Gamelabs groep # 3

GDD

**The Asylum**

Carlo Visser

Robin Dikkers

Sam Begeman

Mark Hoogkamp

Michiel Adriaansens

Rief Haalboom

Inhouds Opgave:

**1.Game Overview:**

-1.1 Concept……………………………………………………………………………………………………………………….. 4

-1.2 feature set…………………………………………………………………………………………………………………… 4

-1.3 game standpunt………………………………………...................................................................... 4

-1.4 characters…………………………………………………………………………………………………………………… 5

-1.5 puzzel element………………………………………………………………………………………………………...... 5

-1.6 interactie……………………………………………………………………………………………………………………. 5

**2.Genre:**

-2.1 game genre………………………………………………………………………………………………………………… 6

-2.2 doelgroep………………………………………………………………………………………………………………….. 6

-2.3 gameflow………………………………………………………………………………………………………………….. 6

-2.4 look and feel……………………………………………………………………………………………………….……. 6

-2.5 sound…………………………………………………………………………………………………………………….…. 6

**3.project scope:**

-3.1 level omschrijving…………………………………………………………………………………………………….. 7

-3.2 level segmenten………………………………………………………………………………………………………. 7

-3.3 Npc’s……………………………………………………………………………………………………………………….. 7

-3.4 equips/ items………………………………………………………………………………………………………….. 7

-3.5 player interactie …………………………………………………………………………………………………….. 8

-3.6 missions………………………………………………………………………………………………………………….. 8

**4. Interaction**

-4.1 Abilities…………………………………………………………………………………………………………………… 8

-4.2 Triggers en pickups…………………………………………………………………………………………………. 8

-4.3 Controls………………………………………………………………………………………………………………….. 9

**5. HUD**

-5.1 elementen in de HUD…………………………………………………………………………………………….. 9

-5.2 invloed op de HUD…………………………………………………………………………………………………. 9

**6. A.I**

-6.1 invloed NPC’S…………………………………………………………………………………………………...... 10

-6.2 Omschrijving NPC’S………………………………………………………………………………………..…… 10

-6.3 Pathfinding…………………………………………………………………………………………………………. 10

-6.4 Collision detection……………………………………………………………………………………………… 10

**7. UX**

-7.1 game play mechanics voor speller………………………………………………………………………. 11

-7.2 informeren speller………………………………………………………………………………………………. 11

-7.3 speler informeren puzzels…………………………………………………………………………………… 11

-7.4 game flow…………………………………………………………………………………………………………… 11

-7.5 fun to play factor game………………………………………………………………………………………. 12

1.Game overview:

**1.1 Concept:**

Detective Hank Balls 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 Balls het mensheid dreigende geheime agenda van een sekte in het asylum. En zal de detective de plannen proberen te stoppen. Warden gebruikt speler als proefkonijn voor zn nieuwste creatie  
  
**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:**

Onderzoek moordzaak, deur gaat op slot black out stroomuitval, wakker worden nood generator aan sfeer in gekkenhuis slaat om.  
single path naar splitsende hal. Tutorial fase. Door clues vind je keys met keys unlock je deuren naar bossbattles en progressive in de game.

**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:**

Creepy ambient sounds.

Schreeuw geluiden.

Interactie geluiden.  
evirement geluiden.

Intercom.

3.Project scope:

**3.1 Level omschrijving:**

Het asylum is 1 immens gebouw sommige doorgangen zijn geblokkeerd tot er iets is opgelost zodat de speler niet in 1 keer de hele game kan door rennen.

**3.2 Level segmenten:**

De game is 1 groot level geblokkeerde door gangen en boss battles

Zijn de segmenten.

**3.3 NPC’s:**

NPC’s komen op verschillende plekken in de game

Heel zelden zal de speler een npc ontmoeten die hem helpt. In de vorm van een patient die opgenomen is in het asylum als offer of voer voor een boss. Ze zijn over het algemeen bang kunnen wel gek overkomen waardoor de speler niet weet of hij ze kan vertrouwen.  
Hun motief is ontsnappen of gewoon gek zijn en voor de rest niks willen.

***Doel allies:***

Helpen op een bepaalde mannier of nuttige informatie verschaffen.

**3.4 Equips/Items:**

- wapens Guns

- wapens Melee

- flashlight batteries

-keys clues.

-pillen/medische equipment ( ivbm health sanity bar)

**3.5 Player interaction:**

The player heeft interactie met objecten in de game. Kan deuren openen. Items clues verspreid over het level oprapen . dialog met NPC’s.  
bepaalde puzzels solven om deuren te kunnen unlocken.

**3.6 Missions:**

- Over leven

- clues oplossen

- bosses killen

4. Interaction:

**4.1 Abilities:**

Pillen als buffs.

**4.2 Triggers en pick ups:**

- items wapens

- trigger boxes in envirement

- map

**4.3 Controls:**

- W,A,S,D lopen

- mouse rotation, look

- mouse button links, schieten slaan

- R, reloaden

- F, flashlight

- E, interaction

- Shift ingedrukt, sprint

5. HUD:

**5.1 Elementen in HUD:**

- Life bar

- Ammo count

- sanity

- stamina  
- Menu

- popup screen voor tutorial/ clues  
- inventory

**5.2 Invloed op HUD:**

- player damage

- Ammo in inventory

- sanity

6. A.I:

**6.1 Invloed op NPC’s:**

Npc’s reageren op de speler.

**6.2 Omschrijving NPC’s:**

- Enemy

- Allie

- shop

- Boss

**6.3 Pathfinding:**

- nav mesh

**6.4 Collision detection:**

- Raycast

- Colliders

7. UX:

**7.1 Game play mechanics voor speler:**

-Fps stijl.

-Sanity in stand houden (sanity dropt bij bepaalde scenes zien, enemy battles. Sanity gaat om hoog door pillen en een tijd in het licht staan)

-Clues en keys vinden Detective aspect.

Je kan objecten scenes inspecteren.

-De ward wil spellen spellen (refferentie SAW)

Je komt in een kamer (fixed) opgesloten. Over de intercom krijg je instructies.

**7.2 Informeren speler:**

Qua tutorial. Pop up scherm die instructies bevat.

**7.3 Speler informeren puzzels:**

Via pop up of intercom

**7.4 Game flow:**Onderzoek moordzaak, deur gaat op slot black out stroomuitval, wakker worden nood generator aan sfeer in gekkenhuis slaat om.  
single path naar splitsende hal. Tutorial fase. Door clues vind je keys met keys unlock je deuren naar bossbattles en progressive in de game.

**7.5 Fun to play factor:**

-Puzzels

-Sfeer

-Interaction met items

-sanity