The High Concept Document

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

## Ejento 148

### Easy Designed

## Inleiding

Ejento 148 heeft de taak om een zakenman genaamd Walter E. Aboo te vermoorden.

Om Walter E. Aboo te kunnen vermoorden moet hij eerst zijn bodyguards verslaan die door Walters kantoorpanden zijn verspreid.

## Features

* Platforming mechanics
* Sidescrolling
* Verschillende wapens
* Geluid
* Score met online leaderboards

## Speler motivatie

## De speler moet proberen binnen zo kort mogelijke tijd zijn taak te voltooien, om te bewijzen dat hij/zij de meest efficiënte huurmoordenaar is. Dit kan de speler aantonen door middel van online leaderboards waar de scores van s’ werelds beste huurmoordenaars opgeslagen is.

## Genre

2D action platformer

## Doelgroep

Jongeren van 16 jaar en ouder die een uitdagende game willen.

## Mechanics

1. **Wapens**

Spelers kunnen in verschillende levels verschillende wapens vrijspelen. Het spel begint met een simpele stok die je later kan upgraden naar een zwaard of bijvoorbeeld werpsterren.

1. **Vechten**

Het doel aan het eind van ieder level is het uitschakelen van een persoon. Onderweg naar deze doelen komt de speler allerlei tegenstanders tegen in verschillende vormen. De speler kan er voor kiezen om dit op verschillende manieren te benaderen. Er kan voor worden gekozen om deze tegenstanders te doden door het gebruik van wapens. Dit heeft tot gevolg dat de speler het risico loopt om dood te gaan. De speler kan ook een de vijand ontwijken door over platformen en obstakels te springen.

## Competitie/cooperatie

De competitie in deze game bestaat voornamelijk uit de leaderboards. Deze leaderboards houden de behaalde scores bij in een online database waar de speler zijn eigen score kan vergelijken met die van andere.

## Unique Selling Points

* Speel als de “bad guy”
* Simpele maar uitdagende gameplay
* Online leaderboards met scores
* Wapens met unieke eigenschappen

## Doelplatform

PC met windows versie 7 of later, Linux en Mac OS.

## Ontwerpdoelen

Het spel moet makkelijk benaderbaar zijn maar een uitdaging bieden die de ervaren speler bezig houdt.

## Karakters, verhaal en setting

**Personages -**

Ejento 148 - hoofdpersonage & bestuurd personage, huurmoordenaar die ingeschakeld is om een Walter E. Aboo te vermoorden en zijn recept te stelen.

Walter E. Aboo - Filantropische zakenman, heeft een medicijn ontwikkeld om de ziekte Minamata te genezen. Hij wordt achternagezeten door Ejento 148.

Akunin Okane - Collega van Walter E. Aboo. Heeft huurmoordenaar Ejento 148 ingehuurd om Walter om te brengen en zijn recept te stelen voor financiële doeleinden.

**Setting -** het spel speelt zich af binnen kantoorgebouwen en bedrijfspanden de eigendom zijn van Walter E. Aboo.

## Verhaal - Filantropische zakenman Walter E. Aboo heeft een medicijn ontwikkelt voor de ziekte Minamata (zware kwik vergiftiging). Hij is van plan dit medicijn gratis te distribueren, tot ergernis van zijn gierige Collega, Akunin Okane. Akunin Okane heeft besloten een huurmoordenaar in te huren om Walter Aboo om te brengen en het recept te stelen.

De huurmoordenaar, genaamd Ejento 148, moet door Walters bodyguards heen vechten om bij Walter te kunnen komen.