

Flight 19

Game concept document

Version 1.0 (18 juni 2021)

Kimberley, Lennard, Suzane, Defne

Concept

Je word wakker op een tropisch eiland en je zoekt manieren om met de buitenwereld contact te maken, zodat je van het eiland afkomt.

Doelgroep:

Mensen die geïnteresseerd zijn in avontuur, ontdekkingsreizen, zombies en mysterie zombiefans vanaf 15 jaar en ouder.

<https://www.youtube.com/watch?v=4GyLn8myvfw>

Contex/platform

In ons opzicht is een Pc makkelijk bereikbaar voor iedereen. Vooral onder de jongeren wordt de pc vaak gebruikt. Een andere reden is dat wij als bedrijf ons game graag wilde verkopen via Epic games, omdat we onze game via Unreal engine hebben geproduceerd. Epic games is een goede sellpoint waar ze Unreal engine het meest gebruiken.

Opbrengsten:

We gaan ervanuit dat er in het 1^e jaar 4000 games worden verkocht à €25 per stuk= 10.000 euro omzet. De kosten in het 1^e jaar zijn 35.050, dus het verlies in het 1^e jaar bedraagt 25.050 euro.

User skills (mechanics):

- Searching skills
- Parkour skills
- Nadenken

Gameplay

Het doel is om objecten te verzamelen en die boven de vulkaan zetten.

De gaten tussen de stenen om naar boven te komen is een obstakel.

De regel is: Dat je een aantal minuten hebt om de black box te vinden



Controls:

W,A,S,D: om te lopen

Space: om te springen

Camera movement: linkermuisknop

E: objecten oppakken