**Re:Time VR Technisch Ontwerp**

**Re:Time is een VR FPS met tijd gebaseerde mechanics en een focus op arcade gameplay (Verschillende Levels met een focus op Herspeelbaarheid) en Tenet style astetics.**

**Overview**

* Supported Headsets: Oculus Quest 1&2 (PC), Valve Index, HTC Vive en WMR ([OpenXR Standard](https://www.khronos.org/OpenXR/))​
* Game Engine: [Unity](https://unity.com/) 2020.11f1​
* Coding Language: C#​
* Genre: Action/Stealth/Sci-Fi​

In dit spel draait de combat om één geweer met verschillende vrij te spelen vaardigheden die vaak met tijd control te maken hebben. Er is een Progression systeem waarmee je steeds je gun kan upgraden met verschillende abilities en buffs.

**Setting:**

You are a astroneer that finds a gun with Time controlling abilites and needs to fight people trying to steal it. The game takes place in a big spaceship.

**Mechanics**

**Primairy mechanics:**

* The player can walk, run, sneak, jump and shoot.
* Guns and knives can be used to interact with the enviorment.
* Guns and melee weapons have time controlling mechanics (Time Slowing Down, Time Stopping, Time looping)
* The Player can interact with the enviorment (Doors, chairs and objects)

**Secondary mechanics:**

* Objects in the enviorment can be used and most of them are a physical instance of an object.
* Vehicles can be used in the enviorment.

**Dynamics**

* Enemies scale up with the player so the sense of difficulty is maintained throught the game.
* Speler Krijgt steeds verschillende soorten vormen van Time-control die vastzitten aan het pistool.
* Multiple bigger different maps with different people to kill and interact with.
* Different types of enemies that attack the player
* Points are awarded for killing enemies and completing objectives

**Aesthetics**

Voor astetics wil ik gaan focussen op sensation en challange dus goede muziek, stijl en flow. Verhaal zal er niet zijn zodat ik kan werken aan combat, mechanics en dingen die de gameplay beter maken voor challange.



Een VR headset helpt heel erg als ik op sensation wil focussen omdat controllers rumble hebben en het voelt alsof je er echt bent.

Ik neem ook inspiratie van de film Tenet en de game Arcadian Rifter.

**Demo 1**

Dingen die ik in demo 1 af wil hebben:

* Werkende locomotion (Teleportation en smooth movement)
* Een werkende XR Rig
* Menu, Pause screen, Tutorial en Testing Area
* Een werkende gun (Schieten en reloading)
* Basis Time Mechanics Implementation

**Demo 2**

Dingen die ik in demo 2 af wil hebben:

* Verbeterde Graphics & GUI
* Optimaliseren van performance
* Werkende Enemies
* Level Systeem
* Meerdere Tijd Mechanics die vast zitten aan de gun
* Werkende Oculus Quest Build