Product Vision

Astral Assault

Giovanni Dering, Jochem Beltman, Daniel Randeraad & Tim Bajmat

# Voor wie?

Deze game zal gericht zijn op de bezoekers van de opendag van het Mediacollege Amsterdam op 20 januari aanstaande, met name voor de bezoekers voor de gameopleidingen.

# Waarom?

Wij maken dit product om op de opendag te laten zien wat de leerlingen van de gameopleidingen doen tijdens de opleiding. En heeft daarmee meer waarde voor hen dat ze zien wat ze te wachten staat als ze deze opleiding gaan volgen.

# Kritieke Succes Factoren

Aangezien wij een vlieggame hebben gemaakt was het voor ons als groep belangrijk dat het vliegen goed aan zou gaan voelen. Zou dit slecht aanvoelen zou de speler waarschijnlijk snel het interesse in de game verliezen en dat is niet ons doel.

Ook was het creëren van de setting belangrijk. De speler moet zich echt gaan voelen als iemand in de ruimte! Daarom hebben de developers maar met name de artists veel nagedacht over het leveldesign.

# Unique Selling Points

Wat onze game uniek maakt is het simpele concept dat we hebben uitgebreid tot iets waarvan wij denken dat de doelgroep het geweldig zal vinden! Ook hebben wij geprobeerd het zo vriendelijk mogelijk te houden, door bijvoorbeeld geen bloed te gebruiken, om de doelgroep zo tevreden mogelijk te maken.