Berend Sulman, Branko Opdam, Maarten Ammers en Stijn Zwart.

atheneum college HAgeveld  Hageveld 15, Heemstede

titanic escape: violent edition.

Inhoud

[Titanic escape: violent edition 2](#_Toc190073648)

[Product backlog. 2](#_Toc190073649)

[Must haves 2](#_Toc190073650)

[Should haves 3](#_Toc190073651)

[Could haves 4](#_Toc190073652)

# Titanic escape: violent edition

In this game you start as a third class passenger in the Titanic, eventually on your journey the boat hits an iceberg and starts sinking. You will have to fight your way up through the different classes, when you reach the first class you will have to fight your way to the lifeboats. Once you defeat the final boss you will get a spot and survive.

Experience this game with all of its features; a nice combination of parkour and turn based combat. You will jump across flooded rooms, over floating furniture and bodies. You will have to fight the people of higher class and kill them. This pixel game will strike you with the feeling of competition and fear of drowning, making the game truly immersive.

# Product backlog.

## Must haves

Aanvallen:

Als Speler, wil ik kunnen aanvallen, zodat ik vijanden kan verslaan.

Aanval kiezen:

Als speler, wil ik aanvallen kunnen kiezen, zodat er strategie ontstaat.

Vijand:

Als speler, wil ik dat er vijanden zijn, zodat ik iets heb om te verslaan.

Vijand valt aan:

Als speler, wil ik dat vijanden terug aanvallen, zodat er uitdaging is.

Game over:

Als speler, wil ik af kunnen gaan, zodat er meer uitdaging ontstaat.

Movement:

als speler, wil ik kunnen bewegen, zodat ik parkour kan doen

Springen:

als speler, wil ik kunnen springen, zodat ik succesvol parkour kan doen.

## Should haves

Gevecht starten als je een vijand tegenkomt:

Als speler, wil ik dat een gevecht start als ik een vijand tegenkom, zodat ik toegang heb tot de gevechten

Terug naar parkour na gevecht:

Als speler, wil ik terug naar het parkour gaan als ik een gevecht heb gehaald, zodat het spel langer wordt

Meerdere soorten aanvallen:

Als speler, wil ik meerdere soorten aanvallen, zodat er in het gevecht meer strategie is

Aanvallen toevoegen aan deck:

Als speler, wil ik aanvallen kunnen toevoegen aan mijn deck, zodat het spel elke keer anders is als ik het speel

Kiezen nieuwe aanval:

Als speler, wil ik kunnen kiezen welke aanval ik toevoeg, zodat er meer strategie ontstaat

Meerdere aanvallen vijand:

Als speler, wil ik meerdere aanvallen van vijanden, zodat er meer variatie is in gevechten

Meerdere soorten aanvallen:

Als speler, wil ik dat er meerdere soorten vijanden zijn met verschillende aanvallen, zodat er meer variatie is.

Een menuscherm:

Als speler, wil ik een menuscherm, zodat het spel niet gelijk begint als ik het opstart

Een eindscherm:

Als speler, wil ik een eindscherm, zodat het spel niet abrupt eindigt

## Could haves

Meerdere vijanden tegelijk:

Als speler, wil ik dat er meerdere vijanden in een gevecht aanwezig zijn, zodat er meer uitdaging is

Art van aanvallen:

Als speler, wil ik verschillende art voor de verschillende aanvallen, zodat ik makkelijk kan zien welke aanval welke is.

Art van vijanden:

Als speler, wil ik verschillende art voor de verschillende vijanden, zodat ik snel kan zien welke vijand het is

Informatie verschillende vijanden:

Als speler, wil ik kunnen lezen wat elke kaart doet, zodat het makkelijker wordt om te leren

BOSS BATTLE:

Als speler, wil ik een BOSS BATTLE, zodat het spel met een climax eindigt

Art van achtergrond:

Als speler, wil ik een goede achtergrond, zodat het er mooier uitziet

Art van knoppen:

Als speler, wil ik dat de knoppen er mooi uitzien, zodat ik een betere speelervaring heb

Animatie aanvallen gebruiken:

Als speler, wil ik dat de aanvallen er mooi uitzien, zodat ik een betere speelervaring kan hebben

Animatie nieuwe kaart kiezen:

Als speler, wil ik dat er een animatie is bij het scherm dat ik een nieuwe kaart kan kiezen, zodat ik een betere speelervaring heb

Animatie vijand aanvallen:

Als speler, wil ik een animatie zien als de vijand aanvalt, zodat ik weet welke aanval ze doen en wanneer ze aanvallen.

Sound effects:

Als speler, wil ik sound effects, zodat het spel beter voelt om te spelen

Sound track:

Als speler, wil ik een soundtrack, zodat er niet een stilte is tijdens het spelen

# Grove planning

## Sprint 1

MVP af en eerste versie van de physics engine af. De game loop werkt (Parkour naar Gevecht naar nieuwe aanval toevoegen, naar parkour)

Ook de source code voor het opzetten van het rest spel zo goed als klaar.

## Sprint 2

Levels 1 tot en met 3 af en bug fixing. Art is in het spel. Er is een project dat technisch gezien ingeleverd worden

## Sprint 3

Boss battle af, en game polishen. Werken met de feedback van Bart. Zoveel mogelijk kwalitatieve content toevoegen.