

RAID ON CASTLE NOTTINGHAM

A Robin Hood stealth game

Context & Thema:

Een game waar jij, spelend als Robin Hood, het kasteel van Nottingham moet betreden zonder gezien te worden door de bewakers.

Nadat je het kasteel hebt betreden zal je jezelf in een kleinere ruimte bevinden waar het lastiger voor jou als speler wordt om de bewakers te ontwijken en voor ze te schuilen.

Maar als je enmaal al de bewakers hebt ontweken zal je al het goud kunnen pakken, nog meer bewakers moeten ontwijken, en zo meer en meer goud verzamelen voor de arme

Doelgroep:

Mensen die de bekende Robin Hood kennen die veel vrije tijd hebben. Deze mensen houden van games waar ze goed moeten nadenken over hun volgende zet en zo een heel level moeten kunnen halen. Deze mensen spelen dus o.a. graag grotere games buiten hun werk/school tijden.

De game heeft een simpele maar grote game loop die van 10 tot wel 30 minuten zou kunnen duren. Dit gaat mee in het verband met het tactisch nadenken over elke stap die je zet in de game.

Doelgroep:

CRITERIA voor je Mythe:

- de doelgroep is onderzocht, geef bronvermelding aan
- de doelgroep is gerelateerd aan de game (daarom 'doel'-groep)

Platform:

Deze game wordt uitgebracht op PC. Deze keuze is gemaakt omdat PC's veel verschillende te gebruiken controls hebben en een grote player base.

Opbrengsten:

Wat zijn de kosten en opbrengsten van jullie game?

Koppel dit ook aan je platform keuze (elk platform heeft andere kosten, licenties, opbrengsten, etc.).

User Skills:

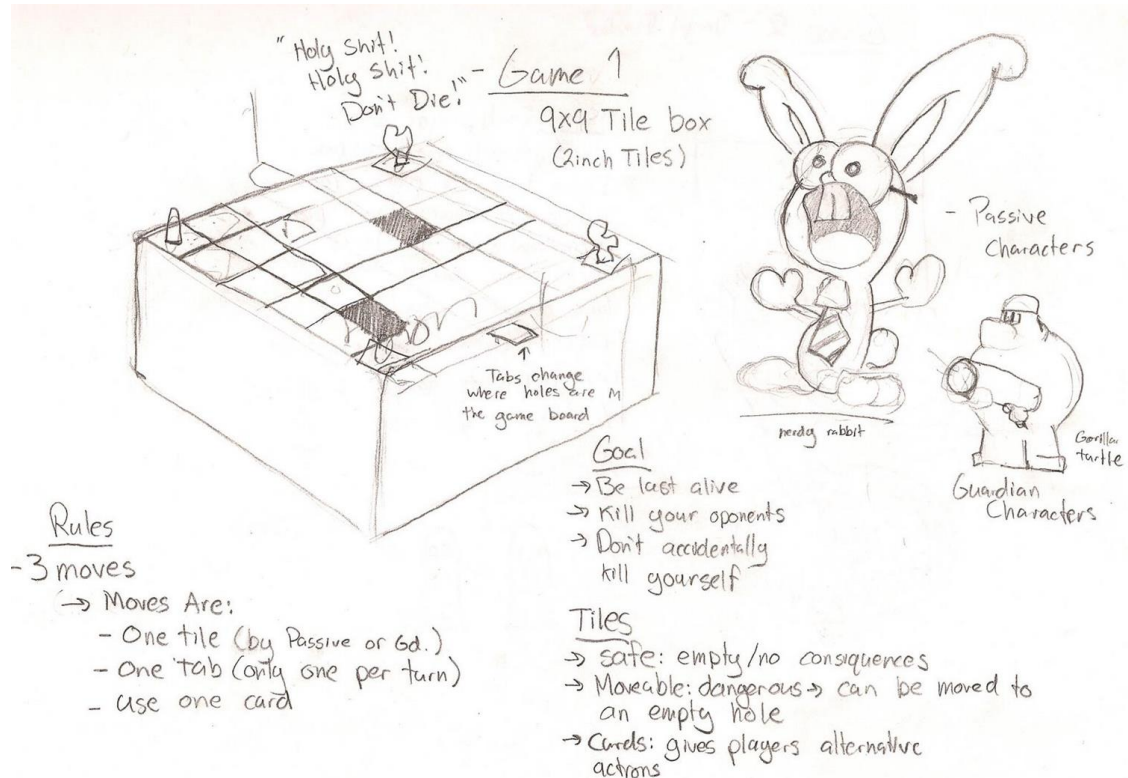
VOORBEELD:

- Resources managen
- Snelle reflex hebben
- Accuraat mikken en schieten
- Vorm & kleur codes onthouden
- Geduldig zijn

Gameplay:

Communiceer middels plaatjes wat het **DOEL** is, wat de **OBSTAKELS** zijn en wat de (basis) **REGELS & MECHANIEKEN** (middelen) zijn.

Anderen moeten jouw game concept kunnen snappen door alleen het GDD te lezen.



Gameplay:

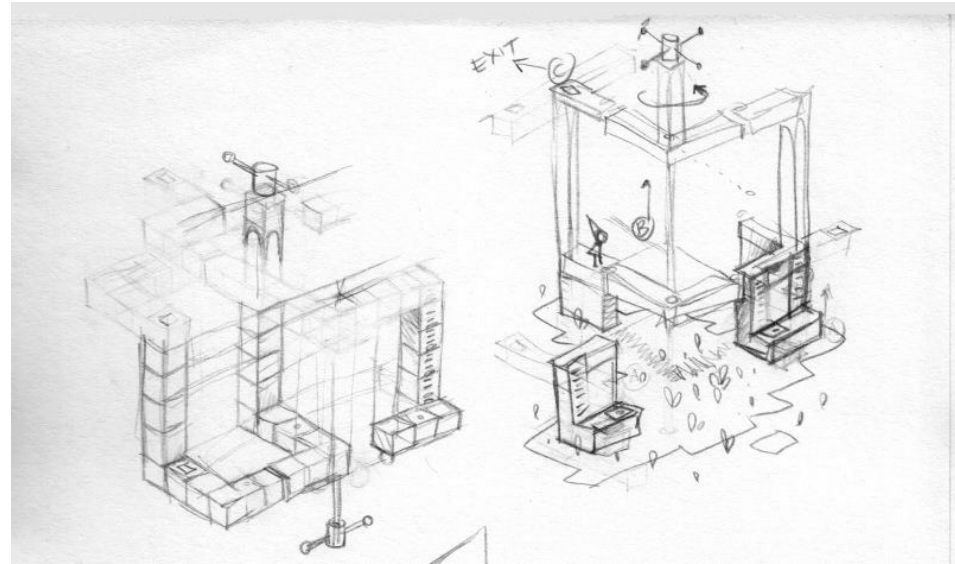
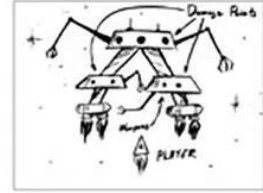
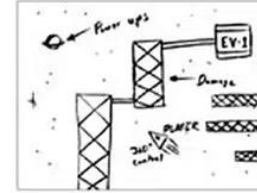
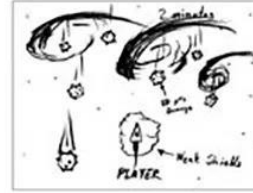
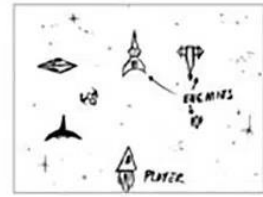
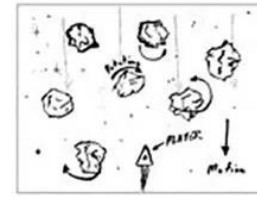
CRITERIA voor je Mythe:

- het verhaal van de gekozen mythe is (geheel of deels) verwerkt in de game
- de game is in de context geplaatst van de mythe
- er is een duidelijk verband tussen het verhaal en de game mechanics

Gameplay:

Verdere uitleg van je game. Gebruik plaatjes, moodboards, wireframes, storyboards, flowcharts, of een combinatie van factoren.

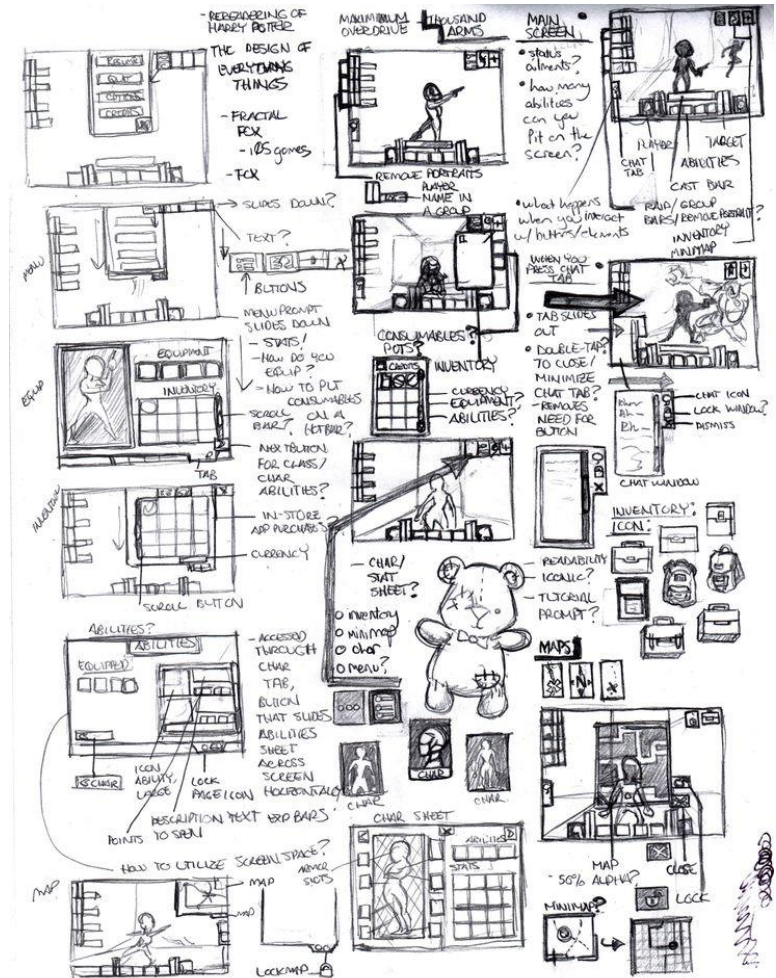
“Whatever works.”



Gameplay:

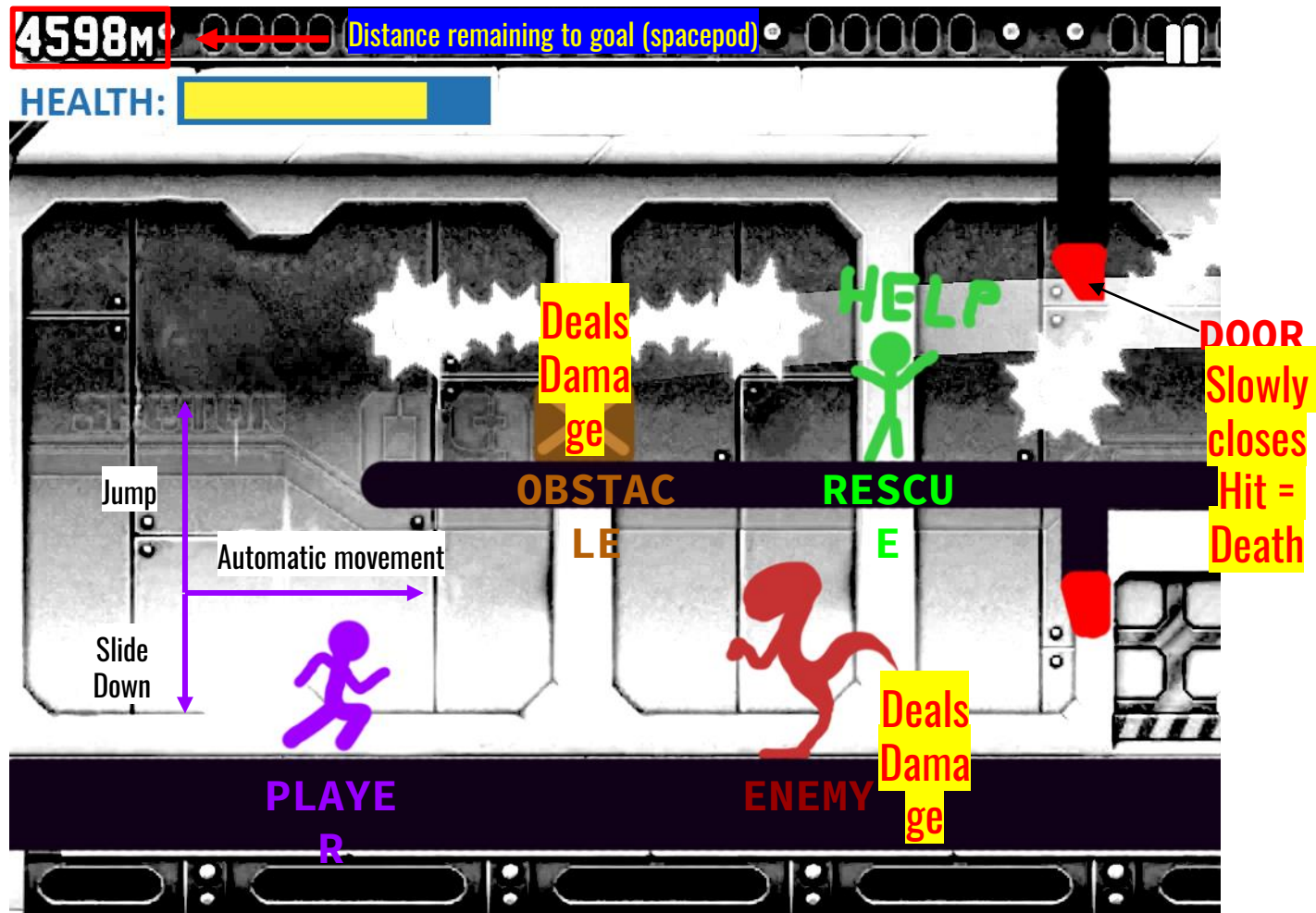
Layout schetsen van hoe het spel scherm eruit ziet. Denk aan Wireframes.

Gebruik wireframe om uit te leggen welk onderdeel uit de game wat doet of betekent.



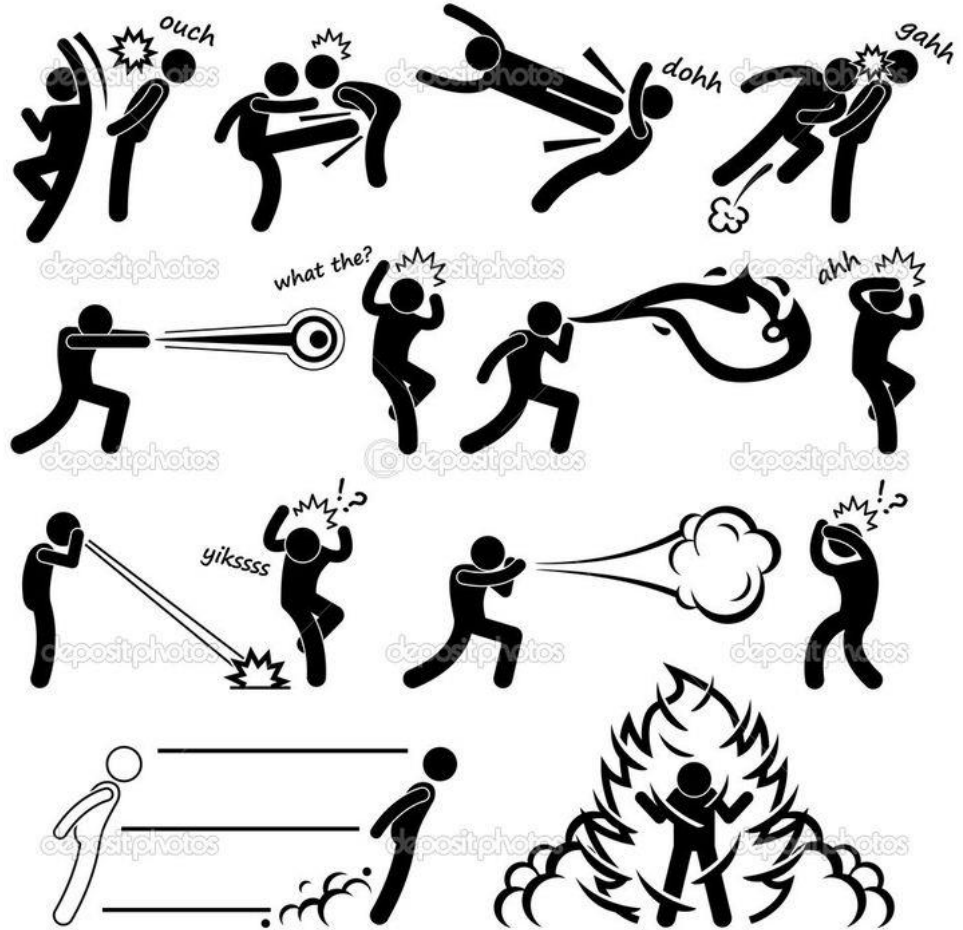
Gameplay:

In één plaatje kan je al een heel hoop uitleggen.



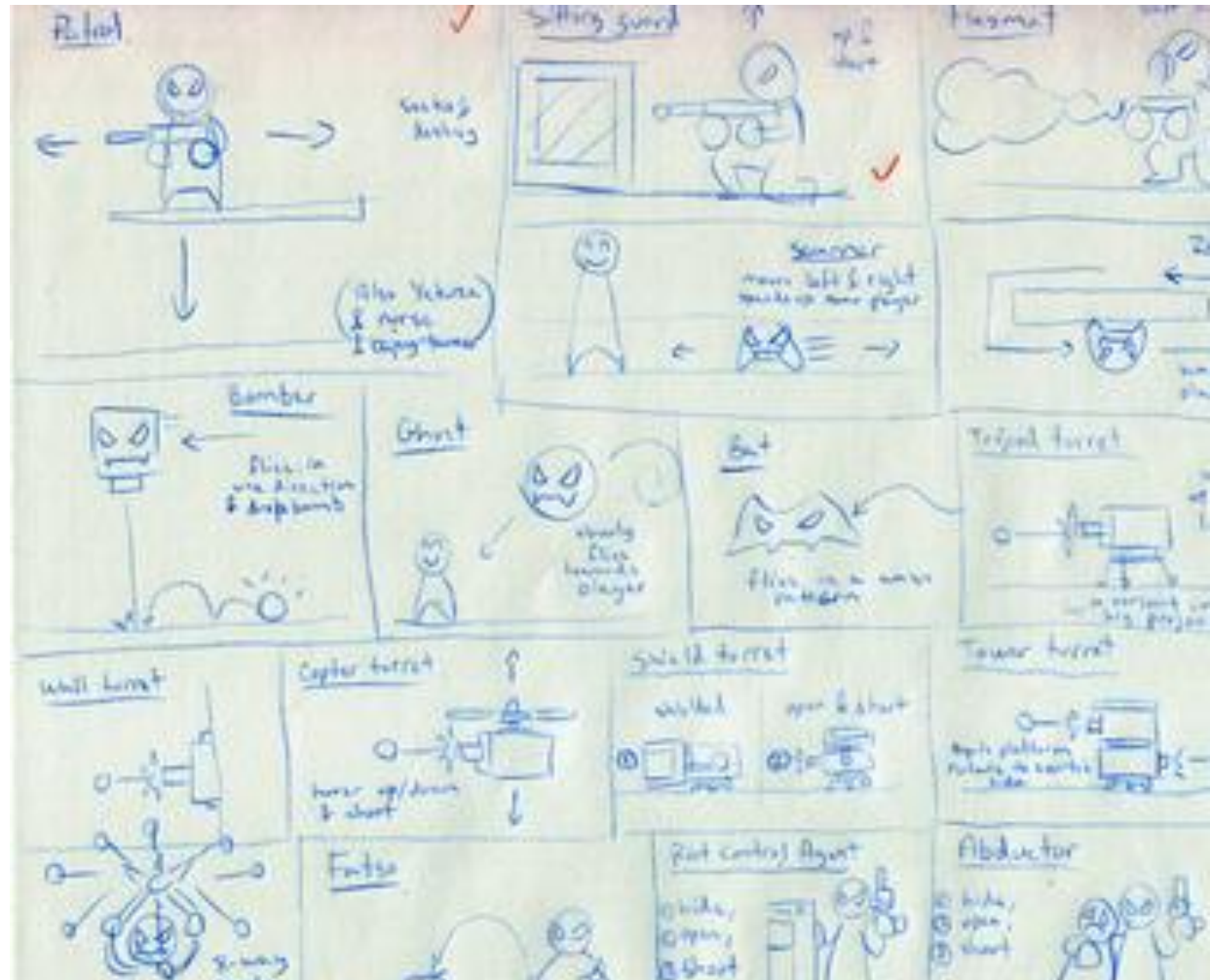
Gameplay:

Stick figures zijn een mooi middel om **ACTIES / MECHANICS** uit te beelden.



Gameplay:

De meest simpele tekeningen laten al HEEL VEEL zien hoe de game moet werken (en zelfs voelen).

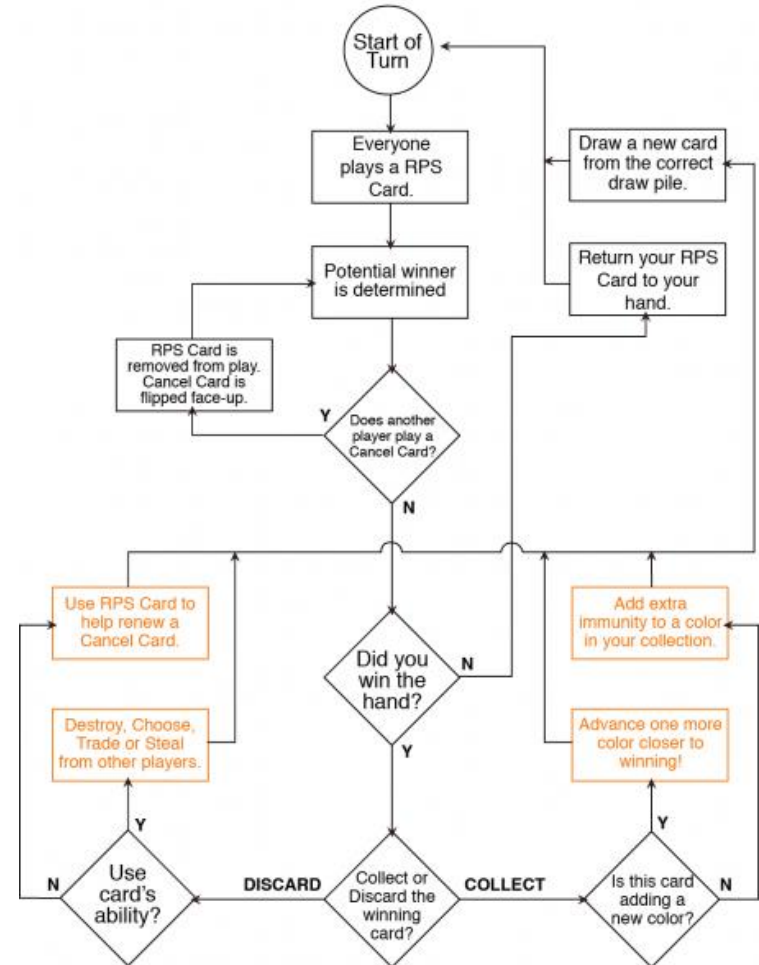


Gameplay:

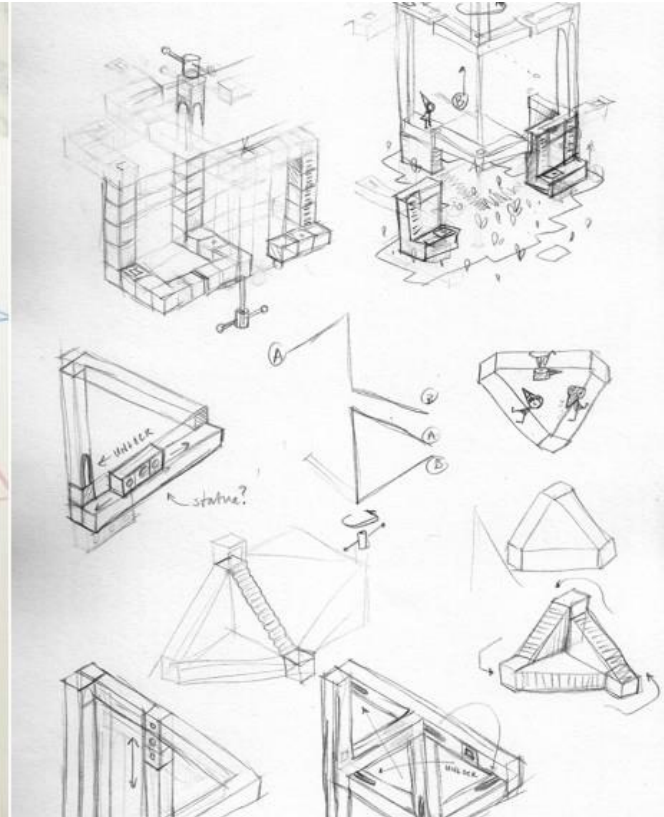
Flowcharts maken regels gestructureerd en overzichtelijk.

Gebruik kleur en vorm om betekenis te geven aan informatie. Bijvoorbeeld:

- [DIAMANT] = Controle Ja/Nee
- [VIERKANT] = Actie
- [CIRKEL] = Start/Resultaat



Gameplay:

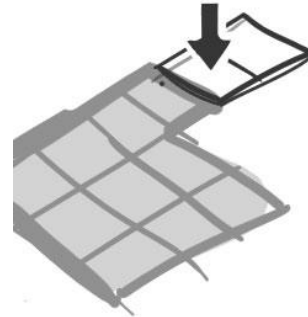


Gameplay:

Layout schetsen van hoe het spel scherm eruit ziet. Denk aan Wireframes.

Gebruik wireframe om uit te leggen welk onderdeel uit de game wat doet of betekent.

Building Placement
as Object Grid
aka "Whitman's Conceit"



1. drag object to map
- or
- 2.1 click-select
- 2.2 then place



Controls:

