

Objectif : Définir les rôles de chacun pour les deux prochaines semaines. Lancer le projet avec les tâches de démarrage.

Définition globale du gameplay / leveledesign :

[Nom du jeu] est un jeu en 3D isométrique, se déroulant dans une usine de production de billes de couleur. L'objectif est d'envoyer les billes de couleur produites par les ouvriers de l'usine au bon endroit sur le plateau à l'aide de canons. Il s'agit d'un jeu de réflexion / stratégie. La trajectoire des billes pourra être influencée par les éléments du décor / d'autres joueurs.

Tâches individuelles :

Tâches pour : 01/04				
Dorian	Alexandre	Nils	Léo	Donatien
<ul style="list-style-type: none">Architecture serveurRedmineAssets 3D	<ul style="list-style-type: none">Level Design	<ul style="list-style-type: none">Architecture serveurredmine	<ul style="list-style-type: none">Unity (plateau 3D et ébauche de gameplay)	<ul style="list-style-type: none">GitAssets 3D

Redmine :

- Plugin pour git qui inclut la gestion des documents.
- Plugin pour retour sur idées de leveledesign (sondages)
- Plugin pour la gestion des heures de l'équipe
- Plugin pour suivi des tâches

Assets 3D :

- Canon
- Krapule (OK)
- Autres assets en fonction des premières idées de level design

Git :

- Pour le versionning du code
- Pour la gestion des documents.

Paliers :

A la manière d'un kickstarter, différents paliers de développement pourront être atteint selon l'efficacité à laquelle l'équipe progresse :

Palier 1	Palier 2	Palier 3
<ul style="list-style-type: none">Site web avec leaderboardMultijoueur Online1 Chapitre (4 niveaux)	<ul style="list-style-type: none">Gameplay coop2 Chapitres (8 niveaux)	?