

Colony Cruiser: The Maria

Schooljaar 2: Game-Lab-2.1

F. Güngör & Mack Mendes Moreira

Gam 20 & 21   Epsilon Studio

**Inhoudsopgave**

[**2: Game Overview** 3](#_Toc429391245)

[2.1Game Concept 3](#_Toc429391246)

[2.2 Feature Set 3](#_Toc429391247)

[2.3 Game Standpunt 3](#_Toc429391248)

[2.4 Karakters 3](#_Toc429391249)

[2.5 Puzzels 4](#_Toc429391250)

[2.6 Interactie met de omgeving 4](#_Toc429391251)

[**3: Genre** 5](#_Toc429391252)

[3.1 Game genre 5](#_Toc429391253)

[3.2 Doelgroep 5](#_Toc429391254)

[3.3 Game flow summary 5](#_Toc429391255)

[3.4 Look and Feel 6](#_Toc429391256)

[3.5 Sound 6](#_Toc429391257)

[**4: Project scope** 7](#_Toc429391258)

[4.1 Omschrijving locaties 7](#_Toc429391259)

[4.2 levels en segmenten 7](#_Toc429391260)

[4.3 NPC’s 7](#_Toc429391261)

[4.4 Wapens en items 7](#_Toc429391262)

[4.5 Gebruikers interactie 7](#_Toc429391263)

[4.6 Objectives / Missions 8](#_Toc429391264)

[**5: Interaction** 9](#_Toc429391265)

[5.1 Abilities 9](#_Toc429391266)

[5.2 Triggers en pick-ups 9](#_Toc429391267)

[5.3 Controls 9](#_Toc429391268)

[**6: Heads Up Display** 10](#_Toc429391269)

[6.1 Elementen in de HUD 10](#_Toc429391270)

[6.2 Wat heeft invloed op de HUD 10](#_Toc429391271)

[**7: Artificial Intelligence** 11](#_Toc429391272)

[7.1 Op welke manier hebben de NPC’s invloed op de game 11](#_Toc429391273)

[7.2 Omschrijving NPC’s 11](#_Toc429391274)

[7.3 Pathfinding 11](#_Toc429391275)

[7.4 Collision detection 11](#_Toc429391276)

[**8. User Experience** 12](#_Toc429391277)

[8.1 In game informatie game mechanics voor speler 12](#_Toc429391278)

[8.2 Manier van informatie geven naar de speler 12](#_Toc429391279)

[8.3 In game informatie voor puzzels 12](#_Toc429391280)

[8.4 Flow van de game 13](#_Toc429391281)

[8.5 Fun to Play factor 13](#_Toc429391282)

# **2: Game Overview**

## 2.1Game Concept

De Speler zit in een koloniaal cruiser, die gecontroleerd wordt door een high-level AI. De AI wordt corrupt na een fout gelopen warp en begint alle lagere AI van het schip over te nemen. Met haar nieuwe leger beginnen ze de bemanning en het clientèle af te slachten. De speler wordt uit zijn cryo sleep ontwaakt door een overlevende.

De alien livestock op het schip zijn losgebroken en zijn geëvolueerd door het zelfde fenomeen. De dieren vallen van alles aan op het schip. De livestock leven in een geïsoleerd gebied op het schip en de speler moet zich door dit gevaarlijke sectie wanen om bij het CPU te komen.

## 2.2 Feature Set

De game speelt zich af in de colonial cruiser. Doormiddel van stalen muren, displays en grote ruimtes komt dit tot uiting.

## 2.3 Game Standpunt

1st Person, omdat het genre first person shooter is.

## Karakters

* Protagonist ( vrouwlijk, mechanische arm, cybernatica prostheses).
* Survivor ( Menselijk, bloederig).
* Schips AI ( Vrouwlijk robot stem, machine).
* Mutant Dogs ( Hondachtig met alien elementen , klein)
* Mutant Cows ( Groot, gehoond, grote uiers, vage kleuren)
* Mutant Chicken ( Groter dan plof, grote klauwen, Duistere veren)
* Mutant Oester ( )
* Turrets
* Mechanisch operatie armen
* Explosive roomba
* Vijandelijk planten

## 2.5 Puzzels

* Code breken puzzel.
* Vuur puzzel.

## 2.6 Interactie met de omgeving

* Schieten
* Displays
* Traps
* Dingen oppakken
* Dingen doorzoeken (lichamen, afvalbak, etc)
* Cover zoeken
* Lampen kapotschieten
* Ladders beklimmen
* Schieten op diverse dingen zoals gasflessen lampen etc.

# **3: Genre**

## 3.1 Game genre

Shooter, sci-fi, horror. De omgeving is futuristisch en donker. En er liggen willekeurig lijken door de levels. Je hebt geweren en kan op alles schieten. Gemuteerde lifestock die door het schip beweegt.

## 3.2 Doelgroep

Volwassenen, omdat het te grafisch is voor jongere mensen. Door het zo realistisch mogelijk   
 te maken.

## 3.3 Game flow summary

* 1st person met een simpel character controller voor beweging (kruipen, springen, etc).
* Melee mode.
* Quick melee mode.
* Gooien van granaten.
* Schieten.
* Switchen van wapens.
* Switchen van ammo.
* Dekking nemen.

## 3.4 Look and Feel

* Realistisch.
* Physticly based rendering.
* Duister en koud.
* Industrieel.
* Vies.

## 3.5 Sound

* Schiet geluiden.
* Ren geluiden.
* Alarmen.
* Ambient zoals geluid van ratten, tikken van stalen muren etc.
* De AI.
* Damage krijgen sound
* Damage geven sound
* Player sounds
* Enemy sound
* Camera sounds
* Deur geluiden

# **4: Project scope**

## 4.1 Omschrijving locaties

* Verdieping 3: Cryobay, medicalbay, crewdeck, kantine, main hall ( operatie kamers, slaapkamers, kantoortjes, opslagruimte, vending machines, Main hall (veel stoelen, tafels, veel lijken liggen en groot).
* Verdieping 2: Hydrophonics ( Planten, broeikassen, groentes, glaze gebouwen, zonlicht, alien dieren, containers, bakken)
* Verdieping 1: Engineering, hangar, armory ( Machines, power tools, straalmotoren, stalen pijpen, computer kasten, Schepen, kapotte schepen, gote lege ruimtes, wapens, ammo etc)
* Verdieping 0: Machine room / AI Core ( server ruimtes, turrets, beveiliging, AI Core, air vents)

## 4.2 levels en segmenten

Zie 4.1

## 4.3 NPC’s

Zie 2.4

## 4.4 Wapens en items

* Melee wapen (ceremic blade).
* Flare gun (Flame projectile with flame traces)
* Assault rifle (extra barrel die flechettes afschiet)
* Shotgun ( 3 verschillende ammo: birdshot, incindiary buckshot, emp slugshot)
* Pistol (Fire selecter: semi, burst)
* Harpoon Gun
* Grenades ( Frag, smoke, flash/stun )
* Medical packs
* Ammo
* Keycards
* Blackbox
* ID-cards
* Stimulation pack (slow effect, harder rennen, less recoil)
* Log boeken
* Mijnen

## 4.5 Gebruikers interactie

Zie 2.6

# **5: Interaction**

## 5.1 Abilities

* Lopen, rennen.
* Schieten.
* Springen.
* Gooien.
* Kruipen
* Cover zoeken.
* Melee mode.
* Looten.

## 5.2 Triggers en pick-ups

* Loot oprapen
* Alarm triggeren
* Mijnen triggeren
* Plattefronden.
* Slot machines.
* Ammo oprapen.
* Gok machine
* Madical packs
* Stimulation packs

## 5.3 Controls

* Keyboard en muis of controller.
* W, S voor lopen
* Linker muis voor schieten / melee mode slaan
* E: interactie / praten.
* Rechtenmuis: Mikken
* Scrollen voor weapon switch
* 1 ammo switch
* A, D Voor streven
* Muis voor camera look
* F: quick stab
* Shift: renen
* C: crouch
* G: grenade
* R: Reload
* Middle mouse click: Fire selector
* 2 granade cicle
* 3 om te switchen tussen mad en stimpacks

# **6: Heads Up Display**

## 6.1 Elementen in de HUD

* Blood / HP.
* Ammo.
* Grenade Mode.
* “Minimap / Scanner”.
* Damage taken indicator.
* Main Menu.
* In Game Menu.
* Current Weapon
* Stance indicator

## 6.2 Wat heeft invloed op de HUD

* Schade krijgen.
* Schieten.
* Enemy positie.
* Switchen
* Gebruiken van packs.
* Bukken

# **7: Artificial Intelligence**

## 7.1 Op welke manier hebben de NPC’s invloed op de game

* AI kan diverse dingen doen zoals deuren sluiten, alarm inschakelen.

## 7.2 Omschrijving NPC’s

AI core heeft ook iets goeds in zich (glitch) en in het begin door de survivor voor uitleg.

## 7.3 Pathfinding

* Patrouilleren (random)
* Detection range
* Line of sight

## 7.4 Collision detection

* Raycast.
* Triggers.
* Colliders.
* Tags.
* Names.