

Game designdocument

Korte omschrijving

Game waar kinderen kennis maken met Griekse goden. Hoofd karakter is piraat piet die op zoek is naar een grote schat op berg Olympus. Voordat hij de schat kan grijpen moet hij langs de Griekse goden van berg Olympus.

Het is de bedoeling dat kinderen onthouden tegen wie ze hebben gevochten. Door de thema's die bij de goden horen goed weer te geven onthouden is het voor de kinderen makkelijk te omschrijven wat ze hebben gezien.

Doelgroep

De game is ontwikkeld voor basisschoolkinderen tussen de 8 en 10 jaar oud.

Gameflow

Game wordt gespeeld als alien invaders. De speler moet naar beneden komende obstakels ontwijken of kapotschieten om zo bij de eindbaas te komen. Het eindbaas gevecht moet worden gewonnen om naar de volgende stage te kunnen. Na het eindbaas gevecht krijgt de speler een keuze tussen 3 karakteristieke voorwerpen van de desbetreffende god. De voorwerpen geven de Player een boost/ verbetering. Als de speler alle goden heeft verslagen heeft hij het spel gewonnen.

Elke level dient als checkpoint. Je begint dus aan het begin van het level waar je karakter is doodgegaan.

Game objecten

- Speler/ Boss
 - Links en rechts bewegen
 - Schieten
 - Special attacks ontvangen en gebruiken
 - Doodgaan
- Obstakel (Steen, Dier, Onderdaan, etc.)
 - Valt omlaag (snelheid variabel)
 - Heeft levens/ toughness
 - Beschadigd de Player

Controls

Het spel wordt gespeeld met de pijltjestoetsen en spatiebalk.

- Pijltjestoetsen
 - Optie selecteren in het menu
 - Bewegen van de Speler
- Spatiebalk
 - Bevestig keuze in menu
 - Volgende knop voor dialoogscherf
 - Schieten van kogels

Geluiden

- Menu
 - Veranderen van knop
 - Klikken op knop
 - Thema muziek
- Levels
 - Speler schiet
 - Speler krijgt damage
 - Speler gaat dood
 - Obstakel krijgt damage
 - Obstakel gaat kapot
 - Eindbaas schiet
 - Eindbaas krijgt damage
 - Eindbaas gaat dood
 - Special attacks krijgen aparte sound effects
 - Thema muziek

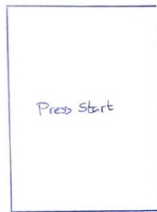
Levels

Het spel heeft 3 levels, die zijn onderverdeeld in 2 verschillende stages. Elk level heeft zijn eigen god (Poseidon, Artemis, Zeus) met bijbehorende thema.

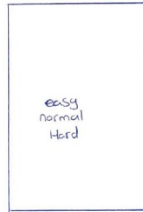
De eerste stage in het level de weg naar de eindbaas toe. De tweede stage is het eindbaas level.

Wireframe levels

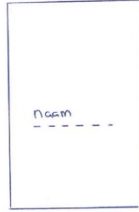
Dit zijn de verschillende schermen simpel getekend. De functie van elk scherm staat aan de onder of rechterkant.



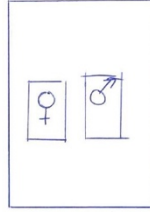
- Start van spel



- moeilijkheidsgraad
- aantal levens die krijgt



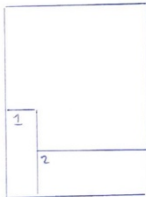
- Hier kungebruiker zijn
naam invullen



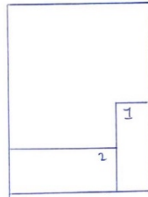
- kiezen tussen man
en vrouw priemt

menu

Hier komt het menu
structuur.

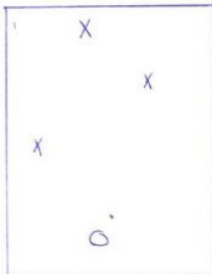


1 character friendly
2 Dialog



1 character evil
2 Dialog

Dialogen
meerdere mogelijk.
scherm blijft



o - heroe, beweegt links en
rechts
x - objecten die heroe moet
ontwijken

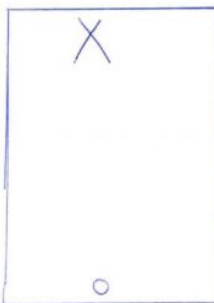
Heroe moet objecten ontwijken. objecten kunnen snel en langzaam
naar beneden komen. objecten kunnen verschillende hoeveelheid damage
doen aan de heroe.

Heroe

- links en rechts bewegen
- Schieten
- heeft HP bar, moeilijkheid geeft meer
minder HP.
- special ability. 1 keer gebruiken.

enemy

- grote is verschillend. bepaald damage
- snelheid is variabel





Heroe - zelfde als hierboven

enemy - special abilities en normale schiet dingen.
beweegt links en rechts


boss fight tegen een grieke god - god is variabel object.
elke god heeft eigen thema en abilities.



 - kaart met speciaal ability.
 - ga verder.

Scherm als je hebt gewonnen. je kan kiezen tussen 3 trophies. elke trophie geeft je character een ~~an~~ special ability.
 Pijltje brengt je naar het volgende level



 - opnieuw knop.

Scherm als je hebt verloren. je kan vanuit dit scherm naar ~~de~~ het menu of opnieuw proberen.

Techniek

Het spel wordt ontwikkeld voor de tablet. In een HTML-pagina worden objecten aangemaakt en gemanipuleerd doormiddel van typescript.