

Naam en nummer van groep



TedDyfence . 3

Thema en interpretatie

Things you hate: nightmares
You only get one teddy to defend a sleeping child
Build your own level with blocks

Verhaal van het spel

Een slapend kind wordt in de nacht geterroriseerd door nachtmerries. De nachtmerries zijn niet opgegeten broccoli en de clown uit een verjaardagfeest. Tegelijkertijd ontwaakt het teddybeertje van het kind die ervoor moet zorgen dat de nachtmerries worden vernietigd en het slapend kind niet wakker wordt. Om de nachtmerries tegen te houden, kan het teddybeertje met wapens schieten en abc-blokjes plaatsen als verdediging. Het spel is afgelopen wanneer het teddybeertje dood is of het kind wakker wordt

Componenten

- Computer Graphics (CG)
 - 3D modellen
 - 3D geanimeerde model van teddy beer ★★
 - Esmeralda
 - Model en animatie worden met behulp van Blender gemaakt.
 - 3D model van woning met voorwerpen ★★
 - Abdullah
 - Woning en voorwerpen worden gemaakt in SketchUp en geëxporteerd naar Unity. Woning kan in loop van project worden aangepast.
 - 3D geanimeerde model van nachtmerries ★★
 - Esmeralda
 - Nachtmerries worden in Blender gemaakt.
 - 3D model van geplaatste blokjes ★
 - Jeroen
 - Abc-blokjes dienen als prefab model in Unity die door de teddy beer geplaatst kan worden als obstakel
 - Texturen

- Gebruik van textuur voor woning ★
 - Abdullah
 - Gebruik van textuur voor teddy beer en nachtmerries ★
 - Esmeralda
 - Gebruik van textuur voor de blokjes ★
 - Jeroen
 - Abc-blokjes hebben verschillende hout texturen.
- Special effects
 - Soundeffect voor schieten / plaatsens van blokken / elimineren van nachtmerries ★
 - Damien
 - Ieder actie krijgt eigen geluid
 - Explosie effect bij elimineren van nachtmerries ★
 - Damien
 - Vertraging op het moment dat het teddybeertje dood gaat. (blur-effect) ★★
 - Damien
 - Code wordt geschreven voor vertraging.
- Rendering
 - Gebruik maken van licht voor zicht ★
 - Arjan
 - Optie: eigen toon shader voor een andere spelervaring ★★
 - Arjan
 - Toonshader wordt geschreven
- User Interface
 - Start, pauze, main, game-over scherm ★
 - Arjan
 - Optie: Shop scherm voor aankoop van nieuwe wapens ★★
 - Arjan
 - Speler kan in shop scherm verschillende wapens kopen met aantal gescoorde punten
 - Intro filmpje/strip die kort het verhaal van het spel vertelt ★★
 - Het maken van een storyboard (korte animatie of strip) voor het begin van het spel.
- Artificial Intelligence (AI)
 - Nachtmerries vinden de snelste weg naar het slapende kind (the flag) ★★
 - Pieter
 - Code wordt geschreven voor het vinden van de snelste route richting het slapend kind
 - Nachtmerries kunnen de blokjes afbreken om door te gaan ★★
 - Jeroen
 - Code wordt geschreven wanneer er geen route is naar het kind toe de blokjes door de nachtmerries moet worden afgebroken.
 - Nachtmerries passen de route aan bij plaatsing van blokjes ★★

- Pieter
 - Toepassing van Traveling Salesmen Problem
- Verschillende nachtmerries met aparte eigenschappen ★★
 - Jeroen
 - De nachtmerries krijgen hun eigen aantal hitpoints.
- Optie: Toepassen konami code voor onverslaanbare nachtmerries (omgekeerde effect) ★★
 - Jeroen
 - Konami code zorgt voor slimme nachtmerries die zo snel mogelijk naar het slapend kind gaan en alleen te verslaan zijn wanneer ze in de rug worden geschoten
- Web & Databases (WD)
 - Opslaan van score. Highscore ★★
 - Pieter
 - Verschillende scores worden opgeslagen in een array. Killstreak, tijd van survival, geplaatste blokjes.
 - Score wordt opgeslagen op een web server ★★
 - Pieter
 - Scores die hierboven zijn beschreven worden opgeslagen in een server.
 - Visualisatie van score op kill-streaks, aantal minuten dat het kind slaapt en punten die zijn behaald met pick-ups en aantal verslagen nachtmerries ★★
 - Pieter
 - Visualisatie in een highscore menu
 - Speler kan eigen avatar maken voor de ranglijst ★★
 - Pieter/Abdullah
 - Het maken van avatar in vorm van een teddy bear, waar speler accessoires(bril, sigaar, litteken e.d.) kan toevoegen en kleur kan aanpassen
- Programming (PR)
 - De aantal nachtmerries zijn afhankelijk van de snelheid van de speler ★★
 - Indien het speler sneller nachtmerries schiet dan een gegeven tijd, verschijnen er meer nachtmerries uit verschillende spawn-punten in de woning
 - Verschillende soorten wapens en blokjes ★★
 - Damien
 - Verschillende wapens met hun eigen kenmerken. (pistool, shotgun, vlammenwerper, bazooka e.d.)
 - Vertraging van spel ★
 - Arjan
 - Vertraging van beweging en vervaging van camera
 - Nachtmerries kunnen niet door muren en blokjes lopen ★
 - Met behulp van Unity Physics en OnTriggerEnter
 - Teddybeertje kan blokjes plaatsen en erop springen ★★

- Pieter
- Speler kan blokjes plaatsen waarop speler kan springen.
- Voor geïnstalleerde levels en een leveleditor ★★★
 - Pieter
 - Level wordt weggeschreven in binaryfiles. Een leveleditor waar speler blokjes kan plaatsen en het zelf gecreëerde level kan spelen

Naam, e-mail en taak

Esmeralda Tomaso	esmeraldatomasoa@gmail.com	Lead Artist
Damien Crielaard	damiencrielaard@gmail.com	Game Designer
Pieter Kools	pieko@ziggo.nl	Lead Programmer
Jeroen Methorst	jeroen.methorst@gmail.com	Game Designer / Ass. Lead Programmer
Arjan van Ramshorst	abvanramshorst@gmail.com	World Builder
Abdullah Tezcan	a.tezcan88@gmail.com	Producer / Ass. Lead Artist

Tijdschema

Week 1 (10 nov – 16 nov)	Brainstorm, Prototype <ul style="list-style-type: none"> - verslag - bouwen van een level - attributen (enemy, player) - verdediging (the flag) - gameplay 12 nov Deliverable: Core Project Document
Week 2 (17 nov – 23 nov)	Prototype, Testing <ul style="list-style-type: none"> - wereld die bestaat uit blokjes - player kan schieten - art style player en enemy
Week 3 (24 nov – 30 nov)	Prototype, Testing <ul style="list-style-type: none"> - begin maken aan game - laten runnen - implementeren AI 26 nov Deliverables: Prototypes,

	Prototyping Report, Revised Core Project Document <i>27 nov</i> Deliverables: Game Design Document
Week 4 (01 dec – 07 dec)	Building <ul style="list-style-type: none"> - implementeren van AI - UI - verschillende soorten blokjes, wapens - pickups - art style
Week 5 (08 dec – 14 dec)	<ul style="list-style-type: none"> - healthbar - pickups geesten - verschillende trappen - art style Deliverables: peer reviews
Week 6 (15 dec – 21 dec)	<ul style="list-style-type: none"> - meerdere levels/mappen - art style - minimap / kompas Deliverables: early acces game
Week 7 (05 jan – 11 jan)	<ul style="list-style-type: none"> - shop screen - multiplayer - konomi code
Week 8 (12 jan – 18 jan)	<ul style="list-style-type: none"> - debug tweaks Deliverables: beta game
Week 9 (19 jan – 25 jan)	<ul style="list-style-type: none"> - final debug tweaks Deliverables: peer reviews and indie game

[Link GitHub project](https://github.com/Pieter12345/Minor-Software-Ontwerpen-project.git)

<https://github.com/Pieter12345/Minor-Software-Ontwerpen-project.git>

POINT BASED

SANDBOX
KAMER MET INGANGEN
ANIMATE
MAP
GEFIXEERD

FORT BOUWEN
SIMPEL

POWER-UP

2 SIDE
BAD-GOOP

(All AI
MINIONS
MOBA)

← ? →
INTEGRATIE

MINECRAFT

PLAYMODE

SPELEN

RPG (SHOOTER)

TEAMS

3D
BRAINSTORM
KUNAMI CODE
HARDMODE
STRATEGO

CAPTURE THE FLAG

BASIS
OVERNEMEN

2.5D (WORMS?)

HIGHSCORE

MINIONS VERMOORD

KUBUS
(VORM)

TEXTURE

WEGHALEN
TERUGZEITEN

G-AMERPLAY

SPRINGEN
OPlossen Z-AS

ZWAARTEKRACHT

AI ZELF KAPOT
MAKEN
ZELF WOPEN

CALL OF DUTY
ZOMBIE AI

PLANKEN
REPAREREN

EXPERIENCE
BETERE WAPENS
VRIJSPELEN
POWER UPS.

VERSCHILLENDE
SOORTEN
BLOKJES

STREETOUTBASTEEN

KAMERS MET BEPAALDE
ATTRIBUTEN

TURN-BASED

TELEPORTEREN
(PORTAL)

ART STYLE

ROOM ESCAPE

RUN-TIME

PUZZEL ADVENTURE GAME

HORROR GAME

LOOT DROP

TEAMS TEGEN AI

ACTION RPG À LA-DIABLO
-TORCH LIGHT

LOOT OPPIKKEN
STERKER

VLUCHTEN RENNEN

BRAINSORM V2.

MOET LEUK ZUNGG

FIRST PERSON
ASSASSINS CREED PARCOUR
THIRD PERSON

STRATEGY

ANIMATIE BEWEGING
MOEILIK

CAMERA STAND PUNT
SIMPEL GEEN ANIMATIE

LEVEL > DOOLHOF

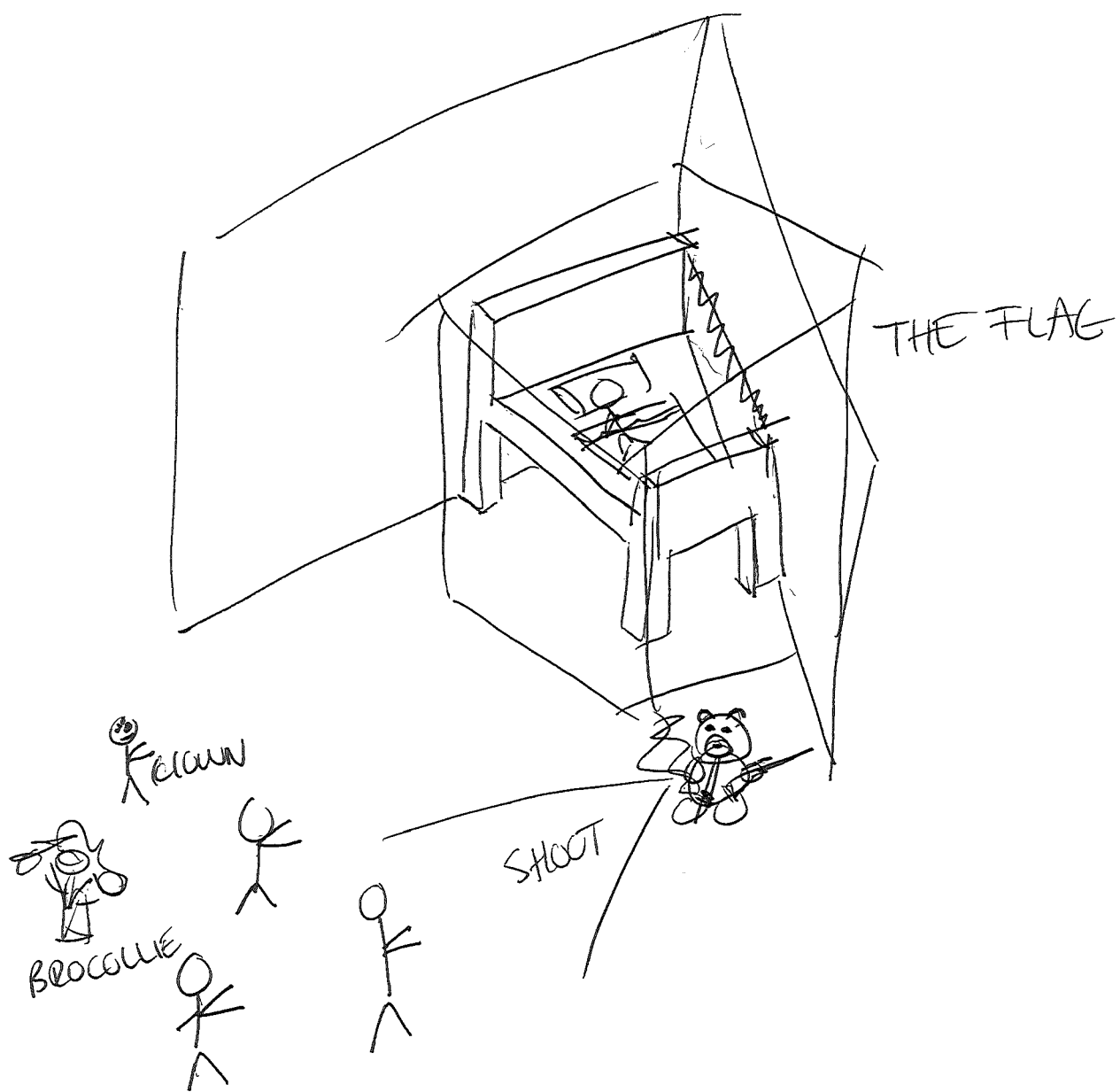
(ONZICHTBAAR BLOKJE)
MARIO STYLE MAP

I WANNA BE THE GUY

EXPLORE NAVIGEREN

VAN LOKATIE NAAR A → B

HIGHSCORE VS RATING



LEVEL

BLOKJES (WERELD)

ZOMBIE (ENEMY)

- WAVES SPAWN

THE FLAG (VERDEDELING)

PLAYER (SHOOTER MECHANICS)

GAMEPLAY

AI

PROCEDURAL MODELING

- ART STYLE ESTHETISCH

MULTIPLE LEVELS

VERSCHILLENDE VALLEN (TRAPPEN)

(POWER UP)

ZOMBIE

WAPENS

HIGHSCORE

AANTAL WAVES ~ TUD

ZOMBIES

PAUSE SCREEN

HEALTH BAR

REGENERATE

PICKUPS

MINIMAP / KOMPAS

SHOP SCREEN.

UNDER ATTACK (THE FLAG)

- HEALTH REGENERATE
IN DOMEIN

- BLOKJES VOOR RESTORE

SKILL POINTS

VERSCHILLENDE SOORTEN BLOKJES

ZOMBIE DOOP OPPIKKEN BLOKJES

RUIMTE EXTENDEN

MULTI PLAYER.

- MUNITIE OPPAKKEN.

- HOE VERDER HOE GROTER DE WAARDE
DAMAGE

SUPER SNEL

KONAMI

ZOMBIE IN VORM VAN CLOWN.

①

②

③

④

⑤

INTRO FILMPJE

STRIP FICHTUR

KILL DEATH RATIO

GELUID

STEER.

MEERDERE MAPPEN

PATHFINDING

