

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 ★★★★★
verschillende soorten objecten met hun eigen kenmerken
Abdullah/Esmeralda
 - Textures ★★
Ieder object hun eigen texture
Jeroen
 - Special effects & Juiciness ★★
Maskeren van spawnen van nachtmerries
Damien
 - User Interface ★★★
Pause/Shop/Main/Highscore/Options
Arjan/Jeroen
- Artificial Intelligence (AI)
 - Pathfindig using NavMesh ★
Baken van een route
Damien/Pieter
 - Pathfinding using own algorithm ★★★
Pad vinden terwijl de maze verandert in runtime
Pieter
 - Some “consciousness” in enemies of the level ★★

- Use genetic algorithm ★★
- Enemies that learn ★★
Levensduur van nachtmerries geeft aantal nachtmerries voor volgende spawn
Pieter
- Enemy you always lose from ★★ konami
Super span teveel nachtmerries met evt implementatie van konami
Jeroen/Damien
- 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 ★
Nog niet bepaald
- Programming (PR)
 - Game Mechanics ★★★★★
Afschieten/oppakken/neerzetten/blokkades vermijden/Blokken afbreken
Damien/Jeroen
 - Game loop ★★
Versnellen van spel en vertragen wanneer teddy dood gaat
Damien
 - Physics ★★★★★
Gebruik van rigidbody specifiek voor een object
Nachtmerries niet spontaan verdwijnen bij contact met een obstakel
Teddy kan op blokjes springen en er niet van afvallen
Pieter/Jeroen

Student names, e-mails and role

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

Rough timeline

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 <i>12 nov Deliverable: Core Project Document</i>
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 <i>26 nov Deliverables: Prototypes, Prototyping Report, Revised Core Project Document</i> <i>27 nov Deliverables: Game Design Document</i>
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 tweeks
	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 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

STROGWOUTBASTEEN

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

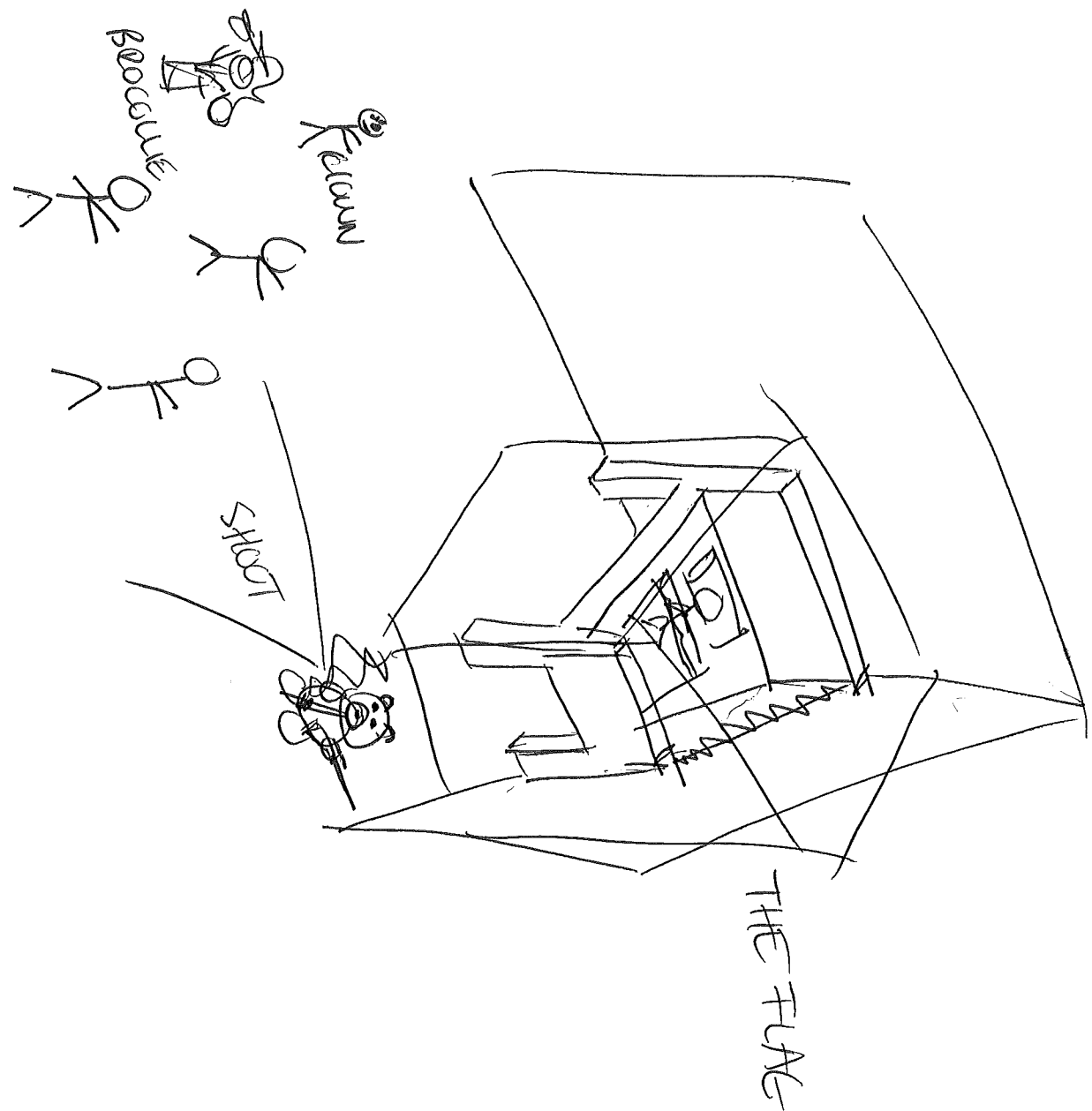
(ONZICHTBAAR BLOKJE)
MARIO STYLE MAP

I WANNA BE THE GUY

EXPLORE NAVIGEREN

VAN LOKATIE NAAR A → B

HIGHSCORE VS RATING



LEVEL
BLOCKS (WERED)
ZOMBIE (ENEMY)
- WAVES SPAWN
THE FLAG (VERDEDING)
PLAYER (SHOOTER MECHANICS)
GAMEPLAY

AI

PROCEDEURALMODELING

- ART STYLE ESTHETISCH

MULTIPLE LEVELS

VERSCHILLENDE VALLEN (TREAPPEN)
(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 POWERN
- BLOCKS VOOR RESTORE

SKILL POINTS

VERSCHILLENDE SOORTEN BLOCKS

ZOMBIE DOOP OPPAKKEN BLOCKS

RUIJTE EXTENDEN

MULTI PLAYER.

- MUNITION OPPAKKEN.
- HOE VEELER HOE GROOT DE WAARDE
DAMAGE
SUPER SNEEL

KONAMI

ZOMBIE IN VOEM VAN CLOWN.

①

②

③

④

⑤

INTRO FILMPJE
STEIDFIGHEID
KILL DEATH RATIO

GELUID
STEER.
MEERDERE MAPPEN
PATHFINDING

