

# *Momotaro*

Puzzels oplossen en vijanden verslaan door middel van het juiste karakter te gebruiken.

# Context & Thema:

Een jonge man die met behulp van zijn dieren partners, een fazant, een aap en een hond, het eiland in oud japan probeert vrij te maken van demonen

De game heeft een vrolijk maar uiterlijk met serieuze tonen. Door de verschillende speelbare karakters en afwisseling tussen vegten en puzzels blijft de game interessant.



# *Primaire doelgroep:*

Mensen tussen de 12 en de 25 jaar die niet al te veel tijd hebben vanwege werk of school maar daarna wel een paar uur tijd hebben om te kunnen spelen.

Er wordt het meest gefocust op middelbare scholieren. Waarbij de opleidingsniveau niet echt uitmaakt.

De interesses van de doelgroep zijn voornamelijk spelletjes spelen. Ze kunnen ook geïnteresseerd zijn in dit spel door de Japanse style die erin voorkomt.

De twee meest voorkomende player types in dit spel zijn voornamelijk explorer en killer.



MARKETING STRATEGIE.

# Platform:

Deze game wordt een desktop game. De reden hiervoor is, dat er niet veel limitaties is aan hoe groot je game is en hoe zwaar hij is. Ook is het gemakkelijk om updates te maken en dingen toe te voegen zonder dat er een ander bedrijf tussen zit.

De doelgroep heeft over het algemeen wel een computer beschikbaar en die ze vaak ook voor gebruiken voor hun werk en of school en daarna dus gemakkelijk het spel kunnen opstarten.



# Opbrengsten:

Wat zijn de kosten en opbrengsten van jullie game?

Koppel dit ook aan je platform keuze (elk platform heeft andere kosten, licenties, opbrengsten, etc.).



# *User Skills:*

- Snelle reactievermogen
- Goed kunnen anticiperen
- inzicht vermogen
- Snel kunnen aanpassen

# Gameplay: onepage

## Beroepsopdracht mythes: Momotaro

Team 1

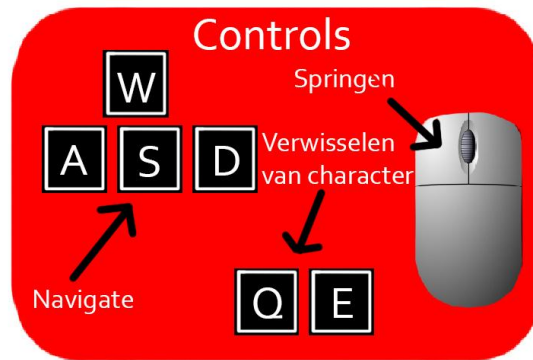
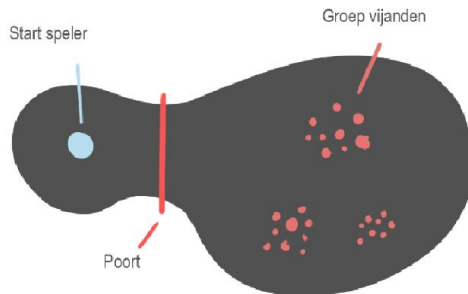
17-5-2021

### Core mechanics

- Lopen
- Springen
- Puzzels oplossen
- Van character verwisselen

### End condition

- Je wint als je de boss in het laatste level verslaat
- Je verliest als je de boss in het laatste level niet verslaat



### Gameplay zin:

Doormiddel van de juiste character te spelen moet je puzzels oplossen en enemies verslaan

### Achtergrond informatie

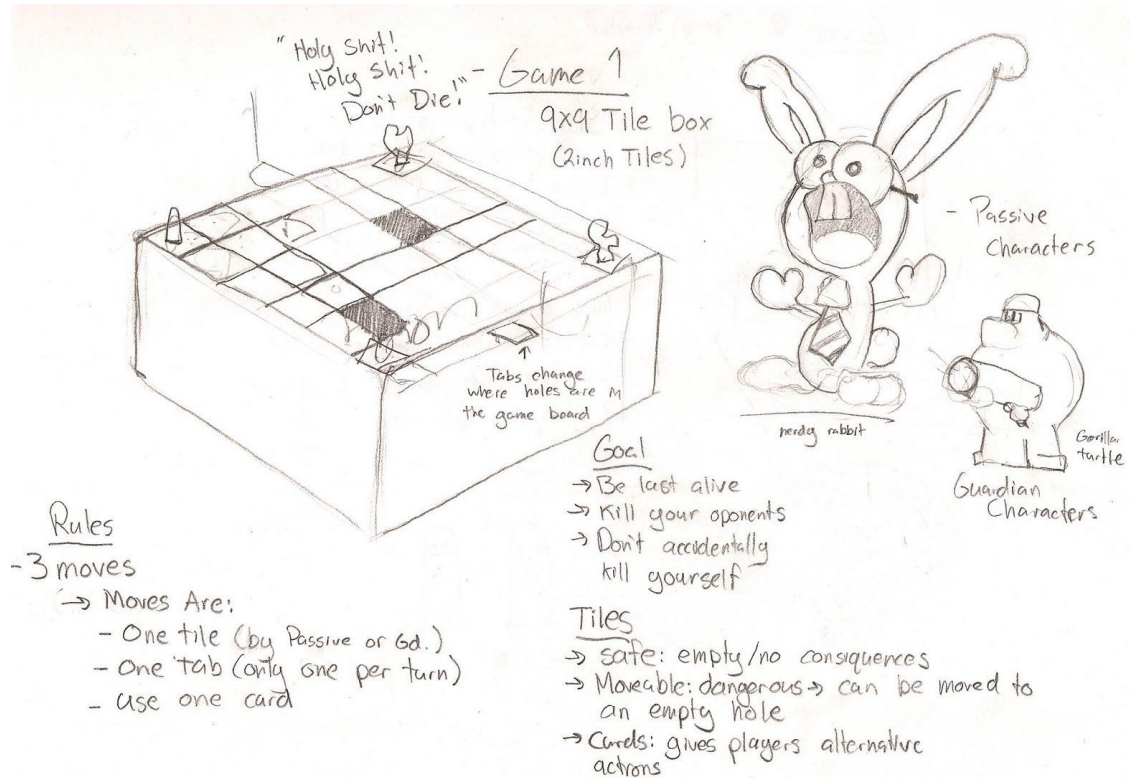
Onze game is gebaseerd op de Japanse mythe: Momotaro



# Gameplay:

Communiceer middels plaatjes wat het **DOEL** is, wat de **OBSTAKELS** zijn en wat de (basis) **REGELS & MECHANIEKEN** (middelen) zijn.

Anderen moeten jouw game concept kunnen snappen door alleen het GDD te lezen.



# Gameplay:

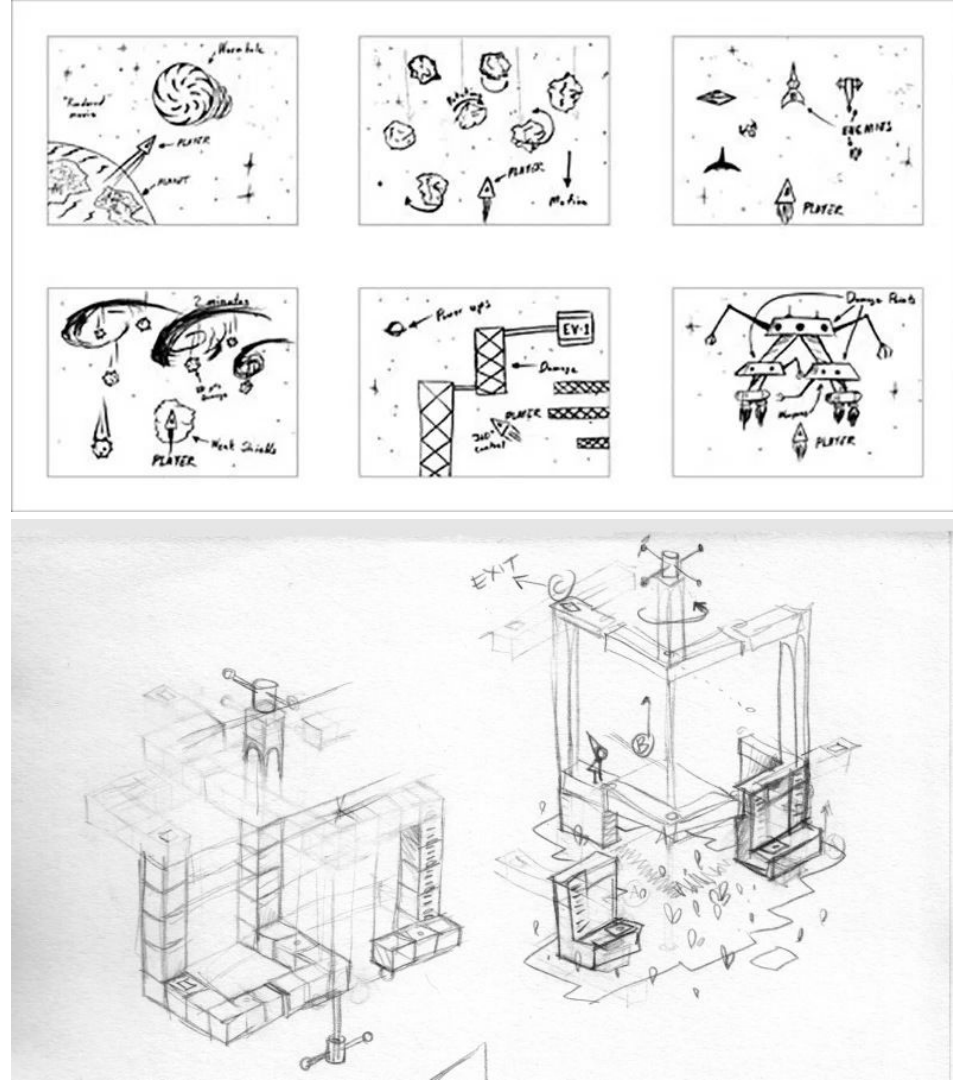
CRITERIA voor je Mythe:

- het verhaal van de gekozen mythe is (geheel of deels) verwerkt in de game
- de game is in de context geplaatst van de mythe
- er is een duidelijk verband tussen het verhaal en de game mechanics

# Gameplay:

Verdere uitleg van je game.  
Gebruik plaatjes, moodboards,  
wireframes, storyboards,  
flowcharts, of een combinatie  
van factoren.

“Whatever works.”

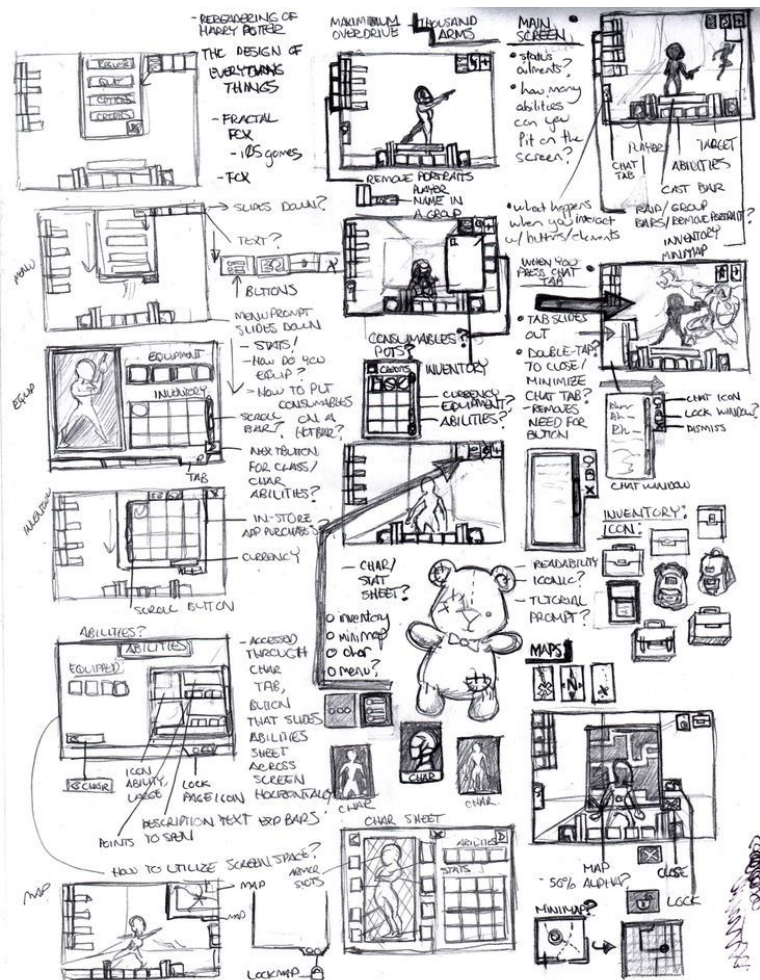


## Gameplay:

Layout schetsen van hoe het spel scherm eruit ziet.

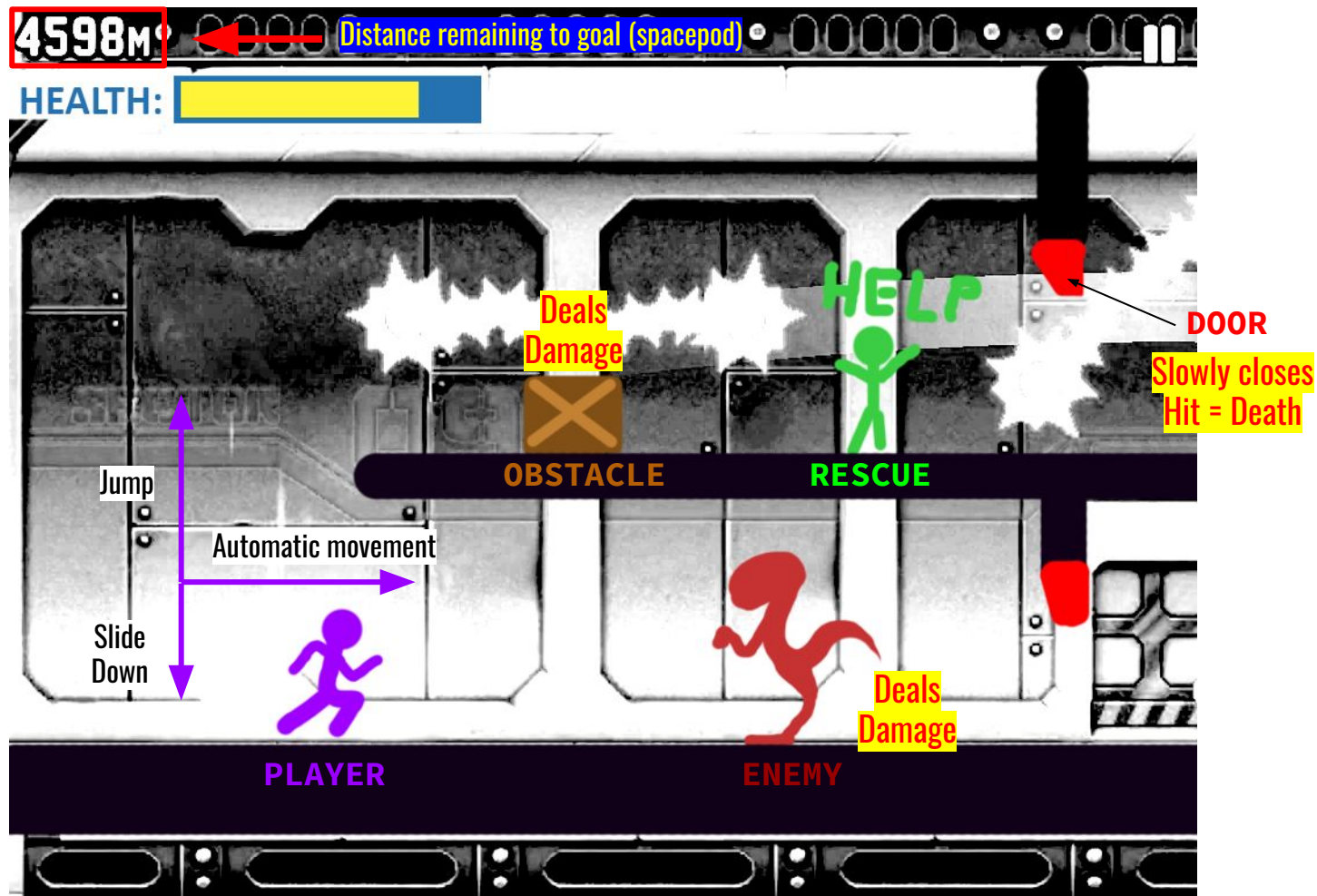
## Denk aan Wireframes.

Gebruik wireframe om uit te leggen welk onderdeel uit de game wat doet of betekent.



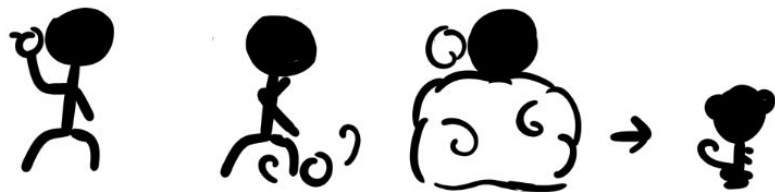
# GAMEPLAY:

In één plaatje kan je al een heel hoop uitleggen.



# GAMEPLAY:

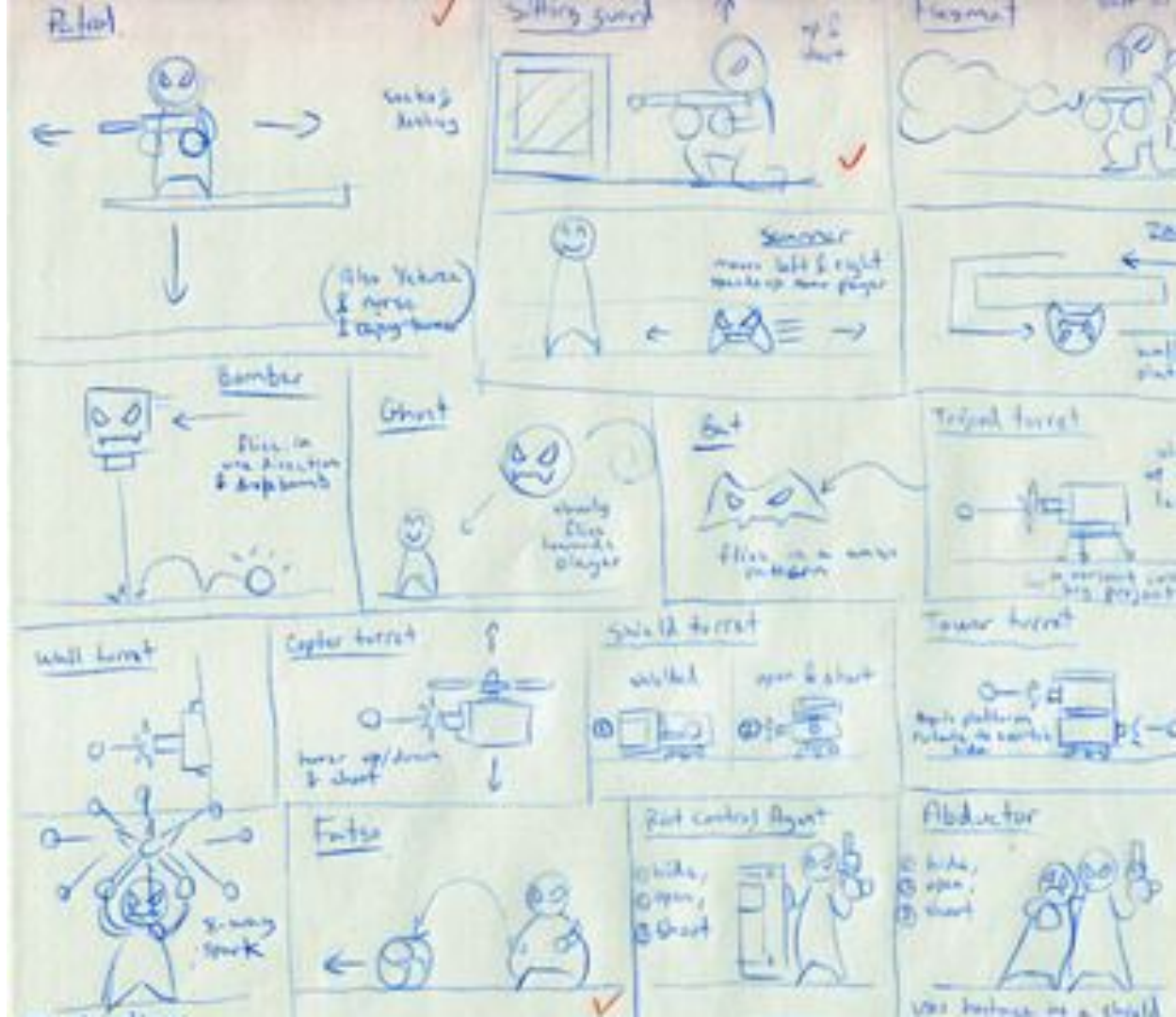
Aanvallen karakters en  
vijanden





# GAMEPLAY:

De meest simpele tekeningen laten al HEEL VEEL zien hoe de game moet werken (en zelfs voelen).



# RPS Card Game - General Play Flowchart

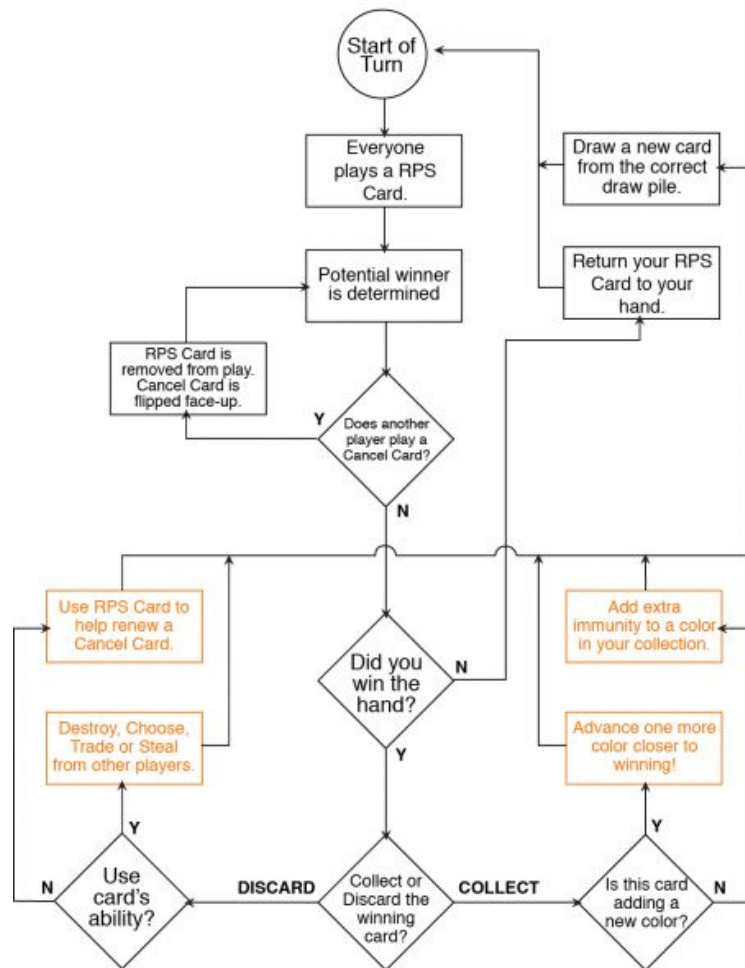
Flowchart updated 03-2-16

## GAMEPLAY:

Flowcharts maken regels gestructureerd en overzichtelijk.

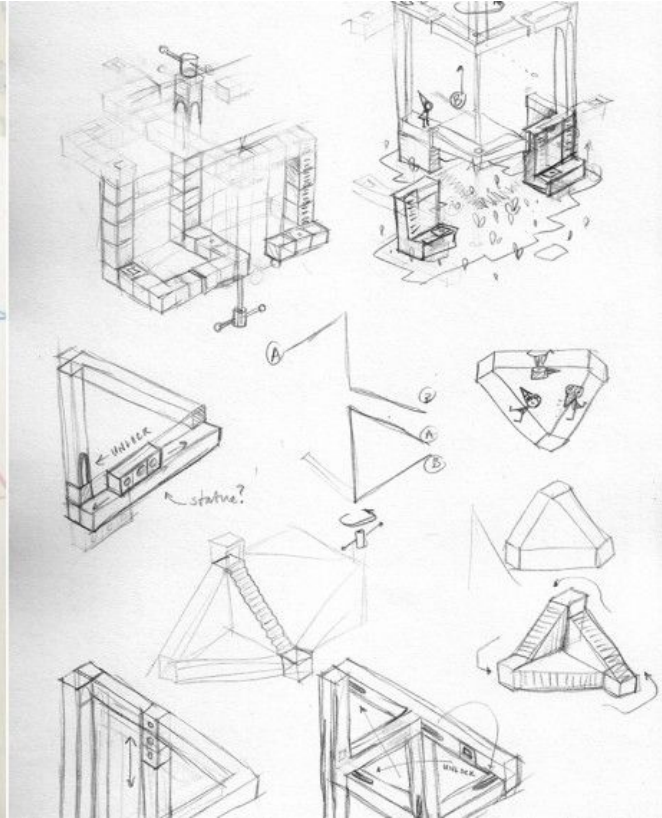
Gebruik kleur en vorm om betekenis te geven aan informatie. Bijvoorbeeld:

- [DIAMANT] = Controle Ja/Nee
- [VIERKANT] = Actie
- [CIRKEL] = Start/Resultaat





# GAMEPLAY:



# GAMEPLAY:

Layout schetsen van hoe het spel scherm eruit ziet.

Denk aan Wireframes.

Gebruik wireframe om uit te leggen welk onderdeel uit de game wat doet of betekent.

Building Placement  
as Object Grid  
aka "Whitman's Conceit"

