

GEOMETRY WARS

2016-2017

Ontwikkelingstraject

Door Renzie Omaña, Matthias Carlier, Yentl Volcke en Laurens Visser

Groep 25

1. Digitaal dossier – projectmanagement.
   1. Voorwoord

In dit dossier geven we een grondig verslag van hoe we ons project hebben aangepakt. We bespreken onder meer de planning, takenlijst, budgettering, gebruikte tools,..

Daarnaast schrijven we ook een reflectie over hoe ons project verliep en hoe we ons project kunnen optimaliseren in de toekomst.

1.2 Projectplanning en taakverdeling

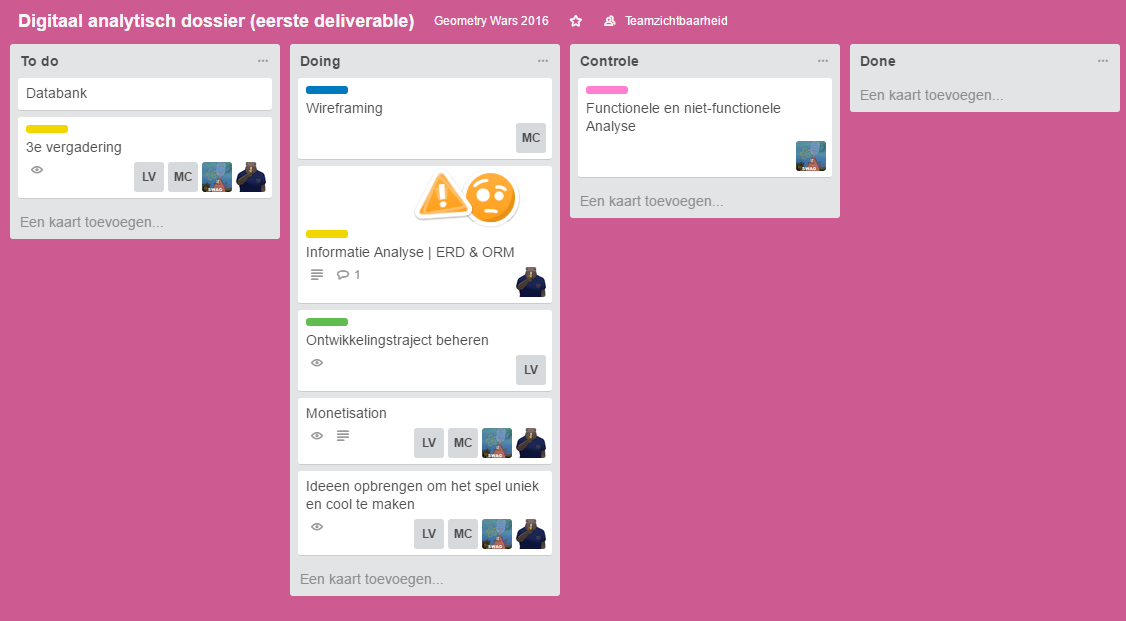
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FASE 1:**  **Voorbereiding** | (Start)-datum | Deadline | Geschatte Duur  (uren) | Renzie Omaña | Laurens Visser | Matthias Carlier | Yentl Volcke |
| 1e groepsvergadering (brainstorm) | 7/10 | - | 1 | X | X | X | X |
| 2e groepsvergadering + taakverdeling | 14/10 | - | 1 | X | X | X | X |
| Wireframing eerste concept | 14/10 | 6/11 | 15 |  |  | X |  |
| Functionele en niet-functionele analyse | 14/10 | 6/11 | 10 | X |  |  |  |
| Informatie analyse  (ERD en ORM) | 14/10 | 6/11 | 10 |  |  |  | X |
| Projectmanagement | 14/10 | - | 10 |  | X |  |  |
| Brainstorm Monetisation | 21/10 | - | 1 | X | X | X | X |
| **FASE 2:**  **Projectweek**  **(7/11 – 10/11)** | (Start)-datum | Deadline | Geplande duur  (uren) | Renzie Omaña | Laurens Visser | Matthias Carlier | Yentl Volcke |
| Afwerken ORM | 7/11 | 13/11 | 5 |  |  |  |  |
| Wireframe’s optimaliseren en afwerken | 7/11 | 13/11 | 2 | X |  | X |  |
| Databank aanmaken en linken | 7/11 | 13/11 | 3 |  |  |  | X |
| GUI m.b.v. Java swing | 8/11 | 23/12 | 30 | X | X | X | X |
| Inschatten kosten en monetisation | 7/11 | 10/11 | 5 |  | X |  |  |
| Afwerken ERD | 7/11 | 13/11 | 1 |  |  |  |  |
| Creatie van (basic) algemene javastructuren en objects | 7/11 | 13/11 | 15 | X | X | X | X |
| **FASE 3:**  **14/11 – 9/12** | (Start)-datum | Deadline | Geplande duur  (uren) | Renzie Omaña | Laurens Visser | Matthias Carlier | Yentl Volcke |
| Register en Login | 14/11 | 9/12 | 2 |  |  |  |  |
| Login errors & controle | 14/11 | 9/12 | 2 |  |  |  |  |
| Users & profiles | 14/11 | 9/12 | 5 |  |  |  |  |
| Schip | 14/11 | 9/12 | 4 |  |  |  |  |
| Drones (3 types) | 14/11 | 9/12 | 5 |  |  |  |  |
| Upgrades & downgrades | 14/11 | 9/12 | 6 |  |  |  |  |
| Experience points | 14/11 | 9/12 | 1 |  |  |  |  |
| Unit testing | 14/11 | 9/12 | 10 |  |  |  |  |
| Score & score multiplier | 14/11 | 9/12 | 3 |  |  |  |  |
| Wapenkracht | 14/11 | 9/12 | 2 |  |  |  |  |
| Vijanden (3 types) | 14/11 | 9/12 | 4 |  |  |  |  |
| Skins | 14/11 | 9/12 | 5 |  |  |  |  |
| Nuggets & Golden nuggets | 14/11 | 9/12 | 3 |  |  |  |  |
| Levels in game | 14/11 | 9/12 | 5 |  |  |  |  |
| Moeilijkheidsgraden | 14/11 | 9/12 | 5 |  |  |  |  |
| Settings & controls | 14/11 | 9/12 | 10 |  |  |  |  |
| Level speler | 14/11 | 9/12 | 4 |  |  |  |  |
| Highscores single player | 14/11 | 9/12 | 3 |  |  |  |  |
| Debugging | 14/11 | 9/12 | 15 |  |  |  |  |
| **FASE 4:**  **Uitbreidingen**  **? – 20/12** | (Start)-datum | Deadline | Geplande duur  (uren) | Renzie Omaña | Laurens Visser | Matthias Carlier | Yentl Volcke |
| Clans | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Multiplayer gameplay | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Multiplayer highscores | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Vrienden en vriendenlijst | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Profiel wijzigen | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Multiplayer scorebord | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Integratie sociale media | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Oorlogen | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| Achievements | - | 20/12 | 3 |  |  |  |  |
| **FASE 5:**  **Finalisatie**  **15/12-23/12** | (Start)-datum | Deadline | Geplande duur  (uren) | Renzie Omaña | Laurens Visser | Matthias Carlier | Yentl Volcke |
| Debugging en indienen Java applicatie | - | 20/12 |  |  |  |  |  |
| Afwerken en indienen projectdossier | - | 20/12 |  |  |  |  |  |
| Afwerken en indienen Ontwikkelingstraject (o.a. reflectie) | - | 20/12 |  |  |  |  |  |
| Voorbereiden Eindpresentatie | - | 23/12 |  |  |  |  |  |

* 1. Tools

We hebben verscheidene tools gebruikt voor het managen van ons project:

* Trello

Een zeer handige tool in de browser die wij gebruiksvriendelijker vonden dan MS project. Per projectfase hebben we een bord met taken verdeeld in 4 categorieën: To do, Doing, Controle en Done. De taken zijn makkelijk sleepbaar naar de verschillende categorieën, naargelang hun status. Hieronder een voorbeeld.



* 1. Kostenberekening & monetisation

1.3.1 Kosten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kostenberekening | | | |
|  |  |  | Totaal |
| Team | Kost per uur | Aantal uren |  |
| Senior ontwikkelaar (2) | 80 | TBA | TBA |
| Junior ontwikkelaar (2) | 50 | TBA | TBA |
| Kostenposten | Kost per maand | Aantal maanden |  |
| Advertenties  -Banners  -Radio  -Social Media | 800  2000  1200 | 2  2  2 | 8000 |
| Game server | 50 | 2 | 100 |
| Kantoor huren | 1200 | 2 | 2400 |
| Huur 100 game testers | 500 | 1 | 500 |
| Meubilair, fax, printer,.. | 300 | 2 | 600 |
| Internet & telefoonkosten | 250 | 2 | 500 |
| TBA | TBA | TBA | TBA |
|  | | Totaal | TBA |

1.3.1 Monetisation

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Inkomen | | | | | |
|  |  | |  | | Totaal |
| Opbrengst spel |  | |  | |  |
| Verkoop golden nuggets, per 100 000 verkochte nuggets verwachten we ongeveer 40 à 50 euro opbrengst | | | | |  |
| Advertenties afspelen op het einde van een game (20 sec), kan geskipt worden. Advertenties kunnen ook uitgeschakeld worden door het kopen van 5000 nuggets (€4.99) | | | | |  |
| Crowdfunding | |  | |  |  |
| Inzenders (minimum 5€) ontvangen een exclusieve bètaversie van het spel met 20 000 gratis golden nuggets  Inzenders die 50€ of meer doneren krijgen 100 000 golden nuggets + een exclusieve achievement en skin! | | | | |  |
|  | | | | |  |
|  | | | Totaal | | TBA |

1.4 Marketing

itch.io – Het is mogelijk om je spel daar te verkopen en te laten ontdekken.

forums – Hier kunnen we een gratis trial versie aanbieden om mensen feedback te laten achterlaten.

youtube – We zullen content creators contacteren en ons spel aan hen geven zodat ze er videos over maken.  
Er zullen ook trailers van ons spel geupload worden op ons youtube kanaal.

twitch – Zelfde principe als youtube maar dan om het spel te streamen.

website – Om fans op de hoogte te houden van hoever het spel zit en waar momenteel aan gewerkt wordt. Deze zal screenshots en videos van het spel hebben.

Facebook – Om te communiceren over het spel.

Twitter – Idem, we zullen proberen om in contact te komen met andere game developers of news sites door conversatie te maken over relevant nieuws.

Reddit – Er bestaan subreddits speciaal gemaakt om indie games te tonen aan de wereld.

Conventies – We zullen proberen om een plaats te krijgen in wat indie conventies om daar een demo van ons spel te tonen. Als dit niet mogelijk is zullen we naar deze conventies gaan en er ter plaatse reclame maken met bijvoorbeeld demo cd’s, posters, ...

Crowdfunding – Het laat ons toe om een groter budget te krijgen en is ook meer publicatie.

Gaming magazines – We zullen zo veel mogelijk gaming-related news sites contacteren om hen te vertellen over ons spel.

1.5 Reflectie