

On thin Ice



Naam: Naomi Vogelpoel
Studentnummer: 500733490
Opdrachtgever: dhr Schildmeijer

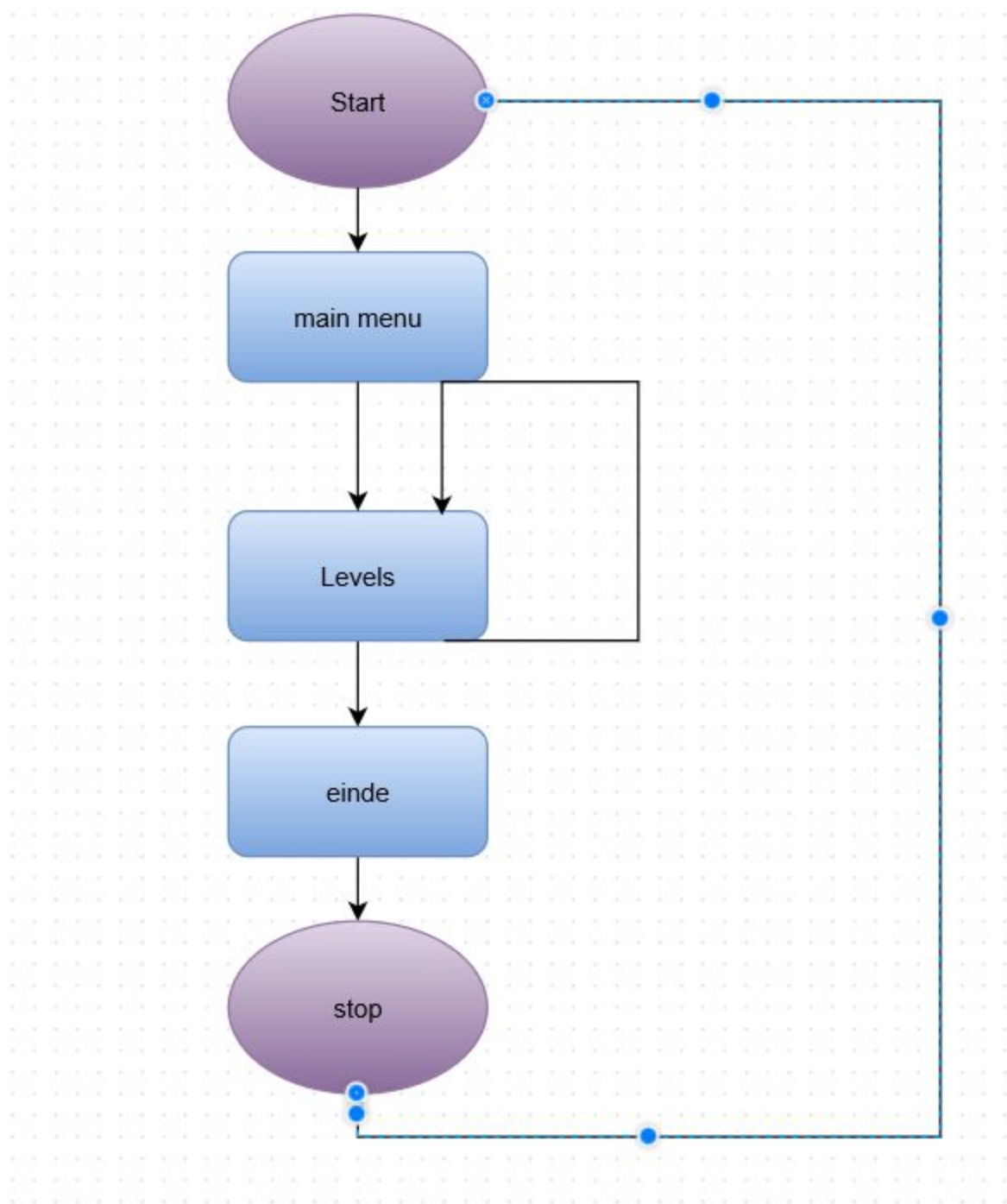
1) Samenvatting

De aanpassingen die ik heb gedaan na de feedback van de docent is voornamelijk te zien in het boss level. Dit komt doordat ik een paar draken heb toegevoegd (enemies), die ik eerst niet in het spel had. Ook heb ik voor het boss level een heel apart level gemaakt in plaats van een al bestaand level aan te passen, omdat je in deze versie van game maker maar 5 kamers mag hebben heb ik voor het boss level mijn level 2 opgeofferd. Level 2 bestond voornamelijk uit een gang waar je doorheen kon lopen.

Het genre van dit spel is een dungeon crawler, dit heb ik gekozen omdat een dungeon crawler maken de opdracht was. De doelgroep voor deze dungeon crawler zijn van 12 tot 17 jaar, omdat dit spel nadenken vereist, maar het spel is ook erg schattig bedoeld. Dit spel is een "Single player vs game spel". Het doel is om alle levels door te komen en bij de laatste kamer te komen, waar je een kat tegenkomt. Wat dit spel uniek maakt is dat je op een glijdende manier loopt, waardoor het lopen veel moeilijker wordt. Ook kan je blokken verplaatsen die doorglijden als je er een paar keer tegenaan loopt, op deze manier kan je blokken uit de weg halen. + SCHATTIG

Dit spel is gemaakt met de intentie om de speler te vermaken. De speler zou tijdens dit spel het gevoel hebben dat dit een leuk en ontspannend spel is. De soorten "fun" die dit spel naar boven moet brengen zijn: "Fantasy", "Challenge", "Discovery", "Submission". "Fantasy", omdat het spel gaat over een zeehond die naar een kat zoekt, en dat gebeurt in het echte leven niet zo vaak. "Challenge" omdat dit spel ook een puzzel element heeft en het spel dus uitdagend moet zijn. "Discovery" omdat dit spel een dungeon crawler is en je hierbij graag wilt dat de speler zich elk level afvraagt wat hem nog meer te wachten staat. "Submission", omdat dit spel niet heel moeilijk is en je er eigenlijk niet erg veel van leert.

2) Schermdoorloop



3) Formal Elements



Formal element 1: Players

Dit spel wordt een puzzelspel voor 1 speler. De stijl van speler- interactie is Player vs game.

Formal element 2: Doel

Het doel van dit spel is om bij het eindpunt te komen, zonder onderweg vast te komen zitten. Ik denk dat dit spel het beste valt onder de categorie "exploration".



Formal Element 3: Procedures

Procedure	Actie
Lopen	De speler beweegt zich door middel van de pijltjestoetsen
Game starten	De game wordt gestart door met de muis op de startknop te drukken in het menu
Game beeindigen	De game zal worden gestopt door met de muis op de exitknop te drukken.
Het spel herstarten	Het spel zal herstart worden door middel van met de muis op de herstart knop te drukken.
De blokken verplaatsen/ breken	De blokken verplaatsen en breken kan gedaan worden door middel van met de pijltjestoetsen de speler tegen de blokken aan te lopen.



Formal Element 4: Rules

Wanneer	Regel
De speler beweegt (core mechanic)	Wanneer de speler beweegt, dan zal hij in dezelfde richting voor een bepaalde afstand doorbewegen en dan stoppen, tenzij je ergens tegenaan komt, dan stop je al gelijk. Als de speler stopt zonder ergens tegenaan te botsen, dan kan hij niets meer en heeft hij verloren.
De speler tegen een normaal ijsblok aanloopt	Als de speler tegen een normaal ijsblok aanloopt, dan zal de speler stoppen, waarna de speler weer door kan bewegen. Het ijsblok zal in de tegenovergestelde richting bewegen van waar de speler ertegenaan is gelopen. Het ijsblok zal net zolang doorbewegen totdat het ergens tegenaan botst.

Wanneer de speler tegen de muur aanloopt	Als de speler tegen de muur aanloopt, dan zal de speler stoppen, en vanuit deze positie kan de speler weer verder bewegen.
Wanneer de speler een sleutel oppakt.	Als de speler een sleutel oppakt dan zal de sleutel verdwijnen en wanneer de speler na het oppakken van de sleutel tegen een gesloten deur aanloopt zal de speler door de deur kunnen bewegen, en daarmee naar het volgende level kunnen.
Wanneer de speler zonder sleutel tegen de deur aanloopt.	Als de speler tegen de muur aanloopt, dan zal de speler stoppen, en vanuit deze positie kan de speler weer verder bewegen.
Wanneer de speler tegen een zwak ijsblok aanloopt	Wanneer de speler tegen een zwak ijsblok aanloopt zal de speler stoppen, waarna de speler weer kan doorbewegen. Als de speler meerdere keren tegen dit ijsblok aanloopt dan zal dit ijsblok beginnen te breken en nadat de speler er 5x tegenaan is gelopen zal het ijsblok breken.
Het spel winnen	Het spel wordt gewonnen op het moment dat de zeehond bij de kat komt en tegen haar aanloopt.



Formal Element 5: Resources

Resource	Wat doet het
Bewegingsruimte	Naar mate het spel vordert zal je steeds meer of minder bewegingsruimte hebben, waardoor je of meer keuzes hebt of je sneller vast zal komen te zitten.
Blokken	Als je de blokken verkeerd gebruikt dan kun je vast komen te zitten en dan kan je het spel niet meer uitspelen.

Sleutels

Als je de sleutel niet hebt dan kan je niet verder met het spel omdat je de deuren niet door kan.



Formal Element 6: Conflict

Het conflict in dit spel is het verder komen in het spel zonder jezelf in een positie te plaatsen waar je geen bewegingsruimte meer over hebt, of dat je blokken op een bepaalde manier wil verplaatsen maar je daarna er niet meer langs kan.



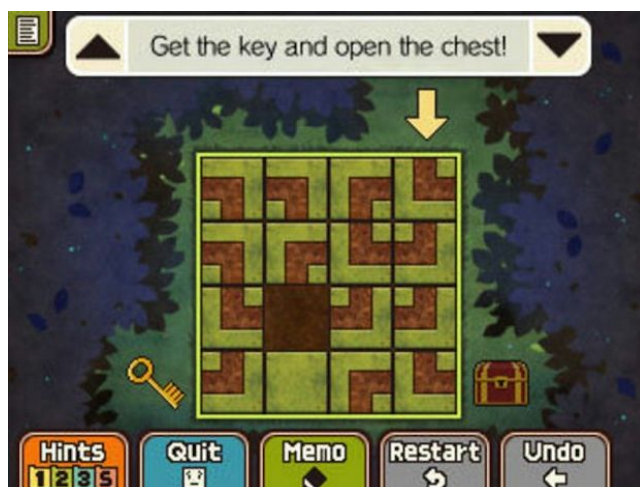
Formal Element 7: Boundaries

In het spel glij je door zodra je loopt. In de echte wereld zou je uitglijden of gewoon kunnen stoppen. Ook zijn zeehonden en katten niet heel vaak vrienden en kunnen ze ook niet praten.



Formal Element 8: Outcome

De speler wint het spel op het moment dat hij de kat aan het eind van het spel vindt en ertegenaanloopt. Hierna zal de speler getelepoteerd worden naar het eindscherm.



<http://www.scribd.com/doc/34994424/Viral-Light-Interactive-GDD>

4) Dramatic Elements

De uitdaging van het spel zit in het feit dat er een soort puzzel element in zit in de vorm van ijsblokken die in de weg van je doel staan. In het spel kan je met de hoofdpersoon met je pijltjestoetsen lopen. De hoofdpersoon van dit spel is een zeehond. De zeehond is gekozen

omdat hij schattig is en goed in het thema van het spel past, voor de plaatjes van de zeehond zie "Artwork".

Premise

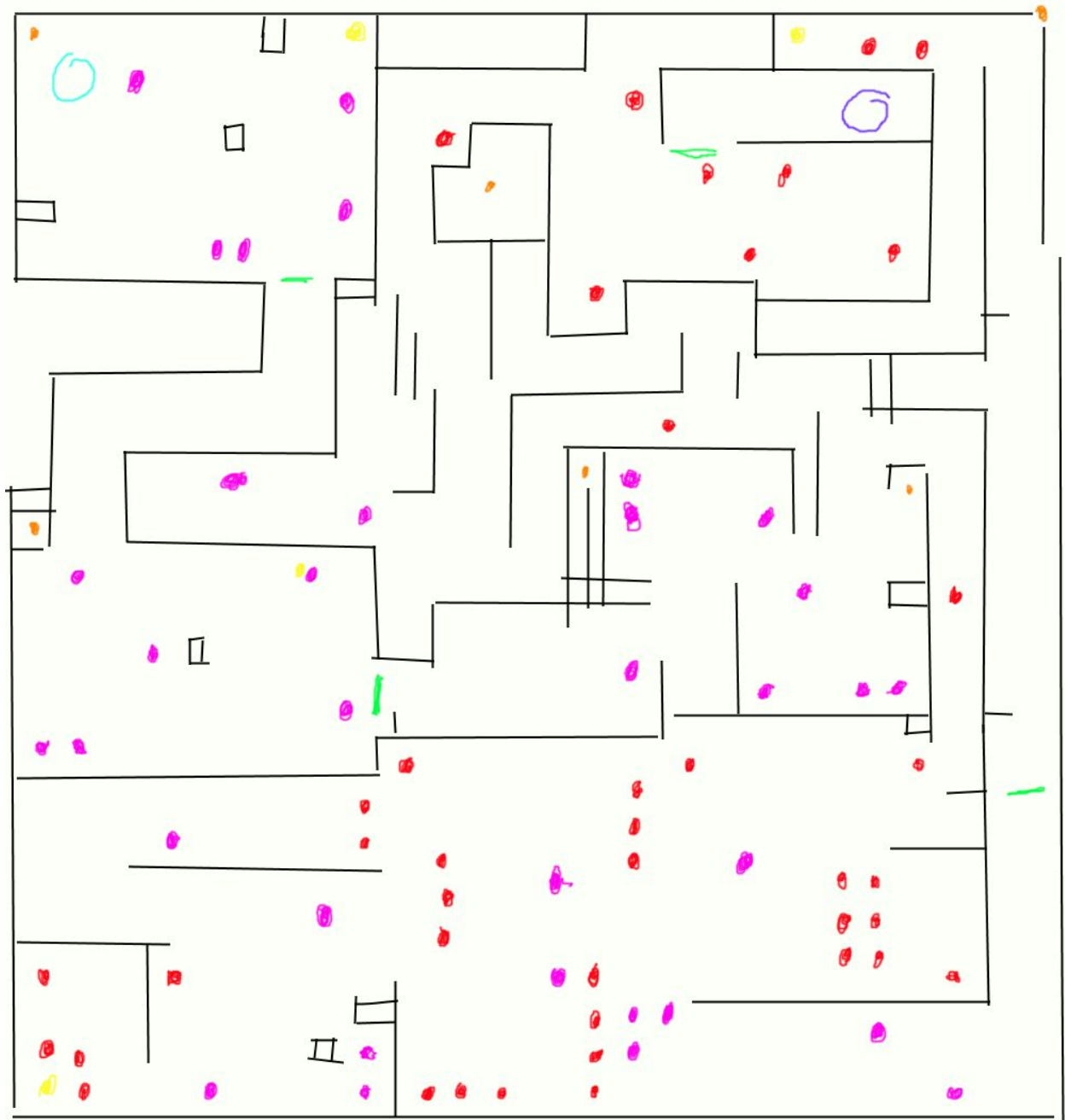
Ga als een zeehond op avontuur om je vriend de kat uit een ijsgrot te redden!

Story

Max de zeehond leeft in zijn huisje onderwater, maar hij is erg ongelukkig, dus hij besluit om op avontuur te gaan. Hij zwemt naar de oppervlakte en kijkt daar rond. Opeens komt er een walvis uit het niets waardoor Max door een golf wordt weggespoeld. Max spoelt aan op een strand waar hij de kat, Melina, ontmoet. Max en Melina worden beste vriendjes en doen alles samen, ze zijn onafscheidelijk, maar op een dag verdwijnt Malina. Max gaat naar haar op zoek, maar hij kan haar nergens vinden. Max vindt bij de ingang van een ijsgrot een visje, hij weet dat Melina dol is op vis en hij hoopt haar in de grot te vinden. Dapper gaat Max de grot in om zijn vriendin te zoeken.

5) Levels

Voor illustratie zie Schermdoorloop. In het main menu kan je op twee dingen klikken, namelijk "Start", waardoor het spel start en "Exit" waardoor het spel zich afsluit. In level 1 kunnen alle ijsblokken verplaatst worden en kan de sleutel gepakt worden waarmee de deur naar het volgende level geopend kan worden. In level 2 kan de speler sommige ijsblokken verplaatsen om bij de uitgang te komen. In het boss level bewegen zich draken, als de speler een draak raakt dan start het level opnieuw. In dit level kunnen de ijsblokken niet verplaatst worden. In het eind level kan de speler tegen een kat aanlopen, die dan een nieuwe animatie speelt met de hoofdpersoon. De hoofdpersoon kan ten alle tijden terugkeren naar het vorige level. De eindbaas bevindt zich in het boss level en de eindbaas zijn de draken.



6) Artwork

Dit spel is erg gebaseerd op het spel "Maplestory". Sommige van de sprites komen ook uit het spel Maplestory. De rest van de sprites heb ik zelf gemaakt door middel van het tekensysteem van Game Maker Studio.

Sprites main character

Wat is het	sprite	wat doet het
character		Dit is het hoofdpersonage, hiermee kan je bewegen.
muur		Je kan niet door dit object heen, maar het object zorgt ervoor dat je stopt als je er tegenaan loopt.
sleutel		Je kan dit object oppakken en je kan de deur ermee openen
deur		Je kan alleen maar hier doorheen als je de sleutel hebt.
ijsblok breekbaar		Dit blok kan je breken als je er vaak tegenaan loopt. Als het ijsblok gebroken is dan verdwijnt het.
ijsblok normaal		Dit blok beweegt als je er vaker tegenaan loopt.
retry knop		Als je hierop klikt met je muis dan herstart je hele spel.
start knop		Als je hier op klikt met je muis dan begint het spel.
Exit knop		Als je hier op klikt met je muis dan beëindig je het spel.

7) Sound en special effects

Voor dit spel zijn er geen special effects gebruikt, wel is er een achtergrond muziekje gemaakt door Dion Zijlmans, die later ook naar dit spel is vernoemd, namelijk on thin ice.

Special effects:

Geluid	event
geluid achtergrondmuziek	Door de hele game heen
geluid botsen	als normale ijsblokken collision hebben met iets
geluid breken	als de breekbare ijsblokken breken