

## **GPR 2.1 - Opdracht – Player Feedback**

### **Beschrijving**

Voor deze opdracht ga je playerfeedback in de game verwerken om de speler meer feedback te geven over wat er in de game gebeurt.

Voor een fijne speler ervaring moet de speler feedback krijgen als er wat gebeurt in het spel. Er zijn heel veel verschillende vormen van feedback. Dit zijn vaak visuele vormen van feedback, maar ook audio kan een vorm van feedback zijn. Denk bijvoorbeeld aan het geluid als de speler een munt op pakt, of het particle effectje wat dan afspeelt. Aan de de speler wordt dan duidelijk gemaakt dat er iets gebeurt, maar door het hoge geluidje is het ook duidelijk dat het een positief iets is.

Voor deze opdracht moet je enkele vormen van playerfeedback zelf gaan verwerken in jouw game.

### **Werkvorm**

Individueel.

### **Beoordeling**

- Wanneer de score (of health, of een ander getal wat in de User Interface is gebruikt) verandert, zijn er effecten als vorm van playerfeedback. Kijk bijvoorbeeld naar Super Smash Brothers, daar worden de damage% aangepast met een simpel effect.
- Het pad van de 'pathfollowers' wordt aangegeven.
- De health van enemies is zichtbaar.
- Minstens 1 vorm van playerfeedback is herbruikbaar geschreven.
- De opdracht is voor de deadline ingeleverd.

### **Deadline**

Je opdracht moet uiterlijk 10 oktober afgetekend zijn.