

## **Einddoel (30 juni 2016):**

### **-Gameplay: (moet goed aanvoelen!)**

*Lopen*

*Jagen*

*Sporen volgen*

*Camera draaien om de speler*

*Prooi eten*

*(?-> ga ik als laatste doen, heeft minder prioriteit) Met dieren interacteren*

*Rennen*

*De besturing moet in het spel zelf uitgelegd worden*

*Als de speler het spel speelt zoals het bedoeld is, 3 minuten aan gameplay*

### **-Visueel: (low poly)**

*Characters moeten geanimeerd zijn*

*De wereld moet er niet leeg uit zien:*

*4 verschillende vegetatie assets*

*3 verschillende rock assets*

*1 brug asset (met joints)*

*een giga kliff (die je met de brug moet oversteken)*

*De belichting moet er goed uit zien*

*De speler mag nooit langer dan 1 minuut geen enkel ander levend wezen zien*

*Minimaal in totaal 4 verschillende characters:*

*wolf pup (= main character)*

*duck*

*rabbit*

*wild boar*

*(?) owl*

*(?) crow*

*(?) troll-like-character*

*World notification systeem*

*Gameplay notification systeem*

### **-Audio:**

*Rustig achtergrond muziekje*

*Sound effects voor lopen en jagen en boar charge*

### **-Story:**

*Het moet de speler duidelijk zijn wat zijn doel is*

*De speler moet zich in kunnen leven in de main character*

## **Wat heb ik nu(4-5-17, week 1):**

*-Gameplay:*

*Lopen, sporen volgen, camera draaien, jagen(basis), prooi eten*

*-Visueel:*

*2 verschillende bomen*

*3 verschillende stenen*

*een stuk grond mesh*

*main character*

*-rigged*

*-walk en focus-walk animatie*

*-textured*

*world gameplay notification systeem*

*gameplay notification systeem*

## **Planning:**

**Week 2:**

*~~rennen~~*

*~~hunt mechanic verbeteren (?)~~*

*~~vegetation requirement~~*

*~~Boar mesh~~*

**Week 3:**

*~~Boar rig~~*

*~~boar walk~~*

*~~boar charge animation~~*

*~~boar texture~~*

*~~boar audio~~*

*~~Hide system~~*

**Week 4:**

***Giga kliff***

*~~Brug, werkend met joints~~*

*~~Hide improvement~~*

**Week 5: (in deze week liep ik al achter en kreeg ik last van RSI, dus heb ik mijn planning gewijzigd)**

***Terrain level design***

***Wolf jump animation***

***Wolf jump anticipation***

***Belichting***

**Week 6:**

*Wolf eat animation*

*Duck mesh + rig + idle & run animation + dead pose*

*Rabbit mesh + rig + idle & run animation + dead pose*

*Food system tweaken*

**Week 7:***Audio*

*Alleen als ik nog goed bijloop met mn planning:  
owl mesh + rig + idle & talk & fly animation  
Interaction with animals system*

**Week 8:**

*zorgen dat de spelers het spel uitgelegd krijgen in het spel  
finetuning everything!*

**Planning RSI versie: (Uiteindelijk heb ik deze planning ook niet gebruikt, maar heb ik in plaats hiervan vaak op papier een korte termijn planning gemaakt)**

vanaf nu ga ik veel minder nauwkeurig te werk op het gebied van art. Ik ga me er nu op richten dat de gameplay goed aanvoelt en dat alles wat ik gemaakt heb in één level voor de speler speelbaar is.

**Week 6:**

één level maken met alle mechanics erin

- grond
- level design
- belichting

(hele simpele) duck mesh & rig

duck audio

**Week 7:**

duck texture & vlieg animatie

wolf prepare jump animatie

wolf jump animatie

pause menu (esc button)

**Week 8:**

Bezig gaan met feedback

uitleg van mechanics in het spel

testing & finetuning