**GAME CONCEPT DOCUMENT**

werktitel : Anansi

Naam schrijver: Toon Schaap team-nummer: 4

**Synopsis – player role - gameplay**

**Wat is de verhaallijn van de game, als je het in verband brengt met de game-mechanics ?**

De spin Anansi heeft allemaal dieren ontvoerd om de god van wijsheid te worden. Deze wijsheid bewaard hij in een pot in een grot. Meerdere mensen zijn de grot in gegaan om hem te stoppen. Jij als speler bent de volgende die naar binnen gaat. In de grot moet je dieren die onder controle van Anansi zijn verslaan en naar Anansi te komen om de wijsheid van hem stelen.

Criteria:

● het verhaal van de gekozen mythe is (geheel of deels) verwerkt in de game  
● de game is in de context geplaatst van de mythe  
● er is een duidelijk verband tussen het verhaal en de game mechanics

**Doelgroep – genre - platform**

**Wat is de doelgroep ?**

De doelgroepen zijn mensen die dungeon crawlers leuk vinden(Legend Of Zelda NES, Diablo), mensen die geinterseerd zijn in de mythe en tieners tussen 14 en 18.

**Wat is de genre ?**

Fantasy

**Welk platform is gekozen ?**

Desktop app

Criteria:

● de doelgroep is onderzocht, geef bronvermelding aan  
● de doelgroep is gerelateerd aan de game (daarom ‘doel’-groep)  
● de keuze voor genre en platform is onderbouwd n.a.v de doelgroep

**Game world – game flow**

**Hoe sluit de game world aan bij de beleving van de doelgroep ?  
(beschrijf deze kunstmatige wereld)**

De wereld is bedoeld dat het zich afspeelt na de mythe, omdat Anansi al een god is aan het begin van het spel. Het is dus een vervolg van de mythe, het spel speelt zich helemaal af in de grot. Het spel heeft cartoonish artstyle, maar niet op een kinderachtige manier.

**Hoe beleeft een speler het spel ?  
(beschrijf de beleving van beeld, geluid en interactie)**

Het spel speelt zich helemaal af in een grot. De grot heeft meerdere levels, en elk level heeft zijn eigen thema (bijvoorbeeld level 1 is een standaard grot, en het level daarna heeft een lava thema.) Elk level heeft ook zijn eigen muziek en vijanden. Elke verslagen vijand laat een hoeveelheid wijsheid vallen. Deze wijsheid kan dan weer gebruikt worden bij shops om nieuwe wapens of pantser te halen. In elk level zitten er 1 of 2 shops, en bij deze shops kan het spel ook opgeslagen worden.

Criteria:

● de doelgroep kan zich vinden in de game world (immersion)  
● de game world en flow zijn logisch te herleiden naar het concept  
● er is sprake van een duidelijk verband tussen game world en flow