

Stone Town Adventure



Game Design Document

Naam: Leonie Ponsioen
Studentnummer: 500734391
Naam game: Stone town adventure
Naam opdrachtgever: R. Schildmeijer / Hogeschool van Amsterdam

Historie

Versie	Datum	Aanpassing
2.0	01/11/15	Laatste check, inleveren. Aantal stukken verbeterd.
1.6	29/10/15	Laatste formal elements die missen. Procedures knop voor water-skill/surf verwijderd (er is voor gekozen dat deze automatisch activeerd als je over het water loopt.) sound toegevoegt
1.5	28/10/15	Aanpassen dramatic elements
1.4	18/10/15	Schermdoorloop flowchart, skilltree
1.3	17/10/15	Story verder schrijven, hier verkleinen en het grote verhaal in een ander document.
1.2	14/10/15	Verbeteren formal elements
1.1	07/10/15	Formal elements, Dramatic elements (met name Storyline) & Visuals
1	30/09/15	Overname template, samenvatting, begin formal elements & etc.

1) Samenvatting

High Level Concept

Max Spelers per game: 1

Genre: RPG, Adventure, Action

Doelgroep: Gamers van 6 jaar en ouder.

Objectives: Story uitspelen (de draak verslaan!).

Taal game: Engels

Unique Selling Points

- Unieke storyline
- Elemental gameplay (speler kan gebruik maken van vuur, lucht en water).

Design doel

Dit spel wordt gemaakt voor het vak Game Basics op de Hogeschool van Amsterdam, om te leren hoe game design in zijn werking gaat.

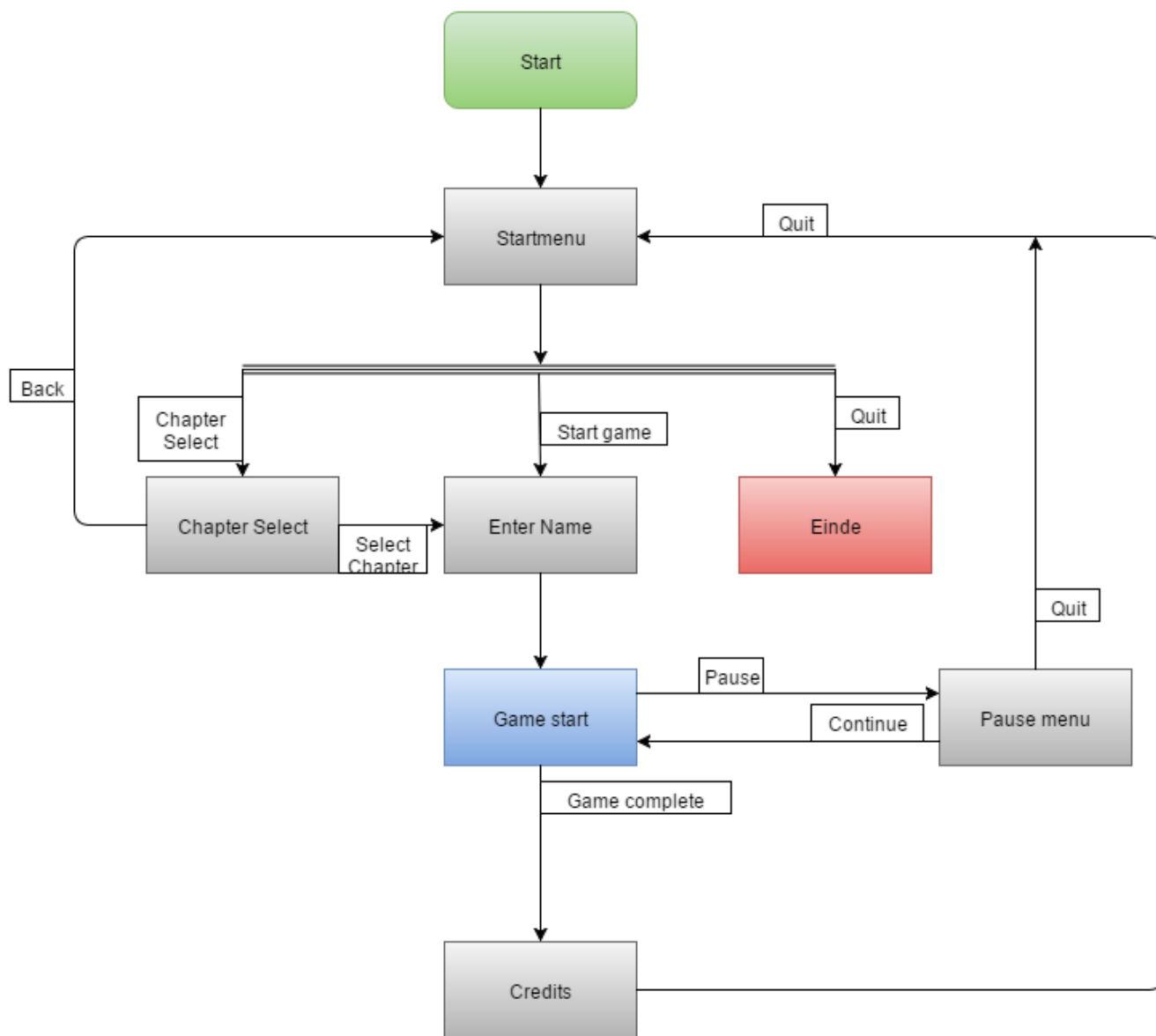
Het spel begint heel simpel, lopen en een knopje om interactie te beginnen met objecten zoals bijvoorbeeld een sleutel.

Steeds verder in het game komen er dingen bij, wat het spel vernieuwend moet aan laten voelen.

De verhaallijn wordt zo opgesteld dat de speler zich aan het begin afvraagt wat er precies gebeurt is, de speler zal hiervoor uiteindelijk duidelijkheid krijgen wat motivatie moet geven verder te gaan met het spel.

De combinatie van de verhaallijn, en nieuwe spelelementen naar mate je verder komt, moet het spel uitdagend en sensationeel maken.

2) Schermdoorloop



3) Formal Elements

Players

- 1 player vs game: 1 speler in het spel, die de obstakels in het spel doorloopt.
- Geen interactie met andere mensen, er is geen enkele vorm van high scores of het delen van progress, alle interactie vindt plaats met computer bestuurd karakters.

Objectives

- Verkennen van het spel.
- Obstakels en enemies overwinnen.
- Air, Fire en Air skills beheersen.
- De mensheid redden door een draak te verslaan.
- Speler weet wat het doel is doormiddel van de verhaallijn, mocht deze niet gelezen worden is het nog steeds duidelijk door te kijken waar je naar toe kan, wat voor obstakels je ziet in het spel en door eventueel door een hint-block te lopen.
- Speler behaalt het doel door alle obstakels te vermijden en puzzels te behalen.

Procedures

Knop/Input	Actie	(pause) Menu actie
Enter	Pauzeren	
Arrow Up	Loop naar boven als het kan	Menu selectie omhoog
Arrow Down	Loop naar beneden als het kan	Menu Selectie omlaag
Arrow Left	Loop naar links als het kan	Chapter selectie omlaag
Arrow Right	Loop naar rechts als het kan	Chapter selectie omhoog
Z	<ul style="list-style-type: none">• Knop om zo mogelijk contact met een object te triggeren.• Wanneer er dialoog is ga naar het volgende dialoog of beëindig het.• Wanneer er geen interactie mogelijkheid of dialoog is en de speler een zwaard heeft, gebruikt hij het zwaard.	Selecteren
X	Als de speler de fire skill heeft trigger je deze met X	
Shift	Als de speler de air skill heeft trigger je deze met Shift	

Er is een gedetailleerd skilltree-schema gemaakt om duidelijk te maken wat de speler allemaal precies kan. Zie hiervoor Skilltree.png in de bijlage.

Resources

Resource	Bonus	Waarom	Wanneer
Sword	Attack-ability	Speler de ability te geven enemies te verslaan	Zodra de speler de zwaard gevonden heeft en opgepakt doormiddel van de interactie-knop.
Coin	Plus 1 coin	Speler heeft coins nodig om de boot te betalen.	Zodra de speler er overheen loopt.
Apple	Plus 10 health	Om de speler een manier te geven zijn health te verbeteren.	Zodra de speler er overheen loopt.
Energy-orb	Plus 33 energy	Om de speler vaker en sneller zijn elemental skills te kunnen laten gebruiken op specifieke plekken.	Zodra de speler er overheen loopt.
Fire-skill	Geeft speler fire-ability	Speler kan hiermee bepaalde obstakels overkomen zoals ijs smelten.	Zodra de speler de fire- rune heeft gevonden.
Water-skill	Geeft speler de water- ability	Speler kan hiermee over water heen surfen. Nu kan de speler areas bezoeken die eerder niet toegankelijk waren.	Zodra de speler de water- rune heeft gevonden.
Air-skill	Geeft speler de air-ability	Speler vuur en (kleine) enemies te kunnen dodgen. Zo kan de speler door vuur heen (mits deze niet te dik is.)	Zodra de speler de air- rune heeft gevonden.

Conflict

- Er zijn enemies in het spel, als je hier tegen aan loopt ontvang je damage waarmee je health omlaag gaat, je zult deze enemies dus moeten ontwijken.
- Als je health op 0 is, ga je dood, dan wordt de speler een stukje terug in de map neergezet (naar de laatste checkpoint). Hierdoor moet je een gedeelte opnieuw doen, je wilt dus niet dat je health op 0 komt.
- Sommige enemies lopen, deze zijn lastiger te ontwijken.
- Sommige enemies vallen aan, deze aanval zul je dan ook moeten ontwijken.
- Soms zul je interactie moeten tonen met bepaalde objecten voor je verder kunt. Bijvoorbeeld eerst de sleutel vinden voor je een deur kan openen. Nog een voorbeeld is interactie tonen met water vlak naast het vuur om het vuur te blussen.
- Je moet zuinig zijn op je skills, deze verminderen je energy, zonder energy kun je geen skills gebruiken.

Outcome

- Alle skills geleerd
- Draak verslagen, je vrienden gered, monsters zullen de mensheid niet meer lastigvallen.

4) Dramatic Elements

Challenge

De uitdaging van het spel is om door alle obstakels heen te komen. In het begin is dit slechts lopen en via objecten in het spel zelf. Dit wordt steeds wat meer uitgebreid door het spel door de speler meer skills te geven, deze skills moet de speler leren te beheersen om de draak te kunnen verslaan.

Play

In het begin kan de speler kan op zijn eigen tempo rustig door het level heen lopen en uitzoeken wat er precies moet gebeuren.

Verder in het spel wordt de speler steeds meer uitgedaagd, monsters beginnen je dan bijvoorbeeld ook actief aan te vallen, de speler zal sneller moeten gaan reageren.

Uiteindelijk krijgt de speler ook extra skills, en hij zal er achter moeten komen in welke situatie hij welke skill het beste kan gebruiken, ook zal hij skills moeten combineren.

Premise

Speler weet nog van niks, maar zal moeten verkennen, uiteindelijk blijkt dat je vrienden ontvoerd zijn door de draak. Jij gaat als uitverkorene op avontuur om je vrienden te redden van de draak.

Character

- Mannelijk
- Jong kind die graag op avontuur gaat met zijn vrienden.
- Karakter ziet er uit als een gewone jongen.

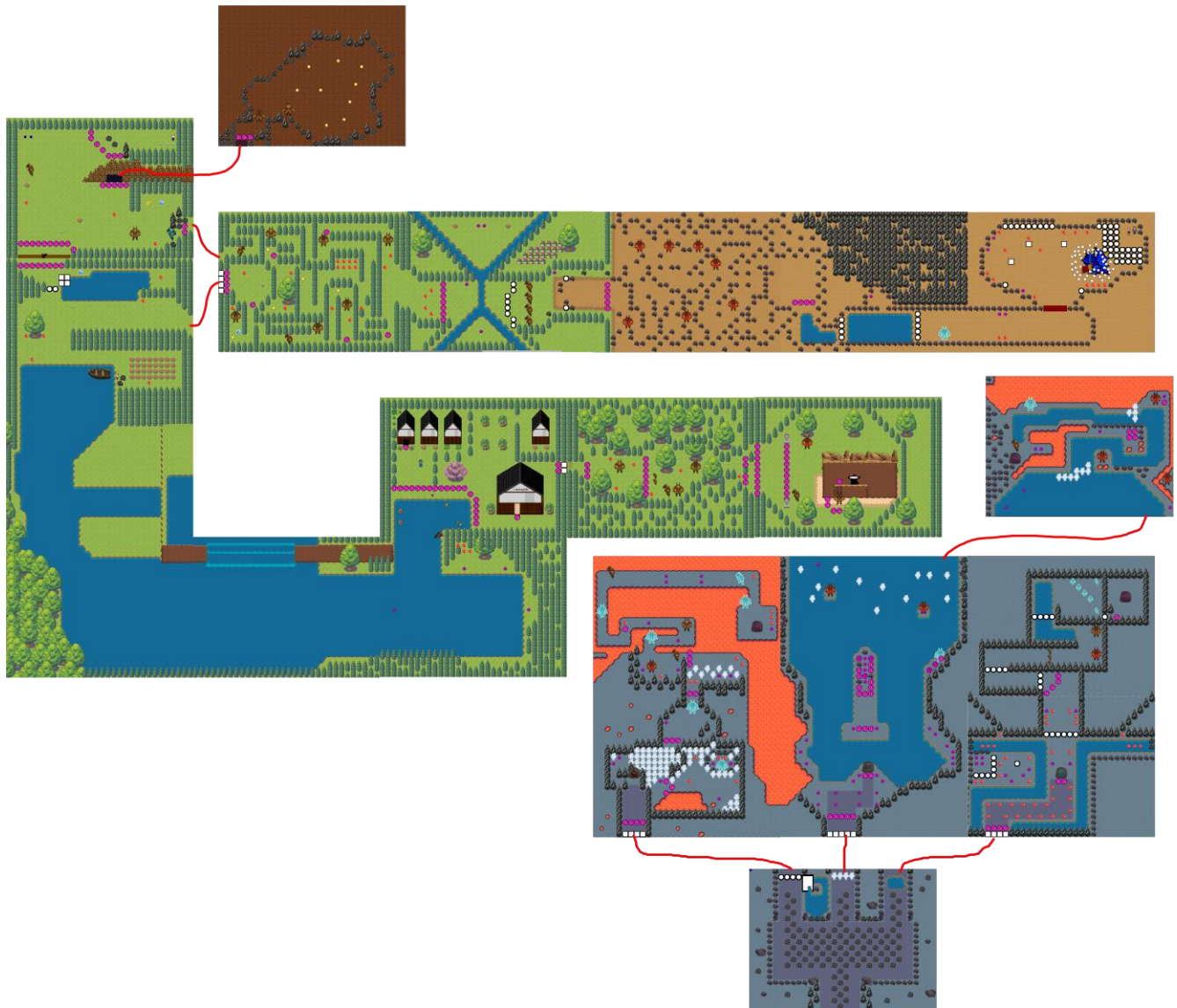
Story

Speler begint onwetend wat er precies is gebeurd is vanwege geheugenverlies. Later in dit spel wordt het duidelijk dat de monsters de aarde willen overnemen voor hunzelf. De speler moet als uitverkorene de elementen vuur, water en lucht beheersen om de draak te verslaan.

* Voor de exacte verhaallijn zie DialogAndStory.docx.

5) Levels

(Zie ook gameMap_withNotes.png in de bijlage)



1^e level: Speler leert basis controls kennen. Zal een sleutel moeten pakken om een deur te openen, coins moeten vinden om met de boot te kunnen gaan en vind een zwaard waarmee hij leert zwaardvechten.

Stone village: Stone village wordt gebruikt om de verhaallijn bekend te maken.

Forest: Kleine overbrugging naar de special cave, er zijn hier een aantal monsters die de speler moet ontwijken.

Special cave: Ook geen level, simpelweg een map die je naar de water, fire en air levels kan brengen. Om bij het fire level te komen zul je bij het water z moeten drukken om het vuur uit te maken. Dit is de speler al geleerd in level 1.

Fire level: Je leert hier de fire-skill en zult hier een nieuwe enemy ontmoeten die een ice-shield heeft. Deze moet je eerst 3x raken met vuur voor je hem kan aanvallen met je zwaard. Verder zul je ijsbrokken stuk moeten maken.

Water level: Je leert hier de water-skill en zult zien dat je kan surfen over het water. Hoger in het level moet je de water skill te combineren met de fire skill.

Air skill: Je leert hier de air-skill en zal deze moeten gebruiken door vuur heen te dodgen. Hoger in het level zijn

er ook enemies. De kleine enemies kan de speler slim zijn door ook de air-skill te gebruiken, of toch terug te vallen op zijn zwaard als hij dat liever heeft. De kleine fire particles die de grote enemy spawnnt is ook te ontwijken met deze skill.

Surf-back: Niet egt een level, meer een overbruggin: De speler kan vanaf stone town terug surfen naar het 1^e level, vanuit het eerste level komt hij bij de final-level.

Final level: Speler kan hier vanaf het 1^e level al komen, maar zal de skills geleerd moeten hebben waardoor hij niet verder kan. Als hij deze heeft en hier weer aankomt zal hij door een aantal enemies en obstakels moeten voor hij bij de boss komt.

Boss level: Speler ontmoet hier zijn vrienden weer. Wanneer de boss fight start zal hij de draak alleen kunnen aanvallen met zijn zwaard, want hij kan tegen vuur. De draak heeft soms een ice-shield die de speler alleen kan doorbreken met vuur. Op een bepaald aantal health wordt de boss invincible en spawnen er enemies. De speler kan de draak weer damage geven als hij de enemies heeft verslagen.

Na het verslaan van de boss komt het credits scherm, na een aantal seconden is het titel-scherm van de game weer zichtbaar.

6) Artwork

Menu

Ingame

Er wordt gebruik gemaakt van royalty-free game art. Dit betekent dat het spel gelimiteerd is aan art en sound wat op het internet gevonden kan worden onder royalty-free. Enkele sprites zijn zelf gemaakt of veranderd van kleur, bij veel sound effects worden van pitch veranderd.

Ondanks dat er gebruik wordt gemaakt van royalty free art proberen we een simpele GBA achtige feel te creëren, maar toch wat meer richting deze tijd door gebruik te maken van particles. Gezien veel art geen animaties hebben zijn particles een mooie oplossing om toch wat meer beweging in het spel te brengen.

Zie hier onder een voorbeeld voor de visuals.



Hier zie je allerlei sprites die gevonden zijn onder royalty-free. De speler wordt aangevuld met voedstap particles die na een tijdje weer verdwijnen. Deze particles tonen ook aan waar de speler is geweest.

7) Sound

Background Music

#	Naam	waar
1	Zone0	Alle eerste maps tot aan stone town behalve de grot.
2	Cave	Grot van zone0
3	Stone Village	Stone Town
4	Dream sound	In de droom van de speler
5	Forest	In het bos naast Stone town.
6	Cave special	In de grot waar je de 3 speciale skills leerd.

Sound effects

#	Naam	Wanneer	Pitch
1	Step grass	De speler loopt en in een gras(-achtige) map bevind. Dit speelt zich af in een loop tot de speler stopt met lopen.	2
2	Step gravel	De speler loopt in de grot van het eerste level. Dit speelt zich af in een loop tot de speler stopt met lopen.	2
3	Step Wood	De speler loopt in huis-achtige mappen. Maar ook in enkele andere mappen zoals de grot waar je alle skills leert. Dit speelt zich af in een loop tot de speler stopt met lopen.	2
4	sfxChat	Wanneer je een nieuw dialoog in je chatbox krijgt.	1
5	Fire	Wanneer er fire in de map bevind. Dit geluid speelt af in een loop tot het vuur uit is.	1
6	Damage1	Een mogelijk sound effect die afspeelt als de speler damage heeft.	2
7	Damage2	Een mogelijk sound effect die afspeelt als de speler damage heeft.	2
8	Damage2	Een mogelijk sound effect die afspeelt als de speler damage heeft.	2
9	Respawn	Als de speler (na het dood gaan) ge-respawned wordt.	1
10	Sword	Wanneer de speler zijn zwaard gebruikt.	2.5
11	Coin	Wanneer de speler een coin op pakt.	3
12	Key unlock	Wanneer er een deur wordt geopend.	1
13	Eat apple	Wanneer de speler een appel op pakt (en dus op eet).	1.5
14	Fire blast	Wanneer de speler zijn fire-skill gebruikt.	1
15	Water	Wanneer de speler over het water heen surft.	0.25
16	Ice	Wanneer de speler ijs kapot maakt (via zijn fire skill)	1