Game Design Document

Astral Assault

Giovanni Dering, Jochem Beltman, Daniel Randeraad & Tim Bajmat

# Devices

Wij hebben gekozen om voor dit project een controller van de Xbox360 te gebruiken. Dit wilde we graag een keer proberen en zo is het dan ook gegaan.

Op de controller hebben wij de volgende knoppen gebruikt:

- A, deze is gebruikt voor de snelheidsboost in-game en word als selectie knop gebruikt in de menu’s

- Righttrigger, word gebruikt om te schieten in-game

- Leftjoystick, deze word gebruikt om het vliegtuig/spaceship te besturen

# Code versioning

Wij hebben Github gebruikt om onze code met elkaar te delen.

Hierbij de link naar onze repository:

https://github.com/Wopsie/AIM3d

Tevens hebben wij gebruik gemaakt van code conventions. Dit hield bij ons in dat bijvoorbeeld variabelennamen niet met een hoofdletter mogen beginnen en dat er camelcasing word toegepast

# Planning

Pre-production

- 3-4 Days

o Choosing a target market

o Making a schedule with scrum

o Making a prototype to test some mechanics

Production

- 7 Days

o Making a plane to fly with

o Making something we can attack

o Making health system

o Making a shoot function

o Making turrets to defend our target

o Making the target to destroy

Production

- 7 Days

o Making a menu system

o Replacing test assets with final art

o Turret tweaking

o Making the world more alive and interesting

o Merge everything

Post-production

- 5 Days

o Testing the game

o Changes made because of feedback received while testing