8-5-2024

Narashima



Lara, Ilias, Maddy, Grace, Dionne, Romy, Celine en Amy T

Klassen: GA1A, GA1C, SD1B

Inhoudsopgave

[Naam & (sub)genre van het spel. 2](#_Toc166057219)

[(Core) Game Mechanics: 2](#_Toc166057220)

[Doelstellingen (Objectives/Goals) 2](#_Toc166057221)

[progressie: 2](#_Toc166057222)

[Interacties 2](#_Toc166057223)

[Uitdagingen & beloningen (Risk & Rewards) 2](#_Toc166057224)

[USP (Unique Selling Point) 3](#_Toc166057225)

[Doelgroep 3](#_Toc166057226)

[Achtergrond Verhaal 3](#_Toc166057227)

[Aesthetics 4](#_Toc166057228)

# Naam & (sub)genre van het spel.

Narashima

# (Core) Game Mechanics:

*o Beschrijf de belangrijkste gameplay-mechanics die de basis vormen van hoe het spel wordt gespeeld. Dit zijn de fundamentele acties en interacties die spelers kunnen uitvoeren.*

Knoppen voor acties die je kan doen (door middel van scrollen door de acties heen) 4 verschillende attacks, healing potions, 1,5X damage voor 3 rondes, defense boost voor 3 rondes, Kisten waar je items kan vinden Midden in het scherm is de karakter en die verplaatst niet.

# Doelstellingen (Objectives/Goals)

*o Geef een duidelijk overzicht van de doelen die spelers moeten bereiken om te winnen of om verder te komen in het spel. Dit omvat missies, taken, doelen of prestaties die spelers moeten voltooien.*

Allies vinden om Narashima’s broer te verslaan. Items vinden om met de battle te helpen. (Potions)

# progressie:

*o Leg uit hoe spelers vooruitgang boeken door het spel.*

Door items die in kisten gevonden worden in de map en allies te verzamelen.

# Interacties

*o Beschrijf hoe spelers interacteren met de speelwereld en met andere spelers (indien van toepassing). Dit omvat de acties die spelers kunnen uitvoeren, zoals vechten, verkennen, puzzels oplossen, communiceren, enzovoort.*

Interacties met tekst en 2 keuzes, Battle interacties zijn 4 knoppen met attacks en 1 die naar de items gaat. Verder is er tussen de battles een map die je kan doorlopen om bijvoorbeeld kisten te vinden en allies.

# Uitdagingen & beloningen (Risk & Rewards)

*o Het achtergrondverhaal moet kort en relevant zijn voor hoe het spel wordt gespeeld, het thema en wat spelers moeten bereiken om te winnen. Focus op essentiële informatie die direct verband houdt met de gameplay en de doelstellingen van het spel.*

Hiranyakasyipu is de broer van Narashima en is de Asura koning die niet vermoord kon worden door een mens, dus Narashima veranderde in een half leeuw half man om zijn broer te vermoorden. (Menselijk onderlichaam en bovenlichaam van een leeuw met klauwen en kop van een leeuw. In ons spel worden er nog naar allies gezocht om Narashima te helpen.

# USP (Unique Selling Point)

*o Wat maakt dat jullie game kan opvallen tussen andere games in hetzelfde genre of met hetzelfde thema? Wat is de unieke twist die jullie spel biedt?*

Een 2D battle, met een unieke storyline. Een onderwerp waar nog geen game van is gemaakt.

# Doelgroep

*o Beschrijf een specifieke doelgroep, inclusief leeftijdsgroep, interesses en het -type speler. o Geef aan waarom het spel aantrekkelijk zou kunnen zijn voor deze doelgroep.*

8+ is de leeftijd groep Voor mensen die interesse hebben in turned based battle games

# Achtergrond Verhaal

*o Het achtergrondverhaal moet kort en relevant zijn voor hoe het spel wordt gespeeld, het thema en wat spelers moeten bereiken om te winnen. Focus op essentiële informatie die direct verband houdt met de gameplay en de doelstellingen van het spel.*

Zie nummer 6

Narasimha’s Birth and Purpose Narasimha, the fourth incarnation of Lord Vishnu, was born with a divine purpose to restore harmony and righteousness in the universe. According to ancient Hindu scriptures, Narasimha emerged as a half-lion, half-human form to eliminate the wicked demon king Hiranyakashipu. The story goes that Hiranyakashipu, driven by his thirst for power and vengeance against Lord Vishnu, had acquired a boon that made him virtually indestructible. Filled with arrogance, he unleashed a reign of terror and oppression, persecuting devotees and suppressing righteousness.

# 

# Aesthetics

*o Welke visuele stijl wordt gebruikt? (realistisch, cartoonisch, minimalistisch, etc.) o Hoe draagt de gekozen visuele stijl bij aan de gewenste sfeer en emoties van het spel? o Welke kleurenpaletten worden gebruikt en hoe dragen deze bij aan de visuele esthetiek van het spel?*

Cartoonisch cell shading, Er is veel optie voor expressie, Veel felle kleuren

Afbeelding met tekst, fictie, illustratie, Animatie

Automatisch gegenereerde beschrijving

# Bronnen

<https://oldworldgods.com/indian/narasimha-god-story/>