PC en Keyboard uit te brengen. Ik maak de build voor HTML5 waardoor de game in je browser te spelen is. Hierdoor hebben mensen een betere toegang tot de game zonder iets te hoeven downloaden.

Music & Sound Design

De muziek moet passen bij de sfeer die je wilt creëren. Omdat de levels in het begin van de game nog rustig en makkelijker zijn wil ik hier wat rustige natuur muziek of een leuk deuntje. Naarmate je verder de berg op gaat slaat het weer om en word het uitdagender. De muziek mag hier dus ook uitdagender en spannender worden. Wanneer je in een mysterieuze grot komt kan je lichte regen geluiden horen van buiten, maar naarmate je dieper de grot in komt word het mysterieuze dungeon-achtige muziek.

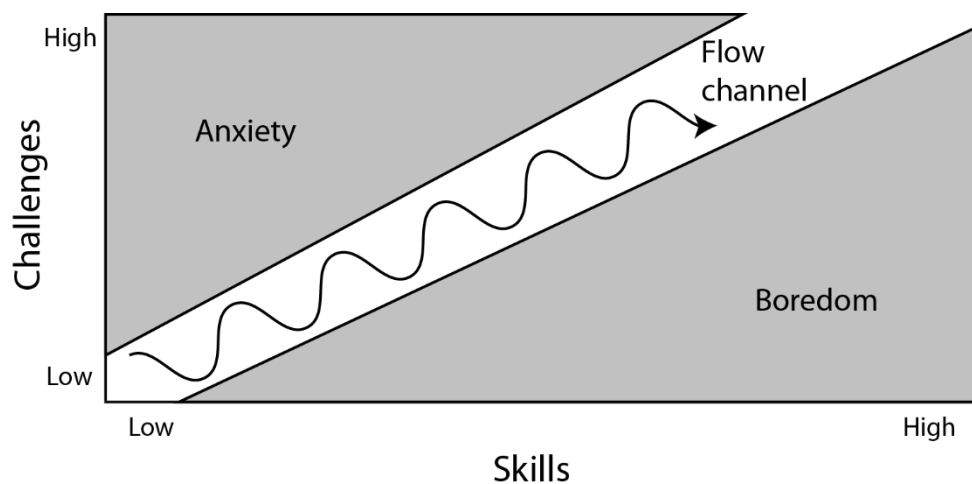
Voor acties in de game zoals springen, het activeren van een deur of een nieuwe vaardigheid vrijspelen worden er ook geluidjes gebruikt. Als je dit goed doet beloon je de speler voor het spelen

en zal deze ook meer in de game getrokken worden. Je hoort bijvoorbeeld een blij geluidje wanneer je een kist opent of iets vrijspeelt (zoals Legend of Zelda). Door het springen en dashen een geluidje te geven voelt het een stuk meer meeslepend.

Flow

Flow is een moment waarop de speler enorm gefocust is op de game en als het ware in de game getrokken is, je bent je niet meer bewust van je omgeving en de tijd vliegt razendsnel voorbij. Mensen noemen dit ook wel “In de zone”.

Iemand kan in Flow komen door het aangaan van een uitdaging. Hierbij is het belangrijk dat de uitdaging matcht met de skill level van de speler. Wanneer een uitdaging te makkelijk is, zal de speler het snel saai vinden. Wanneer een uitdaging te moeilijk is zal de speler dit niet aangenaam vinden. Ook moet je er rekening mee houden dat in het begin van het spel, de speler nog moet wennen aan de controls en dat de speler later in het spel waarschijnlijk beter is en dus een hogere skill level heeft. Het is dus belangrijk om de speler constant uit te dagen maar niet te veel of te weinig.



Het is dus belangrijk dat ik de game niet te moeilijk of te makkelijk maak. Ik had al besloten dat ik mijn game toegankelijk wil maken voor meerdere skill levels door meerdere opties naar een goal of eindpunt te implementeren. De mensen die de moeilijkere paden kunnen voltooien krijgen dan natuurlijk wel een extra beloning zodat je gestimuleerd wordt om moeilijkere uitdagingen aan te gaan. Zo zullen mensen de moeilijkere paden willen kiezen, betere tijden neer willen zetten of meer punten willen scoren. Door deze keuze zullen mensen minder snel naar boredom of Anxiety gaan en kunnen ze hun eigen speelstijl ontdekken.

Toch blijft er een algemene verhoging van de moeilijkheid door de hele game heen. Je begint simpel waardoor de spelers de controls goed onder de knie kunnen krijgen. De levels worden steeds uitdagender omdat de skill level van de spelers ook zullen stijgen terwijl ze spelen.

Feedback

B-J Witkamp:

Inhoudelijk al sterk document. Je laat ook zien dat je je hebt verdiept in game design ontwerp methoden en past dat meteen op een goede manier toe. Het document sluit hier en daar nog niet helemaal aan op het prototype (vechten bv), en er lijken soms al specifiekere ontwerpkeuzes gemaakt te zijn dan in het document beschreven (aesthetics bv). Waarschijnlijk loopt je game design document hier en daar nog iets achter op de game zelf (wat al snel gebeurt als je aan het bouwen bent), kijk nog eens waar je iets kan updaten als het prototype klaar is. Je kunt je Game Design Document nog wat opfleuren met afbeeldingen uit je game en afbeeldingen van je inspiratie. Zet bijvoorbeeld bij de eerste pagina een afbeelding uit je game

Deze feedback heb ik meteen verwerkt in mijn game document, Bernd-Jan was enorm tevreden over het proces en eindproduct.

Reflectie

In het begin wist ik niet wat een GGD was. Gelukkig heeft Bernd-Jan mij een aantal documenten gestuurd, hierin kwam ik veel nieuwe termen tegen zoals een feedback loop, de mood en het MDA-Framework. Blijkbaar is dit een erg belangrijke tool in Game Design. Ik heb dus veel nieuwe termen geleerd en geleerd dit toe te passen op het concept van mijn game. Ik vond het enorm leuk om hieraan te werken en begin steeds blijer te worden met mijn keuze voor de specialisatie Game Design.

Ook kreeg ik enorm veel motivatie door de blijde, passievolle manier waarop Bernd-Jan mij uitleg gaf via Teams. Voor een volgende keer zou ik dan ook niet veel anders doen, ik vond dit gedeelte enorm leerzaam en motiverend.

Uiteindelijk heeft Bernd-Jan met veel plezier mijn game meerdere malen getest, hierdoor kreeg ik veel feedback, suggesties en wist ik welke bugs er in mijn game zaten. Deze feedback en suggesties heb ik meteen toegepast en de bugs eruit gehaald.

Voor de volgende keer zou ik graag wat meer tijd stoppen in het maken van de game in plaats van het ontwerpen, ik vond het heel leerzaam om te weten hoe het proces in elkaar zit en welke termen er belangrijk zijn maar voor de volgende keer wil ik graag wat meer mechanics in mijn game kunnen zetten.

Handige Bronnen

Inspiratie GDD

<https://www.gamedevs.org/uploads/grand-theft-auto.pdf>

<https://drive.google.com/file/d/1b6TVJHAjtsK12qmDn9M8CdoUSHS1OHwY/view>

https://drive.google.com/file/d/1nxvdXasP-HsRCt62cHK3wF_plrJpYx5T/view

Controls

<https://drasnus.itch.io/first-cut>

Feedback Loops

https://www.youtube.com/watch?v=H4kbJObhcHw&ab_channel=GameMaker%27sToolkit

Flow

https://www.youtube.com/watch?v=Zna9-8RGQro&ab_channel=RonRamboKim