KT1 Verslag Gesprek 2

Het tweede gesprek vond plaats op 22 Februari 2018 om 14:15 met mijn opdrachtgever Alex van der Bie. Samen met hem heb ik de veranderingen en toevoegingen tot mijn concept besproken. Ook heb ik de kritiekpunten van het vorige gesprek met hem besproken en wat ik met die punten gedaan heb.

Eerst heb ik Alex even bij gepraat over wat het concept ook alweer was en wat de kritiekpunten waren van de vorige keer. Toen heb ik uitgelegd wat ik met die punten heb gedaan en hoe ik die punten het best in de game kon verwerken. Hij was razend enthousiast wat ik met de kritiekpunten gedaan heb.

Ook heb ik de toevoegingen aan het spel voorgesteld en daar was hij ook zeer tevreden over. We hebben samen besproken hoe we het best deze toevoegingen in het spel konden stoppen zodat alles duidelijk is voor de speler en het leuk blijft.

Een verandering waar Alex ook zeer tevreden over was, was dat de focus meer op de arcade aspecten van de game komt te liggen in plaats van de horror aspecten. Zo blijft het spel het beste speelbaar en leuk in onze ogen.

Alex kwam zelf nog met een paar suggesties zoals het toevoegen van een paar UI elementen om alles zo duidelijk mogelijk te laten maken voor de speler. Een punt was dat de speler kon zien hoeveel punten hij krijgt op dat moment. Daarmee bedoelde hij dat je als je bijvoorbeeld een vijand uitschakelt, dat je op dat moment ziet dat je een hoeveel aantal punten krijgt voor het uitschakelen van die vijand.

Ook met de toevoegingen ziet Alex dat het spel zeker haalbaar is ook qua de Art kant. Qua programmeren is het zeker haalbaar en qua Art word het wel zwaar maar het is met mijn plan van aanpak zeker haalbaar voor de artists.

Ook heb ik na het eerste gesprek beter nagedacht over de doelgroep van het spel. Toen ben ik zelf tot de conclusie gekomen dat het spel vooral bedoeld is voor hardcore gamers. Ik heb dat voorgesteld en Alex en hij was het er ook mee eens.

Al met al is Alex tevreden met het concept en was hij benieuwd naar de uitwerking van het spel. Hij heeft een go gegeven en nu kan mijn groepje aan de slag om dit spel te realiseren.