

Gravity Surge

Nicky van Urk

(Implementatie)

Inhoudsopgave

1. Distributie & Installatie.....	1
2. Acceptatietest.....	2
3. Conclusie.....	4

Distributie & Installatie

Het spel bestaat uit verschillende mappen en losse bestanden. Deze verpak ik tot een .zip bestand door middel van het programma 'Winrar' zodat alles wordt verpakt tot één bestand, hiervoor heb ik geen extern programma nodig omdat Windows dat al ondersteund maar ik vind het gemakkelijker in de omgang. Het verpakken van het spel tot één bestand heeft als voordeel dat het zo makkelijk te verspreiden is.

Het spel wordt verspreid door middel van het internet waarbij ik het spel upload naar één of meerdere websites waarvan ik een link terug krijg die ik vervolgens kan delen zodat mensen het spel kunnen downloaden.

Zodra een toekomstige speler het spel op zijn of haar computer heeft gedownload moet het spel worden uitgepakt, hiervoor heeft de gebruiker geen externe programma's nodig. Als dat is gebeurd dubbel klikt de speler simpelweg op 'GA.exe' om het spel te beginnen.

Voor het spel hoeft de gebruiker verder niks te installeren of te downloaden.

Acceptatietest

De acceptatietest bestaat uit een acceptatieformulier die spelers van het spel invullen nadat ze het gespeeld hebben. Dit formulier bevat hun feedback.

Naam: Franke Visser

Feedback:

*** Mening:**

Een innovatieve game, het is behoorlijk verslaven en grafisch toch simpel. Ik denk dat dit het bewijs is dat niet alles mooi hoeft te zijn om toch een leuk spel neer te zetten.

*** Advies:**

.....
.....
.....
.....

Naam: Dirk Grent

Feedback:

*** Mening:**

Leuk spel, zeer verslavend, lastig, euforisch spel. Uiterlijk is leuk voor het ontwerp.

*** Advies:**

Ik raad aan om wel te How-To te lezen en deze niet over te slaan.

Naam: Nils Slijkerman

Feedback:

*** Mening:**

Simpel maar effectief, erg 'indie like'. Lekker relaxt kan er zo een uurtje mee weg spelen.

*** Advies:**

Als ik de muis buiten het spel verplaats dan reset de 'lijn' die je gebruikt om het ruimteschip in een bepaalde richting te laten vliegen. Ik zou er voor zorgen dat je de muis niet buiten het scherm kan verplaatsen of dat de 'lijn' niet wordt reset.

Naam: Dirk Douwe de Jong

Feedback:

*** Mening:**

Slim spel, visueel aantrekkelijk. De meerdere mogelijkheden per level zijn leuk.

*** Advies:**

Meer / grotere levels zou erg leuk zin! Dus, meer graag!

Naam: Bart Boonstra

Feedback:

*** Mening:**

Ik vind het een leuk idee voor een spel alleen ik zou dit niet uren lang spelen.

*** Advies:**

.....

.....

.....

.....

Conclusie

De verloop van realisatie van het spel ging vrij vlot en ben blij met het resultaat. Zo nu en dan liep ik even vast maar dat was van vrij korte duur. De deadline had ik gezet op 1 November dus daar zit nog ruim een week speling tussen en ook daar ben ik over te spreken. Vanaf nu tot aan 1 November zal ik mij focussen op de documentatie en dat gaat mij zeker lukken.

Gebaseerd op de feedback die ik heb ontvangen ben ik van plan om deze aanpassingen te maken:

Een muis cursor maken en die in mijn game implementeren. Deze muis kan zich niet buiten het venster van het spel verplaatsen. Hierdoor wordt die oh zo irritante snelheidslijn reset opgelost wanneer spelers de huidige muis perrongeluk buiten het spel venster verplaatste.