

Kuvaus pelikonseptista (enintään parilla virkkeellä)

Cycle where RPG-style fighting, survival and city building all depend on each other.

Projektiryhmän jäsenet (ja heidän yhteystiedot)

- Anna Kolehmainen (Tuottaja/Pelisuunnittelija)
 - 040 841 6523
 - akkolehmainen@gmail.com
- Janne Pesonen (Ohjelmoija)
 - 0400 894 370
 - janne.o.pesonen@gmail.com
- Juho Kilpeläinen (Graafikko/3D Artisti)
 - 050 350 8710
 - j.h.kilpelainen@gmail.com
- Tero Paavolainen (Ohjelmoija/Pelisuunnittelija)
 - 050 496 6655
 - tero.s.t.paavolainen@student.jyu.fi
- Anna-Kaisa Salonen (Artisti/Graafikko)
 - 040 754 3320
 - salonen.ak@gmail.com
- Janne Kalmari (Pelisuunnittelija, mahdollinen äänimies)
 - 0400 949 837
 - jakalmar@student.jyu.fi
- Vesa Rautiainen (Ohjelmoija)
 - 040 718 2183
 - vestapra@student.jyu.fi

Projektin tehtävät (ja/tai vastuualueet ja niihin kuluva työmäärä tunteina)

- Projektin hallinta 340
- Ohjelmointi 627 (+100)
- Pelisuunnittelu 410
- Grafiikka 700
- Musiikki 100

Tehtävien ja työmäärän jakautuminen ryhmän jäsenten välillä. Huomioi myös säännölliset ohjaus- ym. tapaamiset. Tämä on luonnollisesti arvio, joka tarkentuu tai muuttuu projektin kuluessa.

- Anna Kolehmainen 340

- Janne Pesonen 240
- Juho Kilpeläinen 350
- Tero Paavolainen 240
- Anna-Kaisa Salonen 350
- Janne Kalmari 510
- Vesa Rautiainen 240

Pelissä käytetyt teknologiat karkealla tasolla: kohdealustat, ohjelmointi- ja muut työympäristöt, tarvittavat (ja käytettävissä olevat) laitteistot ja ohjelmistot

- Juomatehtaan koneet, Omat kannettavat
- Unity, Visual Studio 2015 community edition, Monodevelop, NoteBad++
- Piirtopöydät (wacom), Adobe, Krita, InkSkape, Gimp, Blender

Julkistus Suunnitelma (eng. *release plan*), joka voi olla esimerkiksi lista päivämääristä ja ominaisuuksista ja toiminnallisuuksista jotka ovat valmiina kyseiseen päivään mennessä. Kun projektin kesto on noin 5 kuukautta, lopussa on yksi "release" ja projektin aikana näitä on yleensä 2--4 kappaletta.

- 1.11: Kaikki elementit yhdistetty jonkinlaiseksi purkka kokonaisuudeksi
- 1.12: Toimivampi kokonaisuus
- 1.1: MVP

Riskianalyysi: riskien kartoittaminen, arviointi ja hallinta.

- Musiikki: kohtalainen, koska ei ole varsinaista äänimiestä. Pahimmassa tapauksessa etsitään netistä valmiit äänet.
- Texture atlas: kohtalainen, Pyritään opettelemaan käyttämään. Muuten pitää pärjätä ilman.
- Janne P:n mahdollinen työ: matala, Sitten rajataan siitä mitä tehdään.
- 3D: korkea, jos ei ala sujuu tehdään 2D malleina tai rumaa 3D:tä