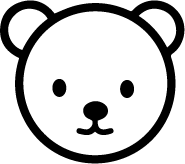
Group name and number



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 & Juiceness ★★

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 Tomasoa 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**  - 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**  - wereld die bestaat uit blokjes  - player kan schieten  - art style player en enemy |
| Week 3 (24 nov – 30 nov) | **Prototype, Testing**  - begin maken aan game  - laten runnen  - implementeren AI  *26 nov* **Deliverables: Prototypes, Prototyping Report, Revised Core Project Document**  *27 nov* **Deliverables: Game Design Document** |
| Week 4 (01 dec – 07 dec) | **Building**  - implementeren van AI  - UI  - verschillende soorten blokjes, wapens  - pickups  - art style |
| Week 5 (08 dec – 14 dec) | - healthbar  - pickups geesten  - verschillende trappen  - art style  **Deliverables: peer reviews** |
| Week 6 (15 dec – 21 dec) | - meerdere levels/mappen  - art style  - minimap / kompas  **Deliverables: early acces game** |
| Week 7 (05 jan – 11 jan) | - shop screen  - multiplayer  - konomi code |
| Week 8 (12 jan – 18 jan) | - debug tweeks  **Deliverables: beta game** |
| Week 9 (19 jan – 25 jan) | - final debug tweaks  **Deliverables: peer reviews and indie game** |

## Link to our GitHub project page:

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