GDD

Joppe Stijf, Sebastiaan Groenink, Aart Franken, Ryan Frenken en 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

*Soraya*

## De rode draad

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

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.

## UI

Uitleg inhoud UI. koppeling naar de elementen.