Concept

Asian travelling merchant travelling around medieval Europe, helping sick people by giving them the tea they need to recover. Ingredients for the teas can be collected by exploring the surrounding area(s), which may include puzzles, combat and possibly more.

# Levels

Merchant goes around villages / places. Each village / place is a level with a (sick) person who needs tea. Throughout this quest the merchant gets to know their story of how they got sick or how they got in their current situation.

# Minigames

1. Waterkoker 🡺 druk op knop om te beginnen. Op het einde gaat geluid af, omdat de waterkoker zichzelf uitzet.

- Minigames hiervoor moeten steeds moeilijker worden, opbouwend t/m deze. Muziek steeds drukker/intensiever.

- Uitleg / waarschuwing zodat de speler het gevoel krijgt dat dit serieus gaat zijn.

- HP balk voor stress.

- Epische muziek voor de waterkoker minigame.

- Waterkoker op/boven vuur plaatsen.

- 2-5 minuten wachten i.v.m. “dat waterkokers in die tijd nog niet zo snel waren.”

- Als tijd over, maak dan 1e thee met kampvuur. Laatste thee met waterkoker.

- Of laat player zeggen: “gelukkig is water koken super gemakkelijk”

- Laat player naar kampvuur gaan en ermee interacteren

- Waterkoker op kampvuur plaatsen.

2. Het mixen van de ingrediënten.

3. Minigame per ingrediënt

5. Turn-based combat? (als tijd over / na game jam)

6. On-map combat? (als tijd over / na game jam)

# Areas

2. Kampvuur plekkie 🡺 plek voor de merchant om z’n thee te maken.

1. Bos 🡺 Ingrediënten. Voor MVP zieke persoon hierin.

Dorp 🡺 Zieke man vindplek als tijd over.

# Stories / people

## 1. Zieke man in bos krijgt thee van Eisai.

Intro

- Man tegen boom aan gelopen (Joooooooooooooooo geluidseffect)🡺 duizelig, op de grond, stervende, huilt:

Grappen:

- Ergens dialogue: “Ice tea? Nee dankje man.”

- Bitchu Province

- Eye sight 🡺 “my eye sight is gone”, “no i am not, i am here”

Midden

4 hoofdstukken:

1. Chapter 1: The way of Flow

2. The way of Feedback

3. The way of Continual Experimentation and Learning

4. The way of tea.

Einde spel

- Zieke man is geholpen, Eisai gaat door naar het volgende avontuur.

- Eisai loopt verder nadat hij de man heeft genezen. Nog bedenken wat precies.

- Genezen man gaat naar zijn dorp (dit zien wij niet). Komt terug met meer (zieke) mensen. “This is the man with the magical water cooker!”

- Fade to black, sound effect, end of game prototype.

# Difficulty settings (extra als tijd over)

Na gesprek met 1e zieke man 🡺 kiezen van welke thee je gaat maken.

- Water 🡺 spel eindigt direct. Gooit kokend water over hem heen 🡺 game over scherm + opent wikipedia automatisch

- Groene thee 🡺 normaal.

- Dragon Jasmijn thee 🡺 impossible.

# Teas

1. Groene Thee 🡺 recept / ingrediënten komen nog

# Sound effects

1. Jooooooooooooooooooooo

2. Talking / dialogue sound(s)

3. Background OST

4.