**Procesverslag**

**Wat is je concept?**

Het oorspronkelijke concept van onze game was dat je in een bos was beland en vergeten was wie bent en dat je door enemies te killen en puzzles op te lossen je geheugen weer terug kreeg over wie je was. Uiteindelijk hebben we het veranderd naar dat je in een bos bent beland en in plaats van dat je puzzles moet oplossen dat je oneindig waves van ghosts moet killen, dus het is best wel wat veranderd. Om de ghosts te killen heb je 3 verschillende kaarten een rode kaart om de ghosts mee te killen, een blauwe kaart om voor jezelf een muur te bouwe waar de ghosts dan tegen aan lopen en een gele kaart om de area om je heen te verlichten.

**Hoe ben je op dit concept gekomen?**

We kwamen samen op het idee om het in een bos te laten afspelen met een mysterieuze sfeer. Ik kwam dan op het idee om kaarten te gebruiken als wapen want het leek mij wel een uniek idee. En voor de enemies dachten we dat geesten wel voldoet aan de mysterieuze sfeer.

**Hoe heb je het concept vertaald naar een eindproduct?**

Ik begon met het maken van de movement script en daar was ik al snel klaar mee want dat is simpel om te maken daarna. Tijdens de programmeer lessen ben ik bezig geweest dat je kan bewegen met je camera, ik heb daarna een tijdje gewerkt aan de models maar dat ging niet zo lekker, want wat ik had gemaakt was ik niet tevreden mee dus de goede modellen maken duurde wel even. Ik ben ondertussen ook bezig geweest met de UI van de game. Ik heb daarna niet zoveel meer gedaan voor ongeveer 2 weken waar ik uiteindelijk best wel spijt van kreeg. In die twee weken heb ik alleen de main menu UI afgemaakt en had ik later ook nog een help button bij toegevoegd. In de pi week heb ik denk ik wel het meeste gedaan in zo’n korte tijd, ik heb de enemy model gemaakt, de wave system, de player model, en veel scripts verbeterd want er zaten wat fouten in. Uiteindelijk is het mij wel allemaal gelukt en is mijn eindproduct zo goed als klaar.

**Welke informatie miste je nog in je concept?**

Aan het begin miste nog de informatie van wat de puzzles zouden moeten zijn, maar dat is waarschijnlijk ook de rede waarom we het een beetje veranderd hebben. Voor de rest miste ik geen informatie denk ik.

**Ben je tevreden met je eindproduct?**

Ik ben zeer tevreden met mijn eindproduct en het is zowat even mooi geworden als ik had gehoopt. Ik vond dat mijn game er erg mooi uit ziet maar dat het alleen een beetje leeg was want het enige want je bijna ziet zijn bomen.

**Laat testrapporten zien en vertel welke keuzes je gemaakt hebt op basis van deze rapporten.**

 (Om deze bestanden te openen moet je dit lezen in word)  
Ik heb niet echt iets kunnen veranderen op basis van deze testrapporten want ik was erg laat met de testrapporten.

**Wat zou je nog doen als je meer tijd/kennis had?**

Als ik wat meer tijd had, had ik ook gemaakt dat je kan zien op welke je wave je was, want dat had ik er ook graag in gehad. Als ik wat meer kennis had over lists had ik dat waarschijnlijk wat vaker in mijn project kunnen gebruiken denk ik.

**Wat vond je van het project? Was het leuk om aan te werken?**

Ik vond het project wel leuk omdat je alle vrijheid had om compleet je eigen concept op te bouwen. Ik vond het ook leuk om aan te werken aan het begin, daarna voor ongeveer 2 weken lang had ik er geen zin meer in maar ongeveer de laatste anderhalve week vond ik het weer leuk. Ik weet niet precies waar dat aan lag.

**Ben je tevreden met hoe je het project hebt aangepakt?**

Ik denk dat ik het wel wat beter had kunnen aanpakken door niet alles tegelijk te doen maar alles een beetje apart houden. Voor de rest ben ik wel tevreden met hoe ik het heb aangepakt.

**Wat heb je volgende keer nog nodig om een beter resultaat te krijg?**

Meer kennis over blender, substance painter, unity en programmeren natuurlijk. Waarschijnlijk zou het handig zijn om eerst te lezen wat er van je verwacht word van je in het project en daarna een concept gaan bedenken.