

Prototyp Peer-Review

Anteckningar klasskamrater:

Allmänt förvirrande över hur kulans element reagerar på markens element. Otydligt vad man skulle göra i första rummet som ska vara en sorts tutorial. Måste se till att tutorial har bättre och tydligare information om vad som sker när kulan rullar över dom och vilka knappar som gäller för att kunna styra kulan i spelet. Använda mer former på mark (probuilder) ramper, halfpipes, smala gångar, avstånd mellan tiles mm. Att lägga till ringar/coins eller liknande som man kan samla upp och få poäng.

Överlag tyckte dom att det är en kul ide med en bra twist genom att blanda in de 4 elementen för att få saker att hända. De tyckte också att det var roande att spela det.

Det kom in en annan ide på hur man skulle kunna göra. Att kulan körs själv på en förutbestämd väg och man bara ändrade element kulan.

Anteckningar konsulter:

Lite bökitigt att ändra kulans element på knapparna 1,2,3 och 4. Alternativt ändra de till exempelvis u,i,o,p. Tydlighet över vad som händer när man rullar över tilesen och vad som händer med kulan respektive marken eller både och. Göra tutorial med ett element åt gången på kulan och lära sig hur de reagerar på marken, när man gjort första kulans element får man det andra elementet och kör samma där osv. Jag tror dom tyckte det var ett bra upplägg på min halvfärdiga tutorial och en bra ide som jag kommer utveckla till det bättre.

Måste välja vilken väg spelet ska ta och det lutar åt att bli en speedrun där det kommer finnas mer neutrala tiles och emellanåt trycka in boosts där man måste tajma med rätt element på kulan för att få ut maximalt av boosten, om inte så kan man få en fartbestraffning eller liknande. Tyckte också om jag väljer speedrun skulle kulans fart öka och att marken kommer vara bredare och mer sköna velodromer och ramper mm.

Jag vet inte hur de andra i klassen blev bedömda men för mig vara det en stor positiv känsla.