<Black Zero>

<Axel Nieuwland>

# Overzicht

## De Elevator Pitch

A Adrenaline Filled Action-Adventure

## Thema / Setting / Genre

Thema: still in development

Setting: still in development

Genre: action-adventure

## Project Omschrijving (Samenvatting):

## Core Gameplay Mechanics Samenvatting

- <Gameplay Mechanic #1> Combat

- <Gameplay Mechanic #2> Upgrading

## 

## 

## 

## 

## 

# Planning

## Project Planning

- <Tijd>

Ik ga 80+ uur(en) aan dit project besteden 18+ uur op school en 62+ uur (en waarschijnlijk meer) thuis

**- <Onderdeel #1> De Player**

**Tijd 2 uur**

**- <Onderdeel #2> het 1e wapen**

**Tijd 11 uur**

**- <Onderdeel #3> Player Health**

**Tijd 2 uur**

**- <Onderdeel #4> Vijanden/Boss**

**Tijd 15 uur**

**- <Onderdeel #5 (Optioneel)> Environmental items/Building/structures**

**Tijd 15 uur**

**- <Onderdeel #6 (Optioneel)> Upgrades**

**Tijd 12 uur**

**- <Onderdeel #7> Alle levels maken + story elementen**

**Tijd 20 uur**

**- <Onderdeel #8 (Optioneel)> Refining/FineTunning Everything**

**Tijd zolang als ik nodig heb todat het spel lekker aan voelt om te spelen**

**- <Onderdeel #9 (Optioneel)> Bonus/Extra Features**

**Tijd zo veel als ik nog over heb**

## 

# De Game

## Project Omschrijving (Uitgebreid)

Black blood is een game die compleet gefocused is op de Combat

Bonus/niet core dingen

Dingen die niet in de game moeten zitten/geen core features ,maar als de main game klaar is dan kunnen deze worden toegevoegd om de game better te maken:

# 

# 

# Core Gameplay Mechanics (Uitgebreid)

### - <Core Gameplay Mechanic #1> Combat

Combat is voor het grootste gedeelte run en gun action

Maar het wordt intressanter door:

\* Unique Weapons (every weapon has multiple uses for example a gun that is also a sword which can cut/destroy bullets)

\*Player abbilitie(s)

\*Unique Enemy’s

\*Enviormental objects (think of a red explodable barrel for example)

And of course visual spectacles (insert a lot of blood, Explosions, etc…)

### - <Core Gameplay Mechanic #2> Upgrading

You can upgrade your weapons by killing a lot of enemy’s and getting Upgrade Points (heb er nog geen mooie naam voor want de story is nog in development.)

With these upgrade points you can upgrade your weapons to be even more deadly for instance:

You can upgrade the assault rifle to have homing bullets

You also can of course increase your characters health and or mobility and other aspects

And you can use the point to unlock new Tools of destruction (Weapons)

Which you of course can also upgrade

# Verhaal en Gameplay

## Verhaal (Samenvatting)

<Beschrijf in een paar zinnen het verhaal>

(het orgineele verhaal is geschrapt voor nu en wordt later in development verder uitgedacht/bedacht zodra ik een thema/verhaal heb gevonden wat past bij de gameplay style.)

## Verhaal (Uitgebreid)

<Vertel het hele verhaal met alle details>

<Gebruik desnoods een mindmap of flowchart>

## 

## Gameplay (Samenvatting) + (Uitgebreid)

Combat is voor het grootste gedeelte run en gun action

Maar het wordt intressanter door:

\* Unique Weapons (every weapon has multiple uses for example a gun that is also a sword which can cut/destroy bullets)

\*Player abbilitie(s)

\*Unique Enemy’s

\*Enviormental objects (think of a red explodable barrel for example)

And of course visual spectacles (insert a lot of blood, Explosions, etc…)

In de game zitten Unique weapons die meerdere functies hebben bijvoorbeeld een geweer die kogels schiet maar ook kan veranderen/gebruikt worden als een zwaard die kogels kan vernietigen.

(NOTE THIS FEATURE MIGHT CHANGE IF I HAVE FOUND ANONTHER MECHANIC THAT IS MORE INTERESTING THEN THE ONE DESCRIBED HERE for example I found that a assault rifle that can also fire as a shotgun is much more interesting)

De player heeft ook een paar abbilities die hij of zij kan gebruiken:

\*Een teleport/Dash abilitie om snel rond te komen of te ontwijken

\*een tijdelijk schild die je invulnarable maakt voor een paar seconden

More to be coming.

De abbilities hebben een energy bar die uitzich zelf regenereert over tijd maar je kan ook energy krijgen door vijanden te moorden.

je kan deze abillities later ook upgraden door upgrade points te gebruiken dit geld ook voor de wapens

Dan heb je nog de enemy’s de enemy’s zullen er voor zorgen dat de player genoeg obstakels heeft om zich er door heen te “Moorden” en dat de speler ook niet te lang moet still blijven staan omdat hij anders dood is

# 

# Assets

## - 2D

- Textures

- Omgeving Textures

- etc.

- Etc.

## - 3D

- Karakters

- Karakter #1

- etc.

- Omgeving

- Voorbeeld #1

- etc.

## - Geluid

- Geluiden

- Omgeving

- Level 1

- etc.

- Effecten

- Effect 1

- etc.

- Geluiden speler

- Speler beweging

- Voorbeeld 1

- etc.

- Speler impact geluiden

- Voorbeeld 1

- etc.

- Speler combat geluiden

- Voorbeeld 1

- etc.

## - Code

- Karakter

- Voorbeeld 1

- etc.

- Inventory

- Voorbeeld

- AI

- Voorbeeld

- etc.

## - Animatie

- Karakter Animatie

- Speler

- Voorbeeld

- etc.

- AI

- Voorbeeld

- etc.

- Omgeving Animatie

- Voorbeeld

- etc.

# 

# 

# Planning

### - <Onderdeel #1> De Player

Tijd 2 uur

De player moet kunnen lopen en de camera moet naar de player blijven kijken

### - <Onderdeel #2> het 1e wapen

Tijd 11 uur

De player moet kunnen schieten met het 1e wapen hij moet ook een alternative fire mode hebben + de gun moet wat screen shake geven als je vuurt

### - <Onderdeel #3> Player Health

Tijd 2 uur

De player moet schade kunnen nemen en de player moet dat kunnen zien via een Health UI + de player moet een levens bar hebben

### - <Onderdeel #4> Vijanden

Tijd 15 uur

Ik moet minstens 3 unieke vijanden maken namelijk:

\*Een vijand die naar de player toe loopt en dan ontploft

\*Een vijand die op de player schiet

\*En een vijand die ook op de player schiet maar area damage doet

### - <Onderdeel #5> Environmental items/Building/structures

Tijd 15 uur

Moet dingen maken zoals:

\*Verschillende soorten Cover met verschillende soorte groote en hogte’s voor de player om achter te schuilen maar die kapot gaan na een bepaalde hoeveelheid damage

\*dingen die je tegen de vijanden kan gebruiken zoals bv exploding barrels etc..

### - <Onderdeel #6> Upgrades

Tijd 12 uur

Ik moet unieke upgrades maken voor wapens en abbilties + misschien een paar anderen zoals: Extra Damage/Groter magazijn/etc…

### - <Onderdeel #7> Alle levels maken + story elementen

Tijd 20 uur

Maak alle levels + story elementen

### - <Onderdeel #8> Refining/FineTunning Everything

Tijd zolang als ik nodig heb todat het spel lekker aan voelt om te spelen

Dit onderdeel is af zodra De (core/main) Game

goed voelt om te spelen dit bereik ik door:

\*Rebalencing als dat nodig is

\*Bepaalde gebieden intressanter maken om naar te kijken door verschillende soorten objecten/pixel art etc…

\*Als ik klaar ben met rebalancing dan kan ik nog cutscenes maken om wat meer te vertellen over de wereld/een intro cutscene maken en een cutscene maken voor als je hebt gewonnen en verloren

### - <Onderdeel #9> Bonus/Extra Features

Tijd zo veel als ik nog over heb

Extra wapens en abbilities toevegen/van alles toevoegen om het basis spel nog beter te maken