

# Vergadering 22-09-2014

Opening: 14:35

Ingekomen stukken: Concept report draft

Mededelingen:

Planning:

- Notulen moeten op peach geplaatst ter inzage.
- Vast intern vergadermoment vaststellen om gestructureerder te werk te kunnen gaan.
- Maandagen met begeleider zullen ook gebruikt worden om interne zaken te bespreken.
- Voortaan zal iedere morgen of middag waarop we samen werken besproken worden wat iedereen van plan is en wat een ieder heeft gedaan.

Het 'Intermediate report' moet nog worden samengesteld.

Wanneer dit verslag ingeleverd moet worden is op dit moment nog niet vastgesteld.

Midden volgende week is afgesproken om een versie in te leveren.

Het 'Concept report' hoeft niet deel te zijn van het uiteindelijke verslag.

De presentatie Zal vanmiddag worden voorbereid.

Vooruitgang:

Er mist een verbinding naar het daadwerkelijke eindresultaat van onze bestaande prototypes. De engine moet nog verder uitgewerkt om goed aan 'game mechanics' toe te komen. Een 'game state' en simulatie mogelijkheden zijn hierin het meest achtergesteld mede vanwege de lastige scheiding.

AI

Om te kunnen experimenteren met het ingewikkelde ideaal van een zelf lerende vijand zouden we eerst verder willen zijn met het onderliggende model wat ons toegang zou geven tot individuele simpele acties voor de karakters. Deze losse acties zouden wel voldoende high-level moeten zijn. Het is nog erg onduidelijk wat haalbaar is op dit gebied binnen de beschikbare tijd en ons doel moet waarschijnlijk naar beneden worden bijgesteld. Er moet wellicht een overkoepelende 'leader' AI zijn die de vijanden bestuurt om een concept van strategie te verkrijgen. Eerder was de hoop dat dit door middel van een soort van onderlinge communicatie kon worden bereikt.

CG

Lighting, Shadowmapping en 'Model-loading' is toegevoegd, animatie wordt toegevoegd.

WVTTK: -

Vragen: -

Sluiting: 14:59