



# WINGS OF THE NIGHT GAMEDESIGN DOCUMENT



# DE MYTHE VAN DE NACHTKRAPP



De nachtkrapp bestaat in veel legendes maar de meest voorkomende is dat hij een grote raaf is die in de nacht leeft

En geen ogen heeft. En wanneer iemand in zijn oog karkas kijkt zal die persoon gelijk sterven. En hij heeft vleugels met veel gaten en als daar iemand naar kijkt zal de nachtkrapp ziektes veroorzaken.

Hoe we dit in spel elementen gaan verwerken is als volgt:

Je mag de nachtkrapp niet aankijken wanneer je dat doet zal de dood volgen.

Omdat de nachtkrapp geen ogen heeft gaan wij der vanuit dat ie goed kan horen. Wanneer jij dus teveel geluid maakt zal hij je uit een scheuren.

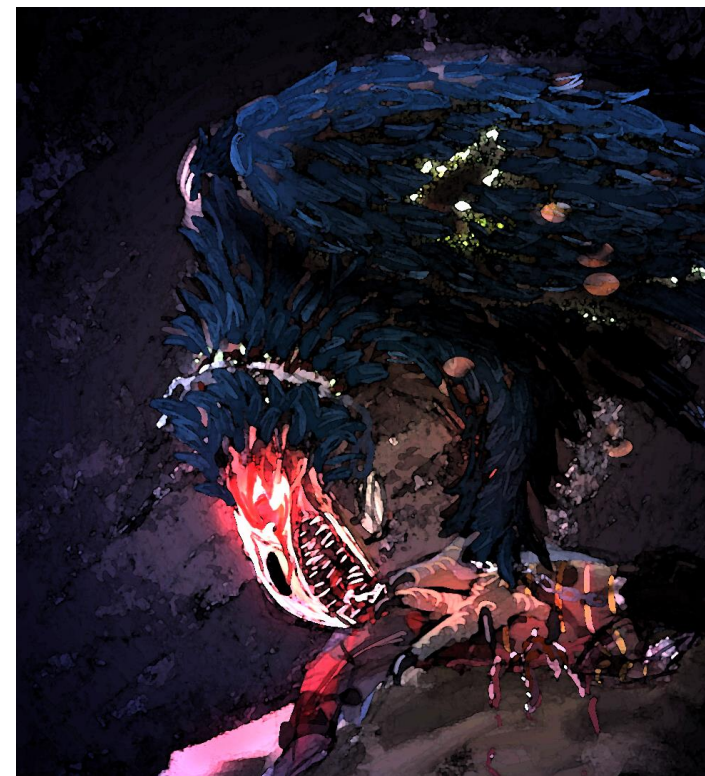
Wanneer je zijn vleugels(alleen in vlieg modes) ziet zal je zicht verminderen voor een bepaalde tijd.

Bron: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nachtkrapp>

# CONTEXT & THEMA

Je bent een kind van 10 jaar oud dat is gepakt door de Nachtkrapp je word wakker in een nest van de Nachtkrapp. Hij is op dit moment niet aanwezig en je ziet wel allemaal overleden kinderen om je heen waardoor je gelijk weet dat je weg moet en dat het hier niet veilig is. Je komt uit het nest en ziet al gauw dat je in een grot bent je ziet een groot gat boven je waar je de nacht ziet. Je kunt niet omhoog klimmen. Je zal dus omhoog moeten komen via de tunnels. Naarmate dat je verder komt hoor je de Nachtkrapp terug keren en moet je zo stil mogelijk proberen te ontsnappen.

Wings of the Night is een adventure thriller game. Waar het gaat om sluipen en zo min mogelijk geluid maken. En de Nachtkrapp ontwijken en vermijden. Je zult in de grotten hier en daar wel wat items vinden maar zullen schaars zijn. Het zal kleine puzzel elementjes bevatten. En is vooral in een donkere setting om een spookachtige ervaring te geven.



## DOELGROEP

Mannen en vrouwen van 16 tot 30 jaar. Die natuurlijk in bezit zijn van een goeie game pc met een VR-set.

Die wel van horror adventure games houdt en al redelijk bekend is met een VR-set (heeft al meerdere games gespeeld). En ook redelijk wat tijd heeft om het spel te spelen.

Deze mensen houden van beangstigende momenten en houden van het verhaal zelf in elkaar te puzzelen dus ook eigen theorieën kan maken. En door trial en error verder te komen in het spel.

Omdat het een eng spel is met dode kinderen zal het al voor oudere spelers moeten zijn omdat het voor kleinere kinderen beangstigend kan zijn. En mensen die snel bang raken en hier niet goed tegen kunnen zal dit spel dan ook niet voor geschikt zijn.



Ruimtelijk  
inzicht.

Snel  
beslissingen  
nemen.

Resource  
management.

Geduld.

Stress  
Bestendig.

USER SKILLS

---



# PLATFORM

Voor dit project hebben we gekozen om het in VR te maken dit had meerderen redenen de grootste daarvan was omdat het ons heel interessant leek om alle items interactieve. Een voorbeeld hiervan is dat je fysiek met je ander hand de zaklamp moet openmaken om de batterijen te vervangen.

Verder dachten we dat het de ervaring meer meeslepend zou maken als we het in VR zouden doen. Je kunt je namelijk wel voorstellen dat het een heel stuk enger is om een grootte kraai op je af te zien vliegen in VR dan dat het is om het op een beeldscherm te zien.

## OPBRENGSTEN

We zijn niet van plan om on de game te gaan verkopen. We willen hem echter wel op het Indie game platform Game Jolt zetten. Dit is een relatieve simpele manier om de game openbaar te maken en extra feedback te krijgen.

We gaan niet al te veel geld in het project stoppen we willen alleen wel een voice actor inhuren om de stem van de main character dit hebben we nodig om de game zonder tutorial te laten verlopen.



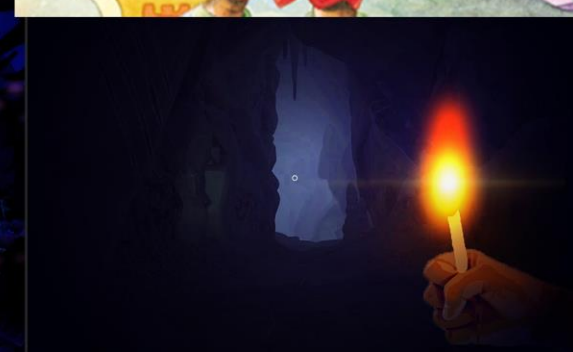
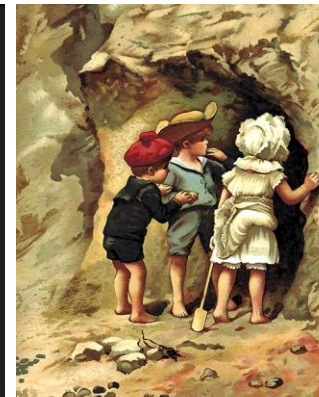
gamejolt



ZE ZIJN NIET TE INGEWIKKELD IN ERKAAR GEZET, MAAR  
ELOOFWAARDIG. DE TEXTURES ZIJN BEST GROUW  
WAT DETAIL IN DE MEUBELS EN KLEDING.



DE CHARACTERS HEBBEN  
KENMERKENDE FEATURES MAAR  
HEBBEN BIJVOORBEELD NIET TE  
GROTE OGEN WAARDOOR HET  
NOG SEMI-REALISTISCH LIJKT  
(VOORAL VERTAALT NAAR 3D)  
KINDEREN HEBBEN ALTIJD  
EEN BIJNA PERFECT GEZICHT  
MAAR OMDAT WE VOORAL DODE  
KINDEREN MAKEN IN HET SPEL  
HEBBEN ZE BIJNA GEEN KLEUR  
IN HUN GEZICHT

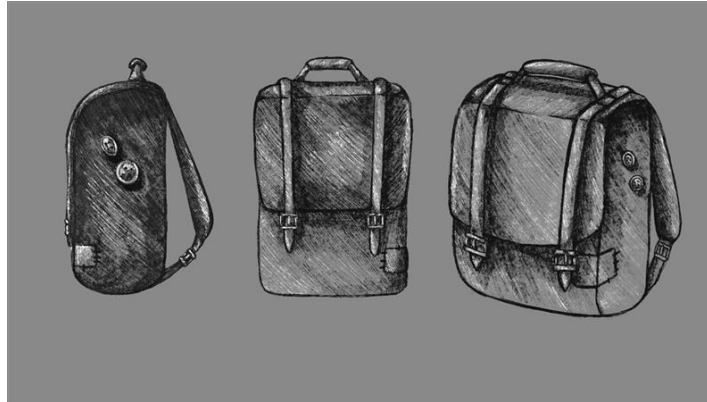


# MOOD AND STYLE BOARD

Kinderlijke stijl want het originele verhaal is om kinderen bang te maken zodat ze gaan slapen.  
We willen dus het spel vormgeven vanuit het perspectief van een kind.



# INVENTORY



Wanneer de speler een item in zijn inventory wil doen zal hij achter zijn rug de trigger knop in moeten drukken om de tas van zijn rug te halen hierdoor zal de tas in zijn handen blijven. en kan hij daarna zijn item in een van de slots stoppen door de trigger knop los te laten in een van de slots. Op deze manier kan hij daarna er ook voor kiezen om iets uit zijn tas te pakken door een van de slots te selecteren en met de trigger knop van de andere controller (hand) in te drukken. Waardoor hij dan het item in die hand krijgt. Zo kan hij daarna de tas weer achter zijn rug houden en de trigger knop loslaten om zo de tas weer op zijn rug te doen.

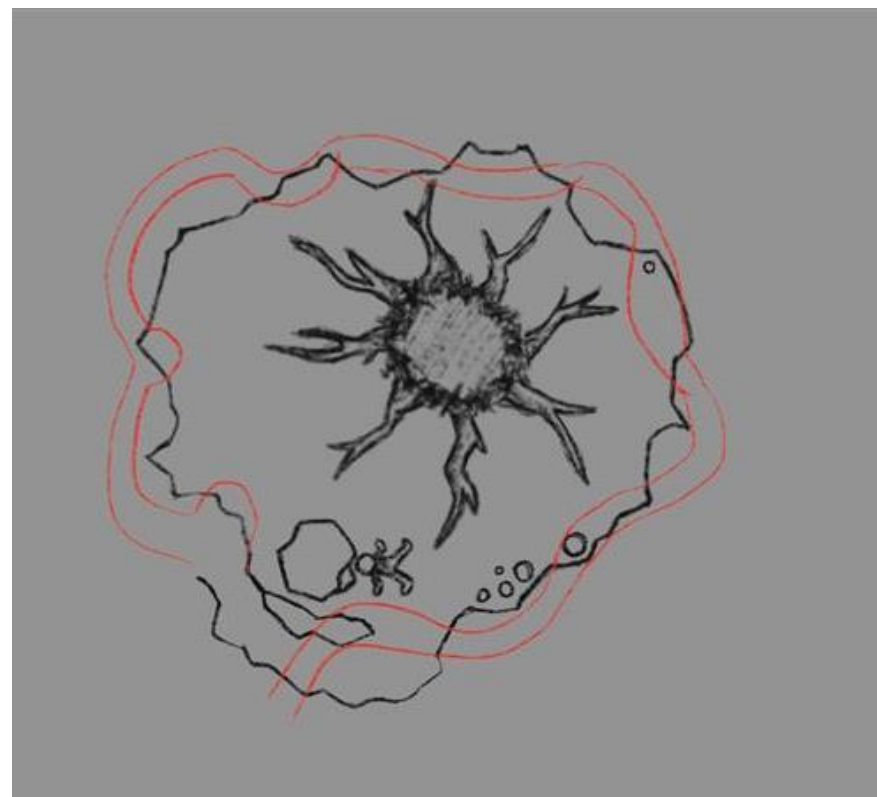
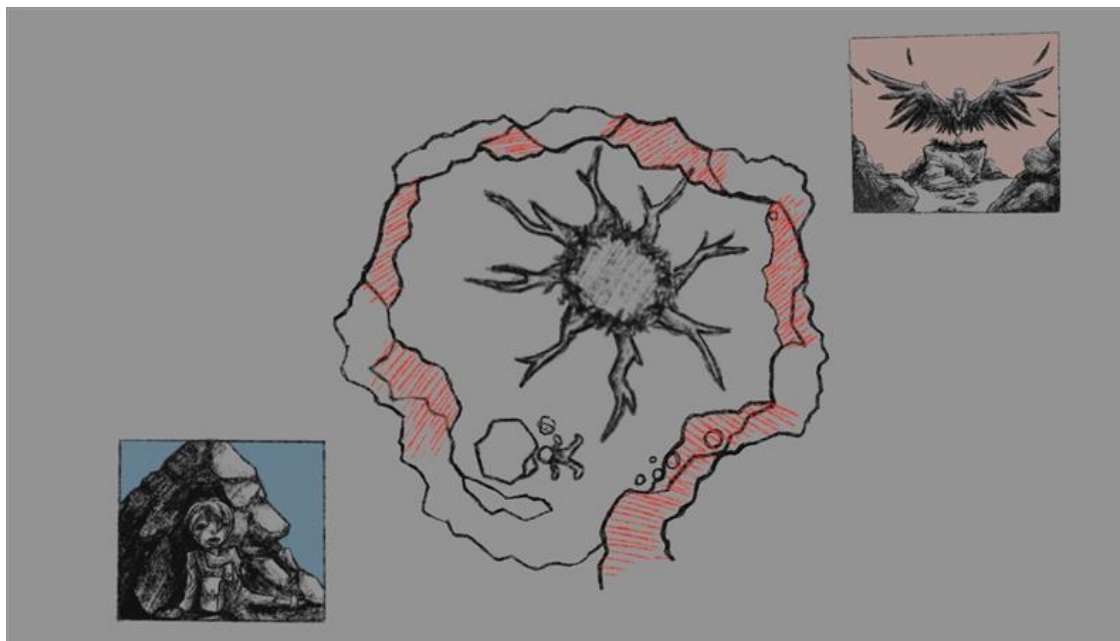
Deze mechanic is vergelijkbaar met die uit The Walking Dead: Saints & Sinners.

# INTERACTIEVE ITEMS

Alle items in de game zijn interactieve dit betekent dat je alles kunt oppakken, gooien (wat geluid maakt als het land) en gebruiken zoals je dat in het echt ook doet. Als je bijvoorbeeld een lucifer hebt, zou je deze aan moeten doen door hem fysiek langs het doosje te halen. Je zult dus nooit op een knop drukken van de controller om een item te activeren.





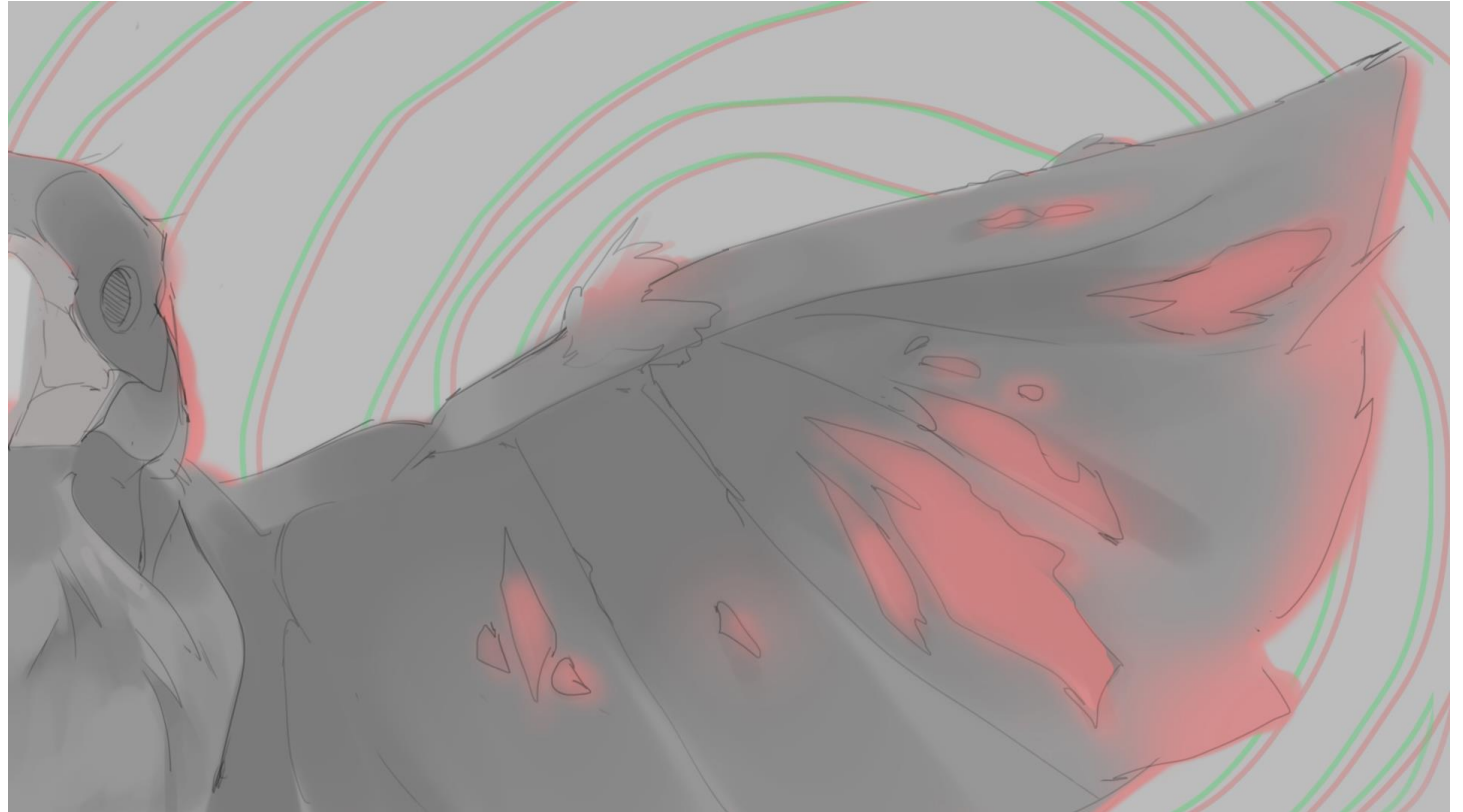


## MAP

We hebben een middel punt van de map met een nest en een boom daar om heen zullen tunnels lopen die naar boven gaan en naar kleine kamertjes zal leiden met verschillende puzzels. Je komt elke keer wel weer terug in het midden.

## ENEMY

De enemy zou altijd opzoek zijn naar jouw maar aangezien hij blind is, zal hij af gaan op geluid. Als het geluid wat hij hoorde in een rechte lijn van hem vandaan is (dus er zitten geen muren tussen) zal hij er met een soort snelle dash naartoe schieten. De speler kan dit dus ook tegen hem gebruiken door bijvoorbeeld een steentje te gooien om de enemy af te leiden.





## ENEMY

De enemy heeft ook nog 2 passieve vaardigheden. Als je hem in zijn ogen aan kijkt voor een te lange periode weet hij waar je bent en komt hij extreem snel op je af. De andere passieve vaardigheid is dat als hij zijn vleugels spreid terwijl je naar hem kijkt word je visie donkerder en waziger.

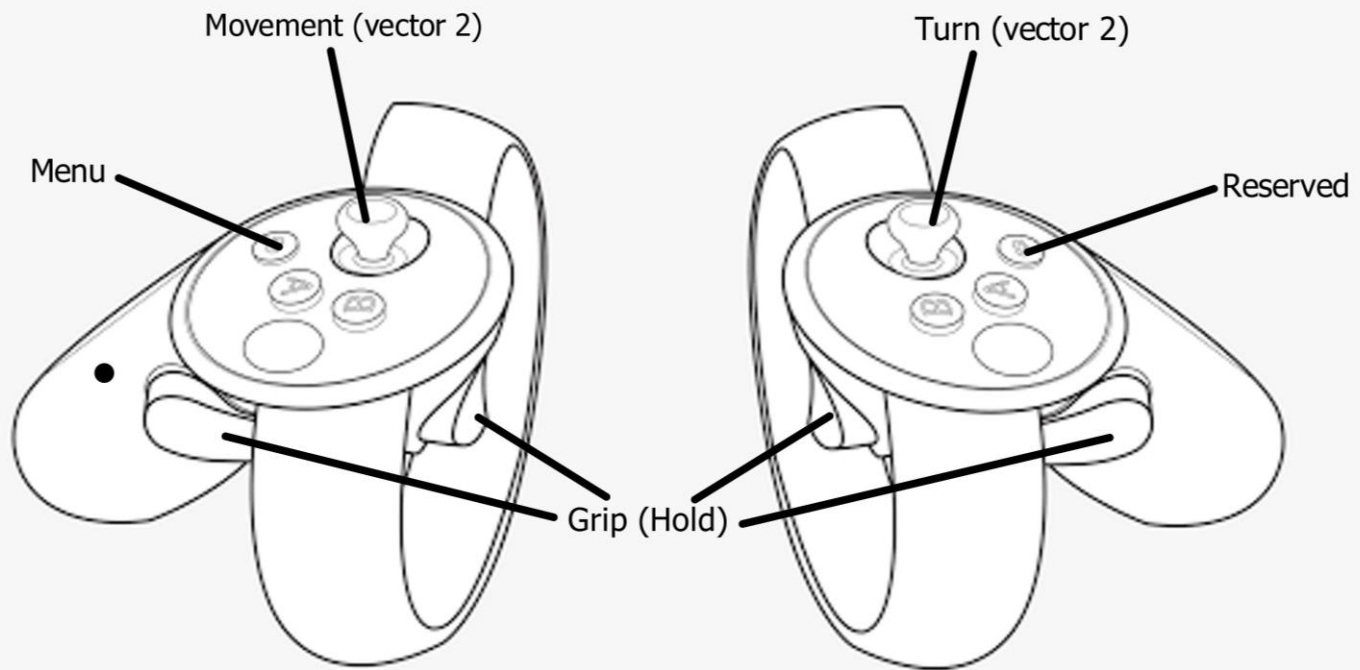


# GAMEPLAY/DESIGN

Je word wakker in het nest van de nachtkrapp je ziet lijken om je heen van kinderen je weet dus dat je hier hoogst waarschijnlijk niet veilig ben je gaat rond lopen en komt een lijk tegen met een tas voor hem en we willen doormiddel van licht het item laten shinen (zodat de speler weet dat ie misschien wel wat met de tas kan) zo zal je verderlopen en zie je tekeningetjes van vogels waar de gevaren van de nachtkrapp in zichtbaarzijn.







# CONTROLS