

Concepting- Interaction Design Part 1

Game

Het is een vrij standaard Atari Breakout like style game. De gameplay is precies wat je ervan verwacht beweeg het balkje en zorg ervoor dat de bal de bricks raakt en laat de bal niet vallen.

Naam: Brick Breaker Star: Space King

Uitgever: Springcomes

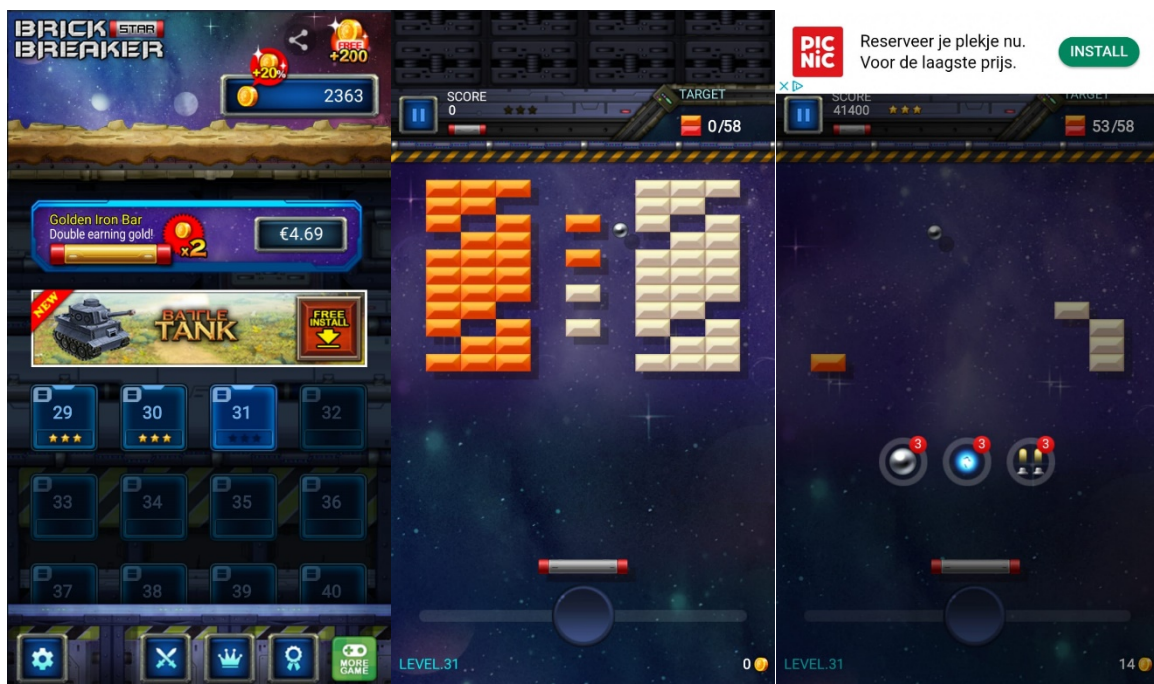
Platform: Android, Play Store

Desbetreffend onderdeel

Als je aan het spelen bent ben je meestal te druk om je hand van de balk af te halen en op pauze of iets te drukken. Het spel zelf pauzeert dus als je je vinger van de balk afhaalt. Het scherm wordt dan grijs en er komen 3 pop-ups in je scherm. De pop-ups zijn special abilities die je kan selecteren om vervolgens iets te krijgen. Bijvoorbeeld dat je balk wordt vergroot of er drie ballen komen i.p.v. een.

Ik vind dit een vrij slim omdat als je aan het multitasken bent kun je makkelijk even je telefoon weg leggen en vervolgens weer oppakken. Er zit een nadeel aan vind ik en dat is dat de power ups geld kosten, dit vind ik een vrij gierig idee maar het is een Android spel dus wat verwacht je.

Afbeeldingen



Details

1. Loslaten.
2. Alles vertraagt tot 90% en pauzeert niet.
3. Er komt een zwart gradiënt block voor het scherm met een capacity van 25%. De gradiënt zorgt ervoor dat de capacity boven minder wordt. Het beweegt van de onder kant naar boven.
4. Daarna komen de drie power-up bolletjes van links naar rechts en elk hebben ze een pop-in van ongeveer een kwart van een seconden.

Niks doen

- Het zwarte gradiënt block blijft op het scherm.
- De power-ups doen niks. (Ik had misschien een stuiter of iets verwacht)
- Het spel blijft door gaan maar heel sloom.

Power-up

1. Druk op een power-up.
2. De bolletjes verdwijnen zonder animatie.
3. Het zwarte gradiënt block blijft op het scherm.
4. Het spel wacht tot je de balk weer aanraakt.

Balk aanraken

Het spel gaat verder zoals normaal zonder power-ups.