

## GDD MYTHE

Team 10

Daan, Bob, Bjorn, Eva, Mila, Miles en Sanne

### Inhoud

- Game concept
- De mythe
- Babylonische spraakverwarring
- Doelgroep
- Core-gameplay
- User-skills
- Platform
- Kosten
- Inkopen
- Player movement

### The fate of Babylon

Ons spel speelt zich af in mesopotamië. De toren van Babel is bijna af en jij bent hem aan het beklimmen. Terwijl jij dit doet probeert God jou te stoppen voordat je de top van de toren bereikt.

#### Verhaal:

Het verhaal begint op aarde, een wereld waar iedereen nog maar 1 taal spreekt. Iedereen verstaat elkaar en communicatie is dus geen enkel probleem voor iedereen. Na de Zondvloed (\*een grote vloedgolf die veel mensen uitroeit als straf voorgelegd door een god of goden\*) trokken enorm veel mensen naar Oostelijke richting en vestigde zich op de vlakte van 'Sinear'. Daar bakten de mensen stenen en wovelen ze zeiden. De mensen wilden van de stenen een grote stad bouwen met een grote toren, een toren zo hoog dat hij naar de hemel reikt.

De mensen hoopten dat de stad beroemd zou worden en dat iedereen er wilde wonen zodat de mensheid niet verspreid over de wereld leefde maar allemaal op 1 plek. God daalde neer om te kijken naar wat de mensen aan het bouwen waren, maar God was hier niet blij mee en veroorzaakte spraakverwarring, andere talen zodat mensen die eerst 1 taal spraken nu ineens een ander spraken. Ook verspreide God de mensen over de aarde. De stad bleef met een groep mensen achter. Veel te weinig mensen om de stad af te maken en ook de toren. De toren werd langzaam wel verder afgemaakt door de mensen maar later bliezen sterke windstoten de toren toch omver. En volgens 'het Boek der Rechvaardigen' zou er maar 1/3de deel overgebleven zijn van de toren na de windstoten. En bleef de stad Babel onafgemaakt achter.

## **Babylonische spraakverwarring:**

er is ook een uitdrukking ontstaan door dit verhaal. De uitdrukking 'Babylonische spraakverwarring' is een uitdrukking die verwijst naar veel mensen die door elkaar praten en iedereen er niet wijzer van word. Babylonische spraakverwarring betekent dus simpelweg: 'Elkaar niet begrijpen door slechte communicatie'.

## **Doelgroep:**

Mannen en vrouwen tussen de 14 en 30 jaar met school of een 9 to 5 baan. Deze mensen hebben een interesse in games en zijn niet bang om moeilijkere spellen te spelen die eventueel wat meer tijd kosten. Ze houden van spellen met snelle actie en platformer games waarin je strategisch vooruit moet denken en een snelle reactie tijd moet hebben.

## **Core Gameplay**

Het is een roguelike spel. Wanneer de speler dood gaat moet de speler vanaf het begin van het level beginnen, zonder alle upgrades of bonuses die eerder in het level zijn opgepakt.

Het spel heeft per level een tijdslimiet. De speler moet het level uitspelen voordat de tijd op is en mocht het zo zijn dat de speler niet op tijd het level uitspeelt, dan stort de toren in en moet het level opnieuw worden gespeeld.

In ons spel is de gameplay opgesplitst in twee delen; er is een gedeelte wat bestaat uit platforming en een gedeelte wat bestaat uit een combat gauntlet.

In het platforming gedeelte is het de bedoeling dat je via de buitenkant van de toren zo snel mogelijk het eind van het level bereikt en naar het combat gedeelte kan. Dit gaat niet zomaar want om zo snel mogelijk dat te bereiken moet je goed nadenken over waar je het beste kan springen en of je vanaf dat punt makkelijk door kan.

Binnen in de toren is het combat gedeelte. In dit deel zijn er meerdere enemies die je zo snel mogelijk moet verslaan voordat je door kan naar het volgende level. Er zijn meerdere soorten enemies die thematische en gameplay variatie met zich meebrengen.

## **User skills**

- Snelle reflexen: De speler moet snel op veranderingen in het spel kunnen reageren.
- Vooruit kunnen denken: De speler moet kunnen anticiperen wat er kan gebeuren nadat ze een bepaalde actie hebben gedaan.
- kan tegen spanning: De speler moet onder druk beslissingen kunnen maken wanneer er een timer is.
- snel beslissingen kunnen maken: de speler moet deze beslissingen snel kunnen maken zodat de speler geen tekort aan tijd krijgt.

## **Platform:**

Nintendo Switch- Voor degene die on-the-go zijn met een 9-5 baan en/of een opleiding is de hybride console van de nintendo switch zeer aantrekkelijk en passend bij onze core-audience/doelgroep

Steam- Steam is een zeer stabiel platform waar veel spellen vanuit dezelfde genre op het moment in de markt veel success vinden, buiten om, de hardcore gaming markt is hier makkelijk te bereiken.

## **Kosten**

Steam Publishing Kosten: 100 Dollars

Nintendo Switch Publishing Kosten: Gratis, maar het project moet eerst goedgekeurd worden door Nintendo.

Engine (Unity): Zolang het bruto inkomen van je game niet meer is dan 100.000 dollar is, dan kan je het gratis unity license gebruiken. Mocht het zo zijn dat je meer dan dat verdiend maar wel onder de 200.000 dollar blijft, is het 399,00 dollar per jaar.

## **Inkomen**

Steam neemt 30% van alle games die minder dan \$10 miljoen hebben verdiend, boven dat bedrag neemt Steam 25% en na \$50 Miljoen aan game sales neemt steam 20%.

## **Player movement**

Movement die de speler onmiddellijk op topsnelheid brengt, maar tijd nodig heeft om tot stilstand te komen.

Combat actions zetten de speler direct stil, maar verplaatsen hem een korte afstand richting de enemy.

Een kleine voorwaartse sprint (Mogelijke iFrames, verschillende niveaus aan sprint kracht met langere cool-downs)

- AD/Left Thumbstick: Movement
- Spacebar/Bottom Facebutton: Jump
- Left mouse button/Right Facebutton: Attack
- S-key/Right-Trigger or Bumper: Dash
- /Right Facebutton: Interact/Pick-up