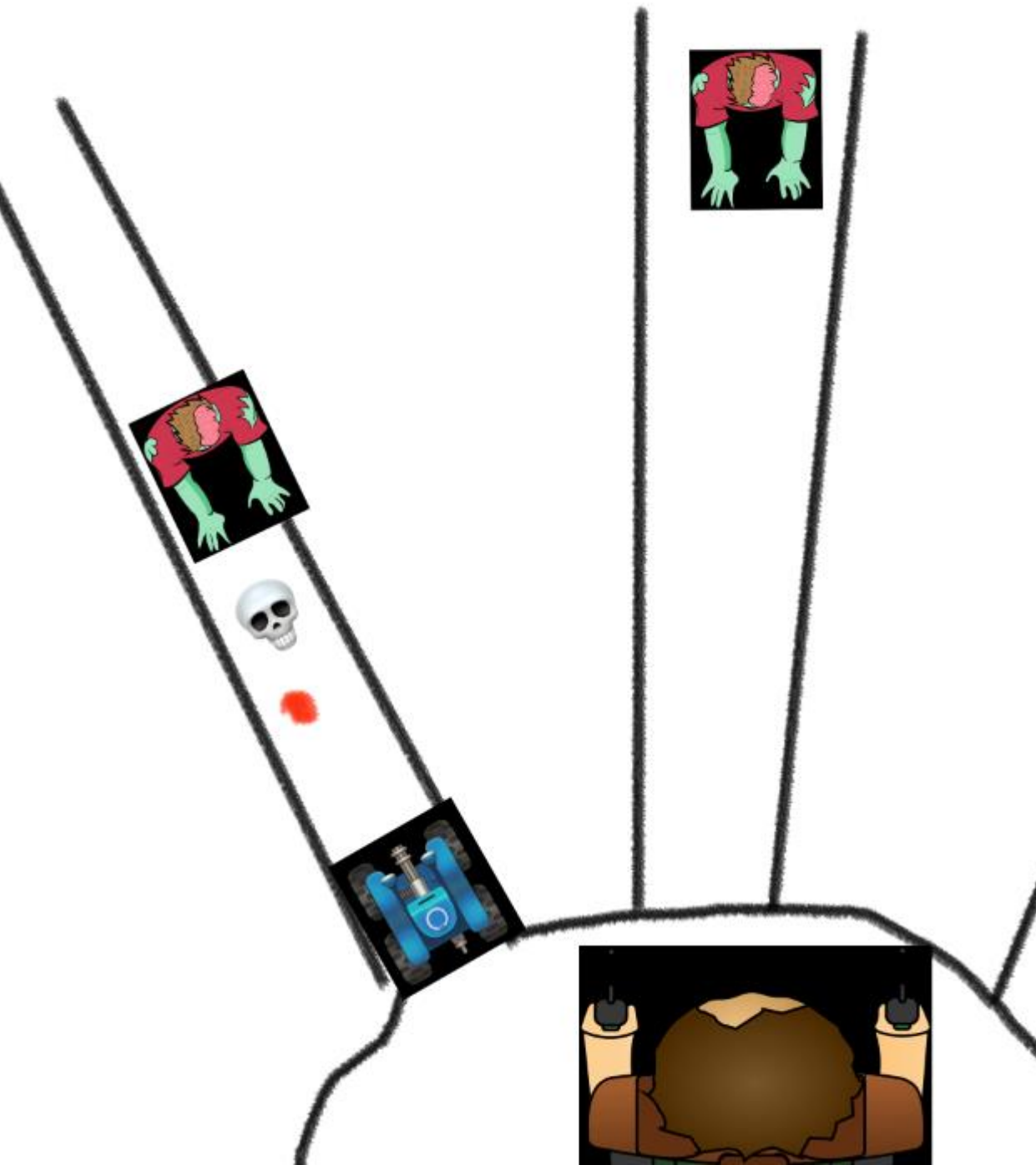




Turret

Owen & Raphael

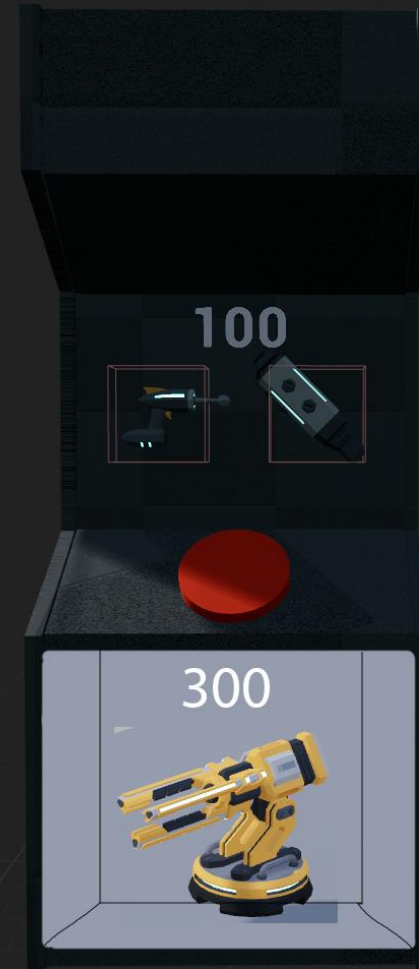




- Enemy detection:
- Als een enemy in de lane komt van de turret gaat de turret schieten
- Lane Defense:
- Turrets blijven staan en blijven schieten op dezelfde lane en wisselen niet van lane
- Prefab Integration
- Om tijd te besparen willen wij de prefab van de bullet gebruiken

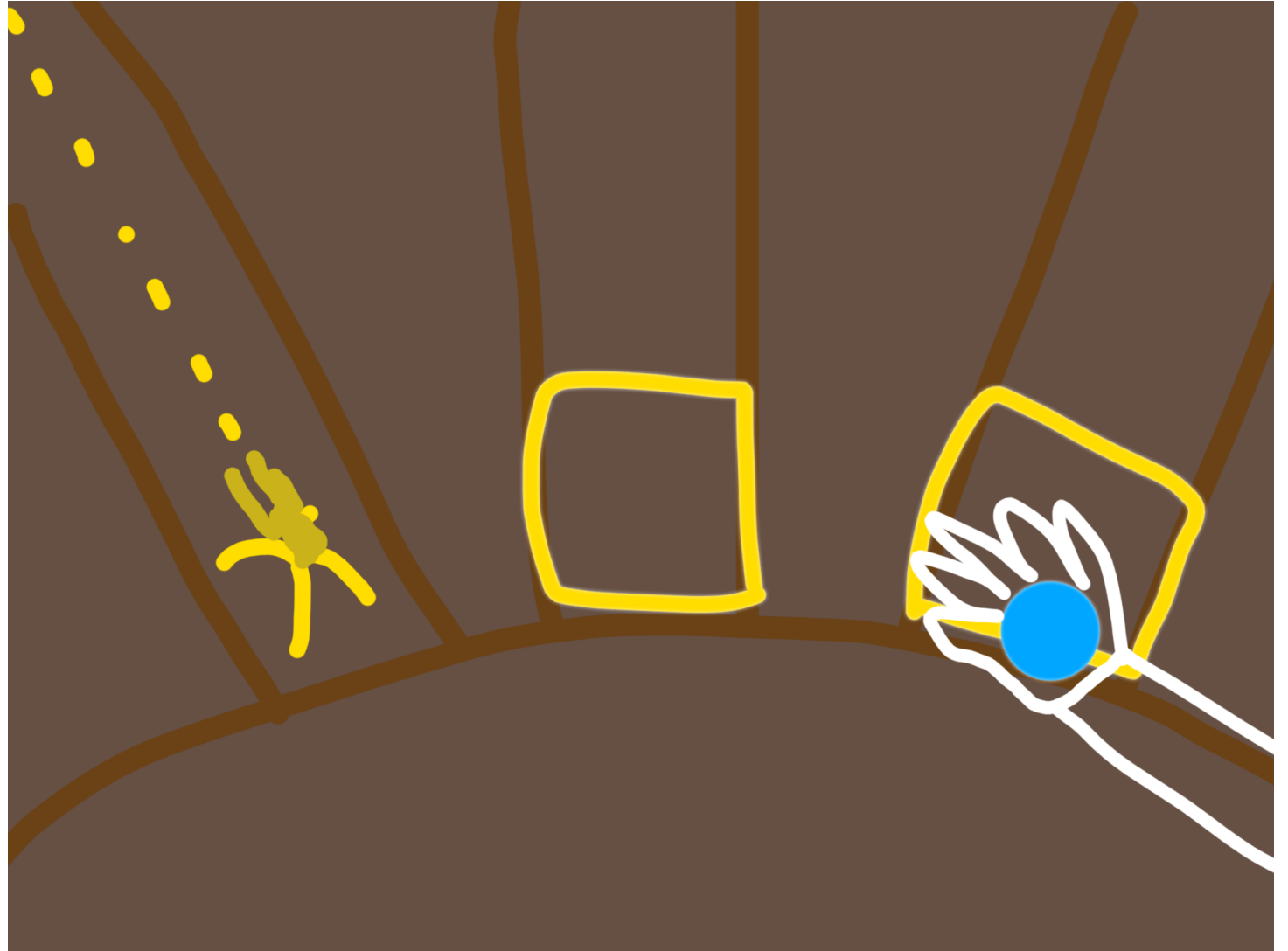
Shop integratie

Spelers kunnen turrets kopen van de shop dan krijgen ze een useable item



Turret Placing

- Je koopt een usable item uit de shop en wanneer je die vast houdt dan zie je drie plekken op de paths oplichten waar je hem op kan gooien en de plek waar hij land daar komt een turret te staan en deze turret is meteen actief



Turret destruction

- Turrets kunnen gesloopt worden door enemies nadat ze genoeg schade hebben gedaan aan de turret. Wanneer de turret gesloopt is kan je voor een tijdje geen turret meer plaatsen.



Temporary turrets

- Samen met vaste turrets heeft de speler toegang tot tijdelijke turrets die meer schade doen, explosieve kogels schieten of veel sneller schieten





Eind

GameDesign

Uiteindelijke concept VR Shooter

Omgeving: vrije keuze naar wens.

FoV: 180 graden. Er spawnen geen enemies achter je want daar zit de shop waar je items kan unlocken of kopen.

Enemies: Variatie aan enemies met verschillende hitpoints. Sommige wapens werken niet goed tegen bepaalde enemies.

Items: verschillende soorten wapens, syringe of health pack voor extra leven en throwables.

Items kopen en item spawn: met je wapen en de punten die je hebt kun je in de shop items kopen.

Deze spawnen vervolgens op de tafel in het midden van de map.

Life loss: er gaat een leven van je af als er een enemy binnen de middelste cirkel komt.

Wapens: ammo en reload system. Ammo op, bijkopen in shop.

Intensity enemy spawn: naarmate je meer waves verslaat worden de waves steeds intenser en komen er moeilijkere vijanden op je af die je met verschillende wapens/throwables moet verslaan.

