Product vision

ik maak de game omdat het mij haalbaar leek in een korte tijd. Ik wou zwevende auto’s omdat me apart leek. De game moest AI hebben en een lekker muziekje. Naar eigen zeggen en dat van mijn broer is het goed gelukt.

Game design document

Planning

Production scheduale

Voor de alpha

* Zwevende auto
* Race track
* Movement

Voor de beta

* Self-made race car model
* AI
* lapSystem

polish

* sound
* win screens
* extra props
* muziek

Code visioning

Technical specs

Just do your best.

Devices

Technical specs

* xbox controller

Alpha & Beta test rapport

We gaan testen of de zwevende auto naar behoren werkt.

Testers: Jelle(broer), nathan(klassgenoot), ik zelf(ik zelf)

Spelers vonden de game ‘kaal’. De besturing was nog iets te ‘clunky’. De andere racers voelde niet als competitors aan. Er miste een doel.

Optimalisatie plan

De stijl past bij elkaar. De audio valt goed op zijn plaats. Nog een beetje polish en dan is het klaar.