## Gamelab II

# Sprint 3/3: Development fase II

# Beoordelingsformulier:

**Beoordeler:  
Groep:  
Datum:  
Gamelab:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beoordeling | O | V | Cijfer 1-10 |
| Status van de game |  |  |  |
| Uitwerking game |  |  |  |
| Professionaliteit en uitstraling van de game |  |  |  |
| Uitwerking HUD |  |  |  |
| Uitwerking puzzel |  |  |  |
| Uitwerking combat systeem |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Groepsdynamiek |  |  |  |
| Wat gaat er goed in de groep |  |  |  |
| Wat is er misgegaan in de groep |  |  |  |
| Hoe zijn deze problemen getackeld |  |  |  |
| Laten zien afwezigheidscijfers |  |  |  |
| Professionaliteit presentatie |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Art |  |  |  |
| Render van diverse characters/props showen |  |  |  |
| Unwraps van diverse characters/props showen |  |  |  |
| Textures van diverse characters/props showen |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Planning |  |  |  |
| Lijst van ontwikkelde elementen laten zien |  |  |  |
| Lijst van geschrapte elementen laten zien |  |  |  |
| Uitleg hoe het verlopen is met de planning en hoe dingen beter aangepakt hadden kunnen worden. |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| UX |  |  |  |
| Voorbeelden laten zien van een fun to play element. |  |  |  |
| Interactie met de speler laten zien: HUD / Popups / Tutorial etc. |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| QA |  |  |  |
| Uitleg gevonden bugs |  |  |  |
| Uitgeschreven QA rapporten laten zien |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Development |  |  |  |
| Uitwerking game op technisch gebied (mechanics) |  |  |  |
| Uitleg AI systemen |  |  |  |
| Uitleg puzzel |  |  |  |
| Uitleg diverse mechanics |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Inleveren week 3 tijdens presentatie**  
Inleveren Speelbare game op DVD in een DVD hoesje  
Inleveren DVD met:   
 - Artist bronmateriaal in logische structuur. (Art lead)  
 - Dev scripts (Lead developer)  
 - Screenshots level in JPG vorm, 1024 \* 800 (Leveldesigner + UX manager)  
 - Document met taakverdeling bij het bronmateriaal (Planningsmanager)  
 - Q.A. rapporten in doc vorm (Q.A.manager)  
  
Map Gamelab 1 met alle ingevulde documenten (Producer)   
Beoordelingsformulier GL1-3

# Afspraken groep

**Groepnummer:   
Groepnaam:  
Naam begeleider:  
Groepsleden:**   
Noem hier de groepsleden en subrol en zet een paraaf als verklaring kennis te hebben genomen van de afspraken in dit document. Je 100% in te zetten voor de groep, gamelab. Je verklaart hierbij ook je groep tijdig op de hoogte te houden bij afwezigheid en zelf zorg te dragen dat je eigen werk afkomt.

1: subrol: Paraaf:  
2: subrol: Paraaf:  
3: subrol: Paraaf:  
4: subrol: Paraaf:  
5: subrol: Paraaf:  
6: subrol: Paraaf:  
7: subrol: Paraaf:

**Teamwork:**Scrum 1 is wekelijks op het volgende tijdstip:  
Scrum 2 is wekelijks op het volgende tijdstip:  
De afspraak met de externe begeleider is wekelijks op het volgende tijdstip:  
  
**Scaling:**De scaling in 3dsmax dient bij iedereen te staan op “metric” en “centimeters”.  
  
**Versiebeheer:**Op welke manier worden de versies bijgehouden? Als je verkiest voor 1 final build, wie beheert deze?

**Aanleveren files:**Hoe worden files aangeleverd aan elkaar? De leveldesigner is het meeste gebaat bij aangeleverde packages.

**Software versies:**Welke versie 3dsmax wordt gebruikt:   
Welke versie van unity wordt gebruikt:

**Backups:**Op welke manier worden de files gebackupped?  
Op welke manier wordt de final build gebackupped?