# Game Development Document (GDD)

## Versie 1.0

Auteur: Erim Kocak

Datum: [08-11-2024]

Opdrachtgever: [Jan van Brugge/ examen opdracht programmeren van games]

## 1. Spelomschrijving

### Core Statement

Een uitdagende 2D-platformer waarin spelers obstakels moeten overwinnen, obstakels moeten ontwijken en een doel moeten bereiken.

### Design Goals

- Creëer een vloeiende en leuke platformervaring.

- Ontwerp niveaus met toenemende moeilijkheidsgraad. Hoe verder je gaat hoe meer de obstakels en gaten in de map toenemen.,

- Voeg een eenvoudig maar aantrekkelijk kunst- en geluidsontwerp toe.

### Genre, Invloeden en Bronnen

- Genre: 2D-platformer.

- Invloeden: Games zoals Super Mario Bros en Celeste.

- Bronnen: Eigen geprogrammeerde physics en sprites; geluidseffecten van royalty-free platforms.

### Beschrijving Markt

Doelgroep: Spelers van 10 tot 30 jaar die houden van platformers en behendigheidsspellen.

## 2. Functionele Omschrijving van het Spel

### Core Gameplay

De speler bestuurt een karakter dat kan rennen, springen en obstakels ontwijken. Verzamel munten of power-ups voor extra punten of vaardigheden. Bereik het einde van het level om door te gaan naar het volgende.

### Game Flow

1. Startscherm: Speelopties en instellingen.

2. Gameplay: Speler beweegt door een level vol obstakels, vijanden en verzamelbare objecten.

3. Eindscherm: Score en terug naar het menu of doorgaan naar het volgende level.

### Game Characters en Elementen

- Speler: Een hoofdpersonage dat springt en obstakels ontwijkt.

-obstakels: draaiende metalenpuntige obstakel kan je dood maken als je er tegen aankomt

.levens: je begint met 5 levens elke keer dat je valt of tegen een obstakel aankomt gaat er een leven van af.

### Game Physics

Gravity zorgt ervoor dat de speler naar beneden valt. Platform-collision zorgt ervoor dat de speler op platforms kan staan. Obstakels duwen of blokkeren de speler.

### Multiplayer

Niet van toepassing.

## 3. User Interface

### Omschrijving van de Schermen

- Startmenu: Met knoppen voor "Start", "Instellingen", en "Afsluiten".

- Gameplay UI: Score rechtsboven. Tijdslimiet of resterende levens onderaan.

- Eindscherm: Toon de eindscore dus als je wint staat er you won en als je dood gaat dan staat er al automatisch you lose

### Specifieke GUI-objecten

Score: je hebt 5 levens die gaan eraf als je tegen een object aankomt of van de map afvalt

## 4. Art Work

### Visueel Design

- Sprites: Simpel 2D-design voor speler, vijanden en platforms.

- Achtergrond: mooie berg vormige rustige stilstaand achtergrond.

## 5. Sound/Music

Achtergrondmuziek: Rustige, herhalende muziek tijdens gameplay.

Geluidseffecten: Springen, botsen en verzamelen van objecten. Geluid voor het raken van vijanden.

## 6. Storyline

### Verhaal Thema

De speler is een avonturier die obstakels moet overwinnen om de schat te vinden aan het einde van de level.

### Story Outline

1. Intro: Speler begint op een startpunt en wordt geïntroduceerd aan de obstakels.

2. Level 1: Basisplatforms en een paar vijanden.

3. Level 2: Complexere layouts en meerdere vijanden.

4. Eindlevel: Een uitdagend eindgevecht of obstakel.

### Level Requirements

- Level 1: Eenvoudige obstakels, leren springen en bewegen.

- Level 2: Meer complexe vijanden en power-ups.

- Eindlevel: Vereist dat de speler alle vaardigheden beheerst.

## 7. Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versie | Wijzigingen | Auteur | Datum |
| 1.0 | Eerste versie | Erim Kocak | [08-11-2024] |

# Testrapport

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Date | Event or Input from Player | What should happen? | Did it work? If not, what was the problem? | What could be the source of the problem? | What did you do to fix it if possible during testing? | What steps do you have to take to solve the problem during next phase? Priority fixing problem |
| 2024-11-08 | Springen op een platform | Speler landt op platform | Ja | N.v.t. | N.v.t. | Geen verdere actie nodig. |
| 2024-11-08 | Botsen met een vijand | Speler verliest 1 leven | Nee | Collision-detectie functioneert niet correct | Collider-box van vijand vergroten | Collision-detectie herzien in volgende testfase. Prioriteit: 2. |
| 2024-11-08 | Verzamelen van een munt | Score verhoogt met 10 punten | Ja | N.v.t. | N.v.t. | Geen verdere actie nodig. |
| 2024-11-08 | Einde van level bereiken | Volgende level start automatisch | Nee | Level-veranderfunctie ontbreekt | Functie voor levelverandering toevoegen | Nieuwe functie implementeren en testen. Prioriteit: 3. |
|  |  |  |  |  |  |  |

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijving