Around the Creek

Design document v6

“Around the Creek is een onvoorspelbare game waarin je imperfecte relaties opbouwt met rare en grappige personages om het duistere mysterie van deze levendige wereld op te lossen. “

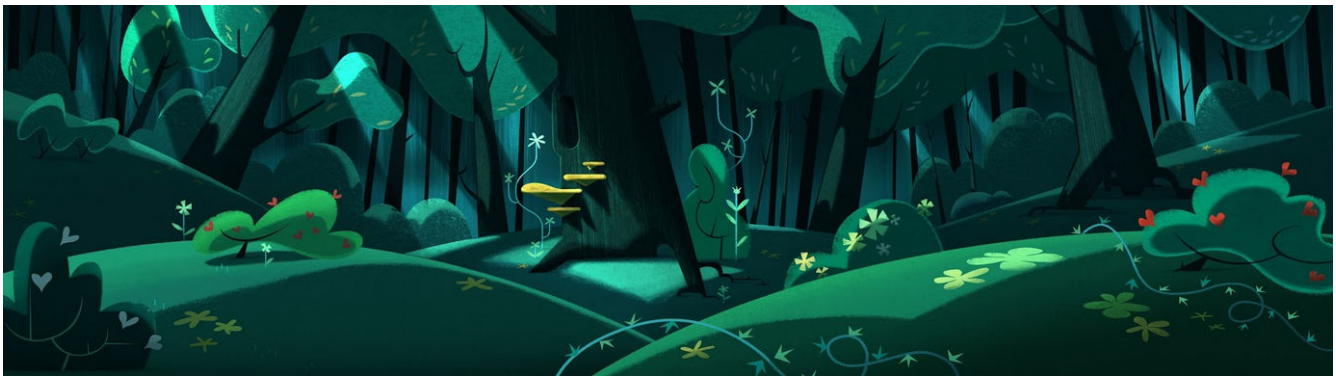
15-3-2017
team SHEEEEP

Het is niet bedoeling dat dit document openbaar wordt

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave....2
Essential Experience....3
Beoogde doelgroep....4
Elemental Tetrad....6
Gameplay....8
Verhaal....10
Sfeerbeelden....13



Essential Experience

(gedefinieerd volgens Lens#1 the Art Of Game Design)

Boodschap / Theme / onderliggende moraal

liefdevol leven kan pijn doen, maar is toch de moeite waard

Ervaring

spanningsveld tussen vrolijkheid en donkerheid
onvoorspelbaarheid, verrassingen en humor
levendige wereld en personages

Deze ervaring komt tot stand door

(deze dingen hebben ook wel wat weg van de dynamics in het MDA-framework van leBlanc et al.) (dit is een samenvatting van het hoofdstuk over gameplay)
een mysterie op te lossen
dat alle elementen in het spel bewegen of doorgaan ongeacht of de speler iets doet of niet

De speler kan het mysterie oplossen door

vriendschappen te sluiten / relaties op te bouwen

de speler kan relaties opbouwen door

realtime gesprekken te voeren
informatie in de omgeving te verzamelen

De speler voert deze concrete acties uit

(mechanics level van het MDA-framework)
gespreksopties kiezen met muis of toetsenbord
in de omgeving rondkijken door muis heen en weer te bewegen
met de omgeving interacteren door op dingen te klikken/hoveren
gesprekken aangaan met personages door op ze te klikken

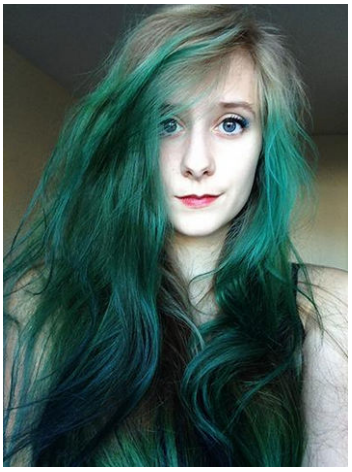
Beoogde doelgroep

(dit is een gok, er zijn nog geen tests gedaan om te kijken of deze doelgroep positief reageert op het concept)

Doelgroep

15 t/m 25-jarigen
geïnteresseerd in digitale media
sterke intuïtie, emotioneel, sentimenteel
op zoek naar een persoonlijke game-ervaring
interesse in een sterk verhalende game
aangetrokken tot een fantasiewereld om in te verdwijnen

Persona



Sarah van der Sloot
19 jaar
Nederlands
Fine Art studente

Sarah is opgegroeid met de Gamecube en de DS (plus een beetje pc/xbox gamen van haar oudere broer) en heeft een groot enthousiasme voor games en de cultuur eromheen. Ze is geinteresseerd in merchandise, game/geek-communities en vind het leuk om te verdwijnen in een (spel)wereld.

Haar creatieve uitspattingen begonnen als fanart en fanfiction en vertalen zich inmiddels naar origineel werk gefocust op scherpe humor en een cartoony/anime-achtige artstijl.

Ze is altijd op zoek naar leuke nieuwe games met een interessante/quirky persoonlijkheid en humor. Haar favoriete games zijn Professor Layton, Phoenix Wright, Animal Crossing, Skyrim en Stardew Valley

Hobby's/Interesses Tekenen, schrijven, bloggen, games (RPG's, Nintendo, spellen met een focus op art/verhaal/emotie), cartoons/(animatie) films (Pixar/Dreamworks, Harry Potter, Steven Universe, Adventure Time)
Game platforms Wii U, 3DS, PC, Tablet, Smartphone
Online communities Tumblr, Facebook, Instagram, Steam, Deviant Art

Game/fan-gerelateerde fora
Offline communities HKU Kunstacademie, middelbare schoolvriendengroep, Comic Con/conferenties

Elemental Tetrad

(gedefinieerd volgens Lens#7 the Art of Game Design)

Mechanics

(zie ook het hoofdstuk gewijd aan de gameplay)
Het belangrijkste doel in het spel is om verder te komen in het verhaal. Dit is alleen mogelijk door vriendschappen te sluiten door met personages te praten. Je kunt in omgevingen stukjes informatie verzamelen waardoor je meer gespreksopties krijgt.

Story

(zie ook het hoofdstuk gewijd aan het verhaal)
(voor de demo wordt slechts een deel van dit complete verhaal uitgewerkt)
De speler arriveert in het dorpje Around the Creek, zonder te weten hoe hij/zij daar is beland. Het dorp lijkt vredig maar het herbergt een verschrikkelijk geheim: dorpelingen worden ontvoerd door de bomen die rond het dorp staan. De bomen doen dit in opdracht van een kwaadaardige antagonist die de ontvoerde dorpelingen als wil hebben om gezelschap te hebben. Het is aan de speler om dit mysterie te achterhalen en de situatie tot een goed einde te brengen.

Maar de dorpelingen vertrouwen hem niet gelijk, hij zal vriendschappen moeten sluiten en open moeten staan voor hen, terwijl zij zich, angstig voor wie er als volgende wordt meegenomen, juist steeds meer afsluiten van hun omgeving.

Aesthetics

Around the Creek is een levende wereld. Dat betekent dat het een waar spektakel voor de zintuigen is. Er zijn veel kleine bewegende dingen zoals blaadjes en diertjes.
Personages krijgen andere gezichtsuitdrukkingen als ze andere emoties hebben.
Personages bewegen, of ze nu in gesprek zijn met de speler of niet.
Ook in de UI gebeurt er niets zonder auditieve en visuele feedback

Technology

We maken een PC game in Unity.
Dit houdt in dat het spel een windows standalone executable wordt.
We houden een schermresolutie aan van 1920*1080.

Spelers kunnen zowel de muis als het toetsenbord gebruiken om het spel te besturen.

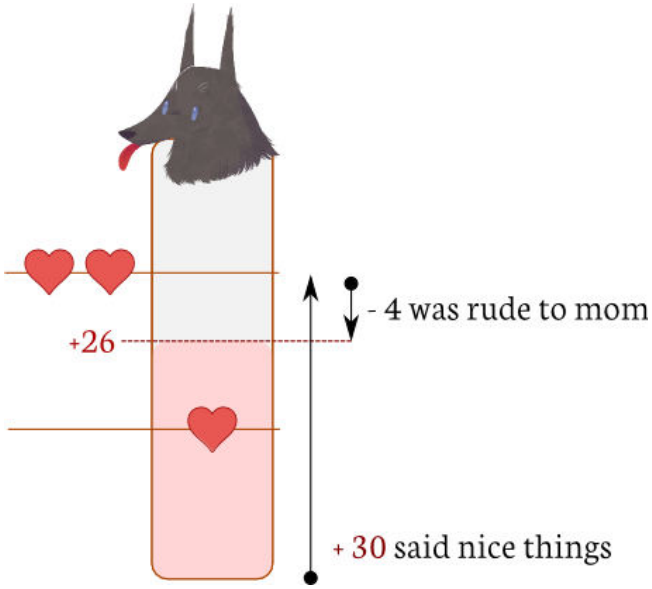
Gameplay

Verhaal > Realtime gesprekken met personages > Omgevingen onderzoeken

Het doel van het spel is om het verhaal af te ronden.
Je kunt het verhaal alleen afronden door vriendschappen te sluiten met de personages.
Vriendschap is een samengestelde variabele.
Je beïnvloedt de vriendschapswaardes van verschillende personages door gespreksopties te kiezen in realtime gesprekken.
In de omgevingen van de wereld kun je informatie vinden (evt. in de vorm van items) die je extra gespreksopties geeft in de gesprekken.

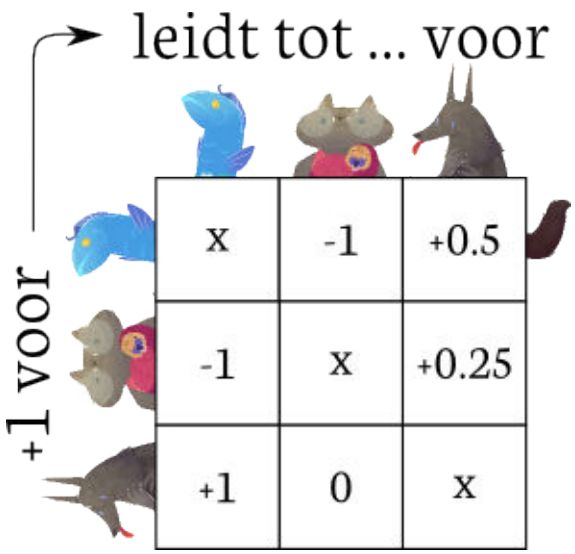
Vriendschap

Per personage heb je een vriendschapswaarde. Als deze waarde hoger is, vind het personage jou leuker en als de waarde lager is, vind hij je minder leuk.
De waarde wordt bepaald door een aantal factoren:
- wat heb je in het verleden tegen het personage gezegd
- wat heb je in het verleden tegen andere personages gezegd. Hierbij bepaald het relatieweb hoe dit invloed heeft op de vriendschapswaarde.
- wat heb je in het verleden in de wereld gedaan



Relatieweb

Alle personages hebben bepaalde relaties tot andere personages. Deze relaties bepalen hoeveel en wat voor invloed het heeft op andere personages als je op een bepaalde manier reageert tegen het ene personage. Twee personages die goed bevriend zijn, zullen als je één van hen beledigd, alletwee een lagere vriendschapswaarde krijgen.



Dit relatieweb verandert een aantal keer gedurende het spel, om de uitdaging van het spel mee te laten groeien met de vaardigheden van de speler.

Concrete acties

(mechanicslevel MDA-framework)
gespreksopties kiezen met muis of toetsenbord
in de omgeving rondkijken door muis heen en weer te bewegen
met de omgeving interacteren door op dingen te klikken/hoveren
gesprekken aangaan met personages door op ze te klikken

Verhaal

Act I – The Set up

Exposition

De speler start het spel op en krijgt hiermee toegang tot de onbekende wereld van het dorpje 'Around the Creek'. Dit dorpje wordt bewoond door allerlei mythische wezens, sprookjesfiguren en mensen. Zij lijken weinig van de buitenwereld af te weten en leiden eigen leventjes, zonder al te veel verrassingen, totdat de mysterieuze 'speler' kwam opdagen. Sommige bewoners zijn een beetje schichtig. Maar na een tijdje begint de vreemdeling een bekend gezicht te worden in het dorp. Echter lijken de bewoners iets te verzwijgen. Ze ontwijken bepaalde vragen en af en toe komt er een nieuweling het bos uit wandelen die (net als de speler) niet meer lijken te weten waar ze vandaan komen en wat ze in Around the Creek te zoeken hebben. En niemand schijnt de behoefte te hebben om het dorp te verlaten.

The Inciting incident

De speler ontdekt op den duur dat Brandon, een van de dorpelingen, niet meer langs de 'creek' te vinden is. Na wat rondvragen lijken de bewoners hier niet van op te kijken. Het is gebruikelijk dat zo nu en dan iemand besluit om met de noorderzon vertrekken. De speler moet hier "niet te veel achter zoeken."

_____DEMO CUT _____

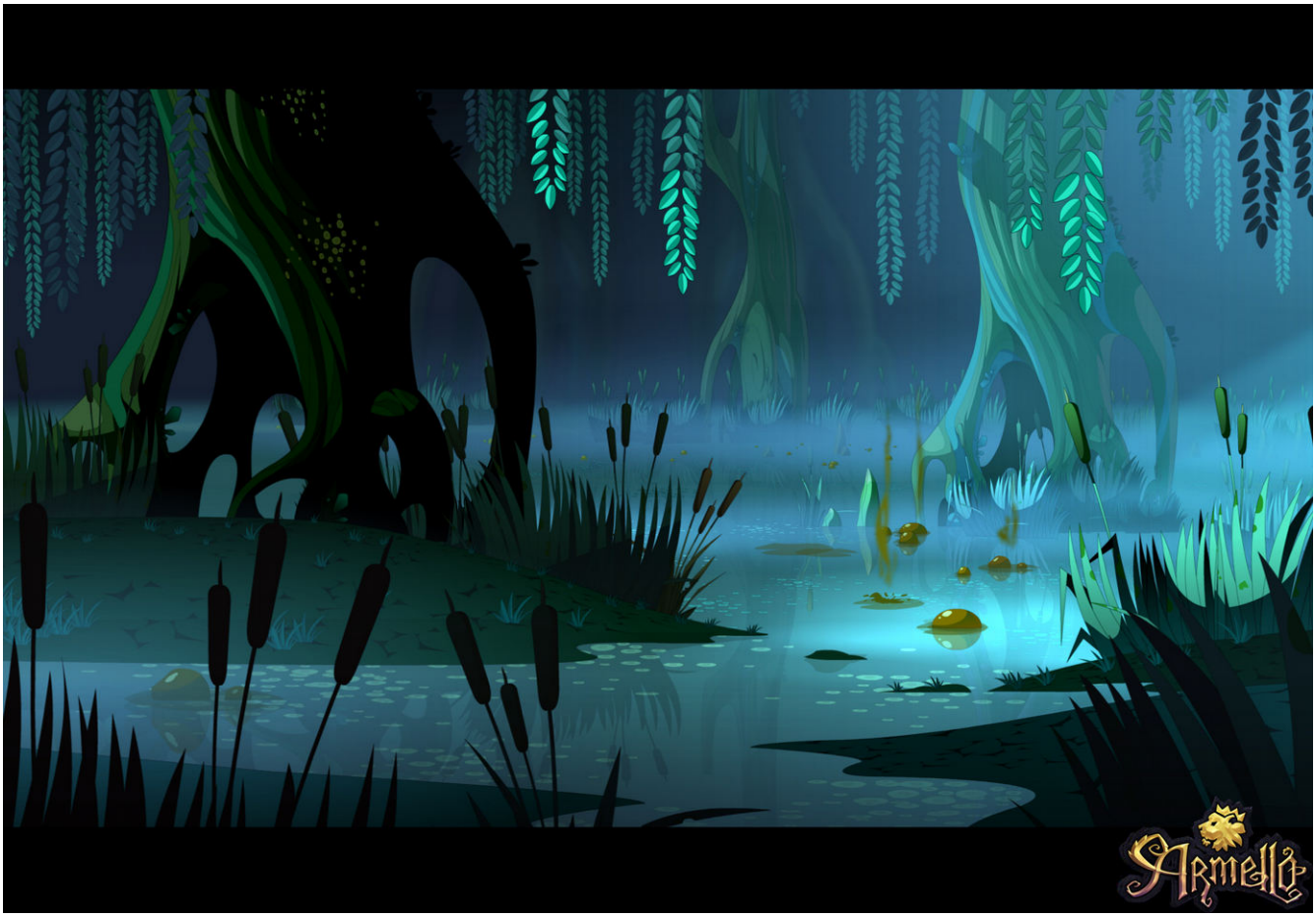
(we maken voor het businesstraject de game tot dit punt)

Doubts and Acception

De speler heeft nog wat vraagtekens bij de plotselinge verdwijning van Brandon en vraagt zich of hij het niet beter kan loslaten. Maar de verwarring neemt toe zodra blijkt dat Brandon niet uit vrije wil het dorp heeft verlaten. Om duidelijkheid te krijgen zal de speler het vertrouwen moeten winnen van de bewoners. En die laten niet allemaal even zo makkelijk informatie los.

Sfeerbeelden

(deze zijn ook verspreid door het document)


Armello