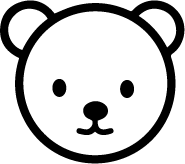
Group name and number



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 & Juiceness ★★
  + 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 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