

Forms antwoorden

Wat viel je op tijdens het spelen en licht het toe.

Romy Willemstijn: "een beetje lag en misschien betere controls"

Quinten Duijster: Het was een beetje onduidelijk wat er precies gedaan moest worden, of wat het doel was.

Leonita Perez Salgado: Ik vond de camera erg verwarrend want ik wist niet helemaal of het shaken kwam door de robot of door mijn lopen.

Daan Duits: dat je kon schurikens gooien en aan ze grappelen stone giant enemies die tot een specifiek punt achtervolgd.

Boi Lipmann: een beetje lag en misschien betere controls.

Zijn er punten die je stoorde tijdens het spelen van de demo?

Romy Willemstijn: Camera shake is best heftig. Ook weet ik niet wat ik moet doen in de game.

Quinten Duijster: Ik wist niet welke knoppen ik moest klikken voor de T dus pleef alles klikken tot iets het deed

Leonita Perez Salgado: Ik wist niet zo goed wat ik nou moest doen met die golem ook wist ik niet helemaal mijn controles en ik kon door de env lopen haha.

Daan Duits: Er zijn kleine shrines die belangrijk lijken maar niks doen.

Boi Lipmann: een beetje lag

Is de mechanic dat je zelf grapple points maakt om erna te grappelen leuk en handig voor een boss battle?

Romy Willemstijn: Is een leuke feature maar is niet duidelijk hoe je de feature moet gebruiken.

Quinten Duijster: Ja het kan zeker leuk zijn, maar het moet wel een stuk improved worden

Leonita Perez Salgado: Ik ben de mechanica niet tegen gekomen

Daan Duits: ja ik vind van wel het kan veel verschillende combat situaties creëren

Boi Lipmann: ik had het echt niet door dat de grapple een ding was

Zijn er eventueel nog punten van interesse die je
ervaarde over de movement?

Romy Willemstijn: De camera shake kan vervelend zijn.

Quinten Duijster: De camera van de zijkant lopen is erg cool en leuk gedaan

Leonita Perez Salgado: Ik kon niet sprinten. Ik verwachtte shift sprinten had me meer control over mijn speelstijl gegeven

Daan Duits: ik heb mezelf door de map kunnen laten vliegen

Boi Lipmann: buiten de lag is het wel goed

Brengt de baas een dreigend gevoel als het naar je toe komt?

Romy Willemstijn:

Quinten Duijster:

Leonita Perez Salgado:

Daan Duits:

Boi Lipmann:

Wat spreek je wel of niet aan over de artstyle/setting van de demo en licht dat toe.

Romy Willemstijn: Nee. Maar ik ben niet snel bang haha

Quinten Duijster: Zeker

Leonita Perez Salgado: Nee, hij ziet er uit als de iron golom van minecraft. Het was wel duidelijk dat hij boos was. Maar hij deed geen damage. Wat deed hij daar nou?

Daan Duits: niet echt er was geen effect van dreiging.

Boi Lipmann: gemiddeld, kan wel meer

Wat spreek je wel of niet aan over de artstyle/setting van de demo en licht dat toe.

Romy Willemstijn: Art style ziet er netjes uit. Goede kwaliteit.

Quinten Duijster: Het is erg mooi, het geeft heel erg de vibe van die wukong game

Leonita Perez Salgado: Env was heel nice goede sfeer bouwing. Pilaren stonden erg recht terwijl de rest van de nv meer los was ook is er een bos die alles slaat waarom is er niks kapot. Tempel voelt als het eindpunt en was niet helemaal duidelijk dat ik die bos eerst zou moeten verslaan.

Daan Duits: de Oost Aziatische style en de art style werken goed samen

Boi Lipmann: echt mooie opening scene

Zijn er gameplay mechanics die je liever anders wilt zien.

Romy Willemstijn: De game mechanics zijn leuk genoeg. Alleen je weet niet hoe je het moet gebruiken.

Quinten Duijster: De grappeling zou het leuk zijn als je echt houvast hebt aan de punten, en vanuit die punten dan week ergens anders heen kan of andere points maken etc.

Leonita Perez Salgado: Shake van cam, was gewoon erg verwarrend denk dat het beter zou werken als het af en toe was en gelijk aan de impact van de golom.

Daan Duits: het grappelen heeft nog wat bugs die verbeterd kunnen worden

Boi Lipmann: maak de controls duidelijker

Is het duidelijk dat je kan gaan grabben naar de shuriken?

Romy Willemstijn: Nee

Quinten Duijster: Uiteindelijk wel

Leonita Perez Salgado: Nee, ik wist alleen hoe ik moest gooien na dat ik het keyboard had gespammed

Daan Duits: niet echt het werd niet goed aangegeven

Boi Lipmann: nee echt niet

Welke feature zou je zelf graag terug willen zien in de game?

Romy Willemstijn: Double jump Kan een leuke toevoeging zijn.

Quinten Duijster: Feature geschreven bij vraag 7

Leonita Perez Salgado: Healthbar van golom.

Daan Duits: dat de shrines iets te maken hebben met het aanvallen van de boss

Boi Lipmann: een settings menu

Zijn er nog punten die je kwijt wilt raken aan de development team?

Romy Willemstijn: -

Quinten Duijster: Coole progressie, ga zo door!

Leonita Perez Salgado: Nee ik heb alles besproken.

Daan Duits: het was een leuke demo en laat veel zien voor een bossen battle

Boi Lipmann: nee