

# Building Playful Worlds

Niels Weber - 3020405 - G&I 1D

First Person Game - Documentatie

---

## Beschrijving:

Mijn game is een FPS die zich in de ruimte afspeelt. De speler komt erachter dat het ruimtestation waarin hij zich bevindt een storing heeft waardoor de beveiligingssystemen op hol slaan en zich tegen hem keren. De speler moet ontsnappen met behulp van zijn goede HUD vriend die hem wegwijs maakt.

De speler heeft één dynamisch wapen: zijn handen. Vreemd genoeg weet hij zijn handen te gebruiken als pistool, shotgun en machinegeweer - mits hij genoeg munitie heeft, die hij kan vinden door het level heen en van zijn tegenstanders.

De tegenstanders zijn turrets (zowel statische als bewegende), en gevaarlijke lasers. Het is noodzakelijk dat de speler niet al zijn levens verliest, anders gaat hij dood en moet het spel opnieuw gespeeld worden.

## Controls:

Zoals de meeste FPS games tegenwoordig werken:

WASD toetsen:	de speler bewegen
De muis:	rondkijken
Linker muisknop:	(in menu) klikken, (in game) schieten
Spatiebalk:	springen
Linker ctrl:	kruipen
E:	knoppen activeren
R:	herladen
Escape:	naar hoofdmenu

## Bronnen:

Ik werk al een aantal jaar met Unity. Tutorials heb ik voor dit project niet gebruikt.

De code, 3D models, animaties, geluiden, muziek, textures en sprites heb ik zelf gemaakt/gecomponeerd/geschreven, op het alarmgeluid en het geluid van de opstartende escape-pod na (die heb ik van het spel *Space Engineers*, vervolgens heb ik ze bewerkt).

Gebruikte software:

Unity 3D, Adobe Photoshop, Blender, FL Studio 11, Allegorithmic Bitmap2Material en Microsoft Visual Studio, GitHub.