

Plan van aanpak

Marieke Nicolaij & Rutger de Jong



Inhoud

[Achtergrond 2](#_Toc442099070)

[De projectopdracht 2](#_Toc442099071)

[Projectidee 2](#_Toc442099072)

[Projectgrenzen 2](#_Toc442099073)

[De producten 3](#_Toc442099074)

[Kwaliteit 3](#_Toc442099075)

[De projectorganisatie 3](#_Toc442099076)

[Planning 3](#_Toc442099077)

[Kosten en Baten 3](#_Toc442099078)

[Risico’s 3](#_Toc442099079)

# Achtergrond

De game word gemaakt in Unity 3D en Visual Studio.

De game Kolloor word een open world puzzle game puur voor entertainment.

# De projectopdracht

De opdrachtgever Mitchell wil:

Game Design Document

Technisch Ontwerp

De game Kolloor:

* AI
* UI
* Player
* AudioManager
* Levels
* Portalsystem
* Next level system
* Options
* Shooting

# Projectidee

De game is een open world puzzle waarbij je in een grijze wereld begint met gekleurde blokken en portalen. De bedoeling is dat jij met een speciaal laser geweer de puzzle objecten oppakt en in de bijbehorende portalen stopt. Als je het puzzle object in de goede portal doet dan komen de kleuren weer terug in de wereld. Als alle kleuren terug zijn verschijnt er een portal waarbij je door kan gaan naar het volgende level. Als het je niet lukt om de objecten te vinden dan komen er beestjes die jou komen helpen.

# Projectgrenzen

Wat willen we wel:

* AI
* UI
* Player
* AudioManager
* Levels
* Portalsystem
* Next level system
* Options
* Shooting

Wat willen we niet:

* Artists om hulp vragen
* Te veel levels
* Bugs

# De producten

Het resultaat is een leuke open world puzzle game zonder bugs.

# Kwaliteit

De game ziet er een beetje cartoony blokkerig uit.

Resolutie is afhankelijk van het beeldscherm.

# De projectorganisatie

We gaan alles goed organiseren door middel van overleg tussen on beiden van wat we wel en niet willen. Ieder maakt een eigen onderdeel waarbij een ander niet zal helpen.

# Planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Week** | **Marieke Nicolaij** | **Rutger de Jong** |
| 1 | Documentatie | Documentatie |
| 2 | Documentatie / UI / Options | Documentatie / AI ground animals |
| 3 | Player / PlayerInput / Controller support | AI ground animals / bugfix / LevelDesign |
| 4 | PuzzleSystem / LevelDesign | AI water animals |
| 5 | LevelDesign / AudioSystem | AI water animals / bugfix / LevelDesign |
| 6 | AudioSystem | Laser gun + light effect around puzzle object |
| 7 | LevelDesign / Audio | Laser gun bugfix / LevelDesign |
| 8 | LevelDesign / bugfix | AI air animals |
| 9 | Bugfix | AI air animals / bugfix / LevelDesign |
| 10 | Bugfix / afronding | LevelDesign |

# Kosten en Baten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Begroting voor Kolloor** | **Begroot** | **Werkelijk** |
| **Inkomsten** |  |  |
| Salaris 2x | €20 per uur | €40 per uur \* 6 uur per dag \* 5 dagen in de week \* 10 weken = €12.000 |
|  |  |  |
| **Uitgaven** |  |  |
| Assetpack | €40 |  |
|  |  |  |
| **Totaal** | €11.960 |  |

# Risico’s

* Niet goed genoeg inplannen
* Moeilijk oplosbare bugs tegen komen
* Onderdelen meer tijd vragen dan verwacht