The Wonders of Mazalt

**Developers:**

Arsalan Anwari, Coen Schoof,

Diego Nijboer & Leon Zhang

# Inleiding

Het spel gaat over een Azteekse stad die beschermd wordt door een magische bol. Zodra deze bol gedeactiveerd wordt raakt de stad in gevaar. Aan de speler om ervoor te zorgen dat de stad weer veilig wordt.

# Features

* Het spel is een 2D Top Down game.
* Je speelt als de uitverkorene die het redden van Mazalt als roeping heeft, je wordt hierbij ondersteund door je trouwe boog.
* Het spel krijgt een dungeon met een eindbaas.
* Mochten we meer tijd hebben, dan kijken we ook naar de volgende implementaties:
  + Items
  + Looting
  + NPC
  + Verschillende soorten enemies
  + Meer puzzels

# Speler motivatie

De speler moet vijanden doden en puzzels oplossen om verder in het spel te komen, de vijanden worden sterker en de puzzels worden gaandeweg moeilijker.

# Genre

2D Top down, RPG, Puzzle games, Adventure.

# Doelgroep

Voor alle leeftijden

# Mechanics

* Wereld:
  + De Azteekse stad Mazalt is een stad waar het verhaal zich afspeelt.
* Dungeons:
  + Er is een dungeon waar de speler uitdagende gameplay voorgeschoteld zal krijgen.
* NPC Interaction:
  + NPC kunnen hints geven om je de juiste richting op te sturen of leuke weetjes vertellen die niks met je quests te maken hebben.
* Combat:
  + Ons spel zal een hack-and-slash stijl van combat hebben t.o.v. het turn-based (denk Pokemon) systeem wat veel RPG’s gebruiken. Hiervoor is gekozen omdat wij meer actie in het spel wilden hebben. Een hack-and-slash oplossing leek ons adequaat t.o.v turn-based omdat turn-based naar ons idee te weinig spanning en sensatie voor de speler zou brengen. Naast deze redenen brengt hack-and-slash ook gewoonweg onze ideeën beter tot vervulling.

# Competitie/cooperatie

De speler kan zich bezighouden met de storyline, het hoofdverhaal en de rode draad van het spel.

# Unique selling point

* Uitdagende verfrissende puzzels
* Uitgebreide verhaallijn

# Doelplatform

PC, toetsenbord

# Ontwerpdoelen

* Het spel heeft een minimalistische art-style heeft
* Het spel heeft een goede soundtrack die wisselt per locatie / event
* Het spel heeft een duidelijk verhaal dat de speler trekt om verder te gaan om de rest te ontdekken van het verhaal
* De wisseling in gameplay is gevarieerd genoeg om de aandacht van de speler erbij te houden

# Karakters, verhaal en setting

## Karakters

* *Oof*

Hoofdpersoon in dit spel, de uitverkorene, hij gaat ten strijde met zijn boog in een poging om Mazalt te redden.

* *Ossas*

Een oude man, die Oof introduceert in het spel en tevens de eindbaas is.

## Verhaal

The city of Mazalt has always been protected by the Sacred Shield. The people lived in peace and the enemies were kept outside. Suddenly, the city has erupted in chaos. The Sacred Shield has fallen. To restore the Sacred Shield, one has to reactivate the Orb of Protection in the Temple of Ossas. Temple of Ossas. It is very dangerous down there and only one hero is able to save the city, the Chosen One. Very few people know what creatures dwells within the Temple of Ossas, and even fewer have had the courage to enter it.

## Setting

Azteekse cultuur