**Sjabloon 1**

Game Design Document EPOC\*

\*(electronic proof of concept)

**B1-K1-W1**



Geschreven door (voor- en achternaam):

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum:

Versie:

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc183096218)

[Overzicht 4](#_Toc183096219)

[Configuration/ Technical Specs 5](#_Toc183096220)

[Game Elements 7](#_Toc183096221)

[Speler Beweging 8](#_Toc183096222)

[Vijanden (indien nodig) 9](#_Toc183096223)

[User Interface 10](#_Toc183096224)

[Level Elementen 11](#_Toc183096225)

[Levels 12](#_Toc183096226)

[Modus *(indien nodig)* 13](#_Toc183096227)

[Speler prestatie/ Achievement *(indien nodig)* 14](#_Toc183096228)

[Input/ Control scheme 15](#_Toc183096229)

[Story/ Scenario/ Synopsis/ Lore 16](#_Toc183096230)

# Inleiding

*[Als groep vul je het document in. Als individu ben jij verantwoordelijk voor jouw onderdeel op basis van de toegekende user stories. Uiteindelijk lever je zelf de laatste versie in dus je levert het niet in als groep. Je mag onderdelen verwijderen, aanpassen of delen toevoegen. Het is niet erg als jullie bepaalde niet-cruciale onderdelen leeg houden.]*

# Overzicht

*[Beschrijf in kort (dus zonder te veel detail duidelijk en concreet) jullie idee voor het spel.]*

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel/ Werktitel van het spel:** | **Flipping Out!** |
| **Genre:** | **Rage Game** |
| **Thema:** | **Donker, Sci-fi, 2D,** |
| **Perspectief/View:** | **Front view, Je kijkt in de flipperkast** |
| **Doel van het spel:** | **Tot de top komen zonder te vallen.** |
| **Art Stijl:** | **Pixel, Donker, Kleurrijk,** |
| **Originaliteit/USP (Unique Selling Point):** | **De meer je faalt de meer de je game je ermee pest.** |
| **Korte Samenvatting (maximaal 2 zinnen):** | **In Flipping Out! Probeer je de bal tot de top van de flipperkast te krijgen door verschillende apparaten binnen de flipperkast te activeren.** |

# Configuration/ Technical Specs

## Te Gebruiken Hardware

*[Geef hierin aan welke hardware je gebruikt en wat de minimale eisen zijn die aan de hardware worden gesteld. Maak gebruik van het onderstaand schema.]*

|  |  |
| --- | --- |
| Apparaat | Vereisten |
|  |  |
|  |  |

## Te Gebruiken Software

*[Hier vermeld je ALLEEN de software die je nodig hebt voor de ontwikkeling van de applicatie. Uitzondering hierop is het besturingssysteem. Dit dient ook vermeld te worden.*

*Bij alle software geef je duidelijk aan welke aanpassingen je hebt gedaan op de standaardinstellingen.*

*Maak gebruik van het onderstaande schema.]*

|  |  |
| --- | --- |
| *Software* | *Opmerkingen* |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Game Elements

## Key Features

De levende flipperkast is een feature dat de game zowel leuker maar ook vervelende maakt.

De speler bestuurd bepaalde objecten in de flipperkast die het moeilijker maakt die naar boven.

## Game Mechanics

Player controlled flippers in de kast.

Sentient levende flipperkast die de player pest de vaker je valt etc.

# Speler Beweging

## Standaard Beweging(en)

Spatie om de player te launchen met flippers van de kast.

## Speciale Beweging(en)

Er zijn veren die je op moet laden door spatie in te houden.

# Vijanden (indien nodig)

## Gedragingen/ AI

De flipperkast probeert je te pesten door random flippers en veren te bewegen en door je te taunten als je steeds blijft vallen.

## Acties

Taunten met enraging berichten en irritante opmerkingen.  
flippers en veren bewegen om irritant te zijn.

## Stuurpuls(Triggers zoals zicht en/of geluid)

Als je te lang stil staat en als je vaak valt

# User Interface

## Menu Flow

PLAY 🡪 gameplay

SETTINGS 🡪 [Opens settings canvas in the scene]

QUIT 🡪 Exits the game

## Main Menu

…

## In Game Menu

…

## Hints/ Tips

…

***[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn]***

# Level Elementen

*[Beschrijf hier welke terugkomende elementen er te vinden zijn binnen de levels. Welke doelen(missies/quests) zijn er in het level. Zijn ze optioneel of verplicht. Hoe start een “standaard” level,wat gebeurt er tijdens een “standaard” level en hoe eindigt een “standaard” level. Welke variaties/ afwijkingen van de structuur van de levels zijn er (als die er zijn).]*

## Obstakels

…

## Missies/Quests

…

# Levels

*[Beschrijf per level bepaalde punten om het idee vast te leggen. Wat is het nut van het level (bijvoorbeeld: vervolgen van de narratief, halen van een specifiek item, aanleren van een bepaalde techniek, testen van een specifieke vaardigheid van de speler). Beschrijving van de indeling van het level (route van de speler, elementen die in het level). ]*

## Level01

### Beschrijving Indeling level (layout)

…

### Variatie binnen het level

…

### Inkadering

…

### Speciale locaties

…

### Unieke eigenschap voor level

…

### Doel(en) van het level

…

### Level Specifieke Achievement(s)

…

## Level02

### …

***[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn]***

# Modus *(indien nodig)*

*[Beschrijf per modus het doel (waarom is het nodig/ wat is de waarde die het toevoegt voor de speler). Welke limitaties er zijn voor de speler? Wat maakt het anders dan de andere modi? ]*

## Tutorial

…

## Campagne/ Campaign

…

## Shietbaan (Shooting Range)

..

***[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn]***

# Speler prestatie/ Achievement *(indien nodig)*

*[Beschrijf de werking van het prestatiesysteem. Hoe wordt de data opgeslagen per profiel. Hoe zorg je ervoor dat de data is versleuteld? Hoe wordt de conditie voor de prestatie/ achievement gecontroleerd? ]*

## Opslag data

…

## Versleuteling

…

## Controleren van conditie

…

## Weergave van statistieken

…

# Input/ Control scheme

*[Beschrijf de “standaard” input van het invoerapparaat of combinatie van meerdere invoerapparaten. Hoe is de input gekoppeld met de acties van de speler’s karakter. ]*

## Standaard Bewegen

…

## Rondkijken

…

## Aanvallen

…

## Wapen-modi wisselen

…

## Speciale Bewegingen

…

## Projectielen/objecten gooien

…

## Snel wapens wisselen

…

***[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn, of haal onderdelen weg]***

# Story/ Scenario/ Synopsis/ Lore

*[Beschrijf de wereld waar het spel zich af speelt, Wat is er voorafgaand gebeurt? Wat gebeurt er tijdens de tijd het spel zich af speelt. Welke belangrijke fracties/groepen, plaatsen/locaties/ Points Of Intrest, en/of karakter(s) bestaan in de wereld die relevant zijn voor het spel.]*

## Achtergrond Speel Wereld

…

## Verloop speelwereld (veranderingen gedurende het spel)

…

## Achtergrond (Hoofd)karakter(s)

…

***[voeg meer onderdelen toe als die nodig zijn, of haal onderdelen weg]***