Optimalisatie Plan

Astral Assault

Giovanni Dering, Jochem Beltman, Daniel Randeraad & Tim Bajmat

De plannen

# Onze spacecity

De artist hebben zelf bij de alpha tests gezien dat de stad die de speler aanvalt nog vrij donker is en niet echt leuk eruit ziet voor een spacecity. Daarom gaan zij de stad opnieuw aanpakken. Dit gaan ze doen met nieuwe models en nieuwe textures die ervoor moeten zorgen dat de game er leuker en vooral interessanter uit gaat zien voor de speler.

# Het geluid

Zoals in het testrapport werd vermeld waren de testers niet 100% tevreden met de geluiden. Ze waren op een paar plekken te luid voor de player. Hierom moet er opnieuw naar de audio worden gekeken. Hierbij zal worden geprobeerd het effect van het geluid niet aan te passen maar wel het volume en of pitch.

# De besturing

De besturing werd wat moeilijk bevonden. Het plan is dus om deze aan te passen, zo dat deze beter zal worden ontvangen door de testers.