**Procesverslag**

**Wat is je concept?**

Het concept van onze game was een tower defense game met een Hero die de player controlled om ervoor te zorgen dat je niet alleen toe kijkt hoe de towers de enemies verslaan maar dat je zelf ook wat kan doen. We wouden dat er 4 levels waren en dat je in elk level een nieuwe ability krijgt om te gebruiken om de enemies te verslaan, we hadden: vuur damage over time, water voor AOE slow effect, elektriciteit voor AOE damage en wind om de enemies knockback te geven. Tijdens het spelen van de game heb je ook nog de opties om de towers (Bomb tower met AOE damage, Sniper tower high damage low fire rate en machine gun turret low damage high fire rate) te upgraden om ze meer damage te laten doen en/of ze sneller te laten schieten. Naast dat je de towers kunt upgraden kan je ook jezelf upgraden met xp points die je krijgt door enemies te verslaan, de upgrades zouden er voor zorgen dat je sneller kon lopen, dat health regen sneller gaat, dat ability regen sneller gaat en dat je ability sterker word.

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

Ik weet niet meer precies hoe we op het concept zijn gekomen maar volgensmij leek het ons gewoon leuk om een tower defense game te maken maar wouden niet dat je alleen toekijkt hoe alles gebeurt en af en toe towers upgrade maar dat je ook zelf wat kon doen dus we bedachten dat er een ook een Hero in het spel zit die door de player word gecontrolled.

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

We zijn laat begonnen met het maken van de game en ik zelf werkte ook erg langzaam de reden hiervoor weet ik niet. Ik begon met een prototype te maken om ervoor te zorgen dat je ook ergens op kon lopen en heb ook een simpele model gemaakt voor de enemy. Daarna ben ik begonnen met het maken van de models van de towers, ik begon met de bomb tower wat even duurde om te maken omdat ik nog niet van tevoren wist hoe ik het eruit wou laten zien. Toen de eerste tower af was ben ik begonnen met de sniper tower die wel sneller af was omdat ik al een stijl van hoe de towers eruit moesten zien door de bomb tower. Toen de eerste 2 towers klaar waren ging ik bezig met het maken van het pad waar je op loopt want het pad van de prototype was een simpele plane die geextrude was. Voor het pad kwam ik op het idee om het een soort van sky island te maken dus heb ik een pad gemaakt die erg rotsig is aan de onderkant en redelijk vlak aan de bovenkant voor de player en enemies op te kunnen lopen. Toen dat af was ging ik bezig met het maken van de sky islands waar de turrets op te komen staan. Ik ben als laatst begonnen met het maken van de machine gun turret die ik uiteindelijk niet af had gemaakt omdat ik geen tijd meer had. Op de laatste dag had ik nog snel een script gemaakt dat ik een windvlaag kon afschieten vanuit de player.

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

Aan het begin miste we de thema van hoe de scenes eruit moesten zien maar later kwamen we wel op een idee hoe het eruit moest zien.

**Ben je tevreden met je eindproduct?**

Nee. Ik heb VEEL te weinig gedaan aan het project en werkte veel te langzaam. De reden hierachter is waarschijnlijk omdat tijdens het maken van het project vond ik het maken van de game erg saai worden.

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

Geen testrapporten omdat het spel niet speelbaar is.

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

Als ik meer tijd had gehad had ik waarschijnlijk mijn game wel af kunnen maken en als ik wat meer kennis had van hoe ik alles zou moeten maken (Models) was dat veel sneller afgeweest

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

Ik vond het erg saai om aan dit project te werken.

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

Nee ik ben zeer ontevreden hoe ik het heb aangepakt want ik ben veel te laat begonnen en werkte erg langzaam.

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

Meer nadenken over hoe de stijl van de game eruit gaat zien. In plaats van aan het einde van de periode echt aan het periode beginnen moet ik het gewoon aan het begin van de periode beginnen.

Mikey Buchan  
GMD1A