

Design Document:
Submerged

Will you ever make the surface together?

Versie 1

Team Penta

**Martijn Prins
Joeri van Ees
Tom Looman
Nicky Pelupessy
Joost Blom**

**HKU-KMT
Project2: Design 4 Space
Year 2**

Inleiding:

Met dit design document willen wij duidelijk maken hoe 'Submerged' in elkaar gaat zitten in al zijn facetten. Dus van besturing tot gamedoelen tot collectibles etc. Het document bevat in principe alles wat wij nodig achten dat verduidelijkt moet zijn van dit spel. Het document zal constant bijgewerkt worden met de nieuwste design beslissingen.

We gebruiken dit document om ons team op de zelfde lijn te houden. Dit document is een tijdelijke versie tot we een wiki hebben waar dit wat makkelijker te navigeren is.

Veel plezier met het lezen van dit document.

For the english readers:

Sorry but this document is in dutch cause it is made for a dutch school project. Since we use it mainly to stay on one line as a team English would only hinder the communication. Thanks for your understanding.

Inhoudsopgave:

Gebruik deze inhoudsopgave om snel bij de verschillende onderdelen van het document te komen. Door te CTRL klikken op de pagina nummers kom je snel bij een bepaald onderdeel.

Chapter:	pages:
INLEIDING:	2
INHOUDSOPGAVE:	3
1. REVISIES:	4
1.2. Last Updated:14-10-2009 12:54	4
1.3. Revisie 1:14-10-2009.....	4
2. SHORT OVERVIEW:	6
2.2. Short game overview:	6
2.3. Short Story overview:	6
Premise:	6
Game	7
De speler behaalt de exit niet	7
De speler behaalt de exit.....	7
3. CONCEPT BESCHRIJVING:	8
3.2. Huidige concept beschrijving:	8
3.3. Voorgaande concept beschrijvingen:.....	9
Submerged versie 1:	9
4. SETTING	10
Tijdsgeest:	10
locatie:	10
Kern woorden:	10
5. PLAYER ROLE:	10
5.2. Wat bestuurt de speler:.....	10
5.3. Goals of player:	10
Main Goal:	10
Sub goals:	11
Outcomes:	11
5.4. Penalties of player:.....	11
5.5. Basic player movement options:	11
5.6. Speciale acties van de speler:.....	11
Lucht	11
Schakelaars overhalen:	11
5.7. Wat de speler kan:	11
6. CONTROLS:	11
6.2. Input:	11
Toetsenbord:.....	11
Muis:.....	12
7. NPC ROLE:	12

7.2.	Story NPC Role:	12
7.3.	Game functional NPC roles	12
	Wat kunnen de wetenschappers wel:	12
	Wat kunnen ze niet:	12
	Gebruiken wij AI?:	12
8.	CAMERA STANDPUNT:	13
9.	GAMEPLAY:	14
10.	STORY:	15
11.	ENVIRONMENT:	16
11.2.	Style:	16
11.3.	Objecten.....	16
	Blokken	16
	Apparatuur:.....	16
11.4.	Leveldesign:	17
	Level 1:	17
	Level 2:.....	18
12.	MENU:	18
13.	INTERFACE:	19
14.	AUDIO:	19
15.	SOFTWARE SPECIFIC:	20
16.	AUDIENCE & PLATFORM:	21
16.2.	Target Audience:.....	21
16.3.	Selling points:.....	21
17.	CLOSING COMMENTS:	21
18.	SPECIAL THANKS TO:	21
	Projectbegeleiding:.....	21
19.	REFERENCE:	21
19.2.	Web sites	21
19.3.	Books:.....	21
19.4.	Images:.....	21
20.	APPENDIX:	22

1. Revisies:

Hier worden de veranderingen aan het document gemeld. Kijk hier altijd terug voor de belangrijkste veranderingen in het document. Revisies worden gemeld op datum. Het document wordt opgeslagen als verschillende versies. Open altijd de meeste recente.

1.2. Last Updated:14-10-2009 12:54

1.3. Revisie 1:14-10-2009

1. Verhaal veranderd naar een overlevings verhaal. Impact de gameplay verder niet.
2. Geslacht van de wetenschappers staat niet vast.

Revisies:

short story overview aangepast:

Oorzaak, reden etc

functie van verhaal toevoegen

radio communicatie:

korte spel omschrijving aangepast.

player rol

setting: gevangenen naar proefpersonen veranderd

locatie verandert

cover geupdate

NPC roles geupdate: Wetenschappers kunnen nu niet lang onder water blijven

toegevoegd:

verschillende eindes qua verhaal

concept1 (de eerste concept beschrijving in kladblok)

main goals en sub goals

Penalties of player

huidige concept beschrijving

level 1 afbeeldingen toegevoegd

2. Short overview:

2.2. Short game overview:

Hier wordt heel kort het spel beschreven om een snel beeld te geven van het spel. Verder in het document gaan we dieper in op de verschillende onderdelen.

In 'Submerged' speelt de speler een onderzoeker die met een team moet ontsnappen uit een door een ongeluk onderwater gelopen laboratorium dat na dat de klok 0 slaat vol loopt met water. De speler heeft beschikking over een lucht zuig en blaas apparaat. Op deze manier moet de speler lucht zowel onttrekken uit als terug een ruimte in duwen om zo het water in een ruimte weg te duwen. De speler doet dit om doorgangen te bereiken en om de leden van het team te redden van verdrinking.

Wanneer de speler een lid van het team heeft gered lopen ze achter hem/haar aan en is het de taak aan de speler om deze wetenschappers naar de hoofd uitgang te brengen. Zij zijn niet helemaal nutteloos want zij kunnen apparatuur in de omgeving repareren om de speler verder te helpen. Verder resetten ze de timer om zo tijdwinst te creëren om de rest van het team te redden. Zij kunnen echter niet lang onder water blijven en mogen dus niet in een ruimte achtergelaten worden die volloopt met water.

Dus door lucht slim op te zuigen en weer weg te blazen moet de speler proberen bij de hoofd uitgang te komen. Dit terwijl de speler rekening houdt met de positie van de teamleden die hij/zij red. Doet de speler dit niet dan verliest de speler de spel sessie en kan hij/zij vanaf de checkpoint verder spelen.

2.3. Short Story overview:

Een korte verhaal omschrijving. In de de story sectie gaan we er dieper op in.

Premise:

Patrick James en zijn team hebben een oud onderwater laboratorium ontdekt. Ze willen onderzoek doen naar het gedrag van lucht omsloten door water. In een onderzeeër zijn ze afgedaald de dieptes in. De onderzeeër was echter te groot om het complex zelf in te varen. Dus zijn ze via een luchtsluis het lab in gedoken.

Het team nam geen luchtfles mee omdat alles in orde leek en de luchtvoorraad gewoon voorradig leek. Patrick James is echter op alles voorbereid en gaat in zijn geavanceerde pak op pad.

Het team besluit te verspreiden om het lab sneller te onderzoeken. Ze houden radio contact. Het lab maakt een oude verlaten indruk. Wat voor onderzoeken hier precies plaats vonden is erg onduidelijk.

Wanneer ze wat meer opgesplitst zijn komt er opeens een grote schok. Het lab begint als een wilde te schudden. Het lijkt een aardbeving te zijn. (de echte oorzaak wordt niet goed duidelijk om wat mysterie te creëren) De lichten gaan voor korte tijd uit en beginnen later te flikkeren.

Er blijkt nog wel radio contact te zijn (*misschien even niet?*)

Patrick James zijn radio ontvangt nog wel maar blijkt niet meer te kunnen verzenden.

Zeker gestoten. Patrick James ontvangt meldingen van opgesloten team leden en dat ze omsloten zijn door water. In sommige ruimtes wordt zelfs gemeld dat water naar binnen begint te stromen. En de deuren gaan niet open. Teamleden melden dat ze James nog wel kunnen zien

Tot overmaat van ramp klinkt er ook de countdown voor het hele lab zijn deuren opent.

Dit is zeker in werking gezet door de mysterieuze schok.

Gelukkig beschikt Patrick James over een lucht zuig en uitblaas apparaat the SBU unit genaamd. Zo kan hij misschien wel de rest van zijn team redden en ontsnappen uit het lab. Maar er is haast bij.

Game

Vanaf hier begint het spel. De speler red de team leden en probeert samen met hun de uiteindelijke uitgang te vinden. Instructie volgt via instructies van de teamleden maar de speler kan zelf niet terug praten.

2 uitkomsten zijn mogelijk

De speler behaalt de exit niet

Het laboratorium loopt onder water. Verstikking is het gevolg en Patrick James zit opgesloten. De luchtvoorraad raakt op den duur op en dan verstikt de speler.

De speler behaalt de exit

Patrick James haalt het tot de uitgang met zijn team voor het LAB vol loopt met water. Ze varen weg met de duikboot en de speler krijgt nog een laatste overwinnings zin te horen (*nog bedenken*)

[van tom]:

De speler zit vast in een onderwater lab. Door een explosie in het onderzoekscompartiment is er een enorm gat in de buitenmuur geslagen. Dit heeft er voor gezorgd dat er overal in het lab ruimtes deels of volledig onder water zijn komen te staan. Het is aan de speler om zijn collega's - die in verschillende ruimtes vast zijn komen te zitten - te redden en vervolgens naar de ROV (onderzeer om naar het oppervlak te komen) te komen. Hierin maak je vooral gebruik van de schakelaars in het level om het water en misschien wel giftige stoffen die met het water zijn gemixt om te leiden door het complexe buizensysteem (normaal gebruikt voor bijv. lucht transport) Door je obstakel (het water) in je voordeel te gebruiken (hogerop komen in ruimtes) kun je uiteindelijk jezelf en je collega's redden van de dood.

3. Concept beschrijving:

3.2. Huidige concept beschrijving:

Het huidige concept dat we op dit moment gebruiken.

Summary:

Submerged speelt zich af in een verlaten onderwater gelopen laboratorium. De speler moet leden van zijn/haar team redden door lucht te onttrekken van verschillende ruimtes. Zo verplaatst de speler water in de omgeving waardoor hij nieuwe doorgangen opent voor zichzelf en andere team leden. De teamleden volgen de speler wanneer ze gered zijn. Er loopt een timer vanaf het begin en als deze ophoud loopt de omgeving vol met water. Dan is het spel voorbij verstikt iedereen en kan de speler het van de laatste check point opnieuw proberen.

Doel:

De uitgang bereiken met alle teamleden in leven.

Teamleden:

Teamleden vervullen 2 rollen in dit spel.

1. Ze worden bedreigt door water en zijn de een reden voor de speler om met water te schuiven.
2. Ze helpen de speler verder komen door apparatuur te maken en op schakelaars te stappen.

Win conditie:

Het spel is uitgespeeld wanneer alle teamleden veilig bij de uitgang zijn gekomen.

3.3. Voorgaande concept beschrijvingen:

Om bij te houden wat het concept was. Zo kunnen we terug kijken op de aanpassingen. Blijkt er iets onmogelijk kunnen we het zo misschien opvangen.

Submerged versie 1:

Speelt zich af in een onderwater wereld. Een gekke wetenschapper heeft female scientists met een beperkte lucht voorraad opgesloten in zijn onderwater laboratorium als sociaal experiment.

Aan de speler de taak om met zijn geavanceerde duikboot/walker de female scientists te bevrijden.

Doel: De exit bereiken (subdoel: female scientists te bevrijden omdat: female scientists over verschillende kwaliteiten bezitten die weer de speler helpen om verder te komen in het level en zo bij het einde te komen.

Female Scientists:

beschikken over verschillende specialiteiten wat de middelen die de speler heeft uitbreid.

bijvoorbeeld:

- iets in de fik steken
- lucht uitblazen
- lucht uitknallen
- iets bevroren

Wat doet de speler?:

De speler vaart in een duikboot met verschillende apparatuur er op.

Wat kan de speler beïnvloeden?:

Vuur, ijs, lucht

Water wordt bewogen door lucht. objecten in omgeving

Wat belet de speler?:

De speler wordt belet door:

- de waterstanden
- lucht wel of niet in de ruimte

beïnvloed wat de speler kan doen in de ruimte

- wel of niet vuur maken
- vuur moet gemaakt worden om

een ruimte te verhitten. Waar door je ijs kan smelten.

De speler gebruikt een luchtkanon om lucht te verplaatsen.

zo kan hij:

- blokken verschuiven
- de omgeving laten instorten etc

*Onder water zijn objecten makkelijker te verplaatsen

Verkoop omschrijving:

Het zelfde concept maar uitgeschreven voor de doelgroep in een wat pakkender jasje.

4. Setting

Hier wordt spel setting uitgelegd. Hier wordt duidelijk waar het spel zich afspeelt, in wat voor tijd, wat voor art style etc.

Tijdsgeest: Nog niet bepaald

locatie:

Een oud verlaten laboratorium onderwater van een gekke professor die sociale experimenten met zijn proefpersonen heeft uitgevoerd. Mechnika is wel aanwezig maar werkt niet altijd optimaal.

Kern woorden: Gevangen, vochtig, oud, mechanica, water (bodem), buizen netwerk, wetenschap, krankzinnigheid, oud, verlaten

5. Player Role:

Hier komt te staan wat de speler bestuurt. Wat voor rol speelt de speler in zowel het verhaald als het spelverloop zelf.

De speler bepaald de voortgang van het spel. De speler is kritiek voor het uitspelen van het spel. Zonder de speler wordt niemand gered etc. Kortom de speler is kritiek voor de goede afloop van dit spel.

note:

We zijn er nog steeds niet uit wat de speler precies bestuurt. De speler kan dan wel in een mechanisch onderwater pak zitten dan wel in een onderzeeër.

De keuze valt op dit moment op een mechanisch onderwaterpak maar mocht dit te moeilijk blijken switchen we over naar een onderzeeër.

5.2. Wat bestuurt de speler:

De speler speelt Patrick James een onderzoeker geïnteresseerd in het gedrag van lucht.

5.3. Goals of player:

Hier worden de hoofdoelen van de speler uit een gezet,

Main Goal:

Behaal de exit met alle team leden in het complex. Ontsnap op die manier met de duikboot.

Sub goals:

Red alle teamleden

Reset de timer door gebruik te maken van de verschillende teamleden.

Outcomes:**Bad:**

Speler speelt het spel uit

Good:

Speler speelt het spel niet uit.

5.4. Penalties of player:

Hoe de speler wordt afgestraft voor foute beslissingen.

5.5. Basic player movement options:

De speler kan lopen, springen en zwemmen.

5.6. Speciale acties van de speler:**Lucht**

- Lucht onttrekken

- Uitblazen

Opmerking [U1]: Hoe doe je dit?

Schakelaars overhalen:

- Deuren

- Luchtluizen

5.7. Wat de speler kan:

De speler kan schakelaars overhalen in de omgeving.

De speler kan lucht onttrekken uit verschillende lucht sluis openingen in de kamers.

6. Controls:

Hier komt te staan wat voor besturing er in het spel gebruikt wordt, hoe het in zijn werk gaat.

6.2. Input:**Toetsenbord:**

We gebruiken WASD op het keyboard voor het lopen.

Vooruit lopen = W Naar links = A etc.

Muis:

- Wordt gebruikt om interface elementen aan te klikken.
- Camera te draaien?
- linker muisknop ontrekt lucht
- rechter muis knop blaast lucht uit.

Er komt tevens een technisch implementatie deel voor de programmeur.

7. NPC role:

In dit spel maken we gebruik van npc's, Dit zijn de verschillende teamleden.

7.2. Story NPC Role:

Hier komt te staan wat voor rol de npc's in het scenario vervullen.

Elk teamlid heeft een aparte specialiteit. Zoals
mechanica repareren
Timers terug naar 0 zetten (niet af helaas)

7.3. Game functional NPC roles

Hier komt te staan wat voor rollen de NPC's gameplay functioneel gezien vervullen.

Wat kunnen de wetenschappers wel:

De wetenschappers kunnen apparatuur repareren. Zo kunnen ze een schakelaar voor je repareren die dan weer een deur opent etc.

Nog beslissen: De wetenschappers kunnen op een schakelaar blijven staan?

Opmerking [U2]:

Wat kunnen ze niet:

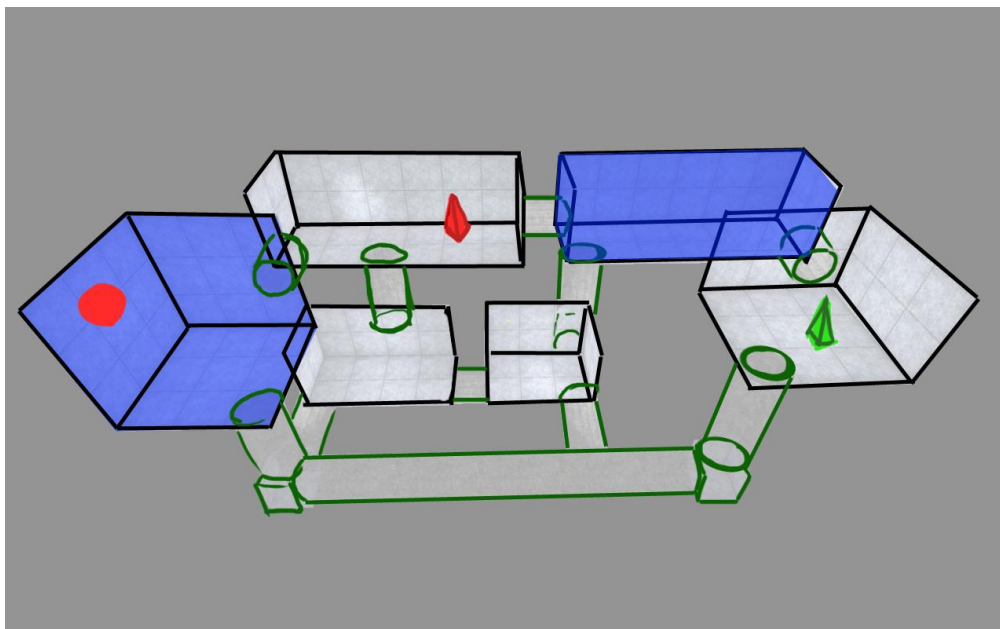
Ze kunnen niet lang onder water blijven De speler moet dus zorgen dat ze niet in een afgesloten ruimte met water terecht komen.

Gebruiken wij AI?:

Dat is niet het plan. De NPC's

8. Camera Standpunt:

Hoe de camera zich gedraagt in dit spel. Wat voor standpunt etc.



De speler kijkt neer op de omgeving van een afstand. De voornaamste redenen hiervoor zijn:

1. Overzicht van de omgeving
2. Duidelijkheid over waar iets is veranderd.
3. Het tonen van de locaties waar de speler naar toe moet komen.

Er wordt nog gediscussieerd over of het hele spel nou van dit standpunt moet zijn of dat het alleen als kaart dient. Er zijn voor en tegen argumenten.

Zo is dichterbij de ruimte in gaan met de kamer beter voor de immersie in de omgeving.

Het switchen naar een map zou echter erg vervelend kunnen worden.

Op een afstand is de immersie in de omgeving waarschijnlijk niet zo sterk. Wel is er overzicht en duidelijkheid wat waar is.

9. Gameplay:

Aangezien we nu weten hoe het spel bestuurt en wat het aanzicht is kunnen we het hebben over de gameplay van 'Submerged'. Hoe kan de speler gebruik maken van zijn/haar mogelijkheden.

10. Story:

Hier wordt het verhaal van het spel beschreven. Hier wordt duidelijk wat de premise is en de ontknoping.

Hoe begint het spel en hoe eindigt het. Wat gebeurt er in het begin?

Waar doet de speler het allemaal voor en wat heeft het allemaal in werking gezet.

Het hoofd scenario staat hier boven al beschreven. Maar hier komen bijvoorbeeld dialogen etc te staan of berichtjes van voortgang etc:

11. Environment:

Hier wordt de omgeving verduidelijkt. Waar speelt 'Submerged' zich precies af.

De omgeving is in 2 soorten te omschrijven.

Het verhalende: De stijl en uitstraling van de omgeving. Wat voor verhaal vertellen de verschillende ruimtes. Wat is de reden dat de verschillende elementen er zo uit gaan zien en waarom is dat belangrijk

Als speelomgeving: Bijvoorbeeld level design valt hier onder. Waar heeft de speler interactie mee in de omgeving.

We maken hier bewust onderscheid in om verwarring op dit vlak te voorkomen.

In de wiki is dit hopelijk overzichtelijker uit te werken.

Natuurlijk gaan beide principes wel met elkaar samen. Zo zal de taak van de speler in een ruimte invloed hebben op de vormgeving van dat object.

11.2. Style:

Wat voor hoofdstijl heeft de omgeving. Wat voor combinatie is het. Wat straalt het uit.

11.3. Objecten

Hier komen de verschillende soort objecten waar de speler mee te maken krijgt. Ook hoe ze er uit gaan zien etc.

Blokken

Apparatuur:

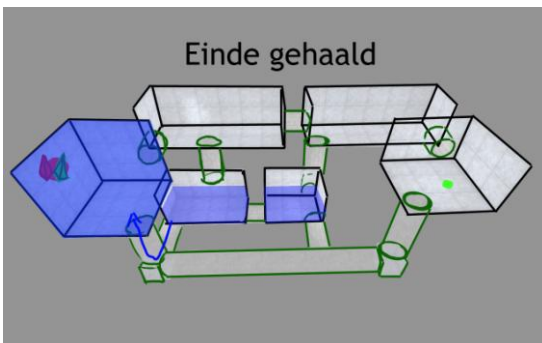
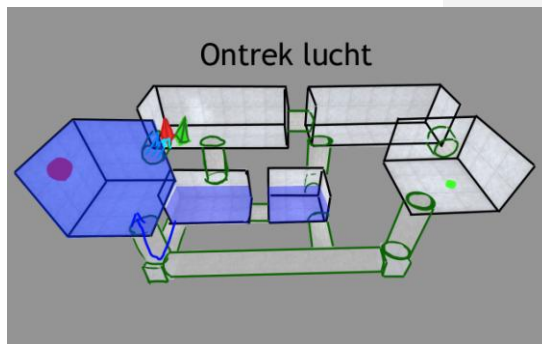
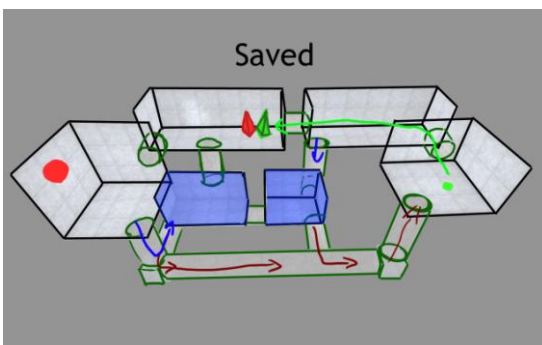
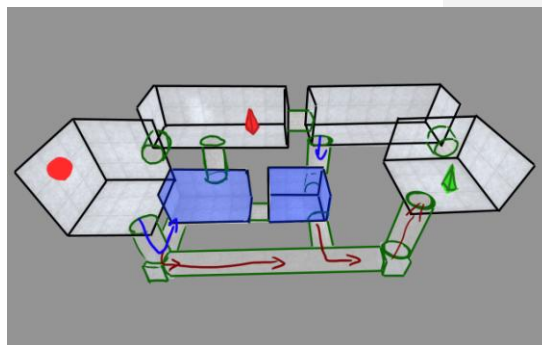
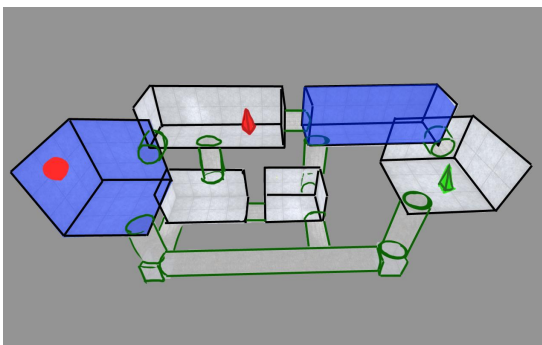
11.4. Leveldesign:

Hier komt alles met betrekking tot het level design. Dus level 1 2 etc.

De verschillende elementen van het level worden hier in ook duidelijk. Speciale kopjes voor de art worden hier gemaakt om belangrijke zaken met betrekking tot de vormgeving van het object aan te kaarten.

Level 1:

Verloop



Level 2:
Verloop

12. Menu:

Hier komt alles over menu's in 'Submerged'

We maken onderscheid tussen ingame menu's en outgame menu's

Ingame heeft betrekking tot een pauze scherm

Outgame heeft betrekking tot een intro menu waarin de speler zou kunnen kiezen om het spel te starten.

Het is mogelijk dat de speler geen menu doorgaat maar in plaats daarvan de zelfde gameplay al als menu gebruikt. Dit moet echter nog overlegt worden.

13. Interface:

*Wat de verschillende interface elementen zijn en hoe ze veranderen.
Ook plaatsing van de interface elementen wordt hier duidelijk.*

14. Audio:

Hier wordt alles verduidelijkt wat betreft de game audio in het spel.

We maken onderscheid tussen

Sound effects

Music

*Hier moet duidelijk worden hoe het geluid met betrekking tot 'Submerged'
functioneert en wat er belangrijk voor is.*

15. Software specific:

Hier komen software specifieke belangrijke zaken vermeld en onder andere wat voor software we gebruiken. Wat gaat problemen oplossen technisch gezien. Waar moeten we op letten.

Wat voor moeilijkheden gaat XNA ons geven.

16. Audience & Platform:

Hier komt alles met betrekking tot onze doelgroep. Dus ook verantwoording waarom het spel interessant is etc.

16.2. Target Audience:

Hier moet duidelijk worden voor wie we dit spel maken. Wie gaat dit leuk vinden om te spelen en waarom is het hun tijd waard.

16.3. Selling points:

Hier proberen we duidelijk te maken waarom het spel voldoet aan de eisen. Waarom het leuk gaat zijn en vooral wat er speciaal aan is. Onderdeel hiervan is de USP.

Water verplaatsen doormiddel van lucht.

Lucht verplaatsen doormiddel van water.

Onderwater setting met een grimmige sfeer.

1 player co op waarin de speler rekening moet houden met de posities van zijn teamleden. Dus geen 1 man show.

17. Closing Comments:

Hier komen de laatste woorden.

18. Special Thanks to:

Hier komen de bedankjes voor wie ons geholpen heeft en dit document verder mogelijk gemaakt heeft.

Projectbegeleiding:

Emiel Kampen

Jain

19. Reference:

Gebruikte reference voor het document wordt hier vermeld.

19.2. Web sites

19.3. Books:

19.4. Images:

20. Appendix:

Bestanden die buiten de verschillende onderdelen vallen. Dit kunnen grote afbeeldingen zijn bijvoorbeeld maar ook playtest verslagen etc.