# Spelconcept

Dit document beschrijft het spel in grote lijnen.

## Basisidee

De gebruiker krijgt de mogelijkheid een karakter te spelen in een adventuregame. Deze karakter bevindt zich in een bepaalde surrealistische omgeving. Het doel is dat de speler de verhaallijn volgt, waardoor het spel te winnen is. Hierbij krijgt deze te maken met quests (taken) welke door bijv. wezens worden gegeven. Door de quests uit te voeren worden nieuwe quests en mogelijkheden vrijgegeven.

## Inleiding verhaallijn

Je bent bewusteloos en je komt met moeite bij. Je ligt op een grasveldje omringd door een bos. Je hebt geen idee waarom je daar bent, hoe je daar bent gekomen, en welke tijd het is. Het ergste is, dat je helemaal niets meer weet. Opeens besef je dat je pijn lijdt; je blijkt ernstig toegetakeld te zijn en redelijk te bloeden. Je brengt al je krachten bij elkaar en probeerd op te staan: je kleren blijken kapot en vies te zijn.

Volledig gedesoriënteerd begin je aan je reis. Je gaat antwoord zoeken op de vragen wie je bent, hoe je oorspronkelijke leven eruitzag en waarom je gemolisteerd bent. Deze reis speelt zich af in de middeleeuwen bij het dorp onderaan de voet van de berg met het grote kasteel van de koning.

## Overzicht verhaallijn

De verhaalijn bestaat uit de volgende gebeurtenissen, vanuit de speler gezien, welke in de gegeven chronologische volgorden plaatsvinden:

1. Je bent bewusteloos en kom bij in een bos in een onbekende omgeving;
2. Je ontdekt een kasteel met een daartegen gelegen dorp;
3. Je ontmoet een boer waarvoor je gaat werken in ruil voor onderdak;
4. Je verkent het dorp, inwoners blijken geen respect voor je te hebben. Je bent iemand van buiten, en spreekt een dialect;
5. Je wilt de stad in, maar wordt geweigord omdat er te weinig respect voor je is. Respect ga je verdienen door quests uit te voeren voor de inwoners van het dorp;
6. Je mag de stad in, waar je de prinses ziet waar je per direct compleet verliefd op wordt;
7. Je wilt je hogerop in de hierarchie brengen om dichter bij de prinses te komen. Je gaat quests uitvoeren die tot meer respect leidt en uiteindelijk een hogere rang. Uiteindelijk krijg je quests van rangen boven je eigen;
8. De prinses valt jou op en nodigt je stiekem uit. De koning ontdekt dat waardoor je in conflict met hem geraakt; je respect krijgt een deuk;
9. Tijdens de quests heb je nietszeggende ‘arcitifacts’ verzameld. Deze blijken aan elkaar gerelateerd te zijn in een boodschap. Bij toeval ontdek je de boodschap; de stad is in groot gevaar. Jouw doel is het verkondigen van de boodschap om te kunnen voorbereiden op het gevaar;
10. Je informeert de koning welke je een pluim geeft. De koning gaat op zoek naar iemand die het tegen het gevaar op kan en dit durft. De dapperste krijgers zwichten; jij biedt je aan. De koning lacht je uit; je komt gelijk met de deal: ‘*Als ik win, krijg ik je dochter. Als ik verlies, ben je van me af.*’ Vol vertrouwen dat de koning is in het falen van je gaat hij akkoord.
11. Je neemt het op met het gevaar en wint op een wonderbaarlijke wijze. De bevolking benoemd je tot held. De koning beseft dat hij zijn kroon moet afstaan, i.c.m. de druk van het volk geeft hij je dochter. Je trouwt met haar. Je hebt bewezen dat je van buitenstaander de beste kunt worden mits je je inzet.

## Funtionaliteiten

Enkele functionaliteiten in het spel zijn:

* Het spel is visueel, gebruik van 2d vormt een illusie van 3d;
* Het hoofdpersonage is te bedienen per keyboard;
* Het scherm toont een vast formaat van de omgevingen, gefocust op de directe omgeving van de speler;

## Omgevingen

Het spel is een 2 dimensionaal grafisch georiënteerd. De speelomgeving wordt zodanig weergegeven dat er een soort drie dimensionale illusie ontstaat (denk aan oude games als Zelda). Dit wordt veroorzaakt doordat objecten (personen, bomen, etc.) van opzij worden getekent, waardoor objecten getoond kunnen worden alsof deze achter elkaar staan. Zie Figuur 1 voor een impressie van de genoemde illusie.

Het spel bestaat uit omgevingen. De speler kan zich door deze verplaatsen. De omgevingen bevatten personages, items en deuren. Door middel van deuren (en varianten) kan de speler zich verplaatsen tussen omgevingen.

Het spel speelt zich af rondom en in een kasteel. Dit kasteel heeft een stadsmuur. Tussen het kasteel en deze stadsmuur bevindt zich de binnenstad, bestaande uit stenen woningen, workshops en de markt. Vóór de hoofdpoort van de stadsmuur bevindt zich een dorp waar de armere mensen en boeren wonen. Het dorp bestaat uit houten huisjes en grote boerderijen met aangrenzende akkers. Aan de akkers grenst een bos, welke de rest van de omgeving bestrijkt.

Het spel speelt zich af in de volgende omgevingen:

* Bos:
  + Open plaats met pad naar dorp;  
    Hier begint het spel, de speler komt op de open plaats bij bewustzijn.
* Dorp:
  + Plein met aangrenzende houten woningen, boerderijen, stadsmuur en de stadspoort;
  + Boerderij (meervoudig);
  + Houten woning (meervoudig);
* Kasteel/stad omringt door stadsmuur:
  + Plein aangrenzend aan stadspoort;
  + Marktplaats met kraampjes;
  + Stenen woningen;
  + Brede trap naar kasteel beveiligd met wachters;
* Kasteel (paleis):
  + Troonzaal met tronen;
  + Vergaderzaal;
  + Privévertrek van prinses;



Figuur 3d illusie in een 2d omgeving

## Personages

Het spel bevat tig personages welke zich in de omgevingen bevinden. Met bepaalde personages kan de speler interactie aangaan. Personages kunnen quests aanbieden, maar ook nutteloze en misschien grappige informatie geven. Het is mogelijk dat voor aanvang van een quest de personage de speler een item aanbiedt die deze nodig heeft om de quest uit te voeren. Het is ook een mogelijkheid items te ontvangen van een personage, in de vorm van een beloning, wanneer de speler een quest van deze succesvol heeft uitgevoerd.

Het verhaal van het spel bestaat uit de volgende basispersonages:

* Hoofdpersoon;
* Koning;
* Prinses;
* Standaard personages:
  + Boer;
  + Inwoner dorp;
  + Inwoner stad;
  + Ridders ter beveiliging;

## Quests

De speler kan quests ontvangen en uitvoeren. De quests zijn de basis van het spel; er kunnen veel meer quests toegevoegd worden. Quests zijn afhankelijk van elkaar waardoor het mogelijk is dat quests pas worden vrijgegeven wanneer andere (succesvol) zijn uitgevoerd. Dit kan ook gebeuren door bepaalde evenementen die geforceerd zijn de verhaallijn.

De basisquests in het spel zijn:

* Zoek bevolking;
* Zoek onderdak;
* Kom in de stad door je op te werking in de maatschappij om voldoende respect te ontvangen voor permissie;
* Verdien respect van de koning door je nog hoger in de maatschappij op te werken;
* Verdien respect van de koning terug (na deze verloren te zijn door het ontmoeten van de prinses) door de aanval op het dorp en de stad tegen te gaan;
* Wordt gekroond door aan de koning om de hand van zijn dochter te vragen.

## Items

Het spel bevat items welke zich in de omgevingen bevinden of personages bezitten. Items zijn uitwisselbaar tussen de personage van de speler en andere personages. Items zijn ook op te rapen waarna deze in bijvoorbeeld de rugtas van de speler worden geplaatst. Items hebben meestal een doel opzich. Deze doelen kunnen zéér verschillen.

Sommige items zijn cruciaal voor progressie in het spelverloop, bijvoorbeeld: een bepaalde sleutel is nodig om een bepaalde deur te openen, of met geld moet de speler graan kopen voor een personage.

De basisitems in het spel zijn:

* Kleding;
* Meerdere artifacts die samen het geheim van de aanval kenbaar maken;