GDD

Soraya Timmers

Inhoud

[Doelen 3](#_Toc482131134)

[Design doelen 3](#_Toc482131135)

[Bronnen en invloeden 3](#_Toc482131136)

[Doelgroep 3](#_Toc482131137)

[Het verhaal 4](#_Toc482131138)

[De rode draad 4](#_Toc482131139)

[Het koninkrijk Yllia 4](#_Toc482131140)

[De hoofdpersoon 4](#_Toc482131141)

[De bijrollen 4](#_Toc482131142)

[De details 4](#_Toc482131143)

[Mechanics 5](#_Toc482131144)

[Karakter 5](#_Toc482131145)

[Element 5](#_Toc482131146)

[Het spel 6](#_Toc482131147)

[De geschiedenis 6](#_Toc482131148)

[Scène opbouw 6](#_Toc482131149)

[Stadsmap 6](#_Toc482131150)

[Doel van de opbouw 6](#_Toc482131151)

[Styleguide 6](#_Toc482131152)

# Doelen

Het spel is een ‘third person’ free roam game. In de stad zijn vijf objecten verstopt. Als je alle vijf de objecten gevonden hebt opent de deur van het kasteel zich. Als je dan nadert wordt je naar het balkon gewarped. Dan eindigt het spel met het uitzicht op het marktplein.

## Design doelen

Ons spel streeft erna om de speler het gevoel te geven dat hij echt in Ylléa rondloopt. Dit willen wij gaan doen door middel van de scene zodanig op te bouwen dat het lijkt alsof de stad echt bewoont en in gebruik is. De objecten die gevonden moeten worden zullen er ook zodanig uitzien dat het lijkt alsof ze uit die tijd komen.

De gameplay is gefocust rond het ontdekken van het rijk, Ylléa.

## Bronnen en invloeden

Zie; Styleguide.

Games, sites en style guide materiaal

## Doelgroep

Ons doelgroep is de casual gamer die geniet van ontdekken. Die eens iets anders wil dan call of battlefield 14. Er zal dan ook geen geweld in ons spel voorkomen. Het is louter gefocust rondom het lopen in het rijk.

# Het verhaal

Het koninkrijk Ylléa wordt al eeuwenlang beschermd door haar muren. Sinds een paar jaar heeft de nieuwe koning het rijk opengesteld voor alle invloeden buiten het rijk. Hierdoor heeft het rijk zich kunnen ontwikkelen, maar zijn er ook meer bedreigingen ontstaan. Zo was er een maand geleden een mysterieuze man naar de koning toegestapt en heeft de koning verzocht zijn plaats af te staan aan de man. Toen de koning dit weigerde, sprak de man een vloek uit over Ylléa. De dieren in het rijk werden ziek en de mensen waren genoodzaakt om ze af te maken.

De dag dat ik naar de koning toestapte, was de dag dat niemand meer in Ylléa veilig was. Azazel, mijn broer en een dienaar van C’thulu (een kwade jinn), vermoordde iedereen die zijn pad kruiste. Voor hun eigen veiligheid sloten de mensen zich op in hun huizen.

Die dag smeekte ik de koning om het gevaar te bestrijden en zo mijn broer met eer en geweten het leven te nemen. Om Ylléa te redden, zou ik de krachten van de oude beschermer van Ylléa moeten oproepen. Dit is het standbeeld van Cramos, de zoon van de Beschermer. Het standbeeld beschermt het rijk tegen het kwaad. Om dit standbeeld te kunnen laten herrijzen, moet het uiteen gespleten relikwie van Cramos bijeen worden gebracht. De stukken liggen verspreid door de stad. Op het balkon van het kasteel staat een sokkel en wanneer het relikwie hierop staat, zal Cramos en zo zijn krachten herrijzen.

## De speler zijn verhaal

## Het koninkrijk Ylléa

De geschiedenis van het rijk.

## De hoofdpersoon

Zie; Styleguide.

## De bijrollen

Een brief/scroll/scriptie ergens in de stad. Deze zal dan uitleg geven over het volgende object.

## De details

*Soraya*

# 

# Mechanics

Ook is er een vorm van pick-ups die de speler moet zoeken. Als de speler dichtbij genoeg is en op bijvoorbeeld ‘E’ drukt zal dit object in zijn inventory komen.

Lopen/rennen/springen.

Camera bewegen.

Interactie met NPC’s

Vissen

geest

Betekenis (functie)

<http://www.gamasutra.com/view/feature/4091/anatomy_of_a_game_mechanic.php?print=1>

input, output

## Karakter

Uitleg. Interactie beschrijving.

Ons character zal onder andere kunnen lopen, rennen, springen.

## Element

Uitleg.

Items, obstakels, status > grafieken

# Het spel

## De geschiedenis

Verhaal over hoe het rijk zo is geworden en wat het gevaar is.

## Scène opbouw

Uitleg wat de vorm van de scène wordt.

### Stadsmap

Plaatje met uitleg.

### Doel van de opbouw

Uitleg waarom de scène zo is opgebouwd.

## Styleguide

Korte uitleg over de setting (middeleeuws, zonsondergang, in een vallei) en sfeer (koude tinten met een warme gloed, high fantasy en stylized). Verwijzing naar de url.

### Shading

Uitleg.

## Animaties

Uitleg welke animaties er zijn en waarom.

## Gameplay

Uitleg interactie in de scène.

Gameplay pillars: dat wat het doel van het spel beschrijft

Supporting features: geeft betekenis en diepte aan de kern

## UI

Uitleg inhoud UI. koppeling naar de elementen.