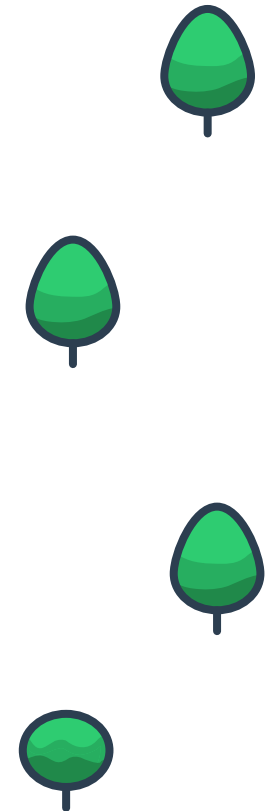


Mythe



1. Planning
2. Leerdoelen
3. Game Design Document
4. Technisch Design Document



Planning

Planning Mythe

Pre-production

Beoordeling - Sprint 0

- Inleveren Game design document.
- Bonus GD : Technische documentatie

Production

Beoordeling - Sprint 2

- Klassikale presentatie
 - Demo product
 - Process (planning, samenwerking etc)
 - Proffesionele presentatie (<= 8 min).
- Inleveren
 - Agile planning (trello, jira, etc)
 - Tussentijdse build

Release

Beoordeling - Sprint 3

- Klassikale presentatie
 - Demo final product
 - Process (planning, samenwerking etc)
 - Proffesionele presentatie (+8 min).
- Inleveren
 - Agile planning (trello, jira, etc)
 - Release build (speelbaar spel)
 - Retrospective
 - Game design & technisch document
 - Github link

Leerdoelen

Game Development

Agile werken

Je weet als team op je eigen agile proces en op een product en op user story niveau te reflecteren.

Professionaliseren

je neemt verantwoordelijkheid binnen interdisciplinaire ontwikkelteams om tot een mooi resultaat te komen en weet om te gaan met problemen binnen ontwikkelteams.

Programmeren

je neemt verantwoordelijkheid binnen interdisciplinaire ontwikkelteams om tot een mooi resultaat te komen en weet om te gaan met problemen binnen ontwikkelteams.

Applied Math & Physics

Je leert roteren en werken met periodieke functies.

Leerdoelen

Game Art

Game Development

Je gaat samenwerken met andere disciplines om gezamenlijk tot een geheel product te komen binnen hetzelfde project. Je leert dat het schrijven van code een functie heeft voor een groter geheel, en focust niet alleen meer op technische werking, maar gaat je steeds meer richten op het algehele product.

Game Engines

Je snapt het verschil in template projecten en weet deze voor het juiste project toe te passen. Je weet van programmeren, development en asset productie een gepolished geheel binnen de game engines te maken.

Software Testen en Optimalisatie

Je kunt je code en product optimaliseren en testen zodat je een speelbaar eindproduct kunt opleveren zonder blockers (bugs die de gameplay blokeren).

Visual Technology

Je gaat verder met shaders en kunt simpele visuele effecten visueel programmeren.

Game Design & Documentation

Je kunt gameconcepten ontwikkelen, deze opbreken in functionele mechanics en documenteren in een game design document.

Technical Design & Documentation

Je kunt technische problemen omschrijven en oplossingen vinden. Een technisch ontwerp omschrijft (mogelijke) technische problemen en de desbetreffende oplossing. Het is nuttig om deze problemen vooraf te identificeren, maar het is normaal om ze tijdens het ontwikkelingsproces tegen te komen.

Game design Document

Template



Name

Naam van spel

Genre

Genre (en subgenre) van spel

USP (Unique Selling Point)

Wat maakt dat jullie game kan opvallen tussen andere games in hetzelfde genre of met hetzelfde thema? Wat is de unieke twist die jullie spel biedt?

Doelgroep

- Beschrijf een specifieke doelgroep, inclusief leeftijdsgroep, interesses en het -type speler.
- Geef aan waarom het spel aantrekkelijk zou kunnen zijn voor deze doelgroep."

(Core) Game Mechanics

Beschrijf de belangrijkste gameplay-mechanics die de basis vormen van hoe het spel wordt gespeeld. Dit zijn de fundamentele acties en interacties die spelers kunnen uitvoeren.

Interacties

Beschrijf hoe spelers interacteren met de speelwereld en met andere spelers (indien van toepassing). Dit omvat de acties die spelers kunnen uitvoeren, zoals vechten, verkennen, puzzels oplossen, communiceren, enzovoort.

Achtergrond Verhaal

Het achtergrondverhaal moet kort en relevant zijn voor hoe het spel wordt gespeeld, het thema en wat spelers moeten bereiken om te winnen. Focus op essentiële informatie die direct verband houdt met de gameplay en de doelstellingen van het spel.

Doelstellingen (Objectives/Goals)

Geef een duidelijk overzicht van de doelen die spelers moeten bereiken om te winnen of om verder te komen in het spel. Dit omvat missies, taken, doelen of prestaties die spelers moeten voltooien.

Progressie

Leg uit hoe spelers vooruitgang boeken door het spel.

Uitdagingen & beloningen (Risk & Rewards)

Beschrijf de verschillende obstakels/problemen die spelers tijdens het spel tegenkomen en hoe ze deze kunnen overwinnen. Beschrijf de beloningen die spelers verdienen voor het voltooien van uitdagingen of overwinnen van obstakels zoals punten, munten, vaardigheden, of andere voordelen die hun voortgang in het spel bevorderen..

Aesthetics

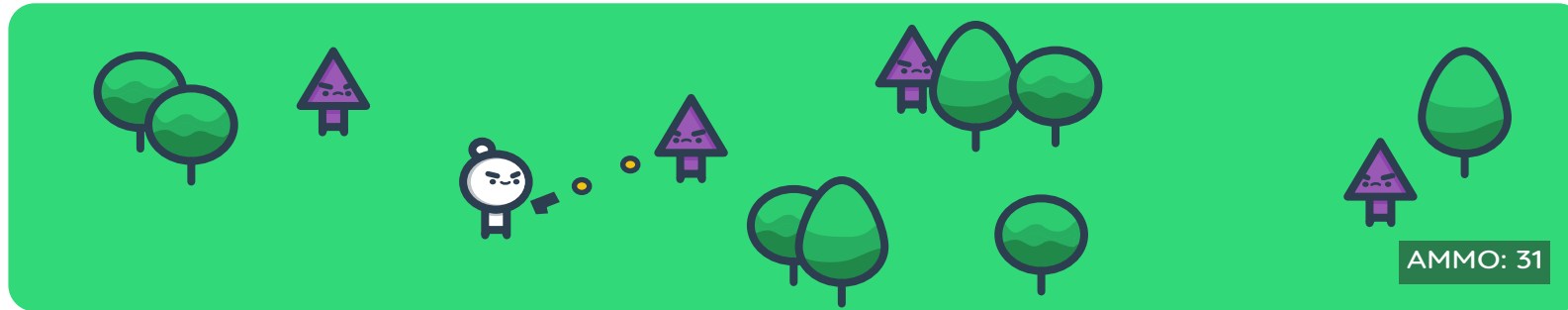
- Welke visuele stijl wordt gebruikt? (realistisch, cartoonesk, minimalistisch, etc.)
- Hoe draagt de gekozen visuele stijl bij aan de gewenste sfeer en emoties van het spel?
- Welke kleurenpaletten worden gebruikt en hoe dragen deze bij aan de visuele esthetiek van het spel?

Technisch design Document

Template Game Development

Voeg een technical ontwerp/design toe aan het game design document.

Een technisch ontwerp omschrijft (mogelijke) technische problemen en de desbetreffende oplossing.



Technisch ontwerp: pre-production

Voorbeeld probleem::

"Om ervoor te zorgen dat het laden van nieuwe gebieden in de game geen vertragingen veroorzaakt, implementeren we een 'streaming' systeem waarbij alleen de directe omgeving van de speler wordt geladen op basis van zijn locatie. Dit zorgt voor een vloeiende spelervaring zonder haperingen tijdens het verkennen van de grote open wereld." Oplossingen die we gaan toepassen:

Voorbeeld oplossingen::

1. Definieren van gebieden: Definieer de spelwereld in verschillende gebieden of sectoren. Deze gebieden kunnen bijvoorbeeld worden gemarkeerd met behulp van 'triggers' of coördinaten in de spelwereld.

2. Beheer van geladen gebieden: We maken een managerklasse aan die verantwoordelijk is voor het beheren van de geladen gebieden. Deze manager houdt bij welke gebieden momenteel geladen zijn en welke gebieden in de buurt van de speler liggen..

Technisch ontwerp : Release

Probleemomschrijving:

Beschrijf het technische probleem dat zich tijdens de ontwikkeling heeft voorgedaan.

Impact:

Wat was het effect van dit probleem op de gameplay, prestaties of gebruikerservaring?

Oplossing:

Beschrijf wat er is gedaan om het probleem op te lossen. Dit kan variëren van het wijzigen van code en scripts tot het implementeren van specifieke Unity-functies of plugins om het probleem aan te pakken

Reflectie:

Wat hebben we geleerd van dit proces en hoe kunnen we vergelijkbare problemen in de toekomst voorkomen?

