BIJEENKOMST 30/11/2017

Notulen: Groep gevormd, een github is opgezet voor document-sharing en projectmanagement en een contactgroep is opgezet met ieder teamlid via whatsapp. Het idee is een top-down game van een soort. Er werd gesproken over wat we zouden willen maken en welke thema’s we willen behandelen en welke andere games wij willen gebruiken ter referentie.

Verschillende thema’s werden voorbij gekomen: Bullet Hell, Stealth Games, Run and Gunners (hotline miami, enter the gungeon). Er werd uitgesproken dat een stealth game erg uitdagend zou zijn voor 3 weken en dat een Bullet Hell misschien wel het meest simpele zou zijn.

Graag zouden we allemaal wat games opnoemen en light informatie opdoen na dit genre en daar de volgende gesprek verder over praten met hoe we dit gaan doen.

BIJEENKOMST 06/12/2017

Attentiepunten:

- Artstyle/perspectief

- Thema

- Voorwerk Project

- Opzet mappenstructuur en dergelijken

Notulen: Er is vandaag gesproken over het perspectief, camerawerk en de richting waarin we de game willen duwen. Uit deze gesprekken zijn een paar terugkerende thema's gekomen waaronder: Space Horror(dead space, muted space), Russian Warfare (Soviet), Prison Break (guards en inmates), Western (Red Dead Redemption), Demonische invloeden (van helsing). Van deze thema's kwam het volgende spel concept naar voren: Een politieagent en recent gevangenen zijn aan elkaar gechained en moeten samenwerken om uit een slechte situatie te komen.

Bij de gesprekken over perspectief kwamen er 2 methoden naar boven: één waarbij de camera diagonaal naar het speelveld kijkt en de ander waarbij de camera direct van boven naar het speelveld kijkt.

Bij camerawerk kwamen er ook 2 methoden naar boven: één waarbij de camera permanent naar het karakter kijkt en één die kijkt naar het speelveld in zijn geheel waarin de speler zich dan vrij van de camera kan bewegen.

Er was ook een eerste concept bedacht over het creëren van de game levels. Dit zou gedaan kunnen worden op een grid basis waarbij er selectief stukjes op de grid als environment elementen kunnen worden gedefinieerd. Ook zouden deze levels gescheiden kunnen worden en dan weer gegeven worden als aparte “kamers”. (Zie Binding of Isaac)

Taken voor volgende bijeenkomst:

- Checken Controller Input SFML/C++ (Bart)

- Concepten Artstyle (Michel)

- Camera Movement Possibilities (Ruben)

- Ruimte Reserveren voor volgende bijeenkomst (Joost)

- Collision Detection Possibilities (Joost)

- Studentenhandleiding/Project Opdracht doornemen (Iedereen)

Aanwezigen:

Michel

Ruben

Bart

Joost

Afwezigen:

Dylan