Optimalisatieplan:

* **Beoordelen van de samenhang stijl van algemene, audio- en visuele elementen.**

Volgens de tester vonden ze het er nogal kaal uitzien.

Geluid was goed te horen, het gaf sfeer aan de game.

* **Verzamelen gebruikerservaringen, testresultaten en verbeterpunten.**

Testers: Len Van Der kamp, Joris Vochteloo.

Test Resultaat:

Len: Hij had moeite met het idee begrijpen en het was duidelijk dat hij niet goed het doel er van in zag.

Joris: Joris vond het spel interessant alleen hij miste aanwijzingen in het spel waardoor het moeilijk was om het spel te spelen.

Verbeterpunten:

Joris: ‘’Als het spook achter je aan zit voelt het als een soort van verstoppertje, je weet niet goed wanneer het spook niet meer achter je aan zit en dat is spannend.’’

* **Optimalisatieplan, rekening houdend met nieuwe ideeën, verbeterpunten.**

Idee: Van 2 players naar single player omdat het beter bij het spel past.

Verbeterd: Het spel is veranderd naar en single player en we kregen veel meer positieve reacties.

Idee: laat het spook je minder lang volgen.

Verbetering: Het spook volgt je nu minder lang zodat je niet te lang wordt opgehouden.

Idee: Het spel mag meer gevuld worden met objecten het is nogal kaal.

Verbetering: Het spel is meer gevuld met objecten zoals kandelaars, kaarsen, boekenkasten, boeken etc.

Product Vision:

First person horror game voor jongeren tussen de 16/18 jaar. het is makkelijk om te leren, maar de moeilijkheid gaat omhoog naar mate je langer speelt. Je kunt alleen lopen, rennen en crouchen. Dat betekent dat je dood kunt gaan als je geraakt wordt door iets. Het is een 3d game horror elementen.