**Experimental Web – Scream In The Dark**

**Conceptomschrijving**

Scream in the dark is een experimentele webgame waarin je je bevind in een donkere wereld en waar monsters op je afkomen. Een donkere, akelige setting overheest het level.

De bedoeling van de game is dat je overleeft a.d.h.v. de monsters te doden met je geluidsgeweer. Je krijgt elke keer een punt wanneer je een monster dood en probeer je score zo hoog mogelijk te maken.

***Nog variatie zoeken op de gameplay:*** *Wat is de winning condition? Zo lang mogelijk? Zijn er verschillende soorten monsters? Verschillende wapens? (hoge roep, lage roep). plan je level op voorhand, zodat het meer is dan wat random monsters die op je afkomen.*

**Milestones**

* **27 November:** afwerken van het concept en het realiseren van de minimale basiscode. Basis assets.
* **4 december:** Menu is af. Basislevel en environment
* **11 december:** WebVR en Web Audio implementatie
* **18 december:** Vijandelijke entiteiten implementatie

**Gebruikte technologieën**

De hele wereld zal gemaakt worden in 3d via WebGL. Het rondkijken zal gebeuren via WebVR en een geluidstraal kun je doen door te roepen en zal daarvoor Web Audio gebruikt worden.