

Holy Grail

Fast paced adventure
Game.

Context & Thema

Je bent een ridder die een clue heeft gevonden naar de holy grail.

Na het vinden van de locatie van de graal kom je veel obstakels tegen die je op een originele wijze moet overwinnen.

Er wordt gedacht dat deze graal het eeuwige leven weet te schenken. En daarom is het dus essentieel dat je de graal niet in de verkeerde handen laat vallen.

Echter gaat dit niet heel simpel, omdat je door verschillende vallen van de verlaten kastelen wordt tegengewerkt. Je zult dus de vallen moeten zien te ontwijken en de Holy Grail bemachtigen.



Doelgroep

Mensen tussen 12 en 30 jaar oud. Dit komt, omdat de je een snelle reactietijd nodig hebt. Verder moet je ook soms snel keuzes maken om obstakels te overwinnen.

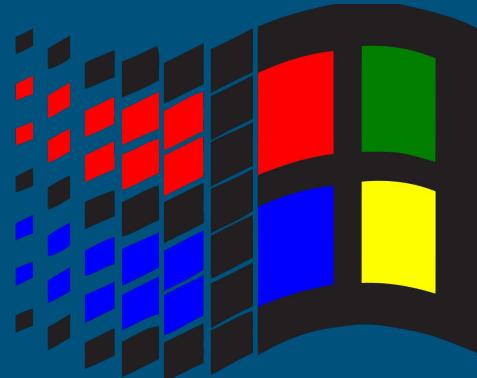
En als laatste is de game bedoeld voor mensen die houden van een komische, maar ook uitdagende game.



Platform

Wij hebben gekozen om de game uit te brengen op windows.

Dit hebben wij besloten, omdat wij vinden dat de game het best aanvoelt op een desktop. Dit komt, omdat je op een desktop veel ruimte hebt voor keybinds. Verder kan je ook nog makkelijk en vloeiend bewegen. (In tegenstelling tot een controller qua parkour)



Opbrengsten

De kosten van de game zullen 0 euro zijn.



Dit komt, omdat wij natuurlijk applicaties/engines gebruiken die wij al bezitten om de game te ontwikkelen.

En als laatste denken dat wij geen opbrengsten zullen genereren, omdat wij dit als een portfolio item aanpakken. Dus onze focus ligt bij de qualiteit en niet bij de opbrengsten. Wel kunnen wij er later misschien voor kiezen om het toch te publiceren, omdat dit voor ons vrij makkelijk kan naar aanleiding van ons platform.

User Skills

- Behendigheid
- Snel beslissingen kunnen maken
- Efficiënt met je omgeving/tools omgaan
- Multitasken



Obstakels

- Puzzles (Time based puzzles)
- Vallen (Hierdoor moet je altijd op je hoede zijn)
- Parkour (Deze parcours proberen je weg te houden van de graal)
- Keuzes (In sommige levels zou je snel over terrein moeten bewegen)



Pickups

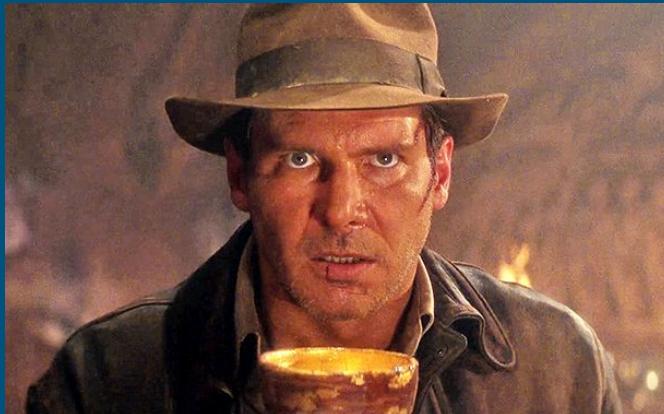


Er moeten verschillende items worden opgepakt om door te kunnen naar het volgende level en de Holy Grail te bemachtigen

Gameplay

Goal:

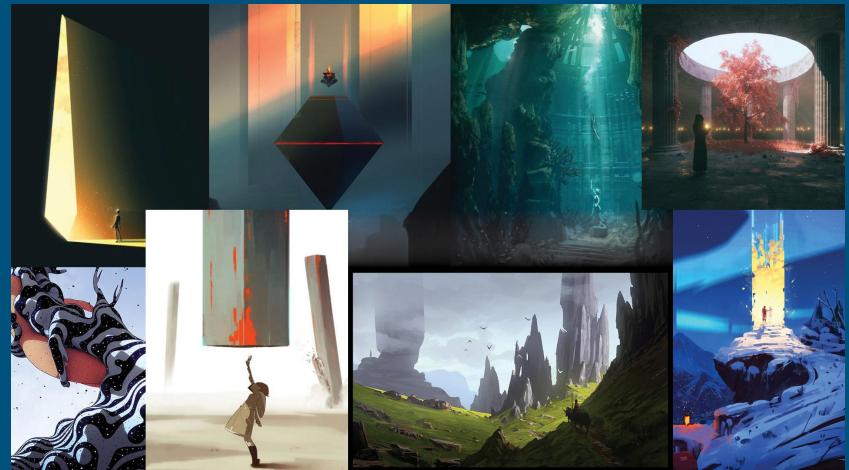
- Overwin de puzzels van de ruïnes
- Vermijd de dood door de vallen
- Verzamel de pick ups om de Holy Grail te bemachtigen



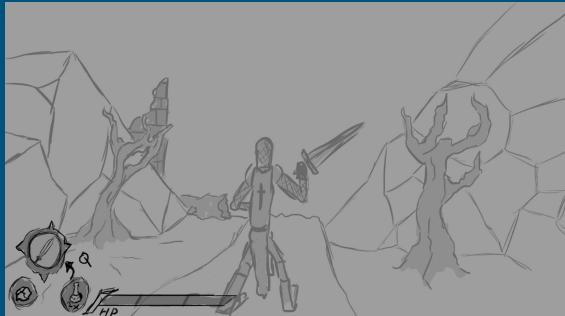
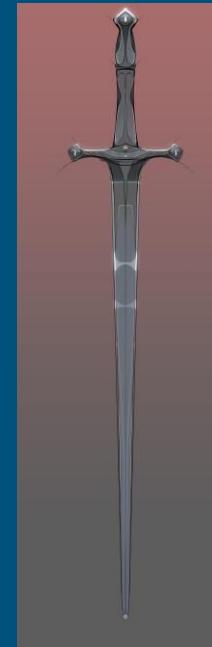
Controls

- WASD: movement
- Mousemove: camera movement om de player heen
- Shift: sprint/rennen
- E: Interact (oppakken, plaatsen)
- Space: klimmen

Moodboards



Schetsen



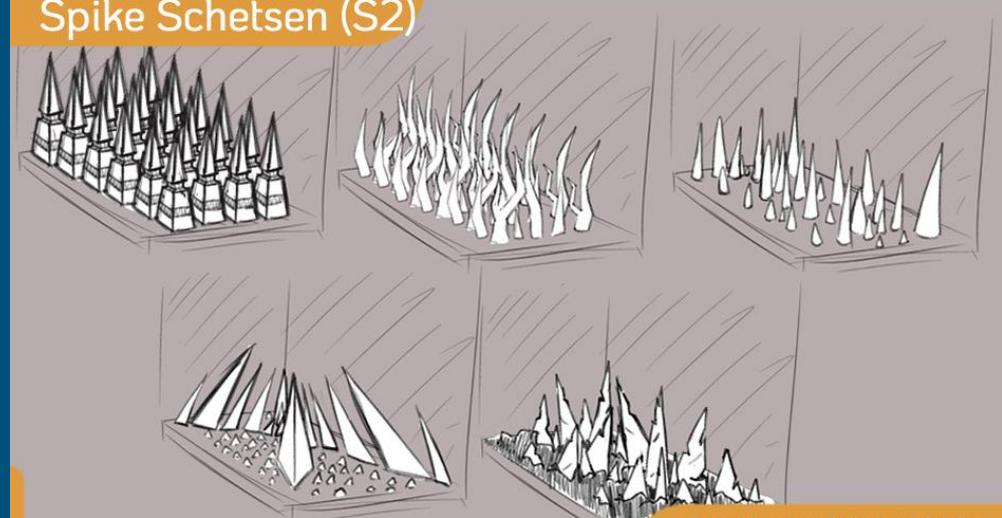
Schetsen

Schetsen Sprint 1



Dajenka van Westen GA2a

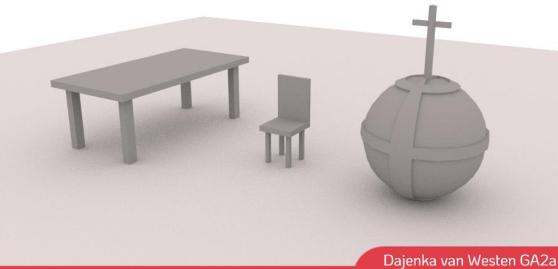
Spike Schetsen (S2)



Dajenka van Westen GA2a

Models

Models Sprint 1

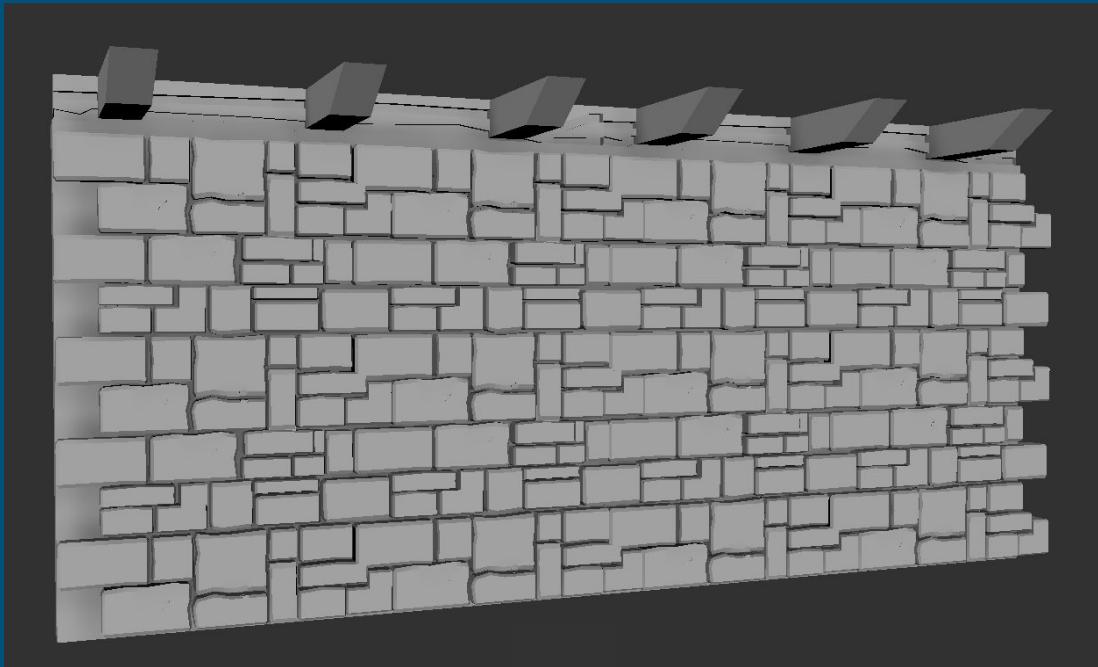


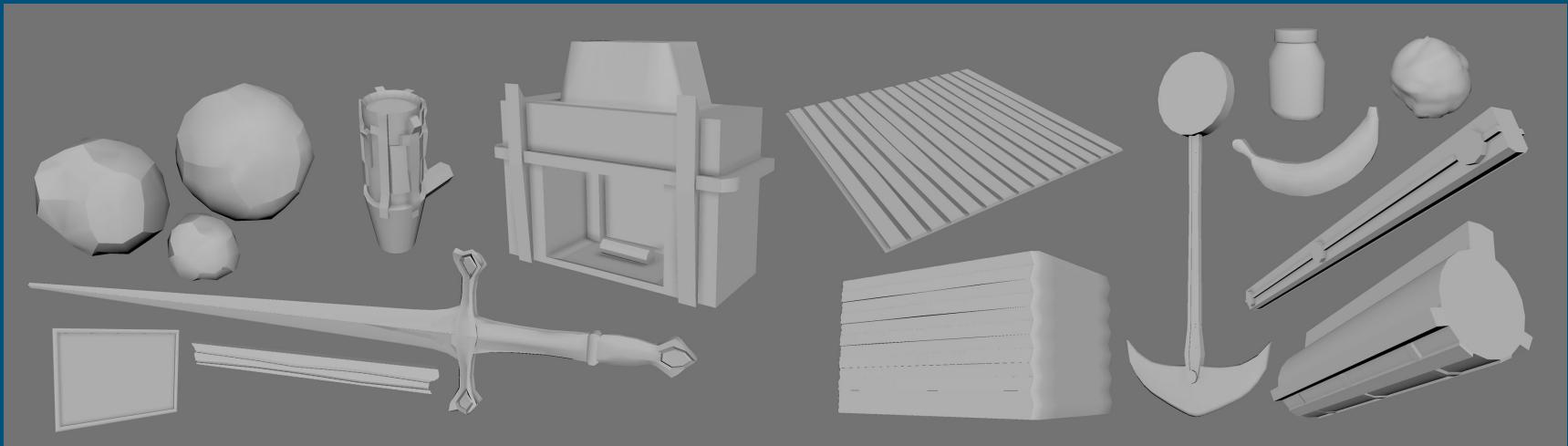
Dajenka van Westen GA2a

Spike Models (S2)

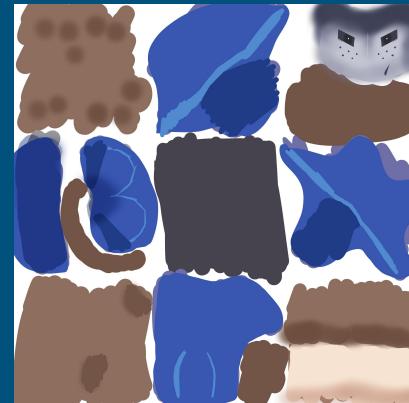
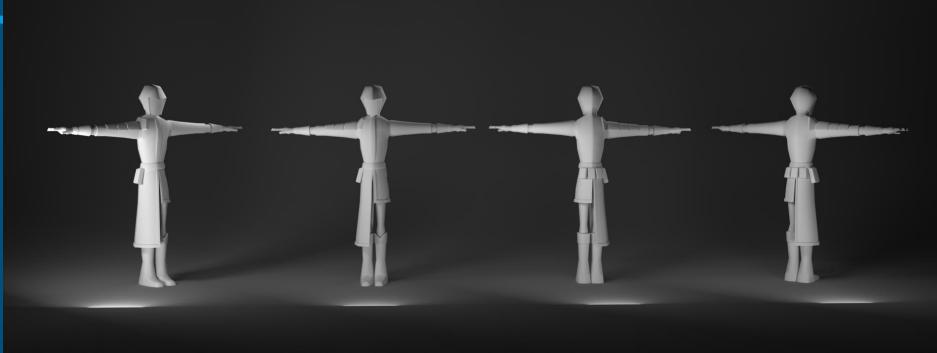


Dajenka van Westen GA2a

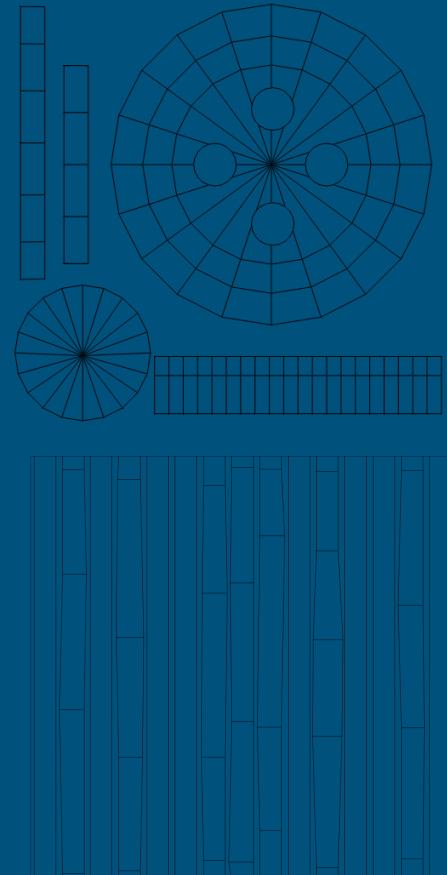
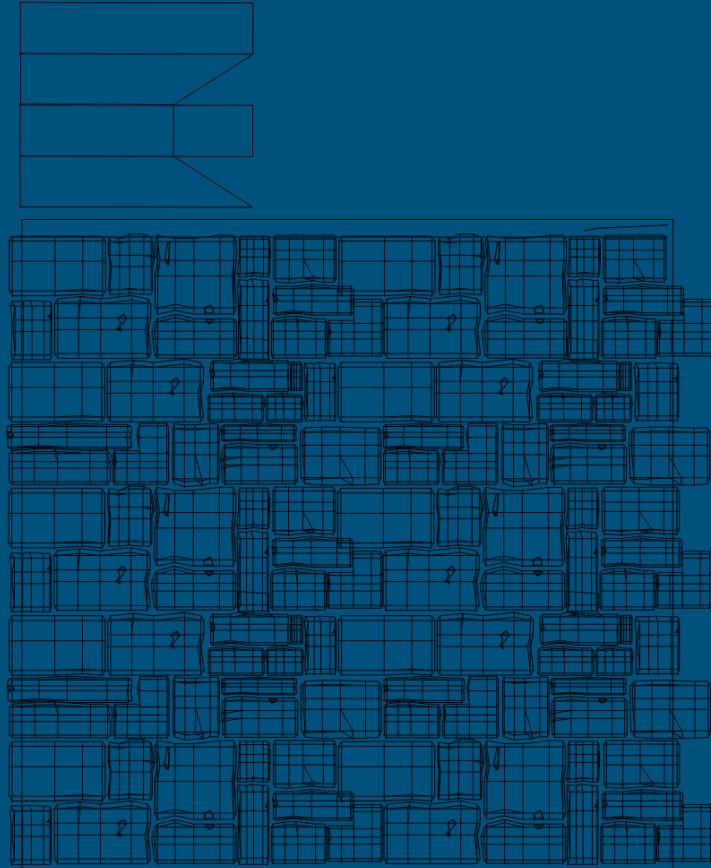
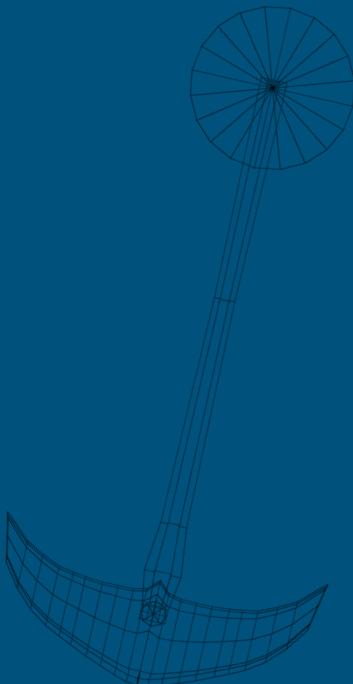




Player



Unwrap



Textures

(een paar)

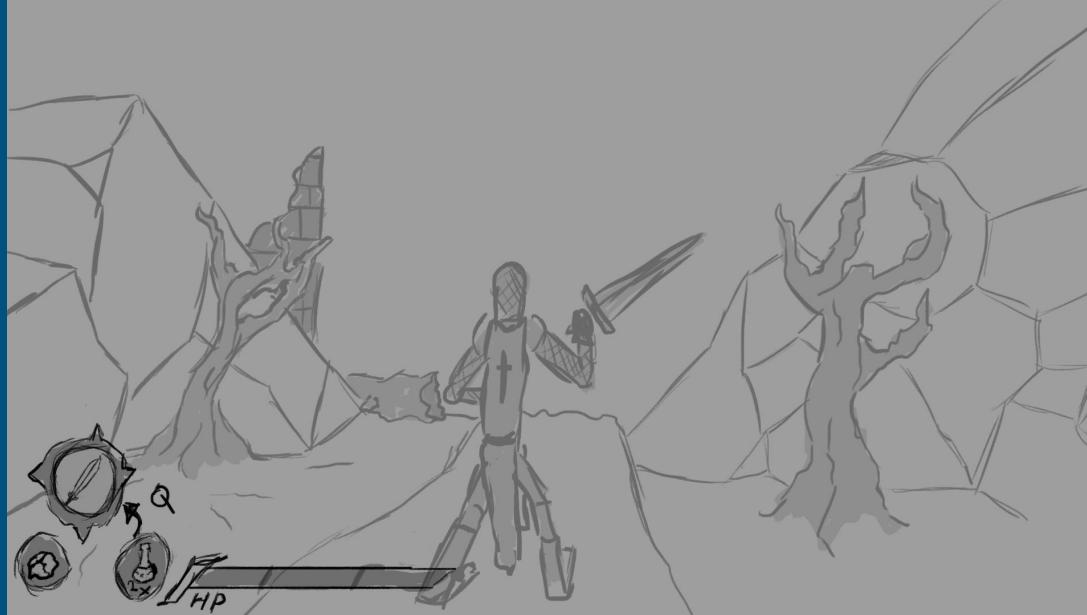


Gameplay

- Enkele mechanics (plaatje van uitbeelden mechanics met naam erbij)
lopen, rennen, klimmen, oppakken, damage krijgen, dood gaan, vallen.

Gameplay

-wireframe



Gameplay

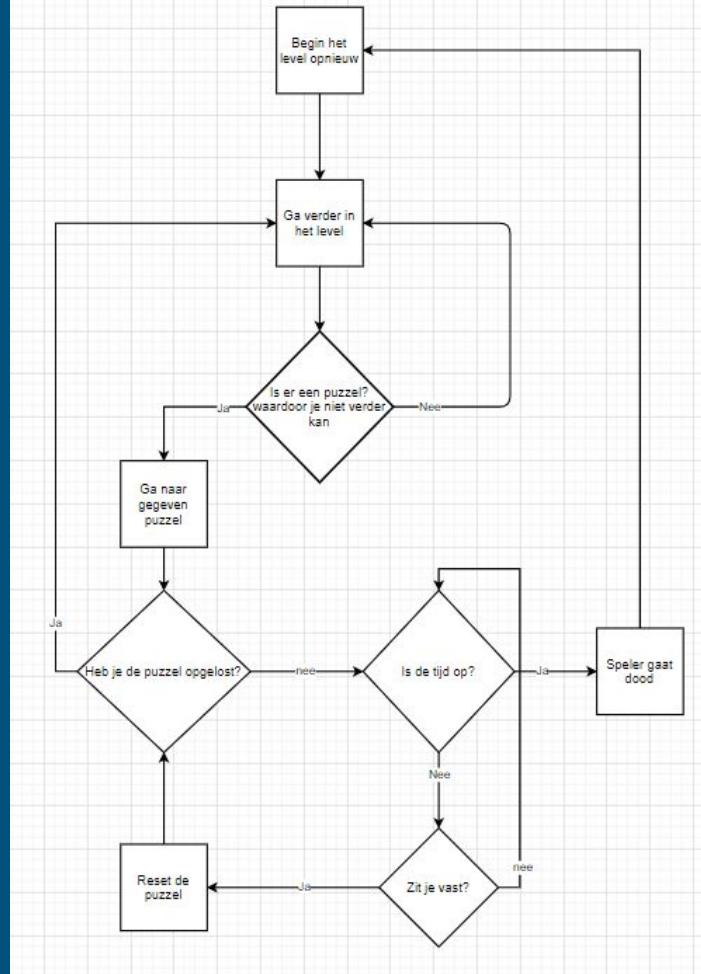
Flowchart:

Dit is de flowchart van het scenario waar je een puzzel moet oplossen.

[Diamant]Keuze: Ja/Nee

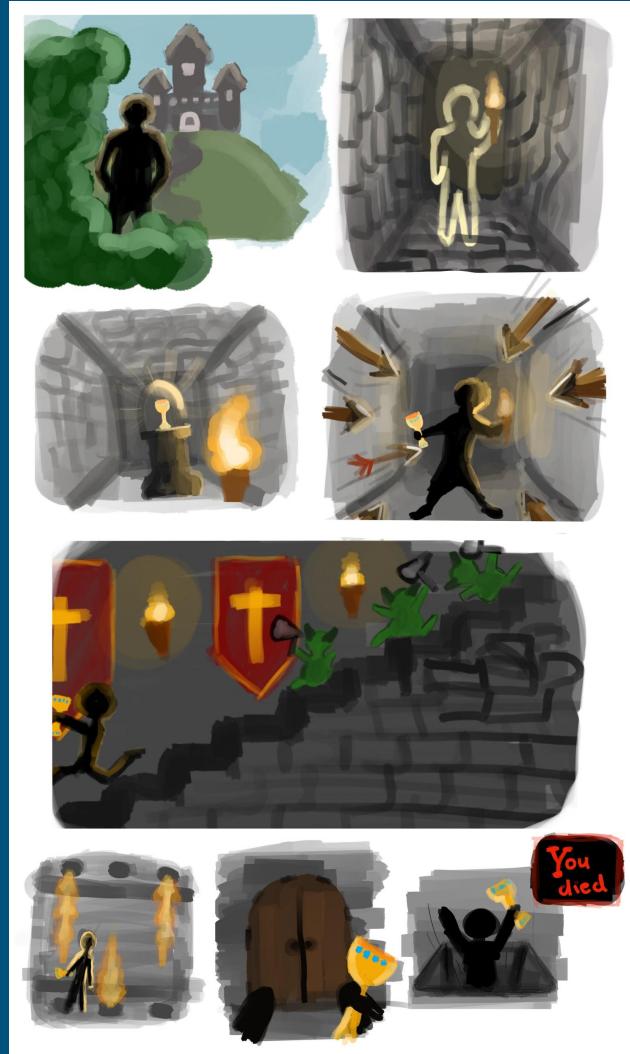
[Vierkant]Actie

Scenario:Puzzel oplossen



Gameplay

Strip van de game



Gameplay

- UI

Enemy's



-Melee Enemy

Ranged Enemy-

