

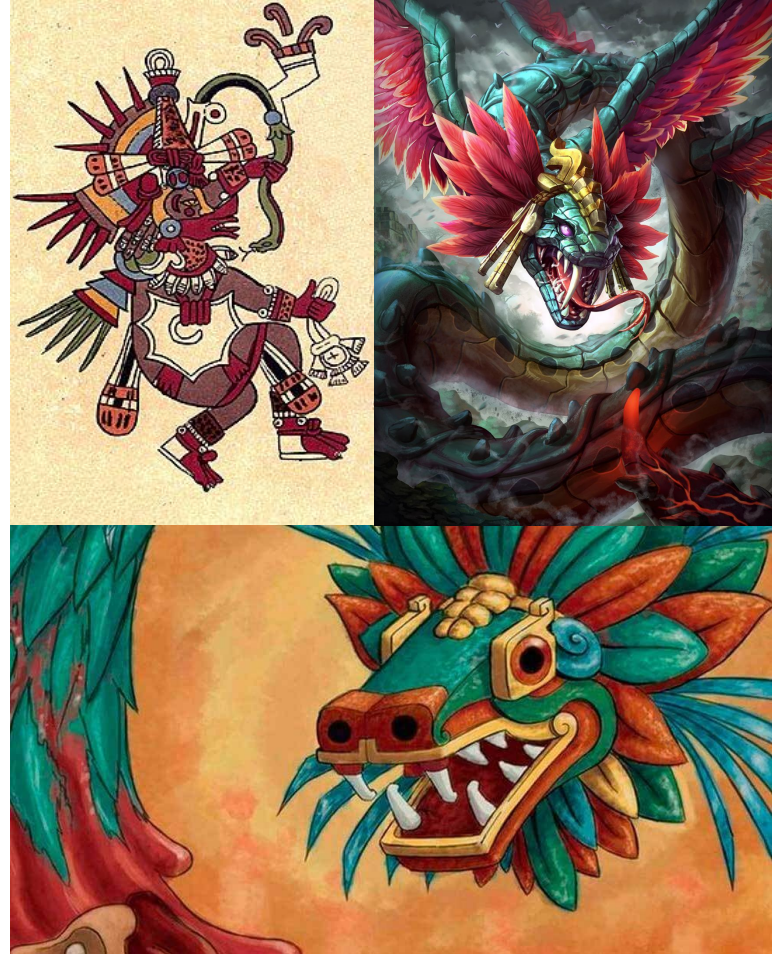
QUETZALCOATL

Een Puzzle Adventure Mythological Snake Game

CONTEXT & THEMA:

Een mayan/aztec mythische wereld waarin de mythische god Quetzalcoatl Naar de Aarde probeert te komen. Traps, puzzels en andere obstakels proberen je te stoppen van je doel te bereiken. Het is alles of niets, want Quetzalcoatl heeft maar 1 leven!

De game heeft een calme, kleurrijke Atmosfeer. Je krijgt veel tijd om na te denken en hoeft niet te stressen.



DOELGROEP:

Kinderen tussen de 9 en 12 jaar. Deze kinderen zijn na een lange schooldag aan het wachten om een spelletje te spelen en besluiten een keer iets anders dan fortnite te spelen. Terwijl ze dit spel spelen verbeteren ze ook hun concentratie en manieren hoe ze lastige dingen kunnen oplossen waarvan ze die vaardigheden ook op school zouden kunnen gebruiken.

De kinderen spelen namelijk ook niet veel spelletjes waar bloed in voorkomt, maar waar je wel in dood zou kunnen gaan, en dat biedt Quetzalcoatl dus ook.



PLATFORM:

Het spel is gemaakt voor exclusief pc, maar zou mogelijk ook geport kunnen worden naar mobile of console. Dit komt doordat de controls heel simpel zijn en op elke controller type mogelijk zijn na te maken.



OPBRENGSTEN:

Kosten: 68,400,100

Platform PC

Steam: neemt 30% van winst

Opbrengsten: na 11856 dlc's is er winst

DLC1 skin: 1,50 euro

DLC2 Level: 6,00 euro

Begroting Team 10

datum/week	gedaan die dag	uur /week	kosten/groep	Costs
04/05/2020	preproductie	20	228	€ 4.560,00
11/05/2020	productie	40	228	€ 9.120,00
18/05/2020	productie	48	228	€ 10.944,00
25/05/2020	productie	43	228	€ 9.804,00
01/05/2020	productie	40	228	€ 9.120,00
08/05/2020	productie	36	228	€ 8.208,00
15/05/2020	productie	34	228	€ 7.752,00
24/05/2020	productie	39	228	€ 8.892,00
				€ 100,00
				€ 0,00
				€ 0,00
				€ 0,00
				€ 0,00
				€ 0,00
				€ 0,00
				€ 0,00

			Totaal kosten	€ 68.500,00
--	--	--	----------------------	--------------------

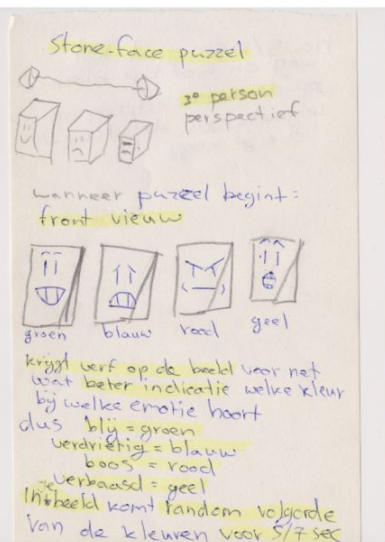
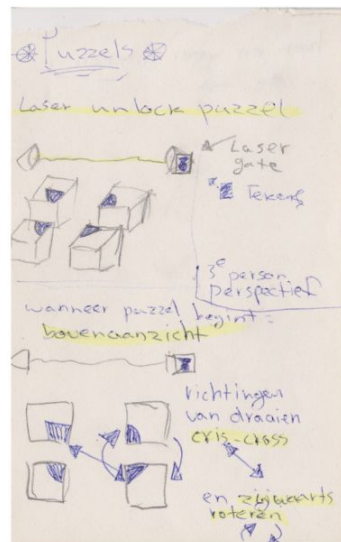
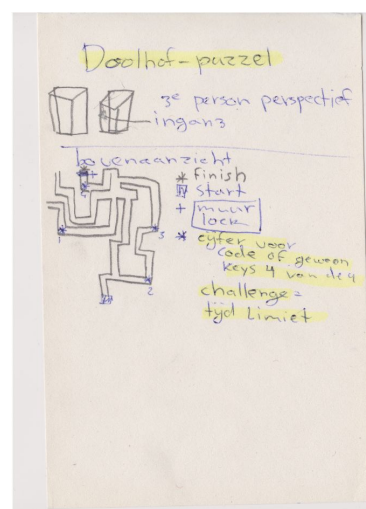
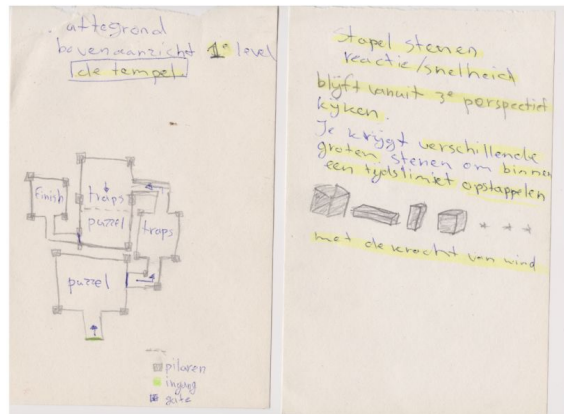
USER SKILLS:

- Diep kunnen nadenken
- Goed informatie kunnen opslaan
- Goede 3D bewustzijn
- Kleur codes onthouden
- Geduldig zijn

CONCEPTEN:

mechanics

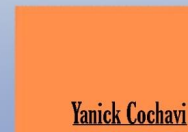
Uitwerking concepten



GAMEPLAY:

We hebben voor een
kleurrijk palet gekozen
omdat we het Azteken
gevoel over willen
brengen op de speler

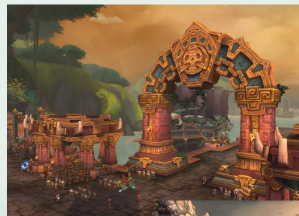
Moodboard



Yanick Cochavi

Styleboard

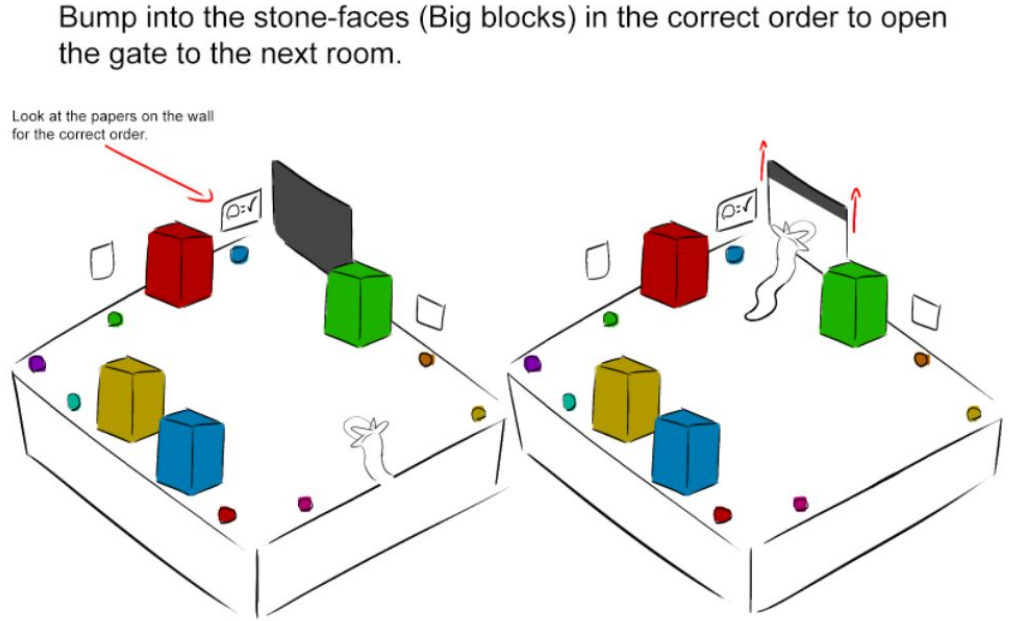
Yanick Cochavi



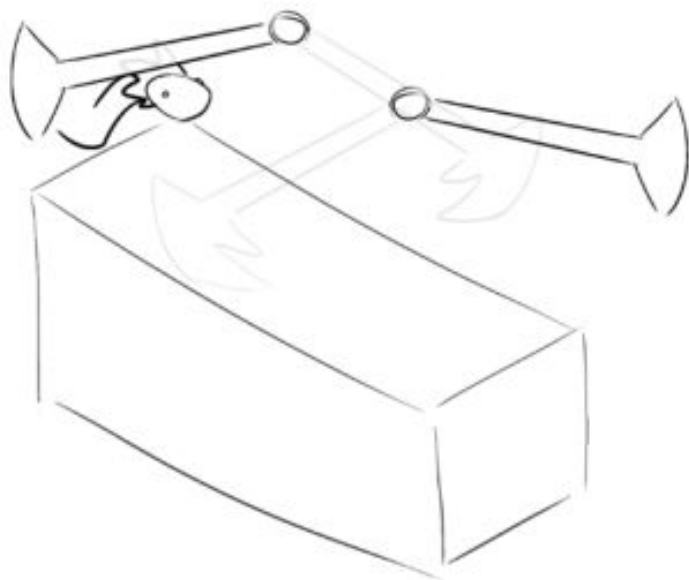
GAMEPLAY:

Layout schetsen van hoe het spel scherm eruit ziet.
Denk aan Wireframes.

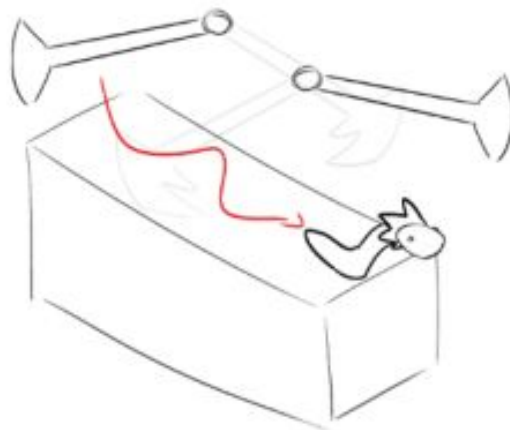
Gebruik wireframe om uit te leggen welk onderdeel uit de game wat doet of betekent.



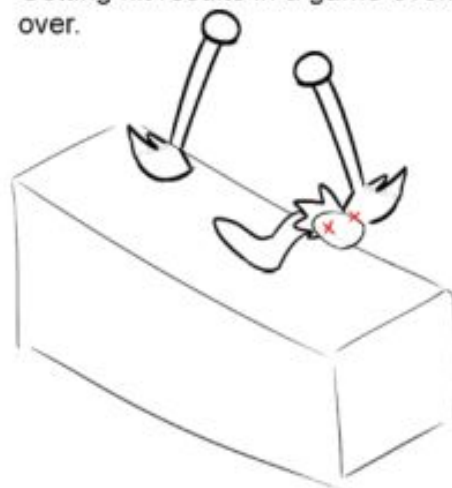
Slither across the platform to get to the next room,
but don't hit the axes!



Getting across gets you to next part of the level.

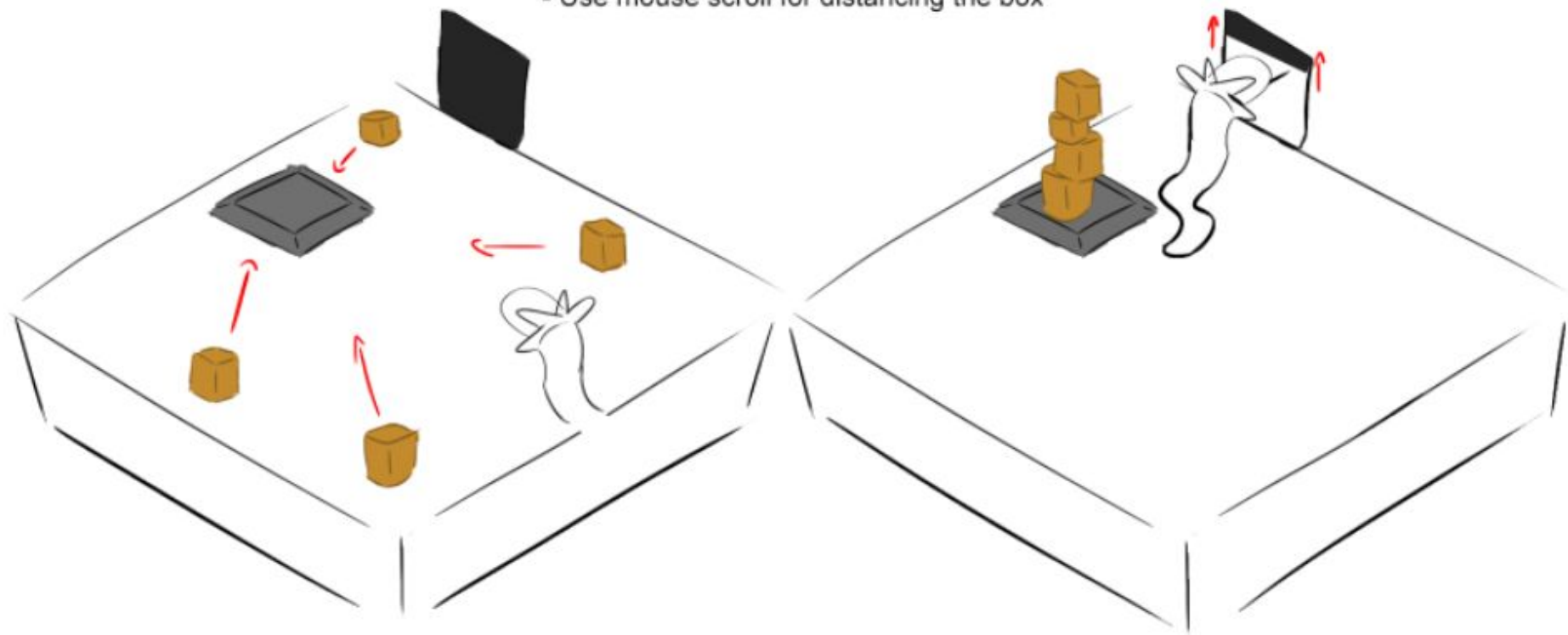


Getting hit results in a game-over. You need to start
over.



Stack the boxes on the platform to open the door.

- Click box to pick it up
- Use mouse scroll for distancing the box



CONTROLS:

Muis: Rondkijken

Klikken: Selecteren

Scroll: Afstand
verstellen



W,A,S,D: Rond lopen

ESC: Menu openen

