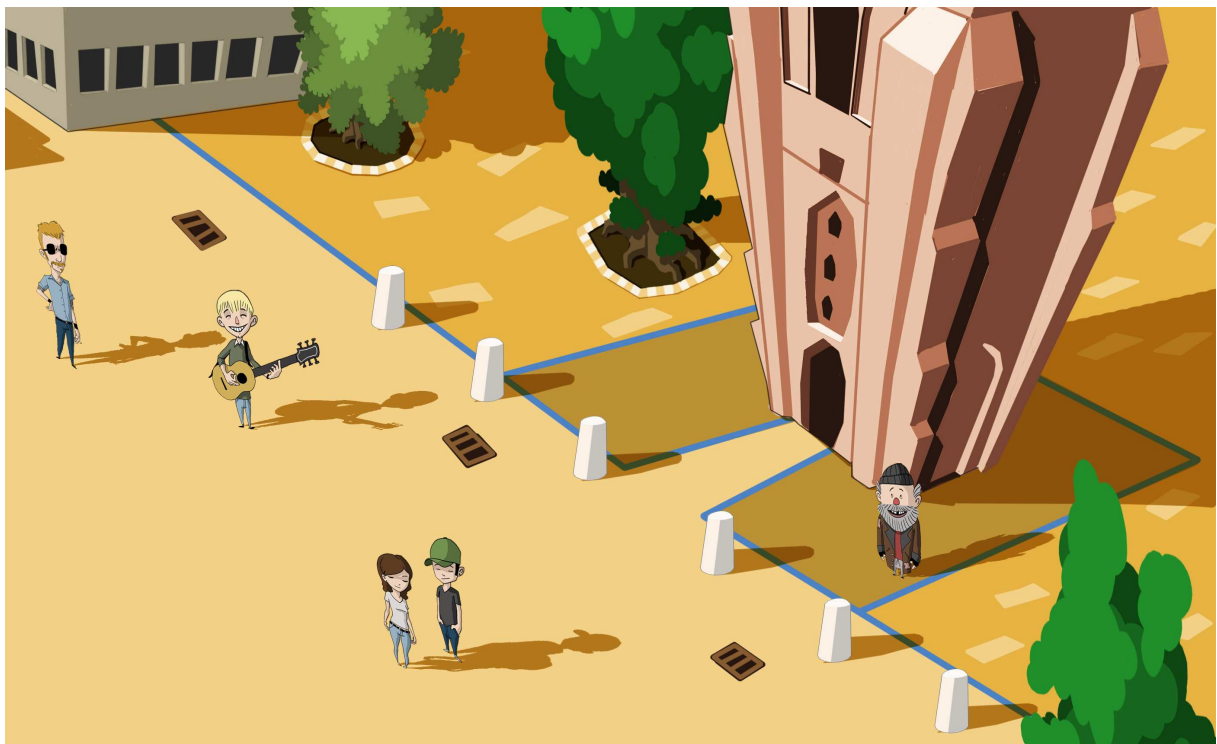


CITYTALES

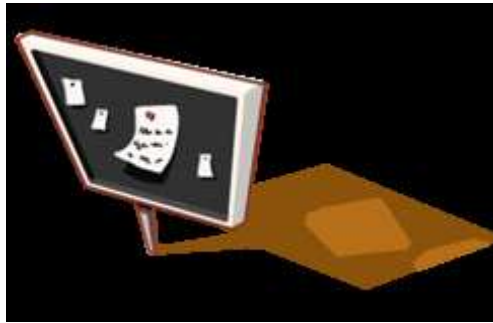
Doel en uitleg

Het hoofdkarakter wordt wakker op een groot plein na een leuke avond stappen, en weet niet waar hij zich bevindt. Aan dit plein staat een hoge toren (Oldehove) welke goed overzicht kan geven over de stad. Helaas blijkt dit niet zo makkelijk als gezegd wanneer blijkt dat de sleutel van de Oldehove nergens te vinden is. Het is aan de speler om deze te vinden, en zo de hele stad door te moeten zoeken. Hierbij komt hij op verschillende plaatsen en ontmoet bijzondere mensen. Door deze zoektocht maakt de speler stiekem kennis met de stad Leeuwarden, en wat deze te bieden heeft. Ook is er de mogelijkheid om het spel op aanvraag uit te breiden voor bijvoorbeeld evenementen en reclame of jaargetijde. Deze worden op dezelfde manier door middel van nieuwe missies, karakters en locaties toegevoegd.



~ Spel impressie ~

Gameplay en besturing



Gameplay

De speler bestuurt een gekozen karakter door verschillende "gebieden" heen om zo te ontdekken wat de stad te bieden heeft, en zijn missie te voltooien. Er kan met verschillende karakters (NPC's) worden gepraat of informatie worden verkregen van een bepaalde plek of gebouw. Het karakter heeft een inventaris om bepaalde objecten met zich mee te kunnen dragen. Het spel bestaat uit ongeveer 8 locaties waar een of meerdere activiteiten zijn. Deze locaties worden in 2D weergegeven met een vast camera perspectief. De karakters zullen simpel en kleurrijk van opzet zijn. De speler heeft de keuze of deze wil spelen als man of vrouw.

Moeilijkheidsgraad

Het spel is makkelijk om te spelen. Er wordt duidelijk aangegeven wat te doen, waar te gaan en met wie te praten. Deze hints kunnen zowel door NPC's en het karakter zelf gegeven worden.

Scores

Belangrijk om de speler aan te sporen en uit te dagen. Om competitie tussen spelers onder elkaar te laten ondervinden zal gebruik gemaakt gaan worden van twee score systemen. Een overzicht van de gespeelde tijd, score en verzamelde objecten door het uitvoeren van kleine missies, zal gezien worden bij het starten van het spel.

Tijd

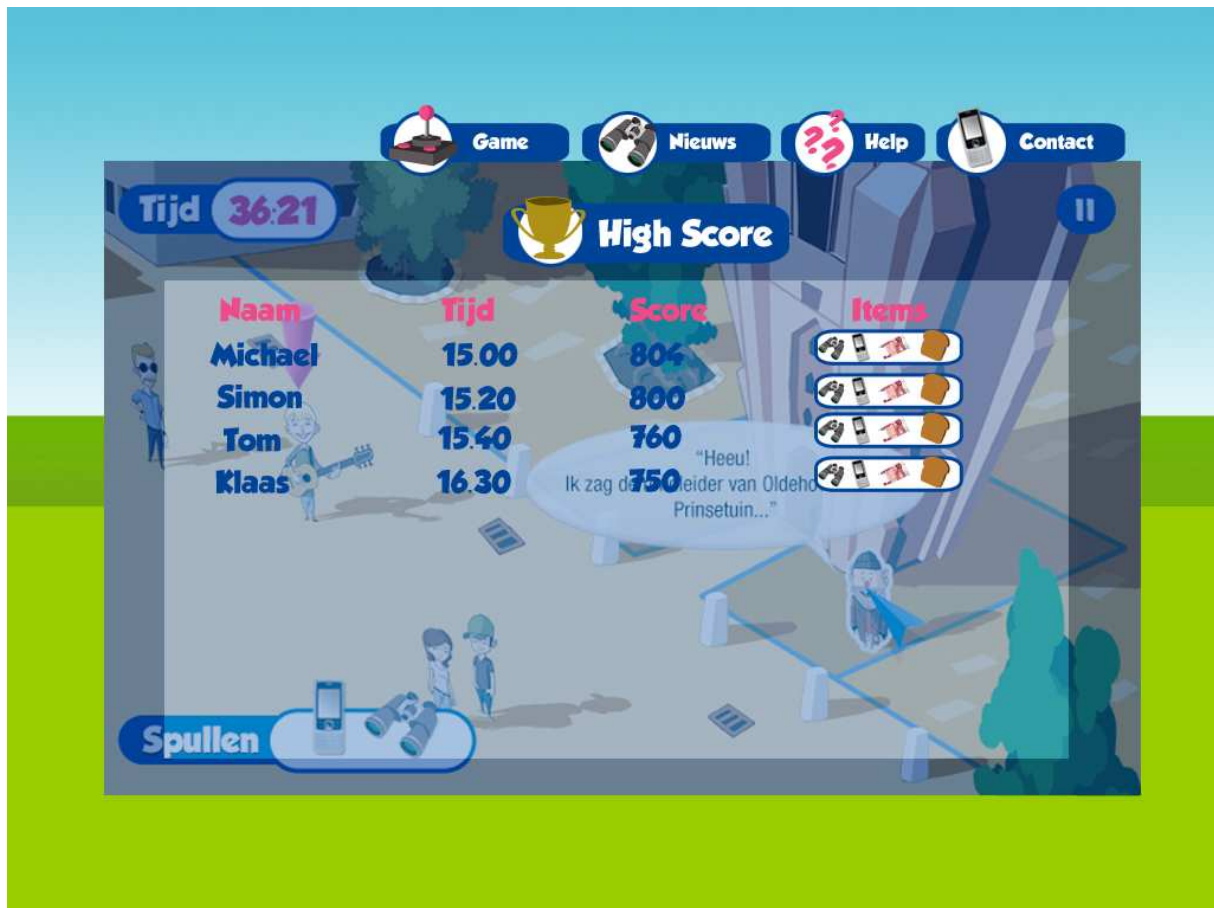
De speler kan proberen het spel zo snel mogelijk uit te spelen om zo in de scorelijst te komen te staan.

Punten

Voor elke goede handeling krijgt de speler een aantal punten. Wie dus meer kleine missies of handelingen uitvoert kan hoger in de scorelijst naar voren komen dan iemand die snel heeft gespeeld.

Objecten

Dit kan in de vorm van attributen en objecten in plaats van cijfers. Deze zouden door spelers verzameld kunnen worden tijdens het spelen van de losse kleine missies. De verzamelde objecten kunnen worden weergegeven in het score overzicht scherm.



~ Score scherm ~

Omgevingen en karakters

De verschillende omgevingen en karakters zullen Leeuwarden niet prijs moeten geven. Door het spel te spelen, of door onderzoek van de speler zelf, krijgt hij indrukken van de stad en weetjes waar veel spelers (waarschijnlijk) niets van weten.

Omgevingen

Oldehove en plein (Friese boekenwinkel)
 Prinsetuin
 Binnenstad (waag)
 Nieuw Zaailand
 Rechtsgebouw
 Us mem

Karakters

Gitaar dude
 Zwerver
 Scooter Guy
 Esscher
 Eend
 Mata Hari
 Studenten

Acties en Conversaties

De speler kan duidelijke tips en indicaties vinden binnen het spel. Door er op te klikken met de muis wordt een conversatie aan gegaan of een mogelijk actie uitgevoerd. Het is mogelijk binnen conversaties een object geven welke zich bevinden in de inventaris. Als een karakter niks van je wil, of niks meer toe te voegen heeft aan de missie, brengt hij je hiervan op de hoogte. Dit gebeurt door een kleine tekst kolom weer te geven, waar tekst in verschijnt.

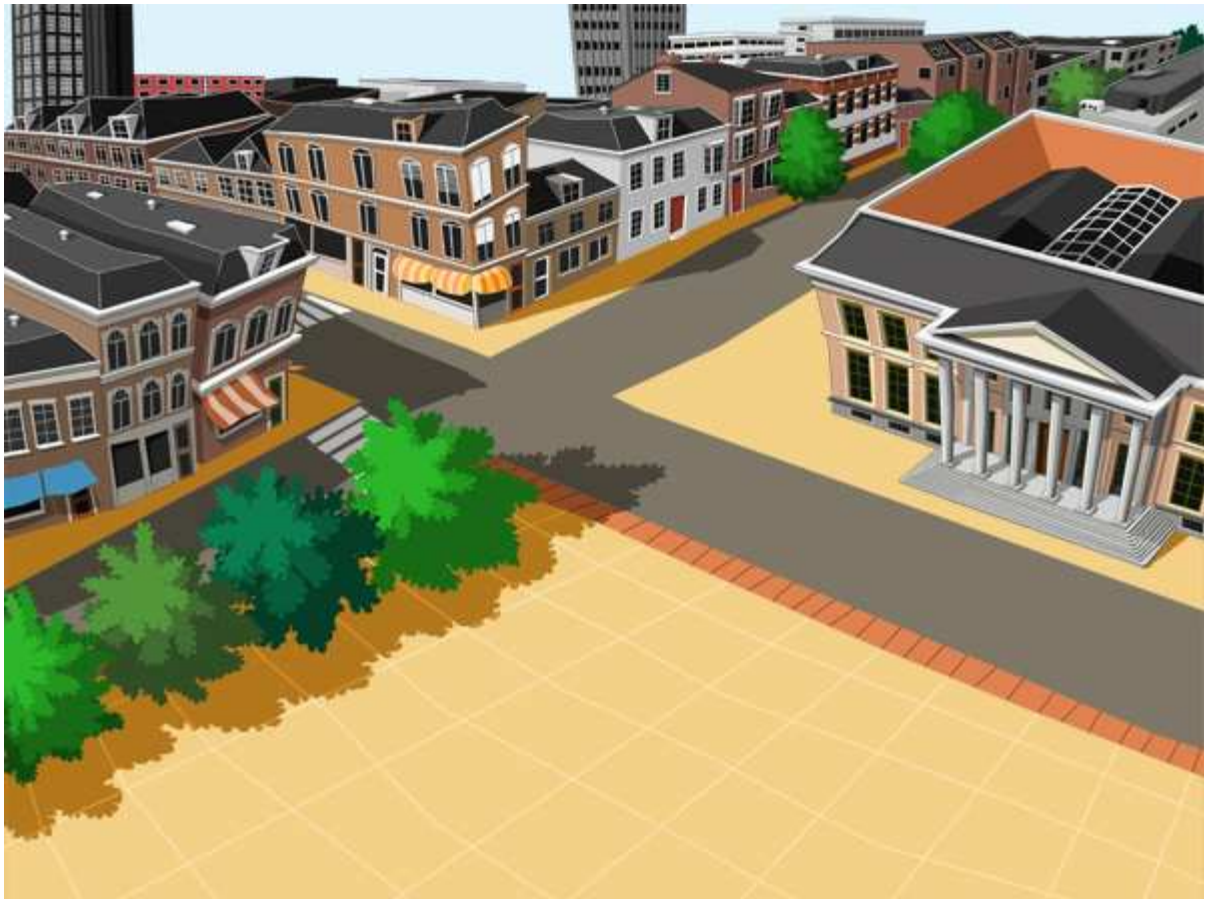


Standaard teksten voor alle NPC's die (nog) niks aan je quest hebben toe te voegen. Denk aan zinnen als: "Hallo, alles goed?", "Mooi weer vandaag niet?", "Sorry, ik heb niks zinnigs te melden", "Al in de prinsetuin geweest, mooi daar vind je niet?", "wist je dat....", enz, enz.

Missies

De speler speelt quests in een bepaalde volgorde. Hierbij kan hij maximaal twee tot drie objecten mee nemen. Buiten deze quest kan de speler enige informatie over stad verkrijgen door bijvoorbeeld te praten met karakters of bordjes te lezen. Sommige objecten die de speler ontvangt betreffen objecten in de vorm van achievement (verzamelde objecten voor de highscore).





Karakters

Karakters zijn eenvoudig maar typerend, komisch om te zien en mee te praten. Als karikatuur zijn ze representatief voor een bekend persoon in de stad of daarbuiten. Niet alle personen zullen een functie hebben in het spel maar dienen als aan/invulling.



~ Concepten van verschillende karakters ~