The High Concept Document

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

## **The Adventures Of The Hungover** Door : *Git Gud*

Inleiding

Een top-down RPG waar een gast met een harde kater en geheugenverlies wakker wordt in een andere wereld. Hij moet uitzoeken waar hij is en proberen terug te komen naar zijn eigen dementie.

Features

* Fetch quest RPG met minigames
* Random interacties met NPC’s
* Verzamelen van Items en gear Items
* Mappen gebonden aan speler level
* Stad 2 mag niet betreden worden voordat de speler level 4 is.
* Vrij rond kunnen lopen in de spelwereld

Speler motivatie

* Het spel bevat een komisch verhaal met onverwachte wendingen, wat maakt dat de speler door wilt spelen.
* Ook zijn aspecten van de verhaallijn gebaseerd op gebeurtenissen waarmee de meeste studenten weleens in aanraking zijn gekomen en daardoor zich ook kan inleven in het verhaal.
* Daarnaast heeft het spel retro aspecten, zoals retro mini games en oude stijl RPG, wat de spelers het gevoel van oudere games teruggeeft en daardoor geïnteresseerd zullen zijn.

Genre

* Avontuur
* Retro-gaming

Doelgroep

* Studenten

Mechanics

* Speler kan NPC’s aanspreken voor tips of resources om het spel verder te spelen. Om deze tips of resources te krijgen moet een opdracht voltooid worden. Bij het niet voltooien van de opdracht krijgt de speler geen tip of resource.

Competitie/coöperatie

* Competitie: oplossen van retro mini-games
* Coöperatie: karakters die vrienden worden met de speler.

Unique Selling Points

* Avontuur game in samenwerking met retro games zoals Pong, Snake & Space Invaders.
* In plaats van een normaal of spannend verhaal is dit bizar en zwaar ongeloofwaardig.

Doelplatform

* PC

Ontwerpdoelen

* Het verhaal heeft een duidelijk begin en eind.
* Het eind van het verhaal moet behaald kunnen worden.
* De speler kan rondlopen in de spelwereld.
* De speler kan praten met NPC’s
* NPC’s kunnen minigames in het spel starten.
* Het spel mag niet crashen bij kleine fouten.
* Het opstarten van het spel moet makkelijk zijn.
* Aan het begin van het spel kan de speler zijn karakter kiezen.

Karakters, verhaal en setting

* Commander El Theodoro:
  + Een pratende teddybeer die de speler bij zich heeft aan het begin van het spel. Hij ziet eruit als een gewone bruine knuffel teddybeer, maar bezit over magische krachten die de speler helpen om zijn weg naar huis terug te kunnen vinden.
* Barkley the Great:
  + Hij is een grote gespierde man, en de koning van het rijk. Hij heeft een erg kort lontje en denkt dat iedereen tegen hem is. Omdat niemand in het dorp de speler kent ziet hij de speler als een spion en wilt hem daarom opsluiten.
* Mache Pwason:[[1]](#footnote-1)
  + Zij is een aardige vrouw die graag mensen helpt. Zij vindt de speler bewusteloos in de bosjes liggen en neemt hem daarom mee naar haar huis. Zij kent de meeste mensen en geeft de speler tips met wie hij moet praten om verder te kunnen met zijn zoektocht. Daarnaast kan de speler in haar huis uitrusten.

Mini games

In het spel zijn verschillende retro mini games te spelen. De lijst met mini games is nog niet helemaal zeker maar de spellen die nu zijn gekozen is de volgende lijst:

* Pong
* Snake
* Space Invaders
* PacMan

1. Deze naam komt uit Haïti en betekent in het Haïtiaans Creools: vismarkt. [↑](#footnote-ref-1)