jeffrey kain

Plans Week 6

GTO

# Level Stars:

## Level 1 : Resource management & game progress ( 2 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Extra resources are generated by buildings/units
* Turn ends when a unit(s?) has been spawned

## Level 2 : Unit Creation & Grid ( 2 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Star 1 requirements
* Select grid tile where the unit should spawn

## Level 3 : Multiplayer ( 1 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Online Multiplayer( Indien er genoeg tijd voor over is)

## Level 4 : Unit selection & movement ( 2 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Move selected unit to clicked tile in move radius
* Unit smoothly moves from tile to tile
* Show move radius feedback on grid

## Level 5: Combat ( 2 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Melee unit
* Ranged unit
* Units have different attack range

## Level 6: Environment / look and feel ( 2 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Moveable camera
* Zoom in / out with camera

## Level 7 : Animations ( 2 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Units play animation when spawned
* Units play animation when dead

## Level 8 : HUD / Menu’s( 1 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

* Main menu screen
  + Start
  + Exit
* Ingame HUD
  + Resources
  + Unit selection buttons
* End screen
  + Victory message
  + Defeat message
  + Sound
* Return to main menu

# Free Subject :

## Unit types & combat ( 1 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

Each unit has a different type, combat style and role. There will be 3 roles:

* Attack Unit
* Has increased attack damage
* Support Unit
* Has increased Health and movement range
* Tank Unit
* Has increased armor , which reduces damage taken.

## Upgrades (pickups?) ( 1 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

The player can use resources (or pick it up?) to get upgrades instead of spawning units. Each Unit has a different upgrade:

* Attack Unit: Increased Dmg
* Support Unit: Increased Healing/range
* Tank Unit: Reduced incoming damage/ increase damage.

## Resource gathering ( 1 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg )

A player can use their resources to build a resource building( one for each resource)

A total of 3 resource buildings can be build.

By defeating a unit a player will gain resources.

## Total Stars : 17 http://www.msagb.com/msablog/wp-content/uploads/2015/02/Gold-Star.jpg

## Peer Reviews

**Naam: Joury**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Onderwerp | Aantal geschatte sterren | Reviewer 1 | Reviewer 2 | Reviewer 3 | Aantal sterren na bespreking |
| Unit Types & Combat | 1 | 2 |  |  |  |

Aantal geschatte sterren week af omdat:

|  |
| --- |
| Uitbreiding bovenop de combat met verschillende soorten roles dus breed aangepakt |

**Naam: Joury**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Onderwerp | Aantal geschatte sterren | Reviewer 1 | Reviewer 2 | Reviewer 3 | Aantal sterren na bespreking |
| Pickups | 1 | 1 |  |  |  |

Aantal geschatte sterren week af omdat:

|  |
| --- |
| Basis toevoeging aan de game, niks direct speciaals. |

**Naam: Joury**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Onderwerp | Aantal geschatte sterren | Reviewer 1 | Reviewer 2 | Reviewer 3 | Aantal sterren na bespreking |
| Resource Gathering | 1 | 2 |  |  |  |

Aantal geschatte sterren week af omdat:

|  |
| --- |
| Uitbreiding van de resource buildings en breed aangepakt met een extra gebruik van de resources. |

**Naam: Tim Oomis**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Onderwerp | Aantal geschatte sterren | Reviewer 1 | Reviewer 2 | Reviewer 3 | Aantal sterren na bespreking |
| Unit Types & Combat | 1 | 1 |  |  |  |

Aantal geschatte sterren week af omdat:

|  |
| --- |
| Er zijn verscheidene typen units, waarvan deze verschillende perks hebben voor tijdens combat. Ik weet niet hoe relevant dit is met les 5 maar een ranged unit zou ik ook verwachten als verschillende types. |

**Naam: Tim Oomis**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Onderwerp | Aantal geschatte sterren | Reviewer 1 | Reviewer 2 | Reviewer 3 | Aantal sterren na bespreking |
| Upgrades | 1 | 1 |  |  |  |

Aantal geschatte sterren week af omdat:

|  |
| --- |
| Het bevat voldoende updates om deze bruikbaar te maken, al vraag ik mij af hoe de implementatie hiervoor wordt gedaan. Een tweede ster zou ik mogelijk geven als er meer variatie aan het upgraden is, zoals het upgraden van alle units te samen en upgrades van de gebouwen van units. |

**Naam: Tim Oomis**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Onderwerp | Aantal geschatte sterren | Reviewer 1 | Reviewer 2 | Reviewer 3 | Aantal sterren na bespreking |
| Resource Gathering | 1 | 2 |  |  |  |

Aantal geschatte sterren week af omdat:

|  |
| --- |
| Dit onderwerp lijkt mij zo uitgebreid dat het de inhoud van twee sterren wel kan behouden. Hierin ga ik van uit dat er specifiek wordt gekeken naar de beschikbare ruimte voor buildings en dat het gebruik hiervan gebalanceerd is. |