**Game Design Document**

“Shoot the Bully” by

Scrumbag Games



Namen & studentnummers:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Studentnummer |
| Arnout Reitsma | 1646715 |
| Tim Hasselaar | 1648047 |
| Hylco Uding | 1635936 |
| Daniël van den Berg | 1636304 |
| Ilias Ameziane | 1648395 |

# 1. Inhoudsopgave

[1. Inhoudsopgave 2](#_Toc403218853)

[Verhaallijn 3](#_Toc403218854)

[Core mechanics 4](#_Toc403218855)

[Regels 4](#_Toc403218856)

[Wapens 5](#_Toc403218857)

[Melee Weapons 6](#_Toc403218858)

[Ranged Weapons 7](#_Toc403218859)

[Powers 9](#_Toc403218860)

[Power Ups 9](#_Toc403218861)

[Bullies 10](#_Toc403218862)

[Standaard bullies: 10](#_Toc403218863)

[Boss bullies: 10](#_Toc403218864)

# Verhaallijn

Shoot The Bully gaat over een jongen genaamd Marcel Ramsbottom. Marcel is een van de vele slachtoffers van pesten op zijn school. Een van de grootste pestkoppen is Bobby. Bobby heeft Marcel al heel wat aangedaan, zoals bijvoorbeeld zijn lunchgeld stelen, of Marcel’s hoofd in het toilet duwen. Op een zekere avond heeft Marcel er genoeg van en besluit het heft in eigen handen te nemen.

De volgende dag op school rent hij op Bobby af en probeert hem met al zijn macht te slaan. Bobby draait zich op tijd om en houd de slag tegen. Vervolgens duwt Bobby, Marcel hard tegen de muur aan. Marcel krijgt een enorme klap en voelt aan zijn achterhoofd. Hij voelt dat hij bloedt en probeert snel weg te rennen. Maar voordat hij de kans krijgt, slaat Bobby hem nog een keer en verliest Marcel zijn bewustzijn.

Marcel wordt wakker met een grotere haat aan de pestkoppen dan hij ooit heeft gehad. Als hij om zich heen kijkt, ziet hij dat hij zich in de school kantine bevindt, die volledig bevolkt is met pestkoppen. Vol met woede grijpt Marcel naar het eerste en beste wapen dat hij kan vinden, een mes dat op een van de tafels van de kantine ligt.

Marcel realiseert zich dat hij zich in een droom bevindt en dat hij eindelijk ongestraft de pestkoppen een lesje kan leren. Hij vecht alle pestkoppen van zich af en neemt al zijn gestolen lunchgeld terug. Hij realiseert zich dat hoe meer geld hij terug neemt, hoe meer macht hij over zijn droom krijgt. Met deze verkregen macht over zijn droom kan hij steeds betere wapens verkrijgen.

Hoe meer pestkoppen Marcel neerhaalt, hoe meer zijn haat voor ze afneemt. Nadat hij zijn grootste vijand Bobby heeft neergehaald in zijn droom wordt hij weer wakker in de hal van school. Hij ziet dat Bobby bij hem staat en hij verontschuldigd zich dat hij zo hard sloeg. Marcel die al zijn frustraties eindelijk heeft kunnen uiten in zijn droom, accepteert de verontschuldiging van Bobby, en ze lopen samen naar de verpleegkundige van de school om de gat in zijn hoofd te laten bekijken.

# Core mechanics

* Het spel is een top down shooter. De speler bevind zich in een afgesloten vierkante ruimte (een kantine van een middelbare school), en gebruikt de muis om te richten met de beschikbare wapens en de WASD - of pijltjestoetsen – om rond te lopen met zijn character.
* De map heeft meerdere aparte objecten die vernietigd kunnen worden (denk aan tafels die door midden breken of borden die kapot vallen in scherven).
* Bullies (enemies) spawnen net buiten het scherm.
* Bullies (enemies) lopen altijd recht op je af (natuurlijk om objecten heen).
* Elke level bevat een wave met oneindig veel enemies(met een max aantal tegelijk zichtbaar op het scherm), die de speler voor gedurende 2 minuten moet zien te overleven.
* Elke opeenvolgend wave komen er sterkere bullies (dit houdt in: meer levenspunten en een hogere loopsnelheid).
* Sommige bullies laten een random gekozen powerUp/powerDown vallen als ze dood gaan.
* Als een bully wordt geraakt door een kogel neemt zijn hp(levens punten) af.
* Aan het einde van een wave kan je in de shop nieuwe wapens kopen of al aangeschafte wapens upgraden.
* Als je een bully doodt dan krijgt de character zijn gestolen lunchgeld terug ( willekeurig tussen de 50 en 100 euro)

# Regels

- De speler mag maar 3 wapens bij zich hebben, een mes waarmee hij mee begint en 2 wapens die hij in de shop koopt.

- Als de speler dood gaat moet hij overnieuw beginnen

- De speler kan niet meer geld uitgeven dan hij heeft

- De speler kan niet het spel starten zonder dat hij de tutorial heeft gezien

- De speler kan niet specifieke levels opnieuw doen, alleen weer bij level 1 beginnen.

- De speler kan alleen schieten met wapens als hij daar genoeg ammunitie voor heeft.

# Wapens

**Wapens en eigenschappen:**

Door het spel heen kan je betere wapens in de shop krijgen. Je begint met een mes, pistol en shotgun. In de shop kan je nog een zwaard, assault rifle en een sniper krijgen. Je knife kan je ruilen voor een zwaard, pistol kan je ruilen voor een rifle en je shotgun kan je ruilen voor een sniper.

De wapens die je in de shop kunt krijgen hebben in het spel bepaalde eigenschappen. Hierdoor verschillen alle wapens van elkaar en is een bepaald wapen beter in sommige situaties dan een ander wapen.

* De **Damage** van een wapen geeft aan hoe veel schade het wapen doet op de bullies. Melee wapens passen deze schade toe als ze een bully raken. Wapens met een bepaalde range zullen projectielen afschieten die deze schade voor het wapen uitdelen.
* **Ammo** is de totale hoeveelheid kogels die de speler bij zich kan hebben voor een bepaald wapen.
* **Magazine size** staat voor het aantal kogels dat zich in één magazijn van een wapen bevind. Als een magazijn leeg is moet het wapen worden herladen. Als dit gebeurt worden er zoveel mogelijk kogels die in het magazijn passen van de **Ammo** voorraad afgehaald.
* **Fire speed** staat gelijk aan het aantal kogels die het wapen per seconde kan schieten, of hoe vaak het wapen per seconde kan slaan.
* **Reload time** is de tijd (aantal seconden) dat het kost om je wapen te herladen.
* Voor alle wapens kunnen **Attachments** worden gekocht, die bepaalde attributen van een wapen kunnen verbeteren.

### Melee Weapons

De melee wapens zijn wapens die geen kogels afvuren, maar waar de speler mee slaat. Deze wapens hebben niet alle eigenschappen van ranged weapons.

**Knife:**

Het mes is het wapen waar de speler mee begint. De laatste kans van de speler als hij geen wapens of kogels meer heeft.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | Knife | **Upgrade in shop** |
| **Damage** | 34 | +10% |
| **Attack speed** | 0,6 per sec | +10% |
| **Range** | 16 |  |

**Sword:**

Als alle kogels op zijn is het waarschijnlijk fijner om nog een zwaard bij de hand te hebben dan een klein mesje.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | Sword | **Upgrade in shop** |
| **Damage** | 50 | +10% |
| **Attack speed** | 1 per sec | +10% |
| **Range** | 32 |  |

### Ranged Weapons

**Pistol:**

Het pistool is een upgrade van het zwaard. Het pistool is op elk punt minder sterk dan de overige wapens, maar heeft oneindig veel ammunitie.

+ Oneindig veel kogels

+ Lage reload time

- Weinig damage

- Kleine magazine size

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | Pistol | **Upgrade in shop** |
| **Damage** | 30 | +10% |
| **Ammo** | oneindig |  |
| **Magazine size** | 8 |  |
| **Fire speed** | 2 per sec 30 | +10% |
| **Reload time** | 1,5 sec | +10% |
| **Bullet speed** | 8 |  |

**Assault rifle:**

De assault rifle is een all-round geweer. Dit houd in dat al zijn attributen gemiddeld zijn. Goed voor spelers die zich niet willen focussen op een bepaald punt.

+ Goed tegen bosses

+ Snelle fire speed

+ Groot magazijn

- Minder goed tegen grote groepen.

- Langzame reload

- Weinig ammunitie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | Assault rifle | **Upgrade in shop** | |
| **Damage** | 34 | +10% | |
| **Ammo** | 120 |  | |
| **Magazine size** | 30 |  | |
| **Fire rate** | 4 per sec | +10% | |
| **Reload time** | 1,5 sec | +10% | |
| **Bullet speed** | 8 |  |

**Shotgun:**

Dit wapen word het best gebruikt om veel schade aan te doen op snelle bullies.

+ Brede bullet dus raak je de bullies makkelijk

+ Doet in totaal veel damage

+ Goed tegen bullies die zich snel bewegen

- Langzame reload tijd

- Klein magazijn en weing ammo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | Shotgun | **Upgrade in shop** |
| **Damage** | 75 | +10% |
| **Ammo** | 60 |  |
| **Magazine size** | 6 |  |
| **Fire rate** | 1,25 per sec | +10% |
| **Reload time** | 3 sec | +10% |
| **Bullet speed** | 29 |  |

**Sniper:**

De sniper focust zich volledig op schade en precisie. Als je de sniper selecteerd, word het beeld uitgezoomed waardoor je meer zicht heb op waar de bullies vandaan komen en ze van ver al kunt neerschieten.

+ Veel damage

+ Meer zicht op de map

+ Veel ammo

- Langzame fire speed

- Klein magazine

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | Sniper | **Upgrade in shop** |
| **Damage** | 150 | +10% |
| **Ammo** | 50 |  |
| **Magazine size** | 4 |  |
| **Fire rate** | 1 per sec | +10% |
| **Reload time** | 3 sec | +10% |
| **Bullet speed** | 30 |  |

# Powers

De powers zijn bepaalde evenementen die in de game voor kunnen komen. Wanneer een bully dood gaat is er een kans dat hij een power dropt. Dit gedropte item zal er altijd hetzelfde uit zien en zal, wanneer de speler dit item oppakt, willekeurig een power up geven.

### Power Ups

De power ups zijn powers die de speler een voordeel geven. De power ups in onze game zijn:

|  |  |
| --- | --- |
| Full health | Herstelt de speler naar vol hp |
| Double damage | De speler krijgt voor vijf seconden twee maal zo veel damage |
| B.A.B (Big Ass Bomb) | Doodt alle bullies op het scherm in één keer |
| Sprint | De speler beweegt gedurende vijf seconden twee keer zo snel als normaal |
| Ammo up | De speler krijgt 2 magazijnen voor het wapen dat hij momenteel in zijn handen heeft. |

### 

# Bullies

Hier worden alle verschillende soorten bullies die we in onze game hebben geïmplementeerd omschreven.

### Standaard bullies:

**Average Bully:**

***De gemiddelde bully, heeft redelijke snelheid en damage.***

- 100 hp

- heeft melee attacks

- doet met één aanval 20% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 90% van de speler

**Fat bully:**

**De fat bully heeft veel hp, maar beweegt erg langzaam**

- 300 hp

- heeft melee attacks

- doet met één aanval 20% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 70% van de speler

**Cheerleader girl bully:**

***De cheerleader is atletisch en heeft een hoge snelheid, maar heeft weinig leven.***

- 50 hp

- heeft melee attacks

- doet met één aanval 20% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 130% van de speler

**Macho bully:**

***De macho bully is een hele sterke bully en doet meer damage dan de rest.***

- 100 hp

- heeft melee attacks

- doet met één aanval 40% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 80% van de speler.

### Boss bullies:

**Dunken boss:**

***Een hele sterke maar domme baas. Die de baas is van alles dikke en macho pestkoppen*.**

**-** 1500 hp

- heeft melee attacks

- doet met één aanval 60% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 90% van de speler

**Ethan Boss:**

***Een hele slimme baas. Deze baas maakt gebruik van klonen die verdwijnen als je ze neerschiet.***

- 1000 hp

- heeft ranged attacks met een range van 200

- doet met één aanval 15% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 90% van de speler

**Zoey Boss:**

***Zoey is de leider van de cheerleaders en is het snelst van allemaal***

- 750 hp

- heeft ranged attacks met een range van 200

- doet met één aanval 12% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 180% van de speler

**Parker Boss:**

***Parker is de slimste bully, en kan zichzelf om de zoveel tijd laten verdwijnen.***

- 800 hp

- heeft ranged attacks met een range van 250

- doet met één aanval 20% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 120% van de speler

- parker kan elke 5 seconden 2 seconden lang in rook op gaan en gedurende deze twee seconden niet geraakt worden.

**Bobby Boss:**

***Bobby is Marcels grootste pestkop en de leider van alle andere bullies. Hij heeft altijd bullies om zich heen lopen en spawnt ze ook constant. Daarnaast intimideert hij Marcel.***

- 2000 hp

- heeft ranged attacks met een range van 200

- doet met één aanval 15% schade aan de speler

- heeft een movement speed van 90% van de speler