

Sprint 1

Vragen van de klant?

Krijg je elke keer dezelfde puzzels per level?

Waarom kozen wij voor puzzels?

Wat maakt het spel uniek?

Waarom kozen wij voor een soort dungeon setup voor het spel?

Opmerkingen?

Was meer benieuwd over de gameloop

Heeft interesse in unieke puzzels (licht puzzel pakte zijn oog)

Observering?

Vind het concept van 2 spelers leuk en ook het gevoel dat er een scheiding zit tussen de spelers mogelijk als level en als story element

Afspraken?

Wilt contact houden dat tijdens de sprint we een zoom call misschien kunnen houden.

Feedback punten

Lijkt hun handig om te focussen op het supporten van 2 spelers

Wil meer focus zien op uniekere puzzels zoals het licht.

Wil dat we minder focussen dat het item alleen wordt gebruikt om puzzels op te lossen.

Is niet de grootste fan van de tempel thema en wilt dat er wel een soort thema gevoel bij komt neem it takes 2 als voorbeeld.

(Het heeft een soort omgeving maar nog niet echt een gevoel voor thema)

Sprint 2

Vragen van de klant

Hoe moet je weten dat het een cirkel moet worden?

Opmerkingen

Subtiële hints geven om de puzzle op te lossen

Variaties kunnen maken voor de puzzles

Andere puzzles zijn wel interessant

Hoe kunnen we nog meer content adden, dingen kunnen shuffelen.

Feedback punten

Shadow is vrij lastig te zien.

Minder knoppen in de light matching puzzle en dan opbouwen.

Onderste rand blokkeert het zicht van de kamer een beetje

Statische camera zou ook kunnen

Camera kwartslag draaien bij de lights and shadow

Afspraken

Andere puzzles op een lager pitje en deze puzzles vooral uit werken, hints toevoegen, bugvrij maken en goed uitgewerkt maken. Usertests en feedback verwerken in de puzzles en eventueel variaties op de puzzles die we nu al hebben implemented.

Kleinere/meerdere versies van de light matching puzzle.

Bug

1 knop werkt voor beide kanten bij de lights and shadows om op te pakken/neerzetten.

De speler en paaltjes zweven uiteindelijk bij de lights and shadow puzzle.

Sprint 3

Vragen van de klant

Waarom is er gekozen voor deze setting?

Opmerkingen

Het is een beetje onduidelijk of de puzzle kloppend is bij de lights and shadows.

Het voelde niet alsof er heel veel moest worden nagedacht maar het was al bekend wat er gedaan moest worden maar het voelde meer als gewoon drukken tot het klaar is.

Zelda wind waker game kan gebruikt worden voor inspiratie voor licht puzzles.

Bug

De licht circle is weg bij de lights and shadow puzzle. Maakt het heel lastig om te bedenken wat er moet gebeuren