1. Group 8, Infinity Development
2. You only get one: Tool
3. Het level bestaat uit een procedureel gegenereerde omgeving waarbij je steeds maar 1 tool/weapon hebt, zoals een grappling hook of een mes. Het doel van het spel is om van het begin naar het einde te gaan. De omgeving word aangepast op het wapen, zodat je altijd het einde kan halen. Bij het verslaan van vijanden kun je een nieuwe tool krijgen. Het spel heeft verder first person en platform mechanics, waarbij je soms tools kan gebruiken om de environment te veranderen met heel veel explosies.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3D models | \* 3D animated environment | Dorus |
| 3D animated models | \*\* Enemies that can attack, stand, walk | Dorus |
| Animated Textures | \*\*Fire, water, sky | Dorus |
| Sound Effects | \* Background noise, attack sounds, player sounds | Daan |
| Sound Track | \* Menu, playing, boss | Daan |
| Camera Shakes | \* Explosions, fights | Daan |
| Unsteady Camera | \*\* Walking, jumping | Daan |
| Particle Systems | \* Explosions, decay | Dorus |
| Start, pause, end screen | \* GUI | Dorus |
| High Scores | \* How far did you get into the game | Erik |
| Options | \* Difficulty, toggle sound, resolution | Erik |
| Credits | \* Credits to us | Dorus |
| Pathfinding using own algorithm | \*\*\* Enemies that trace the player | Erik |
| Consiousness in enemies and level | \*\*\* Smart enemies make it extra difficult | Lieuwe |
| Enemies that learn | \*\*\* The enemy learns when fighting against you | Erik |
| Collect playthrough Data | \*\* Achievements, progression | David |
| Store data on web server | \*\* Save and load from and to cloud. Save levels. | David |
| Visualize data on web server | \*\* Show achievements and skills on web server | David |
| Collect and show highscores from web server | \*\* Save high scores to the cloud | David |
| Procedurally generated levels | \*\*\* The levels are random within certain limits | Lieuwe |
| Moving platforms | \* Platforms move | Lieuwe |
| FPS independent | \*\* Make the game time-dependent instead of frame dependent | Daan |
| Game speed can be changed by player | \*\* Tool that alters speed of environment/ enemies | Erik |
| Use unitys triggers | \*\* Collissions, forces and movement | Erik |
| Multiple weapons | \*\* Create different weapons with different abilities | Daan |

1. Lead Artist: Dorus van den Oord 4215567

Lead Programmer: Erik Veldhuis 4117425

Game Designer: Daan Picavet 4154517

World Builder: Lieuwe Locht 4229681

Producer: David Akkerman 4220390

1. Planning: Elke week wordt er op maandagmiddag 13h45, dinsdagochtend 8h45, donderdagochtend 8h45 en vrijdagmiddag 14h45 samengewerkt . In deze sessies worden persoonlijke en gezamenlijke taken besproken en uitgedeeld. Daarbuiten worden deze taken uitgevoerd.

|  |  |
| --- | --- |
| Week 1 | Core Project Document, Artstyle kiezen |
| Week 2 | Player Prototype, Eerste tool af, placeholder models |
| Week 3 | Eerste level af, Gamedesign document, |
| Week 4 | Revision of prototype, Menu GUI |
| Week 5 | Sound effects, Multiple levels and tools, peer review |
| Week 6 | Easy access game, Most models finished |
| Week 7 | Adapt game after critics, All models finished |
| Week 8 | Bug fixes, Beta game |
| Week 9 | Last fixes, Presentation, final deadline |

1. https://github.com/blisssz/Infinity.git