**ChildsPLay, Hide and Seek Ideas and more:**

**3D top view  
Je moet een dungeon clearen om verder te komen.  
Er is een eindbaas en hoe dichter bij je bij hem bent hoe moeilijker de vijanden zijn en de map past zich daar op aan.  
  
De map word ongeveer in een ruit / driehoek vorm maze achtig. En er worden ongeveer 3 maps gemaakt.  
  
Mocht er meer tijd zijn dan zouden we de maps randomizen.  
  
Inspiratie linkjes:   
  
Runescape Dungeonering:** [**https://www.wikihow.com/Train-Dungeoneering-on-RuneScape-As-a-Non-Member**](https://www.wikihow.com/Train-Dungeoneering-on-RuneScape-As-a-Non-Member) **Maze 2D maps:** [**https://www.google.com/search?q=maze+2d+map&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjip72y1vzgAhUQy6QKHROsA98Q\_AUIDigB&biw=1707&bih=838&dpr=1.13**](https://www.google.com/search?q=maze+2d+map&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjip72y1vzgAhUQy6QKHROsA98Q_AUIDigB&biw=1707&bih=838&dpr=1.13) **Taken:   
  
Bram: enemy nav mesh + AI stuff.  
  
Dmitri: map design, movement player, sounds.  
  
  
(NOTE: Bij variables ze teen D\_\*Variable-naam\* … of een B\_\*Variable-naam\*…. neer om errors en fouten te voorkomen. Ook kunnen we dan in de gaten houden wie wat gedaan heeft.)**