

Game Concept Document

Project Agile Game Production (Mythe) 2020

Mediacollege Amsterdam, GA2B/GD2B

Team XII (Team 12)

- Ayla Dawson (25541)
- Massi Houchi (23409)
- Pelle Meijer (26583)
- Tessa Brughuis (26534)
- Wayne Hofstra (29980)

15 mei 2020

Inhoudsopgave

Game Concept Document	1
Context en Thema's.....	3
Doelgroep	3
Platform	3
Opbrengsten	3
User Skills.....	4
Gameplay.....	4

Context en Thema's

Het verhaal is gebaseerd op een oud Grieks verhaal over Orpheus en zijn geliefde Eurydice. Orpheus heeft als magische vaardigheid zijn eigen muziekinstrument, de lier, die hij kan bespelen om objecten, planten en dieren om zich heen te kunnen beïnvloeden. Hij gebruikt zijn muzikale talenten meestal om mensen en zelfs goden over te kunnen halen om een gunst voor hem te verlenen. Orpheus trouwde met Eurydice maar hun liefde kreeg geen zegen van Hymen, de god van trouwerijen en overige ceremonies. Eurydice sterft na een slangenbeet te hebben opgelopen. Orpheus reist af naar de onderwereld om Hades te verzoeken Eurydice's ziel terug te laten keren naar de levende wereld. Nadat Orpheus een stuk op zijn lier heeft gespeeld, waren zowel Hades als Persephone ervan overtuigd dat Orpheus wel een kans verdient om zijn geliefde terug mee te nemen naar de levende wereld. Er zit alleen één voorwaarde aan, Orpheus mag de hele tocht terug richting de bovenwereld niet naar Eurydice kijken. Als hij dat namelijk wel doet, dan wordt Eurydice terug gezogen naar de onderwereld.

Het feit dat dit gebaseerd is op een oud Grieks verhaal, geeft voor dit team ook bepaalde richtlijnen wat betreft de art stijl, de gameplay, het verhaal en de algemene sfeer van de game. Er wordt dan ook rekening gehouden in hoeverre het verhaal in deze game af mag wijken van het echte verhaal. Het muziekinstrument van Orpheus, zijn eigen lier, is een object dat veel terugkomt in de thematiek van deze game.

Doelgroep

Ons doelgroep is fanaten van Griekse mythologieën en andere oude legendes, met een leeftijd tussen 12 en 40 jaar. Tessa vroeg aan een vriendengroep op Discord of ze deze game zouden spelen als ze te horen kregen wat het game concept allemaal inhield. Tessa kreeg daar voornamelijk positieve reacties op. Tessa's vriendengroep op Discord game't voornamelijk op PC.

Platform

Aangezien dit team gebruik maakt van de Unity Engine, zal deze game voor nu nog voor de PC, Mac en Linux uitgebracht worden. Dit is de standard instelling voor het exporteren van een build van de game in Unity. Er is gekozen voor het gebruik van Unity aangezien de meeste teamleden bekend zijn met deze game engine. Unity is ideaal voor het programmeren van games en het implementeren van models, sprites, audio, animaties, textures et cetera in een 3D- of 2D werkomgeving. Verder heeft Unity zijn eigen physics waar de game programmeurs gebruik van kunnen maken. Het is mogelijk om het met Unity deze game te exporteren naar een build op Xbox One, iOS (mobiel) en Android. Maar dit maakt het testen van de game op die platformen moeilijker, aangezien de build iedere keer naar een extern apparaat overgezet moet worden wanneer dit getest moet worden.

Opbrengsten

Het verkrijgen van licenties is bij deze game niet nodig als het op PC, Mac en Linux uitgebracht wordt. Wel is het zo dat er een licentie nodig is voor het uitbrengen van de game op platformen waar PC-games op worden uitgebracht, bijvoorbeeld Steam. Wat deze game zal opleveren aan winst wanneer het op de markt wordt gebracht, wordt besloten door de Product Owners van dit project. Dit team heeft geen correcte inschatting van de opbrengsten of verkoopprijs.

User Skills

Uiteraard is er ook een bepaalde leercurve een moeilijkheidsgraad verbonden aan het spelen van onze game. Van de speler wordt er verwacht dat hij/zij een goed reactievermogen heeft en de enemies ten alle tijden goed weet waar te nemen. De speler bedenkt creatieve manieren om de enemies te verslaan door gebruik te maken van de verschillende 'abilities'. Van de speler wordt er ook verwacht dat deze handig om weet te gaan met de 'mana' voor het gebruik van deze 'abilities'.

Gameplay

De game zit zodanig in elkaar dat het de speler moeilijker maakt om door levels heen te gaan. Zo is Orpheus tijdens zijn tocht omringd door creaturen uit de onderwereld die hem aanvallen. Hij zal gebruik moeten maken van zijn lier om deze monsters te verslaan. De gameplay elementen in deze game nemen een voorbeeld aan van wat er in de echte Griekse legende gebeurde. Zo heeft de speler als Orpheus de mogelijkheid om dieren, planten en objecten om zich heen te kunnen beïnvloeden doormiddel van zijn lier. Een ander gameplay element dat vaak voor zal komen is het gebruik van deze lier om een bepaalde reeks van noten achter elkaar te spelen om zo gedeelten van bepaalde levels te kunnen bereiken.