The High Concept Document

(Based off of concept document created by Ernest W. Adams)

## **Team Top-down’s prison break**

### **Team Top-down**

## **Inleiding**

De game is een top-down shooter waarin je als gevangene de gevangenis uit moet proberen te komen.

## **Features**

* Prison Break
* 2D top-down shooter, character centered
* Begin met melee wapen
* Bij het neersteken van de eerste guard pak je zijn wapen op met <x> kogels
* Elke guard laat <x> kogels vallen als je ze doodt
* Schieten triggert dichtstbijzijnde guards.
* Guards worden verdeeld over kamers, guards beginnen je te volgen en op je te schieten zodra je hun kamer binnen loopt
* De speler moet de uitgang bereiken en hoeft daarbij niet alle guards te verslaan
* In het level bevinden zich NPC’s zoals guards en andere gevangenen.
* Zodra de speler wordt geraakt door het wapen van een guard is de speler uitgeschakeld en begint het spel opnieuw.

## **Speler motivatie**

De speler moet zo snel mogelijk de gevangenis, die uit vele puzzels en ruimtes bestaat, levend ontsnappen terwijl hij achtervolgt en gehindert wordt door een pletora aan wezens en bewakers.

## **Genre**

Top-down shooter

## **Doelgroep**

Mannelijke 19 jarige spelers die soms een klein maar leuk en actief spel wil spelen.

## 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mechanic** | **→** | **Dynamic** |
| *De speler is een karakter* |  |  |
| De speler kan zich voortbewegen |  | De speler heeft de keuze om normaal te lopen, te rennen of te sluipen. |
| De speler kan een melee aanval uitvoeren |  | De speler kan NPC’s doden door melee of schieten |
| De speler kan schieten |  | De speler kan schieten zodra hij een wapen heeft met voldoende munitie. |
| De speler kan dood gaan |  | Als de speler doodgaat, reset het level. |
| NPC’s kunnen zich voortbewegen |  |  |
| NPC’s kunnen een melee aanval uitvoeren |  |  |
| NPC’s kunnen schieten |  |  |
| NPC’s kunnen dood gaan |  | Als een guard dood gaat, dropt hij munitie. |
| NPC’s kunnen de speler detecteren |  | Als de speler een kamer binnen loopt detecteren de guards dit meteen. |
| Er zijn items |  | De speler kan items (zoals wapens en munitie) oppakken door er overheen te lopen  De speler kan items gebruiken |
|  |  |  |

## 

## **Competitie/cooperatie**

Het spel wordt door één speler tegelijk gespeeld. Andere spelers kunnen vervolgens de high-score verbeteren.

## **Doelplatform**

Windows 7, Windows 10

## 

## **Ontwerpdoelen**

Smooth en snelle gameplay.  
Het spel moet intuïtief zijn: de speler krijgt alleen als uitleg wat de controls doen.

## **Karakters, verhaal en setting**

De main character is een gevangene die levenslang heeft gekregen. Na een jaar gevangen gezeten te hebben besluit de main character om te ontsnappen. Hij maakt een steekwapen van zijn tandenborstel en wacht het moment af dat hij uit zijn cel kan sluipen. Op een dag lukt het hem om een papiertje tussen de celdeur te krijgen terwijl hij terug geëscorteerd wordt naar zijn cel. Die avond wrikt hij de celdeur los en begint zijn ontsnapping van de gevangenis.

**Possible add-ons**

Ideeën die later toegevoegd kunnen worden.

* De speler kan wapens maken met gevonden items.
* NPC’s hebben een line-of-sight, met een flashlight als visual feedback, in de vorm van een kwart van een cirkel.
* Guards droppen een hoeveelheid munitie afhankelijk van hoeveel kogels zij reeds geschoten hebben.
* Er kan een 2e speler mee doen die vastgemaakt is aan de andere speler door middel van een ketting.
* De speler kan items zoals health-potions of andere power-ups bewaren in zijn backpack.
* Het spel heeft een mini-map, ‘getekend’ door de main character. Deze bevat alleen informatie over de openbare delen van de gevangenis.