**Rapport**

**Gruppe**

Victoria Bruhn, Magnus Kofoed, Christian Stochholm, Emil Bülow Petersen, Lærke Kønig

**Produktbeskrivelse**

*Vores spil* (Navn) er et hotseat co-op spil i en fantasy-setting, hvor to spillere samarbejder om at fremstille magiske produkter.

Gameplayet foregår sådan, at der først genereres en ordre på en tilfældig sammensætning af produkter. Ordren skal accepteres af en af spillerne, og en timer bliver herefter sat i gang. Produktet skal nu fremstilles ved at hente de korrekte ingredienser, og kombinere dem i en ’mixing station’. Når produktet er færdigt, afleveres det til kunden, og der betales i ’coins’. Er ordren blevet afviklet hurtigt, får man en høj betaling, og hvis det er gået for langsomt, bliver der trukket i den samlede mængde coins. Målet er at opnå et bestemt antal coins.

De to spillere har forskellige karakterer – en alkymist eller en troldmand. De to karakterer har forskellige evner, og kan hver kun fremstille bestemte produkter. Nogle ingredienser kan kun hentes af medspilleren, og der skal derfor samarbejdes for at vinde spillet.

**Udviklingsprocessen**

I vores konceptfase gennemgik vi en runde af brainstorming over punkterne; tema, genre, spil, inspiration og real-life inspiration. Herfra fik vi fire overordnede idéer at arbejde videre med; Arcade Smite, Potion Bartender, co-op Tower Defense og Platformer Brawl.

Vi gik videre med at opstille en pro & cons-liste for hver af idéerne. Vi besluttede os for ’Potion Bartender’-idéen baseret på tilstrækkelige udfordringer og læringsmuligheder for alle gruppens medlemmer, en realistisk tidsramme for projektet og hvad vi alle følte vi kunne have det sjovest med at udvikle.

Det overordnede koncept blev baseret på; middelalder-fantasy-setting, 2D-mechanics, fremstilling af magiske produkter, samarbejde og asymmetri i spilleres evner.

I vores pre-produktion har vi udarbejdet skitser og papirprototyper af; layout, karakterer, ingredienser og produkter. Vi har fælles moodboards på Pinterest - både for at samle inspiration, men også for at være enige om vores kunstneriske retning og -udtryk hele vejen igennem.

I produktionsfasen