

Game Design Document

1. **Titelpagina**

1.1 Spelnaam

1.2 Ondertitel

1.3 Ontwikkelaars

1.4 Datum & versie laatste aanpassing GDD

1. **Algemene beschrijving**

2.1 Spelconcept

Het concept van ons spel bestaat vooral uit het volgen van een ritme. De bedoeling is om op het juiste moment op de bewegende knoppen te drukken. Dit zal gebeuren op de maat van een muziekstuk. Het puntenaantal dat verdiend wordt door het klikken op de knop wordt meer op basis van het percentage van de knop dat zich in het klik gebied bevindt. Dit concept is gebaseerd op spellen als Guitar Hero en Magic Tiles.

2.2 Doelpubliek

Het doelpubliek voor het spel is jeugd met een interesse in muziek. Dit omdat muziek een van de belangrijkste punten van het spel is.

2.3 Genre(s)

2.4 Spelverloop

2.5 Uiterlijk en gevoel

1. **Speloverzicht**

3.1 Doelen

3.2 Voortgang

3.3 Spelstroom

3.4 Missie- en uitdagingenstructuur

3.5 Puzzelstructuur

1. **Werking**

|  |  |
| --- | --- |
| 4.1 | Spelregels |
| 4.2 | Model van de spelwereld |
| 4.3 | Natuurkunde |
| 4.4 | Economie |
| 4.5 | Karakterbewegingen |
| 4.6 | Spelobjecten |
| 4.7 | Acties |
| 4.8 | Oorlog |
| 4.9 | Schermstroom |
| 4.10 | Spelopties |
| 4.11 | Herhaling en opslaan |
| 4.12 | Valsspelen & verrassingen |



|  |  |
| --- | --- |
| Servicedocument format GDD BPG\_PF\_D1-K1\_1v1 | 2/4 |

1. **Verhaal en vertelling**

5.1 Achtergrondverhaal

5.2 Plotelementen

5.3 Spelverhaal voortgang

5.4 Tussenfilmpjes

1. **Spelwereld**

6.1 Algemeen uiterlijk en gevoel

6.2 Gebieden

6.2.1 Algemene beschrijving en fysieke eigenschappen

6.2.2 Relaties met de rest van de spelwereld

1. **Karakters**

7.1 Voor ieder karakter in het spel

7.1.1 Achtergrondverhaal

7.1.2 Persoonlijkheid

7.1.3 Uiterlijk

7.1.4 Capaciteiten

7.1.5 Relevantie voor het verhaal

7.1.6 Relaties met andere karakters

7.2 Kunstmatige intelligentiegebruik in tegenstander en vijand

7.3 Niet-gevechtsspelers en vriendelijke karakters

|  |  |
| --- | --- |
| **8.** | **Levels** |
| 8.1 | Training level |
| 8.2 | Voor ieder level |
| 8.2.1 | Samenvatting |
| 8.2.2 | Inleiding |
| 8.2.3 | Doelen |
| 8.2.4 | Details van wat er in het level gebeurt |

*8.2.4.1 Kaart/Map*

*8.2.4.2 Kritieke route die de speller moet volgen*

*8.2.4.3 Belangrijke en toevallige ontmoetingen*



|  |  |
| --- | --- |
| Servicedocument format GDD BPG\_PF\_D1-K1\_1v1 | 3/4 |

1. **Interface**

9.1 Visueel systeem

9.1.1 Visuele gebruikersinterface

9.1.2 Head-up display

9.1.3 Menu’s/Menus

9.1.4 Cameramodel

9.2 Besturing en commando’s

9.3 Audio, muziek, geluidseffecten

9.4 Spelkunst – gewenste stijl

9.5 Helpsysteem



|  |  |
| --- | --- |
| Servicedocument format GDD BPG\_PF\_D1-K1\_1v1 | 4/4 |