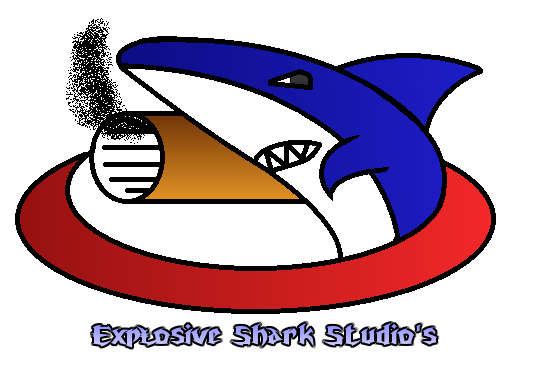
**Game Design Document – SpaceRace (working title)**



Sebastiaan van Dijk

Nick Kortleve

Jan Willem Jozic

Lionel Mithoe

Bart Dikmans

Contents

[Summary 3](#_Toc443390384)

[High level concept 3](#_Toc443390385)

[Design goal 3](#_Toc443390386)

[Visuals 3](#_Toc443390387)

[Audio 3](#_Toc443390388)

[Screen Passage 4](#_Toc443390389)

[Formal Elements 4](#_Toc443390390)

[Players 4](#_Toc443390391)

[Objectives 4](#_Toc443390392)

[Procedures 4](#_Toc443390393)

[Game 5](#_Toc443390394)

[Rules 5](#_Toc443390395)

[Resources 6](#_Toc443390396)

[Conflict 6](#_Toc443390397)

[Boundaries 6](#_Toc443390398)

[Outcome 6](#_Toc443390399)

[Dramatic Elements 7](#_Toc443390400)

[Challenge 7](#_Toc443390401)

[Play 7](#_Toc443390402)

[Premise 7](#_Toc443390403)

[Target Audience 7](#_Toc443390404)

[Visueel 9](#_Toc443390405)

[Audio 9](#_Toc443390406)

[Robuust en gevariëerd 10](#_Toc443390407)

[Sound priorities / HDR-audio 10](#_Toc443390408)

[Audio states / sound moods 10](#_Toc443390409)

# Summary

## High level concept

* Player vs Player
* Racing game
* 20-40 years old casual gamer

## Design goal

* Race game with a lot of freedom
* Big race tracks
* Dogfighting with other players

## Visuals

* **Hier**
* **Komen**
* **Details**
* **Over**
* **De**
* **Visuals**

## Audio

* **Hier**
* **Komen**
* **Details**
* **Over**
* **De**
* **Audio**

# Screen Passage

**MUST BE ADDED**

# Formal Elements

## Players

* **How many players can play the game**
* 4
* **Is there player interaction**
  + Yes, the players race against eachother and try to eliminate eachother during the race.
* **Can I see what other players have accomplished during the game?**
* Yes, the players will be able to view the position of themselves and the other players during the race. They will also see the finish times at the end of the race.

## Objectives

* **What is the goal of the game**
* The goal of the game is to win the race by eliminating your opponents and ending first
* **How does the player know what the goal is**
* There will be a small explanation available in the menu
* There will be audio and visual feedback upon hitting opponents.
* **How can the player reach their goal?**
* By completing the race track and eliminating the other racers while avoiding their bullets

## Procedures

Controls

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Knop | Actie | | |
| Left Mouse Button |  | Fire basic bullet |  |
| Right Mouse Button | Activate Powerup |
| Escape | Menu |
| Up / W | Accelerate |
| Down / S | Decelerate |
| Left / A | Turn Left |
| Right / D | Turn Right |
| Shift | Brake |

WIP

## Game

* Springen en schieten.
* Vijand valt je aan als je 12 hokjes van hem af bent.
* Room transition.
* Vijanden patrouilleren gebieden of platforms.
* Vijanden springen en schieten op de speler.
* Meer zwaartekracht in water, minder in ruimte.
* Windstoten bij eindbazen.

## Rules

Objecten

* Maak een lijst van alle objecten in het spel die interactie met de speler of elkaar hebben (enemies, power ups, obstakels, etc). Beschrijf of deze objecten interactie met elkaar hebben, hoe dat gebeurd, wat er gebeurd en wat het resultaat daarvan is.
* Vijand 1: schiet op de speler.
* Vijand 2: loopt naar de speler toe en valt aan.
* Vijand 3: vliegt over de speler heen. Zodra de enemy boven de speler hangt duikt hij naar beneden.
* Vijand 4: vliegt en schiet op de speler.
* Health pack: vult 1/4 health bar van de player.
* Life: geeft de speler 1 extra leven.
* Rapid fire: sneller schieten voor 30 seconden.
* Speed: sneller lopen en hoger springen voor 30 seconden.

## Resources

* Definieer alle resources
  + Wat is het effect van deze resources?
  + Waarom zitten ze in het spel?
  + Hoe vaak en waar zitten ze in het spel?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Resource** | **Bonus** | | **Waarom** | **Wanneer** |
| Healthpack | Vult de 1/4 healthbar van de speler aan. |  | Om de speler meer overlevingskans te geven. | Kans te droppen als er een vijand dood gaat & fixed positions. |
| Life | Plus 1 leven. |  | Speler extra kans geven zonder helemaal overnieuw te moeten beginnen. | Fixed positions. |
| Speed | Sneller lopen + hoger springen. |  | Sneller naar de finish en hogere score. | Fixed positions. |
| Rapid Fire | Sneller schieten. |  | Sneller enemies vermoorden, meer punten. | Fixed positions. |

## Conflict

* Vijanden verslaan levert punten op. Hoe sneller de speler het level afmaakt, des te meer punten die hij krijgt op het eind.
* Het conflict is dat er vijanden en obstakels op je pad komen.

## Boundaries

* De speler kan niet naar achteren schieten.
* De speler kan niet buiten het weergegeven scherm springen.

## Outcome

* Een highscore.
* Er zijn verschillende uitkomsten mogelijk, de speler krijgt een score gebaseerd op hoe snel ze door het level heengaan en de monsters die ze verslaan.
* Door aan het einde een highscorelijst te zien.

^^ WIP ^^

# Dramatic Elements

## Challenge

* **What is the challenge?**
* Trying to win the race against multiple players while handling the multiple different strategies that can be used to play the game.
* **What is the buildup in the challenge?**
* The more the players play the game they better they will get. Therefore the challenge depends on the skill of the player and of his opponents. The better they are the rougher it will be to correctly handle all of the different options available to the players.

## Play

* It’s a race game where you compete with other players. Due to the inclusion of basic shooting mechanics, powerups and multiple ways to complete the track there are multiple different available strategies

## Premise

* You are part of a Space Race and you want to win. Enjoy.

## Target Audience

* 20-40 year old casual gamers.
* Average gaming experience.

WIP

Visueel

* Scherm beweegt alleen tijdens transitions.
* Alles in één oogopslag per onderdeel van het level.
* Speler kan vrij op het scherm rondbewegen zonder dat de camera meegeeft.
* Veel ruimtelijke figuren (virtuele wereld, dus wiskundig).
* 2D sidescroll.
* Kleurrijk; voorgrond, objecten en vijanden maken gebruik van lichte, felle en vooral primaire kleuren (+wit), “flashy”.
* Achtergrond donkerdere (en gemengde) kleuren, “gloomy”.
* Speler unit: groen en oranje (outfit) zodat het een contrast vormt met zijn omgeving.
* Gewone vijanden hebben wit + primair, bazen wit + meerdere primaire kleuren).
* Projectielen van zowel speler als vijand zijn relatief groot en hebben verschillende (primaire) kleuren zodat ze niet met de achtergrond mengen (bijv. blauw voor speler, rood voor vijand)
* **Hoe ondersteunen de visuals de gameplay?**

Door duidelijkheid te scheppen door middel van contrast. Speler valt op tussen de rest, hoort er niet thuis.

****

# Audio

*Kenmerken van de sound/audio-design van dit spel moeten zijn:*

## Robuust en gevariëerd

Omdat de levels in het spel keer op keer opnieuw gespeeld zullen worden (i.v.m. highscore-systeem), is het belangrijk dat de geluiden niet al te snel ‘oud’ worden (voor de speler). En zeker niet vervelend.

## Sound priorities / HDR-audio

Volume van onbelangrijke geluiden (achtergrond muziek, environmental sounds) gaat omlaag als er (een groot aantal) belangrijkere geluiden worden afgespeeld (gunshots, impacts, enemy grunts, etc.). Ook kan het volume van ‘zachte’ geluiden, die voorheen op maximale luidheid werden afgespeeld, tijdelijk omlaag gezet worden en geluiden die als ‘luid’ worden beschouwd (explosies, gunshots) dan weer op maximimale luidheid worden afgespeeld. Dit allemaal zal twee gewenste effecten opleveren:

* Minder ‘drukte’ in het waargenomen geluid. Er zijn bijvoorbeeld minder geluiden die, als deze tijdelijk onbelangrijk zijn geworden in een bepaald moment van het spel, alsnog (op maximale volume) worden afgespeeld. Over het algemeen; minder verschillende geluiden door elkaar heen.
* *“Quiet sounds sound as loud as loud sounds.”*

## Audio states / sound moods

Naarmate meer actie op het scherm: audio-style schuift geleidelijk van 8-bit naar over-the-top action/cinematic.