Crooks.

A crime Gang in the city..(working title Idea.)

Naam: Gino van de Graaf.

Inhoud

[Game Idea 3](#_Toc121258115)

[Story 3](#_Toc121258116)

[Game in one sentence 3](#_Toc121258117)

[Player input 3](#_Toc121258118)

[Story points 3](#_Toc121258119)

[Begin van de game 3](#_Toc121258120)

[Nadat je ontsnapt bent 3](#_Toc121258121)

[Eerste baas verslagen (Jimmy) 3](#_Toc121258122)

[Tweede baas verslagen() 3](#_Toc121258123)

[Derde baas verslagen() 3](#_Toc121258124)

[Laatste baas verslagen(de pit-boss) 4](#_Toc121258125)

[Einde story 4](#_Toc121258126)

[Inspiratie punten 4](#_Toc121258127)

[Gameplay 5](#_Toc121258128)

[How to use input 5](#_Toc121258129)

[Gameloop 5](#_Toc121258130)

[Mechanics ,dynamics, aesthetics 6](#_Toc121258131)

[Aesthetics 6](#_Toc121258132)

[Sensation 6](#_Toc121258133)

[Challange 6](#_Toc121258134)

[Graphics 7](#_Toc121258135)

# Game Idea

## Story

Je bent een leider van een gang die al te graag de stad wil overnemen, na je ontsnapping van de gevangenis met 4 mede gevangene . Plan je op je wraak om de stad over te namen van ander gangs. Om dit voor elkaar te krijgen moet je geld hebben door overvallen te plegen (zoals juweliers en banken) zodat je meer Crooks kan trainen.

Om gebieden over te nemen moet je de Gangs in die gebieden verslaan om zo het over te namen. Maar kijk uit de Politie zit je op de hielen en ander gangs zijn ook niet al te blij om jou in hun straatje te hebben.

Lukt het jouw om de stad over te nemen.

## Game in one sentence

Een rts/rpg game waar je eigen gang leden gebruikt om overvallen te plegen en gebieden af te pakken van andere gang leden zodat jij de pit boss wordt van de stad.

## Player input

De speler kan zijn gang uitrusten met spullen zoals geweren, granaten, lijkzakken, extra kogels etc.  
daarnaast heeft de speler ook invloed op het veld. Hij kan in real time zijn gang aansturen om bepaalde taken te voltooien.

Daarnaast kan hij ook bepaalde gang leden gebruiken met speciale attributen. Bijvoorbeeld een gang lid kan een supporter zijn zodat hij meer medkits ,kogels kan dragen of bepaalde mensen zwakte kan spotten.

Een heavy die zwaarder geschut kan gebruiken, en technicus die kan hacken of een stealth die ongezien door vijand gebeid kan lopen en informatie kan verzamelen.

## Story points

### Begin van de game

### Nadat je ontsnapt bent

### Eerste baas verslagen (Jimmy)

You: There you are rat. You thought that could hide from me. So where is the boss.

Jimmy: I am not telling you. You know what they going to do with me and my family if I tell.

You : don’t make any excuses Jimmy. I have been from a far worse place then death so tell me where is the boss. You get 3 seconds before I blow up your head off … 3

Jimmy: Come on man… you can’t do this. They will find you. Y-y-you hear me.

You : 2… let them come it will be easier to get over with it.

Jimmy: p-p-please man you don’t k-k-know who you are talking about. What about my family.

You : 1… don’t care I only need a name be quick about it…

Jimmy: okay, Okay I will tell you. Go to Derek he knows where the boss is.

You: hey was that so hard now to tell me.you know what, now I will help you and your family. do you have life insurance?

Jimmy: y-y-yes, but what has this to do with my family?

You: Well they got now rewarded(shoot Jimmy death)

<End Scene End story line Jimmy Open Derek path>

### Tweede baas verslagen(Derek)

### Derde baas verslagen()

### Laatste baas verslagen(de pit-boss)

### Einde story

## Inspiratie punten

Een gedeelte van het idee komt van Payday met namen van het stelen en verzamelen van loot, En het tweede gedeelte komt van X-com omdat ik ook de speler een beperking wil geven in hoeveel crooks je kan meenemen. Beide heeft het RPG element in zitten als wel het RTS gedeelte.

# Gameplay

## How to use input

De speler gebruikt de muis om op zijn units te klikken. Daarmee kan hij orders mee geven wat ze moeten doen zoals verplaatsen, schieten, automatisch schieten of een granaat gooien.

Daarbij wordt de muis ook gebruikt voor menu’s zoals wapens kopen of nieuwe units trainen in de hideout. Ook de speler de stats zien van zijn units en die benivloeden.

## Gameloop

De Core gameplay loop werkt zo

De speler huurt crooks/koopt wapens in -> die kunnen overvallen plegen/ ander gangs uitschakelen -> krijgt meer geld en reputatie en exp om je crooks te level/of om nieuwe crooks te verwerven.

# Mechanics ,dynamics, aesthetics

|  |  |
| --- | --- |
| **Mechanic Exploding barrel** | speler schiet/gooit granaat op de ton zodat het explodeert. |
| **Dynamic Exploding barrel** | De ton heft een radius van impact en ieder barrel en unit die onder die radius valt wordt geraakt en verlies hit points of kan een volgende ketting reactie veroorzaken.  Daarnaast maakt de explosie een hard geluid waardoor ander vijanden aangetrokken worden. Daarnaast objecten die fragiel zijn gaan kapot(zoals dozen rekken of ander soort meubilair.) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mechanic Field of view** | Vijanden en jouw characters hebben een maximale view. |
| **Dynamic Field of view** | Als vijanden je zien kunnen ze overgaan naar de aanval. Jij moet de vijanden ook vinden en ook goed je achterkant bewaken.  Voor stealth en support krijgen extra visie en kunnen ook verder en wijder kijken. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mechanic Granaat** | Je kan een granaat gooien om wat vijanden te raken. |
| **Dynamic Granaat** | De granaat doet schade aan vijanden maar ook op jezelf als je in de radius zit. Kan schaden veroorzaken naar ander objecten zoal Explosieve barrels, boxes of andere meubels |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mechanic suppres** |  |
| **Dynamic suppres** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mechanic debuff defence** |  |
| **Dynamic debuff defence** |  |

## Aesthetics

### Sensation

De game speelt als een RPG/RTS. Betekent dat ieder crook zijn eigen status van eigenschappen heeft.

### Challange

er komen velen moeilijk momenten waarbij een speler keuzen moet maken op het veld. Het kan zijn dat speler soms zijn eigen stratagie moet omgooien.

# Graphics