

Team Hjonas' *Shuttlefrog* Design Doc.

Het Concept Grofweg

Een chaotische co-op game waarin je samenwerkt om met gyro-controls en een fysieke arcade stick een UFO met twee armen te besturen, een kaart te verkennen en om plushies af te leveren binnen een tijdslimiet.

Genre en Thematiek Kernwoorden

Arcade, Comedy, Surreal, Chaotic, Fast-Paced, Action, Funny, Teamwork, Verkenning, Movement-focused

Key Pillars

- Two Player Chaotic Co-op Fun
- A Difficult and Unconventional Control Scheme
- A Weird and Surreal Style
- Funny Guys & Plushies (zie afbeelding ----->)



Het Narratief

Je bent een Shuttlefrog, een delivery-UFO met twee armen en een kikkerlijke uitstraling, en het is JOUW taak om binnen X minuutjes het Quota aan leveringen te behalen... Verken een kleine stad en zorg ervoor dat je alle mogelijke klanten van hun gewilde plushies voorziet!! Lukt het jou niet om snel genoeg te werken? Dan kan je een vroeg einde verwachten...

Doelgroep en Context

We bouwen de game met erg veel fysieke specifieke elementen, dus we verwachten dat de game voorlopig alleen bij onze specifieke installatie speelbaar gaat zijn. Onze doelgroep sluit gelukkig wel aan op onze eigen leeftijdsgroep en is dus hopelijk makkelijk te vinden, denk aan scholieren, studenten en jong-volwassen gamers, aangezien het een erg actieve en chaotische game wordt waar je snel moet kunnen handelen en reageren.

Spelersdoel

Je bestuurt een Shuttlefrog in een klein stadje, waar je heen en weer moet vliegen om plushies af te leveren, je vliegt langs verschillende plushie winkels/leveranciers en er zijn over de hele kaart klanten die allemaal specifieke plushies willen. Je moet X aantal (10?) leveringen binnen X aantal (5?) minuten afronden.

Gameplay Loop

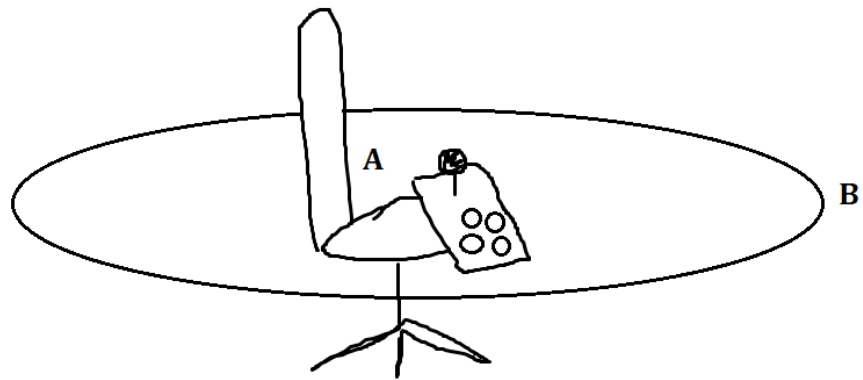
Je bent continu heen en weer aan het racen om verschillende bestellingen en leveringen af te ronden, je bent in een grote omgeving, een kleine stad, met verschillende plushie leveranciers/winkels waar je plushies kunt ophalen en een X aantal (10?) klanten. Je vliegt rond op zoek naar klanten, met boven hun hoofd een symbool die je laat weten van welk merk ze een plushie willen, waarna je snel de juiste plushie winkel moet vinden/terug moet gaan naar de juiste winkel, a.d.h.v. het gewenste merk, en dan daarna met de juiste plushie moet terugvliegen naar de klant. Er is een tijdslimiet van X aantal (5?) minuten, waarbinnen je het X aantal (10?) leveringen moet afronden en alle klanten moet helpen, met een geld (score) bonus als het je met tijd over lukt. Lukt het je niet; dan faal je het level en verlies je de game.

Interface en Controls

Het besturen van de Shuttlefrog gaat als volgt:

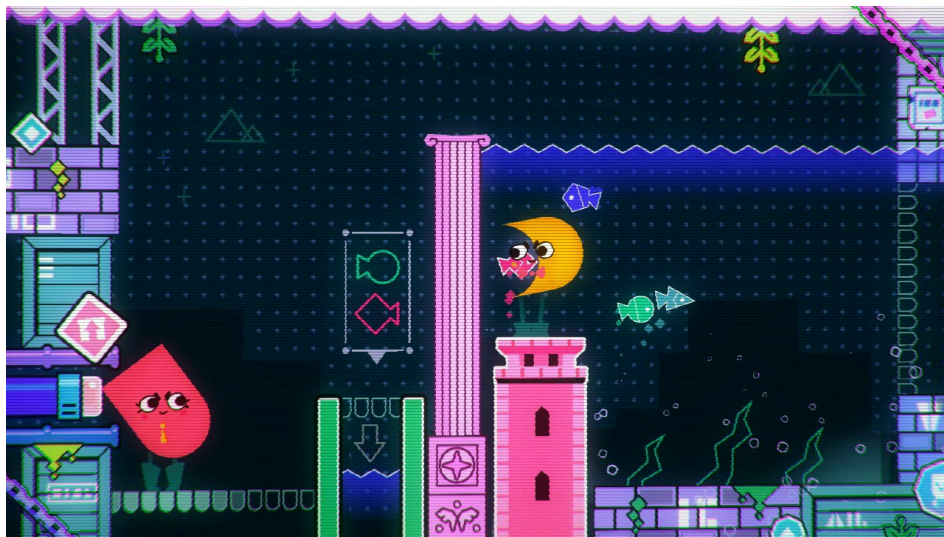
De focus van de game draait om het bewegen en verplaatsen van de Shuttle zelf, je verplaatsen in de omgeving en rondkijken naar de verschillende klanten om bij te houden welke plushies ze willen, waarna je je positioneert boven de juiste winkels om plushies van het gewenste merk op te halen. Hierbij geldt; een Third Person Camera, een van de spelers houdt het scherm (de telefoon) vast en draait om de andere speler heen om de Shuttle te draaien/rond te kijken en dan kan de andere speler met de Arcade Stick controller het schip verplaatsen en verschillende functies activeren (denk aan: Het accepteren van leveringen, het grijpen van plushies, boosten, driften, evt. omhoog/omlaag bewegen, een (fysieke?) map bekijken, etc.)

Zie hieronder een schets van hoe het zou kunnen werken met een draaistoel, speler A zit dan met een Arcade Stick op hun schoot, en speler B rent om hen heen om met Gyro de UFO/de camera te draaien.

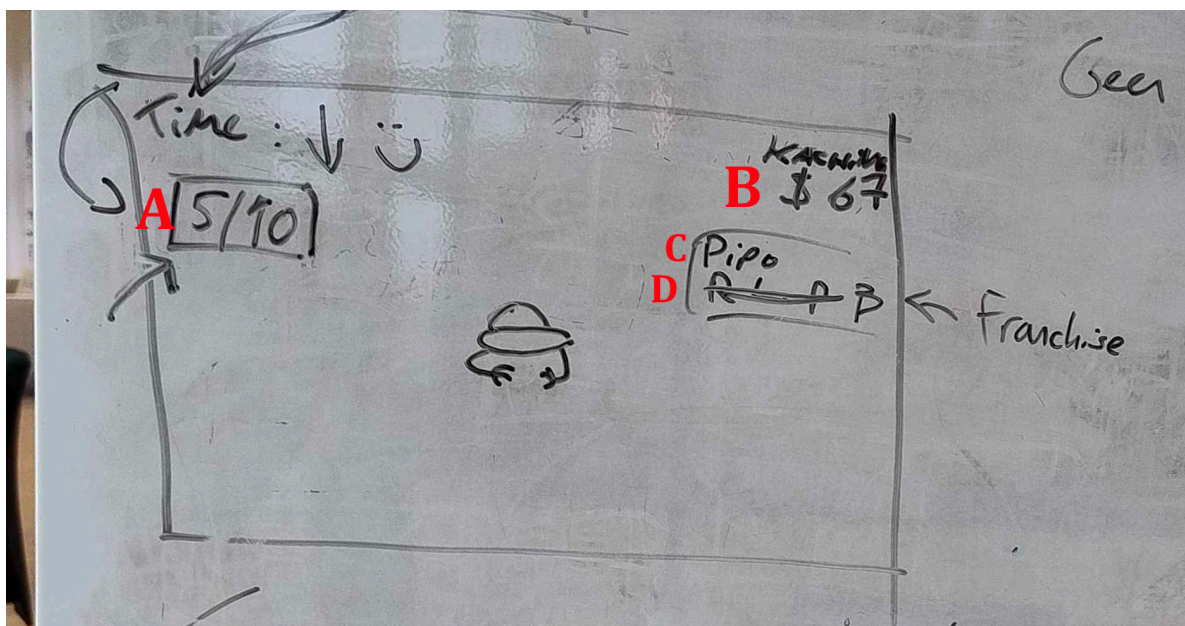


Stijl en Vibe

We willen ingaan op simpele leuke pret en stijl van gestileerde games als *Snipperclips* of *Katamari Damacy*



Mockup UI



De aftikkende timer spreekt hopelijk voor zich, maar ik leg nog even kort de andere verschillende UI elementen uit;

A: Het quota geholpen klanten/voltooide leveringen, dit is de kern van het spelverloop/de speler haar progressie.

B: De hoeveelheid geld die omhoog tikt met elke levering, een constante stroom van dopamine en progressie. Als de speler nog veel tijd over heeft met het afronden van het level worden ze hiervoor beloond met een uiteindelijke geld multiplier/bonus, en dit uiteindelijke geld-aantal is de highscore van de speler.

We gaan **C** en **D** schrappen, er is geen "huidige levering" systeem.

~~**C:** De naam van de klant wiens levering de speler momenteel mee bezig is, deze klant is ook extra duidelijk te zien in de spelwereld, en de uitroeptekens boven de hoofden van de andere klanten worden vergrijsd/verborgen.~~

~~**D:** De gewenste plushie en alle bijhorende details, we gaan ons voor nu focussen op de verschillende franchises, maar we zouden als extra eisen kunnen werken met kleur, formaat, etc.~~

Audio en Sound Design

We willen qua audio ingaan op het drukke/chaotische en de surrealistische thema's van de game en omgeving, maar als het ons niet lukt om een complete audio ervaring te creëren is dat ook okay, aangezien de fysieke context van onze game toch niet een ideale sound setup is.