**Procesverslag Project 2**

**De “Making-of’**

Toen wij te horen kregen wat wij moesten doen voor dit project kwamen we allemaal direct al met een paar ideeen. Deze ideen waren onder andere: Japan, Fantasy en Metal. Toch zijn wij uiteindelijk gegaan voor een redelijk origineel thema, namelijk Post-Apocalyptic Water Warfare. Oftewel Waterpistolen met een Post-Apocalyptisch tintje. (Hoewel het Post-Apocalyptische gedeelte minder te zien is in het eindproduct.)

Voor ons bedrijf hadden we al snel de naam “EyeCandy Development” bedacht. Dit vonden wij wel passen vanwege het feit dat wij als bedrijf visuele assets maken. Als doelgroep proberen wij letterlijk iedereen aan te spreken. Ons logo wilden wij modern houden. Het bedrijf zelf maakt assets voor individuen en bedrijven die games maken. Wij kunnen ingehuurd worden om allerlei scripts, models en textures te maken.

Mijn eigen wapen was uiteindelijk een mix tussen een waterpistool en een flammenwerper, met een kleine hint naar de flammenwerper uit TF2. De scene die ik maak is een verlaten meer. Voor scripts ben ik van plan reguliere movement-scripts te maken, een ammo-script, extra toevoeginen en een klein extraatje voor in de map zelf.

Voor onze beursstand gingen wij voor een water faciliteit, met in het midden een grote waterreiniger(?) met tv’s er om heen om onze assets/game te kunnen spelen. Verder banners om de 4 omringende pilaren, een extra tv voor trailers, en een tafel met goodies en merchandise.

De samenwerking ging over het algemeen goed. We hadden deadlines gesteld en alles besproken zodat iedereen zijn eigen wapen en scene vrij kon maken binnen het thema.

Voor de eindpresentatie hadden we uiteindelijk redelijk weinig tijd over. Vanwege miscomunicatie ging het niet helemaal goed maar uiteindelijk is de presentatie af gekomen met alle benodigdheden er in.

**De Evaluatie**

Uiteindelijk heb ik mijn eigen wapen, scene en scripts gemaakt. Voor de beursstand heb ik natuurlijk mijn steentje bijgedragen. Voor het bedrijfspand heb ik het exterieus gemaakt, inclusief alle assets van de anderen in een scene gezet. Persoonlijk vond ik alles wel leuk om te doen, behalve dit procesverslag en de beursstand maken.

Het eindresultaat ziet er redelijk uit, het werkt allemaal (bijna) zoals het hoort. Toch had ik het liever beter gezien, maar gezien mijn gelimiteerde skills in Substance Painter was dit voor dit project nogal lastig te behalen.

De samenwerking verliep over het algemeen goed. Iedereen maakte zijn eigen dingen en als er iets besproken moest worden gebeurde dat. De taken waren eveneens ook redelijk eerlijk verdeeld. Het enige minpuntje was de miscomunicatie op het eind met de presentatie.

Ik heb geleerd dat ik nog steeds niet de beste ben in coden. Ook heb ik geleerd dat ik echt nog een tijdje moet werken met Substance Painter voordat ik het programma door krijg en er fatsoenlijk uitziende textures mee kan maken. Ik ben er ook achtergekomen dat ik dit gewoon een geweldige opleiding vind (appart van bepaalde vakken...).

Ik heb niets geleerd over het beroep Grafisch Vormgeving... Wel heb ik iets geleerd over game-design in het algemeen. Zoals dat het redelijk veel tijd kost, en dat ik het best leuk vind.

Voor het volgende project verwacht ik dat ik een beter resultaat neer kan zetten, zo lang er geen nieuwe programma’s worden geintroduceerd. Verder verwacht ik dat het weer iets interessants word.