

Game Design Document voor videogame

Naomi Brewington

Versie 1.0
September 2021

MOVE

Gebaseerd op het spel 'Snake'

Inhoudsopgave

Introductie spelidee.....	3
<i>Redenen om het spel te maken</i>	<i>3</i>
<i>Casus.....</i>	<i>4</i>
<i>Context van het spel.....</i>	<i>5</i>
<i>Invloed en bronnen.....</i>	<i>5</i>
Omschrijving spel	6
<i>Verhaallijn.....</i>	<i>6</i>
<i>Sfeer.....</i>	<i>6</i>
<i>Vormgeving</i>	<i>7</i>
Characters.....	11
<i>Main character</i>	<i>11</i>
<i>Non- player characters</i>	<i>11</i>
<i>Enemies.....</i>	<i>11</i>
Gameplay.....	12
<i>Gameplay overview</i>	<i>12</i>
<i>Starting action</i>	<i>12</i>
<i>Progression of action.....</i>	<i>12</i>
<i>Resolving action.....</i>	<i>12</i>
Gameplay Experience	13
<i>Controls.....</i>	<i>13</i>
<i>Regels.....</i>	<i>14</i>
Vragen voor les 15.....	15

Introductie spelidee

Dit spel is gebaseerd op Lazarus, het spel dat als praktijkopdracht gemaakt moest worden tijdens les 3 van deze opleiding.

MOVE

Lazarus heeft een oude villa geërfd van een rijk familielid. Het is behoorlijk groot, en heeft veel verschillende kamers. Om er te kunnen wonen, moet hij eerst flink wat opruimen anders kan hij met zijn eigen spullen niet terecht!

Elk level is een kamer dat opgeruimd moet worden, door dozen en kratten op te pakken en mee te nemen. Als alle dozen / kratten in een kamer opgeruimd zijn, moet hij op een knop drukken om naar het volgende kamer te komen. Hij mag de muren van de kamer niet beschadigen, en als hij zichzelf tegenkomt met alle dozen die hij verzameld heeft moet hij opnieuw beginnen.

Als alle kamers opgeruimd zijn, dan kan hij verhuizen naar zijn grote mooie villa!

Redenen om het spel te maken

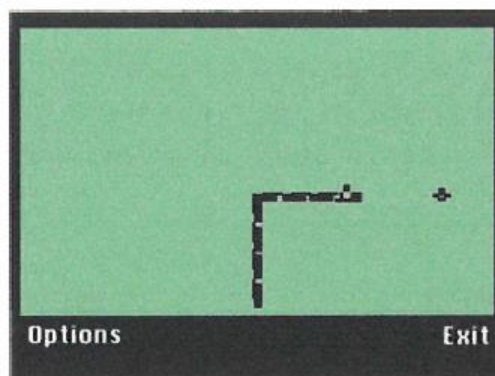
Dit spel is de eindopdracht van de opleiding Game Designer van de NHA, waarbij het de bedoeling is dat er een eigen variant gemaakt wordt op de klassieke game *Snake*.

Het is gebaseerd op onderstaande leerdoelen:

- Een eigen game maken op basis van een aantal richtlijnen
- Regels opstellen voor een videogame

Snake is een concept dat in de jaren zeventig geïntroduceerd werd. Het spelconcept kan als volgt worden samengevat. De speler begint het spel in de meeste gevallen met een 'slangenlijf', dat naarmate het spel vordert langer wordt. De speler kan het lijf verlengen (en punten verdienen) door het 'voedsel' dat in beeld verschijnt te 'eten'. Hoe langer de slang wordt, hoe moeilijker het wordt om de slang voort te bewegen.

Het is de bedoeling dat men zoveel mogelijk punten verzameld zonder dat de slang de rand of zichzelf raakt.



Schermafdruck van het spel Snake op een mobiele telefoon.

Het spel werd pas echt populair toen Nokia het spel standaard inbouwde in zijn mobiele telefoons. Tot op de dag van vandaag is *Snake* een populair concept dat vele varianten kent: doolhoven, schermen zonder rand, met vliegtuigen, et cetera.

Casus

Bij het ontwerpen van mijn eigen variant op Snake ga ik uit van het volgende spelconcept:

Het doel van het spel is om een slangachtig beest rond te laten lopen in een veld zonder de randen van het veld of de slang zelf te raken. De speler kan het hoofd van de slang naar boven, beneden, links of rechts sturen, de rest van de slang volgt vanzelf. In het veld ligt voedsel. Het eten van dit voedsel zorgt ervoor dat de slang langer wordt, waardoor het besturen van de slang lastiger wordt.

Ik hou bij het ontwerpen van het speelveld de volgende richtlijnen aan:

Het speelveld heeft een grootte van 25 bij 25 vlakken. Er zijn vijf verschillende speelvelden met verschillende moeilijkheidsgraden. Deze moeilijkheidsgraad ontstaat door het toevoegen van obstakels.

Als de basis van de game is ontwikkeld, ga ik werken met een beloningssysteem en levels.

Hierbij ga ik uit van de volgende informatie:

Iedere hap voedsel geeft een punt. Tevens zijn er 9 levels, elk met een eigen snelheid. Hoe hoger het level, hoe hoger de punten per hap. In level 1 levert een hap voedsel 1 punt op, op level 9 krijgt u 9 punten per hap.

Voordat ik begin met het programmeren van mijn eigen game, is het van belang dat ik helder op papier heb staan wat ik nu eigenlijk wil ontwikkelen. Daar is dit document (GDD) voor bedoeld. Hier worden in ieder geval onderstaande onderdelen in uitgewerkt:

- de algemene uitleg van de game;
- de diverse elementen die de game bevat;
- de regels van de game;
- een uitleg van de *controls*;
- schetsen van het spel, namelijk van:
 - het beginscherm;
 - het gamescherm;
 - de verschillende levels.

Context van het spel

In mijn eigen versie is het slangachtig beest de figuur Lazarus, die als hij dozen / kratten verzameld heeft deze achter zich aan meesleept. Zo ontstaat ook een soort slangfiguur. Deze dozen / kratten komen willekeurig in beeld in de verschillende kamers en hij moet deze oppakken om ze vervolgens op te ruimen.

De verschillende speelvelden stellen kamers voor in een villa:

- Kelder
- Woonkamer
- Slaapkamer 1
- Slaapkamer 2
- Zolder

In deze kamers zijn obstakels aanwezig waar omheen gelopen moet worden, en ook aangeven welke kamer het is.

Elk opgeruimde doos of krat levert een punt op. Hoe hoger het level, des te meer punten het opruimen van een doos of krat oplevert.

Invloed en bronnen

Voor mijn eigen versie van 'Snake', genaamd 'MOVE', heb ik mijn eigen ervaringen als bron gebruikt.

Een van de spellen die ik tot nu toe het leukste vond om te maken, was Lazarus. Ook sprak de hoofdrolspeler mij aan en de verschillende dozen en kratten die hij moest ontwijken.

Omdat ik zelf niet zo lang geleden verhuisd ben, bedacht ik MOVE. Dit grijpt terug op het feit dat Lazarus op moet ruimen om te kunnen verhuizen, en dat ik zelf pas verhuisd ben.

Ook is het zo dat de originele slang in 'Snake' altijd in beweging is en de speler alleen de richting hoeft te bepalen.



Omschrijving spel

Verhaallijn

MOVE

Lazarus heeft een oude villa geërfd van een rijk familielid. Het is behoorlijk groot, en heeft veel verschillende kamers. Om er te kunnen wonen, moet hij eerst flink wat opruimen anders kan hij met zijn eigen spullen niet terecht!

Elk level is een kamer dat opgeruimd moet worden, door dozen en kratten op te pakken en mee te nemen. Als alle dozen / kratten in een kamer opgeruimd zijn, moet hij op een knop drukken om naar het volgende kamer te komen. Hij mag de muren van de kamer niet beschadigen (het is erg antiek en kostbaar), en als hij zichzelf tegenkomt met alle dozen die hij verzameld heeft moet hij opnieuw beginnen.

Als alle kamers opgeruimd zijn, dan kan hij verhuizen naar zijn grote mooie villa!

Sfeer

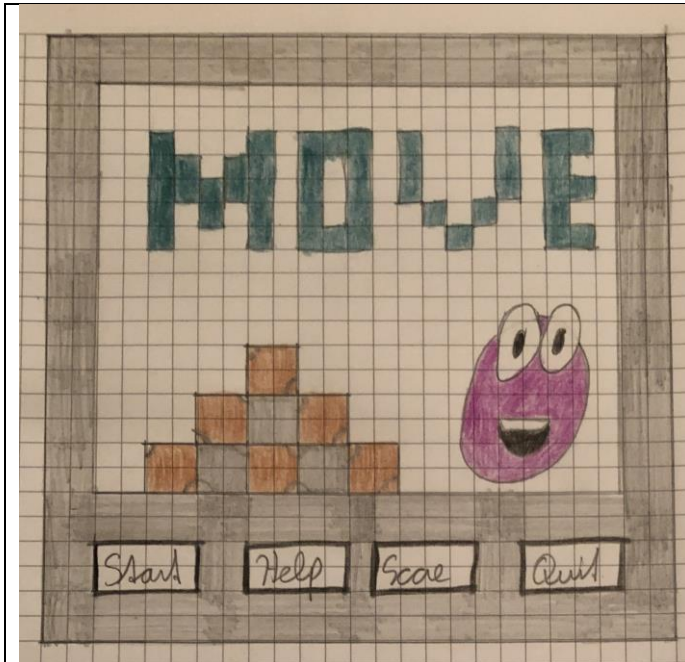
De sfeer en graphics zullen hoofdzakelijk komen van het spel: Lazarus. Dit is gemaakt tijdens les 3 van deze opleiding.

Dit spel geeft het beste het beeld weer wat ik wil bereiken: een oude villa wat vervallen en stoffig is en wat nodig aan een opknapbeurt toe is.

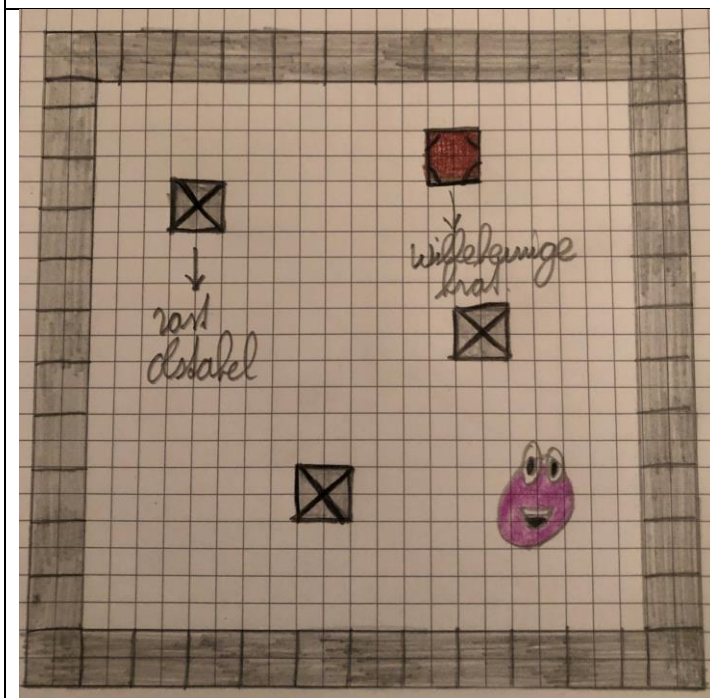


Vormgeving

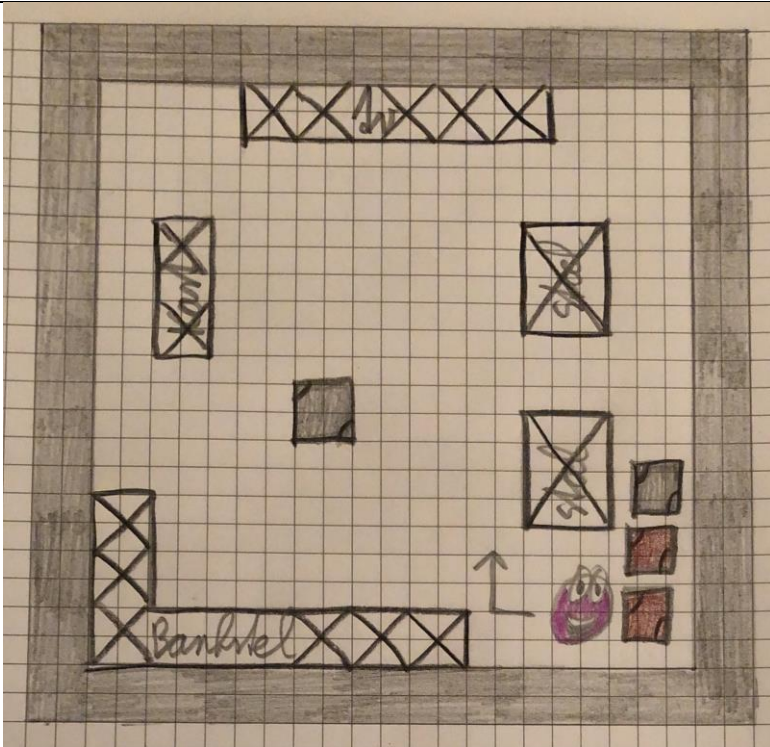
Hieronder de vormgeving van het spel waarbij het begin en eindscherm te zien is, en de verschillende levels.



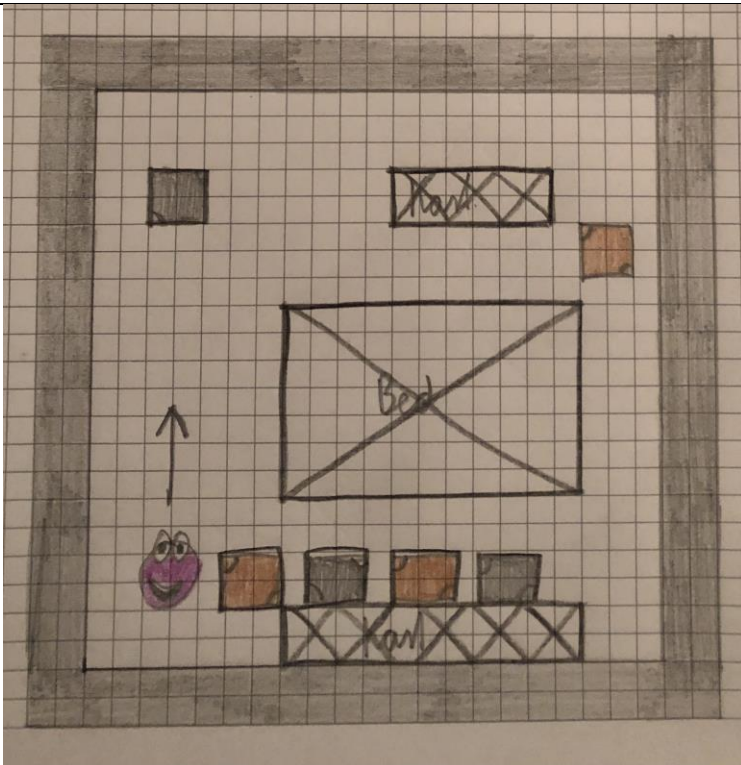
- Naam: Startscherm
- Omschrijving: Dit is het beginscherm van het spel, inclusief knoppen Start – Help – Scores – Quit
- Soort krat: Geen
- Rand: Achtergrond afbeelding Lazarus
- Obstakels: Geen



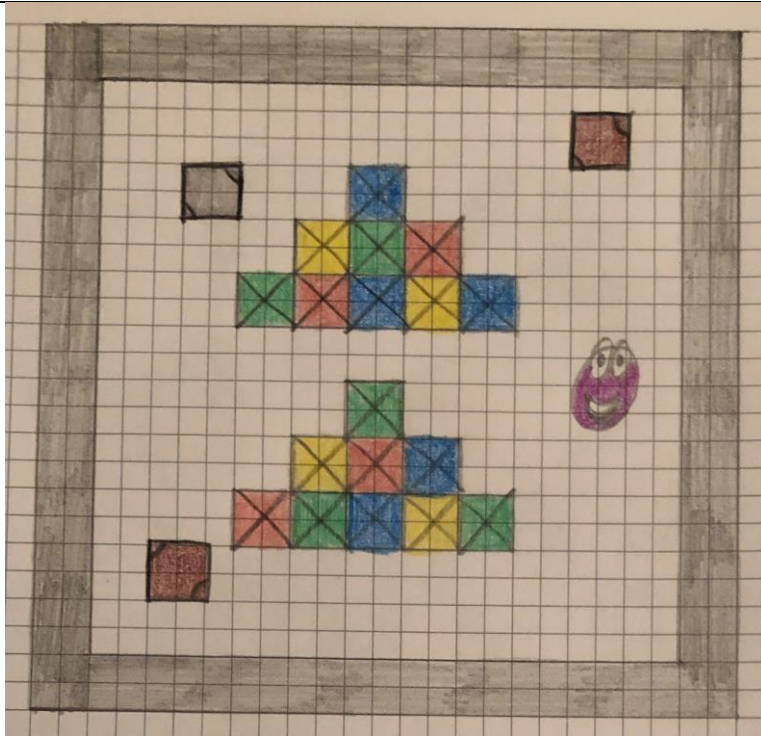
- Naam: Level 1 – Kelder
- Omschrijving Level: De kelder van de villa
- Soort krat: Karton
- Rand / achtergrond: uit het spel Kolabr8
- Obstakels: minimaal



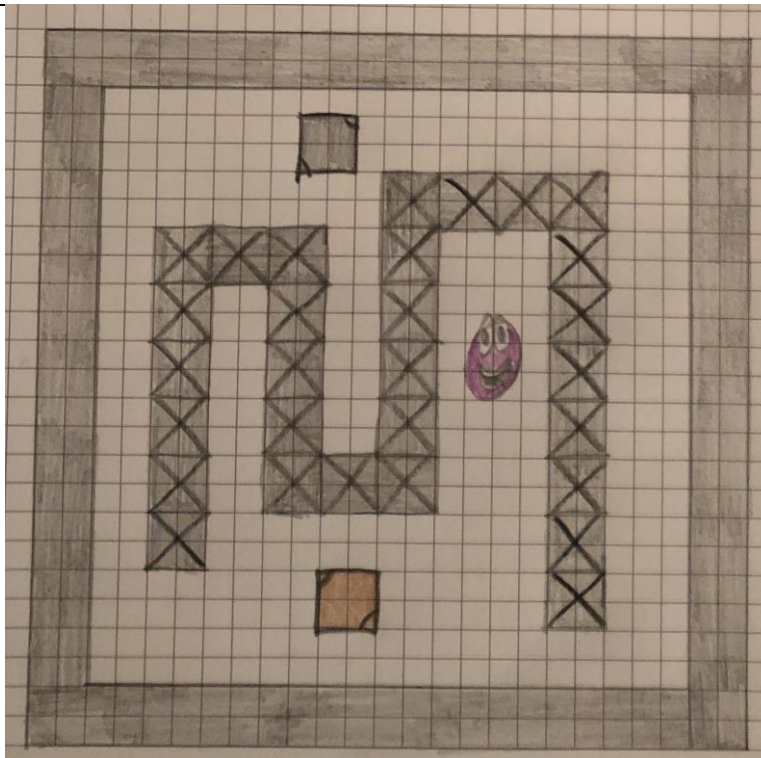
- Naam: Level 2 – Woonkamer
- Omschrijving Level:
- Soort krat: Hout
- Rand:
- Obstakels: TVkast – stoelen - bankstel



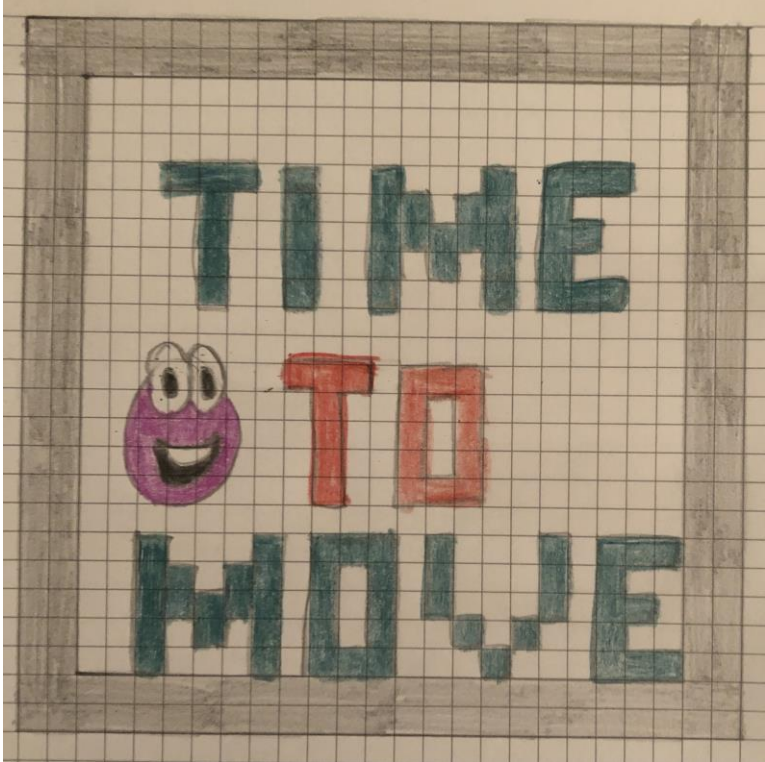

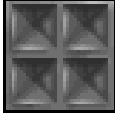
- Naam: Level 3 - Slaapkamer 1
- Omschrijving Level: Eerste slaapkamer
- Soort krat: Steen
- Rand:
- Obstakels: Balkon – kast - bed



- Naam: Level 4
- Slaapkamer 2
- Omschrijving
- Level: Tweede slaapkamer (kinderkamer)
- Soort krat: Metaal
- Rand:
- Obstakels: Blokkendozen



- Naam: Level 5 – Zolder
- Omschrijving Level: Zolderverdieping van de villa
- Soort krat: Hout – karton – steen – metaal
- Rand:
- Obstakels: Doolhof

	<ul style="list-style-type: none"> • Naam: Eindscherm • Omschrijving: Dit is het scherm dat je ziet als je het spel uitspeelt • Soort krat: Geen • Rand: Achtergrond afbeelding Lazarus • Obstakels: Geen
	<p>Kratten uit het spel Lazarus om op te ruimen</p>
	<p>Blok dat als obstakel gebruikt wordt</p>

Characters

Main character

De hoofdrolspeler van dit spel is Lazarus. Hij erft een villa van een familielid en moet dit opruimen zodat hij er kan wonen. Dit doet hij door dozen en kratten op te ruimen, die als hij deze 'opgepakt' heeft, ze achter hem aan blijven bewegen (zo lijkt hij een beetje een rattenvanger van Hamelen.)



Non- player characters

Er zijn geen andere echte characters, alleen dozen en kratten die verzameld moeten worden en obstakels waar omheen bewogen moet worden.

Enemies

Tegenstand is er in de vorm van de rand van de kamers, en het feit dat Lazarus zijn eigen opgeruimde dozen niet mag raken die achter hem aan bewegen op het moment dat hij ze opgeruimd heeft. De obstakels in de kamer zijn ook een soort tegenstand, het maakt de ruimte om te bewegen kleiner en dus moeilijker te manoeuvreren.

Gameplay

Gameplay overview

Lazarus heeft een oude villa geërfd van een rijk familielid. Het is behoorlijk groot, en heeft veel verschillende kamers. Om er te kunnen wonen, moet hij eerst flink wat opruimen anders kan hij met zijn eigen spullen niet terecht!

Elk level is een kamer dat opgeruimd moet worden, door dozen en kratten op te pakken en mee te nemen. Als alle dozen / kratten in een kamer opgeruimd zijn, moet hij op een knop drukken om naar het volgende kamer te komen. Hij mag de muren van de kamer niet beschadigen (het is erg antiek en kostbaar), en als hij zichzelf tegenkomt met alle dozen die hij verzameld heeft moet hij opnieuw beginnen.

Als alle kamers opgeruimd zijn, dan kan hij verhuizen naar zijn grote mooie villa!

Starting action

Het spel start je, door met de muiscursor te klikken op de knop 'start' op het beginscherm.

Progression of action

Als het spel gestart is, dan zit je in het eerste level: kelder. Hier beweegt Lazarus doorheen om willekeurig dozen en kratten te verzamelen. Om te bewegen gebruik de de pijltjestoetsen. Hij mag zichzelf of de rand van de kamer niet raken. Om een level uit te spelen, moet hij de stop knop pakken.

Resolving action

Het spel is afgelopen als alle 5 de levels doorlopen zijn (kelder – woonkamer – slaapkamer 1 – slaapkamer 2- zolder), en Lazarus zichzelf of de buitenste rand van een level niet geraakt heeft. Bij het raken van de laatste stopknop op zolder is dan het eindscherm te zien.

Gameplay Experience

Lazarus gaat kamer voor kamer af, om zijn villa op te ruimen zodat hij er kan gaan wonen. Alles wat hij opruimt, komt als een slinger achter hem aan. Hij moet uitkijken dat hij niet tegen zijn eigen opgeruimde dozen aan loopt, of het antieke behang beschadigd! Hoe meer hij opruimt, des te sneller hij moet zijn want de dozen komen op hem af!

De speler loopt door een grote villa heen door middel van een pijltjestoetsen van het toetsenbord.

Controls

De speler loopt door een grote villa heen, verdeeld over 5 kamers, door middel van pijltjestoetsen op het toetsenbord.

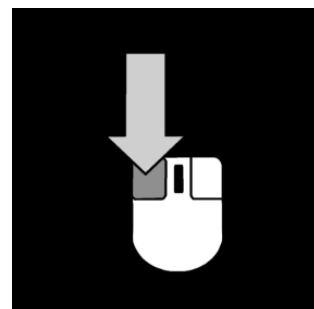
- **Pijltjestoetsen**

Deze zorgen ervoor dat Lazarus naar boven, beneden, links of rechts beweegt



- **Computermuis**

Hiermee klik je de knoppen aan op het beginscherm om het spel te starten, scores te bekijken, het spel af te sluiten of om het help menu te bekijken.



- **Escapetoets**

Door middel van de escape toets, kun je terug naar het hoofdmenu (beginscherm)



Regels

De spelregels van MOVE zijn als volgt:

- Gebruik de pijltjestoetsen om Lazarus naar boven, beneden, links of rechts te bewegen. Lazarus beweegt uit zichzelf al totdat je de richting verandert.
- De snelheid wordt hoger naarmate het level hoger wordt. 1 doos of krat oppakken in level 1 = 1 punt, een doos of krat oppakken in level 2 = 2 punten etc. Er zijn meerdere snelheden per level, aan de hand van hoeveel dozen je opgepakt hebt.
- Pak de willekeurig verschijnende dozen / kratten op. Deze komen achter je aan als een soort slinger als je ze opgepakt hebt.
- Je mag de rand van de kamer niet raken.
- Je mag jezelf niet raken in de kamer.
- De obstakels in de kamer mag je raken, maar moet je omheen werken om door de kamer te kunnen bewegen
- Pak als laatste object de stop knop op, om het level te beëindigen en naar een volgend level te gaan (of om het spel te beëindigen als je in het laatste level bent.)

Vragen voor les 15

- 1) Klopt het dat ik de afbeeldingen moet gebruiken die beschikbaar zijn uit de andere spellen die ik tot nu toe gemaakt heb?
- 2) Ik zou er graag voor zorgen dat als Lazarus een doos of krat aanraakt, dat het dan achter hem mee sleept (als een soort rattenvanger van Hamelen.) Alleen heb ik geen idee hoe dat te programmeren. Zou dat op de manier kunnen zoals de koala's die tegelijk achter elkaar aan bewegen in het spel Koalabr8?
Of is dit te lastig om te realiseren?
- 3) In de opdracht staat dat elk speelveld 25 x 25 vlakken moet zijn, maar hoe groot is een vlak?
- 4) Mag het speelveld het formaat hebben van een doos of krat uit Lazarus x25? Of is het de bedoeling dat ik originele afbeeldingen in formaat aan ga passen? En hoe doe ik dat dan?

Ik vind het heel pittig om na 13 lessen opeens zelf een spel te bedenken, en dan vooral op het gebied van programmeren. Al die lessen is steeds per knop aangegeven waar je op moet drukken om iets voor elkaar te krijgen. Er is nooit gevraagd om zelf na te denken over hoe je iets voor elkaar zou moeten krijgen, en nu moet dat opeens wel! Dat maakt dat ik eigenlijk geen idee heb, of datgene wat ik in dit document beschreven heb, wel kan.