

The High Concept Document

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

<Project U>(Temporary)

<Martijn van Dijk, Christiaan van den Berg, Jordan Ramirez, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg >

Inleiding

Een top-down 2D shooter met RPG en survival elementen. De speler moet in een overwereld quests zoeken, waarna deze uitgevoerd kunnen worden in een dungeon. In de overwereld zijn shops, upgrades voor wapens etc beschikbaar.

Features

- 2D top-down point of view shooter
- Er is een overwereld waar missies te vinden zijn, die vervolgens in een onderwereld uitgevoerd moeten worden.
- In de overwereld zijn upgrades voor wapens te koop.
- In een missie is een beperkt aantal wapens mee te nemen
- Het spel is fast-paced tijdens combat
- Tussen gevechten door is er tijd om voor te bereiden op het volgende gevecht
- Er is health regeneratie op grond van beschikbaar energie. Als de spelers energie bar op is verliest hij health en eventueel movement speed.

Speler motivatie

Meerdere missies waardoor steeds andere mappen beschikbaar worden. Hierdoor wil je doorspelen. Ook is het wapen leveling systeem een motivatie; je wilt naar de hoogste tier toe (geven speciale looks en beste stats).

Genre

Top-down 2D twin-stick shooter met RPG en survival elementen.

Doelgroep

Tieners/Jong volwassenen.

Mechanics

wapen types: hitscan, projectile en beam. Vijanden hebben verschillende wapen types waarmee de speler per vijand anders moet denken om die vijand te verslaan. Wapens van de speler krijgen XP als ze schade doen tegen vijanden en kunnen hierdoor worden verbeterd.

Competitie/cooperatie

Highscores per level, berekend door de tijd en health die is verloren tijdens een level. Mogelijk kan er een LAN PVP combat optie toegevoegd worden als er tijd over is.

Unique Selling Points

- Unieke combat mechanics (Bijv. controls inversing, screen changing etc.)
- Het levelen van wapens waardoor ook de begin wapens nog waarde kunnen behouden
- Combinatie van de snelle combat aspecten van een shooter en de verhaallijn elementen van een RPG
- Zelf gegenereerde kaarten die bestaan uit tegels van op elkaar aansluitende deelkaarten

Doelplatform

Windows & Linux

Ontwerpdoelen

Het spel moet fast-paced zijn tijdens combat waardoor de volle concentratie vereist is. Verder moet er variatie zijn in maps en missies zodat het spel niet gaat vervelen. Uiteindelijk moet er ook een goede verhaallijn door het spel liggen met een geschikt einde.

Karakters, verhaal en setting

Je speelt altijd met de zelfde karakter, maar de karakters die contracten verkopen kunnen wel een verhaal hebben. W. I. P.