



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. Ook zullen er enkele vijanden zijn die ook heel erg graag die graal willen hebben, hierdoor zul je vijanden op je eigen manier moeten weten te verslaan of vermijden.



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.

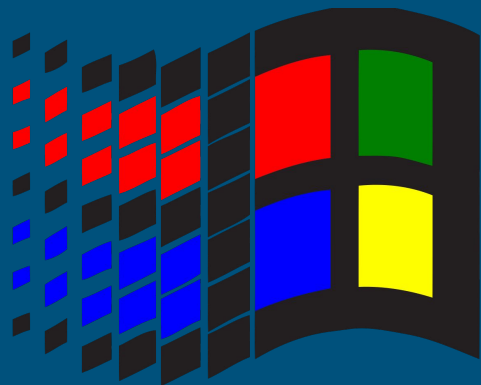
En als laatste is de game bedoeld voor mensen die houden van een komische, maar ook uitdagende game.



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 kwaliteit 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)
- Enemy's (Proberen je uit te schakelen / dwarsbomen)
- Parkour (Deze parcours proberen je weg te houden van de graal)
- Keuzes (In sommige levels zou je snel over terrein moeten bewegen)



Enemy's



-Melee Enemy

Ranged Enemy-



Pickups

Clues



Deze kunnen worden gebruikt om puzzles sneller op te lossen

Wapens



Deze kunnen worden gebruikt om te verdedigen tegen vijanden

Potions



Deze kunnen worden gebruikt om de speler te genezen, echter hebben deze wel verschillende side-effects

Gameplay

Goal:

- Overwin de puzzels van de ruïnes
- Vermijd de dood door de vallen
- Versla de vijanden
- Verzamel en vlucht met de graal!

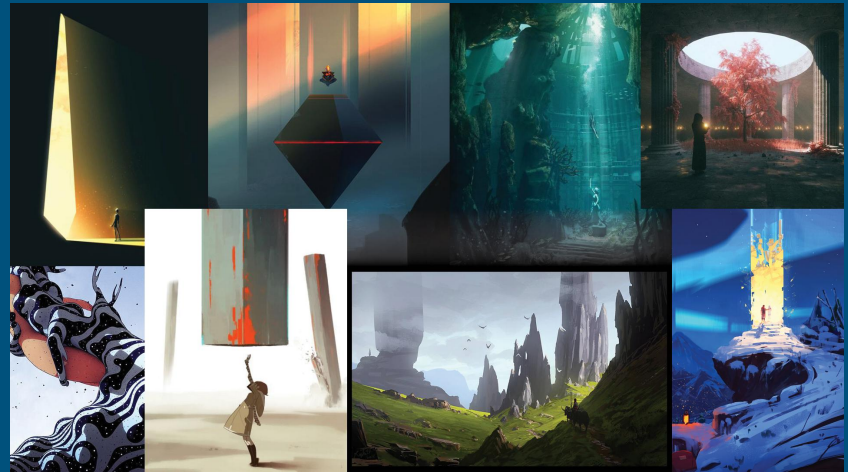


Controls

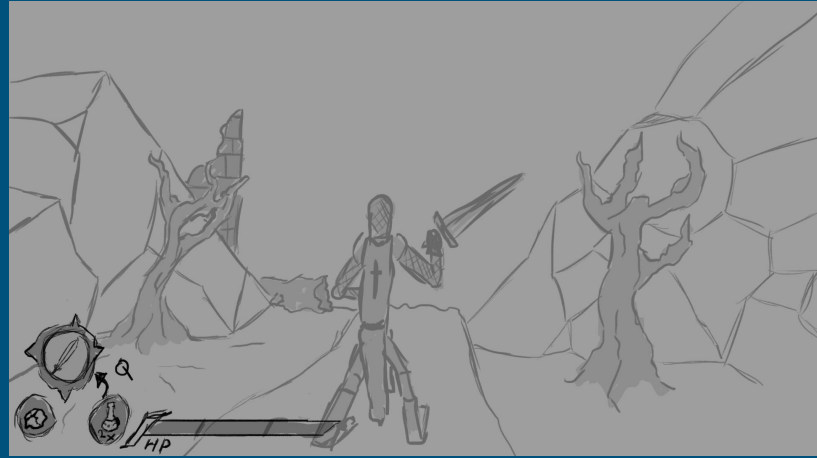
- WASD: movement
- Mousemove: camera movement om de player heen
- Shift: sprint/rennen
- Q: wapen veranderen
- E: Interact (oppakken, plaatsen, drinken)
- Space: klimmen
- LeftMouseButton: Aanvallen (slaan, schieten, gooien)
- RightMouseButton: target enemy

Moodboards

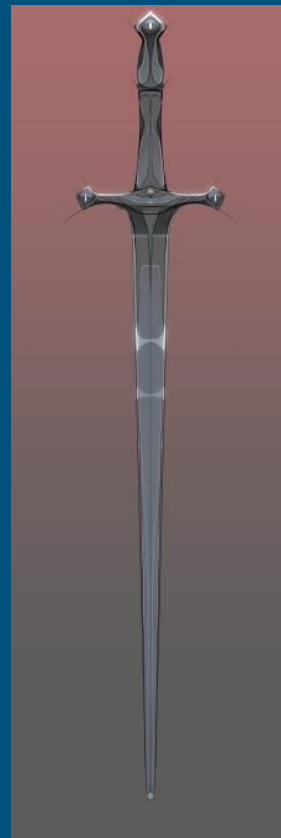
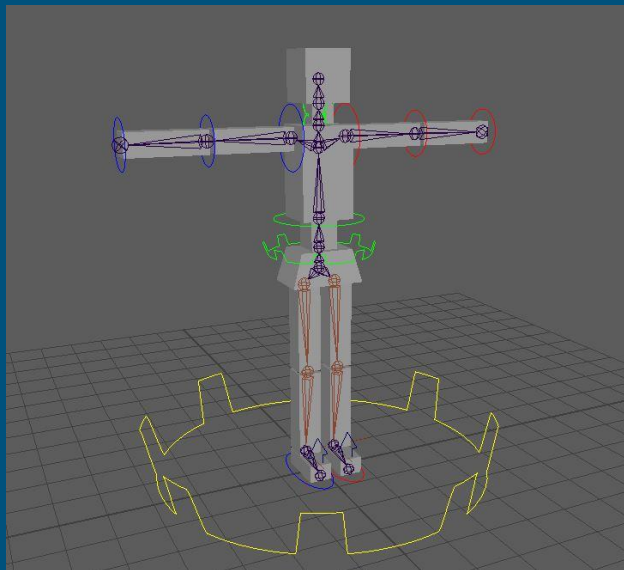
- insert Moodboards



Schetsen



Models



Gameplay

- Enkele mechanics (plaatje van uitbeelden mechanics met naam erbij)

lopen, rennen, klimmen, slaan, schieten, oppakken, drinken, gooien, plaatsen, damage krijgen, dood gaan, vallen, wapen veranderen.

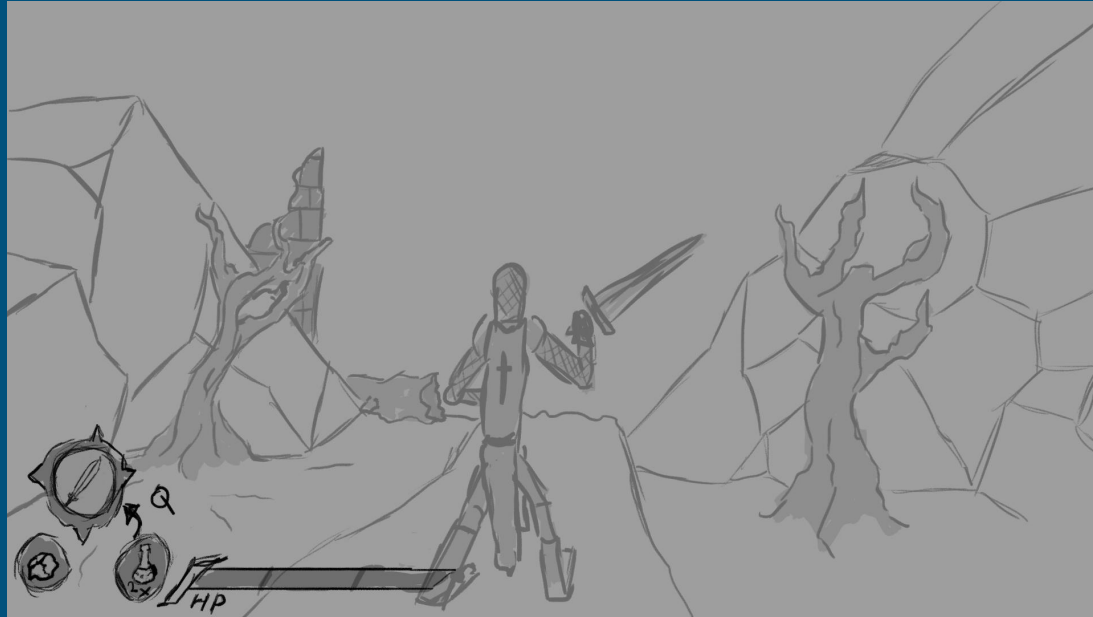
Gameplay

- UI



Gameplay

-wireframe



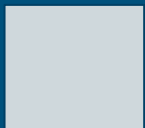
Gameplay

Flowchart:

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

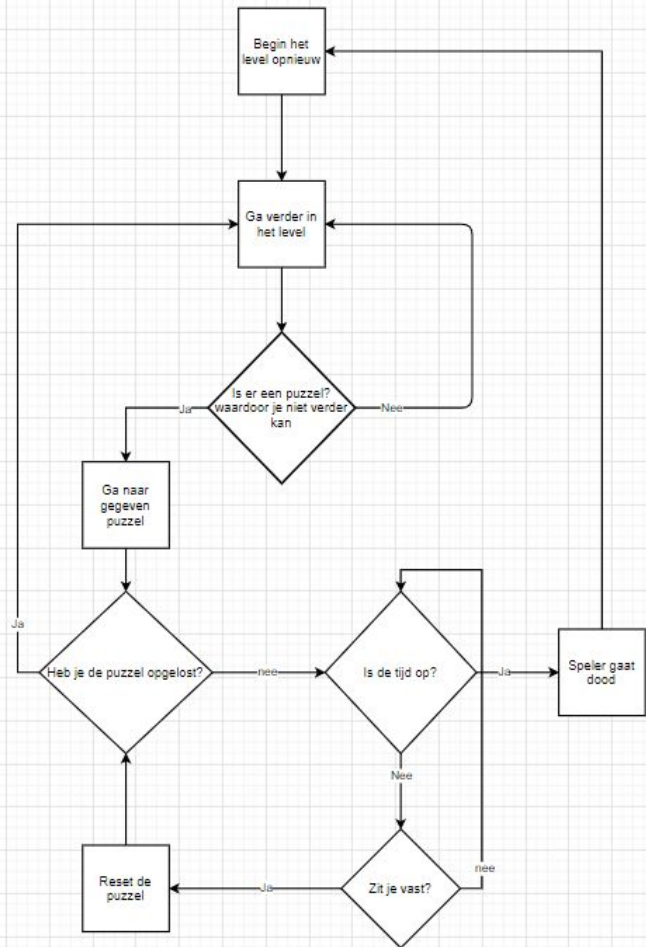


[Diamant] Keuze: Ja/Nee



[Vierkant] Actie

Senario:Puzzel oplossen



Gameplay

Strip van de game

