Game Design Document (GDD)

Game: Kabouter Kruk

Versie: 0.1

Status: concept

Datum: 8 april 2025

Projectleider: Ruud Helderman

# 1. Inleiding

## 1.1 Doel van het document

Dit document is bedoeld om alle leden van het ontwikkelteam op één lijn te krijgen. Afspraken gemaakt tijdens (online) bijeenkomsten worden waar nodig verwerkt in het document.

## 1.2 Overzicht van het spel

Kabouter Kruk is een combinatie tussen een puzzelspel en een platformspel. Het spel bestaat uit meerdere levels. In elk level moet de hoofdpersoon, een kabouter, proberen de top van het level te bereiken, klimmend van platform naar platform. Dat klimmen lukt alleen als het hoogteverschil tussen de platforms niet te groot is. Met behulp van een krukje kan hij grotere hoogteverschillen overbruggen. Een level kan meerdere krukjes bevatten. De kabouter kan krukjes dragen naar een andere plek, maar altijd maar één tegelijk. Krukjes kunnen gestapeld worden tot een toren waarlangs de kabouter omhoog kan klimmen.

## 1.3 Betrokkenen en rollen

|  |  |
| --- | --- |
| Gameontwerper | Ruud |
| Artiest | Marja |
| Programmeur | Ruud |
| Levelontwerper | (vacature) |
| Geluidstechnicus | (vacature) |
| Tester | (vacature) |

## 1.4 Versiebeheer

0.1 – eerste concept

# 2. Spelconcept

## 2.1 Verhaal en setting

Kabouter Kruk woont met zijn gezinnetje in een paddenstoel. Elke ochtend trekt hij het bos in om een lekkere appel te plukken. De klim omhoog naar de appel is elke dag anders, maar altijd een uitdaging. De dag wordt steevast afgesloten met een lekkere appeltaart voor Kabouter Kruk en zijn gezin.

## 2.2 Doel en speldoelen

Doel van het spel is om in elk level de appel boven in het level te bemachtigen.

# 3. Gameplay

## 3.1 Spelsystemen en mechanica

Het spel speelt als een 2D platformspel. Speler kan niet springen, wel klimmen en vallen. Vallen is verticaal; speler kan niet sturen in de lucht. Vallen is niet schadelijk (geen ‘fall damage’). Het vallen stopt bij het eerstvolgende platform of krukje, en anders op de grond.

De speler bestuurt de kabouter met toetsenbord, game controller, muis of aanraakscherm (afhankelijk van de beschikbare hardware).

* Stuur naar links of rechts om te lopen (op de grond, op een platform of op een krukje; niet in de lucht). Lopen voorbij het uiteinde van een platform of krukje laat de kabouter vallen.
* Stuur omhoog om te klimmen (indien het hoogteverschil klein genoeg is).
* Stuur omlaag om de kabouter te laten vallen of (als het hoogteverschil klein genoeg is) omlaag te laten klimmen.
* Actieknop om een krukje op te pakken of (indien kabouter al een krukje heeft) neer te zetten. Een krukje kan niet opgepakt worden als er een ander krukje (of de speler zelf) bovenop staat. Een krukje kan niet neergezet worden waar al een krukje staat. Je kunt een stapel krukjes opbouwen en ook weer afbreken, maar alleen vanaf de bovenkant, krukje voor krukje.

Krukjes en laaghangende platformen zijn geen blokkades; de kabouter loopt en klimt er als het ware voor langs (gezien vanuit het standpunt van de speler). De randen van het level zijn wel blokkades.

## 3.2 Spelstructuur en voortgang

De speler begint onder in het level, op de grond. De speler moet proberen om zichzelf een weg naar boven te klimmen, naar de appel boven in het level. Het zal doorgaans nodig zijn om krukjes te verplaatsen en eventueel stapelen om hoge platforms bereikbaar te maken.

Zodra de appel is bereikt, volgt een felicitatie/cutscene en gaat de speler door naar het volgende level.

# 4. Personages

## 4.1 Hoofdpersonages

De speler bestuurt de kabouter.

Mogelijke uitbreiding: een multi-player mode, waarin elke speler een eigen kabouter bestuurt.

## 4.2 Niet-speler personages (NPC's)

Geen NPC’s.

Mogelijke uitbreiding: NPC’s die de speler hinderen, bijvoorbeeld voorbijvliegende vogels die de speler laten vallen bij aanraking.

# 5. Spelwereld

## 5.1 Omgevingen en locaties

Elk level is een gesloten gebied, rechthoekig van vorm. Levels zullen doorgaans niet bijzonder breed zijn, omdat de uitdaging van het spel in de hoogte zit.

## 5.2 Kaarten en niveaus

TODO – Beschrijf de structuur van de spelkaarten en niveaus.

# 6. Interface en gebruikservaring

## 6.1 Gebruikersinterface (UI)

Vanuit het titelscherm heeft de speler een aantal keuzes.

* Direct spelen (vanaf het level waar de speler het laatst geweest is)
* Ga naar het level-keuzescherm
* Ga naar het instellingenscherm

Het level-keuzescherm is een lijst of grid met daarin alle levels. Levels die nog niet ‘ontsloten’ zijn, worden getoond als een slotje. Kies een level dat wel ontsloten is om het level direct te spelen.

In het instellingenscherm kan de speler de volgende keuzes maken:

* Besturing (afhankelijk van platform, bijvoorbeeld keuze tussen toetsenbord en muis/aanraakscherm op een PC)
* Audio-volume (geluidseffecten, muziek)

Deze schermen hebben natuurlijk altijd een knop om terug te keren naar het titelscherm.

## 6.2 Gebruikerservaring (UX)

Besturing is afhankelijk van het platform. UX dient zoveel mogelijk overeen te komen met wat spelers gewend zijn van vergelijkbare spellen op hetzelfde platform.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Platform | Vereiste ondersteuning | Aanvullende ondersteuning |
| PC | Toetsenbord | Game controller, muis, aanraakscherm |
| Mobiel/tablet | Aanraakscherm | Toetsenbord, tilt control |
| Console | Game controller |  |

De besturing van het spel is standaard (links, rechts, op, neer, actie), maar er zijn twee extra’s waarover wat dieper nagedacht zal worden tijdens de implementatie.

* Herstart het level
* Terug naar het menu.

# 7. Audio en visuele stijl

## 7.1 Grafische stijl

Cartoon-stijl, stereotype kabouter (gedrongen figuur, witte baard, puntmuts), paddenstoel-kabouterhuisjes, veel groen om te benadrukken dat het in een bos is.

Het staat de artiest vrij hiervan af te wijken en een eigen stijl toe te passen.

## 7.2 Geluid en muziek

Buiten het spel:

* Achtergrondmuziek: bijvoorbeeld “Op een grote paddenstoel” (instrumentaal)
* Twinkelend geluidje bij het maken van een keuze

Tijdens het spel:

* Achtergrondmuziek: NTB
* Lopen: lichte, vlugge voetstappen
* Kruk oppakken: stem “hop”
* Kruk neerzetten: lichte klap met enkele echo (“kadoenk”)
* Vallen: sinusgolf met dalende pitch
* Landen (na een val): doffe klap
* Appel bereikt: triomfantelijke blazers

Het staat de artiest vrij hiervan af te wijken en een eigen stijl toe te passen.

# 8. Technische specificaties

## 8.1 Doelplatformen

* PC
* Webbrowser (HTML5)

## 8.2 Technische vereisten

Voor PC: Windows 10 of hoger en de systeemvereisten die het OS zelf stelt. Meer is niet nodig.

Voor webbrowser: nieuwste versie van Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge of Safari, met de systeemvereisten die de webbrowser zelf stelt. Meer is niet nodig.

# 9. Productieplan

## 9.1 Mijlpalen en deadlines

TODO – Beschrijf de belangrijkste mijlpalen en deadlines in het productieproces.

## 9.2 Risico's en uitdagingen

TODO – Identificeer potentiële risico's en uitdagingen, en beschrijf hoe deze kunnen worden aangepakt.

# 10. Testen

## 10.1 Inleiding

TODO

# 11. Bijlagen

## 11.1 Referentiemateriaal

Bevat referentiemateriaal zoals concept art, diagrammen en andere relevante documenten.

TODO