**Haunted Escape: VR Edition**

**Groepsleden:** Vislan Kagermanov, Lowie Van Meensel, Milan Rottiers

**Draaiboek**

De speler bevindt zich in een kamer met verschillende standbeelden die de rol van de "Weeping Angels" spelen. Deze standbeelden bewegen naar de speler, maar stoppen zodra de speler hen aankijkt, zoals in de Doctor Who serie. De speler moet door de kamer navigeren en een uitweg vinden zonder dat de standbeelden dichterbij komen. De standbeelden beginnen stelselmatig de speler te zoeken door van locatie naar locatie te gaan totdat de speler gedetecteerd wordt. Als de speler niet kijkt, blijven de standbeelden actief bewegen en proberen de speler te vinden en benaderen. Het doel is om de speler zo efficient mogelijk te vinden.

**Meerwaarde AI**

Zonder de AI-component bewegen de standbeelden op een voorspelbare, rechtlijnige manier naar de speler, wat de gameplay statisch en minder spannend maakt. Door de implementatie van een ML Agent benadering leren de Weeping Angels de speler efficient zoeken. Ze zullen zelfstandig beslissen hoe ze hun bewegingen optimaliseren om de locatie van de speler te achterhalen, rekening houdend met de omgeving, obstakels. Dit maakt het spel onvoorspelbaarder, dynamischer en zorgt voor een spannendere ervaring waarin de speler continu moet reageren.

**VR Immersie**

Virtual Reality voegt een extra laag van spanning en immersie toe aan de ervaring. In VR voelt de speler zich volledig omringd door de Weeping Angels en kan hij hun bewegingen en aanwezigheid veel intenser ervaren. De fysieke aspecten van het navigeren in de ruimte, zoals het kijken om te stoppen of het draaien van het lichaam om zich te verplaatsen, verhogen de spanning en maken de ervaring realistischer. Dit versterkt de emoties van angst en opwinding, wat essentieel is voor de gameplay.

**Interactie**

De speler moet zich bewegen en verstoppen om de Weeping Angels te ontwijken, die nu actief leren de speler te zoeken, zelfs wanneer deze zich buiten hun directe zicht bevindt. De standbeelden reageren niet langer alleen wanneer de speler in hun gezichtsveld komt, maar gebruiken hun omgeving en AI-gedrag om de speler op slimme manieren te achterhalen. De speler moet niet alleen de standbeelden vermijden door te kijken, maar ook rekening houden dat ze nu ook zelf actief bewegen en op zoek gaan.