KT1 Verslag Gesprek 1

Het gesprek vond plaats op 15 Februari 2018 om 14:15 met mijn opdrachtgever Alex van der Bie. Ik heb hem eerst voorgesteld aan mijn concept. Ik heb Alex uitgelegd hoe mijn spel in zijn werking gaat. Dus ik heb hem uitgelegd hoe de game mechanics in hun werking gaan, wat de art style van de game word en heb mijn onderzoek aan Alex laten zien.

Alex was zeer geïnteresseerd in mijn concept. Hij vond vooral het idee leuk dat je gelijk toegang hebt tot alle etages van het gebouw. Hij was ook zeer geïnteresseerd in de movement van het spel en vond het idee van het boosten heel erg leuk. Ook vond hij het idee erg leuk dat je speelt voor een highscore en dat je de speler heel vrij laat in zijn/haar keuzes om het spel moeilijker of juist makkelijker te maken.

Ook vond hij de setting van het spel erg leuk. De art van het spel vond hij origineel. Een punt waarmee Alex me goed heeft over na laten denken is dat ik de klemtoon vooral op het Arcade perspectief laat leggen of juist op het horror aspect. Na samen te overleggen kwamen we erop uit dat ik de klemtoon vooral op het Arcade perspectief van het spel ga leggen zodat het spel fast paced en uitdagend blijft. De omgeving blijft grimmig maar die grimmigheid moet niet het Arcade perspectief bellemmeren.

Ook liet Alex me goed nadenken over de interface tussen de speler en het spel. Hij liet me goed nadenken hoe ik de speler makkelijk kan laten weten wat hij zou moeten doen. Na goed nagedacht te hebben kwam ik op het idee om in het menu een tabje te maken voor instructies voor de speler zodat de speler begrijpt wat hij allemaal kan doen en wat sommige UI elementen in houden.

Ook liet hij me goed nadenken over de in game UI. Ik had al een idee wat ik met de UI wou doen maar hij heeft me een paar toevoegingen aanbevolen die zeer van pas zouden komen. Een toevoeging is dat je ziet op welke verdieping je zit en welke moeilijkheidsgraad erbij hoort zodat de speler weet waar hij op dat moment voor staat. Een andere aanpassing is om de scores duidelijk en overdreven in beeld te brengen om net het Arcade element iets meer naar voren te brengen.

Qua code zag Alex wel dat het haalbaar was. Qua Art wist hij het niet hellemaal zeker maar na mijn plan van aanpak uitgelegd te hebben zag hij dat het haalbaar was.

Alex heeft me ook beter laten na denken over de doelgroep van het spel. Ik had alleen nog een leeftijdscategorie uitgezocht maar nog niet echt bedacht of het spel bedoeld was voor de casual gamer of voor de hardcore gamer. Na samen nagedacht te hebben kwamen we tot de conclusie dat het spel vooral voor de hardcore gamer gericht is omdat de speler echt moet leren om dit spel tactisch te spelen en je dit spel niet zo een twee drie makkelijk zou kunnen spelen.