**2-Uitleg concept:**

**7-Taakverdeling:**

Paige = producer & 2D art

Jordi = lead dev & sound

Kees = 3D art & level design

Sascha = storyscript & User experience & quality assurance

Dan ga ik nu de taakverdelingen uitleggen.

Paige is de producer en lead 2D artist

Als producer houdt iedereen bij elkaar.

Ze houdtiedereen in de gaten en biedt hulp als het nodig is.

Als er dingen fout gaan kun je bij haar terecht, en ze moet leiderschap tonen.

Omdat we geen planningsmanager hebben regelt zij dat ook met jordi.

Lead 2D artist betekent dat ze de hud, sprites en textures overziet.

Jordi is de lead dev and overziet sound.

Als lead dev overziet hij alles gerelateerd aan programming.

Hij heeft het laatste woord over de code van de game, en hij bepaalt of het genoeg kwaliteit heeft. Bij hem kun je ook terecht als je problemen hebt met programming, en hij biedt hulp waar het nodig is. Als sound overziet, maakt en bekritiseert hij alle sound van muziek tot effecten. Hij regelt ook de planning met paige.

Kees is de 3D artist en level designer.

Hij overziet de 3D models en oordeelt dus of alle 3D models voldoen aan de eisen van de GDD. Hij zorgt dat alles models goede edgeflow hebben en de juiste scaling, etc.

Als level designer zorgt hij dat de levels goed eruit zien en leuk en speelbaar zijn.

Hij regelt ook dat de flow van het level goed is.

Sascha regelt het storyscript, User experience en Quality assurance.

Het storyscript houdt in dat hij het verhaal en de setting overziet.

Ook de characters moet hij goedkeuren.

User experience betekent dat hij ervoor zorgt dat de game user-friendly is.

Dus de difficulty-curve regelen en ook de design flashy maken is zijn taak.

Als quality assurance houdt hij de game speelbaar.

Hij houd het bug en glitch vrij. Als er fouten zijn rapporteerthij dat.

**2-Concept**

Lyndor is een first person role playing game