

The High Concept Document

(Based off of concept document created by Ernest W. Adams)

Waveforms

Bob Thomas

Inleiding

2D platformer waar de snelheid en actie gebaseerd is op de geselecteerde muziek.

Features

- Dynamische levels gebaseerd op bpm en bass van de muziek
- Verschillende krachten die de muziek kan aanpassen zoals bpm of bass
- Verschillende vijanden zoals melee en ranged
- Gebieden die alleen bereikt kunnen worden door een bepaalde toon of muziek
- Gebruiker kan eigen muziek toevoegen aan de game

Speler motivatie

De speler wordt gemotiveerd door verschillende liedjes uit te proberen op verschillende levels. En via de manier een eigen highscore neer te zetten en geheimen te ontdekken van level. Hierbij kan de speler zichzelf ook meer uitdagen door bijvoorbeeld een liedje met een hoge bpm af te spelen waardoor alles in het level sneller zou gaan hiermee kan de meer punten verdienen maar ook veel sneller af gaan.

Genre

2D arcade platformer

Doelgroep

Van tiener tot volwassenen die van een uitdaging en die highscore based progression houden

Mechanics

- Bass boost verhoogt de bas voor een aantal seconden in het op dat moment spelende liedje – een power up die de speler kan vinden in een level en kan activeren door de gespecificeerde activeer knop te gebruiken.
- Spin that record- versneld de bpm voor een aantal seconden in het op dat moment spelende liedje – een power up die de speler kan vinden in een level en kan activeren door de gespecificeerde activeer knop te gebruiken.

- Mute zal beschikbaar worden als de speler een bepaald aantal punten gehaald heeft - zet de tijd en muziek stil voor een aantal seconden waardoor de speler het level kan observeren en een beslissing maken voor zijn volgende moves. een power up die de speler kan vinden in een level en kan activeren door de gespecificeerde activeer knop te gebruiken.
- Turndown for what – verlaagt het volume van de muziek voor een aantal seconden waardoor de aanvallen van vijanden significant minder schade geven. Dit is een powerup die meteen geactiveerd word tijdens het oppakken
- De move mechanics van de speler zijn: jump, double jump, crouch walk, slide, dash, run. Dashes en running en double jumps kosten stamina en dit zorgt ervoor dat de speler dit niet altijd kan doen
- De aanval mechanics van de speler zijn: punch, kick, arial kicks and punches, slide kicks, charge (een dash gebruiken richting een vijand)
- Stamina word geregenereerd over de tijd dat de speler geen stamina kostende acties uitvoert
- De speler zal in een level ook wapens kunnen vinden die van zwaarden tot waveform geweren gaan.
- Vuurwapens zullen beïnvloed worden door de muziek

Competitie/coöperatie

De competitie methode in het spel is het behalen en verslaan van highscores. En je muziek steeds sneller maken voor meer punten maar ook meer risico's

Er zit een soort van coöperatie in en dat is namelijk voor een bepaalde factie strijden en die op nummer 1 krijgen met je alle verschillende spelers in de zelfde factie.

Unique Selling Points

- Gameplay gebaseerd op muziek.
- Powerups die de muziek kunnen aanpassen.
- Keuze van game muziek en je eigen muziek.

Doelplatform

PC, linux, mac en Windows

Ontwerpdoelen

- Als spelers gaan experimenteren door hun eigen muziek te gebruiken.

- Spelers vaker terugkomen op een level om nieuwe dingen te ontdekken
- Een goede flow aan nieuwe highscores en highscores die verbroken worden

Karakters, verhaal en setting

Setting

Een cyber punk stad met veel neon licht en felle kleuren.

Hier zullen de levels van metrostations tot op wolkenkrabbers gaan.

Karakters

Er zullen een aantal speelbare karakters zijn die je minimaal kan aanpassen

De style van de karakters zullen ook in cyberpunk/Industrial punk zijn. Denk hierbij aan felle kleuren haar en gezichtsmaskers, fingerless gloves en veel studs

Verhaal

Het speelt zich af in een fantasie toekomst waar technologie natuurlijk een grote rol speelt en net neutrality niet meer bestaat. Het internet geen vrije omgeving meer is maar compleet beheerd wordt door de overheid. Hierdoor is er geen privacy meer. Voor de meeste mensen is het geen probleem dat ze gemonitord worden. Alleen niet iedereen is het hier mee eens en zijn er verschillende facties begonnen om toch nog informatie uit te kunnen wisselen in privé. De facties maken gebruik van waveforms. Dit zijn mensen die geluidsgolven kunnen omzetten in adrenaline en hierdoor veel sneller en behendiger kunnen bewegen. Waveforms gebruiken een speciale muzikspeler en oortjes die de geluidsgolven versterken. Daarom hebben waveforms tijdens een opdracht altijd oortjes in en horen ze vrij weinig van de omgeving.

Facties

- **FSA**(Free Speech Alliance) wilt er voor zorgen dat het internet weer een vrije plek wordt en gebruikt waveforms om protesten te organiseren en doen dit op een vredelievende manier.
- **ANON** is een groep die de runners gebruikt om een eigen internet op te zetten waar geen regels gelden maar ANON doet niet aan protesten zoals FSA. ANON doet vooral aan onsite hacks en gebruikt de waveforms om dead drops te plaatsen en systemen te infiltreren.
- **Fsociety** is een groep die waveforms gebruikt om aanslagen te plannen op de overheid en niet bang is om geweld te gebruiken om totale anarchie te veroorzaken.

Tijdens het begin van het spel kan de speler zich inlezen op de verschillende facties kan er daarna 1 selecteren. Gebaseerd op de gekozen factie kan de speler wat extra punten verdienen door bijvoorbeeld in de FSA geen vijanden fataal te

verwonden. Voor de rest zullen de facties gebruikt worden om highscores van de iedereen in een factie vergelijken en elke maand een winnende factie te kiezen.