

GAME CONCEPT DOCUMENT

werktitel : niflheim

Naam schrijver: Brecht Sohier

team-nummer: 9

Synopsis – player role - gameplay

Wat is de verhaallijn van de game, als je het in verband brengt met de game-mechanics ?

Hel, Noorse godin van de dood, rijdt op haar paard “helhest” door werelden waar zij verloren zielen verzamelt die zij terugstuurd naar de dodenrijken waar ze thuishoren.

Criteria:

- 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
-
-

Doelgroep – genre - platform

Wat is de doelgroep: wat oudere casual spelers.

Wat is het genre ? - endless runner

Welk platform is gekozen ? - pc (we willen later nog kijken of we het in mobile gaan doen)

Criteria:

- de doelgroep is onderzocht, geef bronvermelding aan
 - de doelgroep is gerelateerd aan de game (daarom 'doel'-groep)
 - de keuze voor genre en platform is onderbouwd n.a.v de doelgroep
-
-

Game world – game flow

De game speelt zich af in niflheim, de limbo van de Noorse mythologie. De speler kan zich over drie lanes verplaatsen. Het is de bedoeling dat de speler door portals heenrijdt. De portals worden ge-unlocked op het moment dat de speler een bepaald zielen heeft verzameld. De speler kan alleen zielen verzamelen die overeenkomen met de kleur van de cape van de speler.

(beschrijf deze kunstmatige wereld)

Hoe beleeft een speler het spel ?

De speler rijdt op het paard van Hel door niflheim, de speler gebruikt een controller. De linkerjoystick wordt gebruikt om van lane te veranderen, daarnaast kan de player met een zijts slaan om projectiles te blokkeren door op X of B te drukken (afhankelijk van de richting waar de projectile vandaan komt).

Criteria:

- de doelgroep kan zich vinden in de game world (immersion)
 - de game world en flow zijn logisch te herleiden naar het concept
 - er is sprake van een duidelijk verband tussen game world en flow
-