

## Group name and number



TedDyfence . 3

## Theme and interpretation

Things you hate: nightmares

You only get one teddy to defend a sleeping child

Build your own level with blocks

## Game idea

Een slapende jongen wordt in de nacht geterroriseerd door dwalende geesten uit een ander parallelle dimensie. Tegelijkertijd ontwaakt het teddybeertje van het jongen die ervoor zorgt dat de geesten worden vernietigt en het slapende jongen niet wakker en vermoord wordt. Om de dwalende geesten tegen te houden, kan het teddybeertje projectielen afschieten en blokkades maken, die voor een bepaalde tijd een obstakel vormt.

## Key component

- Computer Graphics (CG)
  - 3D Models ★★★★★
  - Textures ★★★
  - Special effects & Juiciness ★★
  - Rendering ★★
  - User Interface ★★★
- Artificial Intelligence (AI)
  - Pathfindig using NavMesh ★
  - Pathfinding using own algorithm ★★★
  - Some “consciousness” in enemies of the level ★★
  - Use genetic algorithm ★★
  - Enemies that learn ★★
  - Enemy you always lose from ★★ konami
- Web & Databases (WD)
  - Collect playthrough data ★★
  - Store data on web server ★★
  - Visualize data on web server ★★
  - Collect and show highscores from web server ★★
  - Online gamer accounts with avatars ★
  - Save and share game states with others through social media ★

- Programming (PR)
  - Game Mechanics ★★★★★
  - Game loop ★★
  - Physics ★★★★★

### Student names, e-mails and role

Esmeralda Tomaso	esmeraldatomaso@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

### Rough timeline

Week 1 (10 nov – 16 nov)	<b>Brainstorm, Prototype</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verslag</li> <li>- bouwen van een level</li> <li>- attributen (enemy, player)</li> <li>- verdediging (the flag)</li> <li>- gameplay</li> </ul> <b>12 nov Deliverable: Core Project Document</b>
Week 2 (17 nov – 23 nov)	<b>Prototype, Testing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wereld die bestaat uit blokjes</li> <li>- player kan schieten</li> <li>- art style player en enemy</li> </ul>
Week 3 (24 nov – 30 nov)	<b>Prototype, Testing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- begin maken aan game</li> <li>- laten runnen</li> <li>- implementeren AI</li> </ul> <b>26 nov Deliverables: Prototypes, Prototyping Report, Revised Core Project Document</b> <b>27 nov Deliverables: Game Design Document</b>

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

[Link to our GitHub project page:](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 HANDMODE  
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

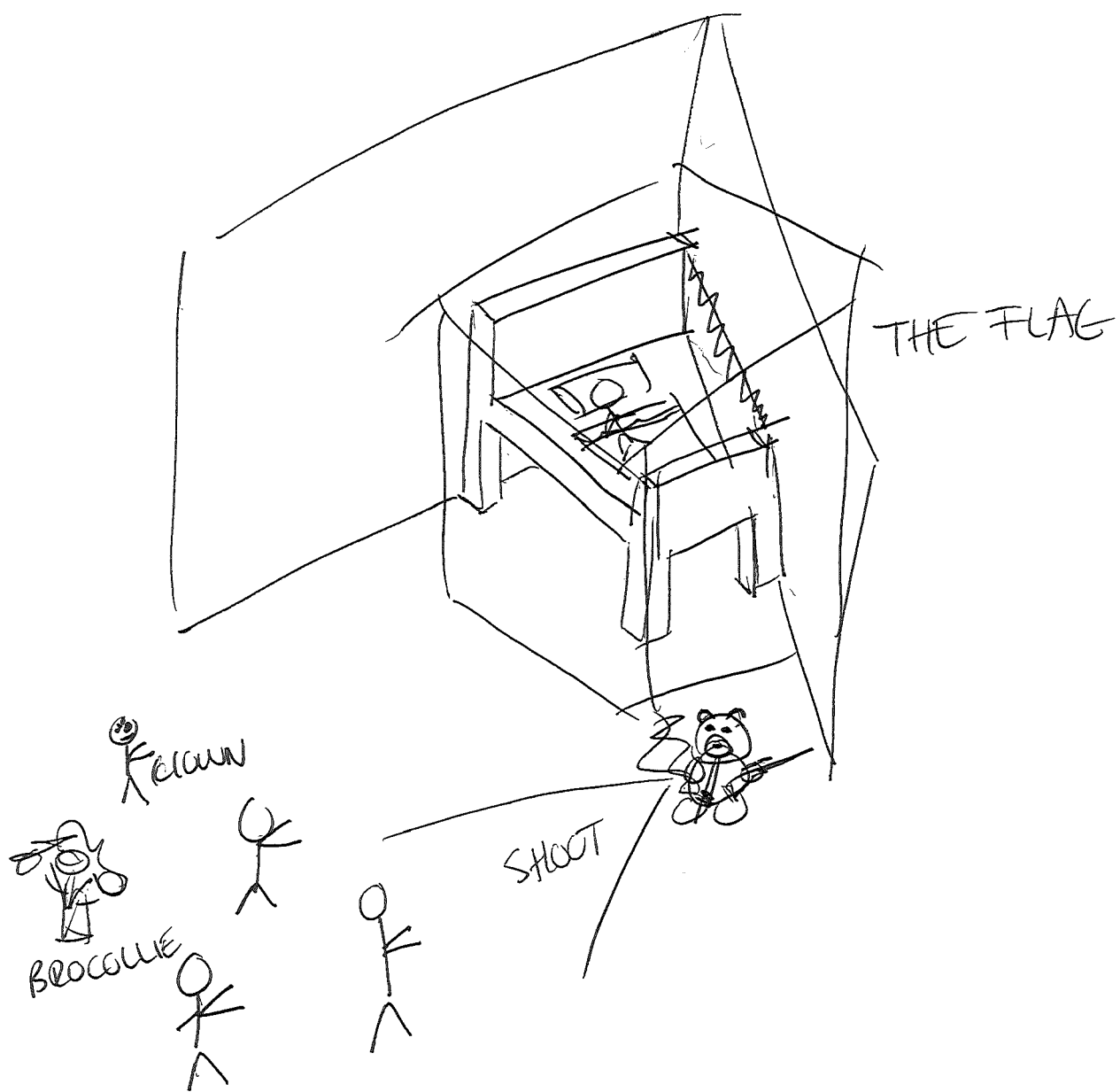
(ONZICHTBAAR BLOKJE)  
MARIO STYLE MAP

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

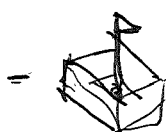
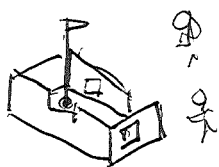
ZOMBIE IN VORM VAN CLOWN.

GELUID

STEER.

MEERDERE MAPPEN

PATHFINDING



INTRO FILMPJE

STRIP FICHTER

KILL DEATH RATIO