

GET OFF ME!

PIXEL



POTATO





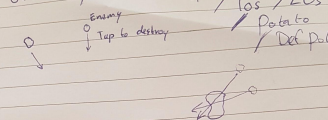
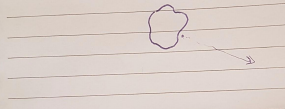
Get Off Me - Tijdlijn



28 Augustus

Get off me / Get it off / shake it off
/ los / LOS

Enemy
Tap to destroy
Point to
Def. Points

- Positieve cellen die je heelen
- Obstakels plaatsen

- Enemies volgen samen
- Grote 2D pane waar je beweegt. Eet pad

Ondraken? eten → groot
enemies an
gaster nre

Powerups.
- Verklein enemies
- Slow enemies

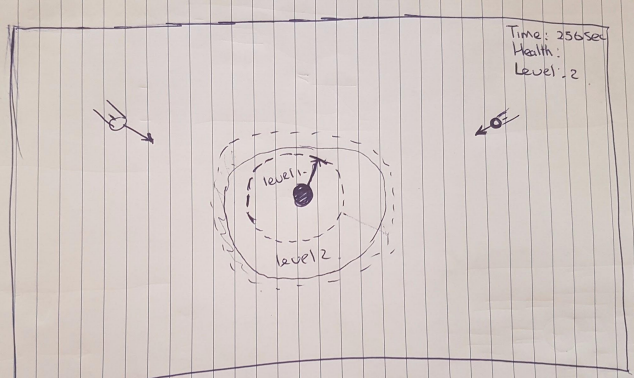
- Vergroot kups
(Bom on click)
Andere
legen m
multipan

Get off me.

Score: 552
Voor elke vops
kacen enemy
kacen score (100)

Enemy: 100 health, 100 max
Def. Points: 100
Point to: 100
Def. Points: 100

Time: 250sec
Health:
Level: 2



Gestuurde:
- Two Finger Bounce
- Rotate

motion based
with Phone 2 to bounce off

Get Off Me - Overzicht

- Genre: Strategie spel
- Doelgroep: De behendige speler
- Doel: Verdedig jezelf door vijanden uit het scherm te vegen.
- Core Game Mechanics:
 - Vijanden kunnen worden verslagen door te vegen
 - Vijanden komen in verschillende formaten en snelheden
 - Als een vijand de speler raakt groeit de speler
 - Als de speler zo groot is als het beeld verliest de speler





31 Augustus - Eerste iteratie

Basis mechanics testen

- Speler groeit wanneer deze geraakt word
- Vijanden kunnen worden weggeveegd

Kijken hoe deployment werkt

- 15:36 Alpha release





6 September

Nieuw

- Tank vijand
- Begin interactieve tutorial
- Puntensysteem

Klaar maken voor release

- Open beta release



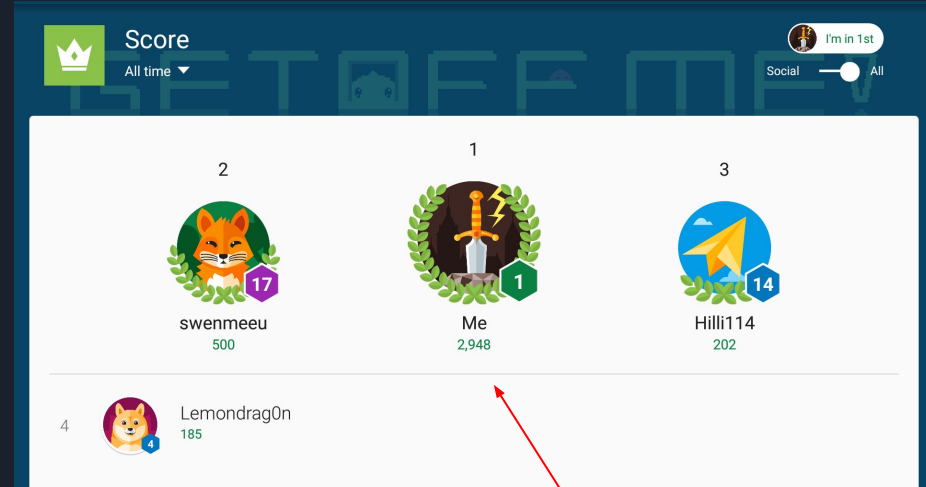
7 September - v1.0.0

Google play games

- Leaderboards

Eerste oplevering

- Productie release 16:24



Cheater INC



Get Off Me - Feedback

- Doel niet duidelijk genoeg
- Moeilijkheidsgraad
 - Te moeilijk voor nieuwe spelers
 - Te makkelijk voor 'ervaren' spelers
 - Spel is niet uitdagend genoeg na meerdere replays
- Spel blijft niet boeiend genoeg



Get Off Me - Feedback verwerking

Feedback: Doel niet duidelijk

- Tutorial verbeteren
- Tutorial vijanden slapper maken

Feedback: Moeilijkheidsgraad

- Algemene moeilijkheidsgraad verhogen
- 'Risk vs reward' systeem
 - Ervaren spelers moeten uitdaging kunnen opzoeken

Feedback: Spel blijft niet boeiend genoeg

- Een paar nieuwe vijanden toevoegen
- Een doel toevoegen waar de speler naar toe kan werken



12 September - v1.0.1

- Tutorial
 - Introductie tekst toegevoegd
 - Vijanden in de tutorial makkelijker gemaakt
- Brainstorm 'risk vs reward'
 - Uitkomst: Combo systeem
 - Uitkomst: Dynamische moeilijkheidsgraad



15 September - v1.1.0

- Nieuwe vijanden
 - Wizard
 - Medic
- Combo systeem toegevoegd
 - Spelers bouwen een combo op als ze vijanden in de combo circle weg vegen
 - Als de speler op een hogere combo zit krijgt deze meer punten





Promotie

- SlideDB vermelding
 - <http://www.slidedb.com/games/get-off-me>
- Facebook pagina
 - <https://www.facebook.com/pixelgetoffme/>



Toekomstplannen

- Moeilijkheids modificaties
 - Speler kan zelf de game moeilijker maken naar eigen invulling
 - In ruil hiervoor krijgt de speler extra beloningen
- Achievements
 - Game linken aan Google play games achievements en events
- Muziek en geluidseffecten



“Speedster”
Vijanden zijn sneller
Combo points are doubled