

Project initiation document

Project: Project Unity 3D

Opdrachtgever: Sjaak Smetser, Erik Barendsen

Project: Project Unity 3D

Author: Alper Aslan, Martijn Bonajo, Rafael Alejandro Imamgiller

Versie: 0.001

Datum: 17 Maart 2010

Projectdefinitie

Voor ons project gaan wij een spaceshooter maken, met behulp van de Game Development Tool Unity. In deze tool gaan wij met javascript(c#) programmeren.

Voor het grafische gedeelte worden wij bijgestaan door Paul Dubbelman(extern).

Onze doelstellingen hierbij zijn dat het een 2D/3D spaceshooter word die gebruikt maak van de touchscreen en tilt functie van smartphones.

Uiteindelijk willen we een volledig spel hebben waarbij je een spaceship kan besturen en vijanden moet vernietigen voor punten. Met deze punten kun je upgrades kopen in de vorm van wapens en pantser. Als eigen twist aan het bekende genre willen wij een zogenoemd Real Time, Alpha Points systeem toevoegen, dit wil zeggen dat je per uur/dag dat er niet gespeeld is punten krijgt, om ervoor te zorgen dat mensen terug komen en weer verder gaan spelen.

Projectaanpak

FASE1

In deze fase gaan we aan de basis werken, hieronder vallen de volgende onderwerpen:

- Touch besturing
- Vijanden
- Wapens
- Tilt menu functie

En dit uiteindelijk tot één werkend geheel samenstellen.

FASE 2

In deze fase gaan we de basis uitbreiden door middel van:

- Implementatie van Alpha Points en Real-Time System concept
- Feedback/Onderzoek cyclus
- Evaluatiestap

Project aanpak

Rafael: Design and Create ShipEquipments Components, Upgrade System

Martijn: Interface, AI

Alper: Logical Game Components & Communication, (AI), Level Difficulty

Paul: Graphical 3D Design on demand

Bosses: Rafael, Martijn, Alper

En natuurlijk kunnen we altijd elkaars hulp inschakelen en inschieten als het te veel werk is voor één iemand.

Kwaliteitsplan

Wat wij het belangrijkste kwaliteit van het spel vinden is dat mensen de gameplay leuk vinden en dus ook terug komen om het spel vaker te spelen.

Wij gaan tijdens het project mensen het spel laten testen en deze feedback gebruiken om het spel te verbeteren en zo leuk en gebruiksvriendelijk te maken.

Risicomanagement

Er zijn een paar risico's aan dit project gebonden waarvan de grootste twee tijdsnood en moeilijkheidsgraad zijn.

Het eerste risico proberen we te verkleinen doordat we het project in fases hebben opgedeeld en de taken als het ware een belangrijkheidsgraad hebben meegegeven.

Het tweede risico proberen we te vermijden door goed contact met mekaar te houden en meteen aan te geven als het iemand niet lukt een deel taak te maken en dan samen tot een oplossing zien te komen en desnoods hulp van een ervaringsdeskundige inschakelen.

Wij schatten onze kansen voor de basis zeer goed in. Voor de uitbreiding met het het Real-Time punten systeem zijn we gematigd positief, omdat we nog niet weten wat ons voor moeilijkheden te wachten staan op dat gebied.

Communicatie

Wij houden onze voortgang bij door middel van de memo's op de elektronische werkplaats.

Voor de rest houden we minimaal drie keer per week fysiek contact op de universiteit en daarnaast hebben we nog de pauzes. Als dat niet genoeg is zijn er nog hulpmiddelen zoals Skype/MSN/Mail enz.