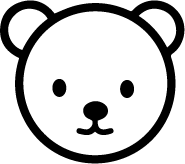
Naam en nummer van groep



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 vernietigt 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 kind wakker wordt.

## Componenten

* Computer Graphics (CG)
  + 3D modellen
    - 3D geanimeerde model van teddy beer
      * Esmeralda
    - 3D model van woning met voorwerpen
      * Abdullah
    - 3D geanimeerde model van nachtmerries
      * Esmeralda
    - 3D model van geplaatste blokjes
      * Jeroen
  + Texturen
    - Gebruik van textuur voor woning
      * Abdullah
    - Gebruik van textuur voor teddy beer en nachtmerries
      * Esmeralda
    - Gebruik van textuur voor de blokjes
      * Jeroen
  + Special effects
    - Soundeffect voor schieten / plaatsen van blokken / elimineren van nachtmerries
    - Explosie effect bij elimineren van nachtmerries
    - Vertraging op het moment dat het teddybeertje dood gaat. (blur-effect)
  + Rendering
    - Gebruik maken van licht voor zicht
    - Optie: eigen toon shader voor een andere spelervaring
  + User Interface
    - Start, pauze, main, game-over scherm
    - Optie: Shop scherm voor aankoop van nieuwe wapens
    - Intro filmpje/cartoon die kort het verhaal van het spel vertelt
* Artificial Intelligence (AI)
  + Nachtmerries vinden de snelste weg naar het slapende kind (the flag)
  + Nachtmerries kunnen de blokjes afbreken om door te gaan
  + Nachtmerries passen de route aan bij plaatsing van blokjes
  + Verschillende nachtmerries met aparte eigenschappen
  + Optie: Toepassen konami code voor onverslaanbare nachtmerries (omgekeerde effect)
* Web & Databases (WD)
  + Opslaan van score. Highscore
  + Score wordt opgeslagen op een web 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
* Programming (PR)
  + De nachtmerries zijn in spawns afhankelijk van de snelheid van de speler
  + Verschillende soorten wapens en blokjes
  + Vertraging van spel
  + Nachtmerries kunnen niet door muren en blokjes lopen
  + Teddybeertje kan blokjes plaatsen en erop springen
  + Voor geïnstalleerde levels en een leveleditor

Naam, e-mail en taak

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

## Tijdschema

|  |  |
| --- | --- |
| 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 GitHub project

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