

Functioneel Ontwerp

Omschrijving

Hier creëer je een functioneel ontwerp. Dit document is een onderdeel van het Game Design Document, maar wordt vaak ook al zo genoemd.

Je creëert een Functioneel Ontwerp als je eenmaal weet wat het doel en het concept van het project is en wanneer je weet wat de opdrachtgever wil.

Hier staat omschreven hoe de game werkt en moet aanvoelen. Dit document 'leeft', wat wil zeggen dat het constant groeit en aangepast wordt gedurende de ontwikkeling van het project. Het is belangrijk om gesprekken over het functioneel ontwerp aan te gaan met de opdrachtgever om er zeker van te zijn dat ze met je visie van het project akkoord gaan. Zorg ervoor dat je de opdrachtgever niet verveelt met teveel details, maar beschrijf alleen de kernideeën achter je ontwerp.

Benodigdheden

- Een kop/header
- De naam van het project
- De naam van eventuele teamleden
- Duidelijke opmaak voor het gehele document

Verhaal en achtergrond

- Een omschrijving van een eventuele omgeving en verhaallijn
- Omschrijving van alle karakters en andere onderdelen, doelen en reden in het spel

Screen Flow

- Een diagram dat laat zien hoe elk scherm met elkaar verbonden is. Geen details.
- Laat elk scherm en eventuele dialogen zien (ook in-game)
- Laat zien welke optie/input leidt naar welk dialoog

Wireframe

- Een simpel voorbeeld voor elk scherm/dialoog en elk element per scherm
- Gebruik lijnen, simpele vormen en tekst om te laten zien hoe elementen worden geplaatst
- Gebruik tekst om elk element te benoemen

Interactieve objecten

- Een lijst van alle objecten in het spel die kunnen worden bestuurd, interacties mee kunnen worden uitgevoerd en welk gedrag ze vertonen
- De naam van het object
- Het type van het object (bijv. wapen, meubelstuk, vijand, effect, etc)
- (Optioneel) een plaatje of tekening/mockup van het object
- Een omschrijving van het doel van het object

Gedrag

- Een lijst van alle object-types die in het spel kunnen worden bestuurd, interacties mee kunnen worden uitgevoerd en welk gedrag ze vertonen
- Een omschrijving wat het type doet en hoe
- Een omschrijving van het gedrag en alle verwachte situaties

Object Relaties

- Een diagram dat laat zien welke object types elkaar kunnen beïnvloeden en een korte omschrijving hoe ze dit doen

Spel Mechanica/ Gameplay onderdelen

- Een lijst van alle game mechanica/ gameplay-onderdeel
- Een omschrijving van elk gameplay onderdeel