

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.



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:

Omzet	1e jaar
Omzet geleverde diensten	
Omzet geleverde producten - (hoeveel games heb je verkocht)	€ 30.000
Totaal omzet	
Inkoop materialen	€ -
Inkoop producten	€ -
Diensten door derden	€ -
Totaal inkoop	€ -
Brutowinst	€ 30.000
Kosten	1e jaar
Personeelskosten	€ 21.600
Huisvestings- en inventariskosten	€ 11.748
Vervoer- en transportkosten	€ 2.580
Promotiekosten	€ 7.500
Algemene beheerkosten	€ 6.000
Afschrijvingen	€ 7.644
Totale kosten	€ 57.072
Rente- en bankkosten	€ -
Nettowinst (= fiscale winst)	€ -27.072
Aanvullende informatie:	
Toelichting geleverde producten.	
We bedachten de game te verkopen voor 25 euro en dat we zelf 80% voor krijgen, dat is dus 20 euro. We denken dan in een jaar ongeveer 1500 games verkocht te hebben. Dat is in totaal 30000 euro.	

User Skills:

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

Gameplay: onepage (Sprint 1)

Beroepsopdracht mythes: Momotaro

Team 1

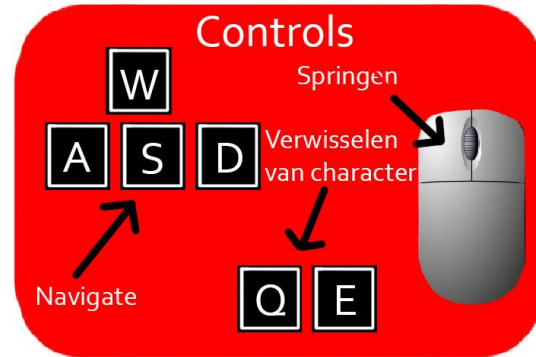
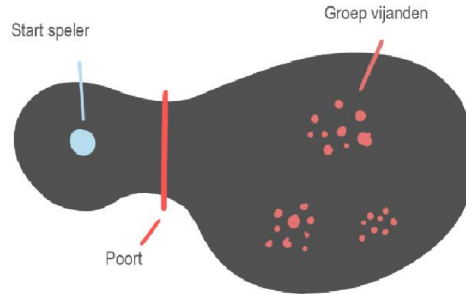
17-5-2021

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: onepage (Sprint 2)

MOMOTARO

Achtergrond

verhaal:

Een Japans sprookje over de jonge held Perzikjongen (Momotaro). Een oud en kinderloos Japans echtpaar vindt op een dag een grote perzik. Wanneer ze die open willen snijden komt er een jongen uit. Ze noemen hem dan ook Momotaro en voeden hem op. Op 15-jarige leeftijd wil hij de wereld intrekken om de demonen op Duivels-eiland te verslaan. Onderweg komt hij een hond, aap en fazant tegen die hem op zijn reis vergezellen.

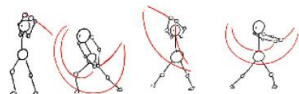
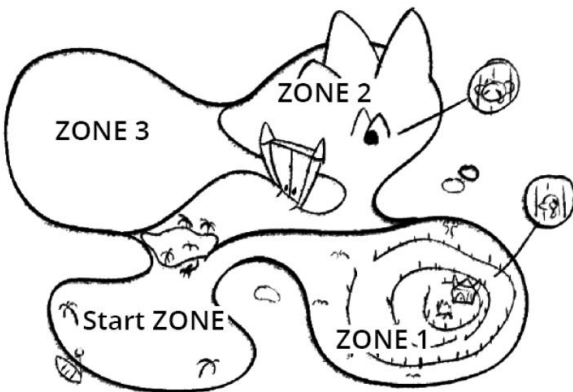
Speler:

- Als de speler speelt je als Momotaro
- Als Momotaro kan je rond lopen door de levels met behulp van W (naar voren), A (naar links), S (naar rechts) en D (naar achter).
- Door de linker muis knop te gebruiken kan je met Momotaro's katana vijanden slaan.
- Momotaro slaat drie keer achter elkaar met daar na een korte pauze (zie "attack chain").
- Vijanden kunnen ook terug slaan.
- Momotaro heeft een bepaald aantal hit punten. Wanneer de vijanden dat naar nul hebben gebracht door hen aan te vallen, heb je verloren en moet je het huidige level opnieuw doen. attack chain >

Als de speler start je in de start zone. Daar word je geïntroduceerd tot de combat en hoe je moet bewegen. Onder tussens vind je hier en daar een paar enemies om mee te oefenen. Wanneer de speler uit de start zone probeert te komen word die begeleid om daar zone 1 te gaan om dat het andere pad afgesloten is door een

obstakel. Zone 1 is een open veld dat op gedeelte is in 3 ringen door hekken. met in het midden een outpost van enemies. Gebouw vind de speler een fazant die je helpt om het obstakel weg te halen. Maar om daar te komen moet die eerst een weg zien te vinden door de ringen. In de buitense ring vind je weinig enemies maar hoe

verder je naar binnen gaat hoe groter de groepen worden en hoe sterker ze zijn. Wanneer de sterks enemy in de outpost is verslagen kan je terug naar de start zone en nu het andere pad volgen naar zone 2. Als je naar zone 2 gaat kom je langs een grote deur, die niet mogelijk is om open te maken.



Omgeving

De game speelt zich af op een Japans eiland. Het eiland is verdeeld in verschillende zones af beschermt door puzzels.

Artstijl:

De stijl moet zich voor doen als oude Japanse schelder kunst maar vertaald naar 3d.

Enemies:

- Enemies lopen rond op het eiland.
- Enemies verschijnen en golven.
- Elk level verschijnt er nieuwe groepen.
- De groepen worden per level steeds groter.
- Als de speler in de buurt komt zullen de enemies hen achter volgen.
- Wanneer de enemies dicht genoeg zijn in bij de speler vallen ze aan.
- Enemies vallen aan met hun magische klauwen.
- Enemies kunnen ook terug aan gevallen worden door de speler
- Ze hebben een bepaald aantal hit punten. Elke keer als de speler aan valt en hen raakt gaan de hit punten naar beneden. Als de hit punten op nul staan gaat de enemy dood.

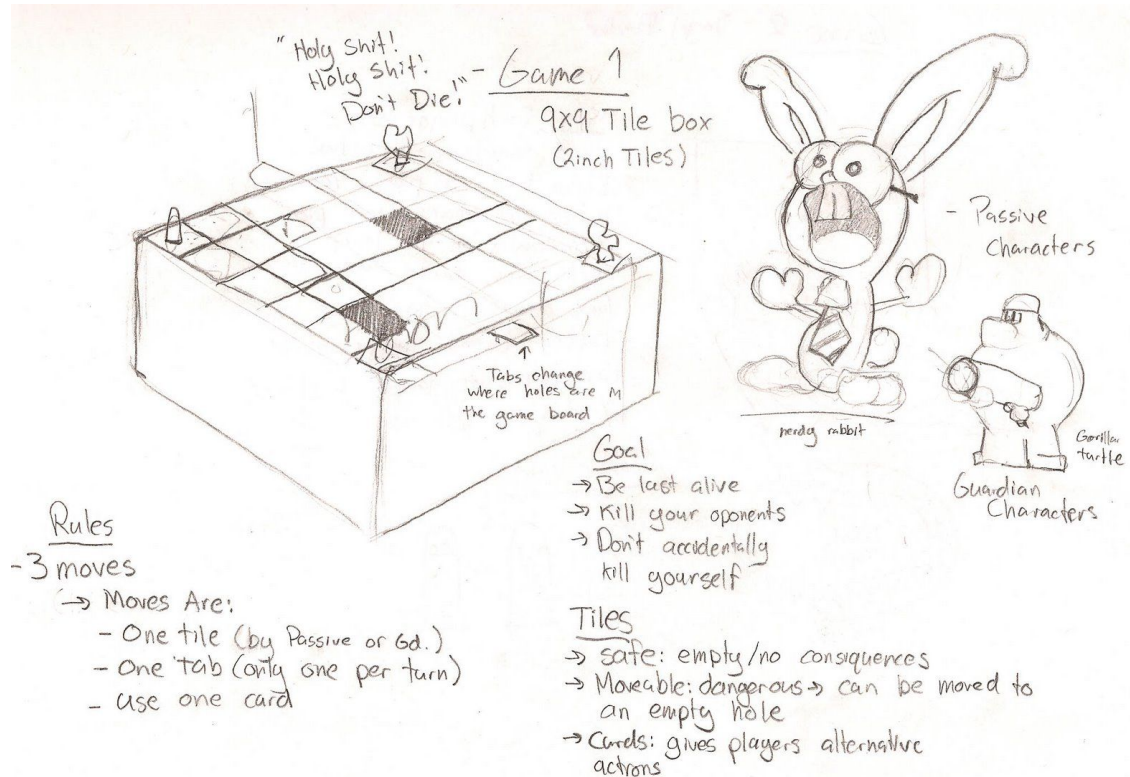
Gameplay zin:

Grote groepen vijanden verslaan door middel van slaan

Gameplay:

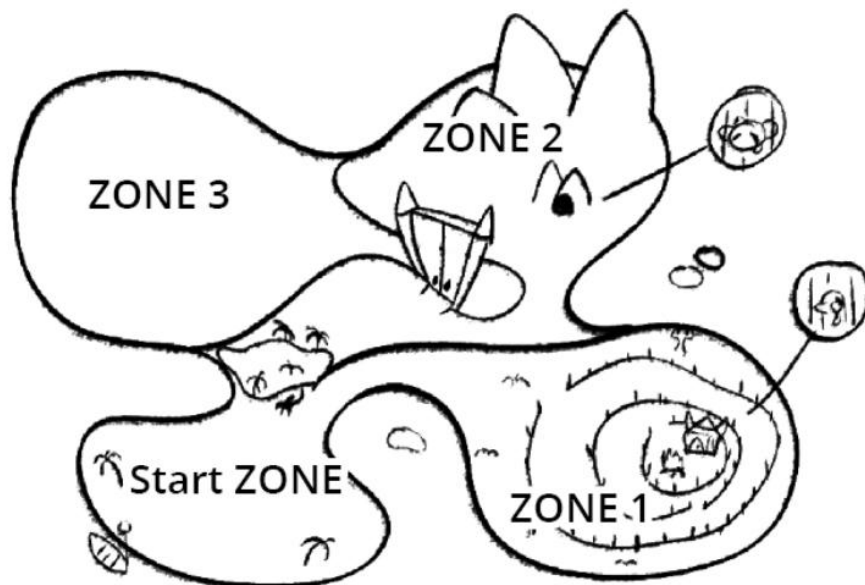
Communiceer middels plaatjes wat het **DOEL** is, wat de **OBSTAKELS** zijn en wat de (basis) **REGELS & MECHANIEKEN** (middelen) zijn.

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



Gameplay:

MOMOTARO



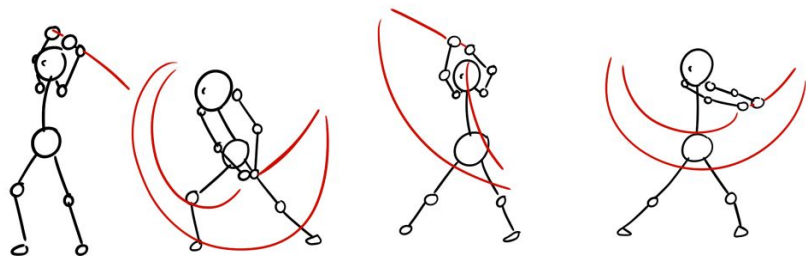
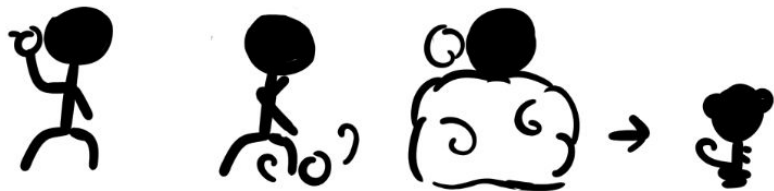
Als de speler start je in de start zone. Daar word je geïntroduceerd tot de combat en hoe je moet bewegen. Onder tussen vind je hier en daar een paar enemies om mee te oefenen. Wanneer de speler uit de start zone probeert to komen word die be geleid om daar zone 1 te gaan om dat het andere pad afgesloten is door een

obstakel. Zone 1 is een open veld dat op gedeeld is in 3 ringen door hekken, met in het midden een outpost van enemies. Gebouw vind de speler een fazant die je helpt om het obstakel weg te halen. Maar om daar te komen moet die eerst een weg zien te vinden door de ringen. In de buitense ring vind je weinig enemies maar hoe

verder je naar binnen gaat hoe groter de groepen worden en hoe sterker ze zijn. Wanneer de sterks enemy in de outpost is verslagen kan je terug naar de start zone en nu het andere pad volgen naar zone 2. Als je naar zone 2 gaat kom je langs een grote deur, die niet mogelijk is om open te maken.

GAMEPLAY:

Aanvallen karakters en
vijanden



GAMEPLAY:



Karakter

v



andere karakters

v



<health points



<health points



<health points

<---nu geselecteerde karakter

