

Project Mythe GDGA 19/20

Start

User story

- Als speler wil ik een spel gebaseerd op een mythe
- Als speler wil ik dingen kunnen verzamelen, die dan kan verkopen en zo punten verzamelen zodat ik <wat kan doen?>
- Als speler wil ik dat ik gewonnen heb wanneer ik <wat gehaald of gedaan heb>

Teams

Artists

- Jelco Elich
- Wiebe Klazes
- Melissa Mondeel
- Yulan Wintgen

Developers

- Jori Kos
- Waine van der Biezen
- Tasso Mevissen

Planning

Startdatum woensdag 06-05-2020

Einddatum vrijdag 03-07-2020

Zie document "04-Planning Mythe 2020

Sprint 1 – 2 weken – woensdag 06-05-2020 t/m zondag 17-05-2020

Werkproces 1: Ontwikkelt een agile gameconcept

- Link naar online product backlog (Trello)
- Logboek (pdf)
- Game concept doc (pdf)

Sprint 2 – 4 weken – Startdatum maandag 18-05-2020 t/m zondag 21-06-2020

Werkproces 2: Zet een agile workflow op en zorgt voor de uitvoering hiervan

- Online Sprint backlog + DoD (definition of done)
- Sprint retrospective verslagen
- Logboek (pdf)
- Opnames van Sprint retrospective vergaderingen
- Opnames van standups

Sprint 3 – 2 weken – Startdatum maandag 22-06-2020 t/m vrijdag 03-07-2020

Werkproces 3: Realiseert een game-prototype en zorgt ervoor dat dat tijdig gereed is

- Sprint Restrospectie verslagen (pdf)
- Prototype (online speelbaar)
- Logboek (pdf)
- Sprint Review verslagen (pdf)
- Asset planning.

Analyse

Functioneel ontwerp

- Spel is gebaseerd op de Chinese mythe van het Maankonijn
- Hoofdkarakter moet verschillende planten verzamelen
- Met de planten kan hoofdkarakter potions maken
- De potions kan het het hoofdkarakter dan verkopen aan bijkarakters de Goden
- Spel eindigt met dat het Maankonijn zich in een vulkaan gooit
- Het spel is in 3D
- De karakters bewegen zich voort door <toetsen, controller of ????>
-

Technisch ontwerp

- Spel is in 3D
- Gebouwd in Unity en C#
- Kan gespeeld worden op: Windows10, Android of iOS

Takenverdeling

Artists

- Jelco Elich - environment
- Wiebe Klaze -UI en animatie
- Melissa Mondeel - environment
- Yulan Wintgen – character model
-

Developers

- Jori Kos - movement
- Waine van der Biezen - inventory system
- Tasso Mevissen - documentatie, camera

Conclusie en Evaluatie

Na elke Sprint een retrospectief verslag schrijven