|  |  |
| --- | --- |
| **Majestic Alpaca Simulator 2015** | |
| Game Developer Document(GG1) | |
|  | |
| **Auteur(s) & Ontwikkelaar(s):** |  |
| Jan Hendrik Haanstra | janhendrikhaanstra001@fclive.nl |
| Frans Tuinstra | franstuinstra001@fclive.nl |
|  |  |
| **Klas:** |  |
| DEV43A |  |
|  |  |
| **Docent(en):** |  |
| Rones Pander | r.pander@fcroc.nl |
| Jan Zuur | j.zuur@fcroc.nl |
|  |  |
| **Begindatum:** | **Einddatum:** |
| 19-08-2014 | 19-09-2014 |
|  |  |
| **Kerntaken:** |  |
| 1.5 |  |
| 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5 & 2.6 |  |
|  |  |
| **Documentversie:** |  |
| 1.0 |  |

# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wie | Versie | Wat | Datum |
| Frans Tuinstra | 1.0 | Beginnen van Game Design Document | 25-08-2015 |
|  |  |  |  |

# Inhoudsopgave

[Versiebeheer 1](#_Toc396902648)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc396902649)

[Inspiration 3](#_Toc396902650)

[Inleiding 3](#_Toc396902651)

[Game Story 3](#_Toc396902652)

[Storyboard 3](#_Toc396902653)

[Conceptualization 4](#_Toc396902654)

[Game Play 4](#_Toc396902655)

[Materialenlijst 4](#_Toc396902656)

[Spritesheets 4](#_Toc396902657)

[Technical Architecture 5](#_Toc396902658)

[Sounds & Music 5](#_Toc396902659)

[Achtergrond muziek 5](#_Toc396902660)

[Object muziek 5](#_Toc396902661)

[Technical Development 5](#_Toc396902662)

[Level Design 6](#_Toc396902663)

[Tijd 6](#_Toc396902664)

[Punten 6](#_Toc396902665)

[Moeilijkheidsgraad 6](#_Toc396902666)

[Instructies 6](#_Toc396902667)

[Bronnen 6](#_Toc396902668)

# Inspiration

## Inleiding

Voor de eerste periode hebben we als opdracht Geavanceerd Programmeren Game 1 (GG1) gekregen, dit houdt in dat wij een platform spel moeten bedenken en ontwikkelen. Als programmeertaal kunnen wij kiezen tussen Actionscript, C# of C++ met een game library naar keuze.

## Game Story

Het is 2015, je bent een Alpaca en je zoekt naar appels. Maar de appels zijn op platformen van klein, groot, hoog en laag. Je zult moeten springen om bij deze appels te kunnen komen om je honger te stillen. Maar na een langere tijd zal je meer obstakels tegenkomen! Een boom die in de weg staat of een boer die op je schiet! Dash mijn majestueuze Alpaca, dash!

## Storyboard

<Insert storyboard here>

# Conceptualization

## Game Play

Je mag drie keer proberen om te spelen, na de derde keer zal de score van de drie keer dat je gespeeld hebt op elkaar geteld worden en is dit je totale score.

De speler (Alpaca) staat eigenlijk stil maar om te simuleren dat de speler beweegt gebruiken we de sidescrolling manier. We pakken de platformen (waarop de appels, bomen en boeren op komen te staan) en deze bewegen we naar de speler toe. Dus om in leven te blijven zal de speler van platform moeten springen. Als de speler in botsing komt met een platform (van de zijkant), boom of boer is de speler af. Daarna zal op het scherm de totaalscore komen.

## Materialenlijst

Alpaca

1. lichaam (richting rechts)
2. hoofd (richting rechts)
3. voor-poot
4. achter-poot

Appel

Platform

Boom

Boer

1. lichaam (richting links)
2. hoofd (richting links)
3. arm
4. been

Geweer van boer

Kogel

Achtergrond

Score

Tijd

## Spritesheet

<insert sprite sheets here>

# Technical Architecture

## Sounds & Music

Achtergrond muziek, een nummer wat rustig begint, maar naarmate dat je langer in het level bent wordt het wat drukker en/of sneller.

Object muziek:

Alpaca springt

Alpaca dashed (raakt niks)

Alpaca dood (botst met object)

Appels oppakken

Boom kapot (dashen)

Boer schieten

Boer kapot (dashen)

## Technical Development

SCRUM-methode.

PC.

Platform genre.

Sidescrolling.

XNA in C#.

Inline documentation.

# Level Design

## Tijd

Er zal geen tijdslimiet op de levels komen, maar hoe langer je speelt hoe sneller dat het spel gaat. Het is wel de bedoeling dat je ooit eens af gaat om een eindscore te krijgen.

## Punten

Je verdient punten door;

* Langer in leven te blijven.
* Appels te verzamelen.
* Bomen kapot te maken.
* Boeren kapot te maken.

## Moeilijkheidsgraad

De moeilijkheidsgraad veranderd dermate je langer in het spel zit. Het gaat een beetje zoals dit:

* Eerste deel krijg je tijd en appels voor punten.
* Speler loopt sneller.
* Na een bepaalde score komen bomen erbij die je moet ‘dashen’ en je gaat sneller lopen.
* Speler loopt sneller.
* Weer na een bepaalde score komen er boeren in en die schieten op je, dus je moet ervoor zorgen dat je deze eerder ‘dashed’ dan dat ze jou raken.
* Speler loopt sneller.
* En speler loopt nog sneller.
* En speler loopt nog sneller.
* En speler loopt nog sneller.
* En nu ben je ergens waarvan ik denk dat je het niet eens kunt halen.

## Instructies

Bij elke eerste object krijg je instructies;

* De eerste platform die eraan komt: “Spring!”.
* De eerste appel die eraan komt: “Pak appels op voor punten!”.
* De eerste boom die eraan komt: “Dash!”.
* De eerste boer die eraan komt: “Dash!”.

Er zal ook een instructies pagina komen in menu scherm.

# Bronnen

http://en.wikipedia.org/wiki/Robot\_Unicorn\_Attack

http://ai.eecs.umich.edu/soar/Classes/494/talks/Game-timeline.pdf