Project 4 - Game Design Document

Revision: 0.1.0

Door:

Guy van der Meulen

Jens Walgien

Lucas de Maat

Robin Kreder

Stephan Holding

Yorick Schouten

Overview

[Thema/Setting 3](#_Toc482102308)

[Genre 3](#_Toc482102309)

[Horror detailed 4](#_Toc482102310)

[Gameplay 4](#_Toc482102311)

[Gameplay Mechanics simple 4](#_Toc482102312)

[Gameplay mechanics (Detailed) 5](#_Toc482102313)

[Closed/Short Range Combat 5](#_Toc482102314)

[Health 5](#_Toc482102315)

[Pick ups 5](#_Toc482102316)

[Puzzles 6](#_Toc482102317)

[Time Limit 6](#_Toc482102318)

[Enemies 6](#_Toc482102319)

[OPTIONAL Hiding Mechanic 6](#_Toc482102320)

[Story 7](#_Toc482102321)

[Level Design 7](#_Toc482102322)

[Controls 8](#_Toc482102323)

[Enemy Types 8](#_Toc482102324)

[Hound-Type 8](#_Toc482102325)

[Human-Type 8](#_Toc482102326)

[Construction-Type 8](#_Toc482102327)

[Win Condition 9](#_Toc482102328)

Thema/Setting

* Het spel heeft als thema’s: Horror, Apocalyptic, Medieval en Sci-Fi.
* Het spel speelt zich af in een stad. (Verlaten, aantal enemies, Pickup-ables, Time-Based, Cutscenes)

Genre

De genre die wij als main focus gebruiken is: ‘Horror’

Horror gedetailleerd

Het concept van horror dat wij gaan toepassen op onze spel is iets dat de player een gevoel van kwetsbaarheid geeft. Dit gaan we doen door middel van de main character een redelijk kleine en zwakke bouw te geven, verder geven we de player ook een tijd limiet om het level uit te spelen, om stress erbij op te bouwen. Hier heeft de player echter niet echt een idee van, omdat er geen zichtbare timer loopt. Dus de player moet de situatie gaan interpreteren gebaseerd op het level zelf. Verder geven we de characters een bekend uiterlijk, maar zo dat het eruit ziet dat het toch niet klopt.

De uiteindelijke bedoeling van het spel is om voor een lange periode van tijd spanning op te wekken in de speler om vervolgens de speler te laten schrikken.

Gameplay

Gameplay is in principe vrij simpel, je scavenged door de stad met een wapen op zoek naar parts terwijl je rent of vecht tegen een series van enemies. Voor de rest is de bedoeling dat de gameplay vol zit met tension en scares. Verder is het spel zelf third-person.

Gameplay Mechanics simple

De mechanics dat we gaan gebruiken zijn als volgende:

* Close/Short range Combat
* Health
* Pickups
* Areal Progressing/Level Transition
* Puzzles
* Time Limit
* Enemies
* (OPTIONAL) Hiding Mechanic

Gameplay mechanics (Detailed)

Closed/Short Range Combat

Doordat de player zich vulnerable moet voelen zullen de combat mechanics niet bepaald sterk zijn. De player begint met een ‘Iron Rod.’ Dit is een wapen met erg lage damage. De Rod heeft een grote delay door zijn gewicht en wordt gebruikt voor kleine enemies die niet al te sterk zijn. Verder krijg je *late* game nog een zwaard om de iets moeilijkere enemies aan te pakken om zo te progressen in de game. Ook later in de game kun je een soort Sci-Fi achtige shotgun vinden waarmee je enemies op short range damage kan dealen. Dit wordt ook een risicovolle manier van vechten met enemies, omdat de reload timer van de shotgun je in een hele kwetsbare positie zet. Als laatste note zullen niet alle enemies verslaanbaar zijn.

Health

Aangezien UI’s naar onze idee niet goed opgepakt kunnen worden in spellen met horror als main focus, zijn we van plan een soort van “Battery Meter” op de character te maken dat gewoon in 3D aspect zichtbaar zou zijn en de huidige stand van je HP laat zien. Hoe je jouw HP kan verhogen wordt verder uitgelegd onder het “Pick ups” kopje.

Pick ups

Met pick ups zal je objecten kunnen oppakken zoals een weapon, gun, healing related objects of mechanical parts waarmee je uiteindelijk als voorbeeld een machine of iets dergelijks kan repareren. De pickups zelf zullen echter gewoon stilstaande objecten zijn.

Areal Progressing/Level Transition

In het spel kan je diverse plekken ingaan zoals een schuur, huis, door hekken ect. Om hierin te komen heb je als voorbeeld een sleutel nodig dat kan bestaan uit verschillende basic objects, of echt daadwerkelijk een sleutel waarmee je een slot kan openen. Ook is er in ieder level een specifiek object dat een short cut scene triggered waardoor je doorgaat naar de eerstvolgende scene.

Puzzles

Als puzzles hebben we meerdere ideeën, zoals van picklocken van diverse deuren tot het repareren van mechanical circuits om progress te maken in de current scene. Dit kan echter nog verder uitbreiden.

Time Limit

In het spel bestaat een principe van een “Invisible Time Limit”. Dit houd in dat je niet echt bepaald een timer hebt waarop je kan zien hoelang je nog hebt om te ontsnappen, maar dat je jou omgeving in de gaten moet houden en gebaseerd daarop haast moet maken. Dit wordt allemaal gedaan met bijvoorbeeld: Cracks in de grond, vallende stukken van gebouwen en nog meer.

Enemies

De enemies zullen door het spel heen rustig een dergelijke pad afleggen en op zich niet bepaald veel doen. Echter totdat de speler zelf in een bepaalde radius/line of sight komt, zullen de enemies een aggressive behaviour gaan aannemen en de player gaan stalken om de player aan te vallen. Hierbij is ook een hiding functie mogelijk. Hiermee kan de player vluchten/verstoppen van de enemies die op hem aan het jagen zijn. Verder zullen er ook Trigger Events zijn die monsters spawnen. De monsters beginnen op de speler te jagen. Het merendeel van de enemies zijn verslaanbaar, maar dat zou moeilijk gaan.

OPTIONAL Hiding Mechanic

We weten nog niet of deze mechanic in de game wordt geïmplementeerd, maar het principe van deze mechanic is als volgende: Rond de map zullen diverse objecten zijn waar de speler in zou kunnen verstoppen in het geval dat er een enemy de player volgt. Indien dat inderdaad het geval zou zijn, zou de speler in zulke objecten verstoppen totdat de enemy ver genoeg verwijderd is van de speler.

Story

Ons verhaal begint in het jaar 2503. Gothel (Een 26 jarige vrouw) woont in de stad “New Sanctuary”

Een mega futuristische stad die boven een andere stad zweeft.

De reden dat er 2 steden boven elkaar zweven is dat er geen ruimte meer was voor alle inwoners, dus hebben ze met futuristische technologie ervoor gezorgd dat de 2 steden boven elkaar zweven.

Gothel werkt al sinds ze klein was in een powerplant.

Maar plotseling gebeurt het ondenkbare… Een fout in het systeem heeft er voor gezorgd dat de hele centrale ontploft, hierdoor hebben de steden geen stroom meer en is bijna alles ingestort.

De stad die boven Old Sanctuary zweeft staat op het punt van instorten.

Doordat de stroom is uitgevallen kregen bijna alle inwoners (Robots) kortsluiting, waardoor iedereen dood is (behalve Gothel)

Er lopen nog wel overige robots rond die er alles aan doen om te overleven.

Gothel heeft het wonderbaarlijk overleeft en probeert haar weg uit het puin te vinden, ze komt al gauw de gevolgen tegen van de ontploffing.

Haar doel is om te overleven en proberen te ontsnappen via de metro tunnel, zodat ze niet geplet wordt door de stad boven haar.

Level Design

Voor ons level design wordt elk level apart aangepakt, we willen een lineaire ervaring maken waarin geen enkel level hetzelfde voelt.

Voor de voortgang door het spel maken we gebruik van puzzels, dit vraagt aan de speler dat hij/zij de oplossing bedenkt en deze dan gaat uitvoeren. Om deze reden willen wij het middelpunt van de puzzel, ofwel het punt waar deze wordt opgelost, plaatsen op een plek waar de speler hem vroeg in het level kan vinden.

Vanaf dit punt zullen de levels aftakken naar punten waar de speler de juiste acties kan uitvoeren. Om backtracking tegen te gaan zorgen wij dat er voor elke tak een snelle manier terug naar het centrum is, zoals een deur die pas open gaat zodra de speler klaar is in dat segment, of een 1-way afgrond.

Elk level eindigt in een kamer waarin hij/zij een onderdeel oppakt wat voor het einde van het spel benodigd is, terwijl dit gebeurd word het volgende level ingeladen.

Controls

Voor de controls voor de speler hebben wij ervoor gekozen om het control-schema relatief simpel te houden. We willen niet dat gecompliceerde controls in de weg gaan zitten van immersion.

De speler krijgt de optie om zich heen te kijken met gebruik van de muis of een twin-stick controller. Hij kan lopen met gebruik van directional input en kan simpele gevechts commands invoeren om te slaan, schieten, mikken en herladen.

Ten slotte krijgt de speler de mogelijkheid te interacten met een aantal objecten in de omgeving, zoals pickups en quest completing items.

De camera wordt neergezet in een 3rd person perspectief.

Enemy Types

De tegenstanders in het spel zijn allemaal android-type tegenstanders, robots die door rogue-AI vijandig zijn geworden en activeren wanneer de speler in bepaalde gebieden komt. In de undercity zal de speler 3 types tegenstanders tegenkomen;

Hound-Type

De Hound-Type wordt een tegenstander gebaseerd op een aanvalshond, dit zal een wat zwakkere enemy zijn die aan het begin van het spel alleen, en later in groepen verschijnt. Hij zal relatief snel zijn dus vergt combat van de speler.

Human-Type

De Human-Type is een tegenstander gebaseerd op de menselijke bouw, een android gemaakt in ons eigen beeld. Hoewel sterker dan de Hound-Type is de Human-Type langzamer en geeft de speler de optie om weg te rennen, of er om heen te werken.

Construction-Type

De Construction-Type is tevens een android gebaseerd op de menselijke vorm, deze is echter vele malen groter. Gemaakt om te kunnen dealen met alles wat er mis zou kunnen gaan in de bouw, deze android is bijna onverwoestbaar. Er zal van dit type 1 android rondlopen in de Undercity, op patrouille om indringers te vinden. De Construction-Type is eventueel ook de final boss in ons spel.

Win Condition

Zoals je eerder hebt gelezen bij het kopje: “Game Mechanics Detailed”, bij het eind van iedere level neem je bezit van één van de aantal mechanical pieces.

Het nut van deze Mechanical Pieces is om aan het eind van de laatste map/scene een voertuig te maken/repareren om te ontsnappen uit de stad waar jou player zich in bevindt.

Om te kunnen ontsnappen moet je natuurlijk alle mechanical pieces bij elkaar verzamelen, maar voordat je kan vluchten is er nog een final boss battle, dit allemaal moet ook nog gedaan worden in een invisible time limit.

Nadat je alle conditions hebt ontmoet kan je het spel beëindigen.