## Gamelab II

# F.P.S.

# Inleiding

Welkom bij Gamelab, dit document dient als leidraad en houvast tijdens het Gamelab project. Dit project is zonder intro verhaal maar heeft wel vereisten waar jullie aan moeten voldoen.

Je hebt, zoals altijd, veel invloed op:   
- De artstyle  
- De enemies  
- De maps  
- De HUD  
- De mechanics  
- De puzzel(s)  
- De interactie  
- Etc.

**Setting**De setting mag helemaal voor jullie bepaald worden. Wel moet er een globale backstory verzonnen worden die verband houdt met de zone, enemies, mechanics etc.

**Genre**Het genre is First Person Shooter met adventure elementen.  
 **Elementen van adventure.**  
1: Je moet een weg banen door het level.  
2: Er moeten minimaal drie verschillende wapens zijn, waarvan 1 melee.   
3: Spring/dodge areas met map threats

**Elementen van FPS**1: Kunnen schieten op enemies  
2: Location based damage  
3: Melee attack  
4: Wapens oppakken  
5: Werkende HUD  
6: Ammo system  
7: Damage ontvangen  
8: Map threat

# Minimale vereisten in de game na dev fase 2

**Wereld**Mooie 3D wereld, alle assets hebben dezelfde look and feel. De interactie met de omgeving is aanwezig.

Er hoeft maar 1 map uitgewerkt te worden, de grootte van deze map is niet bepaald, maar moet tot in de puntjes uitgewerkt zijn. Elke object moet een doel dienen en dezelfde sfeer uitademen.

De wereld moet een levendige sfeer uitademen, door middle van subtiele bewegingen, particles etc.  
Denk hierbij aan watervallen/lavastromen/wind/bewegende bomen/etc.

**User experience/Level design  
  
Logische opbouw  
 -** Een goede flow, van begin tot eind  
 - De game moet een open wereld uitstralen, maar heeft chokepoints waar je doorheen moet.  
 - Een duidelijk doel.

**HUD  
 -** Hitpoints  
 - Ammo  
 - (opvraagbare) Minimap  
 - Objectives

**Mechanics**  
 - Duidelijk laten zien wanneer je geraakt bent  
 - Feedback als je een enemy raakt  
 - Particles on hits  
 - Swappen van guns

**Enemies**