

DRACULA'S CASTLE

Een stealth horror game in het kasteel van een vampier

Game Design Document

THEMA

- 15^e eeuw Roemenië
- Prins Vlad III Tepeş
- Kasteel
- Griezelig, eng



CONTEXT

- Geruchten dat Vlad een vampier is
- Onderzoekers proberen aanwijzingen te vinden in zijn huis



DOEL VAN DE GAME

Je speelt Stefan Petrescu, een detective in Muscel County, Vlad III Tepes is een jaar dood. Er zijn geruchten dat hij een vampier is geworden. Drie onderzoekers zijn vermist, het laatst gezien bij het kasteel van Vlad. Jij gaat op onderzoek uit in het kasteel om te kijken of je de onderzoekers kan vinden.

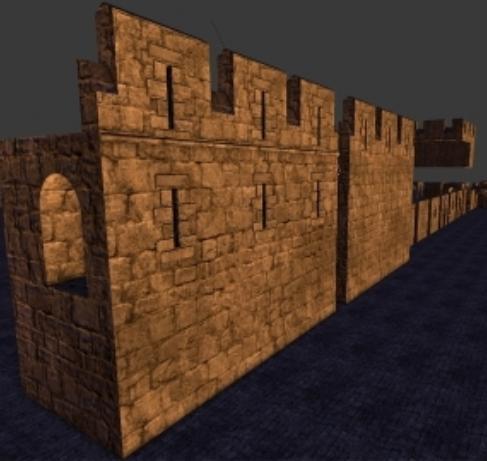
In het kasteel moet je erachter komen wat er met de onderzoekers is gebeurd. Ren weg van Dracula en zoek naar een weg naar buiten.



MOODBOARD



STIJLBOARD



DRACULA REFERENCE



Character Sheet: Dracula

Groep 9 | Merel Bekkenutte

DOELGROEP

- 16+ jaar
- Gamers die houden van spannende games
- Eventueel een interesse in vampiers
- Voor mensen die op zoek zijn naar een challenge en een langere tijd willen griezelen
- Geschiedenis liefhebbers



PLATFORM

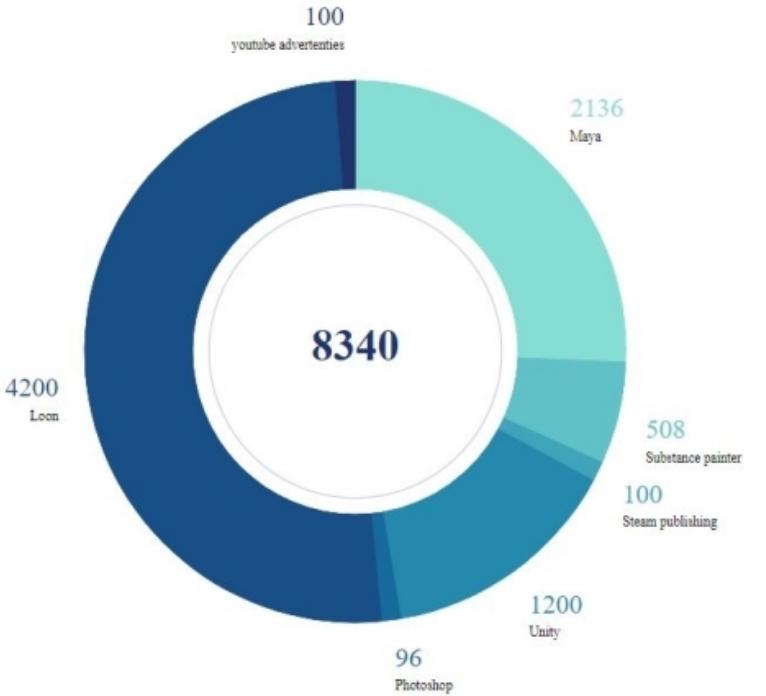
PC:

- Meeste vergelijkbare games zijn ook op PC
- Grotendeels van mensen die zo'n game willen spelen, spelen op PC



PLATFORM

Game Cost



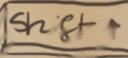
USER SKILLS

- Directions onthouden
- Stealthy zijn (stil wanneer het nodig is, ongezien blijven en enemies afleiden)
- Enemy attacks dodgen
- Niet panicken en te bang zijn
- Rode lijn kunnen vinden in een verhaal



CONTROLS

"E" Pickup 

"Shift" Hold Shift 2 Run 

"Control" Hold Control 2 Crouch 

"Space" Jump 

"F" Candle on/off 

walking



Oude versie

Left Mouse button to pick up furniture and paper.
Right Mouse button to let go.



Pause Menu.
Back to game after reading.



walk around



Pick up furniture and paper



Candle Light on/off



Jump



Crouch down

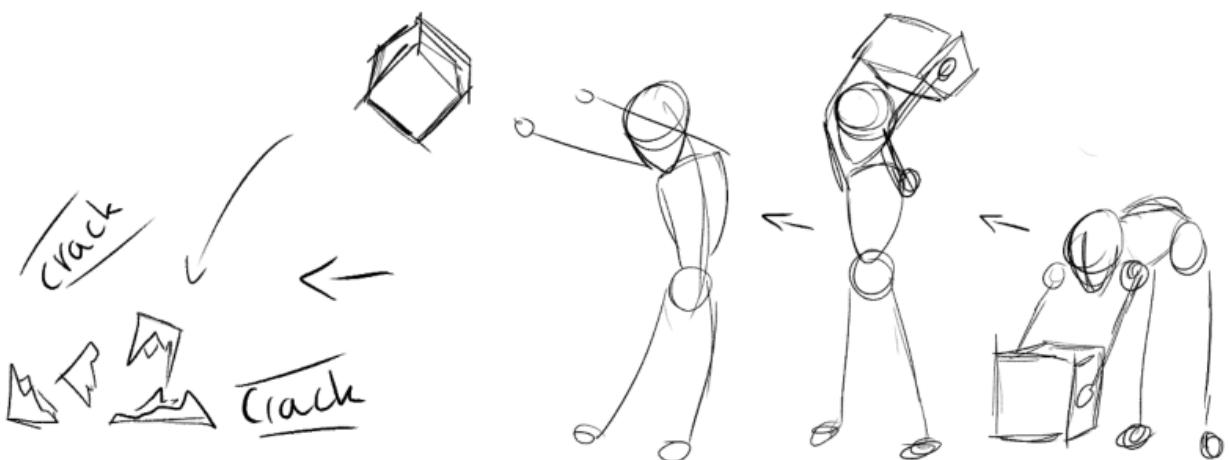


Hold to run



Nieuwe versie

GAMEPLAY



- Creëer geluid door props te gooien
- Leid enemies af met geluid
- Maak de weg vrij door props te verplaatsen

LB: pick up props



RB: throw props



GAMEPLAY

Vlad the Impaler, Vlad III Tepes (Prince of Wallachia)

The year is 1475. Our great leader, Vlad III, who has passed recently, had cruel stories about him going around and we started to research where these rumors came from and if they were true.

The story is that Vlad III captured the inhabitants of nearby villages and impaled them after taking them to Wallachia, ever since then he got the name 'Vlad the Impaler'.

He took villagers home and impaled them on stakes around the dining table, so he could listen to their screams as he ate his meal.

We have been told Vlad Tepes was seen eating dinner at night outside of his mansion, which is impossible since his soldiers have witnessed him losing his life in battle.

Crazy stories have been going about him being a vampire who wakes up during the night and drinks human blood.

BE QUIET

Day five, I think?

I'm holding out by the front door, in the hopes that someone will come looking for us. Or should I say; in the hopes that someone will come looking for me. My eyes hurt, I try not to close them. Every time I close my eyes, I see Toma's face with his eyes and jaw cruelly removed. I also see Alexandru's head severed from his body. I haven't slept in god knows how long.

I keep looking at the doors, hoping the monster doesn't come. He is playing with me. He was playing with us this whole time. He must know I am still here. Why isn't he coming to kill me? I don't think I can take this any longer.

I need to look for something, anything that can help me. I will go upstairs and try to find a key. I ha

Collect pages (press E):

- To learn controls
- To solve puzzles
- To figure out the story

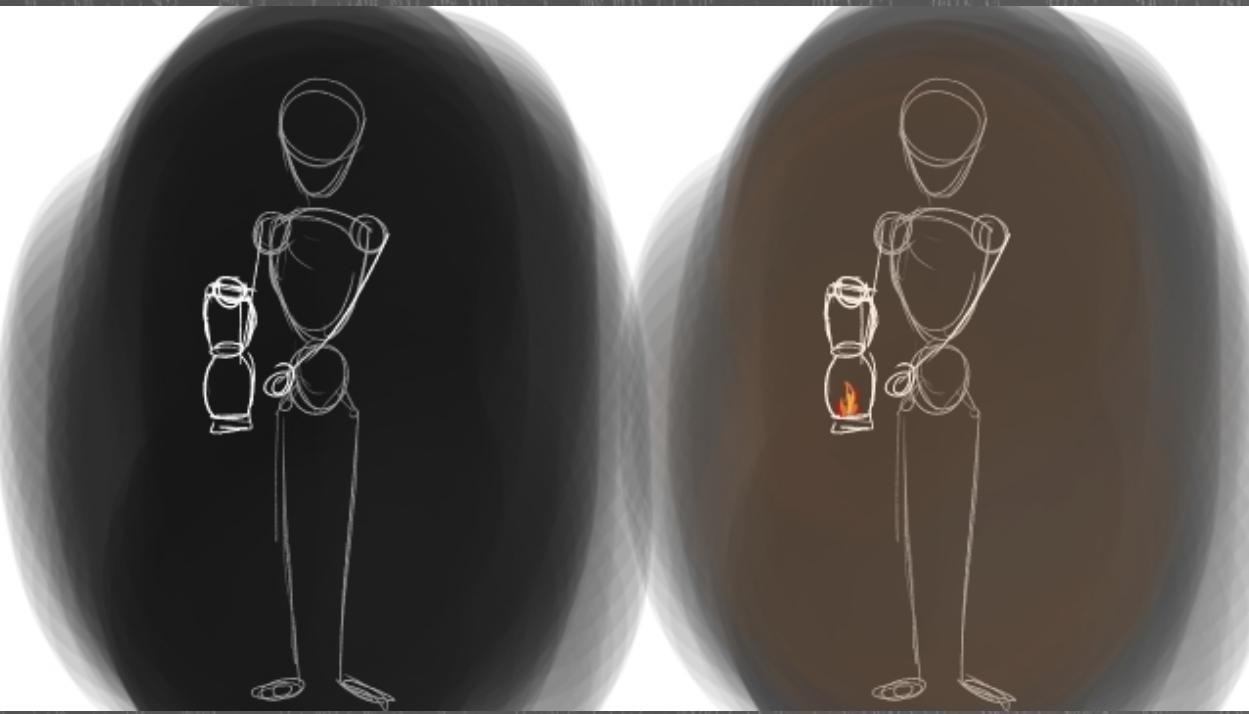
GAMEPLAY



Getting chased & hiding:

- Dracula ziet je niet als je ergens achter zit
- Ren van verstopplek naar verstopplek
- CTRL = crouch
- SHIFT = run

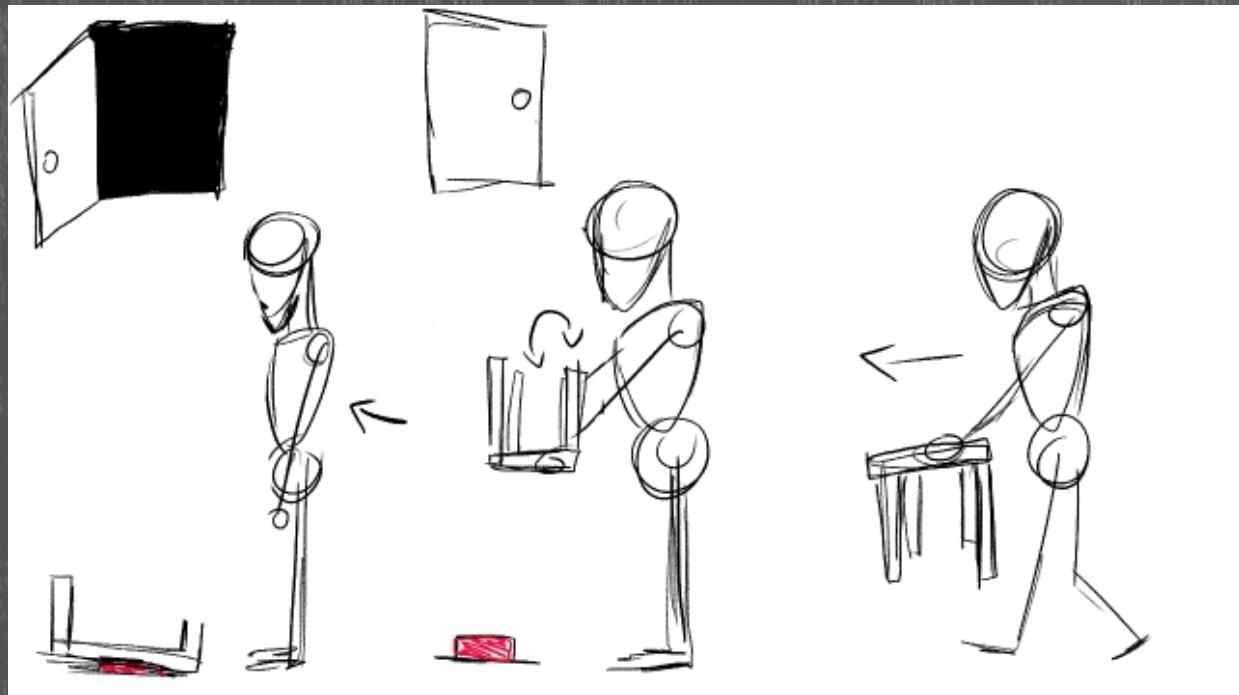
GAMEPLAY



Lantaarn (press F):

- Gebruik je lantaarn om je surroundings te zien
- Dracula ziet je sneller als je je licht aan hebt staan

GAMEPLAY



Solve puzzles:

- Pak objecten op en zet ze op de button
- Hierdoor zal de deur naar de volgende ruimte opengaan