Pizza Delivery Simulator

Concept: Je bent een pizzaberzorger in een stad die is overgenomen

Door daklozen. Je doel is om pizza’s te brengen naar mensen in

Hun huis die te bang zijn om naar buiten te gaan vanwege al de daklozen

Gameplay: Je begint bij de pizzeria waar je een huis aangewezen krijgt

Waar je een pizza heen moet brengen. Je moet het huis bereiken zonder te veel daklozen te raken. Als een dakloze je raakt gaat de kwaliteit van je pizza omlaag waardoor je minder punten krijgt. Als de kwaliteit 10% of lager is heb je verloren. Er zijn ook daklozen in winkelwagentjes en als die je raken heb je meteen verloren.

Je kunt de game wel verliezen maar niet echt winnen, je kunt blijven doorspelen om je highscore te verbeteren.

Stijl: De game moet een beetje een Arcade-game uitstralen. De game is gemaakt in een vrij simpele low poly artstyle, er worden vooral warme en vaste kleuren gebruikt(bijna geen textures enz.). Alles word op schaal gemaakt(meters). De setting is een moderne stad(jaar 2000-2017).

Het verhaal:

Hoofdpersoon: Eren

Setting: Modern

Stad: Litrical

Litrical was eerst een bloeiende stad vol met hard werkende mensen. De stad was op zijn hoogste moment totdat de daklozen de stad overnamen. Mensen werden bang om hun huis uit te gaan. Steeds meer en meer mensen bleven thuis. Supermarkten sluiten, winkels sluiten, restaurant gaan dicht.

Eren was een dood normale bezorger. Hij moest werken op de dag van de overname. Hij ging vol moed naar zijn werk toe. Bij de pizzaria die als enige die dag open was. Heel veel mensen deden bestellingen voor pizza's. Maar eren moest goed oppassen voor de daklozen die zijn pizza's wouden stelen uit zijn handen wanneer hij ze ging brengen.

De game is gebaseerd op games zoals:

Lego Island(alle), Supreme: Pizza Empire en GTA.

Kleuren:

Reference Images:















