GDD

Inhouds Opgave:

**1.Game Overview:**

-1.1 Concept

-1.2 feature set

-1.3 game standpunt

-1.4 characters

-1.5 puzzel element

-1.6 interactie

**2.Genre:**

-game genre

-doelgroep

-gameflow

-look and feel

-sound

**3.project scope:**

-level omschrijving

-level segmenten

-Npc’s

-equips/ items

-player interactie

-missions

**4. Interaction**

-Abilities

-Triggers en pickups

-Controls

**5. HUD**

-elementen in de HUD

-invloed op de HUD

**6. A.I**

**-**invloed NPC’S

-Omschrijving NPC’S

-Pathfinding

-Collision detection

**7. UX**

**-**game play mechanics voor speler

-informeren speler

-speler informeren puzzels

-game flow

-fun to play factor game

1.Game overview:

**1.1 Concept:**

Detective <insert name> Moet een zaak onderzoeken in een Gekkenhuis. Vermoeden dat het weer een geval was van een gek die zelfmoord had gepleegd ontdekt hij bij het aantreffen van de scene dat het slachtoffer op een bizarre legubere mannier is vermoord. De mens onterende scene die hij aantreft lijkt erop alsof het slachtoffer deel uitmaakte van een soort ritueel. Muren beschilderd met wreemde tekens en symbolen wijzen erop dat er een sekte achter zit. De hel breekt los in het gekkenhuis en de detective raakt opgesloten. Tijdens het zoeken naar een uitweg en overleven ontdekt detective <insert name> het mensheid dreigende geheime agenda van een sekte in het asylum. En zal de detective de plannen proberen te stoppen.  
  
**1.2 Feature set:**

The Asylum speelt zich voornamelijk af in een gekken huis.  
Om het horror aspect te benadrukken zal er gebruik worden gemaakt van belichting om een onheilspellende sfeer te geven.  
En met enge achtergrond geluiden.   
  
**1.3 Game standpunt:**

1st person view. Om jump scares en schrik effecten effectiever te maken.

**1.4 Characters:**

-Main Character: Detective

-Enemy/NPC: psycho’s

-Enemy/NPC: the ward

-Enemy/NPC: Personeel Asylum

-Enemey: Clan member

-Enemy: Mutant

-Enemy: bosses

{(later bij werken)}

**1.5 Puzzel:**

Key system. Random spawnen van collectales om een doorgang te openen.

**1.6 Interactie:**

-Psycho’s: talk of vechten

-Personeel: talk(alleen intro) Vechten

-

2.Genre:

**2.1 Game genre:**

FPS horror game.

**2.2 Doelgroep:**

18+ horror fan.

**2.3 Gameflow:**

De Game flowt als zaad uit je pik.

**2.4 look and feel:**

Eng, onheilspellend, bloederig. Het gebouw moet een verlaten verwaarloosde look hebben. Elke keer als de speler een kamer zijn moet ie bang zijn dat hij iets aantreft.

**2.5 sound:**