**Sjabloon 1**

Game Design Document EPOC\*

\*(electronic proof of concept)

**B1-K1-W1**



Geschreven door (voor- en achternaam): Ruben Stender

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:** | **Boots And Bows** |
| **Genre:** | **Turn based, strategisch rollenspel** |
| **Thema:** | **Middeleeuws** |
| **Perspectief/View:** | **Top down** |
| **Doel van het spel:** | **Als laatste over blijven van alle andere spelers** |
| **Art Stijl:** | **Simpel, Velle kleuren** |
| **Originaliteit/USP (Unique Selling Point):** | **Mogelijkheid voor oneindig aantal spelers** |
| **Korte Samenvatting (maximaal 2 zinnen):** | **Boots And Bows is een top down strategisch rollenspel waar je tegen je vrienden in een Turn based systeem elkaars personages probeert te verslaan totdat je de laatste over bent.** |

# 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

*[Beschrijving van de elementen functies binnen het spel. Wat is het doel/ wat willen jullie bereiken met het onderdeel hoe zou het moeten werken. Benoem de opties en beargumenteer waarom jullie hebben gekozen voor deze oplossing. Eventueel met voor- en nadelen.]*

## Key Features

Turn based battle systeem.

Oneindig hoeveelheid speler mogelijkheid.

Verschillende opties voor aanvallen.

## Game Mechanics

Aanvallen door op een karakter te klikken die binnen een visuele range valt.

De mogelijkheid om verschillende karakters te besturen.

één Karakter per beurt gebruiken.

# Speler Beweging

## Standaard Beweging(en)

Door te klikken binnen een visuele range kan je de gekozen karakter bewegen naar die plek.

## Speciale Beweging(en)

N.v.t

# Vijanden (indien nodig)

## Types

Boogschutter-  
De boogschutter heeft afstands aanvallen.

Bandiet-  
De bandiet kan verder lopen dan de rest maar heeft een kleinere aanvals radius.

Ridder-  
De ridder heeft een schild die pijlen kan tegenhouden.

## Acties

Lopen doormiddel van klikken op een plek binnen de radius van het karakter.

Aanvallen door te klikken op een vijandig karakter.

Het kiezen van een karakter door op jou beurt te klikken op één van de nog levende karakters.

## Beweging

Zie kopje ***Speler beweging***.

# User Interface

*[Beschrijf hier de verschillende menu structuren en grafische gebruiker elementen in het spel. Hoe ziet het er uit wat is het doel van het element en waar op het scherm moet het staan om de speler zo goed mogelijk te begeleiden/ informeren zodat het voor de speler snel en makkelijk leesbaar/ duidelijk is.]*

## Menu Flow

…

## 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]***