# Milestone 1:

## Concept

Twister 2.0

Bij deze vernieuwde versie van twister wordt de draaischijf vervangen door een applicatie.   
Met deze applicatie kan je inloggen met een account of als gast spelen.  
Wanneer je inlogt met een account worden je Highscores opgeslagen.  
Je kan het basis twister spel spelen waarbij iedere speler om de beurt een actie krijgt, maar ook bepaald instellingen aanpassen. Zoals een timer die de tijd om je actie uit te voeren verminderd, een mode waar je extra acties kan toevoegen en nog veel meer. Met deze extra’s breiden we het basis twister spel uit en zorgen ervoor dat het veel leuker wordt om te spelen.

## Vragenlijst

Algemene Vragen

* Is het concept dat we juist uitgelegd hebben duidelijk?
* Zijn er dingen in het concept dat je anders zou doen?
* Is het concept te moeilijk?
* Hoeveel meerwaarde is een luidspreker voor u? (Score van 1-5)
* Zou het interessant zijn moesten we zorgen dat de gsm ingewerkt zit in de Twister mat?
* Zou het interessant zijn als er een klein scherm op de mat stond met extra informatie? (Bv. de score van het spel, tijd, ...)
* Hoeveel meerwaarde geef je aan een kleurenblinde versie dat de mat andere kleuren heeft en applicatie ook (Score van 1-5)

Zijn volgende game modes verstaanbaar en klinken ze leuk? (Zijn er verbeteringen of zelf andere game modes die je kan bedenken?)

* Basis Twister: Iedereen krijgt om de beurt een actie die ze moeten uitvoeren.
* Original Twister: Iedereen moet telkens alle acties uitvoeren.
* Advanced Twister: Dit is basis Twister met extra acties bv. “Speler 1 moet alles loslaten voor 5s” of “Elleboog op groen”
* Timer Mode: Basis Twister maar met een timer
* Color Mode: Basis Twister maar de mat veranderd van kleur tijdens het spelen.

UX Testing vragen

* Wat vind je van het Design is het passend bij het spel?
* Wat zijn elementen die je minder mooi vindt aan de applicatie