

GAME DESIGN DOCUMENT



Esmeralda Tomaso

Damien Orielaard

Pieter Kools

Jeroen Methorst

Arjan van Ramshorst

Abdullah Tezcan

INTRODUCTION

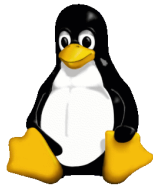
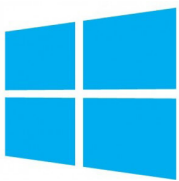
TeDyFence is een 3D game die bedoeld is voor Windows, Linux en OSX besturingssystemen. Een mix van “capture the flag”- en “kill the zombie”- achtige third person shooter met een extreem tint van minecraft. Proces van de speler wordt opgeslagen. De processen zijn de kill-streaks, hoe lang de speler het spel overleeft

en aantal headshots. De speler kan dus op drie vlakken concureren met zijn medespelers, daarvoor ontstaat er ook een extreme rivaliteit.

TARGET AUDIENCE

Onze doelgroep zijn spelers die genieten met het spelen van Minecraft en Third Person Shooters. Hieronder valt ook PewDiePie.

PLATFORM & CONTROLS



Toetsen zijn instelbaar. De voorgeinstaleerde toetscombinaties zijn hieronder beschreven.

Beweging

- pijltjes toetsen en WSAD-toetsen

Blokjes

- F-toets (toggle) vereist!
- Linker muisknop voor plaatsen
- en rechter muisknop voor verwijderen

Schieten

- Linker muisknop

Herladen van wapen

- R-toets

Springen

- Spatiebalk

Langzaam lopen

- Shift

STORY, CHARACTERS AND SETTING

Het spel speelt zich af in een woning met een woonkamer, 2 slaapkamers, badkamer, keuken en wc.

Een slapend kind wordt in de nacht geterroriseerd door nachtmerries. De nachtmerries zijn: niet opgegeten broccoli en de clown uit een verjaardagfeest. Tegelijkertijd ontwaakt

de teddybeer van het kind die ervoor moet zorgen dat de nachtmerries worden vernietigd en het slapend kind niet wakker wordt. Om de nachtmerries tegen te houden, kan de teddybeer met wapens schieten en abc-blokjes plaatsen als verdediging. Het spel is afgelopen wanneer de teddybeer dood is of het kind wakker wordt.

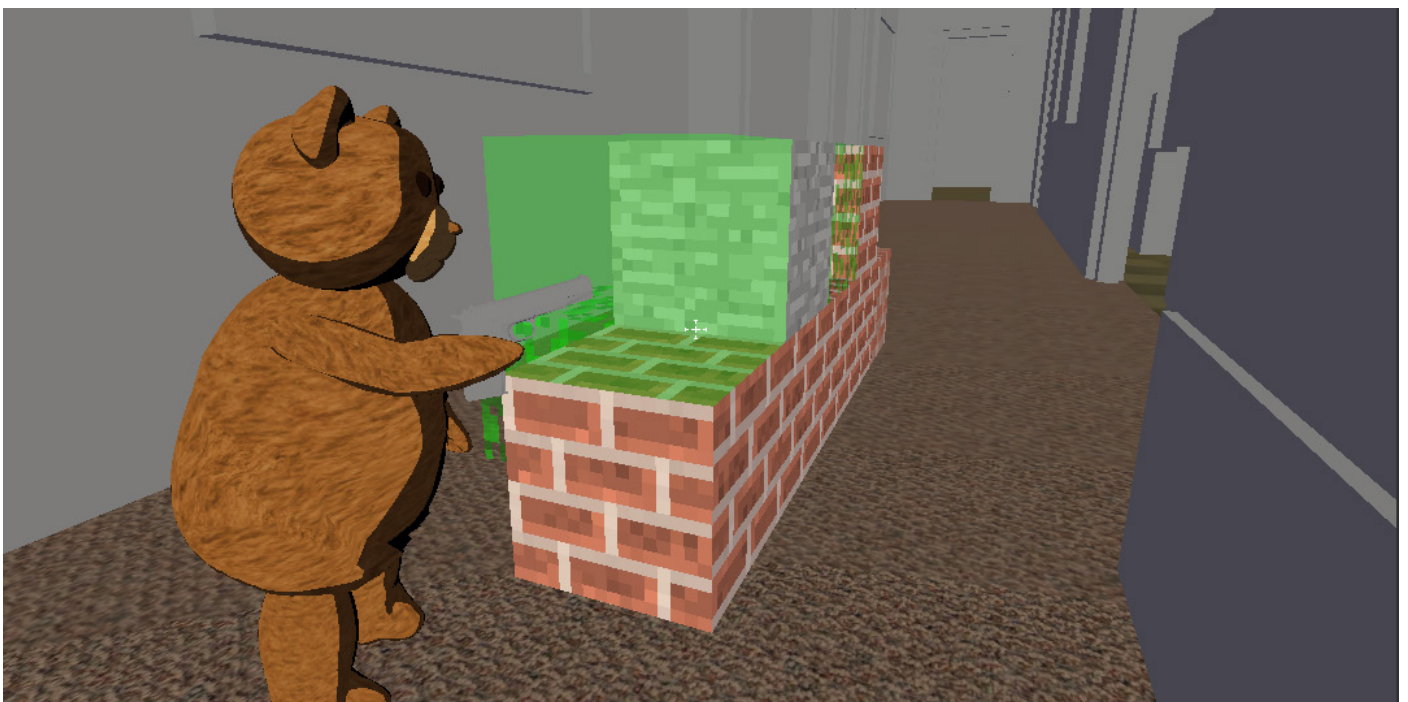
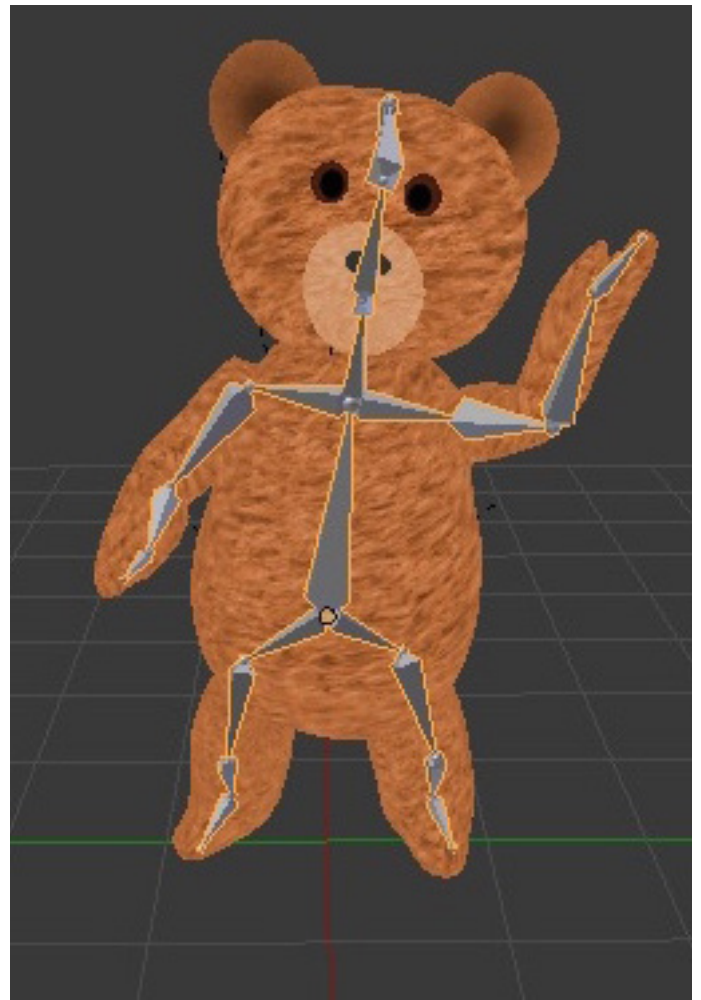
De karakters in het spel is een slapend kind (the flag), de teddybeer (de speler) en nachtmerries (vijanden).

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Voor de nachtmerries gebruiken we artificial intelligence. Met behulp van de AI kan de nachtmerrie de snelste pad naar de teddybeer en het slapend kind vinden. Bij plaatsen van blokjes zijn de nachtmerries in staat door op de blokjes te kunnen lopen en nog steeds de snelste pad te vinden. De nachtmerries krijgen ieder verschillende eigenschappen. Waar een nachtmerrie eerst de blok moet afbreken om zijn pad te vervolgen, kan een ander nachtmerrie zijn pad vervolgen op de blokjes.

LEVEL/ENVIRONMENT

De level is een gemeubileerd woning gecreerd vanuit het oogpunten van de teddybeer, dus grote objecten. In de level kan de speler blokjes plaatsen die als obstakel dienen, maar ook verwijderen. Buiten de level is er een level-editor waar de speler voor het spelen al blokjes kan plaatsen vanuit een strategisch oogpunt. De geplaatste blokjes worden opgeslagen en wordt opgeladen indien de speler dit oproept en de zelf gemaakte level wilt spelen.



GAMEPLAY/MECHANICS

Het spel kan oneindig aantal wapens ondersteunen. De eigenschappen van de wapens worden in een apart bestand gedefinieerd, zoals aantal kogels, de aantal kogels per minuut etc. Individuele wapens kunnen een custom behaviorg gebruiken. Er is ondersteuning voor meerdere soorten kogels (flame-thrower vs. shotgun). Zelfde soort wapens delen zelfde aantal kogels.

Verschillende lichaamsdelen hebben verschillende “states”, bij incasieren van een headshot krijgt de nachtmerrie meer damage.

ART

De texturen zijn zelf gecreerde texturen. Momenteel is er een vaste textuur die wordt geplaatst op de blokjes. In verdere ontwikkeling van het spel zullen random texturen op de blokjes worden geplaatst.



SOUND & MUSIC

Ieder beweging krijgt een identiek geluid, namelijk:

- voetstappen
- springen
- schieten
- game over
- plaatsen en verwijderen van blokjes
- kill van nachtmerrie
- nachtmerrie schrik geluid (denk aan keihard lachende clown)

USER INTERFACE

