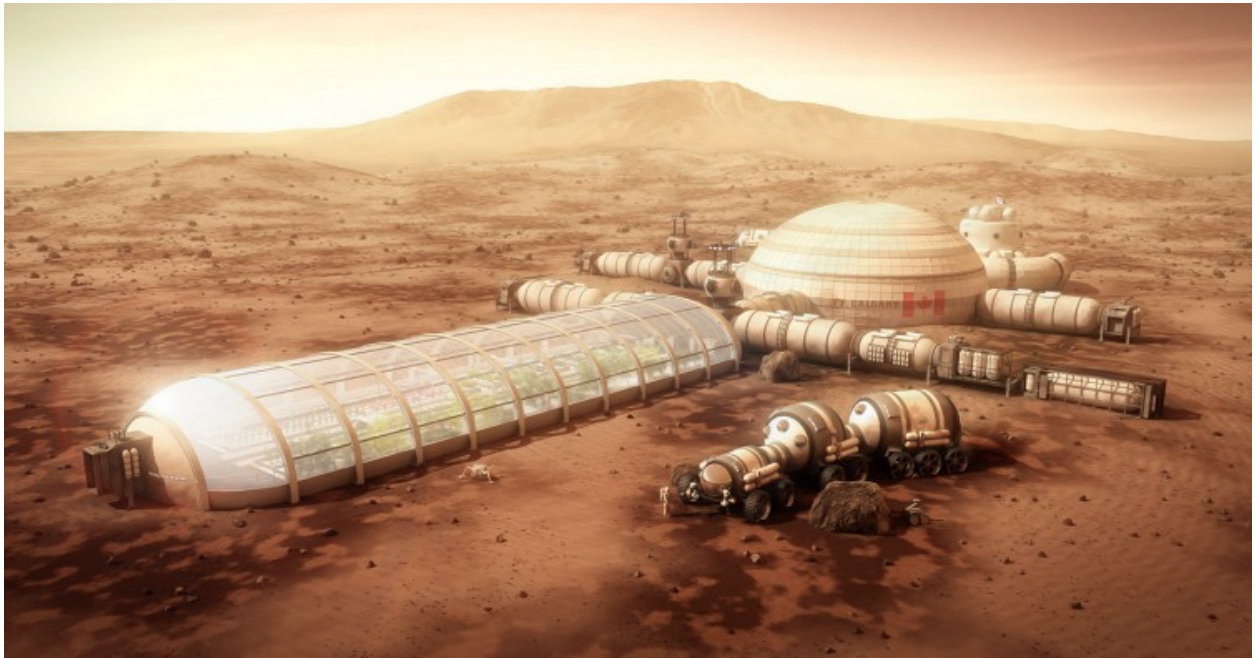


Explorers of the red planet

Game Design Document



IG201-C

Tom Schrauwen
Florian Kindt
Ruben Wentrup
Jules Broeks
Tom Ruijs
Mahsa Esmail

1) Samenvatting

High level concept

The Explorers of the red planet is een game waarbij je missies moet uitvoeren op planeet Mars. Planeet Mars wordt ook wel de rode planeet genoemd. Hierop baseren wij de naam voor het spel. Als speler zie je 6 karakters in de character select waarvan je er 3 kiest om de missie mee te gaan spelen. Door de missie te halen ga je verder en speel je een nieuwe missie vrij op Mars. Door missies te halen zou je nieuwe karakters vrij kunnen spelen en extra's.

Doelgroep

De speler kan de moeilijkheidsgraad van de missies kiezen hierdoor is het spel voor iedereen geschikt. Er wordt wel in geschoten en daardoor denk ik dat het toch minimaal 12+ is.

Design doel

Discovery: de speler gaat een nieuwe planeet ontdekken

2) Formal Elements

Players

Het is een single player game.

Objectives

Behaal missies door middel van doelen te behalen die gegeven zijn.

Resources

Van de speler wordt vereist dat hij binnen een bepaalde tijd een missie voltooid, dit geldt niet voor alle missies. Ook heeft de speler levens.

Outcome

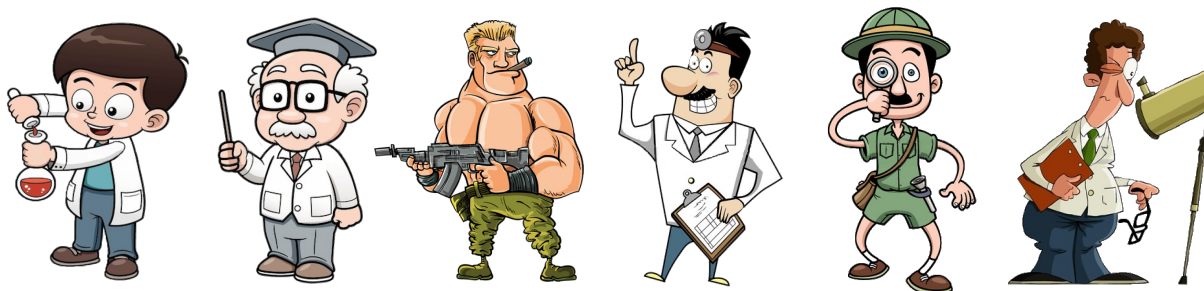
Zodra je een missie hebt behaald kan je een nieuwe missie ontgrendelen.

Obstacles

Tijdens de missies kom je verschillende soorten obstacles tegen zoals meteorieten.

Characters

Wij hebben zes characters: de archeoloog, de astroloog, de dokter, de militair, de natuurkundige en de chemicus. Alle characters hebben hun eigen skills die je kan gebruiken tijdens een missie.



3)Technical

Screens

1)Menu

- Character select
- Mission select
- Start game

2)Game

3)Credits

Besturing

Knop	Actie
Pijltjestoetse	Besturing character
1, 2, 3	Verander van character
Linker muisknop	Schieten
Spatiebalk	Springen
P	Pauze

4)Platform keuze

We hebben er voor gekozen om onze game in Unity de maken omdat het gebruikersvriendelijk is en het is een goed programma om 3D games in te ontwikkelen. Ook omdat wij allemaal ervaring met Unity hebben. Het is ook fijn dat je je game op de Oculus Rift kunt laten werken. Het is makkelijk te exporteren naar de Oculus Rift vanaf Unity.

5) Visueel

