VR-Project

Shooting range

# Doel:

De user het idee geven dat hij op een schietbaan staat en hij verschillende doelwitten zo snel mogelijk moet raken. Het doel is om een leuke shooter te maken waarbij de gebruiker tegen een getrainde agent moet strijden. De agent zal getraind zijn om de verschillende bewegende doelwitten te raken. Wie op het einde van de ronde, de meeste doelwitten heeft geraakt ,wint.

# Wereld:

Het scherm zal in 2 gesplitst zijn, met links de kant van de gebruiker en rechts de kant van de AI. Het idee is dat de gebruiker op een soort schietbaan staat waar hij doelwitten moet raken die achteraan bewegen in verschillende snelheden.

Heel simpel geschetst ziet het idee er zo uit.

Afbeelding met schermopname

Automatisch gegenereerde beschrijving

De gebruiker zal bij het starten eerst in een kamer komen waar wat uitleg gegeven wordt en waar een menu staat om het level te starten. Als hij op start klikt zal hij naar de schietbaan gebracht worden waar hij het spel kan beginnen.

# Agent:

De agent word eigenlijk de tegenstander, deze gaat aan de rechtse kant van het scherm ook proberen om doelwitten te raken. De agent gaat bewust niet perfect getraind worden, omdat het anders bijna onmogelijk zal zijn om het spel te winnen.

# Beloning:

De agent zal punten krijgen wanneer hij 1 van de doelen weet te raken en hij zal negatief beloond worden wanneer hij de doelen mist.

Optioneel komen er “speciale” doelwitten waarvoor de agent dan weer extra punten zal krijgen.