Josh Kumar 20-04-2023

2135908

MMVAOO0B

Basis programmeren van games

Documentatie

Tijdens de opdracht basis programmeren heb ik voor mezelf wekelijks bijgehouden wat ik die week elke dag heb gedaan in een trello bord. Zie hier onder de documentatie van de afgelopen 6 weken.

Afbeelding met schermopname, Multimediasoftware, software, tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

Game designdocument

**Titel:** Gold digger

**Concept:**

Het draait allemaal om een karakter dat springt en rent en die ondertussen gekke dingen doet om obstakels te ontwijken. Het genre van het spelletje is platform.

**Verhaal:**

Het gaat om een vrouw die opzoek is naar de rijkste man en door middel van alle levels te behalen in verschillende steden worden de mannen steeds rijker en krijgt ze steeds meer geld te pakken door over obstakels te gaan en arme mannen te ontwijken. Uiteindelijk vindt ze de rijkste man en heb je het uitgespeeld

**Gameplay:**

Het spel wordt gespeeld met de volgende toetsen WASD met WASD kan je omhoog, omlaag naar voor en naar achteren je ontwijkt obstakels door middel van springen bukken en wel zo snel mogelijk door te lopen anders vindt de man waar je achteraan zit misschien een andere vrouw.

**Personages:**

Er zijn 2 main karakters Lara en John Lara zit al haar hele leven achter John aan omdat John rijk is. Door bij John te komen moet Lara John jaloers maken door constant op rijke feestjes met andere mannen te zijn. Door op een geven moment in de duurste steden ter wereld te komen gaat John op Lara af en worden ze verliefd.

**Wereld:**

New York, Berlijn, Amsterdam, Singapore en Hong Kong het Begint in Amsterdam waar je Door de grachten achter John de mol zit om met hem op date te gaan.

**Levels:**

Er zijn 5 levels/steden waar je achter rijke mannen aan zit je begint in Amsterdam en eindigt in New York en Daar kom je John tegen.

**Geluid en Muziek:**

Er zit niet veel geluidseffecten er zit standaard wel een muziekje op de achtergrond. En hoor je Lara geld verzamelen zodat ze John kan overtuigen.

**Grafische stijl:**

Het design van de game moet sowieso een 2D game zijn met veel goud, crème, beige en zwarten het moet een rijke uitstraling hebben. Ook moet het een beetje de jaren ‘80/’90 gevoel hebben

**Platformen:**

Computer, Laptop voor zowel Windows Als Mac

**Doelgroep:**

12+ en het is voor mensen die vooral geïnteresseerd zijn in grappige liefdesverhalen.

**Risico's en Uitdagingen:**

Het verhaal goed uit in de game omdat het een leuk verhaal is alleen lastig om in een platform game te uiten.

**Bronnen en Inspiratie:**

Mijn inspiratie komt eigenlijk van Mario af die achter Bowser aan zit om Princess Peach te redden en ondertussen allemaal obstakels moet passeren in verschillende werelden om daar te komen.