Z-Rush

Game Design Document

##### Copyright Mark, Nicky, Calvin & Pim 2k20

##### 

Inhoud

[Game-ontwerp 3](#_Toc63017181)

[Samenvatting 3](#_Toc63017182)

[Gameplay 3](#_Toc63017183)

[Mindset 3](#_Toc63017184)

[Technisch 4](#_Toc63017185)

[Schermen 4](#_Toc63017186)

[Controls 4](#_Toc63017187)

[Mechaniek 4](#_Toc63017188)

[Level-ontwerp 5](#_Toc63017189)

[Thema’s 5](#_Toc63017190)

[Game Flow 6](#_Toc63017191)

[Ontwikkeling 7](#_Toc63017192)

[Abstracte klassen 7](#_Toc63017193)

[Alle klassen: 8](#_Toc63017194)

[Grafisch 9](#_Toc63017195)

[Stijlattributen 9](#_Toc63017196)

[Textures 10](#_Toc63017197)

[Geluiden/Muziek 11](#_Toc63017198)

[Stijlattributen 11](#_Toc63017199)

[Geluiden 12](#_Toc63017200)

[Muziek 13](#_Toc63017201)

# Game-ontwerp

## Samenvatting

Je huis is geïnfesteerd met zombies en het is jouw verantwoordelijkheid om te overleven en je huis te beschermen. Verdien punten om zo hoog mogelijk op het scoreboard te komen en overleef zo lang mogelijk!

## Gameplay

De gameplay van de game draait om het ronde-systeem. Het doel van de game is om zo lang mogelijk te overleven, en dus zo veel mogelijk rondes door heen te komen. Er zijn verschillende plekken op de map die de speler kan gebruiken om de rondes te overleven.

## Mindset

De speler moet vol adrenaline zitten en zich uitgedaagd voelen tijdens het spelen van dit spel.

# Technisch

## Schermen

1. Titelscherm
   1. Start Game
   2. Scores
   3. Quit
2. Game
   1. Wapens
   2. Schoot zombies
   3. Next wave
3. Scores
   1. Titelscherm

## Controls

De speler kan de game besturen door gebruik te maken van de W(vooruit), S(achteruit), A(links), D(rechts). En je kan sprinten door op de Shift knop drukken.

De speler kan schieten. Door op de linkermuisknop te drukken. En de speler kan herladen door op de r toets te drukken.

|  |  |
| --- | --- |
| Keyboard toets | Actie |
| W | Speler beweegt omhoog |
| A | Speler beweegt naar links |
| S | Speler beweegt omlaag |
| D | Speler beweegt naar rechts |
| SHIFT + W of S of A of D | Speler sprint richting de gegeven richting |
| Linker-muis-knop | Schieten met het wapen |
| Left Alt + Enter | Toggle full-screen |
| ESCAPE | In hoofdmenu – game afsluiten, in game, game pauzeren. |

## Mechaniek

De speler heeft 10 levens en moet zijn weggegeven wapen de zombies dood schieten. De speler krijgt voor elk geraakt schot, 10 punten en als de zombie dood gaat krijgt de speler nog eens 100 punten. De bedoeling is om een zo hoog mogelijke score te behalen. Nu is het spel ingesteld dat de zombie in 1 keer dood gaat. Dus verdient de speler in 1 keer 110 punten.

# Level-ontwerp

## Thema’s

Onze map speelt zich af in de achtertuin. Van een huis.

Hierin zijn een paar items geplaatst.

**Omgeving: grootte voortuin (met planten)**

**Gebouw: Bungalow(niet beschikbaar)**

**Achtertuin:**

**Setting: grauw, donker**

**Voorwerpen: bush, kampvuur, hekken, fonteinen,**

**heuvels, lantarenpalen, perk paal, politie agent,**

**stenen, zandzak, bungalow, achtertuin, water,**

**hout, zombie.**

## Game Flow

1. De speler start het spel, de speler komt in het hoofdmenu van de game. De speler heeft de mogelijkheid om 1. Het spel kan starten. 2. De scores bekijken. 3. Het spel afsluiten.
2. De speler start het spel
   1. De speler wordt in de map gezet. En er spawnen zombies.
   2. De speler moet de zombies dood maken, de speler krijgt per geraakte shot. Een bepaald aantal punten. En als de zombie dood gaat krijgt de punt een bepaald aantal punten.
   3. Als de speler dood gaat, komt het game over scherm tevoorschijn.
3. Het spel start, de speler start links onder in de map.
4. Speler krijgt een standaard pistool.
5. Speler moet alle vijanden dood maken.
6. De speler dood alle vijanden in de wave.
   1. De speler gaat dood. De game is afgelopen
7. De nieuwe wave start
8. Er komt een nieuwe “wave” van vijanden.
9. Stap 5,6,7 wordt herhaald totdat de speler dood gaat.
10. Eindscherm

# Ontwikkeling

## Abstracte klassen

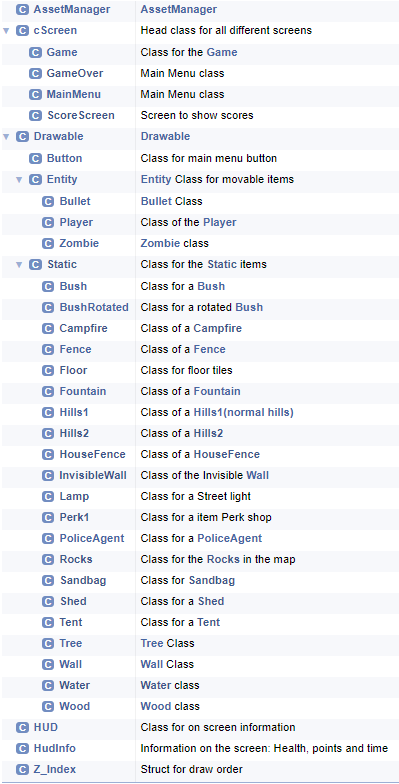
Class CSreen: Voor gebruik switchen schermen.

Class Static: Voor objecten in de map die zelf niet kunnen bewegen.

Class Drawable: Alle objecten die getekend kunnen worden op het scherm.

Class Entity: Alle objecten die kunnen bewegen, zoals de speler en zombie.

## Alle klassen:



# Grafisch

## Stijlattributen

We gaan voor een 16 style/pixelart. Daarom hebben wij 32 bit/ 16 bit art van het internet gebruikt.

## Textures

1. Karakters
   1. Speler
      1. speler (rust, lopen, rennen)
   2. Vijand
      1. zombie (rennen)
2. Map
   1. [Struik](https://image.shutterstock.com/z/stock-vector-set-of-seven-pixel-art-bushes-isolated-on-white-background-681793675.jpg)
   2. [Gras](https://ninjikin.itch.io/grass)
   3. [Pad](https://i.pinimg.com/originals/7a/42/74/7a4274f9e371bb2e0c94d9ce1dd1e2fd.png)
   4. Kamp vuur
   5. [Hek](https://emily2.itch.io/modern-city-top-down-tileset-16x16)
   6. [Hek bij huis](https://emily2.itch.io/modern-city-top-down-tileset-16x16)
   7. [Fontijn](https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/f/e310456a-5a20-48c1-a0a9-cae0050e713e/d8ha00p-e80a8718-b109-4b04-888c-df4addbcd046.png?token=eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJzdWIiOiJ1cm46YXBwOiIsImlzcyI6InVybjphcHA6Iiwib2JqIjpbW3sicGF0aCI6IlwvZlwvZTMxMDQ1NmEtNWEyMC00OGMxLWEwYTktY2FlMDA1MGU3MTNlXC9kOGhhMDBwLWU4MGE4NzE4LWIxMDktNGIwNC04ODhjLWRmNGFkZGJjZDA0Ni5wbmcifV1dLCJhdWQiOlsidXJuOnNlcnZpY2U6ZmlsZS5kb3dubG9hZCJdfQ.sBtLxFbVdPp6VhNDhkM6Je7jQTnB3WExXoloWGXHJos)
   8. [Heuvels](https://p.kindpng.com/picc/s/264-2641185_pixel-art-hill-transparent-hd-png-download.png)
   9. [Weg](https://emily2.itch.io/modern-city-top-down-tileset-16x16)
   10. [Lantarenpaal](https://emily2.itch.io/modern-city-top-down-tileset-16x16)
   11. [Politieagent](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.megapixl.com%2Fofficer-pixel-art-illustration-86620011&psig=AOvVaw3upno09x1jrYMTDukHFz6-&ust=1612197348712000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCKCZqKTNxu4CFQAAAAAdAAAAABAJ)
   12. [Stenen](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Ffavpng.com%2Fpng_view%2Frocks-pixel-art-sprite-png%2FwVm6DNiy&psig=AOvVaw0Q6_H_pMCem6DFaz7ebqir&ust=1612197443495000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOiWkdPNxu4CFQAAAAAdAAAAABAE)
   13. [Zandzakken](https://www.seekpng.com/png/detail/416-4166103_sandbags-pixel-art.png)
   14. Huis
   15. Tent
   16. [Water](https://i.redd.it/hjg0klthyrb11.png)
   17. [Waterval](https://www.kindpng.com/picc/m/111-1116456_waterfall-pixel-art-animation-hd-png-download.png)
   18. [Bomen](https://img.favpng.com/3/22/19/portable-network-graphics-image-christmas-tree-pixel-art-digital-art-png-favpng-Ysfc4MSzsAZqUJ2STx4hw1MJh.jpg)
   19. Hout
3. Anders
   1. [Knoppen hoofdmenu](https://twitter.com/ArtofTMT/status/1196009797822357505/photo/1)
   2. Logo
   3. Icoon game
   4. Game over tekst
   5. Hud texture
   6. Invisible wall
   7. Achtergrond menu’s
   8. Scoreboard

# Geluiden/Muziek

## Stijlattributen

De muziek die wij voor de game willen gebruiken is rond het thema van 8/16 bit.

## Geluiden

1. Voetstap geluiden.
2. In game breeze(achtergrond geluid).
3. Schiet geluid.
4. Menu klik geluid.

## Muziek

1. [Menu muziek](https://www.youtube.com/watch?v=aDlNMawir4o).