One Pager

# Doel:

High score style wave surviving game met robots. Je zit in een first-person vr robot cockpit met een futuristische UI/HUD. Er komen zwermen vijanden rondom op je af. De vijanden hebben meerdere patronen zoals vliegende of tank achtige, enzo. Sommige vijanden kunnen ook schieten bijvoorbeeld of hebben een zwakke punt.

Opties van acties zijn: schild, punch & schieten. Default heeft 1 hand de punch optie en de andere schild m.a.w. zal je je robot kunnen customizen met verschillende hanen/wapens.

De robot heeft ook een energie bar voor wat resource management. Ten koste van wat energy kan je de laser schieten die veel sterker is en meer range heeft. Energie krijg je door vijanden te verslaan. De schild kost ook energie als die aan staat maar dit is veel minder.

# Wereld:

Een miniatuur post-apocalyptische stad want de robot en vijanden zijn gigantische (kunnen groter zijn dan gebouwen).

# ML-Agent:

## Functie:

De vijanden worden a.d.h.v ai gecontrolleerd. Het zorgt ervoor dat het de player kan zoeken, vinden en afhankelijk van type vijand, aanvallen.

## Beloning:

Vinden en aanvallen van de player, er zal ook gestrafd moeten worden bij het continu aanvallen anders zal de player veel te snel doodgaan.

# Afbeelding met tekst, schermopname, pc-game, Computerspel Automatisch gegenereerde beschrijvingInspiratie:

Armored Core

Afbeelding met schermopname, tekst, pc-game, Digitale composities

Automatisch gegenereerde beschrijving

13 Sentinels: Aegis Rim